

Charles H. Goren



Goren udfordrer Dem

i 100 spændende bridgespil

HIRSCHSPRUNG

Charles H. Goren

Goren udfordrer Dem

i 100 spændende bridgespil

Oversat af

Jens Boeck og Ib Lundby



H. HIRSCHSPRUNGS FORLAG
ASCHEHOUG - KØBENHAVN 1979

ISBN 87-11-3929-9

Charles H. Goren: Goren udfordrer Dem er oversat af Jens Boeck og Ib Lundby efter Charles H. Goren's 100 Challenging Bridge Hands for you to enjoy. Copyright © 1976 by Chancellor Hall, a division of Goren International, Inc., published by Doubleday & Company, Inc., New York. Dansk Copyright © 1979 by H. Hirschsprungs Forlag. Omslag K. B. Hansen. Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse af denne bog eller dele af den er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Printed in Denmark by Bogtrykkeriet Antikva ApS, Herlev.



H. HIRSCHSPRUNGS FORLAG
KØBENHAVN 1979

Indhold

Introduktion af Omar Sharif	7
En interessant udfordring af Charles H. Goren	8
Oversætternes forord	9
1. En chance for at narre Goren	11
2. Bliv bedre til at gætte	12
3. Glæd Dem ikke for tidligt	13
4. Men hvad nu, hvis vi vinder?	14
5. Selvom modstanderne ikke kunne melde	15
6. Ikke nødvendigvis den bedste taktik	16
7. Hvor der er en vilje, er der måske også en vej	17
8. Lidt for begærlig	18
9. Optimist – pessimist?	19
10. Går det galt, går det godt	20
11. Kan De smile, når alt går galt?	21
12. Er De for stolt til at vædde, når De er sikker?	22
13. Det burde have været double-dummy	23
14. Alt gik galt – undtagen Syd	24
15. Hastværk er lastværk	25
16. Det gale tidspunkt at være bange	26
17. Har De en god plan, så prøv at finde en bedre	27
18. Hvorfor nøjes med at gætte?	28
19. Sådan får De succes med et hold-up	29
20. Undertrækkets mystiske forsvinden	30
21. De har to vinderchancer	31
22. Eneste chance er en hurtig operation	32
23. Det er godt at vide, hvornår man skal skifte heste	33
24. Lidt omhu eller et mindre mirakel?	34
25. Skik følge eller land fly?	35
26. Gode spillere kender ikke til uheld	36
27. En mærkelig beklagelse fra en makker	37
28. Ønsker De sympati? Eller foretrækker De points?	38
29. Ude godt, men hjemme bedst	39
30. Ærligt talt, det er umuligt	40
31. De overhørte lyden af tavshed	41

32. Husk, at Murphy's lov stadig gælder	42
33. Det er rart med en forsigtig makker	43
34. Kan De undvære lidt guldstøv?	44
35. Hvor truer faren?	45
36. Et kinesisk spisekort	46
37. En treer kommer til ære og værdighed	47
38. Et synsbedrag	48
39. Det sker, at anden violin er bedre end første	49
40. En mild advarsel	50
41. Få mest muligt ud af Deres viden	51
42. Klar logik contra vildledende odds	52
43. Med trumferne 4-0 er det håbløst	53
44. »... but on the way I dropped it«	54
45. Se til begge sider i krydset	55
46. Af og til betaler det sig at være gavmild	56
47. Når knibningen ikke er nok	57
48. Havde Syd røntgenøjne?	58
49. Damen, som forsvandt	59
50. Her skulle den helst sidde galt	60
51. På hat med Fishbein	61
52. Et spil med tre »blinde«	62
53. Alt at vinde — intet at tabe	63
54. The Charge of the Light Brigade	64
55. Når signalerne svigter	65
56. Når det går godt første gang	66
57. Pas på kortene!	67
58. Den dame var en trumf!	68
59. Hvordan man bygger en trojansk hest	69
60. Giv modparten chancen — for at gøre det gale	70
61. En uovervindelig genistreg	71
62. Regler er til for at brydes	72
63. Hjælp til selvhjælp	73
64. Det perfekte afkast — og motiveringen	74
65. Hvordan får makker besked?	75
66. Frøer kan både kvække og dykke	76
67. Makker er en spillers bedste ven	77
68. Klar til kamp	78
69. Er De for hurtig i aftrækket?	79
70. Undskyld makker — jeg tog det gale kort!	80
71. Skal makker gætte, når De kender løsningen?	81
72. Kan De se gennem et røgslør?	82

73. Endnu et råd fra »The Light Brigade«	83
74. Find det sættende stik	84
75. Øst fulgte reglen	85
76. Hvad skal Syd have?	86
77. Kast ikke stik over bord	87
78. Tag plads i tænkeboksen	88
79. Kan De selv finde vej?	89
80. Et godt spørgsmål: Hvorfor?	90
81. Der skal ofte to stød til en knockout	91
82. Hvordan man får succes som pessimist	92
83. Pessimisme — en nødvendig egenskab	93
84. Et berømt spil med en berømt spiller	94
85. Del æren med Garozzo	95
86. Hvordan kan De sikre kontrakten?	96
87. Mellemkortenes betydning	97
88. Tænk Dem om — i tide	98
89. Pas på rutineprægede tilspil	89
90. Først den ene vej	100
91. Ønsker De hjælp? OK, fjern skabelonen!	101
92. Lad esset få frikort	102
93. De kan ikke trumfe makkers stik i sans	103
94. Luk døren, før varmen slipper ud	104
95. Kun een løsning, men den er svær at finde	105
96. Tvunget til hara-kiri	106
97. Problemet er: Hvad er problemet?	107
98. Hunden, der ikke gøede	108
99. Kan De klare »årets spil«?	109
100. Var De blevet verdensmester?	110

Introduktion

Lige siden 1931, da Charles Goren først dukkede op i bridgeverdenen, har han spillet og skrevet om bridge med en sådan éclat, at hans talent i begge henseender har placeret ham indiskutabelt på toppen.

I løbet af sin lange karriere kan det anslås, at han har spillet, set eller skrevet omkring ca. en halv million bridgespil. Det kan derfor ikke undre, at de hundrede, som han har valgt at præsentere her, er virkelig fascinerende og usædvanlige. Hvert enkelt spil er en perle, enten fordi det repræsenterer en udfordring, eller fordi det byder på en lektion i teknik — ikke bare spille- eller modspilsteknik, men den teknik om, hvad og hvorledes man skal tænke om og over problemerne og de faldgruber, som de indeholder.

Medmindre De allerede er super-ekspert, vil De støde på mange situationer, som De aldrig før har oplevet, og som De skal løse uforberedt, hvis de dukker op ved bordet. De har en fordel: De ved, der i hvert spil er et problem, som skal løses, eller en chance, som skal udnyttes.

Jeg garanterer Dem for, at De vil synes, at det at læse denne bog er som at deltage i en perfekt bridgeturning, hvor kun de mest interessante og dramatiske spil bliver givet, og hvor De kan bevæge Dem bordet rundt, så De i hvert spil kan sætte Dem i den stol, hvor afgørelsen træffes. Der er manna til mange frugtbare runder, og De kan give Dem god tid uden at genere nogen af de andre spillere. Nyd det. Nyd det.

Omar Sharif.

En interessant udfordring fra Charles Goren

Denne bog er anderledes for mig, og det håber jeg også, den vil være for Dem. Det er som at spille bridge uden kort eller modstandere.

Fra en lang bridgekarriere, hvor jeg har iagttaget bridge og læst bridge, har jeg udvalgt et hundrede udfordrende spil, som jeg er stødt på. Jeg har til hensigt at underholde Dem, at teste Deres dygtighed, at belære Dem, ikke kun ved at vise Dem den bedste måde, visse bridgeproblemer skal behandles på, men også den rigtige måde at finde frem til løsningen — det være sig som modspiller eller nok så ofte som spilfører. Disse hundrede spil er altså ikke double-dummy problemer.

Spillene er ordnet sådan, at De først får en gruppe øvelser i spilførers spil, derefter modspilsproblemer, først for Øst og så for Vest, og der afsluttes med en gruppe vanskeligere spil og et par få eventyr-spil.

Denne bog er ikke for helt uerfarne spillere. Hvis De fører regnskab og giver 10 points for hver rigtig løsning, skal De være særdeles tilfreds med Dem selv, hvis De scorer 700–790. Hvis De scorer 810–900, kan De regne Dem for en fremragende spiller, og scorer De mere end 900, må De være ekspert.

Lige meget hvad De scorer, lover jeg Dem, at når De er halvvejs gennem bogen, har De øget Deres score ved bridgebordet og glæden ved spillet, næste gang De sætter Dem til bordet.

Charles H. Goren.

Oversætternes forord

I den originale, amerikanske udgave af »100 Challenging Bridge Hands« er alle fire hænder synlige i de 100 spil, men de hænder, som læseren ikke bør se straks, er sat med svagere tryk.

Oversætterne og det danske forlag er enige om, at denne løsning ikke er ideel — alene fordi det kan være uhyre svært at undlade at skele til de »skjulte« hænder. Derfor er alle fire hænder trykt ens, men med bogen følger en skabelon, som tillader læseren at skjule netop de to hænder, som først bør ses, når der er taget stilling til spille- eller modspilsplan.

I højre side over hvert diagram angives med ①, ②, ③ eller ④, hvorledes skabelonen skal placeres, idet den pågældende markering på skabelonen skal svare til markeringen over spillet. Betydningen af disse markeringer er i øvrigt denne, idet De, hvis skabelonen er korrekt placeret, kun skal kunne se Deres egne samt bordets kort.

- | | |
|-----------------------------------|------------------------|
| ①: De sidder Syd som spilfører. | } Skabelonens forside. |
| ②: De sidder Vest som modspiller. | |
| ③: De sidder Øst som modspiller. | } Skabelonens bagside. |
| ④: Skabelonen skal ikke benyttes. | |

Når De har taget stilling til spille- eller modspilsplan, kan De fjerne skabelonen og se hele fordelingen samt læse Gorens løsning på sidens nederste halvdel.

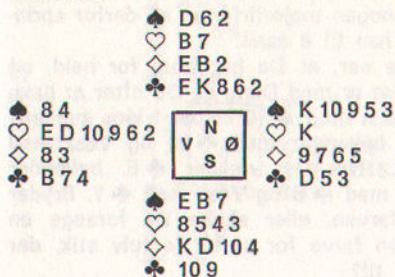
Det har været en virkelig fornøjelse at arbejde med denne Goren-bog. Vi har i oversættelsen søgt at bibeholde Gorens lidt omstændelige, men meget charmerende og personlige stil, og vi er sikre på, at også De vil nyde de 100 spil med kommentarer.

Rigtig god fornøjelse!

JENS BOECK IB LUNDBY

Nord/N-S.

①



N	Ø	S	V
1 ♣	2 ♠	2 ut	3 ♥
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♠ 8.

Det er svært at afgøre, om dette spil skal præsenteres som et spilleproblem eller et modspilsproblem. Men i betragtning af, at Syd gennemførte spillet på strålende vis, og at jeg som Vest ikke var på højde med situationen, vil jeg glve Dem samme chance for at overliste mig og lader Dem sidde Syd.

Jeg bør nok fortælle, at Øst var nu afdøde Adam Meredith, en af Englands store gennem tiderne. Han meldte ofte spar på en 3-farve og fandt intet usædvanligt i at springmelde på en 5-farve. Hvorom alting er, som Syd får De udspil ♠ 8 til ♠ B, og De kan se, at modspillerne kan tage alle hjerterstikkene, så snart de kommer ind. Hvordan klarer De opgaven?

1. En chance for at narre Goren

Da Syd fik det første stik med ♠ B, kunne han tælle otte topstik. Men hvordan kunne han få det niende stik i betragtning af, at hjerterfarven var helt åben og kunne indkasseres i det øjeblik, han lod modparten komme ind? Giv Dem god tid og prøv at finde ud af, hvorledes Syd ræsonnerede.

Det var rimeligt at regne med, at Vests hjertermelding på 3-trinet var baseret på en 6-farve, især da han ikke havde støtte til makkers sparfarve. Det var tydeligt, at Vests hjerterfarve ikke indeholdt de tre tophønnør, for så havde han spillet hjerter ud. Og hvis det holdt stik, at Vest havde seks hjerter, måtte Øst have en singleton.

Nå, hvis Vest havde K D 10 9 sjette, ville han nok have spillet hjerter ud fremfor at stole på en af Merediths berømte sparmeldinger. Og med E K sjette i hjerter ville Vest måske have spillet ♥ K ud for at vurdere situationen. Følgelig regner

de Syd ud, at Øst sandsynligvis havde ♥ K blank, og han planlagde at spille på en sådan måde, at modspillerne ville afskære deres egne forbindelseslinier.

Han trak straks fire ruderstik, og Vest kaldte i hjerter til de to sidste, medens Øst bekendte hele tiden. Nordts afkast var en lille klør.

Så kom Syds genistreg — en lille hjerter op mod bordets ♥ B. Måske burde jeg have regnet den ud og stukket op på ♥ E. Men jeg brugte i stedet ♥ D, som Øst var tvunget til at stikke med ♥ K. Han gjorde det bedste, han kunne for at slippe ud af fælden ved at spille ♣ D ud, men spilfører parerede ved at falde fra. Skønt bordets klørfarve nu var rejst, var Øst alligevel nødt til at spille klør for ikke at give spilfører et overtræk ved at spille ud fra ♠ K. Hverken Adam eller jeg brillerede i dette spil, men jeg er glad over at have lejlighed til at hylde ham, omend det afslørede mine lurfødder.

Syd/Alle.

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

S	V	N	Ø
1 ut	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	6 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♠ 8.

①

Nords Stayman 2 ♣ afslører, at Syd ikke har nogen majoritætsfarve, så derfor springer han til 6 sans.

De ser, at De har brug for held, og heldet er med Dem, da De efter at have stukket med ♠ 10 kniber i klør, medens Øst bekender med ♣ 10 og Vest med ♣ 3. Hvis De trækker ♣ E, bekender Øst med ♣ B og Vest med ♣ 7. Bryder klørfarven, eller skulle De forsøge en anden farve for at få de tolv stik, der skal til?

2. Bliv bedre til at gætte

Hvis Øst er en god spiller, bør De undre Dem over, hvorfor han ikke lagde ♣ K – som De vidste, han havde, da knibningen lykkedes – i stedet for den lige så store ♣ B. Prøver han at snyde Dem for at afholde Dem fra at fortsætte i klør, eller er han snedig ved at lægge 10 og B fra KB 10 9? De stirrer stift op i loftet og bestemmer Dem for at spille en tredje klør. Ganske rigtigt, Øst har ♣ K og ♣ 9, som sætter kontrakten.

Hvad var det, der gik galt?

Syds fejl var at trække ♣ E i tredje stik. I stedet for ♣ E skulle han have spillet en lille klør, som Øst kunne få. Øst returnerer antagelig spar, og nu kan De undersøge hjertersitsen.

Hvis hverken hjerter- eller klørfarven bryder, har De stadig ruderknibningen at falde tilbage på til det tolvte stik. Og som kortene sidder, er det denne af de tre chancer, som giver bonus. Men før De tvinges til at gætte, har De prøvet alle tre chancer.

VEJLEDENDE REGEL: Hvis De undersøger en farves fordeling i en sanskontrakt, bør De så vidt muligt søge at bevare kontrollen over farven, hvis det skulle vise sig, at farven ikke bryder. Afgiv straks det stik, som De alligevel skal af med, i stedet for at risikere at miste et mere, end De har råd til.

Syd/Alle.

①

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

Udspil: ♥ K.

Meldeforløbet, og især de meldinger, som ikke blev afgivet, er ofte den bedste vejledning til den korrekte spilleplan.

De er Syd. Vest har spærremeldt mod Deres stærke kunstige 2 ♣-åbning og har dermed udsat sig for risikoen at blive straffedoblet – og det blev han omgående. De regner imidlertid med, at en rubber med 100 i honnører vil være mere givtig, og da Nord næste gang støtter Deres farve, går De i slem.

Selvom De genkender situationen, skal De være vågen for at klare denne udfordring.

3. Glæd Dem ikke for tidligt

Når Syd ser bordet, er det faktisk nogenlunde, hvad han havde ventet – sparstøtte og det es, som makkers Blackwood-svar lovede. Spilfører kommer ikke udenom ruderknibningen, men Vests spærremelding antyder, at der er god chance for, at knibningen lykkes.

Så vupti stikker Syd Vests ♥ K med ♥ E ... og Øst trumfer den! Selvom ruderknibningen går godt, kan spilfører ikke blive af med sin klørtaber, og slemmen går ned.

Når en modstander i zonen spærrer mod en meget stærk åbningsmelding, må han have en lang og stærk farve, som han forventer at kunne tage en masse stik med. Eller også er han vanvittig. I dette tilfælde bør man regne med en 7-farve, og spilfører skulle derfor falde fra til ♥ K. På den måde afgiver han et hjerterstik i stedet for det klørstik, han ellers skulle afgive.

Når Vest fortsætter med hjerter, lægger spilfører naturligvis igen en lille hjerter fra bordet og trumfer hjemme. Han trækker ♠ E og undrer sig ikke over, at Vest er renonce. Spilfører er nødt til at trække tre gange trumf, før han kan blive af med klørtaberen på ♥ E. Han kan derfor ikke nøjes med een ruderknibning og så trumfe sin tredje ruder på bordet. Og det er grunden til, at det er uhyre vigtigt, hvilken spar han trumfede det andet hjerterstik med. Hvis han trumfede med ♠ 8, kan han nu komme to gange på bordet, en gang ved at stikke ♠ 6 over med ♠ 7 og anden gang på ♠ D. Den første indkomst tillader ham at knibe i ruder. Den anden indkomst fjerner Østs sidste trumf, så ♥ E kan trækkes og ruderknibningen gentages. Ville det ikke være en skam, hvis spilfører undgik faren i første stik bare for at tabe spillet ved skødesløst at trumfe med ♠ 6 i andet stik?

Nord/Ingen.

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

N	Ø	S	V
pas	pas	1 ♠	pas
1 ut	pas	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	pas

Udspil: ♣ B.

①

Spilfører udnyttede den lille ekstra chance, at Vest havde inviteret fra ♣ K, så han brugte bordets ♣ D, men Øst stak med ♣ K og Syd med ♣ E. Med kun een sikker indkomst til bordet, nemlig ♦ E, måtte spilfører nu spille på at undgå at afgive stik enten i hjerter eller i spar. Derfor gik han over på ♦ E og ... Nu er det Dem, som skal fortsætte.

4. Men hvad nu, hvis vi vinder?

»To chancer er bedre end en,« brummede Syd, efter at han havde spillet en lille spar fra bordet og knebet med damen. ♠ E fældede ikke kongen, og spilfører havde ingen mulighed for at komme over på bordet igen for at knibe i hjerter – en knibning, der ville give ham vundet spil med den aktuelle sits.

»For dårligt,« sympatiserede Nord. »Hvis du havde knebet i hjerter, havde du vundet.«

»Men hvis sparknibningen mislykkedes, havde jeg den ekstra chance at komme over på bordet igen på ♠ B og så knibe i hjerter. Vest kunne lige så godt have kongen tredje i spar som Øst.«

Vest var fornærmet. »Det minder mig om løsningen på Israels finansielle problemer, sådan som den blev foreslået af et medlem af Knesset. 'Erklær USA krig. Hvis vi taber, sørger de for alting.' Et medlem i baggrunden stillede derefter denne forespørgsel: 'Men hvad nu, hvis vi VINDER?«

Hvis vi går ud fra, at begge knibninger har 50 % chance for at lykkes, er hjerterknibningen den, som giver de bedste muligheder. Lykkes den, ja så er den ikke længere. Hvis den ikke lykkes, har Syd stadig en reel mulighed for at fælde en blank ♠ K.

Herimod taler, at i omkring halvdelen af tilfældene, hvor sparknibningen lykkes, er kongen stadig garderet, og så bliver ♠ B ikke ekstra indkomst til bordet.

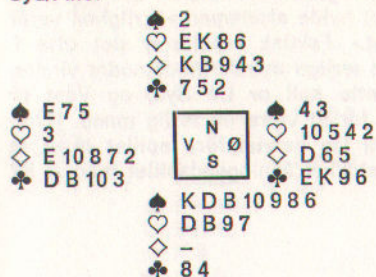
Hvorfor blev Vest fornærmet? Sæt, at han havde tre spar:

♠ K 10 3 ♥ B 7 6 ♦ D 9 8 ♣ B 10 9 3

Hvis Syd kniber med ♠ D, vil Vest ganske simpelt lade ham beholde det stik, og medmindre spilfører har en krystalkugle og tyder placeringen, er ♠ B alligevel ikke indkomst til bordet.

Moral: Den simpleste metode er ofte den bedste.

Syd/Alle.



S V N Ø
4 ♠ pas pas pas

Udspil: ♣ D.

①

I mange spil er modpartens meldinger nøglen til den rigtige spilleplan. I dette tilfælde er en sådan information ikke tilgængelig, for ingen af modspillerne har meldt andet end pas.

Når Vest spiller ♣ D ud, kalder Øst med ♣ 9. Så spiller Vest ♥ 3, som De stikker med bordets ♥ E. Det, som De nu har fået at vide om modspillernes hænder, bør føre Dem på rette vej.

5. Selvom modstanderne ikke kunne melde

Tabu mod at spørremelde i en af majorfarverne, når man har 4-farve i den anden, gælder ikke med en så solid 7-farve som Syds. 4♥ kan let sættes, hvis man skulle »finde« 4-4 tilpasningen. 4♠ burde være vundet. Da spilfører ikke var opmærksom på den tydeligst mulige advarsel, gik han ned.

Spørremeldingen tillod ikke modspillerne at udveksle oplysninger gennem meldingerne, men de første to stik klarlagde visse ting. Det er klart, at Øst har både ♣ E og ♣ K, og alt tyder på, at Vest har spillet en single hjerter ud. Ellers ville han næppe have skiftet til hjerter, når Øst-Vest har mulighed for at indkassere tre klørstik. Yderligere er det mest sandsynligt, at Vest har trumf es, for uden det turde han nok ikke lade spilfører komme ind i andet stik.

Hvis De automatisk spiller ♠ 2 i tredje stik, bliver De hurtigt deprimeret, men klogere. Vest kommer ind på ♠ E og spiller klør til Østs ♣ K. Øst spiller så hjerter, som Vest trumfer, hvorved kontrakten sættes.

Hvad spiller De da i tredje stik? Svaret er ♦ K! Det gik, som De håbede, Øst bekender småt, og De kaster Deres sidste klør. Vest stikker med ♦ E og spiller optimistisk ♣ 3. De trumfer og spiller trumf. Vest kan bruge ♠ E nu eller senere, men De har gjort det umuligt for Øst at komme ind for at give sin makker en hjertertrumfning.

Hvad nu, hvis Øst havde stukket Nords ♦ K med ♦ E? I så fald skulle De trumfe, spille trumf og håbe på det bedste. Uanset fordelingen er Deres bedste chance at spille ♦ K i tredje stik.

Syd/Alle.

①

<p>♠ B 7 3 2 ♥ 8 6 4 3 ♦ E 4 ♣ D 10 7</p>	<p>♠ E 6 ♥ K 9 ♦ B 10 8 6 3 ♣ E 8 5 2</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>		N		V	Ø			S		<p>♠ D 10 9 8 ♥ D 10 7 5 2 ♦ K 7 2 ♣ B</p>
	N											
V	Ø											
	S											
	<p>♠ K 5 4 ♥ E B ♦ D 9 5 ♣ K 9 6 4 3</p>											

	S	V	N	Ø
	1 ♣	pas	1 ♦	pas
	1 ut	pas	3 ut	pas
	pas	pas		

Udspil: ♠ 2.

Ved bridgebordet betaler det sig ikke altid at hyld forsættelsen »Ærlighed varer længst.« Faktisk resulterer det ofte i, at den ærlige mands modstander vinder.

I dette spil er De Syd, og Vest er kendt for at være en ærlig mand. Hvordan vil De gennemføre spillet efter at have stukket åbningsudspillet med ♠ K?

6. Ikke nødvendigvis den bedste taktik

Da dette spil aktuelt forekom, fortsatte vor Syd som spillfører med at trække ♣ E og spille lille klør til ♣ K i håb om, at farven sad 2-2. Med den fordeling ville spillfører have ni topstik. Uheldigvis sad klørfarven 3-1. Syd afgav så et stik til Vests ♣ D, og Vest fortsatte sit sparangreb. Da spillet var forbi, havde modspillerne fået to sparstik, to ruderstik og et klørstik.

Havde De spillet på samme måde og stolet på den 40% chance, at klørfarven sad 2-2? Det burde De ikke have gjort, hvis De gik ud fra, at Vest var en ærlig mand.

Vests åbningsudspil var ♠ 2, og det er god latin, at normale udspil mod sanskontrakter er det fjerdehøjeste kort i længste farve. Derfor må Vest have præcis fire spar, da han jo har tre højere, men ingen lavere. Heraf kan De udlede, at de

udestående spar var fordelt 4-4, og at modstanderne kun kan godspille to sparstik.

Derfor skal De i andet stik spille ♦ D og tvinge en af tophønnerne ud. Modparten fortsætter med spar, og De stikker med bordets es. Så spiller De ruder igen, og så er den ikke længere. De får to sparstik, to hjerterstik, tre ruderstik og to klørstik.

Det bør nævnes, at mange af vore bedre spillere i de senere år har eksperimenteret med udspil af det laveste kort fra en farve med muligheder i (Journalist-udspil. O.A.). De er af den opfattelse, at det hævdundne udspil af fjerdehøjeste alt for ofte får vægtskålen til at tippe til gunst for spillfører. Man siger, at én svale gør ingen sommer, men alligevel kunne dette spil godt fremlægges som bevis til fordel for eksperimentalisterne.

Syd/Ingen. ①

♠ B 7 5 2
 ♥ K B 9
 ♦ E 9 4
 ♣ E 6 5

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

	N	Ø
V		
	S	

♠ D 10 9
 ♥ 8 7 5 2
 ♦ 8 7 6 2
 ♣ B 8

♠ E K 6 4 3
 ♥ E D 10
 ♦ K 3
 ♣ K 7 4

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	3 ♠	pas
6 ♣	pas	pas	pas

Udspil: ♦ D.

Syd nåede en rimelig slemkontrakt, men han tabte besindelsen og slemmen, da han tog det første stik med ♦ K, knaldede de to toptrumfer i bordet og så den dårlige sits. »Jeg er da også altid uheldig,« knurrede han. »I får et sparstik og et klørstik. En ned.«

Det havde selvfølgelig være rart at fælde ♠ D, eller hvis trumferne havde siddet pænt, men Syd overså, at han stadig kunne have vundet slemmen. Hvordan ville De have spillet?

7. Hvor der er en vilje, er der måske også en vej

Jeg er ikke tilhænger af at fortsætte et håbløst spil, hvis eneste fjerntliggende chance er, at modspillet svigter kulør. På den anden side vil jeg ikke spare tid ved at erkende at nederlag, hvis der er nogen som helst rimelig chance for at undgå det.

Da Vest ikke bekendte til anden gang trumf, var det rigtigt, at Øst havde et sikkert trumfstik. Apropos, han kunne måske tvinges til at tage det stik på et tidspunkt, som ville være mest fordelagtigt for spillfører. Syd var belejret med en sikker taber, men det var forkert af ham at afgive den »selvfølgelige« klørtaber, hvis den ugunstige trumfsits med lidt held og dygtighed kunne vendes til spillførers fordel.

Første skridt er at gå over på ♦ E og trumfe bordets sidste ruder. Det bedste, De derefter kan gøre, er at forsøge at fjerne Østs klør ved at trække ♣ E og ♠ K. Så tager De tre stik med ♥ E, ♥ K

og ♥ D. (De spiller hjerter sidst, fordi hvis Øst kan trumfe den tredje hjerter, er der stadig den mulighed, at han startede med en 3-2-6-2 fordeling).

Men Deres vigtigste håb er, at Øst oprindelig havde præcis to klør — eller muligvis kun en singleton. De har nemlig sikret Dem, at hvis han trumfer den anden klør, er det en taber, han trumfer. Ganske rigtigt. Deres spinkle håb bliver til virkelighed. Øst bekender til alle tre gange hjerter, og når De sætter ham ind på ♠ D, kan han ikke spille klør.

Heldig? Naturligvis. Odds talte for, at Øst havde tre eller flere klør, og at han ville være i stand til at sætte slemmen ved at indkassere et klørstik. Men hvad kostede det Dem bortset fra et par minutter, inden De kunne komme i gang med næste spil? Alt, hvad Syd havde at gøre, var at finde et håb og så bede til og spille på, at det ville blive opfyldt.

Nord/Ø-V.

①

♠ 8 7 5 4 2	♠ -				
♥ E K 2	♥ 7 6 4 3				
♦ 9 2	♦ D B 10 8 3				
♣ D 10 5	♣ K B 9 6				
<table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <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
N	Ø				
V	S				
♠ E K B	♠ D 10 9 6 3				
♥ D B 10 9	♥ 8 5				
♦ 6	♦ E K 7 5 4				
♣ 8 7 4 3 2	♣ E				

N	Ø	S	V
pas	pas	1 ♠	pas
3 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ D.

I rubberbridge skal man aldrig sætte kontrakten på spil for at opnå en sådan ekstra ubetydelighed som et overtræk. De er Syd i dette spil, og De stikker åbningsudspillet med bordets ♥ K.

Deres udfordring er at finde frem til den stensikre spilleplan.

8. Lidt for begærlig ...

Da spillet forekom, kunne Syd som spilfører ikke se noget problem. (Hans problem dukkede op senere, da Nord hånede ham for elendigt spil, og han så søgte at fremføre en tilfredsstillende forklaring). I andet stik spillede han trumf fra bordet. Øst lagde hjerter, og Vest indkasserede omgående sine tre trumfstik, så der blev to trumfer tilbage på hver af spilførers hænder. Da det derefter viste sig, at ruderfarven sad rædsomt fordelt med 5-farve hos Øst, måtte spilfører afgive et ruderstik.

Det skal indrømmes, at spilfører kom ud for to meget uheldige fordelinger. De seks manglende ruder skulle normalt sidde 4-2 eller 3-3. Hvis de ikke sad værre end 4-2, kunne spilfører ganske enkelt trumfe to ruder og på den måde godspille sin femte ruder.

Og hvis modpartens trumfer sad 2-1, ville spilførers eneste tabere naturligvis blive to trumfstik, fordi han så kunne trumfe alle sine tre små ruder.

Syd burde have overvejet, hvor meget disse facts påvirkede odds. Spilfører var i en kontrakt, som var oplagt fra starten, og det ville ikke koste mere end 30 points at sikre den.

Alt, hvad han skulle gøre, var at lade trumferne passe sig selv og spille på kryds-trumfning. Lad os sætte, at han i andet stik spillede ruder til esset og derpå trak ♦ K. Vest ville trumfe med ♠ B, og derefter kunne han trække ♠ E og ♠ K. Men der ville stadig være tre trumfer tilbage på bordet, som Syd kunne trumfe sine tre rudertabere med. Hvis Vest undlod at trumfe ♦ K, ville det ikke ændre på resultatet. Han kunne få tre trumfstik og ikke mere, og når han tog det første, kunne han ikke trække mere end to af bordets trumfer.

Hvis dette spil skulle have en undertitel, måtte det være i form af et spørgsmål: »Hvad koster et overtræk?«

Vest/Alle.

①

♠	5
♥	6 2
♦	KB 10 6 5 4
♣	EK 9 5
♠	EK 9 7 6 2
♥	9 8 3
♦	3 2
♣	6 4

♠	B 3
♥	D 10 7 4
♦	E 8 7
♣	B 10 8 2

♠	D 10 8 4
♥	EKB 5
♦	D 9
♣	D 7 3



V	N	Ø	S
pas	1 ♦	pas	1 ♥
1 ♠	2 ♣	pas	3 ut
pas	pas	pas	

Udspil: ♠ 7.

Det kan være godt at være optimist, men af og til bør man være pessimist. Det er svært at sige, hvornår det ene eller det andet er at foretrække.

Egentlig er det det, som er Deres udfordring i dette spil. De er Syd. Øst bekender med ♠ B i første stik, og De skal planlægge spillet.

9. Optimist — pessimist?

De tager Dem som sædvanlig en pause, medens De tæller Deres stik. Hvis De er rigtig heldig, kan De få fire klørstik og tre hjertestik foruden det sparstik, som De nu er sikker på, og så har De stadig sparhold, hvis de tager ♠ D — men kun, hvis Øst kan holdes ude.

Derfor er Deres eneste håb om at få ni stik, at De også kan få mindst et ruderstik. De stikker med ♠ D, spiller ♦ D ud og håber, at det er Vest, som har ♦ E, eller at Øst har ♠ 9, således at Deres andet sparhold bliver sikkert. Men vent et øjeblik. Lad os gå tilbage til meldingerne og åbningsudspillet.

Vest var kortgiver, og han startede med at passe. Det ville han umuligt have gjort, hvis han foruden langfarve i spar med E-K i spidsen også havde haft ♦ E.

Yderligere var det ♠ 7, Vest spillede ud — endnu en gang dette alt-afslørende »fjerdehøjeste i længste og stærkeste farve.« Ved at anvende 11-reglen kan De regne ud, at der på de tre andre hænder

er fire kort, som er højere end ♠ 7, og efter Østs tilspil af ♠ B kan De se dem alle fire. Derfor er håbet om, at Øst har ♠ 9, lige så forgæves som håbet om, at ♦ E er hos Vest.

Hvad håb er der da om, at De kan vinde Deres kontrakt? Det eneste berettigede håb er, at Vest har mindst 6-farve i spar, og at Øst startede med højest double spar.

Derfor skal De falde fra til ♠ B. Øst fortsætter med ♠ 3, og De bruger ♠ 10. Vest stikker med ♠ K og giver Dem et ubehageligt øjeblik, når han ikke fortsætter farven. De frygter, at Øst har endnu en spar, og det kan have kostet et ekstra undertræk at falde fra til ♠ B. Men når De kommer ind og spiller ♦ D, viser det sig, at det er Øst, som har ♦ E, og han har IKKE flere spar. De fik ikke noget sparstik, men fem ruderstik, tre klørstik og to hjertestik er mere end nok til at notere vundet udgang.

Nord/Ø-V.

①

♠ -	♠ 65	♠ D 974
♥ KB 432	♥ 65	♥ ED 9
♦ B 872	♦ EKD 1094	♦ 5
♣ KD 109	♣ E 52	♣ B 8643

N	Ø	S	V
V	S		

♠ EKB 10832	♥ 1087	♦ 63	♣ 7
-------------	--------	------	-----

	Ø	S	V
N	1 ♦ pas	4 ♠	pas
Ø	pas		
Udspil: ♣ K.			

Evnen til at vurdere sine chancer er en bridge-vinders fornemste egenskab.

I dette spil kunne modstanderne have taget to hjerterstik med det samme, men Syd fik det gunstige ♣ K-udspil og så udmærkede chancer for overtræk.

Hvordan ville De have planlagt spillers spill?

10. Går det galt, går det godt

Spilfører bør først spekulere på overtræk, når han er helt sikker på kontrakten. Det første, han bør overveje, er: »Hvad kan gå galt? Og hvis noget kan gå galt, hvad kan jeg så gøre ved det?«

Vor spilfører regnede med at fælde ♠ D, og han brugte knibereglen: »Knib med otte – top med ni.« Hvis ♠ D ikke faldt, ville han slippe af med mindst een hjerter på bordets ruderfarve, så alt tydede på, at han var sikker på at vinde 4 træk og med udsigt til 5, 6 eller endog 7 træk.

Ud fra denne forudsætning stak han med ♣ E og spillede trumf hjem til kongen, men Vest var renonce! Endnu var der ingen grund til panik, så spilfører gik over på bordet i ruder, tog den markerede trumfknibning og trak ♠ E. Medens Øst endnu havde den højeste trumf, spillede Syd ruder igen. Alt ville have været godt, hvis Øst blot havde haft to ruder. Spilfører kunne i så fald kaste en tabshjerter samtidig med, at Øst trumfede med ♠ D,

og på den måde ville han kun afgive to hjerterstik og et trumfstik. Men Øst havde kun een ruder fra starten. Han trumfede anden gang ruder, og modspillet fik også tre hjerterstik.

