

**Svend Novrup**

# BRIDGE

**Grundlæggende  
spilleteknik**



Svend Novrup

Bridge  
grundlæggende  
spilleteknik

clausen bøger



ISBN 87-11-04497-7

Svend Novrup: Bridge – grundlæggende spilleteknik

Copyright © 1990

Komma & Clausen A/S,

Emdrupvej 28C, DK-2100 København Ø.

Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse

af denne bog eller dele af den er ikke tilladt

ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

Trykt hos Special-Trykkeriet Viborg a-s

Omslagsfoto: Dennis Rosenfeldt

Forlagsredaktion: Torben E. Mortensen

# Indhold

Forord 5

En ny metode 6

Starten på spillet 8

Grundlæggende teknikker 11

Knibningen 11

Opspillet 12

Slutspil 13

Farveetablering og hold up 14

Afblokering og blokering 15

Trumfninger 17

Krydstrumfning 21

Revers Dummy 24

Baglæns knibning 26

Slutspil 27

Elimination og slutspil 29

Partiel elimination 30

Skvis 31

Farve- og stiketablering – hele farver 33

Fordelings sandsynligheder 37

Flere farver 40

Honnør på honnør! 46

Udspil af fjerde højeste 48

Makker til udspiller 50

Farveetablering i trumfkontrakter 51



Spillet i ut	54
Udspil mod ut	57
Udspil fra en sekvens	57
Fjerdehøjeste i længste farve	60
Toppen af ingenting	62
Andet	63
Spilførers taktik i ut	66
Modspillet i ut	71
Spillet i trumf	77
Udspillet mod trumfkontrakter	78
Konge fra E K med flere	79
Højeste kort fra sekvens	81
Udspil af singleton i sidefarve	81
Udspil af doubleton	83
Tredje- eller fjerdehøjeste	84
Toppen af ingenting	85
Trumfudspil	85
Spilføring i trumfkontrakter	88
Tabere trumfes	90
Kontrol med sidefarve	91
Krydstrumfning	92
Revers dummy	93
Bordets trumfer bruges som indkomster	94
Safespil	95
Nogle videregående spilleeksempler	101
Elimination og slutspil	101
Taber på taber	102
Skvis	103
Trumfforfremmelse	106
Fuld fart fremad	107
Udspilstabel	108
Register	109

# Forord

Et spil bridge har to faser: *Meldingerne* og *spillet*.

Når meldingerne har fastsat en *kontrakt*, afgøres dens skæbne af spillet, der igen består af *spilføring* og *modspil*. Da man i bridge melder så længe, som det varer at finde ud af, om man har *udgang/lilleslem/storeslem* i kortene, eller i konkurrence om kontrakten med modparten, er det sjældent, der ikke er spænding om udfaldet af spillet. Ja, i parturnering, hvor et enkelt over- eller undertræk kan gøre hele forskellen på en god og en dårlig score, findes der slet ikke spil, der ikke kræver den fulde koncentration.

Spil og modspil virker i starten kaotisk. Det er svært at finde ud af, hvor længe man skal forsøge at rejse flere stik, og hvornår man pludselig skal indkassere dem, man har. Det varer også noget, før begynderen for alvor bliver klar over forskellen på at spille *sans* (*Uden Trumf*, forkortet *ut*) og *farve* (kontrakter i de fire farver: *Spar*, *hjerter*, *ruder* og *klør*). Hvis man aldrig sætter sig systematisk ind i grundlæggende teknikker i spil og modspil, kan man spille bridge et helt liv uden nogen sinde at aflokke spillets dets fascinerende hemmeligheder. Men det kræver på den anden side langt fra umenneskelig anstrengelse at lære ting, der fra start synes komplicerede. Efter læsning af denne bog skulle det gerne være sådan, at læseren nikker genkendende til fx *slutspil*, *skvis*, *delvis elimination* etc, selv om navnene lyder frygtindgydende. Og han/hun skulle være blevet sikker i, hvornår man *kniber* – og specielt ikke kniber! Hvornår man laver *opspil*, hvornår man laver *hold-up* (frafald med kort, der kunne tage stik med det samme), etc.

Når du begynder på denne bog, ved du, hvorledes meldingerne foregår, så vi starter, hvor der er afgivet tre passer i træk, en kontrakt er fastsat, og der skal spilles ud.



# En ny metode

I denne bog forsøger jeg at lære dig om spillet i bridge på en ny måde. Jeg går ud fra, at da du tager fat på den, er du allerede interesseret og parat til at studere spillet på den måde, der hurtigt giver udbytte. Det er ikke nødvendigvis den mest underholdende, men jeg vil gøre, hvad jeg kan, for ikke at gøre stoffet tørt.

Du kommer langt ind i bogen, før du finder hele fordelinger og diskussion af spille- og modspilsplaner med 13 kort på hånden. Først vil jeg vise dig en masse af *bridgespillets grundteknikker*; de detaljer, som skal mestres, for at man kan forstå spillet af hele hænder. På fulde fordelinger vil mange af disse teknikker være kombineret, eller man skal vælge mellem dem. Derfor skal du allerede vide præcis, hvad de går ud på. Desuden er det rart hele tiden at kunne vende tilbage til et sted, hvor den enkelte teknik er beskrevet i ren form, rensat for forstyrrende sideelementer; og det er meget lettere at lære en bestemt facet i ren form.

Efter grundteknikkerne fortsætter vi med en redegørelse for farveetablering og fordelingssandsynligheder – og først så tager vi fat på at spille for alvor.

Er du alt for utålmodig, så spring frem til *Spillet i ut* og tag dig en snaps, men sørg for at komme tilbage til grundstoffet. Det er det, hele din fremtidige bridge skal bygge på.

Det diskuteres ofte, hvad den grundlæggende forskel på skak og bridge er. En meget vigtig er, at mens man i skak på topplan hele tiden skal kende ny teori og kan få kuldkastet det, der var »sandhed« sidste uge, så kan man i bridge blive ved at lægge sten på sten i sin viden og erfaring i spil og modspil. Den kuldkastes aldrig. Den rutine og øvelse,

du opnår på disse punkter, er gyldig, uanset hvor længe du på et tidspunkt måtte holde bridgepause, og du kan sætte dig ned og spille igen efter lidt tid til at få føling med kortene påny.

Arbejd grundigt med denne bog. Læg positionerne op, hvis du ikke kan overskue dem fra bladet. Sjuk aldrig, fordi du synes, at noget af stoffet forekommer for simpelt. Erfaringen viser, at netop detaljer i det simpleste tit har undgået selv meget habile spilleres opmærksomhed, fordi de havde for meget fart på. Vær så omhyggelig, at stoffet ikke kun er forstået, men lært på livstid. Forsøg ikke at læse hele bogen – eller for meget af den – på én gang. Giv dig tid!









# Starten på spillet

I meldingerne afgøres, hvem der er *spilfører*, og hvem der ved at *spille ud* starter kampen om de 13 *stik*.

Et *stik* består af ét kort fra hver spiller. Én spiller ud, hvorefter de følgende hænder spiller deres kort til stikket i rækkefølge venstre om bordet, altså med uret. Et stik vinder af den spiller, der har bidraget med det højeste kort i den farve, der blev spillet ud. Spilles der med *trumpf* (en farve, der dominerer de andre, fordi kontrakten spilles i den), kan selv den mindste trumpf stikke de højeste kort i de øvrige farver, *sidefarverne*. Man kan bruge trumpf, hvis man intet kort har i den udspillede farve – man er *renonce* i farven.

Lad os se et par meldeforløb. Spillerne om bordet er for nemheds skyld opkaldt efter verdenshjørnerne. Nord og Syd spiller sammen som par, Øst og Vest spiller sammen som par.

Vest	Nord	Øst	Syd
1 	1 	1 	2 
4 	pas	pas	pas

Kontrakten er den sidste melding, der er afgivet før tre på hinanden følgende pas-meldinger. Her altså 4 . Spilfører er den, der først meldte benævnelsen for kontrakten, dvs den farve, der er trumpf, eller sans. Det betyder, at det ikke er Vest, som afgav den sidste melding, der er spilfører. I stedet er det Øst, da han var først til at melde spar.

Spillet indledes med et *udspil* fra spilleren til venstre for spilfører. Af hensyn til sin makkers mulighed for at stille klargørende spørgsmål om meldingerne – og fordi man af og til kommer til at spille ud, selv om det i virkeligheden er

makker, der skal gøre det –, foretages udspillet med kortets bagside opad (*face down*). Når makker til udspilleren har bifaldet det, vendes kortet med billedsiden opad.

\* Derefter lægger makker til spilfører sine kort ned på bordet, pænt ordnet i farver og med den evt trumffarve til højre for sig. Han har ikke mere med spillet at gøre bortset fra, at han efter makkers anvisninger lægger et kort fra sin hånd til hvert stik. Han kaldes for *den blinde, blindemand* eller *dummy*, og han må intet foretage sig, der kan opfattes som forslag til hans makker om, hvorledes kortene skal spilles.

Spilfører råder altså over såvel sine egne som den blindes kort, kaldet *bordet*. Begge modspillere kan se såvel deres egne kort som bordet, men makkers og spilførers kort skal de forsøge at danne sig et billede af ud fra meldinger og spil. Efterhånden som man bliver bedre til at drage konklusioner og får udviklet et effektivt signalsystem med makker, bliver det lidt lettere, men det perfekte modspil er alligevel bridgens sværeste kunst.

Vi skal se endnu et meldeforløb:

<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
1 ut	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Et meget typisk meldeforløb, når en spiller åbner med 1 ut (altså 1 uden trumf). 2 ♣ er søgemelding efter firfarver i major (spar og hjerter), 2 ♦ benægter, at Vest har en sådan firfarve, hvorefter Øst melder udgang i ut.

Da Vest har meldt ut først, er han spilfører. Det betyder, at Nord spiller ud, så spillet indledes med, at han vælger et udspil og lægger det på bordet med bagsiden opad. På dette tidspunkt kan hans makker fx benytte lejligheden til at spørge om betydningen af meldingerne 2 ♣ og 2 ♦, eller



måske hvor mange point åbningen 1 ut viser. Når han ikke har mere at spørge om, giver han grønt lys for en fortsættelse, Nord vender sit udspilskort om, så man kan se dets pålydende, Øst lægger sine kort ned (*bordet*), og spillet er i gang.

# Grundlæggende teknikker

For såvel spillfører som modspil gælder det at tage så mange stik som muligt. Spilfører vil gerne vinde sin kontrakt – og har intet imod *overtræk*, dvs stik ud over dem, der er nødvendige til opfyldelse af kontrakten. I hvert fald hvis han ikke ved at spille på overtræk sætter sin kontrakt i fare.

Modspillet vil *sætte* spillførers kontrakt – og gerne så mange gange som muligt. Tager modspillet ét stik mere, end de må, hvis spillfører skal vinde sin kontrakt, er kontrakten *gået en ned*. De har *sat kontrakten én gang*. For hvert yderligere stik til modspillet er kontrakten gået en mere ned. Har modspillerne lugtet, at det ville gå sådan, har de evt *doblet* kontrakten, og der findes en mængde slangudtryk om de forskellige forhold. Går man ned, går man »bær«. Skete det i farezonen, er det »zonebær«. Er man gået fire ned i farezonen doublet, er man »gået i brønd«. Etc.

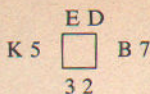
Spilfører og modspil betjener sig i deres anstrengelser af de samme grundlæggende teknikker, som vi skal have en oversigt over:

## *Knibningen*

I hele den følgende del af bogen betragtes Syd som spillfører, Nord som bord og Øst-Vest som modspillere. Det gør beskrivelsen lettere og entydig.

Man forsøger med en knibning at vinde et stik med et kort, der er mindre end et andet udesiddende. Det simpleste eksempel ses på næste side:





Kongen er ikke *gået*, og man skal have to stik i farven, hvor såvel Øst som Vest vides at have to kort tilbage. Det kan kun lade sig gøre, hvis kongen sidder hos Vest, og kun ved udspil fra Syd. Spilles der ud fra Nord, bruger Vest selvfølgelig sin konge, når damen spilles. Med et lille kort fra Syd kan Vest intet stille op. Lægger han femmeren, bruges damen. Lægger han kongen, bruges esset. I begge tilfælde tager Nord begge stik.

Det, man gør, er en form for ønsketænkning. Man ønsker, at kongen skal være i Vest, for så kan den knibes. Sidder den hos Øst, kan det være lige meget; så kunne man aldrig få mere end et enkelt stik i farven.

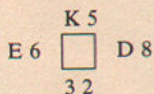
Der findes mange begyndere, der i starten vægrer sig mod at bruge damen. De kan ikke fordrage tanken om de tilfælde, hvor kongen sidder alene tilbage i Øst (så er der naturligvis andre farver involveret). De har måske den defaistiske indstilling, at »kongen sidder altid galt for mig!«

Konger sidder ikke altid galt. Det er simpel sandsynlighedsregning. I 50 % af tilfældene sidder den hos Vest, i de andre 50 % hos Øst. Hvis man ikke tager sine 50 % chancer her i livet, når alternativet er 0 %, får man et fattigt liv! Er man optimist, kan man se på det som Alfred Dithmers figur, *Hr Lahrsen fra B-rækken*, der hævder, at »jo flere knibninger, man forsøger, jo flere lykkes!«. Det er også en slags sandsynlighedsregning!

## Opspillet

Også når man *spiller op mod et kort*, forsøger man at få stik på et mindre kort end et andet udesiddende. Forskellen fra

knibningen er, at man nu ikke har det kort, der er højere end det udesiddende.

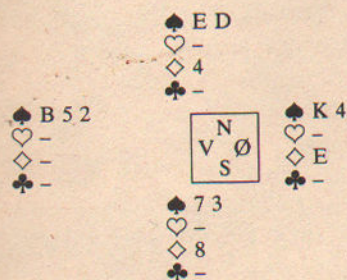


Syd vil have stik på kongen. Det kan han kun få, hvis 1) han spiller ud fra sin egen hånd, og 2) esset sidder hos Vest. Han spiller altså et kort fra Syd. Lægger Vest sekseren, stikker han med kongen. *Stikker Vest for* med esset, lægger han femmeren. I begge tilfælde giver kongen stik.

Opspillet har de samme 50 % chance som knibningen, nemlig de 50 %, hvor modpartens farlige kort sidder på den »rigtige« hånd.

## Slutspil

Af og til kan man få en dødsdømt knibning foræret ved at foretage et *slutspil*:



Hvis man lige har lært om knibninger, spiller man ♠ 3 til ♠ D, men taber til ♠ K. En 50 % chance er gået galt. I mange tilfælde kan man i en sådan slutposition regne ud, at Øst sidder med ♦ E, og man har talt op, at der kun er



denne ene ikke-spar ude. Så kan man slutspille Øst ved først at spille  $\diamond$  8. Øst må vinde med esset og kan ikke undgå at spille spar. Derved forærer han  $\spadesuit$  K væk, og bordet kan ikke undgå at få to sparstik.

Af og til fungerer et slutspil kun i én farve – og evt kan modspillet forsvare sig mod slutspillet. Se fx her:

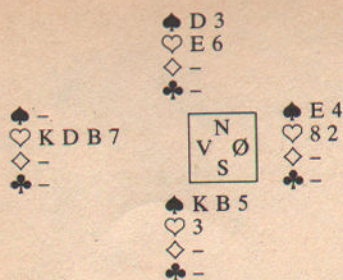
	E D 8	
10 5 2		K B 9
	7 4 3	

Syd vil i denne farve slutspille Øst som i forrige diagram. Han spiller treeren, og når Vest lægger toeren, sætter han otteren i fra Nord. Øst får et billigt stik på nieren, men må spille ud fra K B til E D, og Syd får de sidste to stik på bordet.

Vest kunne have forsvaret sin makker ved at sætte tieren på treeren i første stik. Lægges otteren fra Nord, nøjes Øst med nieren, og Vest kan spille ud til næste stik. Stikkes tieren med damen, vinder Øst med kongen. I næstsidste stik har han B 9 at spille til E 8, og så kan han ikke undgå at få et stik til. Vest syntes måske ikke, at hans kort så vigtige ud, men det var de, og man skal altid undersøge, om det er tilfældet.

### *Farveetablering og hold up*

Hvis man har en *sekvens* (kort i rækkefølge), forsøger man at rejse sin farve ved at spille sekvensens kort ud *fra toppen*:



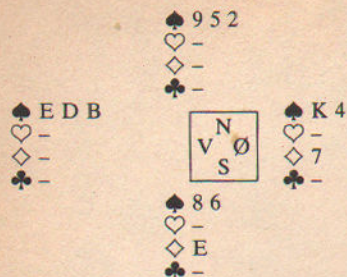
Vest forsøger at rejse sin hjerterfarve ved at spille ♥ K. Stikker Syd med ♥ E og spiller spar for at rejse stik i denne farve, stikker Øst med esset og spiller hjerter. Dermed får Vest de to sidste stik på sine høje hjerter, som blev *etableret* ved udspillet.

Syd har imidlertid en ressource, der hjælper ham. Han lader ♥ K holde stik, men stikker den følgende ♥ D med sit ♥ E. Han har nu *brudt forbindelsen* mellem Øst og Vest, da Øst kun havde to hjerter. Vest har med andre ord ingen *indkomst* på sin hånd og kan aldrig få sine rejste stik. Når han spiller spar, kan Øst få for ♠ E, men må give Syd sidste stik i spar. Et sådant frafald med et højt kort, der straks kunne have taget stikket, kaldes et *hold-up* og er en meget almindelig teknik, specielt i ut-kontrakter.

### Afblokering og blokering

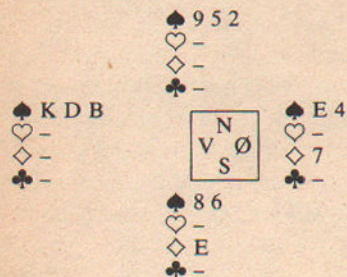
Af og til er det ikke nok, at man har rejst sin farve. Man skal også passe på, at man ikke kommer til at blokere den, så den ikke kan indkasseres. Et eksempel ses på næste side.





Der spilles ud, og Vest spiller ♠ E. Skal Ø-V have resten af stikkene, er Øst nødt til at *afblokere* ♠ K. Lægger han nemlig ♠ 4, er han tvunget til at tage det følgende stik med ♠ K og må give Syd sidste stik på ♦ E.

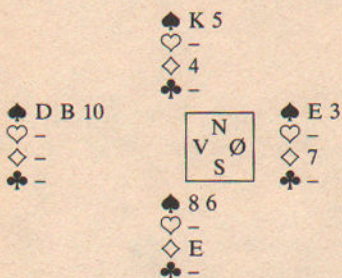
Oftentimes er farven fordelt således:



Vest spiller ♠ K ud, og skal Ø-V tage resten af stikkene, skal Øst stikke over med ♠ E og spille ♠ 4 tilbage. Lægger han ♠ 4 første gang, *blokeres* farven, når Vest fortsætter, og Øst er nødt til at vinde med esset. Du kan se, hvor praktisk det er, at man spiller det højeste kort ud fra en sekvens. Det højeste lover, at man mindst har det følgende kort, og oftest også det næst følgende.

Dermed ved makker, hvornår der er en blokadefare, eller hvornår man tilsammen råder over så gode kort, at han har råd til en afblokering.

Af og til kan spilfører blokere modpartens farve, selv om han ingen reel stopper (et stiktagende kort, der forhindrer, at modparten indkasserer hele farven) har i den:



Vest spiller ♠ D ud, der lover ♠ B og ofte også ♠ 10. Syd lægger ♠ 5 fra bordet, og det blokerer farven. Øst kan ikke stikke over, for så får Syd to stik: ♠ K og ♦ E. Derfor *dykker* han (dvs lægger lavt, småt). Vest fortsætter med ♠ B, og Nord må bruge ♠ K. Øst vinder med ♠ E, men farven er blokeret. Han må give Syd sidste stik i ruder.

## Trumfninger

Vi skal se på teknikker, når kontrakterne er i trumf. Så har såvel spilfører som modspiller fordel af at kunne trumfe tabere af på hænder, der er korte i farven, der har tabere. Det kan fx være som spillet på næste side.



♠ B 5	♠ 8 6		♠ 9 7
♥ K 4	♥ -		♥ E 3
♦ -	♦ 5 3	N V   Ø S	♦ -
♣ 10	♣ 2		♣ 6
	♠ E K		
	♥ 9 7		
	♦ -		
	♣ E		

Spar er trumf. Syd spiller ud og skal tage alle fem stik.

Dette er et eksempel, der viser mange forskellige ting. En hovedregel i trumfkontrakter er, som vi siden skal understrege, at *man trækker modspilletets trumfer, hvis der ikke er grund til det modsatte!* Det er der her. Lad os først forsøge at trække trumf. ♠ E K trækker alle udesiddende trumfer, men derefter kan Syd kun få stik på ♣ E og må nøjes med tre stik.

I stedet skal Syd spille hjerter til trumfning med ♠ 6. Derefter må han ikke gå hjem på en rudertrumfning. Gør han det, taber han herredømmet over trumffarven, og da Vest kan lægge sin klør, får han ikke engang stik på ♣ E. Lad os prøve. Syd trumfer en ruder med ♠ K, og Vest lægger ♣ 10. Syd forsøger at tage for ♣ E, før han trumfer den anden hjerter, men Vest trumfer for med ♠ 5 for at spille sin sidste trumf. Den fjerner begge spilførers resterende trumfer, ♠ 8 på bordet og ♠ E på hånden. Øst har stadig ♠ 9 tilbage og tager sidste stik på den. Kun tre stik til Syd.

Hvis Syd ikke havde forsøgt at få stik på ♣ E, før han trumfede hjerter, kunne han heller ikke have fået flere stik, for hvad lagde Øst, da Syd trumfede en ruder hjem? Han lagde sin anden hjerter, så hvis Syd spiller hjerter til ♠ 8,

kan Øst overtrumfe med ♠ 9. Uanset om han nu spiller ♣ 6 eller ♠ 7, får Vest et af de to sidste stik på ♠ B, og Syd får stadig kun tre stik.

Mange varianter med kun fem kort tilbage, og vi mangler stadig at se Syd tage samtlige stik. Det gør han ved at spille hjerter til ♠ 6, klør til ♣ E, hjerter til ♠ 8, hvorefter han har trumf E K som de to sidste kort.

Ved at udsætte trækning af trumf fik han altså to stik ekstra.

Også en *doubleton* (to kort i en farve) giver tit mulighed for at få en trumfning. Her er det modspillet, der får et ekstra stik:

	♠ 9 7										
	♥ -										
	♦ -										
	♣ 10 3 2										
♠ -	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td>Ø</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V	Ø			S		♠ -
	N										
V	Ø										
	S										
♥ 8 5		♥ D									
♦ 10		♦ 4									
♣ 7 4		♣ E K 6									
	♠ -										
	♥ -										
	♦ E 7										
	♣ D B 8										

Ruder er trumf, og Vest spiller ud. Spiller han hjerter, trumfer Syd med ♦ 7, trækker ♦ E og spiller klør. Øst kan få for ♣ E K, men må give Syd det sidste stik.

