

Heilræðavísur

Bridsveturinn 2010-11 hélt undirritaður opið námskeið fyrir áhugasama keppnisspilara í Síðumúlanum, einu sinni í mánuði á föstudagskvöldum, samtals í átta skipti. Var byrjað á æfingum og þrautum, en síðan spiluð 8-12 spil og þau og skoðuð og rædd á eftir. Efni vetrarins er að finna í þremur skjölum á vef BSI, merktum „Æfingaspil“ „Heilræðavísur“ og „Panelpælingar“.

Skjalið "Heilræðavísur".

Sú hugmynd kviknaði snemma að nota fersk spil úr innanlandsmótum sem kveikjur að hugvekjum um hin dýpri rök spilsins. Í upphafi kvölds fengu þáttakendur í hendur nokkrar þrautir úr nýlegum mótum (yfirleitt fjórar) og síðan reyndi hópurinn í sameigingu að draga af þrautunum almennan lærdóm sem setja mætti fram sem ábendingu eða heilræði.

Út úr þessu komu 22 ábendingar.

Á einu A-4 blaði eru 4 þrautir, sem lesandinn ætti að glíma við fyrst, en skoða svo heilræðin á eftir.

Góða skemmtun.

maí 2011

Guðmundur Páll Arnarson

Prautir 1-4

(1) Suður gefur; A-V á hættu.

Dú ert í **suður ...**

Blindur

♠ ÁG95

♥ ÁK5

♦ K6

♣ KD108

Suður

♠ 8

♥ D98743

♦ Á84

♣ 653

Suður spilar 6♥.

Útspil: ♦2.

Hvernig á að spila?

(2) Suður gefur; enginn á hættu.

Dú ert í **vestur ...**

Vestur

♠ DG86432

♥ Á

♦ 76

♣ 832

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♥
3 ♠	4 ♥	4 ♠	5 ♥
pass	6 ♥	dobl	pass
pass	pass		

Hvert er útspilið?

(3) Suður gefur; enginn á hættu.

Dú ert í **suður ...**

Suður

♠ ÁDG874

♥ Á984

♦ Á106

♣ —

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♠
pass	1 G *	5 ♣	?

* krafa

Hver er sögnin?

(4) Suður gefur; A-V á hættu.

Dú ert í **vestur ...**

Vestur

♠ G1087

♥ K85

♦ D72

♣ KG7

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 G *
pass	2 ♣ **	dobl	2 ♥
?			

* 13-15

** Stayman

Hver er sögnin?

Ábending 1

Sá gefur talningu sem á EKKI ásinn—hinn fylgist vel með.

S/Allir

Norður

♠ ÁG95

♥ ÁK5

♦ K6

♣ KD108

Vestur

♠ 763

♥ 62

♦ D953₂

♣ G94

Austur

♠ KD1042

♥ G10

♦ G107

♣ Á72

Suður

♠ 8

♥ D98743

♦ Á84

♣ 653

Vestur

Norður

Austur

Suður

- - - 2 ♥

pass 2 G pass 3 ♣

pass 3 ♦ pass 3 ♠

pass 4 G pass 5 ♦

pass 6 ♥ p/h

Bikarúrslitaleikur 2010.

Á endanum snýst slemman um að hitta í laufið. Báðir sagnhafar bikarleiksins biðu með lauffferðina þar til allt lá ljóst fyrir. Betra virðist að spila laufinu strax og setja pressu á vörnina.

SÁLFRÆÐI: Í þessu spili þarf að fara rétt í laufið. Til að byrja með er smáu spilað á kónginn. Ef hann á slaginn kemur til greina að spila næst á drottninguna eða svína tíunni. Hvort er betra?

Strangt tekið er um hitting að ræða, en ef laufinu er spilað *strax í upphafi spils* er mjög líklegt að hægt sé að veiða upp úr vörninni gagnlegar vísbendingar. Sá með ásinn gæti til dæmis fípast.

Svo er það **TALNINGIN**. Í svona stöðum gefur sá sem *ekki* er með ásinn iðulega heiðarlega talningu, en ásamaðurinn síður eða alls ekki. Vestur er því líklegur til að setja níuna hér. Jú, vissulega gæti nían verið djúpt blöff frá Á9x, en ef litnum er spilað snemma er ósennilegt að vestur sé svo fljótur að hugsa. Og svo frumlegur. Venjulega bregðast menn við af rútinu þegar þeir eru teknir í bólinu.

Þegar spilað er að hjónum í borði virðist hin almenna tilhneiging varnarinnar vera þessi:

Sá sem ekki á ásinn gefur makker sínum heiðarlega talningu, en ásamaðurinn glennir upp augum og skoðar slaginn vel.

Ábending 2

Reglur Lightners ... eða ... dobl á slemmu biður um útspil í lægsta rökrétta lit.

S/Enginn	Norður	
	♠ —	
	♥ G106	
	♦ ÁKD1094	
	♣ G1094	
Vestur		Austur
♠ DG86432		♠ Á10975
♥ Á		♥ 84
♦ 76		♦ 853
♣ 832		♣ ÁD7
	Suður	
	♠ K	
	♥ KD97532	
	♦ G2	
	♣ K65	

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
—	—	—	1 ♥
3 ♠	4 ♥	4 ♠	5 ♥
pass	6 ♥	dobl	pass
pass	pass		

Bikarúrslitaleikur 2010.

Dobl austurs var útspilsdobl, sem fyrst og fremst bannaði útspil í sögðum lit (spaða) og trompi (hjarta).

Vestur ákvað að kíkja á blindan með ♥Á, fékk ♥4 frá makker og ♥5 frá sagnhafa.

Vestur veðjaði á eyðu í tígli og spilaði tígli í öðrum slag. Ekki gæfuríkt.

LIGHTNER-DOBL. Dobl á slemmu biður um „óeðlilegt“ útspil. En hvað er eðlilegt og hvað ekki þegar um útspil er að ræða? Það er flóknara dæmi en virðist við fyrstu sýn. Lightner gamli gerði sér grein fyrir alvöru málsins og setti fram nokkrar reglur:

Til að byrja með *útilokar dobl lit sem vörnin hefur sagt*, hvort heldur útspilarinn eða doblarinn. Í annan stað *útilokar dobl hlutlaust útspil í trompi*. Að öðru leyti gilda þessar þrjár reglur:

- (1) Hafi blindur sagt frá hliðarlit biður dobl um útspil í þeim lit.
- (2) Hafi sagnhafi sýnt hliðarlit en blindur ekki, biður dobl um útspil í hliðarlit sagnhafa.
- (3) Hafi hvorugur mótherjanna sýnt hliðarlit biður dobl um útspil í lengsta lit útspilara.

Þessar reglur Lightners eru engan veginn tæmandi og bjóða heim misskilningi og mistúlkunum. Til dæmis segja þær ekkert um fyrirstöðusagnir mótherjanna og hvaða merkingu það kunni að hafa að dobla eða dobla ekki slíkar sagnir. Þær taka heldur ekkert á gervisögnum. Segjum til dæmis að opnað sé á 1♠ og svarhönd meldi 2♣, sem er biðsögn og GK. Er lauf þá „litur blinds“ og biður dobl um útspil þar? Óljóst. Eitt er víst: Noti menn reglur Lightners er nauðsynlegt að skilgreina mjög nákvæmlega allar vafastöður varðandi gervisagnir og fyrirstöðusagnir.

En auðvitað eru til fleiri fiskar í sjónum en Lighther. Skýr og auðmunanleg regla væri ...

Dobl biður um útspil í lægsta rökrétta lit. Tromp og litir varnarinnar koma ekki til greina.

Afleiðing af doblreglu: Sé slemma EKKI dobluð er skynsamlegt að huga að öðru útspili en laufi (lægsta rökrétta lit).

Ábending 3

Hindranir eiga að vera tafarlaugar.