»Tænk dig bare,« klagede Syd, »alle fire trumfer på en hånd og samtidig ruderne 4-1.«

Nå-ja, det var jo netop, hvad Syd burde have forestillet sig, fordi det var den eneste sats, som kunne bringe kontrakten i fare. For at gardere sig herimod burde Syd straks have knebet med ♠ 10. Hvis den knibning gik galt, ville han stadig have en trumf tilbage på bordet til at tage sig af den tredje hjertertaber.

Som kortene sad, ville det safety-spil have resulteret i et af de overtræk, som Syd havde spekuleret på. Når ♠ 10 holder stikket, går Syd over på ruder og gentager knibningen i trumf. Så trækkes Østs sidste trumfer, og derefter er Syd sikker på at få et hjerterafkast på bordets tredje ruder.

Nord/Alle.

①

♠ D 5
 ♥ EK 10 8 4
 ♦ 7 6 3
 ♣ KD 6

♠ EB 10 9 4
 ♥ 5 2
 ♦ 8 5 4 2
 ♣ 4 3

	N	
V		S
	Ø	

♠ K 7 2
 ♥ D 9
 ♦ EB 10 9
 ♣ E 9 5 2

N	Ø	S	V
1 ♥	pas	2 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♠ B.

Vi er jo kun mennesker, og de fleste af os ville være henrykte ved at dele den rige døgenigts byrder. Men bridgespilere bør ikke lade sig forlede af pointrigdom til at slappe for meget af, bare fordi de har 28 points, hvor 26 normalt er nok til game.

De bruger bordets ♠ D til det første udspil, og den holder. Nu har De 117 måder at få et hav af stik på, men det faktum bør ikke afholde Dem fra at sikre, at De får ni.

11. Kan De smile, når alt går galt?

Det er meget værd at kunne smile, når alt går galt i bridge, men endnu mere værdifuldt er det at kunne smile i forvisning om, at ikke alt kan gå galt. Dette spil er forfulgt af uheld, men De kan sørge for, at det bliver unødvendigt at nyde godt af nogens sympati.

Spilfører stak med ♠ D og undersøgte så, om han kunne glæde sig selv med overtræk — til 15 kr. stykket, idet man spillede til rigmands-takst, 50-øres. Han trak ♥ D, ♥ E og ♥ K, og ak — ikke blot var der stadig hjerterhold, men det var den farlige Øst, som havde holdet. Hvis spilfører afgav et hjerterstik for at godspille bordets femte kort, ville Østs sparreturnering gennem kongen sætte kontrakten. Derfor satte spilfører sin lid til en anden spilleplan: at få to eller tre ruderstik.

Han spillede ruder fra bordet i den hensigt at knibe. Uheld: Øst brugte ♦ K, og det stik kunne Syd ikke tillade sig at overlade ham.

Endnu var alt håb ikke ude. Klørfarven kunne give fire stik, hvis farven sad 3-3, eller hvis ♣ B 10 sad blanke. Men Vest var renonce, da der blev spillet tredje gang klør, og Syd måtte ty til sin sidste chance. Måske havde Øst brugt ♦ K uden at have ♦ D. Men Øst stak anden gang ruder, og modspillet tog rest.

Ærgerligt uheld? Naturligvis. Men Syds rigdom gjorde ham ekstra doven. Det stensikre spil var at spille hjerter fra bordet i andet stik og knibe med ♥ 9. I halvdelen af tilfældene, hvor hjerterfarven sad 3-3, gik den »unødvendige« knibning godt. I de tilfælde hvor Syd afgav et unødvendigt stik til ♥ B, kunne han tillade sig at være godgørende. Især, fordi det kun kostede en bagatel af 30 points at sikre, at han kunne sætte 600 i banken. Selvom der ikke spilles om penge, er det gode odds.

Nord/N-S.

①

♠ 6 5	N	♠ E 10 8 2
♥ 10 4 3	V	♥ 5
♦ D 9 7 6 5 2	S	♦ KB 10
♣ B 3	Ø	♣ ED 8 5 4
		♠ KB 7 4
		♥ 6 2
		♦ 8 4 3
		♣ K 10 9 6
		♠ D 9 3
		♥ EK DB 9 8 7
		♦ E
		♣ 7 2

	N	Ø	S	V
1	♣ pas		2 ♥	pas
2	♠ pas		3 ♥	pas
3	ut pas		6 ♥	pas
	pas			

Udspil: ♦ 6.

For spillfører kan spillet opdeles i tre hovedkategorier: Hvor kontrakten ikke kan vindes, medmindre kortene sidder på en bestemt måde; hvor en spilleplan byder på bedre chancer end en anden; og hvor man ikke behøver at bekymre sig om, hvordan kortene sidder. I dette spil er det Syds problem at finde frem til det sikre.

Syd havde ingen grund til at beklage sin lilleslemkontrakt, selvom Vests beslutning om at spille ud i den umeldte farve ikke hjalp ham. Syd havde så mange forskellige chancer for at få tolv stik, at han endog overvejede muligheden for at få alle tretten. Hvordan ville De have spillet, hvis De vidste, at trumferne sad 3-2?

12. Er De for stolt til at vædde, når De er sikker?

Det, spillfører gjorde, var at trække trumf og kaste spar fra bordet; så kneb han med ♣ D, som Øst stak med ♣ K. Klør igen blev stukket med bordets ♣ E. Syds rosenfarvede briller blev en smule grønne, da han trumfede en tredje gang klør, og farven ikke brød. Syd havde stadig et spin-kelt håb. Han trak resten af trumferne med en bøn om, at Vest havde ♠ K og ♦ D. Men han havde ikke heldet med sig.

»Kunne måske have spillet på en bedre chance,« mumlede Syd. »Gå over på ♣ E i andet stik, kaste en klør på ♦ K, så trumfe en klør. Hvis kongen ikke falder, kan jeg tage to sparknibninger. Men det ville heller ikke have hjulpet denne gang.«

Sandsynligheden for, at mindst en af de to sparknibninger lykkes, er pæne 76 %. Men hvorfor nøjes med 76 %, hvis De har en helt sikker metode? Kan De finde den?

Bordet kaster klør, ikke spar, når trumferne trækkes. Spil så ♠ 9 og knib dybt, hvis Vest ikke stikker. Sådan er stillingen:

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

Bland Øst-Vests resterende atten kort helt tilfældigt, og medmindre Øst sidder med en joker, spiller det ingen rolle, hvordan de er fordelt. Øst kan stikke med ♠ B, men hvad skal han så spille ud?

Vest/Ø-V.

①

<p>♠ KB 10 9 6 ♥ 5 4 ♦ KB 3 ♣ EB 8</p>	<p>♠ 7 3 2 ♥ EK 6 3 ♦ D 9 5 ♣ D 9 4</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	V	Ø	S	<p>♠ 8 4 ♥ B 10 9 8 2 ♦ 8 7 6 2 ♣ 10 7</p>
N							
V							
Ø							
S							
	<p>♠ ED 5 ♥ D 7 ♦ E 10 4 ♣ K 6 5 3 2</p>						

	N	Ø	S
1 ♠	pas	pas	1 ut
pas	2 ut	pas	3 ut
pas	pas	pas	

Udspil: ♠ B.

Man siger, at et stik er et stik. Men det holder nu ikke altid stik.

Meldeforløbet var lige så ukompliceret som Syds problem i dette spil. Han skulle have ni stik, og det lykkedes ham. Hvis De kun ser på Nord-Syd-hænderne og husker på Vests åbningsmelding, hvordan ville De så have planlagt spillet?

13. Det burde have været double-dummy

Vest er markeret med alle nøglekortene, fordi han åbningsmeldte, og Øst passede. Kan De præstere ni stik med denne viden?

Naturligvis ikke uden klørfarven. Hvis De er så heldig at finde Vest med ♣ E andet, er spillet let nok. Spil klør til damen og spil så lille klør fra begge hænder i næste stik («coup en blanc»). ♣ E falder af sig selv, og De kan muligvis få elleve stik ved at slutspille Vest i spar, så han skal spille ruder op til Dem.

Kan De forbedre Deres chancer, således at De kan få ni stik, selvom Vest havde tre klør fra starten? Måske. Kan De se, hvordan?

Deres indledende træk er at falde fra til den første spar. Vest indser sikkert, at De stadig har ♠ ED, men han har ikke noget godt skift. Når han derfor fortsætter med spar, stikker De med ♠ D. Så

spiller De en lille klør op mod bordet. Hvis Vest bekender med ♣ B eller ♣ 10, må De håbe på, at han kun havde to klør fra starten, og så skal De stikke med ♣ D og spille på «coup en blanc». Men hvis Vest bekender med en lille klør, skal De bruge bordets ♣ 9, for på den måde overlader De stikket til den hånd, som ikke kan true kontrakten ved at spille spar igen.

Øst stikker med ♣ 10 og skifter til ruder. De er naturligvis ikke så uklog at lade stikket gå til bordets ♦ D. De stikker op på ♦ E og spiller klør igen, og på den måde etablerer De farven, mens De endnu har en sparstopper.

De vinder ganske vist ikke fem træk, men på den anden side må De heller ikke nøjes med otte stik, som De havde været nødt til, hvis De havde brugt bordets ♣ D første gang, De spillede klør.

Syd/Alle.

①

<p>♠ E 7 4 ♥ B 7 ♦ 10 8 6 5 2 ♣ B 5 4</p> <p>♠ DB 10 8 ♥ 2 ♦ K 7 4 ♣ K 9 6 3 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	V	N	Ø	S			<p>♠ 6 5 3 ♥ K 9 8 3 ♦ DB 9 ♣ 10 8 7</p> <p>♠ K 9 2 ♥ ED 10 6 5 4 ♦ E 3 ♣ ED</p>	
V	N	Ø							
S									

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	1 ut	pas
4 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♠ D.

Oftentimes notes the player, that after the opening play he has chosen between several play plans. Normally he has only two choices. This play differs from the norm because, at the player's hand.

De er Syd. Hvordan vil De gennemføre spillet efter Vests åbningsudspil ♠ D?

14. Alt gik galt — undtagen Syd

De ser, at De har fire mulige tabere, en i hver farve. Deres første tanke er at stikke udspillet med bordets ♠ E, spille ♥ B og knibe. På den måde undgår De at afgive et trumfstik, hvis Øst har enten Kx eller Kxx i trumf. Men trods to heldige trumfknibninger skal De dog afgive et trumfstik, hvis Øst har ♥ K fjerde eller ♥ K blank. Ved at spille ♥ B ud undgår De en trumftaber i rundt regnet eet af tre tilfælde.

Så er der den mulighed at spille en lille klør i andet stik og knibe med ♣ D. Den knibning går godt hver gang, Øst har ♣ K, og dermed er klørtaberen elimineret. Denne chance er nøjagtig 50 % og altså bedre end den chance, der bød sig med trumfknibningen.

Men den tredje mulighed er den bedste. Stik *ikke* åbningsudspillet med bordets ♠ E. Stik i stedet hjemme med ♠ K og

bevar ♠ E som en indkomst. Træk så ♣ E og fortsæt med ♣ D og afstå stikket til modspillernes ♣ K. Nu står ♣ B, og på den kan De kaste en taber.

Risikoen ved at vælge denne tredje plan er, at en af modspillerne eventuelt kan trumfe tredje gang klør. Det vil ske, hvis de otte udesiddende klør er fordelt 6-2 eller 7-1. Der er imidlertid 80 % chance for, at de sidder enten 4-4 eller 5-3. Og ligegyldigt hvilken regnebog, De bruger, er 80 % bedre end 50 %, som igen er bedre end 34 %. Muligvis kunne De tegne en mindre forsikring ved at trække trumf es, før De spiller klør. På den måde formindsker De muligheden for, at en modspiller trumfer ♣ B med en lille hjerter. Hvorom alting er: den bedste spilleplan er straks at angribe klør ved at trække ♣ E og så spille ♣ D.

Syd/Alle.

①

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

S	V	N	Ø
1 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ 6.

Enhver bridgespiller ved, at der ikke findes nogen regel uden undtagelse. Evnen til at opdage, hvornår undtagelserne skal anvendes, er den egenskab, der udgør forskellen mellem eksperten og den jævne spiller.

Øst bruger ♣ K til åbningsudspillet, og De stikker som Syd med ♣ E. Målet er ni stik, og nu er det Dem.

15. Hastværk er lastværk

Når man spiller en sanskontrakt, er det indlysende, at man først skal angribe den farve, som kan give flest stik. Derfor skulle De »normalt« i andet stik spille ruder og godspille tre stik, når ♦ E er fjernet. Men hvis De følger denne »regel«, stikker Øst med ♦ E og returnerer klør. Hvadenten De bruger ♣ 10 eller tager ♣ E, bliver Vests klørfarve nu etableret.

For at holde Vest ude kunne De prøve at få det niende stik ved at knibe med ♥ B. Uden held. Øst spiller spar, og før eller senere må De tage sparknibningen. Den mislykkes også, og De går 2 ned, men kunne have nøjedes med 1 ned, hvis De straks havde knebet i spar.

Før De farer videre til næste spil, medens De mumler noget om sort uheld ved at tabe to knibninger ud af to mulige, bør De ombytte Deres selvmedlidenhed med lidt selvkritik. De kunne have garderet Dem mod disse mislykkede knibninger.

Syds korrekte udspil i andet stik er en hjertes til ♥ K, efterfulgt af en sparknibning med ♠ D. Den mislykkes, men alligevel har De sikret Dem, at kontrakten vindes. Hvis Vest spiller enten hjertes eller klør, får De et ekstra stik ved en gratis knibning. De har også en ekstra stopper, uanset hvilken farve han returnerer. Nu kan De uden risiko koncentrere Dem om at rejse tre ruderstik.

Selvom Vest safe spiller spar eller ruder, er De sikker på at få ni stik, idet De mindst får to sparstik, to hjertesstik, tre ruderstik og to klørstik.

Af og til må man slække lidt på principperne. Før De går i gang med at rejse langfarven, skal De her rejse de stik, som uden risiko kan afstås til den ufarlige hånd. Med andre ord: »Tænk, før De spiller.«

Syd/Ingen.

①

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

	N	Ø
V		
	S	

♠ D 10 2
♥ K 9 5
♦ K 9 4
♣ E K 8 3

S	V	N	Ø
1 ♣	1 ♥	2 ♦	pas
2 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ D.

Da jeg så dette spil for nogle år siden, manøvrerede Syd som spilfører på en sådan måde, at han var tvunget til at gætte. I virkeligheden var der ni stik, som var lige til at tage.

Det gale var, at Syd så synes, hvilket burde være et fingerpeg for Dem til at undgå hans fejl.

16. Det gale tidspunkt at være bange

Da spillet forekom, stak Syd åbningsudspillet med ♥ K. Derpå gættede han galt i ruder. Han trak ♦ K, spillede så ♦ 9 og kneb efter ♦ D. Men det var Øst, som havde det kort, og han spillede sin sidste hjerter tilbage. Da Øst ikke bekendte til tredje gang hjerter, lagde Syd sine kort op og sagde »1 ned,« idet han indrømmede, at han burde have knebet ruder den anden vej. Og det var ikke nødvendigvis korrekt, selvom Øst havde ♦ D.

Som Nord meget bestemt pointerede: »Du tabte den kontrakt på gulvet i første stik. Du skulle have ladet Vest beholde stikket på ♥ D.«

»Jeg var bange for at falde fra,« svarede Syd. »Jeg vidste, at Vest havde ♥ E, så hvis han holdt op med at spille hjerter, kunne Øst gennemspille ♥ K, og så ville jeg aldrig få noget hjerterstik.«

Nord fremkom med et uimodsigeligt argument: »Hvordan skulle Øst komme ind?«

Hvis Vest fik lov at beholde ♥ D og

skiftede farve, kunne spilfører tage ruderknibningen gennem Øst, og så var ♥ K stadig et stopkort. Selvom Vest skulle have ♦ D, og spilfører aldrig fik noget hjerterstik, ville kontrakten stryge hjem med fire ruderstik, tre sparstik og to klørstik. Og hvis Vest fortsatte med hjerter i andet stik — selvom han ikke trak ♥ E —, kunne Syd stikke med ♥ K og knibe ruder gennem Vest, den knibning, som han før havde foretaget med så lidt held. Men denne gang kunne knibningen ikke mislykkes, selvom den gik galt.

Som kortene sad, ville Øst ikke have flere hjerter. Men skulle Øst have endnu en hjerter, ville det betyde, at hjerterfarven sad 4-3-3-3, og i så fald kunne spilfører kun miste tre hjerterstik og et ruderstik.

Hvis De synes, dette spil var for let, beder jeg Dem undskyldte. Sagen er den, at jeg alt for ofte har oplevet, at den slags pointer er blevet overset ved bridgebordet.

Syd/Alle.

①

♠ B 4 2		♠ D 8 5 3						
♥ B 9 5		♥ 4 3						
♦ E 6 4 2		♦ D 9 8						
♣ K 7 2		♣ B 10 9 8						
♠ EK 10 7	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td>Ø</td><td>S</td></tr> </table>		N		V	Ø	S	
		N						
V		Ø	S					
♥ 8 7 2								
♦ KB 10 5								
♣ 4 3								
♠ 9 6								
♥ EK D 10 6								
♦ 7 3								
♣ ED 6 5								

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	1 ut	pas
2 ♣	pas	3 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♠ K.

Hvis De er en øvet spiller, vil De være i stand til at genkende standard-situationer og lære at behandle dem rent automatisk. Ofte for automatisk.

Vest trækker ♠ K og ♠ E og fortsætter med en lille spar, og De trumfer Østs ♠ D. De har råd til at afgive et ruderstik, så De er nødt til at undgå at afgive et klørstik. Hvad er Deres bedste chance?

17. Har De en god plan, så prøv at finde en bedre

Dette er et gammelt, velkendt tema. Hvis klørfarven bryder, er sagen klar. Men De kan forbedre Deres chance for at undgå en klørtaber ved kun at trække to gange trumf og så spille tre gange klør. Hvis begge modstandere bekender tredje gang, skal De trække den sidste udesiddende trumf og afgive et ruderstik. Hvis ikke begge bekender til tredje gang klør, har De stadig den ekstra chance, at den, som er renonce, ikke har den tredje trumf. I så fald kan De trumfe Deres tabsklør på bordet og gøre krav på ti stik.

Imidlertid er De her løbet ind i et uheld. Klørfarven bryder ikke, og det er Vest, som har den tredje trumf. Han trumfer ♣ D, og De skal stadig af med et ruderstik. En ned.

De spillede godt, men ikke bedst muligt. De behøver ikke at stole på klørfarven 3-3 eller på det held, at modspilleren med to klør også kun har to trumfer. Alt, hvad De behøver, er trumffordelingen 3-2.

Når De har trumfet den tredje spar, skal De afgive et ruderstik. Lad os forudsætte et uvenligt modspil; modparten skifter til ♣ B. De stikker med ♣ E, går over på ♦ E og trumfer en ruder med ♥ D. Så trækker De ♥ K og går over på ♣ K for at trumfe den fjerde ruder med ♥ E. De har nu kun een trumf tilbage på hånden, men det er ♥ 10, som De omhyggeligt har bevaret, og den stikker De over med bordets ♥ B, hvorefter ♥ 9 trækker den sidste trumf, og det er netop i det stik, De slipper af med den fjerde klør. ♣ D tegner sig for det sidste stik.

Hvad nu, hvis trumffarven sad 4-1? Tja, det ville øge chancen for, at modspilleren med fire trumfer havde doubleton i klør. Og husk at bemærke: Sandsynlighedsberegningen siger, at et lige antal udesiddende kort oftest sidder ulige (i dette tilfælde de seks klør), men at et ulige antal kort oftest sidder så lige som muligt (de fem udesiddende hjerter).

Syd/Alle.

①

♠ KB 752
 ♥ EK 7
 ♦ 7
 ♣ DB 10 4

♠ ? 9 6
 ♥ D 8 3 2
 ♦ E 8 6 2
 ♣ 7 2

♠ 4 3
 ♥ B 9 6 5
 ♦ KD 10
 ♣ EK 9 8

S	V	N	Ø
1 ♣	pas	1 ♠	pas
1 ut	pas	3 ♣	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♦ 4.

De finder ikke »?» i et almindeligt spil kort, men derimod ofte i drømme, hvor det afgørende kort altid sidder forkert. (Når De bagefter fjerner skabelonen, kan jeg røbe, at »?» står for enten ♠ D eller ♠ E).

Åbningsudspillet ♦ 4 bliver stukket af Østs ♦ E, og han fortsætter med ♦ 2. Syd stikker, og hvis han kan gætte rigtigt i spar (forudsat det er muligt at gætte), har han sine ni stik. Hvordan ville De som Syd takserere Deres chancer for at få det niende stik?

18. Hvorfor nøjes med at gætte?

Vanskeligheden er, at De kun har een chance for at gøre det rigtige eller det gale. Hvis De ikke kan snuppe Deres niende stik i en fart, får Deres modstandere tre ruderstik og endnu to stik, som sætter kontrakten.

Lad os nu sige, at Deres »gættemaskine« arbejder med en effektivitet på to-ti-en. Det betyder, at De har 66²/3 % chance for at redde Deres sparstik — minus de tilfælde, hvor Øst har både ♠ E og ♠ D, for med den sits kan De simpelthen ikke gøre det rigtige. Det er stadig bedre end en 50 % chance for at vinde game. Men hvorfor ikke bytte den med en ca. fem-ti-en chance?

Faktum er, at hvis De trækker ♥ E og ♥ K og spiller hjem mod ♥ B, vil det sikre Dem det niende stik i rundt regnet

85 % af tilfældene. Det lykkes, hvis farven sidder 3-3, hvis ♥ D eller ♥ 10 er blank eller sidder anden samt i alle de tilfælde, hvor Øst har fire eller flere hjerter. Kun en spiller, som er så stolt af sin evne til at gætte, at han hellere vil gætte rigtigt end vinde kontrakten på anden vis, ville give afkald på den fordel, der ligger i at søge at undgå gætning.

NOGET AT TÆNKE OVER: Ekspertter hævder, at rent og skært gæteri ikke eksisterer. Underforstået, at der altid vil være en eller anden rettesnor i meldingerne eller blot i atmosfæren ved bordet. Men den enkle ubesmykkede sandhed er, at eksperternes gætninger oftere lykkes, fordi de så vidt muligt undgår at gætte.

Syd/Ingen.

①

♠ KB 10
♥ 8 5 2
♦ EDB 7 3
♣ 8 6

♠	9 6 4 3 2
♥	7 4
♦	K 5
♣	7 5 4 3

♠ 8 7
♥ K D B 10 9
♦ 8 4 2
♣ K D B

♠ ED 5
♥ E 6 3
♦ 10 9 6
♣ E 10 9 2

S	V	N	Ø
1 ♣	1 ♥	2 ♦	pas
2 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ K.

Modspillet i dette spil var på toppen. Spilførers spil var langt lavere på stigen. Hvis både spil og modspil havde været første klasses, ville spilfører have vundet kontrakten.

Vest spillede ♥ K ud, og den beholdt stikket. Vest fortsatte med ♥ D, og nu er det Dem, som bestemmer farten.

19. Sådan får De succes med et hold-up

Vest fortsatte i andet stik med ♥ D, og endnu en gang faldt spilfører fra. Som et lyn fra en klar himmel skiftede Vest til ♣ K.

Pludselig blev det åbenbaret for spilfører, at han var tilbage der, hvor han befandt sig i første stik. Men i mellemtiden havde Vest indkasseret to stik.

Der var stadig en svag mulighed for, at Vest var startet med to 5-farver, så Syd faldt også fra til ♣ K, men stak næste klør med esset. Da han så spillede ♦ 10 og kneb, kom Øst imidlertid ind, og han returnerede klør. På den måde fik modspillet to hjerterstik, et ruderstik og to klørstik.

Vor spilfører var øjensynlig ikke dus med hold-up-teknikken, som består i at undlade at stikke med det formål at bevare kontrollen i udspilsfarven, indtil det er sikrere at stikke. Men Syd brugte ikke sin dømmekraft, da han tillod Vests ♥ D at beholde stikket anden gang, farven blev spillet.

Når De studerer Nord-Syds hænder, hvad er så Deres bekymring? Ingen, hvis Vest har ♦ K. De skal interessere Dem for, hvad der sker, hvis Øst har ♦ K og kan komme ind, når De kniber.

Og hvad er så Deres bekymring, hvis Øst har ♦ K? Den er, at Øst vil returnere hjerter, og at Vest vil slagte Dem i den farve. Overvej muligheden, og De vil opdage, at når De har faldet fra til det første hjerterstik, er der i virkeligheden ikke længere noget at bekymre sig om.

Sæt, at De stikker ♥ D i andet stik og tager ruderknibningen, så Øst kommer ind på kongen. Hvis Vest havde fem hjerter, hvad meldingen tyder på, har Øst ikke flere hjerter at spille. Hvis Øst skulle have en tredje hjerter, betyder det, at Vest oprindeligt kun havde 4-farve. I så fald indskrænker Deres tabere sig til tre hjerter og en ruder – i alt fire stik, og det har De råd til.

Nord/Ingen. ①

<p>♠ K 5 ♥ 10 8 ♦ K 7 6 3 2 ♣ B 10 9 6</p>	<p>♠ D 10 7 2 ♥ E K B 6 ♦ D 5 ♣ K D 4</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></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		<p>♠ 8 4 ♥ D 4 3 ♦ 10 9 8 ♣ E 8 5 3 2</p>
	N											
V		Ø										
	S											
	<p>♠ E B 9 6 3 ♥ 9 7 5 2 ♦ E B 4 ♣ 7</p>											

N	Ø	S	V
1 ut	pas	2 ♣	pas
2 ut	pas	4 ♥	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ B.

De to enkleste og mest anvendte bridgekonventioner er Blackwood og Stayman. Den sidste, som har til formål at lokalisere tilpasning i en majorfarve efter en sansåbning, begynder at skyde nogle besynderlige vildskud. I dette tilfælde var det aftalt, at Nord's genmelding 2 ut viste 4-farve i begge majorfarver med præcis to ruder og tre klør.

Edgar Kaplan, som var Syd, valgte frivilligt 4-farven i hjerter, idet han håbede at kunne kaste en af Nord's tabere på sin femte spar. Med en øjeblikkelig klørtaber måtte Kaplan se i øjnene, at alle tre knibninger kunne gå galt (og det var tilfældet). Men Kaplan var i stand til at undgå en af dem. Kan De præstere det samme?

20. Undertrækkets mystiske forsvinden

I en karriere, fyldt med velspillede hænder, er dette spil et af Kaplans bedste. Vi har allerede fortalt Dem, at ingen af de tre knibninger går godt. Derfor vore gratulationer, hvis De er i stand til at måle Dem med hans geni.

Den bedste måde at undgå en mislykket knibning er at undlade at knibe. Men i dette tilfælde er det ikke helt så enkelt. De kan være sikker på, at når Øst stikker ♣ D med esset, vil han skifte til ruder. ♦ K sidder galt, og Syd har nu ingen mulighed for at undgå en spartaber og en hjertertaber. Men hvordan præstere troldmanden at få en af sine fire tabere til at forsvinde?

Ved den simple manøvre at undlade at stikke ♣ B. Spilfører havde ikke brug for et enkelt klørstik. Hvad han behøvede var at holde den farlige Øst ude. Øst kunne ikke skifte til ruder uden at stikke

sin mackers ♣ B over, og det ville give spilfører to ruderafkast på ♣ K og ♣ D. Derfor lod han ♣ B beholde stikket.

Vest fortsatte med klør, og spilfører trumfede Østs ♣ E. Så trak han de to tophonnører i hjerter, idet han gav afkald på den knibningen. På den måde sikrede han sig, at Øst ikke kom ind, før det var for sent. Så tog han sparknibningen til Vests konge. Men kontrakten var sikker. Vest kunne ikke spille ruder uden at hjælpe spilfører af med rudertaberen. Og hvis han spillede klør, ville bordet stikke og spille spar.

Øst kunne trumfe med ♥ D, når det passede ham, men det var for sent med ruderudspillet. Syd kunne stikke med ♦ E og kaste bordets ander ruder på sin femte spar. Takket være dette opfindsomme tilspil til det første stik havde Kaplan fået den afgørende taber til at forsvinde.

Syd/Alle.

①

♠ 84
 ♥ EK642
 ♦ B93
 ♣ 984

♠ K73
 ♥ B975
 ♦ 84
 ♣ DB106

N	Ø
V	S

♠ 9652
 ♥ D1083
 ♦ 7
 ♣ 7532

♠ EDB10
 ♥ —
 ♦ EKD10652
 ♣ EK

S	V	N	Ø
2 ♦	pas	2 ♥	pas
3 ♦	pas	6 ♦	pas
7 ♦	pas	pas	pas

Udspil: ♣ D.

Det er ligegyldigt, om Nord eller Syd skal have skylden for den hårde storeslem i dette spil. Faktum er, at De er Syd og skal spille 7 ♦.

Ønsker De, at De havde passet til makkers 6 ♦? Eller foretrækker De at udsætte svaret, indtil spillet er til ende? De stikker Vests udspil, og hvad er så Deres spilleplan?

21. De har to vinderchancer

Det er indlysende, at De kan kaste ♠ 10 og ♠ B på bordets ♥ E og ♥ K. Derefter afhænger kontraktens skæbne af sparknibningen, som er en 50% chance. Men hvis der ikke var mere i det spil, ville det jo ikke være nogen udfordring. Er der en bedre spilleplan til rådighed?

Når De har stukket klørudspillet, spiller De ♦ 10 til ♦ B og noterer Dem, at farven sidder 2-1. Så trumfes en lille hjerter med ♦ D for at sikre, at Vest ikke trumfer over. Nu følger ♦ 5 til ♦ 9, og dermed blev den sidste udesiddende trumf fjernet. Endnu en lille hjerter trumfes med en af de høje trumfer.

Nu spilles den omhyggeligt bevarede ♦ 2 til bordets ♦ 3, hvorefter ♥ E og ♥ K trækkes. De kaster ♠ 10 og ♠ B. Da begge modspillere har bekendt til alle fire gange hjerter, er bordets tilbagevæ-

rende hjerter blevet den eneste overlevende i spillet. På den kaster De ♠ D, og De har vundet storeslemmen.

De vil muligvis sige, at det var heldigt, at de otte udesiddende hjerter var fordelt 4-4. Ja, vist var De heldig. Den matematiske chance for fordelingen 4-4 er kun 33%. Men det koster Dem absolut ingenting at prøve hjerterfarven. Hvis en af modstanderne ikke havde bekendt til den fjerde hjerter, ville den anden modstander have en hjerter, som var højere end bordets sidste hjerter.

Men De ville stadig være på bordet, ikke sandt? Og kunne De så ikke som en sidste udvej knibe i spar? Kort sagt, den 33% chance for fordelingen 4-4 var en »gratis omgang« uden nogen som helst form for risiko. Og som overskriften afslørede — De havde to vinderchancer.

Øst/Alle.

①

♠ D 8
 ♥ 10 4
 ♦ EKDB 6
 ♣ EK 8 2
 ♠ K 7 4
 ♥ 5 3
 ♦ 7 5 4 2
 ♣ 7 5 4 3

	N	
V	Ø	S

 ♠ EB 9 5 3
 ♥ E 8 7
 ♦ 10
 ♣ DB 10 6
 ♠ 10 6 2
 ♥ KDB 9 6 2
 ♦ 9 8 3
 ♣ 9

Ø	S	V	N
1 ♠	pas	pas	D
pas	3 ♥	pas	4 ♦
pas	4 ♥	pas	pas
pas			

Udspil: ♠ 4.

Det er ikke altid nødvendigt med store advarselsskilte med ordet »FARE«. De er på vagt over for farer, og Deres problem er at gøre noget ved dem. Af og til er dette »noget« at håbe på en modspilfejl eller på et mindre mirakel.

Øst stak udspillet med ♠ B og skiftede til ♦ 10. De har endnu en spartaber, ♥ E slipper De ikke udenom, og De må for enhver pris undgå en ruderatrumpning. Det første stik har advaret om, at Vest har en sandsynlig indkomst i ♠ K, og det må Øst vide. Giver De fortabt?

22. Eneste chance er en hurtig operation

Hvis De stikker ruderskiftet og fjerner Østs ♥ E, vil han sætte sin makker ind på ♠ K og trumfe en ruder, og dermed får modspillet sit fjerde stik. Hvad kan De gøre ved det?

Deres eneste håb er at afskære forbindelseslinierne mellem Øst og Vest på en sådan måde, at Vest ikke kan komme ind på ♠ K. De kan få et afkast på bordets anden høje klør og endnu et, hvis Øst ikke får afblokeret i klør, så han er tvunget til at stikke tredje gang.

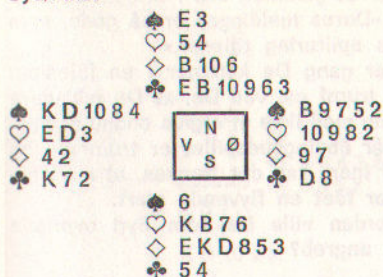
Desværre viser det sig, at Øst er vågen, når De trækker ♣ E. Han kaster ♣ D og fortsætter med at kaste ♣ B til ♣ K, medens De lægger en spar. Ja-ja, der er stadig chancen, at han startede med DB 10 blanke, men hvis De fortsætter med ♣ 2, vil De blive skuffet. Skønt De kaster Deres sidste spar, kommer Vest ind på ♣ 7

og giver sin makker den dræbende rudertrumpning.

De glemte, at Deres singleton var ♣ 9. De behøver ikke at håbe, at Øst kun havde tre klør – kun at han havde de tre manglende honnører. Spil ♣ 8 ud, og Øst er hjælpeløs. Hvis han nægter at stikke med ♣ 10, kaster De Deres sidste spar og vinder med et overtræk. Hvis han stikker med ♣ 10, kapper De hans redningsline til makkerens hånd ved at kaste Deres sidste spar.

Nu kan Øst ikke få sin makker ind, så han kan spille den skæbnesvangre ruder til trumpning. Kontrakten kan ikke sættes. De er i stand til at trumfe Østs sparudspil, fjerne ♥ E, trække de sidste trumfer og få glæde af ruderfarven på et tidspunkt, der passer Dem.

Syd/Alle.



S	V	N	Ø
1 ♦	1 ♠	2 ♣	2 ♠
3 ♦	3 ♠	3 ut	4 ♠
pas	pas	5 ♦	pas
pas	pas		

Udspil: ♠ K.

①

Syd ville med glæde have passet til Nord's 3 ut, men Øst, som ikke havde defensible værdier, ofrede i gunstig zonestilling. 4 ♠ kan kun sættes een gang, 200 points, hvis den bliver dobbelt, og det havde været et godt offer, hvis Nord-Syd kunne vinde 3 sans.

De er imidlertid taknemmelig over at blive tvunget i 5 ♦, for når bordet kommer ned, kan De se, at der kun er otte stik i sans.

23. Det er godt at vide, hvornår man skal skifte heste

Medens De planlægger spillet, kan der vel ikke være noget forkert i at stikke med ♠ E, da De kun har singleton hjemme. Men hvis De spiller så automatisk uden først at have gennemtænkt sagen, kan De ikke nå at genoprette den skete skade.

Lad os se, hvad der sker. De trækker to gange trumf, og så må De godspille klørfarven. De håber, at Vest har ♣ K og ♣ D, så det bliver ham, som kommer ind i det stik, som De skal afgive. Hvis ikke, håber De at finde ♥ D hos Øst. Men når De spiller klør og bruger bordets ♣ 9, stikker Øst.

Man behøver ikke at være noget geni for at regne ud, at De kan trumfe den næste spar, så Øst skifter til ♥ 10. Uden optimisme stikker De med ♥ B, men som frygtet efter Vests meldinger i zonen har han både ♥ E og ♥ D, og De går ned.

Tilmed var det unødvendigt. En smule omtanke i stedet for det automatiske tilspil i stik 1 ville have reddet kontrakten. I betragtning af, at De skal af med et klørstik, og De ønsker at holde Øst ude, hvorfor så ikke falde fra til ♠ K? Nu er De i stand til at kaste en klør på ♠ E. Selvom Vest skifter til trumf, stikker De hjemme og går i gang med klørfarven. De trækker ♣ E, kaster en klør på ♠ E og trumfer en klør. ♦ 10 er indkomst til endnu en klørtrumpfning, og dermed står klørfarven. Og ♦ B er indkomstkort til de tre gode klør, hvorpå De kan kaste tre hjerter hjemme.