Spiller Vest trumf, vinder Syd med ♦ E og spiller klør. Øst vinder og spiller hjerter, som Syd trumfer med ♦ 7. Endnu en gang klør, og Øst må give Syd sidste stik i farven.

Løsningen for modspillet er at starte med klør. Øst tager for ♣ E K og spiller en tredje runde. Da Syd skal bekende, tager Vest stikket på sin ♦ 10.



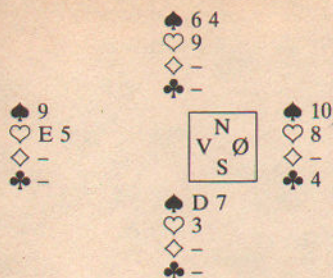
Lad os pille lidt ved kortene:

♠ -	♠ 9 7	♠ -			
♥ 8 5	♥ -	♥ D			
♦ 10	♦ -	♦ 4			
♣ 7 4	♣ 10 3 2	♣ E K 6			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	
N					
V Ø					
S					
	♠ -				
	♥ -				
	♦ E 7 2				
	♣ D B				

Syd har en klør mindre og en trumf mere, men pudsigt nok bliver samtlige resultater i varianterne de samme stikmæssigt. Hvad vi skal se er, at når Vest spiller klør ud, tager Øst stadig for de to topklør og spiller en tredje runde. Nu skal Syd ikke bekende, men han er magtesløs alligevel. Hvis han nemlig trumfer småt, kan Vest trumfe over med ♦ 10, men trumfer han med ♦ E, bliver ♦ 10 den højeste trumf og giver stadig stik. Med andre ord: Vests ♦ 10 er blevet *forfremmet* til stik, fordi Syd ikke fik chancen for at trække den, før det var for sent.

Da vi nu har fat på *trumfforfremmelse*, må vi se, hvorledes en *uppercut* virker. En *uppercut* er egentlig et bokseudtryk for et nedefra kommende stød, ofte på hagen.

Parallellen er klar, når du ser dette eksempel:



Spar er trumf, og hvis Syd har udspillet, trækker han ♠ D og får to trumfstik, før han afleverer et hjerterstik til slut.

Har Vest imidlertid udspillet, trækker han ♥ E og spiller ♥ 5. Når Øst trumfer med ♠ 10, udfører han en effektiv uppercut, der får Syds trumfer til at tabe luften. Hvis Syd overtrumfer med ♠ D, har Vest i sidste stik den højeste trumf, ♠ 9. Overtrumfer han ikke, ja, så har Ø-V allerede fået de to stik, de ønsker.

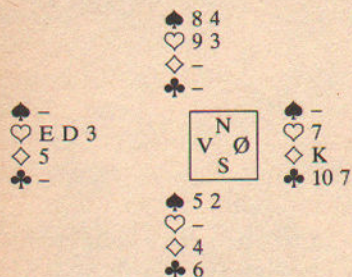
## Krydstrumfning

Du må ikke tabe modet over, at vi ikke er kommet i gang med at spille hele hænder og lægge planer for konkrete kontrakter. De detaljer, vi foreløbig undersøger, er grundlæggende i såvel spilføring som modspil. Lærer du at beherske dem, bliver det mange gange lettere, når vi skal til at se på hele hænder. Så skal du ikke koncentrere dig om flere ting på én gang, for du ved, hvad jeg mener, hvis jeg siger, at »man skal vælge mellem at rejse en farve eller at spille på krydstrumfning«. Det vil betale sig for hele resten af din tid i bridge, formodentlig livstid!, at du gør arbejdet grundigt fra start.

*Krydstrumfning*, sagde jeg. At spille på krydstrumfning vil sige, at man trumfer tabere skiftevis på hånden og på

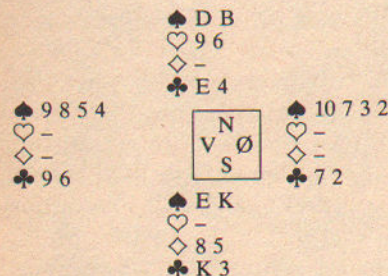


bordet, så man får dobbelt så mange stik på sine trumfer, som hvis man trak trumf først. Se dette eksempel:



Spar er trumf. Syd råder over resten af trumferne, men hvis han blot trak dem, ville han kun få to stik. Bruger han dem i stedet enkeltvis, får han fire. Han spiller fx ♦ 4 og trumfer med ♠ 4. ♥ 3 trumfer han med ♠ 2, ♣ 6 trumfes med ♠ 8, og endelig trumfes ♥ 9 med ♠ 5. Modspillet kan intet gøre, og ingen farer lurer nogetsteds.

Men se blot, hvor farerne straks dukker op, når vi tilsætter flere kort! Til gengæld ser det, der skal udføres, svært og imponerende ud, og tilfredsstillelsen ved at klare det er større.



Se så! Spar er stadig trumf, og selv om Nord-Syd kun har to trumfer på hver hånd, Øst-Vest fire på hver, skal Syd alligevel tage samtlige stik, hvis han spiller korrekt.

Lad os se på varianter. Syd har fået øje på, at han kan krydstrumfe og spiller derfor  $\diamond$  5 ud. Vest lægger  $\clubsuit$  6, bordet trumfer med  $\spadesuit$  B, og Øst lægger klør. Så følger  $\heartsuit$  6 fra bordet til  $\spadesuit$  K, mens såvel Øst som Vest skiller sig af med deres sidste klør. Processen kan gentages:  $\diamond$  8 til  $\spadesuit$  D og  $\heartsuit$  9 til  $\spadesuit$  E, men derefter har Øst og Vest begge to trumfer tilbage, N-S ingen, og modspillet *tager rest* (erobrer resten af stikkene).

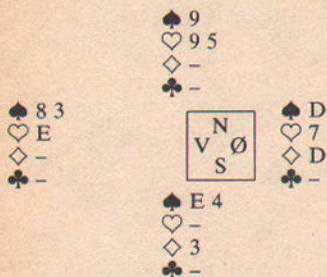
Det kan Syd undgå ved at indkassere sine to klørstik, før han giver sig til at krydstrumfe. Han trækker altså  $\clubsuit$  E K, og derefter gør han præcis som før. Derved får han alle seks stik. Du kan herefter regne ud, at det er rigtigt, når en gylden regel lyder: *Før du krydstrumfer, skal du indkassere dine topstik i sidefarverne*. På den måde forhindrer du, at modspillerne slipper af med de kort, de helst skal bekende med i farverne.

Bemærk, at det slet ikke kan udsættes. Hvis du i diagrammet først krydstrumfer en gang frem og tilbage, kan du end ikke indkassere et enkelt klørstik. Begge modspillere er renonce allerede, og den ene tager stikket og spiller trumf. Da begge dine resterende trumfer går på en gang, får du kun tre stik. Du kunne godt have fået fem, hvis du efter én gang klør var gået tilbage til krydstrumfning.

Når der skal krydstrumfes, bliver spilfører og modspils taktik pludselig vendt om. Normalt forsøger modspillet at få trumfninger, mens spilfører vil trække trumf så hurtigt som muligt. Når spilfører vil krydstrumfe, er modspillets modtræk at spille trumf, så spilfører skal bruge to trumfer af gangen. I diagrammet vil Vest derfor, hvis han er inde, dvs skal spille ud, vælge en trumf. Det gør det umuligt for Syd at få mere end fem stik. Han vinder nemlig, trækker to klørstik og kan krydstrumfe med sine to sidste trumfer.



Prøv at se, hvilken forskel det gør, om Vest i denne position spiller trumf eller ej:



Igen er spar trumf. Først lader vi Vest forsøge at trække ♥ E. Syd trumfer med ♠ 4, spiller ♦ 3 til ♠ 9 og har ♠ E tilbage til sidste stik. Syd fik samtlige tre stik.

Så spiller Vest ♠ 3 ud til 9, D og E. Det bliver Syds eneste stik! ♦ 3 kan Øst vinde med ♦ D, og ♠ 8 giver Vest sidste stik. Skulle Syd i stedet spille ♠ 4, vinder Vest med ♠ 8 og tager sidste stik på ♥ E. Selv med tre stik tilbage gjorde Vests udspil altså en forskel på to stik.

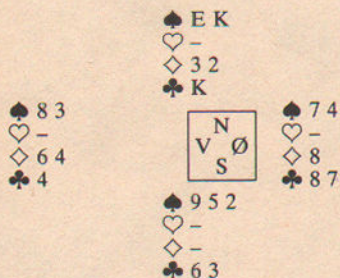
Skal Syd spille ud, får han to stik. Han spiller ♦ 3, på hvilken Vest lægger ♥ E. Nord trumfer, men Vest er sikker på at få et stik på ♠ 8 3 *bag på* (dvs på hånden efter) ♠ E 4. Spiller Syd ud fra bordet, får han alle stik. Han gør selv, hvad Vest i første variant hjalp ham med: Spiller hjerter til ♠ 4, trumfer ruder med ♠ 9 og har ♠ E til sidst.

Er det ikke forbløffende, så mange muligheder der er med ganske få kort? Intet under, at det er svært at overskue et spil med alle 13 stik.

## *Revers Dummy*

Normalt har spilfører flest trumfer. Det er naturligt, fordi han har meldt trumffarven først. En gang imellem skal man

trumfe mange af bordets kort med håndens trumfer. Så mange, at bordet fra at være den korteste hånd i trumf efterhånden bliver den længste. Denne spillevis kan være svær at vende sig til; fordi det næsten kræver, at man ser på bordet som »hånd«. Deraf navnet på denne spillevis: *Reverse Dummy* (»blindemand spiller modsat«). Isoleret til få kort ser spillemåden således ud:



Endnu engang er spar trumf, og bordet spiller ud. Det er ingen sag at få fire stik ved at spille helt normalt. Man trækker trumf med ♠ E K, hvorefter ♣ K og ♠ 9 giver endnu to stik. *Reverse Dummy* indbringer imidlertid et stik mere.

Fra bordet spilles ♦ 2 til ♠ 2. Derefter spilles bordet ind på ♣ K, og ♦ 3 trumfes med ♠ 9. ♠ 5 spilles til ♠ K, og ♠ E tager sidste stik.

Det ser simpelt ud, men også her lurker en fare, der ligner den, vi så ved krydstrumfning. *Man skal benytte indkomsterne til bordet i rigtig rækkefølge og altid benytte indkomster i sidefarverne, før det er for sent.*

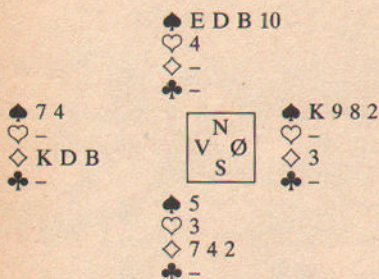
Vi begynder forfra: ♦ 2 til ♠ 2 og ♠ 5 til ♠ K. Da ♦ 3 spilles fra bordet, skiller Øst sig af med ♣ 7, og hånden trumfer med ♠ 9. Eneste vej til bordet og trumftrækning er denne gang klør, og det dur ikke. Øst har gjort sig renonce i klør og trumfer ♣ K. Kun fire stik. Syd brugte den gale



indkomst til bordet først. Kun med klør til ♣ K i stik to kan han gennemføre sin Reverse Dummy.

## Baglæns knibning

Når der spilles med trumf, kan knibninger af og til tages gennem begge modstandere. Det gælder i en situation som denne:



Denne gang er hjerter trumf, og det er intet problem at få fire stik. Man kan spille spar til ♠ 10, Øst vinder med ♠ K, og med trumfer samt ♠ E D B tager Syd rest.

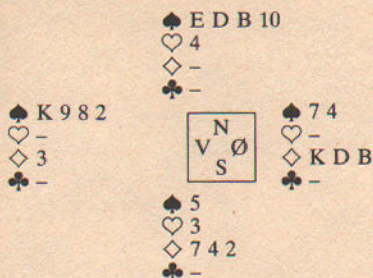
Syd kan imidlertid få samtlige stik ved at *knibe baglæns*, dvs han kniber ♠ K gennem Øst i stedet for gennem Vest.

Det gør han ved at spille spar til esset og derefter ♠ D. Stikker Øst med ♠ K, trumfer Syd, spiller ruder til trumf og har rest på ♠ B 10. *Falder Øst fra* (dvs undlader at stikke), lægger Syd en ruder. ♠ D tager stikket, og Syd gentager processen ved at spille ♠ B.

Hvis Syd intet ved om modpartens fordeling, skal han så knibe den ene eller den anden vej? Der er jo 50% chance for, at ♠ K er på en hvilken som helst af de to modspilshænder.

Det er der ganske vist, men han kan klare flere fordelinger, hvor ♠ K er i Øst, end fordelinger, hvor den er i Vest.

Vi prøver at bytte modspilshænderne:



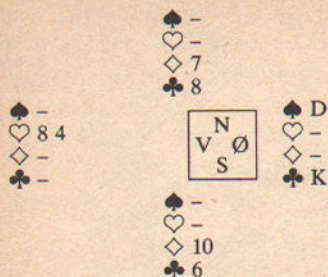
Syd spiller ♠ 5 og kniber med ♠ 10. Derefter trækker han ♠ E for i stik tre at trumfe en spar. Da Vest har fire spar, er ♠ K ikke væk endnu. Syd kan trumfe en ruder på bordet, men i sidste stik får ♠ K stik.

Du kan se, at hvis Vest har fire eller fem spar, kan Syd ikke få alle stik, fordi ♠ K ikke kan fældes. Derimod er det fløjtende ligegyldigt, hvor mange spar Øst har. Har han ♠ K, kan den altid fanges ved baglæns knibning. Det betyder, at Syd for at gøre sit bedste *skal* knibe baglæns.

## Slutspil

Vi har allerede set på, hvorledes man slutspiller, når der ingen trumffarve er – eller der ikke er trumfer tilbage. Med trumfer har man endnu en slutspilsmulighed. Man kan slutspille en modspiller til *at spille til dobbeltrenonce*. Det betyder, at han er tvunget til at spille en farve, som man ikke selv har på nogen af hænderne, men man har til gengæld trumf på begge. Dermed kan man trumfe på den ene hånd og lægge et tabskort på den anden.



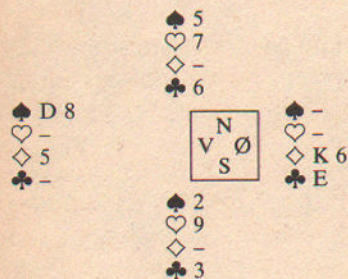


Ruder er trumf. Hvis Syd spiller ud i denne position, er det ligegyldigt, om det er fra hånd eller bord. Han kan kun få ét stik, nemlig et trumfstik. Øst får det andet i klør.

Hvis Vest imidlertid spiller ud, kan Syd lægge klør fra den ene hånd og trumfe på den anden, hvorefter han har trumf til det sidste stik. Han får begge stik.

Det hjælper til gengæld ikke, at Øst skal spille ud – medmindre han skulle spille spar, for så kan Syd igen trumfe på én hånd og lægge klør fra den anden. Men Øst indkasserer naturligvis Kl K, og Syd får kun sidste stik.

I følgende position kan Syd selv vælge, hvem han vil slutspille:

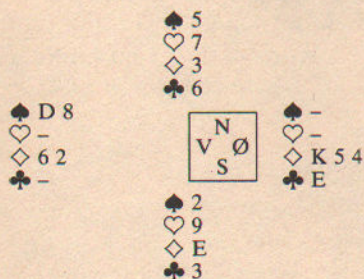


Hjerter er trumf. Hvis Syd spiller ♣ 3, vinder Øst stikket og har kun ruder igen. Syd kan i stik to lægge spar fra den ene hånd og trumfe på den anden. Han får de to sidste stik.

Hvis Syd spiller spar, bliver Vest slutspillet. Hvad enten han spiller spar eller ruder, kan Syd trumfe på den ene hånd og lægge klør fra den anden. To stik.

## Elimination og slutpil

Før nogen kan slutspilles, er man nødt til at fratage dem evt *frispilskort*, dvs kort, de kan spille, hvorved de undgår at give den ønskede favør. Vi kan illustrere det ved at sætte et enkelt stik til ovenstående position:

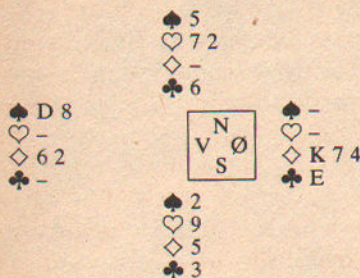


Stadig med hjerter som trumf kan Syd ikke starte med at spille hverken spar eller klør. Den modstander, der kommer ind, spiller sig fri i ruder, og Syd får kun to stik, ♦ E og et trumfstik.

Syd skal først *eliminere* ruderfarven fra sine hænder ved at trække sit ♦ E. Derefter er vi tilbage, hvor klør eller spar er lige godt til slutpil af Ø-V. Med ♦ E fjernede syd det eneste frispilskort, såvel Vest som Øst rådede over.



Her er endnu et eksempel på elimination og slutspil:



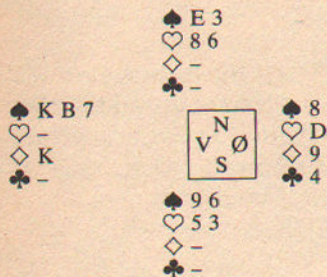
Igen er hjerter trumf i en position, der ligner de to foregående. Spiller Syd spar eller klør, kan den, der kommer ind, spille sig fri i ruder, og Syd får kun to stik.

I stedet kan Syd indlede med at trumfe ♦ 5 på bordet.

Derefter er vi tilbage, hvor Ø-V bliver slutspillet i spar eller klør efter behag.

### *Partiel elimination*

Slet ikke så sjældent kan man ikke eliminere alle kort i de farlige farver fra begge modspilshænder, men kan man blot gøre det fra den hånd, der skal spille ud, er det også rigtigt:

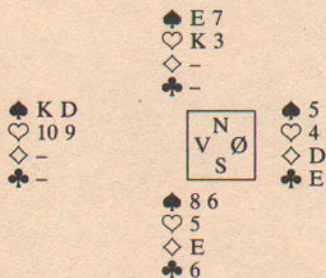


Hjerner er trumf. Syd vil gerne slutspille Øst på trumf D, men det kan tilsyneladende ikke lade sig gøre, fordi Øst kan spille spar igen, så Ø-V får et sparstik.

Selv om Syd ikke skulle kende modpartens kort, tager han den bedste chance i en *partiel elimination*. Han forsøger at eliminere sparfarven fra Østs hånd. Han trækker med andre ord ♠ E, før han spiller trumf. Er sitsen, som han håber, har Øst ikke flere spar og må spille til dobbeltrenonce. Sådan sidder det, og uanset om Øst spiller klør eller ruder, lægger Syd spar fra den ene hånd og trumfer på den anden, hvorefter han har trumf til slut.

## Skvis

Vi nærmer os de lidt mere indviklede spillemåder, men da så mange er bange for den blotte klang af ordet *skvis*, så lad os demonstrere, hvor utroligt simpel den egentlig er:



Ruder er trumf, og Syd trækker den sidste udesiddende trumf med ♦ E. Lige så vigtigt er det imidlertid, at han samtidig *skviser* Vest. Det viser sig ved, at Vest ikke kan lægge noget »rigtigt« kort. Han skal holde begge spar, så bordets ♠ E 7 ikke bliver to stik, men han skal også holde begge hjerter, så bordets ♥ K 3 ikke bliver to stik.

Fra bordet skal også lægges et kort, og Syd ser interes-



seret efter, hvilket afkast Vest vælger. Lægger Vest hjerter, lægges spar fra bordet. Lægger Vest spar, lægger i stedet hjerter fra bordet. I begge tilfælde beholder Syd naturligvis den farve, Vest har blottet.

Bemærk, at skvisen kun er mulig, fordi Vest skal gøre sit afkast før Nord. Man kalder Nord's ♠ 7 og ♥ 3 for *trusselskort*. De er trusler mod Vests ♠ D og ♥ 9. Byt Østs og Vests hænder. Så skal Nord slippe et af sine trusselskort, før Øst lægger til, og så lægger Øst blot samme farve som bordet.

◇ E var *skviskortet*, Vest blev *skviset* pga *trusselskortene* på bordet.

Der findes mange skvisvarianter, og mange skviser er så automatiske, at begyndere i starten ikke opdager, at de udfører dem. Af og til kan de blot ikke forstå, at sådan en landsholdsspiller som hr X ikke engang kunne holde rigtigt i modspil, hvor han faktisk blev skviset og ikke *kunne* holde rigtigt! Hvis der er noget, eksperten hader, er det den situation ...!

# Farve- og stiketablering – hele farver

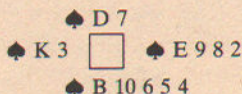
Hidtil har vi kun set på teknik med uddrag af farver og fordelinger. Nu går vi over til at se på komplette farver. Som før tager vi først ut-spil og går siden over til trumfspil. For nemheds skyld arbejder vi hele tiden med sparfarven.

Det er let nok at etablere stik, hvis man kun skal slå topkort ud:



Syd rejser tre stik i denne farve ved at spille ♠ 4 til ♠ D. Øst kan ikke gøre bedre end at stikke med ♠ K. Næste gang spiller Syd ♠ B, som Vest stikker med ♠ E. Tredje gang trækker Syd ♠ 10, der fjerner Ø-Vs sidste to spar, og så kan Syd tage stik på ♠ 6 5.

Det var let, men kun fordi farven sad 3-3. Hyppigere er den fordelt 4-2, og så kan man kun få tre stik, hvis man får enten E og K til at gå, uden at man selv bruger D, B eller 10. Fx:



Syd spiller atter ♠ 4. Hvis Vest stikker med ♠ K, er problemet løst. Fra bordet lægges ♠ 7, og Syd har ♠ D B 10 til at slå esset ud med. Hvis Vest ikke stikker med ♠ K, spiller Syd ♠ D, og Øst vinder med ♠ E. For at få tre stik skal



Syd nu finde ♠ K blank – det skal altså have siddet double (sammen med et enkelt andet kort) fra start. Derfor skal Syd spille en lille fra begge hænder og håbe, at ♠ K skal falde. Derefter kan han trække ♠ 9 8 med ♠ B 10 og får til slut for ♠ 6.

Det er svært at vide, hvornår man skal spille på den anden sids frem for den første, hvis man ikke i resten af fordelingen har noget at gå efter. I dette tilfælde er der mulighed for at nøjes med én taber:



Syd skal spille en lille spar mod ♠ K. Hvis Vest tager for ♠ E, er problemet løst. Hvis han dykker, stikker Syd med ♠ K og spiller en lille spar fra begge hænder. Når ♠ E falder, kan han trække ♠ B med ♠ D. Bemærk, at han ikke kan indlede med en lille spar fra bordet i den hensigt at sætte ♠ 8 i. Det forpurrer Øst ved at sætte ♠ 10 på. Syd må bruge ♠ D, Vest stikker med ♠ E, og Øst er sikker på siden at få stik på ♠ B.

