

NÚTÍMA  
BRIDGE

GUÐMUNDUR PÁLL ARNARSON



# Formáli

---

Bókin NÚTÍMA BRIDGE skiptist í átta kafla. Fyrsti kafllinn hefur nokkra sérstöðu, en þar er að finna sagntöflur með nútímalegri útfærslu á Standard-sagnkerfinu. Skýringar eru knappar, en í síðari köflum er hugað að einstökum sagnstöðum í meiri smáatriðum. Kaflar 2-8 hefjast allir á þraut, eða inngönguspili, sem unnið er út frá. Lesandinn er beðinn um að skoða spilið vandlega frá öllum hliðum og gagnrýna eftir bestu getu, enda er alls ekki sjálfgefið að allir við borðið hafi staðið sig vel. Nokkrar spurningar fylgja hverri þraut til að koma lesandanum á sporið og er þeim svarað á viðeigandi stað í textanum síðar. Hverjum kafla er jafnframt skipt upp í þrjú hluta: *sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörn*, þar sem tekin eru til umfjöllunar viðfangsefni sem snúa að þessum þremur þáttum spilsins og inngönguspilið gefur tilefni til að hugleiða. Í lok hvers kafla eru æfingar og svör.

Það veltur nokkuð á kunnáttu lesandans hvernig hann nýtir sér bókina. Nýliðar hafa hér í höndunum mikið efni, sem langan tíma tekur að innbyrða og skilja, en reyndari spilarar munu kjósa að fara hratt yfir sögu og hlaupa á milli kafla og kaflahluta í leit að ákveðnum svörum. Uppsetningin gerir það að verkum að auðvelt er að fletta upp einstökum atriðum, til dæmis hvað varðar sagnvenjur og varnarreglur.

Nokkur orð um kerfið: Þeir sem þekkja til Standard-sagnkerfisins vita vel að það hefur mörg andlit og sum meira að segja harla ólík. Opnanir á öðru þrepi má til dæmis spila á margvíslegan máta, og svo skiptir höfuðmáli hvernig svar á nýjum lit á öðru þrepi (2-yfir-1) er skilgreint. Undirritaður hefur áður skrifað tvær bækur um Standard, þar sem mörgum möguleikum er velt upp, en í þessari bók er hins vegar tekin ákveðin grundvallarstefna, sem er í takt við tíðarandann, og aðrir möguleikar látnir liggja á milli hluta. Það Standardkerfi sem hér er stuðst við — og kallað Nútíma Standard — er því auðvitað ekki hið eina sanna og rétta, heldur aðeins ein útfærsla af mörgum.

Guðmundur Páll Arnarson

## *Efnisyfirlit*

### *1. kafli*

- 7-12 Standard sagntöflur  
13-16 Kerfisnótur  
17-20 Æfingar og svör

### *2. kafli*

- 21 Þrautin  
22-26 Sagnir  
\* PUNKTAR/TAPSLAGIR  
\* GEIMÁSKORANIR  
27-30 Spilamennska sagnhafa  
\* ÖFUGUR BLINDUR  
31 Vörn  
\* ÚTSPIL GEGN LIT  
32-35 Æfingar og svör

### *3. kafli*

- 37 Þrautin  
38-43 Sagnir  
\* KRÓFUGRAND  
\* STUÐNINGUR VIÐ HÁLIT — BERGEN, TNT O.FL.  
44-46 Spilamennska sagnhafa  
\* INNKAST, TVÍSVÍNING  
47 Vörn  
\* SPILAÐ TIL BAKA Í LIT MAKKERS  
48-51 Æfingar og svör

### *4. kafli*

- 53 Þrautin  
54-56 Sagnir  
\* STUÐNINGUR EFTIR INNÁKOMU OG DOBL  
\* NEIKVÆÐ DOBL OG SVAR Á NÝJUM LIT EFTIR INNÁKOMU  
57-59 Spilamennska sagnhafa  
\* UPPLÝSINGAÞVINGUN  
60-64 Vörn  
\* FLEYGBRAGÐ  
\* KALL/FRÁVÍSUN  
65-68 Æfingar og svör



- 69 Þrautin
- 70-76 Sagnir  
 \* SVÖR VIÐ GRANDOPNUN, YFIRFÆRSLUR, PUPPET STAYMAN  
 \* ÁSASPURNINGAR, BLACKWOOD, GERBER, RKCB
- 77-78 Spilamennska sagnhafa
- 79-81 Vörnin  
 \* ELLEFU-REGLAN  
 \* TALNING
- 82-85 Æfingar og svör
- 5. kafli**
- 87 Þrautin
- 88-92 Sagnir  
 \* FYRIRSTÖÐUSAGNIR, SPLINTER
- 93-94 Spilamennska sagnhafa
- 95-97 Vörn  
 \* TALNINGIN ÚTVIKKUÐ — KÓNGUR ÚT GEGN GRANDI
- 98-101 Æfingar og svör
- 6. kafli**
- 103 Þrautin
- 104-106 Sagnir  
 \* GRANDSTÖÐUR  
 \* TVÍHLEYPAN OG EINHLEYPAN  
 \* SVÖR VIÐ TVEIMUR GRÖNDUM
- 107-117 Spilamennska sagnhafa  
 \* HUNDURINN SEM GELTI EKKI  
 \* KASTÞRÓNG — EINFÖLD, TVÖFÖLD, ÞREFÖLD
- 118-119 Vörn  
 \* HLIÐARKALL
- 120-123 Æfingar og svör
- 7. kafli**
- 125 Þrautin
- 126-129 Sagnir  
 \* SAGNBARÁTTAN  
 \* SVÖR VIÐ OPNUNARDOBLI
- 130-131 Spilamennska sagnhafa
- 132-136 Vörn  
 \* HLIÐARKALLIÐ ÚTVIKKUÐ
- 137-140 Æfingar og svör
- 142 *Víðauki I* — Útspils- og varnarreglur
- 143 *Víðauki II* — Líkindatafla



# 1. kafli

---

*Í þessum kafla eru útlínur Standard-sagnkerfisins tífundaðar, en nánari umfjöllum um sérhæfðar stöður er að finna í síðari köflum.*

## Nútíma Standard

### OPNUNARSAGNIR

- 1♣ = 12-20 HP, 3-litur+ 1 \*  
1♦ = 12-20 HP, 4-litur+ (ein undantekning: 4♠4♥3♦2♣)  
1♥ = 12-20 HP, 5-litur+  
1♠ = 12-20 HP, 5-litur+  
1Gr. = 15-17 HP, jöfn skipting (4333, 4432, 5332) 2  
2♣ = alkrafa; krafa í geim með langlit eða 23+ HP og jöfn skipting  
2♦ = 6-10 HP, 6-litur  
2♥ = 6-10 HP, 6-litur  
2♠ = 6-10 HP, 6-litur  
2Gr. = 20-22 HP, jöfn skipting  
3♣ = 6-10 HP, 7-litur  
3♦ = 6-10 HP, 7-litur  
3♥ = 6-10 HP, 7-litur  
3♠ = 6-10 HP, 7-litur  
3Gr. = þéttur 7-8-spila láglitur, en lítið annað; “gambling”  
4♣ = 8-slaga hönd í hjarta: þéttur 7-litur og ás, eða þéttur 8-litur  
4♦ = 8-slaga hönd í spaða: þéttur 7-litur og ás, eða þéttur 8-litur  
4♥ = 7-litur+, 6-7 slaga hönd  
4♠ = 7-litur+, 6-7 slaga hönd  
4Gr. = ásaspurning (4 ásar)  
5♣ = 8-litur+, fyrst og fremst hindrun  
5♦ = 8-litur+, fyrst og fremst hindrun

---

\* Númerin á hægri jaðri vísa í skýringar aftast í kaflanum.

## SVÖR VIÐ OPNUN Á LÁGLIT

OPNARI	SVARHÖND	
1♣	Pass = 0-5 HP	3
	1♦ = 6+ HP, 4-litur+	4
	1♥ = 6+ HP, 4-litur+	
	1♠ = 6+ HP, 4-litur+	
	1Gr. = (6)8-10 HP, neitar hálit	
	2♣ = (8)12+ HP, 4-litur+	5
	2♦ = 14+ HP, góður litur og slemmuáhugi	
	2♥ = 14+ HP, góður litur og slemmuáhugi	
	2♠ = 14+ HP, góður litur og slemmuáhugi	
	2Gr. = 11-12 HP, jöfn skipting, neitar hálit	
	3♣ = hindrun, (0)4-7 HP, 5-litur+	
	3♦ = 7-litur+, hindrun (0-4 HP)	
	3♥ = 7-litur+, hindrun (0-4 HP)	
	3♠ = 7-litur+, hindrun (0-4 HP)	
	3Gr. = 13-15 HP, jöfn skipting, neitar hálit	
	4♣ = hindrun, (0)4-7 HP, 6-litur+	
	4♥ = 7-litur+, ekki mikið til hliðar (5-8 HP)	
	4♠ = 7-litur+, ekki mikið til hliðar (5-8 HP)	

OPNARI	SVARHÖND	
1♦	Pass = 0-5 HP	
	1♥ = 6+ HP, 4-litur+	
	1♠ = 6+ HP, 4-litur+	
	1Gr. = 6-10 HP, neitar hálit	
	2♣ = (8)12+HP, 4-litur+	6
	2♦ = (8)12+HP, 4-litur+	
	2♥ = 14+ HP, góður litur og slemmuáhugi	
	2♠ = 14+ HP, góður litur og slemmuáhugi	
	2Gr. = 11-12 HP, jöfn skipting, neitar hálit	
	3♣ = 14+ HP, góður litur og slemmuáhugi	
	3♦ = hindrun, (0)4-7 HP, 5-litur+	
	3♥ = 7-litur+, hindrun (0-4 HP)	
	3♠ = 7-litur+, hindrun (0-4 HP)	
	3Gr. = 13-15 HP, jöfn skipting, neitar hálit	
	4♣ = 7-litur+, hindrun (0-4 HP)	
	4♦ = hindrun, (0)4-7 HP, 6-litur+	
	4♥ = 7-litur+, ekki mikið til hliðar (5-8 HP)	
	4♠ = 7-litur+, ekki mikið til hliðar (5-8 HP)	

## SVÖR VIÐ OPNUN Á HÁLIT

OPNARI	SVARHÖND	
1♥	Pass = 0-5 HP	
	1♠ = 6+ HP, 4-litur+	
	1Gr. = 4-12 HP, krafa	7
	2♣ = (8)12+ HP, 4-litur+	
	2♦ = (8)12+ HP, 4-litur+	
	2♥ = 6-10 punktar (bæði HP og SP), 3-litur	
	2♠ = 14+ HP, góður litur, slemmuáhugi	
	2Gr. = slemmuáhugi í hjarta	8
	3♣ = 10-12 HP, 4-litur í hjarta (Bergen)	9
	3♦ = 6-9 punktar, 4-litur í hjarta (Bergen)	
	3♥ = 0-5 punktar, 4-litur+ í hjarta (Bergen)	
	3♠ = slemmuáhugi í hjarta, óupplýst einspil	10
	3Gr. = slemmuáhugi í hjarta, eyða í spaða	
	4♣ = slemmuáhugi í hjarta, eyða í laufi	
	4♦ = slemmuáhugi í hjarta, eyða í tígli	
	4♥ = 6-10 punktar, 5-litur+	
	4Gr. = RKCB með hjarta sem tromp	11
OPNARI	SVARHÖND	
1♠	Pass = 0-5 HP	
	1Gr. = 4-12 HP, krafa	
	2♣ = (8)12+ HP, 4-litur+	
	2♦ = (8)12+ HP, 4-litur+	
	2♥ = (11)12+ HP, 5-litur+, geimkrafa	12
	2♠ = 6-10 punktar, 3-litur	
	2Gr. = slemmuáhugi í spaða	
	3♣ = 10-12 HP, 4-litur í spaða (Bergen)	
	3♦ = 6-9 punktar, 4-litur í spaða (Bergen)	
	3♥ = 7-10(11) HP, 6-7-litur, áskorun	
	3♠ = 0-5 punktar, 4-litur+ í spaða (Bergen)	
	3Gr. = slemmuáhugi í spaða, óupplýst einspil	
	4♣ = slemmuáhugi í spaða, eyða í laufi	
	4♦ = slemmuáhugi í spaða, eyða í tígli	
	4♥ = slemmuáhugi í spaða, eyða í hjarta	
	4♠ = 6-10 punktar, 5-litur+	
	4Gr. = RKCB með spaða sem tromp	

## NÆSTA SÖGN OPNARA

*Einn-yfir-einum*

OPNARI	SVARHÖND	
1 ♦	1 ♥	
Pass	=	Stranglega bannað!
1 ♠	=	12-16 HP, 4-litur, neitar 4-lit í hjarta 13
1 Gr.	=	12-14 HP, jöfn skipting, neitar 4-lit í hjarta og spaða
2 ♣	=	12-16 HP, 4-litur+ í laufi og 5+ tíglar
2 ♦	=	12-16 HP, 5-litur+ í tígli
2 ♥	=	12-14 HP, 4-litur í hjarta
2 ♠	=	17-20 HP, 4-litur í spaða og 5+ tíglar 14
2 Gr.	=	18-19 HP, jöfn skipting
3 ♣	=	17-20 HP, 4+ lauf og 5+ tíglar, geimkrafa
3 ♦	=	14-18 HP, góður 6-litur+, ekki krafa
3 ♥	=	15-17 HP, 4-litur, ójöfn skipting
3 ♠	=	18-20 HP, 4-litur í hjarta, stuttur spaði (splinter) 15
3 Gr.	=	18-20 HP, þéttur opunarlitur, stuttur svarlitur
4 ♣	=	18-20 HP, 4-litur í hjarta, stutt lauf (splinter)
4 ♦	=	18-20 HP, 4-litur í hjarta, góður tígull (5-litur+)
4 ♥	=	18-19 HP, 4-litur í hjarta, jöfn skipting
4 Gr.	=	RKCB með hjarta sem tromp

*Tveir-yfir-einum*

OPNARI	SVARHÖND	
1 ♠	2 ♣	
Pass	=	Stranglega bannað!
2 ♦	=	12-20 HP, 4-litur+ í tígli, hugsanlega 6 spaðar 16
2 ♥	=	12-20 HP, 4-litur+ í hjarta, hugsanlega 6 spaðar
2 ♠	=	12-20 HP, 6+ spaðar
2 Gr.	=	12-14 HP eða 18-19 HP, jöfn skipting 17
3 ♣	=	12-14 HP, 3-litur+ í laufi
3 ♦	=	15+ HP, 4-litur+ í laufi, stuttur tígull (splinter) 18
3 ♥	=	15+ HP, 4-litur+ í laufi, stutt hjarta (splinter)
3 ♠	=	17-20 HP, mjög góður litur
3 Gr.	=	15-17 HP, jöfn skipting og veikt tvíspil í laufi
4 ♣	=	17-20 HP, 4-litur+ í laufi, afgerandi slemmuáhugi
4 Gr.	=	RKCB með lauf sem tromp



## SVÖR VIÐ OPNUN Á EINU GRANDI

19

OPNARI	SVARHÖND
1Gr.	Pass = 0-7 HP, jöfn skipting
	2♣ = Stayman
	2♦ = yfírfærsla í hjarta
	2♥ = yfírfærsla í spaða
	2♠ = yfírfærsla í lauf
2Gr.	= yfírfærsla í tígul
	3♣ = góður 6-litur+, slemmuáhugi
	3♦ = góður 6-litur+, slemmuáhugi
	3♥ = góður 6-litur+, slemmuáhugi
	3♠ = góður 6-litur+, slemmuáhugi
3Gr.	= 10-15 HP, jöfn skipting
	4♣ = Gerber áspurningin (4 ásar)
	4♦ = Texas yfírfærsla í hjarta
	4♥ = Texas yfírfærsla í spaða
4Gr.	= 16-17 HP, jöfn skipting, áskorun í 6Gr.

## FRAMHALD EFTIR ALKRÖFUOPNUN

OPNARI	SVARHÖND
2♣	2♦ = biðsögn, oft veik spil ( <i>sjá frh. að neðan</i> )*
	2♥ = 5-litur+ með 2 af 3 efstu
	2♠ = 5-litur+ með 2 af 3 efstu
2Gr.	= 8-10 HP, jöfn skipting
	3♣ = 5-litur+ með 2 af 3 efstu
	3♦ = 5-litur+ með 2 af 3 efstu

OPNARI	SVARHÖND
2♣	2♦ * ( <i>biðsögn</i> )
2♥	= geimkrafa með hjartalit
2♠	= geimkrafa með spaðalit
2Gr.	= 23-24 HP, jöfn skipting
3♣	= geimkrafa með laufflit
3♦	= geimkrafa með tígullit
3Gr.	= 25-26 HP, jöfn skipting
4Gr.	= 27-28 HP, jöfn skipting

20

## FRAMHALD EFTIR VEIKA TVÖ

21

OPNARI	SVARHÖND
2♥	2♠ = 5-litur+, GK
	2Gr. = spurning ( <i>sjá fr.h. að neðan</i> )*
	3♣ = 5-litur+, GK
	3♦ = 5-litur+, GK
	3♥ = hindrun

OPNARI	SVARHÖND
2♥	2Gr.* ( <i>spurning um gæði opunarinnar</i> )
3♣	= hámark (8-10 HP) með styrk í laufi
3♦	= hámark með styrk í tígli
3♥	= lágmark (6-7 HP)
3♠	= hámark með styrk í spaða
3Gr.	= hámark með góðan hjartalit eða dreifðan styrk

## SVÖR VIÐ OPNUN Á TVEIMUR GRÖNDUM

22

OPNARI	SVARHÖND
2Gr.	3♣ = Puppet Stayman
	3♦ = yfirfærsla í hjarta
	3♥ = yfirfærsla í spaða
	3♠ = láglitir
	3Gr. = til að spila
	4♣ = 6-litur+ í laufi, slemmuáhugi
	4♦ = 6-litur+ í tígli, slemmuáhugi
	4♥ = til að spila
	4♠ = til að spila

## FRAMHALD EFTIR VEIKA ÞRJA

23

OPNARI	SVARHÖND
3♦	3♥ = 5-litur+ í hjarta, GK
	3♠ = 5-litur+ í spaða, GK
	3Gr. = til að spila
	4♣ = fyrirstaða í laufi og samþykkt á tígli
	4♦ = hindrun
	4♥ = til að spila
	4♠ = til að spila



## Kerfisnótur

1. Alltaf er opnað á 1♣ með 3-3 í láglitunum, en 1♦ með 4-4. Tilgangurinn er m.a. sá að gera tígulopnunina marktækari, en þá er aðeins um þrilið að ræða í einu tilfalli: 4♠4♥3♦2♣.

Opnun á einum í lit er skilgreind sem 12-20 HP, og er öll kerfisumræðan við það miðuð. En í reynd teygja menn punktarammann hins vegar um 1-2 punkta í báðar áttir.

2. Með 5-spila hálit og 332 til hliðar er skynsamlegt að opna á grandí nema tvíspilið sé veikt (tveir hundar). Stundum er réttlæt看legt að opna á grandí með 6-spila láglit og 322 til hliðar ef styrkurinn er í stuttlitunum. Ennfremur með skiptinguna a 2♠4♥5♦2♣ og 2♠4♥2♦5♣ ef punktanir eru á grandbilinu, enda er erfitt að sýna 15-17 HP í næstu sögn ef opnað er á láglitnum og makker svarar á spaða.

3. Þótt svar við litaropnun sé miðað við 6 HP sem lágmark, svara menn oft með minna, sérstaklega með langan hálit.

4. Svar á 1♦ við 1♣ er ekki alveg sambærilegt við hálitasvar. Með veik spil hleypur svarhönd oft yfir tígullit með segjanlegan hálit. Sumir fylgja raunar þeirri reglu að svar á tígli neiti hálit nema þegar svarhönd ætlar örugglega í geim. Sé sú regla notuð, getur opnari sagt 1Gr. næst með hálit, annan eða báða, ef skiptingin er jöfn og punktarnir réttir (12-14). Sem þýðir ennfremur, að ef opnari melder hálit við tígulsvári, lofar hann minnst fimm-lit í laufi.

Tígulsvárið er frábrugðið á annan hátt líka: Sögnina má nota sem eins konar biðsögn með fávæikt svar (6-7 HP) og engan hálit, en tilgangurinn með því er að gera grandsvarið nákvæmara, en það sýnir þá 8-10 HP. Þetta er ekki hægt á móti tígulopnun, þar sem grandíð spannar þá víðara punkta-svið, eða 6-10.

5. Hækkun á láglit (1♣-2♣ og 1♦-2♦) er krafa og lofar minnst 8 HP, en stökk í þrjá og fjóra eru hindranir. Eftir einfalda hækkun, segir svarhönd litinn sinn aftur með 5-lit+ og áskorun (8-11 HP), en allar aðrar sagnir (líka 2Gr.) eru geimkröfur.

6. Tveir-yfir-einum, þ.e. svar á nýjum lit á öðru þrepi, er krafa í geim, nema þegar svarhönd endurmelder litinn á þremur, sem sýnir þá 8-11 HP og langlit. Þetta er sem sagt sama útfærsla og eftir einfalda hækkun í láglit.

7. *Um fjöllum um kröfugrand er að finna í 3. kafla, þar á meðal svartöflu á bls. 38.*

8. Á móti hálit sýnir svarið 2Gr. slemmuáhuga í lit makkers. Ekki er þörf á sögninni sem áskorun með 11-12 HP, eins og á móti láglit, þar eð slík spil falla inn í kröfugrandið. *Sjá útfærslu í 6. kafla á bls. 89.*

9. Hækkun á hálit makkers í tvo sýnir nákvæmlega 3-lit, en með fjórlitarstuðning eru notaðar þrjár sagnir á þriðja þrepi, sem sýna mismunandi punktastyrk (Bergen). Hækkun beint í fjóra sýnir 6-10 punkta og fimmlit. *Sjá kafla 3, bls. 41-43.*

10. *Um splintersagnir beint við hálitaropnun er fjallað í kafla 6, bls. 91.*

11. Þegar búið er að finna tromplit, eru 4Gr. spurning um ásana fjóra, trompkóng og trompdrottningu. Þessi spurning heitir **Roman Key Card Blackwood** á ensku, eða **RKCB**. *Sjá umfjöllun í 5. kafla, bls. 76.*

12. Svar á 2♥ við 1♠ er eina litarsvarið sem lofar beinlínis 5-lit. Sögnin er ennfremur krafa í geim, en með hjartalanglit og áskorun (8-11 HP) er stokkið beint í 3♥ við spaðaupnun.

13. Opnun á einum í lit liggur á viðu punktabili, eða 12-20 HP. Eftir svar á nýjum lit á fyrsta þrepi (einn-yfir-einum), getur opnari stundum sett spil sín í þrjá HP-flokka (lágmark=12-14; millistyrkur=15-17; hámark=18-20): (a) þegar hann styður lit makkers, og (b) þegar hann er með jafna skiptingu.

(a) **Litur makkers studdur:**

OPNARI	SVARHÖND
1♣	1♥
2♥ =	12-14 HP
3♥ =	15-17 HP
4♥ =	18-19 HP

(b) **Grandskipting:**

OPNARI	SVARHÖND
1♣	1♥
1Gr. =	12-14 HP
2Gr. =	18-19 HP
Opnun 1Gr. =	15-17 HP

Þegar opnari endurmeldar litinn sinn (c), eða segir nýjan lit (d), eru punktabilin ekki eins nákvæm:

(c) **Opnari segir litinn sinn aftur:**

OPNARI	SVARHÖND
1♣	1♥
2♣ =	12-16 HP
3♣ =	14-18 HP (góður litur)

(d) **Opnari segir nýjan lit:**

OPNARI	SVARHÖND
1♣	1♥
1♠ =	12-16 HP
2♠ =	17-20 HP

14. Stökk opnara í nýjum lit eftir 1-yfir-1 er krafa í geim ef opnari þarf að fara upp á þriðja þrep: 1♥-1♠; 3♦, en ef hann stekkur í tvo: 1♣-1♥; 2♠, er hugsanlegt að stansa undir geimi ef svarhönd segir næst 2Gr., sem er mjög veikt svar og eins konar “afmelding”. Hið sama gildir eftir vendingu (reverse): 1♦-1♠; 2♥ sem sýnir hámarksstyrk eins og stökk (17-20 HP).

15. Opnari getur sýnt hámarksstuðning við hálit makkers á ýmsan hátt:

1♣	-	1♥
3♠	=	4-litur í hjarta, 18-20 HP, einspil eða eyða í spaða
4♣	=	4-litur í hjarta, 18-20 HP, góður lauflitur (5-litur+)
4♦	=	4-litur í hjarta, 18-20 HP, einspil eða eyða í tígli
4♥	=	4-litur í hjarta, 18-19 HP, jöfn skipting

Sama gildir eftir svar á spaða.

16. Tveir-yfir-einum, þ.e. svar á nýjum lit á öðru þrepi, er sterkt svar og GK nema þegar svarhönd endursegir litinn sinn á þriðja þrepi. Því liggur opnara ekki mikið á að sýna punktastyrkinn nákvæmlega, þar eð allar sagnir hans eru kröfur. Hann leggur þess vegna áherslu á að lýsa skiptingunni til að byrja með.

Þetta gildir þó ekki um grandendursagnir opnarans, sbr. skýringu 17.

17. Eftir opnun á hálit og svar makkers á nýjum lit á öðru þrepi, segir opnari 2Gr. með lágmarks- og hámarksopnun — en þá er hugmynd hans að hækka 3Gr. makkers í 4Gr. með hámark. Með millisterka opnun, 15-17, þar sem hann hefur ekki opnað á grandí vegna veikleika tvíspilsins, stekkur opnari í 3Gr, sem sýnir nákvæmlega þá hönd.

Þetta er öðruvísi eftir opnun á láglit. Reyndar er þar aðeins um þrjár stöður að ræða: 1♦-2♣, og hækkanir í láglit, 1♣-2♣ og 1♦-2♦. Opnari segir nú 2Gr. með 12-14 HP, en stekkur í 3Gr. með 18-19, enda getur hann ekki átt jafna skiptingu og 15-17, því þá opnar hann alltaf á grandí, hvað sem líður veiku tvíspili.

18. Eftir 2-yfir-1 (og einfalda hækku í láglit) er hægt að nota stökk í nýjum lit upp á þriðja þrep til að samþykkja svarlit makkers og sýna einspil eða eyðu (splinter). *Sjá umræðu um splinter-sagnir í kafla 6, bls. 91-92.*

19. *Sjá nánar um svör við grandí í kafla 5, bls. 70-75.*



20. Með 25-26 HP og jafna skiptingu, er fyrst opnað á alkröfu og svo stokkið í 3Gr. Sem er rúmfrek sögn. Tíðnin er ekki mikil á þessum spilum, en ef menn vilja útfæra framhaldið þá kemur til greina að nota 4♣ sem fjórlitaspurningu (Baron), en yfirfæra annars eins og eftir opnun á einu grandí — þ.e.a.s. þá eru 4♦/4♥ yfirfærslur í hálti, en 4♠/4Gr. í lágliti.

21. Svörin við veikum tveimur eru í stuttu máli þessi: Allar litarsagnir eru eðlilegar og geimkröfur, en 2Gr. spyrja opnara um hámark/lágmark. Við 2Gr. melder opnari litinn sinn aftur með lágmark, en segir eðlilega frá hliðarstyrk með hámark eða 3Gr. ef styrkurinn er mestur í tromplitnum.

22. Til eru margar svarútfærslur við opnun á 2Gr. og engin er beinlínis fullkomin. Þær nákvæmustu eru svo flóknar að það þarf heila bók til að skýra þær til hlítar, en í 7. kafla á bls. 106 er útfærsla, sem leysir mörg vandamál, en hefur það þó fyrst og fremst til síns ágætis að vera einföld.

En hvaða útfærslu sem spilarar kjósa að nota, er skynsamlegt að láta hana gilda líka við 2Gr. eftir sagnirnar: 2♣-2♦; 2Gr. = 23-24 HP.

23. Eftir hindrun makkers á þremur, eru litarsagnir á þriðja þrepi eðlilegar og geimkröfur, en nýr litur á fjórða þrepi er samþykkt á lit makkers og fyrirstaða.

## Æfing 1

- (a) Þú átt: ♠ ÁD5 ♥ K865 ♦ KD5 ♣ 1097  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hvað segirðu næst ef makker svarar með 1♥? \_\_\_\_\_  
 (iii) En ef hann svarar með 1♠? \_\_\_\_\_
- (b) Þú átt: ♠ KD7 ♥ Á10 ♦ D43 ♣ ÁG1065  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_
- (c) Þú átt: ♠ ÁG102 ♥ K5 ♦ Á1076 ♣ ÁK8  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hvað segirðu næst við svári makkers á 1♥? \_\_\_\_\_  
 (iii) En við 1♠? \_\_\_\_\_
- (d) Þú átt: ♠ KD76 ♥ 7 ♦ ÁDG108 ♣ KG8  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hvað segirðu næst ef makker svarar með 1♥? \_\_\_\_\_  
 (iii) En ef hann segir 1♠? \_\_\_\_\_
- (e) Þú átt: ♠ KG6 ♥ ÁDG6 ♦ KD6 ♣ ÁD5  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_
- (f) Þú átt: ♠ ÁK ♥ KDG5 ♦ ÁD5 ♣ ÁG42  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_
- (g) Þú átt: ♠ 6 ♥ KD6 ♦ D65 ♣ ÁKG1087  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hver er næsta sögn við svári makkers á 1♥? \_\_\_\_\_
- (h) Þú átt: ♠ K6 ♥ Á65 ♦ 6 ♣ ÁKD8765  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hver er næsta sögn við svári makkers á 1♠? \_\_\_\_\_
- (i) Þú átt: ♠ KG10965 ♥ 43 ♦ KD2 ♣ 93  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hvað segirðu næst við svári makkers á 2Gr.? \_\_\_\_\_
- (j) Þú átt: ♠ 3 ♥ D6 ♦ DG109763 ♣ K84  
 (i) Hver er opnunin? \_\_\_\_\_  
 (ii) Hvað segirðu næst við 3♥ makkers? \_\_\_\_\_  
 (iii) Hvað segirðu næst við 4♣ makkers? \_\_\_\_\_

## Svör við æfingu 1

- (a) Þú átt: ♠ ÁD5 ♥ K865 ♦ KD5 ♣ 1097
- (i) 1♣. Alltaf lauf með 33 í láglitunum.
  - (ii) 2♥. 12-14 HP, 4-litur í hjarta.
  - (iii) 1Gr. 12-14 HP, jöfn skipting, ekki 4-litur í spaða.
- (b) Þú átt: ♠ KD7 ♥ Á10 ♦ D43 ♣ ÁG1065
- (i) 1Gr. 15-17 HP, jöfn skipting.
- (c) Þú átt: ♠ ÁG102 ♥ K5 ♦ Á1076 ♣ ÁK8
- (i) 1♦. Of sterkt í 1Gr.
  - (ii) 2Gr. 18-19 HP, jöfn skipting.
  - (iii) 4♠. 18-19 HP, 4-litur í spaða, jöfn skipting.
- (d) Þú átt: ♠ KD76 ♥ 7 ♦ ÁDG108 ♣ KG8
- (i) 1♦. Ekki grand með einspil.
  - (ii) 1♠. Ekki nógu sterkt í 2♠.
  - (iii) 3♠. 15-17 HP og ójöfn skipting.
- (e) Þú átt: ♠ KG6 ♥ ÁDG6 ♦ KD6 ♣ ÁD5
- (i) 2Gr. Sýnir 20-22 HP og jafna skiptingu.
- (f) Þú átt: ♠ ÁK ♥ KDG5 ♦ ÁD5 ♣ ÁG42
- (i) 2♣. Síðan 2Gr. í næstu sögn til að sýna 23-24 HP.
- (g) Þú átt: ♠ 6 ♥ KD6 ♦ D65 ♣ ÁKG1087
- (i) 1♣.
  - (ii) 2♣. Ekki nóg í 3♣.
- (h) Þú átt: ♠ K6 ♥ Á65 ♦ 6 ♣ ÁKD8765
- (i) 1♣.
  - (ii) 3♣. Góður litur og geimáhugi, en ekki krafa.
- (i) Þú átt: ♠ KG10965 ♥ 43 ♦ KD2 ♣ 93
- (i) 2♠. Veikir tveir.
  - (ii) 3♦. Hámark og styrkur í tígli.
- (j) Þú átt: ♠ 3 ♥ D6 ♦ DG109763 ♣ K84
- (i) 3♦. Hindrun með 7-lit.
  - (ii) 4♥. Sögn makkers er eðlileg og geimkrafa.
  - (iii) 4♠. Fyrirstaða í spaða (makker ætlar að spila tígul).

## Æfing 2

Skilgreindu merkingu sagnarinnar sem spurt er um.  
Hvað segir sögnin um punktana og skiptinguna?

- (a) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1♦ 1♠  
 1Gr. = \_\_\_\_\_  
 2Gr. = \_\_\_\_\_  
 3Gr. = \_\_\_\_\_
- (b) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1♣ 1♦  
 1♥ = \_\_\_\_\_  
 1Gr. = \_\_\_\_\_
- (c) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1♦ 1♥  
 2♥ = \_\_\_\_\_  
 3♥ = \_\_\_\_\_  
 4♥ = \_\_\_\_\_
- (d) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1♦ 1♥  
 2♠ = \_\_\_\_\_  
 3♣ = \_\_\_\_\_
- (e) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1♠ 2♦  
 2Gr. = \_\_\_\_\_  
 3Gr. = \_\_\_\_\_
- (f) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1♦ 2♣  
 2Gr. = \_\_\_\_\_  
 3Gr. = \_\_\_\_\_

## Svör við æfingu 2

Skilgreindu merkingu sagnarinnar sem spurt er um.  
Hvað segir sögnin um punktana og skiptinguna?

