

# BRIDGE

MOGENS ESROM LARSEN 31. MARTS 2009

## FORKORTELSER

B	bonde
D	dame eller dobler
E	es
f	farve
H	♥, hjerter
hp	honnørpoint (E=4, K=3, D=2, B=1)
K	♣, klør eller konge
k	kontrol, K=1 k, E=2 k
M	major
m	minor
N	den anden major, $N \neq M$
n	den anden minor, $n \neq m$
P	pas
p	point
R	♦, ruder eller redobler
S	♠, spar
U	uden trumf
x	en farve eller en styrvolt
y	en anden farve
+	mindst så mange, fx 12+ = mindst 12
*	kunstig melding – skal alertes!

## KORTVURDERING

Jævne hænder vurderes efter honnører, skæve efter forventede spillestik. For at åbne med en jævn fordeling, dvs 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2, skal man mindst have “en dame mere end gennemsnittet,” altså fx EKDB+D (i forskellige farver). Altså 12 hp. De skæve fordelinger er sværere at vurdere. I en langfarve kan hver styrvolt ud over 3 forventes at give et stik. Men honnørernes værdi varierer, det er bedre at have dem i langfarverne end i kortfarverne. En skæv hånd åbnes konstruktivt med 12+ hp, og i visse tilfælde destruktivt dvs spærrende med 6–11 hp.

## REGNSKABET

Det er regnskabet, der giver spændingen i bridge. Den bonus, der gives ved udgang og slem, gør det til en bedre kontrakt at spille 4 H eller 6 H, når der er hhv knap eller godt 50% chance for at vinde, end at spille hhv 3 H eller 4 H med 100% chance for at vinde og ca 50% chance for et eller to overtræk.

Hvis vi i to spil melder H og vinder hhv 9 og 10 stik, så får vi ved at have meldt 3 H hver gang ialt  $140+170 \text{ p} = 310 \text{ p}$ . Men melder vi 4 H hver gang, får vi uden for farezonen  $420 - 50 \text{ p} = 370 \text{ p}$ , og i farezonen  $620 - 100 \text{ p} = 520 \text{ p}$ .

Man får  $450+480 \text{ p} = 930 \text{ p}$  for hhv 11 og 12 stik i 4 H uden for farezonen, når man har meldt 4 H, mens 6 H også giver  $980 - 50 \text{ p} = 930 \text{ p}$ ! Der er nøjagtig balance, så chancen skal være godt 50% for gevinst, for at lilleslem kan betale sig. I farezonen er de to gevinster 1330 p. Med andre ord, en lilleslem, der hænger på en knibning, er en smags sag!

En storeslem skal være ret sikker, før det kan betale sig at melde den. Vinder 6 H tre gange med sikkerhed og de to med et overtræk, er gevinsten  $980 + 2 \times 1010 \text{ p} = 3000 \text{ p}$ , hvorimod to vundne og en tabt storeslem kun giver  $2 \times 1510 - 50 \text{ p} = 2970 \text{ p}$ ! (Uden for farezonen.)

Konklusionen er, at man gerne melder en usikker udgang og en tvivlsom lilleslem, men kun en sikker storeslem. Resultatet er ikke desto mindre, at der ofte er spænding om det afgørende stik, - det er knald eller fald!

## MELDEPRINCIPPER

Skal man gå efter udgang eller være tilfreds med at få spillet i en delkontrakt? Det er det første spørgsmål, når meldingerne er gået i gang. To jævnt fordelte hænder med tilsammen 25 hp kan som regel vinde og derfor altid melde 3 U eller 4 M, forudsat der er hold eller trumfer nok. Har de to en 4-4 tilpasning i M, er 4 M lidt bedre end 3 U. Der er altid en god chance for et ekstra trumfstik. Uden 4-4 i M sigter man på 3 U. Har man 5-4 i M er det mere et spørgsmål om hold i de andre farver; med hold er 3 U rimelig, uden er 4 M sikrere.