Ved at ombytte en klørtaber med en spartaber sikrede De kontrakten mod alt andet end en helt horribel fordeling i klør og ruder.

Nord/Ingen.

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

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ♠	pas
2 ♦	pas	2 ♥	pas
2 ♠	pas	3 ♦	pas
3 ♥	pas	4 ♣	pas
6 ♠	pas	pas	pas

Udspil: ♠ E.

①

Der er et gammelt ord i bridge, som siger: »Deres meldinger er så gode, som Deres spilføring tillader.«

Hver gang De kommer i en lilleslem uden trumf es, ved De, at De må være varsom med ikke at afgive endnu et stik. Og når åbningsudspillet er trumf es og trumf igen, kan det tænkes, at modspillet har fået en flyvende start.

Hvordan ville De som Syd overleve dette angreb?

24. Lidt omhu eller et mindre mirakel?

Syd tegnede et godt billede af sin hånd, og da spar var blevet fastlagt som trumf, kunne Nord's 3 ♣ kun opfattes som en kontrolmelding. Den opmuntrede Syd til at vise, at hans sparfarve var en stærk 5-farve, og det var nok for Nord til at melde slemmen.

Spilfører så straks, at hvis han kunne godspille bordets femte klør, eller hvis klørhonnørerne faldt tredje gang, ville han have stik nok: to klørstik, fem sparstik, inclusive en trumfning på bordet, tre hjerterstik og to ruderstik. Da han kom ind i andet stik, trak han derfor ♣ E og trumfede en klør, gik over på ♥ E og trumfede endnu en klør, trak ♥ K og ♥ D og kastede bordets to små ruder. Endelig gik han over på ♦ E og trumfede fjerde gang klør. Uheldigvis kiksede den plan. Klørfarven brød ikke. For at føje spot til skade, kunne Øst kaste en ruder på den fjerde klør, så han trumfede bordets ♦ K og pressede bordets sidste trumf ud ved at spille den rejste ♥ B. Vest havde stadig en høj klør, så Syd gik 2 ned.

Syd stolede for meget på et mindre mirakel — klørfarven fordelt 4-4, kun 33 % — selvom han kun havde brug for en mere end dobbelt så hyppigt forekommende 3-2 fordeling, 68 %, i ruder. Slemmen går hjem i skridtgang, hvis Syd trækker ♥ E, ♦ E og ♦ K, kaster en hjerter på ♣ E og trumfer en klør hjem. På ♥ K og ♥ D kastes bordets to sidste ruder, og hånden tredje ruder trumfes med ♠ 10, som Øst ikke kan overtrumfe. Øst kan i stedet kaste en klør til det stik, men det nytter ham ikke noget. Syd trumfer en klør, trækker Øst's sidste trumf med sin egen sidste trumf, og den godspillede ♦ 8 sikrer slemmen.

Måske bestod vanskeligheden i, at Nord havde for mange indkomster, medens Syds indkomster var knap så synlige. Syds spilleplan krævede et mindre mirakel; vinderplanen krævede kun en normal god fordeling.

Øst/Alle.

<p>♠ 10 8 6 5 ♥ K D B 8 ♦ - ♣ 10 7 6 4 3</p>	<p>♠ KB 4 2 ♥ 7 6 4 3 ♦ E 7 5 ♣ E 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> </td><td>Ø</td></tr> <tr><td> </td><td>S</td><td> </td></tr> </table>		N		V		Ø		S		<p>♠ 9 3 ♥ 10 2 ♦ B 6 4 3 2 ♣ 9 8 5 2</p>
	N											
V		Ø										
	S											
	<p>♠ ED 7 ♥ E 9 5 ♦ KD 10 9 8 ♣ KD</p>											

	S	V	N
pas	2 ut	pas	3 ♣
pas	3 ♦	pas	6 ut
pas	pas	pas	

Udspil: ♥ K.

①

Spillet forekom i en holdkamp, og spillfører frydede sine holdkammerater og deprimerede sine modstandere ved at overgå Syd ved det andet bord og vinde slemmen.

Syds stærke ruderfemfarve retfærdiggør hans åbningsmelding 2 ut, og uden tilpasning i major var det logisk, at Nord sprang til 6 sans.

De udfordres nu til at måle Dem med Syd efter åbningsudspillet ♥ K.

25. Skik følge eller land fly?

Hvis De er en erfaren og heldig spillfører, har De indøvet nogle gode vaner, og den vigtigste af dem er at tage en pause til at planlægge spillet, når åbningsudspillet er foretaget, og De får bordet at se. De tæller Deres sikre vindere, og hvis De ikke har nok, prøver De at øge deres antal; hvis De har nok, prøver De at gardere Dem imod ethvert tænkeligt uheld.

Nu planlægger De spillet og tæller Deres vindere: fire i spar, en i hjerter, fem i ruder og to i klør — nok til at præstere de lovede tolv stik uden at slippe modparten ind. Er der noget som helst, som kunne formindske denne total? Svaret er: En skæv fordeling i ruder. Hvordan kan De gardere Dem derimod? De kender standard-safespillet mod en sådan skæv fordeling.

Træk først en af Deres tophonnører. Gå så over på ♦ E. Hvis Vest er renonce anden gang, kan De uden risiko knibe ♦ B gennem Øst. De taber, hvis det er Vest, som er lang i ruder, men den fordeling kan De ikke gardere Dem imod, medmindre De har sikker viden om, at

det er Vest og ikke Øst, som er lang i ruder.

Derfor gennemfører De det standard-spil, som lærebogen anbefaler; De trækker en høj ruder hjemme og — så er det sket! Lige meget, hvordan De nu spiller, kan De ikke fange Østs ♦ B, og De får et stik for lidt.

Standard-spillet tilrådes, enten fordi man har for få indkomster, eller fordi kortene sidder, så man ikke kan gardere sig imod en 5-0 fordeling. Ingen af disse forhold er til stede her. Vor succesfulde Syd spillede først en lille ruder til esset, og derefter ville han spille ruder til kongen. Hvis så Vest var renonce anden gang, kunne han igen gå over på bordet og knibe Østs ♦ B ud. Men hans spil garderede heldigt mod den aktuelle 5-0 fordeling. Spillfører var i stand til at spille ruder to gange gennem Østs ♦ B ved at knibe med ♦ 10 og ♦ 9, og på den måde afgav han ikke noget ruderstik. Fordi han vidste, hvornår man *ikke* skal »skik følge«, vandt han slemmen.

Syd/N-S.

①

♠ —	♠ 74	♠ DB 10 9 8
♥ KD 10 7 2	♥ 8 6 5 3	♥ EB 9 4
♦ DB 10 4	♦ E 9 2	♦ 7 3
♣ D 10 8 7	♣ EB 6 3	♣ 9 5

♠ EK 6 5 3 2	♠ —	♠ —
♥ —	♥ —	♥ —
♦ K 8 6 5	♦ —	♦ —
♣ K 4 2	♣ —	♣ —



S	V	N	Ø
1 ♠	D	RD	2 ♥
2 ♠	3 ♥	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	D
pas	pas	pas	

Udspil: ♥ K.

På et eller andet tidspunkt er vi alle blevet offer for en skrækkelig trumfsits, og vi har givet den skylden for den senere nedgang. Af og til var det måske berettiget — men sommetider kunne vi have overvundet vanskelighederne.

I dette spil bliver De i andet stik skrækslagen over, hvad der sker. Kan De redde Dem fri af den truende undergang?

Når De har trumfet hjerterudspillet, trækker De ♠ E — og Vest lægger en hjerter.

26. Gode spillere kender ikke til uheld

Nu ved vi, at Øst har tre trumfstik. Til overflod har De udsigt til en mulig klørtaber og to rudertabere. Med fem eller seks tabere er De mildt sagt ikke særlig begejstret over udsigterne, og sandsynligvis ønsker De, at De var »blevet hjemme.«

I tredje stik spiller De lille ruder til esset og trumfer endnu en hjerter.

Hvis det skal lykkes Dem at trumfe endnu to hjerter med Deres sidste til små trumfer, skal Øst have fire hjerter. Da De ved, at han har fem spar, er Deres bedste chance, at Øst har to ruder og to klør. De forsøger Dem med ♦ K, og Øst beklender.

Nu dukker der en besynderlig pointe op. Skønt De ved, at De højst kan få to klørstik, og skønt De har ♣ E og ♣ K, er De nødt til at knibe i klør, fordi De skal bruge to indkomster til bordet. De

spiller derfor lille klør og kniber med knægten — og det går godt. Så trumfer De den tredje hjerter og spiller klør til esset — og Øst beklender. Nu er der kun den sidste hurdle tilbage. De spiller bordets fjerde hjerter, og Øst skal beklende! Det er lykkedes Dem at få seks trumfstik til trods for, at Øst havde tre sikre trumfstik. Det rører Dem faktisk ikke, at Øst derefter trumfer ♣ K.

Med en smule held og en masse dygtighed har De spillet en tilsyneladende uheldig kontrakt hjem. Og De er i stand til at vise Øst sympati i anledning af hans uheld — at han ikke kunne sætte kontrakten, selvom han havde tre sikre trumfstik og et es samtidig med, at hans makker havde bidraget med en oplysningsdobbelt.

Syd/Alle.

①

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

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	1 ♠	pas
3 ♥	pas	4 ♥	pas
pas	pas		

Udspil: ♦ D.

Syd stak straks med ♦ E, gik over på ♥ 10, spillede spar og kneb med damen, som Vest stak med kongen. Så tog modspillet to ruderstik, hvorefter Øst, som kom ind på ♦ K, skiftede til ♣ B, der blev dækket af ♣ D, ♣ K og ♣ E. Derefter viste kontrakten sig at være håbløs.

Kan De finde en spillemåde, som sikrer udgangen mod enhver rimelig fordeling af modpartens kort?

27. En mærkelig beklagelse fra en makker

Nords beklagelse lød sådan: »Bare du ikke altid havde så store kort!« – En jamren, som man nok så ofte hører fra sin modstander som fra sin makker.

»Hva' mener du?« Syd rejste børster. »Kunne jeg gøre for, at kortene sad galt, og at sparfarven ikke brød?«

Det, der skete, var, at modparten efter at have taget sine to ruderstik fjernede en af bordets indkomster, medens Syd stadig havde ♠ E hjemme. (Det spillede såmænd ingen rolle, at modspillet risikofrit kunne angribe ♣ E; det ville være tilstrækkeligt at spille trumf igen, uanset at bordets ♥ 4 tilfældigvis ville blive en ekstra indkomst, forudsat at Syd havde været så omhyggelig at beholde ♥ 3).

Spilfører skulle stadig hjem på ♠ E og over på bordet igen for at spille en tredje spar. Da farven ikke sad 3-3, var selv ikke ♥ 4 som ekstra indkomst nok til at godspille den femte spar og komme over og udnytte den. Syd afgav to ruderstik, et sparstik og et klørstik – et stik mere end tilladeligt.

Nords mukken skyldtes, at Syd havde fået ♠ D i stedet for en lille spar. Hvis han havde haft en lille spar, ville han simpelthen have trukket ♠ E og spillet spar igen. Bordets tre indkomster – to i trumf og ♣ E – ville have været nok til at godspille den femte spar til afkast af klørtaberen. Alt, hvad der krævedes, var, at sparfarven ikke sad værre end 4-2, og at ingen af modspillerne var renonce i trumf.

Ganske vist skal spilfører i så tilfælde først undersøge trumffordelingen ved at trække ♥ K. Hvis begge modstandere be- kender, fortsætter han med ♠ E og ♠ D. Hvis trumferne sidder 4-0, er der stadig sparknibningen at håbe på som et muligt tiende stik.

Moralen, hvis jeg må udlede en, er, at en smule velstand såvel som en smule lærdom kan være en farlig sag. Især hvis De ikke vil ofre den i en god sags tjeneste.

Nord/N-S.

①

♠	EB	♠	932
♥	E82	♥	B6543
♦	K3	♦	87652
♣	B87532	♣	—

♠	8764	N	♠	932
♥	1097	V	♥	B6543
♦	D4	S	♦	87652
♣	K1096	Ø	♣	—

♥	KD105
♠	KD
♦	EB109
♣	ED4

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ♦	pas
2 ♣	pas	4 ut	pas
5 ♥	pas	5 ut	pas
6 ♦	pas	6 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ 10.

Dette spil bød Syd på et ukompliceret problem, men et problem, som han ikke løste. Han stak udspillet med ♥ K, gik over på ♠ E og spillede en lille klør, som Øst ikke bekendte. Nu kunne klørfarven ikke etableres, uden at der skulle afgives to stik til Vest.

Hvis De ikke allerede er fortrolig med den sikre spilleplan, som fører til gevinst i dette spil, kan De måske regne den ud. Hvorom alting er: De er Syd og er kommet i 6 sans. Forhåbentlig en behagelig kontrakt. Nu er det op til Dem!

28. Ønsker De sympati? Eller foretrækker De points?

Afprøvningen af en bridgespillers temperament og svaret på, hvor stor en gevinst han tager med fra bridgebordet, er hans reaktion på onde fordelinger. De onde fordelinger, som De og jeg — behøver jeg at sige det — synes at få mere end vor rimelige andel i.

Her har De 34 hp og en god 6-farve, og Deres slem trues af en skammelig klør-sits. Syd i det aktuelle spil forbandede sin skæbne og brugte ♣ D, som Vest stak med kongen, hvorefter Vest havde en sikker klørstopper. Vest spillede hjerter igen til damen, og med ryggen mod muren var Syd tvunget til at gætte, hvem der havde ♦ D. I betragtning af, at Øst var renonce i klør, kom spilfører til det rimelige resultat, at Vest var kortest i ruder. Han trak derfor ♦ K og kneb hjem til knægten. Syds vurdering af Vests korthed i ruder var korrekt, men i dette tilfælde inkluderede den ♦ D, og han gik ned.

Syd kunne naturligvis have vundet ved at knibe ruder den anden vej, men kan De se, hvordan han med sikkerhed kunne have vundet slemmen?

Det var i tredje stik, han begik fejlen. Han skulle have stukket med ♣ E og fortsat med ♣ 4 op til bordets ♣ B. Hvis Vest bruger kongen, er farven godspillet med afgivelse af kun et enkelt stik, så Vest er nødt til at bruge ♣ 9 og tillade ♣ B at tage stikket.

Nu vides det, at Øst ikke kan spille klør, hvis han kommer ind, hvorfor Syd går hjem på ♥ D, spiller ♦ B og kniber. Det spiller ingen rolle, at Vest i dette tilfælde har ♦ D. Selvom Øst havde ♦ D og kom ind nu, ville spilfører dog få fire sparstik, tre hjerterstik, tre ruderstik og to klørstik. Øst kunne ikke hindre spilfører i at vinde et hvilket som helst tilbage-spil på bordet og komme tilbage på hånden efter at have kastet ♣ D på ♥ E.

Syd/N-S.

①

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

S	V	N	Ø
1 ♦	pas	1 ♠	pas
2 ♥	pas	4 ♥	pas
5 ♣	pas	5 ♦	pas
6 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♥ 2.

De og Deres makker er efter en nydelig meldeserie kommet i en god slem. Deres to høje klør sikrer afkast af en af bordets ruder. Hvis der ikke indtræffer uheld, kan De godspille ruderfarven med en enkelt trumfning. Deres mellemtrumfer er solide bortset fra esset, som De jo under alle omstændigheder skal afgive stik til.

Forresten har modspillet allerede sikret sig det stik ved at finde det bedste modspil: ♥ 2 til esset og trumf igen. Deres spilleplan?

29. Ude godt, men hjemme bedst

Spilfører tog straks for ♣ E og ♣ K og kastede en ruder fra bordet. Så spillede han tre gange ruder for at godspille farven med en trumfning. Men pludselig opdagede han, at han var på den gale hånd. Han klyngede sig til håbet om ♠ K D blanke, men det gik ikke i opfyldelse. Han trumfede en spar hjemme og havde stadig en klørtaber, som nægtede at forsvinde. Hvis han trumfede den med bordets sidste trumf, var han nødt til at bruge sin egen sidste trumf for at komme hjem på hånden. Dermed ville ♥ 4 blive mestertrumfen. Så det bedste, han kunne gøre, var at trække den sidste trumf, trække de to ruderstik og afgive det sidste klørstik.

»Dumt af mig,« sagde Syd begrædeligt. »Jeg skulle tro, at min bedste chance efter rudertrumfningen var at spille mig hjem på trumf. Hvis så ♠ K D og ♣ D B sad på samme hånd, ville vedkommende blive skviset, når jeg trak den sidste trumf og

de gode ruder. Men det ville alligevel ikke have hjulpet.«

Han havde ret i det ræsonnement, men uret, fordi han ikke ræsonnerede langt nok.

Der er tolv stik lige til at hente hjem, hvis spilfører gør bedre brug af tempoet. Hans iver efter at godspille ruderfarven førte til, at slemmen gik ned. Bemærk forskellen, hvis Syd trumfer sin tredje klør, førend han spiller ruder. Så kommer ♦ K, ♦ E, og en tredje ruder trumfes med bordets sidste trumf. Syd har imidlertid stadig to trumfer mod Østs ene. Han trækker ♠ E, trumfer en spar og har en trumf, som kan trække Østs ♥ 4. Syd har nu to gode ruder hjemme, og han er på hånden, så han kan tage dem.

Vær fremsynet. Selvom De ikke er i stand til at spille hele spillet igennem i tankerne, så undgå i hvert fald at ende på den gale hånd på det kritiske tidspunkt.

Vest/Ingen.

①

<p>♠ K 6 ♥ B 10 2 ♦ KD 10 8 7 4 ♣ 10 5</p>	<p>♠ B 8 7 ♥ K 9 4 ♦ E B 6 3 ♣ 8 7 2</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <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>♠ E 4 ♥ D 8 7 3 ♦ 9 2 ♣ D B 9 4 3</p>
N	Ø						
V	S						
<p>V</p>	<p>N</p>	<p>Ø</p>	<p>S</p>				
<p>pas</p>	<p>pas</p>	<p>pas</p>	<p>1 ♠</p>				
<p>2 ♦</p>	<p>2 ♣</p>	<p>pas</p>	<p>4 ♠</p>				
<p>pas</p>	<p>pas</p>	<p>pas</p>					
<p>Udspil: ♦ K.</p>							

Det sker af og til i en bridgespillers liv, at det bedste, han kan gøre, er at søge at begrænse sine undertræk.

Til andre tider er spillfærers problem at hitte en eller anden nok så usandsynlig vinderchance. Ofte kan det betale sig at risikere et stik for at frembringe et mirakel. Men hvis De kan skimte et håb uden nogen form for risiko, har De præsteret en af de helt store gysere inden for bridgen, hvis det lykkes. De er Syd. Bordet er dukket op, og De står ansigt til ansigt med fire sikre tabere. Vær nu en troldmand, hvis De kan.

30. Ærligt talt, det er umuligt

Deres makkers frivillige støtte var lidt kneben (ikke efter Goren af i dag. O.A.), og hans aktiver er især der, hvor De ikke ventede dem – i ruder. Med mindre modspillerne træder groft i spinaten, kan De ikke undgå to trumfstik. De har en hjertertaber og en klørtaber. Skvismuligheder? Næppe. Hvad med at godspille et stik i ruder? Hvordan vil De gøre det, når De ved, at Vest startede med *mindst* K-D femte?

De fristes til at give fortabt og få spillet overstået, da det pludselig slår Dem, at De kan lave et lille svindelnummer, inspireret af ordet »mindst« i forrige afsnit.

Selvom De kun har singleton i ruder, skal De falde fra til det første udspil. De håber, at Vest startede med seks ruder, og at Øst vil markere doubleton med sin højeste ruder. Ganske rigtigt, han lægger ♦ 9.

Sæt Dem i Vests situation. Det er svært

for ham at gennemskue, at De har afgivet et unødvendigt ruderstik. Han tror, det er hans makker, som har singleton, så han fortsætter med ♦ 10 til bordets knægt, som holder, medens De lægger en hjerter hjemme. Når De så spiller trumf, falder Øst fra, og Vest kommer ind på ♠ K. Han fortsætter straks med ♦ D. De skal lægge en lille ruder for at beskytte esset mod at blive trumfet med en lille trumf. De trumfer hjemme og spiller trumf igen. Nu er trumferne gået, og når De kommer ind på bordet med ♥ K eller ♠ B, har De ♦ E til afkast af ♣ 6.

Hvad nu, hvis Vest ikke havde spillet ruder igen? De havde intet at tabe. De kunne altid kaste en hjerter- eller en klørtaber på ♦ E, og modstanderne ville få de fire stik, som de med rigtigt modspil altid vil kunne få.

Men som vi sagde i overskriften: »Ærligt talt, det er umuligt.«

Øst/Ø-V.

①

♠ B 10 8 ♥ 9 7 6 4 ♦ B 9 7 3 2 ♣ 3	♠ D 9 7 ♥ D 10 8 3 ♦ E 10 ♣ E D 9 7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: 0 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> </div> ♠ EK 5 4 3 2 ♥ KB 5 ♦ 6 4 ♣ K 6	N	Ø	V	S	♠ 3 ♥ E 2 ♦ KD 8 5 ♣ B 10 8 5 4 2
N	Ø						
V	S						

	S	V	N	D
1 ♠	pas	pas		
pas	2 ♠	pas		2 ut
pas	3 ♣	pas		3 ♥
pas	4 ♦	pas		5 ♣
pas	pas	pas		

Udspil: ♠ B.

Dette spil forekom i en holdkamp, og ingen af Syd-spillerne vandt, skønt kontrakten var den bedst mulige.

Begge Nord-spillere valgte at genåbne ved at doble, efter at Østs 1 ♠ var blevet passet rundt til dem. Man kunne i stedet vælge at melde 1 ut, men med maksimum for den melding finder jeg doblingen en anelse bedre, fordi Nord har 4-farve i hjerter – den anden majorfarve.

Korrekt slutning fra meldeforløbet burde have ført til korrekt spil i kontrakten 5 ♣. Ville DE have udledt den korrekte slutning?

31. De overhørte lyden af tavshed

Begge Syd-spillere kom i 5 ♣ i dette spil. Den ene var tankeløs i sit første tilspil; den andens tankeløshed forekom lidt senere. Hvordan ville det være gået Dem?

Ved begge borde undgik man at komme i den umulige 3 ut-kontrakt. Da Vest spillede ♠ B ud, fik han lov til at beholde den ved det ene bord, og Øst bekendte med ♠ 2 for at indicere det tilrådelige i et skift. Vest fandt hjerterskiftet, og så havde kontrakten ikke nogen chance.

Ved det andet bord stak Syd udspillet med ♠ D. Øst tog stikket med kongen og fortsatte med ♠ E, som Syd trumfede. Så kneb han i klør til Østs konge, men Øst kunne spille sig fri og valgte at spille spar, hvorefter spilfører senere måtte afgive et hjertesik, som gav undertrækket.

Vinderplanen er at stikke med ♠ D, naturligvis, og trumfe den næste spar. Men det er forkert at knibe i klør. Med ♠ B og ♣ K ville Vest måske have holdt mel-

dingen åben på en eller anden måde. En lang bedre chance er at fælde den blanke ♣ K hos Øst eller spille på en sådan måde, at kontrakten kan vindes, selvom ♣ K ikke falder.

Spil ♣ B – det skader aldrig at forsøge at lokke, hvis Vest alligevel skulle have ♣ K – men stik op på esset, hvis Vest ikke dækker med kongen. ♣ K falder ikke, men det gør ikke noget. Trumf den sidste spar, træk de tre høje ruder og trumf den sidste ruder, hvis Øst stadig ikke bruger ♣ K. Men nu spiller De klør, så han tvinges ind, og hvis han så fortsætter med spar, kan De trumfe på bordet og kaste ♥ 2 hjemme. Hvis Øst i stedet spiller hjerter, lader De den løbe til bordets dame.

Uanset hvad Øst gør, vinder De kontrakten og beviser, at De skulle have været Syd i stedet for de to spillere i den aktuelle holdkamp.

Nord/N-S.

①

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

N	S
V	Ø

♠ B	♠ B
♥ 10 4	♥ 10 4
♦ E K D B 2	♦ E K D B 2
♣ E B 10 9 8	♣ E B 10 9 8

	Ø	S	V
1 ♠	pas	2 ♦	pas
2 ♠	pas	3 ♣	pas
3 ♥	pas	5 ♣	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ D.

Nord gav sig selv problemer, da han nu havde bestemt sig for at åbningsmelde. Med sin 3♥ ville han fortælle om enkelthold i den farve samt nogen tilpasning til makkers klør. Han ønskede ikke at passere 3 sans, men han kunne ikke være sikker på ni stik i en sanskontrakt, medmindre makker havde lidt hjælp i hjerter eller solide minorstik. Min gamle ven og holdkammerat, Lee Hazen, havde Syds hånd. Ved at springe til 5♣ gav han makker valget mellem game og slem, og Nord var udmærket tilfreds med game.

Efter hjerterudspillet var Hazen glad over, at han ikke havde meldt slem, men selvom der tilsyneladende var elleve sikre stik, fik det ham ikke til at spille skødesløst. Nu har De fået en rimelig advarsel!

32. Husk, at Murphy's lov stadig gælder

Det kan forekomme af og til, at spillets eneste problem er: »Hvordan kan jeg gå ned?« Hvis det er tilfældet, vil det lønne sig for Dem at søge det spørgsmål besvaret.

Hazen er en dygtig advokat og også en fremragende bridgespiller, som to gange har repræsenteret sit land i VM. Han erindrede sig en ubemærket lov, som ikke står i bridgelovene, men som burde stå der. Loven hedder »Murphy's lov«, og den fastslår kort og godt: »Hvis noget kan gå galt, så går det galt.«

Kan De se, at der er chance for at vinde 6 træk, hvis Vest har ♠ E og skødesløst falder fra, når De spiller ♣ B efter at have trukket et par gange trumf? Glem det. Undervurder aldrig Deres modstandere.

Det er fristende at trække trumf, men overvej Deres begrundelse for at have så

travlt med trumftrækningen. Det kan kun være for at undgå en rudertrumfning. Hvis en af modstanderne er renonce i ruder, kan De imidlertid ikke få elleve stik, hvadenten fjenden trumfer eller ej. Så læg en ny streng på buen.

Det gjorde Hazen: Han trak kun to gange trumf og endte hjemme på hånden. Så spillede han spar op mod kongen. Vest stak for med esset, og modspillet tog også et hjerterstik. Men Syd trumfede den tredje hjerter, gik over på ♣ D og kastede ♦ 2 på ♠ K.

Tilsyneladende var den spilleplan ikke nødvendig een gang ud af tusind. Faktisk siger odds, at seks udesiddende kort er fordelt 5-1 een gang ud af syv. Men dette var altså den ene. Enhver anden spilleplan fører til, at Syd mister et ruderstik og dermed den stensikre kontrakt.

Syd/Ø-V.

①

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

S	V	N	Ø
1 ♦	pas	2 ♣	pas
2 ♥	pas	3 ♣	pas
3 ♠	pas	4 ♦	pas
5 ♦	pas	5 ♥	pas
6 ♦	pas	pas	pas

Udspil: ♠ B.

De er måske uenig i et og andet i melde-serien, men næppe i slutkontrakten. Syd meldte 3 ♠ med den bagtanke, at en 3 sans-kontrakt måske ville være bedst på Nord's hånd, og meldingen antydede også korthed i klør. Nord undermeldte med vilje med 4 ♦ for at kunne vise sin forsinkede hjertes støtte.

Efter at have set bordet var Syd tilfreds med kontrakten. Han gjorde sig også umage for at sikre den. Hvordan ville De have spillet?

33. Det er rart med en forsigtig makker

Deres problem er at godspille klørfarven, fordi det forekommer indlysende, at det er på den farve, De skal slippe af med Deres spartaber og mulige hjertertabere. (Hvis De trumfer en spar på bordet, risikerer De at skulle afgive et trumfstik; hvis De spiller hjerter, skal De enten finde ♥ D eller fange ♥ 10).

De stikker derfor med ♠ E og går i gang med »operation klør«. Gå over på ♣ K og trumf en klør – stop et øjeblik. Slemmen er allerede tabt, selvom De har været så omhyggelig ikke at forsøge at tage to klørstik, før De begyndte at trumfe.

De går over på bordet igen på ♦ D og trumfer en tredje klør med ♦ 9. Vest kunne godt overtrumfe, men han afstår fra det. I stedet kaster han en lille hjerter og har på den måde en trumf mere end

Syd. Spilfører forsøger at udrydde trumferne ved at trække ♦ E og ♦ B, men de sidder ikke pænt, og spilfører har fuldstændig mistet kontrollen over spillet.

Syd fandt den ganske simple spilleplan, som sikrer kontrakten i tilfælde af, at både klørfarven og trumffarven sidder 4-2. Han afgav det første klørstik. Øst stak og spillede spar. (Intet andet tilbagespil er bedre). Syd trak så bordets høje trumfer, trumfede en klør hjem og trak fjendens trumfer med ♦ E B.

Nu har bordet fire gode klør med ♥ K som indkomst, og Syd har fået tolv stik og vundet slemmen.

Jeg anbefaler på det hjerteligste Syds recept. Hvis De har råd til at afgive et stik i forbindelse med etablering af en langfarve, er det sædvanligvis sikrest at afgive det første stik.

Nord/Ingen.

①

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

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	2 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♥ K.

Tilbage i begyndelsen af 1800-tallet skrev digteren John Keats: »A thing of beauty is a joy forever.« Den sentens havde naturligvis ingen relation til bridge, men den kunne egentlig godt anvendes på Syds spilføring i dette spil.

Vest spiller ♥ K ud, og Øst bekender med den afvisende ♥ 2.

Hvis De vil vinde spillet som Syd, må De i tankerne forsøge at danne Dem et billede af, hvorledes situationen ser ud vestfra.

34. Kan De undvære lidt guldstøv?

Vi kan straks fastslå, at De er sikker på at vinde, hvis Vest har ♣ K, idet gentagne knibninger giver fem klørstik. Derfor må De gardere Dem imod, at Øst har ♣ K.

De så gerne, at Vest fortsatte med hjerter, men hvis De bekender med ♥ 3, vil Vest givetvis ikke spille hjerter igen efter at have set Østs ♥ 2. Vest skifter efter al sandsynlighed til spar, og hvis Øst har ♣ K, er De nu på vej ned.

Vor Syd-spiller fandt på et brillant blufftilspil. Til ♥ K lagde han knægten! Vest var nu overbevist om, at Syd var startet med ♥ E B blanke. Derfor fortsatte han i andet stik med ♥ 10. Med et lettelsens suk stak Syd med esset, spillede ♣ 10 og kneb til Østs konge. Det var ligegyldigt, hvad Øst spillede tilbage, for nu havde Syd kontrakten i hus med et overtræk: fire klørstik, fire ruderstik, et hjerterstik og et sparstik.

»Men sæt nu, at Øst havde endnu en hjerter til at spille makker ind med, når han kom ind på ♣ K?« kunne De måske spørge. Svaret er: »Det spiller ikke nogen særlig rolle.« I så fald ville hjerterfarven jo sidde 4-3-3-3, og spilfører ville så højst komme af med tre hjerterstik og ♣ K.

Det er klart, at spilfører var gået ned, hvis han havde stukket åbningsudspillet med ♥ E, for så havde fjenden fået fire hjerterstik og ♣ K. Det er lige så oplagt, at hvis spilfører havde bekendt med ♥ 3 til åbningsudspillet, ville Vest have skiftet til ♠ D i andet stik. Derfor var tilspillet af ♥ B til det første stik det eneste, som gav håb om gevinst, uanset at det kunne koste et stik. Men det stik havde spilfører rigeligt råd til at miste.

Nord/N-S.

♠ 6 ♥ B 10 7 5 4 ♦ 10 9 8 5 ♣ B 8 4	♠ D 5 3 ♥ D 9 8 ♦ E K B ♣ E 9 7 2	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <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	♠ B 10 9 8 ♥ 2 ♦ 7 6 4 2 ♣ K D 10 3
N	Ø						
V	S						
	♠ E K 7 4 2 ♥ E K 6 3 ♦ D 3 ♣ 6 5						

N	Ø	S	V
1 ut	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	3 ♠	pas
4 ♠	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♦ 10.

①

Med 16 hp plus et par doubleton'er over for Nords 16 hp var Syd klar til slem, så snart han fik sparpræference. Men det sad hårdt, og Syd vidste ikke, hvordan han skulle klare den skæve fordeling.

35. Hvor truer faren?

Af og til er det vanskeligt at planlægge spillet, når De ikke er sikker på, fra hvilken kant Deres kontrakt kan trues. Men når faren er afsløret, og De ved, at den kun kan komme fra en side, burde det ikke være vanskeligt at sikre sig imod den, hvis det da er muligt. Syd havde en sikker trumftaber til Østs hold, så meget var klart. Hans eneste problem var at sikre, at Øst ikke kunne gøre skade, når han kom ind på sit trumfstik.

♦ K tog det første stik, efterfulgt af ♠ E og ♠ D i den rækkefølge, og dermed var de dårlige nyheder afleveret. Syd havde ingen mulighed for at undgå en trumftaber.

Da Vest var renonce anden gang i trumf, trak Syd ♥ E og spillede så lille hjerter til damen. I de fleste tilfælde sidder hjerterfarven ikke værre end 4-2, så det var ret ærgerligt, at Øst trumfede ♥ D, for nu kunne Syd ikke undgå at afgive

et hjerterstik. Men Syd havde ikke behøvet andet end at fryde sig over, at han var i den gunstige position, at han skulle spille til efter Øst.

Bare Øst har en enkelt hjerter, er Syd sikker på at vinde slemmen, hvis han passer på tempoet. I stedet for først at trække en høj hjerter hjemme skal han tage sine tre ruderstik og kaste sin tabsklør. Så trækker han ♥ D og spiller hjerter hjem mod hånden. Det gør ikke noget, at Øst kun har een hjerter. Hvis han trumfer, lægger Syd en lille hjerter. På den måde forsvinder hans hjertertaber, så Øst falder fra. Så går spilfører over på ♣ E og spiller hjerter en gang til, og igen er Syd i den gunstige position, at han skal spille til efter Øst. Hvis Øst igen falder fra, stikker Syd højt, trumfer sin sidste hjerter på bordet, og Øst kan tage sit trumfstik, når det passer ham, men ikke på det tidspunkt, det passede ham bedst.

Øst/Alle.

①

♠ EDB	♠ 10832
♥ B1064	♥ 72
♦ EB	♦ K107543
♣ D765	♣ 8

♠ 75	♥ ED985
♥ ED985	♦ D2
♦ D2	♣ EK103
♣ EK103	



Ø	S	V	N
pas	1 ♥	pas	3 ♥
pas	4 ♣	pas	4 ♦
pas	4 ♥	pas	4 ♠
pas	5 ♣	pas	6 ♥
pas	pas	pas	

Udspil: ♦ 9.

Hvis spilfører har valget mellem flere knibninger, må han afgøre, hvilken af dem der er den afgørende.

I spillet her havde Syd været bedre stillet, hvis han havde haft færre knibninger til sin rådighed.

Deres udfordring er at spille slemmen mest fordelagtigt efter åbningsudspillet ♦ 9.

36. Et kinesisk spisekort

Visse spil indeholder lige så mange forvirrede valgmuligheder som et kinesisk spisekort. Dette her for eksempel bød på tre knibninger. Det er rigtigt, at chancen for at vinde to ud af tre knibninger er 50 %. Men chancen for at tabe to ud af tre knibninger er også 50 %. Konklusionen: Forsøg at undgå mange knibninger.

Lad os gå ud fra, at De kun overvejer, om De skal knibe i ruder eller i spar. Det skulle ikke være så vanskeligt at bestemme sig for sparknibningen, og grunden er ganske simpel. Hvis ruderknibningen lykkes, har De alligevel brug for sparknibningen senere, men lykkes sparknibningen, kan De undgå ruderknibningen.

Så rent bortset fra, at ♦ 9 ligner toppen af ingenting, spekulerer De ikke på ruderknibningen. I stedet stikker De med ♦ E og går hjem på ♣ K, hvortil Øst bekender med ♣ 8. Så spiller De spar mod bordet og kniber med knægten, som holder. Derefter spiller De Dem hjem på

hånden i klør – men De kommer aldrig hjem. Øst trumfer den anden klør og trækker ♦ K for en ned. Nu har De totalt mistet interessen for, om ♥ K sidder rigtigt eller galt.