- (a) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1 ♠ = 1 ♠  
 1Gr. = 12-14 HP, jöfn skipting.  
 2Gr. = 18-19 HP, jöfn skipting.  
 3Gr. = 18-20 HP, þéttur opunarlitur, stuttur svarlitur.
- (b) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1 ♣ = 1 ♠  
 1 ♥ = 12-16 HP, 4-litur í hjarta og 5-litur+ í laufi.  
 1Gr. = 12-14 HP, jöfn skipting, en getur innihaldið hálit.
- (c) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1 ♠ = 1 ♥  
 2 ♥ = 12-14 HP, 4-litur í hjarta.  
 3 ♥ = 15-17 HP, 4-litur í hjarta, ójöfn skipting.  
 4 ♥ = 18-19 HP, 4-litur í hjarta, jöfn skipting.
- (d) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1 ♠ = 1 ♥  
 2 ♠ = 17-20 HP, 4-litur í spaða og 5-litur+ í tígli.  
 3 ♣ = 17-20 HP, 4-litur+ í laufi og 5-litur+ í tígli.
- (e) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1 ♠ = 2 ♠  
 2Gr. = 12-14 HP eða 18-19 HP, jöfn skipting.  
 3Gr. = 15-17 HP, jöfn skipting, veikt tvíspil í tígli.
- (f) Sagnir ganga:  
 OPNARI SVARHÖND  
 1 ♠ = 2 ♣  
 2Gr. = 12-14 HP, jöfn skipting.  
 3Gr. = 18-19 HP, jöfn skipting.



## 2. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR	
	♠ K109	
	♥ Á652	<i>S/Enginn</i>
	♦ K63	
	♣ 1082	
VESTUR		AUSTUR
♠ 653		♠ 74
♥ G87		♥ KD1093
♦ G2		♦ 10987
♣ K9743		♣ ÁG
	SUÐUR	
	♠ ÁDG82	
	♥ 4	
	♦ ÁD54	
	♣ D65	

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♣3.

Suður spilar 4♠ eftir þessar einföldu sagnir. Útspilið er laufþristur, sem Austur tekur með ás og spilar gosanum um hæl. Suður lætur drottninguna, Vestur kónginn og spilar síðan aftur laufi, sem Austur trompar. Austur spilar svo hjartakóng. Sagnhafi tekur í blindum með ás og spilar trompi þrisvar. Síðan fer hann í tígulinn, spilar þremur efstu í þeirri von að liturinn falli 3-3. En Austur á fjórlit og fær slag á tígul í lokin. Einn niður.

- (1) *Á Suður nógu sterk spil til að fara í 4♠?*
- (2) *Var spilamennska sagnhafa lýtalaus?*
- (3) *Er hægt að vinna 4♠ með bestu vörn?*
- (4) *Af hverju kom Vestur út með laufþrist?*

## Sagnir

### (1) Á Suður nógu góð spil til segja 4♠?

Stökk Suðurs í 4♠ er í harðara lagi. Ef Norður er með lágmark fyrir hækkun sinni í 2♠ þola spilin tæplega tíu slaga samning. Þótt hér sé um hversdagslegar sagnir að ræða — opnun á hálit og hækkun í tvo — þá vefst framhaldið jafnvel fyrir reyndum spilurum, sem margir hverjir láta tilfinninguna ráða ferðinni. En það má beita ýmsum aðferðum til að meta spilin hlutlægt í þessari stöðu og er þar punktatalningin algengust:

### PUNKTATALNING

Í upphafi sagna horfa menn fyrst og fremst á háspilin og telja punktana 4-3-2-1 fyrir ás, kóng, drottningu og gosa. En um leið og samlega finnst í lit, er nauðsynlegt að taka skiptinguna inn í matið. Skiptingarpunktur eru tvíþættir; annars vegar eru stuttlitir metnir (tvíspil, einspil og eyða) og hins vegar lengdin í tromplitnum. Skiptingarpunktur eru taldir þannig:

Fyrir stuttliti	Opnari	Svarhönd
Tvíspil	1 punktur *	1 punktur *
Einspil	2 punktar **	3 punktar **
Eyða	3 punktar	5 punktar

\* Ekki er talinn punktur fyrir tvíspil með gosa eða drottningu: Dx, Gx, ÁG, KG, KD, en þó fyrir ÁD.

\*\* Fyrir blankan ás eru gefnir 6 punktar (4+2), en þegar um blankt mannspil er að ræða (K, D eða G) eru ekki taldir bæði háspila- og skiptingarpunktur.

### Fyrir lengd tromplitarins:

5-litur = 1 punktur    6-litur = 3 punktar    7-litur = 5 punktar

Reynslan sýnir að minnst 26 punkta þarf á milli handanna til að reyna við tíu slaga trompsamning. Og hvað á nú Suður þegar hann hefur endurmetið spilin eftir stuðninginn? Lítum á:

HP	SP	SUÐUR
7	1	♠ ÁDG82
0	2	♥ 4
6	0	♦ ÁD54
2	0	♣ D65

Samtals:    15 + 3 = 18

Suður er með 18 punkta, sem er ekki nóg í geim á móti lágmarki, 6-7. En auðvitað á Suður fyrir áskorun í geim.

## TAPSLAGATALNING

Tapslagatalning er gömul aðferð til að meta slagkraft spilanna, en lítið notuð núorðið. Hún getur þó komið að gangi í ýmsum stöðum, ekki sist eftir einfalda hækkun í hálit. Tapslagir eru í stuttu máli þeir slagir sem maður býst við að gefa ef makker á ekkert bitastætt á móti í litnum. Líttu til dæmis á þessi spil:

♠ ÁKD10753 ♥ D6 ♦ 62 ♣ D2

Ef spaði er tromp og makker leggur niður eyðimörk, þá gefur sagnhafi sex slagi, tvo á hvern lit fyrir utan trompið. Hér eru tapslagirnir því sex. Mest eru taldir 3 tapslagir í hverjum lit, svo hámarksfjöldi tapslaga á einni hendi er 12, en ekki 13. Þetta er t.d. 12 tapslaga hönd:

♠ 10943 ♥ G43 ♦ 543 ♣ 842

Aðeins eru taldir þrjú tapslagir í spaðanum. Mesti fjöldi tapslaga á tveimur höndum er því 24 (12+12). En hvernig er tapslagatalningunni beitt í sögnum? Jú, ef fjöldi tapslaga á báðum höndum er þekktur, má áætla *fjöld* *vinningsslaga*: Aðferðin er þá þessi:

- \* Maður telur tapslagi á eigin hendi.
- \* Áætlar tapslagi á hendi makkers út frá sögnum hans.
- \* Leggur saman tapslagi á báðum höndum og dregur frá 24.
- \* Útkoman er fjöldi slaga sem búast má við að taka í trompsamningi.

Tapslagir eru taldir þannig:

*Enginn tapslagur:*

ÁKD(xxx), ás blankur eða eyða

*Einn tapslagur:*

Áx, Kx, KD, ÁKx(xx), ÁDx(xx), KDx(xx), ÁG10(xx)

*Tveir tapslagir:*

Áxx(xx), Kxx(xx), DGx(xx), D10x(xx), Dx, Gx, xx, og Dxx(x) í tromplitnum

*Þrjú tapslagir:*

xxx(xxx), Gxx(xxx), og Dxx(xxx) í hliðarlit

*DÆMI:*

Venjuleg lágmarksopnun (12-14 HP) inniheldur 7 tapslagi. Sem þýðir að svarhönd má ekki vera með fleiri en 7 tapslagi á móti til að keyra í geim: 7+7=14 og 24-14=10 tókuslagir.

Hækkun á 1♠ í 2♠ er bilinu 8-10 tapslagir (6-10 punktar), raunar oftast nær 10 en 8. Sem þýðir að opnari getur sagt geim beint ef hann á 4 tapslagi eða færri ( $10+4=14$  og  $24-14=10$  tókuslagir). Ef hann á 7 eða fleiri tapslagi, getur hann gleymt öllum geimdraumum. Með 5-6 er hann á mörkunum. Lítum nú aftur á spil Suðurs og teljum tapslagi:

TS	SUÐUR
1	♠ ÁDG82
1	♥ 4
1	♦ ÁD54
3	♣ D65

*Samtals:* 6 tapslagir

Samkvæmt reglunni, þarf Suður að fá á móti sér 8 tapslaga hækkun til að vit sé í geimi. En hann á samt nóg til að reyna.

Hvernig koma tapslagirnir út í heild?

TS	NORÐUR
2	♠ K109
2	♥ Á652
2	♦ K63
3	♣ 1082

*Samtals:* 9 tapslagir

TS	SUÐUR
1	♠ ÁDG82
1	♥ 4
1	♦ ÁD54
3	♣ D65

*Samtals:* 6 tapslagir

Samtals á báðum höndum:  $9+6=15$ . Sem þýðir 9 tókuslagir ( $24-15=9$ ).

Nú, jæja.

Við tökum auðvitað eftir því að Norður myndi taka geimáskorun makkers, hvorri aðferðinni sem hann beitir, því hann er með 10 punkta, sem er hámark, og aðeins 9 tapslagi.



### Hvenær á opnari að halda áfram eftir einfalda hækkun — 1♠-2♠?

**Punktatalning:** Með 20 punkta eða meira á að segja geimið, gefa áskorun með alla 18-19 punkta, og ennfremur 17 punkta ef einspil er á hendinni. Ekki að hugsa um framhald með 16.

**Tapslagatalning:** Segja geim með 4 tapslagi eða færri, gefa áskorun með 5, hvernig sem spilin eru, og ennfremur með 6 tapslagi ef einspil er á hendinni. Ekki hreyfa sig með 7.

Það er þetta með einspilið. Ef það kemur á móti tómun hundum eða ás hjá makker, þá þarf minni spil en ella í geim. En lendi einspilið á móti kóng, eða drottningu, að ekki sé talað um KG eða hjónum, þá fellur saman styrkur á báðum höndum. Og þá er betra að stansa í bót. Sem leiðir hugann að næsta máli á dagskrá:

### Hvernig á að gefa áskorun í geim?

Þar eru þrjár aðferðir mest notaðar og spurning um smekk hvað hentar mönnum best:

- (1) Opnari sýnir hliðarlit.
- (2) Opnari sýnir veikan lit.
- (3) Opnari sýnir einspilið.

#### NORÐUR

- ♠ K109
- ♥ Á652
- ♦ K63
- ♣ 1082

#### SUÐUR

- ♠ ÁDG82
- ♥ 4
- ♦ ÁD54
- ♣ D65

Hér höfum við aftur hendur NS. Samkvæmt aðferð (1) myndi Suður segja 3♦ við hækkun makkers í 2♠. Það væri eðlileg sögn, sem lofaði tigli. Norður á tígulkóng inn í litinn og auk þess hámark og myndi því segja 4♠.

Skv. aðferð (2), segði Suður 3♣, sem sýnir beinlínis þriggja tapslaga lit. Norður á líka veikt lauf og gæti því íhugað að slá af í 3♠. En hámark er alltaf hámark, og Norður veit að punktarnir sem hann á þetta liti makkers. Svo líklega væri rétt að segja 4♠, eða jafnvel 3Gr.

Ef einspilsaðferðinni er beitt (3), segði Suður 3♥, sem þar og þá lýsir yfir einspili í hjarta. Norður á ásinn á móti og alla punkta virka og myndi fara rakleiðis í 4♠.

Nákvæmni í þessari stöðu er auðvitað tvíeggjað sverð, því ef leiðin liggur í hart geim, getur verið dýrkeypt að segja vörninni of mikið frá spilunum. Eigi að síður er mikilvægt að eiga kost á lýsandi leið.

Eitt er sameiginlegt við allar þessar aðferðir. Hækkun í 3 ♠ er *ekki áskorun*, heldur fyrirframhindrun á sex- eða sjölit. Spil eins og:

♠ KDG1076 ♥ Á2 ♦ D104 ♣ 87

Það er nánast öruggt að andstæðingarnir geta unnið bót á þriðja þrepi, jafnvel geim. Því er mikilvægt að taka af þeim sagnrými, enda auðveldara fyrir þá að koma inn við 2 ♠ en þremur. Slíka hækkun má makker því ekki taka alvarlega.

Auðvitað kemur fyrir að opnari eigi nóg í áskorun án þess að eiga til þess klæðskerasaumaða lýsandi sögn. Þá nota margir 2Gr. í nokkuð óræðri merkingu; sem eins konar biðsögn, sem segir það eitt um spilin að þau séu a.m.k. nógu sterk í áskorun. Opnari vill einfaldlega fá makker til að lýsa spilunum án þess að kjafta of mikið frá sínum eigin spilum. Svarhönd melder eðlilega á móti; slær af í þrjá í hálitnum með lágmark, segir frá eka hliðarstyrk með miðlungsspil, og stekkur í fjóra með hámark, eða gefur aðra sterka sögn.

Kjósi menn að nota aðferð (3) og sýna einspilið, er hægt að spila framhaldið þannig:

OPNARI SVARHÖND

1 ♥

2 ♥

2 ♠ = Einspil í spaða.

2 Gr. = Biðsögn, krafa í 3♥ og biður svarhönd að lýsa spilunum.

3 ♣ = Einspil í laufi.

3 ♦ = Einspil í tígli.

3 ♥ = Hindrun með 6-lit+ í hjarta.

OPNARI SVARHÖND

1 ♠

2 ♠

2 Gr. = Biðsögn, krafa í 3♠ og biður svarhönd að lýsa spilunum.

3 ♣ = Einspil í laufi.

3 ♦ = Einspil í tígli.

3 ♥ = Einspil í hjarta.

3 ♠ = Hindrun með 6-lit+ í spaða.

## Spilamennska sagnhafa

### (2) Var spilamennska sagnhafa lýtalaus?

Ekki aldeilis! Hér er aftur spilið í heild:

	NORÐUR	
	♠ K109	
	♥ Á652	
	♦ K63	
	♣ 1082	
VESTUR		AUSTUR
♠ 653		♠ 74
♥ G87		♥ KD1093
♦ G2		♦ 10987
♣ K9743		♣ ÁG
	SUÐUR	
	♠ ÁDG82	
	♥ 4	
	♦ ÁD54	
	♣ D65	

Laufbristur kom út og vörnin tók þrjá fyrstu slagina á ÁK og laufstungu. Síðan skipti Austur yfir í hjartakóng.

Hér er rétt að staldra við. Eini hugsanlegi slagurinn sem hægt er að gefa í viðbót er á tígul. Sagnhafi er með sjö tígla á milli handanna og vörnin því sex. Ef tíglar varnarinnar skiptast 3-3 verður þrettándi tígullinn frír, en líkur á því eru ekki mjög miklar, tölfræðin segir tæplega 36%.\* En eru einhver ráð til ef annar mótherjinn á fjóra eða fleiri tígla?

Austur hefur þegar eytt einu trompi, svo vörnin á nú aðeins fjögur eftir. Ef þau koma öll þegar sagnhafi tekur tvisvar tromp, getur hann trompað fjórða tígulinn í borði og þá skiptir engu máli hvernig liturinn brotnar.

En þegar í ljós kemur að Austur hefur aðeins byrjað með tvö tromp, er sá aukamöguleiki til staðar að skilja síðasta tromp Vesturs eftir og spila tíglinum. Ef hann brotnar 3-3, þá er það fint, en ef Vestur á fjórlitinn, verður hann að fylgja í þrjá efstu og síðan má trompa þann fjórða með síðasta trompi blnds. Það er því nákvæmari spilamennska að taka ekki síðasta tromp Vesturs strax, heldur spila tíglinum. En við sjáum að það gengur ekki upp hér, því Vestur mun trompa þriðja tígulinn.

\* Sjá líkindatöflu í viðauka á bls. 143

En satt að segja eru líkur á því að Vestur eigi 3-4 tígla ekki miklar. Ýmislegt er vitað um skiptinguna á höndum varnarinnar; til dæmis hefur Austur upplýst að hann átti aðeins tvö lauf og tvö tromp. Og þar með *níu rauð spil*. Vestur á hins vegar ekki nema fimm spil í rauðu litunum.

En er þá hægt að vinna spilið?

Vissulega. Þegar sagnhafi tekur fjórða slaginn á hjartaás, á hann að nota tækifærið og trompa hjarta hátt heima. Spila svo spaða á níu blinds og trompa aftur hjarta hátt. Enn fer hann inn í borð á spaða til að trompa hjarta í þriðja sinn og nú með síðasta trompinu sínu heima.

	NORÐUR	
	♠ K	
	♥ —	
	♦ K63	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ 6		♠ —
♥ —		♥ —
♦ G2		♦ 10987
♣ 9		♣ —
	SUÐUR	
	♠ —	
	♥ —	
	♦ ÁD54	
	♣ —	

Suður átti síðasta slag með því að trompa fjórða hjartað. Sagnhafi spilar nú tígli á kóng blinds og tekur tromp Vesturs með spaðakóngnum. Heima hendir hann tígulhundi og fær loks tvo síðustu slagina á ÁD í tígli.

Spilamennska af þessum toga heitir *öfugur blindur* (“Dummy Reversal” á ensku), enda er í vissum skilningi farin “öfug” leið að því marki að fjölga trompslögum. Í stað þess að trompa þeim megin sem trompin eru færri (sem er oftast í blindum), er stungið *oft* á þeirri hendi sem hefur fleiri tromp (oftast heima), eða réttara sagt, nógu oft til þess að trompin verði á endanum færri. *Og þá fyrst fjölgar slögnum*.

Í þessu spili fást *sex slagir á tromp*: þrjár hjartastungur heima og þrjár slagir á K109 blinds. Slögnum fjölgar ekkert við fyrstu tvær hjartastungurnar; það er ekki fyrr en hjarta er trompað í þriðja sinn sem slagur bætist við.



Gátu AV með einhverju móti komið í veg fyrir að sagnhafi næði tíu slögum með “öfugum blindum”?

Reyndar. Ef Austur trompar út í fjórða slag í stað þess að spila hjartakóng, vantar sagnhafa eina innkomu í borð til að ná markmiði sínu. Lítum enn á spilið í heild:

	NORÐUR	
	♠ K109	
	♥ Á652	
	♦ K63	
	♣ 1082	
VESTUR		AUSTUR
♠ 653		♠ 74
♥ G87		♥ KD1093
♦ G2		♦ 10987
♣ K9743		♣ ÁG
	SUÐUR	
	♠ ÁDG82	
	♥ 4	
	♦ ÁD54	
	♣ D65	

Förum yfir það: Trompslagurinn er tekinn í borði, hjartaás spilað og hjarta trompað hátt. Inn í borð á spaða og hjarta stungið. Loks er innkoman á tígulkóng notuð til að trompa hjarta í þriðja sinn. En nú vantar innkomu til að taka síðasta tromp Vesturs. Sem þýðir að sagnhafi verður að spila hátíglum heimanfrá, en þá trompar Vestur.

Nú höfum við séð bestu vörnina. Austur kemur í veg fyrir hægt sé að spila öfugan blindan með því að trompa út, en...

**(3) Er hægt að vinna 4♠ með bestu vörn?**

Já, það er hægt, og vinningsleiðin felst eftir sem áður í því að trompa tvö hjörtu. Hjartaás er tekinn og hjarta trompað. Spaða spilað á blindan og hjarta trompað aftur, þegar í ljós kemur að Vestur á þrilitinn í spaða.

*Sjá stöðumynd á næstu blaðsíðu:*

Áður en sagnhafi spilar síðasta trompinu sínu er þetta staðan:

	NORÐUR	
	♠ 10	
	♥ 6	
	♦ K63	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ 6		♠ —
♥ —		♥ K
♦ G2		♦ 10987
♣ 94		♣ —
	SUÐUR	
	♠ Á	
	♥ —	
	♦ ÁD54	
	♣ —	

Þegar Suður spilar nú spaðaás lendir Austur í vanda:

Austur verður að halda í alla tíglana, því annars fær Suður slag á síðasta tígulinn. Og ef Austur hendir hæsta hjarta, verður hjartasexan í borðinu frí. Í stuttu máli: Austur lendir í *kastþröng*.<sup>\*</sup> Hann þarf að valda tvo liti en getur það ekki.

Lykilatriðið til að ná upp þessari *þvingunarstöðu*, var að trompa tvisvar hjarta. Tilgangurinn var sá einn að taka öll hjörtun af Vestri, svo hann gæti ekki valdað hjartalitinn. Auðvitað vissi sagnhafi ekki fyrir víst að Austur ætti fimm hjörtu og Vestur aðeins þrjú. En á því voru töluverðar líkur, því það lá ljóst fyrir að Austur átti níu spil í hjarta og tígli.

Hver sagði að brids væri einfalt spil?

---

*Um kastþröng (þvingun) er sérstaklega fjallað í 7. kafli, bls. 110-117*

## Vörnin

### (4) Af hverju kom Vestur út með laufbrist?

Eitt er að ákveða lit til að spila út í, annað að velja rétt spil úr litnum. Hið fyrrnefnda getur verið þrautin þyngri, en hitt er einfalt að velja rétt spil úr litnum, því þar fylgja menn skýrum *útspilsreglum*. Reglurnar eru ekki þær sömu gegn lit og grandí, en gegn litarsamningum er aðferðin þessi:

#### ÚTSPIL GEGN TROMPSAMNINGUM

\* *Ofan af röð: ÁKxx, KDxx, DGx, G10xx, 109x.*

\* *Hærra frá tvíspili: Áx, Kx, Dx, Gx, 10x, 9x, 74, 32.*

\* *Þó er kóng spilað út frá ÁK tvíspili, einmitt til að sýna tvílitinn.*

\* *Þriðja eða fimmta hæsta frá lit án raðar: D52, 973, K853, K9743.*

#### AF HVERJU ÞRIÐJA/FIMMTA?

Reglan að spila út *þriðja eða fimmta hæsta*, auðveldar makker að sjá lengd okkar í litnum og reikna þar með út lengd sagnhafa. Sjái makker lægsta spilið koma út, þá veit hann að útspilið er frá þrlit eða fimmlit, og hann getur oftast ráðið af samhenginu hvort heldur er. Frá fjórlit er spilað út næst lægsta spilinu, og lægsta spilið látið næst ef hægt er. Þá veit makker um tvílit eða fjórlit. — Úr því að Vestur kaus að spila út laufi, þá var þristurinn rétta spilið. En hvers vegna valdi hann laufið?

Stundum er sagt að ekki eigi að spila út frá kóng, en það er þjóðsaga. Auðvitað kosta slík útspil stundum slag, til dæmis ef spilað er upp í ÁD, en oft tekst líka að byggja upp slag eða slagi, sem ella hefðu ekki fengist. Réttara væri því að segja að útspil frá kóng (og reyndar drottningu líka) sé tvíeggjað. Mun hættulegra er að spila út frá gosa, því slík útspil geta hæglega gefið sagnhafa íferð í viðkvæman lit. Líttu á dæmi (a) og (b) hér til hliðar og skoðuðu afleiðingarnar af hjartaútspili frá gosanum:

(a)	BLINDUR	
	♥ K102	
VESTUR		AUSTUR
♥ G87		♥ D65
	SAGNHAFI	
	♥ Á943	

Ekki þar fyrir; Vestur var heppinn með laufútspilið, því bæði tromp og tígulgosi voru möguleg útspil.

(b)	BLINDUR	
	♥ D1043	
VESTUR		AUSTUR
♥ G87		♥ K652
	SAGNHAFI	
	♥ Á9	

## Æfing 3

NORÐUR
♠ 54
♥ ÁDG
♦ Á73
♣ ÁG762
SUÐUR
♠ ÁK72
♥ K7654
♦ K84
♣ 5

Þú ert í suður og spilar 6♥ eftir þessar sagnir:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♥
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	3 ♥	Pass	3 ♠
Pass	4 ♣	Pass	4 ♦
Pass	4 Gr.	Pass	5 ♥
Pass	5 ♠	Pass	6 ♥
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♦D.

**Hvernig viltu spila?**

*Sjá lausn á næstu síðu.*

SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

- 1♥ = 12-20 HP, minnst fimmlitur.
- 2♣ = GK, 12+ HP, nema svarhönd segi næst 3♣ (=8-11 HP).
- 2♠ = Fjórllitur í spaða, en lofar ekki endilega sterkri opnun.
- 3♥ = Stuðningur við hjartað og slemmuáhugi.
- 3♠ = Fyrirstaða í spaða, ás eða kóngur. \*
- 4♣ = Fyrirstaða í laufi, ás eða kóngur. \*
- 4♦ = Fyrirstaða í tígli, ás, kóngur, einspil eða eyða. \*
- 4Gr. = Roman lykilsþilaspurningin ("Fimm-ása" Blackwood). \*
- 5♥ = Tveir "ásar" af fimm (♥K talinn með), en ekki TD (♥D). \*
- 5♠ = Allir ásar til staðar; leit að sjö. "Áttu eitthvað ósagt?"
- 6♥ = "Eiginlega ekki."
- Pass = "Reyndu þá að taka tólf slagi."

\* Sjá kafla 6.

### Svar við æfingu 3

Ekki gengur að trompa spaða tvisvar í borði með hátrompum, því þá fær vörnin slag á hjartatífuna og annan á tígul. Og ef spaði er aðeins stunginn einu sinni, vantar einn slag til að ná upp í tólf.

En frekar en að trompa hjarta í borði, er betri áætlun að trompa lauf heima — ekki einu sinni, heldur þrisvar.

Tilgangurinn með því er tvíþættur: Annars vegar að fría slag á litinn, og hins vegar að búa til slag á tromp með því að spila “öfugan blindan”.

Þú þarft að nota innkomuna á tígulás síðar, svo þú drepur fyrsta slaginn á kóng og spilar strax laufi á ásinn og trompar lauf. Svo spilarðu trompi á gosann og trompar annað lauf. Aftur ferðu inn í borð á tromp til að stinga lauf í þriðja sinn og nú með kóngnum, sem er þitt síðasta tromp heima.

Staðan er þá þessi:

Nú ferðu inn í borð á tígulás til að spila trompásnum og taka þar með síðasta tromp Austurs. Þegar því er lokið geturðu tekið fríslaginn á lauf og gefur þá aðeins einn slag í lokin.

	NORÐUR	
	♠ 54	
	♥ ÁDG	
	♦ Á73	
	♣ ÁG762	
VESTUR		AUSTUR
♠ D96		♠ G1083
♥ 82		♥ 1093
♦ DG106		♦ 952
♣ K1084		♣ D93
	SUÐUR	
	♠ ÁK72	
	♥ K7654	
	♦ K84	
	♣ 5	

	NORÐUR	
	♠ 54	
	♥ Á	
	♦ Á7	
	♣ G	
VESTUR		AUSTUR
♠ D96		♠ G1083
♥ —		♥ 10
♦ G106		♦ 9
♣ —		♣ —
	SUÐUR	
	♠ ÁK72	
	♥ —	
	♦ 84	
	♣ —	



## Æfing 4

Þú opnar á 1 ♠ og makker hækkar í 2 ♠.

Hvað segirðu næst með hendur (a), (b) og (c)?

(a)

♠ ÁKG632  
♥ 2  
♦ K42  
♣ DG5

\_\_\_\_\_

(b)

♠ DG642  
♥ ÁK3  
♦ G109  
♣ ÁG

\_\_\_\_\_

(c)

♠ KD1096  
♥ Á9876  
♦ Á3  
♣ 4

\_\_\_\_\_

Hvað eru punktarnir margir?

(Háspilapunktur = HP. Skiptingarpunktur = SP.)

(a)

\_\_\_\_\_ HP

\_\_\_\_\_ SP

\_\_\_\_\_ samtals

(b)

\_\_\_\_\_ HP

\_\_\_\_\_ SP

\_\_\_\_\_ samtals

(c)

\_\_\_\_\_ HP

\_\_\_\_\_ SP

\_\_\_\_\_ samtals

Hvað eru tapslagirnir margir?

\_\_\_\_\_ TS

\_\_\_\_\_ TS

\_\_\_\_\_ TS

Sjá svör á næstu blaðsíðu.

## Svör við æfingu 4

HP SP TS (a)	HP SP TS (b)	HP SP TS (c)
8 3 1 ♠ ÁKG632	3 1 2 ♠ DG642	5 1 1 ♠ KD1096
0 2 1 ♥ 2	7 0 1 ♥ ÁK3	4 0 2 ♥ Á9876
3 0 2 ♦ K42	1 0 3 ♦ G109	4 1 1 ♦ Á3
3 0 2 ♣ DG5	5 0 1 ♣ ÁG	0 2 1 ♣ 4
<b>14 5 6</b>	<b>16 1 7</b>	<b>13 4 5</b>

(a) 19 punktar og 6 tapslagir. Sjálfsagt að gefa áskorun, og best er að geta sýnt einspilið í hjarta. Ef sú aðferð er ekki notuð, þá kemur til greina að segja 2Gr, 3♣ eða 3♦. Allt eru það áskoranir, en hins vegar ekki 3♠, sem væri hindrun.

(b) Þetta eru spilin sem mönnum hættir til að ofmeta: flöt skipting og 16-17 punktar. Víst gæti geim unnist, en það er mun líklegra að spilin þoli ekki þriðja þrepið. Raunar færi best á því að vekja á grandí með þessi spil, meðal annars til að komast hjá þessari ákvörðun. Hér mælir allt með passi, enda eru tapslagirnir 7.

(c) Hér er rétt að halda áfram, þrátt fyrir tiltölulega fáa punkta (17). Bæði er það einspilið í laufi, sem bætir spilin og svo eru tapslagirnir aðeins 5. Ef einspilsaðferðin er notuð, er 3♣ besta framhaldið, annars eðlileg 3♥.

Þessar hendur eru allar tölvugefnar miðað við ákveðnar forsendur, og spilin á móti litu þannig út:

(a)	(b)	(c)
♠ D104	♠ ÁK8	♠ Á83
♥ KD983	♥ 876	♥ G42
♦ D7	♦ 864	♦ K87
♣ 1094	♣ 9753	♣ 9852
♠ ÁKG632	♠ DG642	♠ KD1096
♥ 2	♥ ÁK3	♥ Á9876
♦ K42	♦ G109	♦ Á3
♣ DG5	♣ ÁG	♣ 4

(a) Vörmin á fjóra slagi. Svarhönd á hámark og myndi segja fjóra spaða við almennri áskorun, en stansa í þremur ef opnari sýnir einspilið í hjarta.

(b) Hér vinnast aðeins tveir spaðar.

(c) Svarhönd litur á þessa 8 punkta sem lágmark, enda tapslagirnir 10, en ef opnari sýnir einspilið í laufi kemur hina góða samlega í ljós og svarhönd gæti sagt fjóra.





### 3. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR		
	♠ KD7		
	♥ K63	S/NS	
	♦ Á54		
	♣ 9862		
VESTUR		AUSTUR	
♠ 43		♠ 652	
♥ 9854		♥ DG102	
♦ D1063		♦ K87	
♣ KD3		♣ 754	
	SUÐUR		
	♠ ÁG1098		
	♥ Á7		
	♦ G92		
	♣ ÁG10		

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	2 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♦6.

Vestur hittir á gott útspil — tígulsexu. Sagnhafi lætur lítinn tígul úr borði og Austur tekur á kónginn og spilar tíguláttu til baka. Níán frá Suðri og tíá Vesturs þvingar út ásinn. Nú tekur sagnhafi þrisvar tromp og endar í borði. Þaðan spilar hann laufi og lætur gosann. Vestur drepur, tekur slag á tíguldrottningu og spilar svo síðasta tíglinum, sem Suður trompar. Sagnhafi fer inn á blindan á hjartakóng og spilar laufi á tíuna. En Vestur á hjónin í laufi, svo spilið fer einn niður.

- (1) *Hvað þýða sagnir?*
- (2) *Suður tvísvínaði í laufinu. Átti hann betri leið?*
- (3) *Hverjar eru líkurnar á að tvísvíning heppnist?*
- (4) *Af hverju spilaði Austur tíguláttu til baka í öðrum slag?*

## Sagnir

### (1) Hvað þýða sagnir?

Suður á 15 HP og jafna skiptingu til hliðar við fimmlitinn í spaða. Ekki er rangt að opna á spaða, en annar möguleiki er 1Gr. Það er sígilt þræufni “bridsfræðinga” hvort vekja eigi á grandí eða hálitnum með 15-17 HP og þessa skiptingu. Báðar fylkingar hafa nokkuð til síns máls; kosturinn við að opna á litnum er auðvitað sá að strax er sagt frá fimmlit, en á hinn bóginn getur orðið erfitt að sýna þennan punktastyrk í framhaldinu. En kjósi menn að opna á grandí með slík spil, verður að vera hægt að sýna fimmlitinn síðar, sem þýðir að Stayman-hálitaspurningin verður nokkuð flóknari. (*Sjá kafla 5.*)

Hugum næst að grandsvari Norðurs. Hann á þrilit í spaða og 12 punkta — af hverju segir hann ekki 3♠? NS spila kröfugrand, sem þýðir að opnari verður að segja aftur. Hér er áætlun Norðurs að segja næst 3♠ á móti lágmarkssögn opnara og sýna þannig nákvæmlega 11-12 punkta, tiltölulega jafna skiptingu og þrilit í spaða. Hvernig má það vera?

