

# bridge

## frá byrjun



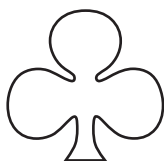
guðmundur páll arnarson

# BRIDGE FRÁ BYRJUN



# BRIDGE

frá byrjun



Guðmundur Páll Arnarson

# BRIDS SKÓLINN

◇ 898-5427  
◇ GPA@talnet.is  
◇ bridge.is/fræðsla

*Bridsskólinn stendur fyrir fjölbreyttum námskeiðum yfir vetrarmánuðina, bæði á haustönn og vorönn. Sjálfstætt lesefni fylgir hverju námskeiði, en ýmsar bækur henta vel sem bakgrunnslesning.*

*Rit Bridsskólans*

NÚTÍMA BRIDGE (1999)  
STANDARD TÖFLUR (2008)  
SVEITAKEPPNI (2008)  
ÍSLENSKAR BRIDGE ÞRAUTIR (2009)  
BRIDGE FRÁ BYRJUN (2012)



*Forsíðumyndin*

Silja Hrafnisdóttir, yngsti nemandi Bridsskólans.

◇ BRIDGE SF - 2012  
© Guðmundur Páll Arnarson  
Öll réttindi áskilin

ISBN 978-9979-9110-6-7

## Formáli

---

**BRIDGE FRÁ BYRJUN** stendur undir nafni að því leyti að sannarlega er byrjað á byrjuninni—sjálfum leikreglunum. En fléttan þéttist hratt og fyrr en varir er frásögnin farin að snúast um „hin dýpri rök“ tilverunnar við spilaborðið. Þegar líður að sögulokum ættu jafnvel töluvert reyndir spilarar að geta fundið ýmislegt til að hugsa um.

Framsetningin er í nokkurs konar uppfléttistíl; efnið er framreitt í stuttum greinum (eitt hundrað talsins), sem hver um sig spannar eina síðu og er auðkennd með fyrrisögn. Greinarnar eru flestar sjálfstæðar, en þó í rökréttu framhaldi af nálægum síðum. Sums staðar má finna knippi af samhangandi greinum þegar fjallað er um flókið efni.

Í bókarlok eru tveir viðaukar. Fjallar hinn fyrri um sögu spilsins, en sá síðari samanstendur af kerfistöflum, þar sem finna má í snarheitum útlekkingar á sögnum eftir Standard-kerfinu.

-----

Lesandinn mun fljótlega veita því athygli að nafnið á spilinu er ýmist ritað upp á alþjóðlega vísu sem BRIDGE eða með íslenskri aðlögun sem BRIDS. Til er íslenskur ritháttur með tvöföldu „d“ (bridds), en sú útgáfa víkur óþarflega langt frá uppruninum. Meginreglan í bókinni er að skrifa „bridge“ þegar orðið stendur stakt, en nota íslenska forskeytið „brids-“ í samsetningum, svo sem ... bridsklúbbur, bridsspilari, Bridsskólinn o. s. frv.

## Efni

---

- § 1 Flókið „spilverk“
- § 2 Gjöfin
- § 3 Sagnstiginn
- § 4 Litaröðin
- § 5 Samningur spils
- § 6 Sagnkerfi
- § 7 Punktarnir fyrir háspilin
- § 8 Geim
- § 9 Stigin fyrir slagina
- § 10 Sagnhafi – sá stýrir úrspilinu
- § 11 Úrspilið – áætlun
- § 12 Hendurnar fjórar
- § 13 Svíning
- § 14 Trompliturinn
- § 15 Gildi stuttlita
- § 16 Opnari og svarhönd
- § 17 Aukaslagir á tromp
- § 18 Langur tromplitur
- § 19 Styrkur í geim
- § 20 Bútur eða geim
- § 21 Háspil í stuttlitum
- § 22 Áskorun
- § 23 Að taka trompin – eða ekki
- § 24 Útspilsreglan „ofan af röð“
- § 25 Útreikningurinn

## Efni

---

- § 26 Rúbertubrids
- § 27 Opnun á láglit
- § 28 Nýr litur svarhandar
- § 29 Einn–yfir–einum
- § 30 Að frispila lit
- § 31 Krafa og geimkrafa
- § 32 Svar á grand
- § 33 Grandsvarið – dæmi
- § 34 Kröfugrand við hálit
- § 35 Hækkun í hálit
- § 36 Hækkun í láglit
- § 37 Einföld hækkun í láglit
- § 38 Opnun á láglit – nánari skilgreining
- § 39 Tveir fimmlitir
- § 40 Að svína eða toppa?
- § 41 HÁTT–LÁGT með tvíspil
- § 42 Opnun á EINU GRANDI
- § 43 Þrjú grönd – eftirlæti allra
- § 44 Úrvinnsla grandsamninga
- § 45 Áætlun í grand – taka tvö
- § 46 Að dúkka
- § 47 Sniðganga
- § 48 Útspil gegn grand – fjórða hæsta
- § 49 Stíflur og stíflulosun
- § 50 Kall og frávísun



## Efni

---

- § 51 Innákomur
- § 52 Dobl og redobl
- § 53 Opnunardobl
- § 54 Skyldusvar
- § 55 Svör við opnunardobli – reglur
- § 56 Svör við opnunardobli – dæmi
- § 57 Slemmur
- § 58 Talið upp í þrettán
- § 59 Alkrafan TVÖ LAUF
- § 60 Alkröfu svarað
- § 61 Ásaspurningar – Blackwood og Gerber
- § 62 Ásaspurningar í reynd
- § 63 Fjörug rúberta – dobl og slemmur
- § 64 Hindrunarsagnir
- § 65 Tvöföld svíning og tvísvíning
- § 66 Veikir tveir
- § 67 Trompsvíning
- § 68 Önnur sögn opnara – yfirlit (A,B,C,D)
- § 69 Svarliturinn studdur (A)
- § 70 Djúpsvíning
- § 71 Tölfræðin að baki
- § 72 Laus sæti
- § 73 Tölfræðiþulur
- § 74 Hittingur
- § 75 Þekktar stærðir

## Efni

---

- § 76 Hringsvínung
- § 77 Grandstöður (B)
- § 78 Samnýting möguleika
- § 79 Opnunarliturinn endursagður (C)
- § 80 Kastþröng
- § 81 Hótanir og þvingunarspil
- § 82 Nýr litur opnara (D)
- § 83 Víxltrompun
- § 84 Vending
- § 85 Fjórði liturinn
- § 86 Fjórði litur krafa – dæmi
- § 87 Hliðarkall
- § 88 Hátt fyrir hærri lit – lágt fyrir lægri
- § 89 Yfirfærslur við grandopnun
- § 90 Framhald eftir yfirfærslur
- § 91 Öryggisspilamennska
- § 92 Stayman hálitaspurningin
- § 93 Þrjú svör – fjórir möguleikar
- § 94 Útistandandi tromp
- § 95 Neikvætt dobl
- § 96 Yfirstunga
- § 97 Uppfærsla
- § 98 Keppnisbrids
- § 99 Sveitakeppni
- § 100 Tvímenningur



## § 1 Flókið „spilverk“

Eftirfarandi lygasaga er dagsönn: Í klúbbi einum, sem gæti verið hvar sem er á jarðarkringlunni, sátu fjórir menn að spilamennsku og sá fimmti horfði á. Var spilað lengi og fram undir morgun og sat áhorfandinn allan tímann, þögull og fylgdist með. Þar kom að einn spilamanna tók að lýjast og hugði á heimferð. Hinir þrír vildu halda áfram og báðu áhorfandann að skerast í leikinn. „Því miður, ég kann ekki spilið,“ var svarið.

Þessi saga segir ýmislegt. Eitt er að bridge er nauðsynlega fjögurra manna spil; annað að ekki sé áhlaupsverk að læra reglurnar; hið þriðja að nokkurt sé aðdráttaraflíð úr því áhorfandinn var svo þaulsetinn á hliðarlínunni, án þess þó að kunna að spila.

Það má læra mannganginn í skák á tíu mínútum og þá er strax hægt að byrja að tefla. En gangverkið í bridge er öllu flóknara og það tekur lengri tíma að komast af stað. Ekki svo að skilja að bridge sé „erfiðari“ leikur en skák. Síður er svo. Munurinn er hins vegar sá, að ekki er hægt að byrja að spila fyrr en búíð er að innbyrða töluvert magn af dálítið kúnstugum reglum.

Annars er fróðlegt að bera saman hugarípróttirnar skák og bridge, einkum það sem er ólíkt. Skák er til dæmis einstaklingsíprótt, en bridge samvinnuíprótt. Bridge er keppni tveggja **para**. Samherji okkar—**makker**—er mikilvæg persóna við spilaborðið og stór hluti af leiknum gengur út á samskiptin við hann.

Aðgengi að upplýsingum er annað atriði sem skilur á milli. Í skák er allt uppi á borði og báðir keppendur hafa jafnan aðgang að sömu upplýsingum. Úrslitin koma til með að ráðast af því hvor þeirra rýnir dýpra í þau gögn sem fyrir liggja. Þetta horfir öðruvísi við spilamönnum. Þar eru sjónarhornin fjögur í upphafi og hver spilari sér aðeins 13 spil af þeim 52 sem í umferð eru. Forsendur keppenda fyrir ákvörðunum sínum eru því mismunandi.

Bridge er „prósentuspil“—útreiknuð áhætta miðað við þær takmörkuðu upplýsingar sem liggja á lausu. Eins og lífið.

## § 2 Gjöfin

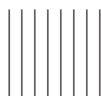
Fyrst þarf að gefa. Notaður er venjulegur spilastokkur með 52 spilum og spilin gefin, eitt og eitt í senn, rétttsælis, byrjað á andstæðingi til vinstri handar. Þegar upp er staðið hafa allir þrettán spil á hendi.

### Norður

♠ K 7 5 2  
♥ K 10 4  
♦ 9 7 6 3 2  
♣ 8

### Vestur

♠ Á G 8  
♥ 8 5  
♦ K 4  
♣ K D G 6 5 4



### Austur

♠ D 10 9 3  
♥ 7 2  
♦ G 10 8 5  
♣ 10 7 2

### Suður (gjafari)

♠ 6 4  
♥ Á D G 9 6 3  
♦ Á D  
♣ Á 9 3

Ef suður er **gjafari**, þá byrjar hann á vestri og gefur hringinn, eitt spil í einu. Fyrir gjöfina klýfur hægri handar andstæðingur gjafara stokkinn (sem er austur í þessu tilviki)—það er kallað „að draga“ og er kurteisvenja. Oft eru notaðir tveir spilastokkar, rauður og blár. Á meðan önnur spilin eru gefin stokkar makker gjafara hin spilin og leggur þau síðan til hægri handar við sig. Bunkinn er þá tilbúinn fyrir næsta gjafara og tryggt að enginn tími fari til spillis!

Að gjöf lokinni taka menn upp spilin sín og **sortera**. Það er alltaf spennandi andartak, enda mismunandi hvernig skapanornirnar útdeila verðmætum í hvert sinn. Að því loknu er ekkert að vanbúnaði og það er *gjafarinn sem hefur leikinn*. Hans hlutverk er að byrja **að segja**.

### § 3 Sagnstiginn

#### Suður

♠ 6 4

♥ Á D G 9 6 3

◇ Á D

♣ Á 9 3

Suður gaf og á því að byrja að segja. Hvað er átt við með því?

Bridge greinist í sagnir og úrspil. Hlutverk sagna er að setja skilyrðin fyrir spilamenskuna: ákvarða hvort parið verður í sókn og hvort í vörn, velja lit sem tromp (eða grand) og tiltaka þann slagafjölda sem

sóknin skuldbindur sig til að fá. Þetta er gert á sérstöku táknmáli sagna, þar sem orðaforðinn er byggður upp af tölustöfunum 1-7, litunum fjórum og grand, ásamt passi, dobli og redobli.

Sagnir eru eins konar *uppboð* á litum (enda er talað um „bidding“ á ensku). Í þessu tilfelli myndi suður **opna** (boðið) á 1♥, sem er tillaga um að gera hjarta að trompi og reyna við sjö slagi—það sem hann segir (1♥), til viðbótar við 6 slagi, sem alltaf er reiknað með sem stofni í sögnum (bók sagnhafa).