S/Enginn	Norður	
	♠ K6	
	♥ DG105	
	♦ DG7542	
	♣ 4	
Vestur		Austur
♠ 10953		♠ 2
♥ K4		♥ 763
♦ 983		♦ K
♣ G986		♣ ÁKD107632
	Suður	
	♠ ÁDG874	
	♥ Á982	
	♦ Á106	
	♣ —	

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 ♠
pass	1 G	pass	2 ♥
pass	4 ♥	5 ♣	5 ♦
pass	6 ♦	pass	6 ♥
pass	pass	pass	
Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 ♠
pass	1 G	5 ♣	dobl
pass	pass	pass	

Bikarúrslitaleikur 2010.

Hjartaslemman lak einn niður: Út kom lauf, sagnhafi trompaði, fór inn í borð á ♠K og svínaði í hjarta. Vestur drap og gaf makker sínum spaðastungu. Á hinu borðinu fengu NS 100-kall fyrir að taka 5♣ einn niður.

En hvað svo sem niðurstöðunni líður er augljóst að NS-parið sem sagði 6♥ náði betri tókum á sögnum sínum og ástæðan fyrir því er auðvitað hin *síðbúna* innákoma austurs.

Það er gömul saga og ný að hindranir þurfa að koma strax til að skila ætlunarverki sínu vel. Sumir kynnu að segja að hindrunargildið sé lítið í þessari stöðu úr því að báðir mótherjar hafi tjáð sig einu sinni. En það er rangt, því opnun suðurs á 1♠ og kröfugrand norðurs á móti eru hvort tveggja *blæðandi* sagnir. Spaðaopnunin getur verið flöt (5♠332, einlita, tvílita eða þrílita), og grandsvárið sýnir bara punkta (6-12), en skiptingin getur verið alla vega. Einmitt þegar svo háttar til borgar sig að hindra hratt og láta mótherjana giska.

Hindranir eiga að vera tafarlaugar, sérstaklega þegar andstæðingarnir hafa ekki náð að ramma sig inn.

Ábending 4

Eftir veikt grand lofar dobl á Stayman og yfirfærslu opunarstyrk.

S/NS

Norður

♠ 963
♥ 10943
♦ 10853
♣ 85

Vestur

♠ G1087
♥ K85
♦ D72
♣ KG7

Austur

♠ KD42
♥ D6
♦ Á64
♣ ÁD32

Suður

♠ Á5
♥ ÁG72
♦ KG9
♣ 10964

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 G ¹⁾
pass	2 ♣ ²⁾	dobl	2 ♥
pass	pass	pass	

(1) 12-15 HP

(2) Stayman

Bikarúrslitaleikur 2010.

Suður fór einn niður á 2♥.

Hinum megin opnaði suður á Standard laufi og norður passaði. Austur doblaði, vestur sagði 1G, austur 2G og vestur þrjú. Tíu slagir.

Þeir sem nota veikt grand kunna vel þá list að bjarga sér með léleg spil á móti og kjafta um leið andstöðuna út úr spilinu. Ein flóttaleiðin liggur í gegnum Stayman, en þá er svar makkers opnara passað niður, hvert sem það er. Slíkt þekkist auðvitað líka á móti sterku grand, en munurinn er sá að andstaðan þarf þá varla að óttast að missa geim þótt hún fari sér rólega. Á því er hins vegar stórhætta þegar grandin er 13-15 punkta eða veikara. Í þeim tilfellum borgar sig að láta dobl á Stayman og dobl á yfirfærslusögnum sýna góð spil, frekar en að vera ábending um útspil, eins og gegn sterku grand.

Gegn veiku grand lofar dobl á gervisögnum OPNUN og yfirleitt jafnri skiptingu (nema spilin séu yfirsterk).

Ef þessi regla hefði verið á hreinu í bikarleiknum hefði vestur hvað best getað stokkið í 3G yfir 2♥— eða alla vega sagt 2G, sem eðlilega sögn.

Prautir 5-8

(5) **Norður** V/Enginn

♠ G10876
♥ 753
♦ D2
♣ D76

Suður

♠ Á9
♥ ÁKD1082
♦ K8
♣ K53

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	pass	2 ♦	dobl
4 ♦	pass	pass	4 ♥
pass	pass	pass	

Útspil: ♦4 (þriðja hæsta) upp á ás.

Hver er áætlunin?

(6) **Norður** S/Allir

♠ KD10
♥ 4
♦ KG1087
♣ K532

Suður

♠ ÁG765
♥ K1032
♦ Á6
♣ G7

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 ♠
pass	2 ♦	pass	2 ♥
pass	2 ♠	pass	4 ♠ ///

Útspil: ♦4 — ♦G í borði, ♦5 frá austri.
Þú spilar hjarta í öðrum slag.

Austur tekur á ♥Á og spilar ♦3.

Vestur trompar ♦Á þinn og spilar ♣10.

Kóngur eða lítið?

(7) **Norður** A/Enginn

♠ K4
♥ K104
♦ G8764
♣ ÁK4

Suður

♠ G
♥ ÁG952
♦ Á3
♣ DG832

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	4 ♠	4 G *
pass	5 ♦	pass	5 ♥
pass	pass	pass	

Útspil: ♠2 (þriðja hæsta).

Austur spilar ♠ÁD og suður trompar í slag tvö.

Hver er áætlunin?

(8) **Norður** V/Allir

♠ 542
♥ ÁK974
♦ 2
♣ ÁK105

Suður

♠ ÁKD103
♥ DG10
♦ 876
♣ D3

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♥	pass	1 ♠
pass	2 ♣	pass	2 ♦
pass	3 ♠	pass	4 G
pass	5 ♥	pass	6 ♠ ///

Útspil: ♦Á. Austur lætur ♦K í ásinn og vestur spilar tígli áfram í öðrum slag.

Þú trompar, spilar spaða á ásinn og veiðir tvo hunda. **Hver er áætlunin?**

Ábending 5

Gefðu þér tíma í fyrsta slag EF ÞÚ HEFUR VAL—annars ekki!

S/Engnn **Norður**
♠ G10876
♥ 753
♦ D2
♣ D76

Vestur	Austur
♠ D543	♠ K2
♥ G4	♥ 96
♦ 10643	♦ ÁG975
♣ Á83	♣ G1094

Suður
♠ Á9
♥ ÁKD1082
♦ K8
♣ K53

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	pass	2 ♦	dobl
4 ♦	pass	pass	4 ♥
pass	pass	pass	

BR-hraðsveitakeppni 2010.

Sagnhafi fékk út tígul upp á ás og lét smátt í heima. Það þýddi að hann gat ekki spilað spaða úr borði á níuna og fór fyrir vikið einn niður.

Spilið er frá hraðsveitakeppni BR. Út kom ♦4 upp á ás og meiri tígull. Ef suður lætur ♦K undir ásinn í fyrsta slag kemst hann inn í borð á ♦D til að spila spaða á níuna. Þannig nær hann að vinna úr spaðalitnum og gefur bara einn slag á lauf. En suður var að flýta sér og setti smáan tígul heima í fyrsta slaginn. Enn má vinna spilið með góðri getspeki, en sagnhafi valdi að spila ♠Á og spaða í framhaldinu og fór því niður.

UMHUGSUN Í FYRSTA SLAG. Í kennslubókum er brýnt fyrir spilurum að hugsa vel og vandlega í fyrsta slag—hreyfa ekki spil úr borðinu fyrr en búíð er að gera áætlun. Þessi ráðlegging er góð og gild, en ber vissan keim af trúarsannfæringu. Það er ekki endilega ALLTAF rétt að dvelja lengi við fyrsta slaginn. Ekki þegar VÖRNIN er í vanda stödd, frekar en sagnhafi. Tökum dæmi: Þú spilar 3G. Veiki liturinn er einspil í borði á móti G9xx. Hægri handar andstæðingur hefur sagt litinn og makker hans hækkað í tvo. Útspilið er tvisturinn—þriðja hæsta. Hver græðir nú á umhugsun? Ekki þú. Vandí þinn kemur (ef til vill) í næsta slag og þá skaltu hugsa. En nákvæmlega nú er best að fylgja strax með einspílinu og láta HHA púla. Ef hann á ÁKDxx þarf hann að hugsa HRATT til að drepa á ás eða kóng og spila UNÐAN blokkinni næst. Fáí hann hins vegar tíma til að hugsa gerir hann það þetta fumlaut.