### KRÖFUGRAND

Kröfugrand er eingöngu spilað á móti hálitarpun. Á móti láglit sýnir grandsvar 6-10 punkta, en kröfugrandið er víðara og teygir sig niður í 4 HP og upp í 12. Með því að gleypa í sig ýmsar 11-12 punkta hendur, léttir kröfugrandið verulega á litarsvari á öðru þrepi: *2-yfir-1*, sem er þá orðin sterkari sögn.

En hvernig á að svara kröfugrandi? Þetta er algeng útfærsla:

OPNARI	SVARHÖND
1♠ -	1Gr.
2♣ =	(11)12-16 HP, a.m.k. þrilitur í laufi
2♦ =	(11)12-16 HP, a.m.k. þrilitur í tígli
2♥ =	(11)12-16 HP, a.m.k. fjórlitur í hjarta
2♠ =	(11)12-16 HP, a.m.k. sexlitur í spaða
2Gr. =	17+ HP, geimkrafa með a.m.k. sexlit í spaða
3♣ =	17+ HP, minnst fjórlitur í laufi og geimkrafa
3♦ =	17+ HP, minnst fjórlitur í tígli og geimkrafa
3♥ =	17+ HP, minnst fjórlitur í hjarta og geimkrafa
3♠ =	14-18 HP, minnst sexlitur, áskorun
3Gr. =	18-19 HP, jöfn skipting (5♠332)
4♣ =	????

Til eru ýmsar útgáfur af svörum við kröfugrandi, og þessi er ekki sú allra nákvæmasta. En dugir ágætlega samt. Fáein atriði þurfa kannski skýringar við. Eitt er svarið á tveimur í láglit, sem er oft eðlileg litarsögn, en lofar þó ekki skilyrðislaust fjórlit. Þar sem opnari má ekki passa, verður hann að bjarga sér í horn með lágmarksopnun og jafna skiptingu, eða spil eins og þessi:

♠ ÁD986 ♥ K53 ♦ Á3 ♣ G84

Eftir opnun á spaða og grandsvar makkers, segir opnari næst 2♣ á þessi spil, sem lofar aðeins þrílit. Margir fylgja þeirri reglu að segja alltaf 2♣ með jafna skiptingu og 3-3 í láglitinum, burtséð frá styrk litanna, því þá er meira að marka tveggja tígla sögnina.

Annað sem kemur spánkt fyrir sjónir er tveggja granda sögnin, sem hér er stungið upp á að nota til að sýna sterk spil með sexlit í spaða, og hugsanlega fjórlit til hliðar. Það er ágætt af ýmsum ástæðum að taka eina sögn undir slík spil, þar sem maður veit það eitt að rétt er að spila geim og vill halda sögnum niðri til frekari rannsókna. Framhaldið má útfæra nánar eða leika af fingrum fram, en 3♣ svarhandar ætti að vera biðsögn, sem biður um frekari lýsingu. Þessi aðferðafræði krefst þess að opnað sé á grandu með fimmspila hálit og 15-17 HP, því stökk í þrjú grönd eftir hálitarpun og grandsvar sýnir 18-19 HP.

Í þriðja lagi er vert að veita því athygli að stökk upp á þriðja þrep í nýjum lit er krafa í geim. Það léttir allt framhald þegar slemma er inni í myndinni.

### HVENÆR FER SVARHÖND Í GEGNUM KRÖFUGRAND?

Kröfugrandið er notað í ýmsum tilgangi. Svarhönd á nóg til að melda einu sinni, en ekki nóg til að krefja í geim. Það getur verið algert rusl eins og...

♠ D3 ♥ K9865 ♦ 1097 ♣ 432

Makker opnar á spaða og þó að þetta séu léleg spil, gæti geim unnist þegar opnari á hámark og hjarta til hliðar. Því er nauðsynlegt að halda sögnum á lifi. Ef opnari segir næst 2♣ eða 2♦, breytir svarhönd í 2♠, sem ættu að spilast sæmilega á 5-2-samlegu. Líklega fer spilið niður, en þá eiga mót-herjarnir örugglega a.m.k. bót. Með betri hjartalit, gæti svarhönd stungið upp á 2♥ eftir sömu sagnþróun. Það gætu verið spil eins og þessi:

♠ D3 ♥ K109876 ♦ 107 ♣ 432



Svarhönd getur átt langan lit, en veik spil. Til dæmis:

♠ 3 ♥ G43 ♦ DG109653 ♣ K4

Þetta er ekki nógu gott í 2♦, en með því að segja grand fyrst og svo 2-3♦ eftir þörfum, sýnir svarhönd veik spil (4-7 HP) og langan lit. Með heldur meiri styrk og langlit í laufi eða tígli (8-11 HP) er óhætt að segja litinn strax með það að markmiði að endurmelda hann á þriðja þrepi. Dæmi:

♠ 65 ♥ D5 ♦ ÁDG10872 ♣ G2

Hér er óhætt að segja 2♦ við 1♠ og svo 3♦ næst, sem er *ekki krafa*. Þetta er *eina undantekningin* frá því að svar á nýjum lit á öðru þrepi (tveir-yfir-einum) sé krafa í geim.

Kröfugrandið er sem sé notað undir veikar hendur af ýmsum toga og skiptingin þarf alls ekki alltaf að vera jöfn. En grandsvarið nýtist líka vel á ýmsar 11-12 punkta hendur, sem eru tiltölulega jafnskiptar. Þá er meiningin að gefa næst áskorun í geim við lágmarkssvari opnara. Dæmi:

♠ K3 ♥ DG3 ♦ KG43 ♣ G1093

Hér væri rétt að segja 2Gr. við opnun makkers á láglit til að skora á hann í geim með 11-12 HP og jafna skiptingu. En á móti hálitropnun þarf ekki að stökkva í 2Gr., því 1Gr. er krafa. Við spaðaopnun myndi svarhönd því segja fyrst 1Gr. og svo 2Gr. ef opnari segir betri láglit næst. Þá er búið að koma þessari hendi til skila. Svarið beint á 2Gr. má þá nota til annarra hluta, en flestir spara sögnina undir slemmuáskorun í hálit makkers. (*Sjá kafla 6, bls. 89*).

Loks komum við að þeirri notkun á grandsvarinu sem Norður hafði í huga í upphafsspilinu. Þá er um að ræða 11-12 punkta og þrílitastuðning við hálit makkers:

♠ D87 ♥ 53 ♦ ÁD54 ♣ K432

Þetta eru of góð spil til að hækka 1♠ í 2♠. Því segir svarhönd fyrst 1Gr. og ætlar svo að stökkva í 3♠ við rólegri endursögn makkers.

**En því ekki að segja bara 3♠ strax?**

Það er gamla aðferðin, en með því að láta kröfugrandið um þessar hendur, er hægt að gefa stökkinu í 3♠ aðra merkingu og gagnlegri.

## BERGEN HÆKKANIR Í HÁLIT

Núorðið spila margir svokallaðar “Bergen-hækkanir í hálit”, sem eru í stuttu máli þannig, að alltaf er stokkið upp á þriðja þrep með fjórlitarstuðning við hálit makkers. Þrjár sagnir eru notaðar í þessum tilgangi, sem hver um sig sýnir mismunandi styrk:

OPNARI	SVARHÖND	
1 ♥	3 ♣ =	10-12 punktar og fjórlitur í hjarta
	3 ♦ =	6-9 punktar og fjórlitur í hjarta
	3 ♠ =	0-5 punktar (!) og fjórlitur í hjarta

Sömu svör eru eftir spaðaopnun, nema stokkið er í 3 ♠ með veiku spilin. \*

Þessi aðferð kostar auðvitað sitt, því ekki er lengur hægt að stökkva í 3 ♣/3 ♦ til að sýna sterk spil með viðkomandi lit. En sú förn er léttvæg, þegar menn spila 2-yfir-1 sem sterka sögn.

### En hver er ávinningurinn?

Hann er margvíslegur. Eitt er það að lýsingin á spilunum verður markvissari og makker á auðveldara með að meta geim- eða slemmuhorfur. Aðalávinningurinn felst þó í því, að hægt verður að hindra strax með veik spil, án þess að eiga það á hættu að makker taki mann alvarlega. Áhættan er sáralítill, því reynslan sýnir að með níu spila tromplit borgar sig að berjast upp á þriðja þrep, *burtséð frá punktastyrk handanna*. Þetta tengist reglunni um *heildarfjöldi slaga* (Total Number of Tricks), sem Bandaríkjamaðurinn Larry Cohen vakti til lífsins á ný í bók sinni *To Bid or Not to Bid* (1993), en hann var einmitt lengi spilafélagi umrædds Bergens.

Samkvæmt “TNT-lögmálinu” er *heildarfjöldi slaga sem taka má í báðar áttir í lengsta tromplit, jafn heildarfjöldi trompa*.

Þetta er hljómar torkennilega, en sést betur með dæmi:

*Sjá næstu síðu.*

---

\* *Bergen notar reyndar 3 ♣ til að sýna 6-9 punkta, en 3 ♦ fyrir sterkari spilin, 10-12. Þetta er veigalítið atriði, en mér finnst þó rökréttara að hafa lægri sögnina sterkari, því þá eru meiri líkur á slemmu og þægilegra að hafa aukið svigrúm til rannsókna.*



Suður gefur; AV á hættu:

NORÐUR  
 ♠ K1032  
 ♥ 5  
 ♦ 87653  
 ♣ 543

VESTUR  
 ♠ 54  
 ♥ D9432  
 ♦ ÁG  
 ♣ KG96

AUSTUR  
 ♠ D9  
 ♥ ÁK106  
 ♦ 942  
 ♣ Á1087

SUÐUR  
 ♠ ÁG876  
 ♥ G87  
 ♦ KD10  
 ♣ D2

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♠
Pass	3 ♠	Allir pass	

Þetta er raunhæfur möguleiki, því það er engan veginn auðvelt fyrir AV að blanda sér í sagnir. Jú, jú; vissulega gæti Austur doblað 3♠ til úttekta, en það er síður en svo hættulaust, því Suður gæti tekið hraustlega á móti ef hann er sterkur. Sama má segja um Vestur, ef hann kys að dobla 3♠ í verndarstöðunni; þá á hann á hættu að makker segi 4♦, sem gæti haft hræðilegar afleiðingar. Á hinn bóginn væri einfalt fyrir AV að ná sögninni ef Norður hækkar aðeins í 2♠. Þá gefast AV ekki svo glatt upp og komast hugsanlega í 4♥, sem vinnast með því einu að finna laufdrottninguna. Hindrunin í 3♠ er því bersýnilega sterkt vopn.

Lítum næst á “TNT-lögmálið”: NS eiga 9 spaða saman, en AV 9 hjörtu. Samkvæmt því ættu að vera 18 slagir í báðar áttir. Sjáum til: NS gætu unnið 3♠ ef sagnhafi finnur bæði spaðadrottningu og tígulgosann á bak við, sem er reyndar heldur ósennilegt. Líklegasta niðurstaðan er einn niður, eða 8 slagir. Og AV fá 10 slagi í hjartasamningi með því að hitta í laufið, sem er auðvelt eftir opnun Suðurs. Í reynd má segja að 18 slagir fáiast, sem stemmir við fjölda trompa. En auðvitað má ekki gleyma því að “lögmálið” er líkindalögmál, en ekki kennt við Newton eða Einstein.

Í þessu spili fara NS vel út úr 3♠, en það er ekki alvarlegt mál þótt svona spil fari 2-3 niður doblað, því þá eiga andstæðingarnir nánast örugglega geim, ef ekki slemmu.

Ýmislegt leiðir af lögmálinu um heildarfjölda slaga, en það mikilvægasta tengist *sagnbaráttunni*:

- \* Með 8-spila tromplit er nóg að segja tvo.
- \* Með 9-spila tromplit borgar sig að berjast í þrjá.
- \* Með 10-spila tromplit borgar sig að fara í fjóra.

Þetta er einfalt að muna:

8 tromp=8 slagir; 9 tromp=9 slagir; 10 tromp=10 slagir.

Auðvitað er skynsamlegt að tengja uppbyggingu sagnkerfisins þessum staðreyndum. Það er gert með því að skilgreina hækkun í tvo sem þrilit, hækkun í þrjá sem fjórlit, og hækkun í fjóra sem fimmlit. Hugsunin er þessi: “Því fyrir sem við komust á þann stað sem við eigum heima, því erfiðara verður fyrir andstæðingana að melda skynsamlega.”

### MEÐ STUÐNING VIÐ HÁLIT MAKKERS

Nú er komin nokkur mynd á þá möguleika sem við höfum til að styðja hálit makkers eftir opnun á 1♥ og 1♠:

- (1) 1♠ - 2♠ = 6-10 punktar, þrilitur
- (2) 1♠ - 1Gr.  
2X - 2♠ = 4-5 punktar með þrilit, 4-9 punktar með tvílit
- (3) 1♠ - 1Gr.  
2X - 3♠ = 11-12 punktar, þrilitur
- (4) 1♠ - 3♣ = 10-12 punktar, fjórlitur
- (5) 1♠ - 3♦ = 6-9 punktar, fjórlitur
- (6) 1♠ - 3♠ = 0-5 punktar, fjórlitur
- (7) 1♠ - 4♠ = 6-10 punktar, fimmlitur
- (8) 1♠ - 2Gr. = slemmuáskorun í spaða (*sjá 6. kafla, bls. 89*)
- (9) 1♠ - 4X = “splinter” (*sjá 6. kafla, bls. 91*)

Svörin við opnun á 1♥ eru sambærileg, en “X” þýðir hér einfaldlega einhver annar litur.

## Spilamennska sagnhafa

### (2) Suður tvísvínaði í laufinu. Átti hann betri leið?

Það er opin spurning hvort Suður hefði átt að bjóða upp á 3Gr. við stökki makkers í 3 ♠, en það er varla hægt að gagnrýna hækkun hans í fjóra spaða. Hins vegar spilaði Suður ekki nógu vel. Rifjum nú upp spilið:

	NORÐUR		
	♠ KD7		
	♥ K63		
	♦ Á54		
	♣ 9862		
VESTUR		AUSTUR	
♠ 43		♠ 652	
♥ 9854		♥ DG102	
♦ D1063		♦ K87	
♣ KD3		♣ 754	
	SUÐUR		
	♠ ÁG1098		
	♥ Á7		
	♦ G92		
	♣ ÁG10		
VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	2 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Út kom tígull upp á kóng Austurs og meiri tígull, sem þvingaði út ásinn. Sagnhafi sér nú að hann gefur tvo slagi á tígul og má því aðeins missa einn á lauf. Eftir að hafa tekið trompin af vörninni, ákvað Suður að spila upp á tvísvíningu í laufi, en þá gefur hann aðeins tvo slagi á litinn þegar Vestur liggur með hjónin á eftir. En legan var ekki á bandi sagnhafa svo spilið tapaðist. Vissulega óheppni, en eigi að síður gat Suður spilað betur.

Sérðu hvernig?

Nákvæmast er að taka eitt tromp heima, spila svo hjarta þrisvar og trompa. Fara síðan inn í borð á spaðadrottningu og spila þá laufi á gosann, áður en síðasta tromp varnarinnar er tekið. (Sjá stöðumynd á næstu síðu.)

	NORÐUR	
	♠ K	
	♥ —	
	♦ 5	
	♣ 9862	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ 6
♥ 9		♥ D
♦ D3		♦ 7
♣ KD3		♣ 754
	SUÐUR	
	♠ Á9	
	♥ —	
	♦ G	
	♣ ÁG10	

Sagnhafi er inni í borði og spilar laufi á gosann og drottningu Vesturs. Vestur tekur slag á tíguldrottningu, en hvað á hann svo að gera? Ekki er gæfulegt að spila laufi upp í gaffalinn, og það kostar líka slag að spila tígli eða hjarta, því þá trompar sagnhafi í borði og hendir lauftíunni heima.

## INNKAÐ

Spilamennska af þessum toga heitir *throw-in play* eða *end-play* á ensku, en við tölum stundum um *endaspilun*, sem er klúður, eða *innkast*, sem er betra, þótt það minni óneitanlega svolítið á fótbolta. Innkast er skilgreint þannig að mótherja er spilað inn á þeim tímapunkti þar sem hann á ekkert öruggt útgönguspil og verður að gefa slag. Það getur verið með tvennu móti: Annað hvort neyðist varnarspilarinn til að hreyfa viðkvæman lit — laufið hér — eða þá spila út í *tvöfalda eyðu*, þegar sagnhafi á tromp báðum megin. Þá er hægt að trompa á annarri hendinni og henda tapspili af hinni. Áður en varnarspilara er *kastað inn*, þarf oftast nær ákveðinn undirbúning, sem miðar að því að loka útgönguleiðum varnarinnar. Í þessu tilfelli fólst undirbúningurinn í því að *hreinsa upp* hjartað, svo að Vestur kæmist ekki þar út að skaðlausu. Þetta spil er óvenjulegt að því leyti að ekki er hægt að taka öll tromp varnarinnar áður en Vestri er kastað inn. Innkastið virkar ekki nema sagnhafi eigi tromp á báðum höndum, því ella gæti Vestur spilað sér út á hjarta eða tígli, án þess að gefa slag. Bersýnilega hefði innkastið því ekki heppnast ef Vestur hefði átt þriðja trompið, því þá hefði hann komist þar út. Í því tilfelli yrði sagnhafi að svína aftur í laufinu.



## TVÍSVÍNING

Lítum aftur á laufflitinn í æfingaspilinu:

BLINDUR	
♣ 9862	
VESTUR	AUSTUR
(a) ...	KD...
(b) K...	D...
(c) D...	K...
(d) KD...	...
SAGNHAFI	
♣ ÁG10	

Með því að spila tvívegis úr borði á gosa og tíu, gefur sagnhafi aðeins einn slag í þremur tilfellum af fjórum: Þegar Austur (millihönd) er með hjónin, kónginn eða drottninguna (a,b,c). Það er eingöngu þegar Vestur liggur með hjónin í bakhöndinni (d), sem tvísvíning misheppnast og tveir slagir tapast.

### (3) *Hverjar eru líkurnar á því að tvísvíning heppnist?*

Líkur á vel heppnaðri tvísvíningu sýnast því vera 75%, en eru reyndar aðeins betri (76%) af tölfraðilegum ástæðum, sem of langt mál yrði að fara út í hér.

Þetta eru ágætis vinningslíkur, en með því að taka innkastið með í reikninginn aukast möguleikar sagnhafa nokkuð. Hann verður þó að hugsa vel um samganginn, því ef hann tekur strax tvísvíng tromp áður en hann hreinsar hjartað, verður hann að spila laufi eða tígli heimanfrá.

## EINFALDARA DÆMI

NORÐUR	
♠ Á103	
♥ D5	
♦ D73	
♣ KDG72	
SUÐUR	
♠ KG2	
♥ G3	
♦ ÁK4	
♣ Á9865	

Í æfingaspilinu var tvennt sem flækti málið: Annars vegar varð að skilja eftir eitt tromp hjá vörninni, og hins vegar þurfti að hugsa vel um samganginn til að glata ekki tvísvíningunni. Hér er einfaldara dæmi. Suður spilar 5♣ og fær út tromp: Þetta er svokölluð “spegilskipting” (sama skipting á báðum höndum), en þá er oft lítið hægt að gera. Vörnin fær alltaf tvo slagi á hjarta, svo það verður að finna spaðadrottninguna. En það má láta vörnina hjálpa sér. Fyrst eru mótherjarnir aftrompaðir, síðan tekur sagnhafi þrjá slagi á tígul og spilar sér loks út á hjarta. Vörnin getur tekið þar tvo slagi, en verður svo að spila spaða og finna drottninguna, eða rauðum lit og gefa trompun og afkast.



## Vörnin

### (4) Af hverju spilaði Austur tíguláttu til baka í öðrum slag?

AV stóðu sig ágætlega í vörninni, þótt ekki mæddi svo sem mikið á þeim. Vestur fann gott útspil og Austur gerði rétt í því að svara makker upp í litnum. Í öðrum kafla var rætt um útspilsreglur gegn lit: þriðja eða fimmta hæsta frá langlit án raðar og herra frá tvíspili. Því velur Vestur sexuna hér — þriðja hæsta frá fjórlit. En hvaða reglur gilda þegar búið er að spila litnum einu sinni? Með öðrum orðum:

### HVERNIG ER SPILAÐ TIL BAKA Í LIT MAKKERS?

Reglan er sú sama, nema nú er miðað við þau spil sem *eftir eru á hendinni*. Austur átti K87 í byrjun. Hann hefði spilað út sjöunni frá þessum lit, þriðja hæsta, en nú fær hann fyrsta slaginn á kóng. Þá á hann tvö spil eftir, 87, og spilar út áttunni, eða herra frá tvíspili. Ef Austur hefði byrjað með K873, þá hefði hann spilað þristinum til baka næst — þriðja hæsta, og ennfremur með K8732.

*Sömu reglur gilda gegn grandí: Spilað er til baka þriðja/fimmta frá rikjandi lengd og herra frá tvíspili.*

**DÆMI:** Vestur er í vörn gegn þremur gröndum og spilar út hjarta-tvistinum, fjórða hæsta, frá KG92. Blindur kemur upp með tvo hunda, en makker drepur á ás og spilar litnum til baka:

(a)	NORÐUR		(b)	NORÐUR
	♥ 53		♥ 53	
VESTUR		AUSTUR	VESTUR	AUSTUR
♥ KG92		♥ Á84	♥ KG92	♥ Á874
	SUÐUR			SUÐUR
	♥ D1076			♥ D106

Sagnhafi lætur tíuna í báðum tilfellum og Vestur tekur með gosa. Nú þarf Vestur að gera upp við sig hvort hann eigi að taka á kónginn í þeirri von að drottningin falli hjá Suðri, eða spila öðrum lit og bíða eftir makker komist inn til að spila í gegnum drottninguna. Þetta er engin ágiskun, því Austur sýnir sína lengd og þá getur Vestur reiknað út lengd Suðurs. Í dæmi (a) spilar Austur áttunni næst, herra frá tvíspili, en fjarkanum í dæmi (b), þriðja hæsta frá rikjandi lengd.

## Æfing 5

NORÐUR	
♠	KG102
♥	543
♦	Á72
♣	1085
SUÐUR	
♠	ÁD943
♥	ÁD9
♦	543
♣	ÁK

Dú ert í suður og spilar 4♠ eftir þessar sagnir:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♠
Pass	3 ♦	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♦K.

### Hvernig viltu spila?

*Sjá lausn á næstu síðu.*

#### SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

- 1♠ = 12-20 HP, minnst fimmlitur.
- 3♦ = 6-9 punktar, fjórlitur í spaða (Bergen).
- 4♠ = Slemma er langsótt og Suður lætur geimið duga.\*

\* Eina “teikningin” í slemmu eru kóngarnir í hálitunum og einspil í tigli. Einspil eru alltaf þýðingarmikil þegar spil eru á slemmumörkunum og því er gott að geta spurt svarhöndina um einspil eftir Bergen 3♣ og 3♦. Sem er best gert með því að nota til þess ódýrustu sögn fyrir utan trompið. Dæmi:

OPNARI	SVARHÖND	OPNARI	SVARHÖND
1 ♠	3 ♣	1 ♥	3 ♦
3 ♦	= spurning um einspil	3 ♠	= spurning um einspil

Svörin má útfæra á ýmsan máta, en einfaldast er að segja stuttlitinn ef hann er til staðar, en slá annars af í tromplitnum.

## Svar við æfingu 5

Sagnhafi horfir á níu slagi og möguleika á þeim tíunda í hjartadrottningunni. En það væri gott að þurfa ekki að eiga allt undir hjartasvínungunni. Og með réttum undirbúningi, skiptir raunar engu máli hvorum megin hjartakóngurinn er. Til að byrja með er best að *dúkka* (gefa) tígulkónginn. Tilgangurinn með því er að halda Austri sem mest út úr spílinu, en ef drepð er strax, er hugsanlegt að Austur komist tvisvar inn á tígul til að spila hjartanu. En það myndi leggja áætlun sagnhafa um innkast í rúst.

	NORÐUR	
	♠ KG102	
	♥ 543	
	♦ Á72	
	♣ 1085	
VESTUR		AUSTUR
♠ 65		♠ 87
♥ K102		♥ G876
♦ KD86		♦ G109
♣ 9764		♣ DG32
	SUÐUR	
	♠ ÁD943	
	♥ ÁD9	
	♦ 543	
	♣ ÁK	

Hann gefur því, en drepur næst á tígulás. Þá er tromp tekið tvisvar og ÁK í laufi. Svo er farið inn í borð á spaða og lauf trompað. Nú er nauðsynlegri “hreingerningu” lokið og tímabært að krefja vörnina um hjálp. Suður spilar sér út á tígli í þessari stöðu:

Eina von varnarinnar felst í því að Austur taki slaginn og skipti yfir í hjartagosa. Hann er þá að veðja á að makker eigi K109 í hjarta eða betra. En sagnhafi hefur öll völd. Hann leggur drottninguna á gosann og myndar nýjan gaffal með Á9. Vestur verður þá að gefa slag á hjarta, eða spila tígli út í tvöfalda eyðu.

	NORÐUR	
	♠ G	
	♥ 543	
	♦ 7	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ K102		♥ G87
♦ D8		♦ 10
♣ —		♣ D
	SUÐUR	
	♠ D	
	♥ ÁD9	
	♦ 5	
	♣ —	

## Æfing 6

Makker opnar á 1♥.

Hvert er svarið með þessar hendur:

- (a) ♠ 876 ♥ K4 ♦ Á108 ♣ 109865 \_\_\_\_\_
- (b) ♠ 76 ♥ D876 ♦ 97654 ♣ 107 \_\_\_\_\_
- (c) ♠ D97 ♥ 3 ♦ G5 ♣ K1098765 \_\_\_\_\_
- (d) ♠ 98 ♥ D10 ♦ 82 ♣ ÁDG10976 \_\_\_\_\_
- (e) ♠ 1086 ♥ KD75 ♦ 32 ♣ ÁG86 \_\_\_\_\_
- (f) ♠ 53 ♥ D63 ♦ ÁD987 ♣ K63 \_\_\_\_\_

Þú opnar á 1♥ og makker svarar með kröfugrandi.

Hver er þín næsta sögn með:

- (g) ♠ K73 ♥ KDG65 ♦ Á87 ♣ G6 \_\_\_\_\_
- (h) ♠ Á6 ♥ ÁG654 ♦ ÁG6 ♣ 765 \_\_\_\_\_
- (i) ♠ K6 ♥ ÁDG76 ♦ KD5 ♣ K75 \_\_\_\_\_
- (j) ♠ 7 ♥ ÁD6543 ♦ KD54 ♣ 76 \_\_\_\_\_
- (k) ♠ Á6 ♥ KDG43 ♦ 3 ♣ ÁKG65 \_\_\_\_\_
- (l) ♠ 9 ♥ KDG654 ♦ KG6 ♣ Á65 \_\_\_\_\_

*Sjá svör á næstu síðu.*

## Svör við æfingu 6

Makker opnar á 1♥.

Hvert er svarið með þessar hendur:

- (a) ♠ 876 ♥ K4 ♦ Á108 ♣ 109865    1Gr. Síðan 2♥ við 2♦ makkers.
- (b) ♠ 76 ♥ D876 ♦ 97654 ♣ 107    3♥. Hindrun með fjórlit.
- (c) ♠ D97 ♥ 3 ♦ G5 ♣ K1098765    1Gr. Svo 3♣ næst (4-7 HP).
- (d) ♠ 98 ♥ D10 ♦ 82 ♣ ÁDG10976    2♣. Síðan 3♣ (= 8-11 HP).
- (e) ♠ 1086 ♥ KD75 ♦ 32 ♣ ÁG86    3♣. Fjórlitur hjarta, 10-12 HP.
- (f) ♠ 53 ♥ D63 ♦ ÁD987 ♣ K63    1Gr. Síðan 3♥.

Þú opnar á 1♥ og makker svarar með kröfugrandi.

Hver er næsta sögn þín með:

- (g) ♠ K73 ♥ KDG65 ♦ Á87 ♣ G6    2♦. Lengri láglitur og lágmark.
- (h) ♠ Á6 ♥ ÁG654 ♦ ÁG6 ♣ 765    2♣. Alltaf með 3-3 í láglitum.
- (i) ♠ K6 ♥ ÁDG76 ♦ KD5 ♣ K75    3Gr. 18-19 HP, jöfn skipting.
- (j) ♠ 7 ♥ ÁD6543 ♦ KD54 ♣ 76    2♦. En 2♥ með betri hjartalit.
- (k) ♠ Á6 ♥ KDG43 ♦ 3 ♣ ÁKG65    3♣. Geimkrafa.
- (l) ♠ 9 ♥ KDG654 ♦ KG6 ♣ Á65    2♥. Sexlitur, 11-16 HP.





## 4. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR	
	♠ 987	
	♥ D85	<i>A/Allir</i>
	♦ KG102	
	♣ ÁG3	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ 10542
♥ ÁKG1074		♥ 962
♦ 8765		♦ D4
♣ K107		♣ D862
	SUÐUR	
	♠ ÁKDG63	
	♥ 3	
	♦ Á93	
	♣ 954	

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	Pass	1 ♠
2 ♥	3 ♥	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♥Á.

Vestur kemur út með hjartaás og Austur lætur níuna í slaginn. Í öðrum slag skiptir Vestur yfir í lauftíu. Sagnhafi setur gosann úr blindum og Austur fær slaginn á drottninguna. Austur spilar lauftvisti til baka; Suður reynir níuna, vongóður, og bölvur í hljóði þegar Vestur kemur með kónginn. Eftir að hafa drepíð á laufás, tekur sagnhafi fjórum sinnum tromp og staldrar við í von um hugljómun. Loks spilar hann tígulás og meiri tígli að blindum. Lítur svo til lofts, en finnur engar vísbendingar þar og svínar því gosanum. Og bölvur upphátt þegar Austur drepur og spilar laufi. Einn niður.

- (1) *Hvað meinar Norður með 3 ♥?*
- (2) *Gat Suður bölvað minna og spilað betur?*
- (3) *Hvað vakti fyrir Vestri með því að skipta yfir í lauftíu?*
- (4) *Af hverju lét Austur hjartaníuna undir ás makkers í fyrsta slag?*

## Sagnir

### (1) Hvað meinar Norður með 3 ♥?

Þegar millihönd kemur inn á opnun makkers, breytist eðli sagna af ýmsum ástæðum. Innákomu tekur rými og hindrar þannig að hægt sé að nota alla svarmöguleika. En á móti kemur að svarhönd fær tvo nýja valkosti til að lýsa spilunum: *Dobl og sögn í lit mótherjanna*.

Núorðið spila flestir svonefnd *neikvæð dobl* í þessari stöðu, allt upp í innákomu á 4♥. Doblið er neikvætt í þeim skilningi, að ekki er um dobl á litnum sem slíkum að ræða, þ.e. ekki er meiningin að sekta andstæðingana; heldur á makker að *taka út úr* doblinu. Sektardobl eru í sama skilningi “jákvæð”, því þá á maður oftast mikið í lit mótherjanna. Neikvætt dobl er sem sagt *úttektardobl*, eins og opnunardobl, og segir fyrst og fremst frá punktum og vísar frekar á ósögðu litina.

En hvað þýðir það þegar Norður segir 3♥ — lit Vesturs? Í stuttu máli, nota flestir reyndir spilarar sögn í lit andstæðinganna í þessari stöðu til að sýna *stuðning við lit makkers og a.m.k. styrk í geimáskorun*. Stökk í þrjá í lit makkers er þá hindrun, sem fyrir.

Ef millihönd opnunardoblar, eru sagnirnar eitt og tvö grönd notaðar sem punktaríkar hækkanir í lit makkers, en beinn stuðningur er þá veikari.

### STUÐNINGUR VIÐ LIT MAKKERS EFTIR INNÁKOMU

SVARHÖND	NORÐUR	OPNARI	SUÐUR
—	—	1 ♠	2 ♥

- 2 ♠ = 6-9(10) punktar með þrílit í spaða
- 3 ♥ = (10)11+ punktar, minnst þrílitur í spaða
- 3 ♠ = hindrun með fjórlit í spaða
- 4 ♠ = hindrun með fimmlit

Þessi uppbygging er reist á sömu hugsun og Bergen-hækkanirnar, sem fjallað var um í síðasta kafla; þ.e.a.s. að skapa svigrúm til að hindra með veik spil og góðan trompstuðning. En hversu veik er hindrunin hér? Getur hún verið fá engum punkti og upp í kannski 10? Það ræðst af stöðum og stíl, en þó má skjóta hér inn ábendingu til sjóaðra spilara, nefnilega að nota 2Gr. sem enn eina stuðningssögnina. Sú sögn myndi þá sýna 6-9 punkta og fjórlit, en hindrun beint í 3♠ væri þar fyrir neðan. Með “eðlilega” tveggja granda sögn, er þá nauðsynlegt að dubla neikvætt. Allt kostar sitt.

