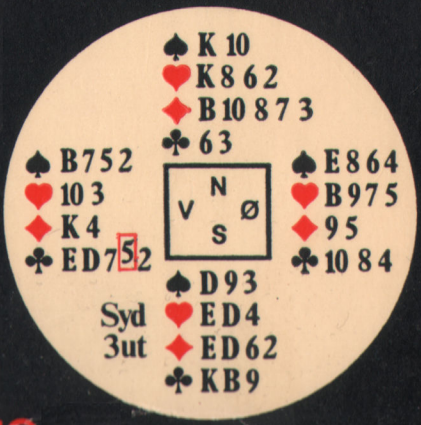
Terence Reese

DRILAGTIGE BRIDGE SPIL



HIRSCHSPRUNG

Terence Reese

Drilagtige bridgespil

Oversat af Jens Boeck

H. HIRSCHSPRUNGS FORLAG
ASCHEHOUG – KØBENHAVN 1980

Forfatterens forord

De fleste bøger, som indeholder problemer, er ikke ordnet på nogen systematisk måde. Læseren kan finde glæde i den mentale stimulans ganske på samme måde, som når han arbejder med en kryds og tværs, men det er tvivlsomt, om han vil forbedre sit spil på nogen måde med sådanne bøger.

Her har jeg stræbt efter noget andet. Jeg har tænkt på otte problematiske situationer eller emner, som bestandig kommer igen, men som ikke er normalt lærebogsstof. Disse emner introduceres med et par siders forklaring, hvorefter der følger en gruppe problemer. Tanken er at fæstne den type spil i læserens erindring.

En sammenligning med golf kan måske illustrere forskellen mellem gennemsnits-quiz-bogen og denne bog. De kan anvende tre eller fire timer med golf på en masse forskellige slag, men på den måde forbedrer De kun Deres spil ganske, ganske lidt. Men hvis De helliger Dem samme tid på enkelte specielle slag, vil De virkelig nå vidt.

Lad mig sige med det samme, at nogle af problemerne langt fra er lette; selv en landsholdsspiller kan falde igennem, når det gælder om at finde det bedste svar. Hvis De ikke svarer rigtigt første gang, skal De ikke derfor gå ud fra, at De er længere ude, end De kan bunde, og at De ikke lærer noget. Gå hver afdeling langsomt igennem og repeter den efter et par måneders spil. De vil blive forbavset til den tid over at opdage, hvor meget lettere det hele forekommer.

Jeg har været så heldig at have modtaget hjælp af David Greenwood, som læste korrektur og kom med mange begavede kommentarer. Til gengæld har jeg rettet nogle meldesekvenser, som pinte ham.

Terence Reese.

Oversætterens forord

I denne bog af englænderen Terence Reese er læseren Syd, og han kan hele tiden glæde sig over at råde over en masse høje kort og mange dejlige langfarver. Men hvis alting sad pænt, og farverne brød, var der ingen grund til at ofre tid på læsningen.

De 65 problemer, som er arrangeret i forbindelse med 8 forskellige hovedemner, er ganske vist konstruerede, men der er intet unaturligt ved spillene. Ved at se bort fra spil, hvor man melder 3 ut eller 6 ♡ og har henholdsvis ni og tolv stik med magt, har Reese sørget for, at hvert enkelt spil bliver lærerigt både for den gode, som gerne vil blive bedre, for den bedre, som gerne vil blive bedst, og for den, som tror, han er bedst. Hvert af de 65 spil tvinger læseren til at tænke, planlægge, tælle og om fornødent skifte plan.

Reese og de fleste andre engelske skribenter anvender meldesystemet *Acol*. Acol ligner *Goren* meget, og mange danske bridgespillere spiller Acol eller har læst om systemet. Det er værd at notere sig, at meldingerne i denne bog, hvor intet andet nævnes, er baseret på Acol.

Efter en grundig introduktion i hvert kapitels emne følger en række problemer med netop dette emne som tema. Først får De på en højre side Nord-Syd hænderne, meldeforløbet og udspillet at se, og med *Det indledende spil* og *Ved første blik* løfter Reese så tæppet lidt, hvorefter De tænker videre og blader om på den følgende venstre side. Her argumenterer Reese igen lidt over forskellige spilleplaner. Selv når De derefter får alle fire hænder at se, har De ikke altid løst problemet. Ofte er den rigtige løsning så overraskende, at De siger til Dem selv: »Hvordan gik det til?«

Hvis De læser bogen sådan, som Reese i sit forord tilråder, kan De ikke undgå at blive en bedre bridgespiller, og så tvinger bogen Dem til at tænke i bridgebaner.

Reese er spilleteknikkens mester. Denne bog er endnu et bevis derpå.

Jens Boeck.

1. Undgå en aftrumfning

»Det var bare den trumfning, som satte os.« Hvor mange gange er disse ord ikke blevet gravskriften over en tabt kontrakt?

Lad os begynde med at se, hvordan man lettest undgår en trumfning: træk simpelthen trumf.

♠ B 8 5
♡ 9 7 6 2
◇ K D 8
♣ D 7 3

Udspil: ♡ D

	N	
V		Ø
	S	

♠ K D 10 9 6 2
♡ E 8
◇ E 4
♣ K 10 6

Syd er kommet i 4 ♠, og Vest spiller ♡ D ud. Som problem skulle det ikke være vanskeligt, og dog ville mange spillere stikke med esset og forsøge at kaste en tabshjerter på tredje gang ruder! Uheldigt! Ruderne sidder 6–2, og Vest trumfer. Når Vest trumfer og trækker ♠ E og spiller spar igen, har spilfører ganske vist stadig muligheder, men til syvende og sidst bliver han sandsynligvis nødt til at knibe med ♣ 10 for at vinde.

Fejlen i dette tilfælde ligger i, at spilfører ikke talte sine vindere. Han havde med magt fem sparstik, tre ruderstik, et hjerterstik og et klørstik. Intet kan gå galt, hvis han trækker trumf, men ved at forsøge at få et afkast på tredje gang ruder bringer han et af sine sikre stik i fare. I en parturnering ville det være en rimelig chancetagning, fordi det kan give et overtræk, men i enhver anden form for bridge ville det være vanvittigt.

En anden metode til at undgå en aftrumfning: Beskyt Deres stående kort. Lad os sætte, at De har denne sidefarve:

◇ E 7 5

◇ K 6 4 2

De spiller en farvekontrakt, hvor De mangler trumf es, og Vest spiller ◇ 8 ud. Hvis der nu er en singleton på en af modspillernes hænder, er den sandsynligvis hos Vest, for med D B 10 8 eller B 10 9 8 ville han ikke have spillet otteren ud. Derfor er safe-spillet for at beskytte en af honnørerne mod at blive trumfet at stikke det første udspil med kongen. Hvis ◇ 8 var en singleton, kan Vest muligvis senere få en trumfning, men det bliver en taber, han kommer til at trumfe.

Sæt nu, at udspillet ikke var ◇ 8, men ◇ D. Nu er det meget mere sandsynligt, at Vest har spillet ud fra en 5-farve med damen i spidsen end fra damen blank. Den korrekte spillemåde for at gardere sig mod en singleton hos Øst er derfor at stikke med bordets es i første stik.

Der findes mange former for undvigelsesmanøvrer, hvor formålet er at beskytte det høje kort mod en ulykkelig trumfning. Sæt, at De skal rejse en sidefarve som:

♣ 7 5 3

♣ E K 9 6 2

Det kunne være forkert at trække ♣ E og ♣ K, for hvis det viser sig, at Øst har en singleton, vil han trumfe et af disse høje kort. Det er bedre teknik at trække esset, gå over på bordet og så spille farven derfra næste gang. Hvis Øst trumfer, trumfer han en taber.

Her optræder samme princip i en mere overdreven form:

	♠ E 10 8 ♡ 10 7 5 4 ◇ E 9 6 3 ♣ 6 2	
♠ 6 5 2 ♡ B 8 6 2 ◇ D B 10 4 2 ♣ 4	N V Ø S	♠ 7 4 ♡ D 9 3 ◇ K 7 5 ♣ D B 10 8 5
	♠ K D B 9 3 ♡ E K ◇ 8 ♣ E K 9 7 3	

Udspil: ◇ D.

Syd er i 6 ♠, og Vest spiller ◇ D ud til bordets es. Når ♣ E tager det næste stik, skal spilfører fortsætte med en lille klør, ikke med kongen. Kan De se, hvorfor det ville være forkert at fortsætte med kongen? Vest ville trumfe og spille trumf, og på den måde ville spilfører have tre klørtabere og kun to trumfer på bordet.

Der findes mange fikse måder at afskære modstandernes forbindelseslinier på, så de ikke kan opnå en trumfning. Måden i følgende spil er kendt som Scissors Coup (sakse-coup'et):

	♠ 10 8 5 2 ♡ K 5 4 ◇ E 10 2 ♣ B 9 5	
♠ E D 6 4 ♡ 3 ◇ D 9 8 6 3 ♣ E 6 2	N V Ø S	♠ K B 9 7 ♡ B 9 8 6 2 ◇ 7 5 4 ♣ 4
	♠ 3 ♡ E D 10 7 ◇ K B ♣ K D 10 8 7 3	

Udspil: ♡ 3.

Syd spiller 5 ♣, efter at Vest har åbnet med 1 ◇, og Øst har svaret 1 ♡. Vest spiller ♡ 3 ud, og det ligner i høj grad en singleton. Hvis Syd spiller normalt og angriber trumffarven, vil Vest underspille sin ♠ E D og opnå en trumfning. Spilfører kan forhindre dette ved at afskære modstandernes forbindelseslinier. Han trækker ◇ K, stikker så ◇ B over med esset, og på ◇ 10 kaster han ♠ 3. Spartaberen er blevet ombyttet med en rudertaber, og nu kan Vest ikke sætte sin makker ind.

En fjerde måde at undgå en aftrumfning på er at »Fjerne den generende genstand«. Sæt, at spilfører har en sidefarve som denne:

◇ K D 6 4

◇ E 5

Han trækker es, konge og dame, idet han foretager et afkast tredje gang. Hvis han nu spiller trumf, kan han blive udsat for en fjerde gang ruder, som måske fører til trumfforfremmelse hos en af modstanderne. Spilfører kan muligvis forhindre det ved selv at spille den fjerde ruder og kaste endnu en taber.

Endnu en måde at undgå en aftrumfning på: Træk en farves topkort, før trumfningen kan gennemføres. Dette vanskelige tema illustreres i to af eksemplerne, som følger.

Problem 1

Nord/Ingen.

♠ K 8 5
♡ E D B 9 4
◇ 7 5
♣ E D 7

Udspil: ◇ 10

N
V Ø
S

♠ B 10 7 6 4 2
♡ K 5
◇ K 6
♣ K 8 2

N	Ø	S	V
1 ♡	2 ◇	2 ♠	pas
4 ♠ (1)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) 4 ♠ kan forekomme at være en let overmelding, men netop i denne sekvens er det ofte tilrådeligt med en let overmelding. Syds svar på 2-trinnet kan muligvis have forvirret Nord; i betragtning af, at Nord har til 3½ ♠, gør han klogt i at lette makker opgaven ved at melde game.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 10 ud, Øst bruger knægten og Syd tager stikket med kongen. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd kan tillade sig at afgive to sparstik og et ruderstik, så udsigterne synes gode. Er der imidlertid et varsel på himmelen?

Problem 2

Nord/Alle.

♠ K
♡ D 6 2
◇ E K 4 2
♣ E D 7 4 3

Udspil: ◇ 10

N
V Ø
S

♠ D B 5
♡ B 10 9 8 5 3
◇ D B 7
♣ 6

Slutkontrakt: 4 ♡.

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ♡	pas
2 ◇	pas	2 ♡	pas
3 ♡ (1)	pas	4 ♡ (2)	pas
pas	pas		

(1) Måske nær ved 4 ♡, men Nord må huske, at makker var mere eller mindre forpligtet til at sige noget ovenpå reversmeldingen 2 ◇, og han kan være ganske svag.

(2) Et grænsetilfælde, men hjerterfarven er respektabel, og makkers meldinger lader formode, at han kan have singleton i spar.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 10 ud, bordet stikker med kongen, og Øst lægger femmeren. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Der er ganske god tilpasning og kun tre toptabere. Imidlertid indeholder ruderudspillet en mulig trussel.

Løsning 1

Det ser naturligt ud at lade ♠ 10 løbe i andet stik. Det giver modspillerne deres chance, som De vil se i det fulde diagram:

	♠ K 8 5 ♡ E D B 9 4 ◇ 7 5 ♣ E D 7	
♠ 3 ♡ 10 8 7 6 2 ◇ 10 9 2 ♣ B 9 6 5	N V Ø S	♠ E D 9 ♡ 3 ◇ E D B 8 4 3 ♣ 10 4 3
	♠ B 10 7 6 4 2 ♡ K 5 ◇ K 6 ♣ K 8 2	

Udspil: ◇ 10.

Syd spiller 4 ♠, efter at Vest har meldt ind i ruder. Vests udspil ◇ 10 stikkes af Østs knægt, og Syd tager stikket på kongen. Hvis Syd nu kniber med ♠ 10 i andet stik, stikker Øst og spiller sin single hjerter. Uanset hvorledes spillet derefter udvikler sig, vil Øst placere ◇ 9 hos sin makker og sætte ham ind for at få hjerter igen. Trumfningen sætter kontrakten.

Godt arbejde af Øst, men Syd burde ikke have misforstået betydningen af Østs tilspil af ◇ B i første stik. Øst har brugt knægten for at tvinge kongen ud og dermed skabe en situation, som tillader ham at bringe sin makker ind næste gang, farven spilles. Løsningen: Syd skal bryde forbindelsesleddet ved selv at spille ruder igen i andet stik. Dette veldisponerede spil ødelægger forbindelsen mellem Øst og Vest.

Løsning 2

Da dette spil forekom i en parturnering, anvendte Sydspillerne forskellige planer for at hindre den truende ruderaftrumfning. De mere naive tænkte, at den bedste plan ville være at spille trumf så hurtigt som muligt. Det viste sig at være en fejl, for hele fordelingen var:

	♠ K ♡ D 6 2 ◇ E K 4 2 ♣ E D 7 4 3	
♠ 9 7 6 3 2 ♡ E 7 4 ◇ 10 9 ♣ B 8 5	N V Ø S	♠ E 10 8 4 ♡ K ◇ 8 6 5 3 ♣ K 10 9 2
	♠ D B 5 ♡ B 10 9 8 5 3 ◇ D B 7 ♣ 6	

Lad os sætte, at Syd i 4 ♡ stikker ruderudspillet på bordet og straks spiller trumf. Øst kommer ind og spiller ruder igen. Når Vest kommer ind på ♡ E, spiller han sin makker ind på spar, hvorefter en ruderaftrumfning bliver modspillets fjerde stik.

Nogle spillere kom til det resultat, at spar i andet stik kunne afbryde forbindelserne. Øst stak og spillede ruder igen, men da spilfører spillede trumf, kom Øst ind og gav som før sin makker en rudertrumfning.

Endnu mere uheldig var en spilfører, som forsøgte sig med en klørknibning for at blive af med sin tredje ruder. Det resulterede i to undertræk.

Den bedste spilleplan syntes at være en blind plet for flertallet. Det var rigtigt at spille spar i andet stik. Da Øst stak og spillede ruder igen, behøvede Syd – logisk, skønt ikke indlysende – kun at stikke med ◇ D og kaste to ruder fra bordet på ♠ D B. På den måde forsvandt faren for en aftrumfning.

Problem 3

Syd/Ingen.

♠ 10 7 6 4 2
♡ 5 3
◇ E K
♣ B 7 4 3

Udspil: ◇ B

N
V Ø
S

♠ E K
♡ K B 10 9 8 7
◇ 8 4 2
♣ K 6

S	V	N	Ø
1 ♡	pas	1 ♠	pas
3 ♡ (1)	pas	4 ♡ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 4 ♡.

(1) Nogle spillere ville nøjes med at genmelde 2 ♡, men Syd har trods alt omkring syv spillestik på egen hånd.

(2) ◇ E K blanke og de to små trumfer lader formode, at støtte til makkers farve er at foretrække for et forsøg på at spille i 3 ut.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ B ud. Spilfører er nødt til at trumfe den tredje ruder, så han stikker med ◇ K, trækker også esset og går så hjem på ♠ E. Hvorledes skal han fortsætte?

Ved første blik.

Syd har råd til at afgive to hjerterstik og et klørstik, eller et hjerterstik og to klørstik. Problemet er, at han mangler indkomster til bordet, selvom han forudsætter, at rudertrumfningen ikke overtrumfes.

Problem 4

Syd/Alle.

♠ K 8 7 3
♡ E B 4
◇ 10 5
♣ D 9 4 2

Udspil: ♠ B

N
V Ø
S

♠ E 5
♡ –
◇ E D B 9 8 7 3
♣ K B 10 6

S	V	N	Ø
1 ◇	pas	1 ♠	pas
3 ◇	pas	3 ut	pas
4 ♣	pas	4 ◇ (1)	pas
5 ◇	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 5 ◇.

(1) Makkers melding antyder fordelingen 6–4 eller 7–4 i minorfarverne, og Nord gør ret i at præferere til ruder. Hænder med topstyrke spiller næsten altid bedst i langfarven.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ B ud. Hvorledes skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Et stik skal afgives til ♣ E og muligvis et til ◇ K. Det ser ud, som om kun en aftrumfning kan sætte kontrakten.

Løsning 3

De mest drilagtige problemer er de, som afleder opmærksomheden fra det vanskeligste område. Det er let for Syd at tænke: »Når jeg kommer på bordet, må jeg spille klør, ikke hjerter, da hjerterspillet kun giver gevinst, hvis Øst har ♡ D x.« Det er rigtigt, men hovedsagen er, som vi skal se, at spilfører må koncentrere sig om at beskytte sine vindere.

	♠ 10 7 6 4 2 ♡ 5 3 ◇ E K ♣ B 7 4 3	
♠ B 5 ♡ D 6 4 2 ◇ B 10 7 ♣ 10 8 5 2	N V Ø S	♠ D 9 8 3 ♡ E ◇ D 9 6 5 3 ♣ E D 9
	♠ E K ♡ K B 10 9 8 7 ◇ 8 4 2 ♣ K 6	

Udspil: ◇ B

I 4 ♡ stikker Syd ruderudspillet på bordet, trækker den anden ruderhonnør og går hjem på ♠ E. Lad os sige, at han nu trumfer en ruder og spiller klør fra bordet.

Øst, som har lagt ◇ D til tredje gang ruder, går op på ♣ E og er lumpen nok til at præstere endnu en ruder. Syd trumfer, og Vest kaster en spar. Syd spiller ♡ K (damen kunne sidde blank), Øst kommer ind og giver sin makker en sparaftrumfning. På mystisk vis er den oplagte kontrakt blevet sat.

Det kan forekomme besynderligt, men måden at undgå en spartrumfning er at indkassere den anden sparhonnør på et tidligt tidspunkt. Princippet er det samme, som hvis en spilfører indkasserer sine sidefarvevindere, før han går i lag med en krydstrumfning: Han forhindrer farlige afkast ved at fjerne det kort, som muligvis ellers ville blive kastet af.

Løsning 4

Spilfører, som var opmærksom på faren for en klørtrumfning, stak sparudspillet, trak ◇ E og spillede ruder igen. Denne spillemåde var rigtig indtil et vist punkt, men katastrofen ramte fra en anden kant.

	♠ K 8 7 3 ♡ E B 4 ◇ 10 5 ♣ D 9 4 2	
♠ B ♡ D 9 8 5 3 2 ◇ K 6 4 ♣ 8 5 3	N V Ø S	♠ D 10 9 6 4 2 ♡ K 10 7 6 ◇ 2 ♣ E 7
	♠ E 5 ♡ – ◇ E D B 9 8 7 3 ♣ K B 10 6	

Udspil: ♠ B mod Syds 5 ◇.

Da Vest kom ind på ◇ K, satte han makker ind på ♣ E og trumfede den følgende spar, hvorved kontrakten blev sat.

Det var uheldigt, men Syd havde undladt at tage en ringe forholdsregel. Det ville ikke have kostet noget at tage det første stik med ♠ K og kaste ♠ E på ♡ E og på den måde undgå faren for en spartrumfning.

Efter at have kastet ♠ E er det yderst tvivlsomt, om Syd bør knibe i trumf eller trække esset og spille trumf igen. Syd taber ved at knibe, hvis Vest har ◇ K x, og der er en lille klørsingleton på en af modspilshænderne, og han taber også, hvis Vest har ◇ K blank, og Øst har en lille klørsingleton. At trække esset og spille trumf igen koster et stik, hvis Øst har ◇ K x x eller ◇ K x x x og en lille klørsingleton. Rent uvilkårligt ville jeg knibe.

Problem 5

Syd/Alle.

♠ B 7 5 3
♡ 10 7 6 4 3
◇ 5 4
♣ 9 5

Udspil: ♠ K

N
V Ø
S

♠ –
♡ B
◇ E K D 10 7 6 2
♣ E K D 3 2

S	V	N	Ø
2 ◇	pas	2 ut	pas
3 ♣ (1)	pas	3 ♡	pas
4 ◇	pas	5 ◇	pas
pas (2)	pas		

Slutkontrakt: 5 ◇.

(1) Med fordelingen 6–4 eller 7–4 er det normalt bedst at melde farverne i rækkefølgen lang-lang-kort, men med 6–5 eller 7–5 lang-kort-lang. Det fortæller makker, at den anden farve er en 5-farve.

(2) På det forsigtige hold, men Syd er ikke berettiget til at regne med ♡ E hos makker, og han anser ikke klørfarven for tilstrækkelig solid.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ K ud. Syd trumfer og trækker ◇ E, hvortil Øst kaster en spar. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Syd er nok glad over, at han meldte så forsigtigt. Det ser nu ud, som om han skal af med et hjerterstik, et trumfstik og meget sandsynligt også et klørstik.

Problem 6

Nord/Alle.

♠ E K 10 6 2
♡ E K D
◇ K 6 4
♣ D 9

Udspil: ◇ D

N
V Ø
S

♠ 5 4
♡ 10 9 8 7 6 4 2
◇ E 9 7 3
♣ –

N	Ø	S	V
1 ♠	4 ♣	4 ♡	pas
4 ut	pas	5 ◇ (1)	pas
6 ♡ (2)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) I nogle versioner af Blackwood-konventionen ville et spring til 6 ♣ på dette tidspunkt vise et es og en renonce. En sådan melding ville være uklog her, fordi Syds trumfer er så små.

(2) Teoretisk kunne der være to klørtabere på begge hænder, men Nord skønner, at med to klørtabere og en trumffarve med i bedste fald knægten i spidsen ville Syd, efter allerede at have meldt 4 ♡, nok have afstået fra at vise sit es oven pu 4 ut. Nord ved i hvert fald, at slemmen vil blive brændt, medmindre han selv melder den.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ D ud. Syd lægger lavt til fra bordet, dels fordi han ikke ønsker at risikere, at kongen bliver trumfet, dels fordi han måske behøver indkomster til bordet for at godspille et langfarvestik i spar. Øst bekender til ruderudspillet, men lægger en klør, når Syd fortsætter med trumf til damen. Hvorledes skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Der er elleve topstik, og der ville have været tolv, hvis trumferne havde siddet 2–1. Som det sidder, behøver spilfører at godspille et ekstra stik enten i spar eller i ruder.

Løsning 5

I en holdturnering lykkedes det ikke Syd at opnå et udsving mod modstandere, som havde været i 6 ◇.

	♠ B 7 5 3 ♡ 10 7 6 4 3 ◇ 5 4 ♣ 9 5	
♠ E K 10 4 ♡ K 8 5 ◇ B 9 8 3 ♣ 10 6	N V Ø S	♠ D 9 8 6 2 ♡ E D 9 2 ◇ – ♣ B 8 7 4
	♠ – ♡ B ◇ E K D 10 7 6 2 ♣ E K D 3 2	

Udspil: ♠ K.

Syd, som spillede 5 ◇, trumfede sparudspillet og trak ◇ E, hvorved det afsløredes, at han havde en trumftaber. Så skiftede han til klør, trak esset og kongen og spillede en lille klør. Som det kunne forventes, trumfede Vest foran bordet med ◇ 8 og spillede ♡ 8 til makkers es. Øst spillede sin fjerde klør, og Vest fik endnu et trumfstik, som satte kontrakten.

Syd overså et temmelig vanskeligt tilfælde af »Scissors Coup« (sakse-kuppet). Han skulle have skåret forbindelsen mellem Øst og Vest over ved at spille ♡ B efter ◇ E. Hvis Vest stikker, kan han ikke spille trumf uden at opgive sit trumfstik. Forskellen er, at når Vest trumfer den tredje klør, kan han nu ikke spille sin makker ind i hjerter for at få spillet fjerde gang klør.

Løsning 6

Vest har utvivlsomt spillet ud fra en stærk rudersekvens, og den bedste chance er at godspille et stik i spar. Da Øst efter sin melding er markeret med stor klørlængde, forekommer det rimeligt safe at trække ♠ E K og spille spar igen. Hvis farven sidder 4–2, vil Syd være i stand til at trække trumf, trumfe endnu en spar og komme over på bordet på ◇ K til den femte spar.

Denne plan går skævt, fordi fordelingen er:

	♠ E K 10 6 2 ♡ E K D ◇ K 6 4 ♣ D 9	
♠ D 8 ♡ B 5 3 ◇ D B 10 8 5 ♣ B 8 5	N V Ø S	♠ B 9 7 3 ♡ – ◇ 2 ♣ E K 10 7 6 4 3 2
	♠ 5 4 ♡ 10 9 8 7 6 4 2 ◇ E 9 7 3 ♣ –	

Udspil: ◇ D.

I 6 ♡ stikker Syd ruderudspillet hjemme, spiller en gang trumf, trækker så ♠ E K og spiller spar igen. Men desværre! Når alt kommer til alt, er det Vest, som er kort i spar, og han overtrumfer ♡ 10 med knægten. Syd kan godspille et sparstik, men han må stadig afgive et ruderstik.

»Det ville ikke have nyttet at trække trumf,« bemærkede spilfører, »fordi jeg så ville komme til at mangle en indkomst til at indkassere den femte spar.«

Det er rigtigt, men Syd kan øge sine chancer ved at spille ♣ D efter en gang trumf og kaste en spar. Dette snedige træk tillader ham at trumfe anden gang spar uden risiko for at blive overtrumfet. Så kan han trække trumf, trumfe endnu en spar og komme over på ◇ K til ♠ K 10.

Problem 7

Vest/Ø-V.

♠ 8 7 3
♡ E K B 7 4
◇ E D 10
♣ D 10

Udspil: ♣ K

N
V Ø
S

♠ E D B 6 2
♡ 9 5
◇ B 8 4
♣ 8 5 2

V	N	Ø	S
1 ut	D	pas	pas
2 ♣	pas	pas	2 ♠
pas	3 ♠ (1)	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Da Nord allerede har doblet Vests stærke sansåbning, er hans støtte et grænsetilfælde. Han kan imidlertid være sikker på, at hans makker har mindst fem spar, og det faktum at han passede til doblingen af 1 ut, antyder, at han har nogle værdier.

