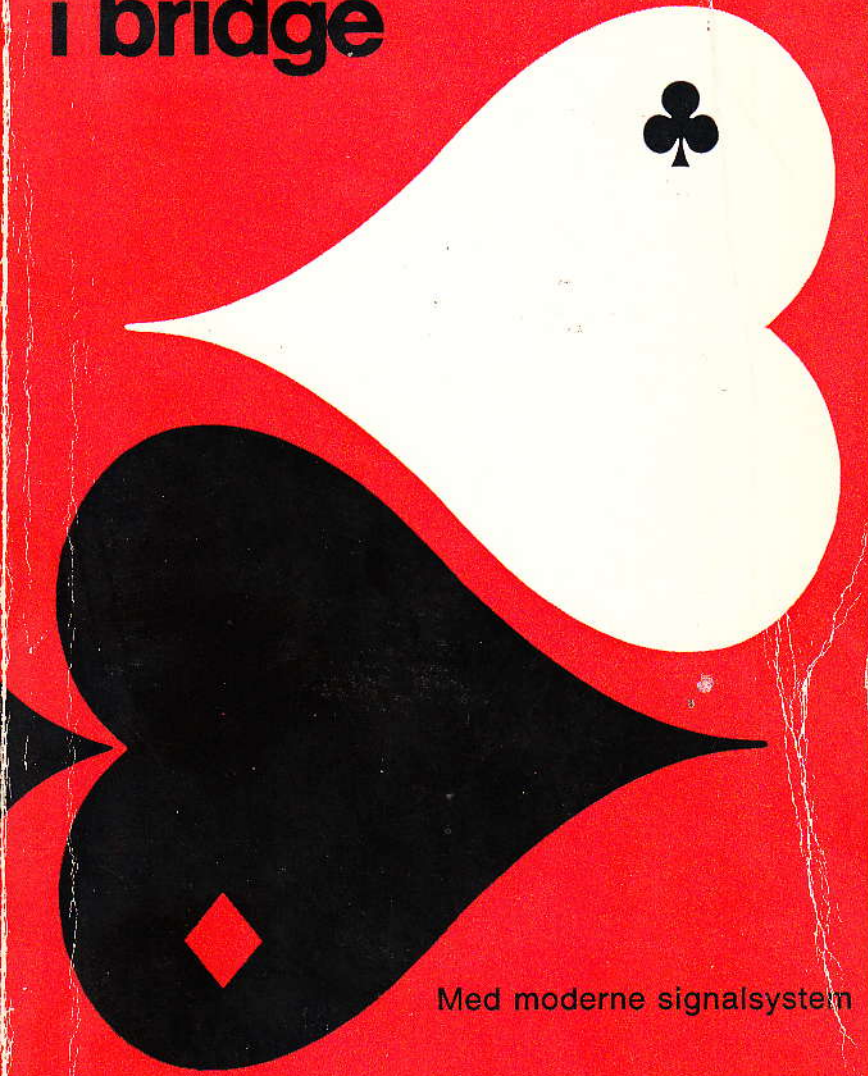
HELGE VINJE

Presisjonsmotspill i bridge



Med moderne signalsystem

SCHIBSTED

Presisjonsmotspill i bridge

HELGE VINJE

Presisjonsmotspill i bridge

Med moderne signalsystem

CHR. SCHIBSTEDS FORLAG - OSLO

Helge Vinje

PRESISJONSMOTSPILL I BRIDGE

© Chr. Schibsteds Forlag, Oslo 1976

Sats, trykk og innbinding:
A.s John Grieg, Bergen

ISBN 82-516-0590-3

Erverysmessig gjengivelse eller reproducering, helt eller delvis, av innholdet i denne bok er ikke tillatt, hverken ved fotokopiering, innspilling på bånd eller grammofonplate eller på annen måte, elektronisk eller mekanisk, uten skriftlig tillatelse fra copyrightinnehaveren.

INNHOLD

Forord

SIGNALSYSTEM 9

FORDELINGSSIGNALER 10
Prinsippene 10
Markeringsregler 12
Fjortenregelen 14

FORDELINGSUTSPILL 16
Kortfarger 16
Langfarger 17
Nyansering 20
Tredjehånd-regelen 22

FORDELINGSKAST 25
Kortfarger 26
Langfarger 27
Nyansering 29
Trumf-ekko 30

STYRKE- OG SVAKHETSSIGNALER 30
Styrke- eller svakhetskast 31
Markeringsregel 32
Tolkningsprinsipp 33
Fargepreferanse-signal 34

KOMBINERTE MARKERINGER 36

KORREKTIVER 36
Verdifulle kortkombinasjoner 37
Taktiske hensyn 38
Tolkningskorrektiv 39

SEKVENSTEKNIKK 39

SEKVENSTEKNIKK MOT GRANDKONTRAKT 40
Ny tabell for sekvensutspill 42
Makkers påkast på sekvensutspill 43
Tolkning av sekvensutspill og makkers påkast 48
Ess-utspill 48
Konge-utspill 50
Dame-utspill 56

Knekt-utspill 61
Tier-utspill 65
Nier-utspill 68
Dame-utspill (irregulært) 69

SEKVENSTEKNIKK MOT TRUMFKONTRAKT 70
Åpningsutspill — ny tabell for sekvensutspill 72
Makkers påkast på utspill fra Ess Ko 74
Fordelingskast 75
Stikkfordelingskast 76
Nyansering 80
Tolkningstvil 81
Makkers påkast på utspill fra Ko Da Kn 82
Makkers påkast på utspill fra Ko Da x 85
Senere utspill — ny tabell for sekvensutspill 90
Makkers påkast på utspill fra Ess Ko eller Ko Da 93

SEKVENSMARKERING 93
Sekvenspåspill 94
Sekvenspåkast 95
Sekvensavkast 97

PRESISJONSMOTSPILL 98

ÅPNINGSUTSPILLET 99
Fordelingsutspill mot grandkontrakt 100
Sekvensutspill mot grandkontrakt 108
Entydige sekvensutspill 108
Tvetydige sekvensutspill 110
Fordelingsutspill mot trumfkontrakt 113
Kortfarge-utspill 113
Langfarge-utspill 116
Formel for trumfmatt 118
Trumf-utspill 120
Sekvensutspill mot trumfkontrakt 121
Fordelingsvisende åpningsutspill fra Ess Ko 122
Utspill fra Ko Da Kn 126
Utspill etter Rusinow-konvensjonen 127

MELLOMFASEN 131
Posisjonsmotspill 132
Forsvar mot fordekt spilleføring 141
Forebyggende motspill 144

SLUTTSPILLET 153
Innspill 153
Skvis 159
Psevdoskvis 160
Forkastelse 161

MOTSPILLETS KRITISKE PUNKT 163

FREKVENS 169

SYSTEMSAMMENDRAG 170

FORORD

I 1959 utkom en liten bridgebok:

Det Norske FORDELINGSSIGNALET — Nøkkelen til godt motspill.

Boken vakte atskillig oppmerksomhet.

Her ble presentert de nye fordelingsutspill og fordelingskast som i flere år var blitt praktisert av bridgespillere i Akademisk Bridgeklubb. Allerede i 1951 ble fordelingssignaler i systematisert form brukt internasjonalt under en student-bridgeuke i Manchester. Der møtte vi også engelske studenter, som få år senere ble fremstående representanter for en tradisjonsrik bridgenasjon, deriblant Alan Truscott, nå bridgeredaktør i New York Times. Fordelingskast i vår form brukte de imidlertid ikke, og fordelingsutspillet var ukjent bridgeteori.

Etter at boken utkom, fikk fordelingssignaler en stadig større utbredelse. Særlig ble fordelingsutspillet og fordelingskast på sekvensutspill omfattet med betydelig interesse. Jan Wohlin var en av dem som omtalte fordelingsutspillet som en ny utspillingskonvensjon, og i sin bok «Utspelet» som utkom i 1964, fremhevet han spesielt de nye utspills effektivitet mot grandkontrakter.

I USA ble fordelingsutspillet lansert noen år senere av «The Bridge Journal» under betegnelsen «Journalist» — en intelligent form for litterær anneksjon. Jan Wohlin, som omtalte «Journalist» i det svenske tidsskriftet «Bridgetidningen» så sent som i 1974, satte da også tingene på plass ved en kort bemerkning om at fordelingsutspillet allerede i lang tid var kjent og anvendt under en annen betegnelse.

Boken om fordelingssignaler kom som en motvekt mot den da rådende oppfatning — at styrke- og svakhetssignaler var motspillets fundament. Imidlertid gikk man til den motsatte ytterlighet ved å bytte om rollene. De mange som i økende antall har gått over til fordelingssignaler, trives nok bedre enn før, men ingen er helt tilfreds, hverken tilhengere av styrke- og svakhetssignaler eller av fordelingssignaler.

Mellom to ytterpunkter er det som oftest et balansepunkt.

På grunnlag av en omfattende kartlegging og analyse av motspillernes informasjonsbehov i *typiske situasjoner*, måtte det kunne utformes et signalsystem som ga den riktige plass for både fordelingssignaler og styrke- og svakhetssignaler. Det fremsto derfor som en utfordring å velge ut det beste av effektive signaler og tilpasse bruken til motspillernes informasjonsbehov. På flere områder var imidlertid heller ikke det beste godt nok. Det viste seg nødvendig å utforme nye prinsipper og regler som tilfredsstilte høye krav til informasjonsverdi, og som også kunne dekke de hvite flekker på kartet.

Det er resultatet av dette arbeide som fremlegges i denne bok: En presentasjon av tekniske hjelpemidler som gir systematiserte holdepunkter for det logiske resonnement — bridgespillets fremste kvalitet.

William B. Herseth og Knut Koppang har gjennomgått manuskriptet. Jeg takker dem begge for verdifulle impulser og gode råd.

Helge Vinje

SIGNALSYSTEM

Motspill er samspill.

Det starter med et stort handicap. Motspillerne ser ikke — som spilleren gjør — de to hender som hører sammen. De må derfor forsøke å danne seg et bilde av hva makker kan ha, dels på bakgrunn av meldingene, dels på grunnlag av spillerens kortføring og makkers motspill. Under spillets gang vil det omtrentlige bilde man på denne måten kan danne seg av kortsitsen, kompletteres, men ikke fullstendig nok.

Skal man kunne gjennomføre planmessige og presise motspill, må det også informasjon til. Ellers vil motspillet svikte underveis, når motspillerne står overfor bestemte valgsituasjoner uten å ha den nødvendige oversikt over situasjonen. Det er derfor forlengst lansert en rekke signaler for å imøtekomme motspillernes gjensidige informasjonsbehov. Noen signaler er generelt veiledende, andre er mer presise, og enkelte er til bruk i helt spesielle situasjoner.

Det er to faktorer som bestemmer stikkfordelingen mellom spilleren og motspillerne: Fargenes fordeling og fargenes honnørstyrke. Derfor må motspillernes behov for informasjon dekkes på begge områder.

De fleste signaler er basert på signaliserende bruk av småkortene. Men dermed står man også overfor en begrensning. Hvis småkortene reserveres for en bestemt signaltype, kan de ikke samtidig brukes til en annen signaltype. Skal man derfor få fullt utbytte av de muligheter for informasjon som hvert enkelt signal gir, må de koordineres til et samvirkende hele — til et *signalsystem*.

Det er imidlertid ikke bare småkortene som kan brukes i signaltjenesten. Også honnørkortene gir muligheter, først og fremst når honnørkortene utgjør sekvenser.

Et fullstendig signalsystem må derfor omfatte:

— Fordelingssignaler
— Styrke- og svakhetssignaler
— Sekvensteknikk

Fordelingssignaler

Prinsippene

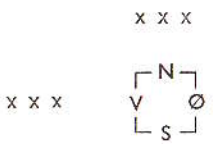
En farge består av 13 kort.

Dette betyr nødvendigvis at fargen blir fordelt på de fire hender dels med *par-tall*, dels med *odde-tall*. Med par-tall menes: (renons) — doubleton — firekortfarge — sekskortfarge osv. og med oddetall: singleton — trekortfarge — femkortfarge osv.

Det foreligger derfor to fordelingstyper:

Fordelingstypen 2 — 4 — 6 Fordelingstypen 1 — 3 — 5

Hver motspiller kjenner fordelingen på to hender, nemlig på sin egen og på blindemanns hånd. Derav følger en viktig grunnregel: *Hvis en motspiller får vite hvilken fordelingstype makker har i fargen, kan han slutte seg til hvilken fordelingstype spilleren (melderen) har i fargen.*



Syd har kontrakten.

Her har Vest tre og bordet tre, til sammen seks kort i fargen. Det er da *syv* kort fordelt på Øst og Syd. Hvis nå Vest for eksempel får vite at Øst har par-tall, finner han lett ut at Syd må ha oddetall, *ellers kan ikke summen av kortene på de fire hender bli tretten*. Har Øst doubleton, må Syd ha femkortfarge (7 — 2 = 5). Har Øst firekortfarge, må Syd ha trekortfarge (7—4 = 3). Og har Øst sekskortfarge, må Syd ha singleton (7 — 6 = 1).

Fordelingstypen vises ved hjelp av småkortene. Den rekkefølge småkortene spilles i, vil være avgjørende. Spilles småkortene i rekkefølge høy—lav, f.eks. femmeren—toeren, betyr det den ene fordelingstype. Spilles småkortene i rekkefølge lav—høy, f.eks. toeren—femmeren, betyr det den andre fordelingstype.

Når først fordelingstypen på makkers og spillerens hånd er klarlagt, vil det som oftest være en enkel sak å bestemme den nøyaktige

fordeling av fargen på de to hender etter tokortsdifferanse-prinsippet: Enten to eller fire, enten tre eller fem osv. *To kort mer eller mindre i en farge påvirker enhver hånds struktur, noe som vil slå ut i meldingene.* Av meldingsforløpet vil man derfor som regel kunne finne ut den nøyaktige fordeling av vedkommende farge.

For å kunne bestemme hele håndens fordeling på de skjulte hender, må man i prinsippet kjenne fordelingen i tre farger, *da er også den fjerde kjent.* Imidlertid kan det enkelte ganger være nok å få kjennskap til fordelingen bare i en eneste farge for å kunne bestemme hele håndens fordeling på bakgrunn av meldingene:

SYD	NORD
1 ♠	2 ♣
2 grand	3 ♠
4 ♠	pass

Syds meldinger forteller om en balansert hånd med sannsynligvis fem spar. Hvis man nå tenker seg at makkers fordelingskast i kløver viser at Syd har par-tall i fargen, er det sannsynlig at han har følgende fordeling: 5—3—3—2. Resonnementet er at Syds par-tall i kløver ikke er firekortfarge, men doubleton, fordi: Med fem spar og fire kløver ville Syd hatt en ubalansert hånd, og da ville han støttet Nords kløvermelding fremfor å melde 2 grand. Videre tyder meldingen 2 grand på at Syd heller ikke har fire hjerter eller fire ruter, fordi han også da ville fått en ubalansert hånd med fordelingen: 5—4—2—2 eller 5—2—4—2. Følgelig er Syds fordeling med all sannsynlighet: 5—3—3—2.

I de aller fleste tilfeller gir imidlertid meldingene bare grunnlag for å danne seg et omtrentlig bilde av spillerens hånd. Meldingenes informasjonsverdi kan for øvrig variere i betydelig grad. For å kunne foreta en nøyaktig inntelling av fargenes fordeling, er det derfor nødvendig med markeringsregler som gir mer presis informasjon. Det er tre viktige hensyn som må ivaretas:

— Markeringsreglene må fungere tilfredsstillende ved alle fargelengder såvel mot grandkontrakt som mot trumfkontrakt. — Markeringsreglene må utformes slik at makker i størst mulig utstrekning kan bestemme fordelingstypen allerede på grunnlag av første markering. — Markeringsreglene må fungere tilfredsstillende ved eventuelle falske påspill (false-carding) fra spillerens side.

Den tradisjonelle markeringsrekkefølge er høy—lav for å vise par-tall og lav—høy for å vise odde-tall. Denne rekkefølge som fungerer godt for alle fargelengder sett under ett, og som de aller fleste er fortrolige med, er da også lagt til grunn for utformingen av markeringsreglene.

Bemerk: I den etterfølgende gjennomgåelse av fordelingssignaler og i de mange eksempler som gjelder tolkning av fordelingsutspill og fordelingskast, er det forutsatt at meldingene og de øvrige informasjoner som foreligger i den aktuelle situasjon, gir tilstrekkelig grunnlag for å bestemme den nøyaktige fargelengde når først fordelingstypen er på det rene. Dette generelle forbehold gjelder selv om det ikke utrykkelig er nevnt i kommentarene til de enkelte eksempler.

Markeringsregler

Høy – lav viser fordelingstypen 2 – 4 – 6
Lav – høy viser fordelingstypen 1 – 3 – 5

Fordelingstypen 2 — 4 — 6

Den enkelte fargelengde vises ved utspill, påkast eller avkast i denne rekkefølge:

2-kortfarge: høy – lav
4-kortfarge: nest laveste – laveste
6-kortfarge: tredje laveste – laveste

Fordelingstypen 1 — 3 — 5

Den enkelte fargelengde vises ved utspill, påkast eller avkast i denne rekkefølge:

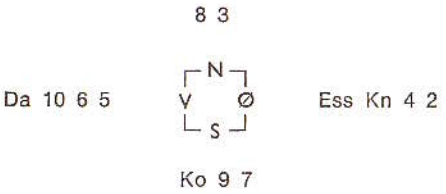
3-kortfarge: laveste – nest laveste
5-kortfarge: laveste – nest laveste
7-kortfarge: laveste – tredje laveste

Den første markering *indikerer* fordelingstypen. Den andre markering *bekrefter* fordelingstypen, samtidig som den indikerer den nøyaktige fargelengde.

Fordelingssignalet brukes ved første anledning

REGEL:
Fordelingssignalet skal vise fargens lengde i det øyeblikk den enkelte motspiller *bruker signalet første gang*. Deretter fullføres lengdemarkeringen ved første anledning.

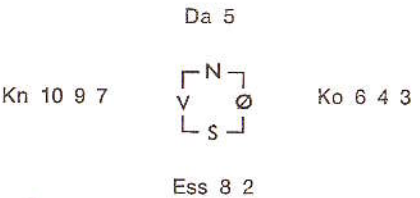
Det er ikke alltid anledning til å bruke fordelingssignalet første gang fargen er i spill. Derfor må man ha en regel for hvilken fargelengde som skal vises når signalet brukes første gang. Regelen går da ut på at man skal vise det antall kort man har i samme øyeblikk — den aktuelle fargelengde.



Syd spiller grand.

Vest spiller ut sekseren og innleder dermed lengdemarkering med høy – lav. Øst stikker med Esset, som ikke gir ham anledning til å markere fargelengden. Det får han først anledning til når han returnerer fargen, og da skal han spille toeren (lav – høy), for å vise at han har tre kort igjen.

Hvis Syd legger nieren, får Vest stikket for tieren. Vest kjenner nå fargens nøyaktige fordeling, og han vet at Syd har Kongen (dette følger av at Øst brukte Esset på utspillet) Vest fullfører nå lengdemarkeringen ved å spille femmeren i tredje runde. Spiller han Damen, kan det nemlig oppstå tvil hos Øst om hvorvidt Vest har spilt ut fra Da 10 6 eller fra Da 10 6 5. Denne tvil bør Vest avskjære, med mindre han legger opp til å spille Øst inn i fjerde runde.



Syd spiller grand.

Vest spiller ut Knekten, Damen fra bordet, Øst Kongen og Syd stikker med Esset. Vest kommer inn igjen og fortsetter fargen. Øst skal nå markere at han har tre kort igjen og kaster derfor treeren (lav – høy). Når toeren kommer på fra Syd, er fargens fordeling klar for Vest, som dermed vet at hvis Syd har åtteren, vil den falle neste gang.

Fjortenregelen

Fjortenregelen er en inntellingsregel som forenkler makkers inntelling av fordelingstypen, og som dessuten gjør det mulig å lokalisere de høyere kort på de skjulte hender.

Når fordelingssignalet er påbegynt, enten ved fordelingsutspill eller fordelingskast, kan fjortenregelen brukes på følgende måte: Regelen tar utgangspunkt i at de tretten kort har tallverdi fra 2 til 14 (Esset). Først regner man ut hvor mange kort som er høyere enn markeringskortet. Det gjøres ganske enkelt ved å trekke kortets tallverdi fra fjorten. Nå vet man ifølge markeringsreglene hvor mange høyere kort signalgiveren har. Videre ser man hvor mange høyere kort bordet og en selv har, og da vet man også hvor mange høyere kort spilleren har. Det antall høyere kort som signalgiveren har ved de alternative fargelengder, kan imidlertid trekkes fra på forhånd, og dermed får man følgende utregningsregler:

Fordelingssignalet viser:

Trekortfarge	— Markeringskortet trekkes fra 12
Firekortfarge	— Markeringskortet trekkes fra 12
Femkortfarge	— Markeringskortet trekkes fra 10
Sekskortfarge	— Markeringskortet trekkes fra 11

Fjortenregelen forenkler inntellingen av fargens fordeling hvis det kan være tvil om hvorvidt markeringskortet indikerer par-tall eller odde-tall.

10 8 4

(utspill 6) V N Ø S Ess 7 5

Syd spiller grand.

Øst stikker med Esset, og fra Syd kommer toeren. Øst kan tenkes å stå overfor valget om han skal returnere fargen eller skifte farge. Dette avhenger av om Vest har femkortfarge eller bare firekortfarge.

Ved hjelp av fjortenregelen prøver nå Øst den fordeling som har størst interesse, nemlig femkortfarge hos Vest, og foretar følgende regnestykke: Det utspilte kort – sekseren – trekkes fra 10. Det blir fire. Bordet og Øst har også til sammen fire høyere kort, og følgelig blir det ingen høyere kort igjen til Syd. Men denne mulighet kan utelukkes, for med Ko Da Kn 9 6, ville Vest spilt ut honnør. Følgelig har Vest firekortfarge, hvorav to kort høyere enn sekseren.

Fjortenregelen forenkler ikke bare inntellingen av fargens lengde, men også lokaliseringen av honnørkortene.

Da 9 5 2

(utspill 7) V N Ø S Ess Kn 8 4

Syd spiller trumfkontrakt.

Øst kan her straks se at utspillet ikke kan være fra femkortfarge. Han bruker derfor 12-regelen (fire- eller trekortfarge) og regnestykket blir: (12 ÷ 7) = 5 ÷ (bordet og Øst har 5) = 0. Spilleren kan derfor ikke stikke over syveren. Hvis han legger lavt fra bordet, kan også Øst legge lavt.

Fjortenregelen er også anvendelig på fordelingskast:

Da 9

Ess Ko 10 7 V N Ø S (påkast 6)

Syd spiller trumfkontrakt.

Vest spiller ut honnør, Øst kaster sekseren og Syd følger på med toeren. Vest står overfor valget om han skal ta for sin andre honnør eller ikke. Har Syd Knekten tredje, kan det være galt å ta for begge honnørene. Syd vinner i så fall et tempo, idet han får godspilt Knekten til et avkast på bordet. På den annen side kan det være en viss fare for at Vest mister stikket hvis han ikke sikrer seg det straks.

Han er med andre ord i et dilemma. Han regner imidlertid med at Øst enten har tre eller fire kort i fargen, og bruker derfor 12-regelen: (12 ÷ 6) = 6 ÷ (Vest og bordet har 6) = 0. Syd kan ikke ha Knekten.

Fordelingsutspill

Åpningsutspillet innleder det samspill mellom motspillerne som er nødvendig for å kunne gjennomføre et planmessig og presist motspill. Gjensidig informasjon er en forutsetning for dette samspill, og fargenes fordeling er en viktig side ved informasjonen.

Enhver fargelengde har en relativ *fordelingsstyrke*. Den kan variere i betydelig grad, også avhengig av makkers kort i fargen. Mot *trumfkontrakter* vil fargens fordelingsstyrke som regel øke ved *avtagende* fargelengde. For eksempel er en trekortfarge uinteressant med tanke på *stjelestikk*, mens denne mulighet inntrer med doubleton og øker sterkt med singleton. Mot *grandkontrakter* er forholdet omvendt. Her øker fordelingsstyrken ved *tiltagende* fargelengde, fordi det da er *langfargestikk* som er en aktuell mulighet.

Kortfarger

Utspillsreglene for doubleton og trekortfarge bør sees i sammenheng. Begge er kortfarger, men gir likevel helt ulike forutsetninger for motspillet. Derfor er det så viktig å skille dem klart fra hverandre. Dette hensyn ivaretas ved at doubleton markeres ved utspill i rekkefølge høy – lav, mens trekortfarge markeres ved utspill i rekkefølge lav – høy.

Kn 9 2

1) 7 6
2) 7 6 3

N
V Ø
S

Ess Ko 10 8 5

1) Da 4 3
2) Da 4

Syd spiller trumfkontrakt.

Ved alternativ 1 spiller Vest ut syveren, som Øst straks kan tolke som høy – lav. Han tar derfor sine to honnører og gir deretter Vest et stjelestikk.

Ved alternativ 2 spiller Vest ut treeren, som Øst straks kan tolke som lav – høy for trekortfarge. Han vet da at det bare er to stikk å få i fargen, og kan overveie motspillets muligheter uten å måtte gjette fordelingen.

Etter et kortfargeutspill som ikke skiller de to fargelengder klart fra hverandre, vil Øst få problemer dersom Syd ved begge alternativer følger på med Damen. Øst vil måtte regne med falsecarding fra Syd, og gjetter han galt, kan det få avgjørende betydning for kontraktresultatet.

8 7 4

1) 6 3
2) 6 5 3

N
V Ø
S

Ko Da 10 9 2

1) Ess Kn 5
2) Ess Kn

Syd spiller grand, etter at fargen er meldt av Øst.

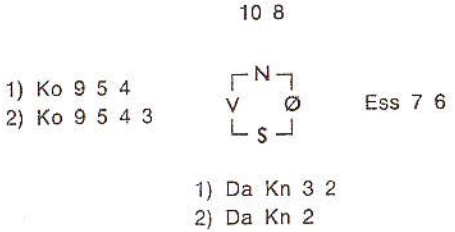
Ved alternativ 1 spiller Vest ut sekseren, som Øst tolker som doubleton. Det betyr at Syd har Ess Kn x. Øst ser nå at hvis han går opp med Damen, vil Syd sannsynligvis lasjere. I neste runde får Syd stikket for Knekten, samtidig som forbindelsen mellom Øst – Vest brytes. Skal da Øst kunne godspille fargen og hente stikkene, må han ha to sideinntak. Øst har imidlertid en annen mulighet, nemlig å legge nieren på utspillet. Da tvinges Syd til å stikke med Knekten. Hvis nå Vest har et inntak og kommer først inn, kan han fortsatt spille fargen, og dermed er Øst bare avhengig av å ha ett sideinntak.

Ved alternativ 2 spiller Vest ut treeren, som Øst straks tolker som trekortfarge. Da er det riktig å stikke med Damen, som Syd vel tar med Esset. Om Øst kommer først inn, kan han nå spille Kongen. For enten vil Knekten falle hos Syd, eller Vest vil avblokkere hvis han har spilt ut fra Knekten tredje.

Langfarger

Utspill fra firekortfarge og femkortfarge forekommer ofte. Mot *grandkontrakt* er det muligheten for langfargestikk det gjelder å få

informert makker om. Firekortfargen gir da på langt nær så gode muligheter som femkortfargen, og derfor er det så viktig at fordelingsutspillet skiller dem klart fra hverandre.



Syd spiller grand.

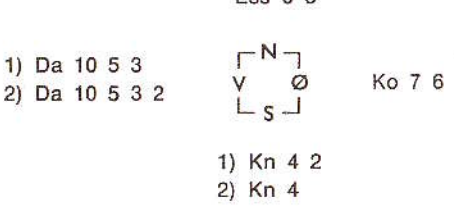
Ved alternativ 1 har Vest firekortfarge og spiller ut femmeren — nest laveste. Fra bordet legges åtteren, Øst Esset og Syd toeren. Øst bruker nå 10-regelen for å telle inn om Vest kan ha femkortfarge: (10 ÷ 5) = 5÷ (2 + 3) = 0. Regnestykket viser at hvis Vest skulle kunne ha femkortfarge, så måtte han ha Ko Da Kn 9 5, men i så fall ville han selvsagt brukt sekvensutspill. Følgelig kan Øst se bort fra denne mulighet. Dermed er det bare Vests honnørstyrke som bestemmer stikkantallet, noe langfargestikk er det ikke å få.

Ved alternativ 2 har Vest femkortfarge og spiller ut treeren – laveste, bordet åtteren, Øst Esset og Syd toeren. Her indikerer utspillet femkortfarge, og dermed ser Øst mulighet for to langfargestikk hos Vest. Han returnerer derfor syveren, Syd honnør og Vest lasjerer. Med forbindelsen åpen til Øst, er det i alt to stikk for honnører og to langfargestikk, uansett hvem av motspillerne som kommer først inn.

Den store forskjell i fordelingsstyrke mellom firekortfarge og femkortfarge som eksemplet viser, er statistisk sannsynlig. Med firekortfarge hos utspilleren er den mest sannsynlige fordeling på de fire hender: 4 – 4 – 3 – 2. Da er det bare mulighet for langfargestikk hvis det er makker som har den andre firekortfargen.

Med femkortfarge hos utspilleren er derimot den mest sannsynlige fordeling 5 – 3 – 3 – 2. Nå er det mulighet for to langfargestikk uansett om makker har to eller tre kort i fargen. Har motspillerne tilstrekkelig honnørstyrke i fargen eller stoppere i spillerens farger, kan to langfargestikk godspilles og hentes.

Mot *trumfkontrakt* vil langfargestikk bare være aktuelt i de mer sjeldne tilfeller hvor spilleren blir trumfmatt. Derfor er firekortfargen som regel mer verdifull enn femkortfargen, som svekker mulighetene for å oppnå stikk for de honnører motspillerne disponerer.

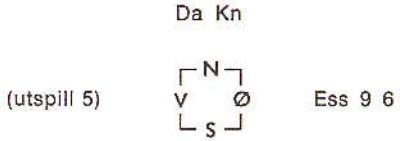


Syd spiller trumfkontrakt.

Ved alternativ 1 spiller Vest ut femmeren – nest laveste, som går til Kongen hos Øst. Han vet nå at Vest har firekortfarge (eventuelt trekortfarge) fordi femkortfarge er utelukket, da det ikke er så mange som fire høyere kort enn femmeren på de skjulte hender. Øst kan derfor følge opp Vests invitasjon ved å returnere fargen, fordi det er mulighet for ytterligere et stikk.

Ved alternativ 2 spiller Vest ut toeren – laveste, som også går til Østs Konge. Nå er ikke fargen så interessant, fordi Øst kan utelukke at Vest har firekortfarge.

Utspill fra *sekskortfarge* forekommer ikke så ofte, men når det en og annen gang forekommer, gir fordelingsutspillet makker gode muligheter til å bedømme fargens offensive verdi.



Syd spiller grand.

Vest spiller ut femmeren. Øst stikker med Esset, og fra Syd kommer toeren. Under forutsetning av at Øst på grunnlag av meldingene kan se bort fra at Syd har så mange som fire kort i fargen, kan han bedømme fargens fordelingsstyrke ved å ta utgangspunkt i femkortfarge, som Vest minst må ha, og anvende 10-regelen: (10 ÷ 5) = 5 ÷ (2 + 3) = 0. Det betyr at hvis Vest har femkortfarge, så kan ikke Syd ha noe høyere kort enn femmeren. Følgelig: Hva enten Vest har femkortfarge eller sekskortfarge, så er det riktig å

returnere fargen. Har Vest femkortfarge, så er fem stikk inngitt til motspillerne. Og har Vest sekskortfarge, vil spillerens honnører falle på hverandre i annen runde. Deretter har Øst enda et kort som han kan sette Vest inn med.

Nyansering

Fordelingsutspill prioriterer markering av fargelengden. Det er imidlertid mange som er opptatt av spørsmålet om å kunne nyansere utspillsreglene, for til en viss grad å imøtekomme behovet for informasjon både om fordeling og styrke eller svakhet. Dette lar seg nok gjøre, men ikke uten på bekostning av entydigheten av lengdemarkeringen.

Utspill fra trekortfarge er vanskelig å nyansere uten at det går ut over lengdemarkeringen, fordi man i så fall må bryte med fordelingsutspillets prinsipper. Den metode som brukes, er å la utspill av laveste kort indikere honnør tredje, mens utspill av midterste kort indikerer en honnørløs trekortfarge. Dermed blir imidlertid lengdemarkeringen tvetydig:

Kn 9 8 4

1) 6 5 3
2) 5 3

N
V Ø
S

Ess Ko 10 7

1) Da 2
2) Da 6 2

Syd spiller grand.

Utspill av femmeren (midterste) ved alternativ 1 vil lett kunne bli forvekslet med utspill av femmeren (høyeste) ved alternativ 2. Fra bordet legges åtteren, Øst Kongen og Syd toeren. Hvordan skal Øst nå kunne vite om Vest har doubleton eller trekortfarge? Ved alternativ 1 skal Øst returnere syveren, hvoretter det er åpnet for ytterligere to stikk ved gjennomspill fra Vest. Ved alternativ 2 må Øst avstå fra å fortsette i fargen for ikke å tape både stikk og tempo.

Det kan selvsagt finnes eksempler på at den nyanserte metode virker gunstig. Enkeltstående eksempler er imidlertid ikke avgjørende, noen vei. Spørsmålet er til syvende og sist hvilket utspill som

har frekvensen på sin side, det vil si hvilken metode som virker gunstigst i det lange løp.

Utspill fra firekortfarge kan nyanseres uten at man bryter med prinsippene for lengdemarkering. Nyanseringen går ut på å spille ut *tredje laveste* kort fra en honnørløs firekortfarge. Tankegangen er at makker som oftest vil kunne se av det utspilte kort at det ikke er regulært, fordi det er usannsynlig at utspilleren har to høyere kort i fargen.

Denne form for nyansering kan være effektiv i enkelte situasjoner, men er neppe å anbefale som generell regel.

Utspill fra femkortfarge er som oftest et offensivt utspill, først og fremst mot grandkontrakt. Det kan imidlertid forekomme at utspilleren har behov for å markere et defensivt utspill, og at den eneste måten å gjøre det på, er å spille ut fra en verdiløs femkortfarge. For at ikke utspillet skal bli tolket som offensivt, kan det være en *nødløsning* å spille ut *nest høyeste*. Dette får selvsagt den konsekvens at makker i første omgang feiltolker fargens lengde, men forutsetningen er jo at dette ikke forventes å få noen negativ virkning for motspillet. Her er et eksempel:

Meldingene er gått:

SYD	NORD
1 grand	3 grand

Vest skal spille ut fra:

♠ Kn 3
♡ 9 7 6 4 2
◇ Ess Da Kn 7
♣ Kn 2

Mulighetene for å godspille femkortfargen synes meget små. Derimot er det høyst sannsynlig at Syd har ruter Konge, og i så fall er det om å gjøre å få Øst til å skifte til ruter om han kommer inn. Hverken spar Knekt eller kløver Knekt er akseptable defensive utspill, og tilbake står utspill i hjerter. Men for å unngå å få fargen i retur, spiller Vest ut syveren. Det bør være gode muligheter for at Øst skal kunne tolke situasjonen riktig, han vil jo forutsetningsvis se at bordet er blank i ruter.

Tredjehånd-regelen

Fordelingsutspillet har gjort det mulig å utforme tredjehånd-regelen, som har som formål å avsløre at spilleren har to blanke honnører i fargen.

> REGEL:
>
> På fordelingsutspill fra *langfarge* skal tredje hånd legge sitt *laveste* kort i fargen hvis bordet og tredje hånd *bare har tallkort* og summen av utspillerens, bordets og tredje hånds antall kort er *elleve*.

Tredjehånd-regelen er basert på følgende resonnement:

Etter fordelingsutspill fra langfarge (invitasjonsutspill) kan det utelukkes at utspilleren har *tre honnører* bestående av en av de to kombinasjoner Ess Da Kn x (x–) eller Ko Da Kn x (x–), fordi han i så fall ville ha spilt ut honnør etter reglene for sekvensutspill. De to andre mulige kombinasjoner med tre honnører er Ess Ko Da x x– og Ess Ko Kn x x–. Men har utspilleren brukt fordelingsutspill fra en av disse (han kan mangle sideinntak), er det likegyldig hvilket tallkort tredje hånd legger, fordi fargen under enhver omstendighet er godspilt etter at spilleren har tatt det første stikk.

Følgelig: Hvis utspilleren, bordet og tredje hånd til sammen har *elleve* kort i fargen, må de to kort som er igjen til spilleren, være *to honnører* (eventuelt Kn x eller Da x), og når tredje hånd legger sitt laveste kort som likevel trekker honnør fra spilleren, er dermed kortsitsen avklart for utspilleren.

Etter fordelingsutspill som *indikerer sekskortfarge* – med mulighet for at det kan være femkortfarge – skal tredje hånd legge sitt laveste kort hvis bordet og tredje hånd til sammen har *fem tallkort*, uansett hvordan tallkortene er fordelt på de to hender (6 + 5 = 11).

9 7

Ess Kn 8 5 4 2 — N / V Ø / S — 10 6 3

Ko Da

Syd spiller grand.

Vest spiller ut femmeren. Hvis Øst etter meldingene kan se bort fra at Syd har så mange som fire kort i fargen, er betingelsen for å bruke tredjehånd-regelen til stede, og Øst legger treeren – sitt laveste kort. Når Syd likevel må på med honnør, er kortsitsen avklart for utspilleren. I neste omgang kan Vest — om han kommer først inn — spille Esset, fordi han vet at Syds gjenværende honnør vil falle.

Når utspillet *indikerer* sekskortfarge, influerer det ikke på bruken av tredjehånd-regelen at det kan være en mulighet for at utspilleren har femkortfarge, fordi: Hvis utspillet er fra femkortfarge, må spilleren ha de to laveste kort i fargen. Følgelig må utspilleren i så fall ha en av disse kombinasjoner: Ess Ko Da 8 5 – Ess Ko Kn 8 5 – Ess Da Kn 8 5 – Ko Da Kn 8 5. De to siste kombinasjoner kan imidlertid utelukkes etter reglene for sekvensutspill. Tilbake står da muligheten for at utspillet kan være fra Ess Ko Da 8 5 eller fra Ess Ko Kn 8 5, men heller ikke da spiller det noen rolle om makker legger sitt laveste kort, fordi fargen under enhver omstendighet er godspilt.

Det avgjørende for bruk av tredjehånd-regelen når bordet og tredje hånd til sammen har fem tallkort i fargen, er derfor om tredje hånd kan utelukke at spilleren har så mange som fire kort i fargen. I praksis vil meldingene i de aller fleste tilfeller avklare dette.

Etter fordelingsutspill som *indikerer femkortfarge*, skal tredje hånd legge sitt laveste kort hvis bordet og tredje hånd til sammen har *seks tallkort* i fargen, uansett hvordan tallkortene er fordelt på de to hender (5 + 6 = 11).

9 7 4

Ess Da 8 5 2 — N / V Ø / S — 10 6 3

Ko Kn

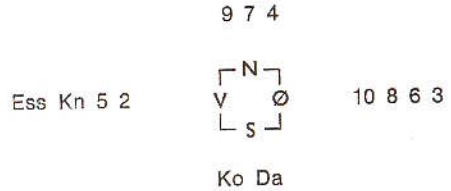
Syd spiller grand.

Vest spiller ut toeren som indikerer femkortfarge (lav – høy). Øst legger treeren – sitt laveste kort, og når Syd må på med honnør, er kortsitsen avklart for utspilleren.

Tredjehånd-regelen er særlig verdifull etter utspill fra femkortfarge, også fordi tredje hånd straks kan tolke utspillet riktig. Når spilleren har to blanke honnører, må nemlig det utspille kort

nødvendigvis være det laveste av de skjulte kort, hvilket må bety femkortfarge.

Etter fordelingsutspill som *indikerer firekortfarge,* skal tredje hånd legge sitt laveste kort hvis bordet og tredje hånd til sammen har *syv tallkort* i fargen, uansett hvordan tallkortene er fordelt på de to hender (4 + 7 = 11).

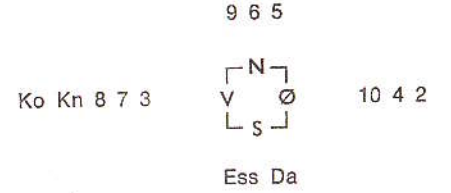


Syd spiller grand.

Vest spiller ut femmeren som indikerer høy – lav for firekortfarge. Øst legger treeren – sitt laveste kort, og når Syd må på med honnør, er kortsitsen avklart for utspilleren.

Tredjehånd-regelen har stor praktisk betydning i mange situasjoner. I de eksempler som er vist, har utspilleren de to honnørkombinasjoner Ess Da eller Ess Kn. Det er ved disse kombinasjoner tredjehånd-regelen gir de største fordeler, fordi utspilleren dermed vet at spillerens gjenværende honnør vil falle på Esset i annen runde.

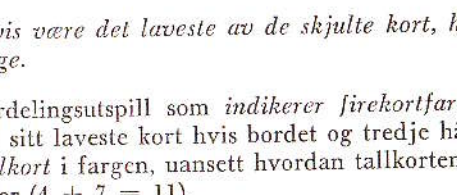
Tredjehånd-regelen betyr imidlertid også at utspilleren blir kjent med makkers fargelengde. Dermed har han full oversikt over kortfordelingen også i de tilfeller hvor det er spilleren som har Ess Ko, Ess Da eller Ess Kn.



Syd spiller grand.

Vest spiller ut treeren, Øst toeren og Syd Damen. Senere kommer Vest inn igjen på sitt eneste sideinntak. Likevel kan han godspille sin farge, *fordi han vet at Øst kan spille ham inn i tredje runde.*

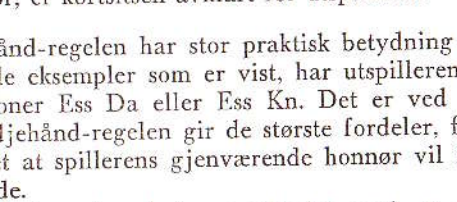
Det kan også forekomme at tredje hånds høyeste tallkort har stikkverdi.



Syd spiller grand.

Vest spiller ut syveren som bordet stikker over. Øst legger likevel lavt, og Syd må på med honnør. Neste gang Vest er inne slår han Esset, spiller Øst inn på tieren og har enda et stikk å hente for Knekten.

Tredjehånd-regelen gir også anledning til *negative slutninger* som er like viktige. *Hvis tredje hånd spiller «høyt for makker», viser han nemlig at betingelsen for å legge sitt laveste kort ikke er til stede.*



Syd spiller grand.

Vest spiller ut treeren. Her har bordet og tredje hånd til sammen bare fem tallkort, mens tredjehånd-regelen krever seks etter utspill fra femkortfarge. Øst går derfor opp med tieren, og Syd får stikket for Knekten. Dermed vet Vest at Syd har Kongen gardert.