## STUÐNINGUR VIÐ LIT MAKKERS EFTIR OPNUNARDOBL

SVARHÖND	NORÐUR	OPNARI	SUÐUR
—	—	1 ♥	Dobl

- 1 Gr. = 8-10 punktar, þrílitur í hjarta (góð hækkun í tvö hjörtu)  
 2 ♥ = (4)6-7 punktar, þrílitur í hjarta (veik hækkun í tvö hjörtu)  
 2 Gr. = (10)11-12 punktar, minnst þrílitur í hjarta.  
 3 ♥ = hindrun með fjórlit í hjarta  
 4 ♥ = hindrun með fimmlit í hjarta

## NEIKVÆÐ DOBL

Makker opnar á 1♦ og næsti maður ströglar á 1♠. Þú átt að segja næst með þessi spil:

♠ 876 ♥ DG976 ♦ Á4 ♣ G103

Ekki er það mikið, en þó viðbragð. Þú hefur svarað á 1♥ ef millihönd hefði passað, en nú er sá möguleiki ekki lengur inni í myndinni. Það er of mikið á spilin lagt að segja 2♥, því sú sögn er krafa og það er engin trygging fyrir því að þið þolið að spila uppi á þriðja eða fjórða þrepi. Hins vegar er aumingjalegt að segja pass, því þetta eru þrátt fyrir alltaf 8 HP. Neikvæða doblíð var fundið upp til að leysa vanda af þessum toga. Þú doblar og segist eiga nóg fyrir svari, en hins vegar ekki nægilega góð spil til að segja nýjan lit á öðru þrepi.

Annað dæmi: Nú opnar makker á 1♥ og næsti skratti segir 1♠. Þú átt:

♠ G7 ♥ K2 ♦ G10976 ♣ KG43

Ekki er hægt að styðja hjartað með tvílit, né granda án fyrirstöðu í lit mótherjanna. Spilin eru of veik í tvo tígla, svo hér er lausnin neikvætt dobl. Þú lofar viðbragði og vísar á ósögðu litina.

Styrkurinn á neikvæða doblinu er breytilegur eftir því hver innákomar er. Eftir strögl á einum lofar doblíð ekki nema 6 HP, en síðan fer punkta-styrkurinn stighækkandi eftir því sem innákomar er á hærri þrepi:

Dobl á innákomu á 1. þrepi: 6+ HP. DÆMI: 1♣ - (1♠) - Dobl

Dobl á innákomu á 2. þrepi: 8+ HP. DÆMI: 1♣ - (2♥) - Dobl

Dobl á innákomu á 3. þrepi: 10+ HP. DÆMI: 1♣ - (3♦) - Dobl

Almennt segir neikvæða doblið ekkert ákveðið um skiptinguna, en á því eru þó þrjár mikilvægar undantekningar. Í öllum tilfellum er um innákomu á fyrsta þrepi að ræða:

- (1) SVARHÖND    NORDUR    ÖPNARI    SUÐUR  
 —                —                1 ♣            1 ♦  
 Dobl = 6+ HP, lofar a.m.k. fjórlit í báðum hálitum  
 1 ♥ = 6+ HP, minnst fjórlitur  
 1 ♠ = 6+ HP, minnst fjórlitur
- (2) SVARHÖND    NORDUR    ÖPNARI    SUÐUR  
 —                —                1 ♣/♦          1 ♥  
 Dobl = 6+ HP, lofar nákvæmlega fjórlit í spaða  
 1 ♠ = 6+ HP, a.m.k. *fimmlitur* í spaða
- (3) SVARHÖND    NORDUR    ÖPNARI    SUÐUR  
 —                —                1 ♣/♦          1 ♠  
 Dobl = 6+ HP, lofar a.m.k. fjórlit í hjarta  
 2 ♥ = 10+ HP, minnst fimmlitur, krafa

### SVAR Á NÝJUM LIT EFTIR INNÁKOMU

Sé hægt að koma að eigin lit á fyrsta þrepi, eins og í dæmum (1) og (2), þarf styrkurinn ekki að vera meiri en almennt gildir um “einn-yfir-einum”, eða allt niður í 6 HP. En oftast þvingar innákoman svarhöndina upp á annað eða þriðja þrep. Þá þarf meiri styrk, auk þess sem skynsamlegt er að láta sögnina lofa fimmlit. Dæmi:

- SVARHÖND    NORDUR    ÖPNARI    SUÐUR  
 —                —                1 ♦            1 ♠  
 2 ♣/♥ = 10+ HP, minnst fimmlitur, krafa í þrjá í litnum
- SVARHÖND    NORDUR    ÖPNARI    SUÐUR  
 —                —                1 ♥            2 ♠  
 3 ♣/♦ = krafa í geim

Í stuttu máli: *Eftir innákomu er sögn svarhandar í nýjum lit á 2. þrepi krafa í þrjá í litnum, en sögn á 3. þrepi er geimkrafa.*



## Spilamennska sagnhafa

(2) Gat Suður bölvað minna og spilað betur?

	NORÐUR ♠ 987 ♥ D85 ♦ KG102 ♣ ÁG3		
VESTUR ♠ — ♥ ÁKG1074 ♦ 8765 ♣ K107		AUSTUR ♠ 10542 ♥ 962 ♦ D4 ♣ D862	
	SUÐUR ♠ ÁKDG63 ♥ 3 ♦ Á93 ♣ 954		
VESTUR — 2 ♥ Pass	NORÐUR — 3 ♥ Pass	AUSTUR Pass Pass Pass	SUÐUR 1 ♠ 4 ♠

Norður notaði lit andstæðinganna til að bjóða upp á geim í spaða, og auðvitað tók Suður áskoruninni með góða opnun og sexlit. Nú er að skoða handbragð sagnhafa.

Út kom hjartaás og síðan lauftía í öðrum slag. Sagnhafi lét gosann, Austur tók á drottningu og spilaði meira laufi. Nú lét Suður réttilega níuna, því það leit út fyrir að Austur ætti hjónin. En þegar Vestur sýndi kónginn, lá ljóst fyrir að vörnin hafði byggt upp annan slag á lauf. Með annarri vörn hefði verið einfalt mál að svína tígli og henda svo laufi niður í fjórða tígulinn. En nú má alls ekki gefa slag á tígul.

Eftir að hafa aftrompað Austur, sá sagnhafi ekki annan möguleika en að reyna að finna tíguldrottninguna, en reyndist ekki fundvís. Hins vegar lá ekkert á að fara í tígulinn, og raunar átti Suður að spila strax laufi þegar hann sá leguna í spaðalitnum.

Hvers vegna?

Ef Vestur er með staka laufáttu í þeirri stöðu, verður hann að taka slaginn og spila sér í óhag:

	NORÐUR	
	♠ 98	
	♥ D8	
	♦ KG102	
	♣ 3	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ 1054
♥ KG107		♥ 62
♦ ????		♦ ??
♣ 8		♣ 76
	SUÐUR	
	♠ KDG63	
	♥ —	
	♦ Á93	
	♣ 5	

Hér hefur laufáttan verið færð yfir til Vesturs. Sagnhafi spilar laufinu og Vestur á tvo kosti og báða illa. Ef hann spilar hjarta frá kóngnum, fríast drottningin, og ef hann hreyfir tígulinn, finnst drottningin sjálfkrafa. Í sjálfu sér breytir engu þótt sagnhafi aftrompi Austur fyrst, svo framarlega sem Vestur tekur ekki upp á því að henda laufáttunni!! En með hverju trompinu sem tekið er, aukast líkurnar á því að Vestur sjá þessi vandræði fyrir og losi sig við laufáttuna. Og það er óþarfi að gefa vörninni mörg tækifæri.

Þessi millileikur hefði hins vegar engum árangri skilað, því það er Austur sem á laufáttuna, og hann lendir aldrei í vandræðum með útspil. Því lítur út fyrir að sagnhafi þurfi að giska rétt á tígulinn.

Sagnhafi ákvað að gera ráð fyrir tíguldrottningunni í vestur af tveimur ástæðum: Vestur hafði blandað sér í sagnir og svo var vitað um fleiri spil í austur en vestur. Fyrsti slagurinn sagði þá sögu að Austur ætti minnst þrítítt í hjarta (sjá síðar), og svo kom í ljós að hann var með öll trompin fjögur. Sagnhafi vissi því um 7 spil í austur, og aðeins 6 spil í vestur. Þar með er örlítið “meira pláss” fyrir tíguldrottninguna á hendi Vesturs. En Suður hafði ekki heppnina með sér, því Austur átti tíguldrottninguna, þrátt fyrir allt.

Svo kannski er sagnhafa vorkunn að bölvu upphátt — eða hvað?

Suður missti aftur af tækifæri og er því engin vorkunn!

Hvað átti hann að gera?

Gefa vörninni laufslaginn sinn. Austur lendir inni og spilar hjarta eða laufi um hæl, sem Suður trompar og *tekur nú síðasta trompið áður en hann hreyfir tígulinn*:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ D	
	♦ KG10	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ K		♥ 6
♦ 876		♦ D4
♣ —		♣ 6
	SUÐUR	
	♠ 3	
	♥ —	
	♦ Á93	
	♣ —	

Svona er staðan þegar Suður á eitt tromp eftir. Hann spilar því og neyðir Vestur til að henda tígli, því annars verður hjartadrottningin slagur. Þá er hjartadrottningu fleygt úr borði. Suður spilar nú tígulás og meiri tígli. Vestur hefur orðið að hanga á hjartakóngnum, svo sagnhafi veit fyrir víst að Vestur á ekki fleiri tígla til. Hann stingur því upp tígulakóng og er ekkert hissa þegar drottningin kemur siglandi í slaginn.

Hér er um svokallaða *upplýsingaþvingun* að ræða. Vestur er strangt tekið ekki þvingaður, því hann hefur ekkert að valda í tíglinum, en hins vegar upplýsist að hann getur ekki verið með tíguldrottninguna og því er vanda-laust að fella hana á bak við.

## Vörnin

### (3) Hvað vakti fyrir Vestri með því að skipta yfir í lauftíu?

AV gerðu allt rétt í vörninni. Það var nauðsynlegt að ráðast á laufið í öðrum slag, og Vestur valdi til þess rétta spilið, eða tíuna. Spilamennska af þessum toga nefnist *fleygbragð*, því tían rekur fleyg á milli gosa blinds og níu sagnhafa.

	NORÐUR	
	♣ ÁG3	
VESTUR		AUSTUR
♣ K107		♣ D862
	SUÐUR	
	♣ 954	

Svona var staðan í laufplitnum. Ef Vestur spilar sjöunni, hleypir sagnhafi heim á níu og Austur verður að drepa með drottningu. Gosinn verður þá slagur. Þessi staða er nokkuð algeng, en til eru margar fleiri af svipuðu tagi:

(i) Vestur á út. Til að tryggja fjóra slagi á litinn verður hann að spila laufgosa.

(i)	NORÐUR	
	♣ D82	
VESTUR		AUSTUR
♣ ÁG93		♣ K75
	SUÐUR	
	♣ 1064	

(ii) Vestur á út. Til að hindra að gosi blinds verði fyrirstaða, spilar Vestur tíunni.

(ii)	NORÐUR	
	♣ G52	
VESTUR		AUSTUR
♣ K1083		♣ D64
	SUÐUR	
	♣ Á97	

(iii) Austur á út. Ef vörnin þarf að sækja slag á þennan lit er nían rétta spilið. Suður lætur tíuna og drepur drottningu Vesturs með ás. En ef Vestur kemst inn síðar getur hann spilað í gegnum áttu blinds.

(iii)	NORÐUR	
	♣ Á85	
VESTUR		AUSTUR
♣ D742		♣ G96
	SUÐUR	
	♣ K103	



## KALL/FRÁVÍSUN

(4) *Af hverju lét Austur hjartanítuna undir ás Vesturs í fyrsta slag?*

Mikilvægasta samskiptatæki varnarinnar er kall/frávísunarreglan, þar sem makker útpilarans tjáir sig um litinn sem út kemur. Skilaboðin eru annað hvort: “Meira af þessu, makker” eða “Reyndu eitthvað annað” — kall eða frávísun. Á ensku er talað um *attitude-signal*, enda er verið að láta í ljósi álit á útkomunni. En hvernig er kallað og hvernig vísað frá?

Þú átt ♥D82 og makker spilar út hjartaásnum, sem lofar kóng. Í borði eru þrír hundar. Þú vilt litinn áfram. Hvaða spil læturðu? Ef fullkomið sambandsleysi ríkir á milli varnarspilaranna, þá er eðlilegast að fylgja lit með lægsta spili. Þannig er ástatt um byrjendur og þannig var ástandið á fyrstu árum bridsþróttarinnar. En ef “eðlilegt” er að fylgja lit með lægsta spili, þá ætti hærra spil að vekja makker til umhugsunar. Þannig kviknaði fyrst hugmyndin um að nota óeðlilega há spil til að koma skilaboðum til makkers, og skilaboðin voru: meira af þessu, takk fyrir, eða kall. Þetta heitir að kalla hátt/lágt og samkvæmt þeirri reglu væri áttan rétta spilið með D82 þegar maður vill litinn áfram. Þessi kallaðferð er víða útbreidd í dag, sérstaklega í Bretlandi og Bandaríkjunum, þar sem íhaldssemín er ríkjandi. En auðvitað mælir ekkert á móti því að nota lægstu spilin sem kallspil, en há spil til að vísa frá — alveg eins og hægt væri að sameinast um að stöðva á grænu ljósi og aka yfir á rauðu. Og sú aðferð við umferðarstjórn varnarinnar hefur færst mjög í vöxt á síðustu árum og áratugum, ekki síst á Norðurlöndunum. Öfugt við “ljósadæmið” þá er hér ekki um breytingu breytingarinnar vegna að ræða, því það er tvímælalaust betra að kalla lágt/hátt frekar en hátt/lágt. Ástæðan er sú, að oft má maður ekki missa hátt spil til að kalla á ótvíræðan hátt. Til dæmis er ekki víst að maður hafi efni á að blæða níunni í kall með K932 og yrði þá að láta þristinn duga, en makker gæti hæglega mislesið svo lágt spil. Á hinn bóginn skiptir sjaldnast máli þótt maður fórní háu spili til að frávísa, til dæmis níunni frá 962. Bæði af þessari ástæðu, og eins hinni, að á Íslandi nota flestir keppnisþilarar lág/há köll núorðið, verður miðað við þá aðferð hér.

Nú er vandalaust að svara spurningu (4):

Austur var einfaldlega að vísa litnum frá með níunni. Hann átti ♥962 og sýndi áhugaleysi í litnum með því að láta sinn hæsta hund. Í þessari stöðu hefði Austur kallað með tvíspil, til að segja að hann gæti trompað þriðja hjartað. Frávísun Austurs var einmitt lykillinn að því að Vestur fann þá snjöllu vörn að skipta yfir í lauftú.



## HVENÆR GILDIR REGLAN UM KALL OG FRÁVÍSUN?

Auðvitað er ekki hægt að tjá sig um útspil makkers nema þegar maður þarf ekki að leggja honum lið með sínu hæsta spili. Líttu á dæmi (a). Þú ert í austur í vörn gegn grandí og félagi þinn í vestur kemur út með ♠5. Að sjálfsgöðu læturðu drottninguna, sem hefur ekkert með kall eða frávísun að gera. Þú ert að hjálpa makker að brjóta litinn! Ekki móðgast yfir svo sjálfsgöðum hlut, því þetta dæmi varpar ljósi á hvenær reglan gildir.

(a)	NORÐUR	
	♠ 863	
VESTUR		AUSTUR
♠ K1075		♠ D92
	SUÐUR	
	♠ ÁG4	

(b)	NORÐUR	
	♠ Á74	
VESTUR		AUSTUR
♠ KD105		♠ G92
	SUÐUR	
	♠ 863	

Líttu á næst dæmi (b). Vestur spilar út ♠K, sem sagnhafi gefur. Þú kallar í litnum með tvistinum, sem segir makker að þú eigir gosann og honum sé því óhætt að spila litnum áfram. Hér þarftu ekki að nota mannsplið.

(c)	NORÐUR	
	♠ Á74	
VESTUR		AUSTUR
♠ KD105		♠ 982
	SUÐUR	
	♠ G63	

Dæmi (c). Aftur kemur makker út með spaðakóng og sagnhafi dúkkar. Nú má Vestur ekki spila spaðanum áfram, en á því er engin hættu ef þú vísar frá með níunni og neitar þar með gosanum.

(d)	NORÐUR	
	♠ 87	
VESTUR		AUSTUR
♠ DG95		♠ K63
	SUÐUR	
	♠ Á1042	

Dæmi (d). Makker spilar út spaðadrottningu gegn grandsögnum Suðurs og þú kallar með þristinum. Ef sagnhafi dúkkar, veit makker að óhætt er að spila smáum spaða næst. Berðu þetta saman við næsta dæmi.

(e)	NORÐUR	
	♠ 87	
VESTUR		AUSTUR
♠ DG95		♠ 643
	SUÐUR	
	♠ ÁK102	

Dæmi (e). Spaðadrottningin út, og Suður gefur. Þú ert í austur og vísar frá með sexunni. Makker freistast þá ekki til að spila upp í gaffalinn og skiptir yfir í annan lit.

(f)	NORÐUR ♠ D85	AUSTUR ♠ 962
VESTUR ♠ ÁKG107	SUÐUR ♠ 43	
(g)	NORÐUR ♠ D85	AUSTUR ♠ 92
VESTUR ♠ ÁKG107	SUÐUR ♠ 643	
(h)	NORÐUR ♠ ÁK3	AUSTUR ♠ D52
VESTUR ♠ 10986	SUÐUR ♠ G74	
(i)	NORÐUR ♠ K2	AUSTUR ♠ D63
VESTUR ♠ ÁG954	SUÐUR ♠ 1087	
(j)	NORÐUR ♠ D7	AUSTUR ♠ G83
VESTUR ♠ K10652	SUÐUR ♠ Á94	

Dæmi (f). Þetta dæmi er sambærilegt við hjartalitinn í æfingaspilinu. En hér er hjarta tromp og Vestur kemur út með spaðaás. Austur vísar frá með níunni, sem þýðir í þessari stöðu að hann á ekki tvíspil, því það væri eina ástæðan til að kalla.

Dæmi (g). Hér myndi Austur kalla með tvístinum í spaðaás Vesturs, því hann getur trompað þriðja spaðann.

Dæmi (h). Vestur kemur út með ♠10 og sagnhafi drepur strax á ás blinds. Þú átt þér slagsvon á spaðadrottningu og vilt því hugsanlega fá litinn áfram næst þegar makker kemst inn. Þú kallar þá með tvístinum.

Dæmi (i). Vestur spilar út ♠5, fjórða hæsta, gegn grandsamningi Suðurs. Sagnhafi stingur upp kóng blinds og Austur á kalla með þristinum, því komist Vestur inn næst þarf hann að vita hvar drottningin er.

Dæmi (j). Sama útspil, ♠5, og nú er það drottningin í borði sem fær slaginn. Austur ætti að kalla með þristinum, því gosinn er mikilvægt spil í stöðunni. (En ef blindur fær fyrsta slag á gosa eða lægra spil, gildir kall/frávísun ekki lengur.)

## SAMANTEKIÐ

Kall/frávísunar-reglan gildir þá í eftirfarandi stöðum:

- (i) Þegar makker spilar út mannsþili (sbr. dæmi b, c, d, e, f og g).
- (ii) Þegar makker spilar út smásþili og blindur tekur slaginn á ás, kóng eða drottningu (sbr. dæmi h, i og j)
- (iii) Í þriðja lagi gildir reglan þegar kastað er í eyðu í fyrsta sinn:  
Dæmi:

Suður spilar 3Gr.

Útspil Vesturs er spaðasexa, og sagnhafi fær fyrsta slaginn á tíuna. Hann spilar ÁK og þriðja tíglinum, sem Vestur fær á drottninguna. Nú hefur vörnin betur ef Vestur kemur makker sínum inn á laufás og fær spaða í gegnum KG. Þetta er einföld vörn, því Austur hendir lauftvisti í þriðja tígulinn, sem er kall í litnum. Vestur skiptir þá yfir í lauftíu. Ef Austur “tímir” ekki að henda frá laufinu — sem er að vísu ótrúleg niska — þá gæti hann hent hjartaniunni í þriðja tígulinn, sem er frávísun í hjarta. Vestur sér þá að eina vonin er að spila laufi.

En þannig er það einmitt oft:

*Frávísun í einum lit, má gjarnan túlka sem kall í öðrum.*

	NORÐUR	
	♠ 842	
	♥ K6	
	♦ 97543	
	♣ D96	
VESTUR		AUSTUR
♠ ÁD965		♠ 73
♥ 1085		♥ 9432
♦ D106		♦ G8
♣ 105		♣ ÁG742
	SUÐUR	
	♠ KG10	
	♥ ÁDG7	
	♦ ÁK2	
	♣ K83	

## Æfing 7

Dú ert í austur, í vörn gegn 3♥ eftir þessar sagnir:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	1 ♣	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	Pass
Dobl	Pass	3 ♦	3 ♥
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♦Á.

**Skipuleggðu vörnina.**

*Sjá svar á næstu bls.*

	NORÐUR	
	♠ D106	
	♥ K542	
	♦ 743	
	♣ ÁKD	
♦ Á		AUSTUR
		♠ ÁK
		♥ 876
		♦ D862
		♣ 7642

SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

- 1 ♣ = 12-20 HP, minnst þrílitur.
- 1 ♥ = 6+ HP, minnst fjórlitur.
- 2 ♥ = 12-14 HP (lágmarksopnun), fjórlitur í hjarta.
- Dobl = Veik úttekt í verndarstöðu — barátta um bútin.
- 3 ♦ = Besti liturinn.
- 3 ♥ = Barátta, að öllum líkindum með fimmlit (sbr. TNT).

## Lausn á æfingu 7

Vestur spilar út tígulás gegn þremur hjörtum Suðurs.

Til að hnekkja sögninni, þarf Vestur að skipta yfir í spaða í öðrum slag. Austur tekur tvo slagi á ÁK í litnum og spilar tígli til makkers, sem aftur skiptir í spaða og Austur trompar.

Þetta er einfalt á opnu borði, en hvernig á að finna þetta í reynd?

Hér kemur reglan um kall/ frávisun að góðum notum. Austur er í aðstöðu til að sjá þessa vörn fyrir strax í fyrsta slag. Hann ætti því að *vísa*

*tíglinum frá með áttunni!* Frávisun í lit ber ávallt að skoða sem tillögu um að spila öðrum lit. Frá bæjardyrum Vesturs kemur lauf ekki til greina, þar sem blindur er með ÁKD, svo hann ætti að skipta yfir í spaða.

Þá er næsta verk varnarinnar að Austur sýni makker tvíspilið í spaða. Það gerir hann með því að taka fyrst á spaðaás, svo kóng, sem er *öfugt* við það sem þriðja hönd gerir almennt með háspilaröð.\* Sama á við um útspil frá ÁK tvíspili — þá lyftir maður fyrst kóng, en tekur síðan ás, sem sýnir tvílit.

	NORÐUR	
	♠ D106	
	♥ K542	
	♦ 743	
	♣ ÁKD	
VESTUR		AUSTUR
♠ 7543		♠ ÁK
♥ 9		♥ 876
♦ ÁKG9		♦ D862
♣ G853		♣ 7642
	SUÐUR	
	♠ G982	
	♥ ÁDG103	
	♦ 105	
	♣ 109	

\* Almennt er spilamennska þriðju handar frá röð, þveröfug við útspilsreglur: Frá ÁKx(x) setur maður fyrst kóng, gosann fyrst frá KDG, drottningu frá K Dx(x), níuna frá G109 — m.ö.o. alltaf lægsta spilið frá röð. Ástæðan er einfaldlega sú, að þá sér makker betur stöðuna í litnum. Ef þú lætur tíuna frá DG10 og sagnhafi drepur á kóng, þá veit makker a.m.k. að sagnhafi er ekki með gosann — til dæmis ÁKG, því þá hefði hann tekið slaginn með gosanum. En ef þú myndir setja drottninguna, gæti makker ekkert ályktað um litinn.





## Svör við æfingu 8

Þú ert í suður og sagnir ganga:      MAKKER      AUSTUR      ÞÚ  
    1 ♣     1 ♦     ???

Hvað segirðu með þessi spil:

- (a) ♠ Á876 ♥ K865 ♦ 87 ♣ D65      Dobl. Sýnir báða hálti.  
 (b) ♠ Á876 ♥ D109 ♦ G6 ♣ 10976      1 ♠. Tígullinn hindrar ekkert.  
 (c) ♠ Á86 ♥ D109 ♦ 10987 ♣ K74      1Gr. Eitthvað verður að gera!

Þú ert í suður og sagnir ganga:      MAKKER      AUSTUR      ÞÚ  
    1 ♦     1 ♥     ???

Hvað segirðu með:

- (d) ♠ Á1087 ♥ K54 ♦ D4 ♣ 9843      Dobl. Lofar fjórlit í spaða.  
 (e) ♠ Á9876 ♥ 4 ♦ DG1098 ♣ 65      1 ♠. Lofar minnst fimmlit.

Þú ert í suður og sagnir ganga:      MAKKER      AUSTUR      ÞÚ  
    1 ♣     1 ♠     ???

Hvað segirðu með:

- (f) ♠ 986 ♥ KG3 ♦ Á32 ♣ KG108      2 ♠. Áskorun með lauf.  
 (g) ♠ Á6 ♥ G1096 ♦ Á76 ♣ KG43      Dobl. Minnst fjórlitir í hjarta.  
 (h) ♠ G7 ♥ DG8765 ♦ K6 ♣ 765      Dobl. Ekki nógu sterkt í 2♥.  
 (i) ♠ K7 ♥ ÁG987 ♦ 109 ♣ DG43      2♥. Krafa í 3♥ a.m.k.

## 5. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR		
	♠ KD1093		
	♥ 754	<i>S/Allir</i>	
	♦ D3		
	♣ D102		
VESTUR		AUSTUR	
♠ 82		♠ Á75	
♥ 1063		♥ D982	
♦ G82		♦ K1097	
♣ KG874		♣ 63	
	SUÐUR		
	♠ G64		
	♥ ÁKG		
	♦ Á654		
	♣ Á95		
VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 Gr.
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	2 Gr.	Pass	3 Gr.
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♣7.

Vestur kemur út með fjórða hæsta laufið og Suður tekur fyrsta slaginn á níuna heima. Hann spilar spaðagosa og meiri spaða, en Austur gefur í tvígang. Austur tekur þriðja spaðann með ás og spilar laufi — lítið frá Suðri og Vestur tekur á kónginn. Vestur spilar enn laufi, sem sagnhafi fær heima á ásinn, en Austur hendir hjarta. Nú tekur sagnhafi ÁK í hjarta og spilar sér út á gosanum. Austur fær slaginn á hjartadrottningu, en á nú ekkert nema tígul eftir, svo að sagnhafi kemst inn á tíguldrottningu blinds til að taka fríslagina á spaða. Tíu slagir.

- (1) *Hvað þýða sagnir?*
- (2) *Spilaði Suður snilldarlega, eða var hann heppinn?*
- (3) *Gat vörnin gert betur?*
- (4) *Hvers vegna spilaði Vestur út laufsjöu?*

## Sagnir

### (a) Hvað þýða sagnir?

Norður yfirfærir í spaða, en sýnir síðan jafna skiptingu til hliðar við fimmlitinn í spaða og styrk í geimáskorun með 2Gr. Með 17 punkta fer Suður auðvitað í geim, en það er spurning hvort hann segir 4♠ eða 3Gr.

### YFIRFÆRSLUR

Yfirfærslusagnir henta mjög vel eftir opnun á grand. Tilgangur þeirra er margvíslegur, eins og sést best með því að skoða nokkur dæmi. Þú átt spilin hér að neðan, (a), (b) og (c), og makker opnar í öllum tilfellum á einu grand. Þitt er svo að svara:

- (a) ♠ 65 ♥ G109765 ♦ D43 ♣ G10
- (b) ♠ DG2 ♥ KD1087 ♦ Á3 ♣ G102
- (c) ♠ Á3 ♥ DG9854 ♦ 765 ♣ 52

Þú vilt spila 2♥ í dæmi (a), 4♥ eða 3Gr. í dæmi (b), en ert ekki viss í (c) hvort spilin þoli geim — þú vildir geta gefið makker áskorun í 4♥.

Með því að nota yfirfærslusagnir er einfalt að leysa slíkar sagnþrautir og margar fleiri. Í öllum tilfellum er svarað fyrst á 2♦, sem lofar a.m.k. fimmlit í hjarta, en segir ekkert um styrkinn á því stigi málsins. Grandarinn verður að segja 2♥ — þ.e.a.s. taka yfirfærslunni. Sem gefur þér tækifæri til að stjórna ferðinni.

Þú myndir þá passa 2♥ með spil (a), enda var meiningin aðeins að komast í réttan bót.

Með spilin í dæmi (b) segirðu næst 3Gr. Þá veit makker að þú átt aðeins fimmlit í hjarta og jafna skiptingu til hliðar (skiptinguna 5♥332), og að sjálfsögðu nóg í geim. Hann velur þá geimið; passar 3Gr. eða breytir í 4♥.

Í dæmi (c) hækkarðu 2♥ í 3♥, sem er áskorun í geim með sexlit í hjarta.

Meginkosturinn við yfirfærslur er sá að hægt er að nota sömu sögnina bæði á veik og sterk spil, og allt þar á milli! Annar kostur er sá, að yfirfærslur tryggja að grandopnarinn verði sagnhafi, en almennt er betra að fá útspilið upp í sterku höndina.

## FRAMHALD EFTIR YFIRFÆRSLU Í HÁLIT

OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♦
2 ♥	Pass = Veik spil með hjartalit.
	2 ♠ = Fjórлитur í spaða til hiðar við hjartalitinn; GK.
	2 Gr. = 8-9 HP, 5-litur hjarta og 332 til hliðar; áskorun.
	3 ♣ = Lauf til hliðar við hjartalitinn; GK.
	3 ♦ = Tígull til hliðar við hjartalitinn; GK.
	3 ♥ = Minnst sexlitur í hjarta; áskorun í geim.
	3 Gr. = 10-15 HP, 5-litur í hjarta og jöfn skipting.

Framhaldið er á sömu nótum eftir yfirfærslu í spaða: nýr litur er eðlileg sögn og krafa í geim, 2-3Gr. sýna flata hönd til hliðar, og hækkun í þrjá í yfirfærslulitnum er áskorun í geim.

## SVÖR VIÐ GRANDOPNUN

Hægt er að útfæra svör við grandopnun á margvíslegan máta, en hér er ein útgáfa sem margir nota og virkar vel:

OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♣ = Einfaldur Stayman eða Puppet Stayman.
	2 ♦ = Yfirfærsla í hjarta (lofar minnst fimmlit í hjarta).
	2 ♥ = Yfirfærsla í spaða (lofar minnst fimmlit í spaða).
	2 ♠ = Yfirfærsla í lauf (lofar minnst fimmlit í laufi).
	2 Gr. = Yfirfærsla í tígul (lofar minnst fimmlit í tígli).
	3 ♣ = Mjög góður litur, slemmuáhugi.
	3 ♦ = Mjög góður litur, slemmuáhugi.
	3 ♥ = Mjög góður litur, slemmuáhugi.
	3 ♠ = Mjög góður litur, slemmuáhugi.
	3 Gr. = Til að spila (jöfn skipting, 10-15 HP).
	4 ♣ = Gerber ásaspurningin (4 ásar).
	4 ♦ = Yfirfærsla í hjarta (Texas).
	4 ♥ = Yfirfærsla í spaða (Texas).
	4 Gr. = Áskorun í 6Gr. (16-17 HP).

Hér er eitt og annað sem þarf að skoða betur.

Við byrjum á yfirfærslum í láglit, sem eru greinilega ekki alveg sambærilegar við hálitayfirfærslur.



## FRAMHALD EFTIR YFIRFÆRSLU Í LÁGLIT

### Hvenær á að yfurfæra?

Kerfislega er útilokað að spila 2♣ og 2♦ eftir grandopnun, svo það verður að fara upp á þriðja þrep til að komast í láglitarbút. Með veik spil og fimmlit, kemur það ekki til greina, og stundum er jafnvel rétt að spila grandíð með sex-spila láglit, frekar en yfurfæra á þriðja þrepi. Til dæmis er sennilega best að passa grand makkers með spil eins og:

♠ 65 ♥ D65 ♦ K87642 ♣ 43

Á hinn bóginn er sjálfsgagt að yfurfæra í 3♦ með eitthvað þessu líkt:

♠ 2 ♥ D32 ♦ DG98654 ♣ 32

### “Holan”.

Yfurfærslur í láglit eru frábrugðnar hálitayfurfærslum að því leyti að opnari á kost á *millisögn* — 2Gr. við 2♠ og 3♣ við 2Gr. Þessa “holu” er best að nota til að sýna *fyllingu* í litinn:

OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♠ ( <i>yfurfærsla í lauf</i> )
2 Gr.	= Lofar ás eða kóng í laufi.
3 ♣	= Neitar ás eða kóng laufi.

OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 Gr. ( <i>yfurfærsla í tígul</i> )
3 ♣	= Lofar ás eða kóng í tígli.
3 ♦	= Neitar ás eða kóng í tígli.

Tilgangurinn er aðallega sá að finna snaggaraleg þrjú grönd á fáa punkta, en slagarík spil. Segjum að svarhönd eigi þessi spil á móti grandopnun....

♠ 543 ♥ 1076 ♦ D ♣ KD10762

....og yfurfæri í lauf með 2♠. Ef opnari er með laufásinn á móti, má reikna með sex slögum á lauf í grandsamningi og því er töluvert vit í því að spila 3Gr. En ef vörnin heldur á laufás, er hætt við að þetta skili ekki mörgum slögum í grand. Því er mikilvægt fyrir svarhöndina að *vita fyrir víst* hvar ásinn er. Við getum borið saman tvær grandopnanir á móti þessu svari.