Det indledende spil.

Vest begynder med ♣ K, ♣ E og ♣ B, Øst bekender med ♣ 4, ♣ 7 og ♣ 9. Hvorledes skal Syd planlægge spillet, efter at han har trumfet tredje gang klør på bordet?

Ved første blik.

Syd kan stole på, at ruderknibningen går godt, så alt, hvad han behøver, er at undgå at afgive to sparstik.

Problem 8

Nord/Ingen.

♠ 10 6 5 2
♡ E D B 4
◇ 4
♣ B 7 6 3

Udspil: ◇ 10

N
V Ø
S

♠ D 9 8 4 3
♡ 10 7
◇ E K B 2
♣ K 9

N	Ø	S	V
pas	pas	1 ♠	D
2 ut (1)	pas	4 ♠ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Efter Vests oplysningsdobling er denne melding konventionel og viser værdier til en sund støtte til 3 ♠.

(2) Syd må melde game nu, fordi 3 ♠ ville være en afmelding.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 10 ud, Øst bruger damen, og Syd tager stikket. Hvordan bør Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Der er duplikering i ruder, og Syd har adskillige mulige tabere. En vellykket hjerterknibning vil tillade ham at kaste en klør, men dermed er problemet ikke nødvendigvis løst.

Løsning 7

Spilførers første tanke kunne være, at sparknibningen er farlig; for hvis Vest har K 10 x eller K 9 x, kunne en fjerde gang klør føre til en trumfforfremmelse. I hvert fald er det sikkert, at sparknibningen vil gå galt, så hvorfor ikke trække ♠ E og så spille damen for at hindre Øst i at trumfe med doubleton i trumf? Svaret er, at det muligvis ikke er tilstrækkeligt.

	♠ 8 7 3 ♡ E K B 7 4 ◇ E D 10 ♣ D 10	
♠ K 10 4 ♡ D 3 ◇ K 9 5 ♣ E K B 6 3	N V Ø S	♠ 9 5 ♡ 10 8 6 2 ◇ 7 6 3 2 ♣ 9 7 4
	♠ E D B 6 2 ♡ 9 5 ◇ B 8 4 ♣ 8 5 2	

Udspil: ♣ K.

Syd spiller 4 ♠, efter at Vest har åbnet med 1 ut, hvorefter han blev doblet og flygtede i 2 ♣.

Modspillet begynder med tre gange klør, og Syd trumfer på bordet. For at forhindre en trumfforfremmelse, hvis Vest skulle spille fjerde gang klør, trækker Syd ♠ E og fortsætter med ♠ D. Vest stikker og spiller en lille hjerter til kongen. Pludselig kan kontrakten ikke vindes, fordi spilfører ikke kan komme hjem uden enten at afgive et stik til ◇ K eller tillade Vest at overtrumfe tredje gang hjerter.

Denne upassende afslutning kan forhindres ved at trække ♡ E og ♡ K, før der spilles trumf. Så kan Syd ikke lukkes inde på bordet. Kontrakten er lige så sikker, hvis Vest har en tredje hjerter.

Løsning 8

Syd var på sporet i starten, men han blev ramt af et slag, som han ikke havde forudset.

	♠ 10 6 5 2 ♡ E D B 4 ◇ 4 ♣ B 7 6 3	
♠ E B ♡ K 8 5 2 ◇ 10 9 7 5 ♣ E D 10	N V Ø S	♠ K 7 ♡ 9 6 3 ◇ D 8 6 3 ♣ 8 5 4 2
	♠ D 9 8 4 3 ♡ 10 7 ◇ E K B 2 ♣ K 9	

Udspil: ◇ 10.

Syd kom i 4 ♠, efter at Vest havde doblet hans åbningsmelding 1 ♠. Syd stak ruderudspillet og spillede korrekt ♡ 10 i andet stik. Knibningen skulle tages før eller senere, og Syd håbede at opnå et klørafkast.

Vest lagde en lille hjerter, så Syd gentog knibningen og kastede en klør på ♡ E. Så spillede han spar fra bordet, kneb med ♠ 8 og håbede kun at skulle afgive to trumfstik. Vest kom ind på knægten, trak ♣ E og spillede sin fjerde hjerter. Øst trumfede med ♠ K, således at modspillet fik tre trumfstik og ♣ E.

I den slags situationer er det vigtigt at anvende taber-på-taber metoden, hvor man skiller sig af med det kort, som kunne have tilladt modstanderne at få deres høje trumfer hjem hver for sig. Syd skal selv spille en fjerde gang hjerter og kaste ♣ K. Modspillet får det stik og derefter kun to trumfstik.

2. Hvilken farve først?

Hvilken farve skal De først angribe? I sanskontrakter er der nogle få hovedregler som (a) spil på den farve, som vil give Dem stik nok til at opfylde kontrakten, eller (b) spil på en farve, hvori De har toptabere, som skal drives ud. Men det er kun hovedregler, og der er mange undtagelser.

♠ K 8 4
♡ D B 5
◇ K B 3
♣ E 10 7 4

Udspil: ♡ 4

N
V Ø
S

♠ E 10
♡ E 7 2
◇ D 5 4
♣ D B 9 8 3

De er i 3 ut, og Vest spiller ♡ 4 ud. Bordets dame tager stikket, og Øst lægger ♡ 6.

Nu går den dovne spilfører hjem på ♠ E og kniber med ♣ D. En vellykket knibning giver Dem stik nok, og De har under alle omstændigheder brug for klørstik for at klare kontrakten. Men hvis knibningen går galt, og Øst returnerer hjerter, går De ned, hvis Vest oprindeligt havde ♡ K x x x x og ◇ E. For at sikre Dem det niende stik må De først godspille et ruderstik. Hvis modstanderne ikke tager deres ruderstik, skal De straks skifte til klør. At spille endnu en gang ruder ville være galt, hvis Øst havde ◇ E 10 x x x og ♣ K, og De har i hvert fald kun brug for ét ruderstik.

Her er endnu et spil, hvor det ville være forkert at spille på langfarven først:

♠ E B 6
♡ D B 8 7 2
◇ K 9 6 3
♣ E

♠ 10 8 5
♡ E 5 4
◇ D 2
♣ D 9 7 6 2

N
V Ø
S

♠ 9 4 2
♡ K 6 3
◇ 10 8 4
♣ 10 8 5 3

♠ K D 7 3
♡ 10 9
◇ E B 7 5
♣ K B 4

I 3 ut stikker De åbningsudspillet i klør på bordet. Hvis De spiller hjerter i andet stik, vil enhver erfaren spiller i Østs stol stikke for med ♡ K for at beskytte sin makkers indkomster og spille klør tilbage. Nu går De ned, medmindre De er tilstrækkeligt inspireret til at fælde ◇ D anden. Der er en helt sikker fremgangsmåde: spil ruder til esset i andet stik i den hensigt at knibe med ◇ 9 i næste stik. På den måde sikrer De Dem tre ruderstik, hvilket er nok til game.

Ret ofte fortæller spillet i én farve Dem, hvordan De skal spille an anden farve.

♠ –
♡ K B 5 3 2
◇ E D 6 2
♣ K B 5 4

Udspil: ♠ K

	N	
V		Ø
	S	

♠ E 7 4
♡ E D 9 6
◇ 7 5 4
♣ E 8 3

De spiller 6 ♡ og stikker sparudspillet hjemme, spiller hjerter til kongen og trækker yderligere to gange trumf. Derefter skal De spille ruder og knibe med damen. Hvis det går galt, skal De spille klørfarven til fire stik, men lykkes ruderknibningen, kan De spille klørfarven safe – kongen, esset og så en lille op til knægten. Den spillemåde giver gevinst, hvis Øst har damen anden.

Problem 9

Syd/Ingen.

♠ K 4 3
♡ E K B 10 6 5
◇ K 4
♣ K 6

Udspil: ◇ 9

N
V Ø
S

♠ E B 10 9 8
♡ 9 3
◇ E D B
♣ E D 2

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♡ (1)	pas
3 ut	pas	4 ♣ (2)	pas
4 ♠	pas	4 ut	pas
5 ♠	pas	7 ut (3)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 7 ut.

(1) Det er klart, at Nord har værdier til spring i ny farve, men hvis svarhånden ønsker at berette om flere forskellige karakteristiske træk (den gode hjerterfarve, sparstøtte, all-round styrken), er det ofte bedst at begynde med et svar uden spring.

(2) På dette tidspunkt fisker Nord for hjerterstøtte, som vil opmuntre ham til at gå mod storeslem.

(3) Efter at have fået tre esser hos makker skønner Nord, at hvis bare en af majorfarverne kan give fuldt udbytte, må der være en udmærket chance for tretten stik.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 9 ud, Øst bekender med ◇ 2, og Syd stikker hjemme med damen. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Nord havde ret i sin formodning – Syd behøver kun samtlige stik i én af majorfarverne for at vinde storeslemmen. Hans problem er, hvorledes han skal kombinere chancerne bedst muligt.

Problem 10

Nord/Ingen.

♠ E D 10 6 4 2
♡ E K B 5
◇ 6
♣ K 5

Udspil: ◇ K

N
V Ø
S

♠ K 7
♡ 8 7 3
◇ E B 10 5
♣ E B 6 2

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

Slutkontrakt: 6 ut.

(1) Ny farve efter et svar på 2-trinnet er normalt krav, så der er ingen grund til at springe.

(2) Nord kan øjne slemmuligheder, og 4 ♣ er et alternativ, som er værd at overveje. Da der ikke er fastlagt nogen trumffarve, er 4 ut naturlig, ikke konventionel.

(3) Syd er ikke særlig stærk, men han er stærk i ruder, og han har tilpasning til makkers første farve.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ K ud, og Øst bekender med ◇ 3. Hvorledes skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis sparfarven bryder, har Syd elleve stik fra top og adskillige chancer for det tolvte. Han må bestemme sig for, om han skal tage det første stik, og hvad han så skal spille.

Løsning 9

Med nogle af denne type hænder ville det være godt spil at spille en neutral farve tre gange, i dette tilfælde ruder eller klør, for muligvis at få et fingerpeg om fordelingen. Det ville ikke være nogen god idé i dette tilfælde, fordi indkomsterne i minorfarverne er nødvendige for at tillade spilfører at spille majorfarverne mest fordelagtigt.

Da der er otte kort i begge majorfarverne, er sandsynligheden for at fælde damen den samme i begge farver. Ikke desto mindre er der en fornuftig grund til at spille på hjerterfarven først. Forskellen træder frem, når fordelingen er som denne:

diagram se højre spalte

Syd er i 7 ut, og Vest spiller ruder ud. Hvis ♡E og ♡K trækkes, og damen ikke falder, kan spilfører spille sparfarven mest fordelagtigt ved at trække kongen og så knibe. På den måde vinder han, hvis Øst har D x x x (eller færre).

♠ K 4 3
♡ E K B 10 6 5
◇ K 4
♣ K 6

♠ D 7 6
♡ 8 7 4 2
◇ 9 8 7
♣ B 9 3

N / V Ø / S

♠ 5 2
♡ D
◇ 10 6 5 3 2
♣ 10 8 7 5 4

♠ E B 10 9 8
♡ 9 3
◇ E D B
♣ E D 2

Udspil: ◇ 9.

Men hvis ♠ E og ♠ K trækkes uden noget resultat, er det bedst at spille ♡ 9 og knibe straks. Det giver gevinst, hvis Vest har D x x x, men taber, hvis Øst har damen blank. Og det ville være særdeles dyrt, som kortene sidder!

For endnu engang at gøre rede for pointen: hvis Syd først spiller på hjerterfarven, kan han stadig spille sparfarven gunstigst muligt, men hvis han først spiller på sparfarven, risikerer han at tabe til en blank ♡ D. Derfor er det bedst at starte med at toppe hjerterfarven.

Løsning 10

Da spillet forekom i en rubberbridge, talte spilfører seks sparstik, to hjerterstik, to klørstik og, efter udspillet, to ruderstik. Han indså, at hvis han trak sparfarven, ville han mangle indkomster til at godspille sit andet ruderstik, så han stak med ◇ E og spillede straks ◇ B tilbage. På dette tidspunkt skulle han finde et afkast fra bordet.

♠ E D 10 6 4 2
♡ E K B 5
◇ 6
♣ K 5

♠ 3
♡ D 10 6
◇ K D 9 8 2
♣ 10 8 7 3

N / V Ø / S

♠ B 9 8 5
♡ 9 4 2
◇ 7 4 3
♣ D 9 4

♠ K 7
♡ 8 7 3
◇ E B 10 5
♣ E B 6 2

Udspil: ◇ K mod Syds 6 ut.

Da Syd ikke regnede med at få brug for bordets hjerterfarve, kastede han ♡ 5. Vest spillede sig fri med ◇ 9, og nu kastede Syd ♡ B. Da han trak ♠ K og spillede spar igen, viste det sig uheldigvis, at farven ikke sad 3–2. Det bedste, han kunne gøre, var at afgive et sparstik til Øst og gå en ned, da Øst ikke havde flere ruder.

Syd bemærkede med nogen ærgrelse, at som hjerterfarven og klørfarven sad, kunne han have fået stik nok uden at bruge sparlængden. Det korrekte spil er at stikke med ◇ E og så prøve sparfarven ved at spille en lille til esset og så spille tilbage til kongen. Når Syd så ser, at sparfarven ikke bryder, spiller han ◇ B og kaster en spar fra bordet. Når begge knibningerne går godt, og hjerterfarven sidder 3–3, kan Syd få tolv stik ved at spille lige ud ad landevejen.

Problem 11

Syd/Ingen.

♠ K 3 2
♡ E 5 3
◇ E D
♣ K D 6 4 3

Udspil: ♠ D

N
V Ø
S

♠ E 8 7 6 5 4
♡ K B 4 2
◇ B
♣ E 2

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♣ (1)	pas
2 ♠	pas	3 ◇	pas
3 ut (2)	pas	5 ♠	pas
6 ♠	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♠.

(1) Det synes at være skik og brug i dag at springe i ny farve med en stærk farve eller stærk støtte til makkers farve. Jeg tror ikke, det er lettere at melde hænder af denne type ved at undlade springsvaret, men denne slem kan meldes efter alle metoder.

(2) 3 ♡ på dette tidspunkt ville være »4. farve«, som benægter snarere end lover godt hjerterhold.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ D ud. Syd stikker på bordet, spiller spar igen og ser Øst lægge en stor ruder. Syd bruger esset og skifter til ♣ E og klør igen, og anden gang lægger Vest en ruder. Hvorledes skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Det var en skuffelse at finde trumferne 3–1 og klørfarven 5–1, og Syd mangler et stik. Det ser ud, som om han får brug for en vellykket knibning i en af de røde farver.

Problem 12

Syd/N-S.

♠ 9 6 4
♡ 6 3
◇ B 8 5
♣ E K B 9 4

Udspil: ♡ 10.

N
V Ø
S

♠ E D B
♡ E D 5
◇ E 10 4 2
♣ 10 8 2

S	V	N	Ø
1 ut	2 ♡	3 ♡ (1)	pas
3 ut	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Mod en sansåbning på 15–17 er Nord i en akavet meldesituation. 3 ♣ ville være en blot og bar konkurrencemelding, og det samme ville efter moderne stil 2 ut være. Det ville ikke være urimeligt at melde 3 ut og tage chancen med hjerterfarven.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ 10 ud, forklaret som et »stærkt kort«, uden tvivl fra K B 10 i dette tilfælde. Hvorledes skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis Syd tager det første stik, har han tilsyneladende ni vindere i form af to i spar, to i hjerter, en i ruder og fire i klør. I mellemtiden må han dog muligvis slippe fjenden ind to gange, og Vests hjerterfarve frembyder en fare.

Løsning 11

Syd, som er i 6 ♠, kan forbedre sine chancer (en af de røde knibninger) ved at trække ♡ E og ♡ K. Hvis damen ikke falder, må han falde tilbage på ruderknibningen.

En anden mulighed er at kaste en hjerter på ♣ K og så spille sig fri i trumf. Svagheden ved denne plan ses, hvis fordelingen er følgende:

	♠ K 3 2 ♡ E 5 3 ◇ E D ♣ K D 6 4 3	
♠ D B 10 ♡ D 10 8 ◇ K 9 7 5 3 2 ♣ 10	N V Ø S	♠ 9 ♡ 9 7 6 ◇ 10 8 6 4 ♣ B 9 8 7 5
	♠ E 8 7 6 5 4 ♡ K B 4 2 ◇ B ♣ E 2	

Udspil: ♠ D.

Efter ♠ K og ♠ E trækker Syd ♣ E, spiller klør til damen, trækker kongen og kaster en hjerter. Hvis Vest ikke trumfer, bliver han spillet ind på trumf. Nu vil Vest uden tvivl spille ruder, og Syd må gætte, om han skal knibe i ruder nu eller i hjerter senere. Den plan er ringere end at trække ♡ E og ♡ K med ruderknibningen i reserve.

Men Syd kan forbedre sine chancer yderligere ved at kaste ◇ B på den tredje klør. Forskellen er, at når Vest kommer ind på trumf, kan han så ikke tvinge spilfører til at gætte for tidligt. Som det sidder, må han give Syd en gratis knibning i ruder, eller han må spille hjerter op i K B.

Løsning 12

Så De tilfældigvis, at dette er en øvelse i at fjerne indkomsten på den farlige hånd? Det er netop tilfældet, men der er en fælde.

	♠ 9 6 4 ♡ 6 3 ◇ B 8 5 ♣ E K B 9 4	
♠ K 10 5 2 ♡ K B 10 9 4 ◇ K 9 6 ♣ 5	N V Ø S	♠ 8 7 3 ♡ 8 7 2 ◇ D 7 3 ♣ D 7 6 3
	♠ E D B ♡ E D 5 ◇ E 10 4 2 ♣ 10 8 2	

Udspil: ♡ 10.

Syd spiller 3 ut, efter at Vest har meldt hjerter ind. Syd stikker hjerterudspillet, og helt korrekt vælger han at angribe Vest, den farlige hånd. Han går over på ♣ E og kniber i spar. Vest stikker og rejser hjerterfarven. Syd falder fra en gang og stikker så med esset, hvorefter han spiller ♣ 10.

Hvis Øst stikker den, har Syd ni stik, men Øst er klog nok til at falde fra. Nu kan Syd kun få tre klørstik, og han går en ned.

Under arbejdet med at godspille et sparstik er det lykkedes Syd at ødelægge sine egne forbindelseslinier.

Det var rigtigt først at spille på sparfarven, men forkert at bruge en klør for at kunne spille spar fra bordet. Syd skulle i stedet have spillet ♠ B hjemmefra i andet stik. Derefter falder han fra en gang i hjerter, og endelig spiller han ♣ 10 og lader den løbe. Hvis Øst falder fra, kan Syd blot knibe en gang til.

Problem 13

Syd/Ingen.

♠ B 10 5
♡ K 6 3
◇ E 9 7 4 2
♣ D 6

Udspil: ♠ 9

N
V Ø
S

♠ E K 3
♡ E B
◇ K 8 3
♣ E B 10 9 4

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

Slutkontrakt: 6 ut.

(1) Da 3 ◇ efter dette pars system ville have været overføring til 3 ♡, melder Nord en »Baron« 3 ♣, som beder makker vise 4-farver nedefra.

(2) Da det er usandsynligt, at der ville være nogen fordel ved at spille i ruder, foretager Nord sit slemforsøg i ut.

(3) Syd accepterer opfordringen, fordi gode 5-farver er et stort aktiv i 6 ut.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 9 ud, bordet bruger ♠ 10 og Øst ♠ 6. Hvorledes skal De planlægge spillet?

Ved første blik.

Nu da Syd kan regne med tre stik i spar, ville fem klørstik være nok til slemmen. Men hvis klørfarven ikke opfører sig pænt, er han nødt til at fremskaffe mindst ét stik andetsteds.

Problem 14

Nord/Alle.

♠ 10 5
♡ E D 10 7 6 4
◇ D
♣ E 7 4 2

Udspil: ♠ 7

N
V Ø
S

♠ E D 6
♡ 3
◇ E K 8 6 5 3 2
♣ D 3

N	Ø	S	V
1 ♡	1 ♠	2 ◇	pas
2 ♡	pas	2 ♠	pas
3 ♣	pas	3 ut (1)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) 6 ◇ er en mulig kontrakt, især efter at Øst har meldt spar ind, og Syd kunne have givet den en chance ved at genmelde 3 ◇ på dette tidspunkt. Nord ville så have været i stand til at opvurdere sin blanke dame betydeligt.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 7 ud, og da Syd må bevare indkomst til sin egen hånd, stikker han straks med damen. Hvordan skal han fortsætte?

Ved første blik.

Hvis ruderfarven sidder 3–2, er der masser af stik, men livet er ikke altid sådan.

Løsning 13

Det er let nok at udkaste en ringere plan, baseret på chancerne i klør og ruder. Syd kunne tænke: »Jeg kan spille ♣ D ud, og hvis den holder, kan jeg knibe med ♣ 9. Førend jeg trækker ♣ E, kan jeg så dykke en ruder. Hvis ruderfarven sidder 3–2, får jeg tolv stik – også selvom Øst oprindelig havde ♣ K x x x.«

Svagheden ved denne plan er, at hvis klørknibningen går galt, er det næsten sikkert, at slemmen går ned.

diagram se højre spalte

Syd er i 6 ut, og Vests sparudspil stikkes med bordets tier. Hvis Syd kniber med ♣ D, og Vest stikker første eller anden gang med kongen, er udsigterne dårlige. Han har ikke længere råd til at dykke en ruder; han vil mangle indkomster til at knibe i hjerter og få tre hjerterstik; og skvismulighederne er fjerne.

♠ B 10 5
♡ K 6 3
◇ E 9 7 4 2
♣ D 6

♠ 9 8 7
♡ 10 8 5 4
◇ D 10 5
♣ K 7 2

N / V Ø / S

♠ D 6 4 2
♡ D 9 7 2
◇ B 6
♣ 8 5 3

♠ E K 3
♡ E B
◇ K 8 3
♣ E B 10 9 4

Udspil: ♠ 9.

Betydeligt bedre vil det være at knibe i hjerter i andet stik. Hvis knibningen går godt, kan han afgive et klørstik og være sikker på tolv stik. Hvis hjerterknibningen går galt, kan han stadig prøve at få fem klørstik. På den måde vinder Syd, hver gang Øst har ♡ D og også, hvis Øst har ♣ K x eller ♣ K x x.

Løsning 14

Spilførers første indskudelse er måske at gå over på ◇ D, gå hjem igen på ♠ E og trække ruderfarven. Hvis han på den måde putter alle sine æg i én kurv, vil han gå sulten i seng.

♠ 10 5
♡ E D 10 7 6 4
◇ D
♣ E 7 4 2

♠ 7 2
♡ B 8 5
◇ B 10 7 4
♣ K 9 6 5

N / V Ø / S

♠ K B 9 8 4 3
♡ K 9 2
◇ 9
♣ B 10 8

♠ E D 6
♡ 3
◇ E K 8 6 5 3 2
♣ D 3

Udspil: ♠ 7.

Syd spiller 3 ut, efter at Øst har meldt spar ind. Vest spiller ♠ 7 ud, Øst stikker den med ♠ 8, og Syd stikker straks, da han har brug for ♠ E som indkomst.

Som det sidder, ville det indlysende være skæbnessvangert at gå over på ◇ D og hjem på ♠ E i håb om, at ruderfarven kunne indkasseres. I betragtning af, at seks ruderstik er mere end nok til game, bør spilfører angribe farven på en måde, som levner ham andre chancer i tilfælde af, at ruderne sidder skævt. Efter at have brugt ♠ D i første stik må han trække ◇ E og ◇ K. Hvis alle bekender, afgiver han et ruderstik, medens han endnu har ♠ E som indkomst.

Som det sidder, er Øst renonce anden gang, så Syd må nu forsøge at skaffe sig fem hjerterstik. Efter meldingerne er det sikkert, at Øst har én af sidekongerne, måske dem begge, så bedste chance er at knibe med ♡ 10. Den koster kongen, og når hjerterfarven sidder 3–3, har Syd ti stik ved hjælp af fem i hjerter, to i spar, to i ruder og ♣ E.

Problem 15

Syd/Alle.

♠ E 10 8
♡ D 9 4 3
◇ E 10 9 2
♣ 10 6

Udspil: ◇ K

N
V Ø
S

♠ K D B
♡ E 10 8 6 5 2
◇ 7
♣ E D B

S	V	N	Ø
1 ♡	pas	3 ♡	pas
4 ut (1)	pas	5 ♡	pas
6 ♡	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Når makker støtter 1 ♡ til 3 ♡, ligner det en hånd, som skal i 6 ♡, men det er stadig tilrådeligt at kontrollere esserne. Det er faktisk muligt at konstruere fordelingshænder uden et es, som dog er stærke nok til springstøtte.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ K ud, bordet stikker med esset, og Øst bekender med ◇ 4. Hvorledes skal De planlægge spillet?

Ved første blik.

Det ser ud, som om Syd har brug for enten en heldig klørknibning eller, hvis den går galt, lidt held i trumffarven.

Løsning 15

Med D9xx over for E108xxx kan man få alle stik på to måder: damen fra bordet vinder, hvis Vest har knægten blank, men esset vinder, hvis kongen sidder blank, uanset hvor. Som regel er det derfor korrekt at trække esset. Resultatet ved denne lejlighed var skuffende.

	♠ E108 ♡ D943 ◇ E1092 ♣ 106	
♠ 963 ♡ – ◇ KDB53 ♣ 97542	N V Ø S	♠ 7542 ♡ KB7 ◇ 864 ♣ K83
	♠ KDB ♡ E108652 ◇ 7 ♣ EDB	

Udspil: ◇K.

I 6♡ stak Syd ruderudspillet på bordet og trak ♡E. Senere erfarede han, at klørknibningen gik godt, men han kunne ikke undgå to trumftabere.

»Kunne du ikke have spillet trumffarven safe?« spurgte Nord irriteret.

»Det ved jeg alt om,« sagde Syd, »men hvorfor skulle jeg opgive at fange en blank trumf konge, når der kunne være en klørtaber?«

Netop! Det er derfor, klørfarven skulle prøves først. Når klørknibningen går godt, er Syds eneste problem at undgå to trumftabere. En lille hjerter fra hånden er et perfekt safe-spil mod KBx på hvilken som helst af modspillernes hænder.

(En lille hjerter fra bordet er at foretrække, da man så fanger en blank konge hos Øst. Hvis Øst bruger ♡7, nøjes Syd med ♡10. (O. a.).

3. De skjulte chancer

Udtrykket »De skjulte chancer« inkluderer både safety-spil, som tager hensyn til ondsindet fordeling, og ekstrachance-spil, som yder nogen beskyttelse, dersom spillet skulle udvikle sig på en ubehagelig måde.

Det var ikke let at gå ned i 6 ut i følgende spil, men det lykkedes for Syd.

	♠ K 5 4 2 ♡ K 8 2 ◇ K 10 5 ♣ D 7 4	
♠ D B 8 7 ♡ – ◇ B 9 7 6 2 ♣ 10 9 8 6	N V Ø S	♠ 10 9 3 ♡ D 9 7 6 3 ◇ 8 4 ♣ B 5 3
	♠ E 6 ♡ E B 10 5 4 ◇ E D 3 ♣ E K 2	

Udspil: ♣ 10.