Hvis Ø-Vs spar havde siddet omvendt, skulle Syd have indledt med en lille spar fra bordet til ♠ D og derefter have spillet en lille fra begge hænder. Det er et rent valg, om man vil spille på ♠ E *anden* (dvs double) på den ene eller den anden hånd. Når man bestemmer sig, skal man forsøge at finde ledetråde i meldingerne eller allerede spillede stik.

Sidder esset ikke double, kan man kun klare sig, hvis man finder B 10 double eller et af disse kort blankt hos Vest, fx:



Syd spiller ♠ 2 til 10, K og E. Derefter undgår han endnu en taber ved at trække ♠ D.

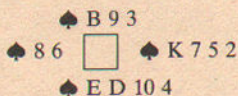
I praktisk spil vil han ofte miste det andet stik alligevel, fordi han vil tro, at sitsen er:



Efter ♠ 2 til K og E spiller han næste gang ♠ 5 til ♠ 8, går på bordet i en anden farve og spiller ♠ 6 til ♠ 9, hvorefter han trækker ♠ D og endelig fælder ♠ B. At han tror mere på ♠ 10 blank end på B 10 double, kommer vi til under *begrænset valg*, se side 97.

Hvis bordet ikke har indkomster til de nødvendige knibninger mod Øst, kan Syd være nødt til at spille på, at Vest har ♠ B 10 double, men det er noget helt andet.

I det hele taget kan *indkomster* være et stort problem, og man skal fra begyndelsen vænne sig til at økonomisere med dem. Se denne situation:



Det er tilsyneladende en let opgave for Syd at få fire stik ved at knibe ♠ K, men der er en fælde, hvis man skal gøre det uden at spille en indkomst.

Prøv at spille ♠ B. Øst lægger ♠ 2 (siden vil du finde ud af, at dette er en undtagelse fra regelen om, at *man skal dække en honnør med en honnør*), og Syd falder fra med ♠ 4. Så spiller du endnu en spar fra bordet, og når Øst atter falder fra, kan du ikke undgå at stikke hjemme med ♠ 10. Skal du knibe endnu en gang efter kongen, er du nødt til at have en indgang til bordet i en anden farve.



Det hjælper ikke, at du i første stik afblokerer ♠ 10 under ♠ B. Hvis du fortsætter med ♠ 9, dækker Øst med ♠ K, du må bruge esset, og nu får Øst med sikkerhed et stik på ♠ 7 5.

Derimod kan du indlede med ♠ 9 fra bordet. Falder Øst fra, lægger du ♠ 4 fra hånden og fortsætter med ♠ B. Falder Øst atter fra, kan du krybe med ♠ 10, og da du stadig er på bordet, kan du afslutte med en knibning til E D. Intet hjælper Øst. Stikker han ♠ 9 med ♠ K, stikker Syd med esset og spiller ♠ 4 til ♠ B, hvorefter ♠ D 10 giver de to sidste sparstik. For begynderen ser det ud som en spidsfindig forskel. For den viderekomne er det håndværk, der gøres automatisk!

Selvfølgelig havde det ikke været nødvendigt, hvis Øst kun havde haft ♠ K anden eller tredje, men en farve, hvor der er seks kort ude, sidder hyppigst 4-2, og et bestemt kort vil naturligvis oftest være blandt de fire og ikke blandt de to kort.

Du har allerede flere gange kunnet konstatere, at det er vigtigt at vide, hvorledes en farve er fordelt. Hvis du kender sandsynlighederne for de forskellige fordelinger, kan du tage hensyn til dem og give dig selv de bedst mulige chancer i dit spil.

Sammenlign disse to positioner:

1)

♠ K B 4 3  
 □  
 ♠ E 10 6 5 2

♠ K B 4 3  
 □  
 ♠ E 10 6 5

I begge tilfælde mangler du damen. Skal du forsøge at trække den fra toppen, toppe (altså med E og K), eller skal du forsøge at knibe efter damen?

Det afgøres af fordelings sandsynlighederne, så dem må vi have fat på.

## Fordelingsandsynligheder

Her er en tabel, der viser, hvorledes de udesiddende kort normalt sidder fordelt, når du selv har bestemte antal kort i en farve:

Du og makker har tilsammen	Modpartens kort er fordelt	i antal % af tilfælde
11 kort	1-1	52 %
	2-0	48 %
10 kort	2-1	78 %
	3-0	22 %
9 kort	3-1	50 %
	2-2	40 %
	4-0	10 %
8 kort	3-2	68 %
	4-1	28 %
	5-0	4 %
7 kort	4-2	48 %
	3-3	36 %
	5-1	15 %
	6-0	1 %
6 kort	4-3	62 %
	5-2	31 %
	6-1	7 %
	7-0	under ½ %

Mange føler sig mishandlet, når de mangler fire trumfer, og de sidder 4-0; eller når de mangler fem trumfer, og de sidder 4-1. I tabellen kan du se, at procentchancerne er hv 10 og 28, så det er der slet ikke noget mærkværdigt i. Man



skal vænne sig til at tage sådanne skæve fordelinger i betragtning i tide i stedet for at være bitter over dem, når det er for sent.

Nu kunne man tro, de to stillede problemer var ganske enkle, og det er det ene også. Vi repeterer dem lige:

1)           ♠ K B 4 3  
              □  
              ♠ E 10 8 5 2

2)           ♠ K B 4 3  
              □  
              ♠ E 10 6 5

I 2) skal du med otte kort knibe efter damen. Du bestemmer dig først for, gennem hvilken hånd du vil knibe. Måske har meldingerne vist dig, at den ene hånd bør have flere trumfer end den anden, og så gør du klar til at knibe den vej. Lad os sætte, at du vil knibe damen gennem Øst. Så trækker du først ♠ K. Det garderer dig imod at tabe til ♠ D blank hos Vest. Derefter spiller du en lille spar til ♠ 10 – forudsat Øst bekender. Ellers kan du overveje, om du vil give Vest stikket nu eller siden.

I 1) trækker du først ♠ K. Begge bekender. Du kunne nu tro, at du skal knibe, fordi modstandernes kort hyppigere sidder 3-1 end 2-2, men så let er det ikke. Fordelings-sandsynlighederne har ændret sig. *Nu kan farven nemlig ikke længere sidde 4-0, og dermed er 10 % af fordelingerne faldet væk. Det gælder også 3-1-fordelinger med singleton dame.*

Nu mangler du to kort, og de sidder hyppigere 1-1 end 2-0. Derfor skal du trække ♠ E. Forskellen på at knibe eller toppe er imidlertid så lille, at hvis du har bare en lille indikation på, at den ene hånd har flere kort i farven end den anden, skal du knibe efter damen gennem den hånd.

Du skal bemærke, at udesiddende kort har størst sandsynlighed for at være fordelt på den jævnest måde, hvor modspillerne ikke har lige mange! Eneste undtagelse er med to kort ude, hvor de hyppigst sidder 1-1. Med 3-5-7

ude er det sandsynligste hv 2-1, 3-2 og 4-3. Med 4-6 ude er det sandsynligste hv 3-1 og 4-2. Der er næppe en eneste bridgespiller i verden, der kan hele tabellen udenad, men alle topspillere ved nogenlunde, hvordan forholdet mellem fordelingerne i en given situation er, og spiller efter det.

Reglerne for trækning af udesiddende kort i en farve (hvis ingen ekstra oplysninger forrykker chancerne):

*Med 11 kort toppes efter kongen.*

*Med 10 kort knibes efter kongen.*

*Med 9 kort toppes efter damen.*

*Med 8 kort knibes efter damen.*

*Med 7 kort toppes efter knægten.*

Eller med andre ord: *Med et lige antal udesiddende kort topper man efter den ønskede honnør. Med et ulige antal udesiddende kort kniber man efter den.*

Der er en enkelt situation, du skal bide ekstra mærke i:

♠ E B 8 4 2  
 □  
 ♠ D 9 7 6 5

Du har ti kort og vil knibe efter ♠ K, men du må ikke spille en lille til ♠ B. Selv om den skulle holde stik, har du kvajet dig, hvis Vest har alle tre trumfer, for han skal alligevel have et stik på K 10. Hele sitsen er denne:

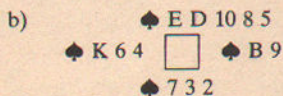
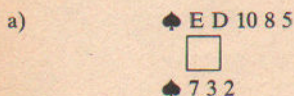
♠ E B 8 4 2  
 ♠ K 10 3 □ ♠ -  
 ♠ D 9 7 6 5

For at undgå tabere skal du indlede med ♠ D fra hånden. Lægger Vest lavt, falder du fra og gentager knibningen til knægten. Stikker vest med ♠ K, vinder du med esset og ser Østs renonce. Derefter kan du spille dig hjem i en sidefarve og tage den markerede knibning efter ♠ 10.



## Flere farver

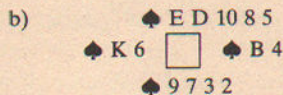
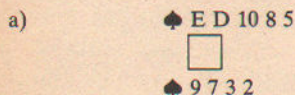
Vi undersøger nogle flere farver. Se først på venstre side, hvor spilførsers kort er angivet. Derefter på højre, hvor en mulig komplet sats er vist.



Du har otte kort, men mangler to honnører. Du skal dobbeltknibe, dvs foretage en knibning efter begge honnører i håb om, at mindst en er i plads. Du spiller en lille og kniber med ♠ 10. Har Vest såvel K som B, vinder tieren, og du taber intet stik i farven, hvis den sidder 3-2. Du forventer, at den taber til enten B eller K. Er det til kongen, er sagen i orden. Du regner med at trække knægten med E D. Er det til knægten, spiller du næste gang en lille fra hånden og kniber med ♠ D. Kun hvis K B sidder double hos Øst har du tabt et stik, du kunne have undgået. Det er et enkelt tilfælde, mens du har vundet over for en mængde situationer, hvis Vest havde en enkelt eller begge honnører.

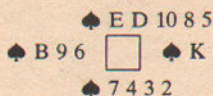
Matematisk kan du gøre det således op: I 50 % af tilfældene har Vest ♠ K. I halvdelen af disse tilfælde har han også ♠ B. Dvs at i 25 % af tilfældene taber Syd intet stik i farven. I 50 % af de tilfælde, hvor Vest ikke har ♠ K, har han til gengæld ♠ B. Med andre ord har Vest i 75 % af alle tilfælde mindst en af de to søgte honnører, og kun i 25 % af tilfældene taber man to stik.

Hvad med denne situation:



Igen kunne du dobbeltknibe, men denne gang kræver det kun ♠ K double i plads helt at undgå tabere i farven. Derfor spiller du en lille til ♠ D og håber at tage alle stik.

Jeg kan straks fortælle dig, at i visse situationer spiller man *safe*, dvs man har råd til at afgive et stik i en farve, men ikke to. Derfor gør man ekstra for at gardere sig. *Safespil* kommer vi siden til, men kan strejfe det ved at fortælle, at med denne fordeling er *safe*-spillet at trække ♠ E. Det, man frygter, er denne sits:



Spiller man farven normalt, taber ♠ D i første omgang til ♠ K, hvorefter man næste gang trækker ♠ E og kommer af med stik til ♠ B også. Med *safe*-spillet fanger man først en evt blank honnør bag på (her kongen) og kan spille over mod bordet siden. I den viste sits belønnes *safe*-spillet oven i købet med, at man ingen tabere får, når man først topper ♠ K ud og derefter kniber efter ♠ B!

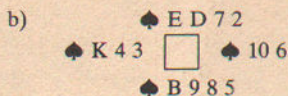
Videre i farverne:



Her må du ikke indlede med ♠ B. Har Vest kongen, dækker han, og ♠ 10 9 skal altid have stik. Har Øst den, får han altid stik for den. Du skal derimod spille en lille til ♠ D. Vinder den, kan du håbe på, at ♠ K sidder anden, for så har du ingen tabere i farven. Se b). Efter knibningen med ♠ D trækker du ♠ E, der fælder kongen, og du kan trække den sidste trumf med ♠ B.

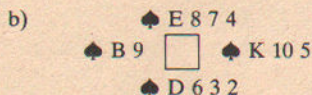
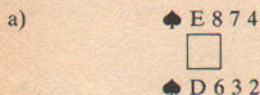


Havde du haft ♠ 9, havde det givet en valgmulighed:



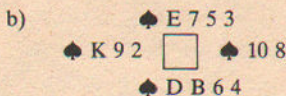
Når knibningen med ♠ D går godt, skal du bestemme dig for, om chancen er størst for, at Vest har ♠ K double, eller Øst har ♠ 10 double. I sidste fald, som ses i b), skal du gå på hånden i en sidefarve og spille ♠ B. Den *scooper* tieren hos Øst samtidig med, at den kniber kongen hos Vest, og du undgår tabere.

Vi kommer til farver, hvor man ikke kan undgå at komme af med stik:



Det er ikke muligt at spille den farve uden mindst én taber. Drømmer du fx om ♠ K single hos Vest, så husk, at det betyder B 10 9 5 hos Øst, der ikke kan undgå at få to stik. Skal du nøjes med at afgive et enkelt stik, skal fordelingen være som i b). Du trækker ♠ E og fortsætter med ♠ 4 mod ♠ D. Har Øst ♠ K, klarer du dig. Hvis han ikke stikker med den, kan du en sjælden gang overveje, om du skulle lægge ♠ 2 fra hånden. Det virker, hvis Vest har præcis K anden, men så skal du have gode grunde parat, når du skal forklare dit spil for makker.

Hvad med denne situation:



Igen kan Syd ikke undgå at tabe et stik. Skulle Øst have ♠ K blank, har Vest ♠ 10 9 8 2 og får et stik. Med ♠ K i plads hos Vest hjælper det ikke at spille ♠ D. Vest dækker, bordet stikker med esset, og ♠ 10 9 skal stadig have et stik. Det kan du efterprøve i b). Syd skal derfor trække ♠ E og spille hjem mod ♠ D B. Det giver tre stik, selv med ♠ K fjerde hos øst.

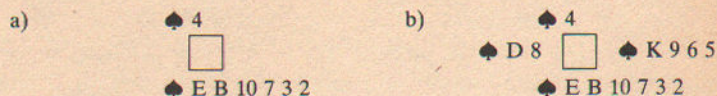
Som du flere gange har set, kan man med lidt held spille selv meget tynde farver til mange stik. Det gælder også:



Hvis du vil spille denne farve til én taber, kan du forsøge at dobbeltknibe mod K D i Vest i håb om, at han har dem begge. Vi har allerede konstateret, at det er i 25 % af alle tilfælde. Man kan imidlertid give sig selv bedre chancer end det. Stadig med en dobbeltknibning, men nu med gevinst i to forskellige kombinationer i stedet for én, nemlig hvis Vest har 1) D 10 eller 2) K 10. Tieren skal altså være i plads, men »bare« sammen med enten K eller D. Chancen er 37,5 % – og 12,5 % ekstra er da værd at tage med.

I b) ser vi, hvorledes Syd skal spille. Han indleder med ♠ 2 til ♠ 9. Han forventer, at den taber til D eller K (han kan alligevel ikke klare sig, hvis den skulle tabe til tieren). Næste gang spiller han ♠ 3 og kniber med ♠ B. Dermed får han kun en enkelt taber.

Hvordan spiller du denne farve:



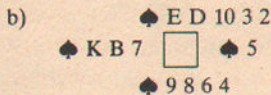
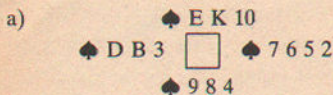
Med kun ét kort på bordet kan du ikke dobbeltknibe, og



mindre end to tabere kan du aldrig få. Hvorledes undgår du tre?

Det er intet problem, hvis farven sidder 3-3. Så kan du blot indkassere esset og spille to gange fra hånden, uanset hvilke kort. Normalt sidder modspillet kort imidlertid 4-2, hyppigst med en honnør på hver hånd. Tieren kan selvfølgelig også sidde anden, men det gør den kun halvt så tit som enten damen eller kongen. Du udnytter denne viden ved at trække esset og fortsætte med en lille spar. Sidder en honnør anden, stikker den ikke noget højt kort, og du kan fjerne de resterende spar med ♠ B 10 uden at tabe mere end yderligere ét stik. Falder der ingen honnør, kan du stadig håbe på, at farven sidder 3-3.

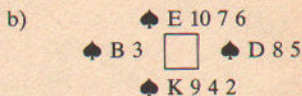
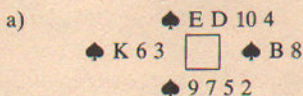
I mange af de viste eksempler har der været honnører indblandet. Hvorledes administrerer Ø-V deres honnørkort på en måde, der giver bedst mulighed for ikke at tabe for mange stik? Vi ser på nogle eksempler, men en slags motto for modspillet reaktioner kan være: *Husk, at spilfører ikke er synsk!* Du ved måske, at nogle kort sidder usædvanlig gunstigt for spilfører, men han ved det ikke, og giver du ham ikke ideen, spiller han måske ikke på det.



I a) spiller Syd ♠ 4. Vest skal uden betænkning eller anden reaktion bekende med ♠ 3. Hvis Syd har tænkt sig at dobbeltknibe efter D B, kan intet forhindre ham i det, men måske er han blot ved at spille sig over på bordet for at gøre noget i en anden farve. Hvis man sætter ♠ B i, får han måske ideen om næste gang at knibe efter ♠ D, især hvis man gør det efter betænkning eller tøven.

I b) spiller Syd igen ♠ 4. Fra tidligere ved vi, at han i håb om kun at afgive et enkelt stik agter at sætte damen på fra bordet. Hvis en nervøs Vest sætter ♠ B i, vinder ♠ D, og Syd er ikke i tvivl om, hvor ♠ K sidder. Han går hjem i en anden farve og kniber den. Havde Vest ikke haft nerver, havde han fået et stik.

De to eksempler viser dig baggrunden for, at hovedregelen, som kun har få undtagelser, hedder *lavt i anden hånd*. Den fortsætter lige så naturligt: *og højt i tredje*. Lad os se flere eksempler:



I a) spiller Syd ♠ 2 fra hånden. Hvis Vest skulle finde på at sætte ♠ K i, får Syd ingen tabere, hvis han stikker og trækker damen. Falder Vest fra, kan Ø-V aldrig undgå at få et stik i farven. I b) spiller Syd ♠ 2, og Vest må ikke falde for fristelsen til at »sikre«, at bordet bruger esset. Sætter han nemlig ♠ B i, vinder esset, og fra bordet følger ♠ 6 til knibning med ♠ 9. Havde Vest lagt en lille spar, ville Ø-V have været sikker på at få et stik i farven. Nu får de intet.

Husk altså: Lavt i anden hånd – og uden tøven. Forsøg at være klar, når en sådan kombination dukker op, så du ikke bliver overrumplet, når farven pludselig spilles.

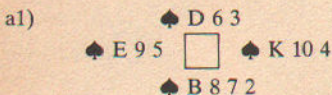
Skal du tage for dit es, når Syd spiller en lille spar i disse tilfælde:



Vi ser kun Vests og bordets kort samt Syds udspil i første



omgang. Vest skal lægge lavt i anden hånd, uanset om makker har kongen eller ej:

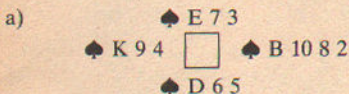


Hvis Vest i a1) tager stikket med esset, får Ø-V kun for ♠ E-K, og Syd kan rejse to stik uden besvær. Falder Vest fra, må bordet sætte ♠ D i. Øst vinder med ♠ K, og siden har Ø-V gaffel (E 9 over B 8) over Syd.

Hvis Vest i a2) vinder første stik med esset, afgiver Syd ikke flere stik i farven, da K D kan trække Ø-Vs øvrige kort. Falder han fra, vinder Nord's ♠ D, men på næste spar kniber modspillet ♠ K ud og får to stik i farven.

### *Honnør på honnør!*

Skal man sætte høje kort på i anden hånd, er det oftest pga at *man skal dække honnør med honnør*.

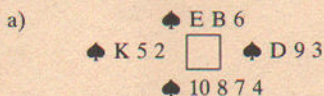


Hvis Syd i a) skulle finde på at spille ♠ D ud, er det nødvendigt, at Vest dækker med ♠ K. Bordet kan stikke med ♠ E, men der bliver ikke flere stik til N-S. Falder Vest fra, holder ♠ D stik, og Syd får to stik i farven. Da Syd ved, at Vest vil dække med kongen, hvis han har den, og Øst vinder stikket, hvis han har den, spiller en rutineret Syd aldrig således. Han trækker i stedet esset og spiller en lille mod ♠ D, som vi allerede tidligere har set.

I b) spiller Syd ♠ B ud, og Vest skal dække med ♠ D. Den kræver Nord's ♠ K, og Øst stikker med ♠ E. Derefter

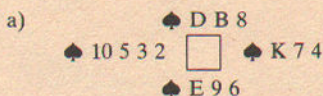
kan Syd ikke undgå at give Vests ♠ 8 stik, når han har trukket ♠ 10.

Af og til synes det ikke at være så vigtigt et kort, man kan dække, fx:



Syd spiller i a) ♠ 10 ud, og Vest skal dække med ♠ K. Kun derved beskytter han makkers ♠ 9! Når han dækker, stikker bordet med ♠ E, og Øst har med D 9 gaffel over ♠ B. Havde Vest ikke dækket med ♠ K, ville tieren have tabt til ♠ D, og næste gang kunne Syd have knebet kongen ud med E B.

Undtagelser og modifikationer er vigtige at kende til regler, der af mange anses for ukrænkelige. Her er et par eksempler på, at man ikke skal stikke honnør med honnør i anden hånd:



I a) må Øst ikke dække, hvis ♠ D kommer fra bordet. I så fald stikker Syd med esset og kan knibe ♠ 10 gennem Vest. ♠ D holder derfor stik, og fortsætter Syd med ♠ 8, falder Øst fra. Fortsætter Syd med ♠ B, sætter Øst ♠ K i. Du vil kunne se, at det i begge tilfælde sikrer Ø-V et stik, hvad enten det bliver til ♠ K eller ♠ 10. Vi får en tillægsregel, der hedder: *Du må først dække den sidste honnør i en sekvens.*

I b) følger du denne regel, og du opdager, at din konge slet ikke kan fanges, fordi Syd ikke har kort nok i farven til mere end en enkelt knibning. Bemærk, at Syd kunne være



startet med ♠ 3 til ♠ 9, men han forsøgte at lokke Øst til at dække med ♠ K ved at sende damen af sted. Den vil aldrig gå mod en god spiller – og nu heller aldrig mod dig!

Heller ikke undtagelser er uden undtagelser:



Syd spiller ♠ D fra bordet, og denne gang skal Øst dække, selv om også ♠ B ligger der. Hans problem er, at med doubleton er han nødt til at sikre sig, at han overhovedet får dækket noget. Falder han fra, er Syds eneste chance for at få tre stik, at Øst har ♠ K double, og så spiller han ♠ 7 til ♠ E og får ♠ K med i farten. I den situation må Øst i første stik dække med kongen og håbe, at makkers spar er solide nok til at forhindre en knibning. I eksemplet er de, så alt er godt!