*Sjá næstu síðu:*

A	NORÐUR	B	NORÐUR
	♠ 543		♠ 543
	♥ 1076		♥ 1076
	♦ D		♦ D
	♣ KD10762		♣ KD10762
	SUÐUR		SUÐUR
	♠ K2		♠ ÁKG
	♥ ÁK5		♥ KD54
	♦ G10542		♦ K742
	♣ Á54		♣ G4

Punktarnir segja ekki alla söguna. Í dæmi A á Suður 15 punkta grand-opnun, en 3Gr. er góður samningur, sem vinnst strax með spaða út. En 17 punktarnir í dæmi B nýtast illa í 3Gr., því vörnin getur einangrað blindan með því að dúkka lauf og þá fær sagnhafi aðeins einn slag á litinn.

### Yfirfærslan 2Gr.

Það blasir við, að þar eð svarið á 2Gr. er yfirfærsla í tígul, þá er ekki líka hægt að nota sögnina til að skora á makker í geim með flata skiptingu og 8-9 punkta, eins og gamla aðferðin gerir ráð fyrir. Spil eins og þessi:

♠ G108 ♥ K32 ♦ DG32 ♣ D32

En þetta er ekki alvarlegt vandamál, því svarhönd fer einfaldlega í gegnum Stayman hálitaspurninguna 2♣ með slík spil. Meiningin er ekki að leita eftir hálit, heldur segja næst 2Gr., sem er þá áskoron í 3Gr.

Nú er tímabært að líta á Stayman-sagnvenjuna:

### STAYMAN

Samuel M. Stayman (1909-1993) var bandarískur landsliðsspilari. Hann varð þrívégis heimsmeistari, árin 1950, 1951 og 1953, en spilaði keppnisbríds í hesta gæðaflokki allt fram í andlátíð. Árið 1945 skrifaði Stayman grein í bandaríska tímaritið *The Bridge World*, þar sem hann kynnti sagn-aðferð, sem félagi hans George Rapee hafði samið. Þetta var hálitaspurningin 2♣ við opnun á grandí. Stayman gerði enga tilraun til að eignast sér hugmyndina, en "eigi má sköpum renna," sagnvenjan náði strax mikilli útbreiðslu og var kennd við greinarhöfund, en ekki Rapee.

## HIN UPPRUNALEGA STAYMAN-SAGNVENJA

Tilgangurinn með Stayman-hálitaspurningunni 2♣ er að finna 4-4-samlegu í hálit. Hefðbundin svör grandopnarans eru aðeins þrjú: 2♦, sem neitar fjórlit í spaða eða hjarta; 2♥, sem sýnir hjarta; og 2♠, sem lofar spaða. Með báða hálti er samkomulagsatriði hvort svarað er á 2♥ eða 2♠. Svarhönd fer í gegnum 2♣ með spil eins og:

♠ KG107 ♥ 43 ♦ ÁD32 ♣ G32

Ef opnarinn sýnir spaðalit, ætlar svarhönd í 4♠, annars 3Gr. Ef spilin eru veikari, eins og hér....

♠ DG76 ♥ K432 ♦ K2 ♣ 865

....er áætlun svarhandar að hækka hálit svar í þrjá, sem er áskorun, en segja 2Gr. við 2♦, sem líka er áskorun. Þessi gamaldags hálitaspurning dugir þeim vel sem ekki opna á grandí með fimm-spila hálit. Hinir verða að nota flóknara síðari tíma afbrigði af hálitaspurningunni, svonefndan....

## PUPPET STAYMAN

OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♣ ( <i>spurning um 4-5-spila hálit</i> )
2 ♦	= Neitar 5-spila hálit, en getur átt 4-lit. ( <i>Sjá frh. að neðan.</i> )*
2 ♥	= Lofar fimmlit í hjarta.
2 ♠	= Lofar fimmlit í spaða.

OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♣
2 ♦ *	2 ♥ = Fjórlitur í spaða, eða jöfn skipting án hálitar.
	2 ♠ = Sýnir fjórlit í hjarta, en ekki spaða.
	2 Gr. = Sýnir báða hálti og 8-9 punkta.
	3 Gr. = Sýnir báða hálti og nóg í geim (10-15 HP).
	3♣/♦ = GK með viðkomandi lit, en neitar hálit.

Það er reynt að sjá svo um að grandopnarinn verði alltaf sagnhafi og því eru endursagnir svarhandar á 2♥ og 2♠ n.k. yfirfærslur, þ.e. sýna hinn hálitinn. En þar eð svarið beint á 2Gr. sýnir tígul, verður einhvern veginn að gera ráð fyrir jafnskiptri áskorun án hálitar, og sú hönd er tekin inn í endursögn svarhandar á 2♥. Við því segir opnarinn 2-3♠ með spaðalit, en annars 2-3Gr. Og *nota bene*: spurningin 2♣ lofar alltaf a.m.k. 8 HP, eða styrk í geimáskorun.

Næst skulum við huga að yfirfærslum uppi á fjórða þrepi, sem kenndar eru við ríkið Texas í Bandaríkjunum (væntanlega af þeirri ástæðu að höfundurinn, David Carter, var þar borinn og barnfæddur).

### TEXAS YFIRFÆRSLUR

Sumum finnst það kannski vera að bera í bakkafullan lækinn að nota svörin á 4♦ og 4♥ líka til að yfirfæra í hálit. Eða því þarf tvöfalt sett af yfirfærslum?

Sjáum til. Tilgangurinn er tvíþættur: Annars vegar er verið að sýna mismunandi punktastyrk, og hins vegar undirbúa framhaldið í slemmuleit. Líttu fyrst á þessa hönd:

♠ KDG654 ♥ Á4 ♦ DG2 ♣ D2

Makker opnar á grandí og þú sérð að þetta er spurning um fjóra eða sex spaða, allt eftir því hvernig grandopnun makkers spilar á móti. Í stuttu máli verður að vera einhver fær leið til að skora á makker í slemmu. Og hún er þessi: Fyrst er yfirfært í spaða á öðru þrepi, en síðan stokkið í 4♠. Það er slemmuáskorun.

Þegar þú vilt spila 4♠ og alls ekki meira, þá yfirfærirðu strax á fjórða þrepi með 4♥. Það væru svona spil:

♠ DG10764 ♥ K43 ♦ 2 ♣ D73

Þetta er önnur ástæðan. Hin er sú að gera greinarmun á merkingu fjögurra granda sagnarinnar í þessum tveimur sagnröðum:

(1)	OPNARI	SVARHÖND	(2)	OPNARI	SVARHÖND
	1 Gr.	2 ♥		1 Gr.	4 ♥
	2 ♠	4 Gr.		4 ♠	4 Gr.

Í fyrra tilfellinu er um slemmuáskorun að ræða með fimmlit í spaða og 332 til hliðar. Svona 15-17 punkta og spil eins og:

♠ KDG87 ♥ ÁD2 ♦ G10 ♣ K102

Í síðara tilfellinu ætlar svarhönd örugglega að spila spaðasamning, og er að *spyrja um lykilspil* með 4Gr. með *spaða sem tromp*. Lykilspil eru ásarnir fjórir, trompkóngur og trompdrottning.

Svarhönd gæti átt spil eins og þessi:

♠ Á109765 ♥ K2 ♦ Á4 ♣ ÁD2



## ÁSASPURNINGAR — BLACKWOOD OG GERBER

Hefðbundnar áspurningar eru af tvennum toga: Annars vegar Gerber\* áspurningin 4♣, sem eingöngu er notuð sem beint svar við opnun á einu grandí, og hins vegar áspurning sem kennd er við Blackwood,\* en það er sögnin 4Gr. Ásafjöldinn er sýndur í þrepum, þannig að ódýrasta sögn neitar ás, næst ódýrasta sögn sýnir einn o.s.frv. Fyrsta þrepið er reyndar oftast tvírætt til að spara rými — sýnir engan ás eða alla. Ef kóngaspurning er notuð í kjölfarið, þá er hún 5♣ í Gerber, en 5Gr. í Blackwood. Gerber áspurningin getur einstaka sinnum komið að gagni við grandopnun, og hana má því nota óbreytta, en núorðið hafa menn þróað Blackwood-áspurninguna í þann farveg að taka tvö mikilvæg spil inn í svörin, nefnilega kóng og drottningu í tromplitnum. Roman Key Card Blackwood (RKCB) heitir fyrirbærið fullu nafni á ensku, en á Íslandi er gjarnan talað um Roman lykilsþilaspurninguna:

### ROMAN LYKILSPILASPURNINGIN 4GR.

Það liggur í hlutarins eðli að það verður að vera búið að samþykkja tromplit þegar spurt er um lykilsþil með 4Gr. Stundum hefur það verið gert á ótvíræðan hátt með hækkun í lit makkers, en stundum er stökk í 4Gr. óbein samþykkt á lit makkers — til dæmis þegar stokkið er beint í 4Gr. við opnun á lit. Uppbyggingin á svörunum er þessi: Litið er á trompkónginn sem “ás” og honum strax svarað sem slíkum. Stundum er hægt að taka trompdrottninguna inn í fyrsta svar, en oft þarf að spyrja sérstaklega um hana síðar:

SVARANDI	SPYRJANDI
....	4 Gr. ( <i>spurning um lykilsþil</i> )

- |     |  |
|-----|--|
| 5 ♣ | = Enginn eða þrír “ásar” (trompkóngurinn “er” ás). |
| 5 ♦ | = Einn eða fjórir “ásar”.                          |
| 5 ♥ | = Tveir “ásar” án trompdrottningar.                |
| 5 ♠ | = Tveir “ásar” með trompdrottningu.                |

Ekkert kemur fram um trompdrottninguna þegar svarað er á 5♣ og 5♦. Vilji spyrjandinn hins vegar fá upplýsingar um hana, þá notar hann til þess *ó dýrustu sögn á fimmta þrepi fyrir utan tromplitinn*. Með drottninguna stekkur svarhönd í slemmu eða segir frá aukastyrk, en án drottningarinnar slær svarhönd af í samþykktum lit.

---

*John Gerber (1906-1981) og Easley Blackwood (1903-1992) voru auðvitað bandarískir stórþilasar, sem með réttu eru höfundar að umræddum sagnvenjum.*



## Spilamennska sagnhafa

### (2) Spilaði Suður snilldarlega, eða var hann heppinn?

Suður tók í sjálfu sér ágæta ákvörðun að segja 3Gr. frekar en 4♠, þrátt fyrir þrilitinn í spaða. En það má setja stórt spurningarmerki við spilamenskuna:

	NORÐUR		
	♠ KD1093		
	♥ 754		
	♦ D3		
	♣ D102		
VESTUR		AUSTUR	
♠ 82		♠ Á75	
♥ 1063		♥ D982	
♦ G82		♦ K1097	
♣ KG874		♣ 63	
	SUÐUR		
	♠ G64		
	♥ ÁKG		
	♦ Á654		
	♣ Á95		
VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 Gr.
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	2 Gr.	Pass	3 Gr.
Pass	Pass	Pass	

Rifjum upp: Vestur kom út með laufsjöu, fjórða hæsta, og Suður tók fyrsta slaginn með níunni heima. Hann spilaði spaða tvisvar, en Austur gaf réttilega til að rjúfa samband sagnhafa við blindan í spaðalitnum. Aftur spilaði sagnhafi spaða, en nú tók Austur og svaraði makker upp í laufinu. Vestur fékk á kónginn og fríaði laufið, en Austur henti hjarta. Sagnhafi sá þá að Vestur mátti alls ekki eiga tígulking, því þá fengi hann tvo slagi í viðbót á lauf, svo hann spilaði upp á eina möguleikann, nefnilega að kasta Austri inn á hjarta. Hann varð að gefa sér að Austur ætti bæði hjarta-drottningu og tígulking. Þegar það heppnaðist, þá komst hann inn á tíguldrottningu til að taka fríslagina í spaða.

Skoðum lokastöðuna:

	NORÐUR	
	♠ D10	
	♥ 7	
	♦ D3	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ D
♦ G82		♦ K1097
♣ G8		♣ —
	SUÐUR	
	♠ —	
	♥ G	
	♦ Á654	
	♣ —	

Hjarta er spilað, sem Austur fær á drottningu. Hann á ekkert nema tígul til og verður að spila frá kóngnum, sem gefur sagnhafa bæði slag á drottninguna og enn fremur kærkomna innkomu á frískaðana.

Nokkuð gott, en hins vegar nauðredding. Suður missti af öruggri leið í fyrsta slag.

Hvað gat hann gert?

Jú, auðvitað átti hann að taka fyrsta laufið með ás til að eiga síðar innkomu á laufdrottningu. Hann gat ráðið af útspili Vesturs að hann ætti KG8 fyrir ofan sjöuna. Reglan er sú að spila út 4. hæsta gegn grand, og þó svo að tilgangurinn með útspilsreglum sé að upplýsa makker, þá getur sagnhafi vitaskuld fært sér þessar upplýsingar í nyt einnig. Það er gjald varnarinnar fyrir samskiptin. En áður en við hugum betur að *11-reglunni*, er rétt að svara þriðju spurningunni:

(3) *Gat vörnin gert betur?*

Reyndar. Ef Austur hendir hjartadrottningunni undir ás eða kóng, þá verður honum ekki lengur spilað inn!! Að vísu fær Suður þá slag á hjartagosa, en það er bara áttundi slagurinn.

## Vörnin

### (4) Hvers vegna spilaði Vestur út laufsjöu?

Sú regla að spila út fjórða hæsta frá langlit gegn grandí, heitir öðru nafni *11-reglan*. Ekki hefur mikla hagnýta þýðingu að skilja þá nafngift, en þó skal lesandinn þreyttur á þeim fræðum. Skoðum tvö dæmi. Þú ert í austur í vörn gegn 3Gr. og makker þinn kemur í báðum tilfellum út með ♥8:

(a)	BLINDUR	
	♥ D632	
MAKKER		ÞÚ
♥ 8		♥ Á107

(b)	BLINDUR	
	♥ D962	
MAKKER		ÞÚ
♥ 8		♥ Á107

Það er makker útsþilarans sem nýtir sér 11-regluna. Hann hugsar dæmið þannig: Útsþilið er átta, en fyrir ofan áttuna eru 6 spil (9,10,G,D,K,Á). Ef útsþilið er fjórða hæsta frá langlit, þá á makker 3 af þessum 6 spilum. Þá eru 3 spil fyrir ofan áttuna á hinum höndunum þremur. Líttu á dæmi (a). Í blindum er eitt spil fyrir ofan útsþilið, en þú átt tvö. Sé makker að spila út fjórða hæsta, þá á Suður ekkert spil fyrir ofan áttuna. Í dæmi (b) sjást 4 spil fyrir ofan áttu, tvö í blindum, tvö hjá þér. Þá getur útsþilið ekki verið fjórða hæsta, og er væntanlega “toppur af engu”:

(a)	BLINDUR	
	♥ D632	
MAKKER		ÞÚ
♥ KG98		♥ Á107
	SUÐUR	
	♥ 54	

(b)	BLINDUR	
	♥ D962	
MAKKER		ÞÚ
♥ 854		♥ Á107
	SUÐUR	
	♥ KG3	

En hvar kemur 11-reglan hér við sögu? Það er flýtiáðferð sem sumir nota til að gera sér grein fyrir útsþilinu. Þar eð tvisturinn er lægsta spilið í stokknum en ásinn hæsta, þá er ásinn raunverulega “númer” 14 (kóngurinn=13, drottningin=12, gosinn=11). Ef makker er að koma út með fjórða hæsta, þá á hann þrjú spil fyrir ofan og þau eru einfaldlega tekin frá strax. Dæmi: 14-3=11. Síðan er tölugildi útsþilsins dregið frá 11 og útkoman er fjöldi spila fyrir ofan útsþilið á höndunum þremur — í blindum, á þinni hendi og á hendi sagnhafa. Dæmi: 11-8=3, sem er fjöldi spila fyrir ofan áttu á höndunum þremur.

## TALNING

Spaðaliturinn í æfingaspilinu er hér í rammanum til hliðar. Austur gaf fyrstu tvo slagina og kom þannig í veg fyrir að sagnhafi ætti spaða heima til að spila inn á blindan síðar. Miðað við grandopnun Suðurs, gat Austur ályktað að sagnhafi ætti 2-3 spaða. Ef sagnhafi hefði

	BLINDUR	
	♠ KD1093	
VESTUR		AUSTUR
♠ 82		♠ Á75
	SUÐUR	
	♠ G64	

byrjað með tvíspil — Gx — hefði verið nóg að dúkka einu sinni. En Austur var með lengdina á hreinu, vegna varnarreglu, sem spilarar nota í slíkum stöðum og heitir *talning*, eða lengdarmörkun. Í stuttu máli þá sýnir Vestur lengd sína í litnum með því að láta smáspilin sín í ákveðinni röð.

*Reglan er þessi:*

***Með jafna tölu spila (2,4,6): Fyrst lægsta spil, svo hærra. \****

***Með staka tölu spila (3,5,7): Fyrst hár hundur, svo lægri.***

Vestur fylgdi lit í fyrsta slag með tvistinum, svo Austur sá strax að makker ætti tvílit og sagnhafi þar með þrílit.

Talningu er oft ruglað saman við kall/frávísun, enda aðferðin í báðum tilfellum fólgin í því að fylgja lit með smáspilum á ákveðinn hátt. Því er mikilvægt að skilgreina nákvæmlega í hvaða stöðum hvor regla um sig gildir. Meginmunurinn er sá að talning er notuð þegar *sagnhafi spilar út í slaginn*, en kall/frávísun þegar *makker spilar út*. Á þessu eru nokkrar undantekningar. Ein hefur þegar komið fram í síðasta kafla — nefnilega fyrsta afkast í eyðu, sem er kall/frávísun. Fleiri verða tíundaðar síðar í þessari bók.

Talning hefur fyrst og fremst þýðingu þegar slíta þarf samband sagnhafa við aðra höndina. Ef innkoma blasir við til hliðar, til dæmis ás í öðrum lit, þá skiptir ekki öllu máli hvort sambandið sé rofið í litnum sem spilað er. Og það gildir um talningu, eins og aðrar varnarreglur, að sagnhafi getur nýtt sér upplýsingarnar til að reikna út skiptingu varnarinna, og því er ekki skynsamlegt að nota talningu í tíma og ótíma.

\* Þetta er til samræmis við lág/há-köll. Þeir sem kalla hátt/lágt, nota talninguna hátt/lágt=jöfn tala, en lágt/hátt=stök.



Þú ert í austur, í vörn gegn 3Gr. eftir einfaldar sagnir: Suður opnaði á 1Gr. og Norður stökk í þrjú.

Makker kemur út með spaðagosa, lítið úr borði og þú tekur á kónginn og spilar tvistinum til baka — þriðja hæsta frá ríkjandi lengd. Lítið frá Suðri og ás blinds á slaginn. Nú spilar sagnhafi tígulkóng, sem þú gefur. Aftur kemur tíguldrottning, og nú er spurningin: tekurðu með ás eða dúkkarðu aftur?

	NORÐUR	
	♠ Á4	
	♥ 732	
	♦ KDG105	
	♣ 863	
		AUSTUR
♠ G		♠ K752
		♥ G6
		♦ Á76
		♣ 9542

Auðvitað veltur svarið á talningu makkers, en láttu þér ekki detta í hug að þér sé óhætt að dúkka einu sinni enn “í öryggisskyni.” Hér að neðan eru dregnir upp tveir möguleikar á því hvernig spilið gæti lítið út í heild:

(a)	NORÐUR		(b)	NORÐUR	
	♠ Á4			♠ Á4	
	♥ 732			♥ 732	
	♦ KDG105			♦ KDG105	
	♣ 863			♣ 863	
VESTUR		AUSTUR	VESTUR		AUSTUR
♠ G1096		♠ K752	♠ G1096		♠ K752
♥ D1085		♥ G6	♥ D1085		♥ G6
♦ 92		♦ Á76	♦ 942		♦ Á76
♣ DG7		♣ 9542	♣ Á7		♣ 9542
	SUÐUR			SUÐUR	
	♠ D83			♠ D83	
	♥ ÁK94			♥ ÁK94	
	♦ 843			♦ 83	
	♣ ÁK10			♣ KDG10	

Vestur lætur fyrst tígulvistin í dæmi (a), en tígulníuna í dæmi (b). Ef þú sleppir sagnhafa í gegn með annan tígulslag í dæmi (b), þá fær hann níu slagi með því að sækja laufið. Því er mikilvægt að fá vitneskju um að þér sér óhætt að drepa á tígulás í annað sinn.



## Æfing 9

Þú ert í austur, í vörn gegn 3Gr. eftir þessar sagnir:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	1 ♣	Pass	1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	2 Gr.
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	3 Gr.	Pass	Pass
Pass			

Útspil: ♠2, fjórða hæsta.

Sagnhafi lætur lítinn spaða úr borði.

**Skipuleggðu vörnina.**

*Sjá svar á næstu bls.*

NORÐUR		AUSTUR	
♠	D5	♠	K1063
♥	107	♥	943
♦	ÁKD	♦	9742
♣	ÁDG932	♣	K5
♠2			

SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

- 1 ♣ = 12-20 HP, minnst þrítíur.
- 1 ♥ = 6+ HP, minnst fjórtíur.
- 2 ♦ = Vending (reverse), sýnir sterka opnun, tígul og langt lauf \*
- 2 Gr. = Veikt svar. \*
- 3 ♣ = “Þú mátt passa með algert rusl”.
- 3 ♠ = “Vil í geim, en er óviss um spaðafyrirstöðuna.” \*\*
- 3 Gr. = “Ég hjálpa þar.”

\* Vending, eða “öfug sagnröd” er það kallað þegar opnari segir hærri lit á öðru þrepi, sem þvingar makker upp á þriðja þrep ef hann vill frekar spila opnunarlitinn. Slíkar sagnir eru sambærilegar að styrk við stökk í nýjum lit. Strangt tekið lofar vending fjórum spilum í síðari litnum, en stundum nota menn “falska vendingu” á þrítí, jafnvel tvílit, til að tryggja að makker passi ekki í bú. Hér væri stökk Norðurs í 3 ♣ ekki krafa. Eftir vendingu (og líka stökk í nýjum lit upp á annað þrep: 1 ♣-1 ♥; 2 ♠) segir svarhönd alltaf 2Gr. með veikt svar, sem er þá eins konar afmelding, og þá er hugsanlegt að stansa í bú. Annars verður geim a.m.k. spilað.

\*\* Með spaðalit myndi Suður hafa sagt hann strax eða 3Gr. með alvöru fyrirstöðu. Spaðinn er eini ósagði liturinn og því er verið að leita eftir grandfyrirstöðu.

## Lausn á æfingu 9

Útspil makkers er augljóslega frá fjórlit, því tvisturinn er lægsta spil stokksins! Raunar eru þetta þær upplýsingar 11-reglunnar sem að mestum notum koma — að geta séð strax hvort makker er að spila út frá fjórum spilum eða hugsanlega lengri lit. Frá fjórum smáspilum, til dæmis 8763, spila menn yfirleitt “topp af engu”, þ.e. hæsta spilin. Þegar útspilið er fjórða hæsta, þá er liturinn ekki lélegri en tían fjórða. En nóg um það. Austur þykist því vita að makker eigi annað hvort spaðaás eða gosa, kannski bæði spilin. Það

er ályktun, sem draga má af sögnum og útspilsreglum. En spilamennska sagnhafi í fyrsta slag segir líka ákveðna sögu, nefnilega að Suður eigi ekki Áxx. Með ásinn smátt þriðja á móti drottningunni, er eina von sagnhafa að fá slag á drottninguna, að stinga henni strax upp. Hann gerði það ekki, sem bendir til að hann sé með Gxx, eða tryggja fyrirstöðu. (Með tóma hunda myndi sagnhafi líka prófa drottninguna í þeirri veiku, en einu von, að Vestur sé að koma út undan ÁK).

Að öllu þessu athuguðu sér Austur fram á fjóra slagi, þrjá á spaða og einn á laufkóng, því sagnhafi fær ekki marga slagi án þess að fría laufið. En fjórir slagir eru ekki nóg, og Austur þarf að reyna við þann fimmta. Auðvitað gæti Vestur átt hjartaás, en þá tapast spilið alltaf; vandinn er að hnekkja geiminu þegar makker á KD eða KG í hjarta. Eins og spilið er, verður Austur að hoppa upp með spaðakóng og skipta yfir í hjarta. Sagnhafi hefur ekki efni á að drepa á ásinn til að svína laufinu, því þá fær vörmin tvo á hjarta, tvo á spaða og einn á lauf. Hann setur því væntanlega lítið hjarta og makker fær slaginn á gosa. Nú verður makker að skipta aftur yfir í spaða til að fría þar slag. Hvernig á hann að finna þá vörn? Jú, þú spilar hjartaniðfunni — topp af engu — til að láta makker vita að þú hvorki þolir né viljir litinn til baka.

	NORDUR	
	♠ D5	
	♥ 107	
	♦ ÁKD	
	♣ ÁDG932	
VESTUR		AUSTUR
♠ Á972		♠ K1063
♥ KG82		♥ 943
♦ 1065		♦ 9742
♣ 107		♣ K5
	SUÐUR	
	♠ G84	
	♥ ÁD65	
	♦ G83	
	♣ 864	

## Æfing 10

Makker opnar á 1Gr. og þitt er að svara með þessi spil:

- (a) ♠ KD986 ♥ 876 ♦ G6 ♣ ÁG7

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað á makker að segja? \_\_\_\_\_

Hver verður þín næsta sögn? \_\_\_\_\_

- (b) ♠ 32 ♥ G107653 ♦ D65 ♣ 107

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað á makker að segja? \_\_\_\_\_

Og þín næsta sögn? \_\_\_\_\_

- (c) ♠ ÁD876 ♥ G10 ♦ 632 ♣ D93

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað á makker að segja? \_\_\_\_\_

Hvað segir þú næst? \_\_\_\_\_

- (d) ♠ 8 ♥ KDG76 ♦ ÁD65 ♣ 1087

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað á makker að segja? \_\_\_\_\_

Þín næsta sögn? \_\_\_\_\_

- (e) ♠ 87 ♥ KG65 ♦ 7 ♣ ÁDG876

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað getur makker sagt? \_\_\_\_\_

Þín næsta sögn? \_\_\_\_\_

- (f) ♠ 8 ♥ 865 ♦ DG109654 ♣ 43

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað getur makker sagt? \_\_\_\_\_

Hver er þín næsta sögn? \_\_\_\_\_

- (g) ♠ KG65 ♥ DG ♦ 1097 ♣ D876

Hvert er svarið? \_\_\_\_\_

Hvað getur makker sagt? \_\_\_\_\_

Hvað segir þú næst? \_\_\_\_\_

## Svör við æfingu 10

Makker opnar á 1Gr. og þitt er að svara með þessi spil:

- (a) ♠ KD986 ♥ 876 ♦ G6 ♣ ÁG7  
 Hvert er svarið? 2♥. Lofar 5-lit+ í spaða.  
 Hvað á makker að segja? 2♠. Tekur yfurfærslunni.  
 Hver verður þín næsta sögn? 3Gr. Sýnir 5♠332, 10-15 HP.
- (b) ♠ 32 ♥ G107653 ♦ D65 ♣ 107  
 Hvert er svarið? 2♦. Yfurfærsla í hjarta.  
 Hvað á makker að segja? 2♥.  
 Og þín næsta sögn? Pass.
- (c) ♠ ÁD876 ♥ G10 ♦ 632 ♣ D93  
 Hvert er svarið? 2♥. Yfurfærsla.  
 Hvað á makker að segja? 2♠. Eins og um er beðið.  
 Hvað segir þú næst? 2Gr. Áskorun.
- (d) ♠ 8 ♥ KDG76 ♦ ÁD65 ♣ 1087  
 Hvert er svarið? 2♦. Yfurfærsla.  
 Hvað á makker að segja? 2♥.  
 Þín næsta sögn? 3♦. Litur og krafa í geim.
- (e) ♠ 87 ♥ KG65 ♦ 7 ♣ ÁDG876  
 Hvert er svarið? 2♠. Yfurfærsla í lauf.  
 Hvað getur makker sagt? 2Gr. 3♣.  
 Þín næsta sögn? 3♥. 3♥.
- (f) ♠ 8 ♥ 865 ♦ DG109654 ♣ 43  
 Hvert er svarið? 2Gr. Yfurfærsla í tígul.  
 Hvað getur makker sagt? 3♣. 3♦.  
 Hver er þín næsta sögn? 3♦. Pass.
- (g) ♠ KG65 ♥ DG ♦ 1097 ♣ D876  
 Hvert er svarið? 2♣. Puppert Stayman  
 Hvað getur makker sagt? 2♦. 2♥. 2♠.  
 Hvað segir þú næst? 2♥. 2Gr. 4♠.





## 6. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR		
	♠ G92		
	♥ 7543	A/AV	
	♦ ÁKG		
	♣ D95		
VESTUR		AUSTUR	
♠ 63		♠ 4	
♥ KG98		♥ 106	
♦ 972		♦ 10653	
♣ ÁK84		♣ G107632	
	SUÐUR		
	♠ ÁKD10875		
	♥ ÁD2		
	♦ D84		
	♣ —		

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	Pass	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	4 ♣
Pass	4 ♦	Pass	4 ♥
Pass	5 ♦	Pass	6 ♠
Pass	Pass	Pass	

Útspil: ♣K.

Suður trompar laufkónginn og tekur ÁK í spaða. Síðan fer hann tvisvar inn í borð á tígul og trompar laufin tvö sem eftir eru. Loks tekur hann síðasta tígulslaginn og spilar hjarta úr borði. Austur fylgir með sexunni, en í stað þess að svína lætur Suður tvistinn. Vestur verður að yfirtaka slaginn með áttunni og spila hjarta til baka upp í gaffalinn eða laufi út í tvöfalda eyðu, sem gefur sagnhafa færi á að trompa í borði og henda hjartadrottningu heima. Tólf slagir.

- (1) *Hvað þýða sagnir?*
- (2) *Fór sagnhafi bestu leiðina?*
- (3) *Gátu AV gert betur?*
- (4) *Af hverju spilaði Vestur út laufkóng frekar en ás?*

## Sagnir

### (1) Hvað þýða sagnir?

Það er margt í sögnum sem verðskuldar athygli. Fyrsta verkefnið er að íhuga opnun Suðurs. Eru spilin of sterk til að byrja rólega á 1 ♠? Eða er þetta opnun á alkröfu, eða kannski 4 ♠?

Opnun á 4 ♠ kemur ekki til greina, því sú sögn myndi sýna góðan 7-8-lit í spaða og lítið annað, enda hindrun. Alkrafan 2 ♣ er vissulega möguleiki, því ekki þarf mikið á móti til að geim vinnist. En þetta er meira spurning um stíl en rétt og rangt. Ef stillinn er sá að opna á einum með svo sterk spil, verður svarhönd að halda opnu á lítill spil.

Grandsvar Norðurs er krafa og auðvitað er áætlun hans að segja næst 3 ♠ á móti lágmarkssögn opnara og sýna þannig nákvæmlega 11-12 punkta og þrílit í spaða. En það er svo sannarlega engin lágmarkssögn sem Suður gefur: Hann stekkur í 4 ♣. Hvað vakir fyrir honum með því?

Á svarlistanum við kröfugrandinu á bls. 38 var látið hjá líða að svara þeirri spurningu, en úr því skal nú bætt: Úr því að stökk í 3 ♣ er krafa í geim, er engin ástæða til að 4 ♣ sýni lauf líka. Því má nota sögnina í öðrum tilgangi — til dæmis sem *fyrirstöðusögn*.

### FYRIRSTÖÐUSAGNIR

Ásamt lykilspilaspurningunni 4Gr. eru fyrirstöðusagnir mikilvægasta tæki spilara við slemmuleit. Fyrirstöður eru *ásar*, *kóngar*, *einspil* og *eyður* (ekkert spil í lit). Ásar og kóngar eru svonefndar *ekta* fyrirstöður, en stuttlitirnir *óekta*. Ásar og eyður eru *fyrstu* fyrirstöður, kóngar og einspil *aðrar* fyrirstöður (en vörnin getur þá tekið fyrsta slaginn á litinn, en ekki þann næsta).

Fyrirstöðusagnir eru notaðar í tvíþættum tilgangi: Annars vegar til að bjóða upp á slemmu (sýna viðbótarstyrk), og hins vegar til að sýna hvar styrkurinn liggur. Fyrirstöður eru yfirleitt meldaðar á 4. og 5. þrepi, en einstaka sinnum á 3. þrepi ef sagnir þróast hagstætt, og jafnvel á 6. þrepi ef alslemma er inni í myndinni.

Fyrirstöður eru sýndar í *hagkvæmustu sagnröð*, hvort sem um er að ræða fyrstu eða aðrar fyrirstöður, ekta eða óekta. Sem þýðir að *spilari neitar fyrirstöðu í lit ef hann hleypur yfir litinn þegar slemmuleit er hafin*.