Skulle De have spillet Dem hjem ved at knibe i trumf? Bestemt nej. I og med at sparknibningen gik godt, var det næsten sikkert, at trumfknibningen var overflødig, ja den var en unødvendig risiko. I stedet skulle De have gået hjem på ♥ E og gentaget sparknibningen. Så kaster De ♦ D på ♠ E, og nu er De ligeglad med, hvordan ♥ K sidder, blot trumferne sidder fordelt, forudsat at De trumfer bordets ruder, før De spiller trumf igen.

Vest kommer ind på ♥ K, og De glæder Dem over at se, at Øst bekender, for nu er scenen klar til et slutspil. Hvis Vest spiller spar eller ruder, kan De trumfe på den ene hånd og kaste klørtaberen på den anden. Og hvis Vest spiller klør, har De ingen klørtaber.

Syd/N-S.

♠ B 8 4 ♥ K 10 7 6 2 ♦ 7 3 ♣ 9 4 3	♠ 7 5 2 ♥ 8 4 3 ♦ K B 10 9 5 ♣ 8 2	<table border="1" style="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	♠ K 10 9 ♥ B 9 ♦ E 8 4 2 ♣ B 10 7 6
N	Ø						
V	S						
	♠ ED 6 3 ♥ ED 5 ♦ D 6 ♣ EK D 5						
S	V	N	Ø				
2 ut	pas	3 ut	pas				
Udspil: ♥ 6.							

①

Enhver bridgespiller her i verden (og i andre verdener, hvis sådanne findes) er lejlighedsvis kommet i en elendig game eller slem. Ved sådanne lejligheder har han diverse fremgangsmåder til sin rådighed: 1) han kan højlydt bebrejde makker de dårlige meldinger; 2) han kan smide kortene i resignation; 3) han kan forsøge at få det bedst mulige ud af de midler, som er blevet ham overladt.

Øst spiller ♥ B til, De stikker med ♥ D, og i dette spil vil De se, at ...

37. En treer kommer til ære og værdighed

Når De stikker åbningsudspillet med ♥ D, har De i alt kun seks sikre stik, og De er ikke vildt begejstret over at være i 3 sans. Hvor kommer de sidste tre stik fra?

De ved, at hvis De i næste stik spiller ♦ D ud, stikker modparten kun, hvis ♦ E er blankt. De åbnede trods alt med 2 ut, så det er næppe sandsynligt, at De har damen blank. Når De spiller ♦ D ud, bekender Vest med ♦ 7 for at oplyse sin makker ved det næste tilspil af treen om, at han har et lige antal kort i den farve – i dette tilfælde to kort. Så er Øst klar over, at han kun behøver at falde fra en enkelt gang for at ødelægge farven, og det kan De ikke gøre noget ved. Eller kan De?

Den korrekte måde at behandle ruderfarven på i første stik er enten at spille en lille ruder til bordets nier eller at spille ♦ D og stikke den over med kongen. De må benytte Dem af Deres eneste lejlighed

til at komme over på bordet. Øst falder fra, og nu har De syv stik.

Så spiller De lille spar til damen, som holder. Nu er Deres stikantal steget til otte. Og når begge modstandere bekender spar tre gange, er Deres sidste spar blevet det niende stik, som sikrer kontrakten.

Når spillet er overstået, vil en af modstanderne måske henvende sig til Dem og sige: »De var sandelig heldig,« og så må De give ham ret. Øst skulle have ♠ K, de seks udesiddende spar skulle sidde 3-3, så Deres treer kunne godspilles.

Men i Deres underbevidsthed lurer tanken, at ingen kunne have spillet det spil bedre, og at De fandt den eneste vinderchance.

Min erfaring: Vis mig en spiller, som altid vinder, og De vil opdage, at han altid bliver kaldt »heldig«. Men en stor del af hans held består i at finde den heldige sits, han behøver for at vinde.

Vest/Ingen.

♠ 976 ♥ E75 ♦ B5 ♣ EDB106	♠ KB5 ♥ 1083 ♦ ED10982 ♣ 7	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> </table>	V	N	Ø					S		♠ 43 ♥ KD9642 ♦ K4 ♣ K83
V	N	Ø										
	S											
	♠ ED1082 ♥ B ♦ 763 ♣ 9542											

V	N	Ø	S
1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
pas	2 ♠	4 ♥	4 ♠
pas	pas	D	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ E.

①

Syd troede, at han ofrede i 4 ♠, og modparten kunne ganske rigtigt vinde 4 ♥. Men efter ♥ E trumfede Syd den næste hjerter og opdagede, at det ikke var umuligt, at han kunne vinde kontrakten — med lidt held i ruderfarven.

Spilfører spillede ruder til bordets tier, og den holdt! Nu så det ud, som om Østs dobbling var baseret på trumflængde og single ruder. Vil De venligst overtage Syds plads?

38. Et synsbedrag

Selvom Øst skulle have nien fjerde i trumf, kunne Syd trække dem alle, så han regnede med at få et overtræk. Men han behøvede kun at trække tre gange trumf, hvorefter han inde på hånden igen kneb i ruder. Vest lagde knægten, bordet damen, og til Syds forbavselse præsterede Øst den eneste udesiddende ruder — kongen.

Modspillet tog så fire klørstik, og spilfører tabte 500 points. Hvad siger De til det?

De vidste, at dette spil var udvalgt, fordi det indeholder en udfordring, så De burde være advaret om, at det var drilagtigt. Men også den aktuelle spilfører burde have været vågen, for Øst var nu afdøde John Crawford, en af verdens bedste spillere og en herlig gambler. Crawford risikerede at give spilfører et overtræk til 100 points mod chancen for at sætte kontrakten — en virkelig god investering. Men Syd burde ikke have løbet risikoen for det ene overtræks skyld. Kan De se, hvordan han kunne have garderet sig

mod Crawfords coup? Da han fik stik på ♦ 10, skulle han have stoppet op og søgt efter en rimelig berettigelse af Østs dobbling. Kan De gardere Dem imod en mulig overraskelse? Ja, hvis De straks spiller ♣ 7. Hvis kortene sidder, som De har regnet med, kommer Vest ind i klør og giver Øst en rudertrumfning. Men derefter kan De trumfe et hvilket som helst tilbagespil og trække trumf.

Eller Vest spiller måske hjerter for at matte Dem i trumf, og i så fald prøver De straks ruderknibningen. Når Øst kommer ind — enten på ♦ K eller ved at trumfe, stikker bordet ethvert tilbagespil, hvorefter De kan trække Østs trumfer og leve af den godspillede ruderfarve. Som det sidder, kan Øst overraske med sin ♦ K, men nu ved De, at han ikke oprindeligt havde fire trumfer, for i så fald havde han ikke behøvet det risikable frafald i ruder. Han kunne have sikret nedgangen ved at stikke med ♦ K og trumfmatte Dem ved at spille hjerter igen.

Nord/N-S.

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

♠ 8 2	<table style="border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <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	♠ K 9 7 5 3
N	Ø					
V	S					
♥ D 7 5		♥ B 9 4 3				
♦ D B 10 9		♦ 8 4 2				
♣ D 7 4 3		♣ 6				

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

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	2 ♠	pas
3 ♣	pas	4 ut	pas
5 ♥	pas	5 ut	pas
6 ♣	pas	6 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♦ D.

①

Syd blev en smule forbløffet, da Nord lagde sine 9 hp op, men han indrømmede, at de måske alligevel var kommet i 6 sans, selvom Nord oprindeligt havde passet, for så havde Syd åbnet med 2 ut. Hvis han kunne få seks klørstik, var kontrakten jo også helt oplagt, selvom sparknibningen gik galt.

De udfordres nu til at overtage spillet. De stikker udspillet med ♦ K. Hvordan vil De fortsætte for at få tolv stik?

39. Det sker, at anden violin er bedre end første

Selvom klørfarven kan spilles til seks stik, er Syd dog nødt til at knibe i spar for at få det tolvte stik. Forskellen er, at hvis Syd får seks klørstik, spiller det ingen rolle, om sparknibningen lykkes eller ej. Men er det den eneste forskel?

Svaret er: Nej. Men kan De se hvorfor? Og hvad kan der gøres? Kan De finde en anden streng til Syds bue, som sikrer slemmen, selvom klørfarven svigter?

Hvis klørfarven kun giver fem stik, har De brug for tre sparstik – og vel at mærke tre sparstik uden at afgive stik til ♠ K. For at give Dem den ekstra chance har De brug for en ekstra indkomst til bordet. Derfor er vinderplanen at spille ♣ 2 og knibe uden først at trække ♣ K. Hvis knibningen går galt, kan De senere stikke ♣ K over med esset, og på den måde får De to indkomster, så De kan knibe to gange i spar, forudsat at Øst

har ♠ K. Hvis klørknibningen går godt, er De på bordet og kan straks knibe i spar.

Lad os sætte, at sparknibningen går galt. Så må De stikke tilbagespillet på hånden, trække ♣ K og håbe, at klørfarven nu står. Men hvis sparknibningen lykkes, som den gør i dette tilfælde, har De råd til at afgive et klørstik om nødvendigt. Stik ♣ K over med ♣ E, og hvis damen ikke falder, spiller De klør igen. Senere er ♥ E ikke blot indkomst til klørfarven, men også til en ny sparknibning.

Bemærk, hvad der sker, hvis De spiller klørfarven »normalt« ved først at trække ♣ K og så knibe med ♣ B. Så må De alligevel af med et klørstik til Vest, og nu har De kun een indkomst til bordet. På den måde kan De ikke gentage sparknibningen, og så går De ned.

Nord/Alle.

①

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

N	S
V	Ø

♠ EK 9 6 3	♠ 2	♠ 3	♠ pas
♥ 7	♥ 3	♥ 4	♥ pas
♦ E	♦ 4	♦ 6	♦ ut
♣ EDB 7 5 3	♣ 6	♣	♣ pas

N	Ø	S	V
pas	pas	2 ♣	pas
2 ut	pas	3 ♣	pas
3 ♥	pas	3 ♠	pas
4 ♣	pas	4 ut	pas
5 ♦	pas	6 ♣	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ K.

Nord-Syd brugte en kunstig 2 ♣-åbning for at vise en stærk hånd, så Nords 2 ut var positiv og lovede, hvad der svarer til et es og en konge. Da Nords svar på Blackwood 4 ut viste ♥ E, meldte Syd lilleslemmen i klør.

Syd stak udspillet med ♥ E og spillede spar til kongen, hvortil Vest bekendte med ♣ 10. Syd mumlede noget om, at »vi har måske brændt en storeslem, makker.« Selvom sparfarven sad 4-2 med doubleton hos Vest, kunne bordet uden risiko trumfe to spar, og på den måde ville spilfører få alle tretten stik.

Var der noget galt ved det ræsonnement?

40. En mild advarsel

Spilfører fortsatte med at trække ♣ E – rent bortset fra, at det ikke gav stik. Vest trumfede og spillede trumf igen. Denne kombination af uheld og godt modspil var nok til at sætte lilleslemmen. Spilfører havde tre spartabere på hånden og kun to trumfer tilbage på bordet. End ikke et mirakel kunne redde Syd fra at afgive et sparstik, og slemmen blev sat.

Nord gav sin makker ret, da denne besværede sig over sit uheld med at gå ned i en lilleslem, hvor der syntes at være godt spil for storeslem. »Men,« tilføjede han, »hvis vi var kommet i storeslem, havde jeg måske udvist større deltagelse.«

»Hvad mener du?« spurgte Syd mistænksomt. Er De klar over, hvad Nord mente?

I betragtning af, at han kun skulle have tolv stik, ikke tretten, burde spilfører være blevet advaret om, at sparfarven kunne

sidde værre end 4-2, da han så Vests ♣ 10. Han kunne tillade sig den luksus at afgive et stik for at sikre kontrakten. Måske var det unødvendigt, men en sikring var det. Hvorledes? Sempelthen ved at spille en lille spar ud, når han havde fået stik på ♣ K.

Selvom modparten nu spiller trumf, har bordet stadig ♣ K og ♣ 9 til at tage sig af spilførers to små spar. Når så trumferne er trukket, har Syd stadig ♣ E, som giver ham det tolvte stik.

Men ville det ikke være farligt, når ♣ 10 er ude? Ikke spor. Hvis Vest havde en spar til, behøver spilfører kun at trumfe en gang for at rejse farven. Så selvom Vest skulle have alle de udestående trumfer, kunne Syd alligevel vinde, hvis han blot gættede, hvordan han skulle komme hjem på hånden uden at spille en farve, som Vest kunne overtrumfe.

Nord/Ingen.

①

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

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

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

N	Ø	S	V
pas	3 ♣	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	pas

Udspil: ♣ 9.

Øst bruger ♣ 10 i første stik, og De (Syd) stikker med ♣ E. De håber at fælde en blank ♠ K, når De trækker esset, men det sker ikke, og De fortsætter med spar. Vest kommer ind på kongen, og Øst bekender med knægten.

Vest spiller nu ♥ D, og udsigterne er mørke. De har allerede afgivet et sparstik, De har en klørtaber, og intet tyder på, at De kan få to ruderstik. De trækker de to høje hjerter, spiller hjerter igen og trumfer, medens Øst bekender med ♥ 9.

Deres udfordring: Hvordan kan De nøjes med at afgive yderligere to stik?

41. Få mest muligt ud af Deres viden

Vest undlod at fortsætte i klør, da han kom ind på ♠ K, hvilket bekræfter, hvad De allerede havde regnet med: Øst havde 7-farve i klør. Han har allerede bekendt to gange spar og tre gange hjerter. Vest må stadig have ♥ 10, så følgelig har Øst højst single ruder, og situationen må være denne:

♠ -	♠ D	♠ -
♥ 10	♥ 7	♥ -
♦ ???????	♦ 7 6 5	♦ ?
♣ -	♣ 7 5	♣ K D B 8 4 2

♠ 10 9 5	♠
♥ -	♥
♦ E B 4	♦
♣ 6	♣

De ved, at Vest ikke har flere klør, så De går over på bordet på ♠ D, spiller ♥ 7 og kaster ♣ 6. Hvis Vest nu har

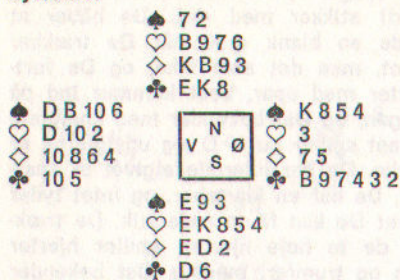
♦ KD og spiller kongen ud, falder De fra. Da han ikke har andet end ruder tilbage på hånden, skal han fortsætte med ruder, og på den måde får De to stik på ♦ E B. Men sådan går det bare ikke, for når Vest spiller ruder, er det ♦ 10, og Øst bekender med ♦ D.

Der er en sikker spilleplan, uanset hvilken ruder Øst har, hvis blot De ikke lader ham få stik på den. Træk ♦ E og spil så klør. Øst stikker og kan ikke spille andet end klør igen. Det stik forærer De ham og kaster en rudertaber hjemme. Men når Øst så spiller klør, kaster De ♦ B og trumfer på bordet. De har ombyttet to rudertabere med en ekstra klørtaber – og på den måde vandt De kontrakten.

I virkeligheden kunne De også have slutspillet Vest, da ♦ D faldt. De kunne gå over på bordets ♠ D, spille den fjerde hjerter og kaste ♣ 6. Pointen i spillet var: Træk ♦ E.

Syd/Alle.

①



Slemmen i hjerter blev angrebet på det eneste sårbare punkt, da Vest spillede ♠ D ud. Syd stak og trak ♥ EK, hvorved han opdagede, at Vest var startet med ♥ D 10 2. Vindervarianten trods den hårde trumfsits virker bekendt — men lad Dem ikke vildlede deraf.

Før De læser videre, bør De bestemme Dem for, hvordan De vil få tolv stik, efter at De har modtaget de skuffende nyheder om den skæve trumfsits.

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	2 ♦	pas
2 ♠	pas	3 ♣	pas
3 ♦	pas	5 ♥	pas
6 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♠ D.

42. Klar logik contra vildledende odds

Det ville have været rart, hvis ♥ D var faldet — men så havde De måske ærgret Dem over, at De ikke var kommet i store-slem. Men nu befinder De Dem i en farlig situation. Fjenden har den største trumf og en spurvinder, som han er parat til at trække i det sekund, han kommer ind.

De kan imidlertid kaste to spar hjemme, hvis Vest skal bekende tre gange ruder og to eller tre gange klør, så endnu er alt ikke tabt. De trækker først de tre klør, fordi De kun har fem kort i den farve, hvor der synes mindst risiko for en trumfning. Men De er blevet narret af odds, som ikke har nogen betydning her. Vest trumfer den tredje klør, og De har kun nået at kaste een spartaber. Han fort-

sætter med spar, og slemmen går ned.

Pointen er, at De ikke kan vinde, medmindre Vest har mindst tre ruder, og De kan ikke gå mere end en ned, hvis han kun har to. Derfor skal De udnytte den ekstra chance, at ruderfarven sidder gunstigt. Før De går i gang med klørfarven, skal De spille tre gange ruder. Overraskende nok viser det sig, at Vest har 4-farve i ruder. Derfor trækker De bordets fjerde ruder og kaster en spar, før De spiller klør. Nu spiller det ingen rolle, at Vest trumfer den tredje klør. Deres sidste spar er forsvundet, og i stedet for et minus 100 noterer De et behageligt plus 1430, fordi De opdagede fordelene ved at løse den vigtigste opgave først.

Syd/Alle.

①

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

♠ 10 2	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 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 D B 9 7 6 5
N					
V Ø					
S					
♥ 9 6 5 4 3 2		♥ K 8			
♦ E B 10		♦ 9			
♣ 4 3		♣ 9 5 2			

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

S	V	N	Ø
1 ♦	pas	2 ♣	2 ♠
pas	pas	3 ♠	pas
3 ut	pas	4 ♦	pas
5 ♦	pas	pas	pas

Udspil: ♠ 10.

Om man vinder i bridge afhænger af og til af, om man kan regne ud, hvem der har hvad. Men det sker, at De takket være omhyggeligt spil ikke behøver at bekymre Dem om, hvor de høje kort sidder — forudsat at De spiller på en sådan måde, at det ikke spiller nogen rolle.

Tillad Dem den luksus i dette spil naturligtvis forudsat, at der er en vinderchance, efter at Vest har spillet ♠ 10 ud.

43. Med trumferne 4-0 er det håbløst

Syd stak åbningsudspillet med ♠ E, trumfede en spar og spillede så ruder for eventuelt at finde det blanke ♦ E hos Øst. Men da han spillede trumf til kongen, var det Vest, som havde esset, og han brugte det og skiftede til hjerter. Med lidt held var hjerterknibningen gået godt, eller ruderne havde siddet pænt. Men for at være helt ærlig: med den spilleplan fortjente Syd ikke at være heldig, og han afgav to ruderstik og ♥ K. Hvad var det, der gik galt?

Faktum er, at spilfører har råd til at aflevere to trumfstik, hvis han blot ikke skal af med et hjerterstik. Så hvorfor bekymre sig om, hvem der har ♦ E? Spil en lille ruder op til damen. Hvis Øst stikker den med esset, kan han ikke med held spille hjerter, og Syd har tempoet til at afgive endnu et trumfstik, hvis det skulle vise sig nødvendigt, hvorefter han kan kaste sin hjertertaber på den gode klør-farve.

Men i dette tilfælde holder ♦ D, medens Øst bekender med ♦ 9. Glæd Dem dog ikke for tidligt, hvis De er så grådig at spille trumf igen. Det eneste, De skal gøre, er at slå Dem til tåls med, at De skal afgive to trumfstik — på den måde sikrer De kontrakten i alle tilfælde, hvis Vest blot har mindst to klør. I tredje stik spiller De klør. Vest kan trumfe tredje gang klør med ♦ B og skifte til hjerter, men nu behøver De ikke længere at knibe. Stik op på ♥ E, spil fjerde gang klør og kast ♥ D. De afgiver to trumfstik, men De har sikret kontrakten.

Tip: Spil sådan, at den ufarlige hånd får stikket. Lad ikke en slags safespil i en farve gøre Dem blind for faren i en anden farve. I mange tilfælde, f. eks. dette, har De råd til at afgive to trumfstik, forudsat at De lader den ufarlige hånd komme ind. Deres kontrakt var ikke i fare, hvis Øst havde ♦ E blankt. Den kunne kun trues, hvis Vest hurtigt kom ind.

Øst/Alle.

①

<p>♠ 3 2 ♥ K 10 8 ♦ 7 6 4 3 ♣ 9 8 7 6</p>	<p>♠ K 9 8 6 5 ♥ B 4 ♦ K 8 2 ♣ B 10 4</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>		N		V	Ø			S		<p>♠ EB 7 4 ♥ E 6 5 3 ♦ 9 5 ♣ 5 3 2</p> <p>♠ D 10 ♥ D 9 7 2 ♦ E D B 10 ♣ E K D</p>
	N											
V	Ø											
	S											

	S	V	N
Ø			
pas	1 ♦	pas	1 ♠
pas	3 ut	pas	pas
pas			

Udspil: ♣ 9.

Hvis bridge skal karakteriseres med et enkelt ord, er det nok ordet kommunikation. Ordet beskriver tre forskellige faktorer: oplysning under spillet, signaler under spillet og det at bevare forbindelse mellem et makkerpars hænder.

I dette spil er De Syd og skal spille 3 sans, og Deres problem er at spille, så De er sikker på ni stik. Med 28 hp tilsammen har De to mere, end der teoretisk behøves til game — men det er ikke helt så let, som det ser ud. De stikker klørudspillet med ♣ D, og nu skal De planlægge spillet.

44. »... but on the way I dropped it«

Dette spil virker lige så enkelt som sangen »A tisket, a tasket.« Men hvis De ikke er omhyggelig, lider Deres kontrakt samme skæbne som brevet til den elskede i sangen.

De har syv stik med magt i minorfarverne, og De er sikker på mindst et sparstik. De behøver altså bare et hjerterstik eller et ekstra sparstik. Hvordan får De reddet det nødvendige niende stik?

Den spilfører, som havde Syds kort, spillede straks ♠ D. Øst faldt fra, men Syd fortsatte med ♠ 10 til Østs knægt, og Øst spillede klør igen. Naturligvis var det ingen nytte til for Syd at forsøge at godspille endnu et sparstik, for Nord havde jo kun en enkelt indkomst tilbage. Han spillede derfor hjerter til knægten, som Øst stak med esset, og han fortsatte med nok en klør. Spilfører gik over på ♦ K, spillede hjerter og kneb med nieren. Men

den kunne Vest stikke med ♥ 10, og modspillet fik i alt tre hjerterstik, et klørstik og et sparstik og satte således kontrakten, endda uden at bruge ♠ E.

Men se bare, hvad der sker, hvis Syd kan tvinge modspillet til at stikke den første spar. I andet stik skal spilfører spille ♠ 10 ud, ikke ♠ D. Hvis Øst falder fra, fortsætter Syd blot med ♠ D, og intet kan hindre ham i at få mindst to sparstik. Øst må derfor straks stikke med ♠ B. Hvis han fortsætter med at spille klør, stikker Syd, spiller ♠ D og stikker den over med bordets konge. Nu kan modspillet ikke gøre noget bedre end at tage sine to sparstik og to hjerterstik. Hvis de ikke snupper deres topstik i hjerter, når de kommer ind på ♥ E, får spilfører tre sparstik, tre klørstik og fire ruderstik og får altså et overtræk!

Nord/Ø-V.

①

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

♠ K D B 10 4	♠
♥ K 3	♥
♦ D B 10 9 2	♦
♣ 7	♣

N	Ø
V	S

N	Ø	S	V
1 ♥	pas	1 ♠	pas
2 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ K.

Syd forudså to mulige trusler mod kontrakten. Fjenden fortsatte med klør, og han trumfede Østs ♣ E, hvorefter han overvejede muligheden for, at en af modspillerne kunne have fire trumfer.

Hvordan vil De spille for at tage højde for den mulighed?

45. Se til begge sider i krydset

Syd trumfede den anden klør, og da han så trak to gange trumf, blev hans bange anelser bekræftet. Han var nu ovre på ♠ E, og hvis han trak Østs sidste to trumfer, før han fik afblokeret bordets høje ruder, kunne han ikke komme hjem og udnytte langfarven i ruder.

Løsningen var såre simpel. Det troede Syd i hvert fald. Han lod trumffarven være, indtil han havde trukket ♦ E og ♦ K. Men ♦ K gik ikke hjem. Øst havde single ruder og trumfede anden gang ruder, hvorefter han skiftede til hjerter. Syd spekulerede fortvivlet på, om han skulle bruge ♥ K eller knibe Østs dame, men det tog både tid og var forgæves. Det spillede ingen rolle, hvilken hjerter han brugte. Vest havde både ♥ E og ♥ D, og da han havde taget dem, spillede han ruder. Øst var i stand til at overtrumfe bordet, så kontrakten gik to ned.

Skønt Syd var omhyggelig nok med

ikke at ende på den gale hånd, overså han dog en væsentlig ting. Han vidste, at han ikke kunne trumfe endnu en klør for at komme hjem på hånden, hvis trumferne sad hårdt, og han havde prøvet trumffarven, før han risikerede at afblokere ruderfarven. Men han undlod at se i øjnene, at det var nok at trække een høj ruder for at afblokere farven og stadig få fem ruderstik.

Efter at have trukket ♦ E skulle Syd genoptage trumftrækningen. Syds sidste trumf ville ikke blot fjerne Østs sidste trumf, den ville også tjene til afkast. Og selvfølgelig skulle afkastet være den blokerende ♦ K.

Bridgespillere er så vant til at kaste tabere på høje trumfer, at de undertiden overser muligheden for at kaste en vinder. Og sådan gik det i dette tilfælde. Eller forudså De faren?

Øst/Alle.

①

<p>♠ 3 ♥ DB 108 ♦ 5 ♣ EKD9764</p>	<p>♠ B 62 ♥ K 53 ♦ B 9874 ♣ 52</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		<p>♠ 109875 ♥ 762 ♦ 10632 ♣ 8</p>
	N											
V		Ø										
	S											
	<p>♠ EKD4 ♥ E94 ♦ EKD ♣ B103</p>											

	S	V	N
pas	2 ut	pas	3 ♦
pas	3 ♠	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

Udspil: ♣ K.

Syd lykønskede sig selv, da Vest trak ♣ E og ♣ K, og Øst viste renonce. Vest havde ligget på lur i håb om, at en sanskontrakt ville tillade ham at tage de første syv stik.

Vest fortsatte med ♣ D, og nu skal De overtage Syds kort.

46. Af og til betaler det sig at være gavmild

Hver gang en spiller har undgået en fælde ved bridgebordet, har han en tendens til at slække på sine anstrengelser for at undgå en ny fælde. Syd klappede stadig sig selv på ryggen, fordi han var kommet i 4 ♠ i stedet for i 3 sans eller 5 ♦ (som kan sættes med klør ud, fordi Østs ♦ 10 bliver forfremmet, når Vest spiller tredje gang klør, lige meget hvad Nord gør). Følgelig lod han begærlighed sejre over forsigtighed. Han trumfede med ♠ B for at være sikker på, at Øst ikke skulle trumfe over.

Det lykkedes ham, men det var ikke særlig beundringsværdigt. Alt havde været godt, hvis trumferne havde siddet 4-2 eller 3-3, men det viste sig, at de sad 5-1, og trumfningen med ♠ B sikrede Øst to trumfstik — nok til at sætte kontrakten.

Syd var kvik nok til at citere odds som forklaring på, hvorfor han havde spillet

sådan. »Chancen for en 5-1 fordeling er ca. som 1 til 7.« Nord gad ikke forklare, at sådan var odds, da spillet startede, men at odds ændredes stærkt, allerede da det viste sig, at en farve sad 7-1. Nord forklarede ganske simpelt, at det var imod odds at sætte 720 points på spil for muligheden af at vinde ekstra 30.

Syd burde ikke have misundt Øst en overtrumfning. I betragtning af, at spillfører havde råd til at afgive tre stik og alligevel vinde kontrakten, burde han have opfordret til en overtrumfning. Ved at trumfe klør med en af bordets små trumfer ville han vinde kontrakten i langt de fleste tilfælde.

Når De har syv trumfer, fordelt 4-3, bør De give en modspiller med formodet trumflængde lejlighed til at korte sig i trumf — forudsat at De har råd til at afgive det stik, som det koster.

Vest/Alle.

①

♠ 10 8	♠ 6 4 2						
♥ K 9 4	♥ E 10 3 2						
♦ D 10 6 5 2	♦ E						
♣ 8 5 4	♣ E K 9 7 6						
		<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 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	♥ K D B 9 7 5
N	Ø						
V	S						
			♦ D 8 5				
			♦ 8 3				
			♣ D 3				
	♠ E 3						
	♥ B 7 6						
	♦ K B 9 7 4						
	♣ B 10 2						

V	N	Ø	S
pas	1 ♣	1 ♠	2 ♦
pas	2 ♥	pas	2 ut
pas	3 ut	pas	pas
pas			

Udspil: ♠ 10.

Da dette spil forekom i den fornemme amerikanske turnering 1976 Spring National Championships, kom næsten alle Nord-Syd par i 3 sans, efter at Øst havde meldt spar ind. Så vidt jeg ved, lykkedes det kun een Syd-spiller at vinde kontrakten. Det var Max Blumenthal, tidligere landsholdsspiller på »The Dallas Aces«.

Kan De gøre det lige så godt som han — og retfærdiggøre Deres spilleplan? Øst stikker Vests ♠ 10 over med knægten, som holder. Han fortsætter med ♠ K, som De stikker med esset, mens Vest bekender småt.

47. Når knibningen ikke er nok

Det er klart, at klørfarven skal angribes. Odds taler for at spille ♣ B og knibe i håb om, at Vest har damen. Selvom Vest har damen fjerde, kan spilfører alligevel få fem klørstik.

Hvis De anvender den spilleplan, afgår kontrakten imidlertid ved en hurtig død. Østs ♣ D tager stikket, hvorefter Øst trækker fire sparstik.

Blumenthal tog sig en tænkepause og talte sine stik, før han gik i lag med den »selvfølgelige« måde at spille klørfarven på. Forudsat han kunne knibe ♣ D og få fem klørstik, ville han alligevel mangle et stik. Ganske vist giver fem klørstik, tre esser og ♦ K ni — men hvordan skulle han komme hjem på hånden og indkasere ♦ K? ♠ E var allerede slået væk, så den eneste mulighed måtte være i klørfarven. Og den eneste måde, han kunne

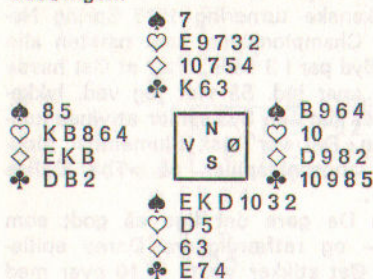
gøre sig håb om at komme hjem på klør, var, at ♣ D sad blank eller anden. (Ved at se på bordet ville ingen Vest ved sine fulde fem stikke ♣ B, hvis han havde D x x eller flere).

Odds talte for, at Vest var længst i klør. Der var altså størst chance for, at Vest havde ♣ D, ikke Øst. Men der var ingen idé i at spille med odds, hvis det ville betyde fiasko. Syd tyede derfor til det eneste reelle håb — at ♣ D ville falde, og at ♣ B ville vise sig at være indkomst til det niende stik.

♠ E og ♣ K blev trukket, og som rimelig belønning for sin forudseenhed så Syd ♣ D falde. Derefter var det rutine at trække ♦ E, gå hjem på ♣ B og trække ♦ K. ♥ E var bordets indkomst til de rejste klør.

Vest/Ingen.

①



V	N	Ø	S
1 ♥	pas	pas	D
pas	1 ut	pas	4 ♣
pas	pas	pas	
Udspil: ♦ K.			

Til ruderudspillet kalder Øst med ♦ 9, og Vest fortsætter med ♦ E og ♦ B, medens Øst lægger ♦ 2 og ♦ 8, og Syd trumfer. Spilfører ved, at Vest ikke åbner på majorfirfarver, og regner ud, at det er sandsynligt, at Østs fordeling er 4-1-4-4. Syd går derfor over på ♣ K, hvortil Vest betænksomt lægger knægten og Øst tieren. Knibningen med ♣ 10 går godt, og Syd trækker så ♠ E, ♠ K og ♠ D, medens Vest lægger ♥ 6 og ♥ 4 og bordet ♥ 2, ♥ 3 og ♣ 3.

Indtil nu har Syd spillet fortrinligt, men alle problemer er ikke løst. Nu er det Deres tur til at fortsætte!

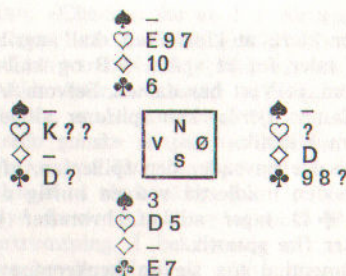
48. Havde Syd røntgenøjne?

Hvad ved De efter de givne oplysninger om Øst-Vests hænder? Øst passede til makkers åbningsmelding. Han har vist ♠ B og har nok også ♦ D. Følgelig har han næppe ♥ K, for så ville han ikke have passet. Desuden har Vest kaldt i hjerter, så det er næsten sikkert, at han har ♥ K B. Vest må have præcis fem hjerter, for hvorfor skulle Øst ellers kalde i ruder, hvis han i virkeligheden ønskede hjerterskift for at kunne trumfe? Følgelig har Vest tre klør og afblokerer farven for ikke at blive sat ind og tvunget til hjerteropspil.

For at vinde må De ikke afgive både et hjertestik og et klørstik. Hvordan? Sådan ser billedet ud:

diagram se højre spalte

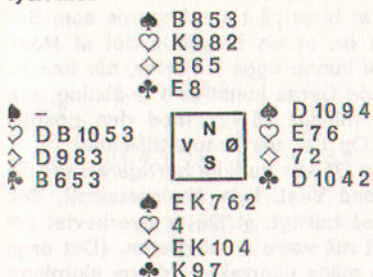
Deres eneste håb er, at Øst har ♥ B eller ♥ 10 blank. De spiller derfor ♥ D ud, og når Vest stikker med kongen, la-



der De ham beholde stikket, medens De holder vejret. Ganske rigtigt: Øst beken-der med ♥ 10 — quod erat demonstrandum. Vest returnerer ♣ D til Deres es, og De spiller ♥ 5 og kniber med bordets nier. Knibningen går godt — det vidste De jo, den ville — og De slipper af med Deres klørtaber på ♥ E og vinder kontrakten.

»Så« De ♥ 10 hos Øst? Nej, men De så den for Deres indre øje. Den skulle være, hvor den var, for ellers kunne De ikke have vundet.

lyd/Alle.



S	V	N	Ø
1 ♠ pas		2 ♠ pas	
3 ♦ pas		4 ♣ pas	
pas	pas		

Udspil: ♥ D.

①

Med enhver rimelig fordeling af trumferne ville denne 4 ♠-kontrakt have været oplagt. Spilfører kunne også nøjes med een trumftaber, hvis det var Vest, som havde alle fire trumfer. Men sådan sad det altså ikke.

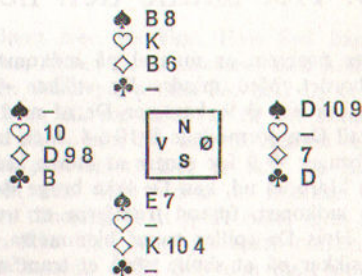
♥ D fik lov at holde stikket. Syd trumfede den næste hjerter, trak ♠ K og modtog de dårlige nyheder. Øst havde ♠ D 10 9 over Nords ♠ B. De udfordres til at administrere kortene på en sådan måde, at De undgår fire tabere. Vær så god.

49. Damen, som forsvandt

Da Syd så den skæve trumffordeling, trak han ♦ E, ♣ E og ♣ K. Så trumfede han en klør på bordet og spillede ruder hjem og kneb med tieren. Den knibning glippede, og det samme gjorde kontrakten. Spilfører afleverede nogle få eksplosive bemærkninger om sit sædvanlige uheld, men han havde kun sig selv at takke for dette uheld. Fandt De en bedre spilleplan?

Spilfører koncentrerede sig om at undgå en rudertaber, hvor han i stedet burde have søgt at undgå en af de to »oplagte« trumftabere. Vinderplanen krævede kun korrekt tempo for at få en af trumftaberne til at forsvinde.