Utspilleren skal aldri være i tvil om hvorvidt makker har bedømt riktig om betingelsen for å bruke tredjehånd-regelen er til stede, såfremt utspilleren har fulgt utspillsreglene.

Fordelingskast

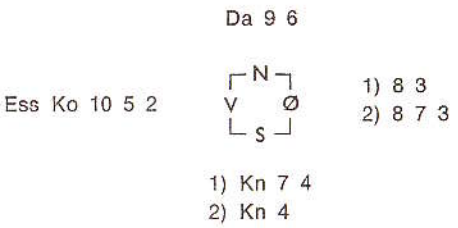
Fordelingskast i form av *påkast* (kast i den spilte farge) og *avkast* (kast i en annen farge ved renons) fortsetter kartleggingen av de skjulte hender. Den løpende og gjensidige informasjon som utveksles har to formål: For det første å dekke informasjonsbehovet

ved akutte situasjoner. For det andre å tegne et fullstendig bilde av hendenes fordeling så tidlig som mulig.

Kortfarger

Påkastreglene skiller doubleton og trekortfarge klart fra hverandre. Dette er meget viktig, for selv om begge er kortfarger, gir de likevel helt ulike forutsetninger for motspillet.

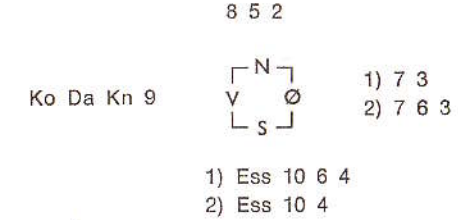
Mot *trumfkontrakter* er doubleton mer verdifull enn trekortfarge, fordi den åpner mulighet for stjelestikk, hva trekortfargen som regel ikke gjør. Derfor bør fargelengden så vidt mulig avklares ved første markering.



Syd spiller trumfkontrakt.

Vest spiller ut honnør. Ved alternativ 1 kaster Øst åtteren – høyeste, som Vest straks tolker som doubleton. Han vet dermed at han kan gi Øst et stjelestikk. Ved alternativ 2 kaster Øst treeren – laveste, som Vest straks tolker som trekortfarge. Han vet dermed at begge honnørene gir stikk, men også at bordets Dame deretter vil gi Syd en avkastmulighet.

Mot *grandkontrakter* er trekortfargen den mest verdifulle kortfarge, fordi den supplerer makkers fordelingsstyrke.



Syd spiller grand.

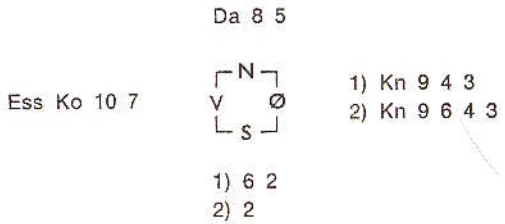
Vest spiller ut honnør, som han får beholde. Ved alternativ 1 kaster Øst syveren, som Vest uten videre kan tolke som høy – lav for doubleton. Denne straks-tolkning er helt avgjørende for en riktig håndtering av fargen. Vest må nemlig – for å oppnå tre stikk – straks skifte farge for å få gjennomspill av tieren hos Syd. Gjør Vest den feil – på grunn av sviktende informasjon – å prøve en honnør til, brytes forbindelsen til Øst, og Syd kan ikke lenger gjennomspilles.

Ved alternativ 2 kaster Øst treeren, som Vest straks kan tolke som lav – høy for trekortfarge. Dermed vet Vest at han kan spille sine honnører, fordi fargen sitter rundt.

Langfarger

Fire- og femkortfarger er de hyppigst forekommende langfarger. Også for disse fargelengder gjelder det å unngå forveksling, fordi de to fargelengder gir helt ulike forutsetninger for motspillet.

Mot *trumfkontrakter* er det igjen den korteste av de to fargelengder som er mest verdifull, fordi sjansen for å ta stikk i fargen dermed øker.



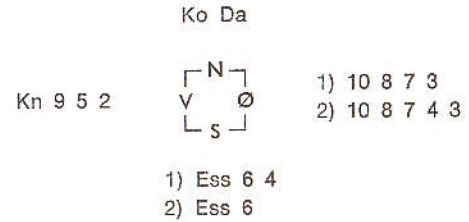
Syd spiller trumfkontrakt.

Vest spiller ut honnør. Ved alternativ 1 kaster Øst fireren – nest laveste. Vest kan dermed telle inn at Øst ikke kan ha femkortfarge, fordi det ikke er så mange som fire kort høyere enn fireren på de skjulte hender. Vest kan derfor trygt ta for sin andre honnør, fordi han vet den gir stikk. Mot en slemkontrakt – det forekommer at den vinnes til tross for to direkte tapere – vil Vest ikke være i tvil om fortsettelsen.

Ved alternativ 2 kaster Øst treeren – laveste, som Vest straks kan se betyr lav – høy når Syd følger på med toeren. Dermed må Øst enten ha fem eller tre kort i fargen, og følgelig har Syd enten

singleton eller trekortfarge. Meldingene vil gi Vest den nødvendige indikasjon på hvilket alternativ som er overveiende sannsynlig.

Mot *grandkontrakter* er det femkortfargen – den lengste av de to – som er det største aktivum.

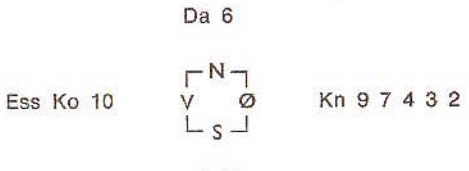


Syd spiller grand.

Vest inviterer i fargen og spiller ut femmeren. Ved alternativ 1 kaster Øst syveren – nest laveste, som utelukker femkortfarge. Hvis Vest kommer inn igjen og skal vurdere motspillets muligheter, vet han at Syd har i alt tre hold i fargen.

Ved alternativ 2 kaster Øst treeren – laveste. Dermed vet Vest at Øst enten har femkortfarge eller trekortfarge. Vest ser med andre ord muligheten for at spillerens honnører vil falle på hverandre i neste runde. Meldingene vil gi en indikasjon på hva som er overveiende sannsynlig: om Syd har to eller fire kort i fargen.

Påkastreglene for *sekskortfarge* gir gode muligheter for makker til å peile den inn når den forekommer.



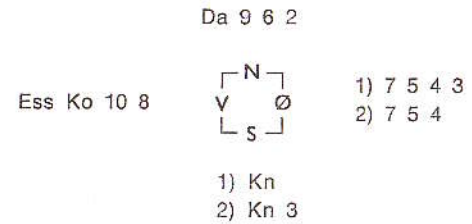
Syd spiller trumfkontrakt.

Vest spiller ut honnør, og Øst kaster fireren – tredje laveste. Hvis Vest etter meldingene kan se bort fra at Syd har så mange som fire kort i fargen, kan han utelukke at Syd har Knekten *tredje* ved følgende regnestykke etter 10-regelen: (10 ÷ 4 = 6 ÷ (3 + 2) = 1. Men det ene kort Syd i tilfelle kan ha som er høyere enn fireren, har han allerede vist på utspillet (femmeren eller åtteren).

Følgelig: Hvis Øst har femkortfarge, må han ha Knekten. Vest kan derfor trygt også ta for sin andre honnør uten å risikere å godspille noe stikk hos Syd. På annen honnør fullfører Øst sitt fordelingskast ved påkast av toeren. Dermed er det klart at Øst har sekskortfarge, og Vest må skifte farge for ikke å spille til dobbeltrenons.

Nyansering

Ved fordelingskast kan det være behov for å nyansere påkastreglene for *firekortfarge*, nemlig i akutte situasjoner hvor strakstolkning er av særlig stor betydning for motspillet. På samme måte som ved fordelingsutspill kan firekortfarge da markeres ved påkast av *tredje laveste* kort i stedet for nest laveste. Denne nyansering fjerner enhver tvil om hvorvidt påkastet indikerer høy – lav eller lav – høy.



Syd spiller trumfkontrakt.

Vest spiller ut honnør.

I en situasjon som denne kan det være helt avgjørende for Vest at han tolker Østs fordelingskast riktig. Hvis Øst ved begge alternativer kaster fireren og Syd Knekten, får Vest problemer med inntellingen, fordi han ikke kan vite om det er Øst eller Syd som har treeren.

Ved et nyansert fordelingskast med påkast av femmeren ved alternativ 1, fjernes imidlertid enhver tvil om Østs fordelingstype, fordi: Øst kan ikke ha 7 5, for da skulle han kastet syveren. Øst kan heller ikke ha 7 5 x, for da skulle han kastet det minste. Følgelig har Øst 7 5 4 3 og har brukt nyansert markering av firekortfarge.

Dermed kan Vest også tolke Østs påkast av fireren ved alternativ

2 riktig, nemlig indirekte slik: Øst har ikke 7 5 4 3, for da ville han i den aktuelle situasjon brukt nyansert markering av firekortfarge. Følgelig må Syd ha treeren, og Øst 7 5 4.

Trumf-ekko

Trumf-ekko er et tradisjonelt signal, hvor en motspiller viser at han har minst tre trumf ved å spille kortene i rekkefølge høy – lav.

Dette signal er i den tradisjonelle form ikke presist nok, fordi det ikke viser det nøyaktige antall trumf utover tre kort. Mot kontrakter med skjev trumfsits er det viktig å vite nøyaktig hvordan trumfen er fordelt. En trumf mer eller mindre hos makker kan for eksempel være avgjørende for motspillets tempo hvis man har valget mellom å spille på stjelestikk eller trumfmatte spilleren.

Et differensiert trumf-ekko bidrar også til å peile inn fordelingen i de andre fargene. Når fordelingen er vist i tre farger, så er den fjerde kjent.

Imidlertid er det gode grunner for å beholde markeringsrekkefølgen lav – høy for par-tall og høy – lav for odde-tall i trumffargen. I trumf kan jo doubleton med for eksempel 10 x, markeres i rekkefølge lav – høy uten fare for at det skal oppstå blokkering. Trumffargen er fremfor alt spillerens farge, og fordelingskast i fargen bør derfor baseres på den markeringsrekkefølge som best skjermer høye mellomkort. Og da er det særlig markering av doubleton som forenkles ved å bruke rekkefølgen lav – høy.

REGEL:

Ved fordelingskast i trumf – trumfekko – viser markering i rekkefølge lav – høy fordelingstypen 2 – 4, og markering i rekkefølge høy – lav fordelingstypen 3 – 5.

Styrke- og svakhetssignaler

Styrke er et relativt begrep, fordi det ofte er betinget av hva makker har i fargen. Dessuten er det et tvetydig begrep, fordi det enten kan bety honnørstyrke eller fordelingsstyrke.

Etter et konvensjonelt utspill fra Ess Ko mot trumfkontrakt vil Damen hos makker bety honnørstyrke, mens doubleton kan bety fordelingsstyrke som muliggjør stjelestikk.

Etter et konvensjonelt utspill fra Ko Da 10 x mot grandkontrakt vil knekten hos makker bety honnørstyrke, mens firekortfarge med bare tallkort kan bety fordelingsstyrke.

Det motsatte av styrke er svakhet. Dette er også et relativt begrep, betinget av hvilken styrke det søkes etter. Etter et konvensjonelt utspill fra Ess Ko mot trumfkontrakt vil Knekten bety svakhet hvis utspilleren mangler Damen, hva han som oftest gjør, mens Knekten vil bety styrke etter et konvensjonelt utspill som viser Ko Da x.

Det er derfor en viktig forutsetning for styrke- og svakhetsvisende signaler at betingelsene for markering av styrke eller svakhet er klart definert, både i hvilke situasjoner signalene skal brukes og hva bruken av signalene betyr.

Det er to hovedtyper av styrke- og svakhetssignaler:

- Styrke- eller svakhetskast.
- Fargepreferanse-signal (Lavinthalsignalet)

Felles for de to hovedtyper er at de i et signalsystem må gjøres situasjonsbetinget. Bruken av signalene må derfor avgrenses i forhold til fordelingssignalene.

Styrke- eller svakhetskast

Meldingsforløpet forteller en hel del om hvordan honnørstyrken er fordelt på de fire hender. Under spillets gang vil bestemte honnørkort avdekkes, og de gjenværende honnører kan ofte lokaliseres på bakgrunn av meldingene, spillerens kortføring og makkers motspill. De fleste spill utvikler seg etappevis. For hvert utviklingstrinn har motspillerne fått stadig bedre oversikt over honnørenes plassering.

Styrke- eller svakhetskast bør derfor forbeholdes de mer akutte situasjoner. Det forekommer at all interesse samler seg om hvorvidt motspillerne sammen disponerer høye tangerende honnører, f.eks. Ess Ko Da eller Ko Da Kn, og at gjensidig informasjon om dette kan være av avgjørende betydning for motspillet. Det er derfor et klart behov for situasjonsbetingede styrke- eller svakhetskast. Derved oppnår man også større presisjon, og det man taper i kvantitet, vinner man til overmål igjen i signalenes kvalitet, nettopp fordi styrke- eller svakhetskast brukes på definerte forutsetninger.

Styrke- eller svakhetskast brukes i følgende situasjoner:

Generelt:

- På Ess-utspill i situasjoner hvor motspillerne åpenbart må sikre seg sine stikk straks, for at de ikke skal gå tapt.

Spesielt:

- På Ess-utspill mot slemkontrakt. Utspillet benekter Kongen og søker fortrinnsvis etter Kongen hos makker.
- På honnørutspill etter regler som gjelder for påkast på sekvensutspill mot grandkontrakt og mot trumfkontrakt.

Markeringsregel

Styrke markeres ved påspill av det *laveste* kort i fargen.
Svakhet markeres ved påspill av det *tredje laveste* kort i fargen, men med det *nest laveste* hvis det tredje laveste er *verdifullt*.

Det er flere grunner for å velge denne markeringsrekkefølge. For det første vil markering av styrke med lav – høy bety at den sterke farge holdes intakt. Dette har særlig betydning ved kortfarger når styrken består av to høye kort, f.eks. Ko Kn 4 eller Da 10 4. For det andre vil styrkekast med lav – høy skjerme verdifulle mellomkort i en langfarge, f.eks. Ess 9 8 2. For det tredje er det teknisk sett en bedre løsning å markere styrke med laveste kort og svakhet med tredje laveste kort av hensyn til makkers *straks-tolkning* av markeringen.

9 8 6

Ko Da 10 7 — V Ø — 1) 5 4 3, 2) Kn 4 3

1) Ess Kn 2
2) Ess 5 2

Syd spiller trumfkontrakt.
Vest spiller ut honnør som konvensjonelt viser Ko Da x (x–).

Ved alternativ 1 markerer Øst svakhet ved påkast av femmeren – tredje laveste. Hva enten Syd lasjerer eller stikker med Esset, er det to lavere kort enn femmeren skjult, noe som gir en klar indikasjon på at Øst har minst ett av dem og følgelig har markert svakhet ved høy – lav.

Ved alternativ 2 markerer Øst styrke ved påkast av treeren – laveste. Hva enten Syd stikker med Esset eller lasjerer og legger femmeren, kan Vest resonnere: Østs påkast av treeren kan ikke være tredje laveste kort, fordi det bare er ett lavere kort skjult. Følgelig må treeren bety styrkemarkering.

I enkelte tilfeller må imidlertid makker markere svakhet ved påkast av nest laveste kort, fordi det tredje laveste er verdifullt. Det er derfor viktig at situasjonen alltid bedømmes når markeringen skal tolkes, og som oftest vil man da kunne se om markeringen har måttet ta hensyn til at tredje laveste kort er verdifullt.

8 7 5

Ko Da 6 — V Ø — 10 9 4 3

Ess Kn 2

Syd spiller trumfkontrakt.
Vest spiller ut honnør som konvensjonelt viser Ko Da x (x–). Her må Øst markere svakhet ved påkast av fireren – nest laveste, fordi det tredje laveste kort er verdifullt. Hvis Syd følger på med toeren (Bath Coup), vil Vest savne treeren. Det *kan* bety at Øst har markert svakhet ved påkast av nest laveste kort, og den eneste grunn til det må i tilfelle være at Øst har 10 9, som han må beholde over bordets 8 7, ellers kan Vest stikke utspillet med Esset og deretter fange opp tieren hos Øst.

Tolkningen av styrke- eller svakhetsmarkering baseres på følgende prinsipp:

- Et påkast kan tolkes som styrke hvis markeringskortet er det laveste av de skjulte kort.
- Et påkast kan tolkes som svakhet hvis markeringskortet er det tredje laveste (eller høyere) av de skjulte kort.
- Et påkast må overveies nøyere hvis markeringskortet er det nest laveste av de skjulte kort.

Fargepreferanse-signal

Fargepreferansesignalet (Lavinthal-signalet) er et teknisk hjelpemiddel til bruk i situasjoner hvor den motspiller som er inne, åpenbart må skifte farge, men trenger makkers veiledning om hvilken farge han skal velge. Mot trumfkontrakt ser man da bort fra trumffargen som en aktuell farge (normalt), og mot grandkontrakt ser man bort fra den farge som åpenbart må være spillerens stikkfarge. Det er med andre ord en forutsetning for bruk av signalet at valget står mellom to farger.

REGEL:
I en Lavinthal-situasjon betyr:
- Et høyt markeringskort fra makker at han ønsker skift til den høyeste av de to aktuelle farger.
- Et lavt markeringskort fra makker at han ønsker skift til den laveste av de to aktuelle farger.
- Et ubestemmelig mellomkort fra makker at han ikke har noen bestemt preferanse ved fargeskift.

Lavinthal-signalet kan bare brukes i situasjoner som *entydig* fremtrer som en Lavinthal-situasjon. Her er noen typiske Lavinthal-situasjoner:

1. Åpningsutspilleren beholder første stikk, og av bordets kort er det åpenbart for begge motspillerne at det må skiftes farge, for eksempel hvis bordet har singleton i den utspilte farge:

8

Ess Ko 7 5 4 — N / V Ø / S — Kn 9 6 3

Da 10 2

Syd spiller trumfkontrakt.
Etter honnørutspill fra Vest er det i denne situasjon nokså opplagt at Vest må skifte farge. Østs påkast er derfor i denne situasjon Lavinthal-signal.

2. En motspiller gir makker stjelestikk og vil samtidig tilkjennegi hvilken farge han ønsker tilbake. Denne situasjon kan oppstå enten etter åpningsutspill hvor han kan se at han kan gi makker stjelestikk, eller etter kortfargeutspill fra makker som gir en tilsvarende situasjon:

Da 8 4

Ess Ko 7 5 3 — N / V Ø / S — 9 2

Kn 10 6

Syd spiller trumfkontrakt.
Vest tar sine to honnører, og etter Østs påkast av høy – lav ser han at han kan gi Øst stjelestikk. Dette er en Lavinthal- situasjon hvor Vest i tredje runde kan gi Øst veiledning om hvilken farge han ønsker tilbake.
En tilsvarende Lavinthal-situasjon hadde man her fått dersom Nord hadde kontrakten og Øst var utspiller. Etter to runder ville Vest se at han kunne gi Øst stjelestikk og samtidig tilkjennegi hvilken farge han ønsket tilbake.

3. En motspiller godspiller sin farge mot grandkontrakt, hvorved hans makker blir renons i fargen. Det kort som driver ut spillerens siste kort og stopper, er Lavinthal-signal:

9 7

Da 10 6 5 3 — N / V Ø / S — Ess 8 4

Ko Kn 2

Syd spiller grand.
Vest spiller ut treeren. Øst tar Esset og returen går til Damen hos Vest. På dette tidspunkt vet Øst at Vest har femkortfarge. Dermed er grunnlaget til stede for bruk av Lavinthal-signalet når Vest spiller fargen tredje gang.

4. Spilleren trekker trumf, hvorved en motspiller kommer inn på en stopper samtidig som hans makker må gjøre et avkast fordi han er renons i trumf. Dette avkast er Lavinthal-signal under forutsetning av at han ikke tidligere har hatt anledning til å markere fargepreferanse. Man ser da bort fra avkastfargen som en aktuell farge å skifte til (den indirekte metode).

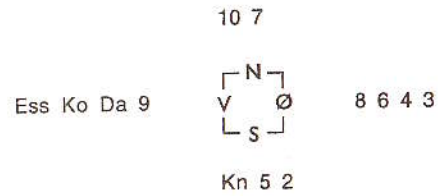
Kombinerte markeringer

Signalsystemet er basert på de tre hovedsignalene: fordelingskast, styrke- og svakhetskast og Lavinthal-signalet. Felles for signalene er at tolkningen av dem skjer på grunnlag av småkortenes rangorden. Når signalene likevel kan brukes ved siden av hverandre, skyldes dette de klart definerte forutsetninger for bruken av de enkelte signaltyper.

Hovedregelen er at fordelingskast brukes unntatt i de tilfeller hvor reglene prioriterer styrke- og svakhetskast eller Lavinthal-signalet.

Imidlertid kan styrke- og svakhetskast eller Lavinthal-signalet til en viss grad *kombineres* med fordelingskast.

> REGEL:
>
> Ved bruk av styrke- og svakhetskast eller Lavinthal-signalet, viser *den første markering* styrke, svakhet eller fargepreferanse. *Den andre markering viser gjenværende antall kort i fargen.*



Syd spiller grand.

Vest spiller ut honnør, og Øst markerer svakhet ved påkast av sekseren – tredje laveste. Vest spiller nok en honnør, og Øst kaster treeren. Dette andre påkast *bekrefter* markeringsrekkefølgen høy – lav for svakhet, samtidig som det *innleder* markeringsrekkefølgen lav – høy for å vise gjenværende antall kort – her tre kort.

Korrektiver

Det er viktig å understreke at *signalsystemet skal fremme presisjonen i motspillet.* Denne forutsetning for bruk av signaler betyr i seg selv et generelt korrektiv, som innebærer at signalene må vike

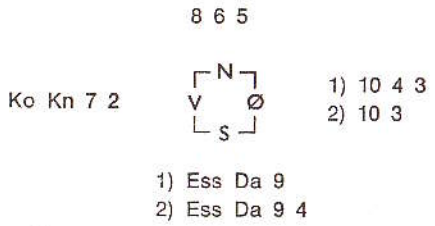
hvis viktigere hensyn tilsier det. Det er to hovedgrupper av slike hensyn:

- Verdifulle kortkombinasjoner
- Taktiske hensyn

Verdifulle kortkombinasjoner

Det forekommer at fordelingsutspillet bør fravikes ved utspill fra firekortfarge mot grandkontrakt. Hvis utspilleren har for eksempel Ko Kn 8 2, bør toeren spilles ut. Dette irregulære utspill vil i første omgang gi makker uriktig informasjon om fargelengden, men denne feilinformasjon kompenseres i noen grad ved fargens honnørstyrke.

Et irregulært utspill fra firekortfarge kan føre til at makker anvender tredjehånd-regelen på bristende forutsetninger, men et slikt mulig sammentreff vil i den grad høre til sjeldenhetene, at det ikke bør tillegges stor vekt. Det er for øvrig heller ikke gitt at det av den grunn oppstår noen svikt i motspillet.



Syd spiller grand.

Vest velger å spille ut toeren – irregulært, som Øst tolker som femkortfarge. Ved alternativ 1 legger han derfor treeren i samsvar med tredjehånd-regelen. Dermed får Syd for nieren. Det er ikke av den grunn oppstått noe stikktap for motspillet, men Vest er nå avhengig av at Øst kommer inn for at han skal kunne godspille fargen.

Ved alternativ 2 går Øst opp med tieren, og Syd får stikket for Damen. Her drar Vest fordel av sitt irregulære utspill. Han vet nemlig nå at Øst har 10 x og Syd Ess Da 9 x, for hvis Øst hadde hatt 10 x x, skulle han lagt sitt minste kort i henhold til tredjehåndregelen. Dermed avstår Vest fra fortsatt angrep i fargen, fordi han vet at fargen ikke sitter rundt.

Ved *senere utspill* enn åpningsutspillet vil alltid bordets kort gi grunnlag for å bedømme hvilket utspillskort som er det beste, f.eks. i denne situasjon:

Da 7 5

Ess Kn 9 2 — N / V Ø / S

Syd spiller trumfkontrakt.

Vest er inne og vet på dette tidspunkt at fargen sitter rundt. Motspillets sjanse er å få tre stikk i fargen. Dette kan bare lykkes hvis Øst har Kongen. Det riktige utspill er da Knekten. Det er det eneste utspill som gir tre stikk hvis Øst har Ko x x og Syd 10 x x.

Ved *fordelingskast* vil også bordets kort alltid foreligge som grunnlag for å kunne bedømme om markeringsreglene bør fravikes av hensyn til verdifulle kortkombinasjoner.

Taktiske hensyn

Ethvert system og enhver konvensjon i bridge har et dualistisk utgangspunkt: På den ene side å formidle flest mulige opplysninger til makker, på den annen side å røpe minst mulig for spilleren.

Det er ikke til å unngå at spilleren kan nyttiggjøre seg de informasjoner motspillerne gir hverandre ved bruk av signaler, selv om han ikke alltid har like gode forutsetninger for å tolke signalene riktig.

Spørsmålet er da i hvilken utstrekning dette hensyn bør gå foran hensynet til motspillernes behov for informasjon. Det beror i noen grad på selve holdningen til motspillet. Det makkerpar som legger mest vekt på å fremme presisjonen i motspillet, er avhengig av løpende gjensidig informasjon. Det kan selvsagt forekomme at spilleren drar fordel av dette i enkelte spill hvor han står overfor valgmuligheter, men dette drawback må veies mot den betydelige gevinst motspillerne oppnår ved å redusere feilprosenten i motspillet i det lange løp.

I visse situasjoner kan det likevel være på sin plass å fravike signalsystemet av taktiske hensyn, f.eks. i en situasjon som denne:

Da 10 7 5

Kn 9 4 3 — N / V Ø / S — 6 2

Ess Ko 8

Syd har kontrakten.

Han spiller først Ess Ko og studerer motspillernes kast. Hvis begge motspillerne kaster høy – lav, kan han trekke den slutning at fargen er fordelt 4 – 2. Når han så spiller åtteren mot bordet og Vest følger farge, må Vest ha Knekten fjerde. Dermed tar han finessen med tieren.

I en slik situasjon vil Vest kunne beskytte Knekten ved å markere lav – høy, som indikerer trekortfarge. Om Øst på sin side markerer høy – lav, vil Syd stå overfor følgende: En av motspillerne må ha markert falskt, for enten må begge motspillerne ha par-tall eller begge ha odde-tall. Men er det Vest som har markert falskt for å beskytte Knekten fjerde, eller er det Øst som har markert falskt for å oppnå stikk for Knekten tredje? Det kan ikke Syd finne ut av, han må gjette.

Men da kan man også tenke seg at motspillerne markerer korrekt med høy – lav, hvoretter Syd likevel vil måtte overveie: Motspillerne vet at fire stikk avhenger av riktig håndtering av fargen, men vil de da avdekke kortsitsen ved korrekte markeringer?

Problemstillingen er med andre ord denne:

Motspillerne må gjøre det motsatte av hva spilleren tror de vil gjøre i en situasjon av denne type. Hvis spilleren regner med å få korrekte markeringer, er mottrekket å markere falskt. Hvis spilleren derimot regner med å få falske markeringer, er mottrekket å markere korrekt.

Tolkningskorrektiv

Ved tolkning av signaler må tas i betraktning muligheten for at reglene er fraveket av hensyn til verdifulle kortkombinasjoner eller av taktiske hensyn. Denne mulighet må overveies ut fra bordets og egne kort i den aktuelle situasjon.

Sekvensteknikk

Sekvens – Flere kort i rekkefølge.
Sekvensen er *ekte* hvis den består av minst tre tangerende kort, *uekte* hvis de to høyeste kort er tangerende mens det tredje ligger et trinn lavere (Ess Ko Kn – Ko Da 10 osv).
Sekvensen er *ufullstendig* hvis den bare består av to tangerende kort (Ess Ko x — Ko Da x osv).

Honnørsekvens – Sekvens som toppes av Ess, Konge, Dame, Knekt eller 10, f.eks.:
Ess Ko Da – Da Kn 10 – 10 9 8.

Mellomsekvens – Sekvens som toppes av Dame, Knekt eller 10 med en enda høyere honnør i fargen, f.eks.:
Ess Da Kn – Ko Kn 10 – Da 10 9.

Sekvensteknikk er et omfattende emne. Det dreier seg om prinsipper og regler for sekvensutspill og for makkers påkast på sekvensutspill, alt med sikte på gjensidig informasjon for at motspillerne skal kunne håndtere enhver sekvenssituasjon riktig:

- Sekvensutspill må gi informasjon om sekvensens kvalitet eller honnørkombinasjon.
- Makkers påkast på sekvensutspill må gi informasjon om hvorvidt makker har supplerende honnørkort eller fargelengde som er likeverdig med honnør.
- Ved denne gjensidige informasjon får begge motspillerne kjennskap til deres samlede styrke i sekvensfargen og kan bedømme dens slagkraft eller dens begrensning i motspillet.

Sekvensteknikk mot grandkontrakt

Det ville vært ideelt hvis enhver sekvens kunne identifiseres ved entydige sekvensutspill. Dette lar seg imidlertid ikke gjøre, fordi det er så mange sekvensvarianter å ta hensyn til. Man må derfor foreta en prioritering ved utforming av regler for sekvensutspill.

Standardtabellen har valgt å la Ess-utspill stå for den sterkeste sekvens. Utspillet viser en sannsynlig gående farge, dog med unntak av en enkelt honnør under forutsetning av at utspilleren har et sideinntak. Det er et krav til makker at han skal kaste en eventuell honnør, endog Kongen eller Damen, fordi utspilleren garanterer at han har de øvrige honnører, f.eks. Ess Ko Kn 10.

Konsekvensen av denne prioritering er imidlertid at standardtabellen får problemer med utspill fra Ess Ko x (x-). Etter tabellen skal i tilfelle Kongen spilles ut, men dette gir ingen god løsning fordi utspillet kan bli forvekslet med Ko Da Kn x eller Ko Da 10 x.

Standardtabellen må imidlertid sees i sammenheng med de forholdsvis strenge krav meldeteorien tidligere stilte til honnørstyrke i samtlige farger for å kunne forsvare sluttmelding i grand. Var for eksempel en farge meldt av motparten, burde man ha minst ett sikkert hold i fargen. Fra utspillets synspunkt var det derfor logisk å spille ut fjerde høyeste fra Ess Ko x x, fordi utspilleren måtte regne med at spilleren disponerte et sikkert hold i fargen. Det var også en like logisk konsekvens av grandkontraktens soliditet at det ble frarådet å spille ut fra Ess Ko x i en umeldt farge.

Moderne meldestil har distansert seg betydelig fra den oppfatning at grandkontrakter representerer soliditet i samtlige farger. Det motsatte ytterpunkt har man i dag i de såkalte sjansebetonte 3 grand-åpninger, basert på en gående farge og et hold i en eller et par sidefarger. Men også rent generelt blir mulighetene for utgangskontrakt i grand vurdert på en annen måte enn tidligere. Et meldingsforløp som sannsynliggjør tilstrekkelig antall stikk for 3 grand, blir ofte meldt — og vunnet — med bare et *mulig* hold i en utsatt farge, f.eks. Da x x eller endog Da x. Dette forekommer – ofte med hell – selv om fargen er meldt av en motspiller. Det ligger for øvrig et psykologisk moment i dette. Har grandmelderen Da x i en farge som er meldt av den motspiller som får utspillet i grandkontrakt, er det mulighet for å få invitasjonsutspill fra Ess Ko x x (x–) hvorved Damen gir stikk, eller for at utspilleren velger å spille ut i en annen farge.

Standardtabellen med Ess-utspill som et konvensjonelt superutspill blokkerer for et mindre forpliktende og mer søkende utspill fra Ess Ko x (x–). Et helt vesentlig moment er jo at utspilleren fortsatt beholder initiativet og kan skifte farge dersom makkers påkast ikke oppmuntrer til fortsettelse.

Av disse grunner, og fordi standardtabellen også har andre svakheter, bør det konstrueres en ny tabell for sekvensutspill, basert på nye prinsipielle løsninger:

- *De entydige sekvensutspill* må gi makker informasjon om hvorvidt utspilleren har *ekte* sekvens eller *uekte* sekvens, fordi dette har stor betydning for hvilken informasjon makker skal gi ved sitt påkast.
- *De tvetydige sekvensutspill* må kunne tolkes riktig av makker. Dette oppnås best ved å basere tvetydige utspill på det samme prinsipp som er lagt til grunn for fordelingsutspillet; at det er en differanse på to kort mellom de aktuelle alternativer.

NY TABELL FOR SEKVENSUTSPILL MOT GRAND-KONTRAKT – ÅPNINGSUTSPILL OG SENERE UTSPILL.

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko x (x–)	Esset	Ufullstendig sekvens med Ess Ko på topp. Benekter andre honnører i fargen.
Ess Ko Kn (x–) Ko Da 10 (x–)	Kongen	Ekte sekvens hvor Damen eller Knekten mangler.
Ess Ko Da (x–) Da Kn 10 (x–) Da Kn 9 (x–)	Damen	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn Damen. Fordelingsvisende fortsettelse med Ess Ko Da (opprinnelig fargelengde): Kongen viser odde-tall (Ko = 13) Esset viser par-tall (Ess = 14)
Ess Da Kn (x–) Ko Da Kn (x–) Kn 10 9 (x–) Kn 10 8 (x–)	Knekten	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn Knekten. Fordelingsvisende fortsettelse med Ko Da Kn (opprinnelig fargelengde): Damen viser par-tall (Da = 12) Kongen viser odde-tall (Ko = 13)
Ess Da 10 9 (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–) 10 9 x (x–)	Tieren	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn tieren.
Ess 10 9 (x–) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x–)	Nieren	Entydig: Mellomsekvens med tieren som høyeste sekvenskort. (Alternativt kortfarge med 9 8 x).

Makkers påkast på sekvensutspill

Mens sekvensutspill skal gi informasjon om sekvensens kvalitet – sekvensstrukturen – skal makkers påkast gi tilbake informasjon om hvorvidt han har *utfyllende eller tangerende honnør, eller fargelengde som er likeverdig med supplerende honnør.*

Sekvensutspill forekommer oftest fra firekortfarge. Denne fargelengde bør derfor tas som utgangspunkt ved en kartlegging av utspillerens informasjonsbehov, som igjen må danne grunnlaget for utforming av regler for makkers påkast på sekvensutspill.

Det er to meget viktige momenter å ta hensyn til når informasjonsbehovet skal analyseres:

- Informasjonsbehovet varierer med hvilken *sekvensstruktur* utspilleren har.
- Informasjonsbehovet varierer med *blindemanns antall kort i fargen* – et moment som hittil har vært helt neglisjert.

Noen eksempler vil belyse problemstillingen:

1) x x x
2) x x

Ess Ko x x



Utspill Esset.

Ved alternativ 1 med trekortfarge på bordet, vil utspillerens informasjonsbehov være godt dekket hvis han får vite makkers fargelengde. Har makker trekortfarge, kan utspillerens fjerde kort godspilles ved at utspilleren fortsetter med liten i andre runde. Har da makker Damen tredje, er fargen gående. Har spilleren Damen, får han stikk for den, men deretter er fargen godspilt. Hvis makker har firekortfarge, er det av underordnet betydning hvor honnørene sitter, fordi Damen vil falle på Kongen hvis det er Syd som har den.

Ved alternativ 2 med doubleton på bordet, gjør ikke fordelingskast samme nytten som når bordet har trekortfarge. Hvis makker i dette tilfelle har tre kort i fargen, dekkes ikke utspillerens informasjonsbehov om han bare får vite det. Nå må makker ha Damen

for at fargen med sikkerhet skal kunne gi tre stikk, og han må ha Damen fjerde for at fargen skal være gående. Utspillerens informasjonsbehov er med andre ord blitt styrke- og svakhetsorientert fordi bordets antall kort er redusert til doubleton.

x x x

Ess Ko Kn x (x)
Ko Da 10 x (x)



Utspill Kongen.

De to honnørkombinasjoner som begge tilhører sekvensstrukturen *uekte* sekvens, har i prinsippet det samme informasjonsbehov, nemlig å få lokalisert den *utfyllende honnør*. Dette er imidlertid av underordnet betydning hvis makker har firekortfarge, fordi Damen eller Knekten i tilfelle vil falle hos spilleren når fargen spilles fra topp. Og har utspilleren femkortfarge, vil trekortfarge hos makker på samme måte være likeverdig med honnør.

Fordelingskast vil derfor langt på vei dekke utspillerens informasjonsbehov. Spørsmålet er imidlertid hvordan makker skal kunne gi informasjon om at han har honnør tredje. For har utspilleren firekortfarge og makker trekortfarge, vil den avgjørende informasjon mangle hvis utspilleren bare får vite at makker har tre kort i fargen.

Løsningen er at makker skal bruke honnøren på utspillet. Det kan han jo trygt gjøre når bordet og han selv har tre kort i fargen, fordi fargen dermed sitter rundt. Denne løsning gir også den viktige *negative* informasjon, at hvis makker markerer trekortfarge uten å bruke honnør, vet utspilleren at honnøren sitter hos spilleren. *Men denne negative informasjon kan også få en positiv effekt, nemlig hvis utspilleren har femkortfarge. Da vet han at honnøren vil falle hos spilleren i annen runde.*

Avblokkering hvis makker har *honnør* annen, er et korrektiv til reglene for makkers påspill med honnør tredje og til utspillerens tolkning av honnørpåspillet.

Avblokkering kan ha en flersidig effekt. For det første den tilsiktede virkning at man unngår blokkering av utspillerens farge. Men dessuten kan den avblokkerte honnør være nettopp den honnør utspilleren mangler for selv å kunne håndtere fargen. Og endelig kan avblokkering åpne for gjennomspill fra makker hvis utspilleren har saks over spillerens kort på et lavere nivå.

I et par tilfeller kan ikke utspilleren uten videre tolke makkers fargelengde ved honnørpåspill, nemlig hvis utspilleren har uekte

sekvens og bordet har tre kort i fargen. Da skal makker spille sin utfyllende honnør, hva enten han har honnør tredje eller honnør annen. Imidlertid vil utspilleren kunne tolke fargelengden etter to runder, fordi makker skal vise sin gjenværende fargelengde ved sitt andre påkast.

7 6 5

Ko Da 10 8



1) Kn 2
2) Kn 4 2

1) Ess 9 4 3
2) Ess 9 3

Utspill Kongen.

Ved begge alternativer kaster Øst Knekten. Syd lasjerer. Vest vet foreløpig ikke om Øst har Knekten annen eller Knekten tredje. Det får han imidlertid informasjon om hvis han spiller en honnør til. Ved alternativ 1 får han da toeren fra Øst, og det må bety singleton (tre gjenværende kort er utelukket i og med Østs påkast av Knekten på utspillet). Ved alternativ 2 kaster Øst fireren for å markere gjenværende doubleton. Vest vil da savne toeren, hvilket gir en indikasjon på at det er Øst som har den.

x x

Ess Ko Kn x
Ko Da 10 x



Utspill Kongen.

Her er bordets antall kort redusert til doubleton, og dermed gir ikke fordelingskast dekkende informasjon. Med honnør tredje kan nemlig ikke makker bruke honnøren på utspillet, for i så fall kan resultatet bli at spilleren med sin firekortfarge får en ufortjent vinner.

Utspillerens informasjonsbehov er også ved uekte sekvens blitt styrke- og svakhetsorientert når bordet ikke har flere enn to kort i fargen.

1) x x x
2) x x

Ess Ko Da x
Ko Da Kn x



Utspill: Damen – Knekten.

De to honnørkombinasjoner som begge tilhører sekvensstrukturen *ekte* sekvens, har i prinsippet det samme informasjonsbehov.

Ved alternativ 1 med tre kort på bordet, er utspilleren først og fremst interessert i om makker har *minst tre kort* i fargen, for i så fall er fargen gående hvis utspilleren har Ess Ko Da x, og spilleren har bare ett hold med Esset hvis utspilleren har Ko Da Kn x. Fordelingskast gir her dekkende informasjon.

Ved alternativ 2 med doubleton på bordet, blir imidlertid informasjonsbehovet også ved denne sekvenstype styrke- og svakhetsorientert. Når utspilleren har ekte sekvens, kan styrke i prinsippet markeres både med fordelingsstyrke og med honnørstyrke. Har makker firekortfarge, er dette tilstrekkelig til at fargen er gående hvis utspilleren har Ess Ko Da x, og har utspilleren Ko Da Kn x, vil han kunne drive ut Esset hos spilleren uten tap av mer enn dette ene stikk. Hvis makker har trekortfarge, må han derimot ha tangerende honnør – henholdsvis Knekten og tieren – for å oppnå samme resultat.

For så vidt skulle makker kunne markere styrke hvis han enten har firekortfarge uten tangerende honnør eller trekortfarge med tangerende honnør. En slik løsning skaper imidlertid et tolknings- og håndteringsproblem for utspilleren, noe som best belyses ved et par eksempler.

6 2

Ess Ko Da 8 — N / V Ø / S — 1) 10 7 5 3, 2) Kn 5 3

1) Kn 9 4
2) 10 9 7 4

Utspill Damen.

Hvis Øst markerer styrke ved påkast av treeren i begge tilfeller, forutsetter dette at utspilleren håndterer fargen på følgende måte: Ved alternativ 1 må han spille sine tre honnører, hvorved Knekten hos Syd faller og det fjerde kort er godspilt.

Ved alternativ 2 kan han imidlertid ikke spille på samme måte, for i så fall trekker han med seg Knekten hos Øst, og Syd vinner et stikk han ikke skulle hatt. Heller ikke bør Vest spille to honnører for å se makkers andre påakst — her femmeren — fordi det straks

oppstår en blokkerende virkning. Det ideelle er at Vest spiller liten i annen runde.

6 2

Ko Da Kn 8 — N / V Ø / S — 1) 9 7 5 3, 2) 10 5 3

1) Ess 10 4
2) Ess 9 7 4

Utspill Knekten.

Problemstillingen er den samme. Hvis Øst markerer styrke ved begge alternativer, må Vest spille sine tre honnører ved alternativ 1, mens han må spille liten i annen runde ved alternativ 2.

Men hvordan skal utspilleren kunne vite om makkers styrkekast betyr fordelingsstyrke eller honnørstyrke? Svaret er at det kan han ikke. Det må derfor finnes en annen løsning på dette markeringsproblemet:

Med tangerende honnør markerer makker styrke. Utspilleren kan da fortsette med liten i annen runde, og fargen er ideelt håndtert.

Uten tangerende honnør markerer makker svakhet, og deretter markerer han sin gjenværende fargelengde. Har da makker tre gjenværende kort, vil utspilleren straks kunne se at spillerens tangerende honnør vil falle på tredje runde. Dermed er også denne situasjonen ideelt håndtert.

REGEL:

På høye sekvensutspill mot grandkontrakt skal makker:

- *Avblokkere* med honnør annen, med mindre makker ser at dette vil føre til unødig tap av stikk.
- Bruke *fordelingskast* hvis bordet har *minst* tre kort i fargen. Hvis utspillet viser uekte sekvens: Ess Ko Kn (x–) eller Ko Da 10 (x–) skal makker bruke sin tangerende honnør etterfulgt av nest laveste kort *dersom både bordet og makker har nøyaktig tre kort i fargen.*
- Bruke *styrke- eller svakhetskast* hvis bordet har *høyst to* kort i fargen, etterfulgt av fordelingskast ved andre markering.