DÆMI:	OPNARI	SVARHÖND
	♠ KD8765	♠ ÁG102
	♥ Á3	♥ KDG
	♦ 87	♦ D542
	♣ K43	♣ ÁD
	1 ♠	2 Gr.
	3 ♠	4 ♣
	4 ♥	4 ♠
	Pass	

## SKÝRINGAR:

- 1 ♠ = 12-20 HP, minnst fimmlitur í spaða.  
 2Gr. = Slemmutilboð í spaða.  
 3 ♠ = Minnst sexlitur í spaða, neitar einspili \*  
 4 ♣ = Fyrirstaða í laufi.  
 4 ♥ = Fyrirstaða í hjarta, *en ekki í tígli*.  
 4 ♠ = Sér að vörnin á að minnsta kosti tvo slagi á tígul.

Aðeins var komið inn á svarið 2Gr. við hálitaropnun á bls. 43. Í stuttu máli er sú sögn notuð til að samþykkja hálit makkers og gefa til kynna áhuga á slemmu.\* Við slemmuboðinu segir opnari hér næst frá auka lengd í trompinu með þremur spöðum, en þá sýnir svarhönd fyrirstöðu í laufi með fjórum laufum. Opnari gerir slíkt hið sama með fjórum hjörtum, en *neitar jafnframt tígulfyrirstöðu*, enda myndi hann segja fjóra tígla með fyrirstöðu bæði í tígli og hjarta. Þetta er reglan um *hagkvæmustu sagnröð*, og það er hennar vegna sem svarhönd getur nú slegið af með fjórum spöðum, vitandi að vörnin á minnst tvo slagi á tígul.

\* Framhald sagna eftir tveggja granda slemmutilboðið við hálitaropnun er hægt að útfæra á ýmsan máta, en margir fylgja þeirri reglu að opnari sýni fyrst stuttlit ef hann er til staðar. Svörin eru þá:

OPNARI	SVARHÖND
1 ♠	2 Gr.
3 ♣/♦/♥	= Einspil í sögðum lit.
3 ♠	= Minnst sexlitur, en ekkert einspil.
3 Gr.	= Ekki lágmark, en tiltölulega jöfn skipting (5332 eða 5422).
4 ♣/♦/♥	= Eyða í sögðum lit.
4 ♠	= Algert lágmark og jöfn skipting.

Það liggur í hlutarins eðli að fyrirstöðusagnir hefjast ekki *fyr en tromplitur hefur verið ákveðinn*. Það getur gerst með þrennum hætti:

- (a) Litur er samþykktur með beinni undirtekt.  
 (b) Litur samþykktur óbeint með fyrirstöðusögn.  
 (c) Litur ákveðinn einhliða.

Spilið á síðustu síðu er dæmi um beina litarsamþykkt, en þá sagði svarhönd 2Gr. strax til að negla niður spaðann sem tromp. Þetta er algengast, en við skulum skoða sagndæmi af öllum gerðum:

Dæmi um (a):

1-OPNARI	SVARHÖND
1 ♠	1 ♠
2 ♠	4 ♣
....	
Spaði er tromp og 4♣ fyrirstöðusögn.	

2-OPNARI	SVARHÖND
1 ♠	2 ♣
2 ♥	3 ♥
4 ♣	....
Hjarta er tromp og 4♣ fyrirstöðusögn.	

3-OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♠*
2 ♥	3 ♣
4 ♣	4 ♠
....	
Lauf er tromp og 4♠ fyrirstöðusögn.	

Dæmi um (b):

4-OPNARI	SVARHÖND
1 ♥	2 ♠
4 ♣	....
Tígull er tromp og 4♣ fyrirstöðusögn.	

5-OPNARI	SVARHÖND
1 ♠	2 ♥
3 ♠	4 ♣
....	
Tígull er tromp og 4♣ fyrirstöðusögn.	

6-OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	2 ♣
2 ♠	4 ♠
....	
Spaði er tromp og 4♠ fyrirstöðusögn.	

Dæmi um (c):

7-OPNARI	SVARHÖND
2 ♣	2 ♠
3 ♥	3 ♠
....	
Hjarta er tromp og 3♠ fyrirstöðusögn.	

8-OPNARI	SVARHÖND
1 Gr.	3 ♥
4 ♣	....
Hjarta er tromp og 4♣ fyrirstöðusögn.	

9-OPNARI	SVARHÖND
1 ♠	1 Gr.
4 ♣	....
Spaði er tromp og 4♣ fyrirstöðusögn.	

Núnda dæmið þekkjum við úr æfingaspilinu.



## SPLINTER

Eins og áður sagði eru ekta og óekta fyrirstöður sagðar jöfnum höndum í hagkvæmustu röð. Oftast getur makker ráðið af sínum spilum eða fyrri sögnum hvort heldur er, en stundum skiptir sú vitneskja ekki öllu máli fyrir slemmuleitina. En auðvitað er æskilegt að geta gert greinarmun á ekta og óekta fyrirstöðum og það er reyndar hægt í sumum tilfellum. Margir nota þá reglu að *stökk í fyrirstöðusögn sé alltaf óekta fyrirstaða* — einspil eða eyða. Þessi tegund fyrirstöðusagna heitir *splinter*, sem er að sjálfsögðu enska og merkir “flís” eða “brot” (sögnin *to splinter* merkir að kljúfa, brjóta). Íslenskir bridsspilarar hafa ekki komið sér niður á góða þýðingu, svo við verðum að notast við enska heitið.

Ef þú lítur aftur yfir sagndæmin á síðustu síðu, þá sérðu að í dæmum 1, 4, 6 og 9 er stokkið í fyrirstöðusögn, sem ætti þá að sýna óekta fyrirstöðu, samkvæmt reglunni.

## SÉRHÆFÐUR SPLINTER

Í einni stöðu hafa menn lagt sig eftir að skilgreina splintersagnir af kostgæfni. Það er eftir opnun á hálit. Þá eru svo margar leiðir færar til að bjóða upp í dans, að ástæðulaust er að nota splinterstökk nema á mjög þröngt skilgreindar hendur. Þá er gerður greinarmunur á einspili og eyðu, og punktar njörvaðir niður við ákveðið bil. Ramminn er: minnst fjórlítarstuðningur og 10-14 punktar.

**Með einspil:** Á móti hjartaopnun sýnir svarhönd einspil með stökki í 3♠. Hafi opnari áhuga á slemmu, getur hann spurt hvar einspilið er með 3Gr. Á móti spaðaopnun sýnir svarhönd einspil með stökki í 3Gr. og þá spyr opnari með 4♣.

EFTIR OPNUN Á 1♥

OPNARI SVARHÖND

1♥ - 3♠ = *einspil e.s.*

3Gr. (*hvar?*)

- 4♣ = *í laufi*
- 4♦ = *í tígli*
- 4♥ = *í spaða*

EFTIR OPNUN Á 1♠

OPNARI SVARHÖND

1♠ - 3Gr. = *einspil e.s.*

4♣ (*hvar?*)

- 4♦ = *í tígli*
- 4♥ = *í hjarta*
- 4♠ = *í laufi*

**Með eyðu:** Eyðan er sýnd með stökki í fjóra í eyðulitnum, nema 3Gr. við 1♥, sem segir frá eyðu í spaða.



DÆMI:	OPNARI	SVARHÖND
	♠ Á107652	♠ KD43
	♥ K4	♥ Á109
	♦ ÁK	♦ D5432
	♣ 976	♣ 3
	1 ♠	3 Gr.
	4 ♣	4 ♠
	4 Gr.	5 ♠
	6 ♠	Pass

## SKÝRINGAR:

- 1 ♠ = 12-20 HP, minnst fimmlitur.  
 3Gr. = 10-14 HP, minnst fjórir spaðar, einspil til hliðar.  
 4♣ = "Hvar er þetta einspil, makker minn?"  
 4♠ = "Í laufinu."  
 4Gr. = "Gott. Þá spyr ég um lykilspil."  
 5♠ = Tvö lykilspil og trompdrottning.  
 6♠ = "Draumaspilin!"

## ÆFINGASPILIÐ SKOÐAÐ AFTUR

Í æfingaspilinu sýndi Suður einspil eða eyðu í laufi með stökki sínu í 4♣, sjálfspilandi spaða og áhuga á slemmu. Norður tók þá þátt í slemmuleitinni með 4♦ og Suður sagði frá hjartafyrirstöðu með 4♥. Með hámarkssvar á grandri hlaut Norður að halda áfram og gerði vel í því að segja 5♦, en þá vissi Suður um ÁK í tígli á hendi makkers. Suður stökk í 6♠ í þeirri stöðu, sem var letileg sögn, því auðvitað var til í dæminu að Norður væri með hjartakónginn líka, en þá eru þrettán slagir á borðinu. Því hefði Suður átt að gera eina tilraun enn; segja 6♣ til að reyna að laða fram 6♥ hjá makker. Norður hefði meldað 6♥ með hjartakónginn, en annars 6♠.

Niðurstaðan hefði því orðið sú sama.

NORÐUR	SUÐUR
—	1 ♠
1 Gr.	4 ♣
4 ♦	4 ♥
5 ♦	???

NORÐUR
♠ G92
♥ 7543
♦ ÁKG
♣ D95

  

SUÐUR
♠ ÁKD10875
♥ ÁD2
♦ D84
♣ —

## Spilamennska sagnhafa

### (2) Fór sagnhafi bestu leiðina?

Sex spaðar er góður samningur og aldrei verri en svínung í hjarta. Sagnhafa tókst reyndar að vinna spilið með innkasti, þrátt fyrir að Vestur ætti hjarta-kóng. Hins vegar átti hann kost á öruggari leið.

	NORÐUR	
	♠ G92	
	♥ 7543	
	♦ ÁKG	
	♣ D95	
VESTUR		AUSTUR
♠ 63		♠ 4
♥ KG98		♥ 106
♦ 972		♦ 10653
♣ ÁK84		♣ G107632
	SUÐUR	
	♠ ÁKD10875	
	♥ ÁD2	
	♦ D84	
	♣ —	

Þetta eru sagnirnar sem við hefðum viljað sjá:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	Pass	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	4 ♣
Pass	4 ♦	Pass	4 ♥
Pass	5 ♦	Pass	6 ♣
Pass	6 ♠	Pass	Pass
Pass			

Útspilið var laufkóngur, sem Suður trompaði og tók tvisvar tromp. Hann notaði svo innkomur blinds á tígul til að hreinsa upp laufið, en fór síðan í þriðja sinn inn í borð á tígul til að spila hjarta í þessari stöðu:

*Sjá stöðumynd á næstu síðu.*

	NORÐUR	
	♠ G	
	♥ 7543	
	♦ —	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ KG98		♥ 106
♦ —		♦ 10
♣ Á		♣ G10
	SUÐUR	
	♠ D10	
	♥ ÁD2	
	♦ —	
	♣ —	

Þegar Austur fylgdi lit með hjartasexunni, lét Suður tvistinn duga, og Vestur varð að taka slaginn og spila hjarta upp í ÁD eða laufi út í tvöfalda eyðu. Það var sjálfsagt mál fyrir sagnhafa að fresta hjartasvínungunni í þeirri von að þessi staða kæmi upp, en vörnin átti samt krók á móti þessu bragði.

### (3) *Hvað gat vörnin gert?*

Þegar hjarta var spilað úr borðinu átti Austur að hoppa upp með hjarta-tíuna. Gefi sagnhafi, heldur Austur slagnum og getur spilað hjarta aftur í gegnum ÁD.

En Suður þurfti ekki að gefa vörninni færi á þessu bragði. Miðað við að Vestur ætti laufásinn — eins og útspilið benti til — gat hann gulltryggt samninginn með rétri spilamennsku.

Hver er hún?

Jú, í stað þess að trompa bæði laufin, átti sagnhafi að trompa annað, hreinsa tígulinn, spila svo laufdrottningu og henda hjartatvisti heima. Þá lendir Vestur óhjákvæmilega inni og verður að spila upp í hjartagaffalinn.

## Vörnin

### (4) Af hverju spilaði Vestur út laufkóng frekar en ás?

Hin hefðbundna regla er að spila út ás frá ÁK gegn trompsamningi, og þá er ætlast til að makker kalli eða vísi frá í litnum. En gegn samningum á 5. og 6. þrepi skiptir oftast meira máli að þekkja lengd sagnhafa í litnum, og því nota reyndir keppnisspilarar þá reglu að spila út kóngnum til að *biðja um talningu*.

Við sögðum í síðasta kafla að talning væri fyrst og fremst notuð þegar sagnhafi spilar út í slaginn. Þrjár undantekningar eru frá þessari reglu.

### TALNINGIN ÚTVÍKKUÐ

Þú gefur talningu þegar ....

- (i) .... makker spilar út kóng gegn samningum á 5. og 6. þrepi.
- (ii) .... makker spilar út kóng gegn öllum grandsamningum.
- (iii) .... makker spilar út smáspili gegn grandí og blindur á slaginn á gosa eða lægra spil.

Við höfum þegar séð dæmi um (i), en skoðun nú hvernig talningin virkar í hinum stöðunum tveimur:

### (ii) Kóngur út gegn grandí.

Sagnir ganga 1Gr. í suður og hækun í 3Gr. í norður og þú átt út í vestur með þennan spaðalit: ♠ÁKG102. Þú kemur út með ás eða kóng og blindur leggur niður þrjá hunda í spaða:

	BLINDUR	
	♠ 765	
ÞÚ		MAKKER
♠ ÁKG102		♠ ?
	SAGNHAFI	
	♠ ?	
Bæði makker og Suður fylgja lit með smáspilum. <i>Hvað gerirðu næst?</i>		

Þetta er vandinn, sem við er að etja. Eftir mannspil út eru þrír möguleikar í stöðunni:

- \* Makker á drottninguna.
- \* Suður á drottninguna blanka eftir.
- \* Suður á drottninguna valdaða.

Til að losna við ágiskun í slíkum stöðum, fylgja margir reglunni:

***Kóngur út gegn grandí biður um talningu eða afblökkeringu.***

Að "afblokkera" þýðir að henda háspili undir eða yfirtaka háspil makkers, til að koma í veg fyrir að liturinn stíflist. Slíkt er algengt í mörgum stöðum, til dæmis þegar makker spilar út drottningu og þú átt kóng eða ás annan. Þá verður að yfirdrepa og spila litnum um hæl, því annars er hætta á stíflu. Littu á dæmið hér til hliðar. Makker spilar út ♠D gegn 3Gr. Þú verður að yfirdrepa með kóng og treysta á að litur makkers sé nógu góður. Ella þvælist kóngurinn fyrir ef sagnhafi dúkkar tvisvar eða drepur strax.

	BLINDUR	
	♠ 943	
MAKKER		ÞÚ
♠ DG1087		♠ K2
	SAGNHAFI	
	♠ Á65	

En aftur að kóngnum út. Stöðurnar sem þú þarft að hugsa um eru þessar:

(a)	BLINDUR	
	♠ 765	
ÞÚ		MAKKER
♠ ÁKG102		♠ 94
	SAGNHAFI	
	♠ D83	

(a) Eftir kónginn út er sennilega best að skipta yfir í annan lit og bíða eftir að makker komist inn til að spila í gegnum drottninguna. Þú veist hvernig staðan er, því makker sýnir tvílit með fjarkanum (lægra spilinu).

(b)	BLINDUR	
	♠ 765	
ÞÚ		MAKKER
♠ ÁKG102		♠ 983
	SAGNHAFI	
	♠ D4	

(b) Hér lætur makker níuna, sem sýnir þrílit. Þú getur því lagt niður ásin í næsta slag og veist að drottningin kemur fljúgandi úr suðrinu ef nía makkers var ekki ein á ferð (en þá er ekkert í málinu að gera).

(c)	BLINDUR	
	♠ 765	
ÞÚ		MAKKER
♠ ÁKG102		♠ D4
	SAGNHAFI	
	♠ 983	

(c) Með drottninguna ber makker að henda henni undir — afblokkera — hvort sem hún er önnur eða þriðja. Útspilið tryggir að liturinn sé nógu góður til að þola afblokkeringu.



## HÁSPIL ÚT GEGN GRANDI

Sumir skilgreina kóngsútspilið þannig að það lofi þremur af fjórum hæstu í litnum. Þannig myndi maður spila út kóng frá: ÁKD, ÁKG og KDG. Sé aðeins um fjórlit að ræða, er þó vissara að hafa tíuna með, því annars er hætta á að afblökkering makkers reynist dýrkeypt. Ennfremur kemur til greina að spila út kóng frá KD109x(x), því þá þolir maður gosann undir frá makker.

En auðvitað fylgir böggull skammrifi. Ef kóngur út er svona sterkt útspil, þá þýðir ekki að koma út með kónginn frá til dæmis KD10x(x) eða KD98(x), því þetta eru litir sem þola tæplega að makker yfirdrepi með ás eða hendi undir gosa. Oft er reyndar best að koma út með smáspil frá slíkum litum, en meti maður stöðuna svo að háspil sé betra, verður að spila út drotningunni. Drotningarútspil eru þá orðin tvíræð: annað hvort ofan af röð (frá gosanum) eða undan kóng. Og eins og gildir um öll mannspil önnur en kóng, þá kallar makker eða vísar frá.

### (iii) Blindur á slaginn á gosa eða lægra spil.

Suður spilar 3Gr.

Settu þig í spor Vesturs, sem kemur út með spaðasexuna, fjórða hæsta, og blindur fær fyrsta slaginn á gosann. Sagnhafi spilar tigli í öðrum slag og svínar. Vestur drepur á drotningu og þarf nú að finna réttu vörnina — spila *litlum* spaða. Sem er auðvelt þegar allar hendur sjást, en í veruleikanum við sjálft spilaborðið gæti spaðastaðan allt eins verið sú að makker hefði byrjað með tvílit, en sagnhafi ásinn þriðja. Og þá væri afleitt að spila spaðanum aftur og gefa slag á

drotninguna. — Málið er leyst á þann hátt að Austur gefur talningu, setur áttuna undir gosann, sem sýnir staka tölu. Kall/frávísun er út í hött í þessari stöðu, því um leið og blindur fær slag á gosa eða lægra spil, er ljóst að Austur á ekkert bitastætt í litnum. Því er sjálfsagt að nota talningu.

	NORÐUR	
	♠ DG9	
	♥ K72	
	♦ 987	
	♣ Á976	
VESTUR		AUSTUR
♠ K10764		♠ 832
♥ 10985		♥ D43
♦ ÁD		♦ 6542
♣ 53		♣ DG10
	SUÐUR	
	♠ Á5	
	♥ ÁG6	
	♦ KG103	
	♣ K842	

## Æfing 11

Þú ert í vestur, í vörn gegn 3Gr. eins og svo oft áður.

Sagnir hafa gengið:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	2 Gr.
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	3 Gr.	Allir pass	

Þú spilar út laufás.

Lítið úr borði, ♣3 frá makker og sjöa frá sagnhafa.

- (a) Af hverju er ♣Á spilað út?  
 (b) Hvað þýðir þristur makkers?  
 (c) Skipuleggðu vörnina.

Sjá svör á næstu bls.

	NORÐUR
	♠ G7
	♥ G432
	♦ DG109
	♣ 1094
VESTUR	
♠	42
♥	D9
♦	76543
♣	ÁK82

SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

- 2Gr. = 20-22 HP, jöfn skipting.  
 3♣ = Puppet Stayman. \*  
 3♠ = Fimmlitur í spaða.  
 3Gr. = "Var ekki að leita að spaða."

\* Opnun á 2Gr. getur vel innihaldið fimmspila hálit og því verður að gera ráð fyrir þeim möguleika í svörunum. Svörin við Puppet Stayman eftir opnun á 2Gr. eru ekki alveg eins upp byggð og eftir opnun á 1Gr. og felst munurinn í því að opnari notar svarið á 3Gr. til að neita hálit (en eftir 1Gr.-2♣ eru bara til þrjú svör).

OPNARI	SVARHÖND
2 Gr.	3 ♣
3 ♦	= Fjórtiltur í öðrum eða báðum hálitum.
3♥/♠	= Fimm spil í sögðum lit.
3 Gr.	= Neitar hálit.

Eftir 3♦ segir svarhönd 3♥ með spaðafjórtil, 3♠ með hjartafjórtil, 4♣ með báða hálti og slemmuáhuga, en 4♦ með báða án slemmuáhuga.  
 (Sjá svör við 2Gr. á bls. 106.)

## Lausn á æfingu 11

Þetta spil kom upp á EM í Menton árið 1993 í leik Íslands og Ítalíu. Þorlákur Jónsson varð sagnhafi í suður, en í AV voru eitt sterkasta par Ítala, Lorenzo Lauria og Alfredo Versace. Sá síðarnefndi kom út með laufásinn, sem það um kall/frávisun. Lauria kallaði með þristinum og Versace spilaði þá undan laufkóngnum, svo Þorlákur fékk slag á drottninguna og vann sitt spil. — Auðvitað spilaði Versace smáu laufi í þeirri trú að makker ætti drottninguna, hugsanlega þriðju. Sé svo, má hann ekki stifla litinn með því að taka fyrst á kónginn. Kannski átti Lauria að vísa frá, en ás kemur venjulega út frá ÁK fjórða, svo Austur sá að vörnin gat tekið fjóra slagi á litinn svo framarlega sem Vestur tæki næst á kónginn. Augljóslega er hér við nokkurn vanda að etja.

	NORÐUR	
	♠ G7	
	♥ G432	
	♦ DG109	
	♣ 1094	
VESTUR		AUSTUR
♠ 42		♠ 10963
♥ D9		♥ Á875
♦ 76543		♦ 8
♣ ÁK82		♣ G653
	SUÐUR	
	♠ ÁKD85	
	♥ K106	
	♦ ÁK2	
	♣ D7	

Víkjum aðeins að útspilinu. Með ÁK smátt *fimmta* í lit og enga hliðarinnkomu, borgar sig yfirleitt að koma út með fjórða hæsta, frekar en ásinn, til að halda sambandinu við makker opnu. Ás verður venjulega fyrir valinu ef aðeins er um fjórlit að ræða: ÁKxx, ÁK10x eða ÁKGx, þegar maður vill ekki afblökkeringu, enda biður ásútspil um kall eða frávisun. En þetta spil bendir til að skynsamlegt sé að gera á því eina undantekningu: *Eftir ásinn út gegn grandí, er kallað eða vísað frá ef blindur á tvö eða færri spil í litnum, en eigi blindur þrjú spil eða fleiri, er gefin talning.*

Um þessa reglu er ekki getið í textanum að framan þar sem hún er ekki í almennri notkun meðal keppnisspilara, en þetta er nokkuð sem áhugasamir spilarar ættu að íhuga. — Það er auðvelt að sjá rökin á bak við þessa reglu: Ef útkoman er frá ÁKxx, og blindur á þrjá hunda, þá er rétt að spila smáu næst ef makker á þrilit, *hvort sem hann á drottninguna eða ekki.* Eigi makker fjórlit, er alltaf rétt að taka ásinn næst.

## Æfing 12

- (a) Teiknaðu upp hendur Vesturs og Austurs, sem eru í samræmi við þessar sagnir:

<b>VESTUR</b> ♠ _____ ♥ _____ ♦ _____ ♣ _____	<b>VESTUR</b> 1 ♠ 2 ♥ 4 Gr. 7 ♥	<b>AUSTUR</b> 2 ♦ 4 ♣ 5 ♠ Pass	<b>AUSTUR</b> ♠ _____ ♥ _____ ♦ _____ ♣ _____
---	---	--	---

Hvað þýðir hver einstök sögn? Skilgreindu punkta, litarlengd og hvort sögnin er krafa eða ekki?

1 ♠	=	_____
2 ♦	=	_____
2 ♥	=	_____
4 ♣	=	_____
4 Gr.	=	_____
5 ♠	=	_____

- (b) Þú heldur á spilum Vesturs og sagnir ganga:

<b>VESTUR</b> ♠ Á654 ♥ K3 ♦ ÁD2 ♣ K986	<b>VESTUR</b> — 1 ♠ 2 ♦ 4 ♣ 4 Gr. ?	<b>AUSTUR</b> 1 ♥ 2 ♣ 3 ♣ 4 ♥ 5 ♠	<b>AUSTUR</b> ♠ _____ ♥ _____ ♦ _____ ♣ _____
--	---	--	---

Hvernig líta spil Austurs út? (Teiknaðu þau í rammann hér að ofan.)

Hvað segirðu næst? \_\_\_\_\_



## Svör við æfingu 12

(a) Svona gætu hendur AV litið út miðað við sagnir:

VESTUR ♠ ÁKDGx ♥ KGxx ♦ x ♣ Áxx	VESTUR 1 ♠ 2 ♥ 4 Gr. 7 ♥	AUSTUR 2 ♦ 4 ♣ 5 ♠ Pass	AUSTUR ♠ 10x ♥ ÁDxx ♦ ÁDxxxx ♣ x
---	--------------------------------------	-------------------------------------	--

Merking sagna:

- 1 ♠ = 12-20 HP, minnst fimmlitur í spaða.
- 2 ♦ = (8)12+HP, minnst fjórlitur, GK nema 3 ♦ komi næst (8-11).
- 2 ♥ = Minnst 4-litur, krafa.
- 4 ♣ = Splinter, einspil eða eyða í laufi, hjartasamþykkt (4-litur).
- 4 Gr. = Lykilspilaspurningin með hjarta sem tromp.
- 5 ♠ = Tvö lykilspil (ásar) og trompdrottning.

(b)

VESTUR ♠ Á654 ♥ K3 ♦ ÁD2 ♣ K986	VESTUR — 1 ♠ 2 ♦ 4 ♣ 4 Gr. ?	AUSTUR 1 ♥ 2 ♣ 3 ♣ 4 ♥ 5 ♠	AUSTUR ♠ x ♥ Á??xx ♦ xx ♣ ÁD?xx
---	--	---	---

Austur virðist eiga 5-5 skiptingu a.m.k. í hjarta og laufi, ekki fyrirstöðu í tígli (hann hljóp yfir 4♦), tvö lykilspil og laufdrottningu. Þú veist ekki um DG í hjarta eða laufgosa, en gætir spurt um auka styrk með 5Gr. eða hreinlega stokkið í sjö lauf og vonað það besta. Tveggja tígla sögnin er *fjórði liturinn*, (*fourth suit forcing*), en sögn í fjórða litnum hefur einn tilgang og aðeins einn: Að krefja í geim.





## 7. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR	
	♠ 1092	
	♥ D76	<i>N/Enginn</i>
	♦ ÁD84	
	♣ ÁD8	
VESTUR		AUSTUR
♠ K64		♠ G7
♥ 4		♥ Á10853
♦ K965		♦ 103
♣ G10753		♣ K642
	SUÐUR	
	♠ ÁD853	
	♥ KG92	
	♦ G72	
	♣ 9	

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	1 ♦	Pass	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	4 ♠	Allir pass	

Útspil: ♥4.

Vestur kemur út með einspilið í hjarta og Austur tekur með ás og spilar hjartaþristi til baka. Vestur trompar og skiptir yfir í laufgosa. Eftir nokkra umhugsun, ákveður sagnhafi að hafna svíningunni og drepur á ásinn. Hann svínar næst trompdrottningu, en Vestur á spaðakóng og spilar trompi um hæl. Sagnhafi tekur með ás heima, fer inn í borð á tromptíu og spilar laufáttu. Austur ekur sér í sætinu nokkra hríð, en lætur svo smátt lauf í slaginn. Suður trompar þá og svínar tíguldrottningu. Svíningin gengur, en það er skammgóður vermir, því vörnin fær óhjákvæmilega slag á tígul í lokin. Einn niður.

- (1) *Hvað þýða sagnir?*
- (2) *Hvað er um spilamennsku sagnhafa að segja?*
- (3) *Var vörnin nákvæm?*
- (4) *Af hverju spilaði Austur hjartaþristi til baka í öðrum slag?*

## Sagnir

### (1) Hvað þýða sagnir?

Opnun á lit og svar á lit á fyrsta þrepi (1-yfir-1) er algengasta byrjun sagna í Standard. Endursögn opnara á 1Gr. sýnir 12-14 punkta og jafna skiptingu og svarhönd er þá í góðri aðstöðu til að sjá hvað spilin þola. Í þessari stöðu nota margir svonefnda *tvíhleypu*, en þá eru sagnirnar 2♣ og 2♦ gervi-sagnir, sem hafa það hlutverk eitt að sýna punktastyrkinn. Svarhönd segir alltaf 2♣ með *geimáskorun*, en 2♦ með *spil sem duga í geim* a.m.k. Sagnirnar 2♣ og 2♦ eru því “tvö hlaup” tvíhleypunnar! Utfærslan í heild:

### TVÍHLEYPAN

OPNARI	SVARHÖND
1 ♦	1 ♠
1 Gr.	2 ♣ = 8-12 HP, einhvers konar áskorun.
	2 ♦ = (11)12+ HP, krafa í geim.
	2 ♥ = Veik spil með minnst 5 spaða og 4 hjörtu.
	2 ♠ = Veik spil með langan spaða.
	2 Gr. = Geimkrafa með 4441-skiptingu.
	3 ♣ = Veik spil með langt lauf!
	3 ♦ = Geimkrafa með 5-5 skiptingu a.m.k.
	3 ♥ = Geimkrafa með 5-5 skiptingu a.m.k.
	3 ♠ = Geimkrafa með þéttan lit (ÁKD sjötta a.m.k.).

Með veik skiptingarspil segir svarhönd 2♥ eða 2♠ eftir atvikum, en 3♣ með langt lauf og veikt svar. Sögnin 3♣ er svolítið út úr kortinu miðað við aðrar sagnir á 3ja þrepi, sem eru geimkröfur, en einhvern veginn verður að vera hægt að komast í laufbút. Leiðin í tígulbútinn liggur hins vegar í gegnum 2♣, en við því svári má opnari ekki segja neitt annað en 2♦. Síðan gerist það oftast að svarhönd sýnir skiptinguna og hefur þá boðið upp á geim, en einstaka sinnum er það ætlun svarhandar að passa með langan tígul og veik spil. Tveggja granda sögn svarhandar er einkennileg, en þar eð engin þörf er á eðlilegri áskorun (því þá er alltaf farið í gegnum 2♣), er ágætt að eiga kost á að sýna sterka þriggja lita hönd með einspil. Opnari spyr um einspilið með 3♣.

Ekki þarf að hafa mörg orð um framhaldið þegar svarhönd krefur í geim með 2♦; sögnum vindur fram á eðlilegan máta, en þó hefur forgang að styðja svarlit makkers með þrilit.

*Tvíhleypan fellur úr gildi um leið og mótherjarnir blanda sér í sagnir.*

## GRANDSTÖÐUR

Í Standard-kerfinu er áhersla lögð á að sýna punktastyrkinn nákvæmlega þegar skiptingin er jöfn. Uppbyggingin er svona:

Grandstöður:	Dæmi:
(1) Með 12-14 HP er opnað á lit og grand sagt á lægsta þrepi næst.	(1) 1♣ - 1♥ 1Gr. = 12-14
(2) Með 15-17 HP er opnað á grandí.	(2) 1Gr. = 15-17
(3) Með 18-19(20) HP er opnað á lit og síðan stokkið í grandí.	(3) 1♦ - 1♠ 2Gr. = 18-19
(4) Með 20-22 HP er opnað á 2Gr.	(4) 2Gr. = 20-22
(5) Með 23+ HP er opnað á 2♣, alkröfu.	(5) 2♣ - 2♦ 2Gr. = 23-24 3Gr. = 25-26

## EINHLEYPAN

Þegar opnari sýnir 18-19 punkta og jafna skiptingu (dæmi-3), er hvorki svigrúm né þörf á tvihleypunni, en í staðinn eru 3♣ margræð gervisögn, sem kalla má *einhleypu* til samræmis. Framhaldið er byggt þannig upp:

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥
2 Gr.	3 ♣ = Biður opnara að segja 3♦. *
	3 ♦ = Minnst 5 hjörtu og 4 tíglar, geimkrafa.
	3 ♥ = Minnst 5-litur í hjarta, geimkrafa.
	3 ♠ = Minnst 5 hjörtu og 4 spaðar, geimkrafa
	3 Gr. = Til að spila.
	4 ♣ = Eðlilegt, slemmuáhugi, biður um fyrirstöðusögn.

\* Svarhönd getur haft eitt og annað í hyggju með 3♣:

- Leita að 4-4 samlegu í spaða með 4-lit í hjarta og 4-lit í spaða.
- Stansa í bót með veik spil og langan lit.
- Gefa áskorun í laufslemmu.
- Undirbúa Roman lykilspilaspurningu með lauf sem tromp.

Tilgangur svarhandar með 3♣ kemur í ljós í næstu sögn:

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥
2 Gr.	3 ♣
3 ♦ ( <i>skylda</i> )	Pass = Veikt með langan tígul.
	3 ♥ = Fárveikt með langt hjarta — opnari á að passa.
	3 ♠ = 4-4 í hálitunum, geimkrafa.
	3 Gr. = Slemmuáskorun í laufi.
	4 ♣ = Lykilspilaspurning með lauf sem tromp.

### FRAMHALD EFTIR OPNUN Á 2GR. OG EFTIR 2♣-2♦;2GR.

Svör við tveggja granda opnun eru að sumu leyti skyld svörum við 1Gr. — Puppet Stayman og yfirfærslur í hálti; en margt er líka öðruvísi. Sumir yfirfæra í lauf og tígul með 3♠ og 3Gr., en það er ekki ráðlegt nema fyrir mjög reynda spilara og nota 3Gr. sem yfirfærslu. Það vill nefnilega gleymast! Því borgar sig kannski að sleppa láglitayfirfærslunum og nota 3♠ frekar til að sýna *báða* láglitina. Hér að neðan er svarútfærsla, sem dugir ágætlega, þótt ekki sé hún fullkomin. Sömu útfærslu má nota eftir 2♣-2♦; 2Gr. sem sýnir 23-24 HP.