Vest spillede ♣ 10 ud mod 6 ut. »Jeg skal ikke trætte Dem med det spil,« bemærkede spilfører, idet han lagde ♡ E på bordet i andet stik. Da han opdagede Vests renonce, tog han sig sandelig en meget lang tænkepause, men da var det sket med kontrakten.

Den *eneste* fare i det spil er, at hjerterne sidder 5–0. Safety-spillet for at sikre sig fire hjerterstik forekommer for sjældent til, at det findes i lærebøger, men det er ikke svært at regne ud: spil en lille hjerter fra bordet og brug tieren, uanset om Øst bekender eller er renonce.

Her er endnu et spil, som så for let ud:

	♠ E 6 ♡ B 8 ◇ 9 7 4 2 ♣ K D 8 6 3	
♠ 4 ♡ K D 10 5 2 ◇ B 6 3 ♣ 9 7 4 2	N V Ø S	♠ 10 9 8 5 2 ♡ 9 6 3 ◇ 8 ♣ E B 10 5
	♠ K D B 7 3 ♡ E 7 4 ◇ E K D 10 5 ♣ –	

Udspil: ♡ K.

I 6 ◇ stikker Syd hjerterudspillet og trækker trumf. Så spiller han spar til esset og spar igen til kongen og opdager nu fordelingen 5–1. Pludselig er kontrakten umulig. Spilfører kan kaste en hjerter på den næste spar, men han sidder tilbage med tre tabere og kun én trumf på bordet. Han kan ikke længere benytte sig af, at ♣ E sidder hos Øst.

Det korrekte spil i dette tilfælde er at trække tre gange trumf, så undersøge sparsituationen ved at trække ♠ K og spille spar til esset. Nu ser han 5–1 fordelingen i tide og tager trumfningsknibningen i klør, så ♣ K bliver godspillet. Han afgiver et hjerterstik, trumfer en hjerter og kaster sin spartaber på ♣ K.

Her er et spil, som byder på ekstrachancen, men det er vanskeligere at forudse.

♠ 6 4 3 2		♠ E K B 9 7 5
♡ E D 10	N	♡ B
◇ 5 4 3	V Ø	◇ E K D
♣ B 10 4	S	♣ E K 2

Udspil: ◇ B

Øst er i 6 ♠, han stikker udspillet, trækker ♠ K og konstaterer, at Syd har ♠ D 10 8, altså et sikkert trumfstik. Hvis han også trækker ♠ E og ◇ K D og så spiller Syd ind på trumf, kan Syd spille sig fri i hjerter, og så ved spilfører ikke, om han skal knibe i hjerter eller i klør. Han kan sikre kontrakten ved efter ◇ E at trække ♠ E K, ♡ E, ◇ K D og så spille Syd ind på trumf. Nu skal Syd enten spille hjerter til bordets D-10, så kongen bliver fanget (og ♠ 6 er så indkomst til den godspillede hjerter), eller klør, hvorved Øst får en gratis knibning.

Problem 16

Syd/Alle.

♠ D 10 6 3
♡ E K 8 7
◇ D 7 4 2
♣ K

Udspil: ♡ D

N
V Ø
S

♠ K B 8
♡ 5
◇ E 9 6 5 3
♣ E 9 8 4

S	V	N	Ø
1 ◇	pas	1 ♡	pas
1 ut	pas	3 ut (1)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Efter Syds genmelding 1 ut er der ikke megen idé i at udforske andre muligheder.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ D ud. Da Syd ikke vil være glad for et klørskift, stikker han straks. I andet stik spiller han spar til kongen og esset. Vest spiller nu ♡ B, som han får lov at beholde, og skifter så til en lille klør til bordets konge. Øst har lagt ♡ 2 og ♡ 4. Hvordan skal Syd planlægge resten af spillet?

Ved første blik.

Syd kan tælle otte topstik. Da klørfarven nu er vidt åben bortset fra esset, kan han ikke tillade sig at afgive to ruderstik.

Problem 17

Vest/Ingen.

♠ K 6 3
♡ B 4 2
◇ K B 8 6
♣ 7 5 3

Udspil: ♣ K

N
V Ø
S

♠ E 7 5
♡ E K D 10 8
◇ E 7
♣ B 8 2

V	N	Ø	S
pas	pas	pas	1 ♡
1 ♠	D (1)	pas	3 ♡ (2)
pas	4 ♡	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 4 ♡.

(1) En negativ dobling, som antyder moderate værdier.

(2) På dette tidspunkt ville 2 ♠, melding i modpartens farve, være en anelse bedre, fordi hånden måske spiller bedre i sans.

Det indledende spil.

Vest starter med ♣ K, ♣ E og klør igen til Østs dame. Øst returnerer ♠ 10. Syd stikker den med esset og trækker så to gange trumf. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Syd har allerede afgivet tre klørstik, og han mangler et stik. Han kan være optimist og håbe på ruderknibningen, fordi Vest oprindelig har passet og derefter meldt spar ind, og han har allerede vist ♣ E K. Vest kunne også have ◇ 10 9 blanke, så der kan foretages en trumfningsknibning, men det er en ringe chance.

Løsning 16

Der er to vigtige spørgsmål: hvem har ◇ K, og hvordan angribes ruderfarven bedst?

	♠ D 10 6 3 ♡ E K 8 7 ◇ D 7 4 2 ♣ K	
♠ E 5 4 ♡ D B 10 9 3 ◇ B ♣ 10 7 5 3	N V Ø S	♠ 9 7 2 ♡ 6 4 2 ◇ K 10 8 ♣ D B 6 2
	♠ K B 8 ♡ 5 ◇ E 9 6 5 3 ♣ E 9 8 4	

Udspil: ♡ D.

Syd er i 3 ut, og Vest spiller ♡ D ud. Bordet stikker, og en spar spilles til kongen og esset. Vest spiller ♡ B ud, og den holder stikket, hvorefter han skifter til en lille klør.

Vest spillede ud i en farve, som bordet havde meldt, så antagelig er han både lang i hjerter og har en stærk sekvens. Når han ikke fortsætter i hjerter for at rejse farven, tyder det på, at han enten ikke har ◇ K, eller muligvis, at han har kongen blank og ikke ønsker at opmuntre Syd til at trække esset.

Det ville være forkert at spille ruder på den ortodokse måde — esset og ruder igen. Som det sidder, kan Syd vinde ved at spille damen fra bordet og følge op med at knibe Østs tier.

Det er imidlertid ikke ubetinget den bedste løsning. Da Vest kunne have kongen blank, er det en anelse bedre at spille en lille ruder fra hånden. Når knægten stikkes med damen og kongen, planlægger Syd senere at knibe med ◇ 9. Det vil kun være forkert, hvis Vest har netop B 10 blanke.

Løsning 17

Vest behøver ikke at have netop ◇ 10 9 blanke: enhver doubleton med tieren eller nieren er god nok.

	♠ K 6 3 ♡ B 4 2 ◇ K B 8 6 ♣ 7 5 3	
♠ D B 9 8 2 ♡ 9 7 5 ◇ 10 3 ♣ E K 9	N V Ø S	♠ 10 4 ♡ 6 3 ◇ D 9 5 4 2 ♣ D 10 6 4
	♠ E 7 5 ♡ E K D 10 8 ◇ E 7 ♣ B 8 2	

Udspil: ♣ K.

Syd spiller 4 ♡, efter at Vest, som oprindeligt passede, har meldt spar ind. Modspillet begynder med tre klørstik. Øst tager det tredje stik og skifter til ♠ 10.

Da Vest næppe kan have ◇ D foruden de værdier, han allerede har vist, tager Syd den tredje gang trumf på bordet og spiller ◇ B, som Øst er nødt til at stikke. Syd stikker over med esset og spiller ◇ 7 til kongen samtidig med, at ◇ 10 dukker op hos Vest. Bordets 8 6 er nu lige høje over for Østs nier, og en trumfningsknibning i ruder kan tvinge Østs nier ud og godspille en ruder som det tiende stik.

Med hensyn til det tredje ruderstik er det givetvis bedre at sætte Øst til ◇ 9 end at spille på, at Vest har lige præcis 10 9 x — både generelt set, og fordi Vest, som meldte spar, allerede har vist seks kort i hjerter og klør. Han ville næppe have meldt spar ind på D B x x.

Problem 18

Nord/Alle.

♠ E K D
♡ B 7 6 4
◇ K 7 5
♣ K B 8

Udspil: ♠ 10

N
V Ø
S

♠ 5
♡ E D 2
◇ E 6 4
♣ D 10 9 7 6 5

N	Ø	S	V
1 ut	pas	2 ♣ (1)	pas
2 ♡	pas	3 ♣	pas
3 ♠ (2)	pas	4 ♣	pas
4 ◇	pas		
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♣.

(1) Syd spiller med, at enhver ny farve på 3-trinnet i fortsættelse af Stayman 2 ♣ er gamekrav.

(2) Stayman er nu forladt. Nord viser sparkontrol og villighed til at gå videre i klør.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 10 ud til bordets es. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Sparfarven sørger for to afkast, men Syd mangler stadig et stik for at vinde slemmen.

Problem 19

Syd/Alle.

♠ 6 5 2
♡ 10 9 4
◇ B 7 3
♣ E 6 5 3

Udspil: ♠ B

N
V Ø
S

♠ E D
♡ E B 3
◇ E 10 6 2
♣ K D 10 4

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

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Ikke den største 2 ut åbning med 6 af 20 hp koncentreret i ♠ E D blanke, men hånden indeholder antagelige mellemkort og gafler i alle farver.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ B ud, Øst lægger ♠ 7, og Syd stikker med damen. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis bare klørfarven sidder nogenlunde rimeligt, er der otte stik i sigte med muligheder for et niende både i hjerter og i ruder. Problemet er, hvorledes de forskellige chancer bedst kan kombineres.

Løsning 18

	♠ E K D ♡ B 7 6 4 ◇ K 7 5 ♣ K B 8	
♠ 10 9 8 2 ♡ K 9 5 ◇ D 8 3 2 ♣ E 2	N V Ø S	♠ B 7 6 4 3 ♡ 10 8 3 ◇ B 10 9 ♣ 4 3
	♠ 5 ♡ E D 2 ◇ E 6 4 ♣ D 10 9 7 6 5	

Udspil: ♠ 10.

I 6 ♣ stikker Syd sparudspillet på bordet, går hjem på ◇ E og spiller en svagt vildledende ♣ 10. Det er klart, at hvis Vest lader den gå, kan han senere slutspilles. Syd eliminerer spar og ruder, før han spiller anden gang klør. Når Vest kommer ind på ♣ E, er han tvunget til at spille hjerter op til Syds E D eller spar eller ruder til dobbeltrenonce, hvorved spilfører kan trumfe på bordet og kaste ♡ D hjemme.

Der er en bedre fremgangsmåde, omend den er lidt vanskelig at få øje på: at spille på, at ♡ K kan fældes ved at spille farven tre gange. Som forberedelse dertil skal spilfører kaste to hjerter på sparhonnørerne, spille hjerter til esset og så spille trumf til Vests es. Nu er der indkomster nok til at trumfe to hjerter og komme over på bordet for at få det tolvte stik på ♡ B. Sammenlignet med den direkte knibning med ♡ D taber denne plan med at trumfe ♡ B god kun, hvis Øst har mindst 4-farve i hjerter med kongen. Derimod vinder den, hver gang Vest har K x x eller K x eller kongen blank – en langt bedre chance.

Løsning 19

Normalt spiller man klørfarven ved først at trække kongen og så spille en lille til esset for at fange en eventuel B x x x hos Øst. Imidlertid ligger den største chance for det niende stik i hjerter, hvor der kan knibes to gange. Syd må derfor spille klørfarven på en sådan måde, at den sandsynligvis skaber to indkomster til hjerterknibningerne.

	♠ 6 5 2 ♡ 10 9 4 ◇ B 7 3 ♣ E 6 5 3	
♠ B 10 8 4 3 ♡ K D 6 5 2 ◇ D ♣ 9 7	N V Ø S	♠ K 9 7 ♡ 8 7 ◇ K 9 8 5 4 ♣ B 8 2
	♠ E D ♡ E B 3 ◇ E 10 6 2 ♣ K D 10 4	

Udspil: ♠ B.

I 3 ut stikker Syd sparudspillet og trækker ♣ K og ♣ D. Når begge modstandere bekender, stikker man ♣ 10 over med esset, spiller ♡ 10 og kniber. Vest kommer ind på damen, og han rejser sparfarven. Spilfører går over på ♣ 6 og kniber igen i hjerter, men han er uheldig. Begge hjerterhonnørerne sidder galt, og modspillet får yderligere tre sparstik.

Klørspillet var fornuftigt nok, men spilfører forsømte en ganske lille ekstra chance. Det koster ikke noget at trække ◇ E på et tidligt tidspunkt. Hvis en blank konge eller dame falder (eller hvis K D sidder blanke), kan det niende stik godspilles uden risiko.

Samme spillemåde kan anvendes under lignende omstændigheder med en svagere farve som E B x x over for 10 x. Der er ingen fare for, at modstanderne kan løbe med fire stik i den farve, når de kommer ind.

Problem 20

Vest/N-S.

♠ 9 6 4 3
♡ K 9 8 5
◇ 6 3
♣ E D B

Udspil: ♡ B

♠ E D 8 2
♡ E D 10 7 6 4 2
◇ E D
♣ –

V	N	Ø	S
1 ◇	pas	pas	D
pas	1 ♠ (1)	pas	4 ♡
pas	6 ♡	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) 1 ♡ havde været bedre her, for efter 1 ♠ finder man ikke altid en god hjertertilpasning.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ B ud, og Øst bekender. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Der er ingen tvivl om, at Vest har de tre manglende konger, og der er adskillige metoder til at tvinge ham til at spille ud fra en af dem. Men det giver kun spilfører det ellevte stik, ikke det tolvte.

Problem 21

Syd/Ingen.

♠ D 5
♡ E B 9 3
◇ 10 7
♣ K B 10 7 6

Udspil: ♡ K

♠ E K 9 8 7 6 4
♡ 10
◇ E K D 9
♣ 5

S	V	N	Ø
2 ♠	pas	3 ♣	pas
3 ♠	pas	4 ♡ (1)	pas
5 ◇ (2)	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♠.

(1) Nords 4 ♡ lover ikke en farve, men viser kontrol på vej til 6 ♠.

(2) 5 ◇ er at foretrække for Blackwood 4 ut, fordi den giver makker større mulighed for at beskrive sine værdier. Hvis Syd melder 4 ut, og Nord viser, hvor mange esser han har, ved Syd stadig ikke, om sparfarven er solid.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ K ud, bordet stikker med esset, og Øst lægger ♡ 5. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har en fast klørtaber, så han må forudsætte, at sparfarven ikke sidder 4–0, og han har stadig den fjerde ruder at forsørge.

Løsning 20

Efter en mislykket søgen efter et slutspil, som kan give ikke blot ét, men to ekstrastik, bestemmer Syd sig til sidst for at spille på, at Vest har kongen anden i spar. Det giver ikke gevinst, når kortene sidder sådan:

	♠ 9 6 4 3 ♡ K 9 8 5 ◇ 6 3 ♣ E D B	
♠ K B 5 ♡ B ◇ K B 10 8 7 2 ♣ K 10 8	N V Ø S	♠ 10 7 ♡ 3 ◇ 9 5 4 ♣ 9 7 6 5 4 3 2
	♠ E D 8 2 ♡ E D 10 7 6 4 2 ◇ E D ♣ –	

Udspil: ♡ B.

Det er let i 6 ♡ at overse den plan, som vinder, med mindre Vest har fire eller flere spar. Planen går ud på at kaste tre spar fra Syds hånd og godspille et langfarvestik i spar på bordet.

Syd stikker trumfudspillet med kongen, trækker ♣ E, hvortil han kaster en spar, så ♣ D, hvortil han lægger endnu en spar. Vest stikker og kan ikke gøre noget bedre end at spille sin tredje klør, og på ♣ B kaster Syd ♠ D. Nu kan spilfører trække ♠ E og bruge de tre trumfindkomster på bordet til at trumfe to spar og komme over til den godspillede fjerde spar, og på den skiller han sig af med ◇ D.

Løsning 21

Dette spil stammer fra en parturnering, og det viser, hvor let man kan overse værdien af to lige høje kort over for et højere kort hos modpartne.

	♠ D 5 ♡ E B 9 3 ◇ 10 7 ♣ K B 10 7 6	
♠ 3 ♡ K D 8 7 ◇ B 8 6 4 3 ♣ 8 4 2	N V Ø S	♠ B 10 2 ♡ 6 5 4 2 ◇ 5 2 ♣ E D 9 3
	♠ E K 9 8 7 6 4 ♡ 10 ◇ E K D 9 ♣ 5	

Udspil: ♡ K.

Da Vest spillede ♡ K ud mod 6 ♠, stak adskillige spilførere med esset, gik hjem på ruder og forsøgte klørknibningen. Den gik galt, og Øst spillede hjerter tilbage. Syd trumfede, spillede spar til damen og prøvede så at trumfe tredje gang ruder. Øst trumfede over, og Syd gik en ned.

Syd havde overset den kombinerede værdi af ♡ B og ♡ 9. I andet stik skulle han have spillet ♡ B og kastet sin klørtaber. Vest stikker med ♡ D og spiller sig antagelig fri i klør. Syd trumfer, trækker to gange trumf med esset og damen og kaster så ◇ 9 på ♡ 9. Denne plan mislykkes kun, hvis hjerterfarven sidder 6–2 og trumferne 3–1. Det er indlysende, at der er større fare for, at ruderne sidder 5–2, end at hjerterne sidder 6–2.

Problem 22

Nord/Ingen.

♠ B 4
♡ 10 5 3
◇ E 10
♣ E D 9 7 4

Udspil: ♠ 3

N
V Ø
S

♠ K 8 5 2
♡ E 7 4 2
◇ K 6 4 3
♣ K

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ◇	pas
2 ♣	pas	2 ut (1)	pas
3 ut (2)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) På det forsigtige hold, men manglen på gode mellemkort og singleton'en i klør er lidet opmuntrende faktorer.

(2) Nord har en minimumsåbning, men sådanne hænder er tilbøjelige til at give enten syv eller ni stik, alt efter om langfarven kan godspilles i tide.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 3 ud, Syd bekender småt fra bordet, og Øst bruger damen. Hvordan skal Syd planlægge spillet? (Vest lægger ♣ 5, første gang der spilles klør).

Ved første blik.

Hvis klørfarven sidder 3–3, eller hvis ♣ B 10 sidder blanke, har Syd ti stik med magt. Men det er jo ikke sikkert, at kortene sidder så godt.

Problem 23

Syd/Alle.

♠ K 10 4
♡ E K B 8 5 3
◇ 6
♣ 10 4 2

Udspil: ♡ 10

N
V Ø
S

♠ E B 8
♡ 7 6 4
◇ E K B 8
♣ E D 6

S	V	N	Ø
1 ◇	pas	1 ♡	pas
3 ut (1)	pas	6 ut (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ut.

(1) Om Syd skulle genmelde 2 ut eller 3 ut, er et spørgsmål om system.

(2) Man kan naturligvis anvende andre metoder, men den direkte metode er ofte den bedste, og der er ingen grund til at antage, at 6 ♡ ville være en bedre kontrakt end 6 ut, hvor udspillet jo kommer op til den stærke hånd.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ 10 ud, kongen tager stikket, og Syd glæder sig over at se ♡ D falde i næste stik. Hvordan skal han fortsætte?

Ved første blik.

Med denne hjerterfordeling er der elleve stik fra top. Syd har mulighed for tre knibninger. Mislykkes en, kan han forsøge sig en gang til. Odds er mindst 3–1 for gevinst. Men måske kan han gøre noget endnu bedre.

Løsning 22

Der var intet vundet ved at falde fra i første stik, og et hjerterskift ville være uvelkomment. Syd stikker derfor med ♠ K og trækker så ♣ K, hvortil Vest bekender med ♣ 5. Hvis Syd lægger småt til fra bordet, er han afhængig af klørfarven 3–3 (eller B 10 blanke). Han kan øge sine chancer ved at stikke kongen over med esset. Kortene kunne sidde sådan:

	♠ B 4 ♡ 10 5 3 ◇ E 10 ♣ E D 9 7 4 2	
♠ 10 9 6 3 ♡ K B ◇ D 9 2 ♣ B 6 5 3	N V Ø S	♠ E D 7 ♡ D 9 8 6 ◇ B 8 7 5 ♣ 10 8
	♠ K 8 5 2 ♡ E 7 4 2 ◇ K 6 4 3 ♣ K	

Udspil: ♠ 3.

Vest spiller ♠ 3 ud mod 3 ut, Øst bruger damen (normalt korrekt med disse kort), og Syd stikker. Han stikker ♣ K over med esset og trækker damen. Nu er 9 7 lige store over for Vests B 6, og når Vests knægt er drevet ud, har Syd stadig ◇ E som indkomst til de godspillede klør. Modspillet får kun tre sparstik og et klørstik.

Denne spilleplan vinder, hvis Øst har B 8 eller 10 8 blanke, og den taber kun, hvis klørfarven sidder 3–3, og modstanderne kan tage fire sparstik, når de kommer ind. Det vil kun være tilfældet, dersom Vest har foretaget det usædvanlige udspil af ♠ 3 fra E 10 9 6 3.

Hvis klørfarven sidder 4–2, og doubleton'en ikke indeholder to af de høje kort, kan kontrakten aldrig vindes. At stikke ♣ K over med esset betyder måske tre undertræk i stedet for to.

Løsning 23

Det er den slags spil, hvor nogle spillere trækker langfarven til bunds, og derved bringr de sig selv i vanskeligheder i stedet for modparten, og de ender med at tage to knibninger, som mislykkes. Der er en bedre metode:

	♠ K 10 4 ♡ E K B 8 5 3 ◇ 6 ♣ 10 4 2	
♠ 9 7 3 ♡ 10 9 ◇ D 10 7 2 ♣ K 8 5 3	N V Ø S	♠ D 6 5 2 ♡ D 2 ◇ 9 5 4 3 ♣ B 9 7
	♠ E B 8 ♡ 7 6 4 ◇ E K B 8 ♣ E D 6	

Udspil: ♡ 10.

Syd er i 6 ♡, og da Vest ikke ønsker at hjælpe spilfører på nogen måde, spiller han ♡ 10 ud. Til anden gang hjerter falder damen.

På dette tidspunkt kan Syd sikre kontrakten ved denne simple krigslist: spil ruder fra bordet og brug ◇ 8, med mindre Øst lægger et højere kort til. Når Vest tager stikket, vil ethvert tilbagespil fra ham være til fordel for spilfører.

Hvis Øst lægger ◇ 9 eller ◇ 10 første gang, stikker Syd ganske enkelt med knægten. Hvis den holder, er det spilførers tolvte stik. Hvis Vest stikker med damen, er spilførers E K 8 en effektiv gaffel. Hvad Vest end returnerer, vil Syd dermed få sit tolvte stik.

Problem 24

Syd/Alle.

♠ B 9 6
♡ 7 5 4 2
◇ E D 10
♣ D 5 3

Udspil: ♠ 5

N
V Ø
S

♠ D 4
♡ E D B 9 3
◇ K 8 4
♣ E 10 7

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

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Åbningsmeldingen 1 ut har mange fordele i sammenligning med 1 ♡: den er beskrivende; De undgår den akavede situation, hvor makker svarer 1 ut til åbningsmeldingen 1 ♡; hemmeligholdelsen af hjerterfarven kan falde ud til Deres fordel i spillet; og De gør det vanskeligere for Vest at konkurrere i spar.

(2) Støtten er baseret på sansåbning på 15–17.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 5 ud, og bordets nier bliver stukket med ♠ 10 og ♠ D. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Spilfører noterer sig først, at skønt han råder over ni hjerter, er 3 ut en mindst lige så god kontrakt som 4 ♡. Imidlertid sidder sparfarven sandsynligvis 5–3 eller 6–2, så Syd har ikke råd til at slippe modparten ind.

Problem 25

Vest/Ingen.

♠ K 10 6 2
♡ 10 6 4 2
◇ 7 5 3
♣ E 8

Udspil: ♣ K

N
V Ø
S

♠ D 4
♡ E K B 9 7 3
◇ K B
♣ 9 5 4

V	N	Ø	S
1 ♠	pas	pas	3 ♡ (1)
pas	4 ♡	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 4 ♡.

(1) Syd er en anelse for stærk til kun at melde 2 ♡ i denne situation, hvor han skal beskytte Nords pas. Springet til 3 ♡ lover ikke mere end værdier til en åbningsmelding med en god 6-farve.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ K ud. Trods den svage risiko for ♠ E og spar igen til trumfning falder Syd fra på bordet for at hindre Øst i at komme ind på noget tidspunkt af spillet. Vest fortsætter med en lille klør til esset, og Øst markerer et lige antal ved først at lægge ♣ 6 og så ♣ 2. Begge modstandere bekender til første gang hjerter. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Syd har tre toptabere – en i spar, en i ruder og en i klør. Enten må han finde ◇ D hos Øst, eller også må han godspille et ekstra stik i spar.

Løsning 24

Syd har ingen god grund til at forkaste hjerterknibningen. Hvis ♡ K sidder galt, går han straks ned, men hvis Øst har K x eller K x x, vindes kontrakten let. Men endnu en mulighed må tages i betragtning: sæt, at Øst har K 10 x x?

	♠ B 9 6 ♡ 7 5 4 2 ◇ E D 10 ♣ D 5 3	
♠ E 8 7 5 2 ♡ – ◇ B 9 6 ♣ B 8 6 4 2	N V Ø S	♠ K 10 3 ♡ K 10 8 6 ◇ 7 5 3 2 ♣ K 9
	♠ D 4 ♡ E D B 9 3 ◇ K 8 4 ♣ E 10 7	

Udspil: ♠ 5.

Syd spiller 3 ut, Vest spiller ♠ 5 ud, og den bliver stukket af ♠ 9, ♠ 10 og ♠ D. Det er klart, at Syd ikke har råd til at afgive et hjerterstik, da modstanderne så givetvis vil tage deres fire eller fem sparstik.

Som kortene sidder, behøver Syd tre indkomster til bordet for at sikre sig alle hjerterstikkene. I betragtning af, at Syd kun behøver to ruderstik til game, forudsat at han kan få fem hjerterstik, skal han starte med at stikke ◇ K over med esset. Så kniber han i hjerter med knægten, og Vest lægger klør. Nu kan en ruderknibning med tieren skaffe Syd en ekstra indkomst til bordet, og på den måde får han ti stik.

Det er ikke så godt at starte med en lille ruder til damen, fordi Vest kan være smart nok til at sætte knægten i, anden gang farven spilles, og dermed er indkomst-knibningen blokeret.

Løsning 25

Da Vest har åbnet med 1 ♠, forekommer det bedre at placere ♠ B hos ham end ◇ D hos Øst. Imidlertid kan Syd blive skuffet, hvis han kniber med ♠ 10, anden gang farven spilles.