Prøv på denne måde: Gå over på ♣ E og spil hjerter. Øst dukker op med esset, De trumfer, og nu er ♥ K rejst. Men lad Dem ikke vildlede. Træk ♦ E og trumf en klør. Herefter er stillingen:



har tiltænkt ham, uanset om De overtrumfer eller ej.

Spil i stedet ruder hjem til kongen og fortsæt med ruder. Vest stikker med dammen, Øst kan intet vinde ved at trumfe sin makkers stik, så han lægger ♣ D. Hvad Vest nu end spiller, lægger bordet ♥ K, og Øst skal trumfe. De lægger Deres sidste ruder til ♠ 9, og dermed er det stik forsvundet, som den sorte dame skulle have taget; for nu skal Øst spille trumf, og på den måde får han kun et enkelt trumfstik.

diagram se højre spalte

Hvis De nu spiller den rejste ♥ K, trumfer Øst og undgår den skæbne, De

Syd/Ingen.

①

♠ 8 7 3	♠ K 9
♥ KD 10 2	♥ EB 8 4
♦ DB 8	♦ 10 4 3
♣ K 9 5	♣ B 10 6 4

♥ 10 6 4	<table style="margin: 0 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		♠ K 9
		N									
V		Ø									
		S									
♥ 9 7 6 5 3	♠ EB 8 4										
♦ K 9 6 5	♦ 10 4 3										
♣ 8	♣ B 10 6 4										

♠ E D B 5 2
♥ -
♦ E 7 2
♣ E D 7 3 2

S	V	N	Ø
1 ♣	pas	2 ut	pas
3 ♠	pas	4 ♠	pas
6 ♠	pas	pas	pas

Udspil: ♣ 8.

Det var måske en smule forhastet af Dem at buse på i meldingerne som Syd. Faren er, at en betydelig del af Nord's styrke kunne ligge i hjertes, når han besvarede Deres kunstige 1 ♣-åbning, som lover mindst 16 hp, med den positive 2 ut. Og det var netop tilfældet.

Men De var nu ikke hurtigere i vendingen end Vest, hvis åbningsudspil, ♣ 8, kom så hurtigt, at De er overbevist om, at det må være en singleton. (Det er på ingen måde ukorrekt at drage slutninger af en modstanders handlinger, skønt De gør det for egen risiko).

Hvorom alting er, De fortsætter ud fra den forudsætning, at ♣ 8 er en singleton, og nu skal De regne ud, hvordan De skal spille for at have en vinderchance.

50. Her skulle den helst sidde galt

Deres problem er mangel på indkomster til bordet. Med mindre De stikker ♣ 8 med bordets ♣ 9, kommer De af med et stik til Østs formodede B 10 6 4. Men hvis De bruger ♣ 9 for senere at kunne knibe Østs klørhold ud, kan De ikke bruge ♣ K som indkomst, førend trumferne er trukket. Hvis De spiller trumf hjemmefra, er De sikker på at skulle afstå et trumfstik, og måske får fjenden så også en klørtrumpfning. Og selvom Vest skulle have ♠ K x x, kan han stikke anden gang trumf og spille trumf igen, og så undgår De ikke en rudertaber.

I betragtning af, at De ikke kan undgå den rudertaber, bortset fra det mirakel, at ♦ K skulle sidde blank, er Deres bedste vinderchance at spille på, at ♦ K sidder »galt« — hvilket i dette tilfælde betyder »rigtigt«, fordi De så kan komme over på

bordet uden risiko for en klørtrumpfning. De skal derfor stikke ♣ 8 med ♣ 9 og stikke Østs tier hjemme. Derefter spiller De en lille ruder.

Hvad enten Vest bruger ♦ K eller falder fra, kommer De ind på ♦ B. De har brug for endnu et mindre mirakel. Øst må kun have ♠ K anden. De spiller trumf fra bordet og kniber med ♠ B. ♠ K falder til Deres es, og nu kan De trække Vests sidste trumf med ♠ D. Herefter er det safe at gå over på ♣ K, spille ♣ 5 og knibe Østs klørhold ud, så De ikke afgiver noget klørstik.

Deres eneste taber er ♦ K, og fordi den sad hos Vest, lykkedes det Dem at bringe den optimistiske slem i hus. Bridgeredaktøren ved »National Observer«, Dick Miller, har æren af at have fundet vinderplanen, da spillet forekom.

Syd/N-S.

②

♠	B 7 6 4	♠	10 3				
♥	DB 4	♥	10 9				
♦	K 9 3	♦	8 7 5 2				
♣	10 6 3	♣	EK 9 7 2				
<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: 10px 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		
N	Ø						
V	S						
♠	EK 9 8 5						
♥	EK 8 7 2						
♦	—						
♣	B 8 4						

S	V	N	Ø
1 ♠	2 ♦	pas	3 ♣
3 ♥	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ D.

I en bemærkelsesværdig karriere — fyldt med munterhed, excentricitet og vidunderlige coups, er dette formentlig Harry Fishbeins mest bemærkelsesværdige spil. Det er så berømt, at De måske genkender det; ikke desto mindre synes jeg, det fortjener at være med i en hvilken som helst samling af de mest fantastiske spil, og jeg inviterer Dem til at tage plads som Vest og forsøge at gøre Fishbein kunsten efter.

På grund af makkers melding starter De med ♣ D, og makker kalder med ♣ 9, så De fortsætter naturligvis med klør og noterer med tilfredshed, at Syd bekender både til ♣ E og ♣ K, så De nu har tre stik. Hvad kaster De af som Vest?

51. På hat med Fishbein

Fishbein var berømt for sine baskerhuer. Han havde formentlig lige så mange, som der er spil i denne bog. Med en baskerhue på hovedet kunne en efterligner måske narre en tilfældig tilskuer med sit skuespil, men ikke med sit bridgespil. En væsentlig del af Fishbeins bestræbelser gik ud på at gøre livet lettere for makker — også selvom han som kusken var tvunget til at gøre brug af pisen. »Hjælper det,« blev kusken spurgt. »Nix,« var det lakoniske svar. »Det er blot for at komme i kontakt med ham.« Nå — metoden kan synes lidt drastisk, men formålet kan jeg anbefale alle spillere at have sig for øje.

De kan kaste en lille hjertes på den tredje klør for at få ruder igen, eller De kan lægge en stor ruder og insistere på rudertilbagespil. Men ønsker De virkelig, at makker spiller ruder igen? Syd har meldt stærkt i begge majorfarver og er

afsløret med tre klør. Hvis Syd har en ruder, sætter De kontrakten, men kan De være sikker på, at han har det? Og er der ikke en sikrere måde at få det sættende stik på — blot De kan få makker til at fatte problemet? Det er der, og Harry fandt den. Han vidste, at makker ville være tilbøjelig til at spille ruder igen, hvis han ikke blev bragt på bedre tanker. Så han kastede ♦ E! Selv den mest stupide Øst ville på denne måde være blevet overbevist om, at der ikke skulle ruder tilbage. Men hvad så? Naturligvis en fjerde runde klør.

Kastede De ♦ E? I så fald præsterede De ikke blot et særdeles fantastisk modspil, De sikrede Dem yderligere undertrækket. Ligegyldigt hvad Syd foretog sig, kunne han ikke hindre, at ♠ D blev det sættende stik.

Syd/Ø-V.

②

<p>♠ 83 ♥ 62 ♦ ED832 ♣ KD109</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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>♥ 96542 ♠ K4 ♦ B ♣ 87654</p>	<p>♥ EKB10 ♦ DB1085 ♠ K109 ♣ E</p>
	N											
V	Ø											
	S											

S	V	N	Ø
1 ♥	2 ♦	2 ♥	pas
2 ♠	pas	3 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♣ K.

Dette spil var særdeles usædvanligt, fordi der ikke medvirkede en, men tre »blinde«. Den første fik man straks øje på; han lagde sine kort åbent på bordet efter udspil af ♣ K. Stikket gik til Syds es, mens Øst kastede en ikke-opmuntrende ♣ 4.

♥ D fik lov at gå rundt til Østs konge. Øst skiftede til ♦ B, og spilfører vandt sin kontrakt. Kan De gætte, hvem de to andre blinde ved bordet var og hvorfor?

52. Et spil med tre »blinde«

Syd faldt udmærket fra på ♦ B, så Vest lod den beholde stikket. Øst skiftede til ♣ 8, som Syd trumfede for at trække de udestående trumfer med ♥ E. Nu tog han fire gange spar og lagde to ruder fra bordet. Vest fik for ♦ D, men ♦ E blev trumfet, og spilfører afgav kun et hjerter- og to ruderstik.

Den anden »blinde« var Syd. Da ♥ D ikke blev dækket, skulle han have undladt at knibe. I stedet burde han være gået op på ♥ E for at spille trumf igen. Lad os antage, at Vest havde haft ♥ K — det havde ikke generet Syd. Der havde ikke været nogen risiko for, at Øst kunne få en rudertrumfning, for hans trumfer ville være væk. Meldingerne burde have fået Syd til at indse, at Øst kun havde een ruder, og at han derfor kunne komme af med tre ruderstik, hvis knibningen i trumf

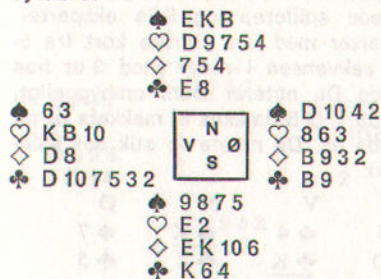
gik galt. Det havde således ikke hjulpet at knibe, hvis Øst var startet med ♥ K 6 4, men så havde der under ingen omstændigheder været noget at stille op.

Den tredje »blinde« i dette spil var Vest, som ikke stak Østs ♦ B over med damen. Han havde intet at tabe. Efter ♦ D kunne han have trukket esset, og bekendte Øst, ville Syd have bidraget med kongen, og Vest måtte så vende sig mod klørfarven for at finde det sættende stik. Men med den aktuelle sats ville Øst vise renonce på ♦ E, og Vest kunne så fortsætte med ruder til trumf, og kontrakten var gået en ned.

Måske protesterer De: »Hvis Øst nu ikke har flere trumfer?« Deres alibi holder ikke. Syd kan ikke have fire spar, tre ruder, ♣ E og seksfarve i hjerter — det giver ham fjorten kort.

Syd/Ø-V.

②



S	V	N	Ø
1 ♦	pas	1 ♥	pas
1 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ 5.

De sidder Vest i dette modspilsproblem. Jeg går ikke ud fra, at De kan løse det, men jeg har taget spillet med, fordi De vil synes om det, selvom De ikke klarer problemet.

Deres åbningsudspil ♣ 5 går til makkers bonde, der holder stikket. Han spiller ♣ 9 igen, så De er ikke i tvivl om, at Syd stadig har ♣ K som gardering. Han fortsætter med hjerter til esset, og nu har De vist haft tid nok til at forberede modspillet, så De kan fortsætte herfra.

53. Alt at vinde — intet at tabe

De kan tælle Dem frem til ni stik hos Nord-Syd — også selvom Syds ruderfarve kun indeholder kongen. Han får automatisk fire hjerterstik, to stik i klør, mindst to i spar plus ruderstikket, og efter hvad De kan se, har han et par overtræk i vente, når Deres indkomst i hjerter er væk, da De så ikke både kan rejse klørfarven og siden få udbytte af den.

Hvor er da hans ømme punkt? Den eneste mulighed er, at De forsøger at spille ham et puds — så kast ♥ K til ♥ E! Deres håb er naturligvis at få ham til at opgive at dyrke hjerterfarven og overtale ham til at finde en udvej, der er helt uforenelig.

Sæt Dem Syd efter disse temmelig uventede begivenheder. Tilsyneladende er Øst startet med ♥ B 10 8 x x, og De får kun ♥ E og ♥ D. De har otte topstik og må på jagt efter det niende. Det kunne nemt

findes i form af en vellykket sparknibning, og selvom den går galt, vil ♠ 9 være rejst, hvis farven sidder 3-3 eller ♠ 10 falder. Og hvis sparfarven sidder dårligt, er der stadig chancen for, at ruderfarven brækker, eller at ♦ B falder.

Som enhver fornuftig spilfører tager De derfor knibningen i spar. Den taber til damen, og der kommer spar igen. De er begyndt at tvivle på, at noget overhovedet vil lykkes, men De kniber alligevel med ♦ 10 — måske ikke allerbedst, men alt sidder galt. Øst kaster en hjerter på klørtilbage spillet, ruderne falder ikke, og først bagefter finder Syd ud af, at hjerterfarven kunne have givet fire stik.

Det kuriøse ved dette bemærkelsesværdige coup er, at De som Vest ved at kaste ♥ K har alt at vinde — intet at tabe. Fortsætter Syd straks i farven, får De stadig et hjerterstik — og De kan aldrig få mere.

Syd/Ingen.

②

♠	EK 9 2
♥	3
♦	B 2
♣	10 9 6 4 3 2

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

♠	8 5
♥	EK 8 6
♦	EK 10 3
♣	ED 8



S	V	N	Ø
1 ♥	pas	1 ♠	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♦ 8.

De sidder Vest i et spil bridge med udmærkede spillere, dog ikke eksperter. De starter med det største kort fra 5-farve sekvensen i ruder mod 3 ut hos Syd, og De noterer Dem omhyggeligt, at bordets ♦ B dækkes af makkers dame og Syds es. De næste to stik ser således ud:

S	V	N	Ø
♠ 5	♠ 4	♠ K	♠ 7
♣ D	♣ K	♣ 2	♣ 5

De har grund til at være tilfreds med, at Deres makker er en mere omhyggelig spiller end Syd. Nu overtager De spillet med dette yderligere vink, at der ligger et fingerpeg et eller andet sted i det digt, som er valgt til overskriften på denne udfordring.

54. The Charge of the Light Brigade*)

Giv Dem tid til at recitere et stykke af »The Charge of the Light Brigade«, før De spiller ruder igen i håb om, at makker har ♦ K, så ruderfarven kan rejses, mens De endnu har ♣ B. Giv Dem også tid til at studere meldeforløbet.

Syd nøjedes ikke med et spring til 2 ut ovenpå 1 ♠ — han sprang direkte i 3 ut. Til den melding må han have omkring 20 hp, og det er simpelthen umuligt, hvis han ikke har ♦ K. Medmindre den er blank, er det ligegyldigt, hvordan de resterende ruder sidder fordelt. Farven vil være blokeret, hvis Syd stikker straks. Yderligere er det sandsynligt, at Syd har enten ♦ 10 eller ♦ 9 og dermed endnu et hold i farven.

Hvis det er nytteløst at fortsætte i ruder, hvor kan Syd så have sit svage punkt. Han har meldt hjerter, og på grund af den lovede styrke må han have både ♥ E og ♥ K. Og af klørstikket kunne De se, at han stadig sidder med ♣ E og ♣ 8, idet Øst med doubleton i klør ville have markeret lige antal med høj-lavt afkast.

Og netop nu er vi fremme ved linien i digtet: »Someone has blundered« (En eller anden har begået en bommert). De må gå ud fra, at det er Syd, og De fortsætter derfor med ... ♠ D! De er sikker på at fjerne bordets indkomst, mens De stadig har klørhold. Hvis Syd er startet med tre spar, lader han Dem beholde ♠ D og får således tre sparstik, men i så fald er modspillet alligevel håbløst.

Men da Syd fra starten kun havde to spar, kan han kun få otte stik, når ♣ B ikke falder på ♣ E.

Naturligvis skulle Syd straks i andet stik have fortsat med ♣ E og derefter ♣ D fra egen hånd. Med to sikre indkomster på bordet kunne end ikke en 4-0 sits i klør bringe kontrakten i fare. Så selvom Syd i virkeligheden selv spillede kontrakten ned, hjalp De ham i det mindste godt på vej.

*) Lord Tennysons digt, hvori han hylder den store engelske bedrift under Krim-krigen, da 600 mand red ind i Dødens Dal med »kanon til højre for dem, kanon til venstre for dem og kanon foran dem.« O.A.

Nord/Alle.

②

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

N	Ø	S	V
pas	pas	1 ♥	D
pas	pas	pas	

Udspil: ♥ K.

Et relativt nyt modspilsvåben i bridge er farveskiftsignalet — hvor man via det spillede kort, når man skal bekende eller spiller ud, anviser makker hvilken farve, der skal skiftes til. Som alt andet godt bliver farveskiftsignalerne ofte misbrugt og derfor misforstået. Ofte kan makker ikke se, om De ønsker fortsættelse i en farve eller skift til en højeregældende farve. I dette spil var Østs kort imidlertid et tydeligt signal.

Som det forventes af Dem, når makker passer til en oplysningsdobling på et lavt niveau, starter De pligtskyldigt med ♥ K. Makker lægger ♥ D, og De beholder stikket. Overtag modspillet.

55. Når signalerne svigter

Vest ved, at makker har mindst fire tætte hjerter, formentlig fem. Han ved også, at Syd må have ♥ E, for når Øst har råd til at lægge damen, kunne han lige så godt have stukket over, hvis han havde haft esset. Østs tilspil må derfor givet bede om et sparskift, så Vest fortsatte med ♠ K, hvortil Øst bekendte med ♠ 8 og Syd ♠ 7. Vest spillede derpå ♠ E, men da Øst lagde ♠ 10 og Syd ♠ 6, var det åbenlyst, at det var Syd, der ønskede fortsættelse i spar. Vest skiftede derfor til ♣ K og fik ♣ 2 fra Øst, så han prøvede i stedet med ♦ D, hvortil Øst bekendte med ♦ 6. Syd stak med esset og fortsatte med ♣ B til Vests es. ♦ 6 lignede et kald, så Vest fortsatte med ♦ 5, der blev taget af bordets tier. ♣ D tog sig af Syds sidste ruder, og skønt Øst kunne trumfe ♦ E, fik Syd

skrabet fem stik sammen og slap med 500 til Ø-V.

Skiftede De også til ♠ K, eller opfattede De Østs signal med ♥ D korrekt? De kan tænke Dem frem til det. Hvis Øst har råd til at lægge ♥ D, gavner det ham ikke at få en trumfning. Altså må det være styrke i spar, han vil fortælle om. Se, hvad der sker, hvis Vest fortsætter med en lille spar i stedet for ♠ K. Øst kommer ind billigst muligt og fortsætter med ♥ B, så Syds es presses væk. Lige-gyldigt hvordan Syd nu spiller, kan han ikke få mere end to ruderstik. Når Vest kommer ind, underspiller han atter ♠ E K, så makker kommer ind og kan trække alle Syds trumfer. Fire ned i stedet for to — en gevinst på 1100 i stedet for 500.

Vest/Alle.

②

♠ KB 3			
♥ B			
♦ ED 7 4			
♣ KD 9 4 2			
♠ E 6 5 4	N	♥ D 10 7	
♥ 8 4 3	V	♠ 7 5 2	
♦ K 9 6	S	♦ B 10 5 3 2	
♣ E 10 7	Ø	♣ 6 3	
♥ 9 8 2			
♥ EKD 10 9 6			
♦ 8			
♣ B 8 5			

V	N	Ø	S
pas	1 ♣	pas	1 ♥
pas	2 ♦	pas	3 ♥
pas	3 ut	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

Udspil: ?

Dette spil — eller et, der lignede det meget — dukkede op i den berømte Culbertson-Sims match. Det er måske ikke det sværeste problem blandt de 100 spil, De finder i denne bog. Men det er et spil, De vil nyde, hvis De ligesom Josephine Culbertson med Vests kort formår at narre en af datidens bedste spillere, selveste P. Hal Sims. Deres første problem gælder åbningsudspillet. Og når makker kommer ind, returnerer han ♣ 6. De kan selv fortsætte.

56. Når det går godt første gang ...

Som Vest spekulerer De over, hvor det sættende stik skal komme fra. ♣ E sidder foran Nord's åbningsmelding i den farve, og ♦ K falder sikkert i klørerne på Nord's ♦ E, siden det var hans sekundære farve. Syd har meldt hjertes til den store guldmedalje, så håbet om et trumfstik hos makker synes langt væk. De skal altså have mindst to stik i spar, hvor Nord's 3 ut-melding har antydnet ♠ K. At trække ♠ E vil altså ikke øge antallet af modspilstik i den farve, men en underspilning kan sætte spilfører på prøve, hvis makker har ♠ D.

De er nu overbevist om, at der må ske noget drastisk, og De starter med ♠ 4. Første stik afslører, at angrebet synes mere lovende, end De regnede med. Efter lang tids overvejelse beder Hal Sims om ♠ 3 fra bordet, og makker vinder stikket med ♠ 10. Han returnerer ♣ 6, hvortil

Syd lægger ♣ 8, og De stikker med ♣ E. Hvad spiller De igen?

Har makker singleton i klør? Næppe! Har han et sikkert trumfstik, så ♠ E sætter kontrakten? Højest usandsynligt. Altså er Deres bedste chance at håbe på tre sparstik, så De fortsætter med ♠ 5. Hal Sims stirrer mistænksomt på Dem. Han ved, at De kan finde på at underspille ♠ E, men af samme grund kunne De jo have inviteret fra ♠ D for at lokke ham til at sætte kongen på.

Jeg kan afsløre, at Sims endte med at bede om ♠ B, der tabte til damen. Og da makker returnerede ♠ 7, tog De undertrækket med ♠ E. Hertil kom et modstræbende »Godt modspil« fra Syd. De bør dog ikke udfordre skæbnen for ofte. Forsøg kun den slags, når der ikke er andre muligheder.

Syd/N-S (N-S har 60 på vej).

②

♠ K 9 ♥ EK 9 8 4 ♦ K 9 ♣ 10 6 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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	♠ 6 4 ♥ 10 7 6 5 ♦ 10 6 ♣ D 8 7 4 3	♠ EB 10 8 7 3 2 ♥ B 2 ♦ E 2 ♣ K 5
N	Ø						
V	S						

S	V	N	Ø
1 ♠	D	2 ♦	2 ♥
2 ♠	3 ♥	3 ♠	pas
pas	4 ♥	pas	pas
4 ♠	pas	pas	pas

Udspil: ♥ K.

Jeg må takke Aksel J. Nielsen, København, som ved at offentliggøre et lignende spil i sin nye bog*) mindede mig om dette spil, hvor jeg for mange år siden sad Vest i modspil mod Syds 4 ♣.

Jeg startede med ♥ K, hvortil min yndlingsmakker, afdøde Helen Sobel Smith, lagde ♥ 6. Jeg fortsatte så med ♥ E, hvortil makker lagde ♥ 5. Syds tilspil var ♥ 2 og ♥ B. Jeg vil opfordre Dem til at hjælpe mig med problemet: Hvordan sætter vi kontrakten?

*) Aksel J. Nielsen: »Bridge with the three Musketeers«. O.A.

57. Pas på kortene!

Alt for ofte spiller de fleste af os, som om modparten ved lige så meget om hånden, som vi selv. I virkeligheden er der en rimelig chance for at slippe godt fra et tilsyneladende selvmorderisk spil, blot man holder kortene rimeligt tæt ind til kroppen (damer, der er veludrustede fra naturens hånd, kan rykke stolen lidt længere væk fra bordet).

Men det er ikke, fordi jeg vil anbefale en sådan taktik, hvis der er bedre muligheder.

Kunne jeg uden risiko have fortsat i hjerter? Mon Øst havde fundet en hjertermelding frem på kun tien tredie? Næppe, for hun kaldte jo i hjerter for at vise mig sin firfarve.

Og hvad mon Syd sad med? Skulle der være en mening med hans meldinger, måtte hånden indeholde en betydelig sparlængde, helt sikkert ♦ E og uden tvivl

også ♣ K. Det var yderligere sandsynligt, at makker på grund af zonestillingen og delregnskabet havde presset kortene til det yderste – et par fordelingspoints og chancen for den store gevinst. Men det var spilfører næppe klar over.

Jeg spillede derfor ♠ 9 i tredje stik. Syd bad om bordets ♠ D og så hånligt på Øst, der undlod at dække med kongen. Der blev fortsat med ♠ 5, og da Øst atter bekendte småt, tog Syd den »sikre« knibning efter ♠ K. Det vil jeg ikke bebrejde ham, selvom hans makker gjorde det.

Inde på ♠ K var det safe at fortsætte i hjerter, da bordet ikke havde flere trumfer. Til slut kunne Syd vælge sit undertræk ved at knibe i klør eller ruder, men vinde kunne han ikke. Som De kan se, er kontrakten oplagt med ethvert andet tilbagespil end ♠ 9.

Vest/Alle.

②

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

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

♥ D B 7		
♠ D 9 7 5		
♦ 10 5 4		
♣ D 7 4		

V	N	Ø	S
1 ♦	D	pas	1 ♥
pas	2 ♥	pas	pas
pas			

Udspil: ♦ K.

Lad os skrue tiden mere end 25 år tilbage til det amerikanske mesterskab for hold i 1951. Jeg sidder Øst som Deres makker — De overtager Vests kort, der dengang blev spillet af min yndlingsmakker, afdøde Helen Sobel Smith, en af verdens bedste spillere. Vi skal spille mod Syds 2 ♥.

Lad os se, om De kan leve op til Helens modspil.

Jeg lægger ♦ 9 til kongen, og De fortsætter med ♦ E, mens jeg fuldfører kaldet med ♦ 2. De spiller nu ♦ B, og fra bordet lægges ♣ 2, mens jeg kaster ♣ 8. Hvad spiller De ud?

58. Den dame var en trumf!

Hvis De nu spiller ♣ E og fortsætter med klør til min konge, har vi taget de fem første stik. Men vi får heller ikke mere, ligegyldigt hvad jeg spiller tilbage.

Det tog ikke Helen lang tid at finde frem til det rigtige modspil i fjerde stik. Hun var klar over, at jeg formentlig havde ♣ K, så hun fortsatte med ♣ 9 — en underspilning af ♣ E! Jeg fik stikket på kongen (en smule overrasket, må jeg tilstå), og spillede straks klør tilbage til Helens es.

På dette tidspunkt blev hendes fremsynde modspilsplan helt tydelig, for hun fortsatte herefter med fjerde gang ruder. Fra bordet blev lagt en spar, og jeg udførte en uppercut med trumf 10, som Syd måtte stikke med ♥ D. Med B 8 6 i trumf

over Syds 9 7 5 havde Helen pludselig fået et sikkert trumfhold og dermed undertrækket.

Hvordan vidste Helen, at jeg havde trumf 10 — eller for den sags skyld, at jeg havde ♣ K? Det kunne hun heller ikke vide noget om, skønt mit afkast af ♣ 8 syntes at indicere, at jeg havde ♣ K. Hun håbede simpelthen på, at jeg havde ♥ 10, idet hun erkendte, at hun ellers ikke kunne sætte kontrakten.

De behøver ikke skamme Dem, fordi Deres modspil ikke var identisk med Helens. Ved det andet bord endte vore holdkammerater også i 2 ♥, og her skiftede Vest — en virkelig god spiller — efter de tre ruderstik til ♣ E — hvorpå 2 ♥ ikke kunne sættes.

Syd/Alle.

②

<p>♠ B 10 9 6 ♥ K 8 4 2 ♦ B 7 5 3 ♣ 5</p>	<p>♠ 7 5 4 2 ♥ 6 5 ♦ 8 4 2 ♣ B 8 7 4</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <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>♠ K 8 3 ♥ B 3 ♦ D 10 9 6 ♣ 9 6 3 2</p>							
	N																		
V	Ø																		
	S																		
	<p>♠ ED ♥ ED 10 9 7 ♦ EK ♣ E K D 10</p>																		
<p>S</p> <table style="width: 100%;"> <tr><td>2 ♣</td><td>pas</td><td>2 ♦</td><td>pas</td></tr> <tr><td>2 ♥</td><td>pas</td><td>2 ut</td><td>pas</td></tr> <tr><td>3 ♣</td><td>pas</td><td>4 ♣</td><td>pas</td></tr> <tr><td>6 ♣</td><td>pas</td><td>pas</td><td>pas</td></tr> </table>	2 ♣	pas	2 ♦	pas	2 ♥	pas	2 ut	pas	3 ♣	pas	4 ♣	pas	6 ♣	pas	pas	pas	<p>V</p>	<p>N</p>	<p>Ø</p>
2 ♣	pas	2 ♦	pas																
2 ♥	pas	2 ut	pas																
3 ♣	pas	4 ♣	pas																
6 ♣	pas	pas	pas																
<p>Udspil: ♠ B.</p>																			

Det er lige så vigtigt for modspillerne at forsøge at danne sig et billede af spillers hånd, som det er for spilleren at udregne modspillernes sandsynlige fordeling. Ydermere må modspillerne være i stand til at tænke hurtigt, hvorimod spilleren har nemmere ved at bruge den tid, han behøver, uden at forære noget væk.

De er som Vest i dette spil tvunget til at præstere Deres yderste for at forfølge endog den mindste chance i et forsøg på at sætte slemmen. Øst stikker ♠ B over med ♠ K, og Syd vinder stikket med esset. Han trækker ♣ E og fortsætter med ♣ 10, som stikkes over med ♣ B, mens De kaster ♦ 3. Herefter spiller han en hjerter hjem til knibning med damen, og nu har De vel allerede modspilsplanen klar?

59. Hvordan man bygger en trojansk hest

Hvis De har studeret meldeforløbet, ved De, at makker kun har en enkelt hjerter tilbage, og ligegyldigt hvilken må Syds hjerterfarve være rejst, når De har stukket med kongen. Det er indlysende, at Syd har ♠ D og ♦ E, når han mangler både ♠ K og ♥ K og i realiteten melder slem på egen hånd. Hvis De er kommet frem til samme konklusion — og lad os antage, at det er sket uden nævneværdig tøven — falder De fra med ♥ K!

De håber, at Syd fra start kun har haft firfarve i klør. Hvis makker nemlig har fire, ved De, at ♣ 9 må være en af dem. Og de risikerer højst et overtræk til 20 points.

Syd fortsætter helt naturligt med ♥ E, idet han er tvunget til at trumfe mindst en hjerter på bordet, hvis Øst fra start har haft mindst fire hjerter. Men ♥ E fælder Østs bonde. Begærligt fortsætter Syd med en lille hjerter, idet han naturligvis regner med at trumfe ♥ K ud. Men da

der trumfes på bordet, overtrumfer Øst med ♣ 9 og spiller klør igen, så bordets sidste trumf fjernes. Vests ♥ K bliver det sættende stik.

Hvilken herlig investering Vest her foretog — et overtræk til 20 points gav en fortjeneste på 1470, rundt regnet 75 gange pengene. Vest kan i sandhed lykønske sig selv med et mesterligt modspil, mens Syd må betragte sig som en begærlig taber — hvilket Nord muligvis allerede har påpeget.

Da ♥ B faldt, skulle Syd have undladt at gå efter et overtræk til 20 points. Som jeg allerede har bemærket, er det ikke værd at spille mod odds på 75:1, når der oven i købet er risiko for, at en modspiller ved en fejltagelse har lagt et galt kort.

Med kontrol i alle farver skulle Syd have trukket trumf og afgivet stik til ♥ K. Selvom denne forsikring skulle vise sig at være unødvendig, har Syd råd til at være i foræringshjørnet.

Syd/Alle.

②

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

S	V	N	Ø
pas	pas	1 ♣	pas
1 ♥	pas	2 ♥	pas
3 ♣	pas	3 ut	pas
4 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♣ 7.

En modspiller, der aldrig giver spillfører en chance for at sætte kontrakten over styr, er den fødte taber. Det gælder om at lokke spillfører til at vælge en »bedre« spilleplan. Sæt Dem Vest og forsøg at hjælpe spillfører på vildspor.

Syd kneb i klør og tabte til kongen. Øst returnerede ♣ 8 og antydede dermed en indkomst i den højstgældende farve, spar. Bordet kom ind, og en knibning i hjerter tabte til ♥ D. Vest spillede pligt-skyldigst spar igen, men spillfører gik op på ♠ E spillede sig hjem på ♦ K, tog en vellykket knibning til ♦ B og kastede ♠ B på ♦ E. Så tvang han ♥ E ud og afgav kun et klørstik og to trumfstik.

Hvad gik galt?

60. Giv modparten chancen — for at gøre det gale

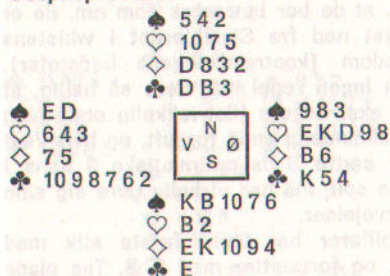
Som spillfører retter De Dem sikkert efter rådet om at tage den med ro, når bordet kommer ned, så De får lagt en spilleplan før det første tilspil fra bordet. Den tid, spillfører bruger, bør også udnyttes af modspillerne, så de hurtigst muligt bliver klar over spillførers problem, hvis der da er noget.

Mens Syd overvejede sin spilleplan, skulle Vest have givet sig tid til at danne sig et billede af spillførers hånd på baggrund af meldingerne — og fundet ud af, hvorledes kontrakten kunne sættes. Vest burde vide, at Syd havde præcis fem hjerter; med fire ville han have passet til 3 ut, og med seks ville han have sprunget direkte i udgang i stedet for at have besværet med at støtte makkers klør. Da spillfører kneb i klør, og Øst stak med ♣ K for at returnere ♣ 8 — et farveskiftsignal til spar — var det åbenlyst, at Syd måtte have ♦ K, hvis der skulle være nogen mening med hans invitation til udgang.

Hvis Syd havde mere end en spar, og Vest tog første stik i trumf med damen, var det klart, at spillfører ikke havde anden udvej end at knibe i ruder for at slippe af med en spar. Hvordan kunne Vest overtale ham til ikke at vælge denne vindende spilleplan? Ved at stikke første gang med ♥ E og dermed overbevise Syd om, at den farlige ruderknibning ville medføre en unødvendig risiko.

Så Vest stikker med ♥ E og skifter til spar. Syd går op på ♠ E og spiller på »det sikre« — en gentaget hjerterknibning for at fange Østs ♥ D. Men Vest dukker op med dette kort, spiller makker ind på ♣ K og følger spot til skade ved at trumfe klørtilbagespillet og sætte den »oplagte« kontrakt 200 points. For øvrigt kunne Vest aldrig miste et stik ved at bruge ♥ E først. Det kunne kun føre til gevinst, for intet kunne hindre Vest i at tage to trumfstik under alle omstændigheder.

Øst/Alle (N-S har 60 på vej). ④
 Udspilsproblem.



Ø	S	V	N
1 ♥	1 ♠	2 ♣	pas
pas	2 ♦	pas	pas
2 ♥	3 ♦	pas	pas
pas			

Udspil: ?

Dette spil dukkede op for mere end 25 år siden, og det indeholder et af de bedste modspil, jeg nogensinde har set. Det udførtes af nu afdøde Walter Wyman og var så genialt, at jeg ville beundre det næsten lige så meget, hvis det blot havde været konstrueret og aldrig udført i praksis.

Udfordringen starter med åbningsudspillet, så tag venligst plads som Vest og sæt fantasien i sving.

61. En uovervindelig genistreg

Glem ikke, at N-S har 60 på vej i delregnskab – det indvirkede på meldingerne og gav Vest noget at tænke over.

Når Syd i farezonen på egen hånd gik på tretrinnet efter at have vist to farver, mente Walter Wyman, at det var usandsynligt, at Øst kunne bidrage med tre defensiva stik. I så fald ville Vests ♠ E D ikke være nok til at sætte 3 ♦. Hvor skulle stikkene komme fra? Kan De se nogen løsning? De må naturligvis være indstillet på at skulle narre spillfører.

Vest fandt det listige udspil af ♠ E. Så spillede han makker ind på ♥ D, og Øst gik naturligvis ud fra, at Vest kunne trumfe spartilbagespillet. Det samme gjorde Syd, så han kneb med ♠ 10. Wyman dukkede op med ♠ D og spillede atter

makker ind på hjerter, og først denne gang fulgte spartrumfningen.

Hvis Vest havde startet i hjerter, og Øst straks skiftet til spar, kunne Vest have taget ♠ E og ♠ D og sat Øst ind igen til spartrumfningen. Men Østs naturlige modspil måtte være at trække mindst endnu en hjerter, og derpå – på grund af makkers melding – skifte til klør, muligvis ♣ K. Det kunne næppe forventes, at Øst var klar over nødvendigheden af et sparskift uden Vests dramatiske udspil af ♠ E som rettesnor.

Det er ligeledes sandt nok, at Syd kunne have brilleret ved at sætte ♠ K på anden gang, farven blev spillet. Men hvem ville drømme om at finde på den slags?