Setjum því fram nýja og endurbætta reglu varðandi fyrsta slaginn: *Hugsun aðeins í fyrsta slag að eitthvað sé til að hugsa um—að fyrsti slagurinn bjóði upp á VAL. Ef við eigum ekkert val er best að spila hratt og setja pressu á andstöðuna.*

Er þetta siðleg breyti? Já, okkur ber engin siðferðleg skylda til að létta andstæðingunum lífið. Ekki frekar en fótboltamaður sem hyggst sóla andstæðing sinn ætti að spyrja fyrst “Ertu til-búinn?”

Ábending 6

Hálfkveðnar vísur í vörn eru til marks um óvissu.

S/Allir

Norður

♠ KD10
♥ 4
♦ KG1087
♣ K532

Vestur

♠ 983
♥ G9765
♦ 4
♣ Á1098

Austur

♠ 42
♥ ÁD8
♦ D9532
♣ D64

Suður

♠ ÁG765
♥ K1032
♦ Á6
♣ G7

Vestur Norður Austur Suður

—	—	—	1 ♠
pass	2 ♦	pass	2 ♥
pass	2 ♠	pass	4 ♠
pass	pass	pass	

Hraðsveitakeppni BR 2010.

Vestur kemur út með ♦4, sagnhafi lætur
♦G í borði og austur ♦5.

Sagnhafi velur að spila hjarta í öðrum slag.
Austur hoppar upp með ♥Á og spilar ♦3.
Vestur trompar, spilar svo ♣10 hratt um hæl.

Kóngur eða smátt?

Nákvæmlega þannig gekk byrjunin fyrir sig þegar spilið kom upp hjá BR í haust. Sagnhafi hafði augun á því einu að tígulþristur austurs er LÁGT spil og þar með kall í laufi. Hann lét lítið lauf úr borði og austur stakk upp drottningu. Í þessari stöðu hefði sagnhafi átt að vera búinn að gera upp við sig að fylgja fumlaut með ♣G, en hann hafði verið með allan hugann við laufhittinginn og “gleymdi” þessu “back-up plani”. Austur þakkaði fyrir sig með því að spila laufi yfir á ás félaga síns (frekar en enn einum tíglinum) og síðan hlógu AV saman að óförum sagnhafa og dáðust að eigin snilld. Með réttu.

HÁLFKÖLL. Sagnhafi missti af djúpri vísbendingu. Hann átti að spyrja sig: Hvers vegna valdi austur ÞRISTINN í tígli sem kallspil, frekar en TVISTINN? Með laufásinn til hliðar hefði austur ekki verið í nokkrum vafa um að rétt væri að kalla í laufi. Þá hefði hann kallað með ♦2. Sú staðreynd að hann valdi ♦3 segir þá sögu skýrt að hann eigi ekki ásinn, en sé þó ekki á mótí skapi að fá lauf. Og hvað á hann þá? Drottninguna, auðvitað.

Í vörninni reyna spilarar oft að leiðbeina makker “án skuldbindingar”. Þá eru menn óvissir um besta framhaldið, en vilja leggja sitt af mörkum samt og gera það með *næsta spili til hliðar við afgerandi kallspil*. Með hliðsjón af því má setja fram ábendingu:

Vertu vakandi fyrir “semi-köllum” í vörn—slik “hálfköll” benda til óvissu.

Ábending 7

Ekki fagna of snemma.

A/Engnn **Norður**
♠ K4
♥ K104
♦ G8764
♣ ÁK4

Vestur

♠ 732
♥ D873
♦ KD
♣ 10975

Austur

♠ ÁD109865
♥ 6
♦ 10952
♣ 6

Suður

♠ G
♥ ÁG952
♦ Á3
♣ DG832

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	4 ♠	4 G *
pass	5 ♦	pass	5 ♥
pass	pass	pass	

Champions Cup 2010.

Spaðatvistur kom út. Sagnhafi trompaði spaða númer tvö, spilaði trompi á tíuna og tók næst ♥K. Einn niður.

Furðulegt afspil. Sagnhafi átti auðvitað að fara af stað með ♥G eða ♥9 strax til að geta svínað tvisvar. En jafnvel eftir hjarta á tíuna var hægt að fara heim á ♦Á til að svína aftur. Það dugir í 4-1 legunni ef vestur fylgir þrisvar í laufi. Eins og hér.

HVERS VEGNA? Nú liggur fyrir að suður er góður spilari, sem þekkir slíka stöðu betur en eigin lófa. Því vaknar spurningin: Hvernig getur þetta gerst?

Einfalt svar er *andvaraleysi*—einhverra hluta vegna sást suðri yfir augljósa hættu, sem hann hefði undir öllum venjulegum kringumstæðum átt að koma auga á. Hvers vegna? Er eitthvað í framvindu spilsins sem ýtir hér undir andvaraleysi?

Það gæti verið. Tökum eftir því að suður hefur þegar glímt við tvö verkefni: Hvort hann eigi að melda við 4♠ og svo hvorum megin eigi að staðsetja ♥D. Hann leysir bæði verkefni vel, en þegar að kemur að þriðja verkefninu (að verjast 4-1 legunni) er sem einbeiting suðurs sé rokin út í veður og vind.

Berum þetta saman við fótbotamann: Hann vikur sér fimlega undan skriðtæklingu, sólar annan mótherja glæsilega, en þegar hann hyggst gefa fyrir markið kemur þriðji andstæðinginn aftan að honum og stelur bolatnum. Hann hefði átt að sjá þennan þriðja mann, en gerði það ekki.

Þriðja þrautin er alltaf erfið viðureignar. Fyrir því eru tvær ólíkar ástæður: (1) Augljósari ástæðan er *skortur á orku*. Mikið þúður hefur farið í fyrri glímur og lítið eftir til frekari baráttu. (2) Leyndari ástæðan er *ótímabær fögnuður*, hin lúmska gleði yfir vel unnu starfi. Með tvö afrek að baki er komið tilefni til að fagna. Sú sálræna athöfn “að fagna einhverju” felst í því að *líta til baka* og skoða liðinn atburð með gleði í hjarta. **Og sá sem horfir til fortíðar er ekki með hugann við líðandi stund!**

Ábending 8

Reiknaðu trompbragðið til enda.

V/Allir	Norður	
	♠ 542	
	♥ ÁK974	
	♦ 2	
	♣ ÁK105	
Vestur		Austur
♠ 8		♠ G976
♥ 632		♥ 85
♦ Á10953		♦ KDG4
♣ G982		♣ 764
	Suður	
	♠ ÁKD103	
	♥ DG10	
	♦ 876	
	♣ D3	

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
pass	1 ♥	pass	1 ♠
pass	2 ♣	pass	2 ♦
pass	3 ♠	pass	4 G
pass	5 ♥	pass	6 ♠
pass	pass	pass	

**Boðstvimeningur í
Kaupmannahöfn haustið 2010.**

Roy Welland var sagnhafi með Boga bratta og Eirík sæla í vörninni. Út kom ♦Á, kóngur í frá austri og meiri tígull. Welland trompaði, spilaði spaða á ás og undirbjó *trompbragð* með því að stinga tígul. Fór heim á ♣D og sá leguna með ♠K. *So far, so good.*

Hin rétta tæknilega úrvinnsla er nú þessi: Laufi spilað á ás og lauf strax trompað. Næst er ♥D tekin, ♥10 yfirdrepin í borði og ♣K spilað. Ef austur hendir í slaginn fer ♥G heima og frekara hjarta úr borði sviður af austri trompið.

Welland var á þessari leið, en gerði þau mistök að taka bæði ♣Á og ♣K áður en hann stytta sig með laufstungu. Austur gat þá hent hjarta í fjórða lafið og slemman fór niður. Óstuð ... en Welland gat sjálfum sér um kennt. Hann reiknaði dæmið ekki til enda.

Þegar framkvæma þarf tæknilega flókna aðgerð, hvort sem er í skurðstofu eða við spilaborð, þarf að tékka og dobbúltékka hvert múf.