Tolkning av sekvensutspill og makkers påkast

Den gjensidige informasjon som utveksles ved sekvensutspill og makkers påspill, må tolkes. Tolkningen baseres på tabellen for sekvensutspill og på reglene for makkers påkast.

Ess Ko x (x–)	– Utspill Esset.

Etter den nye tabell for sekvensutspill viser utspill av Ess *ufullstendig* sekvens med Ess Ko x (x–) og benekter andre honnører i fargen. Vanligvis vil det være riktig å invitere fra langfarge som toppes av Ess Ko. Imidlertid kan det forekomme at meldingene gir en indikasjon på at spilleren har et tvilsomt hold i fargen, og for at spilleren ikke skal få et ufortjent stikk med f.eks. Da x x eller endog Da x, kan det være riktig å starte med Esset for å få oversikt over situasjonen. Eller utspill av Ess kan forekomme som et søkende utspill fra Ess Ko x i håp om å finne langfarge hos makker. Et helt vesentlig moment er at utspilleren beholder initiativet.

Fordelingskast.

Ifølge påkastreglene skal makker bruke fordelingskast hvis bordet har minst tre kort i fargen.

Ess-utspill som indikerer Ess Ko x (x–), tilkjennegir ikke noe bestemt informasjonsbehov. Det beror i stor grad på hensikten med utspillet, om det er et offensivt utspill i utspillerens langfarge eller et søkende utspill fra kortfarge. Imidlertid vil fordelingskast kunne dekke utspillerens behov for informasjon på en effektiv måte når bordet har så mange som tre kort i fargen.

10 9 8

Ess Ko 7 — V Ø — 5 4 3 2

Da Kn 6

Utspill Esset.

Eksemplet gir en god demonstrasjon av hvor sterk kortfargen, bestående av Ess Ko x, er når makker har firekortfarge. Øst markerer sin fargelengde ved påkast av fireren (nyansert påkast) som Vest straks tolker som høy – lav for firekortfarge. Dermed er det klart at Vest godspiller et langfargestikk for Øst ved å fortsette fargen. Riktignok godspilles først et stikk for spilleren, men det må han jo få i alle tilfeller. Det typiske i situasjonen er at motspillerne vinner et tempo ved at fargen angripes straks.

7 5 2

Ess Ko 9 8 — V Ø — 1) 10 6 4 3, 2) 6 4 3

1) Da Kn
2) Da Kn 10

Utspill Esset.

Ved alternativ 1 markerer Øst firekortfarge ved påkast av fireren (eventuelt sekseren), som Vest straks kan tolke riktig når det faller en honnør hos Syd. Vest fortsetter derfor med Kongen, som sikrer motspillerne de fire stikk som ligger inngitt.

Ved alternativ 2 markerer Øst trekortfarge ved påkast av treeren. Også i dette tilfelle kan det fra Vests synspunkt være mulighet for fire stikk, nemlig hvis Øst har Da x x, men under enhver omstendighet er det riktig å fortsette med åtteren i annen runde for å holde forbindelsen til Øst åpen.

Styrke- og svakhetskast.

Når bordet har høyst to kort i fargen, skal makker gå over til å bruke styrke- og svakhetskast.

Forutsetningene for å markere styrke er ikke entydige. Det kan være aktuelt med honnørstyrke (Damen) og med ren fordelingsstyrke, f.eks. femkortfarge. Makker må alltid bedømme situasjonen og forsøke å tolke utspillerens hensikt med utspillet på bakgrunn av meldingene.

7 4

Esset — V Ø — 1) Da 8 5 3, 2) Kn 8 6 5 3

Ved alternativ 1 vil det være riktig å markere styrke under forutsetning av at Vest har Ess Ko x x, men hva hvis han har Ess Ko x? I så fall vil styrkemarkering åpenbart føre til at Vest fortsetter fargen, og dermed får Syd et stikk for Knekten fjerde, som han ikke burde hatt.

Ved alternativ 2 er det enda større grunn for Øst til å overveie om Vest har spilt ut fra firekortfarge eller fra trekortfarge. Hvis utspillet er fra f.eks. Ess Ko 10, taper motspillerne et stikk til Syd med Da x x, men får til gjengjeld godspilt to langfargestikk hos Øst. Men dette har ingen hensikt hvis Øst mangler sideinntak.

Fordi det ikke så sjelden kan være tvil om hvorvidt makker bør markere styrke eller svakhet, kan det være hensiktsmessig å nyansere styrkemarkering ved i tvilssituasjoner å bruke *betinget styrkekast*. Teknisk gjøres dette ved påkast av *nest laveste* kort i fargen. Hvis utspilleren oppfatter styrkemarkeringen som betinget, må han på sin side overveie hva den er betinget av. Det kan da nettopp være at makker er usikker på om utspilleren har langfarge eller kortfarge. Noen eksakt løsning får man ikke ved denne nyansering, men dog et holdepunkt som kan være verdifullt for utspilleren.

Ess Ko Kn (x–) Ko Da 10 (x–)	– Utspill Kongen

Kongeutspill viser *uekte* sekvens bestående av Ess Ko Kn (x–) eller Ko Da 10 (x–). Andre alternativer er det ikke. For så vidt er det et entydig utspill.

I visse tilfeller vil makker kunne se hvilken av de to honnørkombinasjoner utspilleren har. Hvis nemlig bordet eller makker har tieren, må utspilleren ha Ess Ko Kn. Har bordet eller makker Knekten, må utspilleren ha Ko Da 10.

Fordelingskast.

Ifølge påkastreglene skal makker bruke fordelingskast hvis bordet har minst tre kort i fargen.

	x x x x	
Kongen	N / V Ø / S	x x ..... Kast høy — lav x x x ..... Kast lav — høy

Markering av doubleton med høy – lav virker avblokkerende hvis makker har et høyt mellomkort. Hvis han har tangerende honnør til utspillerens sekvens, bør han imidlertid ta hensyn til bordets kort i fargen.

	1) 6 4 3 2 2) 9 4 3 2	
Ko Da 10 8	N / V Ø / S	Kn 5
	1) Ess 9 7 2) Ess 7 6	

Utspill Kongen.

Ved alternativ 1 skal Øst kaste Knekten. Ved alternativ 2 betyr imidlertid kast av Knekten tap av et stikk, og Øst bør derfor overveie å kaste femmeren selv om det kan villede Vest om fordelingen. Når Vest skal tolke Østs påkast, må imidlertid han på sin side legge vekt på at nieren på bordet betyr at Syd ville fått dobbelt hold hvis Øst ofret Knekten.

	7 5 4 2	
Ess Ko Kn 9	N / V Ø / S	1) 10 6 2) 10 6 3
	1) Da 8 3 2) Da 8	

Utspill Kongen.

Ved alternativ 1 markerer Øst doubleton ved påkast av tieren, som Vest straks kan tolke som doubleton. Følgelig må Syd ha Da x x, for hvis Øst hadde hatt Da 10, skulle han avblokkert ved å kaste Damen.

Ved alternativ 2 kaster Øst treeren, som Vest straks kan tolke som lav – høy for odde-tall. Tolker Vest dette som trekortfarge, fortsetter han med Esset, fordi han vet at om Syd har Damen, så vil den falle.

8 7 4 2

Ko Da 10 5 — V Ø — 1) 9 6, 2) 9 6 3

1) Ess Kn 3
2) Ess Kn

Utspill Kongen.

Ved alternativ 1 kaster Øst nieren, som Vest straks kan tolke som doubleton. Vest vet derfor at Syd har Ess Kn x. Syd får her dobbelt hold i fargen, men ved utspill i fargen er dette ikke til å unngå.

Ved alternativ 2 kaster Øst treeren, som Vest straks tolker som trekortfarge. Hvis Syd stikker utspillet – hva han vil være tilbøyelig til å gjøre med Ess Kn alene – kan Vest i neste runde spille Damen, fordi han vet at hvis Syd har Knekten, vil den falle. Riktignok oppstår det blokkering, men som kortene sitter, er dette ikke til å unngå.

x x x

Kongen — V Ø — Da x x, Kn x x, Ess x x — Bruk honnøren — deretter nest laveste

På Kongeutspill som indikerer uekte sekvens, gjelder den spesielle regel at makker skal spille honnøren på utspillet når både bordet og makker har tre kort i fargen. Det neste påkast er fordelingskast, som indikerer høy – lav for to gjenværende kort (det laveste er skjult).

6 4 2

1) Ess Ko Kn 8
2) Ko Da 10 8

V Ø

1) Da 7 3
2) Kn 7 3
Ess 7 3

1) 10 9 5
2) Ess 9 5
Kn 9 5

Utspill Kongen.

Øst skal her bruke sin honnør på utspillet, fordi bordet og han

selv har tre kort i fargen. Situasjonen er med dette påspill ikke helt avklart for utspilleren, fordi han foreløpig ikke vet om makker har honnør tredje eller honnør annen (avblokkering). Utspilleren har imidlertid fått lokalisert den viktige utfyllende honnør, og hvis han bestemmer seg for å spille fargen en gang til, får han fordelingskast fra makker. Når da Øst kaster syveren, er treeren fortsatt skjult, hvilket indikerer at Øst har honnør tredje. Har makker Ess 7 3, stikker han over Kongen og returnerer syveren, som på samme måte indikerer to gjenværende kort.

7 5 2

1) Ess Ko Kn 9
2) Ko Da 10 9

V Ø — 8 6 3

1) Da 10 4
2) Ess Kn 4

Utspill Kongen.

På utspillet kaster Øst treeren, som indikerer lav – høy for trekortfarge. Dermed kan Vest trekke den slutning at Syd har Da x x ved alternativ 1 og Ess Kn x ved alternativ 2, for om Øst hadde hatt honnør tredje, skulle han ifølge reglene ha spilt den.

x x x

Kongen — V Ø — x x x x ..... Kast nest høyeste

Det forekommer at makker har firekortfarge selv om bordet har så mange som tre kort i fargen. Makker bør da markere firekortfarge ved påkast av neste høyeste (nyansert markering), for at utspilleren straks skal kunne tolke fordelingstypen riktig.

9 6 3

1) Ess Ko Kn 2
2) Ko Da 10 2

V Ø — 8 7 5 4

1) Da 10
2) Ess Kn

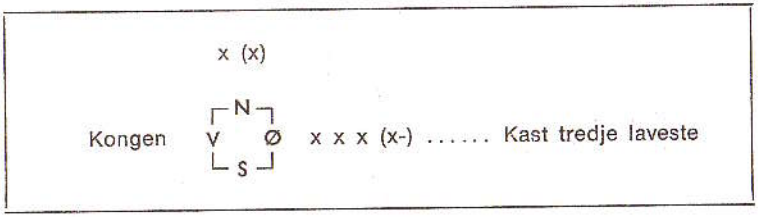
Utspill Kongen.

Øst markerer fargelengden ved påkast av syveren – nest høyeste – som Vest straks kan tolke som påbegynt høy – lav.

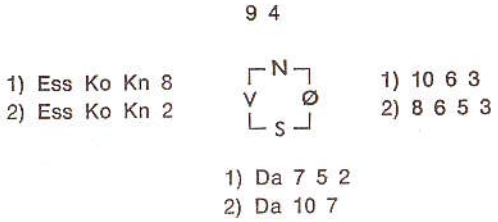
Dermed er det utelukket at Syd har Da 10 x ved alternativ 1 og Ess Kn x ved alternativ 2. Tolker Vest Østs påkast som firekortfarge (alternativet er doubleton), kan han derfor i neste omgang fortsette med honnør, for hvis Syd har den utfyllende honnør, vil den falle.

Styrke- og svakhetskast.

Ifølge påkastreglene skal makker bruke styrke- og svakhetskast hvis bordet har høyst to kort i fargen.



Makker skal markere svakhet hvis han ikke har tangerende honnør, og ifølge hovedregelen markeres svakhet ved påkast av tredje laveste kort, men med nest laveste hvis det tredje laveste er verdifullt. I neste omgang markeres gjenværende antall kort i fargen.

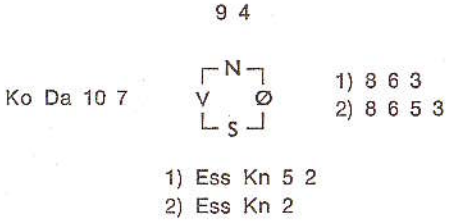


Utspill Kongen.

Ved alternativ 1 markerer Øst svakhet ved påkast av sekseren – nest laveste – fordi tieren er et verdifullt kort som kan øve innflytelse på stikket. Vest skifter farge, og om Øst kommer inn, returnerer han tieren. Dermed kan Vest ta sine tre stikk.

Ved alternativ 2 er følgende kortbehandling ideell:

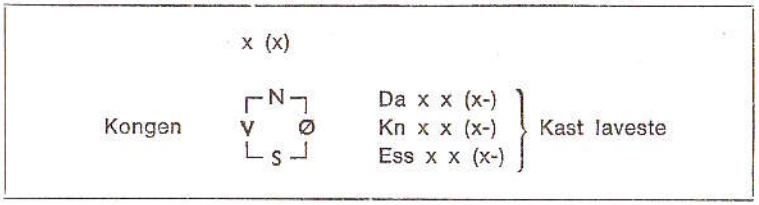
Øst markerer svakhet ved påkast av sekseren – tredje laveste – som Vest tolker som svakhet (det er to lavere kort skjult). Han skifter derfor farge. Om Øst kommer inn, returnerer han treeren som indikerer tre gjenværende kort. Når Syd følger med tieren, vet Vest at Syd har Damen single igjen, og Vest kan ta for Knekten og spille Esset fordi Syds Dame vil falle.



Utspill Kongen.

Ved alternativ 1 er følgende kortbehandling ideell: Øst markerer svakhet ved påkast av åtteren – høyeste – hvoretter Vest skifter farge hvis Kongen får beholde stikket. Om Øst kommer inn, returnerer han sekseren som indikerer høy – lav for to gjenværende kort. Vest vet nå at han må ha enda et gjennomspill fra Øst om han skal oppnå tre stikk i fargen.

Ved alternativ 2 er følgende kortbehandling ideell: Øst markerer svakhet ved påkast av sekseren – tredje laveste – og Vest skifter farge hvis han får beholde stikket for Kongen. Om Øst kommer inn, returnerer han treeren som indikerer tre gjenværende kort. Stikker Syd nå med Esset, vet Vest at han i neste runde kan spille Damen fordi Knekten vil falle hos Syd.



Makker skal markere styrke når han har tangerende honnør til utspillerens sekvens. Mellom markering av svakhet og markering av styrke er det en differanse på to kort, og derfor vil utspilleren praktisk talt alltid kunne tolke riktig om det foreligger styrkekast eller svakhetskast.

6 4

1) Ess Ko Kn 7
2) Ko Da 10 7



1) Da 9 3
2) Kn 9 3
Ess 9 3

1) 10 8 5 2
2) Ess 8 5 2
Kn 8 5 2

Utspill Kongen.

Med honnør tredje markerer Øst i alle tilfeller styrke med påkast av treeren – laveste. Vests tolkning av dette påkast som styrkekast kan Syd ikke forpurre ved false-carding. Om Syd beholder toeren, kan Vest resonnere: Østs påkast kan ikke være tredje laveste slik som regelen foreskriver for markering av svakhet. Følgelig må treeren være Østs laveste kort for markering av tangerende honnør. Vest kan derfor fortsette med syveren i neste runde.

Ess Ko Da (x–) Da Kn 10 (x–)	– Utspill Damen

Utspill av Damen er tvetydig. Det viser sekvens med enten *to eller ingen* høyere honnør. Følgelig må utspilleren enten ha Ess Ko Da (x–) eller Da Kn 10 (x–).

Det tvetydige utspill vil imidlertid straks bli avklart. For det første kan alternativet Ess Ko Da utelukkes hvis bordet eller makker har Kongen eller Esset, mens alternativet Da Kn 10 kan utelukkes hvis bordet eller makker har Knekten. For det andre kan alternativet Ess Ko Da utelukkes hvis stikket tas av spilleren, og endelig vil neste utspill fortelle hvilken sekvens utspilleren har hvis Damen får beholde første stikk.

Fordelingskast.

Etter påkastreglene skal makker bruke fordelingskast når bordet har minst tre kort i fargen.

x x x x

Damen



x x ..... Kast høy — lav
x x x ..... Kast lav — høy

Når bordet har fire kort i fargen, blir utspillerens håndtering av fargen svært enkel hvis makker har trekortfarge. Det kan imidlertid oppstå blokkering, som ikke er til å unngå hvis makkers høyeste kort er høyere enn bordets.

8 6 4 2

1) Ess Ko Da 7
2) Da Kn 10 7



9 5 3

1) Kn 10
2) Ess Ko

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 spiller Vest to honnører, hvorpå Øst kaster treeren og femmeren. Vest vet da at Øst har nieren og fortsetter i tredje runde med syveren. Den blokkering som er oppstått, er ikke til å unngå slik fargen er fordelt.

Ved alternativ 2 vet Vest etter Østs fordelingskast at Øst har tre kort i fargen. Om han kommer først inn, kan han derfor trygt fortsette med syveren, fordi Syd ikke kan ha Ess Ko 9.

x x x

Damen



x x ..... Kast høy — lav
x x x ..... Kast lav — høy

Markering av doubleton med høy – lav forhindrer eventuell blokkering av fargen, samtidig som utspilleren ser at forbindelsen mellom motspillerne blir brutt hvis han spiller fargen en gang til. Påkastreglene gjør det derfor lett for utspilleren å håndtere følgende situasjon riktig:

7 5 2

Ess Ko Da 9



1) 10 3
2) 10 8 3

1) Kn 8 6 4
2) Kn 6 4

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 markerer Øst doubleton ved påkast av tieren som samtidig virker avblokkerende. Vest vet nå at hvis han trekker en honnør til, brytes forbindelsen med Øst. Følgelig må Vest skifte farge hvis han vil holde åpen muligheten for gjennomspill fra Øst.

Ved alternativ 2 markerer Øst trekortfarge, og Vest vet at han kan ta sine fire stikk.

Styrke- og svakhetskast.

Etter reglene skal makker bruke styrke- og svakhetskast hvis bordet har høyst to kort i fargen.

	x (x)		
Damen	N / V Ø / S	x x x (x-)	..... Kast tredje laveste
		Kn x x (x-)	..... Kast laveste

Det avgjørende for markering av styrke eller svakhet er om makker har tangerende honnør eller ikke.

Hvis makker markerer svakhet, er utspilleren i neste omgang interessert i makkers fargelengde, fordi denne kan være likeverdig med honnør.

10 2

Ess Ko Da 8 — N / V Ø / S — 1) 9 6 3, 2) 9 7 6 3, 3) Kn 6 3

1) Kn 7 5 4
2) Kn 5 4
3) 9 7 5 4

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 er følgende kortbehandling ideell: Øst markerer svakhet ved påkast av nieren – tredje laveste. Vest fortsetter med nok en honnør, og Øst markerer sine gjenværende to kort ved påkast av sekseren. Vest vet nå at Syd har Knekten gardert og skifter farge for å få gjennomspill fra Øst.

Ved alternativ 2 håndteres situasjonen slik: Øst markerer svakhet ved påkast av syveren – tredje laveste. Vest fortsetter med nok en honnør, og på denne kaster Øst treeren, som viser tre gjenværende

kort (lav – høy). Dermed vet Vest at Syd bare har trekortfarge, og følgelig er Vests farge gående.

Ved alternativ 3 markerer Øst styrke ved påkast av treeren – laveste. Dette betyr at makker har tangerende honnør, og Vest kan derfor trygt spille åtteren i annen runde for å unngå blokkering av fargen.

	x (x)		
Damen	N / V Ø / S	9 x x (x-)	Kast **laveste** hvis Damen tolkes som Da Kn 10-Da Kn 9, **tredje laveste** hvis Damen tolkes som Ess Ko Da.
		10 x x (x-)	

Når makker har nieren eller tieren, må han tolke sekvensutspillet før han gjør sitt påkast. Hvis han av bordets eller egne kort uten videre kan se at utspilleren har den ene eller den andre sekvenstype, er markeringsalternativet dermed gitt.

Ellers vil han kunne tolke sekvensutspillet på bakgrunn av meldingene. Som oftest er dette svært enkelt, fordi det er en differanse på hele 6 honnørpoeng mellom sekvensverdiene ved de to alternativer. Denne store differanse i honnørpoeng vil som regel kunne lokaliseres på grunnlag av meldingene.

7 4

1) Da Kn 9 6
2) Ess Ko Da 8 — N / V Ø / S — 10 5 3

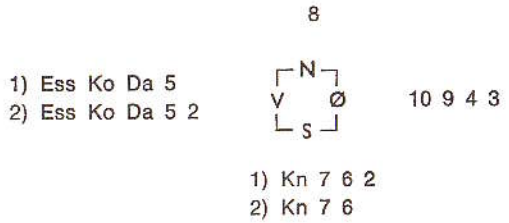
1) Ess Ko 8 2
2) Kn 9 6 2

Utspill Damen.

Hvis Øst tolker utspillet som alternativ 1, skal han markere styrke ved påkast av treeren, fordi han har tangerende honnør til utspillerens sekvens.

Hvis Øst tolker utspillet som alternativ 2, skal han markere svakhet ved påkast av tieren – tredje laveste. Og når tieren er Østs tredje laveste kort, må han nødvendigvis ha trekortfarge. Vest kan

derfor se at han må skifte farge og eventuelt få gjennomspill fra Øst to ganger for å få fire stikk hvis Syd har Kn *9* x x, mens det klarer seg med ett gjennomspill hvis Øst har 10 *9* x.



Utspill Damen.

Utspillet viser her Ess Ko Da fordi makker har både tieren og nieren. Hvis Vest har firekortfarge, er sekvensen 10 9 verdifull fordi Knekten fjerde hos Syd kan fanges opp. Øst som ikke har tangerende honnør, markerer derfor svakhet ved påkast av fireren – nest laveste (nyansert påkast).

Ved alternativ 1 fortsetter Vest med Esset, som viser firekortfarge. Øst fullfører svakhetsmarkeringen ved påkast av treeren, og dermed kan Vest utlede: Øst har markert svakhet ved påkast av nest laveste – laveste. Det må bety at han anser det tredje laveste kort som verdifullt. Men når han ved sin svakhetsmarkering har benektet tangerende honnør, kan hans tredje laveste kort bare være verdifullt fordi han har sekvensen 10 9. Følgelig kan Knekten fjerde hos Syd fanges opp hvis Øst kommer inn.

Ved alternativ 2 fortsetter Vest med Kongen, som viser femkortfarge. Øst ser da at han må unngå blokkering av fargen, og det gjør han ved å kaste *tieren*. Dette påkast vil Vest ikke feiltolke, fordi: Det kan ikke bety Kn 10 4, for da skulle han markert tangerende sekvens på utspillet ved påkast av Knekten. Heller ikke kan Øst ha 10 x 4, for da skulle han markert svakhet ved påkast av tredje laveste. Følgelig må Østs påkast bety at han har markert svakhet ved påkast av nest laveste fra 10 x 4 x, men det har han bare grunn til å gjøre hvis hans to høyeste kort utgjør sekvensen 10 9. At han i annen runde oppgir å beholde sekvensen, må skyldes at Vest har markert femkortfarge. Dermed har sekvensen ingen verdi men kan tvert i mot virke blokkerende. Øst forebygger med andre ord blokkering av Vests Ess Ko Da x x. Etter denne tolkning av Østs påkast som er helt logisk, fortsetter Vest med Esset i tredje runde. Øst fullfører avblokkering ved påkast av nieren, og Vest er sikret sine fem stikk.

Ess Da Kn (x–) Ko Da Kn (x–) Kn 10 9 (x–)	– Utspill Knekten

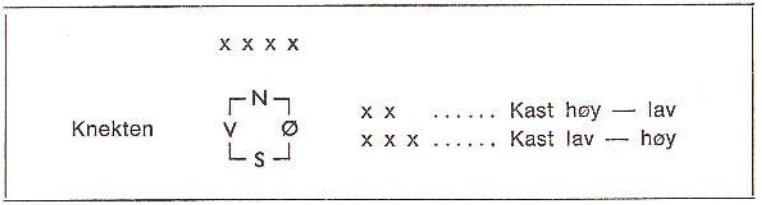
Utspill av Knekten er tvetydig og betyr at utspilleren enten har *to eller ingen* høyere honnør i fargen.

Tolkningen av det riktige alternativ vil falle lett, fordi det er en differanse på minst 5 honnørpoeng mellom de to hovedalternativer. Uavhengig av denne store poengdifferanse kan makker straks utelukke at utspilleren har Kn *10* 9 hvis bordet eller makker har *tieren*. Omvendt er det utelukket at utspilleren har Ess *Da* Kn eller Ko *Da* Kn hvis bordet eller makker har *Damen*.

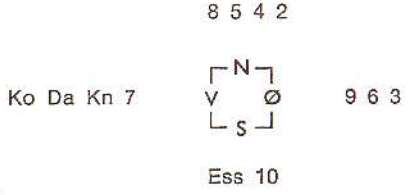
Hvis makker tolker utspillet som sekvens med to høyere honnører, vil det bli avklart hvilken av de to alternativer utspilleren har i det øyeblikk spilleren tar stikket på hånden. Blir utspillet tatt med Kongen, må utspilleren ha Ess Da Kn. Blir utspillet tatt med Esset, må utspilleren ha Ko Da Kn. Og hvis Knekten får beholde stikket, vil utspillerens fortsettelse fortelle hvilket alternativ han har.

Fordelingskast.

Etter påkastreglene skal makker bruke fordelingskast hvis bordet har minst tre kort i fargen.

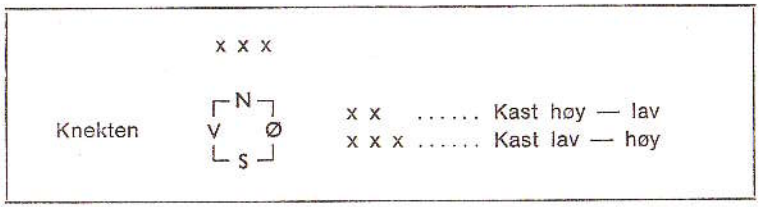


Når bordet har fire kort i fargen, vil fordelingskast fra makker gjøre det enkelt å håndtere fargen riktig.

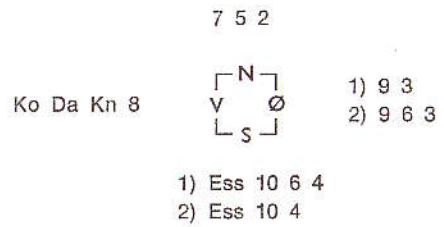


Utspill Knekten.

Øst markerer trekortfarge ved påkast av treeren – laveste – og Syd stikker med Esset. Om Vest kommer inn igjen, spiller han nok en honnør som trekker med seg tieren hos Syd, mens Østs påkast av sekseren bekrefter trekortfarge. Det er riktignok oppstått blokkering, men som kortene sitter, er det ikke til å unngå.



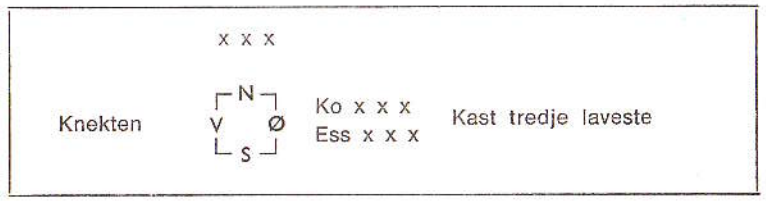
Når bordet har trekortfarge, vil markering av doubleton virke avblokkerende hvis makker har et høyt mellomkort. Utspilleren vil da også se at forbindelsen blir brutt hvis han spiller fargen en gang til. Påkastreglene gjør det derfor lett for utspilleren å håndtere følgende situasjon riktig:



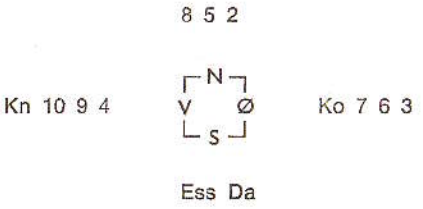
Utspill Knekten.

Ved alternativ 1 markerer Øst doubleton ved påkast av nieren, og Vest vet at Syd har Ess 10 x x.

Ved alternativ 2 markerer Øst trekortfarge ved påkast av treeren, og Vest vet at fargen sitter rundt.



Hvis utspilleren har Kn 10 9 (x–), er fordelingskast med påkast av tredje laveste fra honnør fjerde særlig effektivt.

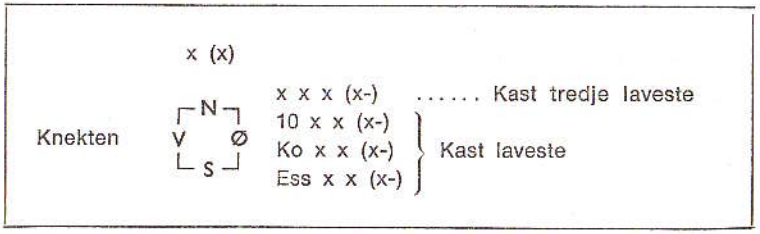


Utspill Knekten.

Øst markerer fordelingen ved påkast av syveren – tredje laveste – som Vest straks tolker som påbegynt høy – lav. Dermed er det klart at Øst enten har firekortfarge eller doubleton. Hvis Vest på bakgrunn av meldingene tolker påkastet som firekortfarge, vet han – etter at Syd har tatt første stikk med Damen – at Øst enten har Kongen eller Esset.

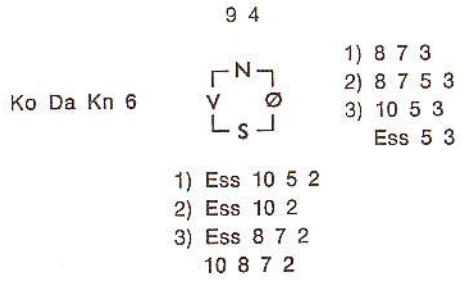
Styrke- og svakhetskast.

Ifølge påkastreglene skal makker bruke styrke- og svakhetskast hvis bordet har høyst to kort i fargen.



Regelen er at makker skal markere svakhet ved påkast av tredje laveste hvis han ikke har tangerende honnør til utspillerens sekvens, mens han skal markere styrke ved påkast av laveste kort hvis han har tangerende honnør. Har utspilleren Ess Da Kn (x–), så er både tieren og Kongen tangerende honnør. Har utspilleren Ko Da Kn (x-), er både tieren og Esset tangerende honnør.

Hvis makker markerer svakhet, er utspilleren i neste omgang interessert i makkers fargelengde. Makkers andre påkast er derfor fordelingskast som viser hans gjenværende antall kort i fargen. Ved denne signalteknikk blir det lett å håndtere følgende sekvenssituasjoner riktig:

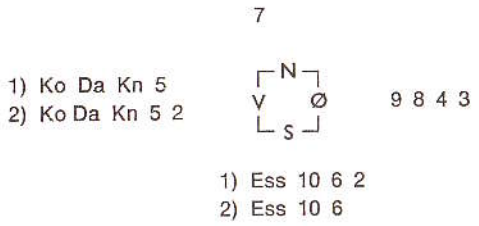


Utspill Knekten.

Ved alternativ 1 er følgende kortbehandling ideell: Øst markerer svakhet ved påkast av åtteren – tredje laveste. Hvis Syd lasjerer, fortsetter Vest med Damen, og Øst markerer sin gjenværende doubleton ved påkast av syveren (høy – lav). Dermed vet Vest at Syd har Ess 10 x x. Vest må derfor få gjennomspill fra Øst hvis han vil oppnå tre stikk i fargen.

Ved alternativ 2 håndteres situasjonen slik: Øst markerer først svakhet ved påkast av syveren – tredje laveste. Syd lasjerer. Vest fortsetter med Damen, og nå markerer Øst sine gjenværende tre kort ved påkast av treeren (lav – høy). Syd stikker denne gang. Nå vet Vest at Syd har Ess 10 2, og han kan neste gang spille sin tredje honnør fordi tieren vil falle hos Syd.

Ved alternativ 3 markerer Øst styrke ved påkast av treeren, som betyr at han har tangerende honnør til sekvensen. Syd kan ikke forpurre denne tolkning ved false-carding, fordi: Uten tangerende honnør skal Øst markere svakhet ved påkast av tredje laveste kort, hva treeren ikke kan være. Vest kan derfor trygt fortsette med sekseren i annen runde. Dermed unngår motspillerne at fargen blokkeres, hva resultatet blir hvis Vest spiller to honnører «for å se».



Utspill Knekten.

Syd lasjerer første gang. Vest fortsetter med en honnør til, og

denne gang stikker Syd. Den situasjon som dermed oppstår må håndteres riktig. Ved alternativ 1 må Øst beholde sekvensen 9 8, slik at Syds tier kan fanges opp. Ved alternativ 2 må Øst derimot kvitte seg med sekvensen for å unngå blokkering av Vest. Dette problem løser signalteknikken slik:

Ved alternativ 1 markerer Øst svakhet ved påkast av fireren – nest laveste — fordi tredje laveste kort er verdifullt. Vest fortsetter med Damen som viser firekortfarge, og Øst fullfører svakhetsmarkering ved påkast av treeren. Syd stikker denne gang. Vest kan nå utlede: Øst har markert svakhet ved påkast av nest laveste – laveste. Det betyr at hans tredje laveste kort er verdifullt. Men det kan det bare være hvis det danner sekvens med et annet kort, og det må i så fall være sekvensen 9 8 som kan fange opp tieren hos Syd.

Ved alternativ 2 markerer Øst svakhet ved påkast av fireren, Syd lasjerer. Vest fortsetter i dette tilfelle med Kongen som viser femkortfarge, og da må Øst omvurdere sine kort. Fra å være en verdifull sekvens som kan fange opp tieren hos Syd, er Østs 9 8 blitt en besværlig sekvens som kan blokkere fargen for Vest. For å forhindre dette, skal Øst kaste nieren på Kongen. Dette påkast vil ikke bli feiltolket av Vest, fordi: Det kan ikke bety at Øst har 10 9 4, for da skulle Øst markert tangerende sekvens ved påkast av tieren på utspillet. Heller ikke kan Østs påkast bety 9 8 4, for da skulle han markert svakhet ved høy – lav. Følgelig kan Østs påkast bare bety at han har 9 8 4 3 og har markert svakhet med nest laveste for å beholde sekvensen 9 8. Men når Vest markerer femkortfarge, må Øst unngå at fargen blokkeres, fordi sekvensen 9 8 ikke lenger vil gjøre noen nytte. Etter denne tolkning kan Vest – om han kommer inn igjen – spille sin tredje honnør, som han vet vil trekke med seg tieren hos Syd. Øst fullfører avblokkeringen ved påkast av åtteren, og Vest kan ta sine to siste stikk for femmeren og toeren.

Ess Da 10 9 (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–) 10 9 x (x–)	– Utspill tieren

Utspill av tieren er tvetydig og viser enten *to eller ingen høyere honnør*.

Når makker skal tolke om utspilleren har en av mellomsek-

vensene Ess Da 10 9 (x–), Ess Kn 10 (x–), Ko Kn 10 (x–) eller den svake honnørsekvens 10 9 x (x–), vil det være en differanse på minst 4 honnørpoeng mellom de to sekvenstyper. Uavhengig av denne store poengdifferanse kan makker straks fastslå at utspillet er fra en av mellomsekvensene Ess Kn 10 (x–) eller Ko Kn 10 (x–) hvis enten bordet eller han selv har *nieren*.

Foruten disse tolkningsmomenter – som i de aller fleste tilfeller vil være tilstrekkelige – kan det også forekomme et tredje moment, nemlig en differanse i fargens lengde hos utspilleren, avhengig av om han har mellomsekvens eller honnørsekvens.

Makkers påkast.

Hovedregelen for makkers påkast er at han skal bruke fordelingskast hvis bordet har minst tre kort i fargen og styrke- og svakhetskast kombinert med fordelingskast hvis bordet har høyst to kort i fargen. Ved disse lavere sekvenser oppstår det imidlertid så mange varianter at det ikke er hensiktsmessig å gå systematisk gjennom påkastreglenes anvendelse. Her spiller også det forhold inn, at det langt oftere vil være aktuelt for makker å bruke honnør på utspillet.

7 5 3

Ess Da 10 9 — V Ø — 8 6 2

Ko Kn 4

Utspill tieren.

Utspill av tieren fra Ess Da 10 9 gjør det svært enkelt for makker å tolke utspillet riktig. Hvis bordet eller makker har *Knekten*, faller alternativene Ess *Kn* 10 (x–) og Ko *Kn* 10 (x–) uten videre bort. Det samme gjelder også hvis stikket tas av spilleren med Knekten på hånden, og det vil han gjøre hvis han har Ko Kn x. Følgelig vil makker bare ha to alternativer å veie mot hverandre, nemlig Ess Da 10 9 (x–) eller 10 9 x (x–). Mellom disse to alternativer er det en differanse på hele 6 honnørpoeng, som på spillerens hånd gir seg utslag i at han enten har Ko Kn x eller Ess Ko Da Kn. I eksemplet blir det imidlertid også en differanse i den utspilte fargens lengde. Hvis nemlig Vest har spilt ut fra 10 9 (x-), må spilleren ha Ess Ko Da Kn, og det betyr at Vests utspill i så fall er *kortfarge-utspill.*

På utspillet markerer Øst fordelingen ved påkast av toeren, og Syd får stikket for Knekten. Vest kan straks tolke Østs påkast som påbegynt lav – høy for trekortfarge, og da det er utelukket at Øst kan ha Kongen tredje (i så fall ville han gått opp med Kongen), må Syd ha Ko Kn x. Vest må derfor få gjennomspill fra Øst.

Ko 4

Ess Kn 10 7 — V Ø — 8 6 5 2

Da 9 3

Utspill tieren.

Her må utspillet bety at Vest enten har Ess Da 10 9, Ess Kn 10 (x–) eller 10 9 x (x–). Dette gir en differanse på minst 5 honnørpoeng, som på spillerens hånd gir seg utslag i at han enten har Kn x x, Da x x eller Ess Da Kn (x). Hvis imidlertid utspillet tas med Kongen på bordet, får Øst ytterligere et tolkningsmoment: Hvis Vest har spilt ut fra 10 9 (x), må han ha kortfarge, fordi Syd som har vist et lite kort på utspillet, må ha igjen Ess Da Kn.

Bordet har to kort i fargen, og Øst markerer derfor svakhet ved påkast av sekseren – tredje laveste. Dermed er det på det rene at Syd har Damen, og Vest må vente på gjennomspill fra Øst.

Kn 3

10 9 7 6 — V Ø — Ess 5 2

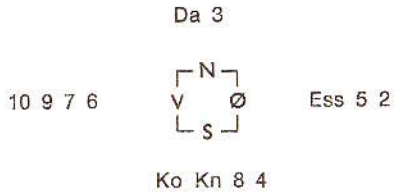
Ko Da 8 4

Utspill tieren.

Når bordet har Knekten og Øst Esset, er det utelukket at Vest kan ha mellomsekvens. Utspillet må derfor være fra 10 9 x (x–). Hvis spilleren legger lavt fra bordet, markerer Øst styrke ved påkast av toeren (bordet har to kort i fargen). Deretter ligger det an til å godspille et stikk for Vest.

Hvis utspillet stikkes med Knekten på bordet, stikker Øst over og returnerer eventuelt femmeren, som markerer to gjenværende kort (fordelingsutspill). Vest vil lett kunne tolke tilbakespillet riktig,

og han vil derfor unngå å spille opp fra sin kombinasjon 9 7 til Syds Ko 8.



Utspill tieren.

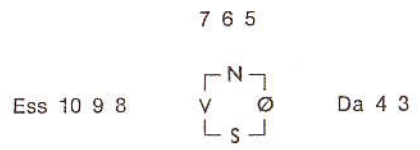
I dette tilfelle kan utspillet alternativt være fra Ko Kn 10 (x–) eller fra 10 9 x (x–). Hvis Vest har Ko Kn 10 (x–), må imidlertid Syd være blank i fargen, noe som er et viktig tolkningsmoment.

Ess 10 9 (x–) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x–)	– Utspill nieren

Utspill av nieren viser en mellomsekvens med to høyere kort enn nieren. Alternativt kan det være kortfargeutspill fra 9 8 x. Fra 9 8 x x anbefales derimot å spille ut åtteren.

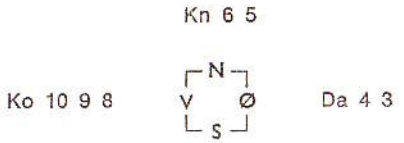
Makkers påkast.

Hovedregelen for makkers påkast gjelder fortsatt. Med minst tre kort på bordet brukes fordelingskast, og med høyst to kort på bordet brukes styrke- og svakhetskast kombinert med etterfølgende fordelingskast.



Utspill nieren.

Her må utspillet være fra en av mellomsekvensene Ess 10 9 (x–) eller Ko 10 9 (x–). Øst går opp med Damen, og når Syd stikker med Kongen, vet Øst at Vest har igjen Ess 10 x (x–).



Utspill nieren.

Utspillet må her enten være fra Ess 10 9 (x–) eller fra Ko 10 9 (x–). Hvis bordet legger lavt, gjør Øst det samme. Stikker Syd med Esset, kan Øst – om han kommer inn først av motspillerne – fortsette med Damen, fordi han vet at Vest har igjen Ko 10 x (x–).

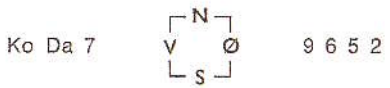
Ko Da x (x-)	– Utspill Damen (irregulært sekvensutspill)

En sjelden gang kan det være aktuelt å angripe med sekvensutspill fra den ufullstendige sekvens Ko Da x (x–). Dette er et utpreget sjansebetont utspill, hvor utspilleren ikke kan regne med å beholde initiativet om han feiler, slik som han gjør ved et sjansebetont utspill fra Ess Ko x (x–).

Imidlertid bør muligheten holdes åpen, og den beste tekniske løsning er da å spille ut Damen. Dermed unngås forveksling med den uekte sekvens Ko Da 10 (x–), noe som er meget viktig av hensyn til påkastreglene.

Makkers påkast.

Ved tolkning av utspill av Dame må makker være oppmerksom på muligheten for et irregulært sekvensutspill fra Ko Da x (x–). I visse tilfeller vil han uten videre kunne se at utspillet ikke er et regulært utspill fra Ess Ko Da (x–) alternativt Da Kn 10 (x–), men under enhver omstendighet skal han følge hovedregelen for påkast: Med minst tre kort på bordet skal han bruke fordelingskast, og med høyst to kort på bordet skal han bruke styrke- og svakhetskast.



Utspill Damen.

Her kan Øst se at utspillet er irregulært, fordi bordet har Knekten. Med tre kort på bordet markerer imidlertid Øst sin fordeling, og dermed kan Vest se muligheten for å godspille et langfargestikk hos Øst.