Bridge er í grunninn barátta paranna tveggja um þá 13 slagi sem til skipanna eru. Í sögnum semur annað parið um að taka tiltekinn *meirihluta* slaga. Minnsti meirihluti af 13 eru 7 slagir og því er til einföldunar gengið út frá 6 slögum sem stofni. Sögnin 1♥ þýðir því 7 slagir (6+1) með hjarta sem tromp. Sögnin 4♠ þýðir 10 slagir (6+4) með spaða sem tromp. Og sögnin 7G táknar alla slagina 13 (6+7) í grand. Meira er ekki hægt að segja og því er talað um að **sagnstiginn** spanni sjö þrep, frá einum og upp í sjö.

Það gildir í sögnum, eins og í uppboðum almennt, að þegar komið er fram ákveðið tilboð (um tromplit og slagafjölda), er ekki hægt að koma með nýtt tilboð nema það sé *hærra*—það verður að *yfirbjóða* síðasta mann.


## § 4 Litaröðin

Litirnir fjórir—spaði, hjarta, tígull og lauf—eru misjafnlega *valdamiklir* í sögnum. Spaðinn er hæstur, síðan hjartað, þá tígullinn og laufið er lægst. Grandið\* er yfir litunum öllum.

Dæmi: Ef suður opnar á 1♥ getur næsti maður ekki sagt 1♣, því hjartað er „hærra“ en lauf. Vilji einhver stinga upp á laufi sem trompi verður að fara upp á hærra sagnþrep, segja alla vega 2♣. Hins vegar má melda 1♠ við 1♥. Og 1G.

Styrkleikaröðin: **GRAND—SPAÐI—HJARTA—TÍGULL—LAUF**

Lítum aftur á fyrstu gjöfina og bætum við sögnum:

	<b>Norður</b>		
	♠ K 7 5 2		
	♥ K 10 4		
	♦ 9 7 6 3 2		
	♣ 8		
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>	
♠ Á G 8		♠ D 10 9 3	
♥ 8 5		♥ 7 2	
♦ K 4		♦ G 10 8 5	
♣ K D G 6 5 4		♣ 10 7 2	
	<b>Suður</b>		
	♠ 6 4		
	♥ Á D G 9 6 3		
	♦ Á D		
	♣ Á 9 3		
<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
—	—	—	1 ♥
2 ♣	2 ♥	pass	4 ♥
pass	pass	pass	

\* Enska heitið fyrir grand er viðeigandi: „no-trump“ (ekkert tromp).

## § 5 Samningur spils

### Vestur

♠ Á G 8

♥ 8 5

♦ K 4

♣ K D G 6 5 4

Vestur á fallett lauf og stingur upp á þeim lit sem trompi með því að yfirbjóða suður—hann segir TVÖ lauf. Eitt lauf væri ekki nóg, því lauf er lægra en hjarta.

Með 2♣ er vestur að bjóðast til að taka 8 slagi með lauf sem tromp. Þessi tillaga hans verður ekki að skuldbindingu nema

aðrir spilarar við borðið fallist á hana fyrir sitt leyti. Það gera þeir með því að **passa**—hleypa sögninni framhjá sér. Þetta er enn skýrara í ensku bridsmáli, en enskumælandi spilarar segja einfaldlega „no bid“ (ekkert boð) í staðinn fyrir pass.

Sögnum lýkur þá þegar þrír spilarar við borðið hafa sagt pass við síðustu uppástungu og þar með samþykkt hana. Síðasta sögnin—lokasögnin—verður þá **samningur** spilsins.

En það er langt frá því að sögnum sé lokið. Norður segir 2♥, sem er nóg til að yfirbjóða 2♣, enda hjartað hærra. En hönd norðurs er ekki burðug. Hvað gengur honum til að melda á slíka hunda?

### Norður

♠ K 7 5 2

♥ K 10 4

♦ 9 7 6 3 2

♣ 8

Norður myndi aldrei láta sér detta í hug að *opna* á þessi spil. En nú er hann ekki að opna heldur að *svara* opnun félaga síns. Með því að segja 2♥ er norður lýsa því yfir að hjarta sé góður tromplitur fyrir hans væng—NS. Það er undarlegt að hann skuli leyfa sér það með einungis þrjú spil í

hjarta, en ástæðan er sá skilningur sem hann leggur í hjartaopnun suðurs. Þeir hafa sammælt um að spila STANDARD-sagnkerfið og í því **kerfi** lofar opnun á einu hjarta minnst 5 spilum í litnum.

Norður reiknar dæmið þannig: Miðað við 5-lit hjá opnara er tryggt að hjörtu sóknarinnar eru 8 á móti 5 hjá mótherjunum. Slíkir yfirburðir í fjölda gera hjarta að góðum tromplit.



## § 6 Sagnkerfi

Gera verður skýran greinarmun á merkingu sagnar samkvæmt leikreglum spilsins og *kerfisbundinni* merkingu. Eftir reglum spilsins þýðir sögnin „1♥“ einfaldlega þetta: ef allir hinir við borðið passa, þá verður 1♥ spilað—verður lokasögn, eða samningur spilsins.

### Suður

♠ 6 4

♥ Á D G 9 6 3

♦ Á D

♣ Á 9 3

Suður (sá spilari sem sagði 1♥) verður þá fulltrúi sóknarinnar og fær það hlutverk að taka sjö slagi með hjarta sem tromp.

Kerfisbundin merking er hins vegar sá skilningur sem spilarar koma sér saman um að felist í hverri sögn. Sagnkerfi er eins konar tungumál, sem notað er til að tala um spilin, meðal annars til að leita að tromplit. Norður og suður eru saman í liði—þeir eru par—en þeir sjá ekki nema hvor sinn helminginn af þeim spilum sem þeim er ætlað að vinna með. Fyrirfram hafa þeir ekki hugmynd um hvernig hendurnar tvær falla saman. Þeir verða þess vegna að skiptast á upplýsingum um spilin sín og það gera þeir á kerfisbundinn hátt í sögnum.

-----

Rétt eins og tungumál eru sagnkerfi mýmörg, en verkefni þeirra er ætíð hið sama: að lýsa spilunum út frá tveimur kennimörkum—skiptingu og styrk. Tilgangurinn með því að lýsa skiptingunni er að finna góðan *tromplit*, alla vega átta spil saman á milli handanna; en tilgangurinn með því að segja frá styrk spilanna er að ákvarða sagnhæðina, hvað eigi að reyna að taka *marga* slagi.

Styrkur handar er metinn í **punktum**.

## § 7 Punktarnir fyrir háspilin

Í sjálfu sér er auðvelt að sjá muninn á góðum og lélegum spilum. Góð hönd er rík af háspilum og ekki er verra að eiga langan lit sem gæti orðið tromp. Það blasir til dæmis við að suður á bestu spilin í inngangsdæminu og hönd vesturs er ágæt ef lauf er tromp:

		<b>Norður (6)</b>		
		♠ K 7 5 2		
		♥ K 10 4		
		♦ 9 7 6 3 2		
		♣ 8		
	<b>Vestur (14)</b>			<b>Austur (3)</b>
5 (4+1)	♠ Á G 8			♠ D 10 9 3
0	♥ 8 5			♥ 7 2
3	♦ K 4			♦ G 10 8 5
6 (3+2+1)	♣ K D G 6 5 4			♣ 10 7 2
		<b>Suður (17)</b>		
0		♠ 6 4		
7 (4+2+1)		♥ Á D G 9 6 3		
6 (4+2)		♦ Á D		
4		♣ Á 9 3		

En þótt auðvelt sé að sjá muninn á góðum og lélegum spilum er betra að styðjast við hlutlægan mælikvarða. Punktarnir eru slíkur mælikvarði—gegna sama hlutverki fyrir spilara og tommustokkur fyrir smið. Hverju háspili er gefið ákveðið punktagildi í samræmi við mikilvægi þess. Ásinn er hæstur og telur því mest, svo kóngurinn, drottningin og loks gosinn. Reynslan sýnir að punktagildin 4-3-2-1 komast næst því að spegla *hlutfallslegan styrk* háspilanna.

ÁS	=	4
KÓNGUR	=	3
DROTTNING	=	2
GOSI	=	1

## § 8 Geim

Punktarnir mæla styrk spilanna og af því ræðst hversu marga slagi reynandi er að taka. Nema hvað—því sterkari spil, því fleiri slagir. En hvers vegna að segja meira en minna? Rifjum upp ...

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ 6 4	—	—	—	1 ♡
♡ Á D G 9 6 3	2 ♣	2 ♡	pass	4 ♡
◇ Á D	pass	pass	pass	
♣ Á 9 3				

Það vekur athygli að suður skuli segja 4♡ ótilneyddur og skuldbinda sig þannig til að taka alla vega 10 slagi. Ef hann nær ekki 10 slögum þá fer hann *niður* og þarf að greiða gjald fyrir það. Hvað hagnast suður á því að segja 4♡ frekar en að láta 2♡ standa?

Svarið blasir við um leið og spurningin er borin upp: Meira fæst fyrir að vinna hærri samninga. Annars væri ástæðulaust að taka áhættuna. Suður metur það svo að spilin séu nógu sterk til að standa undir 10 slögum og freistar því gæfunnar.

En hvað er svona merkilegt við *fjögur* hjörtu?

Í hjarta eru gefin 30 stig fyrir hvern slag umfram bókina. Fyrir 1♡ fást 30 stig, 60 fyrir 2♡, 90 fyrir 3♡, og 120 stig fyrir 4♡.

Þegar stigin fyrir slagina slá upp í 100 eða meira eru gefin verðlaunastig aukalega. Það er kallað að fá **geim**\* á bridsmáli. En það verður *að segja* geimsögn til að fá bónusinn. Ekkert geim fæst fyrir að taka tíu slagi ef samningurinn er 2♡.

---

\* GEIM er einfaldlega íslenskur ritháttur á enska orðinu „game“.

## § 9 Stigin fyrir slagina

Litirnir eru mismunandi „verðmætir“. Fyrir hvern slag í **hálitunum** (hjarta og spaða) eru gefin 30 stig, en 20 stig fyrir hvern slag í **lág-litunum** (laufi og tígli). Fyrir að vinna 1G fást 40 stig, en síðan 30 fyrir hvern slag umfram eitt grand.

<b>LAUF</b>	=	20 stig	(láglitir)
<b>TÍGULL</b>	=	20 stig	
<b>HJARTA</b>	=	30 stig	(hálitir)
<b>SPAÐI</b>	=	30 stig	
<b>GRAND</b>	=	40 stig fyrir 1G, en 30 fyrir hina	

Lægstu samningar sem gefa stig upp í geim í einu spili eru:

3G	9 slagir	=	100 stig	40+30+30
4♥	10 slagir	=	120 stig	30+30+30+30
4♠	10 slagir	=	120 stig	30+30+30+30
5♣	11 slagir	=	100 stig	20+20+20+20+20
5♦	11 slagir	=	100 stig	20+20+20+20+20

### Rúberta

Allir leikir taka einhver tíma enda. Í fótbolta er leikurinn búinn þegar liðin hafa keppt í 90 mínútur. Skák lýkur þegar annar keppandinn hefur mátað hinn eða annar hvor fellur á tíma. Í bridge eru nokkurs konar leikslok þegar einni **rúbertu** er lokið, en rúbertu lýkur þegar annað parið hefur fengið *tvö geim*. Þá er gert upp eftir kúnstarinnar reglum.\*

\* Sjá §25, §26 og §63.

## § 10 Sagnhafi – sá stýrir úrspilinu

Sögnum lýkur þegar þrír spilarar hafa sagt pass við síðustu uppástungu og þar með samþykkt hana. Hefst þá seinni hlutinn, sem er úrspilið (spilamennskan). Aðeins annar spilarinn í sóknarparinu heldur um stjórnvölinn og *spilar úr spilinu*—sá er kallaður **sagnhafi**. Makker hans er í því óvirðulega hlutverki að vera **blindur**, sem á ensku heitir „dummy“ (ffflið) og „le mort“ (sá dauði) á frönsku.

Eins og þessi tilþrífamiklu nöfn gefa til kynna, þá tekur blindur engan þátt í framvindunni þegar byrjað er að spila. Sagnhafi rær einn á báti og stýrir bæði sínum eigin spilum **heima** og líka spilum makkers í **blindum**. Varnarparið vinnur saman að því að hnekkja sögninni; reyna að koma í veg fyrir að sagnhafi fái þá slagi sem hann hefur lofað að taka.