Ekki gengur að vita “nokkurn veginn” hvernig gera eigi hlutina—stundum er aðeins EIN LEIÐ FÆR. Þetta á sérstaklega við um trompbragð, en framkvæmd þessi minnir um margt á skákfléttu: leika þarf leikjunum í *nákvæmlega* réttri röð.

Þrautir 9-12

(9) Vestur gefur; NS á hættu.

Þú ert í **suður** ...

Suður

♠ D109
♥ 10974
♦ G2
♣ 9875

Vestur	Norður	Austur	Suður
2 ♦ *	pass	2 ♥ **	pass
pass	dobl	pass	?

* multi, veikir tveir í hálit

** leitandi

Hver er sögnin?

(10) Austur gefur; enginn á hættu.

Þú ert í **norður** ...

Norður

♠ 865
♥ ÁD52
♦ 102
♣ 8765

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	1 ♠	dobl
2 ♠	?		

Hver er sögnin?

(11) Vestur gefur; A-V á hættu.

Þú ert í **suður** ...

Suður

♠ D983
♥ D42
♦ KD
♣ ÁK97

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	pass	3 ♦	?

Hver er sögnin?

(12) Suður gefur; allir á hættu.

Þú ert í **suður** ...

Suður

♠ Á85
♥ Á982
♦ 87
♣ D873

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	pass
2 ♥ *	dobl	pass	?

* veikir tveir

Hver er sögnin?

Ábending 9

Skilgreindu TVÖ GRÖND vel í öllum mögulegum stöðum.

V/NS

Norður

♠ K832

♥ 32

♦ ÁKD753

♣ 10

Vestur

♠ Á7

♥ KDG865

♦ 864

♣ 43

Austur

♠ G654

♥ Á

♦ 109

♣ ÁKDG62

Suður

♠ D109

♥ 10974

♦ G2

♣ 9875

Vestur	Norður	Austur	Suður
--------	--------	--------	-------

2 ♦ *	pass	2 ♥	pass
-------	------	-----	------

pass	dobl	pass	2 G
------	------	------	-----

pass	3 G	dobl	pass
------	-----	------	------

pass	pass		
------	------	--	--

* multi

BR. Hraðsveitakeppni 2010.

Dýrkeyptur misskilningur. Suður leit svo á að 2G væri afmelding (lebensohl), en norður taldi svo ekki vera úr því hann hafði takmarkað sig áður með passi.

Með litlu hjarta út fær vörnin ALLA slagina, en vestur byrjaði á ♥K og spilið fór “aðeins” sex niður (1700).

Fjórar merkingar á 2G: Maður er nefndur Kenneth LEBENSOLD (f. 1947), stærðfræðiprófessor og spilari á yngri árum. Honum er eignuð **LEBENSOHL-SAGNVENJAN**, sem viðbragð við innákomu á grand. Prófessorinn harðneitar hins vegar aðkomu að málinu, en skýringin á nafngiftinni er aftur tengd öðrum stærðfræðingi, George Bohem (1922-93). Sá skrifaði um sagnvenjuna í *The Bridge World* árið 1970 og kallaði “lebensohl” — með litlum upphafsstaf og annarri endingu. Var það túlkað sem misritun á nafni Lebensolds og þaðan er misskilningurinn runninn.

En nóg um nafnið. Tilgangurinn með sagnvenjunni var upphaflega sá að gera makker grandopnara kleift að berjast um bútinn yfir innákomu á öðru þrepi. DÆMI: Makker opnar á 1G og næsti segir 2♠. Ef doblíð er sekt (eins og áður var alsíða) og sögn á þriðja þrepi geimkrafa, er engin leið að berjast með langlit. Nema auðvitað sögnin 2G sé notuð í þeim tilgangi. Þessi merking á 2G fór að sjást á bandarískum kerfiskortum uppúr 1960. Síðan liðu árin og kerfispekingar útvíkkðu hugmyndina um 2G sem veika sögn í ýmsum öðrum baráttustöðum. Til dæmis sem svar við opnunardobli á veikum tveimur, eða þá eftir opnunardobl á einum í hálit og hækkun millihandar. Og Jeff RUBENS (ritstjóri TBW) lét sér detta í hug að nota yfirfærslur í *frjálsum* stöðum (**RUBENSOHL**), en lebensohl í *þvinguðum* stöðum. Aðrir bentu á að 2G væri stundum best nýtt sem eins konar hræringssögn (**SCRAMBLING**) með tvo liti (*two places to play*). Og ekki má gleyma að 2G er stundum *eðlileg* (**NATURAL**) sögn!

Mín skoðun (GPA): Yfirfærslur (RUBENSOHL) henta vel eftir innákomu á 1G. Sem svar við opnunardobli á veikum tveimur er ótvírætt best að nota 2G sem afmeldingu (LEBENSOHL). Hræringurinn (SCRAMBLING) dugir vel í öðrum stöðum, til dæmis eftir: 1♠–D–2♠–2G–, og líka í þvinguðu stöðunni: 1♠–P–2♠–D; P–2G–.

Ábending 10

2G eftir einn og tvo í hálit = two places to play.

A/Enginn **Norður**
♠ 865
♥ ÁD52
♦ 102
♣ 8765

Vestur

♠ D73
♥ G974
♦ D965
♣ 32

Austur

♠ Á10942
♥ K6
♦ G87
♣ ÁD4

Suður

♠ KG
♥ 1083
♦ ÁK43
♣ KG109

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	1 ♠	dobl
2 ♠	2 G	pass	3 ♣
pass	pass	pass	

Orlando, 2010.

Hjördís Eyþórsdóttir og Valerie Westheimer sögðu þannig í NS í kvennatvímenninum í Orlando. Sögnin “2G” hjá Valerie í norður þýddi “two places to play”.

UMRÆÐA: Menn hafa notað 2G í eitt og annað í þessari stöðu: (a) sem ca. 10 HP með spaðastopp (NATURAL); (b) sem veika baráttu með óupplýstan langlit (LEBENSOHL); (c) sem yfirfærslu í lauf og áskorun+ (RUBENSOHL); (d) sem hræring með tvo spilanlega liti (SCRAMBLING).

Hver hefur sinn smekk, en eitt er víst: sögnin getur aðeins haft EINA merkingu og því verður að negla hana niður á ótvíræðan hátt. Aðferð Hjördísar og Valerie kemur óneitanlega vel út í þessu spili.

Ábending 11

Passaður makker er bjargvættur eftir hindrun mótherja.

V/AV

Norður

♠ K1052

♥ G5

♦ Á32

♣ G832

Vestur

♠ Á4

♥ K963

♦ 65

♣ D10654

Austur

♠ G76

♥ Á1087

♦ G109874

♣ -

Suður

♠ D983

♥ D42

♦ KD

♣ ÁK97

Vestur Norður Austur Suður

pass pass 3 ♦ dobl

pass 4 ♠ pass pass

pass

BR. Hraðsveitakeppni 2010.

Norður fór tvo niður á 4♠.

PASSAÐUR MAKKER. Lítum til suðurs. Blönk tígulhjón eru óneitanlega vafasöm verðmæti, en með 16 hápunkta virðist engin goðgá að dobla 3♦. Ekki er hægt að láta skrattakollana valta yfir sig, eða hvað?

Satt og rétt. Doblið er skiljanleg sögn, enda á suður þokkalegan stuðning við ósögðu litina. Eftir sem áður ber honum að spyrja: Hvað þarf makker að eiga til að geim sé gott? Jú, helst í kringum 10 punkta og fimmspila hálit. Og hvað gerir makker með slíka hönd ef 3♦ koma til hans? Segjum að norður eigi: ♠KGxxx ♥Áx ♦xx ♣D10xx. Auðvitað segir hann 3♠. Og hann myndi dobla með svo lítið sem: ♠K10xx ♥KGxx ♦xx ♣DGx.

Í stuttu máli: Upphaflegt pass veitir norðri skjól til að berjast á minni spil en venjulega. Og af því leiðir að suður getur leyft sér að passa á betri spil en venjulega.

Passaður makker er bjargvættur í verndarstöðu.

Ábending 12

Yfirmeldaðu í 3G þegar makker opnunardoblar veika tvo.