	♠ K 10 6 2 ♡ 10 6 4 2 ◇ 7 5 3 ♣ E 8	
♠ E 9 8 7 3 ♡ 5 ◇ E D 8 ♣ K D 10 3	N V Ø S	♠ B 5 ♡ D 8 ◇ 10 9 6 4 2 ♣ B 7 6 2
	♠ D 4 ♡ E K B 9 7 3 ◇ K B ♣ 9 5 4	

Udspil: ♣ K.

Syd spiller 4 ♡, efter at Vest har åbnet med 1 ♠. Vest spiller ♣ K ud, og den får han lov at beholde. Vest fortsætter med en lille klør til bordets es, og alle bekender til en gang trumf.

Sæt, at Syd trumfer en klør, går hjem på ♡ K og spiller ♠ D. Vest stikker og spiller sig fri med en lille spar. Det er naturligt at knibe med ♠ 10, og resultatet er to undertræk.

Det er ærgerligt, at Øst netop har knægten anden i spar, men Syd kan gardere sig mod denne mulighed. Først eliminerer han klørfarven, og så skal han spille en lille spar hjemmefra, ikke damen. Kongen tager stikket, og der spilles spar igen. Som det sidder, falder knægten, hvorved bordets ♠ 10 er godspillet til et ruderafkast. Og hvad nu, hvis Vest startede med ♠ E B x x x? Når han så kommer ind på ♠ E, er han tvunget til at indrømme Syd et stik, hvad enten han spiller spar, ruder eller klør.

4. Forbindelserne

Bridge ville være et kedsommeligt spil, eller i hvert fald et helt anderledes spil, hvis man ikke havde reglen om, at den spiller, som havde taget et stik, skulle spille ud til det næste stik. Mange af de mest almindelige og også mest indviklede faser i spillet drejer sig om forbindelseslinierne (mellem Nord og Syd og mellem Øst og Vest). Den slags spil er lige afgørende for forsvaret og for angrebet.

Snart giver spilfører sig af med at organisere sine egne indkomster på tilfredsstillende vis; snart tænker han mere på at hindre en bestemt modstander i at komme ind. Vi begynder med to eksempler af den første slags, hvor spilfører må prøve at få det bedst mulige ud af sine egne indkomster.

♠ K D 6 2
♡ K
◇ K B 6 4
♣ E B 10 4

Udspil: ♠ B

N
V Ø
S

♠ E 4 3
♡ E 10 9 8 7
◇ E 8
♣ 6 5 2

Syd spiller 3 ut, og Vest spiller ♠ B ud. Kontrakten kan ikke tabes, hvis Syd koncentrerer sig om at få det niende stik i hjerter. Hvis han stikker sparudspillet på bordet, trækker ♡ K og går hjem på et af sine esser, vil han opdage, at han ikke kan godspille et ekstra hjerterstik (med mindre damen eller knægten falder første eller anden gang). Han har seks topstik uden for hjerterfarven og behøver kun tre hjerterstik for at vinde. Dem kan han få ved at vinde sparudspillet på bordet, stikke ♡ K over med esset og spille hjerter igen. På den måde presser han først knægten, så damen ud, og han har indkomster nok til at komme hjem til de etablerede stik, uanset hvordan kortene sidder.

I næste eksempel spiller Syd i en farvekontrakt og behøver blot at rejse ét ekstra stik enten i hjerter eller i klør:

♠ K 8
♡ 10 7 6 4 2
◇ 7 5 3
♣ E 8 2

♠ 7 6 4 2
♡ K 5
◇ B 10 9 6
♣ D 9 4

N
V Ø
S

♠ 5
♡ B 9 8 3
◇ K 8 4 2
♣ 10 7 5 3

♠ E D B 10 9 3
♡ E D
◇ E D
♣ K B 6

Udspil: ◇ B.

Syd er i 6 ♠, og en af hans bekymringer forsvinder, når Vest spiller ◇ B ud. Nu ville mange nok gå over på bordet og knibe i hjerter. Det mislykkes, og Vest spiller trumf tilbage. Nu kan Syd ikke engang drage fordel af en eventuel 3–3 hjerterfordeling på grund af indkomstsituationen. Når klørknibningen går galt, bemærker han, hvor uheldig han har været.

Men det er ikke uheld altsammen. Kontrakten er oplagt, hvis hjerterne blot ikke sidder værre end 4–2. Inde på ◇ D i første stik må Syd trække ♡ E og spille ♡ D for på den måde at befri sig for alle

hindringer i forbindelse med godspilningen af et langfarvestik i hjerter. Sæt, at modparten kommer ind på ♡ K og spiller trumf til bordets otter. Syd trumfer en hjerter, går over på ♠ K og trumfer en hjerter til. Så trækker han trumf, og ♣ E er indkomst til den femte hjerter.

Problemer, hvor opgaven er at hindre en bestemt modstander i at komme ind, forekommer ofte. Her skal De se nogle fordelinger i en enkelt farve, hvor man ikke så sjældent overser den korrekte spillemåde:

	7 6 2	
B 8 4	N / V Ø / S	D 10
	E K 9 5 3	

Hvis Syd ønsker at godspille denne farve uden at lade Vest komme ind, er det ikke tilstrækkeligt at trække esset, gå over på bordet og spille farven derfra næste gang, fordi Øst kan afblokere damen første gang. Hvis der er nok indkomster, bør Syd spille farven fra bordet både første gang og anden gang. Når damen viser sig, får den lov at beholde stikket.

	E 10 8 6 5 2	
D	N / V Ø / S	B 9 3
	K 7 4	

Her gælder det om at holde Øst ude. Vi antager, at De spiller farven første gang fra bordet. Når Øst bruger nieren, er Syd nødt til at stikke, for Øst kunne have D 9 eller B 9; på den måde får Øst det tredje stik i farven. Den bedste metode er at begynde med en lille fra hånden. Når Vest nødtvungent lægger damen, lader Syd ham beholde den.

Her er en anden fordeling, som er værd at huske:

	K D 9 7 4 2	
B	N / V Ø / S	10 8 6 5
	E 3	

Syd ønsker at godspille denne farve uden at lade Øst komme ind. Hvis indkomsterne tillader det, bør han begynde med at spille treeren fra hånden; når knægten dukker op, kan han falde fra på bordet.

Især i sanskontrakter er det indledende spil ofte afhængigt af hensyn til indkomsterne. Dette spil er ikke vanskeligt, men spilfører må være vågen:

	♠ 10 6 4 ♡ E D ◇ K 8 4 2 ♣ E B 7 2	
Udspil: ♡ 5	N / V Ø / S	
	♠ E B ♡ B 9 4 ◇ E 10 3 ♣ K 10 9 5 3	

De spiller 3 ut, og Vest spiller ♡ 5 ud. Det ville være en fejltagelse at knibe, fordi et spartilbagespil fra Øst kunne godspille 3–4 stik til modspillerne. De må stikke med ♡ E, trække ♣ E og om nødvendigt knibe i klør. De har ikke noget imod, at Vest kommer ind i klør, for så har De dobbelthold i spar. Hvis Vest spiller en neutral farve tilbage, kan De godspille det niende stik ved at presse ♡ K ud.

Og her er en mere avanceret øvelse i kunsten at beherske forbindelserne:

♠ K 8 5
♡ K B 9 8 5 4 2
◇ B 9 4
♣ –

Udspil: ♣ 6

	N	
V		Ø
	S	

♠ 6 4 3
♡ E D 10 7
◇ E K 10 8
♣ D 5

De er i 4 ♡, og Vest spiller ♣ 6 ud. Hvordan kan De undgå at afgive et ruderstik og tre sparstik? Ganske simpelt ved at l;gge en ruder fra bordet til det første stik! Øst, som er den ufarlige hånd, kommer ind. Når De har trukket trumf og trumfet den anden klør, trækker De ◇ E K, spiller ◇ 8 ud og kaster en spar fra bordet, hvis damen ikke dukker op. Det kan ikke fejle. Hvis Øst stikker med ◇ D, skal han enten spille spar op til bordets konge eller tillade Dem at kaste endnu en spar på ◇ 10. På den måde afgiver De kun et klørstik, et ruderstik og et sparstik. Hvis Vest stikker ◇ 8 med damen, trumfer De og kaster senere en spar på ◇ 10, og af afgiver De et klørstik og to sparstik.

Problem 26

Nord/Ingen.

♠ 7 4
♡ E K B 3
◇ K B 3
♣ E K 7 3

Udspil: ◇ D

N
V Ø
S

♠ K 8
♡ D 10 9 7 6 4
◇ 10
♣ 10 8 6 2

N	Ø	S	V
1 ♣	1 ◇	1 ♡	pas
3 ♡ (1)	pas	4 ♡ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 4 ♡.

(1) Nord vil muligvis beklage, at han ikke åbnede med 1 ♡, da han nu har en svær melding. Han føler måske, at 3 ut ville være nok så sikker på grund af truslen om rudergennemspil i en hjerterkontrakt, men det er naturligt at støtte i hjerter.

(2) Heldigvis er Syd kort i ruder, og hans fordeling berettiger til støtte til game.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ D ud. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Der er ti mulige stik, men ♠ E kan sidde galt. Syd er i fare for at miste et ruderstik, to sparstik og et klørstik.

Problem 27

Vest/N-S.

♠ K 6 2
♡ D 10 7 3
◇ 7 5 4
♣ K B 3

Udspil: ♣ 10

N
V Ø
S

♠ –
♡ E K 9 8 6 4 2
◇ E D 6
♣ E 6 2

V	N	Ø	S
1 ♠	pas	2 ♠	4 ♡
4 ♠	5 ♡ (1)	pas	pas (2)
pas			

Slutkontrakt: 5 ♡.

(1) Naturligvis kunne Nord doble 4 ♠, men med en makker, som har meldt 4 ♡ på egen hånd i farezonen, skulle der være sikkerhed for elleve stik.

(2) Syds hånd er fristende, men han må huske, at han allerede har afgivet en meget stærk melding, og hans makker konkurrerer måske på en ganske svag hånd.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ 10 ud. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd er nok glad over, at han holdt hovedet koldt, for der er tre mulige tabere — to i ruder og en i klør. Det første spørgsmål er, om Syd skal tage den gratis klørknibning, som udspillet i klør byder på.

Løsning 26

Da ◇ D blev spillet ud mod 4 ♡, greb Syd automatisk efter kongen. Det viste sig at være en skæbnesvanger fejl, for hele fordelingen var:

	♠ 7 4 ♡ E K B 3 ◇ K B 3 ♣ E K 7 3	
♠ E B 9 6 5 2 ♡ 8 2 ◇ D 9 ♣ B 9 5	N V Ø S	♠ D 10 3 ♡ 5 ◇ E 8 7 6 5 4 2 ♣ D 4
	♠ K 8 ♡ D 10 9 7 6 4 ◇ 10 ♣ 10 8 6 2	

Udspil: ◇ D.

Øst stak ◇ K med esset og fyrede en spar tilbage. Modspillet tog straks to sparstik og spillede så trumf. Syd kunne kaste en klør på ◇ B, men der var ingen mulighed for at undgå en klørtaber.

Syd vinder let spillet, hvis han blot afholder sig fra at stikke ◇ D i første stik. Der opstår nu to muligheder:

Nr. 1: ◇ D får lov at beholde stikket. Syd godspiller senere et ruderstik ved en trumfningsknibning og kaster en spar på rudervinderen. Han har så råd til at afgive et klørstik. Han mister et ruderstik, et klørstik og et sparstik.

Nr. 2: Øst stikker sin makkers ◇ D over og spiller spar. Syd mister de tre første stik, men nu byder ◇ K B på to klørafkast.

Løsning 27

Da Vest åbningsmeldte og rimeligvis ikke har ♣ D, er det sandsynligt, at han har både ♠ E og ◇ K. Spilførers mål er at fremkalde en situation, hvori Vest bliver tvunget til at spille ruder eller spille til dobbeltrenonce, så spilfører kan trumfe på den ene hånd og lægge en taber på den anden.

	♠ K 6 2 ♡ D 10 7 3 ◇ 7 5 4 ♣ K B 3	
♠ E D 10 9 7 5 ♡ – ◇ K 10 3 ♣ 10 9 7 4	N V Ø S	♠ B 8 4 3 ♡ B 5 ◇ B 9 8 2 ♣ D 8 5
	♠ – ♡ E K 9 8 6 4 2 ◇ E D 6 ♣ E 6 2	

Udspil: ♣ 10.

Syd spiller 5 ♡, efter at Vest har åbnet med 1 ♠. Vest spiller ♣ 10 ud. Da Syd ønsker at hindre Øst i at komme ind på noget tidspunkt for at spille ruder gennem E D, er Syds første træk at falde fra på begge hænder og overlade stikket til ♣ 10. Vest har intet bedre at gøre end at spille klør igen, og Syd stikker hjemme på hånden.

Så forbereder han et indspil ved at trække ♡ E, spille hjerter til damen, trumfe en spar og spille hjerter igen til bordets tier. Bordets anden spar trumfes, efterfulgt af klør til kongen. Nu spiller Syd ♠ K fra bordet og kaster en lille ruder. Vest stikker, men han har ikke noget sikkert tilbagespil – det bliver enten ruder til Syds gaffel eller klør eller spar til dobbeltrenonce.

Problem 28

Syd/Ingen.

♠ 9 7 2
♡ B 9 7 3
◇ E 10 6
♣ B 8 5

Udspil: ♣ K

N
V Ø
S

♠ E B 10 8
♡ E K 10 6 4
◇ K D 7
♣ 2

S	V	N	Ø
1 ♡	pas	1 ut (1)	pas
2 ♠	pas	4 ♡ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 4 ♡.

(1) Det ville absolut ikke være forkert at støtte til 2 ♡, men af og til er 1 ut at foretrække med fordelingen 4-3-3-3.

(2) Hvis Nord på nogen måde er i tvivl om springet til game, bør han betænke, at han oprindeligt kunne have støttet til 2 ♡, og at hans makker, som reverserede oven på 1 ut, uden tvivl havde sprunget til 4 ♡ efter en 2 ♡ støtte.

Det indledende spil.

Vest starter med ♣ K og ♣ E. Syd trumfer og trækker ♡ E, hvortil alle bekender. Hvordan skal han fortsætte?

Ved første blik.

Hvis uheldet er ude, skal Syd af med et klørstik, et hjerterstik og to sparstik. Der er mindre problemer både af indkomst- og kontrolmæssig art.

Problem 29

Syd/Ingen.

♠ K 8 5 3
♡ 10 7 4
◇ K 10 8 2
♣ 6 3

Udspil: ♣ B

N
V Ø
S

♠ E 7 4
♡ E K 3
◇ D 9
♣ E K D 5 2

S	V	N	Ø
2 ♣ (1)	pas	2 ◇	pas
2 ut	pas	3 ut (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Syd har i sinde at anvende meldesekvensen 2 ♣ - 2 ◇, 2 ut, som ikke er gamekrav efter hans system.

(2) Nord kunne have meldt 3 ♣ for at spørge om 4-farver, men han synes at have rigelig støtte til game i sans, og enhver undersøgelse vil sandsynligvis være til større hjælp for modspillerne end for hans egen side.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ B ud, og Øst lægger ♣ 4. Tilfreds med klørangrebet falder Syd fra. Vest fortsætter med ♣ 8, Øst lægger en lille ruder, og Syd stikker. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Efter skuffelsen i klør har spilfører syv topstik, og mindst ét stik kan let godspilles i ruder. Han skal bruge yderligere et stik.

Løsning 28

Hvis Syd også trækker ♡ K, og damen ikke falder, kan spillet udvikle sig uheldigt.

	♠ 9 7 2 ♡ B 9 7 3 ◇ E 10 6 ♣ B 8 5	
♠ D 5 4 ♡ D 8 2 ◇ 9 5 3 ♣ E K 7 4	N V Ø S	♠ K 6 3 ♡ 5 ◇ B 8 4 2 ♣ D 10 9 6 3
	♠ E B 10 8 ♡ E K 10 6 4 ◇ K D 7 ♣ 2	

Udspil: ♣ K.

Sæt, at Syd i 4 ♡ trumfer den anden klør og trækker ♡ E og ♡ K. Når damen ikke falder, går han over på ◇ E, spiller ♠ 9 og kniber til damen. Vest trækker ♡ D og spiller endnu en klør, som koster håndens sidste trumf. Nu er Syd på det dummeste låst inde på egen hånd uden mulighed for at knibe igen i spar.

Lige fra starten skulle Syd sætte sin lid til dobbeltknibningen i spar. Den har 75 % chance for at lykkes, og endnu en ting taler til gunst for den: Vest har allerede vist ♣ E K. For at sikre sig tilstrækkeligt med indkomster til bordet skal Syd spille en lille hjerter i anden omgang. Det gør ikke noget, om damen sidder blank: nu er der indkomster nok til at knibe to gange i spar, og efter al sandsynlighed afgiver spilfører kun et sparstik, et hjerterstik og et klørstik.

Løsning 29

Det er måske muligt at godspille et ekstra stik i spar, men det haster ikke, og spilfører kunne ret naturligt starte med at angribe ruderfarven ved at spille damen hjemmefra. Men det er ikke sikkert, det vil være særlig klogt:

	♠ K 8 5 3 ♡ 10 7 4 ◇ K 10 8 2 ♣ 6 3	
♠ B 6 ♡ D 9 6 2 ◇ 6 3 ♣ B 10 9 8 7	N V Ø S	♠ D 10 9 2 ♡ B 8 5 ◇ E B 7 5 4 ♣ 4
	♠ E 7 4 ♡ E K 3 ◇ D 9 ♣ E K D 5 2	

Udspil: ♣ B.

I 3 ut stikker Syd den anden gang klør og spiller ◇ D. Øst falder fra, og pludselig indser spilfører, at han ikke har nogen sikkerhed for ni stik.

Udspillet af ◇ D kan også slå fejl, hvis Vest har ◇ E og Øst ◇ B. Vest falder måske fra to gange og tvinger Syd til at gætte.

Takket være de høje civilkort i ruder kan Syd sikre kontrakten ved at spille ◇ 9 ud i tredje stik og knibe, hvis Vest ikke stikker. Hvis ◇ 9 holder stikket, kan Syd så spille damen og godspille endnu et stik. Hvis ◇ 9 taber til knægten, kan Syd stikke ethvert tilbagespil og stikke ◇ D over med kongen, og igen sikrer han sig to ruderstik.

Problem 30

Syd/Ingen.

♠ B 5
♡ 8 6 2
◇ K B 10 9 4
♣ E 10 6

Udspil: ♡ B

N
V Ø
S

♠ E D 9 3
♡ E K D
◇ E D 2
♣ D B 5

S	V	N	Ø
2 ♣	pas	3 ◇	pas
3 ut (1)	pas	4 ut (2)	pas
5 ◇	pas	6 ut	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ut.

(1) Syds første pligt er at vise en hånd med jævn fordeling, som ville have meldt 2 ut efter en negativ 2 ◇. Han kan stole på, at makker går videre, hvis han ikke har minimum.

(2) 4 ut er ikke konventionel, når den meldes af den svage hånd efter åbning 2 ♣.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ B ud, og hans makker lægger ♡ 4 til. Hvorledes skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har ti sikre stik med fem ruderstik, tre hjerterstik og to esser. Der kan knibes i begge de sorte farver, og der er også chancen for, at ♠ 10 falder senest tredje gang, farven spilles.

Problem 31

Vest/Ingen.

♠ B 10 8 4
♡ 10 9 7 5
◇ E 10 4
♣ 6 5

Udspil: ♡ 8

N
V Ø
S

♠ K D 9 7 6 2
♡ E B
◇ K 7
♣ K 8 3

V	N	Ø	S
1 ♣	pas	1 ♡	2 ♠ (1)
pas	3 ♠	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Hvis De spiller med svage springindmeldinger, må De doble. De er bedre stillet her, hvis De spiller med stærke springindmeldinger i lige zonestilling.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ 8 ud, Øst bruger damen og Syd esset. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Det er oplagt, at Vest har ♣ E, så Syd må prøve at gardere sig mod en taber i hjerter, en i spar og to i klør.

Løsning 30

En vellykket knibning i en af de sorte farver vil bringe kontrakten i havn. Mislykkes den ene knibning, kan han straks forsøge den anden. På den anden side sætter en mislykket knibning kontrakten på spil.

	♠ B 5 ♡ 8 6 2 ◇ K B 10 9 4 ♣ E 10 6	
♠ K 10 7 4 ♡ B 10 9 3 ♣ 8 5 ♣ 8 7 3	N V Ø S	♠ 8 6 2 ♡ 7 5 4 ◇ 7 6 3 ♣ K 9 4 2
	♠ E D 9 3 ♡ E K D ◇ E D 2 ♣ D B 5	

Udspil: ♡ B.

Syd skal spille 6 ut, og Vest spiller ♡ B ud. Hvis Syd kniber i klør, og det går galt, må han senere tage sparknibningen. Ulempen ved straks at knibe i spar er, at Vest kunne skifte til klør, og så skal spilfører straks beslutte, om han vil knibe i klør eller spille på, at ♠ 10 falder i løbet af tre omgange.

Der er tre chancer – de to knibninger og det, at ♠ 10 falder. For at kunne prøve alle tre chancer er det korrekt at spille en lille spar hjemmefra i andet stik. Hvis Vest har kongen og bruger den, er der tre sparstik. Hvis ♠ B holder stikket, kan Syd skifte til klørfarven. Hvis Øst stikker ♠ B med kongen, kan Øst ikke gøre noget bedre end at spille spar tilbage. Syd kan så forsøge at fælde ♠ 10, før han tager klørknibningen.

Løsning 31

Det forekom spilfører, at dette spil var et rutinemæssigt eliminationsspil: rens ruderfarven og spil så trumf og håb, at Vest ikke har flere hjerter og er nødt til at lukke op for klørfarven.

	♠ B 10 8 4 ♡ 10 9 7 5 ◇ E 10 4 ♣ 6 5	
♠ E 5 ♡ 8 ◇ D B 8 2 ♣ E D B 7 4 2	N V Ø S	♠ 3 ♡ K D 6 4 3 2 ◇ 9 6 5 3 ♣ 10 9
	♠ K D 9 7 6 2 ♡ E B ◇ K 7 ♣ K 8 3	

Udspil: ♡ 8.

Syd skulle spille 4 ♠, efter at Vest havde åbnet med 1 ♣, og Øst havde svaret 1 ♡. Vest spillede ♡ 8 ud til damen og esset.

Syd håbede at sætte Vest ind på ♠ E, så han spillede tre gange ruder, trumfede den tredje og spillede så en lille spar fra hånden. Vest var ikke så dum at falde fra; han stak op på esset og spillede sig fri med ♠ 5, og på den måde sad Syd tilbage med to klørtabere.

Da Øst lagde en lille ruder tredje gang, kunne Syd med sikkerhed vinde kontrakten. I stedet for at trumfe skal han kaste ♡ B. Nu er bordets ♡ 10 9 7 lige høje over for Østs konge, og en trumfningsknibning i hjerter kan skaffe ham to afkast. Det spiller ingen rolle, om Vest har single eller double hjerter.

Denne plan giver sandsynligvis også gevinst, hvis Vests ruder er D x x i stedet for D B x x. For at undgå indspillet skal Vest være smart nok til at kaste sin ◇ D over bord i første eller andet ruderstik.

Problem 32

Syd/Alle.

♠ 8 6 4 3
♡ K
◇ E K 5
♣ 10 7 4 3 2

Udspil: ♠ D

N
V Ø
S

♠ E 5 2
♡ E 10 9 4
◇ 10 8 3
♣ E K 5

S	V	N	Ø
1 ut	pas	2 ♣ (1)	pas
2 ♡	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Skønt nogle spillere plejer at bruge Stayman på en type som denne 5-4-3-1 hånd, er der ikke meget, som taler til gunst for det. Selvom De finder spartilpasning, er trumffarven dog for svag. Imidlertid er Deres singleton en konge, og både den og klørlængden kan være nyttig i en sanskontrakt. Oven på makkers 1 ut åbning med 15–17 er det klogere at hæve til 3 ut.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ D ud, og Øst stikker den over med kongen. Øst returnerer ♠ 7, og Syd stikker med esset. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Spilfører må håbe på at vinde ved hjælp af et sparstik, to hjerterstik, to ruderstik og fire klørstik.

Problem 33

Vest/Ingen.

♠ 9 7 3
♡ K B
◇ 8 5 4 2
♣ B 10 6 3

Udspil: ◇ 3

N
V Ø
S

♠ E K D 8 6 2
♡ E 10
◇ E 9 6
♣ E K

V	N	Ø	S
pas	pas	1 ◇	2 ◇
pas	3 ♣	pas	3 ♠
pas	4 ♠	pas	4 ut (1)
pas	5 ♣	pas	5 ◇
pas	5 ♡	pas	6 ♠ (2)
pas	pas	pas	

Slutkontrakt: 6 ♠.

(1) Syd ved naturligvis, at hans makker ikke har noget es at vise som svar på Blackwood 4 ut. Det er hans tanke at gøre et nyt slemforsøg oven på 5 ♣ for at gøre det klart, at han er sleminteresseret, selvom Nord ikke har noget es.

(2) Syds plan lader til at have virket godt. Med ♡ K til hjælp skulle der være rimelig godt spil for slemmen.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 3 ud. Selvom Østs åbning har været psykisk, har han sandsynligvis 5-farve i ruder, så Syd er nødt til at stikke straks. Til anden gang spar lægger Øst en lille klør. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Der er uheldig duplikering af værdierne i hjerter, og det ser ikke godt ud, når ♣ D ikke falder til E K.

Løsning 32

Forudsat at klørfarven sidder rimelig godt, kan Syd regne med ni stik, men der er muligvis et indkomstproblem.

	♠ 8 6 4 3 ♡ K ◇ E K 5 ♣ 10 7 4 3 2	
♠ D B 10 9 ♡ B 3 2 ◇ D 7 6 ♣ D B 6	N V Ø S	♠ K 7 ♡ D 8 7 6 5 ◇ B 9 4 2 ♣ 9 8
	♠ E 5 2 ♡ E 10 9 4 ◇ 10 8 3 ♣ E K 5	

Udspil: ♠ D.

Vest spiller ♠ D ud mod 3 ut. Øst stikker den over og returnerer ♠ 7 til Syds es.

Det kunne se naturligt ud at trække ♣ E og ♣ K og spille klør igen, men hvis spilfører gør det, vil han blive afskåret fra ♡ E. Vest vil tage to sparstik og spille sig fri i hjerter. Syd kan nu tage resten af klørstikkene, men skal til sidst afgive et ruderstik.

Det ville ikke hjælpe noget at trække ♡ K, inden der spilles tre gange klør, fordi Vest så ville spille sig fri i ruder, når han har taget sine sparstik.

For at få bugt med en sådan hindring skal spilfører tidligt spille en lille klør. En sikker fremgangsmåde er at gå over på ♡ K, trække ♣ E og så spille en lille klør. Vest tager det klørstik og to sparstik, men nu er der intet indkomstproblem. Lad Vest spille sig fri i ruder: Syd stikker på bordet, går hjem på ♣ K og trækker ♡ E. Så spiller han ruder til bordet og tager de godspillede klør.