Sekvensteknikk mot trumfkontrakt

Tabellen for sekvensutspill mot trumfkontrakt må baseres på den tekniske løsning man velger for utspill fra Ess Ko (x–). Her har man tre forskjellige løsninger som alle har sine tilhengere. Etter *standardtabellen* spilles Kongen ut. Innvendingen er at Kongen også spilles ut fra Ko Da (x–). Utspillet blir derfor tvetydig. *Rusinow-konvensjonen* bøter på dette ved å gjennomføre regelen om utspill av nest høyeste kort fra sekvens: Konge fra Ess Ko (x–), Dame fra Ko Da (x–) osv. Dermed får man et entydig sekvensutspill og et entydig Ess-utspill som benekter Kongen. Imidlertid har Rusinow-konvensjonen andre svakheter som melder seg ved lavere honnørsekvenser, og dette har ført til *den tredje teori* med utspill av Ess fra Ess Ko (x–). Man foretrekker ved denne konvensjon et tvetydig Ess-uspill for å beholde utspill av høyeste honnør ved lavere sekvenser, som da blir entydige med Konge fra Ko Da (x–), Dame fra Da Kn (x–) osv.

Utspill fra Ess Ko (x–) er et viktig og ofte forekommende utspill. Utspillerens forventninger er å oppnå tre stikk i fargen, enten ved at makker har Damen og fargen sitter rundt, eller ved at makker har høyst doubleton og får stjelestikk. Har makker et av disse alternativer, kan han derfor markere styrke. Imidlertid løser ikke styrkekast følgende problemstilling:

7 5 3

Ess Ko Kn 9 4 — N / V Ø / S

1) 8 2
2) Da 8 2

1) Da 10 6
2) 10 6

Syd har kontrakten.

Vest spiller ut honnør som konvensjonelt viser Ess Ko. Øst vil ved begge alternativer markere styrke. Det lar seg teknisk ikke gjøre å skille mellom honnørstyrke og fordelingsstyrke, så Vest må i begge tilfeller først ta for sin andre honnør og deretter spille en tredje runde i håp om at makker har doubleton. Ved alternativ 1 går dette bra, men ikke ved alternativ 2. Motspillerne mister et viktig tempo.

En løsning kan være å bruke fordelingskast på utspill fra Ess Ko. Ved alternativ 1 markerer Øst doubleton, hvoretter Vest trygt kan spille på stjeling hos Øst. Ved alternativ 2 markerer Øst trekortfarge, og Vest ser da at det bare er to stikk å få i fargen. Han kan derfor skifte farge i tide for å unngå tempotap hvis motspillet byr på andre muligheter for å gå angrepsvis til verks.

Imidlertid oppstår det problemer ved andre kortfordelinger:

7 5 3

Ess Ko Kn 9 — N / V Ø / S

1) 8 6 2
2) Da 8 6 2

1) Da 10 4
2) 10 4

Vest spiller ut honnør.

Ved alternativ 1 markerer Øst trekortfarge, men dette er ikke tilstrekkelig for Vest. Han vet riktignok at han ikke kan gi Øst stjelestikk, men fremdeles kan det være tre stikk hvis Øst har Damen. Det forteller imidlertid ikke fordelingskast noe om. Ved alternativ 2 markerer Øst firekortfarge, og Vest vil kunne skifte farge i tide.

Styrke- og svakhetskast fungerer heller ikke helt tilfredsstillende. Ved alternativ 1 markerer Øst svakhet, og dermed vet Vest at han hverken har doubleton eller Damen. Ved alternativ 2 må han imidlertid markere styrke – Vest kan jo ha Ess Ko tredje – og dermed vil Vest spille fargen tre ganger og taper tempo.

Dette markeringsproblem som oppstår i mange varianter, kan hverken styrke- og svakhetskast eller fordelingskast løse på en tilfredsstillende måte. Det kan bare løses ved at det utformes en helt ny sekvensteknikk:

- *Utspilleren* må ved sitt utspill fra Ess Ko vise hvilken fordelingstype han har i fargen. Dermed vil makker straks kunne se av bordets og egne kort hvor mange stikk motspillerne kan ta.
- *Makker* må på sin side gi utspilleren informasjon om sin tolkning av det antall stikk motspillerne kan ta: ett – to eller tre stikk.

Den nye sekvensteknikk etter disse prinsipper, må således baseres på nye regler for sekvensutspill, nemlig *fordelingsvisende* utspill fra Ess Ko. Det krever at man må legge beslag på Esset og Kongen for å få markert de ulike fordelingstyper. Konsekvensen blir at ved lavere sekvenser brukes Rusinow-konvensjonen, for å få mest mulig entydige sekvensutspill.

Markeringsproblemet etter utspill fra Ess Ko oppstår stort sett bare ved *åpningsutspillet*. Det er da motspillerne har muligheter for å oppnå tre stikk for de to alternative kombinasjoner: Ess Ko hos utspilleren og Damen hos makker som det ene alternativ, og Ess Ko hos utspilleren kombinert med stjelestikk hos makker som det andre alternativ. Ved *senere utspill* fra Ess Ko må man i de aller fleste tilfeller regne med at motspillernes trumf er trukket ut, og da foreligger bare honnørkombinasjonen Ess Ko hos utspilleren og Damen hos makker som en mulighet for å oppnå tre stikk. Derved reduseres informasjonsverdien av fordelingsvisende utspill fra Ess Ko betraktelig, og man bør derfor prioritere andre hensyn ved senere utspill. *Det kan således med fordel konstrueres to tabeller for sekvensutspill mot trumfkontrakt:*

- Ny tabell for *åpningsutspill*
- Ny tabell for *senere utspill*

NY TABELL FOR SEKVENSUTSPILL MOT TRUMF-KONTRAKT – ÅPNINGSUTSPILL

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko –xx –xx	Esset	Viser par-tall (Ess = 14)
Ess Ko x–xx–xx	Kongen	Viser odde-tall (Ko = 13)
Alternativt utspill: *Ess Ko x-xx-xx Esset* *Ess Ko -xx -xx Kongen*		*Unntak:* Mot slemkontrakt spilles alltid Kongen ut fra Ess Ko, og makker skal bruke fordelingskast.

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ko Da Kn (x–) Ko Da (alene)	Kongen	Tvetydig: Makker skal tolke utspillet som fordelingsvisende fra Ess Ko med mindre bordet eller makker har Esset. Fordelingsvisende fortsettelse (opprinnelig fargelengde): Damen viser par-tall (Da = 12) Knekten viser odde-tall (Kn = 11)
Ess Ko Da (x–) Ko Da x (x–)	Damen	Tvetydig: Makker skal tolke utspillet som Ko Da x (x–). Se senere under regler for makkers påkast. Fordelingsvisende fortsettelse med Ess Ko Da (opprinnelig fargelengde): Kongen viser odde-tall (Ko = 13) Esset viser par-tall (Ess = 14)

Ved utspill fra lavere sekvenser brukes *Rusinow-konvensjonen:*

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Da Kn (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–)	Knekten	Tvetydig: Honnørsekvens med Damen på topp eller mellomsekvens med Knekten som høyeste sekvenskort.
Kn 10 (x–) Ess 10 9 (x–) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x–)	Tieren	Tvetydig: Honnørsekvens med Knekten på topp eller mellomsekvens med tieren som høyeste sekvenskort.
10 9 (x–)	Nieren	Entydig: Honnørsekvens med tieren på topp.

Fordelingsvisende utspill fra Ess Ko innleder en helt ny sekvensteknikk. Fordelene ved disse utspill skal vi komme tilbake til ved gjennomgåelsen av reglene for makkers påkast. Konsekvensen av de nye utspill er imidlertid at man ikke samtidig kan bibeholde et rent Ess-utspill som benekter Kongen. I enkelte tilfeller kan dette skape usikkerhet hos makker, men det vil høre til sjeldenhetene. Utspill av Ess uten at utspilleren også har Kongen, er et sjansebetont utspill, med mindre utspillet er i makkers meldte farge. Som et sjansebetont utspill kan det av og til forekomme fra Ess x i håp om å oppnå sjelestikk, eller fra en langfarge (femkortfarge) i håp om å gi makker stjelestikk. *Men i begge tilfeller ligger det an til å fullføre intensjonene ved å fortsette fargen, og dermed blir makker straks klar over at utspilleren mangler Kongen.*

Den ekte sekvens Ko Da Kn er betydelig sterkere enn den ufullstendige sekvens Ko Da x. Utspillsreglene bør derfor skille skarpt mellom disse to sekvenser, og det gjøres ved å spille ut Kongen fra Ko Da Kn eller Ko Da alene, og Damen fra Ko Da x. Riktignok får man da et tvetydig Kongeutspill som alternativt kan bety Ess Ko x –xx –xx, men denne tvetydighet får ingen negative virkninger, noe vi skal komme tilbake til ved gjennomgåelsen av påkastreglene.

Den ekte sekvens Ess Ko Da er den sterkeste av alle og kan med fordel vises ved utspill av Damen, hvilket har sammenheng med reglene for makkers påkast. Riktignok blir utspill av Damen tvetydig, idet det alternativt – og som oftest – viser Ko Da x, men denne tvetydighet blir avklart senest i neste runde. *Makker skal imidlertid tolke utspill av Damen som Ko Da x* og bruke de påkastregler som gjelder ved dette utspill. De to sekvenser har det til felles at Knekten er et *nøkkelkort* hvis utspilleren har Ko Da x, og et *interessant* kort hvis utspilleren har Ess Ko Da x.

Rusinow-konvensjonen brukes ved *åpningsutspill* fra Da Kn (x–) og lavere honnørsekvens eller fra mellomsekvens.

Makkers påkast på utspill fra Ess Ko

Fordelingsvisende utspill fra Ess Ko forteller hvilken fordelingstype utspilleren har i fargen. Det blir så makkers oppgave å gi dekkende informasjon tilbake til utspilleren.

Har bordet Damen, er det bare fargens fordeling som interesserer. Tre stikk for honnører er i dette tilfelle utelukket, mens tre stikk kan oppnås hvis makker har høyst doubleton i fargen, hvorved han får et stjelestikk. Dette er helt ut et fordelingsproblem som løses ved fordelingskast.

Har ikke bordet Damen, kan tre stikk oppnås: Enten for tre honnører med Damen hos makker, eller for to honnører og et stjelestikk hos makker. For å kunne markere om disse muligheter foreligger eller ikke, innføres et helt nytt signal – *stikkfordelingskast* – hvor den tekniske løsning baseres på samme grunnprinsipp som fordelingskast: Ved påkast av laveste kort i fargen (lav – høy) markerer makker at det enten kan tas *ett eller tre* stikk i fargen. Ved påkast av tredje laveste kort (høy – lav) markerer makker at det kan tas to stikk i fargen.

REGEL:

På fordelingsvisende utspill fra Ess Ko skal makker:
- Bruke *fordelingskast* hvis bordet har Damen.
- Bruke *stikkfordelingskast* hvis bordet ikke har Damen:
  Påkast av *laveste kort* (lav – høy) betyr at det kan tas *ett eller tre stikk* i fargen i forhold til de skjulte kort på spillerens (melderens) hånd.
  Påkast av *tredje laveste* kort, men nest laveste hvis det tredje laveste er verdifullt (høy – lav), betyr at det kan tas *to stikk* i fargen i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd.

Fordelingskast

Etter utspill fra Ess Ko brukes fordelingskast hvis bordet har Damen. Med firekortfarge bør man imidlertid bruke det nyanserte påkast med *tredje laveste* for å avskjære enhver tvil om makkers fordelingstype allerede ved første markering.

Da 10 8 5

Ess Ko Kn 2

N / V Ø / S

1) 9 7 6 3
2) 9 6 3
3) 9 6

1) 4
2) 7 4
3) 7 4 3

Utspill Esset.

Ved alternativ 1 kaster Øst syveren – tredje laveste. Vest kan da straks se at påkastet må være påbegynt høy – lav, fordi det er utelukket at syveren er laveste kort fra trekortfarge. Øst må derfor enten ha firekortfarge eller doubleton. Meldingene vil indikere hvilket alternativ som er overveiende sannsynlig.

Ved alternativ 2 kaster Øst treeren – laveste – som Vest straks kan tolke som trekortfarge (alternativt singleton). Dermed vet Vest at begge honnørene gir stikk, men han kan samtidig utelukke muligheten for stjelestikk hos makker med mindre han har singleton.

Ved alternativ 3 kaster Øst nieren – høyeste – som Vest straks kan tolke som doubleton (alternativt singleton). Dermed vet Vest at han kan gi makker stjelestikk.

Stikkfordelingskast

Dette er som foran nevnt et helt nytt og spesielt signal som bare brukes på utspill fra Ess Ko (x–), og dessuten betinget av at bordet ikke har Damen i den utspilte farge.

Som betegnelsen stikkfordelingkast sier, skal signalet fortelle utspilleren hvor mange stikk motspillerne kan ta i fargen: ett – to – eller tre stikk.

Noen eksempler vil vise hvordan denne nye signalteknikken virker.

Kn 4 2

Ess Ko 10 9 6 — N / V Ø / S

1) 8 3
2) 8 7 5 3

1) Da 7 5
2) Da

Utspill Kongen.

Utspillet viser at Vest har fordelingstypen 3 – 5 – 7. Hvis man forutsetter at Øst etter meldingene kan tolke utspillet som *femkortfarge*, markerer han i begge tilfeller lav – høy ved påkast av treeren, fordi:

Ved alternativ 1 ser han at motspillerne kan ta tre stikk, da Syd jo må ha trekortfarge når han selv har doubleton. Ved alternativ 2 ser han at motspillerne bare kan ta ett stikk, fordi Syd må ha singleton når han selv har firekortfarge.

Går vi så over til Vest, vil han kunne tolke makkers påkast slik:

Ved alternativ 1 må Østs markering av tre stikk bety at han har doubleton, for hvis Øst hadde hatt Damen tredje, måtte Syd ha doubleton, og da kunne ikke motspillerne ta tre stikk, men bare to som markeres med høy — lav.

Ved alternativ 2 må Østs markering av ett stikk nødvendigvis bety at Syd har singleton.

10 8 4

Ess Ko Kn 6 — N / V Ø / S

1) 9 5 3
2) Da 5 3

1) Da 7 2
2) 9 7 2

Utspill Essset.

Utspillet viser fordelingstypen 2 – 4 – 6, som Øst forutsetningsvis kan tolke som firekortfarge. Øst ser da straks at Syd må ha trekortfarge.

Ved alternativ 1 kan det da bare tas to stikk i fargen (muligheten for tre stikk hvis Vest har Ess Ko Kn, er selvsagt til stede, men dette har ikke noe med Østs markering å gjøre). Øst kaster derfor nieren – tredje laveste, som Vest straks kan tolke som høy – lav for markering av to stikk. Følgelig kan Øst hverken ha doubleton eller Damen tredje. For å få tre stikk må Syds Dame gjennomspilles.

Ved alternativ 2 markerer Øst tre stikk ved påkast av treeren – laveste. Selv om Syd kaster syveren (false-carding), kan Vest telle inn at Øst markerer tre stikk, fordi: Øst kan ikke ha doubleton med 3 2, for da skulle han markert tre stikk ved påkast av toeren. Heller ikke kan Øst ha x x 3 2 eller x 3 2, for da skulle han markert to stikk ved påkast av tredje laveste, og det kan treeren ikke være. Følgelig må treeren være Østs laveste kort, som markerer lav – høy for tre stikk. Vest kan nå overveie om det er sannsynlig at tre stikk kan tas for tre honnører med Damen hos Øst, eller om tre stikk kan tas fordi Øst har doubleton som gir stjelestikk. Finner Vest det usannsynlig at Syd har så mange som fire kort i fargen, må Østs markering bety Damen tredje, og da kan Vest velge hvem av motspillerne som skal bli inne på tredje stikk. Ønsker han selv å bli inne til slutt, fortsetter han med liten i annen runde og får fargen i retur. Ønsker Vest at Øst skal bli inne til slutt, tar han for begge honnørene og spiller deretter Øst inn.

10 8 4 2

Ess Ko Kn 9 — N / V Ø / S — 7 6 3

Da 5

Utspill Esset.

Øst tolker utspillet som firekortfarge, og følgelig må Syd ha to kort i fargen. Det kan da tas to stikk, som Øst markerer ved påkast av syveren – tredje laveste. Av dette påkast kan Vest utlede at Syd har to kort i fargen, for hvis Øst hadde hatt doubleton, kunne motspillerne tatt tre stikk i fargen, og i så fall skulle Øst markert dette ved påkast av laveste kort, hva syveren ikke kan være med mindre Øst har Da 7 alene. Men under enhver omstendighet kan Vest trygt fortsette med Kongen, fordi han vet at om Syd har Damen, så vil den falle.

Kn 8 6 4

Ess Ko 3 — N / V Ø / S — Da 10 5 2

9 7

Utspill Kongen.

Stikkfordelingskast brukes for å markere hvor mange stikk motspillerne kan ta i fargen. Forutsetningen for å markere lav – høy vil derfor som regel være at det kan tas ett eller tre stikk i fargen, men dette bør ikke være en absolutt betingelse. I eksemplet ser Øst at det bare kan tas to stikk, fordi Syd må ha doubleton. Normalt skal han da markere dette ved høy – lav, her femmeren – nest laveste – fordi det tredje laveste er verdifullt. Hvis imidlertid Øst ønsker fortsettelse i fargen – for eksempel for å korte spilleren i trumf — kan han selvsagt markere lav – høy for å oppnå dette.

Utspillerens makker skal alltid markere stikkantallet i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd. Dette gjelder også om bordet har doubleton (men har bordet singleton, brukes Lavinthal-signalet).

7 5

Ess Ko Kn 4 — N / V Ø / S — Da 9 6 2

10 8 3

Utspill Esset.

Øst tolker utspillet som firekortfarge. Følgelig kan det tas tre stikk i forhold til Syd som må ha trekortfarge, og Øst markerer dette ved påkast av toeren. Her vil Vest straks kunne tolke Østs påkast som markering av tre stikk for honnører. For var det stjelestikk Øst markerte (doubleton), måtte Syd ha femkortfarge, og en slik fordeling kan ikke stemme med meldingsforløpet. Dermed har Vest fått to meget viktige opplysninger: at Øst kan spilles inn på Damen, og at Syd har tre tapere på hånden. Ut fra disse sikre opplysninger kan Vest overveie motspillets muligheter.

9 4

Ess Ko 10 7 6 3 — N / V Ø / S — 8 2

Da Kn 5

Utspill Esset.

Vest har spilt ut i sin egen meldte farge. Utspillet indikerer sekskortfarge, og da har Syd trekortfarge. Med doubleton markerer Øst at det kan tas tre stikk i forhold til Syds kort ved å kaste toeren – laveste. Vest på sin side vet nå at Øst har høyst doubleton, for med Damen tredje hos Øst måtte Syd ha doubleton, og da kunne det bare tas to stikk i fargen, hvilket Øst i tilfelle skulle markert med høy – lav. Vest fortsetter derfor med Kongen, og når både Øst og Syd følger farge, har Vest fått bekreftet at Øst har doubleton. Dermed spiller Vest også en tredje runde for å fremtvinge stjeling av Syds godspilte honnør, eventuelt stjeling på bordet og overstjeling hos Øst.

10 5

Ess Ko Kn 9 — N / V Ø / S — 8 4 2

Da 7 6 3

Utspill Esset.

Her markerer Øst to stikk ved påkast av åtteren – tredje laveste, fordi han hverken har Damen eller doubleton. Vest kan i dette tilfelle straks tolke Østs påkast av åtteren som tredje laveste og samtidig som hans høyeste kort, for hvis Øst hadde hatt Da 8 x x, kunne motspillerne tatt tre stikk i forhold til Syds trekortfarge, og da skulle Øst kastet sitt laveste kort. *Følgelig vet Vest at Syd har Damen fjerde, og kan bedømme motspillets muligheter på et helt eksakt grunnlag.*

Nyansering

Etter fordelingsvisende åpningsutspill fra Ess Ko, er påkastreglenes viktigste oppgave å informere utspilleren om hvor mange stikk det kan tas i fargen. Dernest har utspilleren behov for å vite om makker har Damen, for at han skal kunne overveie hvem av motspillerne som bør være inne på siste stikk i fargen. Til en viss grad løser påkastreglene også dette problem, nemlig i de tilfeller makker har markert tre stikk og dette bare kan bety at det kan tas tre stikk *for honnører*, fordi doubleton hos makker kan utelukkes som alternativ mulighet.

Ved nyansering av påkastreglene kan imidlertid Damen under visse forutsetninger også lokaliseres i de tilfeller makker markerer at det kan tas to stikk i fargen. *Har makker Damen, kan han nemlig markere to stikk ved påkast av nest laveste kort i stedet for tredje laveste.* Denne nyansering vil virke slik:

10 8 3

Ess Ko Kn 5 — V Ø — Da 9 4 2

7 6

Utspill Esset.

Øst tolker utspillet som firekortfarge. Dermed kan det bare tas to stikk i fargen, og Øst markerer dette ved påkast av fireren – nest laveste, fordi han har Damen (nyansert påkast).

Vest som etter meldingene forutsettes å kunne utelukke at Syd har så mange som fire kort i fargen, kan nå utlede: Østs påkast av fireren må enten være hans laveste kort fra Da x 4 som markerer

tre stikk, eller fireren må være hans nest laveste kort fra Da x 4 2 som markerer to stikk, og at han har Damen. Vest kan derfor trygt spille Kongen, hvorved han av Østs neste påkast vil få vite hvilket alternativ Øst har. Hvis imidlertid Vest ønsker at Øst skal være inne på siste stikk i fargen, kan han tilkjennegi dette ved å spille Knekten i annet stikk. Øst vet jo at Vest har firekortfarge, og når Vest fortsetter med Knekten, kan det bare bety at han er usikker på om Øst har Damen fjerde eller Damen tredje, og at han ønsker at Øst skal bli inne på siste stikkgivende runde. Med andre ord: Hvis Øst har Damen tredje, skal han la Knekten beholde stikket for deretter å bli spilt inn på Damen. Men har Øst Damen fjerde, skal han stikke over for å bli inne på siste stikk. Denne tolkning av Vests fortsettelse er helt logisk og bør ikke volde vanskeligheter.

Tolknings-tvil

Hvis utspillerens makker er i tvil om hvilken fargelengde det fordelingsvisende utspill fra Ess Ko viser i den aktuelle situasjon, bør han velge den markering som gir minst risiko ved feiltolkning.

Kn 8 5

(Utspill Kongen) — V Ø — 10 7 4 2

Utspillet viser enten Ess Ko tredje eller Ess Ko femte. Hvis Øst er i tvil om hvilket alternativ Vest har (meldingene gir få holdepunkter), bør han markere ett eller tre stikk ved påkast av toeren, fordi: Hvis Vest har Ess Ko femte, gjelder det å advare ham mot å fortsette fargen for tilfelle av Damen single hos Syd. Skulle Vest ha Ess Ko tredje, har motspillerne likevel ikke tapt noe stikk, selv om Vest fortsetter fargen i den tro at Østs markering betyr at det kan tas tre stikk i fargen. Hvis nemlig Syd har Damen tredje, kan han jo alltid godspille et stikk når Knekten ligger på bordet.

8 5 3

(Utspill Kongen) — V Ø — 10 7 4 2

I dette tilfelle er situasjonen en annen. Nå er det fare for stikktap hvis Øst markerer ett stikk i den tro at Vest har Ess Ko femte. Hvis nemlig Vest i virkeligheten har spilt ut fra Ess Ko Kn tredje, vil motspillerne lide stikktap hvis Vest fortsetter fargen i den tro at Øst har markert tre stikk. Er derfor Øst i tvil om hvorvidt Vest har tre eller fem kort i fargen, forebygger han stikktap ved å markere to stikk ved påkast av syveren – tredje laveste. Det *kan* bety tempotap hvis Vest har Ess Ko femte og fortsetter fargen, men heller ikke mer.

Makkers påkast på utspill fra Ko Da Kn

Kongeutspill er tvetydig, idet det enten er fordelingsvisende utspill fra Ess Ko eller utspill fra den ekte sekvens Ko Da Kn. Fordelene ved å kunne vise ekte sekvens som alternativ til Ess Ko, er så betydelige at de prioriteres på linje. Den tvetydighet som oppstår er meget enkel å mestre:

Makker skal alltid tolke utspillet som fordelingsvisende fra Ess Ko, med mindre bordet eller makker har Esset. Dette er utgangspunktet for reglene for makkers påkast.

REGEL:

På Kongeutspill som viser Ko Da Kn (bordet eller makker har Esset) skal makker:
- Bruke *fordelingskast* hvis bordet har Esset.
- Bruke *fordelingskast* eller *stikke over* hvis makker har Esset.

Hvis bordet har Esset, har motspillerne et entydig grunnlag for tolkning av utspillet som Ko Da Kn, og for tolkning av makkers påkast som i dette tilfelle er fordelingskast.

Ess 6 2

Ko Da Kn 8 — V Ø — 1) 9 7 4 / 2) 9 7 5 4

1) 10 5 3
2) 10 3

Utspill Kongen.

Ved alternativ 1 markerer Øst trekortfarge ved påkast av fireren – laveste, og ved alternativ 2 markerer han firekortfarge ved påkast av syveren – tredje laveste. Hvis Kongen får beholde stikket, fortsetter Vest med Damen som viser firekortfarge. Om spilleren nå tar Esset – hva han normalt vil gjøre – vet begge motspillerne at det er enda et stikk å hente ved alternativ 1 men ikke ved alternativ 2.

Hvis makker har Esset, skal han markere fordelingen eller stikke over. Stikker han over, er situasjonen avklart for begge motspillerne. Det gjenstår bare å gi informasjon om fordelingen. Hvis makker ikke stikker over, må hans påkast tolkes av utspilleren.

9 4 2

Ko Da Kn 5 — V Ø — Ess 6 3

10 8 7

Utspill Kongen.

Hvis Øst stikker over med Esset og returnerer fargen, skal han spille sekseren, som viser hans to gjenværende kort. Vest kan nå markere sin fargelengde ved å bruke Damen som viser firekortfarge (opprinnelig). Hensikten med dette kan være at det ligger an til å skifte farge, og ved å markere firekortfarge forteller han at han kan spilles inn en gang til.

Hvis makker ikke stikker over, men markerer sin fargelengde, vil det som oftest ligge an til at utspilleren fortsetter med nok en honnør. I eksemplet fortsetter Vest med Damen som viser firekortfarge, og Øst vet at det kan tas tre stikk i fargen. Han har nå valget mellom å stikke opp med Esset og eventuelt returnere fargen, eller fullføre lengdemarkeringen ved påkast av sekseren. Han kan med andre ord overveie hvem av motspillerne som bør bli inne til slutt.

7 6 4

Ko Da — V Ø — Ess 10 9 3

Kn 8 5 2

Utspill Kongen.

Øst kaster treeren for å holde Ess 10 9, og Vest fortsetter med Damen. Dermed vet Øst at Vest enten har Ko Da Kn x og Syd doubleton, eller Vest har Ko Da alene og Syd Knekten fjerde.

Hvis hverken bordet eller makker har Esset, skal makker tolke utspill av Kongen som fordelingsvisende utspill fra Ess Ko og bruke de påkastregler som da gjelder. I neste omgang viser han sin gjenværende fargelengde.

10 7 4

1) Ko Da Kn 8 5
2) Ko Da Kn 8
3) Ko Da Kn

N
V Ø 9 6 3 2
S

1) Ess
2) Ess 5
3) Ess 8 5

Utspill Kongen.

a) Øst tolker utspillet som Ess Ko femte og kaster toeren for å markere at det kan tas ett stikk i fargen.

Ved alternativ 1 vet Vest – når Syd stikker med Esset – at Øst enten har firekortfarge hvorved det kan tas ett stikk i fargen, eller han har doubleton hvorved det kan tas tre stikk i fargen. Følgelig må Syd enten ha Esset single eller Esset tredje.

Ved alternativ 2 vet Vest – hvis Syd stikker med Esset – at Syd har Esset annet eller Esset fjerde. Det følger av at Øst bare kan ha markert ett eller tre stikk med henholdsvis firekortfarge eller doubleton, fordi Øst regner med at Vest har spilt ut fra Ess Ko femte. Når Vest med sin firekortfarge har ett kort *mindre* enn Øst har regnet med, må Syd ha dette ene kort *mer* enn Øst har regnet med.

Hvis Syd lasjerer utspillet, fortsetter Vest med Damen som markerer firekortfarge (eller Ko Da alene), mens Øst markerer sine tre gjenværende kort ved påkast av treeren. Når Syd nå må stikke med Esset, vet begge motspillerne at det ikke er flere stikk å få i fargen.

Ved alternativ 3 vet Vest – hvis Syd stikker med Esset – at Syd har Esset tredje. Det følger av at Vest i dette tilfelle kan se bort fra muligheten for at Øst har markert tre stikk med doubleton hvorved Syd måtte ha Esset femte, noe som ikke kan stemme med meldingene (normalt). Derfor må Østs markering bety ett stikk, og det må igjen bety at Øst har tolket utspillet som Ess Ko femte,

hvorved Syd må ha singleton. Når imidlertid Vest har to kort *mindre* enn Øst har regnet med, må Syd ha det samme antall *mer* enn Øst har regnet med, og altså Esset tredje.

b) Øst tolker utspillet som Ess Ko tredje og kaster sekseren – tredje laveste – for å markere at det kan tas to stikk i fargen (for utspillerens Ess Ko).

I dette tilfelle kan ikke Vest allerede etter første markering telle inn fordelingen. Det kan han først gjøre etter andre markering, som er fordelingskast og som viser Østs gjenværende antall kort i fargen.

Ved alternativ 1 vil fordelingen avklares ved Syds renons, og i dette tilfelle kan derfor et mulig tempotap ikke unngås.

Ved alternativ 2 vil Vest fortsette med Damen som markerer firekortfarge, mens Øst markerer sine gjenværende tre kort ved påkast av toeren. Dermed er fordelingen klarlagt for begge motspillerne.

Ved alternativ 3 fortsetter Vest med Knekten som markerer trekortfarge, og når Øst samtidig markerer tre gjenværende kort, vet begge motspillerne at Syd har Esset tredje.

Makkers påkast på utspill fra Ko Da x (Ess Ko Da)

Etter den nye tabell for sekvensutspill mot trumfkontrakt viser utspill av Damen enten Ko Da x (x–) eller Ess Ko Da (x–). *Makker skal imidlertid tolke utspillet som Ko Da x (x–), fordi det informasjonsbehov utspilleren har med Ko Da (x–) også er dekkende for alternativet Ess Ko Da (x–).* Dette behov kan kartlegges i typiske situasjoner.

1) Ess x x (x)
2) x x x (x)

Ko Da x (x-)

N
V Ø
S

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 er Knekten et nøkkelkort. Uansett om utspillet blir stukket eller ikke, stilles utspilleren i neste omgang overfor

spørsmålet om han kan fortsette fargen uten risiko for å godspille Knekten hos spilleren. Her må det derfor være riktig å gi preferanse for styrke- og svakhetskast for å lokalisere Knekten.

Ved alternativ 2 har utspilleren behov for informasjon om hvorvidt makker har tangerende honnør, enten Knekten eller Esset. Den honnørkombinasjon utspilleren har grunn til å frykte hos spilleren, er Ess Kn x (Bath Coup). Styrke- og svakhetskast må derfor gis preferanse.

Ved begge alternativer er det mulighet for to stikk for honnører hvis makker har tangerende honnør, *fordi bordet har minst tre kort i fargen.*

Kn x x (x)

Ko Da x (x-)



Utspill Damen.

Når bordet har Knekten, vil utspillet i de aller fleste tilfeller bli stukket av spilleren hvis han har Esset. Derav følger at hvis Damen får beholde stikket, gir det en ganske sikker indikasjon på at makker har Esset. Riktignok kan det forekomme at spilleren unnlater å stikke utspillet til tross for Knekten på bordet, for eksempel for å bryte forbindelsen mellom motspillerne, men dette vil høre til sjeldenhetene. Fordelingskast vil derfor i denne situasjon gi den beste informasjon.

1) Ess x
2) x x

Ko Da x (x-)



Utspill Damen.

Når bordet har Ess x, er det bare ett stikk å hente for honnør selv om makker har Knekten. De beste grunner taler for at utspilleren i denne situasjon bør få informasjon om fargens fordeling. Dermed vil han vite hvor mange kort spilleren har på hånden og kan bedømme eventuelle mottrekk mot bordets stjelemuligheter. Det bør da også legges vekt på at spilleren har full kontroll med at

utspillerens makker ikke får inntak på Knekten om han skulle ha den. Spilleren kan i så fall bare lasjere utspillet.

Når bordet har doubleton, vil spilleren av og til lasjere utspillet for å forhindre at utspillerens makker kommer inn på Knekten i annen runde. At den utspilte Dame får beholde stikket, gir derfor ingen sikker indikasjon på hvor Esset sitter. Likevel taler de beste grunner for at fordelingskast også gis preferanse i denne situasjon. Det er av vesentlig betydning for en helhetsbedømmelse av motspillets muligheter å vite hvor mange kort spilleren har i fargen. Det er dessuten overvekt av sannsynlighet for at spilleren har Esset, og i de mange tilfeller dette forekommer, vil styrke- og svakhetskast være bortkastet. Det foreligger også den mulighet at makker – når han har Esset – stikker over og returnerer fargen, som det beste motspill. Denne mulighet reduserer ytterligere behovsfrekvensen for styrke- og svakhetskast. Fordelingskast gir derimot viktig informasjon i alle tilfeller.

REGEL:

På Dame-utspill som indikerer Ko Da x (Ess Ko Da), skal makker:

- Bruke styrke- og svakhetskast hvis bordet har: Ess x x (x) eller x x x (x). Stykekast betyr at makker har Knekten eller Esset.
- Bruke fordelingskast i alle andre tilfeller.

Disse påkastregler vil fungere tilfredsstillende i de aller fleste situasjoner. Her er noen typiske eksempler:

Ess 9 2

Ko Da 8 5



1) 10 7 3
2) Kn 7 3

1) Kn 6 4
2) 10 6 4

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 markerer Øst svakhet ved påkast av syveren – nest laveste – fordi det tredje laveste er verdifullt. Vest vil kunne

tolke påkastet som påbegynt høy – lav for svakhet, og avstår fra videre spill i fargen hvis han får beholde stikket for Damen.

Ved alternativ 2 markerer Øst styrke ved påkast av treeren, og dermed vet Vest at Øst har Knekten – tangerende honnør.

9 4 2

Ko Da 10 6 — V Ø — 1) 8 5 3, 2) Kn 5 3

S

1) Ess Kn 7
2) Ess 8 7

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 markerer Øst svakhet ved påkast av åtteren – tredje laveste – som Vest straks kan tolke som påbegynt høy – lav for svakhet. Følgelig må Syd ha Ess Kn x.

Ved alternativ 2 markerer Øst styrke ved påkast av treeren – laveste, og hva enten Syd lasjerer eller stikker med Esset, kan Vest i neste omgang trygt fortsette med liten fordi han vet at Øst har tangerende honnør.

Kn 7 4

Ko Da 9 6 — V Ø — Ess 8 5 2

S

10 3

Utspill Damen.

Når bordet har Knekten, skal makker bruke fordelingskast, og Øst markerer derfor firekortfarge ved påkast av femmeren – nest laveste (eventuelt nyansert markering ved påkast av åtteren – tredje laveste). Når Damen får beholde stikket, gir dette en sikker indikasjon på at makker har Esset, fordi: Makkers påkast må bety høy – lav for markering av firekortfarge. Følgelig må Syd ha to kort i fargen, og det er svært lite sannsynlig at han da har Ess x. Vest kan derfor regne med at Øst har Esset fjerde, og kan bedømme hvem av motspillerne som bør bli inne på annet stikk.

8 3

Ko Da 9 5 2 — V Ø — Kn 7 6 4

S

Ess 10

Utspill Damen.

Når bordet har høyst to kort i fargen, skal makker bruke fordelingskast, og Øst markerer firekortfarge ved påkast av sekseren (eventuelt syveren). Hvis Syd stikker med Esset og eventuelt senere i spillet fortsetter med tieren, har Vest full oversikt over kortsitsen. Han vet at Øst har to kort høyere enn sekseren (eventuelt ett kort høyere enn syveren), og når Syd har vist Ess 10, må Øst ha Knekten. Hvis Vest ønsker at Øst skal bli inne, kan han derfor trygt legge lavt.

Hvis utspilleren har Ess Ko Da (x–) vil påkastreglene fungere på følgende måte:

1) Kn 7 4
2) 7 4

Ess Ko Da 8 5 — V Ø — 10 6 2

S

1) 9 3
2) Kn 9 3

Utspill Damen.

Ved alternativ 1 vet Vest etter Østs påkast av toeren som her er fordelingskast, at Syd har doubleton. Vest fortsetter med Kongen som viser femkortfarge (opprinnelig), og dermed vet begge motspillerne at det ikke er flere stikk å få i fargen.

Ved alternativ 2 vet Vest etter Østs påkast av toeren som også i dette tilfelle er fordelingskast, at Syd har trekortfarge. Han har dermed et eksakt grunnlag for sin vurdering av motspillets muligheter.

9 4 2

Ess Ko Da 6 — V Ø — Kn 5 3

S

10 8 7

Utspill Damen.

Etter Østs påkast av treeren som her er styrkekast (bordet har minst tre tallkort), vet Vest at Øst har Knekten. Hvis det er om å gjøre at Øst kommer inn for å gjennomspille Syd i en annen farge, kan Vest nå trygt fortsette med liten. Eventuelt kan han først ta for Esset (viser firekortfarge) før han spiller liten til Øst, hvis han vil sikre seg at motspillerne tar de stikk fargen kan gi. Det Vest risikerer ved å ta to honnører, er at Syd stjeler tredje runde, slik at Øst ikke kan spilles inn på Knekten. Denne mulighet må Vest overveie før han bestemmer seg for fortsettelsen. Det han vet etter første runde, er at Øst har Knekten, men han kjenner foreløpig ikke fargens fordeling.

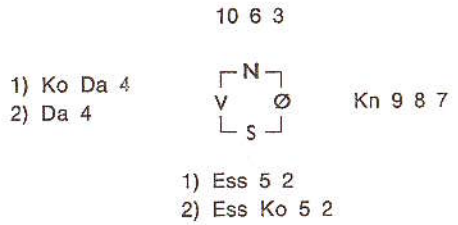
NY TABELL FOR SEKVENSUTSPILL MOT TRUMFKONTRAKT – SENERE UTSPILL

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko Kn (x–) Ess Ko x (x–)	Esset	Viser som regel Ess Ko. Hvis bordet har Damen eller Knekten, spilles dog Kongen ut fra Ess Ko. Ess-utspill benekter da Kongen og søker etter denne honnør hos makker.
Ko Da 10 (x–) Ko Da x (x–)	Kongen	Viser uekte eller ufullstendig sekvens med Kongen på topp.
Ess Ko Da (x–) Da Kn (x–)	Damen	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn Damen.
Ko Da Kn (x–) Kn 10 (x–)	Knekten	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn Knekten.
10 9 (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–)	Tieren	Tvetydig: Honnørsekvens med tieren på topp eller mellomsekvens med Knekten som høyeste sekvenskort.
Ess 10 9 (x–) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x–)	Nieren	Mellomsekvens med tieren som høyeste sekvenskort (Alternativt kortfarge med 9 8 (x).

Den nye tabell for senere sekvensutspill mot trumfkontrakt prioriterer følgende hensyn:

Det er viktig å skille klart fra hverandre de to honnørkombinasjoner Ess Ko (x–) og Ko Da (x–). Riktignok får man ved utspill av Ess fra Ess Ko ikke bibeholdt et rent Ess-utspill som benekter Kongen (bortsett fra når bordet har honnør), men et rent Ess-utspill vil bare forekomme i akutte situasjoner hvor det åpenbart gjelder for motspillerne å sikre seg sine stikk straks. I slike situasjoner brukes styrke- eller svakhetskast for at utspilleren skal kunne lokalisere Kongen.

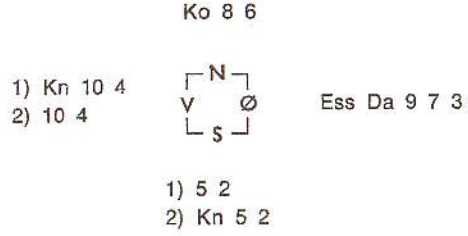
Rusinow-konvensjonen ville for så vidt løst problemet med å beholde et rent Ess-utspill og dessuten skille klart mellom honnørsekvensene Ess Ko (x–)og Ko Da (x–). Når Rusinow-konvensjonen likevel ikke kan anbefales, skyldes det at konvensjonen har betydelige svakheter ved *senere sekvensutspill*. Dette har sammenheng med at *senere honnørutspill* ofte kan forekomme uten at utspilleren har sekvens, og dermed kan det lett oppstå forveksling.



Syd spiller trumfkontrakt.

Vest er kommet inn og spiller Damen som Syd stikker med Esset.

Senere kommer Øst inn, og hans dilemma er: Har Vest spilt ut fra alternativ 1 eller alternativ 2?

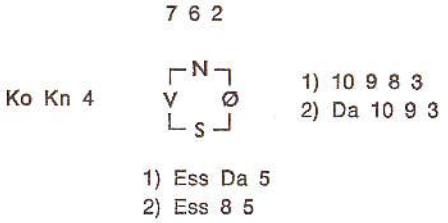


Syd spiller trumfkontrakt.

Vest er kommet inn og spiller tieren. Bordet legger lavt, og Øst må ta en vanskelig avgjørelse: Har Vest alternativ 1, må tieren få løpe. Har han derimot alternativ 2, skal Øst ta sine to stikk for Ess Da og eventuelt gi makker et stjelestikk.

For øvrig er tabellen over senere sekvensutspill basert på prinsippet *to eller ingen høyere honnør enn den utspilte.* Dette prinsipp gir det beste tolkningsgrunnlag. Etter utspill av Dame vil det være enkelt for makker å tolke om utspilleren har Ess Ko Da (to høyere honnører) eller Da Kn (ingen høyere honnør), fordi det er en differanse på hele 6 honnørpoeng mellom de to alternativer. Etter utspill av Knekt vil det være Ko Da Kn (eventuelt Ess Da Kn) eller Kn 10 (ingen høyere honnør), som må veies mot hverandre, en differanse på 5 honnørpoeng.

Ved lavere sekvenser skiller den nye tabell skarpt mellom honnørsekvens og mellomsekvens. Utspill fra mellomsekvens forekommer sjelden i åpningsutspillet, men langt oftere senere i spillet. Sekvensutspill etter prinsippet to eller ingen høyere honnør enn den utspilte vil da forenkle makkers tolkning av utspillet betraktelig.



Syd spiller trumfkontrakt.

Øst er kommet inn og angriper i fargen. Ved alternativ 1 spiller han tieren, og ved alternativ 2 spiller han nieren. Syd går i begge tilfeller opp med Esset. Senere kommer Vest først inn, og hans tolkning av Østs utspill er avgjørende for det videre motspill. Etter den nye tabell får man en enkel tolkning. Østs utspill av tieren utelukker at han har Da 10 9 (x–), mens hans utspill av nieren indikerer at han har Da 10 9 (x–), også fordi det er høyst usannsynlig at Syd ville stukket med Esset hvis han hadde Ess Da 10 x.