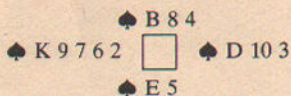
### *Udspil af fjerdehøjeste*

Det er sværere for modspillet end for spilfører at etablere en farve, fordi modspillerne ikke kan se hinandens hænder. Derfor har modspillet en udspilsregel, der tit kommer i brug. *Fra en langfarve uden en sekvens i toppen spilles det fjerdehøjeste kort ud.*

Det giver mulighed for at benytte 11-regelen, som gælder for makker til den, der har spillet fjerdehøjeste ud:

*Hvis man trækker det udspillede korts værdi fra 11, ved man, hvor mange kort, højere end udspilskortet, der sidder på de tre øvrige hænder.*

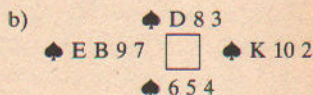
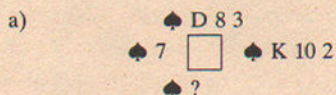
Lad os prøve på en konkret farve:



Vest spiller sin fjerdehøjeste ud, altså ♠ 6. Syd trækker 6 fra 11: facit 5. På bordet ligger to kort, der kan stikke ♠ 6, Øst har selv to. Dermed er der kun et enkelt kort tilbage hos Syd, der er højere end ♠ 6. Vi kan se, at det passer. Når der lægges lavt fra bordet, stikker Øst med ♠ 10. Stikker Syd, ved Øst, at farven er rejst for modspillet. Stikker Syd ikke, fortsætter Øst med ♠ D. Husk, at han ved, at makker har enten E eller K, da Syd kun har et enkelt kort højere end sekseren.

Du kan godt få en kort, matematisk forklaring. Kortene har værdi fra 2 til 14 (eset). Man ved, at tre af de kort, der er højere end udspilskortet, sidder på udspilshånden. De øvrige er altså et antal af  $14 - 3$  – det udspillede korts værdi (da kort mindre end det er uinteressante); eller  $11 -$  værdien af det udspillede kort.

På et eksempel som dette kan du se, hvor fint 11-regelen fungerer:



Makker spiller ♠ 7 ud, som du er sikker på må være fjerdehøjeste. Du trækker 7 fra 11, og de tre øvrige hænder har altså fire kort, der kan stikke ♠ 7. Bordet har to, og du har to – hvor mange har så Syd? Netop! Ingen!

Spilfører beder om ♠ 8, og hvad gør du med den? Præcis – stikker med ♠ 10. Når Syd ingen har, der er større end



♠ 7, kan du placere samtlige kort (Vest kan dog have mere end fire). Som ventet vinder ♠ 10 stikket, du trækker ♠ K og spiller spar til makkers E, hvorefter han kan indkassere ♠ 9. Hele den aktuelle fordeling kan findes i b).

### *Makker til udspiller har sekvens*

En gang imellem forsøger man ikke at rejse sin egen farve, men prøver at finde makkers med sit udspil. Er man heldig, har makker en solid sekvens i toppen af denne farve, og så er det vigtigt at have aftalt, hvad han i så fald skal gøre for at vise det.



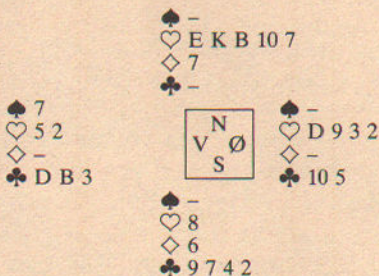
Da udspil af en lille spar fra Vest ville ligne udspil af fjerde-højeste (og se ud som invitation), vælger man fra kombinationer som denne at spille den højeste ud, altså ♠ 7. Med de kort, Øst har, ville han selvfølgelig ikke have været i tvivl, men det hører også til undtagelserne, at man er så heldig – i hvert fald hvis han ikke har meldt farven.

Fra bordet lægges ♠ 3, og Øst stikker med ♠ 10. Regelen er, at *med en sekvens spiller man det højeste kort ud, men stikker med det laveste*. Pointen er klar: Hvis Syd må stikke tieren med esset, vil Vest undre sig over, hvor pokker ♠ K D er blevet af. Makker kunne fx have dem, og kommer han ind, vil han spille farven igen.

Hvis Syd falder fra med esset, fortsætter Øst med ♠ K, helt i overensstemmelse med regelen. Dermed viser han, hvorfor den er sådan, for når han stikker med det laveste kort i sekvensen og spiller det højeste ud, så må sekvensen nødvendigvis hedde K D B. Da Syd stikker med esset, er Vest således ikke i tvivl om hele farvens fordeling.

## Farveetablering i trumfkontrakter

Vi har hidtil vist, hvorledes man etablerer farver uden brug af trumfninger. Såvel farver i Ut-kontrakter som trumffarven i trumfkontrakter. Nu skal vi se på nogle muligheder for at etablere farver eller enkeltkort, når der er trumfer indblandet.



Ruder er trumf, og Syd spiller ud. Han skal have resten af stikkene. Det lykkes ikke, hvis han kniber i hjerter, for Øst har ♥ D bag på E K B. Det er heller ikke nok at trumfe en klør med ♦ 7 og lægge en mere på ♥ K. Det giver kun fire stik. For at vinde skal Syd etablere hjerterfarven ved hjælp af en variant af den baglæns knibning. Han indleder derfor med ♥ 8 til ♥ K, trækker ♥ E og fortsætter med ♥ B. Hvis Øst dækker med damen, trumfer han med ♦ 6, trumfer en klør på bordet og har de to sidste stik på ♥ 10 6. Hvis Øst falder fra, lægger han en klør fra hånden og fortsætter med ♥ 7 til trumf. Han ved, at der kun er en hjerter mere ude, så ♥ D falder denne gang. Derefter trumfer han klør med ♦ 7 og tager sidste stik på ♥ 10.

Her må indskydes, at uden noget at støtte sig til fra meldinger eller tidligere spil er Syds spillefacon ikke den matematiske bedste. Det ville være lidt bedre at trumfe den tredje hjerter, så man vandt med alle 3-3 sitser samt 4-2-sitser



med Hj D double. Det kan man regne ud, hvis man går ud fra fordelingstabellen side 37: Ganske vist er 4-2-fordelingen hyppigere end 3-3-fordelingen, men dels er sandsynlighederne ændret, fordi 5-1 og 6-0 fordelingerne er ude af betragtning, dels vinder man kun på at spille på fire kort i Øst i de tilfælde, hvor Øst har præcis damen fjerde. Lige så tit sidder damen fjerde hos Vest, og fordelinger med ♡ D double har man jo dækket ind, før man trumfer den tredje hjerter.

Den normale knibning er til gengæld helt ude af betragtning. Den lykkes kun, når Vest har ♡ D, men taber i alle andre tilfælde.

Undskyld! Det var nok rigeligt med matematik midt i en demonstration af farveetablering – men man skal faktisk altid have fordelingssandsynligheder i bagehovedet, når man vejer tingene op mod hinanden. Under alle omstændigheder: Den baglæns knibning i den viste situation er en ganske glimrende chance.

Her er en farve, som mange ville »glemme« at etablere:

♠ 8	♠ E	♠ 5			
♡ K D 9 3	♡ E 8 7 5 4	♡ B 10 2			
◇ D 7 4	◇ E K	◇ B 6			
♣ -	♣ -	♣ K 8			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	
N					
V Ø					
S					
	♠ 7 4 3 2				
	♡ 6				
	◇ 10 3 2				
	♣ -				

Spar er trumf, og Syd skal tage samtlige stik. Hvis Ø-V ingen trumfer havde, var der intet problem. Så kunne man trække ◇ E K, indkassere ♡ E og trumfe en hjerter, hvorefter håndens sidste ruder kunne trumfes med ♠ E, og håndens trumfer gav rest. Imidlertid har Vest en meget

generende ♠ 8, og hvis de udesiddende trumfer ikke trækkes med ♠ E, giver ♠ 8 stik. Har du set muligheden for at etablere ♥ 8 som det afgørende stik? Hvis du trækker ♥ E og trumfer tre hjerter hjem, er alle Ø-Vs hjerter væk, og ♥ 8 *står* (er højeste og her samtidig eneste hjerter, så den kan tage stik).

Når man skal trumfe så mange gange og tilmed tilbage til bordet en sidste gang for at få det etablerede stik, er det store problem altid indkomsterne. Tre gange skal man på bordet for at trumfe hjerter hjem, og fjerde gang skal man derover for at indkassere ♥ 8. Lad os tælle bordets *indgange* (det samme som indkomster). ♠ E, ♥ E, ♦ E og ♦ K. Altså præcis de fire nødvendige. Så må vi holde godt hus med dem.

Det betyder, at vi ikke kan starte med at trække trumf med ♠ E. For at trumfe hjerter må ♥ E trækkes først, og derfor er det nødvendigt, at det bliver første anvendte indkomst. Trækkes ♠ E før ♥ E, har man brugt to indkomster, før man går i gang med at trumfe hjerter, og så klarer man sig ikke.

Altså: Hjerter til esset og ♥ 4 til ♠ 2. Så er det tid at spille trumf til ♠ E og trumfe ♥ 5 med ♠ 4. ♦ 2 spilles til ♦ K, og ♥ 7 trumfes med ♠ 7. Så er der ikke flere trumfer i spillet, men det gør intet, for Syd slutter af med ruder til ♦ E og tager sidste stik på ♥ 8.

Som du ser, er vi ved at have mange kort i diagrammerne ved de mere komplicerede farvetableringer, der kræver trumfninger. Derfor vil vi nu forlade dem og – endelig – komme til spil og modspil på fulde hænder med alle 52 kort!



# Spillet i ut

Den afgørende forskel på at spille i ut og farve er, at i farvekontrakter har spilfører som regel en god, solid trumffarve, med hvilken han kan beherske sidefarverne; i hvert fald de »lange« kort i sidefarverne, der er tilbage/højst, når topkortene er gået. I ut-kontrakter regerer sådanne kort til gengæld, når de er blevet rejst.

Det betyder, at det i ut ikke gør så meget at give et par stik væk i starten i en farve, hvis man til gengæld er sikker på at få dens mindre kort rejst som stik siden.

Lad os se på, hvorledes spilfører skal reagere, når han spiller ut, og der er spillet ud, så den blindes kort er kommet på bordet.

Syd spiller 3 ut. Vest spiller ♠ D ud, og Syd overskuer disse tropper.

	♠ E 3									
	♥ D 6									
	♦ E 8 7 5 4									
	♣ D 8 6 2									
♠ D										
	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>V</td><td>Ø</td><td></td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		V	Ø			S	
	N									
V	Ø									
	S									
	♠ K 8									
	♥ K B 10 7									
	♦ 10 3 2									
	♣ E K 5 3									

Først tager Syd et grundigt kikk på sine samlede styrker, og han lægger ikke et kort til fra bordet, før han har lagt sin *spilleplan*. Alt for ofte beder Syd om et kort, før han er færdig med sin plan, og opdager siden, at han gjorde den afgørende fejl præcis der.

Han tæller sine *topstik*, dvs. stik, der kan indkasseres uden forberedelse. I spar har han to topstik. I hjerter har han ingen. Ganske vist vil han meget hurtigt kunne rejse sig tre hjerterstik, men det kræver et vist arbejde, nemlig at ♡ E skal *slås ud/væk* fra Ø-Vs hænder. Derfor kaldes hjerterfarven for en *arbejdsfarve*. I ruder har Syd et enkelt topstik, og i klør har han tre. Måske har han fire klørstik. Det kræver kun, at de udesiddende klør sidder 3-2. Selv om klør således er en arbejdsfarve, vil det kræve minimal indsats at »rejse« det sidste klørstik, hvis sitsen er som ønsket – men i første omgang må Syd kun tælle tre topstik.

Ialt har Syd seks topstik. Da han skal bruge ni stik for at vinde 3 ut, skal han rejse yderligere tre. Hvor kan de komme fra? Lad os tage farverne i rækkefølge:

Spar: Ingen muligheder. Når man kun har to kort på hver hånd, kan man aldrig få mere end to stik, som Syd her har på ♠ E K.

Hjerter: En fin arbejdsfarve. Syd har fire af de fem højeste kort, og med fire hjerter på Syds hånd vil han kunne rejse tre hjerterstik, hvis han slår esset ud.

Ruder: Også en lovende farve. Normalt er de udesiddende kort fordelt 3-2, og i så fald kan bordets fjerde og femte ruder rejses som stik ved, at der afgives to stik.

Klør: En meget lovende farve, omend kun til et enkelt ekstra stik. Det kræver som nævnt kun, at de udesiddende klør sidder 3-2.

Hvilken eller hvilke arbejdsfarver skal Syd så vælge at koncentrere sig om?

Han skal bruge tre ekstra stik i en fart, og det afgør straks sagen. Tre stik kan han kun rejse sig i hjerter.

Hvorfor haster det så meget? Jo, modspillet spillede sin bedste farve ud, og den har vi kun to *hold* (stoppere) i. Det ene er fjernet. Næste gang modspillet kommer ind, fjerner det den anden. Tredje gang modspillet kommer ind, kan det indkassere sine rejste sparstik. Derfor må modspillet



kun komme ind en enkelt gang, før vi skal kunne tage vores ni stik.

Det udelukker ruderfarven, hvor modspillet altid skal ind to gange, samt klørfarven, der kun kan give et enkelt ekstra stik.

Lad os se hele sitsen:

S. Alle

<p>♠ D B 10 7 4 ♥ 9 4 ♦ 9 6 ♣ B 10 7 4</p>	<p>♠ E 3 ♥ D 6 ♦ E 8 7 5 4 ♣ D 8 6 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V    Ø</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	V    Ø	S	<p>♠ 9 6 5 2 ♥ E 8 5 3 2 ♦ K D B ♣ 9</p>	<p>Syd      Vest      Nord      Øst</p> <p>1 ♣      pas      1 ♦      1 ♥</p> <p>1 ut      pas      3 ut      pas</p> <p>pas      pas</p>
N							
V    Ø							
S							
<p>♠ K 8 ♥ K B 10 7 ♦ 10 3 2 ♣ E K 5 3</p>							

Vest spiller ♠ D ud, som Syd stikker med bordets E. For ikke at spille indkomster spiller han ♥ D fra bordet i stik 2 (havde han spillet en lille til ♥ 10 og ♥ 7 til ♥ D, kunne Øst have faldet fra to gange med ♥ E, og så kunne Syd ikke have fortsat farven uden at bruge en indkomst på at komme hjem). Øst stikker med ♥ E og spiller ♠ 2. Syd vinder med ♠ K og kan tage ni stik.

Han gør det ikke i tilfældig rækkefølge, for han vil gerne have evt ekstra stik, *overtræk/overstik*, med. Han kan få et ekstra i klør, hvor farven sidder 3-3, eller spilleren med fire klør lægger en af dem. Derfor tager Syd først sine tre hjerterstik. Vest kan ikke bekende til de to og skal derfor af med to kort. Først lægger han ♦ 6, anden gang enten ♦ 9 eller en spar. De fire klør på bordet er et faresignal, der får ham til at holde godt fast i sine egne klør. Derfor får Syd kun ni stik: To i spar, tre i hjerter, et i ruder og tre i klør.

Godt, at han ikke bare gik ud fra, at han havde et fjerde klørstik og gav sig til at rejse ruderfarven. Hvorledes var det nemlig gået?

Jo, ♠ D til ♠ K. ♦ E og ruder til ♦ D. Spar til ♠ E. Ruder til ♦ K. Derefter indkasserer Ø-V tre sparstik og ♥ E. Ialt tre spar-, et hjerter- og to ruderstik til modspillet. *To for lidt.*

Du kan se, at ut-spil er et kapløb om at rejse stik. Modspillet forsøger at rejse stik nok til at sætte kontrakten, før spilfører har nok stik til at opfylde den. Og modsat.

## Udspil mod ut

For at kunne lægge spilleplaner, er det nødvendigt, at man ved, hvad modpartens udspil betyder. Det samme er temmeligt afgørende for modspillet, så lad os få en oversigt over almindelige udspil mod ut-kontrakter.

I vores oversigt over grundteknikker og farvebehandling har vi allerede beskæftiget os med flere af mulighederne. Lad os her tage et eksempel sammen med hvert udspil for at se, hvorledes man håber, at det skal virke i praksis:

### *Udspil fra sekvens*

Man spiller det højeste kort ud fra en sekvens. Når det gælder ut, skal sekvensen enten være på tre kort (K D B, D B 10 etc), eller det kan være en *brudt sekvens*, hvor «hullet» ligger mellem andet og tredje kort (K D 10, D B 9 etc). Det seneste spil kunne tjene som eksempel på udspil fra sekvens. Når man spiller ud fra en brudt sekvens, håber man fx på en situation, som den i spillet på næste side.



S.Ingen

♠ D B 9 7 4 ♥ 8 5 ♦ 9 4 ♣ 8 4 3 2	♠ K 5 ♥ K B 4 3 ♦ E 8 7 2 ♣ B 9 6	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">V   Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	V   Ø	S	♠ E 8 2 ♥ 10 9 6 2 ♦ 10 5 ♣ E 10 7 5				
N										
V   Ø										
S										
♠ 10 6 3 ♥ E D 7 ♦ K D B 6 3 ♣ K D	Syd 1 ut 2 ♦ pas	Vest pas pas pas	Nord 2 ♣ 3 ut	Øst pas pas						

Vest spiller ♠ D ud fra sin brudte sekvens, og Syd er prisgivet. Stikker han med ♠ K, vinder Øst med ♠ E, og med spar tilbage knibes Syds ♠ 10. Falder Syd fra, fortsætter Vest med en lille spar til K og E, og atter tager Ø-V de fem første stik i spar. Bemærk, at hvis Vest havde spillet ♠ 7 ud (fjerdehøjeste), kunne Syd ved at falde fra på bordet have sikret sig et sparstik.

Hvad skal Øst forresten lægge på fjerde og femte spar? Han skal *kalde* i klør, dvs udtrykke sin interesse for, at makker spiller klør. Hvorledes man kalder, kommer vi snart til. Her vil det bestå i, at Øst lægger ♣ 10 på fjerde spar og ♣ 5 på femte spar. Det vil få Vest til at spille klør, så modspillet får seks stik fra start. Får Øst ikke for ♣ E med det samme, får han det slet ikke, da Syd har ni stik i de røde farver alene.

*Interne sekvenser* er sekvenser, hvor hullet ligger mellem øverste og næstøverste kort. Normalt spiller man fra dem det højeste af sekvenskortene ud, dvs B fra K B 10, 10 fra D 10 9, etc. Her er et eksempel på, hvorledes det fungerer:

N.Ø-V

♠ 8 4 3	♠ D 5 2	♠ B 10 9 7
♥ D 10 9 7 3	♥ B 8 4	♥ K 6 2
♦ 9 8 5	♦ E D 7 3	♦ K 6
♣ K B	♣ E D 7	♣ 8 6 5 4

♠ E K 6	Vest	Nord	Øst	Syd
♥ E 5	pas	1♦	pas	2 ut
♦ B 10 4 2	pas	3 ut	pas	pas
♣ 10 9 3 2	pas			



Vest spiller ♥ 10 ud. ♥ B på bordet er fanget, så Syd kun får et enkelt hold. Sætter han ♥ B på, stikker Øst med ♥ K og spiller farven igen, hvis den får lov at holde stik. Stikker Syd straks med esset, er farven allerede rejst.

Hvis Syd falder fra, kalder Øst med ♥ 6 (du vil nu have fundet ud af, at man kalder ved at lægge højere kort end nødvendigt). Vest fortsætter med en lille hjerter til ♥ K, og farven er atter rejst. Når Syd vinder med ♥ E, vil han tage en ruderknibning. Han har nemlig tre topstik i spar, et i hjerter og et i begge minorfarver (klør og ruder). Han vælger ruder som første arbejdsfarve, fordi en vellykket knibning efter ♦ K giver de tre stik, han mangler, med det samme. Det er nødvendigt, hvis hjerterne sidder 5-3, så modspillet, hvis det kommer ind, straks kan tage fire hjerterstik og sætte kontrakten.

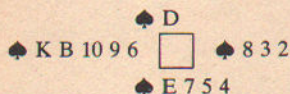
Han spiller med andre ord ♦ D og lader løbe. Øst kommer ind på ♦ K og spiller hjerter, hvorefter kontrakten er sat.

Syd kunne have vundet sin kontrakt, hvis han i stedet for ruder havde spillet en lille klør til ♣ D og derefter trukket ♣ E. Det er blot en dårligere spilleplan, så den omstændighed må ikke ødelægge hans – og slet ikke hans makkers! – nattesøvn. For at den plan skal virke, skal Vest have såvel



♣ K som ♣ B, og de må højst sidde double. På denne hånd vil en dårligere bridgespiller kunne slå den dygtige med den næstbedste spilleplan. Det er en charme ved bridge, at det enkelte spil kan være sådan, men i længden vinder den, der tager de bedste chancer!

En fodnote til udspillet fra interne sekvenser kan være denne farve:



Meldingerne kan være gået:

Vest	Nord	Øst	Syd
	1 ♠	pas	1 ♥
1 ♠	2 ♣	pas	2 ♠
pas	3 ♠	pas	3 ut
pas	pas	pas	

Med 2 ♠ fiskede Syd efter flere oplysninger fra Nord, der ville have vist med 2 ut, hvis han havde et sparhold. Sandsynligvis har Syd i den slags meldeforløb både ♠ E og ♠ D, men tiere, end du måske tror, vil ♠ D ligge blank på bordet, og så er der jack-pot for at spille ♠ K ud i stedet for ♠ B.

### *Fjerdehøjeste i længste farve*

Vi har allerede set, hvorledes dette udspil fungerer, men tager et eksempel, der samtidig viser, at det ikke gør noget at give et stik væk mod en ut-kontrakt, hvis man til gengæld får rejst sine »lange« kort i farven.

S.N-S

♠ 7 6 2 ♥ D 7 2 ♦ K 9 6 4 3 ♣ 9 7	♠ E K D 5 ♥ 9 6 ♦ 8 2 ♣ E 6 4 3 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V    Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V    Ø	S	♠ 9 8 4 ♥ E 5 4 ♦ B 10 7 ♣ K B 10 5	♠ B 10 3 ♥ K B 10 8 3 ♦ E D 5 ♣ D 8	Syd 1 ♥ 2 ♥ 2 ut pas	Vest pas pas pas pas	Nord 2 ♣ 2 ♠ 3 ut	Øst pas pas pas
N											
V    Ø											
S											

Vest spiller ♦ 4 ud til 10 og D. Syd kunne ikke selv have skaffet sig stik på ♦ D, men alligevel er udspillet til Ø-Vs fordel, fordi de er kommet et tempo forud i etablering af farve.