Vörnin fær að byrja og spilamennskan hefst á því að sá mótherji sem situr sagnhafa til vinstri handar *spilar út*. Þegar búið er að spila út—og þá fyrst—leggur makker sagnhafa spilin sín upp svo allir sjái.

### HVOR verður sagnhafi?

Það er einföld regla að sá verður sagnhafi sem *fyrstur segir í þeim lit sem verður tromp*—eða segir fyrst grand, ef það verður spilað. Hér vakti suður á 1♥ og því kemur það í hans hlut að spila spilið.

#### Blindur (borðið)

♠ K 7 5 2

♥ K 10 4

♦ 9 7 6 3 2

♣ 8

ÚTSPIL ... ♣K

#### Sagnhafi (heima)

♠ 6 4

♥ Á D G 9 6 3

♦ Á D

♣ Á 9 3

## § 11 Úrspilið – áætlun

<b>Blindur</b>
♠ K 7 5 2
♥ K 10 4
♦ 9 7 6 3 2
♣ 8
... ♣K
<b>Sagnhafi</b>
♠ 6 4
♥ Á D G 9 6 3
♦ Á D
♣ Á 9 3

Laufkóngur kemur út og við sagnhafa blasir það verkefni að taka 10 slagi með hjarta sem tromp.

Hvernig ber hann sig að?

Til að byrja með þarf að meta stöðuna—telja slagi, bæði þá sem eru öruggir og eins hina sem hljóta að tapast. Aðgerðir sagnhafa fara fram á „gráa svæðinu“ á milli **töku-** og **tapslaga**.

Skoðum þetta betur.

Grjótharðir tókuslagir eru

átta: sex á hjarta, tígulás og laufás. Á hinn bóginn er ekki nema einn óhjákvæmilegur tapslagur—spaðaásinn. Nokkur óvissa ríkir um hina slagina og þar hefur *legan* sitt að segja.

Lítum á spaðalitin. Vörnin hlýtur að fá slag á ♠Á, en það veltur á því hvort ásinn liggur í vestur eða austur hvort ♠K í borði verður slagur eða ekki.

### Norður

♠ K 7 5 2

### Austur

♠ D 10 9 3

### Vestur

♠ Á G 8

### Suður

♠ 6 4

Fyrr eða síðar mun sagnhafi spila spaða. Hann byrjar þá heima og spilar litlum spaða AÐ kóngnum í borði í von um ásinn í vestur—í *millihönd*. Þá fæst slagur á kónginn, hvort sem vestur tekur strax á ásinn eða síðar. Sé ásinn í austur—í *bakhöndinni*—er kóngurinn dauðadæmdur.

## § 12 Hendurnar fjórar

Það skiptir miklu máli *hvenær* spilari lætur í slaginn. Best er að vera síðastur—í bakhönd; verst er að vera annar í röðinni—í millihönd, klemmdur á milli forhandar og yfirhandar.

Sú hönd sem lætur fyrst út í slaginn (sem byrjar) heitir **forhönd**, næsta er **millihönd**, þá **yfirhönd** og loks **bakhönd**:

	<b>Yfirhönd</b> ♠ K 7 5 2	
<b>Millihönd</b> ♠ Á G 8		<b>Bakhönd</b> ♠ D 10 9 3
	<b>Forhönd</b> ♠ 6 4	

Svona skiptist liturinn og því verður ♠K slagur, en ef við færum ♠Á yfir á bakhöndina gegnir öðru máli:

	<b>Yfirhönd</b> ♠ K 7 5 2	
<b>Millihönd</b> ♠ D G 8		<b>Bakhönd</b> ♠ Á 10 9 3
	<b>Forhönd</b> ♠ 6 4	

Í þessari legu er engin leið fyrir sagnhafa að fá slag á ♠K, því sá sem er í bakhöndinni mun bara nota ásinn til að drepa kónginn.

Gott er að hafa yfirhöndina í öllum viðskiptum, en best er að eiga gott spil í bakhöndinni!

-----

Að spila AÐ háspili er algeng úrspilstækni til að búa til slag. Mót-herjarnir eiga þá hæsta spilið í litnum og markmiðið er að byggja upp slag á *næst hæsta* spilið. Þessu tengt er annað úrspilsstef, ekki síður algengt—**svíning**.

## § 13 Svíning

Skoðum næst tígullitinn í upphafsspilinu, þar sem sagnhafi er með  
◇Á-D heima, en eintóma hunda í borðinu. Ef hann ætlar sér að fá  
slag á ◇D er best fyrir hann að spila úr borði AÐ ◇Á-D og *svína*  
drottningunni:

	<b>Forhönd</b>	
	◇ 9 7 6 3 2	
<b>Bakhönd</b>		<b>Millihönd</b>
◇ K 4		◇ G 10 8 5
	<b>Yfirhönd</b>	
	◇ Á D	

Sagnhafi staddur í blindum og spilar tígli þaðan. Þá er blindur  
forhöndin. Millihönd lætur smátt í slaginn og yfirhönd prófar ◇D  
í þeirri von að ◇K liggi í millihönd (austur hér). En svo er ekki,  
bakhöndin á ◇K og svíningin misheppnast því.

Sagnhafi var að vonast eftir legu af þessu tagi:

	<b>Forhönd</b>	
	◇ 9 7 6 3 2	
<b>Bakhönd</b>		<b>Millihönd</b>
◇ G 4		◇ K 10 8 5
	<b>Yfirhönd</b>	
	◇ Á D	

Nú er kóngurinn „réttur“. Ef millihönd fylgir með smáspili mun ◇D  
halda slagnum. Svíningin heppnast þá.


-----

Tungutak bridsmanna varðandi svíningu er þannig: sagnhafi *svínar*  
tíguldrottningu, en *svínar fyrir* tígulkóng. Svíning við spilaborð er  
augljóslega dálítið svínslegt athæfi og minnir um margt á svíningu  
í umferðinni. Danir klípa („knibe“) þegar þeir svína og hjá þeim er  
svíning „knibning“. Enskumælandi menn tala af meiri virðingu, en  
á alheimsmálinu er svíning hvorki meira né minna en „finesse“.



## § 14 Trompliturinn

Við töldum upp í átta beinharða slagi: sex á hjarta, ♠Á og ♣Á:

	<b>Norður</b>	
	♠ K 7 5 2	
	♥ K 10 4	
	♦ 9 7 6 3 2	
	♣ 8	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ Á G 8		♠ D 10 9 3
♥ 8 5		♥ 7 2
♦ K 4		♦ G 10 8 5
♣ <u>K</u> D G 6 5 4		♣ 10 7 2
	<b>Suður</b>	
	♠ 6 4	
	♥ Á D G 9 6 3	
	♦ Á D	
	♣ Á 9 3	

Níundi slagurinn fæst með því að spila að ♠K, en svíningin á ♦D misheppnast, svo þar er ekkert að hafa. Enn vantar því slag til að standa (við) samninginn—til að vinna 4♥.

Nú er tímabært að huga að hjartalitnum, en þar má ná í tvo auka-slagi með því að *stinga* (trompa) lauf tvisvar í borði. Sagnhafi tekur útspilið—laufkóng—með ás, spilar strax laufi um hæl og trompar í borði. Hann getur síðan farið heim á hjarta til að stinga hitt lafið. Þannig fást *átta* slagir á tromp: sex á litinn heima og tveir í viðbót með stungunum í borði. Þegar upp er staðið ætti sagnhafi því að vinna 4♥ með yfirslag.

-----

Tökum eftir því að einspil norðurs í laufi reynist vera tveggja slaga virði í þessu dæmi. Það blasir því við að taka verður tillit til skiptingarinnar þegar styrkur handar er metinn: stuttlitir geta verið gulls ígildi—*punkta* ígildi, réttara sagt.

## § 15 Gildi stuttlita

<p>DÆMI-A</p> <p><b>Blindur</b></p> <p>♠ K 10 8 7 ♥ 6 5 3 ♦ Á K 2 ♣ 8 7 6</p> <p><b>Sagnhafi</b></p> <p>♠ Á D G 9 6 ♥ 8 7 2 ♦ 5 4 ♣ Á K D</p>	<p>DÆMI-B</p> <p><b>Blindur</b></p> <p>♠ K 10 8 7 ♥ 6 5 ♦ Á K 3 2 ♣ 8 7 6</p> <p><b>Sagnhafi</b></p> <p>♠ Á D G 9 6 ♥ 8 7 2 ♦ 5 4 ♣ Á K D</p>	<p>DÆMI-C</p> <p><b>Blindur</b></p> <p>♠ K 10 8 7 ♥ 6 ♦ Á K 3 2 ♣ 8 7 6 2</p> <p><b>Sagnhafi</b></p> <p>♠ Á D G 9 6 ♥ 8 7 2 ♦ 5 4 ♣ Á K D</p>
---	---	---

Berum saman þessi þrjú dæmi. Spaði er tromp í öllum tilvikum. Hönd sagnhafa er sú sama, hönd blinds einnig hvað háspil varðar, en skiptingin er hins vegar önnur—mestu munar um lengdina í hjartalitnum. Í DÆMI-A fær vörnin þrjá slagi á hjarta, tvo slagi í DÆMI-B, en aðeins einn slag í DÆMI-C.

Stuttlitir geta bersýnilega verið styrkur, ekkert síður en háspilin. Og rétt eins og hægt er að meta háspil til punkta, þá er líka hægt að meta styrk stuttlitanna í punktum. En þá gildir sú grundvallarregla að það verður að vera búið að finna spilanlegan tromplit. Stuttlitir eru auðvitað einskis virði ef grand er spilað!

### Stuttlitir svarhandar

tvíspil = 1 punktur  
einspil = 3 punktar  
eyða = 5 punktar

### Stuttlitir opnara

tvíspil = 1 punktur  
einspil = 2 punktar  
eyða = 3 punktar

## § 16 Opnari og svarhönd

Nú er tímabært að skoða fyrstu reglurnar í Standard-kerfinu. Í upphafi eru aðeins taldir háspilapunktur (HP), en síðar meir, þegar og ef góður tromplitur finnst, er leyfilegt að bæta við skiptingarpunktum (SP) þegar ákvörðun er tekin um slagafjöldann.

Háspilapunktarnir í stokknum eru 40. Meðalstyrkur handar er því 10 HP. Almennt er miðað við 12 HP sem lágmarksstyrk til að opna, eða ríflega miðlungsspil.

En á hvaða lit skal þá opna?

Með 12-20 HP og fimm eða fleiri spil í hjarta eða spaða (hálit) er byrjað á einum í viðkomandi lit.

**opnun 1♥** = minnst fimmlitur í hjarta, 12-20 HP

**opnun 1♠** = minnst fimmlitur í spaða, 12-20 HP

Sá sem opnar (byrjar að segja eitthvað annað en pass) er kallaður **opnari**, en makker hans **svarhönd**.

Reglur fyrir svarhöndina eru allt aðrar en fyrir opnarann. Svarhönd *verður* að segja eitthvað á móti opnun á lit með 6 eða fleiri punkta. Það er forgangsverk að *taka undir* (styðja) lit makkers ef hægt er. Úr því að opnun á hálit lofar fimm spilum í viðkomandi lit er nóg að eiga þrjú spil til að fallast á litinn sem tromp, enda er þá trygging fyrir 8-spila *samlegu* (fitti).

Með stuðning (3+ spil) og 6-10 punkta (bæði HP og SP) hækkar svarhönd opnun á 1♥ og 1♠ um eitt þrep.