Makkers påkast på senere utspill fra Ess Ko (x-) eller Ko Da (x-)

Ved utformingen av reglene for makkers påkast på senere utspill fra Ess Ko (x–) eller Ko Da (x–), er det to forhold som bør tillegges avgjørende betydning:

- *Ved et senere sekvensutspill* har utspilleren tidligere fått løpende informasjon om fargenes fordeling, med en tiltagende sannsynlighet for at han allerede kjenner fordelingen i den aktuelle farge jo lenger man er kommet i spillet.
- *Ved et senere sekvensutspill* er det stor sannsynlighet for at motspillernes trumf (med stjeleverdi) er trukket ut. Muligheten for å oppnå stikk i den aktuelle farge vil derfor som regel være avhengig av motspillernes samlede honnørstyrke i fargen.

Dette betyr at utspillerens informasjonsbehov *ved senere utspill* fra Ess Ko (x–) eller Ko Da (x–), i tiltagende grad blir styrke- og svakhetsorientert. Har utspilleren Ess Ko (x–), er *Damen* et nøkkelkort. Har han Ko Da (x–), er *Knekten* eller *Esset* nøkkelkort. Dette informasjonsbehov bør derfor prioriteres.

REGEL:

På senere utspill som indikerer Ess Ko (x–) eller Ko Da (x–), skal makker bruke styrke- eller svakhetskast.

- *På Ess-utspill* betyr *styrkekast* at makker har Damen.
- *På Konge-utspill* betyr *styrkekast* at makker har *Knekten eller Esset,* eventuelt *Damen* hvis bordet har *Knekten.*

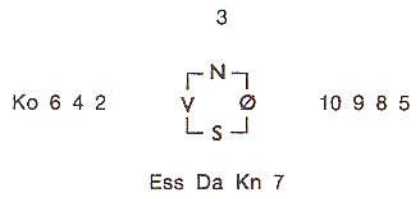
Sekvensmarkering

Sekvenspåspill	– Påspill som viser sekvens samtidig som det spilte kort øver innflytelse på stikket.
Sekvenspåkast	– Påkast som viser sekvens uten at det spilte kort øver innflytelse på stikket.
Sekvensavkast	– Avkast som viser sekvens i en annen farge enn den spilte hvor motspilleren er renons.

Sekvenspåspill

Sekvensvisende påspill er basert på det prinsipp at et påspilt kort benekter ethvert lavere kort som ville gjort samme nytten.

Dette prinsipp betyr at en sekvens vises ved påspill av *sekvensens laveste kort:*



Syd spiller grand.

Vest spiller ut fireren, og ifølge reglene skal Øst spille på åtteren. Dermed benekter han å ha syveren, for da skulle han spilt den (syveren ville gjort samme nytten som åtteren). Syd stikker med Knekten (Damen), og dette indikerer at Øst har 10 9 8. Hvis Øst senere kommer inn og returnerer fargen, skal han spille tieren (høyeste kort ved sekvensutspill), Syd Damen (Knekten) og Vest Kongen. Dermed vet Vest at Syd har Ess 7 over Østs 9 5 og avstår fra å spille fargen enda en gang.

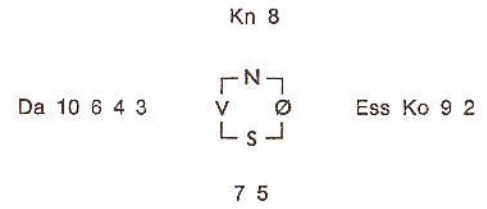
Markering av de ekte honnørsekvensene Ess Ko Da og Ko Da Kn kan kombineres med *etterfølgende* lengdemarkering:

Ess Ko Da (x–) – Først markeres sekvensen ved påspill av Damen. Deretter markeres den opprinnelige fargelengde: Kongen viser odde-tall (Konge = 13), Esset viser par-tall (Ess = 14).

Ko Da Kn (x–) – Først markeres sekvensen ved påspill av Knekten. Deretter markeres den opprinnelige fargelengde: Damen viser par-tall (Dame = 12), Kongen viser odde-tall (Konge = 13).

Markering av den ufullstendige sekvens Ess Ko kan kombineres med *samtidig* lengdemarkering, under forutsetning av at motspilleren har bestemt seg for å ta begge honnørene straks:

Ess Ko (x–) – Påspill av Kongen viser odde-tall (Konge = 13) når Esset tas umiddelbart deretter. Ellers er påspill av Kongen nøytralt.
– Påspill av Esset viser par-tall (Ess = 14) når Kongen tas umiddelbart deretter.

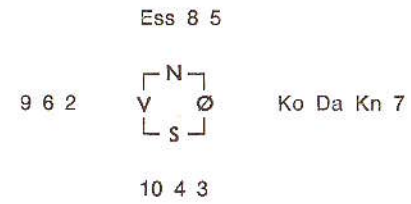


Syd spiller trumfkontrakt.

Vest spiller ut treeren. Hvis Øst etter å ha overveiet motspillets muligheter bestemmer seg for straks å ta for begge honnørene, kan han markere fargelengden ved først å spille Esset og deretter Kongen. Begge motspillerne vet nå at Syd har doubleton, og at en tredje runde i fargen derfor blir til dobbeltrenons.

Sekvenspåkast

En sekvens som ikke øver innflytelse på stikket, markeres ved påkast av *sekvensens høyeste kort:*



Syd har kontrakten.

Vest spiller ut toeren som tas med Esset på bordet. Her viser Øst sin sekvens ved påkast av Kongen – sekvensens høyeste kort. Vest får dermed maksimal informasjon om Østs honnørstyrke i fargen.

På *sekvensutspill* markeres *tangerende sekvens* etter samme prinsipp ved påkast av sekvensens høyeste kort. Dette er en meget effektiv form for styrkemarkering såvel mot grandkontrakt som mot trumfkontrakt. *Forutsetningen er imidlertid at ikke påkastet kan bli forvekslet med doubleton (avblokkering).*

6

1) Ess Ko Da 7 5 2) Ko Da Kn 7 5	N V Ø S	1) Kn 10 4 2) 10 9 4

1) 9 8 3 2
2) Ess 8 3 2

Syd spiller grand.

Ved alternativ 1 spiller Vest ut Damen, og Øst markerer tangerende sekvens ved påkast av Knekten. Dermed kan Vest fortsette med liten til Østs tier og får fargen i retur. Fargen er ved denne teknikk ideelt håndtert.

Ved alternativ 2 spiller Vest ut Knekten, og Øst markerer tangerende sekvens ved påkast av tieren. Om Syd lasjerer, kan Vest fortsette med liten til Østs nier, og fargen er ideelt håndtert.

Mot trumfkontrakt gjelder en konvensjonell form for sekvenspåkast etter utspill fra Ess Ko. Hvis makker har Da Kn betyr påkast av Damen at utspilleren skal fortsette med liten. Denne konvensjon får betydelig større verdi sammen med de nye fordelingsvisende åpningsutspill fra Ess Ko.

7 5 4

Ess Ko 9 8	N V Ø S	Da Kn 2

10 6 3

Utspill Esset.

Øst tolker utspillet som firekortfarge og kan nå dirigere hvem av motspillerne som skal bli inne i tredje stikk. Hvis han ønsker at Vest skal bli inne på tredje runde, kaster han Damen, som ber om at Vest fortsetter med liten. Dermed blir Vest inne til slutt. Hvis Øst ønsker selv å bli inne på siste stikk, kaster han toeren, som markerer tre (eller ett) stikk i fargen. Vest vil da fortsette med Kongen og liten, fordi Østs markering kan bety at han har doubleton. Dermed blir Øst inne på tredje runde.

7 6 4 2

Ess Ko 10 8	N V Ø S	Da Kn 3

9 5

Utspill Esset.

Øst tolker utspillet som firekortfarge, og da kan det bare tas to stikk i fargen. Øst kan imidlertid også i dette tilfelle dirigere hvem av motspillerne som skal være inne i annen runde. Ønsker han å bli inne selv, kaster han Damen, som betyr at Vest skal fortsette med liten i annet stikk. Hvis Øst ønsker at Vest skal bli inne, kan han kaste *Knekten*. Dette påkast indikerer at det kan tas to stikk i fargen, og det kan bare bety at Syd har to kort i fargen og Øst tre. Når så Vest tar for Kongen og får treeren fra Øst og nieren fra Syd, vet han at Øst har Damen. Dette gir en klar indikasjon på at Øst ønsker fargeskift fra Vest.

Sekvensavkast

Når en motspiller er renons i den farge som spilles, kan han vise en verdifull sekvens ved avkast av *sekvensens høyeste kort*. Dette er en meget effektiv form for markering av honnørstyrke.

PRESISJONSMOTSPILL

Motspillernes oppgave er å oppnå alle tilgjengelige stikk mot enhver kontrakt motparten er kommet i. I praksis er dette ikke mulig. Det vil i det lange løp bli begått feil som fører til tap av stikk og også til at kontrakter som kunne vært betet, blir vunnet. *Man har å gjøre med en uunngåelig feilprosent.*

Med en bedre motspillteknikk vil det imidlertid være mulig å *redusere* feilprosenten. Det er først og fremst samspillet mellom motspillerne som kan forbedres. Den individuelle innsats teller nok også i motspillet, men mellom motspillerne består det et spesielt avhengighetsforhold som stiller store krav til gjensidig innlevelse og forståelse av problemene. Motspillet må derfor systematiseres.

Uansett makkerparets dyktighetsnivå vil en systematisk felles innsats i det lange løp resultere i færre unødvendig tapte stikk og i flere betede kontrakter enn ved en individualistisk holdning til motspillet. Et systematisert samspill vil kreve en større intellektuell innsats, men foruten den belønning som ligger i at feilprosenten blir redusert, vil man også få en rikere bridgeopplevelse som motspiller. Men fremfor alt, et systematisk samspill krever tekniske hjelpemidler – et signalsystem.

Et gjennomført motspill som resulterer i at en utgangskontrakt betes, gir stor uttelling. Det er derfor forståelig at motspillet samler størst interesse og den mest engasjerte innsats nettopp mot utgangskontrakter. Statistisk utgjør imidlertid delkontrakter rundt 60 prosent av samtlige spill, og når man gjennomsnittlig sitter som motspiller i halvparten av disse, er det klart at det i det lange løp er mange poeng å hente ved å holde motspillet på et høyt nivå.

Motspillet kan inndeles i tre hovedfaser:

- *Åpningsutspillet,* som innleder motspillet.
  Det er selve opplegget til motspill som bestemmes ved utspillet, og som bør kunne tolkes ved hjelp av utspillsreglene, hva enten det dreier seg om fordelingsutspill eller sekvensutspill.

- *Mellomfasen,* hvor motspillerne viderefører kartleggingen av kortsitsen, samtidig som posisjonene utnyttes i den utstrekning spilleren må gi fra seg initiativet under spillets gang. I mellomfasen kan kontraktens skjebne ofte bli avgjort, eventuelt ved at motspillerne forebygger sluttspillvarianter.
- *Sluttspillet,* hvor motspillerne står overfor den siste mulighet til å øve innflytelse på kontraktresultatet. På dette stadium bør motspillerne derfor ha full oversikt over kortsitsen for å kunne samspille om hvilke nøkkelkort den enkelte skal holde.

Hver enkelt fase stiller motspillerne på prøve. I åpningsutspillet gjelder det å finne det beste utspill, og feiler man her, kan det få avgjørende betydning for det endelige resultat. I mellomfasen blir man stilt overfor situasjoner som krever et standpunkt med hensyn til det videre motspill. Og i sluttspillet gjelder det å unngå å feile i selve avslutningen av spillet. Man har derfor i alle faser å gjøre med en fellesnevner: *Motspillets kritiske punkt.*

Åpningsutspillet

Mange kontrakter står og faller med åpningsutspillet.

Dette gjelder ikke minst utgangskontrakter, som i moderne offensiv meldestil ofte meldes på det teoretiske balansepunkt mellom delkontrakt og utgangskontrakt.

Utspilleren forvalter derfor et stort ansvar når han på makkerparets vegne skal velge det beste utspill. Visse holdepunkter vil han alltid ha, men de er sjelden så sikre at utspillet nærmest gir seg selv. Tvert imot vil utspilleren ofte måtte overveie meget nøye det første kort som legges på bordet. Det krav må stilles til en god bridgespiller at han forsøker å resonnere seg frem til det riktige utspill. Først hvis holdepunktene er for få eller for usikre til at de gir grunnlag for å trekke noen bestemt konklusjon, bør han falle tilbake på generelle veiledende utspillsregler.

Åpningsutspillet kan inndeles i to hovedtyper:

Det offensive utspill, som først og fremst søker å ta vare på det tempo motspillerne har i og med åpningsutspillet. Utspillet er angripende. Ressursene mobiliseres allerede fra starten. Det gjelder å godspille mulige stikk for honnører, eventuelt supplert med langfargestikk mot grandkontrakt og stjelestikk mot trumfkontrakt. Hvis ikke angrepet settes inn fra starten av, kan spilleren få en

avgjørende tempofordel. Han rekker da å godspille sine stikk før motspillerne har fått samlet seg til det rette angrep.

Det defensive utspill, som overlater initiativet til spilleren. Kortfordelingen tilsier at det defensive utspill vi gi motspillerne de største fordeler, og det betyr som oftest at kortenes relative verdi vokser når det er spilleren som må sette enkelte farger i spill. Situasjonsbildet kan sammenlignes med en stillingskrig, hvor den som angriper blottlegger sine posisjoner og lider det største tap. Det defensive utspill går derfor ut på å spille ut i en nøytral farge, hvor det er minst sjanse for at motspillerne forliser noe ved utspillet.

Ved valg av offensivt eller defensivt utspill må utspilleren selvsagt legge stor vekt på sine egne kort, men de utgjør dog bare halvparten av de kort motspillerne disponerer. Foruten å overveie utspillet ut fra sin egen hånd må derfor utspilleren prøve å danne seg et bilde av hvor makker eventuelt kan ha sin styrke. Jo svakere hånd utspilleren selv har, desto større grunn er det til å prøve å finne makkers farge, og her vil evnen til å tolke meldingsforløpet kunne bety meget for et vellykket utspill. *Utspilleren forvalter utspillets tempo både på sine egne og makkers vegne, og en tempogevinst ved utspill i makkers farge er like verdifull som tempogevinst i utspillerens egen farge.*

Det er alltid en risikofaktor å ta hensyn til. Dens betydning avhenger imidlertid i noen grad av om det spilles robberbridge, lagturnering eller parturnering. I robberbridge og lagturnering tar man gjerne sjansen på å bete kontrakten, selv om det krever et utspill som kan føre til stikktap hvis kontrakten ikke kan betes. I parturnering derimot, kan det gi store utslag i tapte poeng dersom et risikobetont utspill for om mulig å bete kontrakten, resulterer i et overstikk for spilleren.

Fordelingsutspill mot grandkontrakt

Mot *delkontrakter* i grand vil det som oftest ikke være så vanskelig å velge utspill, selv om det bare er motparten som har meldt. Utspilleren vil kunne bedømme om motspillet synes best tjent med et offensivt eller defensivt utspill ut fra sin egen hånd sammenholdt med meldingene, og det vil sjelden være avgjørende for kontraktens utfall om han velger det ene eller det andre, om han er i tvil.

Mot *utgangskontrakter* kan derimot utspillet ofte være utslagsgivende. Motspillernes samlede styrke er mindre enn mot delkontrakt, og den må derfor disponeres med stor omhu. Det finnes

ingen sikre regler for valg av utspill mot utgangskontrakt i grand, dertil er bridgespillet altfor mangfoldig. *Det er imidlertid enkelte hovedmønstre av meldingsforløp som ender med utgangskontrakt i grand*, og disse hovedmønstre kan i noen grad gi en generell veiledning når det gjelder valg av offensivt eller defensivt utspill, sammenholdt med utspillerens hånd.

En-over-en betont meldingsforløp.

Typiske innledende melderunder er:

	SYD	NORD
a)	1 ♣	1 ♢
	1 ♡	1 ♠
b)	1 ♢	1 ♡
	1 ♠	
c)	1 ♡	1 ♠
	2 ♢	

hvoretter sluttmeldingen blir 3 grand.

Det karakteristiske ved en-over-en betonte meldeserier er at det søkes etter fargetilpasning, ofte basert på to-seter på begge hender. Når sluttmeldingen blir grandkontrakt, indikerer det at fargetilpasning ikke finnes, i hvert fall ikke i spar eller hjerter.

Det samme fordelingsmønster med 2-seter gjenfinnes ofte også hos motspillerne. Det er et typisk situasjonsbilde som tilsier et defensivt utspill, med mindre utspilleren har en utpreget offensiv langfarge.

Ved et defensivt utspill må utspilleren overveie hvilken farge han antar er mest nøytral, det vil si hvilket utspill som gir spilleren minst favør.

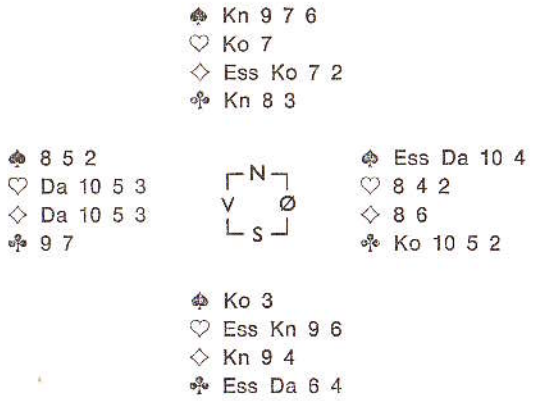
Meldingene er gått:

SYD	NORD
1 ♣	1 ♢
1 ♡	1 ♠
1 grand	2 grand
3 grand	

Vest skal spille ut fra:

8 5 2 — Da 10 5 3 — Da 10 5 3 — 9 7

Med denne hånd ligger det an til å velge et defensivt utspill. Alle farger er meldt av motparten, og et offensivt utspill i hjerter eller ruter vil antagelig bare svekke Vests hold i fargen. Vest har imidlertid valget mellom å spille ut spar eller kløver. Vest kan ikke se bort fra at Syds åpning i kløver er den såkalte «beredskapsåpning» med kortfarge, og i så fall er muligheten til stede for at Øst har femkortfarge i kløver. Imidlertid gjelder generelt at ved eventuelt valg av et nøytralt utspill fra kortfarge, er trekortfargen langt å foretrekke fremfor doubletonfargen. Risikoen for at makkers hold i fargen blir rullet opp, er større når utspilleren har doubleton enn når han har trekortfarge. Vest velger derfor å spille ut spar (det teller også at fargen er meldt av Nord), og ifølge regelen skal han da spille ut toeren som viser odde-tall. Kortfordelingen:



For Øst er situasjonen nå meget enkel. Han vet at Vest har trekortfarge og stikker derfor opp med Esset og returnerer fireren. Deretter har han gaffel over bordets Knekt. Syd kommer inn på Kongen. Han har ikke fått noen favør og må spille sine farger selv. Det er ikke lett for ham å finne ut hvordan han skal håndtere fargene for å vinne kontrakten. I praksis er det overveiende sannsynlig at han går bet.

Et helt annet spill vil Syd få hvis Vest starter med kløver 9. Bordet dekker med Knekten, Øst Kongen og Syd Esset. Utspillet plasserer også kløver 10 hos Øst. Syd går inn på bordet og fortsetter med kløver 8. Denne må Øst dekke med tieren, og når syveren faller hos Vest, har Syd saks med sin kombinasjon 6 4 over Østs 5 2. Syd vinner dermed lett sin kontrakt.

Heller ikke utspill i ruter eller hjerter er bra. Utspill i ruter (bordets meldte farge) lar Syd gå til nieren på hånden. Han kan nå fortsette med Knekten som Vest må dekke med Damen. Dermed er det åpnet for fire ruterstikk, idet bordet har saks over Vests ruter 10. Også da vinner Syd lett kontrakten. Utspill i hjerter går også til hånden. Syd har dermed fått en viktig favør i utspillet. Han kan nå spille bordet inn på hjerter Konge og trekke liten ruter mot hånden. Vest er igjen innspilt og må gi favør. Syd vil få en god oversikt over kortsitsen og vil neppe ha vanskeligheter med å få sine ni stikk.

Den rett-frem meldte 3 grand.

Typiske meldingsforløp er:

	SYD	NORD
a)	1 grand	3 grand
b)	1 grand 3 grand	2 grand

Det som kjennetegner den rett-frem meldte 3 grand, er den manglende interesse for fargemeldinger. Utgangsmelding i fargekontrakt, og først og fremst i edle farger, er tydeligvis ikke aktuelt. Motparten disponerer åpenbart over balanserte hender med tilstrekkelig honnørstyrke til at utgang bør meldes.

Valget mellom offensivt og defensivt utspill må her avgjøres ut fra utspillerens egen hånd, fordi han ikke har noen indikasjon på noen bestemt fargestyrke hos makker. En femkortfarge kombinert med sideinntak vil kunne forsvare et offensivt utspill. Firekortfarge(r) med glisne honnørkombinasjoner tilsier et defensivt utspill.

Meldingene er gått:

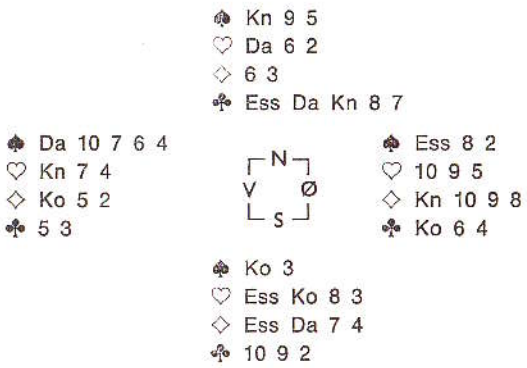
SYD	NORD
1 grand	3 grand

Vest skal spille ut fra:

Da 10 7 6 4 — Kn 7 4 — Ko 5 2 — 6 4

Med Da 10 femte i spar og et sannsynlig inntak på ruter Konge, har Vest en fair sjanse til å prøve et offensivt utspill. Han spiller derfor ut spar 4 som indikerer femkortfarge.

Kortfordelingen:



Øst har ingen vanskelighet med å følge opp invitasjonen fra Vest. Han stikker med Esset og returnerer fargen etter at Syd har vist treeren, fordi han da regner med at Vest har femkortfarge. Senere må han komme inn på kløver Konge og kan sette Vest inn til de godspilte sparstikkene som gir beten. Atskillig vanskeligere får Øst det hvis han ikke straks blir kjent med Vests sparlengde. Alternativet til å søke beten i spar er nemlig å skifte til ruter. Det er da gode muligheter for bet hvis Vest har Kongen eller Esset. Det fører imidlertid ikke frem. Skifter Øst til ruter, går Syd opp med Esset og tar kløverfinessen. Når Øst kommer inn på Kongen og spiller ruter igjen, legger Syd lavt og garderer seg mot Kongen tredje hos Vest. Neste ruterspill dekker Syd med Damen og garderer seg dermed mot Ko Kn 10 9 hos Øst. Om nemlig Vest har Kongen tredje, spiller det nå ingen rolle om Syd forliser stikket for Damen, fordi fargen er blokkert og Øst ikke har sideinntak til sin godspilte ruter.

Den konstruktivt meldte 3 grand.
Typiske meldingsforløp er:

	SYD	NORD
a)	1 ♡	1 ♠
	2 grand	3 grand
b)	1 ♠	2 ♣
	2 grand	3 grand
c)	1 ♡	2 ◇
	3 grand	

Det konstruktive meldingsforløp indikerer en spillesterk langfarge, ofte på begge hender, som ekvivalerer eller supplerer den nødvendige honnørstyrke for 3 grand.

Motspillerne vil her ofte være i *tempofare,* som tilsier et offensivt utspill med mindre utspillerens hånd tyder på skjeve fordelinger i motpartens langfarger. Utspilleren bør nøye overveie om han selv har en farge som det er muligheter for å godspille, eller om meldingsforløpet avtegner en langfarge hos makker som kan være mer sjanserik, først og fremst femkortfarge.

Meldingene er gått:

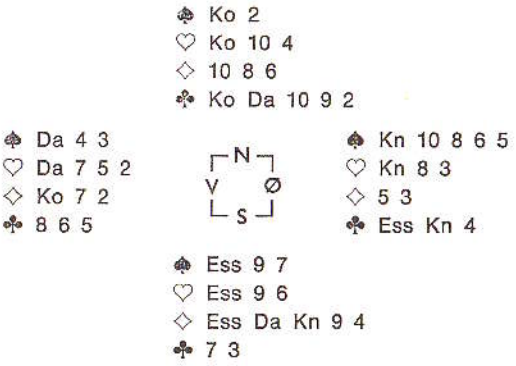
SYD	NORD
1 ◇	2 ♣
2 grand	3 grand

Vest skal spille ut fra:

Da 4 3 — Da 7 5 2 — Ko 7 2 — 8 6 5

Når Vest bedømmer motspillets muligheter, bør han legge vekt på at han høyst sannsynlig har et hold i ruter. At han dessuten er blank i kløver, kan gi håp om at Øst har stopper i den fargen. Det er derfor en mulighet for at motspillerne har tempo til å godspille langfargestikk i en av de edle farger. Vest bør da spille ut spar etter følgende resonnement: I hjerter kan Øst muligens ha firekortfarge, men høyst sannsynlig ikke femkortfarge. Derimot kan han ha femkortfarge i spar, og det er den som i tilfelle gir størst sjanse. Selv om Vest må regne med at spilleren disponerer dobbelt hold i fargen, kan et raskt angrep nettopp bety at tempofordelen gjør utslaget. Vest spiller derfor ut spar 3.

Kortfordelingen:



Utspillet – spar 3 – går til tieren hos Øst, som får beholde stikket. Han fortsetter fargen, og bordet blir inne på Kongen. Syd står nå overfor et valg. Utspillet indikerer at sparfargen er fordelt 5 – 3. Hvis Vest har fem spar, er det riktig å gå på ruter først, for å få fjernet et eventuelt inntak hos ham før sparfargen er godspilt. Hvis derimot Øst har fem spar, er det riktig å trekke en kløverhonnør straks. Hvis den får beholde stikket, skiftes til ruter, og kontrakten vinnes selv om Vest har ruter Konge. Blir kløverhonnøren stukket, så er det på den annen side ikke lenger noe å frykte fra Øst, fordi han deretter ikke kan ha noe inntak til eventuelle godspilte sparstikk. Syd må imidlertid gjette om det er Vest eller Øst som har fem spar, og kan gjette galt.

Makker har meldt.

Det forekommer at makker har blandet seg i meldingsforløpet. Han kan ha doblet opplysende, han kan ha meldt en farge, eller han kan endog ha doblet sluttmeldingen 3 grand. Makkers meldinger vil alltid gi en spesiell foranledning til å overveie utspillet. Makkers melding må tolkes, og da alltid sammenholdt med motpartens meldinger.

Det vanligste er at makker har avgitt en fargemelding:

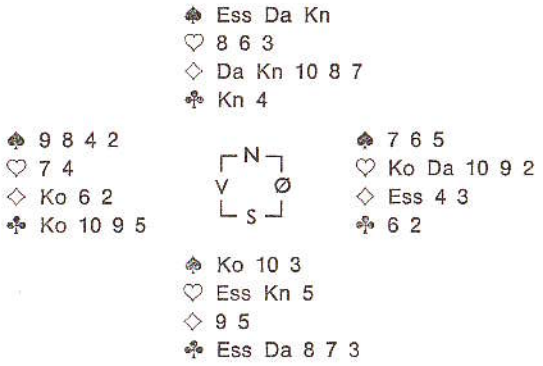
SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♧	pass	1 ♢	1 ♡
1 grand	pass	2 grand	pass
3 grand	pass	pass	pass

Vest skal spille ut fra:

9 8 4 2 — 7 4 — Ko 6 2 — Ko 10 9 5

Østs hjertermelding betyr en direkte oppfordring til å spille ut fargen. Det kan selvsagt forekomme at utspilleren har et annet og ut fra sine kort desidert utspill, men med den aktuelle hånd har ikke Vest noe bedre utspill enn i makkers meldte farge. Han spiller derfor ut hjerter 7.

Kortfordelingen:



Etter utspill av hjerter 7 står og faller kontrakten med hva Øst gjør. Han har imidlertid et entydig utgangspunkt for sine overveielser, nemlig at Vest har doubleton i hjerter (eventuelt singleton, men da er det intet å gjøre for Øst). Med doubleton hos Vest må Syd ha Ess Kn x. Øst ser derfor at hvis han går opp med Damen, så vil Syd lasjere. Neste hjerterspill tar Syd med Knekten, og dermed er forbindelsen mellom Øst – Vest brutt. Øst har riktignok inntak på ruter Ess til å godspille sine hjerterstikk, men han har ikke det nødvendige inntak til også å hente stikkene. Følgelig fører det ikke frem å stikke utspillet med hjerter Dame. Motspillets sjanse må være at Vest har ruter Konge, og at Syd er avhengig av å få godspilt ruterfargen. Da kan spillet betes hvis Øst legger hjerter 9, som tvinger Syd til å bruke Knekten. Når Syd fortsetter med ruter, tar Vest straks Kongen og fortsetter med sin siste hjerter. Dermed godspilles hjerterstikkene, og Øst har det nødvendige inntak på ruter Ess til å hente dem.

Det er det entydige doubleton-utspill som muliggjør Østs motspillplan uten å måtte gjette forutsetningene. Det han vet, er at Syd ikke kan ha Ess alene i hjerter, og for øvrig for eksempel denne hånd:

♠ Ko 10 3
♡ Ess Kn
♢ Ko 9 5
♧ Ess 10 8 7 3

Hvis Syd hadde hatt denne hånd, ville imidlertid Vest måtte ha trekortfarge i hjerter. Han hadde i så fall spilt ut hjerter 4 fra

7 5 4. Det riktige motspill ville da vært å gå opp med Damen, som Syd nok ville tatt med Esset og spilt ruter. Inne på ruter Ess kunne Øst trygt fortsette med hjerter Konge. Enten ville Knekten falle hos Syd eller Vest ville avblokkert.

Sekvensutspill mot grandkontrakt

Et sekvensutspill kan være offensivt eller defensivt. Det beror på sekvensens styrke. Utspill fra f.eks. Ko Da Kn (x–) er utpreget offensivt, mens utspill fra Kn 10 9 (x–) er et sikkert defensivt utspill.

Det ville ikke være behov for å skille mellom offensive og defensive sekvensutspill hvis alle utspill var entydige. Makker ville da alltid vite hvilken sekvensstyrke utspilleren hadde, og kunne avpasse motspillet deretter. Imidlertid er det så mange varianter av sekvens-sammensetninger at det teknisk sett ikke er mulig å lage entydige utspillregler for alle sekvenstyper.

Den nye tabell for sekvensutspill mot grandkontrakt løser dette problem på følgende måte:

Entydige sekvensutspill foreligger ved utspill av Ess som viser Ess Ko x (x–), utspill av Konge som viser Ess Ko Kn (x–) eller Ko Da 10 (x–) og utspill av Dame som viser Ess Ko Da (x–) eller Da Kn 10 (x–). Når de to sistnevnte sekvenser regnes som entydige honnørsekvenser, er det fordi det allerede etter første stikk er på det rene hvilket alternativ utspilleren har. Det oppstår derfor ikke noe tolkningsproblem.

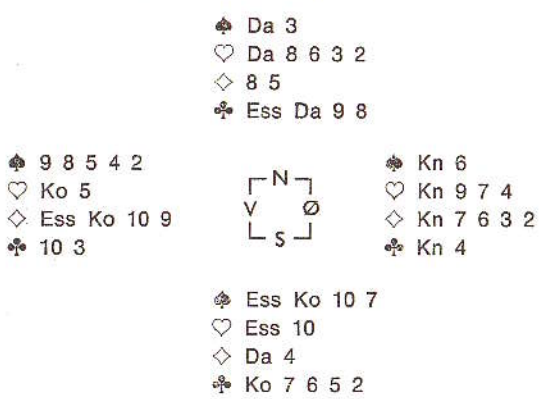
Tvetydige sekvensutspill får man først ved utspill av Knekten eller lavere honnør. De tvetydige sekvensutspill står imidlertid for så ulike sekvensverdier at makker har de beste muligheter for å tolke utspillet riktig i den aktuelle situasjon.

Sekvensutspillets informasjonsverdi øker betraktelig hvis makker i de aller fleste tilfeller kan tolke sekvensutspillet riktig. Det er dette hensyn som ligger til grunn for utformingen av de nye regler, som langt på vei løser de tolkningsproblemer man hittil har hatt.

Entydige sekvensutspill.

De entydige sekvensutspill begynner med Ess-utspill som viser Ess Ko x (x–) og benekter andre honnører. Denne honnørsekvens er etter tradisjonell oppfatning egentlig ikke sterk nok til å forsvare

et sekvensutspill. Imidlertid har utviklingen på meldeteknikkens område skapt et behov for utspill av Ess fra Ess Ko x (x–), fordi utgangskontrakter i grand ofte er sjansebetonte.



Meldinger:

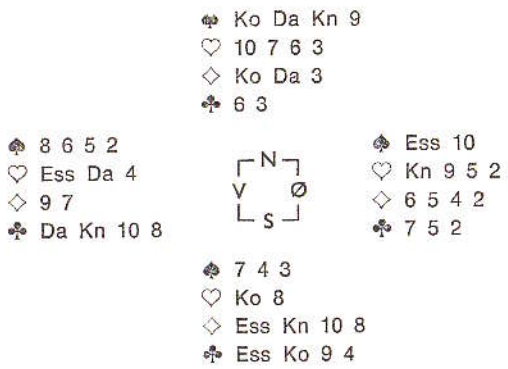
SYD	NORD
1 ♣	1 ♡
1 ♠	3 ♣
3 grand	pass

Utspill ruter Ess.

Etter påkastreglene skal makker bruke styrke- og svakhetskast når bordet har høyst to kort i fargen. Forutsetningene for å markere styrke er imidlertid ikke klart definert, fordi det må bero på hvordan hensikten med utspillet skal tolkes. Her skulle det imidlertid ikke være vanskelig. Øst vet at Vest har minimum Ess Ko x, med gode muligheter for at han har Ess Ko x x. Har nemlig Syd fem kløver og fire spar — som meldingene kan tyde på — er det også sannsynlig at de øvrige farger er fordelt 2 – 2. Øst markerer derfor styrke ved påkast av toeren.

Vest har ingen vanskelighet med å fortsette med Kongen. Øst kan ikke ha Damen tredje, fordi Syds meldinger utelukker at Syd har fire ruter. Følgelig spiller Vest på at Øst enten har Damen fjerde eller Knekten femte. Dermed er beten gitt.

Utspill av Dame som viser enten Ess Ko Da (x–) eller Da Kn 10 (x–), er i prinsippet tvetydig, men i praksis entydig. De to alternativer skaper nemlig aldri noen tolkningstvil.



Meldinger:

SYD	NORD
1 ◇	1 ♠
1 grand	2 grand
3 grand	pass

Utspill kløver Dame.

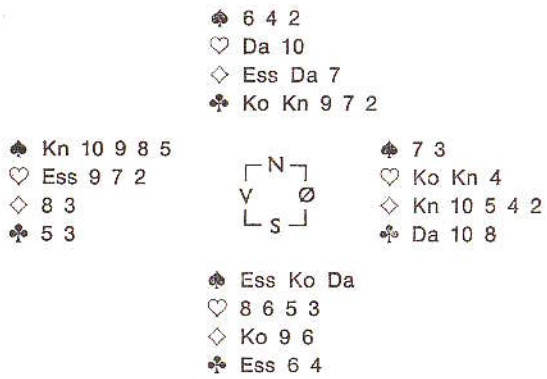
Syd tar utspillet med Kongen. Han fortsetter med spar 3, Vest spar 5 (6), honnør fra bordet og Øst tar Esset. Han kan nå overveie motspillets muligheter på grunnlag av følgende informasjoner: Syds meldinger tyder på jevn fordeling, men uten tilstrekkelig honnørstyrke til grandåpning (16—18). Foruten Ess Ko i kløver må Syd ha ruter Ess, eventuelt også Knekten, og dermed er han lokalisert med minst 11 poeng. Han må dessuten ha en av topphonnørene i hjerter, og til sammen blir dette 14 – 15 poeng. Mer har han ikke.

Med dette som utgangspunkt kan imidlertid Øst telle inn at Syd vil vinne hvis Øst returnerer kløver. Syd har da to kløverstikk, minst fire ruterstikk og tre sparstikk, til sammen minst ni stikk. Skal kontrakten kunne betes, må derfor motspillerne straks kunne ta fire stikk i tillegg til spar Ess, og det må i tilfelle bli i hjerter. Det forutsetter at Syd har Ko x i hjerter, noe som er sannsynlig når det gjelder fargelengden, fordi Vests høy – lav markering i spar viser at Syd har tre spar. Etter denne enkle analyse skifter Øst til hjerter.

Tvetydige sekvensutspill.

Tvetydige sekvensutspill inntrer ved utspill av *Knekten,* som viser en av sekvensene Ess Da Kn (x–) – Ko Da Kn (x–) – Kn 10 9 (x–)

etter prinsippet: to eller ingen høyere kort enn det utspilte. Dermed blir de tvetydige utspill enkle å tolke, fordi det mellom hovedalternativene er en differanse på minst 5 honnørpoeng. Tolkningen av de to likeverdige sekvensene Ess Da Kn og Ko Da Kn gir seg selv.



Meldinger:

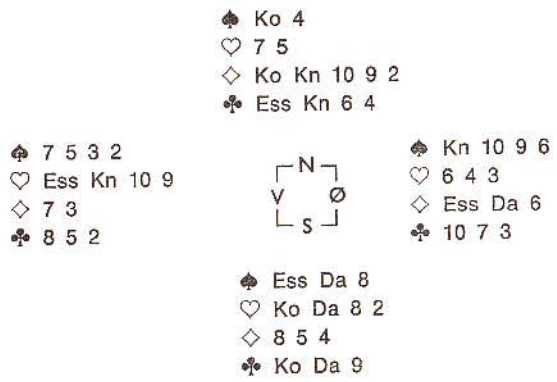
SYD	NORD
1 grand (16—18)	3 grand

Utspill Knekten:

Syd tar utspillet med Kongen (tar han med Damen, må Vest ha Kn 10 9 (x–). Han spiller deretter kløver Ess og kløver til Knekten, hvorved Øst kommer inn på Damen (Vest markerte høy – lav). Øst kan nå tolke Vests utspill ut fra følgende informasjoner: Syd har for sin grandåpning minst 16 poeng. Bordet har 12, Øst 7, og følgelig er det bare 5 poeng igjen som maksimum til Vest. Han kan derfor ikke ha spilt ut fra Ess Da Kn (x–) som jo inneholder 7 poeng. Følgelig må utspillet være fra Kn 10 9 (x–). Dermed kan Øst lokalisere 13 poeng hos Syd, med 9 poeng i spar og 4 poeng i kløver. Hvis kontrakten skal kunne betes, må motspillerne straks ta fire stikk foruten stikket for kløver Dame. Det må i tilfelle bli i hjerter, og Øst gjennomgår forutsetningene for at det skal kunne lykkes. Han kan da straks konstatere at Syd ikke kan ha både ruter Konge og hjerter Ess, for det bringer ham opp i 20 poeng. Derimot kan Syd ha 16 poeng selv om han mangler hjerter Ess. Følgelig er hjerter Ess hos Vest en mulighet å spille på. Det gjenstår da bare å håndtere fargen riktig. Øst ser at skal planen kunne lykkes, må Vest ha minimum Ess 9 x x. Men dette er heller

ikke uten videre tilstrekkelig. Hvis Syd har 8 x x x, har han hold i fargen med mindre åtteren kan gjennomspilles fra Øst. Følgelig: Øst må først spille hjerter Knekt. Denne må Vest stikke med Esset og returnere fargen til Østs Konge. Og så er Øst i posisjon til å gjennomspille Syd.

Utspill av *tieren* er det andre tvetydige utspill, og viser en av sekvensene Ess Da 10 9 (x–) – Ess Kn 10 (x–) – Ko Kn 10 (x–) – 10 9 x (x–). Mellom de to hovedalternativene er det en differanse på minst 4 honnørpoeng, noe som forenkler tolkningen.



Meldinger:

SYD	NORD
1 grand (16—18)	3 grand

Utspill hjerter 10.

Syd tar utspillet med Damen, og fortsetter med ruter som går til Damen hos Øst. Det er to muligheter for bet. Enten at Vest har spilt ut fra Ess Kn 10 (x–) i hjerter, eller at Vest har Ess x x x i spar og Syd er avhengig av ruterstikk, som gir Øst enda et inntak i ruter. Øst gjennomgår denne siste mulighet først, og finner da ut følgende: Hvis Syd har Ess Ko Da Kn i hjerter, er dette 10 poeng. Med tillegg av 2 poeng for spar Dame (Vest forutsettes å ha Esset) kommer han opp i 12 poeng. Følgelig må han ha Ko Da i kløver for å nå opp i minimum 16 poeng. Men i så fall har han ni stikk med fire hjerterstikk, fire kløverstikk og ett sparstikk, og da er han ikke avhengig av ruterstikk for å vinne. Spar Ess hos Vest gir derfor ingen betemulighet. Følgelig ligger betesjansen i at Vest har spilt ut fra Ess Kn 10 x (x–), og Øst returnerer hjerter.

Fordelingsutspill mot trumfkontrakt

Fordelingsutspill mot trumfkontrakt viser fargelengden samtidig som det gir makker en indikasjon på om utspillet er offensivt eller defensivt.

Kortfarger.

Singleton-utspill er alltid offensivt, og tar først og fremst sikte på å oppnå stjelestikk. Forutsetningen for et vellykket utspill er imidlertid at makker har det nødvendige inntak for å kunne gi utspilleren stjeling.

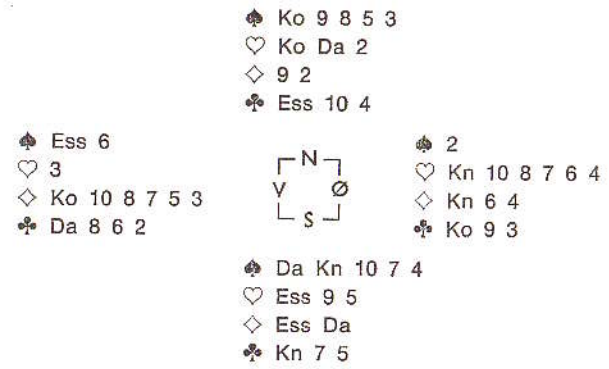
Meldingen er gått:

SYD	NORD
1 ♠	3 ♠
4 ♠	pass

Vest skal spille ut fra:

Ess 6 — 3 — Ko 10 8 7 5 3 — Da 8 6 2

Utspill av hjerter 3 gir her godt håp om stjelestikk. Har makker hjerter Ess, blir det straks stjeling med hjerter-retur. Har makker Esset i kløver eller ruter, er det bare spørsmål om å skifte til riktig farge når Vest kommer inn på spar Ess. Men selv om makker ikke skulle ha noen første-kontroll, betyr singleton-utspill en potensiell fare for stjelestikk som kan forpurre en ellers sikker spilleplan, f.eks. ved denne kortfordelingen:



Vest spiller ut hjerter 3, som Syd tar med Esset på hånden. Han fortsetter med trumf, og Vest kommer inn på Esset. Vest skifter

til kløver, og dermed må det bli bet. Hvis Syd lar kløverspillet gå til Øst, får Vest et stjelestikk ved skift til hjerter fra Øst, hvoretter Vest spiller seg fri i kløver. Senere må han få stikk for ruter Konge. Bedre går det ikke for Syd om han tar første kløverspill med Esset på bordet. Han taper da to kløverstikk og et ruterstikk.