S/Allir

Norður

♠ G962

♥ K6

♦ Á1096

♣ ÁK4

Vestur

♠ K4

♥ DG10753

♦ DG3

♣ 105

Austur

♠ D1073

♥ 4

♦ K542

♣ G962

Suður

♠ Á85

♥ Á982

♦ 87

♣ D873

Vestur

Norður

Austur

Suður

-

-

-

pass

2 ♥

dobl

pass

3 ♣

pass

pass

pass

Hraðsveitakeppni BR 2010.

Hvort skyldi nú vera betri samningur
... 3♣ eða 3G?

Besta lebensohl-staðan: Lebensohl-sagnvenjan nýtur best sín í þvinguðu stöðunni þegar makker opnunardoblar veika tvo. Og þá sér í lagi sá angi hennar sem kveður á um að 2G sé *afmelding*, en litarsögn á þriðja þrepi uppbyggjandi. Suður lýgur því engu þegar hann segir 3♣ við doblinu. Hann lofar 7-11 hápunktum og gefur makker undir fótinn með geim.

En það er eitt að spila góða sagnvenju og annað að nota hana af skynsemi. Erfitt er að ímynda sér að 3♣ geti verið rétti samningurinn. Það er helst ef norður á 4=1=4=4 og ekki millihónor í hjarta. Líkur á því eru hins vegar litlar. Mun sennilegra er að makker sé einmitt með réttu spilin í 3G og þori ekki að melda geimið.

Nei, suður er alltof mjúkur. Úr því að 2G er lebensohl, hreinlega *verður* að segja 3G á ýmsar 9-12 punkta hendur, einkum með gott stopp í opunarlitnum. Betra er að reyna við feitan bita í 3G en fara niður í lágglitabút í 4-3 fitti.

Ekki láta góða sagnvenju taka völdin af skynseminni.

Þrautir 13-16

(13) Vestur gefur; A-V á hættu.

Þú ert í **suður ...**

Blindur

♠ ÁG65
♥ ÁK7652
♦ G
♣ Á6

Suður

♠ KD98
♥ —
♦ K1065
♣ KDG98

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♥	pass	1 ♠
dobl	4 ♦	pass	5 ♠
pass	6 ♠	p/h	

Útspil: ♣2.

Hvernig er áætlunin?

(14) Norður gefur; N-S á hættu.

Þú ert í **vestur ...**

Vestur

♠ 8754
♥ Á7
♦ Á62
♣ K865

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	pass	pass	1 ♥
dobl	2 ♥	pass	4 ♥
pass	pass	pass	

Hvert er útsplið?

(15) Austur gefur; A-V á hættu.

Þú ert í **vestur ...**

Blindur

♠ K83
♥ D7
♦ KG7
♣ 108532

Vestur

♠ 104
♥ K102
♦ 932
♣ ÁKDG9

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	1 ♥	2 ♠
3 ♠	4 ♠	pass	pass
dobl	pass	pass	pass

Vörn: ♣Á og ♣K. Makker á eitt lauf og hendir ♥4 í ♣K=tígulkall. **Og svo?**

(16) Austur gefur; allir á hættu.

Þú ert í **suður ...**

Suður

♠ KG8642
♥ 10
♦ --
♣ Á86432

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	pass	1 ♠
pass	2 ♥	pass	3 ♣
pass	3 ♠	pass	4 ♣
pass	4 ♦	dobl	?

OK - þú opnaðir á einum. Látum það vera. Makker hefur nú krafið í geim með 2♥ og sýnt slemmuáhuga með 3♠.

Hvernig hyggstu klára sagnir?

Ábending 13

Túlkaðu sagnir mótherjanna jafnóðum.

V/AV

Norður

♠ ÁG65
♥ ÁK7652
♦ G
♣ Á6

Vestur

♠ 2
♥ 109
♦ ÁD943
♣ 105432

Austur

♠ 10743
♥ DG843
♦ 872
♣ 7

Suður

♠ KD98
♥ --
♦ K1065
♣ KDG98

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♥	pass	1 ♠
dobl	4 ♦	pass	5 ♠
pass	6 ♠	pass	pass
pass			

Cavendis tvímenningur BR 2010.

EINGALT OG FAGURT: Vinningsleiðin í slemmuni er í senn fögur og furðu einföld. Útspilið er ♣2—fimmta hæsta. Fyrsti slagurinn er tekinn með ÁS í borði (lykilatriði). Síðan er hjarta trompað og austur aftrompaður. Heima hendir sagnhafi tígli í fjórða trompið og síðan tveimur tíglum í viðbót í ♥Á-K. Hann spilar svo laufi og legan sannast. En nú hefur vestur neyðst til að fara niður á ♦Á blankan og þar verður honum næst spilað inn til að skila laufi upp í gaffalinn. (Ekki þarf að taka fram að 4-1 legan í trompi rústar spilu ef sagnhafi hleypir á ♣9 heima í fyrsta slag, eins og ýmsir gerðu í hugsunarleysi).

Spilið má augljóslega flokka undir heilræðið “aðgætni í fyrsta slag”, en fleira kemur til. Sjálfur var ég (GPA) við stýrið í 4♠ á einu borði. Sagnir höfðu gengið eins fram að ákvörðun suðurs við 4♦. Ég var óánægður með *splinter*-stökk makkers í 4♦—fannst óþægilegt að vita ekkert um laufstöðuna hjá opnara—og ákvað því að slíta slemmutalinu með 4♠. Sem er mjög kisuleg afstaða, eftir á að hyggja. Jæja. Ég fæ út ♣2 ... og set umsvifalaust smátt lauf úr borði! Af hverju?

Þegar ég skoða hug minn á eftir hallast ég helst að því að ég hafi verið of niðursokkinn í eigin sagnpælingar til að hugsa um verkefnið sem við blasti—að spila 4♠. *Ég fór af stað án þess að vinna úr þeim upplýsingum sem stóðu til boða*—ég hafði ekki farið í saumana á dobli vesturs, túlkað það í botn. OK. Ég var bara í 4♠ og þar var engin stór hætta á ferðum, en hugur minn snerist allur um “vitlausar sagnir makkers” og hvernig ég gæti varið slemmumissinn í eftirmálanum. Heilræðið sem mér dettur í hug er því: **túlkaðu sagnir jafnóðum.**

Ábending 14

Ekki spila út trompi “af því bara”.

N/NS

Norður

♠ G10963

♥ D93

♦ 103

♣ D93

Vestur

♠ 8754

♥ Á7

♦ Á62

♣ K865

Austur

♠ ÁK2

♥ 1064

♦ 854

♣ G1042

Suður

♠ D

♥ KG852

♦ KDG97

♣ Á7

Vestur Norður Austur Suður

- pass pass 1 ♥

dobl 2 ♥ pass 4 ♥

pass pass pass

Cavndish-tvímennitur BR.

Vestur kom út með ♥Á og spilaði hjarta áfram í öðrum slag.

Hvernig á sagnhafi nú að spila?

ÁKALL: Hjálparlaust vinnst þetta spil aldrei og í slíkum tilfellum er gott ráð að “biðja um hjálp”. Til dæmis með því að spila ♦K. Ef vestur drepur (sem er líklegt) mun hann sjá sig tilneyddan til að bretta upp ermarnar, til dæmis með því að skipta yfir í svartan lit. Og það er öll hjálpin sem þarf. Í reynd drap vestur á ♦Á og skipti yfir í spaða. Austur tók á ♠K og var ekki höndum seinni að spila þriðja trompinu. Sagnhafi trompsvínaði í spaða og átti svo innkomu á ♦10 til að henda laufhundi niður í frísapaða.

En við erum að pæla í útspilinu. Trompásinn er ekki versta útspilið, enda vörnin enn á góðu lífi. Útspil í laufi gefur samninginn strax og eftir spaða út þarf austur að skipta strax yfir í lauf. En gallinn við trompútspil gegn geimum er sá að oft er þungt að finna réttu vörnina í framhaldinu. Útspilið skýrir ekkert (engin litur hreinsast) og sagnhafi getur vaðið um í þokunni og unnið alls kyns ópökkaverk óséður.