Løsning 33

Med fare for at gå to ned i stedet for én har Syd en vinderchance.

	♠ 9 7 3 ♡ K B ◇ 8 5 4 2 ♣ B 10 6 3	
♠ B 5 4 ♡ D 9 7 4 2 ◇ 3 ♣ D 9 5 2	N V Ø S	♠ 10 ♡ 8 6 5 3 ◇ K D B 10 7 ♣ 8 7 4
	♠ E K D 8 6 2 ♡ E 10 ◇ E 9 6 ♣ E K	

Udspil: ◇ 3.

Syd spiller 6 ♠, efter at Øst har bluffåbnet i 3. hånd med 1 ◇.

Syd stikker ruderudspillet og trækker tre gange trumf. Øst lægger en klør og en ruder. Så trækkes ♣ E og ♣ K, men damen falder ikke. Nu synes der ikke at være nogen udvej for Syd, men takket være en tilstrækkelig kombination af indkomstknibning og kasten-over-bord sætter ham i stand til at udnytte bordets ♣ B 10.

Efter tre gange spar og to gange klør spiller Syd ♡ 10 og kniber heldigt med knægten. Så spiller han ♣ B fra bordet og kaster ♡ E. Vest kommer ind, men skal så spille bordet ind, så Syd kan få kastet en ruder på ♡ K og en på ♣ 10.

5. Rejsning af sidefarvestik

I langt de fleste farvekontrakter forsøger spilfører at godspille småkort i en sidefarve. Problemerne i denne afdeling handler om forbindelseslinierne, trumfkontrol og sandsynligheder.

Når spilfører søger at godspille et stik ved en trumfning, må han passe på ikke at udsætte høje kort for fare.

E D B 7 4 2
8

Vi går ud fra, at De vil rejse denne farve ved at trumfningsknibe kongen. Det vil måske være forkert at trække esset og så spille damen. Hvis trumffarven og indkomsterne tillader det, bør De efter esset spille en lille og trumfe. Det sparer et stik, hvis en af modspillerne har K x. På samme måde forholder det sig med E B 10 9 5 over for en blank dame: hvis De har tilstrækkeligt med trumfer, bør De spille damen til esset og så trumfe femmeren næste gang. Iger sparer De et stik, hvis en af modspillerne har K x.

Spillere står ofte usikkert over for, hvordan man bedst frembringer fire stik med denne kombination:

E D 8 5 3 2
6

Hvis De trækker esset og senere trumfer to små kort, får De altid fire stik, hvis kongen falder anden eller tredje gang. Som regel gør De imidlertid bedst i at knibe med damen. Sammenlignet med den anden metode vinder knibningen med damen, hvis Vest har K x x x, men taber, hvis Øst har K x, en mindre sandsynlig fordeling.

Når spilfører rejser en sidefarve, vil han ofte bruge trumffarven som indkomst. Det er ikke altid klart, om sidefarven skal prøves før trumffarven, eller omvendt.

	♠ K 10 5 ♡ E D 6 5 4 ◇ B 4 2 ♣ 7 3	
♠ 8 6 4 3 ♡ 9 8 3 ◇ E K 9 ♣ 10 8 4	N V Ø S	♠ 7 ♡ B 10 7 ◇ D 10 7 3 ♣ K D B 9 2
	♠ E D B 9 2 ♡ K 2 ◇ 8 6 5 ♣ E 6 5	

Udspil: ◇ K.

Vest spiller ◇ K ud mod 4 ♠. Efter tre gange ruder skifter Øst til ♣ K.

Syd skønnede, at det var mere sandsynligt, at hjerterfarven sad 4–2, end at sparfarven sad 4–1, så efter ♣ E trak han ♡ K og ♡ E og trumfede tredje gang hjerter. Da trumferne sad 4–1, kunne han ikke komme over på bordet og få glæde af hjerterfarven. Her ville det have været korrekt først at trække to gange trumf. Når sparfarven ikke bryder, må spilfører spille på, at hjerterfarven sidder 3–3.

Ikke desto mindre er det normalt bedre at prøve sidefarven først.

♠ 6 4
♡ 5
◇ E B 9 5
♣ E K 8 6 4 2

Udspil: ♠ D

N
V Ø
S

♠ E 8 3
♡ 9 7 6 4 2
◇ K D 10 3
♣ 7

♠ D spilles ud mod 5 ◇. Her er det rigtigt at begynde med ♣ E, ♣ K og klør igen. Hvis klørfarven sidder 3–3, kan Syd klare sig, selvom ruderne sidder 4–1; hvis klørfarven sidder 4–2, må han spille på, at trumferne sidder 3–2.

Gik det lidt for hurtigt? Vi tager det en gang til og lidt langsommere.

Med klørfarven 3–3 og trumferne 4–1 kan man både trumfe en gang klør og trække trumf uden at godspille et trumfstik til modparten. Man får fem trumfstik, fem klørstik samt ♠ E.

Med klørfarven 4–2 og trumferne 4–1 går det galt. Man trumfer den tredje klør med ◇ 10, spiller ◇ 3 til ◇ 9, trumfer den fjerde klør med ◇ D og har nu ikke råd til at stikke ◇ K over med esset, da det rejser et trumfstik til modparten, som derudover skal have et sparstik og et hjerterstik. Trækker man i stedet ◇ K og lægger ◇ 5 fra bordet, kan man ikke komme over på bordet og få trukket den sidste trumf. Når klørfarven sidder 4–2, skal man altså håbe på trumferne 3–2.

Problem 34

Syd/Alle.

♠ D 8 3
♡ D
◇ 8 5 4 2
♣ K D 10 8 3

Udspil: ♡ K

N
V Ø
S

♠ E K B 9 7 4
♡ B 2
◇ E D 6
♣ B 5

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♠ (1)	pas	3 ◇	pas
4 ♠	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Syd er stærk til denne beskedne genmelding, i hvert fald efter Acol, men han spillede en variant af Blue Club, hvor et svar på 2-trinnet er krav til 2 ut. Hvis svarene på 2-trinnet opretholder en rimelig standard, er der mange fordele ved denne metode.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ K ud og fortsætter med esset. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har en taber i hjerter og en i klør, så kontrakten afhænger tilsyneladende af, at han ikke skal af med to ruderstik.

Problem 35

Syd/Ingen.

♠ E K D 6 5
♡ E 10 3
◇ 6 4
♣ E 8 3

Udspil: ◇ D

N
V Ø
S

♠ 7 3
♡ K D B 5
◇ E K 8 2
♣ D 5 2

S	V	N	Ø
1 ♡	pas	2 ♠	pas
2 ut (1)	pas	3 ♡	pas
4 ◇ (2)	pas	5 ♣	pas
5 ◇	pas	6 ♡	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Syds første pligt er at vise sin forholdsvis jævne fordeling. Efter genmeldingen 2 ut kan han altid »komme igen«.

(2) Dette er et cue-bid, som indicerer, at Syd er bedre end minimum og har ruderkontrol.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ D ud, Øst lægger ◇ 3, og Syd stikker med esset. Hvordan skal han planlægge spillet?

Ved første blik.

Der er ti stik fra top. Det skulle være safe at trumfe mindst en ruder, og der er god chance for mindst et ekstra stik i spar. Imidlertid kan der opstå et problem med indkomsterne, især hvis trumferne sidder 4–2.

Løsning 34

Spilfører kan let fare vild i denne kontrakt, inden han har fået justeret sit sigtekorn.

	♠ D 8 3 ♡ D ◇ 8 5 4 2 ♣ K D 10 8 3	
♠ 5 ♡ E K 8 5 3 ◇ K 10 3 ♣ 9 7 4 2	N V Ø S	♠ 10 6 2 ♡ 10 9 7 6 4 ◇ B 9 7 ♣ E 6
	♠ E K B 9 7 4 ♡ B 2 ◇ E D 6 ♣ B 5	

Udspil: ♡ K.

Syd spiller 4 ♠, og Vest starter med ♡ K og ♡ E. Nu forudsættes det, at Syd trumfer på bordet og spiller klør for at drive esset ud. Øst stikker anden gang og spiller ◇ 9 ud. Knibningen med damen lykkes ikke, og inde på ◇ K spiller Vest ruder igen til esset. Syd trækker nu to gange trumf, idet han ender på bordet, men trumferne bryder ikke, og når spilfører så spiller klør, trumfer Øst, så Syd til slut må afgive endnu et ruderstik.

Hvad var det, der gik galt? Ganske simpelt – Syd skulle ikke trumfe det andet hjerterudspil på bordet, men skulle have kastet en ruder. Nu kan Vest ikke med held angribe ruderfarven, og han kan heller ikke korte bordets trumfer. Hvad der end sker nu, kan Syd trække to høje trumfer hjemme og så spille klør. Øst kan tage ♣ E, men nu har Syd stadig ♠ D som indkomst til klørfarven, og idet han går over på ♠ D, forsvinder Østs sidste trumf.

Løsning 35

Ved første blik ser spillet let nok ud: trumf en ruder, træk trumf og godspil så et langfarvestik i spar. Det giver tolv stik med to ruderstik, en trumfning, fire toptrumfer, fire sparstik (forudsat farven sidder 4–2) og et klørstik. Og dog kan det let gå galt, som det følgende diagram viser:

	♠ E K D 6 5 ♡ E 10 3 ◇ 6 4 ♣ E 8 3	
♠ 9 4 ♡ 9 8 6 2 ◇ D B 10 ♣ K 10 6 4	N V Ø S	♠ B 10 8 2 ♡ 7 4 ◇ 9 7 5 3 ♣ B 9 7
	♠ 7 3 ♡ K D B 5 ◇ E K 8 2 ♣ D 5 2	

Udspil: ◇ D.

Syd er i 6 ♡, og Vest spiller ◇ D ud. Vi antager, at Syd stikker, trumfer tredje gang ruder med ♡ 10 og trækker trumf. Så trækker han de tre høje spar, men han kan ikke rejse farven uden at lade Øst komme ind. Når Øst kommer ind på ♠ B, kan han indkassere ◇ 9.

Løsningen er at afgive et sparstik tidligt i spillet, før modspillerne kan tage et stik i en af de andre farver. Stik den første ruder og dyk straks en spar. Uanset hvad modparten returnerer, kan Syd stikke og vende tilbage til ruderfarven. Han trækker ◇ K, trumfer en ruder, trækker trumf og får fire sparstik. Den plan giver gevinst, medmindre ruderfarven sidder 6–1, eller en af majorfarverne sidder 5–1.

Problem 36

Syd/Ingen.

♠ 4 2
♡ K 9 5 3
◇ –
♣ E B 10 9 6 4 3

Udspil: ◇ D

N
V Ø
S

♠ E K 7 5 3
♡ E D B 4
◇ E 8 6
♣ 5

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♡	pas	4 ♡ (1)	pas
6 ♡ (2)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Et spring til 4 ◇ ville vise renonce og hjerterstøtte, men Nord har en anelse for lidt til den melding. 4 ◇ ville være korrekt, hvis han havde bedre trumfer eller en tillægsværdi som f. eks. ♠ D.

(2) Syd er nogenlunde ligeglad med, hvor hans makker har sin styrke, så han går direkte i slem.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ D ud. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd må bestemme sig for, hvad han skal gøre i det første stik, og om han skal rejse sin egen hånd eller bordet.

Problem 37

Syd/Alle.

♠ E D B 7 5
♡ 7 5 3
◇ 4
♣ K D 9 3

Udspil: ♡ K

N
V Ø
S

♠ 6
♡ E 8 4 2
◇ K 5
♣ E B 10 7 5 2

S	V	N	Ø
1 ♣	pas	1 ♠	pas
2 ♣	pas	3 ◇ (1)	pas
3 ♡	pas	4 ♣	pas
4 ♠ (2)	pas	6 ♣ (3)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♣.

(1) Efter Nords system ville 2 ◇ ikke være krav, så han springer til 3 ◇, som fastlægger klør som trumf og lover 1. eller 2. omgangs kontrol i ruder.

(2) Da klør nu er fastlagt, kan Syd afgive et cuebid i spar uden frygt for at blive misforstået.

(3) Det ville være dumt at melde Blackwood 4 ut, for hvis makker kun har ét es, er man allerede forbi 5 ♣. Som meldingerne er gået, kan Nord være sikker på, at hans makker har to esser.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ K ud, Øst lægger ♡ 6, og Syd stikker med esset. Hvordan skal han planlægge spillet?

Ved første blik.

Hænderne passer ikke alt for godt sammen med ◇ K x over for en singleton. Spilfører har to problemer – hvordan sparfarven skal spilles, og hvad han skal lægge, når farven er blevet rejst.

Løsning 36

Hvis trumferne sidder 3–2, har Syd gode chancer, uanset om han spiller på klør- eller sparfarven. Hvis han vil spille på klørfarven, er det antagelig bedst at stikke åbningsudspillet med ◇ E og spille klør til esset. Man taber ved straks at knibe med ♣ 9, hvis Øst har damen eller kongen blank.

Det er bedre at spille på sparfarven, fordi Syd så er i stand til at klare trumffordelingen 4–1. Sæt, at kortene sidder sådan:

	♠ 4 2 ♡ K 9 5 3 ◇ – ♣ E B 10 9 6 4 3	
♠ D 10 8 ♡ 7 ◇ D B 9 7 4 2 ♣ D 7 2	N V Ø S	♠ B 9 6 ♡ 10 8 6 2 ◇ K 10 5 3 ♣ K 8
	♠ E K 7 5 3 ♡ E D B 4 ◇ E 8 6 ♣ 5	

Udspil: ◇ D.

Syd er i 6 ♡, og Vest spiller ◇ D ud. Det spiller ingen rolle, om Syd trumfer eller bruger esset. Lad os sige, at han trumfer, spiller spar til esset, trumfer endnu en ruder og går hjem på ♠ K. Så trumfer han en spar med ♡ K og trækker de tre høje trumfer. Som det sidder, afgiver han kun et trumfstik.

Hvis sparfarven havde siddet 4–2, ville Syd være nødt til at håbe på hjerterfarven 3–2. Hans plan kikser kun, hvis sparfarven sidder 4–2 og hjerterfarven 4–1. At spille på klørfarven vil næsten med sikkerhed give bagslag, hvis trumferne sidder 4–1, og i de fleste tilfælde, hvis klørfarven sidder 4–1.

Løsning 37

Spillet kræver intelligent planlægning. Spilfører har seks klørstik, ♡ E og en rudertrumfning. Derfor er han nødt til at rejse fire stik i spar. Han er nødt til at spille på en fordeling som denne:

	♠ E D B 7 5 ♡ 7 5 3 ◇ 4 ♣ K D 9 3	
♠ K 9 3 ♡ K D 10 ◇ D 8 7 3 2 ♣ 8 6	N V Ø S	♠ 10 8 4 2 ♡ B 9 6 ◇ E B 10 9 6 ♣ 4
	♠ 6 ♡ E 8 4 2 ◇ K 5 ♣ E B 10 7 5 2	

Udspil: ♡ K.

I 6 ♣ stikker Syd hjerterudspillet og kniber straks i spar, da han agter at spille på ♠ K x x hos Vest. Så trumfer han en lille spar, trækker trumf, ender på bordet og kan tage tre sparstik, når kongen falder til esset. Han må omhyggeligt kaste hjerter, ikke ruder. Så kan han afgive et ruderstik og få sit tolvte stik enten på ◇ K eller – hvis Vest har ◇ E – på en rudertrumfning.

Trumfningsknibningen i spar – ved at spille spar til esset og så spille ♠ D – ville kun give gevinst mod en ganske speciel fordeling (♠ 10 9 8 blanke hos Vest).

Problem 38

Syd/Ø-V.

♠ 8 4
♡ 10 7 6 4 2
◇ E 8 5
♣ 9 6 3

Udspil: ♡ K

N
V Ø
S

♠ E K 9 6 5
♡ –
◇ 10 4
♣ E K D 10 7 5

S	V	N	Ø
2 ♣ (1)	pas	2 ◇	pas
3 ♣	pas	3 ♡	pas
3 ♠	pas	4 ♣ (2)	pas
5 ♣ (3)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 5 ♣.

(1) Hånden er ikke stærk nok i høje kort til en konventionel 2 ♣ åbning, men meldingen kan måse afskrække modparten.

(2) Hånden spiller let i 3 ut, men Nords klørstøtte, ◇ E og doubleton i spar antyder muligheden for slem.

(3) Syd kunne på dette tidspunkt have meldt 4 ♠.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ K ud, og Øst lægger ♡ 5. Syd trumfer og trækker ♠ E, hvortil alle bekender. Hvorledes skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Hvis sparfarven sidder 3–3 og klørfarven 2–2, kan Syd meget let få tretten stik. Men hvad nu, hvis sparfarven sidder 4–2 og klørfarven 3–1: så risikerer han at skulle aflevere to sparstik (eller et sparstik og en overtrumfning) samt et ruderstik.

Problem 39

Nord/Ingen.

♠ E K B
♡ E 9 7 6 4 2
◇ K D 9
♣ 5

Udspil: ♠ 10

N
V Ø
S

♠ D 3
♡ K 5
◇ E B 8 5 2
♣ D 7 4 2

N	Ø	S	V
1 ♡	pas	2 ◇	pas
2 ♠	pas	2 ut	pas
3 ◇	pas	3 ♡	pas
3 ♠ (1)	pas	4 ◇ (2)	pas
6 ◇	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ◇.

(1) Et godt valg, fordi det giver makker adskillige valgmuligheder: at afmelde med 3 ut, genmelde ruder, kontrolmelde i klør eller bestemme sig for 4 ♡.

(2) Klørholdet er ikke tilstrækkelig robust til 3 ut. Derimod er Syds ♡ K 5 ideel for en slem i ruder, så han bekræfter, at han har en god ruderfarve.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 10 ud, bordet bruger kongen, og Øst lægger sekseren. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd kan regne med fem ruderstik, tre sparstik og to hjerterstik. Én klørtrumfning er ikke nok, og det vil være vanskeligt at spille på to klørtrumfninger. Det ser derfor ud, som om spilfører må sigte mod at rejse hjerterfarven.

Løsning 38

Der opstår ikke noget problem, hvis sparfarven sidder 3–3, og spillet er også let nok, hvis Øst har fire spar. (Vest kan trumfe tredje gang spar med ♣ B, men senere kan Syd trumfe sin fjerde spar med ♣ 9). Den farlige fordeling er den, hvor Øst har double spar og tilstrækkeligt gode trumfer til at overtrumfe bordet to gange.

	♠ 8 4 ♡ 10 7 6 4 2 ◇ E 8 5 ♣ 9 6 3	
♠ D 10 7 3 ♡ E K B 9 3 ◇ D 9 6 ♣ 4	N V Ø S	♠ B 2 ♡ D 8 5 ◇ K B 7 3 2 ♣ B 8 2
	♠ E K 9 6 5 ♡ – ◇ 10 4 ♣ E K D 10 7 5	

Udspil: ♡ K.

Syd spiller 5 ♣ og er lykkelig over at få hjerter ud i stedet for ruder. Han skal naturligvis rejse sparfarven, før han trækker trumf. Vi sætter, at han starter med ♠ E, ♠ K og spar igen. Hvis han trumfer, bliver han overtrumfet, og så kan han ikke undgå at afgive et sparstik til og et ruderstik.

Han kan vinde kontrakten ved et dobbelt taber-på-taber spil. Når Vest bekender til tredje gang spar, må Syd lægge en ruder fra bordet. Hjerter igen fra Vest er lige så godt som noget andet. Syd trumfer og spiller fjerde gang spar, og igen lægger han en ruder fra bordet. Vest kan spille hjerter igen, men nu har Syd alt under kontrol. Han trumfer, spiller ruder til det nu blanke es, går hjem på trumf og trumfer sin rudertaber. Så trækker han trumf, og hans sidste spar står.

Løsning 39

Den enkle metode er at trække trumf og stole på, at hjerterfarven sidder 3–2. Det er en anelse bedre først at prøve hjerterfarven efter to gange trumf, fordi samme spiller muligvis både har single hjerter og doubleton i ruder. Det er dog ikke sandsynligt, og normalt går spilfører ned, hvis hjerterfarven ikke bryder.

	♠ E K B ♡ E 9 7 6 4 2 ◇ K D 9 ♣ 5	
♠ 10 9 7 4 ♡ D B 8 3 ◇ 6 4 ♣ E B 8	N V Ø S	♠ 8 6 5 2 ♡ 10 ◇ 10 7 3 ♣ K 10 9 6 3
	♠ D 3 ♡ K 5 ◇ E B 8 5 2 ♣ D 7 4 2	

Udspil: ♠ 10.

Syd er i 6 ◇, Vest spiller ♠ 10 ud til bordets konge. Hvis spilfører trækker trumf, vil han komme til at mangle indkomster til at rejse hjerterfarven, og hvis han trækker ♡ K og ♡ E tidligt, løber han ind i en trumfning.

Spilfører kan beskytte sig mod en 4–1 fordeling i hjerter ved en krigslist, som hyppigt overses. Den bedste fremgangsmåde er denne: ♠ K, hjerter til kongen, kast ♡ 5 på bordets tredje spar. Så spilles en lille hjerter fra bordet, og sitsen afsløres, når Øst kaster af. Syd trumfer, går over på ◇ K og trumfer endnu en lille hjerter. Når ruderfarven bryder, står bordet bortset fra tabskløren.

Der er en lille risiko for en sparaftrumfning, hvis Syd følger denne plan, men doubleton i spar hos Øst er ikke umiddelbart skæbnessvanger, og det er mere sandsynligt, at hjerterne sidder 4–1, end at sparfarven sidder 6–2.

Problem 40

Syd/Alle.

♠ 5
♡ B 9 7 4 3
◇ E 9 8
♣ E 7 5 4

Udspil: ◇ K

N
V Ø
S

♠ E D B 9 7 4
♡ E
◇ 7
♣ K B 8 6 3

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

Slutkontrakt: 6 ♣.

(1) Dette spil forekom i en kamp mellem to tophold. Det er et spørgsmål om stil, om Nord skal svare 1 ut eller 2 ♡.

(2) De, som vælger at besvare 1 ♠ med 1 ut, har af og til singleton i spar, så det er fornuftigt at nævne klørfarven. Springet til 3 ♣ er normalt gamekrav, men der er dem, som spiller med, at både Nord og Syd kan passe senere, hvis meldeserien udvikler sig på skuffende vis.

(3) Springet viser ruderkontrol og god klørstøtte.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ K ud, og bordet stikker. Alle bekender til ♣ E. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Hvis trumferne sidder 2–2, er der ingen problemer, medmindre sparfarven sidder meget dårligt. Syd må tænke på, at trumferne muligvis sidder 3–1 og sparfarven 4–2.

Løsning 40

Dette spil blev spillet forkert ved begge borde i kampen. Begge spilførere stak ruderudspillet og trak to gange trumf med esset og kongen. Fordelingen viste snart, at denne plan var forkert.

	♠ 5 ♡ B 9 7 4 3 ◇ E 9 8 ♣ E 7 5 4	
♠ K 10 8 3 ♡ D 8 2 ◇ K D 10 ♣ D 10 9	N V Ø S	♠ 6 2 ♡ K 10 6 5 ◇ B 6 5 4 3 2 ♣ 2
	♠ E D B 9 7 4 ♡ E ◇ 7 ♣ K B 8 6 3	

Udspil: ◇ K.

I 6 ♣ stikker Syd ruderudspillet og trækker ♣ E og ♣ K. Så trækker han ♠ E, trumfer en lille spar, går hjem på ♡ E og spiller ♠ D, hvortil Vest bekender med ♠ 10.

Nu er Syd i et dilemma. Hvis han lader damen løbe, risikerer han at afgive stikket til kongen. Hvis han trumfer, og sparfarven sidder 4–2, skal han også af med et sparstik, da bordet så ikke har flere trumfer.

Syd har langt bedre kontrol, hvis han ikke trækker den anden gang trumf. Efter ♣ E skal han spille spar til esset, trumfe en spar, gå hjem på ♡ E og trumfe endnu en spar. Som det sidder, bliver den ikke overtrumfet, og Syd kan rejse farven ved at trumfe endnu en spar senere.

Og hvis trumferne sidder 2–2, og Øst kan overtrumfe tredje gang spar? Det spiller ingen rolle, for Øst kan så ikke spille trumf igen.

Det er det gamle princip: tag Dem af sidefarven, før De trækker trumf.

6. Trumfbehandling og trumfkontrol

De fleste farvekontrakter hører til en af to hovedtyper. Enten har spilfører trumfkontrol, eller han tror, at han har det, og følgelig har han i sinde at trække modpartens trumfer og få stik i sidefarverne. Eller også lader han trumffarven være og spiller på krydstrumfning efter først at have trukket de høje kort i sidefarverne. Undertiden er det ikke helt klart, hvilken gruppe spillet hører til.

	♠ D 10 9 8 6 ♡ K 9 ◇ E D 4 ♣ K 5 3	
♠ 3 ♡ D 10 8 7 5 ◇ B 10 9 ♣ 9 8 6 4	N V Ø S	♠ 7 5 4 ♡ 2 ◇ K 8 6 3 ♣ D B 10 7 2
	♠ E K B 2 ♡ E B 6 4 3 ◇ 7 5 2 ♣ E	

Udspil: ◇ B.

Syd spiller 6 ♠, og Vest spiller ◇ B ud. De fleste ville nu kaste en af håndens rudere på ♣ K og så trække trumf og spille på hjerterfarven. Den dårlige fordeling i hjerter dræber kontrakten. Hvis De ser en gang til på spillet, vil De se, at det ikke netop er typen på krydstrumfning, men at spilfører med sikkerhed kan vinde, hvis han kan få to trumfninger på hånden. Spillet går således: ◇ E, klør til esset, spar til ♠ 9, ♣ K med afkast af en ruder, en klørtrumfning, afgiv et ruderstik. Herefter er det intet problem at trumfe tredje gang ruder på hånden og trække trumf. I en stærkt besat parturnering gik halvdelen af feltet ned i 6 ♠.

Og her er endnu et spil, som kræver revision:

	♠ E K 3 ♡ 9 8 ◇ 9 7 6 5 2 ♣ E K 6	
Udspil: ◇ D	N V Ø S	
	♠ B 7 6 4 ♡ E K D 10 3 ◇ – ♣ B 8 5 2	

Syd spiller 4 ♡, og Vest spiller ◇ D ud. Kan De se, hvordan De med rimelig sikkerhed kan få ti stik? Spil bare på reverse dummy (hvor man trumfer så mange gange på den lange trumfhånd, at den ender med at blive den korte): trumf ruderudspillet, gå over på bordets sorte vinderkort og trumf hver gang ruder, så De ialt får fem rudertrumfninger. Såfremt der ikke indtræffer uheld, har De nu fået ni stik, og bordets ♡ 9 8 sikrer Dem det tiende stik, idet kun knægten kan stikke dem.