Alternativet til Vests utspill av sin singleton er to ganger spar, som her ikke gir Syd favør. Syd vinner imidlertid likevel kontrakten. Han eliminerer hjerterfargen og spiller deretter Ess og Dame i ruter. Deretter må han få favør, som gir ham det tiende stikket.

Doubleton-utspill er ikke så entydig offensivt. Det beror også i større grad på meldingsforløpet hvordan utspillet skal tolkes. Hvis makker har meldt fargen, er utspillet offensivt i dobbelt forstand, fordi det kombinerer mulighetene for godspilling av makkers honnører i fargen og mulighetene for stjelestikk i tredje runde.

Meldingene er gått:

SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♠	pass	2 ♢	2 ♡
2 grand	pass	3 ♠	pass
4 ♠	pass	pass	pass

Vest skal spille ut fra:

Ko 8 5 — 6 3 — 9 7 4 — Kn 10 9 6 5

Vest bør ikke avstå fra å spille ut i makkers meldte farge selv om Syd har meldt grand. Øst kan ha tatt sjansen på en utspillsdirigerende melding, selvsagt på forsvarlig styrke, og et offensivt utspill vil derfor kunne bety en avgjørende tempogevinst.

Kortfordelingen:

♠ Da 9 2
♡ 5 4 2
♢ Ess Ko 8 5 3
♣ Da 4

♠ Ko 8 5
♡ 6 3
♢ 9 7 4
♣ Kn 10 9 6 5

N
V Ø
S

♠ 6 3
♡ Ko Da 9 8 7
♢ Da Kn 10
♣ Ess 7 2

♠ Ess Kn 10 7 4
♡ Ess Kn 10
♢ 6 2
♣ Ko 8 3

Vest spiller ut hjerter 6, Øst Damen og hva Syd enn gjør, må han gå bet. Lar Syd Damen beholde stikket, fortsetter Øst fargen, og med kløver Ess som inntak får han gitt Vest et stjelestikk. Heller ingen annen spilleføring kan forhindre at Vest oppnår det betende stjelestikk.

Derimot vil Syd kunne vinne ved ethvert annet åpningsutspill enn hjerter. Syd går da straks på kløver ved å bruke bordets Dame. Øst stikker og spiller hjerterhonnør, men nå lasjerer Syd, og forbindelsen Øst–Vest er brutt. Syd får stjålet en kløvertaper og vinner lett.

Utspill fra trekortfarge i farge meldt av *motparten* er som regel defensivt. Det indikerer at utspilleren forsøker å finne et nøytralt utspill som ikke gir spilleren favør, og det betyr som oftest at han samtidig beskytter kortkombinasjoner i de øvrige farger nettopp ved å velge et defensivt utspill.

Utspill fra trekortfarge i makkers meldte farge kan ikke umiddelbart tolkes som noe mer enn at utspilleren følger makkers indirekte oppfordring til å spille ut i hans farge. Det indikerer imidlertid samtidig at utspilleren ikke har noe bedre utspill, og dette kan også være en verdifull informasjon.

Utspill fra trekortfarge i en umeldt farge er ofte offensivt, men kan også være defensivt. Makker må alltid tolke utspillet på bakgrunn av motpartens meldinger.

Fordelingsutspillets viktigste egenskap er i alle tilfeller at det gir makker entydig informasjon om fargens lengde. Det er særlig viktig at makker ikke forveksler utspillet med doubletonutspill.

Meldingene er gått:

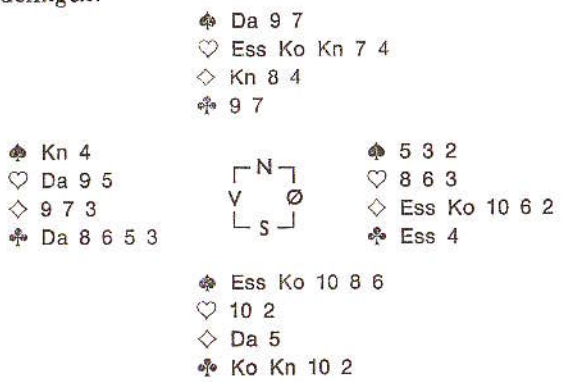
SYD	NORD
1 ♠	2 ♡
2 ♠	3 ♠
4 ♠	pass

Vest skal spille ut fra:

Kn 4 — Da 9 5 — 9 7 3 — Da 8 6 5 3

Et offensivt utspill i kløver fra Damen femte med svak honnørkombinasjon gir neppe store muligheter. Da gir ruterutspill større sjanse, fordi Vest har kortfarge og mulighetene er til stede for at det er Østs sterke farge. Vest spiller derfor ut ruter 3, uten selvsagt å ha de største forhåpninger til motspillets muligheter.

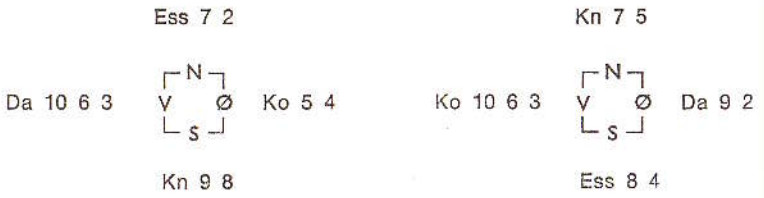
Kortfordelingen:



Øst ser nå straks at han kan ta sine stikk for Ess Ko i fargen, fordi Vest etter utspillet enten må ha trekortfarge eller singleton. Når Vest følger i annen runde, er det på det rene at han har trekortfarge. Syd må etter meldingene ha minst femkortfarge i spar, og med Ess Ko Kn femte i hjerter på bordet, er det overveiende sannsynlig at Syd har sine ti stikk straks han kommer inn. Det er imidlertid en mulighet for bet, nemlig hvis Syd har Ko Kn i kløver. Betesjansen ligger da i at Øst underspiller kløver Ess, hvorved Syd blir satt på valget om han skal bruke Knekten eller Kongen. Situasjonen tilsier at han vil være mest tilbøyelig til å spille på Esset hos Vest, fordi Øst allerede har vist Ess Ko i ruter.

Langfarger.

Firekortfarge med honnørkombinasjoner som f.eks. Da 10 6 3, Ko 10 6 3 eller endog Ko Kn 6 3, er en verdifull farge som gir mulighet for godspilling av et par stikk, f.eks. ved følgende kortfordelinger:



Mot utgangskontrakter er det ofte et tempospørsmål om motspillerne får godspilt sine to stikk eller ikke, og et åpningsutspill fra de nevnte kombinasjoner kan derfor være helt avgjørende for kontraktens utfall.

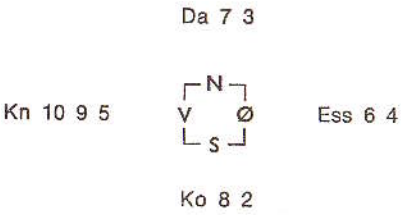
Meldingene er gått:

SYD	NORD
1 ♠	2 ♣
3 ♠	4 ♠

Vest skal spille ut fra:

8 3 — Ko 10 6 3 — Kn 10 9 5 — 7 4 3

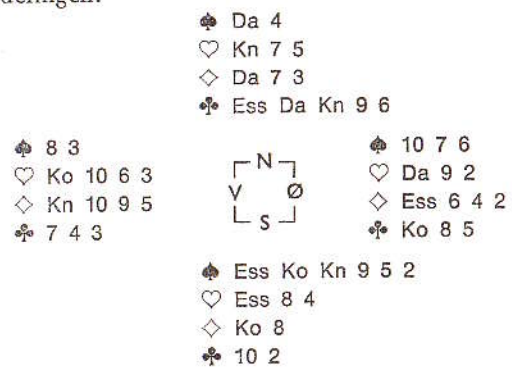
Umiddelbart synes sekvensutspill i ruter å være det sikreste, men er det offensivt nok? Etter meldingene må Vest regne med at spilleren disponerer tilstrekkelig styrke i de sorte farger, foruten stoppkort i de røde farger, til å vinne kontrakten. Motspillets sjanser må være å få godspilt et par stikk i en av de røde farger, som sammen med stikk for makkers mulige stoppere i de sorte farger kan gi bet. I ruter må Øst ha to av de tre topphonnørene for at det skal være mulighet for to stikk. Med bare *en* honnør vil to stikk neppe kunne oppnås selv med den gunstige fordeling:



Syd lar sekvensutspillet gå til Kongen på hånden, og dermed er bordets Dame gardert. Det er lite sannsynlig at Vest kommer inn på hjerter Konge innen Syd har fått godspilt sine farger.

Motspillet byr da på større sjanser ved utspill i hjerter. Med Damen hos Øst og gunstig fordeling for øvrig i fargen, kan det bli to stikk av det.

Kortfordelingen:



Femkortfarge med tilsvarende honnørkombinasjoner som nevnt for firekortfarge, er ikke så verdifull med sikte på å godspille et par stikk for honnørkort, fordi fargens fordelingsstyrke er svekket på grunn av fargelengden.

Imidlertid er femkortfargen et særlig viktig aktivum hvis kortfordelingen ellers gir muligheter for å spille på *trumfmatt*. Denne mulighet for å bete kontrakten er gjennomgående altfor lite benyttet, og forklaringen er kanskje den at et motspill som tar sikte på trumfmatt, må starte med et offensivt langfargeutspill, uten at utspilleren har den nødvendige oversikt over kortsitsen.

Det er imidlertid visse grunnleggende forutsetninger for at trumfmatt skal kunne lykkes, og i noen grad kan disse forutsetninger overveies av utspilleren:

- En motspiller må ha minst fire trumf og dessuten flere trumf enn blindemann (den korteste hånd). Det er derfor små sjanser for trumfmatt hvis meldingene tyder på at spilleren disponerer fordelingen 4 – 4 i trumf.
- Motspillerne må ha en langfarge som kan brukes til å korte spilleren for trumf. Det forutsetter at blindemann har tilstrekkelig lengde i fargen, slik at spilleren ikke kan avverge trumfmatt ved å møte motpartens farge med trumf på bordet.
- Hvis spilleren disponerer stoppkort i motspillernes langfarge og/eller han har flere trumf enn motspilleren (den lengste hånd), må dette oppveies ved at motspillerne har et tilsvarende antall stoppkort i spillerens farger.

Hvis utspilleren etter meldingsforløpet sammenholdt med sine egne kort, regner med at det er gode muligheter for at disse forutsetninger foreligger, bør han spille på trumfmatt. Det er da helt avgjørende at han utnytter tempofordelen ved utspillet.

Meldingene er gått:

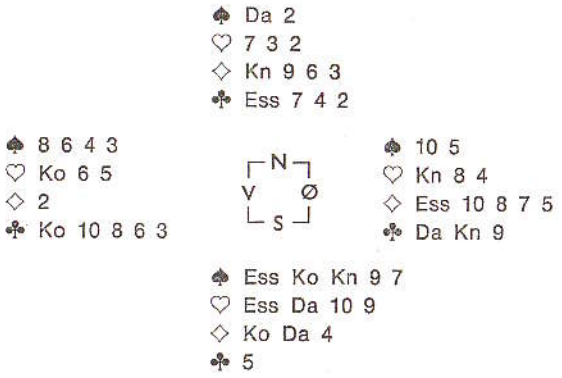
SYD	NORD
1 ♠	1 grand
3 ♡	3 ♠
4 ♠	pass

Vest skal spille ut fra:

8 6 4 3 — Ko 6 5 — 2 — Ko 10 8 6 3

Når Vest bedømmer motspillets muligheter, bør han legge vekt på at han har fire trumf, og at meldingene tyder på at spilleren disponerer fordelingen 5 – 3 eller 5 – 2 i trumf. Vest har derfor flere trumf enn bordet. Den ene trumf som Syd har i overvekt etter meldingene å dømme, oppveies ved at Vest har en sannsynlig stopper i hjerter, Syds sekundærfarge. Videre er det sannsynlig at Syd er meget kort i kløver, muligens har han singleton. Hvis derfor Øst har kløvertilpasning, er det gode muligheter for å trumfmatte Syd. Skulle Syd disponere en kløverstopper, enten på bordet eller på hånden, må denne oppveies ved at Øst har en stopper i spillerens farger, noe det skulle være muligheter for. Etter denne gjennomgåelse av forutsetningene for trumfmatt spiller Vest ut kløver 3 fremfor sin singleton.

Kortfordelingen:



Etter kløverutspill har Syd ingen mulighet for å vinne. Den naturlige spilleføring er å stikke med kløver Ess og ta lav finesse i hjerter. Vest kommer inn og spiller mer kløver som Syd må trumfe. Dermed er Syds merlengde i trumf oppveiet på grunn av Vests stopper i hjerter. Østs stopper i ruter oppveier bordets kløverstopper, og dermed gjør tempogevinsten ved utspillet utslaget. Syd blir trumfmatt. Med utspill av single hjerter vil han derimot vinne, til tross for at Vest får et stjelestikk.

Trumf-utspill.

Når sluttmeldingen blir trumfkontrakt, er grunnen enten at motparten har en udekket farge som forbyr grandkontrakt, eller at trumfkontrakt forventes å ville gi flere stikk ved at trumffargen kan utnyttes separat på spillerens og blindemanns hånd ved stjelestikk.

Trumfutspill tar først og fremst sikte på å forpurre eller redusere fordelen av separat utnyttelse av trumffargen. Dette mottrekk vil kunne være særlig effektivt i følgende typiske meldesituasjoner:

- Når meldingsforløpet viser at blindemann har en ubalansert, honnørsvak hånd som indikerer stjelemuligheter.
- Når meldingsforløpet indikerer trumffordeling 4 – 4 og en ikke støttet sidefarge både hos spilleren og blindemann.
- Mot lave trumfkontrakter, hvor trumfutspill kan fremtvinge grandspill ved senere fortsatt trumfspill som eliminerer blindemanns trumf.

Meldingene er gått:

SYD	NORD
1 ♡	1 ♠
3 ♢	3 ♡
4 ♡	pass

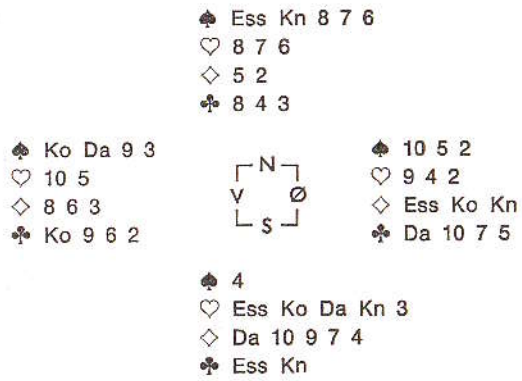
Vest skal spille ut fra:

Ko Da 9 3 — 10 5 — 8 6 3 — Ko 9 6 2

Meldingsforløpet tyder på at Syd har minst ni kort til sammen i hjerter og ruter. Det er åpenbart at Syd må hente sine stikk i

egne farger, og det beste Vest kan gjøre er derfor å spille ut trumf for om mulig å forpurre stjeling på bordet. Han spiller derfor ut hjerter 10.

Kortfordelingen:



Utspillet går til Syd som spiller bordet inn på spar Ess og trekker ruter. Øst tar stikket med Kongen og fortsetter med hjerter 2, på utspillet la han hjerter 4. Syd kan nå vinne, men gjør det neppe. Hvis han nemlig lar hjerteren gå til bordet, får han et ekstra inntak og kan trekke ruter mot hånden på ny. Men, Syd vet ikke hvem som har hjerter 9. Det kan like gjerne være Vest, og da er det muligheter for at nieren faller på Syds honnør. Dessuten har Syd også en annen sjanse. Øst er plassert med Ess Ko i ruter, men Vest kan ha Knekten. Sitter ruterne 3 – 3, er i så fall det vinnende spill å fortsette med ruter 10 fra hånden. Har Vest Knekten, må han stikke, ellers vil tieren trekke Esset fra Øst. Og blir Vest inne, har han ikke mer trumf å spille. Dermed får Syd stjålet tredje runde ruter og vinner. Som kortene sitter, fører imidlertid ikke Syds spilleplan frem.

Sekvensutspill mot trumfkontrakt

Faren for å forlise stikk for honnører er større mot trumfkontrakt enn mot grandkontrakt. Hvis spilleren får kvittet seg med tapere i en farge, er motspillernes vinnere i fargen gått tapt, fordi de møtes av spillerens trumf.

Mot trumfkontrakt er det derfor desto viktigere å utnytte den

offensive verdi som en høyere honnørsekvens har, f.eks. Ess Ko Da. Nå er det imidlertid bare sjelden utspilleren har en så sterk sekvens. Oftere har han fått utlevert f.eks. Ess Ko, Ko Da eller Da Kn. Det betyr igjen at motspillernes styrke i fargen også er avhengig av om makker har tangerende honnør.

De nye regler for sekvensutspill har lagt til grunn et helt nytt prinsipp når det gjelder utspill fra Ess Ko (x–) som forekommer meget ofte. For denne ene og viktigste sekvens kombineres markering av sekvens og fargelengde i ett og samme utspill. Det lar seg ikke teknisk gjøre å utvide denne dobbeltinformasjon til også å gjelde lavere honnørsekvenser. Utspill- og påkastreglene tar imidlertid sikte på å tilgodese maksimalt følgende hensyn:

- *Sekvensutspill* må være mest mulig entydige, så makker straks kan se hvilke stikkmuligheter fargen gir når han sammenholder utspillet med blindemanns kort, sine egne kort og meldingene.
- *Makkers påkast* på sekvensutspill må dels gi informasjon om fargens fordeling, dels om hvorvidt makker har tangerende honnør til utspillerens sekvens. Dette må skje ved entydige påkast.

Fordelingsvisende åpningsutspill fra Ess Ko.

Dette utspill og de spesielle påkastregler som da gjelder, gir motspillerne gjensidig informasjon om hvor mange stikk det kan tas i fargen.

	♠ Ko 8 4 ♡ Ko 10 9 7 ◇ Ko 9 6 ♣ 9 8 3	
♠ 10 3 2 ♡ 5 3 ◇ Kn 4 3 ♣ Ess Ko 10 6 4	N V Ø S	♠ 9 6 ♡ 8 4 2 ◇ Ess Da 10 7 2 ♣ Da 7 2
	♠ Ess Da Kn 7 5 ♡ Ess Da Kn 6 ◇ 8 5 ♣ Kn 5	

Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	1 grand
2 ♡	3 ♡
4 ♡	pass

Utspill kløver Konge.

Øst tolker utspillet som femkortfarge, og da har Syd doubleton. Det betyr at motspillerne kan ta to stikk i fargen, som Øst markerer ved påkast av syveren (høy – lav). Vest vet nå med sikkerhet at Syd ikke kan ha singleton, for i så fall skulle Øst markert ett stikk ved påkast av toeren som sitt laveste kort. Vest fortsetter derfor med Esset, som han vet får beholde stikket, for å se om Øst kan ha doubleton. Dette benekter Øst ved påkast av toeren, som fullfører høy – lav for markering av at det bare er to stikk å få i fargen. Dermed er det på det rene at Syd har doubleton, og Vest skifter til ruter.

	♠ Da 10 8 4 2 ♡ Da 3 ◇ 7 4 2 ♣ 10 8 3	
♠ 7 5 ♡ 8 6 ◇ Ess Da 6 5 3 ♣ Ess Ko Kn 5	N V Ø S	♠ 6 3 ♡ 10 5 4 2 ◇ Ko 8 ♣ Da 9 6 4 2
	♠ Ess Ko Kn 9 ♡ Ess Ko Kn 9 7 ◇ Kn 10 9 ♣ 7	

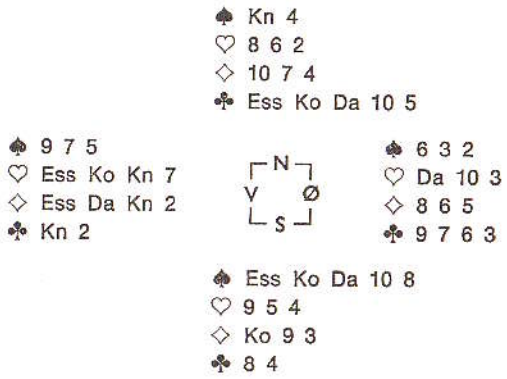
Meldinger:

SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♡	dobler	pass	2 ♣
2 ♠	pass	3 ♠	pass
4 ♠	pass	pass	pass

Utspill kløver Ess.

Øst tolker utspillet som firekortfarge og markerer ett stikk ved påkast av toeren. Etter Østs kløvermelding har Vest ingen vanskelighet med å tolke påkastet. Det er bare ett stikk å få i kløver, og følgelig kan ikke Øst spilles inn i kløver for å få gjennomspill i ruter. Etter sin reverse-melding har Syd sannsynligvis Ess Ko i spar og hjerter, og med fordelingen 4 – 5 – 3 – 1 har han da resten av stikkene straks han kommer inn. Skal det være mulighet for

bet, må derfor Øst ha ruter Konge. Spiller Vest på det (det kan eventuelt koste et overstikk), må han spille liten ruter i annet stikk for ikke å blokkere fargen.



Meldinger:

SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♠	dobler	2 ♣	pass
2 ♠	pass	pass	pass

Utspill hjerter Ess.

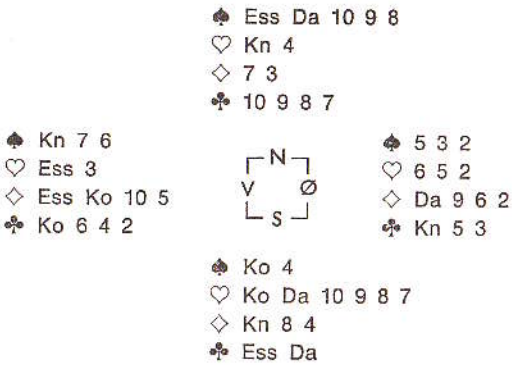
Øst tolker utspillet som firekortfarge (med sekskortfarge ville Vest meldt 2 hjerter i stedet for å doble opplysende). Imidlertid skal Øst i begge tilfeller kaste treeren, som markerer ett eller tre stikk.

Vest bedømmer betesjansen slik:

For sin åpning må Syd ha Ess Ko Da i spar og ruter Konge. Øst – Vest må derfor straks kunne ta seks stikk om kontrakten skal kunne betes. Tre hjerterstikk er overveiende sannsynlig, og tre ruterstikk er en mulighet hvis Syd har Kongen tredje. Men for å oppnå tre ruterstikk, må Øst ha to inntak for å kunne gjennomspille Syd to ganger. Det er det en mulighet for, hvis Øst har Da 10 3 i hjerter. Men hvordan skal Vest få fortalt Øst at han har to inntak på Da 10? Jo, ved å spille hjerter Knekt i annet stikk. Øst vet jo allerede etter utspillet at Vest har fire hjerter. Når Vest derfor spiller Knekten i annet stikk, må det bety noe spesielt. Om nemlig

Vest ønsket at Øst skulle bli inne i tredje stikk for deretter å få fargeskift, ville han først spilt Kongen. Og hvis Vest ønsket at Øst skulle komme inn i annet stikk for å få fargen i retur, ville han fortsatt med liten. Følgelig: Knekten må bety at Vest er interessert i to inntak hos Øst, og det tilkjennegir han ved å fortelle at tieren er et nøkkelkort. Med andre ord prøver Vest å si: Hvis du har Da 10, så stikk over Knekten. Mangler du derimot tieren, så fortell meg det ved å la meg beholde for Knekten. Dette er kommunisering av logikk på et entydig informasjonsgrunnlag.

Makkers stikkfordelingskast skal vise hvor mange stikk det kan tas i fargen *i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd.*



Meldinger:

SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♡	dobler	1 ♠	pass
3 ♡	pass	4 ♡	pass
pass	pass		

Utspill ruter Ess.

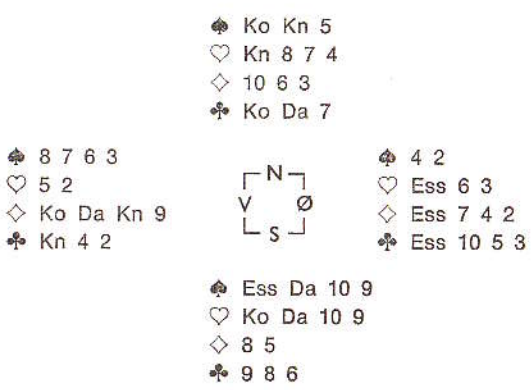
Øst tolker utspillet som firekortfarge og markerer derfor tre stikk (i forhold til Syds hånd) ved påkast av toeren. Vest på sin side tolker påkastet som tre stikk (alternativet er ett, men i så fall må Øst ha seks ruter), og det må bety at Øst har Damen (ikke doubleton). Hvordan få tak i de tre ruterstikkene? Det nytter ikke å spille to ganger trumf. Da får Syd kontroll over spillet, fordi han høyst sannsynlig har spar Konge. Løsningen er å spille liten trumf i annet stikk. Dermed beholder Vest kontrollen over trumffargen.

Selv om Syd har Ko x i spar, får han bare kastet en av sine tapere, for om Syd også spiller en fjerde runde spar, blir den trumfet av Øst. Syd unngår derfor ikke å tape tre stikk til, ett trumfstikk og enten to ruterstikk eller ett ruterstikk og ett kløverstikk, under forutsetning av at Syd ikke har flere enn seks trumf.

En hardt meldt kontrakt, men meget vanskelig å bete. Nøkkelen til det betende motspill ligger nettopp i at Vest får vite at Syd har tre tapere i ruter. Uten denne informasjon er det et nærliggende alternativ å spille på muligheten for et kløverstikk. Imidlertid vinner Syd ved ethvert annet tilbakespill enn liten trumf i annet stikk.

Utspill fra Ko Da Kn.

Den sterke honnørsekvens Ko Da Kn (x–) vises ved utspill av Kongen. Fortsettelse med Damen viser par-tall og fortsettelse med Knekten viser odde-tall (Opprinnelig fargelengde).



Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	2 ♣
2 ♡	3 ♡
pass	

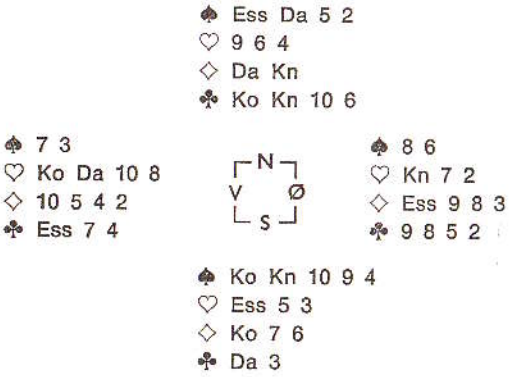
Utspill ruter Konge.

Øst kan nå overveie motspillets sjanser på følgende grunnlag: Syd har tydeligvis en svak åpningshånd når han passer ut Nords høyning til 3 hjerter, og det kan derfor være muligheter for å bete kontrakten. Den ene mulighet er at Vest har Ko Da Kn alene i ruter. Da er det bet med tre ruterstikk, ett kløverstikk og ett trumfstikk. Den andre mulighet er at Vest har Knekten i kløver og Syd tre kløver og to ruter. For å få med seg begge mulighetene, stikker Øst over med Esset og skifter til kløver 5, Vest Knekten og bordet Damen. Øst kommer deretter inn på trumf Ess, og først nå spiller han ruter 2 som markerer tre gjenværende kort (med Ess 2 ville han straks returnert fargen). Vest vet derfor at det ikke er flere ruterstikk å få og skifter til kløver, hvorved Øst tar beten med to kløverstikk.

Dette motspill kan ikke gjennomføres uten betydelig risiko med mindre Øst vet at Vest har spilt ut fra Ko Da Kn. Øst vil da ikke kunne stikke over av frykt for at utspillet er fra f.eks. Ko Da 9, fordi Syd i så fall får godspilt ett stikk med Kn x x på hånden og 10 x x på bordet. Og stikker ikke Øst over, er det naturlig for Vest å spille to runder til, men dermed vil Syd vinne.

Sekvensutspill etter Rusinow-konvensjonen.

Rusinow-konvensjonen brukes ved utspill fra Ko Da x– (og lavere sekvenser). Reglene for makkers påkast er derfor tilpasset informasjonsbehovet etter utspill fra denne sekvens. Dette er imidlertid avhengig av bordets kort i fargen. Har bordet Ess x x (x) eller x x x (x), skal makker bruke styrke- og svakhetskast, ellers skal han bruke fordelingskast.



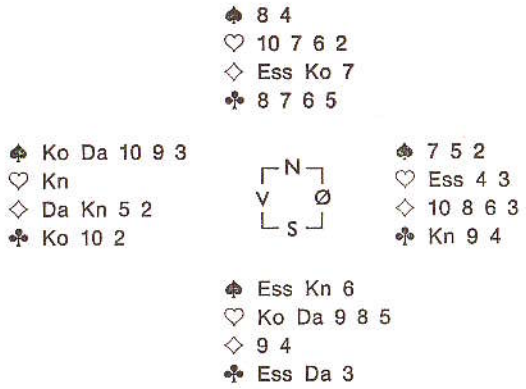
Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	3 ♠
4 ♠	pass

Utspill hjerter Dame (Rusinow).

Når bordet har tre kort i fargen, er det muligheter for å oppnå tre eller to stikk, avhengig av om makker har Esset eller Knekten. Men det er også den mulighet at makker ingen honnør har. Det utspilleren har grunn til å frykte hvis han får beholde stikket for Damen, er at spilleren sitter med Ess Kn x og lasjerer for å få oppspill i fargen en gang til (Bath Coup).

Dette problem kan bare løses ved styrke- og svakhetskast, og i denne situasjon skal derfor Øst markere styrke ved påkast av toeren, som forteller at han har *tangerende honnør*. Dermed kan Vest i neste omgang trygt fortsette fargen.



Meldinger:

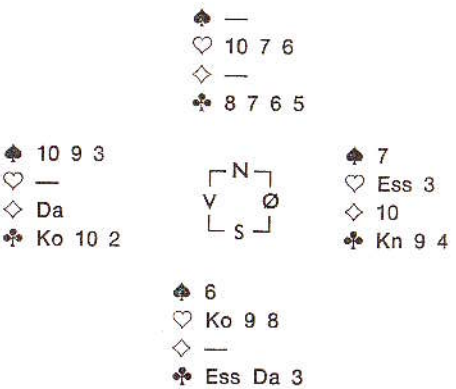
SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♡	1 ♠	2 ♡	pass
4 ♡	pass	pass	pass

Utspill spar Dame.

Når bordet har doubleton, er utspillerens informasjonsbehov best dekket ved fordelingskast. Selv om spilleren har Ess Kn x og lasjerer, er det ikke alltid noen skade skjedd om utspilleren fortsetter fargen for tilfelle av at makker har Esset, fordi spilleren jo kan stjele sin taper i fargen med trumf på bordet. Selvsagt kan det forekomme at spilleren får et verdifullt avkast hvis han får oppspill til Ess Kn på hånden etter at utspilleren har fått beholde

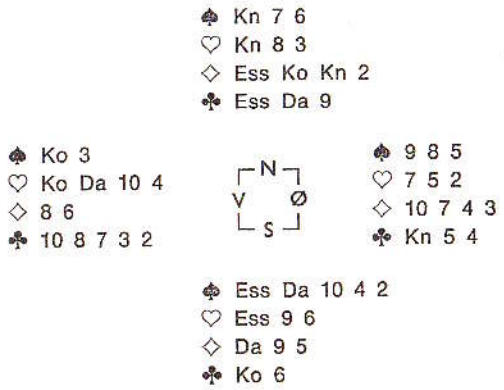
første stikk, men slike situasjoner er som regel lett kjennelig også for utspilleren, og da vil han kunne skifte farge.

Fordelingskast gir viktig informasjon om spillerens antall kort i fargen, og denne informasjon kan være helt avgjørende for motspillet, som i dette eksemplet. Syd så straks at han ikke ville få noen nytte av et eventuelt oppspill til Ess Kn om han lot Vest beholde for spar Dame. Han valgte derfor å stikke med Esset. Deretter spilte han seg inn på bordet i ruter og trakk trumf mot hånden. Øst la lavt (fireren) og Syd fikk for Damen. Da Knekten falt hos Vest, la Syd opp til en felle. Han spilte ikke mer trumf, men eliminerte ruterfargen og spilte deretter spar Knekt fra hånden. Vest kom inn på Kongen og sto overfor denne situasjonen:



Problemet var: Hvor mange spar har Syd? Meldingene og spilleføringen tydet på at Syd hadde seks trumf, og hadde han da bare to spar, ville spar tilbake fra Vest bli til dobbeltrenons, hvorved Syd ble kvitt en kløvertaper. Vest fryktet dette, og skiftet derfor til kløver 2 i håp om at Øst hadde Damen. Det var nettopp dette oppspill Syd var ute etter å få, og dermed vant han sin kontrakt.

Motspillet blir enkelt med fordelingskast på sparutspillet. Øst kaster spar 2, og når han på neste sparspill følger på med femmeren, vet Vest at Øst og Syd har tre spar hver. Dermed kan han trygt returnere spar når han kommer inn på Kongen, og med riktig motspill senere i spillet, betes kontrakten. Det som skal til, er at Øst legger kløver 9 når spilleren trekker kløver fra bordet, ellers legger Syd lavt og Vest er innspilt. Men denne faren vil Øst se og avverge.



Meldinger:

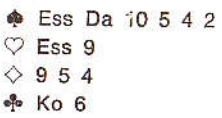
NORD	SYD
1 grand	3 ♠
4 ♠	4 grand
5 ♡	6 ♠
pass	

Utspill hjerter Dame.

Når bordet har Knekten, skal makker bruke fordelingskast. Begrunnelsen for å prioritere fordelingskast i dette tilfelle er at hvis spilleren har Esset, vil han som regel stikke utspillet for å sikre seg to stikk i fargen. Derfor er det på langt nær det samme behov for styrke- og svakhetskast som i de tilfeller bordet har Ess x x eller x x x.

Kontrakten er egentlig dømt til bet, men Syd gjorde et forsøk på å vinne som kunne ha lykkes hvis ikke motspillerne brukte fordelingskast. Han stakk utspillet med Esset og spilte deretter straks tre runder kløver. På tredje kløver kastet han hjerter 9 fra hånden. Så fortsatte han med spar fra bordet til Damen på hånden, og Vest kom inn på Kongen. Vår Vest fikk ikke noe vanskelig valg. På utspillet markerte Øst fordelingen ved påkast av toeren, og når Syd senere kastet hjerter 9, var det på det rene at Øst hadde tre og ikke fem hjerter, og følgelig måtte også Syd ha trekortfarge. Derfor kunne Vest legge ned hjerter Konge og forlange beten.

Med styrke- og svakhetskast i en slik situasjon får utspilleren et meget vanskelig valg. Syd spiller nemlig på samme måte om han har denne hånd:



og da er det ruter eller spar tilbake fra Vest som gir bet, mens Syd vinner hvis Vest forsøker å ta beten med hjerter Konge.

Mellomfasen

Motspillet går over i mellomfasen straks åpningsspillet er valgt og det første kort ligger på bordet. Det er i denne fasen de fleste kontrakter i realiteten avgjøres, selv om den endelige stikkfordeling skjer i sluttspillet. Det vil igjen si at det er i mellomfasen motspillet har sin største sjanse. Det er i denne del av spillet informasjoner må utveksles, tolkes og brukes.

- All informasjon som formidles under spillets gang må registreres, ethvert kort som er spilt og i hvilken rekkefølge.
- Informasjonene må tolkes underveis. Er tolkningen tvilsom, vil nye informasjoner kunne utfylle bildet.
- Tolkningen av informasjonene må utløse den riktige kortføring, det riktige motspill.

De fleste motspill — særlig på utgangsnivå — vil i stor utstrekning avhenge av spillerens kortføring. Bortsett fra åpningsutspillet og de ganger motspillerne kommer inn på stoppkort, er det spilleren som har initiativet. Han har full oversikt over sine samlede ressurser og kan planlegge spillet også med sikte på å villede motspillerne med hensyn til eventuelle svake punkter.

Motspillet har enkelte karakteristiske trekk som danner typer, og som gjør at de til en viss grad kan grupperes. Enkelte motspill utvikler seg uten dramatikk, hvor motspillernes fremste oppgave er å beholde eller forbedre motspillets posisjoner. I andre tilfeller blir motspillerne utsatt for villedende trekk fra spillerens side ved såkalt false-carding, hvor det gjelder for motspillerne å gjennomskue spillerens plan og gjøre de nødvendige mottrekk. I atter andre tilfeller vil motspillernes viktigste oppgave i mellomfasen være å forebygge sluttspillvarianter som spilleren forsøker å legge opp til.

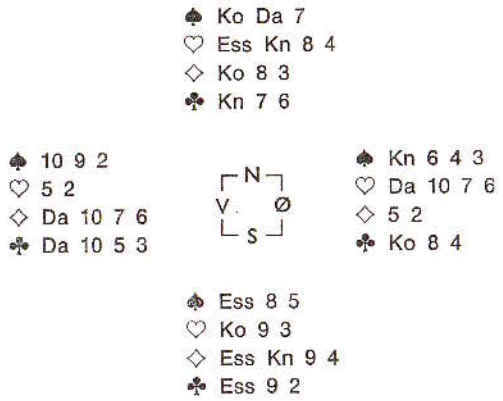
Posisjonsmotspill

Motspillets posisjoner kan inndeles i to hovedgrupper:

- *Defensive posisjoner* hvor motspillerne velger nøytrale tilbakespill for å unngå å gi spilleren favør.
- *Offensive posisjoner* hvor motspillerne går angrepvis til verks for å utnytte tempo i kampen om stikkene.

Posisjonsmotspill krever en inngående vurdering av motspillets muligheter. For det første må man vurdere om kortsitsen tilsier et defensivt eller et offensivt motspill. Dernest må det vurderes hvilken farge som bør spilles i en defensiv eller en offensiv posisjon. Er informasjonene mangelfulle, må situasjonsbildet utfylles. Det gjelder å overveie de alternative muligheter som foreligger og så velge det alternativ som er mest sannsynlig. Vi har å gjøre med *analyseteknikk*.

Et gjennomført defensivt motspill utnytter maksimalt kortenes relative verdi. Er kortsitsen særlig ugunstig for spilleren, kan denne taktikken gi stor uttelling.

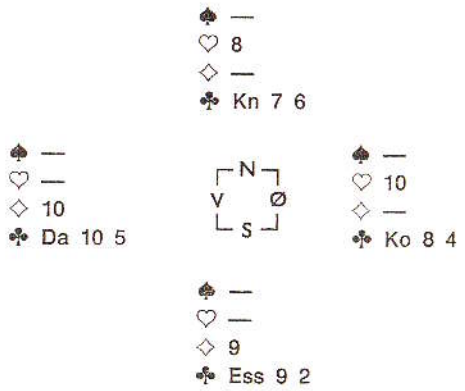


Meldinger:

SYD	NORD
1 grand (16—18)	3 grand

Utspill spar 10.

Den naturlige spilleplan – og også den som gir de beste sjanser – er å forsøke å godspille det niende stikk i en av de røde fargene. Utspillet stikkes på bordet. Så følger hjerter til Kongen og hjerter til finessen med Knekten. Øst får stikket for Damen og spiller spar — ingen favør. Spilleren forsøker nå ruterfargen. Han tar først Kongen på bordet og så finessen med Knekten på hånden. Vest får Damen og spiller igjen spar — fortsatt ingen favør. Syds sjanse er nå gunstig sits i hjerter eller ruter. Han spiller fargene i tur og orden uten hell, og dermed er situasjonen denne:



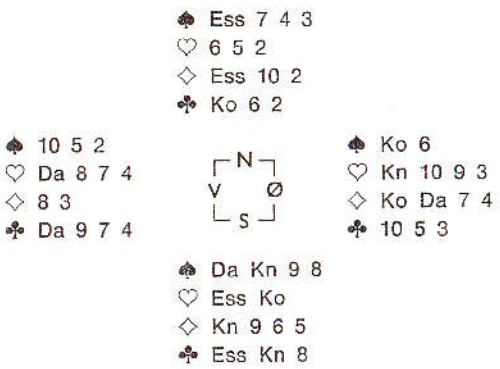
Syd er inne på ruter Ess.

Hans siste sjanse er nå å få to kløverstikk. Han må håpe på et gunstig oppspill i fargen og setter derfor Vest inn på ruter 10. Vest har imidlertid full oversikt over kortsitsen og bør ikke gjøre noen feil. Syd har vist 12 honnørpoeng i spar, hjerter og ruter. Han må derfor ha kløver Ess for å komme opp i 16 poeng, som er minimum for grandåpning. På den annen side må Øst da ha kløver Konge. Ved å gjennomgå de tre muligheter for tilbakespillet i kløver, kan Vest se at *kløver 10 er det eneste riktige kort*. Det gir nemlig bet selv om Syd har Ess 9 x. Han må dekke tieren med bordets Knekt,

Øst stikker over med Kongen og Syd må ta Esset. Dermed må han spille fra hånden, og Øst – Vest må få de to siste stikkene.

Et posisjonsmotspill som fører til bet, til tross for at spilleren disponerer en honnørstyrke på hele 30 poeng. Ved ethvert annet motspill vil Syd vinne kontrakten.

Offensive motspill representerer det annet ytterpunkt. Her gjelder det å vinne kampen om tempo – å få godspilt stikkene i tide. Hvis det bare dreier seg om en enkelt farge, byr ikke det offensive motspill på store problemer. Atskillig vanskeligere kan det være hvis det offensive motspill krever fargeskift.



Meldinger:

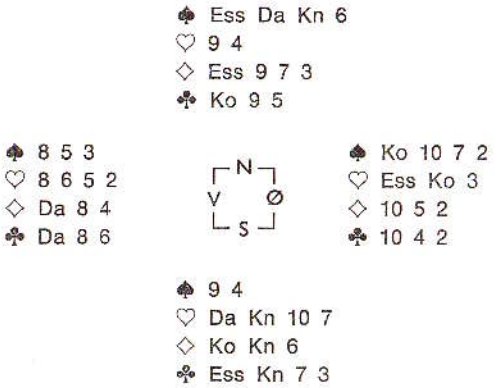
SYD	NORD
1 grand	2 ♣
2 ♠	4 ♠
pass	

Utspill ruter 8.