Et fremragende hjælpemiddel til denne afgørelse er Stayman. 1 U som start er et oplagt valg, men styrken er et spørgsmål. Vælger man 16-18 hp som for 50 år siden, bliver antallet af hænder, der kan bruge konventionen, for lille. Vælger man som nu moderne 11-13 hp, kan den tit bruges, men risikerer en strafdobling uden god flugtmulighed, og det kan blive meget dyrt! Derfor foretrækker jeg en mellemting, nemlig 14-16 hp, og selvflølgelig en af de 3 jævne fordelinger. Men gerne med 5 M. Med op til 8 hp hos svarhånden søges en delkontrakt. Med jævn fordeling er P naturlig, men med en 5-f og få hp, er det klogere at søge en farvekontrakt. Derfor bruger man Jacobi + Stayman til at overføre meldingen til svarhåndens farve; efter 2 K\*, 2 R\* og 2 H\*, svarer åbner hhv 2 R, 2 H eller 2 S. (Måske svarer åbner 2 M med en 5-farve, men så er den også at foretrække overfor en svag hånd.) Nu har svarhånden muligheden for at passe, men kan jo også vælge at melde videre. Efter 1 U - 2 K\* - 2 R\* følges Stayman's mønster, og i de to andre tilfælde viser videre melding det den lovede 5-f og inviterer til udgang.

En lille tilføjelse er den, at 2 S\* beder åbner melde 2 U med minimum (14 hp), mens 2 U\* beder åbner melde 3 K, evt for at spille her frem for 1 U. Svarhånden har typisk 6 K og 3 hp eller sådan noget lignende. Meldingen 2 S\* indikerer, at svarhånden ikke har nogen 5-f at overføre til og ingen 4-f i M, som jo kunne behandles med Stayman.

Med en ujævn fordeling eller 12-13 hp eller 17-19 hp vil man stadig gerne i udgang, 3 U eller 4 M med 25 hp tilsammen. Har man 5-f i M meldes 1 M, der viser det og 12-19 hp. Svarhånden overvejer nu trumfforslaget. Med 4+ M er farven særdeles attraktiv, så man sænker hp-kravet med 3. Med 3 M er farven ok, men med færre M, må man søge nye veje.

Har svarhånden højst 3 H, men 4 S, er 1 S et oplagt svar på 1 H; åbner kan jo sagtens have 5 H og 4 S. Hvis der er fit i S, altså 4-4, og samtidig 5-3 i H, kan man med fordel spille i S. De forventede langfarvestik i H får man også i en sparkontrakt, samtidig med,

at man har en bedre chance for at få en ekstra trumfning i S end i H. Med 3 H støttes senere, hvis der ikke er fit i S. Ellers er 1 U obligatorisk med 6-11 hp.

Med 3 M viser meldingen 2 M 6-11 hp, mens ny lavere farve (2 x) viser 12+ hp. Så må åbningsfarven støttes siden hen.

Da 5-4 fit er så attraktiv, bruges alle 3-meldinger i farve og 2 U\* til at vise denne fit. Oppefra:

2 U\*: 13+ hp; 3 K\*: 10-12 hp; 3 R\*: 6-9 hp, uden singleton, 3 M\*: 0-5 hp; 3 N\*: 6-9 hp og ubekendt singleton.

Åbneren har nu forskellige svarmuligheder, Bekkasin efter 2 U\*, visning eller spørgsmål om singleton efter 3 K\*, og spørgsmål om singleton efter 3 N\*.

Den jævne hånd uden sans-styrke og uden 5-f i M, åbnes med 1 m i længste minor. Svarer melder 1 M med 4+, 1 H med begge major 4-farver, 1 S med flere S end H. Har åbner ikke 4 M til svarhånden og ikke 4 S, meldes 1 U med 12-13 hp og 2 U\* med 17-19 hp. Efter 1 x - 1 y - 1 U, svarer svarhånden enten 2 R\* som krav til udgang, 2 K\* som invitation til udgang eller 2 M som en svag stopmelding, og ellers P. Efter 1 x - 1 y - 2 U\* - krav til udgang - meldes 3 x med en svag hånd og 3 n (umeldt minor) med en stærk hånd – evt slemopfordring.