Syd/Ingen.

②

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

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

	S	V	N	Ø
1 ♣	pas	1 ♣	pas	pas
1 ut	pas	2 ♥	pas	pas
2 ut	pas	3 ut	pas	pas
pas	pas			

Udspil: ♠ 10.

Visse regler om den rigtige måde at spille kortene på er sædvanligvis så effektive, at de bør betragtes som om, de er hentet ned fra Sinaibjerget i whistens barndom (kontraktbridgens bedstefar). Men ingen regel må være så hellig, at den skal udgøre tilstrækkelig erstatning for almindelig sund fornuft, og hvis Vest skal sætte Syds optimistiske 3 sans i dette spil, må han virkelig gøre sig sine overvejelser.

Spilfører har taget første stik med ♠ K og fortsætter med ♥ B. Tag plads som Vest og se, om bordet kan inspirere Dem til det dræbende modspil. Hvad er chancerne?

62. Regler er til for at brydes

Da Syds styrke i klør er begrænset til ♣ K, og da han har understreget sit solide ruderhold ved at melde sans to gange, burde De kunne få øje på den eneste sættechance – specielt da han har været så flink at fortælle, hvem der har ♥ B. Hvis De lader ham få et par hjerterstik i tilgift til de fire i spar, der allerede ligger klar, behøver han kun tre stik i minor. Der er alvorlig fare for, at han kan tage disse stik alene i ruder, og hans Achilleshæl, hvis han har en, er åbenbart klørfarven.

Er De nået så langt i Deres ræsonnement? Tør De stole på, at makker, når han kommer ind på ♥ K – forudsat at han har den – skifter til klør? Og selvom han gør det, kan det så afholde spilfører fra at få ni stik?

Hvis De har grundet over, hvad der er nødvendigt, fremfor på regler som »lavt i 2. hånd« og »spil aldrig ud fra en farve med E-D i spidsen«, har De ikke alene

fået øje på et glimt af håb om muligheden for fem stik – De har fået øjnene op for, at det ikke blot er et glimt, men et lyshav. Håbet er, at makker ikke alene har ♥ K, men samtidig ♣ 10 eller ♣ 9.

Det sættende modspil er at stige op på ♥ E og skifte til ♣ D! Syd får en gave i form af et stik til ♣ K, men det vil vise sig at være en græsk gave, når han fortsætter med at rejse hjerter. Øst kommer ind på ♥ K og returnerer ♣ 10, der holder stikket. (Og har Øst blot ♣ 9, er det også tilstrækkeligt). De får tre klørstik og to hjerterstik og sætter kontrakten.

Læg mærke til, at det ikke er nok at spille en lille klør i stedet for ♣ D. Bordets ♣ B tager stikket, og når Øst inde på ♥ K spiller ♣ 10, dækker Syd med kongen. ♣ 9 bliver således en stopper, og selvom De har fundet skiftet til den rigtige farve, har De ikke fundet det rigtige kort!

Syd/Ingen.

②

♠ 754	♠ 832
♥ 98642	♥ K1073
♦ E10	♦ B9652
♣ 764	♣ 3

♠ D106	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♠ 832
N						
V	S					
Ø						
♥ B5		♥ K1073				
♦ 743		♦ B9652				
♣ 109852		♣ 3				

♠ EKB9	♠ 832
♥ ED	♥ K1073
♦ KDB	♦ B9652
♣ EKDB	♣ 3

S	V	N	Ø
2 ♣	pas	2 ♦	pas
4 ut	pas	6 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ 10.

Nord-Syd viste på stærke jævne hænder den nøjagtige honnørstyrke på denne måde:

- 2 ♣ med gemelding 2 ut = 23-24 hp
- 3 ut = 25-26 hp
- 2 ♣ med gemelding 3 ut = 27-28 hp
- 2 ♣ med gemelding 4 ut = 29-30 hp

Således kunne Nord tælle sig frem til en samlet styrke på mindst 33 hp, og han meldte derfor 6 ut.

Modparten er altså i 6 ut, hvor De som Vest starter med ♣ 10. Syd tager stikket med bonden og fortsætter med ♣ E og ♣ K, hvortil Øst kaster ♦ 2 og ♦ 5.

Herefter trækker Syd ♠ E og ♠ K. Hvad mener De om chancen for at sætte 6 ut?

63. Hjælp til selvhjælp

Som Vest ved De en hel del om Syds hånd. Efter afmelding fra Nord sprang Syd til 4 ut og afslørede dermed 29-30 hp. Spilførsers fordeling er 4-3-2-4 eller 4-2-3-4, men det er sandsynligvis den sidste, idet Syd ellers ville have forsøgt at rejse hjertesfarven fremfor sparfarven. Enten har han ♥ K og behøver en ruderknibning, eller også må han knibe i hjertes, mens ruderne er i orden.

Alt dette må De have gennemtænkt, mens Syd overvejer sit spil, for medmindre kontrakten er oplagt eller den slet ingen chancer har, er det nødvendigt med et svindelnummer, der helst ikke skulle opages.

Det er rimeligt at antage, at Syd har spillet ♠ E og ♠ K i håb om at fælde tien eller damen. Han må derfor være begyndt med ♠ EKB9, idet han ellers ville have forsøgt en sparknibning. Lægger De ♠ 10, ved Syd, at han kan rejse

et stik — også selvom farven ikke brækker. Han kan herefter bruge ♦ E som indkomst til en knibning i hvilken som helst af de røde farver — en knibning, som De ved går godt.

Hvordan kan De forhindre dette? Ved at lokke ham til at tage en knibning, der går galt. De kaster ♠ D til kongen. Dette »umulige« tilspil blev aktuelt foretaget mod en spilfører, som havde været så længe om at løse sit problem, at Vest havde haft tid til at gennemtænke, hvad han skulle gøre.

Naturligvis benyttede Syd bordets eneste indgang til at foretage den »markerede« knibning efter ♠ 10 hos Øst, og af samme grund gik kontrakten ned.

Var det farligt at kaste ♠ D? Ikke når Syd kun kunne have firfarve i spar. Med kun tre stik i farven var Syd nødt til at bruge ♦ E på bordet som indkomst til hjertesknibningen.

Øst/Alle.

②

<p>♠ 9 4 3 ♥ 5 ♦ D 10 4 3 2 ♣ K 10 8 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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>♠ B ♥ D 7 6 3 ♦ 9 8 6 5 ♣ B 6 4 2</p>	<p>♠ ED 8 7 ♥ EK 10 9 4 ♦ E 7 ♣ 9 3</p>
N	Ø						
V	S						
		<p>♠ K 10 6 5 2 ♥ B 8 2 ♦ KB ♣ ED 7</p>					

Ø	S	V	N
1 ♣	pas	1 ♦	pas
1 ♥	1 ♠	D	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ 5.

Har De tillid til, at Deres makker retter sig efter Deres ønsker i meldeforløbet? Har De i så fald tillid til ham, når han ikke gør det?

En analyse af Deres makkers motiv til

64. Det perfekte afkast — og motiveringen

Syd ødelagde hele fornøjelsen ved at trumfe med ♠ 10, så Deres nier ikke var nok. Hvad er det perfekte afkast? Ja — hvis De har tillid til makker og har holdt øje med småkortene, kastede De ♠ 9! Hvordan kunne De nu vide, at dette var det rigtige modspil? Ved en hurtig optælling nåede De frem til denne slutstilling:

<p>♠ 9 ♥ — ♦ D 10 4 3 ♣ 8</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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>♠ — ♥ D ♦ 9 8 6 5 ♣ B</p>	<p>♠ E 8 ♥ 10 9 ♦ E 7 ♣ —</p>
N	Ø						
V	S						
		<p>♠ K 10 6 5 ♥ — ♦ KB ♣ —</p>					

ikke at rette sig efter Deres ønsker ligger til grund for dette bemærkelsesværdige modspil, der blev udført af Benito Garozzo (Vest), som dannede par med Giorgio Belladonna. Østs 1 ♣-åbning var efter Præcisionsklør konventionel med mindst 16 hp, og 1 ♦ var afmelding. Syd holdt sig væk, til han opdagede, at Vest var svag, og at Østs farve var hjerter. Så vovede han det ene øje med en overmelding i spar. Vests dobling var negativ: en oplysningsdobling til minorfarverne. Men Øst valgte at ignorere dette og i stedet spille mod 1 ♣ D. Overtag Vests plads og dermed modspillet.

Øst stak med ♥ K og skiftede til ♣ 9, der fik lov at gå til kongen. Klør tilbage blev stukket med Syds es, og en spar gik til ♠ B og makkers dame. Herefter fulgte ♥ E, en hjertertrumfning med ♠ 4 og en klørtrumfning med ♠ 7, idet Syd måtte af med ♣ D. Endnu en hjerter øst-fra trumfede Syd med ♠ 10. De kaster ...

Øst ændrede Deres oplysningsdobling til en strafdobling. For at gøre dette må han nødvendigvis have fire spar. Han har vist ♠ D (ved at stikke ♠ B), og ♠ 7, da han trumfede klør tredje gang. Hvad er nu mere logisk end at antage, at han har ♠ E 8, for med enhver anden sparkombination er ♠ 9 ligegyldig!

Prøv at klamre Dem fast til ♠ 9. Syd spiller en lille spar, og De vinder stikket. Spiller De ruder, får Syd ♦ K. Spiller De klør, må Øst trumfe med ♠ E (Syd kaster ruder), eller bordet får stik på ♣ B med samme resultat. Men se forskellen, hvis De kaster ♠ 9 over bord. Syd spiller trumf, og Øst tager for ♠ 8 og ♠ E. Herefter skifter han til sin sidste hjerter, og Syd er tvunget til at trumfe og spille ud fra ♦ KB — 1100 ned. Var De tilfreds med at få 800?

Nord/Ingen.

④

♠ KB 6	♠ 8 7 5 2
♥ 3	♥ EDB 10 8
♦ EKB 9 2	♦ 6 4
♣ B 10 7 5	♣ KD

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



N	Ø	S	V
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♥
2 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ 4.

Dette spil præsenteres som et bridge-mysterium. De får oplyst, at en af modspillerne gik galt i byen, så Syd blev i stand til at vinde en udgang, der skulle have været sat. Kan De udpege den skyldige og afsløre hans fejl?

65. Hvordan får makker besked?

Efter at have taget åbningsudspillet med ♥ E indså Øst, at modspillets eneste håb for at sætte kontrakten måtte ligge i klørfarven. I andet stik trak han ♣ K, og Vest bekendte med ♣ 6. I tredje stik fortsatte han med ♣ D, og Vest fuldførte sit kald med ♣ 3. Nu var det ligegyldigt, hvad Øst fortsatte med – spilfører havde rest.

Naturligvis kunne Vest have sat kontrakten ved at stikke ♣ D over med esset for at spille sin sidste klør til trumf hos Øst. Men ville der have været nogen begrundelse for dette modspil? Øst kunne meget vel have haft ♣ K D 9 med ♣ 8 4 2 hos spilfører, og så ville modspillet kunne tage tre topstik i klør. Hvilken modspiller bage den afgørende fejl?

Efter bogen er det normalt at spille

højeste kort ud fra en sekvens som B 10 x, D B x x, K D x x. Konventionelt kan man dog i situationer som denne afvige fra reglen (f. eks. spiller man esset fra eskonge blanke). I andet stik skulle Øst have spillet ♣ D og efter dette stik fortsætte med ♣ K. Vest kunne nu tyde Østs udspil som visende præcis en doubleton, og han ville heraf se nødvendigheden af at stikke kongen over med esset og returnere klør til trumf hos Øst.

Selvom Vest ikke er bekendt med denne konventionelle afvigelse, bør han stikke kongen. Trods alt skal han spørge sig selv: »Hvorfor foretager makker dette usædvanlige udspil?«, og svaret må være, at Øst forsøger at fortælle makker et eller andet. Hvad kan det være andet, end at Øst ikke har flere klør?

Det går i bridge ofte ud på at tvinge modparten til at vælge en spillemåde, man selv har fordel af, fremfor at lade modparten styre spillet selv.

Øst overlod initiativet til spillfører, da han i dette spil var modspiller i 3 ut. Resultatet: En forspildt chance for at sætte kontrakten.

Kan De se, hvorledes Øst kunne have tvunget Syd til at gå ned?

Nord/Alle.

③

♠ 84	♠ 762						
♡ K76	♡ D10932						
◇ 9832	◇ EK5						
♣ D1086	♣ E4						
	<table style="border-collapse: collapse; font-size: small;"> <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	♠ KD1095	
N	Ø						
V	S						
		♡ E84					
		◇ 76					
		♣ 532					
	♠ EB3						
	♡ B5						
	◇ DB104						
	♣ KB97						

N	Ø	S	V
1 ♡	1 ♠	2 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♠ 8.

66. Frøer kan både kvække og dykke

Da Øst »kvækkede« 1 ♠ ovenpå åbningsmeldingen 1 ♡, risikerede han at gå 500 ned, men indmeldingen bevirkede, at makker fandt det eneste udspil, der kunne have sat 3 ut. Så meldingen var umagen værd, specielt da strafdoblinger på ettrinnet er sjældne nu om stunder, hvor de negative doblinger flourer.

Men ak og ve — Øst satte ♠ D på i første stik og overlod det således til spillfører at bestemme tempoet i spillet. Syd faldt fra, så ♠ D fik lov at beholde stikket. Da spillfører vandt sparfortsættelsen, var det safe for ham at rejse hjerterfarven, blot Øst ikke sad med både ♡ E og ♡ K. Hvis Vest stak første gang i hjerter, ville han ikke have flere spar, og gik Øst ind, ville han ikke have indkomst til sparfarven, når den først var rejst.

Men læg mærke til, hvordan Øst kan ændre tempoet, så Syd ikke kan vinde sin kontrakt. Øst må se i øjnene, at Syd ganske givet har tre spar med es og bonde i

spidsen. Øst må derfor være indstillet på at afgive to sparstik, og det eneste håb om at sætte kontrakten er, at Vest har ♡ K. (Har Syd ♡ K, er han faktisk sikker på at vinde ni stik). Men hvad hjælper det, at makker kommer ind på ♡ K, hvis han ikke har flere spar?

Det sættende modspil må nu være indlysende. Stik med ♠ 9 første gang og tving derved Syd til at bruge et af sine hold med det samme — eller alternativt opgave det ene hold i farven. Når spillfører nu går i gang med hjerterfarven, stikker Vest straks op på ♡ K for at spille sin sidste spar.

Det gør hverken fra eller til, om Syd falder fra anden gang i spar. Øst er i stand til at rejse tre stik i farven, mens han stadig har ♡ E som indkomst. Syds eneste chance for ni stik ligger i en klørknibning. Når den går galt, spiller Vest makker ind på ♡ E, og Øst-Vest får 200 i stedet for, at udgangen vindes.

I kontraktbridgens barndom havde mange spillere den opfattelse, at almindelig, enkel sund fornuft var alt, hvad der behøvedes, hvis man skulle have succes som spilfører eller modspiller. De tog fejl — det har både tid og erfaring afsløret.

Lad os se, hvorledes De med ovenstående som rettesnor vil tilrettelægge modspillet som Øst mod Syds 3 ut.

De stikker åbningsudspillet med ♡ 9, og Syd kommer ind på ♡ 10. De tre følgende stik ser således ud:

S	V	N	Ø
♠ E	♠ 6	♠ 4	♠ 3
♠ K	♠ 5	♠ 9	♠ 7
♠ K	♠ 10	♠ 5	?

Syd/Ø-V.

③

♠ DB 10 9 4											
♡ 6 2											
♢ D 7 5											
♣ 9 4 2											
♠ 6 5		♠ 8 7 3									
♡ ED 8 5 4		♡ 9 7 3									
♢ 10 9		♢ EB 6 2									
♣ B 8 6 3		♣ D 10 5									
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td>Ø</td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N	Ø	V				S		
	N	Ø									
V											
	S										
	♠ EK 2										
	♡ KB 10										
	♢ K 8 4 3										
	♣ EK 7										

S	V	N	Ø
1 ♢	pas	1 ♠	pas
3 ut	pas	pas	pas
Udspil:	♡ 5.		

67. Makker er en spillers bedste ven

De er ikke i tvivl om, at spilfører forsøger at skabe sig en indkomst på ♢ D, så han kan komme over til den rejste sparfarve. De kender ikke hjertersitsen, men hvis De tager for ♢ E, lader De ham opnå det, han ønsker. De falder derfor fra til ♢ K, men til Deres overraskelse finder Syd nu ♠ 2 frem og ender med at få ni stik.

Naturligvis pointerer makker (som om De ikke vidste det), at han kunne tage fire hjertestik, hvis blot De straks stak ♢ K med esset og spillede hjertes igen. På grundlag af »sund fornuft« (eller skulle man sige gætteri) ville De ikke ane, om De skulle acceptere eller afvise Syds offer i form af ♢ K. Men det havde da næ-

sten været naturstridigt at stikke, ikke sandt?

Når spilfører forsøger at rejse en farve på bordet eller at skabe en indkomst til en farve, der er rejst, bør Deres makker markere sin længde. Da spilfører fortsatte med ♠ E i andet stik, bekendte makker med ♠ 6. Til næste udspil ♠ K lagde han ♠ 5. I tilfælde som dette kaster makker høj-lav for at vise to eller fire kort i farven, der spilles. Syd må derfor stadig sidde med ♠ 2, da Vest med ♠ 6 5 2 først havde lagt toen og dernæst femmen.

Således søgte Syd at kaste blå i øjnene på Dem med dette enkle fif. Havde han heldet med sig?

En effektiv modspilplan må ofte iværksættes allerede tidligt i spillet. Som modspiller — i dette tilfælde Øst — er De nødt til at tænke som en gal, mens spillfører studerer bordet og lægger sine planer.

Vests åbningsudspil \diamond B kræver spillførers opmærksomhed et øjeblik og giver Dem tid til at planlægge, før han beslutter sig for bordets \diamond 4. Hvordan er Deres chancer?

Syd/N-S.

③

<p>♠ 2 ♥ B 8 6 3 ♦ B 10 9 7 ♣ 9 8 5 4</p>	<p>♠ B 10 9 3 ♥ E 10 4 ♦ K 4 ♣ K D 7 2</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></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		<p>♥ K D 6 ♦ D 9 7 2 ♣ 6 3</p> <p>♠ E 8 7 5 4 ♥ K 5 ♦ 8 6 5 ♣ E B 10</p>
	N											
V		Ø										
	S											

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	3 ♠	pas
4 ♣	pas	pas	pas

Udspil: \diamond B.

68. Klar til kamp

Da både bordet og De selv vælter Dem i honnørstyrke, ved De, at spillfører har en minimumsåbning og sandsynligvis fem spar. De regner med at få to ruderstik, men da Syd udover trumf es er markeret med både ♣ E og ♥ K, ser De ingen chancer for yderligere stik i sidefarverne.

Deres eneste chance for at sætte kontrakten er to trumfstik, men den korrekte måde at spille farven på for spillfører er at lade ♠ B løbe; hvis den taber (som De kan se, den ikke gør), går han atter på bordet og gentager knibningen. Hvis Syd derfor spiller efter bogen, er han sikker på sin kontrakt. Kan De lokke ham til at gå bort fra denne vindende spilleplan? Det faktum, at alle kan se, at ♣ 3 er Deres mindste klør, da ♣ 2 ligger åbent på bordet, giver et håb.

De stikker makkers \diamond B over med damen for at skifte til ♣ 3. De håber at overbevise spillfører om, at De kan få en

klørtrumfning, hvis han kniber i spar, og makker kommer ind.

Syd stikker ♣ B over med damen og spiller ♠ B. De bekender naturligvis med ♣ 6 og venter spændt på at se, om spillfører er gået på kroen.

Måske gennemskuer spillfører Deres plan og lader ♠ B løbe — som han ganske givet ville have gjort, hvis De havde ladet makker fortsætte med at spille ruder. Hvis han gør det, har De ikke tabt noget, men De har i det mindste forsøgt. Men vælger spillfører at gå op på ♠ E i håb om at fælde en honnør hos Vest, eller at farven skal sidde 2-2 (som procentuelt ikke ligger langt fra den anden spillemåde), virker Deres plan. Når han fortsætter med trumf, får De for ♠ K og ♠ D, trækker \diamond E og lukker øjnene. Når De atter lukker dem op, ser De et rødt kort på bordet og en rødmnen i spillførers ansigt. En ned.

Når en modspillers åbningsudspil er kongen eller damen i en umeldt farve, er det normalt, at makkeren kalder i farven ved at lægge et unødvendigt højt kort. Men der findes masser af tilfælde, hvor sund fornuft tilsidesætter dette princip.

Som Øst må De finde det sættende modspil.

Syd/Ingen.

③

♠ 9 8 5 3
♥ D B 9
♦ E B 10 2
♣ 7 3

♠ 4
♥ 10 7 3
♦ K 8 7 6 5
♣ K D 8 4



♥ E 7 2
♦ 8 6 5 4 2
♣ 4
♠ E 9 6 5

♠ K D B 10 6
♥ E K
♦ D 9 3
♣ B 10 2

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♠	pas
3 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ K.

69. Er De for hurtig i aftrækket?

Det er tydeligt, at makker også har ♣ D, og hvis Øst kalder med ♣ 9, får modspillet hurtigt to stik. Vest fortsætter ganske givet i klør, så Øst får for ♣ E. Øst vil så skifte til hjerter i håb om et stik hos makker, men i dette tilfælde har Øst forspildt sin chance.

Der er i virkeligheden ingen sikkerhed for, og ifølge meldeforløbet heller ikke det mindste håb om, at makker har et hjertesstik. Men hvad der er mere vigtigt – der er ingen grund til at henfalde til ønsketænkning med hensyn til hjertesfarven. Hvis Syd blot har to klør – en langt bedre mulighed end at Vest skal have ♥ E eller ♥ K – kan Øst sætte kontrakten.

Fremfor en fortsættelse i klør ønsker Øst langt mere et ruderskift. Han slipper derfor ♣ 9, der automatisk fortæller om ♣ E, og skal til at afvise med ♣ 5, da han standser op for at tænke lidt videre end som så. Hvorfor prøve at få makker

til at forstå, at ruderskiftet er nødvendigt?

Øst behøver nemlig hverken at kalde eller afvise. Han stikker simpelthen ♣ K over med esset og spiller ♦ 4 lige i løvens gab. Syd prøver, så godt han formår, at sløre situationen med ♦ 9, og Vests konge stikkes med bordets es.

Da en lille trumf spilles fra bordet i tredje stik, går Øst op på ♠ E. Nu spilles ♣ 5 til Vests dame, og Vest kan næppe være i tvivl om, at der skal fortsættes i ruder. Trumfningen er det sættende stik.

Morale i min historie? Foretrækker De at sætte kontrakten, eller vil De hellere kunne klare Dem i den efterfølgende diskussion? Havde Øst bekendt med ♣ 5 i første stik, kunne han med rimelighed beklage sig, hvis Vest ikke fandt ruderskiftet. Men Vest havde egentlig mere grund til at beklage sig. »Hvorfor gjorde du det ikke selv?«

Det sker meget ofte i parturneringer, men også hyppigt i rubberbridge, at et stik foræret væk i åbningsudspillet viser sig at koste dyrt. I disse tilfælde kan udspil fra en kortfarve være det mest effektive modspil. Her traf Vest med ♠ 7 Østs bedste og eneste forhåbning om at kunne bidrage med modspilssstik.

De er velkommen til at tage plads som Øst og forsøge at finde det sættende modspil, efter at ♠ B er spillet fra bordet til første stik.

Nord/Ø-V.

③

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

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	2 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♠ 7.

70. Undskyld makker — jeg tog det gale kort!

Jeg har ofte haft mistanke til, at denne modspilspøle var resultatet af en fejltagelse, første gang den forekom. Hvis det er tilfældet, virkede den i hvert fald yderst effektivt.

Hvad fortsætter De med, når De har taget første stik på ♠ K? Svaret er, at det i virkeligheden er ligegyldigt. Lyset er nemlig slukket! Ethvert skift er nytteløst — også selvom De finder makkers længste farve, hjertes. Spilfører tager tre klørstik, tre ruderstik, et par sparstik og mindst to hjerterstik. De eneste stik, modspillet får, er ♠ K og makkers to esser.

Det hjælper heller ikke at fortsætte i spar. Spilfører må lade Deres makker komme ind to gange på ♦ E og ♣ E, men anden gang, han kommer ind, har han ikke flere spar.

Hvad kan Øst gøre ved det? Han kan ved en »fejltagelse« bekende med ♠ 10

til bonden! Kan dette tilspil være andet end et uheld? Absolut, ja. Syd har næppe meldt 2 ut med ♠ 6 5 alene, så makkers udspil må være toppen af ingenting, og han kan ikke have mere end tre spar, fordi der kun er to tilbage mindre end ♠ 7. De har ingen indkomster, så Deres eneste håb er, at makker har to. Men for at det skal nytte, må De lade ham beholde et kort, De kan spilles ind med. Dette kan kun være en tredje spar, så De lader bordet få første stik på ♠ B, og da resten af Deres spar er små, kalder De med ♠ 10.

Læg mærke til forskellen, når De falder fra første gang i spar. Spilfører får stadig to sparstik — men De har tvunget ham til at tage det første og det andet og reserveret det tredje til Dem selv. Tre sparstik plus makkers to esser er nok til at sætte 3 ut.

Her får De chancen for at demonstrere Deres evner som modspiller. Da spillet forekom i en turnering, forspildte Øst sin chance. Lad os se, om De kan klare denne udfordring.

Vest starter med ♠ K, og De overtager roret som Øst. Hvad er Deres modspilplan?

Nord/N-S.

③

<p>♠ 75 ♥ 83 ♦ ED 10 9 3 ♣ KDB4</p>	<p>♠ 84 ♥ EK 7 5 2 ♦ 6 4 2 ♣ 7 5 3</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td>Ø</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td></td><td>S</td></tr> </table>		N	Ø		V			S	<p>♠ K 6 3 ♥ DB 9 ♦ 7 5 ♣ E 10 8 6 2</p>
	N	Ø									
V			S								
		<p>♠ EDB 10 9 2 ♥ 10 6 4 ♦ KBB ♣ 9</p>									

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	1 ♠	pas
2 ♣	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♠ K.

71. Skal makker gætte, når De kender løsningen?

Da dette spil forekom, bekendte Øst med ♥ 9 til åbningsudspillet og med ♥ B til Vests es. I tredje stik skiftede Vest til ruder, som bordets nier tog sig af. Spilfører kneb heldigt med ♠ 9, hvorefter han stak ♦ B over med damen. Nu fulgte endnu en sparknibning og trumf es, der fældede Østs ♠ K. Spilfører endte med at tage elleve stik – seks i trumf og fem i ruder. Bagefter spurgte Øst sin makker, hvorfor han ikke havde fortsat i hjerter. »Det bad du mig ikke om,« svarede Vest, »så jeg troede, du ønskede et skift.«

Når makker har spillet ♠ K ud, og bordet lægges ned, ser det ud, som om modspillet kan få to stik i hjerter og et i klør. Tilsyneladende skal ♠ K give stik, hvis kontrakten skal kunne sættes. Uheldigvis ved De, at ♠ K sidder til slagting. Hvis spilfører overlades til sig selv, vil han

knibe gennem Dem to gange og således undgå at afgive et trumfstik (det er givet, at spilfører efter meldingerne må have en solid seks- eller syvfarve i trumf). Hvorledes kan De få forfremmet ♠ K til et stik?

Til makkers ♥ K kaster De ♥ D! Dette er et konventionelt modspil: hvis man til makkers konge bekender med damen, kræves det, at makker underspiller sit es. I andet stik fortsætter Vest lydigt med ♥ 5, som De stikker med bonden. I tredje stik indkasserer De ♣ E og fortsætter herefter med ♥ 9, som dækkes af ♥ 10 og konge. Spilfører må trumfe på bordet.

Han fortsætter herefter med bordets sidste trumf og kniber efter ♠ K. Han trækker ♠ E i håb om ♠ K anden fra start hos Dem, men sådan sidder det ikke – og De får undertrækket med ♠ K.

Det er ofte fornuftigt, at man som modspiller ikke forhaster sig, når det gælder om at tage et sikkert trumfstik. Se for eksempel dette spil, hvor Syd havde brugt ♣ 2 til at trumfe fortsættelsen i spar. Øst undlod fornuftigt at stikke både Syds udspillede ♣ K, hvortil Vest bekendte med ♣ 4, og den efterfølgende ♣ 10, hvor Vest kastede ♠ 5 af.

Syd skiftede til ♦ 10, der blev dækket af bonde og dame. Det følgende stik indeholdt ♦ E, 3, 7 og 9, og Øst skulle planlægge det videre forløb, da ♦ 4 blev spillet fra bordet. De kan fortsætte som Øst.

Nord/Ingen.

③

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

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	2 ♣	2 ♠
pas	pas	3 ♥	pas
4 ♣	pas	5 ♣	pas
pas	pas		

Udspil: ♠ K.

72. Kan De se gennem et røgslør?

Af og til vil beskrivelsen af disse problemer være dækket af et røgslør, men det må være helt i orden, da også Deres modstandere vil gøre deres yderste for at lede Dem på vildspor.

Var De nervøs for at forære spilfører kontrakten ved at trumfe den tredje ruder? Trumfede De højt, vil ♣ B og ♥ E begge ligge som indkomster på bordet, og spilfører vinder let sin kontrakt. Og hvis De trumfede småt og blev overtrumfet, vil Syd blot lade Dem sidde med ♣ E, gå på bordet i hjerter og fortsætte med den rejste ruderfarve. Ligegyldigt hvornår De siden trumfer med ♣ E, vil spilfører være i stand til at komme over på ♣ B til resten af ruderne.

Kastede De derfor en lille hjerter eller spar? Det er ligegyldigt. De kunne ikke se gennem røgsløret. Syd dukker nemlig op med den manglende ♦ K, går tilbage på

bordet i hjerter og fortsætter med ruder. Igen sidder De i saksen, Trumfer De småt, bliver De overtrumfet, Syd trækker ♥ K, trumfer sig over i hjerter og fortsætter med ruder. ♣ E bliver Deres eneste stik.

Hvordan kunne De vide, at det var korrekt at trumfe den tredje ruder? Gå tilbage til meldeforløbet, og De ser det hele klart. De ved, at Syd er startet med fem klør og en spar. Hvis han ikke har den tredje ruder, må han have haft femfarve i hjerter. Men i så fald havde han vel svaret 1 ♥, ikke 2 ♣, idet vi går ud fra, at han vælger den højstgældende af to lige lange farver.

At De holdt ♣ E tilbage, tvang ham til at forsøge denne snørevariant, for hvis han havde fortsat med trumf, ville De have stukket og skiftet til spar, så ♣ 8 var blevet det sættende stik.

Som Øst må De allerede i første stik bryde med en af de traditionelle modspilsregler. Det er højest usandsynligt, at Deres makker har underspillet ♠ E, og De er ivrig efter at få et billede af spillers hånd, så De kan planlægge det bedst mulige modspil.

Et kort øjeblik tilsidesætter De derfor den ellers udmærkede regel om »højt i tredje hånd« og bekender med ♠ B. Syd stikker med ♠ E og fortsætter med hjerter til bonden. De kommer ind på ♥ D og står overfor et problem. Hvordan kan 4♥ sættes?

Syd/Ingen.

③

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

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

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	2 ♦	pas
2 ♥	pas	3 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♠ 4.

73. Endnu et råd fra »The Light Brigade«

Tennysons digt handler om det tapre angreb på Balaclava, ikke om bridge. Men fordi jeg altid har holdt af dette digt, bruger jeg det som ledetråd til det rigtige modspil med denne hånd.

På grund af Deres tilspil i første stik har De konstateret, at makker har ♠ D. De trækker ♠ K, som holder. Det er ikke umuligt, at makker har inviteret fra en trefarve, men sandsynligvis ville Syd med to spartabere være gået i gang med ruderfarven for at forberede et afkast eller to, inden han trak trumf. De ræsonnerer derfor, at Syd ikke har flere spar, og et blik på bordets ruderfarve fortæller, at det sættende stik kun kan findes i klør. Men før De spiller klør, tænker De tilbage på meldeforløbet og indser, at Syd simpelt hen ikke ville have meldt udgang med en så laset trumffarve, hvis ikke han også sad med ♣ E og ♣ K. Så selvom Syd ikke lader klørskiftet gå rundt til bonden, er

der stadig tid til et eller to afkast på bordets ruderfarve.

Syds hånd må fra start have indeholdt en seksfarve i hjerter (farven er genmeldt) og sandsynligvis to spar. Endvidere kan han formentlig aldrig sættes, hvis ikke han har mindst tre klør. Men så er der højest plads til to ruder. (Han kunne have single ruder og firfarve i klør). Fortæller det noget om, hvordan ruderfarven kan neutraliseres? Spil straks ruder!

De spiller ruder, og Syd stikker med ♦ K. Han fortsætter med trumf, og De stikker kongen med esset. Endnu en ruder spilles op »i dødens gab«, men det er bordet, der er dødt. Syd må straks forsøge at få et afkast på tredje gang ruder, men De trumfer med den nu langt fra uskadelige ♥ 2, og spilfører efterlades med det forgæves håb, at ♣ D sidder anden. Det gør den ikke, og hvis de klarede denne udfordring, får De mine hjerteligste lykønskninger.

I kortspil kan en optælling være af langt større betydning end en konge eller dame. Det kan være optælling af modpartens hænder, optælling af mulige stik til Deres side, optælling af styrken bordet rundt — alt dette kan udgøre forskellen mellem tab og gevinst.

Her kan De som Øst være sikker på, at makkers udspil er en singleton, så De er tilsvarende sikker på at få en rudertrumpfning og ♠ K. Hvis Vest har et es, er kontrakten sat. Men hvis han ikke har det?

Syd/N-S.

③

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



S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♦	pas
2 ut	pas	3 ♠	pas
4 ♣	pas	pas	pas

Udspil: ♦ 3.

74. Find det sættende stik

Hvis De gør som den almindelige bridge-spiller, har De allerede givet makker en rudertrumpfning i andet stik, før De har overvejet nødvendigheden af at finde det fjerde stik, der sætter kontrakten. Sæt tempoet lidt ned, og De vil score langt flere points.

De har endnu en sikker indgang i ♠ K, men spilfører er afsløret med to ruder, og han er formentlig i stand til at trumfe tredje gang ruder så højt, at makker ikke kan være med. Selvom han er startet med en femfarve med ♠ B 10 i spidsen, kan han blot spille ♠ E og spar igen, og Deres honnører vil falde over hinanden. Så De må finde det fjerde stik, før De tager det andet.

Har makker ♥ E eller ♣ E, skal stikket ikke først rejses, men hvad hvis han

har ♥ K? Når De giver ham rudertrumpfningen, er han ikke selv i stand til at spille farven uden at forære stikket væk.

Forsøger De en optælling, ved De, at makker sandsynligvis har tre trumfer, så det kan ikke genere ham, at De udsætter rudertrumpfningen lidt. I stedet spiller De hjerter, og det er ligegyldigt, om spilfører kniber eller ikke. Måske går han op på ♥ E og sætter sin lid til sparknibningen. Når De kommer ind på ♠ K, giver De makker trumfningen. Hvis han har ♥ K, indkasserer han den som det sættende stik.

ET GODT RÅD: Før De skynder Dem at tage et stik, skal De tælle efter, hvor mange De behøver. Når et stik ikke kan gøre det, så se Dem om efter to.

En regel kan være en god hjælp til et vellykket spil, men den må ikke erstatte Deres tankevirksomhed. Regler som »spil altid makkers farve igen« og »lavt i anden hånd« bør nødvendigvis følges op med »Det afhænger af omstændighederne.«

Tilsyneladende havde Øst ikke den store indflydelse på resultatet i dette spil, og dog var det hans modspil, der afgjorde spillet. Sæt Dem i Østs stol og planlæg modspillet efter makkers udspil af ♠ 6.

Syd/N-S.

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

<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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 7 4	♥ KD	♦ E 9 6 5 3	♣ E 8 2
N							
V Ø							
S							

S	V	N	Ø
1 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♠ 6.

75. Øst fulgte reglen

I modsætning til Syd var Øst naturligvis lykkelig over, at makker havde fundet hjerterudspillet. Tilsyneladende afhæng kontrakten nu af ruderknibningen.