Første stikk går til Damen hos Øst. Umiddelbart synes det opplagt at Øst bør skifte til hjerter Knekt .En enkel analyse (ta ikke noe for gitt) forteller imidlertid noe annet: Vest har høyst sannsynlig doubleton i ruter og Syd Knekten fjerde. Det betyr at Syd kan godspille et ruterstikk på hånden til et avkast på bordet. Men i hvilken farge kan det være aktuelt for ham å bli kvitt en taper? Det beror på hvilken fordeling Syd har. Han er lokalisert med fire spar og fire ruter, og da er det overveiende sannsynlig at han har fordelingen 4 – 2 – 4 – 3, fordi: I kløver har Øst og bordet til sammen seks kort. Det er da syv kløver fordelt på Vest og Syd. Sjansen for

at disse er fordelt 4 – 3 er over 60 prosent, mens sannsynligheten for fordelingen 5 – 2 bare er ca. 30 prosent. Følgelig: Siden Syd høyst sannsynlig bare har to hjerter, men tre kløver, er det en eventuell kløvertaper han kan bli kvitt på fjerde ruter. *Derfor må kløver angripes straks.*

Motspillets posisjoner vil i stor utstrekning være betinget av spillerens kortføring. Spilleføringen kan derfor bli avgjørende for valget av defensivt eller offensivt mottrekk.

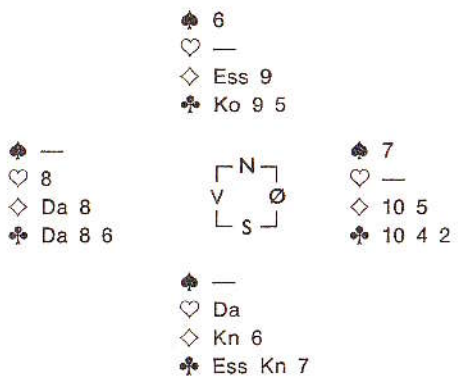


Meldinger:

NORD	SYD
1 ◇	1 ♡
1 ♠	2 grand
3 grand	pass

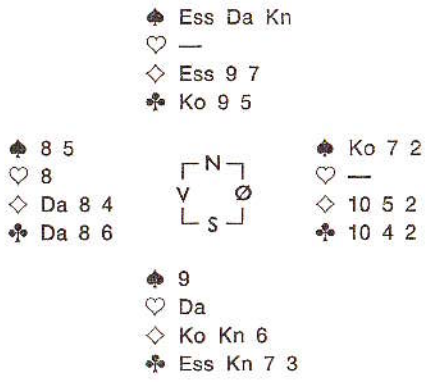
Utspill spar 3.

Syd velger å bruke Knekten, og Øst stikker med Kongen. Vests defensive utspill har nå skapt en offensiv posisjon for Øst som returnerer spar 10. Har Syd nieren, vil den i tilfelle falle. Bordets Dame tar stikket, og så følger hjerter 9. Øst legger lavt fordi Vest kan tenkes å ha tieren eller Knekten. Mer hjerter går til Kongen hos Øst som fortsetter med spar 2, Syd kløver 3, Vest spar 8 og bordet spar Ess. Syd spiller seg nå inn på ruter Konge og fortsetter med hjerter. Dermed er situasjonen:



Øst som er inne, tar for spar 7, og Syd må kaste et kort. På dette tidspunkt har Øst full oversikt over fordelingen. Derfor, hvis Syd kaster en ruter, fortsetter Øst med ruter 5, og kaster Syd en kløver, fortsetter Øst med kløver 2. Dermed må Syd gå bet.

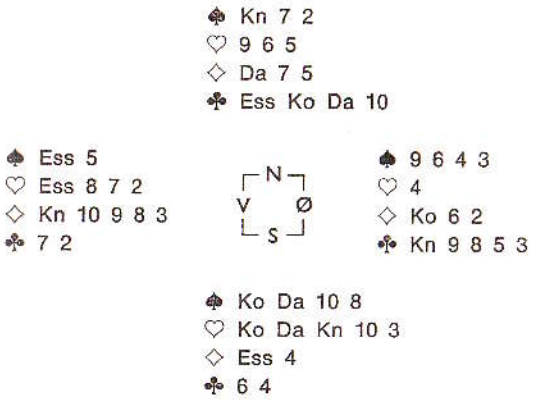
Motspillet blir et helt annet hvis Syd lar Vests utspill av spar 3 gå til nieren på hånden. Øst får da stikket for spar 10 og må skifte farge. Øst er nå åpenbart kommet i en defensiv posisjon, og det beste han kan gjøre synes å være å spille tre ganger hjerter. Dermed er situasjonen:



Syd tar for hjerter Dame. Øst som må kaste et kort, ser at han må beholde sine tre spar. Ellers kan Syd spille spar til Esset og

sette Øst inn på Kongen, hvoretter Øst må gi favør i kløver eller ruter. Øst unngår imidlertid denne fellen ved å kaste det samme som bordet, enten en kløver eller en ruter. Om Syd deretter tar sparfinessen eller spiller Esset og mer spar, får Øst for Kongen og spiller seg fri i fargen. Dermed må Syd selv spille kløver eller ruter og går bet.

Tempokontroll er et viktig stikkord i posisjonsmotspill. Stoppkort i spillerens farge(r) kan være et aktivum som må forvaltes med den største omhu. At stoppkortet brukes på det riktige tidspunkt, kan være helt avgjørende for motspillets tempokontroll.

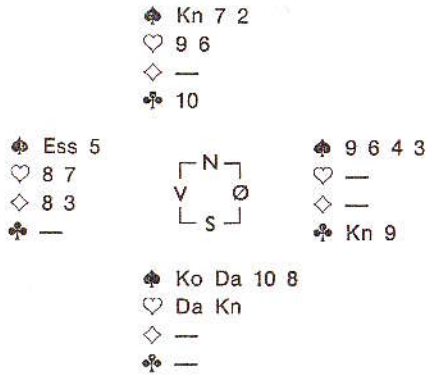


Meldinger:

SYD	NORD
1 ♡	2 ♣
2 ♠	3 ♡
4 ♡	pass

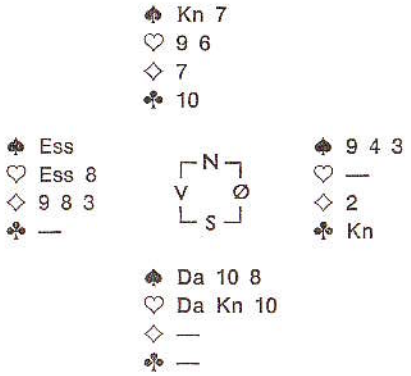
Utspill ruter 10 (Rusinow).

Syd dekker med Damen på bordet, Øst Kongen og Syd Esset. Syd fortsetter med tre ganger kløver for å bli kvitt sin rutertaper. Vest stjeler og spiller mer ruter som Syd tar med trumf. Syd fortsetter med hjerter Konge. Motspillet er nå kommet til et kritisk punkt. Hvis Vest stikker med Esset for å spille mer ruter, får Syd tempokontroll. Han stjeler ruterreturen, og situasjonen er:

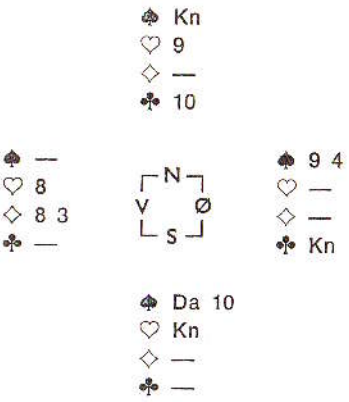


Hvis Syd nå skifter til spar for å godspille sparfargen, må han vinne, hva enten Vest stikker første eller annen gang. Om Vest da spiller ruter til dobbeltrenons, tar bordet stikket. Det er enda en trumf igjen, så Syd kan spille seg inn på hånden og ta ut Vests gjenværende trumf.

Vests første avgjørende tempotrekk er derfor å la hjerter Konge beholde stikket. Hvis Syd skifter til spar, skal Vest også la ham beholde første sparstikk – *det annet avgjørende tempotrekk*. Dermed får Vest manøvrert motspillet frem til en betende posisjon:

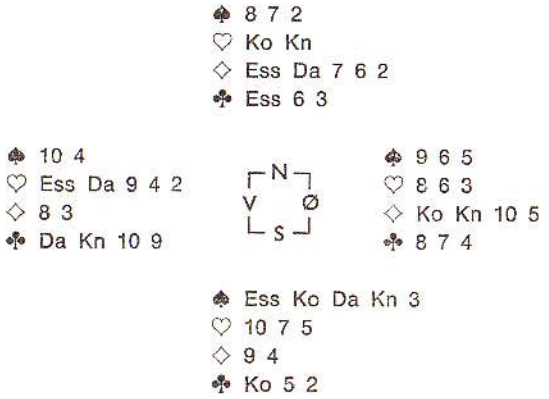


Det er nå likegyldig om Syd spiller hjerter eller spar. Vest spiller i begge tilfeller ruter tilbake, som Syd må trumfe. Når Vest i neste stikk kommer inn på sitt annet Ess, er sluttstillingen:



Vest spiller ruter til dobbeltrenons, og Syd er hjelpeløs. Trumfer han på bordet, kan han ikke komme tilbake til hånden uten at Vest får stikk for sin siste trumf. Det samme skjer hvis Syd trumfer på hånden og kaster kløver 10 fra bordet. Og skulle Syd velge å kaste spar Knekt, stjeler Vest neste sparspill fra Syd. Bordet må trumfe over, og dermed blir det Øst som tar beten med kløver Knekt.

Motspillet vil alltid ta preg av spillerens spilleplan og kortføring. Velger spilleren en uheldig spilleplan, må motspillerne kunne utnytte dette, eventuelt ved å forbedre motspillets posisjoner med sikte på sluttspillet.



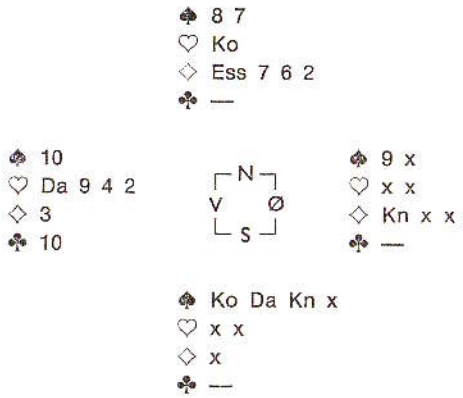
Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	2 ♢
2 ♣	4 ♣
pass	

Utspill kløver Knekt (Rusinow).

Syd tar utspillet med Kongen på hånden, deretter spiller han ruter til Damen, og Øst får stikket for Kongen. Øst returnerer kløver, som tas med Esset på bordet. Så følger spar 2, Øst spar 6, Syd spar Ess og Vest spar 4. Syd fortsetter med hjerter mot bordet. Vest går opp med Esset, og Øst kaster hjerter 3. Vest tar sitt kløverstikk (som han vet han har etter Østs markeringer), og går så gjennom de informasjoner han har om kortsitsen:

Syd har trekortfarge i kløver. Østs påkast av hjerter 3 indikerer trekortfarge, og følgelig må også Syd ha trekortfarge. Dermed synes det også klart at Syd har femkortfarge, ikke sekskortfarge, i trumf, fordi: Med sekskortfarge måtte han ha singleton i ruter, men i så fall ville han opplagt tatt ruter Ess da han var inne på kløver Ess, for å kvitte seg med kløvertaperen på hånden. Syds kortføring forteller med andre ord at han har doubleton i ruter, og dermed må han ha femkortfarge i spar. Syd har høyst sannsynlig gående spar. Øst har imidlertid kastet spar 6, og da denne vel er hans midterste trumf (trumf-ekko), har han enten nieren eller Knekten. Vest kan dermed tegne følgende situasjonsbilde:



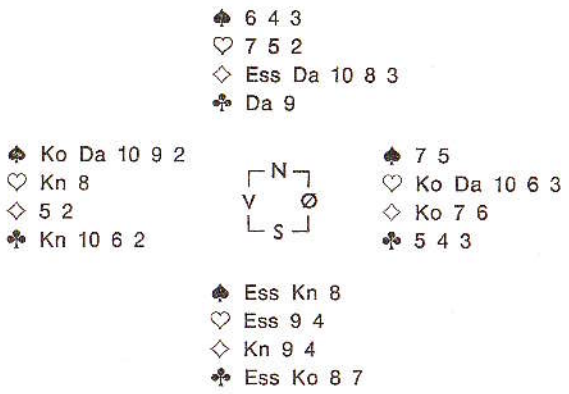
Vest vet at Syd har en hjertertaper på hånden. Spørsmålet er om Vest kan forhindre Syd i å få stjålet taperen med trumf på bordet (Vest vet at Syd ikke kan få godspilt bordets ruterfarge til avkast av sin hjertertaper, fordi Øst må ha dobbelt hold i fargen). Den eneste mulighet for å forhindre hjerterstjeling på bordet må være å spille den siste kløver til tredobbelt renons. Hvis Syd lar denne gå til trumf på hånden, får Øst kastet en hjerter og blir like kort som bordet i fargen. Dermed kan Øst, som har en høyere trumf enn bordets, overstjele bordet. Syd kan imidlertid alternativt stjele kløverspillet med trumf på bordet. I så fall må jo Øst overstjele, og dermed har Øst fremdeles to hjerter igjen. Vest gjennomgår imidlertid denne variant nøyere og finner ut følgende: Østs overstjeling med nieren eller Knekten i trumf må nødvendigvis trekke med seg en trumfhonnør hos Syd. Deretter spiller Syd hjerter til Kongen, men når han nå skal spille seg tilbake til hånden, kan det bare skje ved at han tar for ruter Ess og spiller mer ruter til stjeling. Men han kan ikke stjele lavt, for da vinner Vest stikket for spar 10. Følgelig må Syd stjele med nok en honnør. Nå har han bare *en* honnør igjen, og etter å ha stjålet sin hjertertaper, kan han ikke komme tilbake til egen hånd uten at Vest får for spar 10.

Et eksempel på posisjonsmotspill av høy klasse, hvor Vest etter å ha analysert motspillets muligheter på grunnlag av tilstrekkelige informasjoner, kunne se det betende motspill: Den trettende kløver til tredobbelt renons.

Forsvar mot fordekt spilleføring

Ved fordekt spilleføring (false-carding) forsøker spilleren å forlede motspillerne til å feiltolke situasjonen. Det logiske og psykologiske moment ligger i at spillemåten erfaringsmessig tilsier en bestemt kortsits hos spilleren – en kortsits som han ikke har.

Det som kjenntegner en vellykket fordekt spilleføring, er at den har logikken på sin side, for har den ikke det, vil den lettere kunne gjennomskues. Den fordekte spilleføring kan motspillerne aldri *helt* overvinne. Men et systematisert motspill vil kunne redusere dens anvendelighet betraktelig. Det som kreves, er at spilleføringens tilforlaterlighet prøves mot de informasjoner makker har gitt når det er foranledning til det.



Meldinger:

SYD	NORD
1 grand	2 grand
3 grand	pass

Utspill spar Konge.

Spillet forekom i en større parturnering, hvor de fleste kom i 3 grand. Alle unntatt *en* gikk bet. Vest som fikk beholde stikket for spar Konge, skiftet til hjerter Knekt etter å ha fått svakhets-kast i spar. Dermed var det nemlig klart at Syd satt med Ess Kn 8 i spar (Bath Coup).

Den ene som vant sin kontrakt, forledet Vest til å fortsette med spar, og det gjorde han ved å kaste spar Knekt på utspillet. Hans resonnement må ha vært følgende: «Hvis jeg legger spar 8, vil Vest forstå at jeg har Ess Kn 8, og jeg risikerer å få skift til hjerter. Hvis jeg stikker med Esset, kan jeg senere bli gjennomspilt fra Øst. I begge tilfeller går jeg bet hvis Øst har ruter Konge.

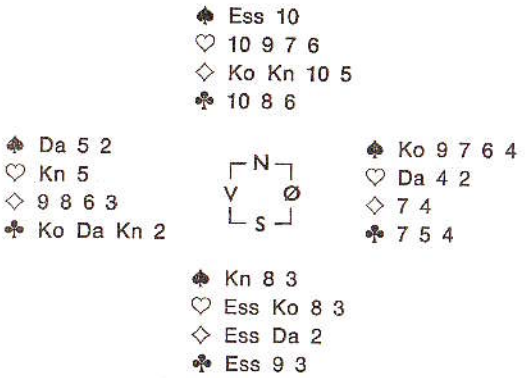
Men hva hvis jeg legger spar Knekt? Da vil Vest sikkert fortsette fargen, fordi han regner med at jeg har Ess Kn alene og at Øst derfor kan spille ham inn i tredje runde. Det er heller ingen fare ved å ofre Knekten. Hvis sparfargen sitter fordelt 4—3, kan motspillerne ta tre sparstikk hvis ruter Konge sitter feil, men så har jeg mine ni stikk. Og hvis sparfargen sitter 5 – 2, har ikke Øst flere spar å spille om han kommer inn på ruter Konge.»

Denne fordekte kortføring maktet ikke Øst – Vest å avsløre, fordi styrke- og svakhetskast som motspillerne brukte, ikke kunne avsløre kortsitsen hos Syd. Spilleføringen var i seg selv logisk.

Hvis Syd hadde Ess Kn alene, var hans sjanse at Vest hadde sekskortfarge, og da måtte han lasjere for å bryte forbindelsen mellom motspillerne.

Men fordelingskast vil avsløre Syd. På utspillet kaster Øst spar 7, og når Syd følger på med Knekten, ser Vest straks at det er noe som ikke stemmer. Hvis nemlig Syd har Ess Kn alene, må Øst ha 8 7 5. Men da skulle han markert trekortfarge ved påkast av laveste kort – femmeren. Følgelig må syveren være påbegynt høy – lav for markering av doubleton, og det betyr igjen at Syd har Ess Kn 8. Når dette er avslørt, skal det ikke mye til for å gjennomskue Syds opplegg. Syd ønsker fortsettelse i spar, *og det må være fordi han frykter skift til hjerter.*

I de aller fleste tilfeller er det fordelingen spilleren forsøker å villede motspillerne om ved false-carding, og nettopp derfor gir fordelingskast den informasjon som skal til å for å avsløre den fordekte spilleføring.



Meldinger:

SYD	NORD
1 grand	2 ♣
2 ♡	3 ♡
4 ♡	pass

Vest spiller ut kløver Konge som får beholde stikket. Vest fortsetter med Damen, og nå stikker Syd. Han spiller deretter Ess Ko

i hjerter, og fortsetter med ruter Ess, ruter 2 til Kongen på bordet og ruter Knekt derfra.

Syds spillemåte tyder på at han har Esset annet i ruter. Syds behandling av ruterfargen er da riktig etter prinsippet «taper på taper». Hvis nemlig Knekten blir dekket med Damen fra Øst, godspilles tieren til avkast av en taper på hånden. Og dekkes ikke Knekten, kaster Syd likevel en taper og har deretter godspilt ruter 10 hvis Vest tar Knekten med Damen. Ut fra denne erfaringsbetonte tolkning av rutersitsen har det ingen hensikt for Øst å stjele ruter Knekt med sin stående trumf, fordi det er jevngodt med å opphøye Knekten til en vinner.

Dermed vinner Syd kontrakten. Hans kortføring var fordekt, og hensikten var nettopp å forlede Øst til å unnlate å bruke trumf dersom han hadde doubleton i ruter og den siste trumf. For å vinne kontrakten må nemlig Syd få beholde de tre første ruterstikkene. Så kan han gå inn på bordet på spar Ess og spille sin siste ruter til avkast av kløvertaperen på hånden.

Mot moderne signalteknikk er imidlertid Syds spilleplan dømt til å mislykkes. Etter Vests lengdemarkerende fortsettelse med kløver Dame vet Øst at Vest har Ko Da Kn x. I ruter markerer Vest høy – lav som må bety firekortfarge, og når Vest dessuten har vist to trumf, må Syd ha fordelingen 3 – 4 – 3 – 3. Dermed er Syd avslørt. Øst stjeler tredje ruterspill med trumf Dame og sikrer med kløverretur Vests stikk for kløver Knekt. Så er det bare å vente på et sparstikk.

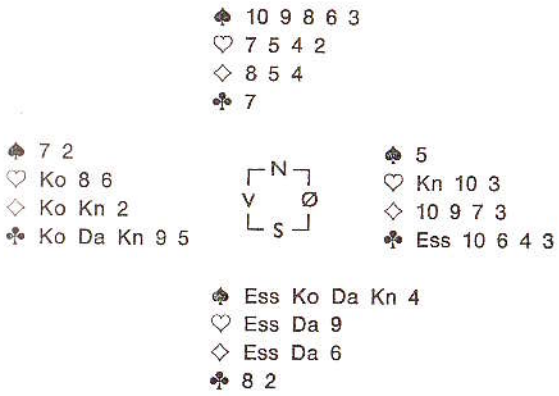
Forebyggende motspill

Forebyggende motspill går ut på å forhindre at spilleren får etablert en sluttposisjon som fører til stikktap for motspillerne.

I mellomfasen tilrettelegges posisjonene foran sluttspillet. Det er derfor i denne delen av spillets utvikling motspillerne eventuelt kan forpurre en spilleplan som legger opp til et sluttspill. To hovedtyper av sluttspill dominerer: *Innspill* og *skvis.*

Innspill kan unngås på to måter: Enten ved at en motspiller avstår fra å ta et stikk som gjør ham innspilt, eller ved at han kaster det kort han kan bli innspilt på. I begge tilfeller gir motspilleren avkall på et stikk, men alltid i forventning om at motspillerne får det dobbelte igjen.

Det kan forekomme at begge de nevnte mottrekk mot innspill opptrer i ett og samme spill og i en og samme farge.

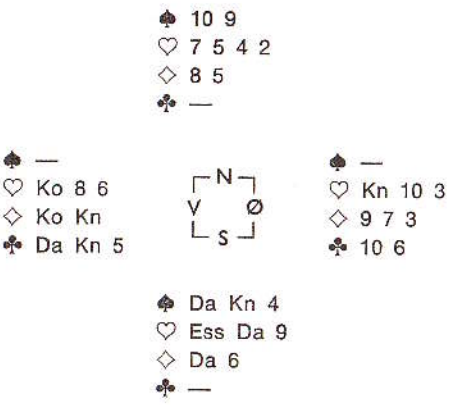


Meldinger:

SYD	NORD
2 ♠	4 ♠
pass	

Utspill kløver Konge.

De første stikk faller slik: Øst tar over med kløver Ess og skifter til ruter 10. Syd stikker opp med Esset, tar Ess Ko i trumf og stjeler sin siste kløver. Situasjonen:



Fra bordet spilles hjerter 2, Øst hjerter 10, Syd Damen og Vest?

Så langt kommet i spillet kan Vest foreta inntelling av kortsitsen ved følgende analyse: I kløver har Øst etter å ha tatt for Esset, markert høy – lav som må bety fire gjenværende kort. Syd må derfor ha doubleton. I spar har Øst singleton og Syd femkortfarge. I ruter har Øst vist sekvensen 10 9 x–. Han kan ikke ha mellomsekvensen Da 10 9, for da skulle han spilt nieren. Følgelig har Syd Ess Da i ruter. Men han har neppe Ess Da alene når han ikke prøvde finessen. Han må minimum ha Ess Da x. Dermed er Syd plassert med minst ti kort. Det gjenstår bare å finne ut hva han har i hjerter. Etter meldinger og spill må han ha Ess Da. Men han kan ikke ha Ess Da alene, for da ville Øst fulgt regelen for sekvensmarkering ved å spille på nieren fra Kn 10 9 3. Altså må Syd ha Ess Da 9. Dermed kjenner Vest hele Syds hånd: Ess Ko Da Kn 4 – Ess Da 9 – Ess Da x – 8 2.

Vest ser nå at han blir innspilt og må gi Syd favør hvis han stikker med Kongen. Derfor gjør han sitt første mottrekk ved å la hjerter Dame beholde stikket. Syd fortsetter med hjerter Ess, men Vest som vet at Øst har Knekten, gjør sitt andre mottrekk ved å kaste hjerter Konge. Dermed må Øst komme inn på Knekten i tredje runde, og ruter fra ham gjør bet.

Etter å ha fått beholde stikket for hjerter Dame, kan Syd alternativt spille på å holde Øst ute. Han spiller seg inn på bordet med spar 4 og hjerter derfra, Øst hjerter 3 og Syd hjerter 9. Men nå stikker Vest og spiller hjerter tilbake. Riktignok har Syd fått godspilt bordets fjerde hjerter, men han har ikke inntak så han kan få hentet stikket. Til slutt må han spille ruter fra hånden og går bet.

Skvis kan også forebygges på to måter: Enten ved et *aktivt* mottrekk som bryter forbindelsen mellom spilleren og bordet i en truselfarge, eller ved et *passivt* mottrekk som forhindrer at spilleren får etablert det nødvendige truselkort eller skviskort. Det beror på den aktuelle situasjon hvilken av de to måter som kan brukes.

Skvis forekommer i mange varianter. Felles for dem alle er imidlertid at i en oppstått skvisposisjon er motspillerne hjelpeløse, de blir tvunget til å forkaste seg. Skal skvis kunne avverges, må det derfor skje på det forberedende stadium. Det fordrer at motspillerne selv er fortrolige med prinsippene for skvisens mekanisme, og at de evner å se skvistruselen før det er for sent. Dette er ofte et spørsmål om å ha tilstrekkelig informasjon.

	♠ 6 5 4 ♡ Ess 7 3 ◇ Ko Da 8 4 ♣ 10 4 2	
♠ Kn 3 ♡ 6 4 2 ◇ Kn 7 5 2 ♣ Ko Da Kn 9	N V Ø S	♠ Da 9 8 7 2 ♡ Ko Da 5 ◇ 10 9 3 ♣ 8 3
	♠ Ess Ko 10 ♡ Kn 10 9 8 ◇ Ess 6 ♣ Ess 7 6 5	

Meldinger:

SYD	NORD
1 grand (16—18)	3 grand

Utspill kløver Knekt.

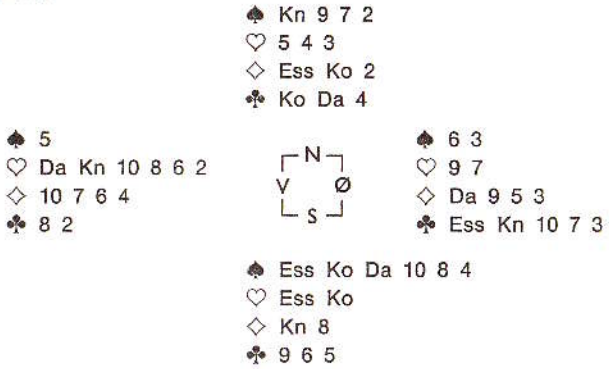
Syd lasjerer utspillet, Vest fortsetter med Damen som han også får beholde, men tredje runde stikker Syd. Han fortsetter med hjerter Knekt, Vest toeren og Øst får stikket for Damen. Øst har et nokså naturlig tilbakespill i spar, men før han bestemmer seg for det, oppsummerer han de informasjoner han har fått samtidig som han overveier spillets sannsynlige utvikling, idet situasjonsbildet er dette:

	♠ 6 5 4 ♡ Ess 7 ◇ Ko Da 8 4 ♣ —	
♠ Kn 3 ♡ 6 4 ◇ Kn 7 5 2 ♣ 9	N V Ø S	♠ Da 9 8 7 ♡ Ko 5 ◇ 10 9 3 ♣ —
	♠ Ess Ko 10 ♡ 10 9 8 ◇ Ess 6 ♣ 7	

Øst har følgende oversikt: Etter Vests fortsettelse med kløver Dame i annet stikk, må Syd ha Ess fjerde i kløver. Vest har med

sitt påkast av hjerter 2 vist trekortfarge, og følgelig har Syd firekortfarge, sannsynligvis Kn 10 9 x. Dermed er Syd lokalisert med åtte kort og 5 honnørpoeng i kløver og hjerter. Med ruter Ess og spar Ess kommer han opp i 13 poeng, og følgelig må han også ha spar Konge for å nå opp i minimum 16 poeng. Øst ser at Syd har tempo til å godspille to hjerterstikk mens han har sparkontroll. Det betyr at Syd har inngitt åtte stikk, med ett kløverstikk, tre ruterstikk, to hjerterstikk og to sparstikk. Det niende kan han enten få i spar hvis han har spar Knekt, eller i ruter hvis fargen sitter rundt eller Syd har ruter Knekt. Men om Syd har nøyaktig 16 poeng, er det da noen sjanse til bet? Ja, hvis Syd bare har to ruter. Da har Vest hold med Knekten fjerde. Men kan denne komme i fare ved tilbakespill i spar? Ja, fordi Vest også har en stående kløver og Syd et truselkort i fargen. Dermed kan Vest bli utsatt for skvis i kløver og ruter. Øst ser imidlertid nå at skvistruselen kan forhindres ved skift til ruter. Når Øst kommer inn for annen gang i hjerter, spiller han ruter igjen, og dermed brytes den avgjørende forbindelse til bordets truselfarge. Etter denne analysen skifter Øst til ruter 10 når han er inne på hjerter Dame, og Syd kan ikke vinne.

Det passive mottrekk som forebygger en skvisposisjon, går som oftest ut på å forhindre at spilleren får etablert et nødvendig truselkort.



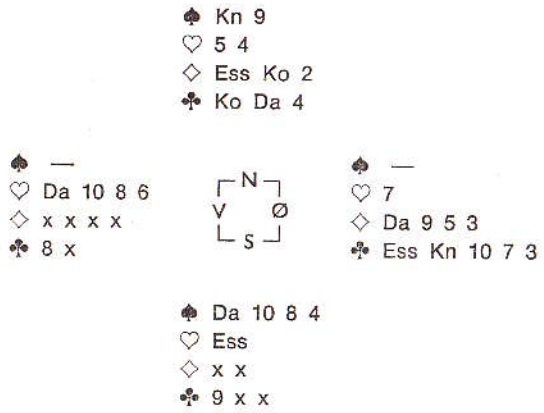
Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ◇
5 ♣	5 ◇
6 ♠	pass

Utspill hjerter Knekt (Rusinow).

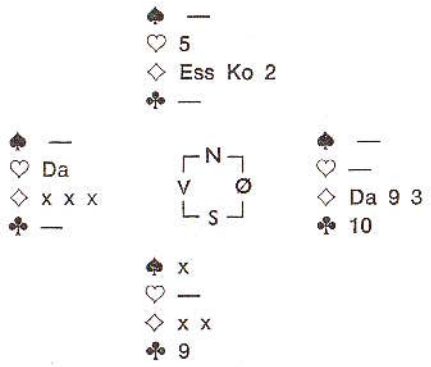
De første stikk faller slik: Syd tar utspillet med Kongen. Deretter tar han for Ess Ko i spar. Vest er renons annen gang og kaster hjerter 2. Syd skifter til kløver 5, Vest kløver 8, bordet Damen og Øst?

Øst kan stå overfor motspillets kritiske punkt, og før han bestemmer seg for om han skal stikke med Esset, går han gjennom de informasjoner han har for å danne seg et bilde av Syds hånd. I spar har Syd sekskortfarge. I hjerter må han ha Ess Ko alene. Det følger av Vests sekvensutspill fra Da Kn og senere fordelingskast med hjerter 2, som Øst tolker som fem gjenværende kort. (Vest ville ikke kastet hjerter fra tre gjenværende kort med Da x 2, da ville han nok kastet en ruter som han i tilfelle måtte ha mange av). I kløver har Vest med påkast av åtteren indikert høy – lav som Øst tolker som doubleton, og følgelig har Syd trekortfarge. Dermed er det samtidig på det rene at Syd har to ruter, og Øst kan tegne følgende situasjonsbilde:



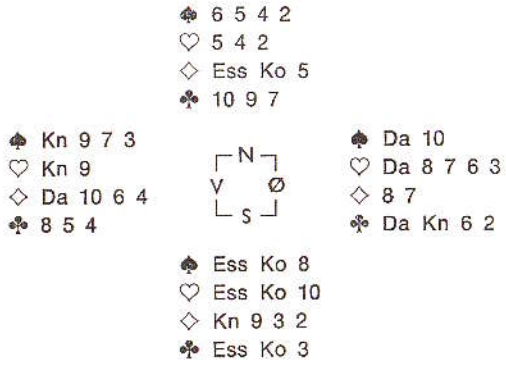
Øst teller opp at Syd har elleve sikre stikk: Seks sparstikk, to hjerterstikk, to ruterstikk og ett kløverstikk. Hvor kan han eventuelt få det tolvte?

Øst gjennomgår spillets mulige utvikling hvis han tar for kløver Ess og returnerer kløver eller hjerter. Med full oversikt over Syds hånd ser han at Syd da kan spille seg frem til følgende sluttposisjon:



På Syds siste spar må Vest kaste ruter, fordi han er alene om å holde hjerter. Syd kaster da hjerter 5 fra bordet, og dermed er det Øst som må kaste en ruter for å holde kløver 10 over Syds kløver 9. To-sidig skvis, enkel å gjennomføre, blir altså resultatet hvis Øst stikker med kløver Ess. Følgelig: Øst lar kløver Dame beholde stikket. Syd kan ikke spille nok en kløverrunde uten at Øst straks tar beten med to kløverstikk, og skvistruselen er avverget. Syd må gå bet.

Skvis inntrer i det øyeblikk *skviskortet* spilles. Som oftest er dette en vinner som disponeres av spilleren. Men det kan også forekomme at skviskortet er en taper, og i så fall blir den ene motspiller skvist av sin makker samtidig som denne vinner det skvisende stikket. Dette kan ikke motspillerne gjøre noe ved hvis spilleren først har lykkes i å spille seg frem til skvisposisjonen. Imidlertid kan det av og til forekomme at en motspiller har helt herredømme over skviskortet, nemlig hvis det er et stående kort i en farge hvor både hans makker og spilleren er renons. Da har den samme motspiller alene ansvaret om han skviser sin makker ved å ta for dette kort – skviskortet.



Meldinger:

SYD	NORD
2 ♣	2 ◇
2 grand	3 grand
(22—24)	

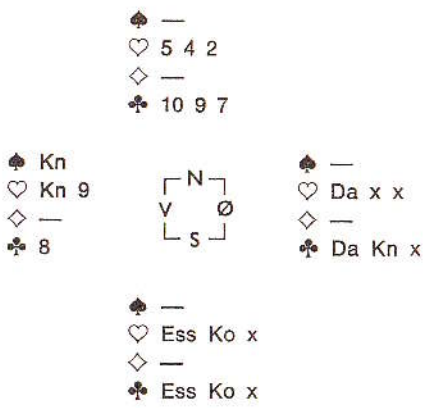
Utspill spar 3.

Vest har ikke noe godt utspill etter sine kort å dømme. Han velger spar 3 (irregulært) for å bevare kombinasjonen Kn 9 7. Øst stikker med Damen, som Syd lar ham beholde for. Øst returnerer tieren, og Syd tar stikket med Kongen. Til tross for de 29 poeng Syd disponerer, er spillet langt fra opplagt. Den beste sjanse er rundsits i spar eller rundsits i ruter kombinert med muligheten for honnør annen hos en av motspillerne eller Damen fjerde hos Øst. Syd tar derfor også for spar Ess, deretter Ess Ko i ruter og liten ruter mot Knekten på hånden. Dermed får Vest to ruterstikk. Han kan nå også ta sitt siste sparstikk, men før han bestemmer seg for det, går han gjennom de informasjoner han har fått:

Øst har vist doubleton i spar og ruter. Han har dessuten markert lav – høy ved avkast av treeren og sekseren i hjerter, hvilket må bety femkortfarge, og følgelig må han ha firekortfarge i kløver hvor han har kastet sekseren. Dermed er det klart at Syd har fordelingen: 3 – 3 – 4 – 3 og sitter igjen med tre hjerter og tre kløver, det samme som Øst.

Vest forsøker også å lokalisere honnørene. Syds åpningsmelding 2 kløver etterfulgt av 2 grand viser en grandhånd med 22 – 24 honnørpoeng. Det er da igjen høyst 18 poeng fordelt på de øvrige hender. Vest har selv 4 med en Dame og to Knekter, bordet har 7 med et Ess og en Konge og Øst har vist 2 med spar Dame. Følgelig kan Øst høyst ha igjen 5 poeng. Syd har hittil vist 8 poeng, med 7 poeng for Ess Ko i spar og 1 poeng for ruter Knekt. Syd har neppe Ess Da x, Ess Kn x eller Ko Da x i kløver, for i så fall ville han opplagt brukt et av bordets inntak til å spille fargen opp mot hånden. Men da har han sannsynligvis Ess Ko x i kløver, fordi Øst som sitter igjen med tre kløver, neppe har både toeren og treeren. Dermed er Øst lokalisert med Da Kn x i kløver, hvilket utgjør 3 poeng av det maksimum på 5 poeng han kan ha. I hjerter kan han derfor eventuelt ha Damen, som på den annen side er nødvendig for at kontrakten skal kunne betes.

Etter denne analysen kan Vest sette opp følgende sluttposisjon, som gir mulighet for bet:



Nå kan Vest se hva som vil kunne skje hvis han tar sitt sparstikk. Fra bordet kastes en hjerter, men hva skal Øst kaste? *Han blir skvist.* Syd kaster bare omvendt av Øst og må få resten. Skal det være håp om bet, må derfor Vest avstå fra sitt sparstikk. Men dermed er ikke problemet løst. Hvilken farge skal han skifte til? Spiller han kløver, må Øst på med en honnør, og Syd tar stikket. Da får imidlertid Syd en sjanse til å vinne ved å spille tre ganger hjerter. Øst kommer inn og må spille kløver som Syd lar løpe til bordet, hvorved han får det ekstra stikk han trenger. Men gir skift til hjerter noen bedre betemulighet? Ja, hvis Øst har Da 10 x. Da kan ikke Syd vinne noe ekstra stikk ved innspill. Men Syd kan jo ha Ess Ko 10 i hjerter, og i så fall vil hjerter Knekt fra Vest gi Syd sjansen til innspill av Øst ved tre ganger kløver, hvoretter Øst må spille hjerter til Syds saks. Følgelig: Skift til *hjerter 9* må være løsningen. Øst går selvsagt opp med Damen – det kan ikke ha noen hensikt å legge lavt. Syd spiller nok også nå tre ganger kløver som bringer Øst inn. Men når hjerter kommer tilbake, lar nok ikke Syd seg lure – av Øst. Øst har sikkert brukt Damen på Vests hjerterspill for å gi inntrykk av at han ikke har begge honnørene. Syd går ned på tieren, og i så fall innkasserer Vest fortjenesten – to beter.

En meget krevende analyse – nærmest en illustrasjon av hva som kan utrettes med tilstrekkelig informasjon. Ved bridgebordet ville nok mange sett faren for å skvise makker ved å ta det siste sparstikket, uten en så inngående analyse. Men ville man kunne finne frem til det forløsende kort – hjerter 9?

Sluttspillet

I sluttspillet står motspillerne overfor den siste mulighet til å innvirke på kontraktresultatet.

Sluttspillet gir ikke motspillerne noen mulighet til å rette opp forsømmelser eller feilspill tidligere i spillet. De står overfor en etablert sluttposisjon, og det det gjelder, er å unngå å feile i denne aller siste fase. Det beror i første rekke på om den enkelte motspiller har tilstrekkelige informasjoner til å kunne danne seg et subjektivt situasjonsbilde som stemmer med det objektive. Dernest må den enkelte motspiller evne å trekke de riktige konklusjoner i den aktuelle situasjon. Først da vil den enkelte motspiller være seg bevisst hvilken rolle han spiller i avslutningsfasen og kunne spille sine kort riktig.

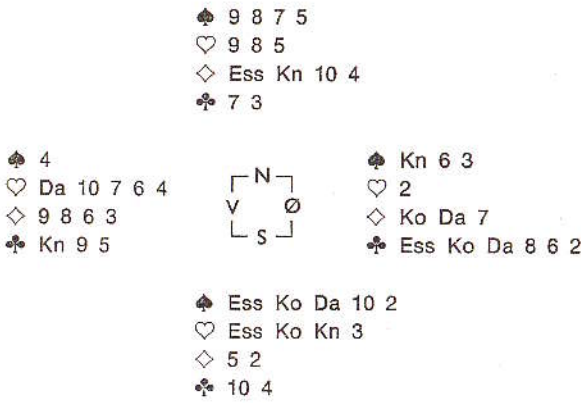
I sluttspillet kan det oppstå mange situasjoner, noen likevel med typiske trekk, andre med mer individuelt preg. I spilleteorien har man imidlertid reservert betegnelsen «sluttspill» for enkelte hovedtyper av spilleformer (end-plays), som også vil være typiske for motspillet.

Innspill

Innspill er den tekniske form for «sluttspill» som forekommer mest. Sluttspillet oppstår ved at en motspiller tvinges inn, hvoretter han må gi spilleren favør. Som oftest har spilleren på forhånd eliminert farge(r) som motspilleren ellers kunne frispille seg i. Spilles det grand, må motspilleren spille opp til en honnørkombinasjon som gir spilleren et ekstra stikk. Spilles det trumfkontrakt, har motspilleren ofte valget mellom å spille opp til en honnørkombinasjon eller til dobbeltrenons. Motspilleren må med andre ord gi spilleren favør.

Motspillerens oppgave – når han er innspilt – er å forsøke å analysere situasjonen og konsekvensene av det enkelte tilbakespill hvis han har valgmuligheter. Har han tilstrekkelig informasjon, kan han ved en slik analyse finne frem til det beste mottrekk, nemlig det tilbakespill som gir spilleren *minst* favør.

Eliminasjon og innspill forekommer mest i trumfkontrakter. Motspilleren står da ofte overfor valget om han skal spille opp i saks eller til dobbeltrenons. Det motspilleren må forsøke å finne ut av, er om det ene tilbakespill er bedre enn det andre.



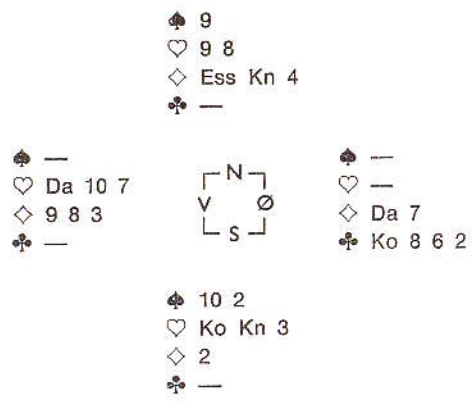
Meldinger:

SYD	VEST	NORD	ØST
1 ♠	pass	2 ♠	3 ♣
4 ♠	pass	pass	pass

Utspill kløver 5.

Øst tar to kløverstikk, og dermed er det klart at Syd har doubleton i fargen. Øst skifter så til hjerter 2, Syd tar Esset og Vest kaster fireren. Syd fortsetter med Ess Ko Da i spar. Vest kaster hjerter 6 og kløver Knekt. Syd spiller deretter ruter 5, Vest ruter 6, bordet ruter 10 og Øst tar stikket med Kongen.