OPNARI	SVARHÖND
2 Gr.	3 ♣ = Puppet Stayman *
	3 ♦ = Yfirfærsla í hjarta.
	3 ♥ = Yfirfærsla í spaða.
	3 ♠ = Láglitir, hugsanlega aðeins 4-4 með sterk spil.
	3 Gr. = Til að spila.
	4 ♣ = Lauflitur, slemmuáhugi.
	4 ♦ = Tígullitur, slemmuáhugi.
	4 ♥ = Hjartalitur, til að spila.
	4 ♠ = Spaðalitur, til að spila.
	4 Gr. = 11-12 HP, jöfn skipting, áskorun í 6Gr.

\* Svörin við Puppet Stayman eru rakin í neðanmálgrein á bls. 98



## Spilamennska sagnhafa

### (2) Hvað er um spilamennsku Suðurs að segja?

Það verður að gefa NS góða einkunn fyrir sagnir. Þegar Suður frétti af 12-14 HP og jafnri skiptingu, ákvað hann að gefa geimáskorun með 2♣, en síðan sýndi hann hjarta til hliðar við spaðann. Með 14 punkta fer Norður alltaf í geim, og hann gerði rétt í því að velja 4♠. En nú er það úrspilið:

	NORÐUR		
	♠ 1092		
	♥ D76		
	♦ ÁD84		
	♣ ÁD8		
VESTUR		AUSTUR	
♠ K64		♠ G7	
♥ 4		♥ Á10853	
♦ K965		♦ 103	
♣ G10753		♣ K642	
	SUÐUR		
	♠ ÁD853		
	♥ KG92		
	♦ G72		
	♣ 9		
VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	1 ♦	Pass	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	4 ♠	Allir pass	

Út kom einspilið í hjarta og Austur tók á ásinn og gaf makker stungu. Vestur spilaði laufgosa til baka, sem sagnhafi drap með ás og svínaði trompdrottningu.

Stóldrum strax við þann leik. Var svíningin skynsamleg?

Sherlock Holmes hefði tæplega svínað. Ef lesandinn er vel að sér í ritum Conans Doyles um sérvitringinn Holmes, þá minnst hann e.t.v. frásagnarinnar um *hundinn sem gelti ekki*. Búið var að tímasetja innbrot kl. níu að kvöldi. Hundur var á heimilinu. Enginn í nágrenninu minntist þess að hafa heyrt hundgá á þessum tíma. Af því dró Holmes þá ályktun að innbrotspjófurinn hafi verið heimavanur. Þetta er einföld ályktun þegar staðreyndir málsins liggja fyrir; hitt er erfiðara að koma auga á *mikilvægi þagnarinnar*.

Austur sá ekki ástæðu til að blanda sér í sagnir við opnun Norðurs á tígli. Segjum sem svo að Austur hafi átt: ♠ K7 ♥ Á10853 ♦ 103 ♣ K642. Hefði hann þá þagað við einum tígli? Tæplega. Austur “gelti ekki” og því gat Suður dregið þá ályktun að hann ætti ekki fyrir “gelti” á einu hjarta og gæti þar með ekki átt spaðakónginn til hliðar við hjartaásinn fimmta og laufkónginn, sem Suður var greinilega ákveðinn í að eigna Austri. Þess vegna hefði sagnhafi betur spilað spaðaás og meiri spaða. Við því hefði Vestur ekki átt neitt svar:

	NORÐUR	
	♠ 10	
	♥ D	
	♦ ÁD84	
	♣ D8	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ 1085
♦ K965		♦ 103
♣ 10753		♣ K64
	SUÐUR	
	♠ D85	
	♥ KG	
	♦ G72	
	♣ —	

Vestur er inni á spaðakóng í þessari stöðu. Ef hann spilar tígli, hleypir sagnhafi á gosann heima og svínar svo drottningunni síðar. Og spili Vestur laufi frá tíunni, er áttan látin úr borði, sem kostar Austur kónginn. Laufdrottningin fríast og sagnhafi losnar þar við einn tígul heima. — Eins og sagnhafi spilaði (svínaði trompdrottningu), komst Vestur að skaðlausu út á smátrompi, en með því að taka á ásinn fyrst, er lokað fyrir þá útgönguleið.

### (3) *Var vörnin nákvæm, eða m.ö.o. gat Vestur varist innkastinu?*

Vestur var óþarflega flottur á því að spila laufgosa í þriðja slag. Lítið lauf hefði dugað jafnvel. Sagnhafi djúpsvínar seint á niuna, og í reynd hefði hann auðvitað dregið með ás, en þá ætti Vestur eftir G10 í laufi til að spila í gegnum D8 síðar. Og það kostar engan slag.

En sagnhafi getur samt unnið spilið, þó svo að Vestur spili smálaufi, en ekki gosanum.

Sérðu hvernig?

Eftir sem áður tekur sagnhafi með laufás og spilar svo spaðaás og meiri spaða. Vestur lendir inni og spilar sér út á laufgosa. Drottningin er lögð á og kóngur Austurs trompaður. Staðan er þá þessi:

	NORÐUR	
	♠ 10	
	♥ D	
	♦ ÁD84	
	♣ 8	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ 1085
♦ K965		♦ 103
♣ 1073		♣ 64
	SUÐUR	
	♠ D8	
	♥ KG	
	♦ G72	
	♣ —	

Nú tekur sagnhafi slagina sína á hjarta og spilar síðan trompunum tveimur sem eftir eru. Síðasta trompið *þvingar* Vestur í láglitunum:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ —	
	♦ ÁD8	
	♣ 8	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ 10
♦ K96		♦ 103
♣ 10		♣ 6
	SUÐUR	
	♠ 8	
	♥ —	
	♦ G72	
	♣ —	

Trompáttu er spilað. Vestur má bersýnilega ekki henda lauftiunni, því þá verður laufáttan í borðinu slagur, svo hann er tilneyddur til að fara niður á kóng annan í tígli. Þá kastar sagnhafi laufinu úr borði og svínar næst tíguldrottningu. Kóngur Vesturs kemur í ásinn og gosinn verður slagur.

## KASTÞRÖNG

Kastþröng hefur oft komið við sögu í æfingaspilum þessarar bókar og því kannski kominn tími til að skoða fyrirbærið af vísindalegri nákvæmni. Kastþröng (þvingun) er til í ótal afbrigðum, en sú algengasta er *einföld* kastþröng, sem svo er kölluð vegna þess að hún verkar aðeins á annan mótherjann, en ekki vegna þess hversu auðveld hún er (þótt reyndar vilji svo til um einfalda þvingun að hún er líka “einföldust” í framkvæmd).

En hvað er kastþröng, nákvæmlega?

*Kastþröng er spilamennska sem þvingar spilara til að láta af hendi spil sem hann má ekki missa.*

Yfirleitt inniheldur hver bridshönd bæði *virkt* og *óvirkt* spil. Þau spil eru *virkt* sem hafa *einhverju hlutverki að gegna*: eru slagir, eða mögulegir slagir, valda liti, stoppa liti o.s.frv. *Spilari lendir í kastþröng þegar hann er þvingaður til að láta af hendi virkt spil.*

## EINFÖLD KASTÞRÖNG

Skilyrði þess að sagnhafi geti náð fram einfaldri kastþröng eru þessi:

- (1) Annar varnarspilarinn verður að hafa *virkt* spil í tveimur litum.
- (2) Sagnhafi þarf að eiga alla þá slagi sem eftir eru utan einn.
- (3) Það verður að vera a.m.k. ein hótun í yfirhönd.
- (4) Það verður að vera innkoma á yfirhöndina.

Hér eru tvö orð sem þurfa skýringar við — *hótun* og *yfirhönd*.

*Hótun* er hvert það spil sem mun taka slag að því gefnu að andstæðingur sé þvingaður til að kasta virku spili í litnum.

Sú hönd sem spilar út í slaginn heitir *forhönd*, sú sem setur næst í er *millihönd*, hin næsta *yfirhönd* og sú síðasta *bakhönd*.

Lítum nú stöðumynd:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ —	
	♦ G	
	♣ ÁG	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ —
♦ D		♦ 2
♣ KD		♣ 102
	SUÐUR	
	♠ Á	
	♥ —	
	♦ —	
	♣ 76	

Suður á út og tekur þrjá síðustu slagina. Hann spilar spaðaás og þvingar Vestur í tígli og laufi. Ef Vestur hendir tíguldrottningu, fríast gosinn auðvitað, og ef Vestur kastar frá sér öðru hjónanna í laufi, verður gosinn þar slagur. Spaðaásinn er *þvingunarspilið* — spilið sem rekur smiðs-höggið á framkvæmdina.

Lítum sem snöggvast á skilyrðin sem sett voru fram á síðustu síðu:

- (1) Annar andstæðingurinn verður að hafa virk spil í tveimur litum (valda tvo liti).  
Það stemmir: Vestur á virk spil í tígli og laufi.
- (2) Sagnhafi verður að eiga þá slagi sem eftir eru utan einn.  
Stemmir: Sagnhafi á spaðaás og laufás.
- (3) Það verður að vera a.m.k. ein hótun í yfirhönd.  
Stemmir: Þær eru reyndar tvær, gosarnir í láglitunum.  
En taktu eftir því að það væri í lagi að flytja aðra hótunina yfir á forhöndina (suðurhöndina). Kastþröngin gengi upp á sama hátt þótt Suður ætti tígulgosa og eitt lauf, eða laufgosann annan.
- (4) Það verður að vera innkoma á yfirhöndina (samband við höndina).  
Stemmir: Laufásinn er innkoman.

Þessi kastþröng er einföld — verkar aðeins á annan mótherjann — en jafnframt *stöðubundin*. Og hvað er átt við með því?



Einföld kastþröng getur verið með tvennu móti: *jafnvíg* (sjálfvirk) eða *stöðubundin*. Skoðum dæmi um jafnvíga kastþröng:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ —	
	♦ 3	
	♣ ÁG	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ —
♦ D		♦ D
♣ KD		♣ KD
	SUÐUR	
	♠ Á	
	♥ —	
	♦ G	
	♣ 7	

Þetta er nánast sama dæmið og hér á undan, nema hvað tígulhótunin (tígulgosinn) er núna á hendi sagnhafa. Spaðaás er spilað og *nú er sama hvor mótherjinn valdar báða litina*. Ástæðan er sú að sagnhafi á eitt óvirkt spil í borði (tígulþristinn) sem hann getur fleygt án þess að missa tökin. Þvingunin virkar því einnig á bakhöndina (Austur hér). Í stöðubundinni kastþröng eru báðar hótanirnar á yfirhöndinni, og því er þar ekkert óvirkt spil til að henda í þvingunarspilið. Bakhöndin getur þá varist með því að kasta af sér í samræmi við yfirhöndina.

### SAMBANDIÐ MILLI HANDANNA

Í einfaldri kastþröng geta *innkomuskilyrðin* verið með þrennu móti:

- (a) Innkoma yfirhandar er í sama lit og hótun hennar.
- (b) Yfirhöndin á innkomu í hótunarlit forhandar.
- (c) Yfirhöndin á innkomu í hótunarlit forhandar, en forhöndin á innkomu í hótunarlit yfirhandar.

Bæði dæmin sem við höfum skoðað tilheyra flokki (a). Innkoman er í báðum tilfellum laufásinn, þar sem laufgosinn er hótunin í litnum.

Lítum næst á hina flokkana tvo:

(b) Innkoma yfirhandar  
er í hótunarlit forhandar:

NORÐUR (YFIRHÖND)

♠ —  
♥ —  
♦ 85  
♣ Á5

VESTUR (MILLIHÖND)

♠ —  
♥ 109  
♦ —  
♣ 43

AUSTUR (BAKHÖND)

♠ —  
♥ —  
♦ 9  
♣ DG6

SUÐUR (FORHÖND)

♠ Á  
♥ —  
♦ —  
♣ K97

Suður á út og spilar spaðaás (þvingunarspilið), en hendir tígulfimmu úr borði. Nú er Austur í kastþröng: Ef hann hendir hæsta tígli, verður átta blinds góð, og ef hann fleygir frá laufinu, fríast slagur á laufhund. Hér eru hótanirnar tígulátta (yfirhönd) og laufhundur (forhönd).

(c) Innkoma yfirhandar er í  
hótunarlit forhandar og öfugt.

NORÐUR

♠ 2  
♥ —  
♦ Á  
♣ D2

VESTUR

♠ —  
♥ —  
♦ K5  
♣ K7

AUSTUR

♠ —  
♥ —  
♦ K5  
♣ K7

SUÐUR

♠ Á  
♥ —  
♦ D4  
♣ Á

Spaðaás er spilað og ef annar mótherjinn á báða kóngana lendir hann í kastþröng. Þetta afbrigði heitir *víxlþröng*. — Þegar innkomuskilyrði (a) er til staðar er kastþröngin ýmist jafnvíg eða stöðubundin, en þegar samgangurinn er með hætti (b) og (c) er þvingunin alltaf jafnvíg.

## TVÖFÖLD KASTÞRÖNG

Tvöföld kastþröng er það kallað þegar *báðir andstæðingarnir* eru neyddir til að láta af hendi virkt spil. Það er alltaf um *þrjár hótanir* að ræða:

	NORÐUR	
	♠ 3	
	♥ —	
	♦ —	
	♣ ÁK3	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ Á
♦ Á		♦ —
♣ D104		♣ G95
	SUDUR	
	♠ Á	
	♥ K	
	♦ K	
	♣ 2	

Spaðaás er spilað. Vestur verður að halda í tígulásinn og hendir því laufi. Austur verður á sama hátt að hanga á hjartaás og neyðist þá líka til að henda frá laufinu. Þar með verður laufþristurinn í borði slagur.

Hér er spaðaás þvingunarspilið, en hótanirnar eru hjartakóngur, tígul-kóngur og laufþristur.

Tvöföld kastþröng er í rauninni ekkert annað ein *einföld kastþröng á báða andstæðingana*. Sagnhafi á hótanir í þremur litum og þarf hvor mótherjinn um sig að passa upp á tvo liti, *einn sérstaklega, en annan sameiginlega*.

Þú sérð að kastþröngin að ofan er *jafnvíg* í þeim skilningi að það breytir engu þótt Austur og Vestur skipti á ásunum sínum í rauðu litunum; þvingunin virkar eftir sem áður. Ástæðan er sú að yfirhöndin (blindur hér) á eitt óvirkt spil — spaðaþristinn. En ef við færum eina hótunina yfir á norðurhöndina þá gildir það ekki lengur:

Líttu á stöðumyndina á næstu síðu:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ —	
	♦ K	
	♣ ÁK3	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ —		♥ Á
♦ Á		♦ —
♣ D104		♣ G95
	SUÐUR	
	♠ Á	
	♥ K	
	♦ —	
	♣ 62	

Hér gengur þvingunin upp, þar eð Vestur er með tígulvaldið á undan blindum. Hann verður að henda laufi í spaðaás, en þá fleygir sagnhafi tígulkóng úr borði, sem hefur nú ekki lengur neinu hlutverki að gegna. Austur þvingast svo í hjarta og laufi. — En líttu nú á:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ —	
	♦ K	
	♣ ÁK3	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ —
♥ Á		♥ —
♦ —		♦ Á
♣ D104		♣ G95
	SUÐUR	
	♠ Á	
	♥ K	
	♦ —	
	♣ 62	

Hér virkar kastþröngin ekki. Vestur hendir laufi í spaðaásinn, en nú er blindur í vandræðum með afkast; öll spil hans eru virk. Ef tígulkóngurinn er látinn í glatkistuna, lætur Austur tígulásinn fjúka á eftir honum og heldur valdi á laufinu. Hér er þvingunin því stöðubundin.

Til eru ýmis afbrigði af tvöfaldri kastþröng, en um þau flest gildir að þvingunarspilið er í fjórða litnum, þ.e.a.s. það er frítt spil í lit, sem hvorugur andstæðinganna á spil í. En svo er þó ekki alltaf:

	NORÐUR	
	♠ Á2	
	♥ D5	
	♦ —	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ K4		♠ D6
♥ K3		♥ —
♦ —		♦ KD
♣ —		♣ —
	SUÐUR	
	♠ 3	
	♥ Á	
	♦ ÁG	
	♣ —	

Grand er spilað. Sagnhafi leggur niður hjartaás, sem þvingar Austur til að kasta spaða. Þá kemur tígulás og þjarnar að Vestri í hálitunum.

Hér gerist kastþröngin í *áföngum*, þ.e. fyrst er Austur þvingaður og síðan Vestur. Tvöföld þvingun er oft með þessu móti, þó að algengara sé að báðir lendi *samtímis* í kastþröng.

### ÞREFÖLD KASTÞRÖNG

Þreföld kastþröng (þríþröng), verkar aðeins á annan mótherjann, en nafngiftin kemur af því að spilarinn er þvingaður í *þremur litum*, en ekki tveimur, eins og þegar um einfalda þvingun er að ræða. Í því tilfelli getur sagnhafi kreist út *tvö* slagi.

Sjá dæmi á næstu blaðsíðu:



	NORÐUR	
	♠ ÁD65	
	♥ ÁK876	
	♦ 43	
	♣ K2	
VESTUR		AUSTUR
♠ G1098		♠ 432
♥ DG92		♥ 103
♦ 6		♦ 1098752
♣ G1087		♣ D3
	SUÐUR	
	♠ K7	
	♥ 54	
	♦ ÁKDG	
	♣ Á9654	

Suður spilar 7Gr. og Vestur kemur út með ♠G. Sagnhafi á aðeins 11 slagi beint. Hann tekur fyrsta slaginn heima og spilar tigli fjórum sinnum. Vestur þarf að henda þrisvar af sér. Hann má missa eitt lauf og eitt hjarta, en hverju á hann að kasta í fjórða tígulinn?

	NORÐUR	
	♠ ÁD6	
	♥ ÁK87	
	♦ —	
	♣ K2	
VESTUR		AUSTUR
♠ 1098		♠ 43
♥ DG9		♥ 103
♦ —		♦ 1098
♣ G108		♣ D3
	SUÐUR	
	♠ 7	
	♥ 54	
	♦ G	
	♣ Á9654	

Ef hann hendir laufi eða hjarta, fær sagnhafi þar strax tvo slagi, svo Vestur gerir best í því að kasta frá spaðanum. En þá tekur sagnhafi þrjá slagi á spaða og þvingar Vestur aftur. — Þreföld kastþröng er því eins konar “endurtekin” einföld þvingun á sama mótherjann.

## Vörnin

### (4) Af hverju spilaði Austur hjartapristi til baka í öðrum slag?

Þegar Austur gaf makker sínum stungu í æfingaspilinu valdi hann hjartapristinn — lægsta spilið sitt. Hann átti upphaflega Á10853. Af hverju valdi hann þristinn umfram annað spil. Var það tilviljun ein eða hafði það val einhverja sérstaka merkingu?

Það var engin tilviljun. Austur var að *biðja um lauf til baka*.

### HLIÐARKALL

Settu þig í spor Vesturs, sem hér er í vörn gegn 4♠ eftir þessar sagnir NS:

NORÐUR	SUÐUR
1 ♠	2 ♥
4 ♥ *	Pass

\* Svar á 2♥ við 1♠ lofar alltaf 5-lit minnst. Því stekkur Norður í 4♥ þótt hann eigi aðeins þrilit.

Þú kemur út með einspilið í spaða og makker tekur með ás og spilar aftur spaða, sem þú trompar.

*Hvort spilarðu nú tígli eða laufi?*

NORÐUR	♠ KDG108
	♥ G32
	♦ KDG
	♣ 102
VESTUR	
	♠ 5
	♥ D64
	♦ 8732
	♣ G8765

Ef makker á ásinn í öðrum láglitnum, fer spilið niður ef þú kemur honum þar inn til að fá aftur spaða. Hjálparlaust, er ekki um annað að ræða en giska á annan litinn, sem þýðir að þér mistekst í annað hvort skipti í slíkum stöðum. En auðvitað er hjálp til. *Makker segir þér* hvað hann vilji fá til baka með spilinu sem hann lætur þig trompa. Reglan er svohljóðandi:

**Hátt spil fyrir hærri lit, lágt spil fyrir lægri lit.**

Aðeins tveir litir koma til greina, því trompið og liturinn sem spilað er, eru auðvitað undanskildir.

Ef makker hefði spilað spaðanú til baka, þá væri það hliðarkall í tígli — hærri litnum.

Ef hann hefði spilað spaðatvistinum til baka, væri það hliðarkall í laufi — lægri litnum.

Í öðrum slag spilaði makker *spaðaníunni*, sem er ótvírætt kall í tígli, því það er greinilega hans hæsta spil.

Vestur hlýðir einfaldlega og spilar tíguláttunni, til að sýna að hann kunni að nota regluna líka (tíguláttan er hans hæsta spil og því kall í spaða).

Kannski óþarfa natni, að þínu mati, en það er alveg hugsanlegt að Vestur vilji frekar lauf til baka — til dæmis ef hann á eintóm smátromp og ♣ÁD.

Austur drepur auðvitað á tígulásinn og spilar spaða, og

þó svo að Suður eigi ekki fleiri spaða til, þá ræður hann ekki við þessa vörn. Ef hann trompar með tíu, getur Vestur yfirtrompað, og ef hann stingur frá með ás eða kóng, *uppsærist* slagur á trompdrottningu.

### HVAÐ EF?

Í þessu dæmi *veit Austur hvað hann vill*. En svo er ekki alltaf; kannski vegna þess að maður á jafn góð eða slæm spil í báðum litunum sem eftir eru. Hvað er þá til ráða?

Þá er valið *hlutlaust millispil* — miðjumóð, sem þýðir einfaldlega að maður hafi ekki afgerandi skoðun á málinu og eftirláti makker að beita dómgreind sinni.

### ÆFINGASPILIÐ AFTUR

Austur átti laufkónginn á eftir ÁD8 í æfingaspilinu og kaus því að kalla í þeim lit. Það fór ekki framhjá sagnhafa, frekar en Vestri, og því gat hann reiknað með að Austur ætti laufkónginn. En þannig er það með nákvæmar reglur, bæði í sögnum og vörn: mótherjarnir geta nýtt sér þær líka.

	NORÐUR	
	♠ KDG108	
	♥ G32	
	♦ KDG	
	♣ 102	
VESTUR		AUSTUR
♠ 5		♠ Á9632
♥ D64		♥ 75
♦ 8732		♦ Á96
♣ G8765		♣ D94
	SUÐUR	
	♠ 74	
	♥ ÁK1098	
	♦ 1054	
	♣ ÁK3	

## Æfing 13

NORÐUR
♠ ÁD32
♥ KD54
♦ KG7
♣ 86
SUÐUR
♠ K54
♥ Á72
♦ ÁD3
♣ ÁG109

Þú ert í suður og spilar sex grönd eftir þessar sagnir:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 ♣
Pass	1 ♥	Pass	2 Gr.
Pass	3 ♣	Pass	3 ♦
Pass	3 ♠	Pass	3 Gr.
Pass	6 Gr.	Allir pass	

Útspil: ♦10.

*Hver er áætlunin? (Í smáatriðum!)*

## SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

- 1♣ = 12-20 HP, minnst þrífilitur í laufi.
- 1♥ = 6+ HP, minnst 4-litur (svarað fyrst á lægri lit með 4-4).
- 2Gr. = 18-19 HP, jöfn skipting, ekki fjórlitur í hjarta.
- 3♣ = Einhleypan, biður um 3♦.
- 3♦ = Eins og um er beðið.
- 3♠ = 4-4 í hálitunum, geimkrafa.
- 3Gr. = Engin samlega (svarhönd segir strax 3♠ með 5♥ og 4♠).
- 6Gr. = “Þá það, en 15 punktar á móti 18 duga í slemmu.”

## Lausn á æfingu 13

Suður á tíu örugga slagi. Ef báðir hálitir falla 3-3, fást tveir slagir í viðbót, sem gerir tólf í allt. En líkur á því eru ekki miklar (fyrirframlíkur á 3-3-legu eru 36%), svo sennilega þarf að fá slag á lauf. Laufliturinn býður upp á tvísvíningu, og það er ágæt byrjun að taka fyrsta slaginn í borði og spila strax laufi á gosann. Ef Austur er með hjónin, er hægt að sækja tvo slagi á litinn. En í þetta sinn drepur Vestur með kóng og spilar aftur tígli, sem Suður tekur heima með ás.

Þá er næsta vers að kanna leguna í öðrum hálitnum. Það er óþarfi að hætta strax á laufsvíninguna, því hún er óþörf ef hálitirnir brotna báðir, þrátt fyrir allt. Segjum að sagnhafi prófi fyrst hjartað, taki þar þrjá efstu. Austur hendir tígli í þriðja hjartaslaginn og þá er ljóst að a.m.k. einn aukaslagur þarf að koma á lauf. En áður en laufinu er svínað aftur, er snjallt að taka síðasta tígulslaginn á kónginn í borði. Tígullegan kemur þá í ljós og Vestur hendir laufi í slaginn. Nú er lauftíu svínað. Sú svíning heppnast og þá er staðan þessi:

Laufásinn er tekinn, en ekki kemur drottningin. Hins vegar þvingar laufásinn Vestur í hálitunum. Til að halda í hjartagosa, verður hann að henda spaða, svo tólfti slagurinn fæst á spaðahund.

	NORÐUR	
	♠ ÁD32	
	♥ KD54	
	♦ KG7	
	♣ 86	
VESTUR		AUSTUR
♠ G1087		♠ 96
♥ G983		♥ 106
♦ 109		♦ 86542
♣ K32		♣ D754
	SUÐUR	
	♠ K54	
	♥ Á72	
	♦ ÁD3	
	♣ ÁG109	

	NORÐUR	
	♠ ÁD32	
	♥ 5	
	♦ —	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ G1087		♠ 96
♥ G		♥ —
♦ —		♦ 8
♣ —		♣ D7
	SUÐUR	
	♠ K54	
	♥ —	
	♦ —	
	♣ Á9	



## Æfing 14

### I. Sagnir ganga:

VESTUR	MAKKER	AUSTUR	ÞÚ
—	1 ♦	Pass	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	???

Hvað segirðu næst með þessar hendur:

- (a) ♠ KG765 ♥ 532 ♦ ÁD32 ♣ 3 \_\_\_\_\_
- (b) ♠ ÁDG65 ♥ Á65 ♦ K3 ♣ 1087 \_\_\_\_\_
- (c) ♠ KD10953 ♥ 3 ♦ G43 ♣ 643 \_\_\_\_\_
- (d) ♠ KG432 ♥ G1093 ♦ 63 ♣ D2 \_\_\_\_\_
- (e) ♠ ÁKD1097 ♥ 65 ♦ DG6 ♣ G6 \_\_\_\_\_
- (f) ♠ KG32 ♥ 4 ♦ 86 ♣ G109865 \_\_\_\_\_
- (g) ♠ ÁKG86 ♥ 43 ♦ 8 ♣ ÁDG96 \_\_\_\_\_
- (h) ♠ ÁG1096 ♥ KDG32 ♦ D3 ♣ 9 \_\_\_\_\_
- (i) ♠ KD108 ♥ 7 ♦ ÁD43 ♣ K984 \_\_\_\_\_

### II. Sagnir ganga:

VESTUR	MAKKER	AUSTUR	ÞÚ
—	1 ♦	Pass	1 ♠
Pass	2 Gr.	Pass	???

Hvað segirðu næst með þessar hendur:

- (j) ♠ KG632 ♥ DG73 ♦ 3 ♣ K54 \_\_\_\_\_
- (k) ♠ D876 ♥ 65 ♦ D6532 ♣ 32 \_\_\_\_\_
- (l) ♠ KDG743 ♥ K3 ♦ K6 ♣ 852 \_\_\_\_\_
- (m) ♠ 109865 ♥ G865 ♦ 4 ♣ D32 \_\_\_\_\_

*Sjá svör á næstu blaðsíðu.*

## Svör við æfingu 14

### I. Sagnir ganga:

VESTUR	MAKKER	AUSTUR	ÞÚ
—	1 ♠	Pass	1 ♠
Pass	1 Gr.	Pass	???

Hvað segirðu næst með þessar hendur:

- (a) ♠ KG765 ♥ 532 ♦ ÁD32 ♣ 3      2♣. Áskorun; næst 2♠.
- (b) ♠ ÁDG65 ♥ Á65 ♦ K3 ♣ 1087      2♦. Geimkrafa.
- (c) ♠ KD10953 ♥ 3 ♦ G43 ♣ 643      2♠. Veikt.
- (d) ♠ KG432 ♥ G1093 ♦ 63 ♣ D2      2♥. Veikt.
- (e) ♠ ÁKD1097 ♥ 65 ♦ DG6 ♣ G6      3♠. GK; þéttur litur.
- (f) ♠ KG32 ♥ 4 ♦ 86 ♣ G109865      3♣. Veikt með lauf.
- (g) ♠ ÁKG86 ♥ 43 ♦ 8 ♣ ÁDG96      2♦. GK; 3♣ væri veikt.
- (h) ♠ ÁG1096 ♥ KDG32 ♦ D3 ♣ 9      3♥. GK; sýnir 55+.
- (i) ♠ KD108 ♥ 7 ♦ ÁD43 ♣ K984      2Gr. GK með 4144.

### II. Sagnir ganga:

VESTUR	MAKKER	AUSTUR	ÞÚ
—	1 ♠	Pass	1 ♠
Pass	2 Gr.	Pass	???

Hvað segirðu næst með þessar hendur:

- (j) ♠ KG632 ♥ DG73 ♦ 3 ♣ K54      3♥. GK með 5-4+.
- (k) ♠ D876 ♥ 65 ♦ D6532 ♣ 32      3♣. Svo pass við 3♦.
- (l) ♠ KDG743 ♥ K3 ♦ K6 ♣ 852      3♠. Svo 4♦ við 3Gr.
- (m) ♠ 109865 ♥ G865 ♦ 4 ♣ D32      3♣. Svo 3♥ við 3♦.



## 8. kafli

*Gefðu þér góðan tíma til að skoða spilið; sagnir, spilamennsku sagnhafa og vörnina, og svaraðu spurningunum áður en þú lest áfram.*

	NORÐUR		
	♠ 85		
	♥ ÁK102	<i>N/Allir</i>	
	♦ G1075		
	♣ 643		
VESTUR		AUSTUR	
♠ ÁKG6		♠ D10742	
♥ D7643		♥ G9	
♦ 4		♦ Á3	
♣ D102		♣ 9875	
	SUÐUR		
	♠ 93		
	♥ 85		
	♦ KD9862		
	♣ ÁKG		

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	Pass	Pass	1 ♦
Dobl	1 ♥	1 ♠	2 ♦
2 ♠	3 ♦	3 ♠	Pass
Pass	4 ♦	Pass	Pass
Pass			

Útspil: ♠Á.

Vestur tekur fyrstu tvo slagina á ÁK í spaða og Austur fylgir fyrst með tvistinum, en svo tíunni. Vestur skiptir yfir í tromp í þriðja slag, sem Austur tekur og spilar lafníu til baka. Sagnhafi drepur með ás og tekur annað tromp. Spilar svo hjarta á ásinn, laufi á kónginn, og rúllar niður öllum tíglunum. Í síðasta trompið kastar Vestur laufdrottningu í þeirri von að makker eigi gosann, en svo er ekki, og sagnhafi fær tíunda slaginn á laufgosa. Unnið spil.

- (1) *Ertu sammála opnunardobli Vesturs?*
- (2) *Sagnhafi gat valið um þrjár spilaleiðir. Hverjar?*
- (3) *Gat vörnin gert betur?*
- (4) *Af hverju lét Austur fyrst spaðatvist, svo spaðatíu?*

## Sagnir

### (1) Ertu sammála opnunardobli Vesturs?

Sagnir eru vel heppnaðar á báða bóga: AV börðust í 3♠, sem vinnast, svo NS gerðu rétt í því að teygja sig í 4♦. Eina álitamálið er opnunardobl Vesturs með fimmlit í hjarta. Hvort er betra að strögla á litinn eða dbla? Við því er ekki til algilt svar: Kosturinn við litarmeldingu strax, er að makker veit þar og þá af fimmlit, en doblið heldur hinum litunum inni í myndinni. Þetta er spurning um stíl, frekar en rétt eða rangt, en skynsamlegt er þó að taka litargæðin inn í myndina. Hér á Vestur lélegan fimmlit í hjarta, en sterkan fjórilit í spaða, sem gerir doblið að álitlegri sögn.

### SAGNBARÁTTAN

Eftir opnun mótherja eru ýmsar leiðir inn í sagnir: Ein er litarsögn án stökks (strögl/innákoma), sem sýnir minnst fimmlit og HP á bilinu 8-17. Öll stökk í lit eru veik, en grandinnákoma sýnir 15-17 HP í annarri hendi, en er veikari í þeirri fjórðu, 11-14 HP. Sögn ofan í opunarlit mótherja sýnir tvo liti, minnst 5-5-skiptingu. Loks er það opnunardoblið, en það lofar opunarstyrk í punktum og stuðningi við ósögðu litina, nema spilin séu yfirsterk —18+HP— en þá er doblað með hvaða skiptingu sem er.

*Innákoma í lit:* Minnst fimmlitur, (6)8-17(19) HP.

*Stökk í lit:* Hindrun.

*Innákoma á 1Gr:* 15-17 HP í annarri hendi, 11-14 í fjórðu.

*Tvílita innákomur:* 1♥ - 2♥ = 5-5+ í spaða og láglit.