Der er mange måder at hindre modspillerne i at få trumfkontrol. Her illustreres to af dem:

♠ 9 5
♡ B 7 4
◇ E 10 6 3
♣ E 8 4 2

Udspil: ♡ K

N
V Ø
S

♠ E K B 10 3
♡ 8
◇ K D 5 2
♣ K B 7

Syd spiller 4 ♠, efter at modparten har meldt og støttet hjerter. Vest spiller ♡ K og så ♡ E, og Syd trumfer anden gang. Syd mister noget af kontrollen ved at gå over på bordet i en af minorfarverne, så han spiller nu bedst ♠ 10 fra hånden. Modstanderne kommer ind på damen og spiller tredje gang hjerter. Nu skal Syd ikke trumfe, men kaste en ruder. (Ved at kaste ruder, ikke klør, har Syd stadig klørknibningen at falde tilbage på, hvis ruderne sidder hårdt). Dermed er bordets ♠ 9 beskyttelse mod en fjerde gang hjerter. Ved at spille sådan bevarer Syd kontrollen selv mod ♠ D x x x hos Vest.

Det er særlig vigtigt at bevare trumfkontrollen, hvis De har en langfarve på bordet, som De forventer at udnytte. Her anvender Syd samme krigslist som i forrige eksempel:

♠ D 7 4
♡ 8 2
◇ 10 6
♣ E D B 7 4 3

Udspil: ◇ K

N
V Ø
S

♠ E 8 6 2
♡ E K D 7 3
◇ B
♣ K 8 2

Syd skal spille 4 ♡, og modspillet starter med to gange ruder. Måske undslår Syd sig for at trumfe og kaster i stedet en spar, men den simpleste plan er at trumfe og spille en lille hjerter. Sæt, at Øst kommer ind og spiller spar: Syd kan stikke med esset, trække trumf og så trække klørfarven. Dette safety-spil giver altid gevinst, med mindre trumferne sidder 5–1.

De kunne måske tro, at Syd vinder, hvis han trumfer den anden ruder og trækker ♡ E, ♡ K og ♡ D. Hvis hjerterne sidder 3–3, får han tolv stik, men sidder de 4–2, er han ilde faren. Han kan naturligvis ikke spille fjerde gang hjerter for at presse modpartens vinder ud; og vender han sig til klørfarven, er modspillerne formentlig snedige nok til at holde deres højeste trumf tilbage til tredje gang klør. Når den tredje klør trumfes, spiller de sig fri med ruder. Nu skal sparfarven sidde pænt for Syd.

Undertiden er det vigtigt at hindre modparten i at trække den højeste trumf på et tidspunkt, hvor han kan trække »to trumfer med én.« Næste spil er mere drilagtigt, end det ser ud til.

♠ E 8 3
♡ 10 6 5 2
◇ E B 5 4
♣ B 5

Udspil: ♡ 9

N
V Ø
S

♠ K 7 6 4
♡ E K 4 3
◇ 8 2
♣ E D 10

Syd spiller 4 ♡, og Vest spiller ♡ 9 ud. Det ser ikke helt galt ud at stikke med ♡ K, gå over på ♠ E, spille ♣ B og knibe. Hvis det går galt, er det Deres plan at kaste en af bordets spar på den tredje klør. På den måde regner De med at afgive et trumfstik, et ruderstik og et klørstik. Sådan spillede Syd og gik ned, skønt fordelingen var ganske normal:

	♠ E 8 3 ♡ 10 6 5 2 ◇ E B 5 4 ♣ B 5	
♠ D 10 5 2 ♡ 9 8 ◇ K 6 3 ♣ K 9 7 4	N V Ø S	♠ B 9 ♡ D B 7 ◇ D 10 9 7 ♣ 8 6 3 2
	♠ K 7 6 4 ♡ E K 4 3 ◇ 8 2 ♣ E D 10	

Udspil: ♡ 9.

I 4♡ stak Syd hjerterudspillet, gik over på ♠ E, spillede ♣ B og kneb til Vests konge. Vest spillede hjerter igen. Syd stak, kastede en spar på sin tredje klør og fortsatte med ♠ K og en spartrumfning. Øst begik ikke den fejltagelse at trumfe over. I stedet vandt han det næste stik med ◇ 9, spillede ♡ D ud og trak på den måde to trumfer med én. Nu kunne Syd ikke få parkeret sin fjerde spar.

Her var det Øst, som var den farlige hånd i den forstand, at det var mest sandsynligt, at det var ham, som havde tre trumfer (efter udspillet). Den enkleste metode er at dykke en ruder i andet stik. På den måde fjernes Østs indkomstkort, før han kan trække mestertrumfen.

Problem 41

Syd/Ø-V.

♠ 7
♡ 10 3
◇ D 10 8 5
♣ D 7 6 5 3 2

Udspil: ♡ K

N
V Ø
S

♠ E K D B 9 4
♡ 7
◇ K B 9 3
♣ K 8

S	V	N	Ø
2 ♠ (1)	pas	2 ut	pas
3 ♠	pas	4 ♠ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Syd spiller Acol, hvor en 2-åbning er krav for en runde. Hånden har ikke kvalitet nok til en 2-åbning, men specielt i denne zonestilling kan det være taktisk godt at vise styrke.

(2) Et grænsetilfælde, men et af formålene med en 2-åbning er at fremtvinge et svar fra en makker, som ville have passet til åbning i træk i farve. Nord har rimelig grund til at håbe, at hans to damer vil bidrage tilstrækkeligt til game.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ K ud og fortsætter med damen, som Syd trumfer. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Begge bordets damer er nyttige, så det ser ud, som om kontrakten skulle kunne vindes med afgivelse af tre esser.

Problem 42

Syd/Ingen.

♠ 10 6 2
♡ K B 8 6 5 3
◇ D 4
♣ E 8

Udspil: ◇ 6

N
V Ø
S

♠ E 8 7 5 4 3
♡ E 10 2
◇ B 3
♣ K 6

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♡	pas
2 ♠	pas	3 ♠	pas
pas (1)	pas		

Slutkontrakt: 3 ♠.

(1) I en parturnering vil Syd ikke presse kortene for at komme i en yderst tvivlsom game.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 6 ud, Øst stikker med esset og returnerer ◇ 5 til Vests konge. Vest skifter til ♣ 5. Hvorledes skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har afgivet to stik og må prøve at undgå at afgive to sparstik og et hjerterstik.

Løsning 41

Trods den mulige fare for en rudertrumfning har Syd ikke råd til straks at trække trumf. Hvis han gør det, risikerer han at gå ned, hvis trumferne sidder 4–2.

	♠ 7 ♡ 10 3 ◇ D 10 8 5 ♣ D 7 6 5 3 2	
♠ 10 8 5 3 ♡ K D B 5 ◇ E 7 ♣ B 9 4	N V Ø S	♠ 6 2 ♡ E 9 8 6 4 2 ◇ 6 4 2 ♣ E 10
	♠ E K D B 9 4 ♡ 7 ◇ K B 9 3 ♣ K 8	

Udspil: ♡ K.

I 4 ♠ trumfer Syd det andet hjerterudspil. Lad os nu gå ud fra, at han trækker fire gange trumf: der er endnu to esser, som skal presses ud, og når trumferne er opbrugt, må Syd afgive de to sidste stik — ♣ E og en hjerter.

Den enlige trumf på bordet er i stand til at udøve en nyttig funktion. I tredje stik skal Syd godspille et klørstik ved at spille otteren til damen og esset. Hvis Øst nu fortsætter med hjerter, kan bordet trumfe, og Syd kan komme ind på hånden igen på ♣ K. Så trækker han trumf og har stadig en trumf tilovers, efter at han har fjernet ◇ E.

Som det sidder, vinder Syd også, hvis han spiller ♣ K i tredje stik, men en lille klør til damen er en anelse bedre.

Løsning 42

I 4 ♠ ville det være nærliggende at eliminere klørfarven, så trække ♠ E og spille spar igen og håbe på sparfordelingen 2–2. I 3 ♠ er spillet mere spidsfindigt.

	♠ 10 6 2 ♡ K B 8 6 5 3 ◇ D 4 ♣ E 8	
♠ D ♡ D 9 4 ◇ K 9 7 6 2 ♣ B 9 7 5	N V Ø S	♠ K B 9 ♡ 7 ◇ E 10 8 5 ♣ D 10 4 3 2
	♠ E 8 7 5 4 3 ♡ E 10 2 ◇ B 3 ♣ K 6	

Udspil: ◇ 6.

Vest spiller ruder ud mod 3 ♠. Modspillet tager to ruderstik og skifter til klør.

Hvis sparfarven sidder 3–1, risikerer Syd at komme af med fem stik. Hans bedste spilleplan er at eliminere klørfarven og så spille en lille trumf hjemmefra. Den plan giver gevinst, hvis en af modspillerne har en høj singleton. I det foreliggende tilfælde får Vest stikket med damen og skal nu enten løse hjerterproblemet for Syd eller spille klør til dobbeltrenonce, som giver Syd lejlighed til at kaste en lille hjerter. Hvad Vest end vælger, slipper Syd for at gætte i hjerter.

En erfaren Øst, som er på det rene med, hvorfor Syd spiller en lille trumf, kunne stikke makkers dame over med kongen og spille ♠ 9 tilbage. Hvis det sker, må Syd ikke lade sig bedrage til at tro, at Øst har K 9 blanke. Det er fuldstændig safe for Syd at lægge småt til fra hånden, hvis Øst spiller ♠ 9 tilbage, for hvis Vest nu skulle komme ind på knægten, er han slutspillet ligesom før.

Problem 43

Vest/Alle.

♠ 7 6 5 2
♡ K 10
◇ B 7 4 3
♣ K 7 4

Udspil: ♠ K

N
V Ø
S

♠ B 3
♡ D B 9 8 5
◇ E K
♣ E D 6 3

V	N	Ø	S
1 ♠	pas	pas	D
pas	2 ◇	pas	2 ♡
2 ♠	3 ♡	pas	pas (1)
pas			

Slutkontrakt: 3 ♡.

(1) Ikke langt fra 4 ♡, men Syd har meldt ganske stærkt og må ikke straffe makker, som måske blot har afgivet en konkurrerende støtte.

Det indledende spil.

Vest starter med de tre store spar. Øst kaster en ruder tredje gang, og Syd trumfer. Hvordan skal han fortsætte?

Ved første blik.

Det ser ud, som om Syd har ni temmelig sikre stik – fire i hjerter og fem topstik i minorfarverne. Imidlertid vil der muligvis blive noget besvær med at trække trumf og indkassere klørstikkene.

Problem 44

Vest/Alle.

♠ E 10 6 2
♡ B 9 5 4
◇ E 9
♣ E D B

Udspil: ◇ K

N
V Ø
S

♠ 7 5 4
♡ 10 7 6 2
◇ B 4
♣ K 7 5 3

V	N	Ø	S
1 ◇	D	pas	1 ♡
pas	2 ♡ (1)	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 2 ♡.

(1) Støtten til 2 ♡ forekommer mig indlysende, men der findes de spillere, som forlanger mere for at hæve makkers fremtvungne svar. Det kan føre til en uholdbar situation, når doblers makker føler sig tilskyndet til at springe på en beskeden hånd som kongen femte og en sidekonge. Det er langt bedre, at dobler støtter med tilpasning og sådan noget som en konge over minimum. Så forventes det ikke, at doblers makker skal springe, med mindre han har antagelige værdier.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ K ud, bordet stikker med esset, og Øst lægger ◇ 3. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Efter ruderudspillet har Syd udsigt til seks tabere – tre i trumf, to i spar og en i ruder. Der findes flere mulige udveje for at redde et stik, og Syds problem er at finde den bedste udvej.

Løsning 43

Det spiller muligvis ingen rolle, om Øst har fire trumfer, men fire trumfer sammen med sparlængde skaber et problem.

	♠ 7 6 5 2 ♡ K 10 ◇ B 7 4 3 ♣ K 7 4	
♠ E K D 10 9 ♡ E 7 4 3 ◇ 9 5 ♣ 10 2	N V Ø S	♠ 8 4 ♡ 6 2 ◇ D 10 8 6 2 ♣ B 9 8 5
	♠ B 3 ♡ D B 9 8 5 ◇ E K ♣ E D 6 3	

Udspil: ♠ K.

Syd skal spille 3 ♡, efter at Vest har åbnet med 1 ♠. Vest spiller tre gange spar, og Syd må trumfe. Hvis han nu spiller trumf, stikker Vest anden gang og forcerer igen med spar. På den måde sidder Vest tilbage med en trumf mere end spilfører og tillige med en god spar.

Den bedste løsning med en hånd som denne er ofte at spille tre gange klør, før trumferne røres, for på den måde at forberede en trumfning af den fjerde gang klør, hvis det skulle vise sig nødvendigt. Men her trumfer Vest tredje gang, trækker ♡ E og spiller hjerter igen, og på den måde ender Syd med en klørtaber.

Prøv så en anden metode: ◇ E, ◇ K, ♣ E, ♣ K og spil så en lille klør fra begge hænder! Hvis modspillet spiller trumf, får Syd til sin tid stik på ♣ D, og hvis de gør noget som helst andet, kan Syd trumfe ♣ D med en høj trumf.

Teknikken at dykke en klør i tredje omgang er vanskelig at genkende i denne fordeling, medmindre Syd koncentrerer sig om det nødvendige antal vindere: han behøver enten fem trumfstik og to klørstik eller fire trumfstik og tre klørstik.

Løsning 44

Hvis modspillet ikke er altfor skrapt, kan det undertiden lykkes at overtale en modspiller til at stikke en trumfhonnør over, selvom det er uklogt. Syd kunne måske overveje at spille ♡ B ud fra bordet. En ringe spiller i Østs stol ville måske stikke med D x x eller K x x og på den måde forårsage et sammenfald af høje kort.

Der er også svage muligheder i en elimination. Sæt, at Vest har ♠ K B eller ♠ K D blanke. Syd spiller trumf i andet stik, modparten kommer ind, trækker en ruder og spiller så spar eller klør. Efter tre gange klør spiller Syd trumf igen, og den spiller, som kommer ind, er måske nu i en vanskelig situation, hvor han tvinges til at spille ruder.

Hvis trumferne sidder 3–2 og klørfarven 3–3, er der imidlertid en bedre fremgangsmåde.

diagram se højre spalte

Syd skal spille 2 ♡, og han stikker ruderudspillet med esset, trækker tre gange klør og stikker den tredje over med kongen. Når alle bekender, spiller han den fjerde klør og kaster en ruder fra bordet. Uanset hvem af modspillerne der trumfer, koster det et trumfstik.

	♠ E 10 6 2 ♡ B 9 5 4 ◇ E 9 ♣ E D B	
♠ K B 8 ♡ E K ◇ K D 10 7 3 ♣ 9 6 2	N V Ø S	♠ D 9 3 ♡ D 8 3 ◇ 8 6 5 2 ♣ 10 8 4
	♠ 7 5 4 ♡ 10 7 6 2 ◇ B 4 ♣ K 7 5 3	

Udspil: ◇ K.

Selvom den tredje gang klør skulle blive trumfet, behøver det ikke nødvendigvis at koste et ekstra stik. Det er også værd at notere, at i betragtning af, at modparten med tilsammen ni rudere og 20 hp ikke har blandet sig i meldingerne, tyder meget på jævn fordeling.

Problem 45

Vest/Alle.

♠ 10 8 7
♡ 3 2
◇ K 7 4 2
♣ B 9 8 2

Udspil: ♣ 10

N
V Ø
S

♠ K 5
♡ K D 10 9 7 6
◇ E D 5
♣ 6 3

V	N	Ø	S
1 ♠	pas	2 ♣	2 ♡ (1)
D	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 2 ♡ doblet.

(1) Denne indmelding modtager om et øjeblik »øksen«, men den kan næppe kritiseres.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ 10 ud, og den bliver stukket med knægten og damen. Øst trækker en høj klør, hvortil alle bekender, og skifter så til spar. Vest får stikket på knægten, trækker esset og fortsætter med damen. Øst bekender, og Syd trumfer. Hvordan skal han fortsætte?

Ved første blik.

Syd har allerede afgivet fire stik og må forvente også at skulle af med to trumfstik efter Vests strafdobling at dømme. Husk, at på dette tidspunkt koster hvert undertræk yderligere 300!

Problem 46

Nord/Ingen.

♠ K 10 5
♡ 9 3
◇ E D B 2
♣ D B 8 4

Udspil: ♠ 9

N
V Ø
S

♠ –
♡ E D B 10 6 4
◇ K 9 5 3
♣ 10 6 2

N	Ø	S	V
1 ◇	1 ♠	2 ♡ (1)	3 ♠
pas	pas	4 ♡ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 4 ♡.

(1) Nogle spillere ville melde 2 ♠ på dette tidspunkt for at fortælle om ruderstøtte og sparkontrol, men det er langt bedre at vise, hvor værdierne findes, og, om nødvendigt, vise kontrollerne senere.

(2) 4 ◇ i denne konkurrencesituation ville ikke være krav, og hjerterfarven er så stærk, at den ikke behøver støtte.

Det indledende spil.

Syd stikker ♠ 9 med bordets tier, Øst bruger knægten, og Syd trumfer. Hvordan skal han planlægge spillet?

Ved første blik.

Overfladisk set er der kun tre tabere, to i klør og muligvis en i hjerter, men klørstikkene er ikke til at tage med det samme, og måske opstår der et kontrolproblem.

Løsning 45

Hele fordelingen var:

	♠ 10 8 7 ♡ 3 2 ◇ K 7 4 2 ♣ B 9 8 2	
♠ E D B 9 4 ♡ E B 8 5 ◇ B 9 ♣ 10 5	N V Ø S	♠ 6 3 2 ♡ 4 ◇ 10 8 6 3 ♣ E K D 7 4
	♠ K 5 ♡ K D 10 9 7 6 ◇ E D 5 ♣ 6 3	

Udspil: ♣ 10.

Vest spillede klør ud mod 2 ♡ doblet. Det bedste modspil er at spille spar tilbage i andet stik, men Øst trak endnu en klør. Efter to gange klør og tre gange spar var stillingen:

	♠ – ♡ 3 2 ◇ K 7 4 2 ♣ 9 8	
♠ 9 4 ♡ E B 8 5 ◇ B 9 ♣ –	N V Ø S	♠ – ♡ 4 ◇ 10 8 6 3 ♣ E 7 4
	♠ – ♡ K D 10 9 7 ◇ E D 5 ♣ –	

Syd spillede ♡ D ud, og Vest faldt fra. Da Vest stak den næste hjerter, trumfmattede han spilfører med en spar og fik på den måde stik på sin sidste hjerter, hvilket betød 500 til Øst-Vest.

Syd indså ikke, at bordets ♡ 3 2 ydede beskyttelse mod en trumfmatning. Han sparer et stik, hvis han i diagrammet med otte kort spiller ♡ 9 eller ♡ 10 og lader Vest få stikket på knægten. Bordet kan tage sig af et yderligere sparudspil fra Vest.

Løsning 46

Det ser naturligt ud at gå over på bordet i andet stik og tage hjerterknibningen. Men se, hvad det fører til med denne ganske normale fordeling:

	♠ K 10 5 ♡ 9 3 ◇ E D B 2 ♣ D B 8 4	
♠ 9 8 7 4 3 ♡ K 7 2 ◇ 10 6 ♣ K 9 5	N V Ø S	♠ E D B 6 2 ♡ 8 5 ◇ 8 7 4 ♣ E 7 3
	♠ – ♡ E D B 10 6 4 ◇ K 9 5 3 ♣ 10 6 2	

Udspil: ♠ 9.

I 4 ♡ trumfer Syd sparudspillet, går over på bordet i ruder, spiller ♡ 9 og kniber til Vests konge. Vest spiller spar igen, og Syd må trumfe igen. Når han har trukket trumf, har han kun én trumf tilbage, og så kan han ikke nå at rejse et klørstik. Han får fem hjerterstik og fire ruderstik, men det er alt.

Med sådanne hænder er det bedre straks at angribe sidefarven. Syd spiller klør i andet stik. Bedste modspil er, at Vest stikker med kongen og spiller spar igen, som tvinger Syd til at trumfe. Så fjernes ♣ E, og Øst spiller tredje gang spar, som reducerer Syds trumfer til E D B. Men nu spiller Syd ♡ D ud, og bordets ♡ 9 beskytter mod en fjerde gang spar.

Ved at spille klør tidligt i spillet løber Syd naturligvis en risiko for en aftrumfning i klør eller muligvis i ruder. Men han har stadig hjerterknibningen at falde tilbage på, og, som vi har set, hvis hjerterknibningen går galt, kan han alligevel ikke vinde, medmindre han spiller klør tidligt og stoler på, at klørfarven sidder 3–3.

Problem 47

Syd/Ingen.

♠ 8 4 2
♡ 9 4 3
◇ 7 6 5 2
♣ 8 6 3

Udspil: ♣ B

N
V Ø
S

♠ E K D B 10
♡ E 7 5 2
◇ K D
♣ E D

S	V	N	Ø
2 ♣	pas	2 ◇	pas
2 ♠	pas	2 ut	pas
3 ♡	pas	3 ♠	pas
4 ♠ (1)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Det er ikke tillokkende at melde 3 ut, for så bliver Nord spilfører, og der kan spilles ud gennem ♣ E D. Imidlertid var der noget, der talte for at genmelde 3 ut ovenpå Nords 2 ◇.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ B ud, Øst lægger ♣ 4, og Syd stikker med damen. Hvordan skal han planlægge spillet?

Ved første blik.

Udspillet har løst et af spilførers problemer. Nu gælder det om at undgå at afgive et ruderstik og tre hjerterstik.

Problem 48

Øst/Ingen.

♠ –
♡ B 7 4 3
◇ E K D B
♣ E B 10 6 4

Udspil: ♠ K

N
V Ø
S

♠ E 8 5 2
♡ 9 8 5
◇ 7 3
♣ K 9 5 2

Ø	S	V	N
pas	pas	1 ♠	D
1 ut	2 ♣ (1)	pas	5 ♣ (2)
pas	pas	pas	

Slutkontrakt: 5 ♣.

(1) Nogle ville doble 1 ut, men når makker har oplysningsdoblet, er det sjældent galt at melde sin bedste farve.

(2) 5 ♣ synes at være en rimelig chance, og Nord ønsker ikke at hjælpe modparten til at finde det bedste udspil.

Det indledende spil.

Vests sparudspil trumfes på bordet. Spilfører trækker ♣ E, og alle bekender. Hvordan skal han fortsætte?

Ved første blik.

Syd er netop sluppet for hjerterudspil og har nu en nærliggende lejlighed til at kaste to hjerter på bordets ruder; men i mellemtiden må han overveje, hvorledes han skal spille trumffarven.

Løsning 47

Normalt er det rigtigt at tage sig af sidefarverne, før man trækker trumf. Hvis Syd f. eks. begynder dette spil med at spille trumf, skal han muligvis af med tre hjerterstik.

	♠ 8 4 2 ♡ 9 4 3 ◇ 7 6 5 2 ♣ 8 6 3	
♠ 7 6 3 ♡ D ◇ E 10 8 4 ♣ B 10 9 5 2	N V Ø S	♠ 9 5 ♡ K B 10 8 6 ◇ B 9 3 ♣ K 7 4
	♠ E K D B 10 ♡ E 7 5 2 ◇ K D ♣ E D	

Udspil: ♣ B.

I 4 ♠ tager Syd det første stik med ♣ D og spiller så korrekt hjerter. Blot en enkelt gang trumf kunne være en fejltagelse, for hvis en modspiller med fire hjerter har tre trumfer, kunne han være i stand til at fjerne bordets trumfer, inden Syd kunne nå at trumfe den fjerde hjerter.

I det aktuelle tilfælde begik Syd en almindelig fejl ved at spille en *lille* hjerter. Som regel koster det ikke noget, men i dette tilfælde stak Øst makkers dame over og fyrede knægten tilbage. Vest trumfede Syds es, og Syd skulle stadig afgive et hjerterstik og ◇ E. Der var intet at vinde ved at begynde med en lille hjerter. Syd skulle have trukket ♡ E først. Som det sidder, kan han nu få trumfet den fjerde hjerter med bordets ♠ 8.

Den indsender, som sendte mig dette spil, tilføjede et rørende post scriptum: »Jeg var Nord. Har jeg ret i den teori, at en spiller, som ikke har et kort højere end en nier, kan kræve omgivning?«

De kan jo bede om det, men forsøg ikke i min klub!

Løsning 48

Toppede De trumffarven eller spillede De på D x x hos Øst? Ingen af delene ville være rigtigt!

	♠ – ♡ B 7 4 3 ◇ E K D B ♣ E B 10 6 4	
♠ K D 10 7 4 3 ♡ K 10 ◇ 10 9 6 4 ♣ 7	N V Ø S	♠ B 9 6 ♡ E D 6 2 ◇ 8 5 2 ♣ D 8 3
	♠ E 8 5 2 ♡ 9 8 5 ◇ 7 3 ♣ K 9 5 2	

Udspil: ♠ K.

I en kamp mellem Frankrig og Sverige spillede Syd 5 ♣, trumfede sparudspillet og trak ♣ E og ♣ K, uden at damen faldt. Han gik ud fra, at Østs 1 ut muligvis dækkede over en sparstøtte, og at der ikke var rimelig grund til at løbe nogen risiko ved at knibe.

Syd trak så fire gange ruder og kastede to hjertertabere. Øst begik ikke den fejltagelse at trumfe den fjerde ruder med sin mestertrumf. I stedet brugte han ♡ E, straks farven derefter blev spillet, og trak så to trumfer med én. På den måde kom spilfører til at mangle et stik.

Det var galt at trække anden gang trumf, når der var fare for, at en modspiller kunne få lejlighed til at trække tredje gang trumf. Hvis blot ruderne sidder 4–3, er kontrakten sikker. Efter en gang trumf kører Syd løs med ruderfarven. Lad os i værste fald sætte, at trumferne sidder 2–2, og at Vest trumfer den fjerde ruder. Nu kan modspillerne tage deres hjerterstik, men Syd kan trække den sidste trumf og få rest på krydstrumfning.

Problem 49

Nord/Alle.

♠ –
♡ E D B
◇ 8 7 6 5
♣ E 9 6 5 3 2

Udspil: ◇ 10

N
V Ø
S

♠ K B 6 4
♡ K 9 3
◇ K D 3 2
♣ K 7

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ◇	pas
2 ◇	pas	3 ut	pas
4 ♣ (1)	pas	4 ◇	pas
5 ◇	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 5 ◇.

(1) Det er muligvis galt, men Nord er naturligvis utilbøjelig til at spille i sans med renonce i en umeldt farve. Makker har sandsynligvis ♡ K, så der skulle være godt spil for game i en af minorfarverne.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 10 ud, Øst lægger ◇ 4, og Syd stikker med kongen. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Det ser ud, som om der kun er tabere i trumffarven, men en 4–1 fordeling i en af minorfarverne kunne vise sig at være ubehagelig.

Problem 50

Syd/Ingen.

♠ D 9
♡ 8 5 4
◇ B 6 5 4 2
♣ E D 2

Udspil: ♡ 2

N
V Ø
S

♠ E K B 5 4
♡ B
◇ E 7
♣ K B 10 8 6

S	V	N	Ø
1 ♣	pas	1 ◇	1 ♡
1 ♠	2 ♡	3 ♣	pas
3 ♠	pas	4 ♡ (1)	pas
4 ♠	D	pas	pas
pas (2)			

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) En ganske interessant og fantasifuld melding. Nord har tidligere begrænset sin hånd med 3 ♣, så nu betyder 4 ♡, at han har støtte både til spar og til klør og ikke er sikker på, hvilken farve der skal spilles i.