Syd har kun seks topstik, men hvis han kan finde damen i plads (altså hos Øst og til knibning), kan han rejse tre hjerterstik. Derfor indkasserer han ♠ 10 og går på bordet på ♠ D for at spille ♥ 9, som han vil lade løbe. Øst er klar over, at det gælder om at bevare evt indkomster på makkers hånd, så de først bruges, når ruderfarven er rejst. Derfor stikker han med ♥ E og spiller ♦ B. Syd falder fra i håb om, at Øst enten kun har den ruder tilbage (men det kræver i så fald også, at Vest ikke stikker over med ♦ K og spiller farven igen – så farven kan under ingen omstændigheder blokeres), eller at Øst stak for med esset, fordi han også har damen. Øst fortsætter med sin tredje ruder til esset, og Syd spiller sig på bordet i spar og spiller ♥ 6 til ♥ 10. Vest vinder med ♥ D og kan indkassere tre ruderstik. Således går kontrakten en ned.

Udspillet af fjerdehøjeste fungerede efter hensigten. Kontrakten kunne også have været sat, hvis Vest havde spillet klør ud til ♣ K og Øst skiftet til ♦ B, men det er utrolig svært at finde ud af. Så var udspillet i ruder langt lettere og mere logisk.



## Toppen af ingenting

Af og til har man på fornemmelsen, at det ikke nytter at spille aggressivt ud og satse på sin egen farve. I stedet forsøger man ikke at give noget væk, og måske er man heldig at finde makkers farve. Så spiller man normalt *toppen af ingenting*, dvs det højeste af tre (evt to) kort. Man håber, at situationen kan være denne:

S. Alle

♠ B 9 8 5 ♥ E D 7 3 ♦ 8 6 ♣ 8 4 3	♠ D 4 3 ♥ B 10 4 2 ♦ E K B ♣ D 10 6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N              V   Ø              S           </div>	♠ 7 6 ♥ 9 6 5 ♦ D 10 4 ♣ K B 9 5 2	♠ E K 10 2 ♥ K 8 ♦ 9 7 5 3 2 ♣ E 7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Syd</th> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Vest</th> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Øst</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ♦</td> <td>pas</td> <td>1 ♥</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>1 ♠</td> <td>pas</td> <td>2 ♣</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2 ut</td> <td>pas</td> <td>3 ut</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♦	pas	1 ♥	pas	1 ♠	pas	2 ♣	pas	2 ut	pas	3 ut	pas	pas	pas		
Syd	Vest	Nord	Øst																						
1 ♦	pas	1 ♥	pas																						
1 ♠	pas	2 ♣	pas																						
2 ut	pas	3 ut	pas																						
pas	pas																								

Nords 2 ♣ er fjerde farve og behøver derfor ikke at vise en rigtig farve, men beder makker vise mere om sin hånd, fx tilpasning til hjerter eller hold i klør. Syd har det sidste og melder 2 ut, som Nord hæver til udgang. Melding af fjerde farve er ofte smidigt, men unødvendigt her og koster kontrakten. Nord burde have meldt 3 ut direkte. Så havde ♣ D været beskyttet i udspillet, og det vil du opdage hyppigt er vigtigt.

Vest har hørt Syd melde spar og er bange for at give favør ved at spille farven ud. Hjerter har Nord meldt ægte, så hvorfor vise, hvor den farve sidder – oven i købet foran den hånd, der har meldt den. Klør har ingen af hænderne meldt ægte, så Vest beslutter sig for at spille ♣ 8 ud.

Den sidder i plet! Syd beder om ♣ 10 fra bordet, og Øst stikker med ♣ B. Syd falder fra, og da Øst ikke er sikker på, om Syd har to eller tre klør, skifter han til hjerter. Vest stikker Syds K med esset og fortsætter med klør til 6, 9 og E. Syd har seks topstik: Tre i spar, to i ruder og ♣ E. Han kan få de øvrige tre, uden at Ø-V kommer ind, hvis han kan finde ♦ D double eller tredje i plads. Derfor spiller han ruder til ♦ B, men Øst vinder med damen, indkasserer tre klørstik og slutter med at spille hjerter til Vests D. Fire klørstik, to hjerter- og et ruderstik, ialt syv stik til Ø-V og tre for lidt.

Prøv at studere forskellen, hvis Nord var blevet spilfører. Øst spiller utvivlsomt ♣ 5 ud, som Nord vinder med ♣ 10. Han trækker ♦ E K og spiller en tredje ruder. Øst kommer ind og kan spille en lille klør til esset (som denne gang kan ses på bordet), men Nord har sine ni stik: Tre i spar, fire i ruder og to i klør.

Et malerisk eksempel på, hvilken forskel meldinger og udspil kan gøre!

## *Andet*

Vi har allerede set, hvorledes det at lytte til meldingerne kan gøre udslaget, når man vælger sit udspil. Derfor må man aldrig forfalde til vane, men skal forsøge at finde det bedste udspil ud fra, hvad man har hørt, og hvad man kan se hos sig selv.

På næste side er et eksempel.



S. Alle

♠ K 6 ♥ 8 3 2 ♦ 9 6 5 3 2 ♣ 7 4 3	♠ 5 4 2 ♥ K B 2 ♦ K 10 7 ♣ E B 10 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V   Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V   Ø	S	♠ E D B 8 7 ♥ 10 7 5 ♦ D B 4 ♣ 9 6	♠ 10 9 3 ♥ E D 6 4 ♦ E 8 ♣ K D 8 5	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td>1 ut</td> <td>pas</td> <td>3 ut</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ut	pas	3 ut	pas	pas	pas		
N																				
V   Ø																				
S																				
Syd	Vest	Nord	Øst																	
1 ut	pas	3 ut	pas																	
pas	pas																			

Det kunne synes at være begrænset, hvad man kan lytte sig til i det meldeforløb. Syd viser 15-17 hp, og Nord vil gerne spille 3 ut med den viden!

Alligevel får man flere oplysninger end som så. Nord har næppe firfarve i major (hjerter eller spar), da han i så fald med 2 ♣ ville have søgt efter major firfarve hos makker. Da Syd ikke har femfarve i major, når han åbner med 1 ut, kan man slutte, at N-S højst har syv, men tiest seks eller fem, kort i hver af de to majorfarver.

Vests længste farve er ruder, men har den farve nogen fremtid? Det er usandsynligt. Makker skal have alt for meget, for at den kan blive rejst, og skulle den endelig blive det, er ♠ K, Vests eneste indkomstkort, sikkert væk forinden. Altså skal Vest ikke spille ruder ud.

Derimod ved han to ting om sparfarven: 1) Makker er sandsynligvis længst i den – normalt femfarve. 2) Vest kan hjælpe Øst med en tophonnør, så Øst behøver ikke mere end D B i farven, for at den kan rejses på én gang. Yderligere må Øst sidde med evt indkomstkort i de øvrige farver.

Derfor skal Vest spille ♠ K ud!! På en god dag er sitsen som vist, og Ø-V tager de fem første stik i spar, mens alle andre udspil havde givet Syd 10 stik med det samme. På en ganske normal dag har Øst måske ikke ♠ E, men i stedet

eset i klør eller hjerter. I begge tilfælde kan han ikke undgå at komme ind på det og tage sine sparstik.

♠ K fra Vests hånd er et udspil, der kan få hjertet til at hoppe i livet på de fleste begyndere, men forhåbentlig ikke længe. Det er så logisk det eneste rigtige.

Lad os tage en sekvenslignende farve, hvor hullet er en tak større ind i den interne sekvens:

V.Ø-V

♠ E B 10 7 2 ♥ K 9 8 ♦ 9 4 ♣ 9 7 2	♠ 9 8 ♥ E 5 2 ♦ E B 10 7 5 ♣ K D 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N              V Ø              S           </div>	♠ 6 5 3 ♥ B 6 3 ♦ K 6 3 2 ♣ 8 6 5				
	♠ K D 4 ♥ D 10 7 4 ♦ D 8 ♣ E B 10 4			Vest pas 1 ♠ pas	Nord 1 ♦ 2 ♦ pas	Øst pas pas pas	Syd 1 ♥ 3 ut

Vest kan høre, at der er stor chance for, at Syd har ♠ K D. Desuden har han selv ikke flere point, end der kan blive til en indkomst hos makker. Han spiller derfor ♠ B ud og håber på at kunne rejse farven med kun én taber ved makkers hjælp.

Syd tager stikket med ♠ D og tæller sine stik. Han har et spar-, et hjerter-, et ruder- og fire klørstik. Han har rigeligt med stik, hvis han kan knibe ♦ K, hvorfor han i stik 2 lader ♦ D løbe. Øst har den og spiller sin anden spar. Derved knibes ♠ K, Vest tager fire sparstik og sænker kontrakten.

Syd kunne godt have vundet sin kontrakt, men på en dårligere spilleplan. Han kunne i stik to have spillet klør til ♣ D og fortsat med hjerter til ♥ 10. Vest vinder med ♥ K og spiller ruder, men Syd kan stikke med bordets E, indkassere ♥ E og ♥ D, og da hjerterfarven sidder 3-3, giver



♥ 7 et tredje hjerterstik. Det giver et spar-, tre hjerter-, et ruder- og fire klørstik til vundet kontrakt. Havde Øst haft ♥ K, kunne han have stukket for med den i stik 2 og have spillet spar, så denne spilleplan ville ikke kun være afhængig af en konge, men også af en knægt og en 3-3-fordeling. Syd gjorde altså sit bedste, men det er meget godt at vænne sig til at se alternative spilleplaner, så man kan benytte dem, den dag bevismaterialet pludselig favoriserer dem!

Har makker meldt en farve, skal der gode grunde til ikke at spille den ud. Hvis man bestemmer sig for at gøre det, gør man det, som man ville gøre det ved udspil mod en farvekontrakt. Det foregriber vi:

Med doubleton spilles det højeste kort, hvad enten det er en honnør eller et mindre kort.

Med tre spilles det højeste fra små kort, mens man spiller det mindste med honnør tredje (D 5 2, K 8 4 etc). Dog spilles den højeste fra to honnører tredje (K D 4, D B 7 etc).

Med fire spilles fjerdehøjeste, medmindre man har to topkort i sekvens (ned til 10 9 4 3) i toppen. Så spilles det højeste honnørkort.

## Spilførers taktik i ut

Vi har allerede beskæftiget os meget med spilførers måde at lægge spillet an på, men vi må gentage og lægge eftertryk på én ting: Spilfører tæller sine stik. Så længe han er i kontrol over alle farver, kan han arbejde på at rejse ekstra stik i sine arbejdsfarver. Hvis modstanderne får rejst stik nok til, at hvis de kommer ind, kan de sætte kontrakten (eller tage flere stik, end de kunne, hvis spilfører straks trak sine stik), indkasserer man, hvad man har – ikke før da. Det fører til en katastrofe, hvis man unødigt tager sine

topstik uden for arbejdsfarverne. Her er et grelt eksempel på begynderspil:

S.N-S

<p>♠ D B 10 6 ♥ B 8 5 3 ♦ 8 6 ♣ 10 8 7</p>	<p>♠ K 5 3 2 ♥ 9 6 4 ♦ K D 7 ♣ K D 3</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V	Ø	S	<p>♠ 9 7 4 ♥ D 7 ♦ E 10 5 4 ♣ B 6 4 2</p>	<p>♠ E 8 ♥ E K 10 2 ♦ B 9 3 2 ♣ E 9 5</p>	<p>Syd 1 ut 2 ♥ pas</p>	<p>Vest pas pas pas</p>	<p>Nord 2 ♣ 3 ut</p>	<p>Øst pas pas</p>
N												
V												
Ø												
S												

Selv om Nord indirekte har vist en firfarve i spar, spiller Vest ♠ D ud til ♠ E. Den aktuelle Syd blev så glad over sine mange stik, at han gav sig til at indkassere dem. ♥ E K, ♣ E K D og ♠ K. Det var allerede syv stik, og så spillede han ruder for at få de to sidste stik der. Imidlertid havde han fjernet alle sine hold i de øvrige farver, så da Øst kom ind på ♦ E, trak han ♣ B og spillede spar. Vest kunne tage for ♠ B 10 samt for ♥ B. En for lidt.

Hvis Syd blot i stik to havde spillet ruder, havde kontrakten været sikker. Han skulle være gået i gang med sin arbejdsfarve først.

Vi har set, at man kan blokere en farve med et hold-up. På næste side skal vi se, at man kan blokere en med dobbelt hold-up.



S.Ø-V

♠ B 10 5 3 2 ♥ E 10 9 6 ♦ 5 3 ♣ 9 6	♠ 9 7 ♥ K D 8 3 ♦ K D 2 ♣ D B 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ K 8 6 ♥ 7 2 ♦ E 10 9 7 4 ♣ 10 8 3 2	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td>1 ut</td> <td>pas</td> <td>2 ♣</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2 ut</td> <td>pas</td> <td>3 ut</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ut	pas	2 ♣	pas	2 ut	pas	3 ut	pas	pas			
N																							
V Ø																							
S																							
Syd	Vest	Nord	Øst																				
1 ut	pas	2 ♣	pas																				
2 ut	pas	3 ut	pas																				
pas																							
♠ E D 4 ♥ B 5 4 ♦ B 8 6 ♣ E K 7 5																							

Vest spiller ♠ 3 ud, og Øst stikker med ♠ K,

Syd falder fra, selv om det sidder i fingrene, at med esser stikker man konger og damer! Han havde ikke været i tvivl, hvis han havde haft E K, men nu ligner det en slags favør! Når han skal falde fra, skyldes det, at han kan se, at han skal slå begge røde esser væk for at have ni stik. Han har nemlig kun to i spar og fire i klør. Hjerterfarven kan evt give tre stik, hvis den sidder 3-3, men det skal man ikke forlade sig på.

Øst fortsætter i spar til ♠ D, og har Øst ikke flere spar og bare det ene af de to røde esser, er kontrakten sikker. Har han imidlertid en spar mere, er det vigtigt, at Syd finder det rigtige es først. Det rigtige es er det, som Vest har (Han må ikke have to, for så er kontrakten sat, hvis da ikke sparene venligt sidder 4-4). Spiller han ruder, kommer Øst ind og renser spar-farven. Siden kommer Vest ind på ♥ E og indkasserer to sparstik. Hvorfor skal Syd imidlertid spille hjerter mod ♥ K D først?

Det skal han, fordi han evt kan klare sig med tre hjerterstik, og har Vest ♥ E, kan han ikke bruge det uden netop at rejse tre hjerterstik. Bruger han det ikke, vinder ♥ D stikket, og med et hjerterstik rejst har Syd syv sikre stik og kan gå i gang med ruderne for at rejse de to sidste stik dér. Har Vest ♥ E, kan kontrakten altså vinde, også selv om

han tillige skulle have  $\diamond$  E (vi ser bort fra hjerterne 5-1 og 6-0). Har Øst  $\heartsuit$  E, stikker han  $\heartsuit$  D og spiller spar. Derefter har Syd kun tilbage at håbe på, at Øst også har  $\diamond$  E, at hjerterne sidder 3-3, eller at sparfarven sidder 4-4. Ellers går han ned.

Ind imellem kommer man til at falde fra af bar vane, men alle regler har undtagelser:

S. Alle

<p>♠ D B 8 2 ♥ E 7 5 3 ♦ 10 6 2 ♣ 9 4</p>	<p>♠ E 7 3 ♥ 10 9 6 3 ♦ B 9 5 ♣ E 8 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V   Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V   Ø	S	<p>♠ K 9 5 4 ♥ 8 4 ♦ 7 4 ♣ K D B 7 5</p>	<p>♠ 10 6 ♥ K D B ♦ E K D 8 3 ♣ 10 6 3</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td>1 ut</td> <td>pas</td> <td>3 ut!?</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ut	pas	3 ut!?	pas	pas	pas		
N																				
V   Ø																				
S																				
Syd	Vest	Nord	Øst																	
1 ut	pas	3 ut!?	pas																	
pas	pas																			

Nord hæver på frækhed samt tillid til, at makker nok har lidt ekstra, og selv har han jo godt med mellemkort! Vest spiller  $\spadesuit$  2 ud. hvad gør Syd?

Ja, nu kan du jo godt regne ud, at du skal stikke med esset, men hvorfor?

Du har kun syv topstik og skal nødvendigvis rejse de to sidste i hjerter. Det betyder, at modparten skal ind på  $\heartsuit$  E. Hvis du falder fra i stik 1, risikerer du, at modspillet skifter til klør!! Den farve er lige så farlig. Stikker du med  $\clubsuit$  E, er der rejst fire klørstik. Falder du fra, vil Øst, der så fint spillede  $\clubsuit$  K i stik 2, gå tilbage til spar. Han har nemlig ingen indkomst, hvis klørfarven bliver rejst, men han har fået det nødvendige klørstik og ved, at de sidste nødvendige stik skal rejses i spar.

Det vil være meget flot modspil, men du undgår det ved at stikke med  $\spadesuit$  E i stik 1. Du må håbe på, at sparene



sidder 4-4 (og du ved også, at de gør det, hvis Vests ♠ 2 er hans fjerdehøjeste). Med hjerter i stik 2 osv, til Vest stikker, sikrer du kontrakten, når sparene, som du ventede og håbede, sidder 4-4!

Her er en sidste form for frafald. Selv om den ikke er så indviklet, har den det fine navn *Bath Coup*! Opkaldt i whistens dage efter den engelske by Bath.

S.Ø-V

♠ K D 10 7 3 ♥ 9 7 5 4 ♦ D B ♣ 5 2	♠ 9 6 ♥ D 10 ♦ K 6 5 3 2 ♣ B 7 6 4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N              V   Ø              S           </div>	♠ 8 5 2 ♥ E 6 ♦ 10 9 7 4 ♣ K 10 9 8				
♠ E B 4 ♥ K B 8 3 2 ♦ E 8 ♣ E D 3	Syd 1 ♥ 1 ut 3 ut	Vest 1 ♠ pas pas	Nord pas 2 ut pas	Øst pas pas pas			

Syds 1 ut viser fra 17 »gode« til 20 »dårlige« point med godt sparhold, og Nord så fint chancen for udgang.

Vest spiller ♠ K ud, og ved at falde fra udfører Syd et Bath Coup. Hvis Vest fortsætter farven, får Syd to stik på E B. Skifter han farve, har Syd vundet et tempo. Han skifter sandsynligvis til klør til 6, 8 og D. Syd spiller hjerter til ♥ D. Øst stikker og spiller spar, og dermed rejses Vests sparstik. Syd har imidlertid allerede fået rejst sine fire hjerterstik og vinder kontrakten med et spar-, fire hjerter-, to ruder- og to klørstik. Havde Syd i stik 1 stukket med ♠ E, kunne modspillet, når Øst kom ind på ♥ E, have taget fire sparstik med knibning af ♠ B.

Ikke så sjældent meldes en 3 ut i tillid til gode hold på hånden og en langfarve på bordet. Her skal man, som selvfølgelig altid, være vågen over for indkomstproblemer.

S.Ø-V

♠ E B 4 ♥ K 8 6 4 3 ♦ D 7 5 2 ♣ 9	♠ 10 6 5 ♥ 9 2 ♦ 10 4 ♣ E K D 7 6 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">             N              V   Ø              S           </div> ♠ D 8 7 ♥ B 10 5 ♦ B 9 8 ♣ B 10 5 4	
♠ K 9 3 2 ♥ E D 7 ♦ E K 6 3 ♣ 8 3	Syd 1 ut pas	Vest pas pas	Nord 3 ut
			Øst pas

Vest spiller ♥ 4 ud til 10 og D, og Syd tæller stik. To i hjerter, to i ruder, ingen i spar og tre i klør. Syv ialt. Kan han blot få to stik mere i klør, har han de ni nødvendige. Sidder farven 3-2, er der intet problem. Så får han tre ekstra stik blot ved at trække fra top. Imidlertid har bordet ingen indkomster uden for klør, og derfor skal han passe på. Trækker han fra top, og farven sidder 4-1, risikerer han at gå ned.

Derfor sikrer han sig mod 4-1-fordeling ved i stik 2 at spille ♣ 8 fra hånden og lægge ♣ 2 fra bordet, selv om Vest stikker med ♣ 9. Øst ved godt, hvad der foregår. Han stikker over med ♣ 10 og skifter til ♠ 7 i håb om, at det vil volde Syd kvaler. Syd kan imidlertid blot lægge ♠ 2. Selv om Vest får stik for ♠ B, er hans kontrakt sikker. Hvis Vest trækker ♠ E, er der ikke mere at spille om, så han går sandsynligvis tilbage til hjerter til B og E. Derved får Syd præcis de ni nødvendige stik.

## Modspillet i ut

I forbindelse med almindelig teknik, udspil og spilførsers strategi har vi allerede set på meget om modspil, men sta-



dig ikke afgørende de to vigtigste midler, modspillerne har, når de skal forstå hinanden: 1) *Kald og afvisning*. 2) *Længdemarkering*.

*At kalde* i en farve er at vise interesse for den. Enten for, at makker skal fortsætte den, efter at han har spillet den ud; eller for at han skal spille den, når han kommer ind.

Man kalder/afviser, når makker spiller ud, og man vil vise, at farven passer en godt. Desuden kalder/afviser man med sit første afkast, når man ikke kan bekende til en spillet farve. Vi har nævnt to eksempler på side 58 og 59.

*Man kalder ved at lægge et unødvendigt højt kort. Man afviser ved at lægge sine kort nedefra.* Mange spiller det modsat (*omvendt kald*), men for begyndere er det praktisk, at man ikke sidder og kalder, når man blot synes, man bekender! Man skal gøre noget usædvanligt, fx kaste store kort i grams! når man ønsker at råbe makker op. Man kan tydeliggøre sit kald ved siden at lægge et mindre kort i samme farve. »Højt« eller »lavt« er relativt. Har man kun 5 4 3 2 i en farve, er femmeren høj og toeren lav. Har man B 9 8 7 er nieren høj og syveren lav.

*Man viser farvelængde, når spilfører spiller en farve, samt når man allerede har kaldt/afvist i en farve. Man viser et lige antal ved at lægge et højere kort fulgt af et lavere. Man viser et ulige antal ved at lægge kortene nede fra.* Nogle begyndere synes nærmest, at det er umoralsk, at man vil blande sig i, om de lægger deres små kort i den ene eller den anden rækkefølge, men når man lærer at benytte sine signaler, kan man komme op at skændes om  $\diamond 7$  og  $\diamond 6$ !

Her er et eksempel, hvor kald er afgørende for en kontrakts skæbne, og du skal lægge godt mærke til Ø-Vs elegante farvebehandling i ruder.