1♥ — 2♥ = 6-10 punktar, þrjú spil í hjarta

1♠ — 2♠ = 6-10 punktar, þrjú spil í spaða

## § 17 Aukaslagir á tromp

Sjálfsgagt hefur lesandinn veitt því athygli að meira er gefið fyrir stuttliiti svarhandar en opnara—fyrir einspil (eitt spil í lit) fær svarhönd 3 punkta, en opnari bara 2; og fyrir eyðu (ekkert spil í lit) eru taldir 5 punktar hjá svarhönd, en 3 hjá opnara. Þetta þarf að skýra og best að gera það með dæmi:

<p><b>Norður</b> ♠ D 10 8 ♥ 5 ♦ G 8 4 3 2 ♣ K 9 8 7</p> <p><b>Suður</b> ♠ Á K G 9 7 2 ♥ Á 9 4 ♦ 5 ♣ Á 6 5</p>	<table><thead><tr><th>Vestur</th><th>Norður</th><th>Austur</th><th>Suður</th></tr></thead><tbody><tr><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td>1 ♠</td></tr><tr><td>pass</td><td>2 ♠</td><td>pass</td><td>4 ♠</td></tr><tr><td>pass</td><td>pass</td><td>pass</td><td></td></tr></tbody></table>	Vestur	Norður	Austur	Suður	—	—	—	1 ♠	pass	2 ♠	pass	4 ♠	pass	pass	pass	
Vestur	Norður	Austur	Suður														
—	—	—	1 ♠														
pass	2 ♠	pass	4 ♠														
pass	pass	pass															

Hér eru einspil á báðum höndum, heima og í borði. En einspilin eru misvirk. Slögum sagnhafa fjölgar ekkert við það að trompa tígul heima. Hann á hvort sem er sex slagi á spaða og gæti tekið þá beint. Hins vegar verða til tveir *nýir slagir* á tromp með því að stinga hjarta tvisvar í blindum.

Í **hnotskurn**: Trompslögum fjölgar því aðeins að trompað sé þeim megin sem trompin eru *færri*. Það er oftast hjá svarhönd og þess vegna eru taldir fleiri punktar fyrir stuttliiti svarhandar.

Þegar suður opnar á 1♠ telur hann einungis háspilapunkta. Þeir eru 16. Norður getur hins vegar strax talið sér einspilið í hjarta til tekna, því hann veit að spaði er góður tromplitur. Hann telur því upp í 9 punkta (6 HP og 3 SP fyrir einspilið) og hækkar í 2♠ til að segja frá stuðningi og 6-10 punktum. Þá fyrst getur suður bætt við punktum út á skiptinguna—tveimur punktum fyrir einspilið í tígli og þremur fyrir sextitinn í spaða.

Og það leiðir talið að *punktum fyrir tromplitinn ...*

## § 18 Langur tromplitur

Því lengri sem trompliturinn er, því fleiri verða tökuslagirnir. Þetta segir sig auðvitað sjálft, en við getum tekið dæmi til áréttingar. Berum saman þessar þrjár hendur:

♠	Á K D G
♥	9 7 5
♦	8 6 4
♣	4 3 2

♠	Á K D G 8
♥	9 7
♦	8 6 4
♣	4 3 2

♠	Á K D G 8 7
♥	9 7
♦	8 6
♣	4 3 2

Háspilapunktarnir eru 10 í öllum tilfellum, en slagafjöldinn í spaða-samningi eftir sem áður breytilegur. Sexliturinn gefur oftast nær tveimur slögum meira en fjórliturinn. Þennan mun verður einhvern veginn að meta til punkta. Hvernig er það gert?

**Punktar fyrir lengd í tromplitnum:** Þegar búið er að staðfesta lit sem tromp má bæta við 1 punkti fyrir fimmta spilið í litnum og síðan 2 punktum fyrir hvert spil umfram fimm. Sem sagt ...

<b>Fjórlitur</b>	=	enginn aukapunktur
<b>Fimmlitur</b>	=	einn punktur
<b>Sexlitur</b>	=	þrjú punktar
<b>Sjölitur</b>	=	fimm punktar

Skoðum nú aftur hönd suðurs úr dæminu á síðustu síðu ...

Suður á 16 HP þegar hann opnar á 1♠, en hönd hans batnar um 5 SP þegar makker hans styður spaðann. Suður fer úr 16 í 21 punkt og slíkt hefur auðvitað áhrif á sagnir hans:

Því fleiri punktar, því fleiri slagir.

<b>Suður</b> <sup>16 HP</sup>		
♠	Á K G 9 7 2	3 SP
♥	Á 9 4	
♦	5	2 SP
♣	Á 6 5	

## § 19 Styrkur í geim

Punktarnir eru mælikvarði á styrk handar. Háspilapunktarnir meta slagkraft háspilanna, en skiptingarpunktarnir meta gildi þess að geta trompað og kosti þess að eiga langan tromplit. Í grand er ekkert hægt að trompa og því eru aðeins taldir háspilapunktur þegar grand er spilað.

Beint samband er á milli punktafjöldans og slagafjöldans. Með öðru orðalagi: það ræðst af sameiginlegum styrk sóknarhandanna tveggja hversu marga slagi er að jafnaði hægt að taka.

Hvað þarf (að jafnaði) góð spil til að vinna geimsögn? Reynslan kennir að ekki borgar sig að reyna við geimsögn nema eiga tilskilið lágmörk í punktum. Viðmiðunin er þessi:

3G	9 slagir	=	<b>25</b> háspilapunktur (HP)
4♥	10 slagir	=	<b>26</b> punktar—bæði HP og SP
4♠	10 slagir	=	<b>26</b> punktar—bæði HP og SP
5♣	11 slagir	=	<b>29</b> punktar—bæði HP og SP
5♦	11 slagir	=	<b>29</b> punktar—bæði HP og SP

HP	SP	Norður 6+3=9
2		♠ D 10 8
	3	♥ 5
1		♦ G 8 4 3 2
3		♣ K 9 8 7

HP	SP	Suður 16+5=21
8	3	♠ Á K G 9 7 2
4		♥ Á 9 4
	2	♦ 5
4		♣ Á 6 5

Norður	Suður
—	1 ♠
2 ♠	4 ♠
pass	

Sameiginlega eiga NS 30 punkta miðað við spaða sem tromp, en þurfa 26 til að reyna við 4♠.

Í reynd fást 11 slagir með því að trompa tvö hjörtu í blindum.

## § 20 Bútur eða geim

Tilgangur sagna er í grundvallaratriðum tvíþættur: að finna góðan tromplit og ákveða slagafjöldann. Hver einasta sögn verður því að veita einhverjar upplýsingar um *skiptingu* handarinnar (svo hægt sé að finna nothæfan tromplit) og *styrk* handarinnar (til að hægt sé að áætla slagafjöldann).

Í Standard-kerfinu lofar opnun á  $1\heartsuit$  minnst fimm spilum í hjarta og styrk á bilinu 12-20 HP. Með stuðning við hjartað (þrjú spil) og 6-10 punkta (bæði HP og SP) hækkar svarhönd í  $2\heartsuit$ . Þá er tromplitur fundinn og næsta verk að kanna möguleika á geimsögn— $4\heartsuit$ . Opnari *endurmetur* spilin sín, bætir við skiptingarpunktum og reiknar út hvort sameiginlegur styrkur nái 26 heildarpunktum. Sé svo, er rétt að reyna geim, annars er best að láta **bút\*** duga. Lítum enn á upphafs-dæmið:

HP	SP	Norður $6+3=9$
3		♠ K 7 5 2
3		♥ K 10 4
		♦ 9 7 6 3 2
	3	♣ 8
HP	SP	Suður $17+5=22$
	1	♠ 6 4
7	3	♥ Á D G 9 6 3
6	1	♦ Á D
4		♣ Á 9 3

Suður gefur og opnar á  $1\heartsuit$ . Hann á 17 HP. Norður er með stuðning og 9 punkta (6 HP og 3 SP fyrir einspilið í laufi). Norður hækkar því  $1\heartsuit$  í  $2\heartsuit$ . Með sögninni lofar hann 6-10 punktum. Nú getur opnari *endurmetið* styrk sinn í því ljósi að tromplitur er fundinn. Hann bætir við skiptingarpunktum: 1 fyrir tvíspilið í spaða, 3 fyrir sexlitinn í hjarta og 1 fyrir

tvíspilið í tígli. Heildarstyrkur suðurs er þá kominn í 22 punkta. Suður veit að makker á minnst 6 punkta, þannig að saman eiga þeir ekki minna en 28 ( $6+22$ ). Hann segir því óhikað  $4\heartsuit$ .

\* Þeir samningar sem ekki gefa 100 stig eru kallaðir BÚTAR eða STUBBAR.

## § 21 Háspil í stuttlitum

Sú spurning liggur í loftinu hvernig meta skuli *stök háspil* og *háspil önnur*. Til dæmis blankan kóng eða drottningu aðra. Á að leggja saman punktana fyrir háspilið og stuttlitinn?

Svarið er óþægilegt: Stundum og stundum ekki.

HP	SP	Norður	4+3=7
4		♠	K G 5 2
		♥	5 4 3
2	3	♦	D
		♣	9 7 4 3 2
HP	SP	Suður	16+1=17
3	1	♠	D G 10 9 7
3	2	♥	K
8		♦	Á K G 8 3
2	1	♣	D 5

Spaði er tromp í dæminu hér til hliðar. Hvers virði er ♥K suðurs?

Kóngurinn mun augljóslega falla dauður undir ás varnarinnar og skilar því engu hlutverki sem háspil. Á hinn bóginn vinnur einspilið sitt verk með því að gera sagnhafa kleift að trompa næsta háhjarta varnarinnar.

Væri hjarta blinds ♥DG2 myndi kóngurinn nýtast sem háspil til að byggja upp slagi á ♥DG, en þá ekki sem einspil.

Í **stuttu máli**: Það er alls óvíst (og í reynd ólíklegt) að stök háspil komi að gagni *bæði* sem háspil og sem einspil. Nema stakur ás. Ásinn stendur alltaf fyrir sínu og svo má trompa næst, þannig að einspilið vinnur líka sitt verk. Hið sama má segja um ás annan og kóng annan. Í þeim tilvikum er bæði talið fyrir háspilið og stuttlitinn, en ekki ef um er að ræða Dx og Gx.

**Reglan er þá þessi:**

Þegar um er að ræða einspilin **K**, **D**, eða **G** og tvíspilin **Dx**, **Gx**, **DG**, **KD** eða **KG**, eru ekki taldir punktar bæði fyrir háspilið og stuttlitinn. Hærra gildið er látið ráða.



## § 22 Áskorun

Reynslan kennir að minnst 26 punkta þurfi til að reyna við 10 slagi í trompsamningi, svo sem geimsögn í hjarta og spaða. En hvernig fæst víska fyrir nægum styrk? Það er einfalt reikningsdæmi.

- (a) Opnun á 1♥ sýnir 12-20 HP.
- (b) Hækkun svarhandar í 2♥ sýnir 6-10 punkta (HP og SP).
- (c) Nú bætir opnari við skiptingarpunktum og segir ...

PASS ... með lágmarksopnun ... 13-16 punkta.

4♥ ... með hámarksopnun ... 19+ punkta.

3♥ ... með miðlungsopnun ... 17-18 punkta.

Markalínan milli flokkanna þriggja er ekki alveg skýr og býður upp á nokkurt spilamat, en alla vega er ljóst að opnari passar ef hann á undir 16 punktum og fer beint í geim með 20 eða meira. Ef hann liggur þarna á milli—frá góðum 16 upp í lélega 19—þá gefur hann **áskorun** með 3♥. Svarhönd ber þá að hækka í geim með hámark: (8)9-10 punkta, en passa með lágmark: 6-7(8).

HP	SP	Opnari	Svarhönd	HP	SP
6	1	♠ Á D 8 7 4	♠ K 9 3	3	
	2	♥ 6	♥ Á 10 9 2	4	
6		♦ Á D 10	♦ G 9 8 3	1	
3		♣ K 8 6 2	♣ 9 7		1
		18 punktar	9 punktar		
		1♠ = 12-20 HP	2♠ = 6-10 punktar		
		3♠ <sup>1)</sup> = 17-18 punktar	4♠ <sup>2)</sup> = 9-10 punktar		
		pass			
		1) áskorun í geim			
		2) áskorun tekið			

## § 23 Að taka trompin – eða ekki

Í trompsamningi vaknar gjarnan sú spurning hvort skynsamlegt sé að aftrompa mótherjana eða bíða með það. Algilt svar er ekki til, en þó má leggja leiðbeinandi línur: Yfirleitt er rétt að taka trompin ef sagnhafi þarf ekki sjálfur að trompa á *styttri* höndina.

**Norður** 9+0=9

♠ D 10 6

♥ 8 6 2

♦ Á 7 5 4

♣ D G 5

**Suður** 14+4=18

♠ Á K 9 8 7

♥ 9 5

♦ 2

♣ Á K 9 8 3

**Norður**

—

2 ♠ = 6-10 P

4 ♠ = 9-10 P

**Suður**

1 ♠ = 12-20 HP

3 ♠ = 17-18 P

pass

Útspil: ♦K.