(2) Syd indser, at sparsituationen ikke er tryg, men han er sikker på, at også 5 ♣ vil blive doblet, og også i 5 ♣ vil en skæv sparsits være ødelæggende.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ 2 ud til sin makkers konge, og Øst spiller hjerter igen. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis trumferne sad 4–2, ville der være elleve stik med magt, men Vests dobling af 4 ♠ er en tydelig advarsel om, at de kan sidde 5–1. Hvis det er tilfældet, bliver trumfkontrollen et problem.

Løsning 49

Det er måske fristende at trumfe en spar i andet stik, men se, hvad det fører til:

	♠ –	
	♡ E D B	
	◇ 8 7 6 5	
	♣ E 9 6 5 3 2	
♠ E D 8 3 2	N	♠ 10 9 7 5
♡ 10 7 6 4	V Ø	♡ 8 5 2
◇ 10	S	◇ E B 9 4
♣ 10 8 4		♣ D B
	♠ K B 6 4	
	♡ K 9 3	
	◇ K D 3 2	
	♣ K 7	

Udspil: ◇ 10.

Da det fremgik af meldingerne, at Nord havde en skæv fordeling, spillede Vest sin single trumf ud mod 5 ◇. Øst bekendte småt, og Syd stak. Tiltrukket af sparrenoncen trumfede Syd en spar og spillede trumf fra bordet. Øst stak omgående op på esset og returnerede knægten for på den måde at fjerne bordets sidste trumf. Da Øst senere kom ind på ◇ 9, kunne han spille spar, så Vest fik to sparstik. 200 til Øst-Vest.

Da Syd trumfede spar i andet stik, gik han fjendens ærinde. Det sidste, han skulle gøre, var at svække bordets trumfer ved at trumfe spar. Han skulle i stedet gå over på bordet i hjerter og spille trumf fra bordet. Øst stikker bedst med esset og spiller spar for at tvinge bordet til at trumfe. Nu må Syd spille tre gange klør, trumfe den tredje, gå over på ♡ D og spille den rejste klørfarve. Når Øst trumfer fra B-9, får han lov at beholde det stik, og bordet har stadig en trumf til at beskytte mod sparspillet samt ♡ E og de gode klør, medens Syd bl. a. har ◇ K og en hjerter som forbindelse til bordet. Det er en vanskelig øvelse i trumfbehandling.

Løsning 50

Vest støttede sin makkers indmelding enkelt, og når han dobler 4 ♠, er han markeret med fem trumfer. Selv med viden om den sits må Syd spille uhyre nøjagtigt for at bringe kontrakten i land.

	♠ D 9	
	♡ 8 5 4	
	◇ B 6 5 4 2	
	♣ E D 2	
♠ 10 8 7 6 3	N	♠ 2
♡ D 6 3 2	V Ø	♡ E K 10 9 7
◇ K 10	S	◇ D 9 8 3
♣ 5 4		♣ 9 7 3
	♠ E K B 5 4	
	♡ B	
	◇ E 7	
	♣ K B 10 8 6	

Udspil: ♡ 2.

Syd er i 4 ♠ doblet, og modspillerne starter med hjerter til kongen og hjerter igen. Normalt (skønt det er uden betydning i dette tilfælde) skulle Syd kaste en ruder til det andet stik. Ruderen er en sikker taber, og ved at kaste den nu begrænser han forbindelseslinierne mellem modspilshænderne. Modspillet spiller så endnu en hjerter, og nu må han trumfe.

Syd har allerede afgivet to stik, og hvis han prøver at trække trumf, kan han ikke undgå at afgive yderligere to stik, da Vest har den sidste trumf og stadig kan spille hjerter. Den bedste fremgangsmåde er at trække ♠ D og så spille tre gange klør og lade Vest trumfe, hvis han vil.

Hvis Vest trumfer den tredje klør, kan han ikke forvolde mere skade, da bordets ♠ 9 beskytter mod et nyt hjerterangreb. Hvis den tredje klør ikke bliver trumfet, spiller Syd ganske simpelt klør igen. På den måde får modspillet kun tre stik.

7. De indbyrdes forhold

Spilfører må altid huske på, a) at hver af modstanderne startede med tretten kort, og b) at højkortstyrken hos hver af modstanderne er begrænset, afhængigt af hans meldinger eller mangel på samme. Problemet i denne afdeling bygger på formodning, opdagelse og hypotese.

Som introduktion er her to spil, hvor det tilsyneladende mod odds lykkedes spilfører at fælde en dame anden.

	♠ E 7 5 3 ♡ E K B 4 ◇ 7 2 ♣ E B 9	
♠ K 10 8 6 2 ♡ 10 8 5 3 ◇ 10 9 6 ♣ 4	N V Ø S	♠ D B 4 ♡ D 2 ◇ E D B 5 3 ♣ 8 6 3
	♠ 9 ♡ 9 7 6 ◇ K 8 4 ♣ K D 10 7 5 2	

Udspil: ◇ 10.

Syd skal spille 6 ♣, og Vest spiller ◇ 10 ud. Øst stikker med esset og spiller damen tilbage.

Kontrakten synes at afhænge af hjerterknibningen, men spilfører bør udsætte knibningen så længe som muligt. Han stikker med ◇ K, spiller spar til esset og trumfer en spar, trumfer så sin tabsruder på bordet og trækker trumf. Derpå spiller han hjerter til esset og trumfer endnu en spar. Han når til denne slutposition:

	♠ 7 ♡ K B ◇ – ♣ –	
♠ K ♡ 10 8 ◇ – ♣ –	N V Ø S	♠ – ♡ D ◇ B 5 ♣ –
	♠ – ♡ 9 7 ◇ – ♣ 7	

Syd spiller sin sidste kløver, og Vest lægger en hjerter, bordet en spar og Øst en ruder. Til ♡ 7 bekender Vest med ♡ 10, og nu må spilfører stikke op på esset, fordi han kan være så godt som sikker på, at Vests sidste kort er en spar.

I næste spil skal spilfører begive sig ud på en lignende opdagelsesrejse:

	♠ K D 5 ♡ D 10 7 2 ◇ K 9 6 4 2 ♣ 3	
♠ B 7 4 ♡ E 8 4 ◇ D B 10 8 5 ♣ D 5	N V Ø S	♠ 10 8 6 3 2 ♡ 9 5 3 ◇ 3 ♣ 9 6 4 2
	♠ E 9 ♡ K B 6 ◇ E 7 ♣ E K B 10 8 7	

Udspil: ◇ D.

Vest spiller ◇ D ud mod 6 ut, Syd stikker, slår ♡ E væk og stikker den næste ruder på bordet. Når han har trukket sine andre vindere, er han nede på ♣ E K B 10, og han skal have alle fire stik.

Spilfører ved, at Vest startede med tre spar, tre hjerter og fem ruder, så han kan højst have to klør. Øst (som ikke har lagt klør) har fire klør tilbage, det vides med sikkerhed. Det er derfor ingen nytte til at knibe med ♣ B (det giver jo kun tre klørstik, hvis Øst har D x x x), så spilfører må i stedet toppe klørfarven og håbe, at damen falder, og til hans glæde lykkes det.

Problem 51

Nord/Alle.

♠ K D 5
♡ K 7 4 2
◇ B 4 3
♣ K 7 4

Udspil: ♠ 9

N
V Ø
S

♠ 6 4 2
♡ –
◇ E D 10 8 5 2
♣ E D B 3

N	Ø	S	V
pas	pas	1 ◇	pas
2 ut (1)	pas	3 ♣	pas
3 ◇	pas	5 ◇ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 5 ◇.

(1) En naturlig 2 ut er at foretrække for en videnskabelig 1 ♡, især når man først har passet. Efter en oprindelig pas på 12 hp føler nogle spillere sig tilskyndet til at melde 3 ut næste gang, som om det faktum, at de har passet, gør deres hånd stærkere.

(2) Syd kunne nu melde 4 ♡ for at vise en renonce, men det er usandsynligt, at hans makker har netop de rigtige kort til en slem. Det er derfor bedre at melde game uden at forære fjenden oplysninger.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 9 ud, Øst stikker damen med esset og returnerer ♠ B til bordets konge. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis Øst havde haft fem spar, ville han sikkert have faldet fra i første stik for at bevare forbindelsen. Det ser derfor i høj grad ud, som om spilfører ikke har råd til at afgive et trumfstik.

Problem 52

Vest/Alle.

♠ K 8 5
♡ D 10 3
◇ E 8 5 4
♣ K 6 2

Udspil: ♡ 4

N
V Ø
S

♠ E D B 9 6 2
♡ 7 2
◇ 10 7 6
♣ E 10

V	N	Ø	S
pas	pas (1)	3 ♡	3 ♠
pas	4 ♠ (2)	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Selv dristige folk, som altid spiller med svage sansåbninger i rubberbridge, ville betænke sig på at åbne på denne uproduktive sortering.

(2) Nord har et ganske svært valg, om han skal melde 3 ut eller 4 ♠. Han er stærk nok til at tro, at 4 ♠ kan være oplagt, så han beslutter sig til at undgå en eventuel katastrofe i sans.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ 4 ud, Øst stikker med ♡ B, trækker ♡ K og fortsætter med ♡ E. Syd trumfer højt tredje gang, medens Vest lægger en lille ruder og en lille klør. Alle bekender to gange trumf. Hvordan skal Syd planlægge spillet fra dette tidspunkt?

Ved første blik.

Syd har afgivet to stik og har ikke råd til at afgive to ruderstik.

Løsning 51

Her er der en mindre fælde: De kunne tro, at det afgørende træk er at spille ◇ B fra bordet for at undgå en trumftaber, hvis Øst skulle vise sig at have K 9 7 6, og det kan ske med ♣ K som indkomst. Det kan være rigtigt nok, men en mere praktisk betragtning er, om det skal forsøges at fælde en blank trumf konge. Et opdagelsesspil kunne give svaret.

	♠ K D 5 ♡ K 7 4 2 ◇ B 4 3 ♣ K 7 4	
♠ 9 8 7 3 ♡ D 10 8 6 ◇ K ♣ 10 8 6 2	N V Ø S	♠ E B 10 ♡ E B 9 5 3 ◇ 9 7 6 ♣ 9 5
	♠ 6 4 2 ♡ – ◇ E D 10 8 5 2 ♣ E D B 3	

Udspil: ♠ 9.

Syd spiller 5 ◇ efter at have åbnet i tredje hånd. ♠ 9 stikkes med damen og esset, og sparreturneringen tages med kongen.

Øst har allerede vist ♠ E B 10. Hvis han også har ♡ E, kan han næppe have ◇ K, da han oprindeligt har passet. Syd skulle sætte det på prøve ved at spille ♡ K fra bordet i tredje stik. Hvis Øst stikker med esset, er det obligatorisk at bruge ◇ E, første gang der spilles trumf.

En god spiller i Østs stol kunne måske finde ud af, at spilfører er renonce i hjerter, og så falde fra uden at blinke, når ♡ K spilles. Dette modspil ville dog ikke nytte her, fordi Syd så blot kaster sin tabsspar.

Løsning 52

Ruderkombinationen Exxx overfor 10xx byder på forskellige muligheder for elimination. Den bedste metode afhænger af, hvordan ruderfarven sidder. Vests afkast — en klør og en ruder — antyder 5–5 i disse farver. Derfor er det korrekt at spille på formodningen om, at Øst har en singleton i ruder snarere end en doubleton. (Hvis Østs fordeling var 2-7-2-2, kunne Syd skvise Vest i minorfarverne ved først at afgive et ruderstik).

	♠ K 8 5 ♡ D 10 3 ◇ E 8 5 4 ♣ K 6 2	
♠ 10 4 ♡ 4 ◇ K B 9 3 2 ♣ D 9 7 5 4	N V Ø S	♠ 7 3 ♡ E K B 9 8 6 5 ◇ D ♣ B 8 3
	♠ E D B 9 6 2 ♡ 7 2 ◇ 10 7 6 ♣ E 10	

Udspil: ♡ 4.

I 4 ♠ trumfer Syd den tredje hjerter højt og trækker trumf. Så spiller han tre gange klør og trumfer den tredje. Dermed er klørfarven elimineret, og samtidig har spilfører fået tælling på Østs hånd.

Som ventet bekender Øst til tre gange klør, så følgelig kan han tælles op til singleton i ruder. Syd må håbe, at den singleton er en honnør, som den også viser sig at være. Han spiller nu en lille ruder fra begge hænder. Lige meget hvem der kommer ind, skal den pågældende give favør.

Det kunne se ud, som om Øst burde have spillet ◇ D i tredje stik for at undgå slutspillet. I så tilfælde kan spilfører eliminere klør, spille to gange trumf, ende på bordet og så spille sig fri med ♡ D. Når Øst stikker (nu fik han jo ikke spillet tre gange hjerter), kaster Syd en ruder, og Øst er inde og skal give favør i udspillet.

Problem 53

Øst/N-S.

♠ K 6 5 3
♡ 9 4
◇ K 8 3
♣ 8 7 4 2

Udspil: ♡ E

N
V Ø
S

♠ E 10
♡ B 3
◇ E B 10 9 5 4
♣ E K 6

Ø	S	V	N
3 ♡	D	pas	3 ♠
pas	4 ◇	pas	5 ◇ (1)
pas	pas	pas	

Slutkontrakt: 5 ◇.

(1) Syd har meldt stærkt, og Nord er berettiget til at tro, at hans to konger vil bidrage nok til, at game er et rimeligt forslag.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ E ud og fortsætter med ♡ 2 til makkers dame. Øst skifter til ♣ 10. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har to problemer: han må undgå en trumftaber, og han må på en eller anden måde rejse et ekstra stik i de sorte farver.

Problem 54

Nord/Ingen.

♠ B 8 3
♡ K B 7 4
◇ B
♣ K 8 7 6 2

Udspil: ♡ 10

N
V Ø
S

♠ E D 9 7 6 5 2
♡ –
◇ E K D 10
♣ D 3

N	Ø	S	V
pas	pas	2 ♠ (1)	pas
3 ♣	pas	3 ◇	pas
4 ♠ (2)	pas	6 ♠ (3)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♠.

(1) Syd spiller Acol, og her er 2-åbningerne rundekrav.

(2) Til en 2-åbning er B x x glimrende støtte, og Nord benytter lejligheden til at fortælle om støtten.

(3) Syd forsøger sig ikke med syv, da han ikke forventer, at makker har ♠ K x x og ♣ E K. Med disse værdier ville Nord have marcheret på stedet ved at melde 3 ♠ over 3 ◇.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ 10 ud, knægten stikkes af damen, og Syd trumfer. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

♣ E er en sikker taber, så kontrakten hænger på, at Syd undgå en spartaber.

Løsning 53

Øst er markeret med syv hjerter, så det kunne synes logisk at spille på, at han er kort i ruder. Men hvis De spiller på, at Øst har single ruder, hvordan vil De så undgå en klørtaber?

De må begynde fra den anden ende og tage de sorte farver først. Her ligger den eneste chance i en skvis, og for at den skal virke, skal Vest alene have kontrol både i spar og i klør. Han skal faktisk have mindst fem spar og fire klør. (Hvis sparfarven sad 4–3, kunne De godspille et trusselkort i spar ved at trumfe den tredje gang spar, men på grund af indkomstsituationen ville den enlige spar på bordet ikke hjælpe Dem til at udvikle en skvis).

De må derfor gå ud fra – fordi det er Deres eneste håb om at undgå en klørtaber – at Vest har ni kort i de sorte farver. I betragtning af, at han allerede har vist to hjerter, kan han ifølge den nævnte formodning ikke have tre ruder.

	♠ K 6 5 3 ♡ 9 4 ◇ K 8 3 ♣ 8 7 4 2	
♠ D B 8 4 2 ♡ E 2 ◇ 6 2 ♣ D B 5 3	N V Ø S	♠ 9 7 ♡ K D 10 8 7 6 5 ◇ D 7 ♣ 10 9
	♠ E 10 ♡ B 3 ◇ E B 10 9 5 4 ♣ E K 6	

Udspil: ♡ E.

Syd spiller 5 ◇, efter at Øst har åbnet med 3 ♡. Modspillet indleder med at tage to hjerterstik og skifter så til klør. Syd har bestemt sig for, at kontrakten er umulig, hvis Vest har tre ruder, så han trækker ◇ K og spiller ruder igen, hvorved damen dukker op. Så trækker han alle ruderne, og Vest tvinges til at gå fra holdet i en af de sorte farver.

Løsning 54

Med B 8 3 overfor E D 9 7 6 5 2 er det safe først at spille knægten, hvis der skulle sidde K 10 4 til højre. Det er imidlertid ikke pointen i dette spil.

	♠ B 8 3 ♡ K B 7 4 ◇ B ♣ K 8 7 6 2	
♠ K ♡ 10 9 8 3 2 ◇ 9 7 6 4 2 ♣ B 9	N V Ø S	♠ 10 4 ♡ E D 6 5 ◇ 8 5 3 ♣ E 10 5 4
	♠ E D 9 7 6 5 2 ♡ – ◇ E K D 10 ♣ D 3	

Udspil: ♡ 10.

Syd åbner med 2 ♠ efter to passer og ender i 6 ♠. Vest spiller ♡ 10 ud, knægten stikkes med damen, og Syd trumfer.

Nu kunne spilfører gå over på bordet på ◇ B for at spille ♠ B, men han burde komme i tanke om, at Øst har passet oprindeligt og efter åbningsudspillet er markeret med ♡ E D. Hvis Øst også har ♣ E, kan han næppe have ♠ K garderet.

Syd undersøger denne mulighed i andet stik ved at spille klør til kongen og esset. Derefter betænker han sig ikke på at fælde den blanke ♠ K.

Problem 55

Syd/Ingen.

♠ 9 3 2
♡ K 8 6 2
◇ E D 6
♣ K 10 4

Udspil: ♣ 9

♠ E D
♡ E 10 9 7 4
◇ 8 3
♣ E D B 2

S	V	N	Ø
1 ♡	pas	3 ♡	pas
4 ♣	pas	4 ◇	pas
4 ♡ (1)	pas	5 ♣ (2)	pas
6 ♡	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Syd har foretaget et slemforsøg og er ikke berettiget til på egen hånd at overskride gamegrænsen.

(2) Nord støttede kun til 3 ♡ i første runde (ikke krav efter hans system) på grund af den jævne fordeling. Hånden er imidlertid god med tanke på slem, og derfor beslutter han at vise klørkontrollen.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ 9 ud til Syds dame, medens Øst lægger en lille. Så følger lille hjerter til kongen, og Vest bekender med damen. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Når ♡ D viser sig i første runde, er der knibningspositioner i tre farver. Syd må sørge for at spille på en sådan måde, at han kan udnytte chancerne en efter en.

Problem 56

Vest/Alle.

♠ –
♡ E D 10 9 7 4
◇ E 9 6 2
♣ D B 9

Udspil: ♠ K

♠ 9 7 4
♡ B 8
◇ K B 8 7 3
♣ E 10 3

V	N	Ø	S
1 ♠	2 ♡	2 ♠	3 ◇ (1)
3 ♠	4 ♠	pas	5 ♣ (2)
pas	6 ◇	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 6 ◇.

(1) Syd kunne godt støtte indmeldingen i zonen, men han foretrækker at anvise et godt udspil, dersom modstanderne skulle få spillet i spar.

(2) Hvis makker er renonce i spar, er Syd ikke uvillig til at spille slem i ruder.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ K ud. Syd trumfer på bordet, trækker ◇ E, hvortil alle bekender, og spiller ruder igen. Øst bekender med ◇ 10. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis hjerterknibningen går godt (og Vest ikke har mere end tre hjerter), er kontrakten utabelig. Hvis på den anden side hjerterknibningen mislykkes, vil det være en forudsætning, at ◇ D lokaliseres. Den kritiske afgørelse er derfor, om der skal knibes i ruder eller toppes for at fælde damen.

Løsning 55

Den bedste chance for at undgå en trumftaber er, isoleret set, at knibe i næste runde hellere end at spille på, at knægten falder. (Det er den spilleplan med teorien om begrænset valg, som er beskrevet i min bog, *The Expert Game*). Ved bordet kneb Syd og gik ned, for hele fordelingen var:

	♠ 9 3 2 ♡ K 8 6 2 ◇ E D 6 ♣ K 10 4	
♠ B 8 5 4 ♡ D B ◇ B 9 7 5 ♣ 9 8 6	N V Ø S	♠ K 10 7 6 ♡ 5 3 ◇ K 10 4 2 ♣ 7 4 3
	♠ E D ♡ E 10 9 7 4 ◇ 8 3 ♣ E D B 2	

Udspil: ♣ 9.

I 6 ♡ stak Syd klørudspillet, spillede hjerter til kongen og kneb så med nieren. Derefter kunne han ikke undgå også at afgive et ruderstik.

Det var ikke ligefrem en fejl at knibe i trumf, men det var forkert at sætte denne sag på prøve så tidligt i spillet.

Det vigtige ved sagen er, at da sparknibningen skal tages på et eller andet tidspunkt, bør den tages først. Hvis den går godt, ved Syd, hvordan han skal spille trumffarven, så i andet stik spiller han lille hjerter til kongen og kniber med ♠ D. Når den holder stikket, trækker han ♡ E. Hvis knægten falder, kan han knibe i ruder og håbe på et overtræk. Hvis knægten ikke falder, kan han fortsætte med ♠ E, klør til kongen og en spartrumfning. Så trækkes resten af klørfarven, og før eller senere bliver Øst sat ind på ♡ B (hvis han startede med B x x) for at spille ruder eller spar.

Det er vigtigt at huske, at når en knibningsposition ikke indeholder taktiske muligheder, skal den tages tidligt. Syd kan muligvis undgå ruderknibningen, men i og med, at han begyndte med en hjerter til kongen, er han nødt til at tage sparknibningen.

Løsning 56

Hvis hjerterknibningen går godt, kan Syd næppe gå ned i 6 ◇. Han bør derfor gå ud fra, at ♡ K sidder galt, og det betyder, at han skal gøre det rigtige i ruder.

Problemet om, hvordan ruderfarven skal spilles, er imidlertid todelt: ikke bare, om 3–1 fordelingen er mere sandsynlig end 2–2, men også, om korrekt bedømmelse af ruderfarvens fordeling nødvendigvis betyder vundet kontrakt.

Hvis spilfører finder ruderne 2–2, er alle besværligheder naturligvis overstået. Men sæt, at fordelingen er f. eks. denne:

diagram se højre spalte

Syd trumfer sparudspillet, trækker ◇ E og kniber så med ◇ B. Men nu behøver

	♠ – ♡ E D 10 9 7 4 ◇ E 9 6 2 ♣ D B 9	
♠ E K 10 8 5 3 ♡ 3 2 ◇ 5 ♣ K 7 5 4	N V Ø S	♠ D B 6 2 ♡ K 7 5 ◇ D 10 4 ♣ 8 6 2
	♠ 9 7 4 ♡ B 8 ◇ K B 8 7 3 ♣ E 10 3	

Udspil: ♠ K.

Øst blot at holde ♡ K tilbage en gang, og så har Syd stadig problemer. Man må gå ud fra, at Øst også vil være i stand til at falde fra i hjerter med K x. Når

(fortsættes s. 83 øverst).

(fortsat fra s. 82).

han så kommer ind på anden gang hjerter, spiller han ◇ D, som fjerner bordets sidste trumf (og stikkes hjemme med ◇ K), og så har bordet ingen indkomst til hjerterfarven. (Syd kan ikke straks trække Østs ◇ D, for så har bordet ingen trumf til at modstå et sparangreb).

Derfor er konklusionen, at Syd bør spille på, at ◇ D falder, fordi han ikke er sikker på at vinde kontrakten, selvom ruderknibningen lykkes. I det aktuelle tilfælde går han altså ned, uanset hvilken spilleplan han følger.

Problem 57

Nord/Ingen.

♠ E D B 5
♡ E 7 4
◇ D B 3
♣ E K 10

Udspil: ♠ 10

N
V Ø
S

♠ 4
♡ D 9 8 5 3
◇ E K 5
♣ D B 6 2

N	Ø	S	V
2 ut	pas	3 ♡	pas
4 ♡ (1)	pas	6 ♡ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Da Nords 2 ut åbning ikke indeholder ekstra værdier til hjælp i en hjerterkontrakt, skal han ganske simpelt melde game og ikke foretage sig noget yderligere.

(2) Nord kan næppe have alle de kort, som kræves til en storeslem, så den fornuftige fremgangsmåde er at melde seks uden at give modparten yderligere oplysninger.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 10 ud, og spilfører går op på esset. Når han så trækker ♡ E, falder kongen fra Øst. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Hvis Østs ♡ K er et ærligt kort, kan Syd kun vinde ved et trumfslutspil mod Vest, som tilsyneladende er markeret med ♡ B 10 6 2.

Løsning 57

Syd må stræbe efter at reducere Vests hånd til ♡ B 10 6 efter ti stik. Han må også håbe på, at Vest kan bekende tre gange klør. Ellers trumfer Vest den tredje klør og har stadig et sikkert trumfstik. Her er nøglen til den korrekte rækkefølge i spillet:

	♠ E D B 5 ♡ E 7 4 ◇ D B 3 ♣ E K 10	
♠ 10 9 7 ♡ B 10 6 2 ◇ 9 4 ♣ 9 8 5 4	N V Ø S	♠ K 8 6 3 2 ♡ K ◇ 10 8 7 6 2 ♣ 7 3
	♠ 4 ♡ D 9 8 5 3 ◇ E K 5 ♣ D B 6 2	

Udspil: ♠ 10.

I 6 ♡ stikker Syd sparudspillet med esset og trækker ♡ E, hvortil Øst lægger kongen.

For at gennemføre et slutspil mod Vests formodede ♡ B 10 6 må Syd fjerne alle Vests kort i sidefarverne. I betragtning af, at kontrakten aldrig kan vindes, hvis Vest er kort i klør, bør Syd spille klør tidligt i spillet. Når han ser, at Vest har fire klør, trækker han fire gange og kaster en ruder fra bordet. I mellemtiden har han trumfet en spar. Det vil sandsynligvis være muligt at slutte af afkastene, at Vest snarere har tre spar og to ruder end omvendt. Syd går derfor over på ◇ D, trumfer endnu en spar, trækker ◇ E og spiller så i det ellevte stik ◇ K. Vest trumfer med ♡ 10 (for at stikke over bordets ♡ 7), og Syd får de to sidste stik på ♡ D 9.

Hvis det skulle vise sig, at Øst havde kastet ♡ K fra ♡ K x og på den måde har tilskyndet Syd til at antage en spilleplan, som får en aldeles oplagt kontrakt til at gå ned, bør Syd vælge andre modstandere næste gang!

8. Også modstandere begår fejl

Nogle af problemerne henimod slutningen af dette afsnit ville ikke være lette at løse selv med alle 52 kort åbne, og det ville kræve en særdeles opvakt spiller at finde den bedste spilleplan ved bordet. Det er imidlertid umagen værd at studere sådanne situationer, fordi de forekommer ganske ofte og ikke er så vanskelige, når man først har gjort sig fortrolig med grundideen. Det er sandsynligvis i dette område — bluff, som får en modspiller til at regne forkert — de fleste fremskridt vil blive gjort i fremtiden.