S. Alle

<p>♠ D B 9 5 2 ♥ K 8 ♦ K B 9 7 ♣ 10 7</p>	<p>♠ 8 3 ♥ D 10 7 6 ♦ D 5 2 ♣ E D 8 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V   Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V   Ø	S	<p>♠ 7 6 4 ♥ 9 5 3 2 ♦ E 6 4 ♣ 6 5 3</p>	<p>♠ E K 10 ♥ E B 4 ♦ 10 8 3 ♣ K B 9 4</p>	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td>1 ut</td> <td>pas</td> <td>2 ♣</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2 ♦</td> <td>pas</td> <td>3 ut</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ut	pas	2 ♣	pas	2 ♦	pas	3 ut	pas	pas	pas		
N																								
V   Ø																								
S																								
Syd	Vest	Nord	Øst																					
1 ut	pas	2 ♣	pas																					
2 ♦	pas	3 ut	pas																					
pas	pas																							

Vest spiller ♠ D ud, og Syd vinder med ♠ E. Han er bange for et ruderskift, hvis han falder fra, og ved at vinde med ♠ E håber han at få Vest til at fortsætte farven, hvis han kommer ind på ♥ K, som Syd skal knibe efter. Han har syv topstik og kan få de sidste i hjerter. Sidder ♥ K i plads, er kontrakten sikker. Er den ude af plads, er der den lille risiko, at Vest finder ruderskiftet, og at ♦ B ikke sidder pænt.

Han har ret. Da Syd spiller klør til ♣ D og fortsætter med ♥ 10, som får lov at løbe, vinder Vest med ♥ K – men spiller han mon spar igen?

Selvfølgelig ikke. Makker har fortalt ham, at han kun har små spar. Det gjorde han ved at lægge ♠ 4 i stik 1. Vest har selv ♠ 2, og på bordet ligger ♠ 3. Signalet er ikke til at tage fejl af: Øst afviser, alt hvad han kan, i spar. Syd har med sit spil demonstreret, at han besidder klørfarven, samt at hjerter er hans arbejdsfarve. Hvad er der tilbage? Ruder!

Hvilken ruder skal Vest spille? Han regner med at skulle kunne tage fire stik i ruder for at sætte kontrakten, og det kan kun lade sig gøre, hvis makker har ♦ E. Han behøver til gengæld ikke flere høje kort, når Vest spiller ♦ B!!

Hvis Syd stikker med bordets D, vinder Øst med ♦ E og spiller farven igen. Derved knibes ♦ 10 ud med K 9, og



Ø-V tager fire stik. Dækker Syd ikke med damen, holder  $\diamond$  B til gengæld stik, og med ruder til  $\diamond$  E, mere ruder til  $\diamond$  K samt til slut  $\diamond$  9 får vi samme resultat. Et kunststykke, du meget sjældent får lejlighed til at udføre, og som du sikkert ville have svært ved at opdage, hvis ikke du havde set det udført forinden.

På dette spil er det *markering*, der løser modspilletts problemer:

S.Ingen

<p>♠ 9 8 6 ♥ E 9 5 4 ♦ K 6 2 ♣ E 3 2</p>	<p>♠ B 3 2 ♥ 10 7 6 ♦ 8 7 ♣ K D B 10 6</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	<p>♠ 10 7 5 4 ♥ 8 3 ♦ D 10 9 5 ♣ 9 8 5</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2 ut</td> <td>pas</td> <td>3 ut</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Syd	Vest	Nord	Øst		2 ut	pas	3 ut	pas		pas	pas		
N																						
V Ø																						
S																						
	Syd	Vest	Nord	Øst																		
	2 ut	pas	3 ut	pas																		
	pas	pas																				
<p>♠ E K D ♥ K D B 2 ♦ E B 4 3 ♣ 7 4</p>																						

Vest har intet tiltalende udspil og foretrækker  $\spadesuit$  9, toppen af ingenting. Syd vinder med  $\spadesuit$  D og spiller  $\clubsuit$  4 til  $\clubsuit$  10. Her er det utrolig vigtigt, at Øst viser sin længde. Vest skal blokere farven med sit es, og han skal gøre det præcis, når Syd ikke har flere klør tilbage. Denne oplysning giver Øst ham ved at markere sin længde. Til  $\clubsuit$  10 lægger han  $\clubsuit$  5. Når  $\clubsuit$  K kommer i det følgende stik, færdiggør han markeringen med  $\clubsuit$  8. Lav-høj, altså ulige antal, hvilket kun kan være tre. Dermed ved Vest, at Syd kun har to klør, og han stikker med  $\clubsuit$  E denne gang. Da spar så ufarligt ud, fortsætter han i spar til  $\spadesuit$  K, men han har endnu en test at passere.

Syd spiller  $\heartsuit$  2, og hvis ikke Vest i en fart stikker det kort med  $\heartsuit$  E, kommer bordet ind til sine ruderstik. Vest ved fra meldingerne, at N-S råder over 27-28 hp (2 ut = 20-

21 hp), og da han selv har 11, ved han, at makker højst har 2 og mindst 1 hp. Risikoen for, at Syd har ♡ K D B er meget stor, så han stikker med ♡ E og blokerer derved farven. Fint gjort. Så spiller han spar igen til ♠ E. Syd kan tage stik for ♡ K D B, men så er der ingen vej uden om – han må spille ruder fra hånden.

♦ 3 går til 7 og 9 (Øst har lagt en klør og en ruder på de to sidste hjerter). Øst indkasserer ♠ 10 og spiller ♦ 10. Syd får kun for ♦ E og må notere én bet.

Fint passivt modspil. Det er en kunst at se, hvornår modspillet så at sige ved at gøre ingenting kan tvinge spillfører til at give favør den ene gang efter den anden. Modspillet *slutspiller* spillfører, hvor det normalt er omvendt.

Man skal altid prøve sine chancer i den rigtige rækkefølge, hvor der er flere:

S.Alle

♠ 9 5 4 3	♠ E 10 6 2	♠ D 8			
♡ 10 6	♡ E B 8 4	♡ 9 5			
♦ D 8 3	♦ 10 7	♦ 6 5 4 2			
♣ E K B 8	♣ 6 5 2	♣ D 10 7 4 3			
	N V   Ø S				
	♠ K B 7	Syd	Vest	Nord	Øst
	♡ K D 7 3 2	1 ♡	pas	1 ♠	pas
	♦ E K B 9	3 ♦	pas	4 ♡	pas
	♣ 9	4 ut	pas	5 ♡	pas
		6 ♡	pas	pas	pas

Vest spiller ♣ K ud og fortsætter med esset, som Syd trumfer. Han trækker ♡ E og ♡ K, som begge bekender til. Han kan altså trumfe to kort med bordets trumfer. For at få 12 stik kan han enten knibe i spar eller ruder. Hvilken knibning skal han foretrække?

Han skal kombinere sine chancer så godt som muligt. Da han kun kan tage en knibning, forsøger han først at toppe damen ud i den farve, han ikke kniber i. Logisk må han



forsøge at toppe dér, hvor chancen for at fælde damen er størst, hvorefter han tager sin 50 % knibe-chance. Lige så logisk er chancen ved at toppe størst i den farve, hvor han selv har flest kort, i dette tilfælde spar. Han har syv spar og kun seks ruder.

Derfor trækker Syd sine to store spar – og ♠ D falder. Var den ikke faldet, ville han have knebet efter ♦ D.

Skal vi se på sandsynligheder? Chancen for at finde ♠ D single eller double er knap 20 %. I de resterende ca 80 % af tilfældene sidder ♦ D i plads i halvdelen, altså ca 40 %. Man har ca 60 % chance for at vinde sin kontrakt, når man topper i spar og siden kniber i ruder.

Chancen for at finde ♦ D double er ca 10 %. Falder den ikke, trækker man først ♠ K og kniber derpå efter ♠ D. Det giver succés i 51 % af de resterende tilfælde eller ca 46 %. Den samlede chance er i så fald ca 56 %. At vælge den rigtige chance giver 4 % bedre mulighed, dvs i et ud af hver 25 tilfælde har man et bedre resultat end den, der spiller på det næstbedste. Der skal ikke mange spil af den slags til, før det gør en meget stor forskel, at man altid kan vælge den bedste plan.

# Spillet i trumf

Når der spilles en kontrakt med trumffarve, skifter såvel spil som modspil karakter. Det hjælper ikke modspillet at rejse lange farver, for »lange« kort domineres af spilførsers trumfer. Tværtimod skal modspillet sørge for at rejse og indkassere stik i sidefarverne, før de forsvinder.

Spilfører vil til gengæld benytte sin trumfer bedst muligt. Han vil trække trumf, medmindre der er grund til andet! Han vil se at eliminere tabere i sidefarverne ved enten at trumfe dem eller ved at lægge dem på høje kort i andre farver.

Lad os studere et typisk trumfspil:

S.N-S

<p>♠ 6 4 ♥ K 9 7 4 2 ♦ K D 6 ♣ 10 7 6</p>	<p>♠ B 10 5 2 ♥ D 10 5 ♦ E 8 3 ♣ E D B</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td>Ø</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ E 9 3 ♥ 8 6 3 ♦ B 9 5 2 ♣ 9 8 2</p>		N		V	Ø			S		<p>♠ K D 8 7 ♥ E B ♦ 10 7 4 ♣ K 5 4 3</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Øst</th> <th style="text-align: left;">Syd</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>1 ♣</td> <td>pas</td> <td>1 ♠</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>2 ♠</td> <td>pas</td> <td>4 ♠</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Vest	Nord	Øst	Syd		1 ♣	pas	1 ♠	pas	2 ♠	pas	4 ♠	pas	pas	pas	
	N																												
V	Ø																												
	S																												
Vest	Nord	Øst	Syd																										
	1 ♣	pas	1 ♠																										
pas	2 ♠	pas	4 ♠																										
pas	pas	pas																											

Mod en ut-kontrakt ville Vest uden betænkning have valgt at spille ♥ 4 ud. Mod 4 ♠ er det en katastrofe: Syd vinder med ♥ B og spiller spar til 10 og E. Øst skifter bedst til ruder, som bordet vinder med ♦ E. Syd trækker to gange trumf, så alle modspilletets trumfer er væk. Så trækker han ♣ E D B, går hjem på hånden på ♥ E og indkasserer ♣ K, på hvilken han lægger en ruder. Han spiller ruder, og mod-



spillet kan bare få et enkelt ruderstik. Sin sidste ruder trumfer han med bordets sidste trumf. 11 stik.

Vest skal i stedet forsøge at rejse topstik, før de risikerer at forsvinde. Derfor skal han spille aggressivt ud, og sekvenser behøver kun at være på to kort for at kvalificere til udspil. Han spiller  $\diamond$  K ud. Syd falder fra, men Øst kalder kraftigt med  $\diamond$  9 (han er bange for, at  $\diamond$  5 ikke vil være tydelig nok). Derfor fortsætter Vest med  $\diamond$  D, og Syd beder om bordets E. Han spiller  $\spadesuit$  B, som Øst falder fra til – makker kunne have  $\spadesuit$  D. Da bonden vinder stikket, og der fortsættes i trumf, stikker han med  $\spadesuit$  E og trækker sit ruderstik. Det var allerede tre stik til modspillet. Øst fortsætter med hjerter, og Syd er nødt til at knibe, hvis han vil have ti stik. Han kan slippe af med én af bordets hjerter på en klør, men ikke to, så knibningen kan ikke undgås. Vest får stik for  $\heartsuit$  K, og Syd går en ned.

Såvel en lille hjerter som  $\diamond$  K var for så vidt aggressive udspil.  $\diamond$  K var blot sikker på at give omgående gevinst, mens hjerterudspillet risikerede omgående tab og måske ingen tilbagebetaling. Forskellen på de to udspil var to stik – forskellen på et overtræk og et undertræk.

## Udspil mod trumfkontrakter

De populæreste udspil mod trumfkontrakter er de udspil, der udnytter, at der spilles med trumf, ved, at man selv eller ens makker får en trumfning i en sidefarve. Vi har set teknikken i vores gennemgang af grundteknikker, hvor vi så på doubletonudspil. Sekvensudspil er også populære, og i nogle situationer er det godt og effektivt at spille trumf ud. Mindre populære er udspil som en lille fra honnør tredje, fjerde etc, og det samme gælder udspil fra tre små, etc. Imidlertid har man ikke altid (alt for sjældent, vil de fleste

påstå) en god udspilshånd, og ustandselig viser det sig at koste stik, når man har valgt galt. Den svenske topspiller og -skribent Jan Wohlin har skabt mundheldet: *Spil aldrig ud!* Lad os se på de muligheder, man har, og så må du efterhånden lære af erfaringerne, ikke mindst at lytte til meldingerne.

## *Konge fra E K med flere*

Det absolut populæreste udspil mod en trumfkontrakt. Ikke bare kan man håbe på, at makker har single- eller doubleton i farven og kan få en trumfning. Man bevarer også retten til udspil og kan evt skifte til en anden farve i stik 2 eller 3.

Makker vil *ikke* kalde/afvise. Når kongen spilles fra E K, er det for makker en markeringssituation. Det er vigtigst for udspiller at vide, om han kan spille farven igen, fx trække esset, uden at det bliver trumfet af.

Udspillet kan i enkelte situationer være tvetydigt for makker, da man også spiller kongen fra sekvenser som K D x eller K D B x. Normalt vil det fremgå af meldinger, bordet eller makkers egen hånd, hvad der er tale om, og det er vigtigt at finde ud af. Man skal jo kalde/afvise, hvis det er K fra K D, mens man skal markere, hvis det er K fra E K x.

Hvorfor vedtager man ikke at spille E fra E K x? Det kan man også gøre med sin makker. Problemet er blot, at man ofte ønsker at trække et es i udspillet i en farve, hvor man fx har E doubleton og håber på en trumfning, eller hvor man tror, det er nødvendigt at spille ud for at få stik i en fart. I begge disse situationer vil man have makker til at kalde/afvise, og så må de ikke falde sammen med markeringssituationen, når man er ved at trække E K for at finde en trumfning.

Her foretrækker jeg at anbefale dig, at når K trækkes fra



E K, skal makker altid markere. Det løser en situation som denne:

S.N-S

	♠ E 4			
	♥ 10 6 4			
	♦ 6 5 3 2			
	♣ D B 10 3			
♠ 10 7 2 ♥ E K 7 5 2 ♦ D 8 7 ♣ E 4	N V   Ø S	♠ 9 8 ♥ D B 8 3 ♦ K B 10 ♣ 9 8 7 5		
	♠ K D B 6 5 3	Syd	Vest	Nord
	♥ 9	1 ♠	pas	1 ut
	♦ E 9 4	3 ♠	pas	4 ♠
	♣ K 6 2	pas	pas	pas

Såvel Syd som Nord har overmeldt, men hvad hjælper det dig, hvis du ikke sætter kontrakten? Bevisbyrden er din!

Som Vest trækker du ♥ K. Hvis dette var en kald/afvisningssituation, skulle makker kalde, fordi han har ♥ D B. Gør han det, og du fortsætter farven, er katastrofen sket. Syd trumfer, trækker trumferne i tre omgange og spiller ♣ K. Hvis du kunne vente med at stikke til tredje gang, kunne du blokere bordets fjerde klør, men det kan du ikke. Du må stikke med ♣ E og spille ruder i håb om, at makker har esset. Det har du ikke meget håb om, for så havde Syd meldt helt tosset. Syd vinder med ♦ E, og på bordets fjerde klør forsvinder en ruder fra hånden, og Syd får sine 10 stik.

Hvis makker i stedet havde markeret lige antal med ♥ 8, kunne du regne ud, at Syd har singleton. Det giver dig chancen for at vinde det nødvendige tempo, da du kan skifte til ruder. ♦ 7 stikker makker med ♦ K, og skulle han få lov at holde stikket (Syd kan håbe på at blokere farven), fortsætter han med ♦ B. Under alle omstændigheder rejser Ø-V de nødvendige stik, før ♣ E er slået væk, og sætter kontrakten.

Sitsen kunne også have været denne:

S.N-S

♠ 10 7 2	♠ E 4	♠ 9 8			
♥ E K 7 5 2	♥ 10 6 4	♥ B 8 3			
♦ D 8 7	♦ 6 5 3 2	♦ K B 10 9			
♣ 6 4	♣ D B 5 3	♣ E 9 8 7			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	
N					
V Ø					
S					
	♠ K D B 6 5 3				
	♥ D 9				
	♦ E 4				
	♣ K 10 2				

Vest trækker ♥ K, og hvis Øst skulle kalde/afvise, skulle han denne gang afvise for at benægte damen, hvorefter Vest ville skifte til ruder. Syd ville stikke og trække trumf, hvorefter han igen ville slå ♣ E ud. Hvis modspillet derefter forsøger at tage to ruderstik, trumfer Syd og lægger ♥ D på den fjerde klør. Vundet kontrakt.

I stedet skal Øst i stik 1 lægge ♥ 3 for at vise ulige antal. Vest indkasserer derefter ♥ E og skifter til ruder. Der er ikke længere fejltagelser mulige. Øst kommer ind på ♣ E, og modspillet tager det ruderstik, der sætter kontrakten.

### *Højeste kort fra sekvens*

Dette udspil har vi efterhånden set på adskillige gange. Det sigter på at rejse hurtige topstik, og er det fx D fra D B x, håber man på at finde kongen på bordet og esset hos makker, så man straks kniber kongen ud.

### *Udspil af singleton i sidefarve*

Et udspil, med hvilket man håber på at få en eller flere trumfer hjem ved at trumfe kort i denne farve, se s. 82.



V.Ø-V

♠ 9 3 2 ♥ 8 ♦ D 10 7 6 3 ♣ 9 8 6 2	♠ E D 5 ♥ B 10 5 4 ♦ E 4 2 ♣ K D 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N              V   Ø              S           </div>	♠ 10 4 ♥ E 9 6 3 2 ♦ B 8 5 ♣ E 7 4	♠ K B 8 7 6 ♥ K D 7 ♦ K 9 ♣ B 10 5	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> <td style="width: 25%;">Syd</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>1 ut</td> <td>pas</td> <td>3 ♠</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>4 ♠</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Vest	Nord	Øst	Syd	pas	1 ut	pas	3 ♠	pas	4 ♠	pas	pas	pas			
Vest	Nord	Øst	Syd																		
pas	1 ut	pas	3 ♠																		
pas	4 ♠	pas	pas																		
pas																					

Vest spiller ♥ 8 ud. Ser man kun N-Ss kort, ser det ud, som om spilfører skal af med to esser og ikke mere. Singletonudspillet ændrer drastisk på denne bedømmelse. Øst vinder med ♥ E, spiller hjerter tilbage til ♠ 3, får klør til ♣ E og sætter kontrakten med en tredje hjerter, som Vest trumfer med ♠ 2.

Hvorledes kunne Vest finde ud af, om han skulle spille klør eller ruder tilbage?

Det kunne han, fordi han blev fjernstyret af Øst. Da Øst i stik 2 spillede hjerter til trumf, havde han fire forskellige at vælge imellem, og med dem kunne han signalere. Der er to farver at vælge imellem, ruder og klør. Vil han have den højeste af farverne tilbage, spiller han sin højeste hjerter. Vil han have den laveste, spiller han sin mindste. Deraf kan du regne ud, at han spillede ♥ 2 for at få klør tilbage. Havde han i stedet spillet ♥ 9, ville han have haft ruder tilbage.

Der er tale om en særlig slags kald, som man kan benytte, når det er oplagt, at man skal anvise et skift for makker. Det hedder et *Lavinthal-kald*, opkaldt efter den amerikanske spiller Hy Lavinthal, der fandt på det.

## Udspil af doubleton

Hvorledes det fungerer, er vist på side 19. Man skal huske at spille det højeste kort i en doubleton ud for at vise farvelængde, så godt man kan. En doubleton, man specielt gerne spiller ud fra, er E x. Det virker lige så godt som en singleton deri, at makker kun skal have et enkelt højt kort, for at en trumfning er mulig. Skulle det vise sig at være en skidt plan, man har sat i værk, er man tilmed stadig inde og kan spille noget andet. Her er et eksempel på et vellykket udspil af denne art:

S. Alle

♠ 9 8 4	♠ D B 10 3	♠ 5			
♥ 7 4	♥ E B 10 3	♥ K 8 6 2	N		
♦ E 5	♦ D 7 4	♦ K 9 8 6 3	V	Ø	
♣ B 8 7 5 3 2	♣ K 6	♣ D 10 4	S		
	♠ E K 7 6 2			Syd	Vest
	♥ D 9 5			1 ♠	pas
	♦ B 10 2			4 ♠	pas
	♣ E 9				Nord
					3 ♠
					pas
					Syd
					pas
					pas

Vest spiller ♦ E ud, og Øst kalder så kraftigt som muligt med ♦ 9. Vest fortsætter med ♦ 5 til ♦ K, og Øst spiller ♦ 8 til trumfning. Vest kan se, at ♦ 8 beder om hjerter igen, og det spiller han. Syd kan ikke vinde sin kontrakt uden hjerterknibning, så den tager han – og går én ned.

Bemærk i forbifarten, at hvis Syd selv skulle have foretaget hjerterknibningen, havde den indkomstbesparende måde været at indlede med ♥ 9 fra Syd, se side 35.



## Tredje- eller fjerdehøjeste

Har man intet oplagt udspil, kan det være en god ide at forsøge sig med tredje- eller fjerdehøjeste fra en honnør (tredjehøjeste, hvis man kun har tre kort), især hvis man fra meldingerne tror, at det er den rigtige farve at angribe. Har man fire eller flere trumfer, kan det være en god ide at forsøge at *forcere spilførerers trumfer*, dvs finde en farve, man tvinger spilfører til at trumfe, hvorved man selv bliver længst i trumf, og spilfører taber kontrollen over spillet. Fx

S.N-S

♠ E 9 6 5 ♥ B 9 6 ♦ K 10 7 3 2 ♣ 4	♠ 7 3 2 ♥ E 3 ♦ E 8 5 4 ♣ K B 10 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N              V   Ø              S           </div>	♠ 8 ♥ 10 7 5 4 2 ♦ D B 6 ♣ E 8 6 3	Syd 1 ♠ 3 ♣ pas	Vest pas pas pas	Nord 2 ♣ 4 ♠	Øst pas pas
---	---	--	---	--------------------------	---------------------------	--------------------	-------------------

Vest kan være fristet til at spille sin singleton klør ud, men ofte river det blot makkers hold i farven op, når den er meldt af begge modstandere. Her rammer han dog makker med esset, som han håber, men selv dét virker ikke. Øst kan tage for esset og give Vest en trumfning, men siden bliver der ikke mere end ♠ E til modspillet.

I stedet kan Vest med sine fire trumfer forsøge at forcere spilfører med ruderudspil. Han spiller ♦ 3, og bordet vinder med esset. En trumf til tieren tager Vest for esset og fortsætter med en lille ruder til B og ♠ 4. På ♠ K ser Syd trumfsitsen. Han kan ikke vinde, men selv vælge, hvorledes han vil gå ned. Trækker han Vests to trumfer med ♠ D B, er spillet reduceret til ut. Når han slår ♣ E ud, kan Øst

spille  $\diamond$  D til Vests  $\diamond$  K, og Vest kan tage yderligere to ruderstik. Hvis han i stedet straks spiller klør, vinder Øst og spiller  $\diamond$  D, som Syd må trumfe. Vest er blevet længere i trumf end Syd, og på næste klør trumfer han og spiller endnu en ruder. Den koster Syds sidste trumf, så næste gang Syd spiller klør, kan Vest bruge sin sidste trumf og endda indkassere sin sidste ruder. I begge tilfælde får Syd kun otte stik. Syd blev *trumfmattet*.