Mín niðurstaða er sú að sjaldan sé rétt að trompa út gegn geimsamningum. Betra sé að gefa samninginn heiðarlega með hvössu útspili strax, en að gefa það hægt og hljótt með varnarmistökum síðar. Á hinn bóginn er oft og iðulega skynsamlegt að trompa út gegn bútum. Auðvitað, þá fær vörnin svo mörg tækifæri. Sem sagt ...

Taktu afstöðu í útspilinu—**ekki trompa út gegn hálitageimum** bara af því ekkert annað útspil blasir við.

Ábending 15

Ekki trúa öllu sem andstæðingarnir segja.

A/AV

Norður

♠ K83

♥ D7

♦ KG7

♣ 108532

Vestur

♠ 104

♥ K102

♦ 932

♣ ÁKDG9

Austur

♠ 952

♥ ÁG643

♦ ÁD65

♣ 4

Suður

♠ ÁDG76

♥ 985

♦ 1084

♣ 76

Vestur

-

3 ♠

dobl

Norður

-

4 ♠

pass

Austur

1 ♥

pass

pass

Suður

2 ♠

pass

pass

Hraðsveitakeppni BR 2010.

Þú ert í vestur og spilar út ♣Á-K í upphafi. Makker kallar í tígli með ♥4.

Og svo?

Hvernig eru hættur og umfram allt ... hver er maðurinn?

Við erum nokkurn veginn með það á tæru að makker eigi ♦ÁD og ♥Á, en það liggur varla á að ná þeim slögum í hús. Betra er að trompa út í viðleitni til að standa vörð um ÞRIÐJA hjartasluginn. Sú vörn byggir á því að suður sé bara með fimmlit fyrir innákomunni, en því ekki það? Skoðum stöðurnar: NS eru *utan hættu gegn á hættu*. Og í suðursætinu situr UNGUR KARL. Fimmlitur er satt að segja mjög líklegur í ljósi þessara staðreynda.

Þessar pælingar gefa okkur tilefni til heilræðis:

Trúðu ekki öllu eins og nýju neti sem andstæðingarnir segja.

Ábending 16

Teiknaðu upp útspilið sem þú VILT FÁ.

A/Allir	Norður	
	♠ Á93	
	♥ K97632	
	♦ Á4	
	♣ DG	
Vestur		Austur
♠ D10		♠ 75
♥ ÁD5		♥ G84
♦ G108732		♦ KD965
♣ K5		♣ 1097
	Suður	
	♠ KG8642	
	♥ 10	
	♦ —	
	♣ Á86432	

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	pass	1 ♠
pass	2 ♥	pass	3 ♣
pass	3 ♠	pass	4 ♣
pass	4 ♦	dobl	redobl
pass	4 ♠	pass	6 ♠
pass	pass	pass	

Hraðsveitakeppni BR.

SVIÐIÐ SETT: Suður opnar létt á einum spaða, sýnir laufið í næsta hring og tekur þátt í slemmuleit makkers í spaða. Allt saman umdeilanlegt, en ekki endilega grjótvitlaust. Svo gerist það austur blandar sér í framvinduna með því að dobla fyrirstöðusögn makkers á 4♦. Hvernig á að bregðast við því?

Heiðarleiki er ekki dyggð: Hin “heiðarlega” nálgun felst í því að redobla til að segja frá eyðunni í tígli. En hverjum skín gott af þeirri vitneskju? Ekki makker, svo mikið er víst. Þú ert búinn að ljúga hann fullan fram að þessu og satt orð á stangli getur ekki gert honum neitt gott úr því sem komið er. Nei, aðeins mótherjanir hagnast á réttum upplýsingum í þessari stöðu.

Doblið gefur þér hins vegar kærkomið tækifæri til að panta hagstætt útspil. Í staðinn fyrir að redobla skaltu segja 4♥!! Makker segir væntanlega 4♠ og þú stekkur í 6♠.

Setjum okkur í spor vesturs, sem á út eftir slíkar sagnir. Hann álykar að þú sért með stutt hjarta, ef til vill eyðu, og þorir því ekki að koma þar út. Væntanlega mun hann spila út tígli, eins og makker hans hefur stungið uppá, en þá stendur slemman með spaðahittingi.

Heilræðið er þá:

Sannsögli er ekki partur af spilinu. Ekki hika við að ljúga ef það þjónar hagsmunum þínum.

Þrautir 17-20

(17) Vestur gefur; allir á hættu.

Dú ert í **suður** ...

Suður

♠ Á9
♥ KD32
♦ ÁK
♣ KDG52

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♦	pass	2 ♣
pass	2 G	pass	3 ♥
pass	3 G	pass	?

Hvernig sérðu fyrir þér framhald sagna?

(18) Suður gefur; N-S á hættu.

Dú ert í **suður** ...

Suður

♠ K9876432
♥ K3
♦ 8
♣ 86

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	3 ♠
4 ♣	4 ♠	5 ♣	pass
pass	dobl	pass	?

Hver er sögnin?

(19) Vestur gefur; N-S á hættu.

Dú ert í **suður** ...

Suður

♠ Á97
♥ ÁKD953
♦ --
♣ 10854

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♠	pass	1 G *	2 ♥
3 ♦	pass	3 ♠	?

* krafa

Hver er sögnin?

(20) Vestur gefur; N-S á hættu.

Dú ert í **suður** ...

Suður

♠ Á4
♥ ÁG965
♦ 105
♣ DG102

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♦ *	pass	1 ♠	2 ♥
2 ♠	3 ♠ **	4 ♠	?

* Standard

** góð hækkun í hjarta

Hver er sögnin?

Ábending 17

Hækkun á grandsögn í 4G er ALLTAF magnáskorun, ekki RKC-Blackwood.

V/Allir

Norður

♠ DG106

♥ ÁG5

♦ D753

♣ Á10

Vestur

♠ K7

♥ 87

♦ G109842

♣ 743

Austur

♠ 85432

♥ 10964

♦ 6

♣ 986

Suður

♠ Á9

♥ KD32

♦ ÁK

♣ KDG52

Vestur

pass

pass

pass

pass

Norður

1 ♦

2 G

3 G

pass

Austur

pass

pass

pass

pass

Suður

2 ♣

3 ♥

4 G

Bridshátíð 2011. Tvímenningur.

Norðmennirnir Grime og Sundeng sögðu þannig gegn Jóni Baldurssyni og Þorláki Jónssyni.

Easley **BLACKWOOD** (1903-1992) og John **GERBER** (1906-1981) hrærðust í sama spilahópi á hinum gróskumiklu tímum í kringum 1930. Reglurnar um **CONTRACT** bridge höfðu nýlega verið settar (1925, í frægri siglingu um Panamaskurðinn) og sagnvenjur og nýjar sagnaðferðir fæddust daglega við spilaborð út um allan heim. Þeir félagar höfðu sérstaka áhuga á **ÁSUM**.

Annar stakk upp á 4G sem áspurningu (Blackwood), hinn vildi nota 4♣ í sama tilgangi (Gerber). Við þekkjum framhaldið, en í stuttu máli má segja að spurning Blackwoods hafi orðið ofan á í þróuninni, enda iðulega þörf á sögninni “4♣” í öðrum og eðlilegri tilgangi en til að spyja um ása. Sögnin “4G” er hins vegar *no mans land* sem óhætt er að leggja undir hvaða sérvisku sem er.

Upphaflega var Blackwood spurning um ásana fjóra. Síðan bættist kóngurinn í trompi við svarflóruna sem “fimmti ásin” og loks var trompdrottningin tekin inn í spurninguna. Lykilspilasurningin—Roman Key Card Blackwood—er sú útgáfa sem flestir nota í dag.

En fátt er einhlítt. Stundum er þörf á 4G sem **ÁSKORUN** í slemmu. Í ensku bridsmáli heita slíkar sagnir “quantitative four notrump”, sem má þýða sem “magnáskoranir”.

En *hvenær* er 4G magnáskorun?

4G er alltaf magnáskorun þegar grandsögn er hækkuð.

(Hjá reyndum pörum er 4G notuð sem áskorun í fleiri stöðum, en það er flóknara mál og ekki til umræðu hér.)

Ábending 18

Hið tvíbenta dobl.