Hér borgar sig að drepa á ♦Á og spila strax trompi í þeim tilgangi að aflúsa vörnina áður en laufslagirnir eru teknir. Ekkert vinnst við það að stinga tígul heima, þar sem trompin eru fleiri.

Á hinn bóginn:

**Norður** 9+1=10

♠ Á G 8

♥ 4 2

♦ Á 7 5 4 3

♣ 10 6 4

**Suður** 15+3=18

♠ K D 10 9 7

♥ Á D 5 3

♦ 2

♣ Á 3 2

Sömu sagnir og sama útspil—♦K.

Besta áætlunin er nú að spila hjarta í öðrum slag og svína ♥D. Í framhaldinu verður meginverkefni sagnhafa að trompa hjartasmáspilin í borði. Þá fást *sjö* slagir samtals á spaða og þar með 10 eða 11 í allt, eftir því hvernig hjarta-svíningin fer.

Þetta er sem sagt dæmi um það að bíða með tromptökuna af því að sagnhafi þarf sjálfur að nota trompin á *styttri* hendinni til að stinga tapspil.

## § 24 Útspilsreglan „ofan af röð“

Til að verða gjaldgengur spilari þarf að ná tökum á öllum þremur þáttum íþróttarinnar—sögnum, úrspili sagnhafa og vörn. Vanda-sömust er vörnin og fyrir því liggja ýmsar ástæður. Ein er sú að vörn byggist á *samvinnu*. Sagnhafi rær einn á báti og þarf ekki að hafa áhyggjur af því að afvegaleiða makker, en í vörn er nauðsynlegt að *skiptast á upplýsingum* svo hægt sé að vera samstíga í öllum aðgerðum. Varnarspilarar „tala saman“ með því að fylgja ákveðnum reglum, til dæmis hvernig *spilað er út frá hinum ýmsu litasamsetningum*.

Segjum sem svo að útspilarinn sé með K-D-G í laufi og ætli sér að spila þar út. Frá hans bæjardyrum eru öll háspilin jafngild og af þeim sökum gæti hann byrjað á hverju þeirra sem er—gosa, drottningu eða kóng.

	<b>Blindur</b>	
	♣ 10 6 2	
<b>Útspilari</b>		<b>Makker</b>
♣ K D G		♣ 9 5 4 3
	<b>Sagnhafi</b>	
	♣ Á 8 7	

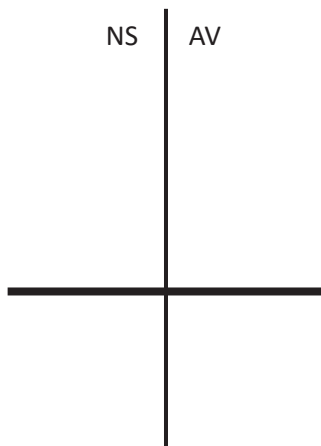
Augljóslega skiptir engu máli fyrir vörnina hvaða háspil kemur út: þegar sagnhafi hefur tekið á ásinn sinn opnast fyrir tvo fríslagi í vörninni. Þetta veit útspilarinn, en sé engri reglu fylgt þá hefur makker hans ekki hugmynd um stöðuna. Til að hjálpa makker að átta sig verður að fylgja reglu. Útspilsreglur eru margar, en ein sú mikilvægasta er að spila *hæsta spilinu frá háspilaröð*. Þá lofar útspilið næsta spili fyrir neðan, en neitar því fyrir ofan.

<b>Á</b> K ...	ásinn út	<i>Ekki skiptir máli hversu mörg spil eru í</i>
<b>K</b> D ...	kóngurinn út	<i>litnum fyrir neðan, reglan er sú sama</i>
<b>D</b> G ...	drottningin út	<i>—að spila ofan af röð.</i>
<b>G</b> 10 ...	gosinn út	
<b>10</b> 9 ...	tían út	<i>Þriðja spilið í röðinni er ekki nauðsynlegt.</i>

## § 25 Útreikningurinn

Umgjörð leiksins er svokölluð **rúberta**,\* en rúberta klárast þegar annað parið nær tveimur geimum. Þá er gert upp. Verðlaunastig fyrir að „taka út“ (rúbertuna) eru 500 hafi mótherjarnir náð einu geimi á móti, annars 700. Geim fæst fyrir að vinna samning sem gefur 100 stig eða meira, en auk þess er hægt að sækja geim í áföngum með því að safna stubbum þar til 100 stigum er náð.

Bókhaldið er fært á kross eins og sýndur er hér til hliðar. Lóðréttan línun skilur á milli paranna tveggja, en láréttu strikið gerir greinarmun á þeim stigum sem telja upp í geim—þau stig koma fyrir *neðan strik*—og öðrum tilfallandi stigum, til dæmis fyrir yfirlagi eða fyrir að taka mótherjana niður, en öll slík aukastig eru færð fyrir *ofan strik*.



Refsingin fyrir að tapa spili er 50 stig fyrir hvern vanslag **utan hættu**, en 100 stig á vanslag **á hættu**. Þar kemst „á hættu“ þegar það fær fyrra geimið sitt. (Rökréttara væri að segja „í hættu“ eða „á hættusvæði“ en það er orðin málvenja að segja „á hættu“. Enska orðið er „vulnerable“.)

**Stigin fyrir slagina:** Í bók sagnhafa eru sex slagir, en stigin fyrir hvern slag umfram sex eru þessi:

**Láglitir** = 20 stig á slag umfram sex

**Hálitir** = 30 stig á slag umfram sex

**Grand** = 40 stig fyrir 7. slaginn (eitt grand), 30 fyrir næstu slagi

---

\* Uppruni orðsins „rúberta“ er óljós, en sennilega er þó um hljóðlíkingu að ræða frá enska heitinu, sem er „rubber“. Ekki þar fyrir, rökrétt skýring á enska heitinu er engin—tengslin við gúmmí eru alla vega ekki augljós.

## § 26 Rúbertubrids

### Dæmigerð rúberta:

- (1) Suður spilar 2♠, vinnur þrjá.
- (2) Vestur spilar 4♥ og fær yfirslag.
- (3) Norður spilar 3G, einn niður.
- (4) Austur spilar 3♦, þrjá niður.
- (5) Vestur spilar 1G, slétt staðið.
- (6) Austur spilar 3♣ og fær tíu slagi.
- (7) AV fá 700 í geimbónus.
- (8) AV vinna rúbertuna með 630.
- (9) Deilt með 100, hækkað/lækkað.

NS	AV +6 <sup>9)</sup>
	700 <sup>7)</sup>
	20 <sup>6)</sup>
300 <sup>4)</sup>	50 <sup>3)</sup>
30 <sup>1)</sup>	30 <sup>2)</sup>
60 <sup>1)</sup>	120 <sup>2)</sup>
	40 <sup>5)</sup>
	60 <sup>6)</sup>
samtals 390	samtals 1020
mismunur =	+ 630 <sup>8)</sup>

### Skýringar:

- (1) Stigin fyrir sagða sögn eru færð fyrir neðan strik, en yfirslagurinn fyrir ofan. NS eiga nú 60 í bút.
- (2) Fyrsta geimið. Geimstaðan er táknuð með því að *strika undir* töluna og líka það sem andstæðingarnir hafa áunnið sér, ef eitthvað er. Nýja strikið merkir að bæði pör byrja með hreint borð. Bútur NS er þar með *ónýtur sem áfangi í geim*.
- (3) Gjaldið fyrir að tapa spilum *utan hættu* er 50 á vanslag, sem færast fyrir ofan strik hjá mótherjunum.
- (4) *Á hættu* kostar hver vanslagur 100-kall.
- (5) Nú eiga AV 40 í bút á síðara geimi.
- (6) AV taka út rúbertuna með því að fá 60 í viðbót við 40 og þar með 100 stig. Tími til að gera upp.
- (7) Verðlaunastig AV eru 700 úr því að NS höfðu ekki náð geimi.
- (8) Tölur beggja para eru lagðar saman (bæði fyrir ofan og neðan strik) og mismunurinn fundinn.
- (9) Tvö núll eru tekin aftan af og hækkað og lækkað í heila tölu (650 væri hækkað í 7, en 640 lækkað í 6).

## § 27 Opnun á láglit

Samkvæmt Standard-kerfinu lofar opnun á hálit (1♥ og 1♠) fimm spilum í viðkomandi lit. Þægindin af því eru augljós: svarhönd þarf ekki nema þrjú spil til að taka undir litinn. En allt kostar sitt. Hvað á til dæmis að gera með hönd eins og þessa ...

### OPNARI

♠ Á K G 5  
♥ G 10 9 6  
♦ Á 6 2  
♣ 10 3

Spaðinn er augljóslega besti liturinn, en samt sem áður einungis 4-litur og því má ekki segja litinn strax. Spilin eru eigi að síður nógu sterk til að hefja sagnir og þá er reglan sú að opna á *lengi láglit*, sem í þessu tilviki er tígull.

Með öðrum orðum: Opnun á láglit—1♣ og 1♦—lofar ekki nema þremur spilum í viðkomandi lit. Oft er vissulega um lengri lit að ræða, en svarhönd verður að gera ráð fyrir því versta og styður því helst ekki nema eiga minnst 5-lit á móti. Þess í stað meldar svarhönd sinn besta lit á fyrsta þrepi, sem getur verið fjórlitur.

Svarhönd myndi segja 1♥ við opnun á makkers á 1♦—ekki 2♦. Þannig finnst 4-4 samlega í hjarta, sem er ágætur tromplitur.

### SVARHÖND

♠ D 4 2  
♥ Á 8 3 2  
♦ K 8 5 4  
♣ G 5

-----

### Skilgreining:

Ef ekki er hægt að opna á hálit er byrjað á 1♣ eða 1♦ eftir því hvor liturinn er lengri. Í versta falli er um þrítit að ræða. Af því leiðir að svarhönd þarf helst fimm-spila stuðning til að taka strax undir láglitaropnun makkers.

<b>opnun 1♣</b>	= minnst 3-litur í laufi	12-20 HP
<b>opnun 1♦</b>	= minnst 3-litur í tígli	12-20 HP

## § 28 Nýr litur svarhandar

Opnun á einum í lit getur verð mjög sterk, allt upp í 20 HP. Þess vegna verður svarhönd að halda sögnum lifandi með tiltölulega veik spil—annars gæti geimtækifæri farið forgörðum. Viðmiðunin er sú að svara niður í 6 punkta.

En hvernig á að svara?

Best er að styðja strax lit makkers ef hægt er, en annars verður að tefla fram nýjum lit. Sagnir eru jú leit að tromplit, fyrst og fremst. Fyrsta svar á nýjum lit er skilgreint þannig:

**Litarlengd:** Svar á nýjum lit lofar aðeins *fjórum spilum* í sögðum lit. Af því leiðir að opnari verður að eiga fjórlit til að styðja, enda þarf alltaf tryggingu fyrir 8-spila samlegu.

**Styrkur:** Ef svigrúm er til að svara á *fyrsta þrepi* (einn-yfir-einum) þarf ekki meira en 6 HP. Sé nauðsynlegt að fara upp á *annað þrep* (tveir-yfir-einum) verður styrkurinn að vera meiri, alla vega 8 HP með langan lit, en ef liturinn er styttri verða punktarinnir að vera nógu margir til að tryggja geim á móti lágmarksopnun—12+ HP. \*

**Einn-yfir-einum** (1♣–1♠) = 4-litur+ og 6+ HP

**Tveir-yfir-einum** (1♠–2♣) = 4-litur+ og 12+ HP ...  
eða ... 6-litur+ og 8-11 HP

Spaði er hærri litur en lauf og því getur svarhönd sagt 1♠ við 1♣, en verður að segja 2♣ við 1♠ til að koma laufinu á framfæri.

(Innan sviga er rétt að taka eftir muninum á þessum byrjunum: 1♠–2♣ og 1♣–2♠. Svárið 2♠ við 1♣ er *stökksögn* og sýnir mun sterkari spil.)

---

\* Plús-táknið þýðir hér „eða meira“.