### *Toppen af ingenting*

Et passivt udspil, der sjældent giver noget væk. I grundsystemet spiller man det højeste af tre kort, fx otteren fra 8 6 2. Det giver mulighed for forveksling med doubletonudspil, og nogle par foretrækker derfor at spille den midterste ud og lægge den højeste næste gang. Er man heldig, vil udspillet gennemspille styrke på bordet til høje kort hos makker, som vi så i det tilsvarende eksempel under ut-spil, se side 62.

### *Trumfudspil*

De fleste par spiller trumf ud for sjældent, men der findes en række situationer, hvor det er næsten obligatorisk at spille trumf ud. Det drejer sig om: 1) Makker har forvandlet din oplysningsdobling til straf. 2) Når modparten har meldt tre farver og spiller i den fjerde. 3) Når spilfører har fået støtte til sin farve, men foreslår 3 ut, før kontrakten bliver sat i farven. 4) Når du og din makker har styrke i de tre sidefarver mod en offermelding. 5) Når du er stærk i spilførers sekundære farve. 6) Mod kontrakter, hvor spilfører eller bordet har vist en trefarvet hånd. 7) Mod store-slemmer.

I næsten alle tilfælde tager trumfudspillet sigte på at fjerne spilførers trumfer, før han kan bruge dem til kryds-



trumfning eller til trumfning af tabere på bordet (evt reverse dummy, se side 24). Vi tager et par typiske eksempler:

S.N-S

♠ E B 10 4 ♥ 6 5 ♦ E 10 4 ♣ E B 10 2	♠ 8 6 ♥ 9 7 ♦ D 8 5 3 2 ♣ 8 7 4 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">             N              V   Ø              S           </div> ♠ 9 5 3 ♥ K D 10 8 2 ♦ K B 6 ♣ D 6	Syd 1 ♥ pas	Vest D	Nord pas	Øst pas!
	♠ K D 7 2 ♥ E B 4 3 ♦ 9 7 ♣ K 9 5					

Øst er i en typisk situation, når han skal melde efter Vests dobling. Han har tre sikre stik i åbningsfarven, og makker har lovet de øvrige farver. Derfor passer han. Da Ø-V har valgt at spille med hjerter som trumf, er det naturligt, at de har fordel af at trække dem. Vest *skal* spille trumf ud og åbner med ♥ 6 til D og E. Syd spiller ♠ D i et forfængeligt håb om at kunne trumfe en spar på bordet, men Vest stikker og spiller ♥ 5. Øst tager for ♥ K og fortsætter med tieren til ♥ B. Øst trækker Syds sidste trumf med ♥ 8 og spiller ♠ 9 til ♠ K. En ruder går til Østs ♦ K (havde han ikke haft denne indkomst, ville han naturligvis have spillet ♣ D, sidst han var inde), og så følger ♣ D til K og E. Syd får kun stik for ♥ E B samt ♠ K. Fire for lidt og 1100 til Ø-V. Jo, de kunne selv have vundet mange stik i ut, men intet, der gav mere end 460.

S.Ø-V

<p>♠ 8 5 2 ♥ K B 9 3 ♦ D 8 5 ♣ D B 10</p>	<p>♠ D 9 4 ♥ 8 5 ♦ E 7 6 2 ♣ K 8 3 2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">N V Ø S</p> </div> <p>♠ K B 10 7 3 ♥ E D 10 6 2 ♦ 9 ♣ E 7</p>	<p>♠ E 6 ♥ 7 4 ♦ K B 10 4 3 ♣ 9 6 5 4</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Syd</th> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Vest</th> <th style="text-align: left; padding-right: 10px;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Øst</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ♠</td> <td>pas</td> <td>1 ut</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2 ♥</td> <td>pas</td> <td>2 ♠</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4 ♥</td> <td>pas</td> <td>4 ♠</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♠	pas	1 ut	pas	2 ♥	pas	2 ♠	pas	4 ♥	pas	4 ♠	pas	pas	pas		
Syd	Vest	Nord	Øst																				
1 ♠	pas	1 ut	pas																				
2 ♥	pas	2 ♠	pas																				
4 ♥	pas	4 ♠	pas																				
pas	pas																						

Mange ville automatisk spille ♣ D ud fra Vest, men meldingerne har vist vejen. Syd har vist mindst 5-5 i major, og det er næsten givet, at han vil behøve hjertertrumpfninger på bordet, når hjerterfarven sidder så skævt. Lad os forsøge at spille ♣ D ud. ♣ K vinder, og Syd spiller hjerter til D og K. Nu er det tid at skifte til trumf, Øst vinder med esset og spiller farven igen til ♠ 9. Hjerter til ♥ E og hjerter til ♠ D. Hjem på ♣ E, hvorefter Syd trækker Vests sidste trumf og afgiver stik til ♥ B. 10 stik.

I stedet spiller Vest ♠ 2 ud til ♠ E, og Øst spiller farven tilbage. Bordet vinder med ♠ 9, og en hjerter til damen vinder Vest med ♥ K. Med trumf fjerner Vest bordets ♠ D. Syd stikker over med ♠ K, trækker ♥ E og spiller en lille hjerter i håb om, at farven sidder 3-3. Det gør den ikke. Vest får stik for ♥ 9 og B. En ned.

Når du skal spille trumf ud mod storeslem, er det for ikke at give noget væk. Når spilfører har store midler og skal tage samtlige stik, kan han få lov at famle sig frem selv. Man skal ikke risikere at give ham favør. Desuden kan man måske lige fjerne dén sidste trumfning, der forhindrer, at



han krydstrumfer sig til 13 stik. Trumfudspillet mod store-slemmer er så almindeligt, at en spilfører sætter udspiller til enten renonce eller tror, han måske har et trumfhold, hvis han ikke spiller trumf ud.

Hver enkelt udspilshånd kræver sine egne overvejelser, og vi kan ikke se på alle muligheder. Har du fx seks ruder med esset i spidsen mod en farvekontrakt, kan du have held med at trække esset og finde makker med en singleton, ja måske en renonce. Makker kan have meldt en farve, du skal spille ud (gør du det ikke, skal du have begrundelsen i orden – intet gør makker så sur, som når man skulle have spillet hans farve ud, ikke gør det – og det var forkert!). Men lad os fortsætte til ...

## Spilføringen i trumfkontrakter

Farvekontrakter vil, især i begyndelsen, synes lettere at planlægge spillet af, fordi man har sin trumffarve at dominere med. Det betyder, at man som regel ikke så meget tæller topstik som i ut, men i stedet undersøger, hvor mange tabere man har. Er det muligt – eller måske oven i købet nødvendigt – forsøger man at eliminere nogle af disse tabere.

Hovedregelen for spillet af trumfkontrakter er, at *man trækker trumf, hvis der ikke er grund til det modsatte*. Rystende beretninger går om de stakkels børn i Londons dokker, der ikke fik mad og klæder, fordi deres mor glemte at trække trumf. Det må vi ikke risikere.

S.Ingen

<p>♠ 4 3 ♥ 8 4 2 ♦ E 8 7 4 ♣ 10 7 5 2</p>	<p>♠ K 7 6 ♥ 6 5 3 ♦ D B 10 3 ♣ E D B</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V Ø</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	<p>♠ E 10 9 8 2 ♥ 10 7 ♦ 5 ♣ K 9 8 6 4</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> </tr> <tr> <td>♠ D B 5</td> <td>1 ♥</td> <td>pas</td> <td>2 ut</td> </tr> <tr> <td>♥ E K D B 9</td> <td>4 ♥</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>♦ K 9 6 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>♣ 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Syd	Vest	Nord	♠ D B 5	1 ♥	pas	2 ut	♥ E K D B 9	4 ♥	pas	pas	♦ K 9 6 2				♣ 3				<p>Øst</p> <p>pas pas pas</p>
N																												
V Ø																												
S																												
	Syd	Vest	Nord																									
♠ D B 5	1 ♥	pas	2 ut																									
♥ E K D B 9	4 ♥	pas	pas																									
♦ K 9 6 2																												
♣ 3																												

Vest spiller ♠ 4 ud, og Øst sætter ♠ 8 i. Syd vinder med ♠ B. Han tæller tabere. Der er én i spar og én i ruder, i begge tilfælde esser. ER der noget, han skal bruge bordets trumfer til? Nej. Altså skal han trække trumf. Efter ♥ E K D er alle Ø-Vs trumfer trukket. Han spiller så spar til K og E. Uanset hvad der kommer tilbage, vinder han stikket og slår ♦ E ud. Han får 11 stik.

En meget ny bridgespiller kunne finde på at spille ruder i andet stik, og så kan det gå frygtelig galt. Vest kan vinde med ♦ E og spille ruder til trumf. Øst kan trække ♠ E og spille spar til trumf, og minsandten om ikke Øst kan få en sidste rudertrumfning. Pludselig har Syd kun 8 stik, hvor 11 var sikre, hvis han blot trak trumf. Han glemmer det næppe nogen sinde siden!

Så skal vi se på de mindre oplagte spil, hvor der er grund til at udsætte at trække trumf. Der kan være mange grunde.



## Tabere trumfes

En eller flere tabere skal trumfes på bordet.

S.Ingen

<p>♠ B 10 9 5 ♥ 7 4 ♦ D B 8 7 6 ♣ K 4</p>	<p>♠ K D 7 3 ♥ 8 5 2 ♦ 9 ♣ D 8 5 3 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V   Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V   Ø	S	<p>♠ 6 2 ♥ D B 10 ♦ K 10 4 3 ♣ E B 10 7</p>	<p>♠ E 8 4 ♥ E K 9 6 3 ♦ E 5 2 ♣ 9 6</p>	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td>1 ♥</td> <td>pas</td> <td>1 ♠</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2 ♥</td> <td>pas</td> <td>3 ♥</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4 ♥</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♥	pas	1 ♠	pas	2 ♥	pas	3 ♥	pas	4 ♥	pas	pas	pas
N																								
V   Ø																								
S																								
Syd	Vest	Nord	Øst																					
1 ♥	pas	1 ♠	pas																					
2 ♥	pas	3 ♥	pas																					
4 ♥	pas	pas	pas																					

Vest spiller  $\diamond$  D ud, og Syd studerer fordelingen. Han har to sikre tabere i klør og to tabere i ruder, som han har bedre ideer til at slippe af med. Han kan ikke undgå en trumftaber, når han mangler fem kort med D B 10 – de sidder så sjældent  $2\frac{1}{2}$ - $2\frac{1}{2}$ ! Hvis han trækker  $\heartsuit$  E K, har han kun én trumf tilbage på bordet til at tage sig af to rudertabere. Derfor skal han se at få trumfet dem, før han trækker mere end én gang trumf. Da han skal bruge to indkomster på hånden, må han ikke starte med at trække denne ene gang trumf. I stedet spiller han i stik 2  $\diamond$  2 til trumfning med  $\heartsuit$  2. Han kommer hjem med  $\heartsuit$  5 til  $\heartsuit$  K og trumfer sin sidste ruder med  $\heartsuit$  8. Så går han hjem på  $\spadesuit$  E og trækker  $\heartsuit$  E. Der er kun én trumf tilbage hos Ø-V, og den kan de tage for, når de vil. Syd skal lige prøve, om han kan slippe af med den ene klørtaber på spar. Derfor spiller han spar til  $\spadesuit$  D og fortsætter med  $\spadesuit$  K. Bekender begge til den, er  $\spadesuit$  7 stor (dvs den står), og en klør kan lægges på den, om Øst trumfer eller ej. Imidlertid trumfer Øst  $\spadesuit$  K med  $\heartsuit$  D og spiller klør. Ø-V får deres klørstik, men Syd har sine 10 stik.

## Kontrol med sidefarve

Man kontrollerer en sidefarve med trumf, mens et vigtigt kort slås ud.

S.N-S

<p>♠ 5 2 ♥ D B 10 6 2 ♦ E 2 ♣ E 7 4 2</p>	<p>♠ 8 6 4 ♥ 8 ♦ B 9 8 6 4 ♣ D B 10 5</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td>Ø</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V	Ø			S		<p>♠ E 10 3 ♥ K 9 3 ♦ 10 7 5 ♣ 9 8 6 3</p>	<p>♠ K D B 9 7 ♥ E 7 5 4 ♦ K D 3 ♣ K</p>	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: right;">Syd</td> <td style="text-align: right;">Vest</td> <td style="text-align: right;">Nord</td> <td style="text-align: right;">Øst</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1 ♠</td> <td style="text-align: right;">2 ♥</td> <td style="text-align: right;">2 ♠</td> <td style="text-align: right;">3 ♥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">4 ♠</td> <td style="text-align: right;">pas</td> <td style="text-align: right;">pas</td> <td style="text-align: right;">pas</td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♠	2 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠	pas	pas	pas
	N																									
V	Ø																									
	S																									
Syd	Vest	Nord	Øst																							
1 ♠	2 ♥	2 ♠	3 ♥																							
4 ♠	pas	pas	pas																							

Nords 2 ♠ er meget »følt«, men hjerter singletonen retfærdiggør meldingen. Syd er også meget optimistisk, når han går i udgang, men han ved på den anden side, at makker højst har én hjerter, da Vest har mindst fem, Øst mindst tre og han selv fire.

Vest spiller ♥ D ud. Det naturlige udspil, selv om ♦ E og ruder igen sætter kontrakten med en trumfning, når Øst kommer ind på trumf E. Syd vinder med ♥ E og må ikke begynde at trække trumf. Det vil efterlade ham med for mange hjertertabere. Desuden er en hjertertrumfning den eneste indgang, han har til bordet, og skal han have nytte af bordets minorkort, skal de rejses først. Derfor spiller han i stik 2 ♣ K. Vest må stikke med esset. Ellers har Syd ingen klørtaber. Vest forsøger at hindre aftrumfninger på bordet med trumf igen. Øst stikker med esset og returnerer farven. Syd får for ♠ B, og nu er det tid at trumfe en hjerter med bordets sidste trumf. På ♣ D B lægger han sine to sidste hjerter. Derpå spiller han ruder til ♦ D. Vest kan



tage for  $\diamond$  E, men i næste stik kommer Syd ind og kan trække Østs sidste trumf, hvorefter han har rest i ruder.

Syd kunne godt være gået ned, men modspillet var ikke let, og Syd tog sin chance. Skal man være heldig, kræver det, at man giver heldet sin chance. En kendsgerning, mange bridgespillere glemmer, når de tror, at deres kontrakt er håbløs!

## Krydstrumfning

Kontrakten skal spilles på krydstrumfning.

S.Ø-V

$\spadesuit$ 8							
$\heartsuit$ E B 9 3							
$\diamond$ 9 6 5 2							
$\clubsuit$ E 8 7 5							
$\spadesuit$ K B 10 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	$\spadesuit$ 9 7 6 2		
N							
V Ø							
S							
$\heartsuit$ 7 2		$\heartsuit$ 6 5					
$\diamond$ K 10 8		$\diamond$ E D B 4 3					
$\clubsuit$ K D B 10		$\clubsuit$ 9 3					
$\spadesuit$ E D 5 3		Syd	Vest	Nord			
$\heartsuit$ K D 10 8 4		1 $\heartsuit$	D	4 $\heartsuit$			
$\diamond$ 7		pas	pas	Øst			
$\clubsuit$ 6 4 2				pas			

Vest spiller  $\clubsuit$  K ud til  $\clubsuit$  E, og med meget få topstik ser Syd, at det gælder om at få så meget ud af trumferne som muligt. Det eneste ekstra stik, han synes at kunne få rejst på et højt kort, skulle være  $\spadesuit$  D, men da Vest har oplysningsdoblet, har han utvivlsomt  $\spadesuit$  K. For at kunne krydstrumfe, skal man *åbne forbindelserne*, og for ikke at have for få trumfer til at krydstrumfe med, må man ikke begynde at trække dem. Modspillet skal nemlig nok fortsætte, hvis de får en mulighed!

Derfor spiller Syd i stik 2 en lille ruder fra bordet, og Øst tager for  $\diamond$  E. Han spiller klør, og Vest kan tage stik for

♣ D B, hvorefter han skifter til trumf. Syd vinder med håndens ♥ 8, og så går det stærkt: ♠ E, spartrumfning, rudertrumfning, spartrumfning, rudertrumfning, spartrumfning, og så har Syd ♥ K D tilbage til de sidste stik. Han vandt sin kontrakt med hele otte trumfstik samt to esser.

Når man krydstrumfer, skal man altid tage trumfninger først i de farver, der er fare for, at en modspiller kan skille sig af med, hvis han er renonce i en anden farve, se side 22. Desuden skal man være opmærksom på faren for, at en modspiller pludselig kan overtrumfe og ødelægge krydstrumfningen ved at spille trumf igen.

## Reverse dummy

Det er tit meget vanskeligt at opdage, at man kan anvende spillemåden *reverse dummy*, fordi man har vænnet sig til at se sin egen hånd som den lange trumfhånd. Men se nu her:

S.Ø-V

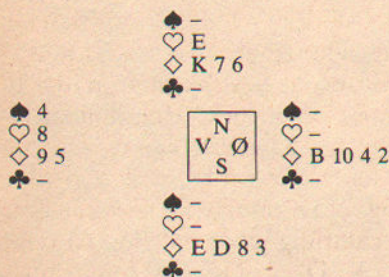
♠ E K D 4 ♥ 8 3 2 ♦ 9 5 ♣ K 10 6 3	♠ 8 5 3 ♥ E 10 9 ♦ K 7 6 ♣ E 8 4 2	N V Ø S	♠ B 10 7 ♥ 6 4 ♦ B 10 4 2 ♣ D B 9 5	Syd 1 ♥ 2 ♦ 4 ♥	Vest 1 ♠ pas pas	Nord 2 ♣ 3 ♥ pas	Øst pas pas pas
	♠ 9 6 2 ♥ K D B 7 5 ♦ E D 8 3 ♣ 7						

Igen en presset kontrakter, men regnskabet favoriserer i holdturnering (og rubberbridge) melding af udgange med 36-40% chance (efter zonestilling). Vest indkasserer tre høje spar og skifter til klør. Hvis du ikke vidste, at jeg er



ved at vise dig en reverse dummy, ville du sandsynligvis mene, at du skulle trække trumf. Enten samtlige udesiddende og håbe på ruderne 3-3, eller to gange trumf fulgt af tre gange ruder, hvis trumferne sidder 3-2, som de helst skal. Hvis ruderne sidder 4-2, har spilleren med doubleton trumf måske også kun to ruder. Dvs at spilleren med den sidste trumf skal bekende, når en ruder trumfes på bordet, og man vinder igen.

Der er imidlertid en spillemåde, der kun kræver trumferne 3-2. Man stikker med ♣ E, trumfer en klør med ♥ B (afblokering), går på bordet med ♥ 5 til ♥ 9, trumfer klør med ♥ D, går tilbage med ♥ 7 til ♥ 10 og trumfer den sidste klør med ♥ K. Situationen er blevet:



Bordet har spilførerens sidste trumf, og der sidder én ude endnu. Syd spiller ruder til ♦ K, trækker ♥ E og har rest på ♦ E D. Ikke særlig svært at spille, men ofte svært at se.

### *Bordets trumfer bruges som indkomster*

Bordets trumfer skal bruges som indkomster. Hvis man skal bruge et antal indkomstkort på bordet, og de kun findes i trumf, kan det ikke nytte at trække alle trumferne først.

S.Ingen

<p>♠ 8 5 3 ♥ B 6 5 ♦ K D B 4 ♣ 10 9 5</p>	<p>♠ E K 7 ♥ 9 8 4 ♦ 10 7 5 3 ♣ 6 3 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	<p>♠ 9 4 ♥ E 10 3 2 ♦ E 8 2 ♣ B 8 7 4</p>	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Syd</td> <td style="width: 25%;">Vest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Øst</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1 ♠</td> <td>pas</td> <td>2 ♠</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4 ♠!?</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </table>		Syd	Vest	Nord	Øst		1 ♠	pas	2 ♠	pas		4 ♠!?	pas	pas	pas
N																						
V Ø																						
S																						
	Syd	Vest	Nord	Øst																		
	1 ♠	pas	2 ♠	pas																		
	4 ♠!?	pas	pas	pas																		
	<p>♠ D B 10 6 2 ♥ K D 7 ♦ 9 6 ♣ E K D</p>																					

En ny hård udgang, men den har ganske god chance. Når man kombinerer trumftrækning med opspil mod ♥ K D, har den næsten de 50 %, som ♥ E i Øst udgør. Vest spiller ♦ K ud, og Øst kalder med ♦ 8. På ♦ D færdiggør han sit kald med ♦ 2, så Vest roligt kan spille ♦ 4 tredje gang. Syd trumfer med ♠ 2 og indser, at det ikke kan nytte at trække de udesiddende trumfer omgående. Han kan trække to gange, nemlig én gang fra hånden fulgt af spar til ♠ K. ♥ 4 fra bordet. Øst løser alle problemer, hvis han stikker, så han falder fra, og ♥ D vinder. Så trækkes den sidste trumf med ♠ K, der samtidig giver indgang på bordet til endnu et opsil mod ♥ K. Derved får Syd fem trumfstik, to hjerter- og tre klørstik. Vundet kontrakt.

## Safespil

Det var eksempler på spil, hvor man ikke skal trække trumf. Der kunne nævnes mange andre problemer med trumftrækning eller ej, og lad os i forbifarten nævne, at mange spillere er bange for at røre trumf, når de er gode i sidefarverne, men har en meget svag trumffarve, der fx er fordelt 6-1. De skal tænke på, at hver gang, de spiller en af



deres egne små trumfer, falder der to af modpartens store, samt at når trumferne er væk, kan de spille ut – og som regel står deres sidste små trumfer også. Spiller de uden om trumffarven, risikerer de, at modspillet pludselig kryds-trumfer med de store trumfer!

Begyndere kan heller ikke lide at afgive stik i utide. Hverken de eller mange viderekomne ville have vundet denne 6  $\diamond$ , der er et af historiens kendteste *safespil*:

Ø.N-S

	♠ K 10 7 3 2											
	♥ K 8 5 3											
	♦ E 6											
	♣ 7 5											
♠ B 4 ♥ D 10 ♦ D B 4 2 ♣ B 10 8 3 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">Ø</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V	Ø			S		♠ D 8 6 5 ♥ B 9 7 6 2 ♦ – ♣ D 9 6 4	
	N											
V	Ø											
	S											
	♠ E 9											
	♥ E 4											
	♦ K 10 9 8 7 5 3											
	♣ E K											

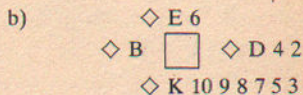
Meldingerne fortaber sig i bridgehistorien, da spillet er en 40-50 år gammelt, men det viser, at de også den gang kunne deres grundviden. Amerikaneren Alphonse Moyse var som Syd i 6  $\diamond$ , og Vest spillede ♣ B ud. Han stak med ♣ E og tænkte sig grundigt om før stik 2. Derefter spillede han  $\diamond$  3, og da Vest bekendte med  $\diamond$  4, bad han om bordets  $\diamond$  6!! Derefter trak han  $\diamond$  E, gik hjem på ♣ K og trak  $\diamond$  K. Vest fik stik på  $\diamond$  D, men det var alt. Vundet kontrakt.