Hvis spilfører havde lignet en, der havde problemer, ville Øst måske have indset, at han også havde et. Men Øst spillede »højt i tredje hånd«, ♠ B, og modspillet faldt fra hinanden. Ruderknibningen gik galt, men Vest kunne kun tage tre hjerterstik, og det sættende stik – den femte hjerter – vansmægtede hos Øst.

11-reglen havde afsløret for Øst, at Syd havde to kort, der kunne stikke ♠ 6. Øst brugte derfor ♠ B for at forhindre Syd i at få to stik på ♠ E 10 eller ♠ E 8 – og naturligvis også på grund af »højt i tredje hånd«. Men antager vi, at spilfører kunne få to hjerterstik i stedet for et, ville det ikke hjælpe at bruge ♠ B. Vest skulle i så fald have to stik ved siden af for at sætte kontrakten. Og med to indkomster

hos Vest kunne modspillet få tre hjerterstik – forudsat at Øst holdt ♠ B tilbage.

Blot ved at kaste et blik på sine egne og bordets kort burde Øst have sagt sig selv, at med mindre han klamrede sig til ♠ B, var der ingen mulighed for at få mere end tre hjerterstik. En hvilken som helst anden hjerter ville være et bedre tilspil – ♠ 7 eller et andet kort, som gav udtryk for interesse uden at ofre den eneste mulige indkomst til den femte hjerter.

Med den aktuelle sits ville Syd have vundet første stik med ♠ D. Når ruderknibningen siden gik galt, ville Vest ikke være i tvivl om, at Øst ønskede fortsættelse i hjerter – såvel bordet som Østs ♠ 7 ville bringe ham på rette vej. ♠ E ville fælde kongen, ♠ 10 ville få lov at holde stikket, men Øst kunne herefter stikke ♠ 8 over med bonden og indkassere det sættende stik.

Da dette spil forekom, præsterede Øst et virkelig godt modspil, der til sidst resulterede i, at Syd gik ned i sin udgang. De er velkommen til at forsøge at gøre det efter. Efter at have taget de to første stik med ♠ D og ♠ E, skal De spille ud til tredje stik.

Syd/Ø-V.

③

♠ 96	♥ 8652	♦ 953	♣ KDB10									
♠ 532	♥ 7	♦ D762	♣ 98654									
			<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 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	
	N											
V	Ø											
	S											
			♠ EKD107									
			♥ 1043									
			♦ B108									
			♣ E2									
			♠ B84									
			♥ EKDB9									
			♦ EK4									
			♣ 73									

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	2 ♥	2 ♠
4 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♠ 5.

76. Hvad skal Syd have?

Jeg tror, det umiddelbare udspil er ♦ B i håb om kongen hos makker. Hvis det er Deres valg, er Syds problemer løst. Han stikker med ♦ E, trækker tre gange trumf og spiller klør. De falder fra en enkelt gang, men er pisket til at tage esset anden gang. Når De spiller ruder, viser det sig, at Syd har kongen, og han trumfer ♣ B på bordet og kaster sin sidste ruder på ♣ B.

Da spillet forekom, standsede Øst efter andet stik og prøvede at danne sig et billede af Syds hånd. Syd måtte stadig have ♠ B, da Vest var startet med ♠ 5 fulgt af ♠ 3 til det andet stik. Havde Vest haft B 53 eller B 532, ville han have startet med sit mindste kort — ikke ♠ 5. Uden andre topkort i de sorte farver end ♠ B måtte Syd yderligere sidde med en solid trumffarve og ♦ EK for at have styrke til springet til udgang, så at håbe på mere end ♦ D hos makker syntes forgæves. Hvad var da Syds præcise fordeling? Det var faktisk usandsynligt, at han var gået

i udgang med tre tabere i hver af de sorte farver. Og kontrakten kunne i øvrigt aldrig sættes, hvis Syd havde mere end to klør. Syd måtte i så fald mindst have

♠ B84 ♥ EKD97 ♦ EK ♣ 987

Med denne hånd ville Syd simpelthen trække trumf, afgive stik til ♣ E og trumfe ♠ B på bordet.

Men hvilken fordeling skulle Syd da have, for at kontrakten skulle kunne sættes? Dette er meget ofte et spørgsmål, modspillerne må stille sig selv, hvis det rigtige modspil skal frem. Her tillod det Øst at se Syds hånd for sig: kun to klør og ♦ EK x, og Øst havde modspillet klart. Han fortsatte med ♠ K og tvang derved Syd til at bruge indgangen til bordet, før klørfarven var rejst.

Herefter var blot tilbage at dykke en enkelt gang i klør, og bordet var dødt. Syd måtte af med et ruderstik og dermed undertrækket.

En gang imellem har De lov at forvente en »let« opgave. Men er denne nu så simpel?

Vest åbnede ballet med de fire første stik på ♠ EKD 10. Syd bekendte hver gang, men Østs problem var, hvad han skulle kaste af.

Modstanderne spiller med sædvanlig sansåbning på 16-18 hp, men erkender dog af og til at åbne på 15 hp.

Syd/Ingen.

③

♠ 5 3 2
 ♥ KB 6
 ♦ KD 6 5
 ♣ 7 5 2

♠ EKD 10
 ♥ 5 4 3
 ♦ B 9 8
 ♣ 9 6 4



♠ B 4
 ♥ 10 9 8 2
 ♦ 7 4 3 2
 ♣ D B 10

♠ 9 8 7 6
 ♥ ED 7
 ♦ E 10
 ♣ EK 8 3

S	V	N	Ø
1 ut	pas	2 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♠ E.

77. Kast ikke stik over bord

Efter at makker er dukket op med toppen i spar, har De let ved at tælle Syds hånd op — i hvert fald hvad angår honnørstyrken.

Han har hævet til udgang efter Nords opfordring, så De går ud fra, at han har mere end minimum. Hvis De tager hensyn til Deres egne og bordets honnørkort, er De overbevist om, at Syd mindst har ♦ E, ♥ ED og ♣ EK. Det giver otte topstik. Men hvorfra får De det sættende stik?

På trods af Deres tætte hjerterfarve ved De, at den ikke kan give stik. Har Syd mere end tre hjerter, får han automatisk fire topstik i farven, så De vælger at kaste to hjerter på spar, mens ♣ 2 kastes fra bordet. Med et »Nu har jeg gjort mit« udtryk i ansigtet pakker Vest de fire stik sammen og skifter til ♥ 5.

Det er naturligvis helt i orden, men da Syd indkasserer de tre hjerterstik (makker bekender hver gang), skal De finde endnu et afkast. De kan helt klart ikke undvære en klørhonnør, så De kaster ♦ 2. Eller gør De?

Det er ikke »helt klart«, at De ikke kan undvære en klør. I virkeligheden er Deres eneste håb, at makker har ♣ 9, for De kan se, at han højst kan holde tre ruder, og at ♦ 6 bliver det niende stik, hvis De kaster fra Deres dyrebare ♦ 7.

Kastede De ♣ 10, blev Deres bøn hørt. Idet spillfører indkasserer tre topstik i ruder, ser De makker bekende med ♦ B 9 8. Deres ♦ 7 har magten over bordets ♦ 6, og som belønning viser det sig herefter, at makker med ♣ 9 tredie kan sørge for det sættende stik.

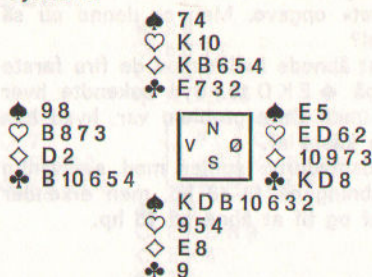
Ekspert imponerer ofte mindre erfarne spillere ved at være i stand til at give hele fordelingen i et spil efter ganske få stik.

Sommetider er det imidlertid nødvendigt at udføre dette kunststykke efter det allerførste stik. Det hjælper, hvis man som i dette tilfælde ved, at en modstander melder lige efter bogen.

Prøv at løse Østs problem, efter at De har stukket ♠ K med esset. Hvordan får De de fire stik, der er nødvendige for at sætte kontrakten?

Syd/Ø-V.

③



S	V	N	Ø
4 ♠	pas	pas	pas
Udspil: ♠ 3.			

78. Tag plads i tænkeboksen

Hvad ved De fra meldingerne? Ifølge reglen om to og tre stik, som De i dette tilfælde ved, at Syd har overholdt, må spilfører have syv stik på hånden udenfor zonen. På grund af ♠ E må han derfor have en solid 8-farve i spar, eller 7-farve med et stik ved siden af.

Hvad kan De læse af det første stik? Vest har spillet ud fra en 4-farve, og både udspillet af et lille kort (indicerer en honnør) og Syds tilspil af kongen fra bordet mere end antyder, at makker har ♥ B, så Syd er ganske givet begyndt med tre små hjerter.

Forudsat spilfører har otte spar, har han intet stik i sidefarverne, og der bliver intet problem med enten at få et klørstik eller makkers ♦ E. Det drejer sig derfor om, hvad De skal gøre, hvis Syd har syv-farve i spar med ♦ E anden ved siden af. I så fald er det nødvendigt, at De får alle tre hjerterstik for at sætte kontrakten. Men

det kan ikke ske straks, da bordet kan trumfe den tredje hjerter.

En nærliggende løsning må være at fjerne bordets trumfer med ♠ E fulgt af ♠ 5. Men gør De det, vinder spilfører let med tre ruderstik og ♣ E plus de seks sparstik.

Svaret? Spil ♠ 5. Har makker ikke ♦ E, må han have to trumfer, og Syd kan derfor ikke tage et hurtigt afkast i ruder, da makker kan trumfe tredje gang.

Prøv dette modspil mod alle fordelinger hos Syd med undtagelse af alle de manglende spar højere end ♠ 7 samt ♥ 9 5 4 ♦ E x x og ♣ -. I så fald vil han være i stand til at vinde spartilbagespillet på bordet og straks kaste en hjerter på ♣ E. Men så ville Vest have haft single ruder, og mon ikke han var startet med den fremfor at invitere fra en sølle firfarve i hjerter?

Spillere, der benytter udspil af 4. højeste kort, både giver og modtager vigtige oplysninger. Men somme tider er de modtagne oplysninger ikke tilstrækkelige til at bestemme, hvad der videre skal ske. Øst befandt sig i denne situation, da makker startede med ♠ 3, og spilfører bad om ♣ 5 fra bordet.

Hvis De får oplyst, at modparten benytter 16–18 sanser, og at makker inviterer med 4. højeste, hvorledes vil De så som Øst planlægge modspillet i dette spil, så vejen til de fem sættende stik findes?

Syd/N-S.

③

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

S	V	N	Ø
1 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♠ 3.

79. Kan De selv finde vej?

Deres makkers udspil ♠ 3 afslører, at spilfører må have mindst tre spar, da makker, selvom han har ♣ 2, stadig højst kan have femfarve i spar. Men De kunne godt tænke Dem at finde ud af, om makker har fem spar, og om han i givet fald har ♣ D. Har spilfører ♠ D, er han sikker på mindst to sparstik. Går han på klørfarven, får han fire stik, forudsat han har esset, og de 10 hp, han mindst må have i de røde farver, vil sikkert være tilstrækkeligt til at give de tre stik, han mangler til 3 ut.

Skønt det kan koste et stik, kan De straks finde ud af, hvem der har ♠ D. Hvis De går op på ♠ K og returnerer bonden, finder De hurtigt ud af, om makker har fem spar. Hvis makker er rutineret, kan det være, han i stedet vælger at fortælle Dem, hvis han *ikke* har ♠ D. Har han f. eks. ♠ 10 som højeste kort, kaster han den til bonden for at fortælle, at ♠ D mangler (med D 10 har han natur-

ligvis råd til at lægge damen, så tien må betyde, at der skal skiftes).

Det er dog langt enklere at bekende med ♠ B i første stik. Har Syd damen, stikker han, så hvis bonden holder, ved De, at makker er startet med mindst damen fjerde. De må derfor som afbløkring fortsætte med ♠ K til esset i håb om, at makker viser sig med femfarve – og med ♠ 6 kan han senere spilles ind til yderligere tre sparstik.

Som kortene sidder, stikker Syd første gang med ♠ D. Han trækker ♣ E og godspiller klørfarven, så De kommer ind på damen. Men nu ved De, at det er håbløst at fortsætte i spar, så et ruderskift er eneste chance. Heldet er med Dem. Vest har præcis så meget i ruder, at De kan tage fire ruderstik, hvad enten Syd dækker ♦ D med kongen eller ikke. De har tilsidesat reglen om »højt i tredje hånd«. Men De har også sat kontrakten.

Intet er mere irriterende end en makker, der vender det døve øre til meldingerne. Således var Øst glad for, at Vest ikke inviterede i spar — et udspil, Syd var parat til at tage imod. I stedet var udspillet ♡ 9, der blev dækket af tien og bonden, mens Syd lagde ♡ 5.

Prøv at tage plads som Øst og fortsæt modspillet. Men jeg må advare Dem — opgaven er ikke let.

Pas på faldgruberne!

Det ser lidt underligt ud, at De fik det første stik på ♡ B. Se lidt på dette stik, før det vendes.

Nord/Ø-V.

③

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

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	2 ♣	pas
2 ♥	pas	2 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♡ 9.

80. Et godt spørgsmål: Hvorfor?

Kan makker have ♡ E? Hvis det er tilfældet, hvorfor startede han så med ♡ 9 fremfor et mindre kort? Det er ikke sandsynligt, at han ville gøre det, så De antager, at Syd har ♡ E. Men hvorfor? Det afgørende spørgsmål: Hvorfor fik De lov at beholde første stik? Specielt da han netop har lagt ♡ 5 og må vide, at der var gode chancer for, at han kunne få tre hjerterstik, hvis han havde stukket med esset.

Syd håber ganske givet på mange klørstik, men farven er sandsynligvis ikke gående. De begynder at forstå, at han ikke har andre sikre indgange på hånden end ♡ E, og at han derfor helst vil beholde dette kort til bedre tider. Makker har næsten sikkert ♣ K og enten ♣ E eller en godt garderet ♣ K, hvor han ved at falde fra et par gange kan forhindre, at Syd får udbytte af klørfarven.

De har stadig ikke vendt det første stik. Hvis Syd er startet med ♡ E 8 5, kunne han have stukket bonden og stadig være sikker på en indgang. Altså må Vest have

♡ 8. Er De kommet til denne slutning, har De gjort det udmærket, men hvis De nu returnerer en lille hjerter for at fjerne ♡ E, har De undervurderet spilfører. Han bekender med ♡ 2, vinder stikket på bordet og rejser klørfarven. Vest har ♣ E 8 5, men det nytter ikke længere at falde fra.

Tilbage til andet stik. Den eneste måde, hvorpå De kan sikre Dem, at ♡ E fjernes, er ved at spille kongen! Ja — De har foræret Syd et ekstra hjerterstik, men De har tjent fem klørstik. Og selvom spilfører nu forsøger at få de manglende stik i spar eller ruder, er han på vej til at gå ned. De har allerede et hjerter- og et klørstik og kan roligt afvente endnu tre stik i spar eller ruder.

Spilfører kan gå forskellige veje i forsøget på at få ni stik, men alle vil blive spærret — blot Vest holder ♣ E tilbage til anden runde. Hvis modspillet er på mærkerne, vil spilfører gå en ned, uanset hvordan han vender og drejer sig.

Jeg er glad for, at kontrakten ikke blev 6♦, som kunne klare sig endog med 5-0 i trumf. Det giver Dem nemlig chancen for som Øst at udføre et af de bedste defensive coups, jeg nogensinde har været vidne til.

Naturligvis burde Østs doubling af 4♦ ikke have narret Syd, som den gjorde. Øst havde til hensigt at få en rudertrumfning i en eventuel klør- eller spar-kontrakt, og med en redobling sydfra var der kun at håbe, at flugten til 4♥ ikke ville blive for dyr. Men da Vest startede med ♦4, var spillfører bange for, at ruderknibningen skulle gå galt, og at rudertilbagespillet kunne trumfes. Han stak derfor straks med ♦E, men fik et mindre chock, da Øst trumfede.

De skal ikke desto mindre udføre et par imponerende defensive manøvrer for at sætte kontrakten.

Banen er Deres.

Nord/Ø-V.

③

♠ 63	♥ —	♦ ED 1076	♣ EKD 865
♠ 97	♥ B75	♦ K9842	♣ B97
♠ B105	♥ KD 109642	♦ —	♣ 1043
♠ EKD 842	♥ E83	♦ B53	♣ 2

N	Ø	S	V
1 ♣	2 ♥	2 ♠	pas
3 ♦	pas	3 ♥	pas
4 ♦	D	4 ♠	pas
5 ♥	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♦4.

81. Der skal ofte to stød til en knockout

Fra meldingerne ved Øst, at Syd ikke har nogen naturlig trumftaber. Han må endvidere have ♥E og kan tage en hjertertrumfning, hvis det er nødvendigt, og bordets klørfarve kan ganske givet tage sig af håndens rudertabere, men ... — for der er et men. Har Syd singleton i klør, kan forbindelsen til bordet ødelægges med et klørskift.

Det tvinger nemlig spillfører til at kaste sine rudertabere straks, og det gør han på anden og tredje gang klør. Men han har stadig to tabere i hjerter, der skal forsørges, og han skal hjem to gange for at få dem trumfet af. Det ser safe ud at spille ruder, for han ved her, at Vest ikke kan overtrumfe. Men nu er Øst klar til at sætte ind med to afgørende uppercuts.

Han trumfer ruder med ♠10, og Syd trumfer over og spiller hjerter til trumf på bordet. Atter må Syd spille ruder fra bordet, og Øst uppercutter med ♠B, som

kræver endnu en honnør fra Syd, der trumfer sin sidste lille hjerter på bordet. Igen følger ruder fra bordet, og alt ville være godt, hvis Øst var startet med fire trumfer, så Vest kun havde single.

Men sådan sidder det ikke. Syd trumfer, trækker sin sidste store spar og må se Vests ♠9 sætte lilleslemmen.

TÆNK OVER, HVAD DE GØR: *Bliv ikke slave af regler som »gennem styrke op til svaghed«. Sommetider — hvis De er i stand til at afsløre fordelingen ud fra meldinger og spil, ved De hvornår — kan det eneste sættende modspil være et opspil til styrken. I dette spil er det for eksempel en hjælp ved optællingen af Syds hånd, at Vest startede med ♦4, og at Syd lagde ♦3 første gang. Bøt er nu rimeligt at antage, at Syd har trefarve i ruder.*

Syd/N-S.

①

♠	ED 3	♠	4				
♥	E 10 9 8 6 3	♥	D 7 2				
♦	B 3	♦	D 9 8 6 2				
♣	4 2	♣	D 7 5 3				
<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td><td style="padding: 2px 5px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">V</td><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>				N	Ø	V	S
N	Ø						
V	S						
♠	B 8 6 2	♥	K 10 9 7 5				
♥	B 5	♦	K 4				
♦	K 5 4	♦	E 10 7				
♣	B 10 9 6	♣	E K 8				

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♥	pas
2 ut	pas	4 ♠	pas
6 ♠	pas	pas	pas

Udspil: ♣ B.

Nord havde en vanskelig melding i anden runde, og han valgte at springstøtte på kun tre trumfer med ED i spidsen. Når åbner ikke støtter i hjerter, som han ganske givet ville gøre med trækortstøtte, er der stor sandsynlighed for, at 1 ♠ var meldt på en 5-farve, idet det må betragtes som givet, at han med kun fire spar og mindre end tre hjerter ville have åbnet med 1 ♣ eller 1 ♦.

Syd tog udspillet hjemme på kongen og så, at slemmen ville være en let opgave, hvis begge majorfarver sad rimeligt fordelt. Hans problem — og dermed Deres — er, hvorledes man bedst kan gardere sig mod en eventuel skæv sits.

82. Hvordan man får succes som pessimist

En god bridgespiller må være både optimist og pessimist. Hvis det er nødvendigt med en god sits, er man nødt til at være optimist. Hvis man har råd til at spille safe, bør man omvendt være pessimist. Kunsten er at vide, hvornår man skal være hvad. Her lagde Syd sit spil an på at gardere sig mod fire trumfer imod på en af hænderne eller fire hjerter hos Øst.

I en lignende situation, hvor det kun drejer sig om trumffarven, vil det være korrekt at trække bordets ♠ E og ♠ D. Viser Vest renonce, kan Syd tage den markerede knibning gennem Østs ♠ B. Men spiller man på denne måde her, har bordet ingen indgang til hjerterfarven bagefter, hvis da ikke ♥ D B sidder blanke; så Syd forkastede hurtigt denne plan. Hvordan kunne han så gardere sig mod skæv fordeling? Svaret: kun ved at beholde de to trumfindgange på bordet. Syd havde set den rigtige måde at være pessimist på i dette spil.

Hvis spilfører havde indkasseret ♠ E og ♠ K, før han spillede hjerter, ville det være gået galt. Han ville fortsætte med ♥ K og hjerter til esset, hvorefter en tredje hjerter kunne trumfes. Hvis Vest havde været tåbelig nok til at overtrumfe denne, havde alt været i orden, men ikke hvis Vest simpelthen var faldet fra. Vest ville i så fald stadig have en trumf tilbage, når spilfører gik over på ♠ D, og kunne derfor trumfe den fjerde hjerter med ♠ B. Spilfører ville kun nå at slippe af med en enkelt taber og derfor gå to ned.

Vinderplanen er at trække ♠ K i andet stik, fortsætte med ♥ K, gå over på ♥ E og trumfe en hjerter med ♠ 10. Nu er det ligegyldigt, om Vest trumfer over eller ej. Endnu en spar bringer bordet ind til den rejste hjerterfarve, og når Vest trumfer, ligger ♠ E stadig på bordet som indkomst til de resterende hjerter samtidig med, at den sidste trumf trækkes.

Syd/N-S.

①

♠ KB 8 4
 ♥ B 7
 ♦ 10 9 6 5 3
 ♣ E 10

♠ 9 3
 ♥ 10 9 8 6 4
 ♦ KD 7 2
 ♣ 8 6



♠ 10 7 6 5 2
 ♥ 5 3 2
 ♦ 4
 ♣ B 9 5 4

♠ ED
 ♥ EKD
 ♦ EB 8
 ♣ KD 7 3 2

S	V	N	Ø
3 ut	pas	6 ut	pas

Udspil: ♥ 10.

Hvis de ikke ligefrem gunstigt placerede Ø-V kort blev blandet igen, og Øst-Vest hver fik 13 nye kort, ville Syds vinderchance være mere end 90% — næsten ligegyldigt hvordan han spillede kortene. Men der skal en virkelig god spiller til at vinde kontrakten med nærved 100%/'s sikkerhed.

Er De en virkelig god spiller?

83. Pessimisme — en nødvendig egenskab

Efter at have stukket udspillet med ♥ K trak spilfører ♠ E og ♠ D. Hvis en mindre kvalificeret spiller havde siddet Syd, ville han formentlig være gået over på ♣ E for at trække ♠ K og ♠ B, idet han ville forvente, at de udestående spar ville sidde normalt fordelt, 4-3. Syd ville kaste ♦ 8 og ♦ B og herefter gå i gang med klørfarven i håb om, at den ikke sad værre end 4-2, så Syds femte klør ville blive det afgørende stik.

Men som det fremgår, ville Østs femte spar være blevet rejst, og inde på klør kunne Øst derfor sætte kontrakten. Nu ville spilfører formentlig beklage sin skæbne — og sandsynligvis understrege, at blot Vest havde haft den femte spar, ville slemmen være vundet.

I andet og tredje stik trak den virkelige Syd ♠ E og ♠ D. Men da han herefter spillede klør til bordet, gik han ikke op på ♣ E. Han »kneb« i stedet med tien. Øst kom ind på ♣ B, men det var modspilletts eneste og sidste stik. Da Øst spillede ruder tilbage, tog Syd ♦ E, gik på bordet i klør og trak ♠ K og ♠ B, idet han kastede to ruder hjemme. Han lagde herefter ned for rest med fire stik i spar, tre i hjerter, et i ruder og fire i klør.

Kun i tilfælde af sort uheld ville Øst have siddet med ♣ B blank — eller ♣ B femte — og så var kontrakten gået ned på denne måde, men hvis Vest havde haft denne femfarve i klør, ville knibningen med ♣ 10 have givet det fjerde klørstik og dermed slemmen.

Øst/Ingen. N-S har 60 på vej.

①

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

Ø	S	V	N
1 ♠	1 ut	2 ♦	pas
pas	2 ut	pas	pas
pas			

Udspil: ♦ 6.

Af meldeforløbet fremgår det, at det er et spil af ældre dato, idet Øst formentlig ellers havde foretrukket en anden melding i stedet for 1 ♠ på så tynd en farve. Men spillet er forekommet; det indeholdt et problem i spilføringen, som blev løst med glans af selveste Howard Schenken, og De er velkommen til at prøve at gøre ham kunststykket efter.

Syd behøvede ikke åbningsudspillet ♦ 6 for at vide, at Vest ikke var i stand til at spille spar ud. Men han var nødt til at finde en måde at få tyndet ud i Østs sparfarve på. Har De en spilleplan?

84. Et berømt spil med en berømt spiller

De har taget første stik med ♦ D, og De tæller stikkene: to i ruder, et i klør, et i hjerter plus sparstikkene. For at vinde kontrakten skal De have for bordets femte spar, men starter De med at spille spar, vil Øst ikke have svært ved at se, at han skal falde fra til fjerde gang. Er der noget at gøre?

De ved, at Vest er renonce i spar, og har lov at antage, at han har inviteret fra sin længste farve. Hvis det er tilfældet, og De kan tvinge Øst til at foretage mindst et afkast, kan det meget vel tænkes, at han kaster en nytteløs spar, der alligevel ikke kan tage stik.

Og det er præcis, hvad der skete, selvom det var Sam Fry, Jr., en anden top-spiller, som sad Øst.

Syd spillede en lille ruder i andet stik. Vest gik ind og var lykkelig for at kunne fortsætte i ruder, så farven blev rejst. Men til den tredje ruder kastede Øst ♠ 2, så Syd vandt med esset, og Øst kunne ikke længere holde ♠ E tilbage længe nok til at bryde forbindelsen. Han kom ind og skiftede til ♥ K, men det var for sent. Schenken stak med ♥ E, tog sine sparstik og vandt kontrakten med ♣ E som det ottende stik.

Lad mig her fremhæve Sam Fry's gode sportsånd. Det var Sam, ikke Howard, som fortalte vidt og bredt om dette spil til alle, der gad høre på det.

For resten — gjorde De Schenken kunsten efter?

Vest/Ingen.

①

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

	N	Ø	S
V	1 ♣	1 ♦	D*)
pas	2 ♥	pas	2 ut
1 ♠	3 ut	pas	pas
pas			

*) negativ doubling.

Udspil: ♠ K.

En af grundene til, at Benito Garozzo synes at være hovedperson i så mange imponerende spil, er hans dristige meldinger. Han spillede Syd i et sjældent makkerskab med Walter Avarelli, da han blev præsenteret for denne udfordring ved holdmesterskabet i Rabat Festivalen 1971.

Nord-Syd nåede en lidt optimistisk 3 ut, efter at Avarelli havde taget sig den frihed at åbne med en romersk klør med 5-farve i major.

Vest fik lov at beholde ♠ K, og Øst kastede ♣ 6. Vest skiftede derpå til ♦ 10 til bordets konge, og Garozzo fandt ♣ B frem fra bordet. Øst stak med damen, og ♣ K tog stikket. Klørfortsættelsen gik til Vests tier, og ♦ 6 blev stukket af bonden. Hvordan fortsætter De?

De får chancen for at dele tilskuernes hyldest med Garozzo, da han havde vundet sin 3 ut kontrakt.

85. Del æren med Garozzo

For at vinde dette spil må De være i stand til at kunne optælle modpartens fordeling. Spillet til nu har afsløret Vests hånd: seks spar, idet Øst var renonce første gang, to klør, da vi ved, at Øst må have ♣ E — og to ruder på grund af udspillet af ♦ 10 og Østs indmelding. Dette giver plads til præcis trefarve i hjerter, og situationen må være denne, hvor Syd stadig mangler at spille til ♦ B:

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

Hvis Vest har ♥ B 10 9, er resten let, men det er ikke videre sandsynligt, og det er heller ikke nødvendigt at stille særlige krav til Vests hjerterfarve — blot De ved, at han kun har tre.

Rutinen kunne friste til et frafald i ruder for at få gaffel over Østs ♦ D 7, men Øst ville da skifte til hjerter, så ♥ K og dermed indgangen til klør blev slået væk. De må altså stikke med ♦ E og fortsætte med klør til esset. Hvis Øst nu tager ♦ D, får De tre ruderstik, to klørstik, tre hjerterstik og et sparstik. Øst har altså ikke råd til at tage ♦ D og fortsætter i stedet med hjerter til kongen. På ♣ 9 kaster De en hjerter fra bordet og spiller herefter spar mod ♠ E 10.

Vest må bruge en honnør. De stikker med ♠ E, trækker ♥ ED, som stripper Vest, og fortsætter med ♠ 10. Vest kan ikke forhindre Dem i at få det niende stik i spar, og De har retteligt fortjent at dele æren med Garozzo.

Nord/Alle.

①

♠ E 6 5
♥ B 7 3 2
♦ K 9
♣ ED 10 6

♠ B 8
♥ 9 4
♦ B 8 7 5 4
♣ 9 8 4 3

	N	
V		S
	Ø	

♠ D 10 2
♥ EKD 10 8 5
♦ E 10 2
♣ 2

♠ K 9 7 4 3
♥ 6
♦ D 6 3
♣ KB 7 5

N	Ø	S	V
1 ♣	2 ♥	2 ♠	pas
3 ♣	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ 9.

Tendensen i moderne bridge går i retning af svage springindmeldinger, men der findes stadig tilhængere af den gammeldags, stærke type, og mange spillere foretrækker at bruge springindmeldingen til at vise en stærk en- eller tofarvet hånd.

Øst brugte meldingen på denne måde, så han var markeret med ♦ E plus en stærk hjerterfarve. Aktuelt stak han åbningsudspillet over med ♥ 10 og fortsatte i farven. Syd trumfede, mens Vest bekendte med ♥ 4. Det var nu tydeligt for spillfører, at Vest ikke havde flere hjerter.

Hvordan fortsætter De spillet?

86. Hvordan kan De sikre kontrakten?

Hvis De var sikker på, at Vest havde præcis tre trumfer, ville De ikke have noget mod at blive overtrumfet, når Øst kommer ind på ♦ E og spiller hjerter igen. De regner med at skulle afgive et trumfstik alligevel. Men hvis Vest får sin overtrumfning og er startet med doubleton i trumf, skal De stadig af med et trumfstik til Øst.

Der er en rimelig chance for, at Vest har trumflængden, idet Øst kun har syv kort udenfor hjerterfarven, mens Vest har elleve. 7-11 vinder i *Craps**), men her drejer det sig om bridge, og Deres opgave er at sikre Deres kontrakt — idet vi går ud fra 3-2 sits i trumf, men uanset hvilken modspiller, der har tre.

Da spillet forekom, trak Syd ♠ E og ♠ K og fortsatte med ruder til kongen og Østs es. Øst kunne nu trække ♠ D og dermed fjerne bordets trumfningsmulig-

hed, så Syd endte med at afgive endnu et ruderstik. Hvis Vest havde haft ♠ D i stedet for Øst, ville Syd have kunnet trumfe rudertaberen med bordets sidste trumf. Men hvis De havde undladt at trække to gange trumf, før Øst kom ind på ♦ E, kunne Vest få en overtrumfning.

Den vindende spilleplan er at trække ♠ K og ♠ E og så spille en lille ruder fra bordet. Hvis Øst går op på ♦ E, har De ikke brug for rudertrumfningen, og hvis Øst falder fra, tager ♦ D stikket. Nu går De over på ♣ 10, trumfer en hjerter og spiller klør til bordet. Hvis Øst ikke trumfer, spiller De bordets sidste hjerter til trumf på hånden og fortsætter med klør. Når Øst trumfer, kan han tage ♦ E, men der er stadig en trumf på bordet til den sidste ruder.

Læg mærke til, at denne spilleplan kun afhænger af ♦ E hos Øst, og at den også lykkes, hvis Vest sidder med den tredje trumf.

*) Amerikansk terningspil. O.A.

Syd/Alle.

①

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

♠ B 9 8 7 3	♠ KD
♥ B	♥ K 9 7 6
♦ 8 6 2	♦ 9 5
♣ DB 9 8	♣ 6 5 4 3 2

♠ 5	♠ ED 10 5 4
♥ ED 10 5 4	♥ EKD 10 3
♦ EKD 10 3	♣ E 10
♣ E 10	

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	1 ♠	pas
3 ♦	pas	3 ♥	pas
4 ♦	pas	4 ♥	pas
4 ut	pas	5 ♦	pas
6 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♣ D.

Syd var temmelig aggressiv, da han meldte 4 ut efter esser. Selv 5♥ ville være en dårlig kontrakt, hvis Nord f. eks. havde denne hånd:

♠ KD 10 x x ♥ 9 x x ♦ x x x ♣ D x

På trods af ♠ E og ♣ K på Nord's hånd er slemmen langt fra oplagt. Aktuelt gik Syd ned.

Ville De have vundet slemmen?

87. Mellemkortenes betydning

Spilfører var klar over, at den rigtige måde at gardere sig mod at afgive mere end et stik med konge, bonde femte ude i de fleste tilfælde var at dobbeltknibe. Da en knibning til tien ofte kræver kongen, er det normalt at spille dette kort først.

Syd stak derfor udspillet med ♣ K og fortsatte med hjerter til tien og bonden. Da ♣ 10 var gået i første stik, vidste Vest, at en fortsættelse i klør var risikofri, så han spillede klør til Syds es. Bordet kom ind på ♠ E, og som planlagt fulgte en knibning til trumf dame. Skønt ♦ B lå på bordet som indgang, var der intet at stille op. Syd måtte aflevere et trumfstik til og gik en ned.

Besyderligt nok ville knibningen til tien have været korrekt, hvis Syd også

havde haft ♥ 9*). Som det fremgår, kunne han herefter have brugt ♠ E til endnu en hjerterknibning og siden med ♦ B som indgang knibe tredje gang og vinde kontrakten.

Men med de aktuelle kort ville Syds knibning med tien første gang ikke gå godt – selv ikke, hvis Vest havde haft ♥ K blank. Med ♥ B 9 7 6 hos Øst skulle Syd stadig afgive et trumfstik.

*) Hvis De har lyst, kan De slå op under »Suit Combinations« i *The Official Encyclopedia of Bridge*. Heraf fremgår det, at De – med mindre farven skal spilles helt uden tabere – kun skal bruge tien, hvis De samtidig har nien; ellers er det bedste chance at knibe med damen først. Holder damen stikket, skal Syd i det foreliggende tilfælde gå på bordet i spar og spille hjerter mod hånden. Hvis Øst atter bekender småt, knibes med tien, idet man med ♦ B som ekstra indkomst der- ved garderer sig mod ♥ KB 9 x hos Øst.

Syd/Alle.

①

<p>♠ E 9 7 5 3 2 ♥ 7 5 ♦ 10 5 ♣ E 8 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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>♠ 6 ♥ KB 8 6 3 2 ♦ D 4 3 ♣ B 9 5</p>
N	Ø					
V	S					
<p>♠ B 10 8 4 ♥ 9 ♦ K 6 2 ♣ K 10 6 4 3</p>	<p>♠ KD ♥ ED 10 4 ♦ EB 9 8 7 ♣ D 7</p>					

S	V	N	Ø
1 ♦	pas	1 ♠	pas
2 ♥	pas	2 ♣	pas
2 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ 4.

Hvis De ikke som Syd vinder kontrakten i dette spil, kan De trøste Dem med, at kun få eksperter har løst problemet — også selvom spillet blev præsenteret som problem.

Af samme grund fortjener min gode ven, Harold Ogust, ros for at have vundet spillet i en rubberbridge, hvor det udelukkende drejede sig om penge — ikke om at vinde et nationalt mesterskab.

Som spilfører lader De udspillet gå rundt til damen. Øst bekender med bonden, så De vinder stikket. Banen er Deres.

88. Tænk Dem om — i tide

En god forsikringsmand er normalt i stand til at overbevise en kunde om, at det er værd at betale en beskedne præmie for at sikre kontrakten. Men Syds problem i dette spil var at finde den forsikringspræmie, der kunne øge hans chancer for at vinde udgangen. Kan De?