1 m kan også støttes. 3 m er en svag spærremelding, der viser 5 m og højst 8 hp, mens 2 m\* er krav og lover 5 m og 9+ hp. (Omvendt minor).

## KRAV

Et vigtigt generelt princip er spørgsmålet, om man må passe til en melding. Vi taler om "krav," enten til udgang eller for en runde. Svarene til 1 U er alle krav for en runde, på nær 3 U. Efter 1 M er 1 U\*, 2-4 M ikke krav, og selvfølgelig heller ikke 3 U. Efter 1 x - 1 y - 1 U er P en oplagt mulighed, og efter 1 x - 1 y - 2 z, z lavere end x, beder åbner om valg mellem x og z. P og 2 x er de svage svar. Derfor må åbner for at skabe et krav melde 2 U\* (Jacoll) eller 3 z med en stærk hånd, dvs 16+ hp. Men hvis z ligger mellem x og y, er 2 z krav, en såkaldt reversmelding, der altid er krav. Så en stærk svarhånd må melde 3 z, 3 x eller 3 y fx. (Melding af den fjerde farve\* beder om yderligere oplysninger.)

Når en farve er meldt og støttet, enten naturligt som 1 H - 2 H eller kunstigt, som 1 H - 2 U, så siges farven at være fastlagt som trumffarve. Derfor er videre meldinger ikke farvevisende, men styrkevisende, enten efter en konvention som efter 1 H - 2 U, eller naturligt styrkevisende som 1 H - 2 H - 3 K, der viser E eller K-x i K og styrke med henblik på at gå til 3 U som en mulighed. 4 K, der er over 3-trinnet, kan også være renonce i K.

Efter 1 R - 2 R er 3 U jo stadig aktuel, så 2 M\* viser hold i M, men benægter hold i N. 2 U\* viser hold i begge majorfarver.

For ikke at reservere mange meldinger til meget sjældne hænder, bruges meldingen 2 K\* til alle hænder med 20+ hp uanset fordeling. For at udnytte meldepladsen svares med kontroller, dvs 1 K = 1 kontrol, 1 E = 2 kontroller. Svarene er trinsvar, 2 R\* betyder 0-1 k, 2 H\* betyder 2 k, 2 S\* betyder 3 k, 2 U\* betyder 4 k osv.

Dermed frigives åbningsmeldingerne 2 R\* til og med 4 S til diverse spærreåbninger med 1-2 langfarver og op til 11 (12) hp.

De hyppigste er 2 R\* med enten 6 M eller 7 m, og 2 M\* med 5 M og 4 m, ubekendt minor. Til 2 R\* svares 2 H\*, der så korrigeres til den aktuelle farve, og til 2 M svares 3 K\* negativt til flugt i aktuel minor. 3-4 M er inviterende/bestemmende.

## AUKTIONEN

Nu er der jo 4 spillere om bordet, og de har alle ret til at byde i auktionen. For en given fordeling af kortene kan det sagtens være sådan, at der kan vindes både udgang og slem på begge ledder! Når de to par hver har gode langfarver. Der kan ikke vindes U på begge ledder ved bedste spil fra modspillet, men 1 U kan sagtens være uspillelig på begge ledder, fordi modspillet har fordelene af udspillet.

I denne sammenhæng er regnestykket afgørende. Kan det ene par vinde 2 H og det andet 1 S, så vil 2 H give 110 p, mens 2 S D giver 100 p uden for farezonen, men 200 p i farezonen. Men da det er svært at bedømme, om 2 S vinder eller taber, skal der mod til at doble; - så 2 S tabt 1 koster som regel kun 100 p selv i zonen. Risikoen ved at doble er også stor, da 2 S udoblet kun giver 110 p, mens den dobbelt giver udgang, ialt 470 p uden for zonen og 670 p i zonen!

Er begge par på udgangsniveau, er det simplere. 4 H vundet giver hhv 420 p uden for zonen og 620 p i zonen, mens 4 S D 1 ned taber hhv 100 p uden for og 200 p i zonen. Går den 2 ned, koster det 300 p uden for og 500 p i zonen, mens 3 ned koster 500 p uden for og 800 p i zonen.