De fleste rutinemæssige bluffspil i en enkelt farve er velkendte. Her er et par, som måske er knap så kendte:

1. Styrken skjules.

Ofte frygter spilfører i en sanskontrakt ikke den farve, hvori det første udspil foretages. Det kan være vigtigt at overtale modparten til ikke at skifte til en anden farve, når de kommer ind første gang.

75

Udspil: 4 | N / V Ø / S |

EKB

Der er to muligheder med denne kombination. Den mest iøjnefaldende er at stikke Østs tier med kongen. Men sæt, at Øst spiller damen til: så kunne det måske være klogt at lægge knægten til og tage det næste stik med esset. Det vil sikkert narre Øst, omend ikke Vest. Samme spil kan anvendes med K x på bordet og E B x på hånden (man lægger lavt til fra bordet og undlader at stikke Østs dame).

Undertiden spiller modstanderne ud i Deres 5-farve, som De har skjult under meldingerne.

92

Udspil: 4 | N / V Ø / S |

EKB73

Når Øst lægger damen til, skal De ikke stikke med esset, som om julen er kommet tidligt. Læg syveren og vind et tempo. Det er vigtigt at bruge syveren, fordi Øst, som ikke har set treeren, måske tror, at hans makker har 5-farve.

Denne teknik har utallige varianter. Det har næste eksempel sandelig også:

754

KB832 | N / V Ø / S | 96

ED10

Når Vest spiller treeren ud, og Øst lægger nieren, skal De stikke med damen. Hvis Vest kommer ind først, vil han måske fortsætte med et lille kort i farven; hvis Øst kommer ind først, har tilspillet af damen ikke kostet noget.

2. Svagheden skjules.

Af og til kan tilspillet af et højt kort give det udseende af en afblokering fra styrke.

B 5 3

D 10 8 4 2 — N / V Ø / S — E 9 6

K 7

Når Vest spiller fireren ud mod en sanskontrakt, og Øst bruger esset, skal De kaste kongen. Øst vil måske placere Dem med K D og se sig om efter et mere dynamisk angreb.

B 4

K D 8 5 2 — N / V Ø / S — E 7 6

10 9 3

Midt i spillet spiller Øst sekseren ud. Læg nieren hjemme, og når Vest stikker med damen, skal De med alvorsmine »afblokere« knægten. Samme spil kan foretages med D x på bordet.

Her er formålet at undgå at aflevere to stik med det samme:

10 7 5 4

3 — N / V Ø / S — E D B 9 8 6

K 2

Mod en trumkontrakt spiller Vest treeren ud i makkers meldte farve. Det kan måske hjælp at lægge kongen under esset. Øst kan risikofrit fortsætte i farven, men måske ser han sig om efter et andet angreb. Hvis bordet har knægten, har denne form for spil selvfølgelig en større chance for at lykkes. Her er det udspillers makker, som har langfarven:

B 8 5

E D 10 9 7 6 2 — N / V Ø / S — 4

K 3

Vest, som har vist 7-farve, trækker esset. Ved at lægge kongen kan Syd måske afskrække Vest fra at fortsætte i farven (hvorved Øst jo får lejlighed til at trumfe), og måske kan spilfører så senere skille sig af med den anden taber.

Problem 58

Syd/Ingen.

♠ D B
♡ K 7 2
◇ 10 7 4 3
♣ E B 6 4

Udspil: ♡ D

N
V Ø
S

♠ 8 5 4 2
♡ E 8 5
◇ E K 6
♣ K D 2

S	V	N	Ø
1 ♣	pas	1 ◇	pas
1 ut (1)	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Syd viser på denne måde jævn fordeling og omkring 15–16 hp, altså for stærk til en svag 1 ut åbning.

Det indledende spil.

Vest spiller ♡ D ud, og Øst lægger ♡ 6. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har otte stik fra top, og ruderfarven byder på rimelige udsigter til det niende. Imidlertid er der den risiko, at modstanderne kan tage fire sparstik, når de kommer ind.

Problem 59

Syd/Ingen.

♠ K 8 7 5 4 2
♡ 8 2
◇ B 10
♣ 7 5 3

Udspil: ♣ D

N
V Ø
S

♠ E 6
♡ E K D B 9 5
◇ E 7
♣ E K 4

S	V	N	Ø
2 ♣	pas	2 ◇	pas
2 ♡	pas	2 ♠	pas
3 ♡	pas	4 ♡	pas
4 ut (1)	pas	5 ♣	pas
5 ◇	pas	6 ♡ (2)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Syd ved naturligvis, at Nord må svare 5 ♣, fordi han ingen esser har. Han agter at følge Blackwood 4 ut op med et slemforsøg i 5 ◇, som betyder: »Jeg vil gerne i slem, hvis De har noget som helst.«

(2) Indtil nu har Nord kun besvaret kravmeldingerne. Han er berettiget til at tro, at hans beskedne værdier vil være mindst ét stik værd.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ D ud, og Øst bekender med ♣ 2. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Uheldigvis har de to hænder doubleton i samme farve, og Syd beklager muligvis, at han ikke passede til 4 ♡. Tilsyneladende er der ingen mulighed for at undgå at afgive et ruderstik og et klørstik.

Løsning 58

Det niende stik kan søges på forskellige måder. Spilfører kunne stikke udspillet og straks trække fire gange klør. Måske kaster modstanderne forkert af. På den anden side vil de fire klørstik gøre det lettere for modspillet at finde ud af, at de skal håbe på fire sparstik, når de kommer ind.

Hvis ekstrastikket skal godspilles i ruder, er det teknisk bedst at trække es og konge og så spille ruder igen. Det giver gevinst, hvis Øst har D x eller B x.

Men når De som her er bange for et skift, er det psykologisk bedst at lade modstanderne komme ind, før de har haft megen chance for at vurde situationen.

diagram se højre spalte

Syd er i 3 ut, og Vest spiller ♡ D ud. Sæt, at spilfører stikker, trækker ◇ E K og spiller ruder igen. Hvis Vest har lugtet lunten, skifter han til ♠ K, Øst afbloke-

	♠ D B ♡ K 7 2 ◇ 10 7 4 3 ♣ E B 6 4	
♠ K 9 7 3 ♡ D B 10 4 ◇ D 8 2 ♣ 10 3	N V Ø S	♠ E 10 6 ♡ 9 6 3 ◇ B 9 5 ♣ 9 8 7 5
	♠ 8 5 4 2 ♡ E 8 5 ◇ E K 6 ♣ K D 2	

Udspil: ♡ D.

rer ♠ 10, og på den måde tager modspillet fire sparstik.

Taktisk er det bedre at stikke hjerterudspillet og spille en *lille* ruder. Så er det ikke så let for nogen af modstanderne at foretage det rigtige skift (hvis Øst kommer ind, skal han spille ♠ 10 ud). Modspillet vil sandsynligvis fortsætte med hjerter, og når ruderfarven sidder 3–3, kan Syd tage sine ni stik.

Løsning 59

Der er skvismuligheder, men de er ikke store. Syd kunne f. eks. stikke klørudspillet, trække trumf og dykke en ruder for at korrigere tempoet for en skvis. Hvis så samme modstander har tre spar og fem klør, skvises han i de sorte farver.

Med den mulighed for øje er Østs tilspil af ♣ 2 ikke opmuntrende – det antyder, at klørfarven sidder 4–3. Der er kun ringe chance for, at modstanderne kaster galt af, for når spilfører undlader at trumfe en ruder på bordet, er han markeret med doubleton i den farve.

Mod de fleste modstandere er der faktisk en bedre chance: forsøg at lokke dem til en uklog overtrumfning. Sæt, at kortene sidder sådan:

	♠ K 8 7 5 4 2 ♡ 8 2 ◇ B 10 ♣ 7 5 3	
♠ B 9 ♡ 10 7 4 ◇ D 8 6 4 ♣ D B 10 8	N V Ø S	♠ D 10 3 ♡ 6 3 ◇ K 9 5 3 2 ♣ 9 6 2
	♠ E 6 ♡ E K D B 9 5 ◇ E 7 ♣ E K 4	

Udspil: ♣ D.

I 6 ♡ stikker Syd klørudspillet, trækker ♠ E og ♠ K, spiller en tredje spar og trumfer den med ♡ 9. Hvis Vest nu trumfer over, kan spilfører trække trumf, ende på bordet på ♡ 8 og kaste sine to tabere på de rejste spar.

Rigtig nok ville det være dårligt spil af Vest at overtrumfe – men har De ikke set mange værre ting ved bridgebordet?

Problem 60

Syd/Ø-V.

♠ K 10
♡ K 8 6 2
◇ B 10 8 7 3
♣ 6 3

Udspil: ♣ 5

N
V Ø
S

♠ D 9 3
♡ E D 4
◇ E D 6 2
♣ K B 9

S	V	N	Ø
1 ◇ (1)	pas	2 ◇ (2)	pas
2 ut	pas	3 ut	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) For stærk til 1 ut efter Syds system.

(2) Mange spillere ville finde det forbryderisk ikke at melde majorfirfarven.

På den anden side kan man gøre sig disse betragtninger: hvis Syd har en stærk hånd med 4-farve i hjerter, kan han selv melde hjerter i næste omgang; ved at melde 2 ◇ hindrer De Øst i at melde spar på 1-trinnet; og når De støtter til 2 ◇, har De noget godt i baghånden, hvorimod hvis De svarer 1 ♡, og fjenden blander sig i meldingerne, kan det være usundt at støtte ruderfarven på et højere trin.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ 5 ud, og Øst bruger ♣ 10. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Hvis Syd kan fange ◇ K, har han mindst ni stik. Ellers risikerer han at skulle afgive et ruderstik, et sparstik og antagelig fire klørstik.

Problem 61

Syd/Alle.

♠ 8 5 3
♡ K 8 4
◇ K B 3
♣ E K 10 9

Udspil: ♠ K

N
V Ø
S

♠ E 9 6
♡ E D B 9 7 5 3 2
◇ –
♣ B 4

S	V	N	Ø
4 ♣ (1)	pas	4 ◇ (2)	pas
4 ♠	pas	5 ♣	pas
6 ♡ (3)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Syd spiller med en variant af Texaskonventionen, hvor åbning 4 ♣ og 4 ◇ viser henholdsvis en »stærk« 4 ♡ eller 4 ♠ åbning.

(2) Nords melding i den »mellemliggende« farve viser simpelthen, at han mener, der er udsigt til slem.

(3) Syd har hørt tilstrækkeligt; der er ingen grund til at kundgøre ruderrenoncen.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ K ud. Det er næppe nogen fordel at falde fra, så Syd stikker og spiller ♡ D, hvortil Vest lægger ♡ 6. Hvordan skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Efter sparudspillet kan Syd ikke tillade sig at afgive et klørstik. Den direkte klørknibning giver enten tretten stik eller ti. Måske er der en snedigere fremgangsmåde?

Løsning 60

Alle kender det bluffspil, hvor man stikker med esset fra E D x. Lejlighedsvis kan det være lige så effektivt at bruge kongen fra K B 9, og det er vanskeligere for modspillet at tyde.

	♠ K 10 ♡ K 8 6 2 ◇ B 10 8 7 3 ♣ 6 3	
♠ B 7 5 2 ♡ 10 3 ◇ K 4 ♣ E D 7 5 2	V N Ø S	♠ E 8 6 4 ♡ B 9 7 5 ◇ 9 5 ♣ 10 8 4
	♠ D 9 3 ♡ E D 4 ◇ E D 6 2 ♣ K B 9	

Udspil: ♣ 5.

Syd skal spille 3 ut, Vest spiller ♣ 5 ud, og Øst bruger ♣ 10. I betragtning af, at Syd er pligtig til at afgive et ruderstik til Vest, men ikke til Øst, stikker han åbningsudspillet med ♣ K, ikke med knægten. Derfor går han over på ♡ K, spiller ◇ B og kniber til Vests konge.

Det første stik vil sandsynligvis få Vest til at tro, at hans makker har ♣ B. Derfor underspiller han måske ♣ E D, for det kan koste et stik at trække esset, hvis Øst skulle have B 10 blanke.

Der er ganske vist ingen garanti for succes ved først at bruge kongen. Hvad der derimod er sikkert er, at hvis Syd tager det første stik med ♣ B, skifter Vest til spar, når han kommer ind på ◇ K, og håber, at makker har ♠ E.

Løsning 61

Der er mere i dette spil, end man skulle tro ved første øjekast. Spilførers første træk bør være at sætte modstandernes nerver på prøve.

	♠ 8 5 3 ♡ K 8 4 ◇ K B 3 ♣ E K 10 9	
♠ K D B 4 ♡ 6 ◇ D 9 7 5 4 ♣ 8 6 2	V N Ø S	♠ 10 7 2 ♡ 10 ◇ E 10 8 6 2 ♣ D 7 5 3
	♠ E 9 6 ♡ E D B 9 7 5 3 2 ◇ – ♣ B 4	

Udspil: ♠ K.

I 6 ♡ stikker Syd sparudspillet og spiller ♡ D. Selvom ♡ 10 ikke er dukket op endnu, stikker Syd alligevel damen over med kongen og spiller ◇ B fra bordet. Sådan skulle han også spille, hvis han havde damen blank hjemme, så Øst er under pres. Han bør faktisk undlade at stikke, fordi han kan se, at Syd må have tabere i de sorte farver og derfor næppe også kan have en rudertaber.

Når Syd har trumfet ◇ B, må han bestemme sig for, om han vil knibe direkte i klør eller foretage den omvendte (trumfnings-)knibning. Trumfningsknibningen er at foretrække, ikke så meget fordi den i værste fald sparer en for et undertræk, men fordi den indeholder tillægschancen, at ♣ D sidder anden hos Øst (en tillægschance, som den direkte knibning ikke indeholder). Som det sidder, indbringer trumfningsknibningen tolv stik.

Endnu en vigtig ting om det indledende spil: det ville være dårligt først at tage ♡ D og så spille hjerter til kongen, idet det ville give Vest lejlighed til at kaste sin mindste ruder for at vise et ulige antal, og det ville gøre det lettere for Øst at holde ◇ E tilbage.

Problem 62

Nord/Alle.

♠ B 10
♡ K 7 4 2
◇ E 10 5 2
♣ K B 8

Udspil: ♠ 5

N
V Ø
S

♠ E D 9
♡ E D
◇ K 6 3
♣ 10 9 6 5 2

N	Ø	S	V
1 ◇	pas	3 ut (1)	pas
pas	pas		

Slutkontrakt: 3 ut.

(1) Det er sjældent nogen god idé at svare 3 ut på nogen anden fordeling end 4-3-3-3, men i dette tilfælde synes der ikke at være noget godt alternativ. Syd har gafler i begge majorfarverne, og klørfarven er ikke værd at nævne.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 5 ud, bordet bruger knægten, og Øst bekender med treeren. (Modparten spiller principielt fjerdehøjeste ud). Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd er nødt til at rejse klørstik for at nå til ni stik. Den iøjnefaldende fare er, at modstanderne kan godspille sparstik, før ♣ E og ♣ D er slået væk.

Problem 63

Syd/Ingen.

♠ E 5
♡ K 6 4 2
◇ B 8 4
♣ E B 5 3

Udspil: ♣ 8

N
V Ø
S

♠ K B 10 9 8 4
♡ E B 10 9 8
◇ –
♣ D 6

S	V	N	Ø
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♡	pas	4 ♡	pas
6 ♡ (1)	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ♡.

(1) Nord kunne have de gale kort, så teknisk ville det være klogere at vise ruderkontrollen og overlade det næste træk til makker. Syd har imidlertid bestemt sig for at gamble, og han ønsker ikke at give et klart billede af hånden.

Det indledende spil.

Vest spiller ♣ 8 ud. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Det sker, at en spiller underspiller en konge gennem bordets farve, men det tør Syd ikke regne med i dette tilfælde. Han må træffe en afgørelse, om han skal knibe i første stik, samt hvordan han skal behandle trumffarven.

Løsning 62

Hvis Syd spiller dette spil lige ud ad landevejen ved at stikke ♠ B over med damen og knibe med ♣ 10, går han ned, hvis Øst har D x eller D x x i klør, og Vest har kongen femte eller sjette i spar.

	♠ B 10 ♡ K 7 4 2 ◇ E 10 5 2 ♣ K B 8	
♠ K 8 6 5 2 ♡ B 8 5 ◇ D 9 7 ♣ E 4	N V Ø S	♠ 7 4 3 ♡ 10 9 6 3 ◇ B 8 4 ♣ D 7 3
	♠ E D 9 ♡ E D ◇ K 6 3 ♣ 10 9 6 5 2	

Udspil: ♠ 5.

Vest spiller ♠ 5 ud mod Syds 3 ut. Faren er, at Øst tager det første klørstik og spiller spar igen, så Vest kan rejse farven. For at mindske risikoen bør Syd tage sparstikket på bordet og spille ♣ 8. Det er ret svært for Øst at se, at han skal stikke op på damen fra D x eller D x x. Hvis Øst ikke bruger damen, er kontrakten i sikkerhed.

I betragtning af, at Syd er garderet mod senere sparudspil fra Vest, kan udspillet af den lille klør i andet stik ikke koste noget, uanset hvordan farven end er fordelt (bortset fra ♣ D blank hos Øst). Hvis Vest f. eks. har D x og tager det første klørstik, kan han ikke genere spilfører. Der er hyppigt lejlighed til denne form for baglæns knibninger.

Løsning 63

En mislykket klørknibning i første stik behøver ikke nødvendigvis at blive skæbnesvanger, men i så fald må Syd finde ♡ D. Der er imidlertid chancer for at vinde, selvom ♣ K sidder galt, og selvom Syd gætter galt i hjerter.

	♠ E 5 ♡ K 6 4 2 ◇ B 8 4 ♣ E B 5 3	
♠ D 7 6 2 ♡ 7 3 ◇ E D 7 5 ♣ 8 7 2	N V Ø S	♠ 3 ♡ D 5 ◇ K 10 9 6 3 2 ♣ K 10 9 4
	♠ K B 10 9 8 4 ♡ E B 10 9 8 ◇ – ♣ D 6	

Udspil: ♣ 8.

Syd skal spille 6 ♡, og Vest, som skønner, at spilfører kan tåle udspil i den umeldte farve, ruder, spiller ♣ 8 ud.

Det er usandsynligt, at ♣ K sidder rigtigt, så Syd bør forsøge sig med en krigslist, som giver ham en vinderchance, selvom han ikke finder ♡ D. Han skal stikke op på ♣ E og kaste damen hjemme. Så går han hjem på ♡ E, spiller ♡ B og kniber.

Den metode giver ham selvfølgelig en udmærket chance, hvis Vest har ♡ D x x. Som det sidder, kommer Øst ind på damen. Men kan Øst være sikker på, at han kan trække ♣ K? Måske giver det Syd lejlighed til at trumfe for senere at kaste en single ruder på ♣ B?

Hvis Øst spiller ruder i stedet for ♣ K, afslører Syd sparsitsen anden gang, farven spilles, og så kan godspille sparstik nok til at få kastet alle bordets klørtabere.

Problem 64

Syd/Ingen.

♠ B 4
♡ K B 7 2
◇ D 8 5 3
♣ E D 9

Udspil: ♠ 9

N
V Ø
S

♠ E
♡ 10 3
◇ E K B 10 9 7
♣ K B 6 2

S	V	N	Ø
1 ◇	pas	1 ♡	pas
3 ◇ (1)	pas	4 ♣ (2)	pas
5 ♣ (3)	pas	5 ◇	pas
6 ◇	pas	pas	pas

Slutkontrakt: 6 ◇.

(1) Nord-Syd spillede et 1 ♣-system, så Syd havde maksimum for 1 ◇-åbningen. Det ville have givet et galt billede at melde 2 ♣ nu.

(2) Nord agter at gå mindst til 5 ◇, og han afgiver et cuebid på vejen.

(3) Syd kan ikke med sikkerhed vide, om 4 ♣ er en farve eller en kontrol, men det kan under ingen omstændigheder være galt at støtte.

Det indledende spil.

Vest spiller ♠ 9 ud. I en situation som denne er det normalt godt at bruge bordets høje kort, så spilfører bruger knægten og stikker Østs dame med esset. Alle bekender til en gang trumf. Hvorledes skal Syd fortsætte?

Ved første blik.

Kontraktens skæbne afhænger øjensynligt af, at der ikke afgives mere end ét hjerterstik. Hvis es og dame sidder fordelt, skal Syd gætte. Han må overveje, om han på anden måde kan forbedre sine chancer. Syd spiller parturnering, hvor ekstra stik er vigtige for begge parter.

Problem 65

Vest/Ingen.

♠ B 9 7 3
♡ K 8 5
◇ 7 2
♣ K 9 6 3

Udspil: ◇ 10

N
V Ø
S

♠ E D 10 8 2
♡ 10 4
◇ K 5 3
♣ E 8 5

V	N	Ø	S
1 ♡	pas	2 ◇	2 ♠
pas	4 ♠ (1)	pas	pas
pas			

Slutkontrakt: 4 ♠.

(1) Nord er måske ikke bedre end til 3½ ♠, men under slige omstændigheder er det bedre for makkerskabets moral at afgive en svag overmelding end at overlade endnu en grænseafgørelse til makker.

Det indledende spil.

Vest spiller ◇ 10 ud. Øst stikker med esset og returnerer ♡ 7. Den stikker Vest med esset, og han spiller så ♡ D til bordets konge, medens Øst bekender. Hvordan skal Syd planlægge spillet?

Ved første blik.

Syd har afgivet to stik, og det er næsten sikkert, at ♠ K sidder galt. Spilfører må udforme en plan, som kan hjælpe ham til at undgå en klørtaber.

Løsning 64

Med en doubleton overfor K B x x er det ofte god taktik at spille farven tidligt, før modstanderne har været i stand til at få nogen form for tælling. Den taktik vil uden tvivl øve pres mod Vest, hvis kortene sidder som her:

	♠ B 4 ♡ K B 7 2 ◇ D 8 5 3 ♣ E D 9	
♠ 9 8 7 5 2 ♡ E 9 6 5 ◇ 6 ♣ 10 8 3	N V Ø S	♠ K D 10 6 3 ♡ D 8 4 ◇ 4 2 ♣ 7 5 4
	♠ E ♡ 10 3 ◇ E K B 10 9 7 ♣ K B 6 2	

Udspil: ♠ 9.

I 6 ◇ stikker Syd med bordets ♠ B og stikker Østs dame med esset. En af grundene til at bruge ♠ B er, at Øst er nødt til at stikke den, og dermed kan han ikke give noget vink om sin sparlængde. Hvis der nu straks spilles hjerter, har Vest en vanskelig afgørelse, for hvis Syd havde doubleton i spar og singleton i hjerter, vil det være skæbnessvangert at falde fra. Yderligere må Vest bestemme sig hurtigt: det er ingen nytte til at tøve og så lægge en lille hjerter.

Det er derfor en rimelig løsning at spille hjerter i andet stik, men Syd kan udføre et listigt spil, som vil forbedre hans chancer yderligere. Han trækker endnu en gang trumf, spiller så fire gange klør og kaster en *spar* fra bordet. Det er jo parturnering, og Vest, som noterer sig Syds fordeling, kan meget vel komme til det resultat, at Syds mønster er 2-1-6-4. Derfor går han op på ♡ E for at redde et overtræk, og dermed slipper Syd for at gætte.

Løsning 65

Dette er et vanskeligt problem, fordi spilfører sandsynligvis tror, at løsningen ligger i en elimination med udspil til dobbeltrenonce. Hans første tanke er at trække ♠ E, eliminere de røde farver ved at trumfe det tredje kort i farverne, trække ♣ E og ♣ K og så spille sig fri med en trumf. Hvis Vest oprindeligt havde ♠ K x og kun to klør, er han tvunget til at indrømme spilfører et stik med sit næste udspil.

Svagheden ved den plan er, at Vest næppe kan have fordelingen 2-6-3-2, som er nødvendig til denne elimination. Hvis Vest havde den fordeling, ville Øst kun have en beskeden hånd med 5-farve i ruder, og så havde han nok svaret 1 ut i stedet for 2 ◇. Denne fordeling er langt mere sandsynlig:

	♠ B 9 7 3 ♡ K 8 5 ◇ 7 2 ♣ K 9 6 3	
♠ K 4 ♡ E D B 9 3 2 ◇ 10 6 ♣ D 7 2	N V Ø S	♠ 6 5 ♡ 7 6 ◇ E D B 9 8 4 ♣ B 10 4
	♠ E D 10 8 2 ♡ 10 4 ◇ K 5 3 ♣ E 8 5	

Udspil: ◇ 10.

Hvis Syd spiller på elimination som foran angivet, trumfer Vest den tredje ruder med ♠ K og spiller klør.

Kontrakten 4 ♠ ser umulig ud, som kortene sidder, men Syd kan gøre et godt forsøg. Når modspillerne har taget deres

to røde esser og spillet hjerter igen, kan Syd trumfe en hjerter, trække ◇K og ♠E og så spille spar. Hvis Vest nu er den type, som tæller hænder op, tror han måske, at når Syd ikke prøver at trumfe en ruder, er det, fordi hans fordeling er 5-2-2-4. Vest konkluderer måske, at i så tilfælde er der ingen grund til at risikere at spille ud fra ♣D. I stedet spiller han så eventuelt hjerter i den hensigt at give Syd en »unyttig« favør ved udspil til dobbeltrenonce ...

♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇

TERENCE REESE

DRILAGTIGE BRIDGESPIL

En ny bridgebog af Terence Reese er altid en stor oplevelse. Reese vælger ofte usædvanlige veje, når han skriver en bog, og det er også tilfældet med *Drilagtige Bridgespil,* som henvender sig til de mange gode bridgespillere, som gerne vil blive bedre, til de bedre, som gerne vil blive bedst, og endelig til dem, som tror, de er bedst.

Reese behandler otte meget spændende emner, nemlig *Undgå en aftrumfning, Hvilken farve først? De skjulte chancer, Forbindelserne, Rejsning af sidefarvestik, Trumfbehandling og trumfkontrol, De indbyrdes forhold* samt *Også modstanderne begår fejl.* En grundig og spændende indledningstekst med et par typiske spileksempler gør læseren fortrolig med emnet, og så følger 8–10 opgaver, som stille og roligt spilles igennem med god forklaring og diskussion. Spillene er ukrukkede, og de præsenteres først med Nord-Syds hænder. Selv når læseren derefter på den følgende side ser alle fire hænder, er der stadig overraskelser i vente.

Læseren er hele tiden Syd, og han kan glæde sig til at skulle disponere over en masse høje kort og mange dejlige langfarver. Læsningen kan ikke undgå at gøre ham til en bedre bridgespiller, og hvem vil ikke gerne blive det? Endelig tvinger bogen læseren til at lære at tænke i bridgebaner.

En helt usædvanlig bridgebog – den kræver en indsats af læseren, men så får han med garanti også stort udbytte af læsningen.

HIRSCHSPRUNG

♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇♠♡♣◇

ISBN 87-11-03979-5