S/NS

Norður

♠ Á10

♥ ÁG109872

♦ K32

♣ 5

Vestur

♠ DG

♥ D

♦ D109

♣ ÁKDG1073

Austur

♠ 5

♥ 654

♦ ÁG7654

♣ 942

Suður

♠ K9876432

♥ K3

♦ 8

♣ 86

Vestur

Norður

Austur

Suður

-

-

-

3 ♠

4 ♣

4 ♠

5 ♣

pass

pass

dobl

pass

?

Sveitakeppni Bridshátíðar 2011.

Á hverju á suður að opna?

Keppendur Bridshátíðar töldu flestir að opnun á 3♠ kæmist næst því að lýsa hönd suðurs—áttundi spaðinn væri uppbót fyrir gisinn lit. Framhaldið þróaðist víða eins og sýnt er á stöðumyndinni: Vestur sagði frá laufinu, norður reyndi 4♠, austur studdi laufið og síðan doblaði norður 5♣. Við sjáum glöggt að það er N-S fyrir bestu að melda áfram, en má suður taka fram fyrir hendurnar á makker og melda 5♠?

Staðan einkennist af tvennu:

* Báðir vængir hafa fundið fitt: sagt lit og samþykkt.

* Af sögnum er vart hægt að ráða vængurinn heldur á meiri styrk—fram að dobli norðurs á 5♣.

Þegar svo háttar til, nota margir tvíbent dobl, sem lýsir yfir spilum sem henta hvort heldur til varnar eða sóknar. Á ensku er talað um **TV-dobl**, þar sem “TV” stendur ekki fyrir sjónvarp, heldur *transferable values*. Út úr slíkum doblum má taka með sóknarspil.

Þegar makker hefur stutt hindrunarlit þinn og doblar svo mótherjana þá á hann spil sem virka til beggja átta—þú mátt taka út með óvenjulega sóknarhönd.

Ábending 19

Sagnir eru samvinna.

V/NS

Norður

♠ G102

♥ 62

♦ K7543

♣ D32

Vestur

♠ K8543

♥ --

♦ ÁG1086

♣ ÁG9

Austur

♠ D6

♥ G10874

♦ D92

♣ K76

Suður

♠ Á97

♥ ÁKD953

♦ --

♣ 10854

Vestur

Norður

Austur

Suður

1 ♠

pass

1 G *

2 ♥

3 ♦

pass

3 ♠

4 ♥

pass

pass

dobl

pass

pass

pass

Sveitakeppni Bridshátíðar 2011.

Sænski fjörkálfurinn Peter Fredin var í suður og meldaði eins og hann ætti lífið að leysa. Það kostaði 800-kall í þetta sinn, enda legan slæm. En spurningin sem máli skiptir er þessi: Var Fredin einfaldlega óheppinn að lenda í slæmri legu, eða eru sagnir hans algerlega út í hött?

Sagnir einfarans.

Vissulega er Fredin sóknðjarfur spilari, sem oft kemst upp með glannalegar sagnir. Og vissulega leyfist mönnum að hafa “sinn stíl”. En hér hefur Fredin skotist illa í lestrinum. Sennilega hefur hann túlkað færslu austurs í 3♠ sem stuðning og þannig séð fyrir sér stuttan spaða hjá makker sínum. En burtséð frá því að Fredin mislas stöðuna illa eru sagnir hans gallaðar að öðru mikilvægu leyti: Þær eru einhliða, byggðar á skýjaborgum hugans. Þetta eru sagnir einfarans.

Ásarnir fornu frá Dallas settu upp villuflokkunarkerfi til að meta styrk sinn og veikleika. Einn flokkinn kölluðu þeir “Unilateral bidding: solo flights of fancy.” Sögn Fredins hefði án efa fallið í þann flokk.

Sagnir eru samvinna. Partur af þeirri samvinnu er að “leggja upp” fyrir makker: setja hann inn í myndina með innrammaðri sögn til að auðvelda honum að taka síðustu ákvörðun.

Einhliða sagnir eru oftast en ekki “ferðalag til fjandans”.

Ábending 20

Óskhyggjan kemur þér á vonarvöl.

V/NS

Norður

♠ 9
♥ D1043
♦ KG94
♣ K765

Vestur

♠ K753
♥ K7
♦ D876
♣ Á43

Austur

♠ DG10862
♥ 92
♦ Á32
♣ 98

Suður

♠ Á4
♥ ÁG965
♦ 105
♣ DG102

Vestur Norður Austur Suður

1 ♦ pass 1 ♠ 2 ♥
2 ♠ 3 ♠ 4 ♠ 5 ♥
dobl allir pass

NEC-mótið í Yokohama 2011.

N-S vinna 4♥ með því að hitta í tígulinn, en 5♥ er alla vega einum og mikið sagt. Í reynd fór suður tvo niður og borgaði fyrir 500-kall. A-V fara hins vegar tvo niður á 4♠ og suður hefði því betur doblað þann samning og tekið 300.

Óskhyggja.

Sú spurning sem vekur áhuga er auðvitað þessi: AF HVERJU sagði suður 5♥?

Líklega hefur hann búist við betri spilum frá makker sínum og svo hefur suður látið *stöðurnar* hafa áhrif á sig (hann er á hættu gegn utan hættu). Sem sagt, suður var að spila upp á BESTA mögulega árangur. Hann lét *óskhyggjuna* ráða för.

Almennt er óskhyggjan slæmur ferðafélagi. Þeir sem eru illa haldnir af óskhyggju gefa sér fyrirfram að allar svíningar heppnist. Þessi “jákvæðni” er dýru verði keypt, því ef menn reikna alltaf með að “hlutirnir reddist” er engin ástæða til að gera varúðarráðstafanir.

Taktu næst-besta kostinn ef sá besti er óviss.

Þrautir 21-22 + gáta

(21) A/Enginn. Þú ert í **suður** ...

Blindur

♠ 975
♥ KD104
♦ —
♣ KG7642

Suður

♠ Á104
♥ ÁG632
♦ G72
♣ 108

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	1 ♣ *	1 ♥
pass	4 ♥	p/h	

* Lauflitur eða 12-14 BAL.

Útspil: ♦5.

Hvernig er áætlunin?

(22) A/Enginn.

Þú ert í **suður** ...

Suður

♠ Á2
♥ ÁG10876
♦ ÁG1097
♣ —

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	3 ♣	?

Hver er sögnin?

Að hurðarbaki - gáta.

Þú ert keppandi í spurningabætti í sjónvarpi og átt möguleika að vinna Rolls Royes rennireið, hvorki meira né minna.

Þér eru sýndar þrjár lokaðar dyr og tjáð að á baki einnar sitji Rollsinn og bíði hins nýja eigenda. Dyrnar eru merkar A, B og C. Þú átt að velja eina til að byrja með.

Segjum að þú veljir A.

Stjórnandi þáttarins (sem veit hvar Rollsinn er) opnar nú aðra af þeim dyrum sem þú valdir ekki. Segjum B. Þar er ekkert.

Nú býður hann þér að endurskoða fyrri val. Þú getur annað hvort haldið þig við hurðina sem þú valdir fyrst, eða kosið þá af hinum sem enn er óopnuð.

Þú getur valið dyr A eða dyr C.

Þitt er valið ... ???

Þú ert í **suður** ...

Blindur

♠ ÁG106

Suður

♠ 87542

Þú mátt bara gefa einn slag á litinn.

Fyrst spilarðu litu að heiman á tíuna í borði. Austur drepur á drottningu.

Þegar þú spilar síðar meir aftur að blindum fylgir vestur með smáspili.

Viltu fara upp með ásinna eða svína gosanum?

Ábending 21

“Hittingur” er afsökun—það er alltaf einhver vísbending.

A/Enginn **Norður**
♠ 975
♥ KD104
♦ --
♣ KG7642

Vestur

♠ D32
♥ 75
♦ D98654
♣ Á9

Austur

♠ KG86
♥ 98
♦ ÁK103
♣ D53

Suður

♠ Á104
♥ ÁG632
♦ G72
♣ 108

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	1 ♣ *	1 ♥
pass	4 ♥	allir pass	

* laufflitur eða jöfn skipting og 12-14 HP.