Så offeret svarer sig med 1 undertræk i ugunstig zonestilling, 2 undertræk i lige zonestilling og 3 undertræk i gunstig zonestilling. Det kaldes 1-2-3-reglen. Det er også vejledende for valget af spærremeldinger.

## INDMELDINGER

Har man selv en åbningshånd, er det oplagt at deltage i auktionen og måske ende med at få kontrakten. Vores side kan jo stadig sagtens være den stærkeste, og så er det en god ide, at sætte sig på trumfvalget.

Den mest almindelige indmelding er D, kaldet en "oplysningsdoblning" som modsætning til en "strafdobling," der gives i forventning om, at modstanderne har meldt for højt, - samtidig med at man ikke selv tør melde højere! Den almindelige definition af en oplysningsdoblning er, at den skal afgives første gang, man har lejlighed til at doble en delkontrakt. En bedre definition er, at det skal være første gang, man kan doble den sidstnævnte farve - under udgang. (Doblinger af U-meldinger er specielle.) Doblningen viser en hånd med flere farver og mindst knap udgangsstyrke og korthed i fjendens farve(r). Doblning af åbning til højre kan tillades med knap åbningsstyrke, fordi den styrke, man har, vokser ved at sidde bag på fjendens.

Dobling af 1 M lover typisk 4 N, med mindre dobleren er særlig stærk. Med 5-f, meldes den og med 6-f meldes den med spring: Altså ideelt efter fjendens åbning 1 H viser D: 4 S, 1 S: 5 S og 2 S: 6 S. (3 S viser også 6+ S, men nu højst 11 hp.)

Svarene på oplysningsdoblningen er N med 4 N og ellers bedste farve. Da svarhånden er tvunget til at melde, må den springe for at vise styrke. Altså 1 H - D - P - 1 S viser 4 S og få hp, mens 1 H - D - P - 2 S viser 4 S og 6+ hp.

Et P kræver god trumfstyrke og generel styrke! (Er åbningen 1 m på en 3-f, kan det såmænd vise sig at være en god forretning!) Da en svag svarhånd er tvunget til at melde, må den vise styrke ved at springe. Fx 1 H - D - P - 2 S viser en normal støtte til S, 4 S og 7+ hp.

En særlig situation er 1 x - P - P - D, da fjerdehånden kan forvente en meget svag svarhånd hos modstanderne. Derfor lover denne dobling kun 8+ hp og korthed i x.

Specielle 2-farvede hænder har et par andre muligheder: 2 M\* ovenpå 1 M, viser 12-16 hp, 4 N og 5 m, mens 2 m\* ovenpå 1 m viser 8-11 hp og 5-4 i major. (Michael's cuebid.) Med 2 5-farver og 11+ hp bruges København: 2 U\* med de 2 laveste umeldte farver, 3 K\* med den laveste og den højeste og 3 R\* med de 2 højeste. Makker præfererer, evt med P, hvis farven tilfældigvis er ægte. (Der er langt til 5 m.)

Indmeldingen 1 U viser 15-17 hp og solid styrke i fjendens åbningsfarve. Svarene er sædvanlig Stayman (Jacobi).

Dobling af 1 U, som er svag, dvs på højst 13 hp, er forslag til straf, mens dobling af 1 U på 14+ hp er krav om melding 2 K\*, der så korrigeres til doblersens 6-f.

## BEHANDLING AF INDMELDINGER

Efter 1 x - D er P svag, og 2-4 x svage, men med 3+ x. Den eneste stærke melding er R, der viser generel styrke, men ikke nødvendigvis trumfstøtte. En evt støtte vises i næste omgang. Efter 1 x - 1 y er P enten svag eller stærk i y! Den beder derfor åbner doble med korthed i y. (Er åbner selv lang i y, gættes på, at makkers P er svag.) D er en slags oplysningsdobling, kaldet "negativ dobling," der viser generel styrke, men med korthed i både x og y. Vi tolker, "makker, meld noget nyt!" Så genmelding af x må vise en 6-farve.

Meldingen 2 y viser generel styrke og støtte til x.