Ved at tælle »sikre« stik konstaterede Syd, at der var ikke mindre end ti, blot sparfarven brækkede. Men når som helst De har ti stik, hvor De kun behøver ni, bør De se Dem om efter en måde at ofre det ene på, hvis det giver bedre chancer for overhovedet at vinde kontrakten.

Hvis De trak ♠ K og ♠ D, før disse overvejelser blev gjort, er det for sent at lukke døren; fuglen er fløjet. De har overset, at De med kun en enkelt indgang til bordet ikke kan indkassere sparstikkene, hvis farven ikke brækker. De må se Dem om efter andre muligheder for at få ni stik — ruderfarven for eksempel.

Hvis Øst havde haft de fire spar, ville

De måske have fundet en alternativ spilleplan, når Vest viste renonce til anden gang spar. Men Ogust havde ikke brug for en sådan reminder. Da han efter ♣ K stak damen over med esset, risikerede han at gå glip af et sjette sparstik, men han kunne nøjes med fem, hvis Øst bekendte, da han i så fald ved at fortsætte i spar sikrede sig ni stik. Da Øst viste renonce på ♠ E, var Ogust, hvor han ønskede at være — på bordet.

Han opgav sparfarven og fortsatte med ♦ 10. Blot Øst sad med en honnør anden eller tredje, kunne spilfører ikke undgå at få fire ruderstik, hvad enten Øst dækkede ♦ 10 eller ej. Med ♣ E som indgang til endnu en ruderknibning havde Syd givet sig selv en ekstra chance for at vinde kontrakten.

Øg hvis sparfarven havde brækket? Så havde De naturligvis blot beklaget »fejlen« overfor makker.

Syd/Alle.

①

<p>♠ 852 ♥ 872 ♦ B972 ♣ K75</p>	<p>♠ EB7 ♥ B1054 ♦ 54 ♣ D1086</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td>Ø</td><td>S</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		N		V	Ø	S				<p>♠ K943 ♥ KD96 ♦ 1086 ♣ 42</p>
	N											
V	Ø	S										
	<p>♠ D106 ♥ E3 ♦ EKD3 ♣ EB93</p>											

S	V	N	Ø
2 ut	pas	3 ♣	pas
3 ♦	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Udspil: ♥ 8.

Åbningsudspillet ♥ 8 blev dækket af tien, damen og esset. Spilfører legede et øjeblik med tanken om at opgive sparknibningen for at komme hurtigt på bordet og knibe i klør, men tre klørstik var ikke nok, og gik klørknibningen godt, var kontrakten alligevel ikke i fare.

Syd spillede derfor spar til bonden, som tabte til kongen. Ruderskiftet frembød ingen vanskeligheder, idet Syd stak med esset, gik over på ♠ E og lod ♣ 10 løbe rundt. To knibninger af to, som begge gik galt. Vest kom ind på ♣ K, og et gennemspil i hjerter satte kontrakten. Sort uheld — burde Syd have klaret sig alligevel?

89. Pas på rutineprægede tilspil

Spilfører gjorde ret i at knibe i spar, idet hjerterfarven ikke med fordel kunne angribes østfra — og at undlade sparknibningen havde ikke hjulpet. Vest var alligevel kommet ind på ♣ K, hvorefter hjertergennemspillet og ♠ K havde sat kontrakten.

Men ser De, hvorledes Syd kan sikre sig ni stik?

Åbningsudspillet ♥ 8 er sikkert toppen af ingenting, men selvom det skulle være en invitation, og Syd kan få første stik på ♥ 10, behøver han det ikke. Han har råd til at afgive to hjerterstik og de sorte konger og vinder stadig kontrakten. Derimod er der ikke råd til at afgive tre hjerterstik.

Måden at gardere sig på er at falde fra

på bordet til åbningsudspillet og tage stikket hjemme på esset! Herefter tages sparknibningen, der går galt, men Øst kan ikke angribe hjerterfarven. Siden kommer bordet ind på ♠ E, hvorefter klørknibningen tages, men modspillet kan nu kun tage to hjerterstik, idet tien spilles til fra bordet. Øst er tvunget til at stikke og kan ikke fortsætte farven uden at give bordet stik.

Pudsigt nok havde Syd været fri for dette problem, hvis han havde haft ♥ E blank. Det faktum, at ♥ E sidder anden, skal ikke tjene som undskyldning for, at kontrakten tabes på gulvet. Spilfører havde ikke brug for et ekstra hjerterstik for at vinde kontrakten. Han skulle blot gardere sig mod, at fjenden ikke fik tre stik i farven.

Nord/Alle.

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

	N	
V		Ø
	S	

♠	EB 10 9
♥	EB 8
♦	9 4
♣	B 9 7 2

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	1 ♠	pas
2 ♠	pas	2 ut	pas
4 ♣	pas	pas	pas

Udspil: ♣ K.

①

Øst lagde ♣ 8 til makkers udspil, men Vest skiftede alligevel til ♥ K. Syd faldt fra, og Vest fortsatte derpå med en lille klør, der blev trumfet på bordet.

Syd lykønskede sig selv, fordi parret havde undgået en 3 ut, der meget vel kunne afhænge af at gætte ♠ D. I 4 ♣ var der derimod ingen grund til at gætte. Hvordan ville De spille trumffarven som spillfører?

90. Først den ene vej ...

Det var naturligt at fortsætte med en lille spar til nien, der holdt stik. Så gik spillfører over på ♠ K for at gentage knibningen, men Øst viste renonce!

Spilfører forsøgte at redde stumperne. Han gik hjem på ♥ E og trumfede endnu en klør med bordets sidste trumf. Derpå spillede han ruder i håb om, at Vest skulle bekende tre gange, men da han kastede en klør, trumfede Vest. Syd var kun sluppet af med en af de tilbageværende tabere. En ned!

Spillet minder mig om historien, hvor spillfører heldigt kniber den ene modspiller for en dame, og derefter gentager knibningen den anden vej. »Hvorfor?«, spørger hans makker. »Det gik så godt den ene vej, at jeg syntes, jeg måtte prøve den anden vej også.«

Hvor fjollet dette end lyder, var det

den eneste korrekte måde at spille denne trumffarve på. Da begge modspillere bekendte første gang, var det eneste rigtige at forsøge knibningen den anden vej. Det ville sikre kontrakten mod enhver fordeling – undtagen med ruderrenonce hos Vest og ♠ D anden hos Øst. Og det var sikkert mindre sandsynligt, end at Vest havde været snedig nok til at falde fra med ♠ D på første gang trumf.

Vest skal have ros for sit smukke frafald. Men selvom spillfører vidste, at Vest aldrig ville være i stand til at udføre et modspil af denne klasse, var der altid risikoen for, at han ved en fejltagelse havde taget det forkerte kort fra hånden. Det er ikke ofte, man kan tillade sig den luksus at gardere sig mod sådanne tilfældigheder, men dette spil var tilfældet, hvor man kunne – og skulle gøre det!

Syd/N-S.

①

♠ 8 6 2	<table 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	♠ EK 7 3
N					
V Ø					
S					
♥ 4 3 2	♥ KB 9 8 6				
♦ KD 5 4	♦ B 10 2				
♣ ED 5	♣ 7				
♠ D 5 4					
♥ ED 10 7 5					
♦ E 8 7					
♣ 10 4					

S	V	N	Ø
1 ♥	3 ♣	3 ut	D
pas	pas	4 ♥	D
pas	pas	pas	

Udspil: ♠ B.

Selv når svage springindmeldinger er afgivet på så svage hænder som Vests i dette spil, synes de at føre en sorgløs tilværelse, så Nord foretrak at satse på zoneudgangen i sans. Øst troede ikke på, at modparten kunne vinde 3 ut, men han var henrykt, da doblingen fik Nord-Syd til at løbe fra en udgang, der måske kunne vindes, til en, som »helt klart« ikke kunne.

Modspillet startede med at indkassere to sparstik, og Syd fik tredje stik med ♠ D. ♦ D blev indkomst til et hjerterudspil fra bordet, og Øst satte ♥ 8 på af frygt for, at Syd skulle finde på at knibe med syven — som han meget vel kunne have gjort. Syd vandt stikket med ♥ 10 og blev ikke særlig overrasket ved synet af Vests klørakfast. ♦ E blev taget, og efter en knibning til ♣ D fulgte atter hjerter fra bordet. Øst bekendte med nien, som krævede Syds dame. Kan De finde en måde, hvorpå Syd kan vinde sin kontrakt?

91. Ønsker De hjælp? OK, fjern skabelonen!

Spilførsers problem var faktisk double dummy, så De kan roligt se på situationen, hvor spilfører går over på bordet på ♦ K og spiller den trettende ruder:

♠ —	<table 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	♠ 7
N					
V Ø					
S					
♥ 4	♥ KB 6				
♦ 4	♦ —				
♣ E 5	♣ —				
♠ —					
♥ —	♠ E 7 5				
♦ —	♦ —				
♣ KB 9 8	♣ 10				

Øst kunne selvsagt ikke undvære ♠ 7. Det hjalp ham heller ikke at trumfe med ♥ 6, idet Syd i så fald ville trumfe over med syven, trække ♥ E og spille klør til esset, der krævede Østs sidste trumf. Så Øst trumfede med ♥ B. Hvis Syd kastede sin klør, måtte han stikke sparskiftet og aflevere endnu et trumfstik til Øst. Overtrumfede Syd i stedet med ♥ E, ville Øst også få to trumfstik.

Men spilfører fandt en løsning. Han undertrumfede, »kastede« ♥ 5. Øst var fanget. Spillede han trumf, kunne Syd trække begge trumfer og tage sidste stik med ♣ E. Spillede Øst derimod spar, kunne Syd kaste ♣ 10 og trumfe på bordet. Med udspillet fra bordet gennem Øst ville Syds ♥ E 7 tage de to sidste stik.

Syd/Alle.

①

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

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	3 ♣	pas
3 ♥	pas	4 ♦	pas
5 ♦	pas	6 ♥	pas
pas	pas		

Udspil: ♦ B.

Nords kontrolmelding i ruder var et forsøg på at fremtvinge en præference i klør, men da Syd støttede i ruder, var det klart, at kontrakten skulle spilles i hjerter.

Som Syd må De være indstillet på at skulle klare en skæv sits. Her er problemet, at man ikke kan klare en skæv trumfsits, hvis bordet skal trumfe ruder, og man samtidig skal bruge trumf hjemme for at rejse klørfarven.

Men herfra må De fortsætte alene.

92. Lad esset få frikort

Ved at beslutte Dem til at bevare bordets længde i trumf vælger De et taber-på-taber spil, som sikrer kontrakten. Eller gør det?

Ikke hvis De har valgt at kaste bordets spartaber i første stik. Der kommer spar tilbage til esset, og De trækker ♣ E og trumfer en klør højt hjemme, mens Vest viser renonce. De er således nødt til at trumfe endnu en klør for at rejse farven, så De spiller hjerter til nien, trumfer en klør med ♥ E og trækker ♥ B. Nu var alt vel, om trumferne sad fordelt. De ville vinde resten af stikkene, endog uden at indkassere de rejste ruder, ved at gå på bordet via en trumfning i spar eller ruder, trække trumf og have rest i klør. Men Vest er startet med fire trumfer, og hvis De trumfer en spar eller en ruder, bliver bordet kortest i trumf — også selvom De først indkasserer ♦ K og ♦ D.

Hvorfor havde De så travlt med at få kastet en spar? Når ♦ E først var væk, var der da masser af tid til at kaste spar på ♦ K. Og i mellemtiden var det livsvigtigt at have esset garderet.

Hvad sker der da, hvis Øst skifter til spar, mens bordet stadig har en lille spar. De bruger ♠ D, og dækkes den ikke, har De stadig ♠ E i behold som nødvendig indkomst, så De undgår at skulle korte bordet i trumf. Og hvis Vest dækker ♠ D, så ♠ E alligevel straks bliver slået væk, ændrer De Deres spilleplan og rejser hånden i stedet for bordet. Efter ♠ E følger ♥ 10, hjerter til esset og en rudertrumfning. Herefter trækker De trumf, ♦ K D og ♠ B 10, hvorpå håndens eneste taber — den lille spar — forsvinder på klør.

Moralen: Før De forsøger Dem med taber-på-taber, skal De være sikker på, at det virkelig er en taber, De kaster.

Nord/Alle.

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

N	Ø	S	V
V	S	Ø	N

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

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	1 ♥	pas
1 ♠	pas	1 ut	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♥ 7.

①

Dette puslespil er så usædvanligt, at De for en gangs skyld må fjerne skabelonen straks, hvis De har lyst, så De ser hele fordelingen.

Det er helt naturligt, at De når 3 ut på Nord-Syds kort. Vest besluttede sig til, at Deres Achilleshæl kunne være i den førstmeldte farve, og hjerterudspillet gik til Østs es. De kastede ♥ 4 i håb om, at modparten skulle få det indtryk, at De var startet med en firfarve, og da der kom hjerter igen, bekendte De med nien, mens Vest tog stikket på bonden. Men Vest så ingen fremtid i farven — han skiftede til ♣ D, som gav Dem alle chancer for at vinde kontrakten. Men kan De finde den sikreste vej?

93. De kan ikke trumfe makkers stik i sans

Hvis De har set lidt på de mange chancer, kommer De frem til, at De kan få tre klørstik ved at stikke med esset og lade ♣ B køre gennem Vest. Går vi ud fra, at Vest ikke stikker ♣ 10, fortsætter De med ruder til bordet og en lille spar mod bonden. Har Øst ♠ D, er De sikker på at vinde ni stik. Hvis ikke, er der stadig muligheden for 3-3 fordeling i ruder.

Men hvis De spillede på denne måde uden at se modpartens kort, ville De være blevet offer for virkeligt sort uheld. Og gjorde De det efter at have set alle kortene, må De være lettere nærsynet. Ja, kære læser, der er en *sikker* måde at vinde kontrakten på. Tør De prøve igen?

Løsningen er at veksle et stik til to. Ved at give afkald på et stik kan De sikre

Dem en ekstra indgang på hånden. Hvordan? Dæk Vests ♣ D med bordets konge og stik over hjemme med esset! Nu spiller De hjerter til Vests konge. Vest har fået et ekstra klørstik foræret, men det er kun modspillet fjerde stik, og ligegyldigt hvad han stiller op, kan han ikke forhindre Dem i at komme ind på hånden i klør til de to rejste hjerter.

Lad os tælle stikkene. De får to i hjerter, to i klør, to i spar og tre i ruder. De har således sikret Dem ni stik ved at forære et enkelt væk på det rigtige tidspunkt.

Som vi så rigtigt bemærkede, kan De ikke trumfe makkers stik i en sanskontrakt, men De kan stikke det over — og dette var tilfældet, hvor det skulle gøres.

Syd/Ø-V.

①

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

♠	D 8 6 5 3 2	<table style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">V</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø
N						
V						
S						
Ø						
♥	—					
♦	9 7 6 4 2					
♣	7 3					

♠	7 4
♥	K D B 4 2
♦	K 10 5
♣	E 5 2

S	V	N	Ø
1 ♥	pas	1 ♠	4 ♣
pas	pas	4 ♦	pas
4 ♥	pas	5 ♥	pas
6 ♥	pas	pas	pas

Udspil: ♣ 7.

Syd fik ikke problemer før sent i dette spil. Han stak klørudspillet med esset og trumfede en klør. Herefter spillede han hjerter til bonden, og Vest viste renonce. På tredje gang klør mod bordet viste Vest atter renonce, så Syd trumfede på bordet og fortsatte med ♥ 10. Øst faldt fra endnu en gang, og Syd havde ikke råd til at stikke over, idet han i så fald skulle af med to stik til Østs ♥ E 9.

Nu er problemet Deres. Hvorledes kommer De frem og tilbage uden at afgive to trumfstik?

94. Luk døren, før varmen slipper ud

De har tal på elleve af Østs tretten kort. Han har vist 7-farve i klør og 4-farve i hjerter. Der er kun to kort på hans hånd, De ikke kender, men hvilke?

Med mindre et af disse kort er en ruder, kan De ikke komme tilbage på hånden, uden at Øst får for ♥ 9 og sætter kontrakten med ♥ E. Så De spiller ruder til tien og fortsætter med ♥ K — men De glemte at gennemtænke situationen tilstrækkeligt. Øst stikker med ♥ E og spiller sig fri med ♠ K, så De låses inde på bordet, og nu er det helt sikkert, at Øst trumfer med ♥ 9, ligegyldigt hvad De spiller.

De indser nu, at udgangen skulle have været blokeret. Men hvordan kunne De vide, om Øst havde en spar eller endnu en ruder?

Som så ofte findes løsningen ved at studere meldeforløbet. De var tvunget til at spille Øst for mindst en ruder for at komme hjem på hånden. Ser vi udeluk-

kende på antallet af udestående kort i ruder og spar, er det rimeligt at antage, at Østs sidste kort er en spar, men der er en langt bedre rettesnor.

Med renonce i spar og trumf es ville Øst ganske givet have doblet 6 ♥ for at bede makker om et usædvanligt udspil. Det ville ikke være svært for Vest at finde ud af, hvad der blev bedt om; oftest drejer det sig om udspil i bordets førstmeldte farve, og i dette tilfælde ville sparudspillet fra en 7-farve være logisk. Men Øst havde *ikke* doblet, så han måtte have en spar på hånden.

Nu er den vindende spilleplan klar. De skulle have trukket bordets ♠ E, før De gik hjem i ruder. Inde på ♥ E kunne Øst i så fald kun spille sig fri i klør eller hjerter. I begge tilfælde ville De komme hjem på hånden, trække den sidste trumf, hvis det var klør, der blev spillet, og parkere spartaberen på bordets fjerde ruder som planlagt.

Øst/Alle.

①

♠ 10863	♥ KDB	♠ 5
♥ D109652	♦ EK83	♥ 7
♦ ED	♣ K5	♦ B98742
♣ K	♣ ED32	♠ B10875

<table style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">N</td><td style="border: none;"> </td></tr> <tr><td style="border: none;">V</td><td style="border: none;">Ø</td><td style="border: none;">S</td></tr> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;"> </td></tr> </table>		N		V	Ø	S				♠ E9742
	N									
V	Ø	S								
	♥ B4									
	♦ 1063									
	♣ 964									

Ø	S	V	N
pas	pas	2 ♥	D
pas	2 ♠	pas	3 ♥
pas	4 ♠	pas	pas
pas			

Udspil: ♣ K.

En sjælden gang forekommer der et spil, som i virkeligheden er et double dummy problem — hvor løsningen er yderst vanskelig at finde, selvom man kender den nøjagtige fordeling af alle 52 kort.

Dette spil er af denne type. Vests svage 2♥-åbning, hans udspil af en tilsyneladende blank ♣K og den kendsgerning, at Øst efter ♣E og ♠K kaster ♦2 på ♠D, giver Syd hele fordelingen på et bræt. Alligevel ligger der noget af en udfordring i dette spil. Prøv selv!

95. Kun een løsning, men den er svær at finde

Syd var ikke stærk nok til at melde andet end 2♠ som svar på mackers oplysningsdubling af den svage 2♥-åbning, men da Nord i anden omgang kontrolmeldte i hjerter, viste Syd forskellen på et tvunget svar med en laset firfarve og en rimelig hånd med fem spar og esset i spidsen.

Syd vidste næsten alt om dette spil efter de tre første stik — måske bortset fra, hvordan han skulle vinde kontrakten. Udspillet blev taget med ♣E, og til ♠K og ♠D bekendte Øst første gang, men kastede derefter en ruder. Som spilfører ville De nu have været klar over, at Vest var startet med seksfarve i hjerter, fire spar, ♣K single og formentlig ♦E anden.

Herefter fortsættes med ♠B, som De dog ikke har råd til at stikke for at fortsætte med at trække trumf, så det ser ud, som om løsningen må være at indkassere ♥EK, trumfe en tredje hjerter og trække Vests sidste trumf med ♠E. Uheldigvis koster det også Deres egen sidste trumf, så selvom ♣D er det niende stik, vil Vest gå op på esset, når De spiller ruder, og

De får aldrig ti stik. (Det mislykkes, hvis De forsøger at slutspille Vest med bordets sidste hjerter, idet han naturligvis kaster ♦D, når De spiller klør mod bordet).

Hvordan kan De så få ♦K hjem og dermed kontrakten? Giv Dem god tid og se, om det lykkes Dem at finde den eneste løsning på problemet.

Løsningen ligger i at bevare en hjerterstopper til, efter at De har trukket trumf. Og måden at gøre det på er kun at trække een hjerterhonnør, før De spiller hjerter til bonden og Vests dame. Vest fortsætter i hjerter, men De falder fra på bordet og trumfer denne tredje gang hjerter med ♠9 — præcis som De gjorde oprindeligt, men med den store forskel, at De stadig har kontrol over hjerterfarven.

Når De nu trækker ♠E og dermed Vests sidste trumf, kan De spille ruder mod bordets konge. ♥K forhindrer Vest i at tage sine hjerterstik, og ligegyldigt hvad han gør, kan Vest ikke forhindre Dem i at få det tiende og afgørende stik.

Vest/Ø-V.

①

♠ ED 3
♥ EK 8 5 4
♦ K 9 8 7
♣ B

♠ KB 8 7 5
♥ DB 10 9
♦ 6 2
♣ ED

N	Ø
V	S

♠ 6
♥ 7 3
♦ 5 3
♣ 10 8 7 6 5 4 3 2

♠ 10 9 4 2
♥ 6 2
♦ ED B 10 4
♣ K 9

V	N	Ø	S
1 ♠	D	2 ♣	3 ♦
pas	3 ♥	pas	3 ut
pas	4 ♠	pas	5 ♦
pas	6 ♦	pas	pas

Udspil: ♥ D.

Nords aggressive meldinger førte til denne slem, der faktisk havde været oplagt, hvis Vest havde startet med ♣ E — et kort, han var markeret med på grund af sin åbningsmelding.

Imidlertid valgte Vest at starte med ♥ D. Hvordan skal Syd tilrettelægge spillet?

96. Tvunget til hara-kiri

Skønt åbningsudspillet tydede på noget andet, var der en chance for, at hjerterfarven med en enkelt trumfning kunne rejse til to klørafkast. Men efter at ♥ E og ♥ K havde taget de to første stik, viste Øst renonce på tredje gang hjerter. For at få flere indkomster til bordet trumfede Syd med ♦ D, stak bonden over med kongen og trumfede endnu en hjerter med ♦ E. ♦ 4 blev spillet til bordet, og da trumffarven brækkede, skulle Syd tage stilling til, hvad han skulle lægge på den rejste hjerter i denne situation:

♠ ED 3
♥ 8
♦ 9 8
♣ B

♠ KB 8 7 5
♥ —
♦ —
♣ ED

N	Ø
V	S

♠ 6
♥ —
♦ —
♣ 10 8 7 6 5 4

♠ 10 9 4 2
♥ —
♦ B
♣ K 9

Syd kunne ikke komme udenom at afgive mindst et klørstik, og sparfarven kunne ikke spilles uden tabere. Hvad skulle Syd gøre?

Hele pointen var Syds afkast. Han valgte ♣ 9, og da han fortsatte med klør til kongen, måtte Vest stikke med esset, men var fanget.

Returnerede Vest ♣ D, kunne en spar lægges fra bordet, mens Syd trumfede hjemme — hvorefter en simpel knibning i spar ville garantere kontrakten.

Hvis Vest i stedet for ♣ D valgte at spille sig fri med spar, ville det ikke hjælpe ham. En lille spar ville gå rundt til Syds nier, og alternativt kunne en sparhonnør stikkes billigst muligt på bordet, hvorefter Syd kunne gå hjem på hånden i trumf og spille ♠ 10 gennem Vests tilbageværende honnør.

Syd kunne ikke have fået tre sparstik ved at spille farven selv — men ved at tvinge Vest til at åbne farven sikrede han sig mod en spartaber.

Syd/Alle.

①

♠ KD63 ♥ D108542 ♦ 865 ♣ -	♠ B1098 ♥ K6 ♦ ED7 ♣ 7542	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td> </td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ E742 ♥ B7 ♦ K93 ♣ B1086
	N											
V		Ø										
	S											
♠ 5 ♥ E93 ♦ B1042 ♣ EKD93												

S	V	N	Ø
1 ♣	pas	1 ♠	pas
1 ut	pas	3 ♣	pas
3 ut	pas	pas	pas

Udspil: ♥ 5.

Når spillfører tilsyneladende er i stand til at tage ni stik i sin 3 ut, er der en tendens til at køre på rygmarven og foretage sine tilspil alene baseret på god teknik.

I en sådan situation gør man klogt i at vække sig selv. Brug den tid, De plejer at ofre på at tilrettelægge spillet, til at finde ud af, om kontrakten overhovedet kan gå ned og i givet fald hvorfor. Det er bare et godt råd.

97. Problemet er: Hvad er problemet?

Når der inviteres fra en langfarve mod en sanskontrakt, er det normalt at falde fra, hvis der er råd til det, eller at stikke første gang på den hånd, der ikke senere kan falde fra. Her kan spillfører ikke tillade sig at falde fra af frygt for, at ruderknibningen går galt, idet modspillet så kan tage fem stik. Vanens magt får måske Syd til at tage det første stik med ♥K, men det er i dette tilfælde en dårlig vane. Da Syd ikke er synsk, fortsætter han med klør til esset og opdager den uheldige sits.

Alt ville stadig være godt, hvis blot bordet havde to indkomster i ruder. Syd fortsætter med ♦B, men Øst er for snedig. Han venter med at stikke, til knibningen gentages, så ♦D kommer med i købet. Nu er der kun indgang på ♦E – og det er ikke nok til at klare Østs klørhold, så kontrakten går en ned.

Efter at have konstateret, at det ligner ni næsten sikre stik og muligvis elleve,

hvis ruderfarven sidder godt, bør Syd spørge sig selv, hvad der eventuelt kan vælte korthuset, og hvordan han kan gardere sig mod dette. Det værst tænkelige er en skæv klørsits og ♦K galt placeret. Har Vest fire klør, kræves en heldig ruder-sits. Men hvis Øst sidder på klørholdet, er problemet let løst – blot Syd har to sikre indkomster til bordet i behold.

Hvordan? Tag udspillet hjemme med ♥E, træk ♣E og bliv klar over sitsen, før det er for sent. Nu knibes der i ruder, og det gør ingen større forskel, om det går godt eller ej. Her stikker Øst damen med kongen og fjerner bordets ♥K, men det spiller ingen rolle. Med ♣KD9 bag på Østs ♣B108 er to gennemspil nok til at undgå en klørtaber. I stedet for at gå en ned vinder Syd kontrakten med et overtræk via fem stik i klør, tre i ruder og to i hjerter.

Vest/Ingen.

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

V	N	Ø	S
1 ♦	pas	2 ♦	4 ♥
pas	pas	pas	
Udspil: ♦ K.			

①

At være klar over, hvilket meldesystem Deres modstandere benytter, kan være lige så vigtigt under spillet som i meldeforløbet. Som spillfører kan De ofte få næsten lige så meget at vide om modpartens kort på grund af det, der ikke meldes, som af det, der meldes.

Her er f. eks. et spil, der hjalp Alan Sontag og Peter Weichsel til at vinde »Cavendish Club Sweepstakes« mod et stærkt internationalt felt. Sontag var den eneste spillfører, der vandt 4 ♥, fordi han drog en væsentlig slutning ud fra den kendsgerning, at modparten ikke åbnede med 4-farver i major. Selv med denne hjælp kan De ønske Dem selv til lykke, hvis De er i stand til at gøre ham kunsten efter, når Vest fortsætter med ♦ E.

98. Hunden, der ikke gøede

De fleste spillførere trumfede anden gang ruder, gik over på ♠ E og spillede en lille spar. Øst stak op på ♠ K og fortsatte med ruder. Umiddelbart voldte dette ikke spillfører problemer. Han trumfede, spillede spar til trumf på bordet og lod ♣ B gå rundt til esset. Det så ud, som om Syd ville vinde sin kontrakt, da hans hånd nu stod.

Uheldigvis kunne Vest spille fjerde gang spar, og Øst kunne tage udertrækket ved at trumfe med ♥ B. Men kan De se, hvorledes Sontag vandt sin kontrakt — og hvorfor?

Situationen mindede om en af Sherlock Holmes' berømte sager, der blev opklaret, da den store detektiv spurgte sig selv, hvorfor hunden ikke havde gøet om natten.

Husk, at Øst-Vest spillede med major 5-farve åbninger. Hvis Øst var startet med fire spar, ville hans svar til makkers åb-

ningsmelding have været 1 ♠, ikke 2 ♦. I så fald var eneste chance for at vinde kontrakten, at Øst havde ♠ K og ♣ D. Idet han således tænkte langt videre end på det, der aktuelt var sket ved de øvrige borde, spillede Sontag simpelthen på at trumfe ♠ K ud i stedet for at spille op mod damen.

Efter at have trumfet anden gang ruder spillede Sontag straks en lille spar fra begge hænder. Han trumfede rudertilbage-spillet og trak en stor hjerter. Herefter gik han over på ♠ E og tog en vellykket klørknibning. Vest kom ind på esset, men kunne ikke give makker en spartrumfning, fordi der simpelthen kun var spillet to gange spar tidligere. I stedet trumfede Sontag ruderfortsættelsen og spillede en lille spar, hvor bordets trumf trak ♠ K med i købet. Da trumferne var trukket, blev ♠ D Sontags tiende stik.

Syd/Ingen.

①

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

S	V	N	Ø
1 ♠	D	4 ♣	5 ♣
D	pas	5 ♥	D
RD	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

Udspil: ♣ K.

Vi forventer ikke, at De helt forstår og måske misunder Benito Garozzo det meldeforløb, der bragte ham i lilleslem i spar i dette spil. Når man ser hele spillet, virker 6 ♦ ganske vist bedre — men det var en 8-farve, som Giorgio Belladonna ikke havde fortalt det mindste om. Og det ville have resulteret i en uinteressant slem — i stedet for et spil, der indbragte Benito »Charles Solomon Award« som årets bedste i 1974.

Benito var tvunget til at trumfe åbningssudspillet på bordet, og han skulle finde ♠ D og på en eller anden måde leve af ruderfarven. Trumf den første klør, og chancen for at dele præmien for årets spil med Benito er Deres.

99. Kan De klare »årets spil«?

Garozzo's problem var, hvordan han skulle rejse ruderfarven og samtidig være i stand til at komme over til den, når trumferne var trukket. Det var ikke vanskeligt, hvis trumferne sad 2-2, men oplysningsdoblingen tydede på, at Vest var kørt i spar. Garozzo måtte derfor forberede sig på en 3-1 fordeling i trumf.

Naturligvis var der altid chancen for, at ♦ K sad single, men det skulle man nok ikke regne med. Der var også muligheden for, at Vest sad med ♠ D alene. Men 3-1 fordelingen i trumf talte imod dette, og Garozzo kunne ikke tillade sig den luksus at trække ♠ K for at være sikker. Så han spillede i andet stik ♠ B og lod den køre. Da den holdt stik, forlod han trumffarven, trak ♦ E og spillede ruder igen til kongen.

Vest spillede atter en stor klør og kortede derved bordet ned til en trumf mindre end Øst. Men det betød intet, idet slutstillingen var denne:

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

Nu fortsatte Garozzo ganske enkelt med den rejste ruderfarve fra bordet. Lige gyldigt hvornår Øst valgte at trumfe, kunne spilfører trumfe over, gå tilbage på ♠ K og have tilstrækkeligt med ruder til at vinde slemmen.

Vandt De slemmen? I så fald vil vi forsøge at overtale Benito til at overlade Dem plaketten fra »International Bridge Press Association« i mindst seks måneder.

Øst/N-S.

①

<p>♠ 7 6 5 ♥ K 4 3 2 ♦ B 6 5 4 3 ♣ K</p>	<p>♠ DB 8 ♥ EB 9 6 5 ♦ K 8 2 ♣ E D</p>	<p>♠ 4 3 2 ♥ D 10 8 7 ♦ D 10 ♣ 10 7 5 4</p>	<p>♠ EK 10 9 ♥ — ♦ E 9 7 ♣ B 9 8 6 3 2</p>
--	--	---	--

	S	V	N
pas	2 ♣	pas	2 ♦
pas	2 ♠	pas	3 ♥
pas	3 ut	pas	4 ♣
pas	4 ♦	pas	4 ut
pas	5 ♦	pas	5 ♥
D	RD	pas	5 ♠
pas	5 ut	pas	7 ♣
pas	pas	pas	

Udspil: ♥ 2.

Dette spil var det afgørende ved Bermuda Bowl, verdensmesterskabet for hold. Syds redobling af 5♥ lovede renonce, og det overbeviste Nord om, at makker havde 6-farve i klør — og han gik ud fra, at ♣ K var indbefattet. Det var den ikke, men da Syd til åbningsudspillet lagde en lille hjerter fra bordet, trumfede hjemme og spillede klør, kom den manglende ♣ K til syne hos Vest. Nu ... ja, spil selv videre.

100. Var De blevet verdensmester?

Problemet ligger i at planlægge spillet, så Øst ikke får stik for ♣ 10 fjerde. Løsningen er at finde Øst med mindst to ruder og tre spar.

Efter at have stukket med ♣ E kaster De en ruder på ♥ E og trumfer en hjerter. Nu indkasserer De tre spar, og to ruderstik, så De ender inde på bordet. De trumfer endnu en hjerter og er nået frem til den afgørende slutstilling:

<p>♠ — ♥ — ♦ B 6 5 ♣ —</p>	<p>♠ — ♥ B ♦ 8 ♣ D</p>	<p>♠ — ♥ — ♦ — ♣ 10 7 5</p>	<p>♠ K ♥ — ♦ — ♣ B 9</p>
--	------------------------------------	---	--------------------------------------

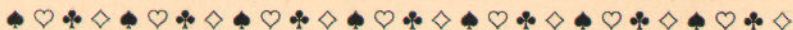
Den omhyggeligt bevarede ♣ D bruges nu til aftrumfning af ♠ K. Øst er nødt til at undertrumfe, og når De spiller et rødt kort fra bordet i tolvte stik, tager ♣ B 9 sig af Østs gardedere tier.

Til lykke. Men jeg beklager at måtte meddele Dem, at De ikke er blevet verdensmester — det er Vest. Ser De, Vest havde denne hånd:

♠ 7 6 5 2 ♥ K 4 3 2 ♦ B 5 3 ♣ K 10

Da han så ♣ K fanget foran ♣ E D, lavede han et desperat tilspil af kongen første gang, der blev spillet trumf — idet han vidste, at Giorgio Belladonna ville finde en spillemåde, der kunne klare tien fjerde hos Øst. Aktuelt havde Øst dog kun to spar; han kunne således trumfe tredje gang spar og sætte Deres storeslem.

(PS. Det skete dog ikke i virkeligheden. Rystet over at finde ♣ K foran esset undlod Vest at lægge den til første gang klør).



CHARLES H. GOREN

GOREN UDFORDRER DEM

i 100 spændende bridgespil

I ikke mindre end 40 år har den amerikanske sagfører, Charles H. Goren, behersket bridgeverdenen med sit meldesystem, sin pædagogiske bridgelitteratur og sin spilleteknik. Han er født i 1901 og begyndte først med turneringsbridgen i 1931, men så gik det til gengæld hurtigt med sejre både i USA og på verdensplan. Fra 1944 til 1962 var han uafbrudt på toppen af den amerikanske Master Point-rangliste. Hans talrige bøger har mere end noget andet gjort bridgen populær overalt i verden og i alle samfundslag.

GOREN UDFORDRER DEM er ikke nogen lærebog i gængs forstand, men læseren kan ikke undgå at lære en masse, både teknik, taktik og psykologi — og så er bogen samtidig vittig og ofte let ironisk.

De 100 spil omfatter både spil og modspil, og i hvert enkelt spil får læseren lejlighed til at prøve kræfter med Goren eller andre berømtheder i spil, som er forekommet. Trods spillenes kvalitet er kun få af dem set før i bridgelitteraturen. En virkelig lækkerbidsken for en bridge-gourmet, og så har den danske udgave det ekstra raffinement, at en medfølgende skabelon hindrer læseren i at »snyde sig selv« ved at tyvrikke på de to hænder, som ved bridgebordet er skjult.

Bogen er skrevet til alle, som har overstået begynderstadiet, og selv eksperter vil kunne nyde den. Goren siger selv i forordet, at De må beregne 10 points for hver rigtig løsning, og at De er ekspert, hvis De scorer mere end 900. Var det ikke en idé at undersøge sagen?

HIRSCHSPRUNG