Øst er nå innspilt og må gi favør. Enten må han spille kløver til dobbeltrenons eller ruter rett opp i saksen. Men er det ene alternativ bedre enn det andre? Øst gjennomgår de informasjoner han har fått og forsøker å finne ut av det. I spar har Syd femkortfarge og sitter igjen med 10 2. I kløver har han doubleton. I hjerter har Vest markert lav – høy for odde-tall, og Øst tolker dette som femkortfarge. Det betyr at Syd har firekortfarge. Følgelig må Syd ha doubleton i ruter, og hele håndens fordeling blir 5 – 4 – 2 – 2. Skal Syd da ha noen sjanse til å vinne kontrakten, må han ha hjerter Konge. På den annen side må Vest ha hjerter Dame hvis det skal være noe mer å spille om. Etter denne gjennomgåelsen har Øst et klart situasjonsbilde:



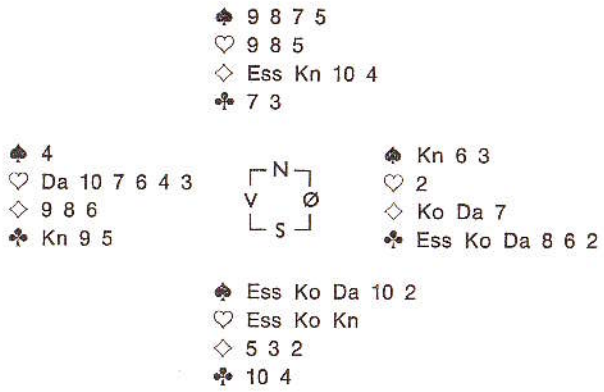
Øst prøver først hva som vil skje ved tilbakespill i kløver til dobbeltrenons. Syd vil da trumfe på hånden og kaste en hjerter fra bordet. Nå vinner han hvis han velger riktig rutervariant, nemlig ruter til Esset og ruterstjeling, hvorved Østs Dame faller. Spar 9 gir inntak til å hente ruterstikket. Men hva hvis Syd velger feil rutervariant? Øst har jo stukket ruter 10 med Kongen. Hvis derfor Syd plasserer Vest med Damen fjerde i ruter, vil han ta ny finesse, fordi Damen jo ikke vil falle hvis han spiller ruter til Esset og stjeler en ruter. Ja, vil den ikke det? Øst analyserer også denne situasjon og finner ut følgende: Kløverspill fra Øst blir til tredobbelt renons, og det betyr at Vest må kaste et kort. Og hva skal han kaste når Syd stikker med trumf på hånden og kaster en hjerter fra bordet? Han må kaste ruter. For kaster han hjerter, kan Syd ta hjerter Konge og stjele en hjerter. Dermed er hans fjerde hjerter godspilt og han har fremdeles trumf som inntak. Men da vil også ruteravkast fra Vest gi Syd sikkert spill, fordi han godspiller bordets fjerde ruter uavhengig av hvor Damen sitter. Med andre ord, kløverspill til tredobbelt renons skviser Vest, og Syd vil vinne kontrakten.

Til tross for den naturlige aversjon mot å spille ruter fra Da 7 rett opp til bordets Ess Kn 4, gjennomgår Øst også denne mulighet. Bordet får da for Ess Kn i ruter, men så? Syd får bare kastet den ene av sine to hjertertapere på hånden, og den andre kan han ikke bli kvitt. Noen skvis mot Vest i ruter og hjerter kan han ikke få i stand, fordi han mangler forbindelse mellom hendene i ruter.

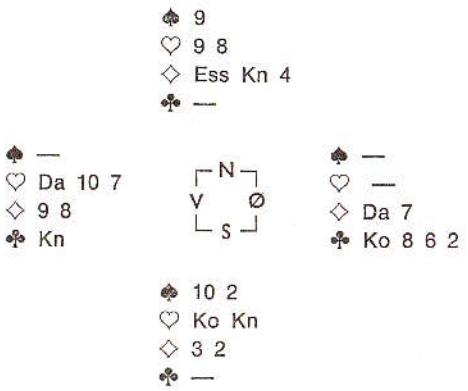
Etter denne analyse returnerer Øst ruter Dame.

Eksemplet viser på en instruktiv måte hvilke muligheter en motspiller har til å analysere seg frem til det beste tilbakespill under

forutsetning av at han har dekkende informasjon. Dette illustreres enda bedre ved å forandre litt på fordelingen på Syds og Vests hånd.



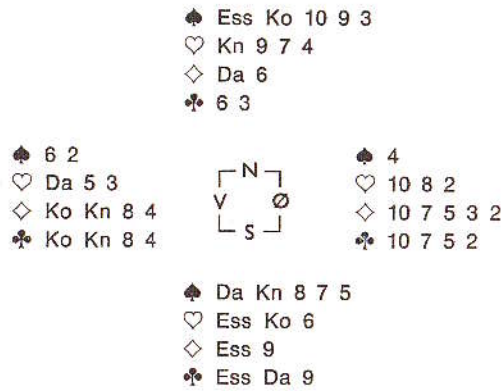
Kontrakten er 4 spar etter samme meldingsforløp, og spillet utvikler seg også på samme måte som i forrige eksempel. Etter kløverutspill tar Øst to kløverstikk og skifter til hjerter 2. Syd tar Esset og Vest kaster hjerter 6. Så følger Ess Ko Da i trumf, og Vest kaster hjerter 3 og hjerter 4. Dermed har han markert sekskortfarge, og når Syd spiller ruter til tieren som Øst tar med Kongen (Damen), er situasjonen denne:



Østs analyse av kløverspill til dobbeltrenons gir nå et annet resultat enn i forrige eksempel. Øst vet at Syd har trekortfarge

i ruter, og dermed må Syd gå bet. Om han trumfer på hånden og kaster en hjerter fra bordet, får han en rutertaper, idet han ikke kan unngå å måtte ta ny finesse. Bedre går det ikke om Syd kaster en ruter fra hånden og trumfer kløverspillet på bordet. Riktignok kan han få godspilt bordets ruter Knekt ved å stjele en ruter, men han har ikke inntak til å få hentet stikket.

Ved innspill kan valget av tilbakespill også stå mellom to farger hvor det i begge tilfeller blir oppspill til spillerens honnørkombinasjon. Det ene tilbakespill kan likevel gi spilleren *mindre favør* enn det andre, selv om han i begge tilfeller vinner et stikk i første omgang.



Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	3 ♠
4 ♣ ?	4 ♠
6 ♠	pass

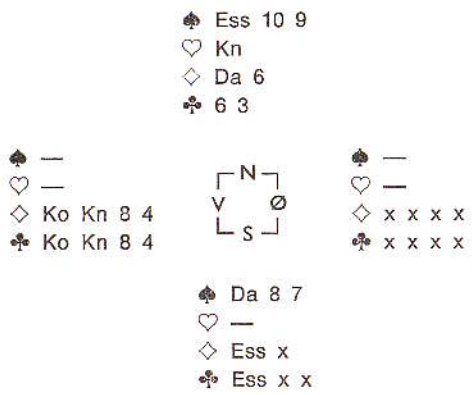
Utspill spar 6.

Syd tar to runder trumf. I annen runde kaster Øst ruter 2. Syd fortsetter med tre runder hjerter, og Vest kommer inn på Damen.

Her synes Vests beste tilbakespill umiddelbart å være kløver. Det kan jo være en mulighet for at Øst har kløver Dame, mens tilbakespill i ruter opplagt vil gi spilleren et ekstra stikk for ruter Dame. Vest tar imidlertid intet for gitt og forsøker å analysere situasjonen, først og fremst fordelingen. Syd har vist femkortfarge i spar og trekortfarge i hjerter. Følgelig har han fem kort til sammen i kløver

og ruter, men hvordan er disse fordelt? Vest har et holdepunkt ved Østs fordelingskast i ruter, hvor han kastet ruter 2. Det må enten bety femkortfarge eller trekortfarge. Kan Øst ha trekortfarge? Neppe. I så fall måtte Syd ha Esset fjerde i ruter og kløver Ess single. Det stemmer imidlertid hverken med Syds spørremelding eller spilleføring. Med single kløver Ess ville Syd ganske sikkert eliminert kløverfargen før han spilte tre ganger hjerter.

Disse tolkningsmomenter gir en overbevisende indikasjon på at Øst har fem og Syd to ruter, og dermed har Vest klarlagt følgende fordelingsdiagram:



Hvem har kløver Dame?

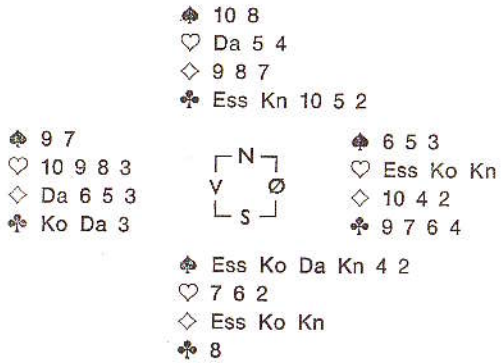
Det er uinteressant. Vest kan nå se at tilbakespill i *ruter* må gi sikker bet, fordi: Syd har ett avkast på bordets hjerter Knekt. Han kan uansett Vests tilbakespill bli kvitt sin ene taper i ruter, men han kan ikke bli kvitt begge taperne i kløver. Syd vinner derfor i realiteten ikke noe ekstra stikk om Vest returnerer ruter, fordi det stikk han får på bordets Dame, skjer på bekostning av at han ikke får noen nytte av bordets hjerter Knekt. Syd må likevel ta en eventuell finesse i kløver og må gå bet.

Derimot vinner Syd ved tilbakespill i kløver, fordi han får et ekstra stikk i den riktige farge. Det er ganske enkelt Syds fordeling i kløver og ruter som er avgjørende for Vests valg av tilbakespill. Som kortfordelingen er, fører tilbakespill i ruter til bet. Med tre ruter og to kløver hos Syd, ville kløverspill vært det riktige.

Og det riktige avklarte Øst med ett eneste påkast – fordelingskast.

Skvis

Skvis er den andre hovedtype av «sluttspill» som motspillerne ofte blir utsatt for. Har spilleren først lykkes i å spille seg frem til en skvisposisjon, er det egentlig ikke noe forsvar å stille opp, motspillerne tvinges til å forkaste seg. Imidlertid kan det forekomme at spilleren står overfor et valg: Skal han spille på skvis eller på finesse? I slike tilfeller har motspillerne en liten sjanse i en uavvendelig skvisposisjon: Spilleren kan forledes til å velge galt.

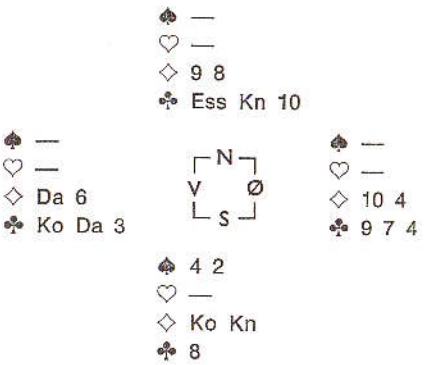


Meldinger:

SYD	NORD
1 ♠	1 grand
4 ♠	pass

Utspill hjerter 9 (Rusinow).

Øst tar tre hjerterstikk og skifter til ruter 2. Syd går opp med Esset og begynner å trekke trumf. Etter fire runder er situasjonen denne:

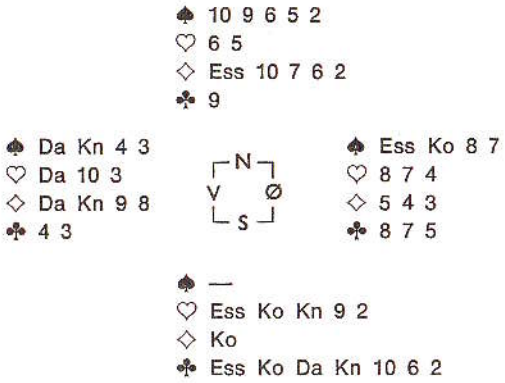


Vest kan nå se at han blir skvist hvis Syd har Ko Kn i ruter. På de to siste trumf må Vest kaste to kort. Han kan bare kaste en kløver, og følgelig må han oppgi ruterholdet. Motspillets sjanse er imidlertid at Syd fristes til å velge å spille på ruterfinessen, *og det bør Vest forsøke ved å oppgi ruterholdet før det egentlig er nødvendig*. På nest siste trumfspill kaster derfor Vest ruter 6, og først på siste trumfspill kaster han kløver 3. Når Syd spiller kløver til bordet og får Damen fra Vest, kan det tenkes at syd resonnerer: Hvis Vest hadde hatt ruter Dame, ville han neppe kastet fra seg ruterholdet før det var nødvendig. Det tyder på at det er Øst som har Damen.

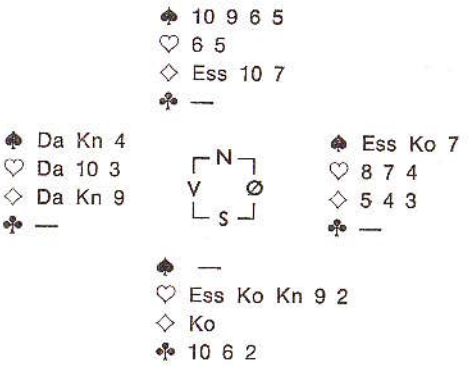
Til motspillet er for øvrig å bemerke at Øst kunne ha drept skvistruselen ved å returnere kløver i fjerde stikk. Øst kunne imidlertid risikere at Syd hadde denne hånd: Ess Ko Da Kn 4 2 – 7 6 2 – Ko Da – Ko 8.

Psevdoskvis

Psevdoskvis var tidligere et fryktet sluttspill. Egentlig foreligger det ingen reell skvisposisjon, fordi en av forutsetningene for skvisens mekanisme mangler, men dette er ikke synbart for motspilleren. Med moderne signalteknikk bør imidlertid psevdoskvis være et tilbakelagt stadium.



Spillet forekom i et tidligere verdensmesterskap. Kontrakten ble 7 kløver uten at hjerter var meldt. Vest fant det drepende utspill – trumf. Dermed skulle det være en enkel sak å bete kontrakten, men det skulle vise seg å bli store problemer underveis, som motspillerne ikke mestret. Syd fortsatte med å trekke trumf, og da fire runder var spilt, var situasjonen denne.



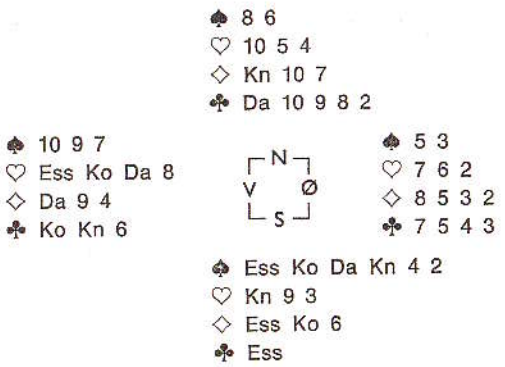
På neste trumfrunde kom Vest i vanskeligheter. Han måtte oppgi et hold, men hvilket? Hvis Syd hadde Ess Ko i spar, var Vest alene om å ha hold i fargen, og det samme var tilfelle hvis Syd hadde Ko x i ruter. Følgelig valgte Vest å kaste en hjerter, for der kunne jo Øst ha hold hvis han hadde Knekten. Da Syd i sluttspillet trakk en hjerterhonnør og tieren kom på fra Vest, toppet han fargen og vant.

Her burde Øst ved første anledning ryddet unna enhver tvil hos Vest om hva han skulle holde. På første trumfrenons skal Øst kaste spar Ess – sekvensavkast. Dermed kan Vest oppgi sparholdet, og i sluttspillet holder han Da Kn 9 i ruter og Da 10 3 i hjerter, hvorved beten er uunngåelig.

Forkastelse

Mens skvis fremtvinger at motspillerne forkaster seg, og psevdoskvis gir en illusjon om at det foreligger en tvungen forkastelse, er den rene forkastelse bare selvforskyldt. Det foreligger ingen situasjon som har elementer av skvisposisjon i seg, forkastelsen skyldes utelukkende at en motspiller ikke vet i hvilken farge spilleren har en taper. Det er denne taper som blir en vinner fordi motspilleren kaster feil i sluttspillet.

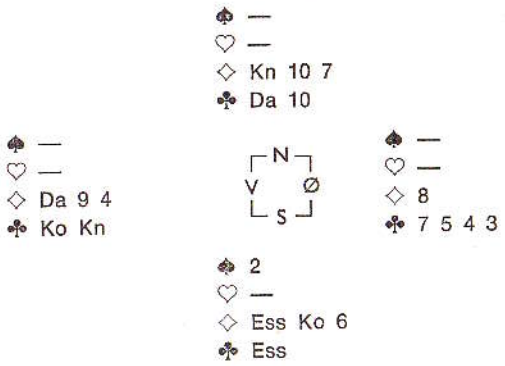
Denne form for forkastelse er den mest forsmedelige. Imidlertid er mange kontrakter blitt vunnet på denne måten, og ikke alltid har motspilleren vært å bebreide. Fordelingskast eliminerer praktisk talt denne form for forkastelse.



Meldinger:

SYD	NORD
2 ♠	2 grand
4 ♠	pass

Vest starter med tre hjerterstikk og skifter til trumf. Syd kan bare håpe at ruter Dame faller i sluttspillet, og trekker derfor trumfen til bunns. Før siste trumf spilles, er stillingen:



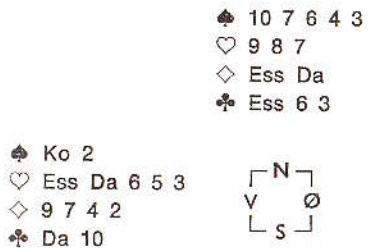
Så følger spar 2, og vi har et klassisk eksempel på hvordan en motspiller kan komme til å forkaste seg. Hvordan kan Vest vite at han må holde Damen tredje i ruter fremfor Kongen annen i kløver? Det kunne han da heller ikke — tidligere.

Med fordelingskast er det enkelt. Øst markerer firekortfarge i ruter før Vest kommer i vanskeligheter. Følgelig må Syd ha tre ruter og single kløver, og dermed er problemet løst.

Motspillets kritiske punkt

Motspillets kritiske punkt kjennetegnes ved en valgsituasjon hvor det kort motspilleren velger å spille, kan få avgjørende betydning for kontraktresultatet.

Boken avsluttes med dette emne: Hvordan motspillets kritiske punkt kan oppstå, hvordan det kan oppdages, hvordan det kan mestres og hvilken betydning gjensidig informasjon har i denne sammenheng. I et par eksempler skal vi følge spillets utvikling fra åpningsutspillet til sluttspillet, møte problemene underveis slik de fortoner seg for den enkelte motspiller, og oppleve samspillet mellom to motspillere som har et felles mål: *Presisjonsmotspill.*



Meldinger:

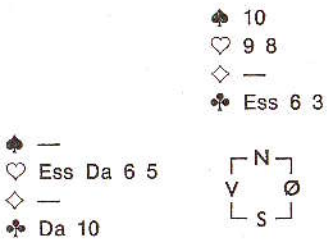
SYD	NORD
1 grand	2 ♣
2 grand	3 grand
pass	

Utspill hjerter 3.

De første stikk faller slik: Øst dekker utspillet med tieren som Syd tar med Knekten. Han spiller bordet inn på ruter Ess og fortsetter derfra med spar 3. Øst legger spar 8, Syd Damen og Vest Kongen. Dermed står Vest overfor motspillets første kritiske punkt: Hva skal han spille tilbake? I den aktuelle situasjon er det fristende å slå hjerter Ess i håp om at Syds Konge vil falle. Syd har med sin 2 grand-melding benektet firekortfarge i hjerter, og meldingene utelukker derfor ikke at Syd har Ko Kn alene. Vest har imidlertid fått en avgjørende informasjon fra Øst som indirekte forteller at Syd har Ko Kn x, fordi: Med Ko Kn alene hos Syd måtte Øst ha 10 4 2. Men i så fall ville han sett at utspillet var

fra femkortfarge, og da skulle han ifølge tredjehånd-regelen lagt sitt laveste kort (5 + 6 = 11). Når derfor Øst gikk opp med tieren, må det bety at han har 10 x, og følgelig har Syd Ko Kn x. Vest skifter derfor til ruter – et nøytralt tilbakespill.

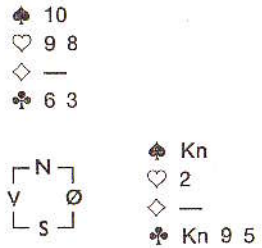
Bordet blir inne på Damen og spiller spar, Øst nieren og Syd Esset. Syd fortsetter med Ko Kn i ruter. Øst er renons siste gang og kaster kløver 2. Dermed er situasjonen:



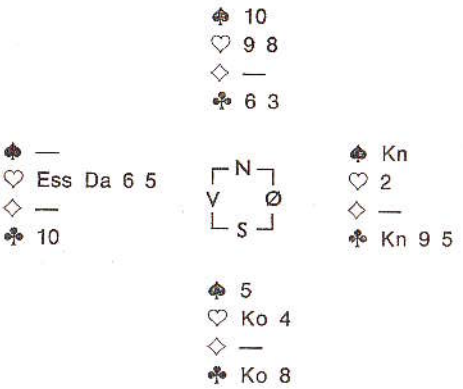
På dette tidspunkt har Vest full oversikt over kortsitsen. Syd har vist Ess Da x i spar (Syd kan jo ikke ha Knekten, for da ville han ikke kastet spar fra bordet). I hjerter har han Ko Kn x, i ruter Ko Kn x x, og følgelig har han tre kløver. Han har hittil vist 14 poeng og med kløver Konge i tillegg, kommer han opp i 17 poeng. Hvis Syd også har kløver Knekt, vil han vinne kontrakten. Om han spiller kløver til Esset og tar finesse med Knekten, får Vest riktignok for kløver Dame, men så må han gi Syd det niende stikket for hjerter Konge. Skal det være sjanse til bet, må derfor Øst ha kløver Knekt, *men da må Vest unngå å bli innspilt.*

Når Syd i neste stikk fortsetter med liten kløver, legger Vest Damen og har mestret motspillets kritiske punkt for annen gang. Motspillets videre skjebne er nå overlatt til Øst.

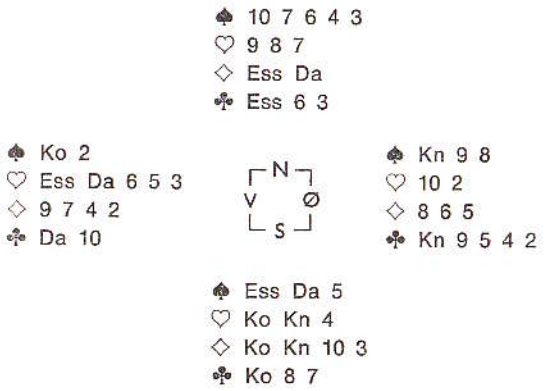
Kløver Dame blir stukket med Esset, og når kløver spilles tilbake, står Øst overfor denne situasjonen:

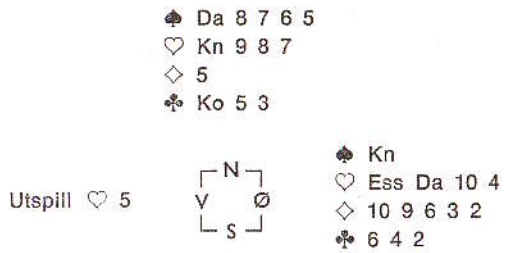


På dette tidspunkt har også Øst den nødvendige oversikt over kortfordelingen. Vest har spilt ut hjerter 3 som indikerer femkortfarge. Han har dessuten vist fire ruter og to spar og kan følgelig bare ha to kløver. Hans påspill av kløver Dame betyr ganske sikkert at han forebygger innspill for å unngå å måtte gi Syd oppspill i hjerter. Men hvem har kløver 10? Hvis det er Syd, kan motspillerne intet gjøre mot kontrakten. Da hjelper ikke Vests avblokkering av Damen, fordi Syd ganske enkelt vinner ved å ta finessen med tieren, som gir det niende stikket. Følgelig er motspillets sjanse at Vest har tieren. Men da må Øst gå opp med Knekten, ellers blir Vest likevel innspilt hvis både Øst og Syd legger lavt. Dermed er motspillets kritiske punkt mestret for tredje gang, og Syd må gå bet i følgende sluttstilling:



Kortfordelingen:



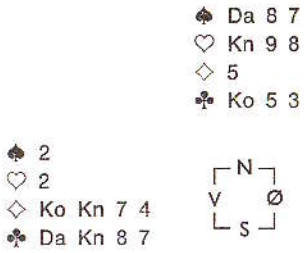


Meldinger:

SYD	NORD
1 grand	2 ♣
2 ♠	3 ♠
4 ♠	pass

Øst møter motspillets kritiske punkt allerede i første stikk. Hjerter 5 blir dekket med syveren, og Øst får valget: Skal han bruke tieren eller stikke opp med Esset? Det beror på fargens fordeling. Hvis Syd har Kongen annen, må det være riktig å stikke med Esset. Har derimot Syd Kongen tredje, vil det beste være å bruke tieren. Da godspilles to hjerterstikk mens Vest enda har forbindelse til Øst i fargen. Tolkningen av Vests utspill blir derfor avgjørende for Østs motspill, men den byr ikke på noen vanskeligheter. Hjerter 5 må bety doubleton (alternativet er Ko 6 5), og Øst legger tieren.

Syd tar stikket med Kongen. Deretter spiller han spar Ess og fortsetter med spar 10. Vest tar stikket med Kongen, og situasjonen er:

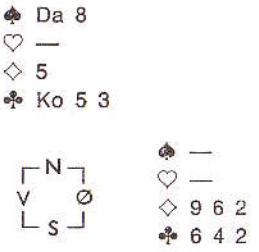


Motspillets kritiske punkt er kommet til Vest: Skal han spille mer hjerter, eller skal han skifte til kløver Dame? Det beror på hvordan honnørene er fordelt i hjerter og kløver. Hvis Øst har Ess

Da x i hjerter, er fortsettelse i hjerter utvilsomt best. Øst kan da ta sine to hjerterstikk, og når han også spiller sin siste hjerter, tvinges Syd til å stjele bordets stående hjerter fordi Vest truer med å ta stjelestikk for sin siste trumf. På den annen side vil det være galt å spille hjerter hvis Syd har Ess Ko x. Da vil Syd få en gratis finesse over Østs Dame. Alternativet kan derfor være å skifte til kløver Dame. Har Øst Ess 10 x – som ikke er utenkelig – er det da straks bet med kløverskift, mens skift til hjerter kan gi Syd sjansen til å vinne ved innspill av Øst på fjerde hjerter i en sluttposisjon. Vest står derfor i en valgsituasjon som det ikke er så lett å finne ut av.

Et signalorientert makkerpar lar imidlertid ikke Vest være alene om å løse dette problem. På annen trumfrunde hvor Øst er renons, kan han veilede Vest om tilbakespillet ved å kaste ruter 10. I den aktuelle situasjon må dette være Lavinthal-signalet, som betyr ønske om skift til hjerter, den høyeste av de to alternative farger. Det er derfor egentlig Øst som på denne måten mestrer motspillets kritiske punkt for annen gang. For Vest er det bare å følge Østs oppfordring om å spille mer hjerter.

Øst tar sine to hjerterstikk og spiller også sin siste hjerter, som Syd må stjele for at ikke Vest skal få for sin lille trumf. På de to siste rundene i hjerter kaster Vest ruter 7 og kløver 8. Syd spiller nå spar til bordet. Vest følger med spar 2 og Øst kaster ruter 3, hvoretter stillingen er:

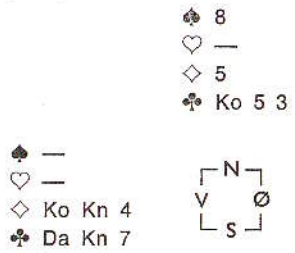


Spillet er inne i sluttfasen.

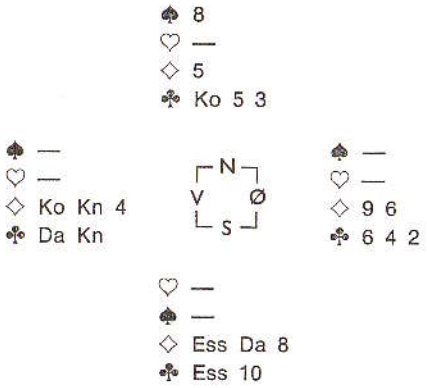
Fra bordet spilles spar Dame. Øst har på dette tidspunkt full telling på fordelingen. Vest har vist tre spar og to hjerter. Han har indikert høy – lav både i kløver og ruter og må derfor ha to firekortfarger. Følgelig sitter Syd igjen med tre kløver og tre ruter. Øst ser nå at han for all del må holde sine tre små kløver, ellers vil bordets kløverfarge være en trusel mot Vest, som dermed kan

bli skvist i kløver og ruter. Øst kaster derfor ruter 2 og har mestret motspillets kritiske punkt for tredje gang.

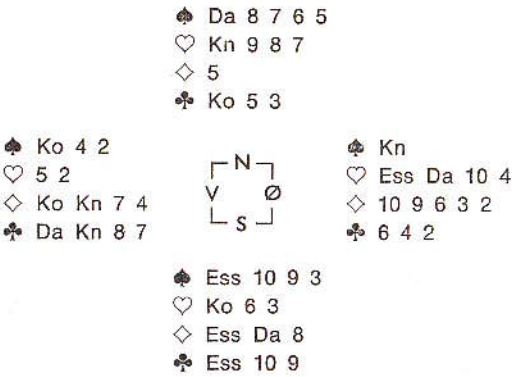
På spar Dame kaster Syd kløver 9, og for Vest som skal kaste et kort, er situasjonen denne:



Det Vest må overveie, er om Syd kan sitte igjen med Ess 10 x i kløver og Ess Da i ruter. I så fall må Vest kaste en ruter for å holde Da Kn 7 i kløver. Vest har imidlertid som Øst, full telling på fordelingen. Øst har markert høy – lav ved påkast av treeren og toeren i ruter, som må bety fire *gjenværende* kort (hans første påkast av ruter 10 var Lavinthal-signal – hans etterfølgende påkast er da fordelingskast). Øst må derfor ha fordelingen 1 – 4 – 5 – 3, og følgelig har Syd fordelingen 4 – 3 – 3 – 3. Han må derfor sitte igjen med Ess x i kløver (han har kastet en kløver) og Ess Da x i ruter. Vest kaster derfor en kløver for å holde Ko Kn 4 i ruter. Dermed er motspillets kritiske punkt mestret for fjerde gang, og Syd må gå bet i følgende sluttstilling:



Kortfordelingen:



Frekvens

I bridge er frekvens – hyppighet – en god målestokk på ethvert systems effektivitet. Et system som løser de helt spesielle problemer, er likevel ikke noe godt system hvis det ikke tilfredsstiller det dominerende krav til frekvens. Det er ut fra denne erkjennelse signalsystemet er sammensatt og utformet på grunnlag av en kartlegging og analyse av motspillernes informasjonsbehov i *typiske situasjoner*.

Et system med all sin innebygde mangfoldighet kan ikke oppleves over en bridgebok – det må erfares. Da vil man også få prøvd systemets bruksfrekvens i praktisk bridge. Den kan riktignok påvises ved eksempler, men disse møter man ikke alltid i samme skikkelse ved bridgebordet.

Eksempler lider vanligvis av to svakheter. For det første er ikke kortene utdelt på samme tilfeldige måte som ved kortbordet, de er håndplukket. Dessuten er eksempler gjerne i festantrekk, de representerer ikke den grå hverdag. Dette har også med frekvens å gjøre. Det er de mange upåaktede spill som står for frekvens i denne sammenheng, selv om det er de utsøkte som får plass i bridgelitteraturen.

Til et signalsystem bør man derfor nettopp kunne stille forventninger om at de mange spill som forblir anonyme – og det er de aller fleste – blir mer interessante fra motspillets synspunkt. Det er to aspekter ved dette. For det første bør resultatene som oppnås, bli stadig bedre. For det andre dreier det seg om bridgeopplevelsen – den blir rikere. Man vil oftere kunne oppleve grand galla – som motspiller.

SYSTEMSAMMENDRAG

Fordelingssignaler

HOVEDREGEL:	Høy – lav viser par-tall Lav – høy viser odde-tall
Trumfekko:	Lav – høy viser par-tall Høy – lav viser odde-tall

Fordelingstypen 2 – 4 – 6

Den enkelte fargelengde vises ved utspill, påkast eller avkast i denne rekkefølge:

2–kortfarge høy – lav
4–kortfarge nest laveste – laveste
6–kortfarge tredje laveste – laveste

Fordelingstypen 1 – 3 – 5

Den enkelte fargelengde vises ved utspill, påkast eller avkast i denne rekkefølge:

3-kortfarge laveste – nest laveste
5–kortfarge laveste – nest laveste
7–kortfarge laveste – tredje laveste

Tredjehånd-regelen.

Etter fordelingsutspill fra langfarge skal tredje hånd legge sitt laveste kort hvis bordet og tredje hånd bare har tallkort og summen av utspillerens, bordets og tredje hånds antall kort er elleve.

Styrke- og svakhetssignaler

Styrke- eller svakhetskast brukes i følgende situasjoner:

Generelt:

- På Ess-utspill i situasjoner hvor motspillerne åpenbart må sikre seg sine stikk straks, for at de ikke skal gå tapt.

Spesielt:

- På Ess-utspill mot slemkontrakt. Utspillet benekter Kongen og søker fortrinnsvis etter Kongen hos makker.
- På honnørutspill etter regler som gjelder for påkast på sekvensutspill mot grandkontrakt og mot trumfkontrakt.

Styrke markeres ved påkast av det *laveste* kort i fargen.
Svakhet markeres ved påkast av det *tredje laveste* kort i fargen, men med det *nest laveste* hvis det tredje laveste er *verdifullt.*

Lavinthal-signalet brukes i følgende typiske situasjoner:

- På åpningsutspill mot trumfkontrakt, hvor utspilleren beholder stikket i en farge hvor bordet har singleton.
- Når en motspiller gir sin makker stjelestikk, kan han samtidig veilede ham om hvilken farge han ønsker tilbake.
- En motspiller godspiller sin farge mot grandkontrakt, hvorved hans makker blir renons i fargen. Det kort som driver ut spillerens siste kort og stopper, er Lavinthal-signalet.
- Spilleren trekker trumf, hvorved en motspiller kommer inn samtidig som hans makker må gjøre et avkast fordi han er renons. Dette avkast er Lavinthal-signal under forutsetning av at han ikke tidligere har hatt anledning til å markere fargepreferanse. Man ser da bort fra avkastfargen som en aktuell farge.

Lavinthal-teknikk:

- Et *høyt* markeringskort betyr ønske om skift til den høyeste av de aktuelle farger.
- Et *lavt* markeringskort betyr ønske om skift til den laveste av de aktuelle farger.
- Et *ubestemmelig* mellomkort betyr ingen fargepreferanse.

Kombinerte markeringer:
Den første markering viser styrke, svakhet eller fargepreferanse.
Den andre markering viser gjenværende antall kort i fargen.

Sekvensteknikk mot grandkontrakt

TABELL FOR ÅPNINGS- OG SENERE UTSPILL

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko x (x–)	Esset	Ufullstendig sekvens med Ess Ko på topp. Benekter andre honnører.
Ess Ko Kn (x–) Ko Da 10 (x–)	Kongen	Uekte sekvens hvor Damen eller Knekten mangler.
Ess Ko Da (x–) Da Kn 10 (x–)	Damen	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør. Fordelingsvisende fortsettelse fra Ess Ko Da (opprinnelig fargelengde): Kongen viser odde-tall (Ko = 13). Esset viser par-tall (Ess = 14)
Ess Da Kn (x–) Ko Da Kn (x–) Kn 10 9 (x–)	Knekten	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør. Fordelingsvisende fortsettelse fra Ko Da Kn (opprinnelig fargelengde): Damen viser par-tall (Da = 12) Kongen viser odde-tall (Ko = 13)
Ess Da 10 9 (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–) 10 9 x (x–)	Tieren	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør.
Ess 10 9 (x-) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x–)	Nieren	Entydig: Mellomsekvens (Alternativt kortfarge med 9 8 x).

MAKKERS PÅKAST PÅ SEKVENSUTSPILL

På høye sekvensutspill mot grandkontrakt skal makker:

- *Avblokkere* med honnør annen, med mindre makker ser at dette vil føre til unødig tap av stikk.
- Bruke *fordelingskast* hvis bordet har *minst tre* kort i fargen. Hvis utspillet viser uekte sekvens: Ess Ko Kn (x–) eller Ko Da 10 (x–), skal makker bruke sin *tangerende honnør* etterfulgt av *nest laveste* kort *dersom både bordet og makker har nøyaktig tre kort i fargen.*
- Bruke *styrke- eller svakhetskast* hvis bordet har *høyst to* kort i fargen, etterfulgt av fordelingskast ved annen markering.

Sekvensteknikk mot trumfkontrakt

TABELL FOR ÅPNINGSUTSPILL

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko –xx –xx	Esset	Viser par-tall (Ess = 14)
Ess Ko x –xx –xx	Kongen	Viser odde-tall (Ko = 13)
Alternativt utspill: *Ess Ko x -xx -xx Esset* *Ess Ko -xx -xx Kongen*		*Unntak:* Mot slemkontrakt spilles alltid Kongen ut fra Ess Ko, og makker skal bruke fordelingskast.
Ko Da Kn (x–) Ko Da (alene)	Kongen	Tvetydig: Makker skal tolke utspillet som fordelingsvisende fra Ess Ko med mindre bordet eller makker har Esset. Fordelingsvisende fortsettelse (opprinnelig fargelengde): Damen viser par-tall Knekten viser odde-tall

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko Da (x–) Ko Da x (x–)	Damen	Tvetydig: Makker skal tolke utspillet som Ko Da x (x–). Se under reglene for makkers påkast. Fordelingsvisende fortsettelse med Ess Ko Da (opprinnelig fargelengde): Kongen viser odde-tall Esset viser par-tall

Ved utspill fra lavere sekvenser brukes *Rusinow-konvensjonen:*

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Da Kn (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–)	Knekten	Tvetydig: Honnørsekvens med Damen på topp eller mellomsekvens med Knekten som høyeste sekvenskort.
Kn 10 (x–) Ess 10 9 (x–) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x–)	Tieren	Tvetydig: Honnørsekvens med Knekten på topp eller mellomsekvens med tieren som høyeste sekvenskort.
10 9 (x–)	Nieren	Entydig: Honnørsekvens med tieren på topp.

MAKKERS PÅKAST PÅ ÅPNINGSUTSPILL.

1. På fordelingsvisende utspill fra Ess Ko skal makker:

– Bruke *fordelingskast* hvis bordet har Damen.

– Bruke *stikkfordelingskast* hvis bordet *ikke* har Damen.
Påkast av *laveste* kort (lav – høy) betyr at det kan tas *ett eller tre stikk* i fargen i forhold til de skjulte kort på spillerens (melderens) hånd.
Påkast av *tredje laveste* kort, men nest laveste hvis det tredje laveste er verdifullt (høy – lav), betyr at det kan tas *to stikk* i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd.

2. På Kongeutspill som viser Ko Da Kn (bordet eller makker har Esset), skal makker:
– Bruke *fordelingskast* hvis bordet har Esset.
– Bruke *fordelingskast* eller *stikke over* hvis makker har Esset.

3. På Dameutspill som indikerer Ko Da x (Ess Ko Da) skal makker:
– Bruke *styrke- eller svakhetskast* hvis bordet har:
Ess x x (x) eller x x x (x). *Styrkekast* betyr at makker har *Knekten eller Esset.*
– Bruke *fordelingskast* i alle andre tilfeller.

TABELL FOR SENERE UTSPILL.

Utspilleren har:	*Utspill:*	*Tolkning:*
Ess Ko Kn (x–) Ess Ko x (x–)	Esset	Viser som regel Ess Ko. Hvis bordet har Damen eller Knekten, spilles dog Kongen ut fra Ess Ko. Ess-utspill benekter da Kongen og søker etter denne honnør hos makker.
Ko Da 10 (x–) Ko Da x (x–)	Kongen	Viser uekte eller ufullstendig sekvens med Kongen på topp.
Ess Ko Da (x–) Da Kn (x–)	Damen	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn Damen.
Ko Da Kn (x–) Kn 10 (x–)	Knekten	Tvetydig: To eller ingen høyere honnør enn Knekten.
10 9 (x–) Ess Kn 10 (x–) Ko Kn 10 (x–)	Tieren	Tvetydig: Honnørsekvens med tieren på topp eller mellomsekvens med Knekten som høyeste sekvenskort.
Ess 10 9 (x–) Ko 10 9 (x–) Da 10 9 (x-)	Nieren	Mellomsekvens med tieren som høyeste sekvenskort (alternativt kortfarge med 9 8 (x).

MAKKERS PÅKAST PÅ SENERE UTSPILL

På senere utspill som indikerer Ess Ko (x–) eller Ko Da (x–), skal makker bruke styrke- eller svakhetskast.

- På *Ess-utspill* betyr styrkekast at makker har *Damen.*
- På *Konge-utspill* betyr styrkekast at makker har *Knekten eller Esset,* eventuelt *Damen* hvis bordet har *Knekten.*

Sekvensmarkering

Sekvens – Markeres ved *påspill* av *laveste* kort.
Markeres ved *påkast* av *høyeste* kort.
Markeres ved *avkast* av *høyeste* kort.

Markering av de ekte honnørsekvensene Ess Ko Da og Ko Da Kn kan kombineres med *etterfølgende* lengdemarkering:

Ess Ko Da (x–) – Først markeres sekvensen ved påspill av Damen. Deretter markeres den opprinnelige fargelengde: Kongen viser odde-tall (Konge = 13), Esset viser par-tall (Ess = 14).

Ko Da Kn (x–) – Først markeres sekvensen ved påspill av Knekten. Deretter markeres den opprinnelige fargelengde: Damen viser par-tall (Dame = 12), Kongen viser odde-tall (Konge = 13).

Markeringen av den ufullstendige sekvens Ess Ko kan kombineres med *samtidig* lengdemarkering, under forutsetning av at motspilleren har bestemt seg for å ta begge honnørene straks:

Ess Ko (x–)
- Påspill av Kongen viser odde-tall (Konge = 13) når Esset tas umiddelbart deretter. Ellers er påspill av Kongen nøytralt.
- Påspill av Esset viser par-tall (Ess = 14) når Kongen tas umeddelbart deretter.

Tolkningskorrektiv

Ved tolkning av signaler må tas i betraktning muligheten for at reglene er fraveket av hensyn til verdifulle kortkombinasjoner eller av taktiske hensyn. Denne mulighet må overveies ut fra bordets og egne kort i den aktuelle situasjon.

Helge Vinjes signalsystem fremstår som en epokegjørende nyhet.

En mesterlig signalkombinasjon og en overbevisende sekvensteknikk åpner med ett slag muligheter for motspill på nivå med bokens tittel:

PRESISJONSMOTSPILL

SCHIBSTED

ISBN 82-516-0590-3