## § 29 Einn-yfir-einum

Það er grundvallarregla að svara fyrst í lengsta lit, en með tvo fjórliti er byrjað á þeim lægri. Þannig nýtist sagnrýmið best:

<b>OPNARI</b> ♠ 6 4 ♥ Á D 5 4 ♦ G 7 6 ♣ Á D G 3	opnari    svarhönd 1 ♣        1 ♥ 2 ♥        pass	<b>SVARHÖND</b> ♠ Á G 10 2 ♥ G 10 9 6 ♦ 9 3 ♣ 10 9 2
---	---	--

Spil svarhandar eru hálf slöpp, en skyldan kallar. Réttu svarið er 1♥, ekki 1♠. Víst er freistandi að nefna spaðalitinn fyrst, enda spaðinn skárri en hjartað, en það gæti skapað alls kyns vandamál síðar. Hér finnst hjartasamlegan í hveli og málið er afgreitt. En ef svarhönd byrjar á spaðanum verður opnari að segja 2♥ til að koma litnum í umferð. Og það er ekki hættulaust, því alls ekki er öruggt að spila-legur tromplitur finnist. Spil svarhandar gætu verið önnur ...

<b>OPNARI</b> ♠ 6 4 ♥ Á D 5 4 ♦ G 7 6 ♣ Á D G 3	opnari    svarhönd 1 ♣        1 ♠ 2 ♥        ?	<b>SVARHÖND</b> ♠ Á G 10 2 ♥ 9 8 6 ♦ D 9 3 ♣ 10 9 8
---	--	---

Opnari ætti að segja 1G við 1♠. Hærra má ekki fara í þessu dæmi.

- (1) Svarað er fyrst í lengsta lit.
- (2) Með tvo fjórliti er byrjað á þeim lægri.
- (3) Afleiðing af (1) og (2) ...

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♠
1 G	2 ♥ = FIMM+♠ & 4+♥



## § 30 Að frispila lit

Suður verður sagnhafi í 2♥ eftir hæverskar sagnir:

Norður	Suður
1 ♠	1 ♥
2 ♥	pass

Vestur kemur út með ♠D, vörnin tekur tvo slagi á litinn og skiptir yfir í lauf.

Sagnhafi er heppinn með leguna og getur tekið alla slagina sem eftir eru. Hvernig?

<b>Blindur</b>	
♠ 6 5	
♥ Á 5 4 3	
♦ Á 10 8 7 5	
♣ Á 6	
<b>Vestur</b>	<b>Austur</b>
♠ <u>D</u> G 10 4	♠ Á K 9 3
♥ G 9	♥ D 10
♦ D 4 2	♦ G 9 6
♣ K 10 8 2	♣ D 7 5 4
<b>Sagnhafi</b>	
♠ 8 7 2	
♥ K 8 7 6 2	
♦ K 3	
♣ G 9 3	

**Lausn:** Upp með ♣Á (snjallt), trompin tekin með tveimur efstu, síðan er farið í tígulinn: ♦K tekinn, svo ♦Á, þriðja tíglinum spilað og trompað. Báðir mótherjar fylgja lit alla leið. Sagnhafi trompar þriðja spaðann í borði, spilar frítígulunum ♦10-8 og hendir ♣G-9 heima. Þetta gefur honum 11 slagi.

Heppinn með leguna, sögðum við. Í hverju fólst sú heppni? Jú, trompið kom í tvo efstu (féll sumsé 2-2) og tígullinn brotnaði 3-3. Líkur á þessu tvennu eru sáralitlar (rétt rúmlega 14%).

Bridsspilarar læra fljótt að þekkja helstu skiptingalíkur. Þegar vörnin á til dæmis fjögur spil í lit (eins og gildir um trompið hér) getur liturinn skipst á þrennan hátt: 4-0, 3-1 og 2-2. Útreiknaðar líkur eru þessar:

**3-1 = 50%**

**2-2 = 40%**

**4-0 = 10%**

## § 31 Krafa og geimkrafa

Fyrsta svar í nýjum lit er **kröfusögn**, en kröfur eru sagnir sem ekki má passa. Sumar sagnir krefja makker aðeins um eitt svar, aðrar eru meira afgerandi, til dæmis kröfur í geim, en þá má ekki passa fyrr en sagnir hafa náð einhverri geimsögn.

Hvernig veit maður hvort sögn er krafa eða ekki?

Það er að hluta til lærdómsmál og að hluta til rökrétt. Skoðum svarið á nýjum lit á fyrsta þrepi. Það er skilgreint sem sex háspilapunktar *eða meira* (6+ HP). Með öðrum orðum—ekkert *þak* er á punktafjöldanum. Svarhönd getur þess vegna verið með alla vasa fulla af punktum, en ákveðið að byrja rólega til að heyra óþvingaða sögn. Opnari má því alls ekki loka á svarhönd með passí. Hann verður að halda sögnum lifandi, þrátt fyrir lágmarksopnun. Á hinn bóginn er punktaramminn fyrir einfalda hækkun í hálit „lokaður“—hækkun á 1♥ í 2♥ sýnir 6-10 punkta, hvorki meira né minna. Það þýðir að opnari er þar og þá í stakk búinn til að meta hvort spilið þoli geimsögn eða ekki. Því er sögnin ekki krafa.

### Hið tvíræða svar á tveimur ...

Svar á öðru þrepi í nýjum lit—tveir-yfir-einum—er skilgreint sem *annað hvort* 8-11 HP og minnst sexlitur, *eða* 12+ HP og alla vega fjórlitur (sbr. §28).

Hvers vegna þarf að gera þennan greinarmun?

Það hangir saman við kröfuhugtakið. Ef svarhönd á langlit og styrk á bilinu 8-11 HP er liturinn endurmeldaður í næsta hring:

opnari	svarhönd
1 ♠	2 ♣
2 x	3 ♣ = langlitur, 8-11 HP, EKKI krafa

Allar aðrar sagnir en 3♣ (ítrekun á svarlitnum) sýna þá hina gerðina af svarhöndum—minnst 12 HP og eru *kröfur í geim*.

## § 32 Svar á grandi

Frumskylda svarhandar er að taka undir lit makkers ef hægt er, en nefna annars nýjan lit til sögunnar. Til að melda nýjan lit á fyrsta þrepi þarf einungis 6+ HP, en ef fara þarf upp á annað þrep verður styrkurinn að vera meiri—oftast 12+ HP. Stundum lendir svarhönd í vandræðum með að virða þessi skilyrði ...

Ef makker opnar á 1♣ er vandalaust að svara með 1♦. Svárið lofar bara 6+ HP. En hvað á að gera á móti opnun á 1♥? Ekki er hægt að styðja með tvíspil í hjarta og því virðist fullkomlega eðlilegt að láta vita af tíglinum—melda 2♦.

### SVARHÖND

♠ D 7 3  
♥ G 3  
♦ D G 10 7 2  
♣ K 9 4

En það má ekki, því spilin eru *of veik* til að fara upp á annað þrep í nýjum lit. Hvað á þá að gera?

Melda **EITT GRAND**.

**Svar á 1G við láglit sýnir 6-10 HP og neitar lit sem hægt væri að segja á fyrsta þrepi. Á móti hálit getur grandsvarið teyg sig upp í 12 HP (6-12) og þá verður opnari að segja aftur.**

Dæmi um fyrsta svar. Makker opnar í öllum tilfellum á 1♣.

- (a) ♠G986 ♥K97 ♦K98 ♣876 svar ... 1♠  
(b) ♠KD87 ♥DG65 ♦G3 ♣1072 svar ... 1♥  
(c) ♠D10962 ♥KG97 ♦3 ♣D76 svar ... 1♠  
(d) ♠G87 ♥K86 ♦1076 ♣KD64 svar ... 1G

- (a) Skylda að sýna hálit, jafnvel lélegan fjórlit.  
(b) Byrjað á lægri lit með 4-4 („up-the-line“).  
(c) Alltaf svarað fyrst í lengsta lit.  
(d) Hér er engan lit hægt að segja á fyrsta þrepi, þannig að grandsvarið beinlínis *lofar* stuðningi við laufið.

## § 33 Grandsvarið – dæmi

Svarið á einu grandí veitir misnákvæmar upplýsingar eftir því hver opunarliturinn er. Skoðum hverja einstaka stöðu fyrir sig:

### (1) Svar á 1G við laufopnun 1♣—1G

Þá er vitað að svarhönd er með 4-5 lauf, því annars væri einhvers staðar til annar fjórlitir að melda. Reyndar telst ekki glæpsamlegt að segja 1G með lélegan fjórlit í tígli, en þá verður svarhönd að eiga fjögur lauf líka. Styrkurinn er 6-10 HP og sögnin er *ekki krafa*.

Dæmi ♠K32 ♥DG6 ♦1098 ♣K854

### (2) Svar á 1G við tígulopnun 1♦—1G

Nú er ekki endilega um dulinn tígulstuðning að ræða. Svarhönd einfaldlega neitar hálit, en gæti átt lengd í laufi og lítið í tígli, jafnvel bara tvílit. Styrkurinn er 6-10 HP og sögnin er *ekki krafa*.

Dæmi ♠D87 ♥K102 ♦32 ♣DG986

### (3) Svar á 1G við hjartaopnun 1♥—1G

Þá er á hreinu að svarhönd á ekki 6-10 punkta með hjartastuðningi (mest tvílit) og ekki fjórlit í spaða. Styrkurinn er nú 6-12 HP og sögnin er *krafa*—svokallað „kröfugrand“.

Dæmi ♠G86 ♥102 ♦KG4 ♣D9862

### (4) Svar á 1G við spaðaopnun 1♠—1G

Nú er það eitt vitað um svarhöndina að ekki er fyrir hendi stuðningur við spaðann. Að öðru leyti getur skiptingin verið með ýmsu móti, jafnvel gæti svarhönd lumað á löngum lit. Styrkurinn er 6-12 HP og sögnin er *krafa*.

Dæmi ♠9 ♥G732 ♦DG9872 ♣K4

## § 34 Kröfugrand við hálit

Líta má á grandsvar við hálit sem eins konar brú upp á annað þrep. Til að melda strax nýjan lit á öðru þrepi þarf annað hvort sterk spil, ellegar góðan langlit ef styrkurinn er minni. Þegar ekki er hægt að uppfylla þessi skilyrði er svarað á 1G. Svarið sýnir fyrst og fremst punkta (6-12 HP), en ekki endilega jafna skiptingu (grandskiptingu). Með tilliti til þess er skynsamlegt að láta sögnina vera *kröfu*—gera opnara skylt að segja aftur. Þannig fær svarhönd tækifæri síðar til að lýsa skiptingunni.

Makker opnar á 1♠ og þitt er að svara með þessar hendur:

### SVARHÖND-1

♠ 9  
♥ G 7 3 2  
♦ D G 9 8 7 2  
♣ K 4

opnari svarhönd-1  
1 ♠ 1 G = 6-12 HP, krafa  
2 ♣ 2 ♦ = langur tígull, 6-7 HP  
...

### SVARHÖND-2

♠ 10 3  
♥ K 6  
♦ K G 10 8 7 3 2  
♣ K 9

opnari svarhönd-2  
1 ♠ 2 ♦ = (8)12+ HP  
2 ♥ 3 ♦ = langlitur, 8-11 HP  
...

### SVARHÖND-3

♠ D 3  
♥ G 9 6  
♦ Á K G 7 2  
♣ K D 4

opnari svarhönd-3  
1 ♠ 2 ♦ = (8)12+ HP  
2 ♥ 2 G = krafa í geim, 12+ HP  
...

- (1) Höndin er of veik í 2♦ beint og því byrjar svarhönd á 1G.
- (2) Með því að segja tvo og þrjá í svarlitnum sýnir svarhönd góðan sex- til sjölit og 8-11 HP—áskorun í geim.
- (3) Tveir-yfir-einum er geimkrafa nema svarhönd ítreki litinn.

## § 35 Hækkun í hálit

Það er forgangsmál svarhandar að styðja hálitaropnun makkers ef hægt er. Einföld hækkun (1♥-2♥) sýnir 6-10 punkta (HP + SP), en hvernig á að afgreiða sterkari hendur?

Reynslan kennir að 26 punkta (HP og SP) þurfi í tíu slaga samning í trompi, til að mynda geimsamningana 4♥ og 4♠. Opnun á einum í hálit (1♥ og 1♠) lofar 12+ HP og alla vega fimmlit. Á móti stuðningi er opunarhöndin minnst 13 punkta virði, því fimmta trompið er metið á einn punkt. Af því leiðir að 13 punktar duga svarhönd til að segja geim (13+13=26).