Ganske vist er et godt kik bedre end en dårlig knibning, men den slags benytter verdensstjernerne sig vel ikke af?

Selvfølgelig ikke. Moyse kunne se, at kun med trumferne 4-0 var hans kontrakt i fare. Da han spillede en lille ruder, og Vest bekendte, sikrede han sig ved blot at dække Vests kort! Hvis Øst kunne stikke, sad trumferne 3-1, og de reste-

rende trumfer kunne trækkes med  $\diamond$  E K. Havde Vest vist renonce, ville Syd have stukket med bordets E og spillet hjem mod K 10 9. Havde Øst splittet sine honnører, havde han kun fået stik for den anden. Havde han lagt lavt, havde Syd vundet med en lille trumf og trukket  $\diamond$  K. Modspillet kunne intet gøre, når Syd *spillede safe*.

Syd afgav et unødigt stik, hvis trumferne havde siddet 2-2, eller hvis trumferne havde siddet 3-1 med en honnør blank hos Øst. Jeg har tidligere lovet at beskæftige mig med *begrænset valg*, så det tager vi her. Se på ruderfarven isoleret. Du spiller en lille fra hånden, Vest sætter  $\diamond$  B i, du vinder med esset og spiller sekseren fra bordet. Når Øst lægger  $\diamond$  4, skal Syd så knibe efter  $\diamond$  D, eller skal han toppe for at finde D B double hos Vest? Er situationen altså:

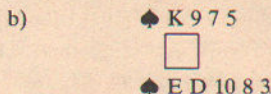


Matematikeren topper, men englænderen *Terence Reese* udfoldede teorien om *begrænset valg*, som de fleste holder sig til. Det er ikke ligegyldigt, hvilket af de fire udesiddende kort, Vest har bekendt med i første runde. Han vil aldrig bekende med en honnør fra honnør og en lille. Hvis han har D B double, vil han sandsynligvis bekende med den ene halvdelen af gangene og med den anden i den anden halvdel. Han har et valg. Derimod har han et højst begrænset valg, hvis han kun har denne honnør! Disse omstændigheder med den menneskelige faktor inddraget forskubber sandsynlighederne til fordel for mulighed b). Regelen om begrænset valg lyder: *Falder det ene af to ønskede kort fra den ene hånd, så knib den anden for det andet.*

Det var et sidespring. Vi skal tilbage til safespil. Der er mange farver, som man med sikkerhed kan spille til et



begrænset antal tabere, hvis man er villig til at opgive muligheden for det minimale antal. Her er to typiske:



Hvis man skal have flest mulige stik i a), spiller man en lille til esset og kniber derefter Øst for damen. Hvis Øst har D tredje, får man fire stik. Hvis man vil være så sikker som muligt på tre stik, skal man gøre det helt anderledes. Så trækker man ♠ K og spiller lille spar til ♠ E. Man kan ikke gardere sig mod, at Vest har D 10 fjerde, men alle andre 4-2 eller 3-3 sitser kan man klare. Hvis begge bekender småt til esset, spiller man en tredje runde hjem mod ♠ B. Bekender Øst med en lille spar, stikker man med ♠ B. Kan Vest stikke over med damen, sad farven 3-3, og ♠ 8 er rejst. Vinder ♠ B, havde Øst fire spar, men det hjalp ham ikke. Den viste sits er manges mareridt. De trækker ♠ E og spiller spar til B og D. Øst har stadig hold, og Vest fik sin dame double hjem. Det sker ikke med safespil! Bemærk regelen. *Du skal som regel i safespil trække en honnør fra hånden med to honnører.*

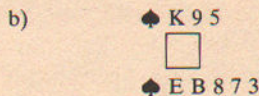
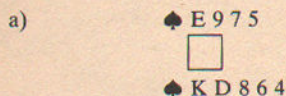
I b) er du sikker på at fange ♠ B fjerde, hvor den end sidder. Du kan knibe begge veje, hvis du starter med ♠ E fra hånden – men ikke, hvis du indleder med ♠ K fra bordet!

Vi ser på en stribe safespil, der er analoge, og fortæller, hvorledes de skal spilles. Du kan selv lege med de forskellige sitser, til du er overbevist:



I a) skal du trække ♠ E, gå hjem på hånden og spille spar mod bordet. Hvis du dækker, hvad der kommer, afgiver du kun mere end et stik, hvis Øst har K B tredje eller fjerde, og det kan du aldrig klare alligevel. Du taber ikke til en honnør blank i Øst eller to stik til K B double.

I b) trækker du ♠ E, går hjem og spiller spar mod bordet. Du har fået ♠ K blank i Øst med, og sad ♠ K hos Vest, gør den det stadig, og du får dit stik på ♠ D.



a) ligner noget, du så for et øjeblik siden. Nu har du bare ♠ 10 mindre end før, og modspillet derfor ♠ B 10 fjerde. Skal du fange dem, kan du kun gøre det hos Øst, og derfor starter du med ♠ E fra bordet. Sidder farven 4-0, kniber du Øst for B 10.

I b) trækker du ♠ E. Bekender begge, spiller du en lille spar, og lægger Vest småt, kniber du med ♠ 9. Derved afgiver du højst et stik til D 10, når de sidder højst fjerde.



I a) trækker du ♠ K og ser grundigt efter afkastene. Bekender Vest med en honnør, fx ♠ 10, spiller du spar til esset for at knibe Vest for den B fjerde, han muligvis har. Dukker der en honnør op fra Øst, trækker du ♠ D og kan evt knibe B fjerde gennem Vest. Du ræsonnerer efter regelen om begrænset valg, se side 97.



b)            ♠ E 10 6 5  
              □  
              ♠ K 7 3 2

I b) trækker du ♠ K og spiller en lille til ♠ 10. Derved får du kun én taber, hvis Vest har D B fjerde. Har Øst det, kan du intet gøre.

# Nogle videregående spilleeksempler

Vi skal se på nogle hyppigt forekommende spilleformer, der bl.a. viser nogle af de teknikker, vi så på i starten.

## *Elimination og slutspil*

S.Ingen

<p>♠ 10 ♥ B 10 9 7 ♦ 7 5 3 ♣ K B 9 8 2</p>	<p>♠ D B 8 5 2 ♥ E D 4 ♦ E 10 6 ♣ 7 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	Ø	V	S	<p>♠ 7 4 ♥ 6 5 3 ♦ D 9 8 2 ♣ 10 6 4 3</p>	<p>♠ E K 9 6 3 ♥ K 8 2 ♦ K B 4 ♣ E D</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">Syd</td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">Vest</td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">Nord</td> <td style="text-align: right;">Øst</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1 ♠</td> <td style="text-align: right;">pas</td> <td style="text-align: right;">3 ♠</td> <td style="text-align: right;">pas</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">6 ♠</td> <td style="text-align: right;">pas</td> <td style="text-align: right;">pas</td> <td style="text-align: right;">pas</td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♠	pas	3 ♠	pas	6 ♠	pas	pas	pas
N	Ø																				
V	S																				
Syd	Vest	Nord	Øst																		
1 ♠	pas	3 ♠	pas																		
6 ♠	pas	pas	pas																		

Vest spillede ♥ B ud til ♥ E, og Syd kunne se, at han kunne vinde kontrakten, hvis en af to knibninger gik godt. Han kunne knibe efter ♣ K, og han kunne siden forsøge at finde ♦ D, hvis klørknibningen gik galt. Det er en 75% chance. Ganske udmærket for en slem.

Men ikke nær så godt som 100%. Syd skal trække to gange spar, yderligere to gange hjerter, og så er situationen som i spillet på næste side.



♠ - ♥ 10 ♦ 7 5 3 ♣ K B 9 8	♠ D 8 5 ♥ - ♦ E 10 6 ♣ 7 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">           N            V   Ø            S         </div>	♠ - ♥ - ♦ D 9 8 2 ♣ 10 6 4 3
	♠ E 9 6 ♥ - ♦ K B 4 ♣ E D		

Syd har stadig sine to mulige knibninger, men 100 % chancen er ikke at tage nogen af dem!! Han spiller klør til ♣ E og fortsætter med ♣ D. Uanset hvem, der kommer ind, skal enten spille til dobbeltrenonce eller spille ruder, der vil afsløre ♦ D!

Syd *eliminerede* hjerter og klør fra sine hænder og *slutspillede* Vest (men det kunne have været Øst) på ♣ K. Modsat Hr Laursen kan vi nu sige, at *jo færre knibninger, man tager, jo færre taber!*

## Taber på taber

S.Ø-V

♠ 9 2 ♥ E K B 7 5 2 ♦ B 7 ♣ B 9 8	♠ 8 4 3 ♥ 9 6 ♦ K 8 5 ♣ D 7 4 3 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">           N            V   Ø            S         </div>	♠ 10 6 ♥ 10 4 ♦ D 10 9 4 2 ♣ K 10 6 5
♠ E K D B 7 5 ♥ D 8 3 ♦ E 6 3 ♣ E	Syd 1 ♠ 4 ♣	Vest pas pas	Nord   Øst 2 ♠   pas pas   pas

Et fint kunststykke for en spiller er at få to tabere til at falde sammen, så de bliver til en, at spille *taber på taber*.

Den almindeligste måde er den, vi ser her. Vest spiller ♡ K ud, og Øst kalder med ♡ 10. På ♡ E færdiggør Øst kaldet med ♡ 4. Vest spiller en tredje runde hjerter. Han ved, at han kan slå Syds rejste ♡ D ihjel, men der er også stor sandsynlighed for, at Øst kan overtrumfe bordets trumfer og vinde stikket.

Det tror Syd også, da han mangler såvel ♠ 10 som ♠ 9. Derfor bestemmer han sig for at spille taber på taber. ♡ D er en taber, fordi Øst kan trumfe den, og ♦ 5 er en taber, fordi Syd ikke har nogen dækning for den tredje ruder på nogen af hænderne. Han lægger ♦ 5 fra bordet, Øst trumfer med ♠ 6, og Syd bekender med ♡ D. Uanset hvad Øst spiller tilbage, vinder Syd, trækker to gange trumf, trækker sine topruder (måske er én allerede gået) og trumfer sin tredje ruder på bordet. 10 stik.

Taber-på-taber-spillet har mange varianter. Det benyttes ofte for at gøre klar til trumfninger; i kapløbet om at få etableret en sidefarve; som beskyttelse mod at få trumfet sidefarver af; til at bryde forbindelse mellem modspilshænder med; eller måske som det afsluttende led i en elimination- og slutspilsproces. Vær opmærksom på muligheden.

## Skvis

Skviser er som tidligere nævnt ikke altid så vanskelige. Et eksempel som det på næste side bør du hurtigt kunne klare.



S. Alle

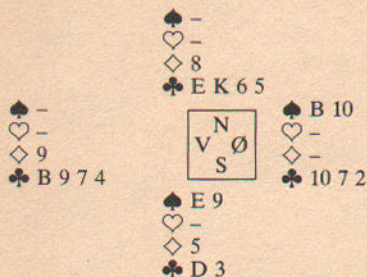
♠ D 3 ♥ 7 6 ♦ B 10 9 6 3 ♣ B 9 7 4	♠ 6 4 2 ♥ K 8 3 ♦ E 8 4 ♣ E K 6 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           N            V   Ø            S         </div>	♠ B 10 8 5 ♥ 9 5 4 2 ♦ D 7 ♣ 10 8 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">Syd</td> <td style="padding-right: 20px;">Vest</td> <td style="padding-right: 20px;">Nord</td> <td>Øst</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1 ♥</td> <td style="padding-right: 20px;">pas</td> <td style="padding-right: 20px;">2 ♣</td> <td style="padding-right: 20px;">pas</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">3 ut</td> <td style="padding-right: 20px;">pas</td> <td style="padding-right: 20px;">6 ut</td> <td style="padding-right: 20px;">pas</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">pas</td> <td style="padding-right: 20px;">pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♥	pas	2 ♣	pas	3 ut	pas	6 ut	pas	pas	pas		
Syd	Vest	Nord	Øst																	
1 ♥	pas	2 ♣	pas																	
3 ut	pas	6 ut	pas																	
pas	pas																			
♠ E K 9 7 ♥ E D B 10 ♦ K 5 2 ♣ D 3																				

Syds spring til 3 ut viser 18-19 hp, så med 32-33 hp på hænderne tilsammen ved Nord, at der må være spil for lilleslem.

Vest spiller ♦ B ud, og Syd stikker med ♦ K. Der er mange chancer for at vinde. En optælling viser, at der er 11 topstik. Det tolvte kan komme, hvis sparene sidder 3-3, eller hvis en af modspillerne skulle være skviset, dvs han skal holde flere kort i to farver, end han kan (*dobbeltskvis* kommer også ind i billedet, men den gemmer vi til bindet for viderekomne). Man skal efterhånden vænne sig til såvel at få alle chancer med som at *tælle modpartens fordeling op*. Det er meget vanskeligt i starten, men lykkes tidligst på hænder, hvor der er ro over spillet, fordi modparten ikke skal ind så tit, altså slemmer.

Skal man vinde med sparfarven 3-3, skal modspillet ind først, og det skal ske, mens man har fuld kontrol over alt andet. Derfor spiller Syd i stik 2 en lille spar fra begge hænder. Også efter den gyldne regel for skvis, der siger, at *før man kan skvise en modstander, skal man have afgivet det antal stik, man må*. Man skal *korrigere tempoet* til en skvis. Vest stikker sig ind på ♠ D og fortsætter med ♦ 10. Under ♦ E ser du ♦ D falde fra Øst. Det ser ud, som om ruderfarven sidder 5-2. Du indkasserer fire hjerterstik. Aha, Øst

havde fire og Vest to. Så trækker du dine to topspar, og før den sidste er situationen:



Vest bekender ikke til ♠ E, og han har åbenbart svare kvaler. Kan du finde ud af hvorfor?

Jo, Øst har fire spar, fire hjerter og to ruder, så han må også have tre klør. Kender du Østs kort, kender du også Vests. Han har haft to spar, to hjerter, fem ruder og fire klør.

Nådada! Vest er altså alene om at holde klør, så dem skal han have fire af, for at ikke vores truende ♣ 6 på bordet skal give stik. Vest er også den eneste med en ruder tilbage, så den kan han heller ikke lægge. Så er det hele jo meget let. Vi ser grundigt efter hans afkast. Lægger han en ruder, får vi resten på ♦ 8 og tre klørstik. Lægger han klør, kaster vi bordets ruder af og tager resten på fire klør.

Denne situation var lettere end så mange, fordi Syd under alle omstændigheder havde et safe afkast fra bordet. Såvel ♦ 8 som ♦ 5 var trusselskort sammen med bordets ♣ 6. Det betyder, at også Øst havde været skviset, hvis modspilshænderne havde været byttet om.



## Trumfforfremmelse

På dette spil forfremmer Ø-V et trumfstik som det sættende stik.

S.Ø-V

	♠ 9 7 4																		
	♥ D B 9 6																		
	♦ E 5 4 2																		
	♣ E 8																		
♠ E 10 5 ♥ K 4 ♦ 9 8 6 ♣ D 10 7 3 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ 6 2 ♥ E 8 5 3 2 ♦ B 10 3 ♣ B 6 5														
N																			
V Ø																			
S																			
♠ K D B 8 3 ♥ 10 7 ♦ K D 7 ♣ K 9 4		<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Syd</td> <td style="padding-right: 10px;">Vest</td> <td style="padding-right: 10px;">Nord</td> <td>Øst</td> </tr> <tr> <td>1 ♠</td> <td>pas</td> <td>2 ♦</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2 ♠</td> <td>pas</td> <td>3 ♠</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4 ♠</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </table>	Syd	Vest	Nord	Øst	1 ♠	pas	2 ♦	pas	2 ♠	pas	3 ♠	pas	4 ♠	pas	pas	pas	
Syd	Vest	Nord	Øst																
1 ♠	pas	2 ♦	pas																
2 ♠	pas	3 ♠	pas																
4 ♠	pas	pas	pas																

I håb om at finde makker med enten ♥ D eller ♥ E indleder Vest med ♥ K. Øst kalder med ♥ 8, og Vest fortsætter farven til ♥ E. En tredje hjerter trumfer Syd med ♠ B, og Vest skal passe på. Han må ikke overtrumfe med ♠ E, for derefter vil Syd med ♠ K D kunne trække hans to resterende trumfer. Hvis han derimod fx lægger en ruder og beholder alle trumfer, får han to trumfstik. Syd kan spille ♠ K til ♠ E, men når han siden trækker ♠ D, har Vest sin ♠ 5 at bekende med, og ♠ 10 bliver det sættende stik.

Simpelt, men effektivt, modspil, og når man begynder at gøre den slags automatisk, er man ved at komme efter det!

# Fuld fart fremad

Jeg er kommet til et meget farligt punkt. Jeg har lyst til at fortælle dig om *Merrimac Coup*, om *Deschappelles Coup*, om *overførsel af trusler*, om *delvise eliminationer*, *intrafi-nesser* og meget, meget mere. Bridge er en fantastisk verden af kunststykker i spil og modspil, og ustandselig er de 13 stik en række af stød og parader mellem spilfører og de to modspillere. Der er mange ekstra signalmuligheder, der er mængder af gode bluffspil og -modspil. Du vil næppe nogen sinde nå til vejs ende i bridge, og i en grundbog må vi hellere stoppe her.

Kan du, hvad der står om meldinger i Peter Lunds bog, samt hvad der er gennemgået om spil i denne bog, så er du godt på vej mod at blive en habil spiller, og jeg vil ønske dig held og lykke fremover.

Hvis jeg til slut skulle anbefale dig en lille bog med mængder af positioner, der viser muligheder og pointer i spillefaser, som denne bog gennemgår, er det min egen *Bridge – spilleteknik helt fra grunden* (Samleren). Den har kun positioner med op til syv kort, og den er et fint supplement til denne bog.

Vi får se, om det siden bliver aktuelt at fortsætte med et værk om de videregående stadier i bridge, evt om enkelte facetter i dette spil, hvis muligheder aldrig udtømmes.

God fornøjelse!



# Udspilstabel

Det kort der er sat med halvfed spilles ud. Hvor kun to kort er angivet, er der tale om doubleton. Hvor kun tre kort er angivet, er der tale om tripelton. Hvor fire kort er angivet, gælder udspillene også for længere farver (samt for tre, hvis det ikke er angivet særskilt). Hvor flere kort er i halvfed, vælges der efter den enkelte situation.

Mod ut:

E K

E K x x

K D B x

K D 10 x

K D x x

D B 10 x

D B x x

B 10 9 x

E B 10 x

E 10 9 x

D x x x

D x x

D B

D x

x x -> vi spiller den

x x x

x x x x

K B x x

10 9 x

10 9 x x

~~E~~ leder om  
markering  
K, D, B leder om  
kald/afgivning

Mod farve:

E K

E K x x

K D B x

K D 10 x

K D x x

D B 10 x

D B x x

B 10 9 x

E B 10 x

E 10 9 x

D x x x

D x x

D B

D x

x x -> vi spiller den

x x x

x x x x

K B x x

10 9 x

10 9 x x

E leder om  
markering  
K, D, B kald/afgivning

x x -> vi spiller den laveste  
x x x -> vi spiller den midterste  
x x x x -> vi spiller den laveste

# Register

- Afblokering 15, 16, 94  
Afvise 72  
Arbejdsfarve 55ff
- Baglæns knibning 26  
Bath Coup 70  
Begrænset valg 35, 97  
Blinde, den 9  
Blindemand 9  
Blokering 15, 16  
Bordet 9  
Brudt sekvens 57  
Bryde forbindelsen 15
- Dobbeltknibning 40  
Dobbeltrenonce 27  
Doubleton 19, 83  
Dummy 9  
Dykke 17
- Elimination 29, 30, 101  
Elimination, partial 30  
Elleve-regelen 48  
Etablere farver, stik 14, 15, 33
- Face down 9  
Falde fra 26  
Farveetablering 14, 33  
Fjerdehøjeste 48, 84
- Forbindelser 15, 92  
Forcing game 84  
Fordelings sandsynlighed 37  
Forfremmelse 20, 100  
Frispils kort 29
- Gå ned 11
- Hold 55  
Hold up 14, 68  
Honnør på honnør 35, 46  
Højt i tredje hånd 45
- Indkomst(er) 15, 25, 35, 94  
Intern sekvens 58
- Kald 58, 72, 79  
Knibe baglæns 26  
Knibning 11  
Krydstrumfning 21, 92
- Lavinthal 82  
Lavt i anden hånd 45  
Lægge lavt, småt 17  
Længdemarkering 72, 74, 79
- Markering (længde-) 72, 74, 79



- Omvendt kald 72  
Opspil 12  
Overtrumfe 21  
Overtræk, -stik 11, 56
- Partiel elimination 30
- Renonce 8  
Rest 23  
Reverse Dummy 24, 93
- Safespil 41, 95ff  
Sandsynligheder 37  
Scoop 42  
Sekvens 14, 47, 48, 50, 57,  
58  
Sidefarve 8  
Singleton 79, 81  
Skvis 31, 103  
Slutspil 13, 29, 30, 75, 102  
Slå ud 55  
Spille safe 41, 95  
Spille ud 8  
Spilfører 8  
Spilleplan 54
- Stik 8  
Stiketabling 14, 15, 33  
Stopper 17  
Sætte kontrakten 11
- Taber på taber 102  
Tage rest 23  
Tempo 61, 70  
Toppe eller knibe? 36ff  
Toppen af ingenting 62, 85  
Topstik 54  
Trumf 8  
Trumfforfremmelse 20, 106  
Trumfning 17  
Trumftrækning 18, 88  
Trumfudspil 85  
Trusselskort 32  
Trække trumf 18, 88  
Tælle op 104
- Udspil 8  
Uppercut 20
- Åbne forbindelser 92

Hvordan skal kortene spilles? Spørgsmålet er uundgåeligt, når meldingerne er slut i bridge, og kontrakten skal vindes.

Meldinger og spil er lige nødvendige for bridge-spilleren – og begge dele indeholder mere logik, end de fleste drømmer om, når de starter på at spille bridge.

I denne bog tager Svend Novrup mystikken ud af spil og modspil. Han giver kontant viden og gode råd, og han viser, hvorledes svære situationer løses. Ikke ved gætteri, men ved at tage den bedste chance.

Hurtigt vil du kunne knibe, trække trumf, holde hus med forbindelser, slutspille, blokere og afblokere.

Det lyder teknisk og fremmedartet, men er, når bogen er læst, netop de ting, der gør spillet af kortene så tiltrækkende.

Vil man læse om meldingerne, findes i samme serie Peter Lunds bog »Bridge på en let måde«.