1♠ - 2♠ = 5-5+ í hjarta og láglit.

1♥ - 2Gr. = 5-5+ í láglitum.

1♠ - 2Gr. = 5-5+ í láglitum.

1♣ - 2♣ = 5-5+ í hálitum.

1♦ - 2♦ = 5-5+ í hálitum.

*Opnunardobl:* Minnst 12 HP í annarri hendi, stuðningur við ósögðu litina ef styrkurinn er á bilinu 12-17, en með 18+ HP er doblað á allar hendur, en skiptingunni lýst í næstu sögn. Í fjórðu hendi getur doblið verið veikara ef sagnir eru að deyja út, en það gildir um allar sagnir í verndarstöðu.



## FRAMHALDIÐ? — HVERNIG ER SVARAÐ EFTIR...

...*innákomu makkers í lit*: Innákomann lofar fimmlit, svo þrílitur er nægur stuðningur og hækkað er um eitt þrep með 6-10 punkta. Stökkstuðningur er veikur og byggður á góðu trompi, en hins vegar eru Bergen-sagnirnar 3♣/♦ ekki í gildi, svo það verður að nota lit andstæðinganna til að gefa “alvöru” geimáskorun. Svar á grandí er ekki krafa og sýnir svona 8-11(12) HP, en 2Gr. 13-15. Sögn í nýjum lit er mjög uppbyggjandi, en þó ekki krafa. Stökksagnir í nýjum lit má spila á tvennan máta: sem eðlilegar, kröfusagnir, ellegar “fit-showing”, eins og nú er mjög í tísku, en þá sýnir svárið viðkomandi lit og stuðning við innákomulit makkers um leið.

...*stökk makkers í lit*: Það þarf verulega góð spil til að melda nýjan lit eða grand eftir hindrunarsögn félaga, enda á hann veik spil, samkvæmt skilgreiningu. En allar hækkanir í lit makkers eru frekari hindranir, sem gegna því hlutverki einu að gera mótherjunum gramt í geði.

...*grandinnákomu makkers*: Í annarri hendi lofar grandinnákoma 15-17 HP og þá er svarað eins og makker hafi opnað á grandí; þ.e.a.s. Stayman og yfirfærslur eru í fullu gildi. Yfirfærslu í opunarlit mótherja má nota á ýmsan máta, t.d. til að spyrja um tvöfalda fyrirstöðu í litnum. Þegar makker grandar í fjórðu hendi í verndarstöðu; dæmi: 1♠ - Pass - Pass - 1Gr; er hann með veikari spil, 11-14 HP, en þá eru öll svör eðlileg og litur mótherjanna eina krafan. Öðru máli gegnir ef makker segir grand í fjórðu hendi þegar félagi opnarans hefur svarað; dæmi: 1♦ - Pass - 1♠ - 1Gr. Hér á makker 15-17 HP, en svör þín eru eigi að síður eðlileg, og þú notar liti mótherjanna sem kröfur, þá sjaldan þú átt einhver spil í þessari stöðu.

...*tvíllita innákomu makkers*: Styrkurinn á tvíllita innákomum er nokkuð breytilegur eftir stöðum. Utan hættu gegn á hættu, getur makker verið tiltölulega veikur og því ber að taka tillit til þess. Þegar annar litur makkers er ekki þekktur, eins og þegar hann segir tvo í hálit mótherja, eru 2Gr. notuð til að spyrja um hinn litinn, en spurningin er jafnframt uppbyggjandi sögn. Með veik spil og vilja til að spila annan láglitinn er svarað á 3♣, sem makker leiðréttir í 3♦ með tígul.

...*opunardobl makkers*: Þótt allir noti opunardobl, hafa fáir fyrir því að skilgreina áframhaldið í smáatriðum. Það er þó mjög mikilvægt og einkum og sér í lagi tvö atriði: Sagnir ganga: 1♦-Dobl-Pass-? og þú átt að svara. Hvað þýðir stökk þitt í 2♣? Lofar það fimmlit eða geturðu átt fjórlit? Og hvað þýðir sögn þín í opunarlit mótherjanna — 2♦ hér? Augljóslega er um kröfusögn að ræða, en hvenær má passa undir geimi í framhaldinu?

## SVÖR VIÐ OPNUNARDOBLI

ÞÚ	NORÐUR	MAKKER	SUÐUR
—	1 ♦	Dobl	Pass

- 1♥/♠ = 0-7 HP, lengsti litur.  
 1Gr. = 6-10 HP, jöfn skipting, fyrirstaða í tígli.  
 2♣ = 0-7 HP, lengsti litur.  
 2♦ = 8+ HP, krafa, en ekki endilega krafa um geim.  
 2♥/♠ = 8-10 HP, nákvæmlega fimmlitur; ekki krafa.  
 2Gr. = 11-12 HP, jöfn skipting, góð fyrirstaða í tígli.  
 3♣ = 8-10 HP, minnst fimmlitur, enginn áhugi á hálit; ekki krafa.  
 3♥/♠ = 5-8 HP, sexlitur; ekki krafa.  
 3Gr. = 13-15 HP, jöfn skipting, góð fyrirstaða í tígli.  
 4♥/♠ = Nóg í geim, minnst fimmlitur.

Stökk í tvo í hálit er hér bundið við fimmlit, en um það mál eru deildar meiningar. Ein afleiðingin af því skilyrði er sú, að það verður að fara aðrar leiðir með 8+ HP og tiltölulega jafna skiptingu, eða spil eins og þessi:

♠ KG76 ♥ 74 ♦ G102 ♣ Á542

Þetta eru 9 HP, sem kannski er nóg í geim, ekki sist ef makker á fjórlit í spaða. Ef menn skilgreina stökkið í 2♣ sem fimmlit, verður að melda 2♦ hér — lit andstöðunnar. En hvað gerist svo í framhaldinu? Hvað er krafa og hvað ekki?

ÞÚ	NORÐUR	MAKKER	SUÐUR
—	1 ♦	Dobl	Pass
2 ♦	Pass	2 ♥ ?	Pass
2 ♠ ?	Pass	?	

Eru 2♥ makkers krafa? Er 2♣ sögnin þín krafa? En næsta sögn makkers?

Spilarar nota hér tvær gjörólíkar aðferðir. Sumir nota þá reglu að ekki megi passa fyrr en búið er að samþykkja lit. Sem þýðir að bæði 2♥ og 2♠ eru kröfusagnir en ef makker hækkar næst í 3♠ væri það áskorun. Samkvæmt hinni aðferðinni eru hvorki 2♥ né 2♠ kröfusagnir. Síðari aðferðin leggur þá skyldu á herðar doblarans að melda af meiri krafti með sterka opnun.

Hvor aðferðin er betri?

Góð spurning, en það væri að hætta sér út í trúarbragðadeilur að reyna að svara henni. Aðalmálið er að velja aðra hvora og ræða um það við makker!

## MILLIHÖND MELDAR

Hingað til höfum við gert ráð fyrir að millihönd passi opnunardobl makkers. En hverju breytir það ef millihönd ...

- (a) ...*segir nýjan lit?*  
 (b) ...*segir eitt grand?*  
 (c) ...*hækkar lit félaga síns?*

(a)	ÞÚ	NORÐUR	MAKKER	SUÐUR
	—	1 ♠	Dobl	1 ♠
	???			

Til eru þjófóttir skrattar og því er skynsamlegt að nota dobl í þessari stöðu til að sýna minnst fjórlit í spaða — lit svarhandar. Aðrar sagnir eru eðlilegar. En þar sem kostur er á sögn í tveimur litum móherjanna, ætti lægri liturinn að vera veikari sögn. Þú myndir segja 2♠ hér með spil eins og þessi....

♠ 76 ♥ DG43 ♦ Á32 ♣ G1054

....og hyggst þá passa ef makker lætur duga að segja 2♥ eða 3♣.

(b)	ÞÚ	NORÐUR	MAKKER	SUÐUR
	—	1 ♠	Dobl	1 Gr.
	???			

Doblið lofar hér 8+ HP og stingur upp á refsingu; 2♦ er krafa, oftast með tvo liti, en aðrar sagnir baráttu um bótinn.

(c)	ÞÚ	NORÐUR	MAKKER	SUÐUR
	—	1 ♠	Dobl	2 ♦
	???			

Dobl í þessari stöðu er svonefnt *svardobl*, sem er til úttekta og lofar 8+ HP. Það gildir einnig eftir stökkstuðning andstæðings í þrjá, en lofar þá minnst 10 HP. Í þessari stöðu myndir þú svardobla með spil eins og....

♠ G1076 ♥ D4 ♦ 72 ♣ KD986

....og breyta síðan 2♥ makkers í 2♠. Hann skilur þá að þú ert að bjóða upp á laufið líka, því þú segðir strax 2♠ ef þú ættir ekki annan spilanlegan lit.

## Spilamennska sagnhafa

Sagnhafa tókst að vinna 4♦ með því að þvinga Vestur í hjarta og laufi. Skoðum betur hvernig hann fór að og hvers vegna:

	NORÐUR	
	♠ 85	
	♥ ÁK102	
	♦ G1075	
	♣ 643	
VESTUR		AUSTUR
♠ ÁKG6		♠ D10742
♥ D7643		♥ G9
♦ 4		♦ Á3
♣ D102		♣ 9875
	SUÐUR	
	♠ 93	
	♥ 85	
	♦ KD9862	
	♣ ÁKG	

Vestur tók tvo slagi á spaða, en söðlaði svo yfir í tromp. Austur drap og spilaði laufi, sem Suður tók með ás. Suður tók nú eitt tromp í viðbót, hjartaás og laufkóng, en renndi svo niður trompunum:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ K102	
	♦ —	
	♣ —	
VESTUR		AUSTUR
♠ —		♠ D
♥ D7		♥ G
♦ —		♦ —
♣ D		♣ 8
	SUÐUR	
	♠ —	
	♥ 8	
	♦ 2	
	♣ G	

Vestur lendir í kastþröng þegar síðasta trompinu er spilað. Ef hann hendir hjarta, verður tían góð, og ef hann kastar laufdrottningu, stendur gosinn.



## (2) Sagnhafi gat valið um þrjár spilaleiðir. Hverjar?

Þvingunin er einföld og jafnvíg, þar eð önnur hótunin er í forhönd — laufgosinn. En það er tæknilegt aukaatriði, því sagnhafi hafði allan tímann í hyggju að þvinga Vestur. Hinar tvær leiðirnar sem komu til greina voru annars vegar að svína laufgosa, og hins vegar að djúpsvína hjartatíunni. Sagnir og vörn AV bentu til að laufsvíningin væri ekki líkleg til að heppnast, en hitt var raunhæfur möguleiki að svína hjartatíunni. En sagnhafi gerði rétt í því að velja frekar þvingunina, því ef Vestur er með laufdrottningu lendir hann alltaf í kastþröng ef hann á DG í hjarta og *ennfremur með fimmlit* í hjarta þegar Austur á Dx eða Gx. Svo sagnhafi spilaði vel. Hins vegar fær Vestur ekkert hrós fyrir vörnina.

## (3) Gat vörnin gert betur?

Vestur gerði rétt í því að spila *ekki* laufi, en þar naut hann hjálpar féлага síns, eins og við sjáum von bráðar. En það var veikt að trompa út. Vestur átti að spila hjarta og ráðast strax á samganginn við borðið, sem þvingunin byggist á. Lítum aftur á stöðumyndina:

	NORÐUR	
	♠ —	
	♥ ÁK102	
	♦ G1075	
	♣ 643	
VESTUR		AUSTUR
♠ G6		♠ D74
♥ D7643		♥ G9
♦ 4		♦ Á3
♣ D102		♣ 9875
	SUDUR	
	♠ —	
	♥ 85	
	♦ KD9862	
	♣ ÁKG	

Vestur hefur tekið tvo slagi á spaða og verður nú að spila hjarta í þriðja slag. Ef sagnhafi drepur með ás og trompar út, fylgir Austur vörninni eftir með því að spila hjartagosa þegar hann er inni á tígulás. Þá er samgangurinn við blindan rofinn og þvingunin út úr myndinni.

En er með sanngirni hægt að ætlast til að Vestur finni þessa vörn?



## Vörrin

Nú er tímabært að íhuga hlutverk Austurs í spilinu.

### (4) Af hverju lét Austur fyrst spaðatvist, svo spaðatfu?

Hérna höfum við aftur spaðalitinn í æfingaspilinu:

Hvað þýðir spaðatvisturinn?

Hvað þýðir spaðatían?

Spaðatvisturinn er blátt áfram kall í spaða, sem er meginreglan þegar makker spilar út mannspli. Austur

lofar þó ekki skilyrðislaust drottningunni, heldur er hann einfaldlega að segja að hann telji best að makker spili litnum áfram — taki á kónginn ef hann eigi hann, eins og oftast er eftir ásútspil. Þess vegna þorir Vestur ekki að spila undan kóngnum.\*

	BLINDUR	
	♠ 85	
VESTUR		AUSTUR
♠ ÁKG6		♠ D10742
	SAGNHAFI	
	♠ 93	

## HLIÐARKALLIÐ ÚTVÍKKAÐ

Með spaðatíunni í öðrum slag er Austur hins vegar að láta í ljósi álit sitt á því hvort hann vilji frekar að makker spili hjarta eða laufi næst. Spaði áfram kemur ekki til greina og Vestur þarf á aðstoð að halda við framhaldið. Blindur er með veikt lauf og það er freistandi fyrir Vestur að spila laufi í von um að fría þar slag ef makker á eitthvað bitastætt í litnum. En með spaðatíunni — *háu spili* — er Austur að benda á hjarta frekar en lauf, eða hærri litinn af þeim sem til greina koma. Reglan er: Hátt spil fyrir hærri lit, lágt fyrir lægri. Austur á reyndar engan sérstakan styrk í hjarta, en hann vill *alls ekki* að makker spili laufi. Því kallar hann í hjarta.

Í síðasta kafla sáum við hvernig hliðarkall er notað þegar stunga er gefin. Þannig kviknaði hugmyndin að reglunni upphaflega. En hliðarkall má nota í fjölmörgum öðrum stöðum, þegar kall/frávísun eða talning eiga ekki við. Í þessu dæmi er búið að kalla í spaða í fyrsta slag og engin ástæða til að láta næsta spil sem Austur lætur í slaginn vera merkingarlaust. Og það sem Vestur þarf vitneskju um er hvað hann eigi að gera næst — hvort hann eigi að spila laufi eða hjarta. Hann varðar ekkert um lengd makkers í spaða — hann vill vita hvar styrkur hans liggur.

\* Ef Austur ætti DGxxx í spaðanum myndi hann láta drottninguna undir á sinn, sem lofar gosanum. Þá gæti Vestur spilað undan kóngnum. Á sama hátt sýnir gosi undir kóng tíuna og tíu undir drottningu níuna.

### HVENÆR ER HLIÐARKALL NOTAÐ?

Hliðarkall tekur almennt við í öðrum eða þriðja slag. Það er þó stundum notað í fyrsta slag, annað hvort samkvæmt skilgreiningu, eða hreinlega af því það er rökrétt!

Hliðarkall kemur mest við sögu í þremur stöðum:

- Þegar stunga er gefin. (Hið augljósa.)
- Þegar blindur birtist með einspil eða jafngildi þess í trompsamningi og útspilarinn heldur slag. (Samkvæmt skilgreiningu.)
- Þegar “aðstæður leyfa”! (Hér reynir á sköpunargleðina.)

Látum dæmin tala:

- Við höfum séð þetta áður, en endurtekningin festir í minni:

	NORÐUR		
	♠ K96		
	♥ 87		
	♦ K432		
	♣ K432	(1)	(2)
VESTUR		AUSTUR	AUSTUR
♠ 5		♠ Á10742	♠ Á10742
♥ 5432		♥ 9	♥ 9
♦ G1098		♦ D765	♦ ÁD7
♣ G1098		♣ ÁD7	♣ D765

Vestur spilar út spaðafimmu gegn 4♥ Suðurs. Austur tekur á spaðaás og spilar meiri spaða. Með spilin í dæmi (1) spilar hann spaðatvísti um hæl, sem biður um lauf, en spaðatíu í dæmi (2), sem biður um tígul.

- Þú átt ÁK í lit og kemur út með ásinn gegn trompsamningi. Blindur birtist með einspil í þessum lit. Þar með er í fæstum tilvikum nokkurt vit í því að spila litnum áfram, svo það er enginn þörf á því að makker kalli eða vísi frá. Þú þarft að vita hvaða lit þú eigir að skipta yfir í næst. Þess vegna nota margir hliðarkall í þessari sérstöku stöðu. (*Sjá dæmi á næstu síðu.*)

NS renna sér í 4♠ án þess að AV blandi sér nokkuð í sagnir. Vestur leggur af stað með tígulásinn og í blindum birtist einspil í tígli. Hvorki hjartað né laufið er árennilegt, svo að Vestur myndi væntanlega spila trompi í öðrum slag, eða halda áfram með tígul, ef hann fengi enga aðstoð frá makker sínum. En Austur vill fá lauf og það strax! Með því að nota hliðarkall í þessari stöðu getur Austur beðið um lauf með lægsta tíglinum sínum, eða tvistinum. Með ÁD í hjarta hefði Austur látið sinn hæsta

tígul, en ef Austur hefði enga sérstaka skoðun á málinu — ætti til dæmis drottningarnar í báðum hliðarlitunum — þá myndi hann fylgja lit með miðjuspili. Hátt fyrir hærri lit, lágt fyrir lægri, en *miðjan er hlutlaus*.

Í skilgreiningunni á síðustu blaðsíðu var talað um “einspil eða *jafngildi þess*”. Hvað þýðir það? Það merkir að ekkert er að hafa í litnum. Stundum spilar maður út ás án þess að eiga kónginn. Ef blindur dúkkar upp með Kx eða K Dx þá er oftast tilgangslaust að spila litnum áfram, svo hliðarkall ætti að gilda við slíkar kringumstæður einnig.

(c) Þegar aðstæður leyfa!

Þetta er vægast sagt loðin skilgreining. Og satt best að segja er þetta alls engin skilgreining, heldur fremur ábending um ónotaða möguleika. Eftir því sem spilarar þroskast í vörninni sjá þeir sífellt fleiri stöður þar sem hægt er að beita hliðarkalli. Menn sjá að það er rökrétt í stöðunni — aðstæður bjóða upp á hliðarkall. Æfingaspilið er af þeim toga. Austur kallaði í fyrsta slag, en gat síðan valið úr nokkrum spilum til að láta í næsta slag. Og það er rökrétt að nota tækifærið til að tjá sig um hliðarlitina. Oftast nær gefst tækifæri til að beita hliðarkalli í þessum “loðna” flokki í *öðrum eða þriðja slag*. En það er ekki algilt, því stundum er rökrétt að beita hliðarkalli strax í fyrsta slag og stundum síðar.

	NORÐUR	
	♠ Á652	
	♥ KG109	
	♦ D	
	♣ KG109	
VESTUR		AUSTUR
♠ 8		♠ K3
♥ 863		♥ 7542
♦ ÁK64		♦ 107532
♣ 65432		♣ ÁD
	SUÐUR	
	♠ DG10974	
	♥ ÁD	
	♦ G98	
	♣ 87	

Líttu á dæmið hér til hægri. Þú ert í Austur í vörn gegn 3Gr. Makker kemur út með spaðagosa og þú vísar spaðanum frá með níunni. Sagnhafi drepur á drottningu og spilar tígli að blindum, sem makker tekur strax með ás. Þar eð blindur á örugga innkomu á laufásinn hefur talning enga þýðingu, svo hér er kjörið tækifæri til að beita hliðarkalli. Þú fylgir lit með tígultíu, sem er beinlinis *hróp í hjarta*.

	NORÐUR	
	♠ 753	
	♥ D85	
	♦ KDG8	
	♣ Á76	
		AUSTUR
♠ G		♠ 92
		♥ ÁKG10
		♦ 1052
		♣ 9843

Næsta dæmi er flóknara:

	NORÐUR	
	♠ 76	
	♥ D73	
	♦ G63	
	♣ D10842	
VESTUR		AUSTUR
♠ 5432		♠ 10
♥ K1064		♥ ÁG95
♦ 742		♦ D985
♣ 73		♣ KG65
	SUÐUR	
	♠ ÁKDG98	
	♥ 82	
	♦ ÁK10	
	♣ Á9	

Suður spilar 4♠.

Vestur spilar út laufsjöu og sagnhafi lætur lítið úr borði og drepur gosa Austurs með ás. Hann tekur svo fjórum sinnum tromp.

Vestur fylgir lit í trompinu í röðinni 5-4-3-2, þ.e.a.s. fyrst hæsta tromp og svo niðurúr, sem bendir á styrk í hjarta, en ekki í tígli!

Þegar sagnhafi spilar næst laufi, getur Austur drepit með kóng og spilað smáu hjarta

undan ásnum, vitandi að makker á hjartakóng. Vestur spilar aftur hjarta og sagnhafi kemst þá aldrei inn í borð til að svína fyrir tíguldrottningu og tapar spilinu.

*Hliðarkall er sem sagt hægt að nota þegar fylgt er lit í trompinu!*



Suður spilar 4♠.

Vestur kemur út með hjartagosa og sagnhafi setur kónginn þunglyndislega í slaginn, en Austur drepur með ás og tekur hjartadrottningu líka.

En hvað á Austur svo að gera? Á hann að skipta yfir í tígul eða lauf eða kannski trompa hlutlaust út?

Þetta er ekki vandamál þegar hliðarkall er notað. Vestur vill fá tígul og lætur þann vilja sinn í ljósi með *hjärtatíunni* í öðrum slag. Ef hann væri

skoðanalaus um framhaldið, myndi hann láta níuna næst, miðjuspilið, sem er auðvitað nokkuð hátt spil. En hátt og lágt er afstætt eftir aðstæðum. Austur veit að makker hans á hjartatíuna (gosinn út, ofan af röð), svo hann sér að nían er ekki hæsta spilið sem makker á eftir. En auðvitað er stundum erfitt að túlka smáspilin. Skárri væri það nú!

Eftir opnun Norðurs á eðlilegu laufi enda sagnir í 5♦ í suður. Vestur spilar út einspílinu í laufi, sem sagnhafi tekur í borði og spilar tígli á kónginn heima og ás Vesturs.

Nú þarf Vestur að spila hjarta upp á ás makkers til að fá stunguna. En því skyldi hann spila hjarta frekar en spaða?

Þessi er einföld: Austur lét auðvitað *laufvistinn* í fyrsta slag. Hvað getur það verið annað en kall í hjarta? Ekki er það kall í laufi, svo mikið er víst!

	NORÐUR	
	♠ D632	
	♥ K4	
	♦ G82	
	♣ G863	
VESTUR		AUSTUR
♠ 84		♠ 109
♥ G1092		♥ ÁD53
♦ ÁD6		♦ 109543
♣ 10752		♣ 94
	SUÐUR	
	♠ ÁKG75	
	♥ 876	
	♦ K7	
	♣ ÁKD	

	NORÐUR	
	♠ D5	
	♥ 9	
	♦ D1052	
	♣ ÁKD983	
VESTUR		AUSTUR
♠ G10863		♠ 9742
♥ 107652		♥ ÁG43
♦ Á6		♦ 8
♣ 4		♣ G1062
	SUÐUR	
	♠ ÁK	
	♥ KD8	
	♦ KG9743	
	♣ 75	



## Æfing 15

Þú ert í vestur í vörn gegn 4♠ eftir þessar sagnir:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
—	—	—	1 Gr.
Pass	4 ♥	Pass	4 ♠
Allir pass			

Þú leggur niður tígulás í byrjun og makker setur níuna í slaginn.

**Hvað þýðir nía makkers?**

**Hvernig ætlaðu að reyna að hnekkja geiminu?**

*Sjá svar á næstu bls.*

	NORÐUR
	♠ ÁG10854
	♥ DG5
	♦ 6
	♣ 843
VESTUR	
♠	63
♥	8732
♦	ÁKG8
♣	ÁG10

SKÝRINGAR Á SÖGNUM:

1Gr. = 15-17 HP  
 4♥ = Yfirfærsla í hjarta.\*  
 4♠ = Eins og til er ætlast.  
 Pass = “Ætlaði bara í geim.”

\* Ef Norður hefði fyrst yfirfært með 2♥ og síðan stokkið í 4♠ væri hann að skora á makker í slemmu.

## Lausn á æfingu 15

Þú spilar út tígulás gegn 4♠ og makker lætur níuna í slaginn. Það þarf ekki að hafa um það mörg orð — makker er að kalla í hjarta. En kall er ekki endilega skipun, heldur oft aðeins álit eða miðlun upp lýsinga. Það mætti orða það svo, að makker sé að upplýsa þig um að styrkur sinn liggi í hjarta en ekki í laufi. Hann er ekki að segja þér að hætta að hugsa sjálfstætt.

Og nú er rétti tíminn til að hugsa. Einhvers staðar þarf fjóra slagi. Suður opnaði á grandí og á því 15-17 HP. Ef

hann á 15, getur makker mest verið með 4. Þetta er einfalt reikningsdæmi: Þú ert með 13 HP, blindur 8, og ef þú reiknar með 15 í suður ertu kominn upp í 36. Það er pláss fyrir einn ás á hendi makkers og þú vonar að hann eigi hjartaásinn frekar en kónginn.

Ef þú gerir ráð fyrir hjartaásnum hjá makker sérðu þrjá slagi: einn á tígulás, einn á hjartaás og einn á laufás. Fjórði slagurinn verður að koma á lauf, sem er reyndar býsna líklegt þar sem þú liggur með ÁG10 á eftir hjónum Suðurs. En það væri óvarlegt að bíða eftir laufslögunum, því sú hætta er fyrir hendi að sagnhafi geti losað sig við lauf niður í hjarta. Og það gerir hann ef þú spilar einhverju öðru en laufgosa eða tíu í öðrum slag! Þegar makker kemst síðar inn á hjartaásinn sinn, spilar hann laufi í gegnum gaffal Suðurs og þú tekur þar tvo slagi.

Þessi vörn ætti ekki að vefjast fyrir makker, hvort sem þú spilar laufgosa eða tíu, en margir spila tíunni frá slíkum lit — *þriðja hæsta frá brotinni röð* — en um þá útspilsreglu er lauslega fjallað í *viðauka 1*.

	NORÐUR	
	♠ ÁG10854	
	♥ DG5	
	♦ 6	
	♣ 843	
VESTUR		AUSTUR
♠ 63		♠ 7
♥ 8732		♥ Á1094
♦ ÁKG8		♦ 9752
♣ ÁG10		♣ 7652
	SUÐUR	
	♠ KD92	
	♥ K6	
	♦ D1043	
	♣ KD9	

## Æfing 16

I. *Sagnir ganga:*

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
1 ♣	Dobl	Pass	???

Hvernig svararðu opnunardobli makkers með:

- (a) ♠ KG1064 ♥ 85 ♦ ÁG3 ♣ 876 \_\_\_\_\_
- (b) ♠ ÁD54 ♥ KG3 ♦ D82 ♣ 976 \_\_\_\_\_
- (c) ♠ D87543 ♥ 7 ♦ Á42 ♣ 743 \_\_\_\_\_
- (d) ♠ K865 ♥ DG43 ♦ K32 ♣ 42 \_\_\_\_\_
- (e) ♠ 5 ♥ ÁDG653 ♦ Á754 ♣ 42 \_\_\_\_\_

II. *Sagnir ganga:*

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
1 ♦	Dobl	1 ♥	???

Hvað segirðu með þessi spil:

- (f) ♠ 1087 ♥ KD96 ♦ Á4 ♣ G976 \_\_\_\_\_
- (g) ♠ D732 ♥ 43 ♦ 65 ♣ ÁD1087 \_\_\_\_\_

III. *Sagnir ganga:*

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
1 ♥	Dobl	2 ♥	???

Hvað segirðu með:

- (h) ♠ K54 ♥ 875 ♦ G976 ♣ ÁG10 \_\_\_\_\_
- (i) ♠ DG32 ♥ 9643 ♦ K3 ♣ D32 \_\_\_\_\_
- (j) ♠ K763 ♥ 53 ♦ D10432 ♣ K3 \_\_\_\_\_

*Sjá svör á næstu blaðsíðu.*

## Svör við æfingu 16

### I. Sagnir ganga:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
1 ♣	Dobl	Pass	???

Hvernig svararðu opnunardobli makkers með:

- (a) ♠ KG1064 ♥ 85 ♦ ÁG3 ♣ 876      2♠. Áskorun með 5-lit.
- (b) ♠ ÁD54 ♥ KG3 ♦ D82 ♣ 976      2♣. Krafa.
- (c) ♠ D87543 ♥ 7 ♦ Á42 ♣ 743      3♠. Áskorun með 6-lit.
- (d) ♠ K865 ♥ DG43 ♦ K32 ♣ 42      2♣. Krafa.
- (e) ♠ 5 ♥ ÁDG653 ♦ Á754 ♣ 42      2♣. Svo 4♥.

### II. Sagnir ganga:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
1 ♦	Dobl	1 ♥	???

Hvað segirðu með þessi spil:

- (f) ♠ 1087 ♥ KD96 ♦ Á4 ♣ G976      Dobl. Hjartalitur.
- (g) ♠ D732 ♥ 43 ♦ 65 ♣ ÁD1087      2♦. Krafa.

### III. Sagnir ganga:

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
1 ♥	Dobl	2 ♥	???

Hvað segirðu með:

- (h) ♠ K54 ♥ 875 ♦ G976 ♣ ÁG10      Dobl. Svardobl, 8+ HP.
- (i) ♠ DG32 ♥ 9643 ♦ K3 ♣ D32      2♠. Eini liturinn.
- (j) ♠ K763 ♥ 53 ♦ D10432 ♣ K3      Dobl. Svo 3♦ við 3♣.





# Viðauki I

Hér að neðan er stutt samantekt á útspilsreglum og fyrsta viðbragði féлага útspilarans.

## ÚTSPIL GEGN LIT

<i>Ofan af röð</i>	ÁKxx, KDx, DG9x, G109, 1098x, D109, K109x
<i>Hærra frá tvíspili</i>	Áx, Kx, Dx, Gx, 10x, 9x, 8x, o.s.frv. e:1 þó K frá ÁK
<i>3./5. frá lengd</i>	K82, K1063, K9752, D108642, 963, 10863

Félagi útspilarans kallar eða vísar frá í fyrsta slag þegar hann kemur því við. Á því eru þó þrjár undantekningar:

- \* Þegar blindur birtist með einspil eða jafngildi þess (Kx, KDx, KDGx), en þá tekur við hliðarkall.
- \*\* Þegar kóngur kemur út gegn samningum á 5. og 6. þrepi, en þá er gefin talning.
- \*\*\* Hliðarkall tekur gildi í óskilgreindum stöðum, þegar það blasir við frá beggja hálfu að kall/frávísun hefur engan tilgang.

## ÚTSPIL GEGN GRANDI

<i>Ás</i>	ÁKx, ÁKxx, ÁK10x, ÁKGx, Áx
<i>Kóngur</i>	ÁKDx, ÁKG9x, ÁKG10, KDGx, Kx
<i>Drottning</i>	DG10x, DG9xx, KD10xx, Dx
<i>Gosi</i>	G10x, G109x, G108xx, Gx
<i>Tía</i>	ÁG10xx, KG109, 109x, 10x
<i>Nía</i>	Á109xx, K109x, D109xx, 98x, 9x
<i>4. hæsta</i>	ÁG852, K1042, D98632, KD864, DG43
<i>Toppur af engu</i>	9xx, 876x, 7x

Kóngur er sterkt útspil, sem biður makker um talningu eða afblökkeringu. Önnur mannspil biðja um kall eða frávísun. Gosinn út neitar herra mannspli, því tíunni er spilað út frá ÁG10 eða KG10. Þetta er reglan um “þriðja hæsta frá brotinni röð”, sem margir nota. Tían út er þá annað hvort toppur eða frá gosanum og kóng/ás. Á sama hátt er níunni spilað út frá Á109, K109 og D109. Regluna um “þriðja hæsta frá brotinni röð” má einnig nota gegn lit, þótt ekki sé gert ráð fyrir því hér að ofan.

# Viðauki II

---

*Eftirfarandi tafla sýnir fyrirframlíkur á því hvernig 2-6 spil skiptast á milli tveggja handa.*

## FYRIRFRAMLÍKUR Á SKIPTINGU

Andstæðingarnir eiga 2-6 spil í lit.

Hverjar eru líkurnar á dreifingu þeirra spila?

2 spil úti	3 spil úti	4 spil úti	5 spil úti	6 spil úti
1-1 = 52%	2-1 = 78%	2-2 = 40%	3-2 = 68%	3-3 = 36%
2-0 = 48%	3-0 = 22%	3-1 = 50%	4-1 = 28%	4-2 = 48%
		4-0 = 10%	5-0 = 4%	5-1 = 14%
				6-0 = 2%

Þessa töflu er óþarfi að læra, en hins vegar er nauðsynlegt að átta sig á helstu atriðum hennar og hvaða þýðingu slíkar tölur hafa fyrir spíla-mennskuna. Ef þú þarft til að mynda að velja á milli þess að svína í lit eða treysta á að annar litur brotni 3-3, þá er augljóslega betra að svína, að öðru jöfnu, því svíning er 50%. Ennfremur er ágætt að gera sér grein fyrir því að 3-2-legan er algeng (68%), en oft eigum við átta spíla tromplit og þurfum að gera ráð fyrir því að hann skiptist jafnt. Á því eru miklar líkur.