Sem sagt: Ef svarhönd á stuðning við hálit makkers og 13+ punkta, þá er rétt að spila geimsögn.

Í Standard-kerfinu er stökk í fjóra í hálit skilgreint sem góður tromp-stuðningur og 13-15 punktar, en *þar af í mesta lagi 10 háspila-punktar*. Skiptingin dregur styrkinn upp. Dæmigerð spil væru:

**opnari svarhönd**

1 ♠ 4 ♠

*Háspilapunktarnir eru 9, en skiptingin er 5 punkta virði, svo að styrkur ætti að vera nægur í 10 slagi.*

HP	SVARHÖND (14)	SP
3	♠ K 10 8 6 2 ♥ 7	1 3
2	♦ D 10 9 7 2	
4	♣ Á 8	1

**opnari svarhönd**

1 ♠ 3 ♠

*Með 11-12 punkta (þar af mest 10 í háspilum) er hálitur opnara hækkaður í þrjá, sem er áskorun í geim.*

HP	SVARHÖND (11)	SP
3	♠ K 10 8 6 ♥ 7 4	1
2	♦ D 10 9 7 2	
4	♣ Á 8	1

**opnari svarhönd**

1 ♠ 2 ♠

*Þetta er lúsvenjuleg hækkun á einum spaða í tvo, sem sýnir 6-10 punkta.*

HP	SVARHÖND (9)	SP
3	♠ K 10 8 ♥ 7 4 2	
2	♦ D 10 9 7	
4	♣ Á 8 7	

## § 36 Hækkun í láglit

Það er freistandi að álykta að stuðningur við láglit sé á sama báti og stuðningur við hálit, en svo einfalt er málið ekki. Í nútímalegri útfærslu af Standard-kerfinu er stokkið í þrjá með veik skiptingarspil, minnst fimmlit og 6-10 punkta (þó ekki meira en 7 HP). Annars er hækkað í tvo, sem er *kröfusögn*. Þetta heitir á ensku bridsmáli „inverted minor suit raises“, eða viðsnúin hækkun í láglitunum.

**Einföld hækkun:** 1♣—2♣ & 1♦—2♦ = 4-litur+ og 8+ HP - KRAFA

**Tvöföld hækkun:** 1♣—3♣ & 1♦—3♦ = 5-litur+ og 6-10 punktar

Fyrir þessu liggja ýmsar ástæður. Ein er sú að opnun á láglit lofar ekki nema þremur spilum í upphafi. Af því leiðir að svarhönd fer sér hægt í stuðningssögnum og leitast við að melda hálit fyrst ef hægt er. Önnur ástæða snýr að stigagjöfinni. Heila ellefu slagi þarf í láglitageimin (5♣ og 5♦) og oft kemur betur út að spila einfaldlega 3G þrátt fyrir gott fitt. Svarhönd er því treg til að teygja sig upp á fjórða þrep í fyrsta svari. Í þriðja lagi er oft hægt að taka „óbeint“ undir lafið með grandsvari.

### opnari svarhönd

1 ♣ 3 ♣

*Stökkstuðningur í þrjá lýsir yfir veikum skiptingarspilum, 6-10 punktum, en ekki meira en 7 HP.*

HP	SVARHÖND (8)	SP
	♠ 10 9 3	
	♥ 8	2
1	♦ G 10 5 4	
4	♣ K G 10 7 5	1

### opnari svarhönd

1 ♣ 2 ♣

*Með sterkari spil og stuðning er byrjað rólega á einfaldri hækkun. Sögnin er krafa, en ekki endilega krafa í geim.*

HP	SVARHÖND (13)	SP
2	♠ D 9 3	
4	♥ Á 2	1
1	♦ G 8 7	
4	♣ K G 10 7 5	1

Einföld hækkun í láglit er á ýmsan hátt sambærileg sögn við svar á nýjum lit á öðru þrepi—annað hvort geimkrafa (12+ HP), eða þá áskoron með 8-11 HP.

## § 37 Einföld hækkun í láglit

Einföld hækkun í láglit (1♣—2♣ & 1♦—2♦) er *annað hvort* geimkrafa eða áskorun. Hvernig er greint á milli?

Þannig:

opnari	svarhönd
1 ♣	2 ♣
2 X	3 ♣ = 8-11 HP, minnst fimmlitur, áskorun annað = 12+ HP, geimkrafa

Í **hnotskurn**: Ítreki svarhönd litinn í öðrum hring er um áskorun að ræða, en allar aðrar sagnir mynda kröfur í geim. Í slíkum tilfellum þarf ekki að vera um meira en fjórlit að ræða.

Þetta er augljóslega sama reglan og gildir eftir tvo-yfir-einum. Rifjum upp:

opnari	svarhönd
1 ♥	2 ♣ = tveir-yfir-einum
2 X	3 ♣ = 8-11 HP, góður sexlitur+, áskorun annað = 12+ HP, geimkrafa

Munurinn liggur eingöngu í því að með 8-11 HP nægir fimmlitur til að *styðja* láglit makkers, en til að tvímelda *nýjan* lit dugir ekkert minna en góður sexlitur.

SVARHÖND (10 HP)
♠ 8 7 3
♥ 7
♦ Á D 8 5 3
♣ K G 7 5

opnari	svarhönd
1 ♦	2 ♦
2 G	3 ♦ = áskorun

SVARHÖND (15 HP)
♠ Á G 8
♥ 7
♦ Á D 8 5 3
♣ K G 7 5

opnari	svarhönd
1 ♦	2 ♦
2 G	3 ♣ = geimkrafa



## § 38 Opnun á láglit – nánari skilgreining

Sé ekki hægt að vekja máls á fimm-spila hálit, segir kerfið að opna skuli á *lengri* láglit, sem er í versta falli þrílitur. En hvað á að gera með *jafn langa* lágliti—til dæmis 4-4 eða 3-3?

Flestir Standard-spilarar opna alltaf 1♦ með 4♣ & 4♦, og alltaf á 1♣ með 3♣ & 3♦. „Alltaf“ er reyndar stórt orð og það telst ekki höfuðglæpur að taka tillit til litargæða. Almennt borgar sig þó að fylgja þessum reglum nokkuð samviskusamlega—það léttir á framhaldinu í mörgum stöðum. Ein afleiðing er sú að opnun á tígli er marktækari litarsögn. Aðeins í einu tilviki þarf að vekja á 1♦ með þrílit: 4♠-4♥-3♦-2♣. Annars er alla vega um 4-lit að ræða.

♠ K 7 2
♥ Á 10
♦ D 7 6 5
♣ Á 9 8 2

með 4♣ & 4♦  
= opnun 1♦

♠ D 7 3
♥ K G 6 2
♦ Á D 2
♣ G 9 7

með 3♣ & 3♦  
= opnun 1♣

♠ Á G 8 7
♥ K D G 8
♦ 4 3 2
♣ D 3

með 4-4-3♦-2  
= opnun 1♦

**Framhaldið:** Úr því að opnun á láglit lofar ekki nema 3-4 fjórum spilum í upphafi sagna, blasir við að lengri lit verður að sýna með endurtekningu í næsta hring. Sagnröðin 1♦-1♥|2♦ myndi sýna fimm-spila tígul a.m.k. Stundum er þó hægt að gefa upp langan opunarlit *óbeint* með annarri sögn:

OPNARI
♠ 10 3
♥ Á 7
♦ K D 10 6 5
♣ K D 9 2

### opnari svarhönd

1 ♦    1 ♥  
2 ♣    ...

Opnari lofar alla vega 4-lit í laufi með 2♣ og *þar af leiðandi* 5-lit+ á tígli, enda reglan sú að byrja á *lengri* láglit. Með 4-4 í láglitunum myndi opnari segja grand í næstu sögn, frekar en 2♣.

## § 39 Tveir fimmlitir

Með tvo fimmliti er hagkvæmara að opna á *hærri* litnum og segja þann lægri síðar, ef þörf krefur. Gildir einu hverjir litirnir eru:

♠	D 9 7 5 3
♥	Á K G 5 2
♦	10
♣	Á 2

opnun 1♠

♠	K 6
♥	D G 10 7 3
♦	Á D 9 8 2
♣	D

opnun 1♥

♠	2
♥	K 8
♦	Á G 10 6 5
♣	Á K D 6 3

opnun 1♦

Í hverju er þessi svokallaða hagkvæmni fólgin?

Skoðum dæmi:

Með því að byrja á *hærri* litnum og nefna þann lægri til sögunnar síðar, veitir opnari svarhönd möguleika á að velja milli litanna tveggja á *sama þrepi*.

Í sagnröð (a) getur svarhönd einfaldlega passað 2♣, en myndi *breyta* í 2♦ með skárri tígul.

Opnari	Svarhönd
♠ K 7	♠ G 9 4 2
♥ 3	♥ D 9 7 6 2
♦ K D 10 5 3	♦ 8
♣ K G 9 7 4	♣ Á 10 3
(a) Sé byrjað á 1♦ þróast sagnir ...	
1 ♦	1 ♥
2 ♣	pass
(b) En ef byrjað er á 1♣ ...	
1 ♣	1 ♥
2 ♦	3 ♣
pass	

Þannig má spila báða liti á öðru þrepi. En sé byrjað á 1♣ og tígullinn sagður á eftir (b) verður svarhönd að fara þrepinu ofar til að geta spilað lauf. Og það er gæti verið meira en spilið þolir, enda lofar svar á fyrsta þrepi engum ósköpum.

## § 40 Að svína eða toppa?

### Norður

♠ Á G 2  
♥ 9 6 4 2  
♦ 8 4 3  
♣ D G 10

### Suður

♠ K 6 5 4 3  
♥ Á K  
♦ Á K 2  
♣ 8 7 5

Suður spilar 4♠.

Sagnir ganga stutt og laggott eftir bókinni: einn, tveir og fjórir spaðar. Vestur kemur út með ♣2, austur tekur fyrstu slagina á hæstráðendur tvo, en skiptir síðan yfir í ♦G. Suður drepur og klórar sér á bak við eyrað.

Vörnin hefur þegar tekið tvo slagi á ♣Á-K og mun óhjákvæmilega fá þann þriðja á tígul síðar meir. Engan má því gefa á tromp. Sagnhafi leggur niður ♠K, spilar svo að ♠Á-G og vestur fylgir smátt.

Á að svína gosanum eða stinga upp ás?

„Eight Ever, Nine Never,“ er sagt í bandarískum bridsskólum. Átt er við að rétt sé að svína fyrir drottningu með átta spil í lit á milli handanna, en toppa með níu spil.

### Norður

♠ Á G 2

### Vestur

♠ ? 9 8

### Austur

♠ ? 7

### Suður

♠ K 6 5 4 3

Hér á sem sagt að svína og ástæðan er þessi: Aðeins tvær stöður skipta máli: (a) ♠Dxx í vestur—þá heppnast að svína, eða (b) ♠Dx í austur—en þá heppnast að taka á ásinn (toppa). Fyrirfram er auðvitað sennilegra að ♠D sé í hópi þriggja spila en tveggja!

Í framhjálaupi er ágætt að stimpla inn að nokkuð góðar líkur eru á því að fimm spil varnarinnar skiptist jafnt:

3-2 = 68%

4-1 = 28%

5-0 = 4%

## § 41 HÁTT-LÁGT með tvíspil

Hugum aðeins að vörninni. Vestur kom út með *lauftvistinn* gegn 4♠ suðurs.

Hvers vegna?

Stutta svarið er tiltölulega einfalt: Einhvers staðar verður að spila út. Í fullkomnum heimi ætti útspilarinn alltaf fallega röð, en því fer víðsjarri að heimur varnarinnar sé fullkominn.

<b>Blindur</b>		
♠	Á G 2	
♥	9 6 4 2	
♦	8 4 3	
♣	D G 10	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠	D 9 8	♠ 10 7
♥	D 10 3	♥ G 8 7 5
♦	D 7 6 5	♦ G 10 9
♣	9 6 2	♣ Á K 4 3
<b>Sagnhafi</b>		
♠	K 6 5 4 3	
♥	Á K	
♦	Á K 2	
♣	8 7 5	

Það verður að gera fleira en gott þykir og hér velur vestur að spila út frá þremur hundum í laufi. Hann gæti eins spilað út frá drottningunum í rauðu litunum, en laufið er áhættuminna. En því velur hann *tvistinn*, frekar en sexuna eða níuna?