Undankeppni Íslandsmótsins í sveitakeppni 2011.

Hvað gerðist við borðið? Sjálfur var ég (GPA) við stýrið í þessu spili og keyrði beint út í skruð, þrátt fyrir töluverða yfirlegu. Hugarpúðrinu eyddi ég í leit að vinningsleið miðað við TVO tapslagi á lauf. Var hægt að ráða við ♣ÁD í austur?

Tilfinningin sagði mér að trompa í borði og spila litlu laufi á tíuna. En svo skynsemin tók í taumana, því ekki væri fagurt afspurnar að gefa vestri á drottninguna aðra og tapa þannig upplögðu spili. Nei, þá væri betra að spila upp á einn tapslag í laufi með því að svína laufgosa. Um annað var ekki að ræða—hélt ég.

Til að halda betra valdi á trompinu henti ég spaða úr borði í fyrsta slag. Austur tók á ♦K og skipti yfir í spaðaáttu. Nú, jæja, ég átti svo sem von á því. Í mínum huga var spilið afgreitt: upp með ♠Á og laufi spilað á gosann. Einn niður.

Hittingur? Það var svekkjandi að gera sér grein fyrir því á eftir að hægt væri að vinna spilið með því að fara upp með laufkóng. Átti ég að sjá það? Mér fannst ekki, en óþægileg tilfinning sat í mér og að morgni næsta dags vissi ég betur.

Rétt er að dúkka spaðann í öðrum slag. Vestur drepur á ♠D og spilar spaða yfir á gosa austurs. Þá get ég staðsett ♠KG í austur, ásamt með ♦ÁK (fyrsti slagurinn). Með ♣Á til viðbótar væri austur kominn með 15 punkta og grandopnun!

Ábending 22

Stundum er engin sögn fullkomin—veldu þá skástu.

A/Enginn	Norður	
	♠ D984	
	♥ 9	
	♦ KD865	
	♣ Á86	
Vestur		Austur
♠ KG763		♠ 105
♥ D432		♥ K5
♦ 3		♦ 42
♣ 754		♣ KDG10932
	Suður	
	♠ Á2	
	♥ ÁG10876	
	♦ ÁG1097	
	♣ —	

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	3 ♣	3 ♥
pass	3 G	pass	4 ♦
pass	5 ♣	pass	5 ♠
pass	5 G	pass	7 ♦
pass	pass	pass	

Undankeppni Íslandsmótsins 2011.

Aðeins tvö pör náðu hinni íðilfögru alslemmu í tígli. Sagnröðin að ofan er hins vegar ekki frá þeim borðum fengin, heldur tilbúningur og eftiráspeki.

Austur er með mjög svo “standard” opnun á 3♣ og því má búast við að flestir sunnanmenn hafi þurft að glíma við þá byrjun. Suður á ýmsa kosti og blasa tveir við: 3♥ og dobl. Þá er til í dæminu að skjóta á 4♥. (Varla er hægt að melda 4♣, því sú sögn er yfirleitt skilgreind sem hálitir.) Sem sagt, þrjár augljósar sagnir: 3♥, dobl og 4♥.

Plúsar og mínusar?

- 3♥ + Stuðningur við hjartað fæst strax ef hann er til staðar.
+ Hægt að sýna tígulinn við 3♠ og 3G makkers.
– Pass–Pass–Pass.
- Dobl + Slemmuleit er létt ef makker er svo vænn að melda rauðan lit.
– Erfitt að glíma við spaðasagnir hjá makker.
– Erfitt að glíma við 3G hjá makker.
- 4♥ + Náum geimi þegar makker myndi passa 3♥.
– Jörðum tígulinn algerlega.

Lausn á gátu

Bridge My Way — Zia Mahmood — útgefin 1991

Þú ert keppandi í spurningaþætti og átt möguleika að vinna Rolls Royes bifreið.

Þér eru sýndar þrjár lokaðar dyr og tjáð að á bak við einar þeirra sitji Rollsinn og bíði hins nýja eigenda. Dyrnar eru merkar A, B og C.

Þú átt að velja eina til að byrja með.

Segjum að þú veljir A.

Stjórnandi þáttarins (sem veit hvar Rollsinn er) opnar nú aðra af þeim dyrum sem þú valdir ekki. Segjum B. Þar er ekkert að hafa.

Nú býður hann þér að endurskoða fyrra val.

Þú getur annað hvort haldið þig við hurðina sem þú valdir fyrst, eða kosið þá af hinum sem enn er óopnuð.

Þú getur valið dyr A eða dyr C.

Þitt er valið ...

Þú mátt bara gefa einn slag á þennan lit ...

Blindur

♠ ÁG106

Suður

♠ 87542

Fyrst spilarðu litu að heiman á tíuna í borði.

Austur drepur á drottningu.

Þegar þú spilar síðar meir aftur að blindum fylgir vestur með smáspili.

Viltu fara upp með ásinn eða svína gosanum?

Uppruni gátunnar er óljós, en Zia notar hana til að varpa ljósi á líkindaregluna um **takmarkað val**, sem heitir á ensku “The Principle of Restricted Choice”. Litum á dæmið til hægri. Á að svína eða toppa? Aðeins eitt spil er eftir úti—spáðakógurinn—og fyrirfram virðist jafn líklegt að það sitji í vestur eins og austur. *

Svo er aldeilis ekki. Austur drap á ♠D. Sem þýðir að hann hefur byrjað með ♠D blanka *eða* ♠KD tvíspil. Með ♠D blanka *verður* hann að drepa með ♠D, en með ♠KD (tvö jafngild spil) *gæti* hann drepit hvort heldur með kóng eða drottningu. Þegar til lengri tíma er litið (eins og tölfærði gerir jafnan), þá drepur hann í jöfnum hlutföllum, stundum með kóng, stungum með drottningu. Ergo: Líkur á drottningu stakri eru tvöfalt meiri en líkur á KD tvíspili.

Gátan: Það borgar sig fyrir þig að skipa um skoðun. Af hverju? Skoðum málið:

Stjórnandinn verður að sniðganga bílinn. Ef keppandinn hefur hitt á bílinn í fyrstu tilraun (1/3 tilfella) getur stjórnandinn valið hvorar dyrnar sem eftir eru—val hans er frjálst. Ef keppandinn hefur ekki hitt á bílinn (2/3 tilfella) verður stjórnandinn að velja þær dyr sem bíllinn er ekki—val hans er takmarkað.

Eitt er víst: Rollsinn er að baki A, B eða C. Þrír möguleikar. Skoðum þá alla.

1. Rollsinn er að baki A. Stjórnandinn velur B eða C (frjálst val), þú skiptir um skoðun og tapar.
2. Rollsinn er að baki B. Stjórnandinn velur C (þvingað val), þú velur B og vinnur.
3. Rollsinn er að baki C. Stjórnandinn velur B (þvingað val), þú velur C og vinnur.

Sem sagt: með því að skipta um skoðun vinnur þú í 2 tilfellum af 3.

* Reyndar mætti segja að austur sé heldur líklegri til að eiga hið útistandandi spil, því vestur hefur sýnt spilinu meira þegar hér er komið sögu. Þetta þekkjum við af dæminu þar sem drottningin er fjórða úti í tromplitnum. Við eigum ÁGxx á móti Kxxx. Við tökum kónginn (báðir með), spilum svo litlu að ÁG og millihönd fylgir smátt. Svína eða toppa? Toppa, segja fræðin, því bakhönd á spili meira en millihönd og drottningin er því líklegri til að sitja þar á fleti fyrir. Líkurnar eru 52% fyrir toppun, 48% fyrir svínun. Hvernig reiknað? Þannig: Ekkert er vitað um aðra liti þannig að trompið er hið eina sem máli skiptir. Millihönd hefur látið tvö spil af 13, en bakhönd eitt spil af 13. Laus sæti fyrir trompdrottninguna eru því 23 (11 hjá millihönd, 12 hjá bakhönd). Líkur á trompdrottningu í millihönd eru því $11/23=48\%$, en í bakhönd $12/23=52\%$.