Efter modstandernes 2-farvede indmeldinger eksempelvis 2 U (København) eller 2 x (Michael) kan man vise styrke og fordeling ved at melde deres farver. Den laveste (den nærmeste), altså typisk 3 K efter 2 U, vises styrke og længde i den sidste farve (en ny farve), mens 3 R (den fjerneste) viser styrke og længde i åbningsfarven. (Nær-fjern konventionen).

## BEGREBET "PAR"

Hvis fordelingen er kendt, alle kort er på bordet, så kan man tale om den bedst mulige kontrakt. Det vil enten være en kontrakt, der kan vindes, eller en dobbelt kontrakt, der ikke kan vindes, begge dele med bedst spil fra begge sider. Som ovenfor nævnt, hvis den ene part kan vinde 2 H, men den anden netop 1 S, så er 1 S D PAR uden for farezonen, idet det giver den anden part 100 p, altså mindre end de 110 p, som de 2 H ville give. Men i farezonen er PAR kontrakten 2 H, det meste, der kan vindes på den led, og som intet offer kan betale sig imod.

I praktisk spil er det i virkeligheden sjældent, at man havner i PAR kontrakten. Der skal jo gættes meget undervejs, og i selve spillet regner man jo ikke med den faktiske, men særdeles usandsynlige fordeling af kortene.

Derimod er man jo både interesseret i at udveksle de relevante oplysninger med sin makker og samtidig i at forhindre modparten i at gøre det samme. Det er ideen med spærremeldinger på højt niveau med få hp.

## CHANCESPILLET

Selv om man skulle have haft held til at melde PAR, så er det jo ikke sikkert, at man gætter den aktuelle fordeling. Under alle omstændigheder må man jo spille den kontrakt, man er havnet i. En ting er, at man vurderer chancerne for at vinde sin kontrakt under meldingerne, noget andet er, hvad man skal gøre efterfølgende.

Spørgsmålet er, hvilke chancer, man skal tage, eller hvilke risici, man skal løbe under spillet. Hvis man kan spille en kontrakt til gevinst, er det uklogt at risikere at gå ned i forsøget på at få et overtræk. Spiller man i udgang er værdien af et overtræk 30 p evt kun 20 p, mens tabet ved at gå ned er mindst 450 p, men kan være op til 720 p. Noget andet er, at hvis man har meldt en usikker kontrakt, og det har man jo typisk, fordi det giver de bedste chancer, så må man jo løbe nogle risici. Tommefingerreglen er, at hvis en kontrakt kun kan vinde med en vis - godt nok usandsynlig - fordeling, så er det alligevel værd at spille på denne fordeling. Det er nemlig den eneste mulighed for gevinst, og denne gevinst skal jo blot opvejes at et par ekstra undertræk til et par

hundrede point. Det er derfor som regel ikke umagen værd at regne meget på disse sandsynligheder.

## **DET BLINDE UDSPIL**

Spillets første problem er udspillet, der foretages inden spillførerens makker lægger sine kort på bordet. Som vejledning har udspilleren kun meldingerne, men dem skal hun lytte nøje til. (Eller se nøje på, de ligger jo på bordet, indtil der er spillet ud.)

I en sanskontrakt er spillet ofte et kapløb om at få rejst et eller flere stik i en langfarve. Udspilleren må derfor straks overveje, om det skal være hendes eller makkers, man skal satse på. Det afgørende er, om der er en indkomst til de(t) rejste stik. Har makker meldt en farve, skal man overveje udspil i denne. I givet fald spilles det største af 2 og det trediestørste fra flere. Vælger man at spille fra egen farve, spiller man top af sekvens eller sit mindste kort. Selv fra EKxx kan det være godt at spille det mindste. Så kan spillfører få det første stik, og man håber, at makker har et par stykker, så hun kan spille tilbage, hvis hun skulle komme ind. Spiller man mod 3 U, skal man lige huske, at spillfører nok råder over ca 25 hp, så vi kun har ca 15. Man skal derfor vurdere, hvad ens makker kan have. Har man selv de fleste hp, skal man nok satse på egen langfarve, - makker kommer ikke ind til sin. Har makker pointene, må man gætte på hendes farve. Den er nok ikke i en af de farver, modstanderne har meldt. En unævnt major er måske den rigtige, fordi den er forbigået på vejen til 3 U. Når der er spillet et lille kort ud, og udspillers makker kommer ind, så skal hun overveje at spille tilbage i makkers farve. Et andet tilbage spil kræver en god grund.

I en farvekontrakt gælder det om, at få taget sine E og K, mens man kan, dvs inden spillfører kan trumfe. Derfor spiller man typisk K ud fra EK eller KD, D ud fra DB10 eller sågar DB9. Man undgår helst at spille ud fra Kxx eller Dxx, med mindre makker har meldt farven. Har man ikke noget godt angreb, er toppen af ingenting eller en trumf oftest at foretrække. En singleton er altid fristende i håb om, at makker har et E og kan give en trumfning med det samme. Fra Ex kan man spille E og evt fortsætte med x, hvis bordet ikke er kommet ned med K.

## **INDICIER**

Når der er spillet ud og den blinde er på bordet, skal spillfører tænke på, hvad udspillet indicerer. Fx mangler vi KD i en farve, og der er ikke spillet K ud. Så har udspillers makker nok mindst den ene af de to. Og spilles et lille kort ud, så er der nok en honnør på den hånd. Det skal man tage i betragtning inden første tilspil. Sidder der EKx på bordet, og har man Bx hjemme, og er udspillet 2 eller 3 i farven, er der gode chancer for, at man kan få stikket for B hjemme!

## **KOMMUNIKATION**

For ikke at famle i blinde, kan man signalere til hinanden i modspillet. Spilles E, kan man vedtage, at et lille kort viser interesse for fortsættelse i farven, mens et stort siger, at man ikke er interesseret. Spilles K kan et lille kort vise at lige antal kort i farven, mens et stort viser et ulige antal. Viser bordet sig fx at have en singleton i den udspillede farve, er interessen i en trumfkontrakt jo, hvilken anden farve, man er interesseret i. Et lille kort viser interesse for den laveste af de to tilbageværende farver dvs de to, der ikke blev spillet ud og ikke er trumf. Et stort viser interesse for den højeste.

## PLANLÆGNING

Det er en god ide at gøre status efter udspil og tilsynekomsten af den blinde. Det gælder både spilfører og modspillere; for spilførerens vedkommende før første udspil!

Man tæller sine sikre stik, som sjældent rækker til. Så vurderer man, hvilke stik, der evt kan rejses. I en trumfkontrakt vurderer man, om man evt kan stjæle sig til en trumfning, og om man har råd til at trække trumf, så det ikke er modspillerne, der stjæler! Og man skal gøre sig klart, hvordan man kommer ind til de rejste stik!

Man skal gemme sine sikre stik for at have kontrol over situationen. Det er derfor godt at afgive et stik tidligt i en farve, der alligevel skal afgive et stik, for at få rejst et par små.

## KUNSTEN AT TÆLLE

Det er ikke altid nødvendigt at tælle alle fire farver. Skal man rejse nogle stik i en farve, er det selvfølgelig nødvendigt at tælle modstandernes kort i denne farve, så man er klar over, hvornår de er sluppet op. Men har ve fx 7 kort i en farve, så modspillerne råder over 6, og bekender alle i 3 runder, så er det ligetil at tælle  $4 \times 3 = 12$  kort er gået, så vores syvende kort er det sidste, – ofte benævnt “linie 13.” Hvis nu, der er en, der ikke bekender tredje runde, så kan man jo se på sit sidste kort. Er det fx en 5-er eller mindre, så er der ingen chance for, at det kan give stik. Modspilleren med 4 kort kan jo ikke have mindre end 2-3-4-5.

Har man 8 kort, typisk i trumf, håber man jo, at modspillernes 5 kort er fordelt 3-2. Det er også til at overskue, om de er det eller ej.

Men det er klogt at lægge mærke til modspillernes afkast. Hvis man overser et afkast, kan man nemt bilde sig ind, at de stadig har kort i farven, når man er ved at rejse den.