Jú, til að segja makker eitthvað um LENGÐ litarins. Reglan er sú að spila *hærra spilinu frá tvílit*, annars þriðja eða fimmta hæsta með þrjú og fleiri spil.

	<b>Norður</b>	
	♣ D G 10	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♣ 9 2		♣ Á K 6 4 3
	<b>Suður</b>	
	♣ 8 7 5	

Ef staðan væri þessi myndi vestur byrja á níunni. Þá er auðvelt fyrir austur að taka tvo efstu og láta makker trompa þriðja laufið.

## § 42 Opnun á EINU GRANDI

Venjuleg litaropnun verður að teljast fremur ónákvæm; styrkurinn frá 12 hápunktum upp í 20, og skiptingin alla vega, bæði jöfn og ójöfn. Opnun á 1G er af öðru sauðahúsi. Sú sögn er þröngt skilgreind, bæði hvað varðar styrk og skiptingu:

**Opnunin 1G**  
**15-17 HP og jöfn skipting**  
(jöfn skipting er: 4-3-3-3, 4-4-3-2 & 5-3-3-2)

Dæmi um grandopnanir:

♠ **K G 3**  
♥ **K D 10 4**  
♦ **Á G 8**  
♣ **K 9 8**  
**1G=17 HP, 4333**

♠ **Á 6 3**  
♥ **Á G 4 2**  
♦ **K G 6 5**  
♣ **K 4**  
**1G=16 HP, 4432**

♠ **G 10 6**  
♥ **Á D**  
♦ **K 6 2**  
♣ **Á G 8 7 3**  
**1G=15 HP, 5332**

Þessar skiptingar eru leyfilegar í grandinu. Höndin til vinstri sýnir jöfnustu dreifingu spilanna (mestu grandskiptinguna), sem er einn fjórlitur og þrjú spil í hverjum hinna litanna. Næstmesta grandskiptingin samanstendur af tveimur fjórlitum, þrílit og tvílit (eins og höndin í miðið). Loks er leyfilegt að opna á grandu með fimm-spila *lágglit* ef hinir litirnir dreifast jafnt. Með fimmlit í spaða og hjarta er betra að opna á litnum, þrátt fyrir 15-17 HP.

Aldrei nokkurn tíma er opnað á grandu með einspil eða eyðu, en hins vegar er hugsanlegt að luma á lélegum sex-spila lágglit ef styrkurinn er að miklu leyti í tvíspilunum. Til dæmis er engin goðgá að vekja á 1G með ...

♠K4 ♥ÁD ♦D108763 ♣KG8

Eins má stelast til að opna á grandu með 5-4-2-2, svo sem ...

♠Á10 ♥KG ♦DG83 ♣KD543

## § 43 Þrjú grönd – eftirlæti allra

Um 3G gildir hið sama og sagt var um Rómarborg til forna: þangað liggja allar leiðir. Greiðfærasta leiðin er eftir opnun á einu grand. Ef svarhönd er með jafna skiptingu á móti byggist framhaldið á einfaldri samlagningu punkta. Reynslan kennir að sameiginlegur styrkur í 3G þurfi að vera alla vega 25 HP. Svarhönd leggur sína eigin punkta við þekktan styrk opnara og meldar eftir því ...

### SVÖR við 1G með JAFNA skiptingu

<b>pass</b>	=	0-7 HP
<b>3G</b>	=	10-15 HP
<b>2G</b>	=	8-9 HP

Opnari á alla vega 15 HP, þannig að 10 HP á móti duga til að segja 3G (10+15=25).

Eigi svarhönd 7 HP eða minna, er aldrei nægur styrkur, því opnari á mest 17 HP (7+17=24). Því er rétt að passa með 0-7 HP.

Liggi svarhönd þarna á milli, með 8 eða 9 HP, gæti verið styrkur í geim ef makker á hámarksgrand—17 HP eða „góða“ 16. Þá er gefin áskorun með 2G.

♠	D 6 2
♥	8 7
♦	K 9 7 6
♣	D 5 4 3
pass = 0-7 HP	

♠	K 5
♥	D 9 6
♦	9 8 2
♣	Á D G 7 5
3G = 10-15 HP	

♠	Á 9 2
♥	G 5 3
♦	D G 9 8 3
♣	10 9
2G = 8-9 HP	

Eins og ævinlega á mótum tveggja sagna er markalínan loðin. Sumar 8 HP hendur eru ekki þess verðar að reyna við geim. Þá er skiptingin marflöt og háspilin óstudd. Eins þarf opnari að meta 16 HP sína upp eða niður þegar svarhönd gefur áskorun með 2G. Tíur bæta spilin og gott er að eiga fimmlit, sem hægt er fría.

## § 44 Úrvinnsla grandsamninga

Nýliðum finnst venjulega erfiðast að spila grand. Það er skiljanlegt, því í litarsamningi veitir trompið þægilega öryggiskennnd. Þótt vörnin eigi góðan lit, gagnast hann lítt ef hægt er að trompa. En í grandí stafar iðulega hætta af langlit varnarinnar.

### Norður

♠ Á 5 2

♥ 8 5 4

◇ G 9 8 7 6

♣ Á G

### Suður

♠ K 8 4

♥ Á K G

◇ D 10 5

♣ K 8 4 2

Suður opnar á 1G og norður hækkar í 3G. Útspilið er ♠D.

Hvernig á suður að spila?

Þegar áætlun er gerð í grandsamningi er ágæt byrjun að brjóta viðfangsefnið upp í þrjár spurningar:

**(1) Hvað eru beinir tókuslagir margir?**

**(2) Hvar að hægt að búa til slagi?**

**(3) Stafar hætta af vörninni?**

Áætlun mótast smátt og smátt í glímunni við þessar mikilvægu spurningar. Reynum að svara þeim, einni af annarri.

- (1)** Beinir tókuslagir eru 6: ♠Á-K, ♥Á-K og ♣Á-K. Það vantar því þrjá slagi.
- (2)** Það má svína fyrir drottningarnar í hjarta og laufi. Ef báðar svíningar heppnast fást þar tveir slagir til viðbótar. En líkur á því eru ekki miklar. Og jafnvel þótt heppnin sé með sagnhafa vantar enn einn slag. Þessi áætlun er því tæplega nógu góð. Önnur betri er að frispila tígulinn. Þegar búið er að reka út ás og kóng mótherjanna standa eftir þrjú fríslagir á litinn. Og það er nákvæmlega það sem þarf.
- (3)** Vörnin byrjar strax að herja í veikasta lit sagnhafa. Að vísu á sagnhafi tvær fyrirstöður í spaða (ás og kóng), en það þarf að hleypa andstæðingunum tvisvar inn á tígul og þeir munu alltaf spila spaða. Hættan er því mikil.

## § 45 Áætlun í grandu – taka tvö

Skilgreinum hættuna  
betur.

Vörnin fær örugglega  
tvo slagi á tígul, svo  
ekki má gefa nema  
tvo á spaða.

Ef spaðar AV skiptast  
4-3 er aldrei hægt  
að gefa meira en tvo  
slagi á litinn.

Hættan er í því fólgin  
að vestur sé með  
fimmlit. Þá fær hann  
hugsanlega þrjá  
spaðaslagi.

	<b>Blindur</b>	
	♠ Á 5 2	
	♥ 8 5 4	
	♦ G 9 8 7 6	
	♣ Á G	
	<b>Vestur</b>	<b>Austur</b>
	♠ <u>D</u> G 10 6 3	♠ 9 7
	♥ D 9 3	♥ 10 7 6 2
	♦ K 3 2	♦ Á 4
	♣ 10 3	♣ D 9 7 6 5
	<b>Sagnhafi</b>	
	♠ K 8 4	
	♥ Á K G	
	♦ D 10 5	
	♣ K 8 4 2	

Segjum að sagnhafi dregi fyrsta slaginn á ♠K og spili ♦D. Austur tekur þann slag á ♦Á og spilar spaða. Það kostar ásinn í borði og nú er spaðinn galoppinn, en ekki er enn búið að frispila tígulinn. Þegar tígli er næst spilað dregur vestur á kónginn og tekur þrjá slagi á spaða. Einn niður.

Er hægt að koma í veg fyrir þessi örlög?

Reyndar. Skoðum hvað gerist ef sagnhafi *gefur* fyrsta slaginn á ♠D. Suður dregur næsta spaða heima og spilar tígli. Austur fær slaginn á ♦Á, en *nú á hann engan spaða til að spila* og getur því ekki nýtt innkomu sína til að hjálpa makker að fría spaðann. Sagnhafi verður þá á undan vörninni að fría sinn lit.

-----

Sú aðgerð sagnhafa að gefa fyrsta slaginn heitir á máli bridsmanna að **dúkka** (orðið er komið af ensku sögninni „to duck“ = að beygja). Tilgangurinn er sá að *slíta sambandið* milli handa mótherjanna.



## § 46 Að dúkka

„Duck like a man,“ sagði breskur bridspenni\* eitt sinn og var með hugann við stöðu af þessum toga:

	<b>Blindur</b>	
	♣ K G 4	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♣ Á 7 6 3 2		♣ D ? ?
	<b>Sagnhafi</b>	
	♣ 8 ?	

Lauf er hliðarlitur í trompsamningi og sagnhafi spilar áttunni að ♣K-G í borði. Vestur á leik og honum er hollast að láta sér hvergi bregða og fylgja fuðlaust með smáspili. Sagnhafi er hvorki alvitur né alsjáandi og vís með að láta gosann og gefa makker á drottninguna. „Duck like a man,“ og vertu fljótur að því! Þannig sparast óteljandi slagir á ársgrundvelli.

En þetta er sérstök staða og yfirleitt þegar dúkkað er við spila-borðið er óhætt að gera það að vel athuguðu máli—eins og hver önnur skræfa. Tilgangurinn er ekki sá að kalla fram ágiskun, heldur að *slíta sambandið* milli handa mótherjanna.

	<b>Blindur</b>	
	◇ 7 3	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
◇ K D G 10 8		◇ 9 6 2
	<b>Sagnhafi</b>	
	◇ Á 5 4	

Vestur spilar út ◇K gegn 3G suðurs. Sagnhafi bíður með ásinn fram í þriðja slag, eða þar til austur á ekki fleiri tígla til. Hann *dúkkar* sem sagt tvisvar. Þannig verður austur meinlaus. Komist austur inn í öðrum lit á hann engan tígul til að spila yfir á féлага sinn—sambandið í litnum er rofið. Eigi vestur ekki innkomu til hliðar munu því tveir tígulslagir hans brenna inni.

---

S.J. Simon (1904-48) í bókinni *Why You Loose at Bridge*.

## § 47 Sniðganga

	<b>Blindur</b>	
	♠ 8 4	
	♥ Á D 3	
	♦ K 9 6	
	♣ 10 8 7 5 4	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ K G 7 6 2		♠ D 10 3
♥ 10 8 4		♥ G 9 7 6
♦ D 5 4		♦ 10 8
♣ K G		♣ D 6 3 2
	<b>Sagnhafi</b>	
	♠ Á 9 5	
	♥ K 5 2	
	♦ Á G 7 3 2	
	♣ Á 9	

<b>Norður</b>	<b>Suður</b>
—	1G <sup>1)</sup>
2G <sup>2)</sup>	3G <sup>3)</sup>
pass	
1) 15-17 HP	
2) 8-9 HP	
3) 16-17 HP	

Útspil: ♠6.

(1) Hvað eru beinir tókuslagir margir?

(2) Hvar að hægt að búa til slagi?

(3) Stafar hætta af vörninni?

(1) Sjö slagir eru þegar til reiðu: ♠Á, ♥Á-K-D, ♦Á-K og ♣Á. Því vantar tvo.

(2) Tígulliturinn er vænleg slagauppspretta. Ef sagnhafi þyrfti alla tígulslagina væri besta „íferðin“ sú að taka á ♦K og svína gosanum til baka. Þannig ræður hann við ♦D aðra eða þriðju í austur (34%). En svo vill til að hann þarf ekki nema fjóra tígulslagi í allt og það gefur honum svigrúm til tilþrifa, sem ekki mun af veita, því það stafar skelfileg ógn af vörninni.

(3) Vestur finnur veikleika sagnhafa í fyrsta höggi—kemur út með smáan spaða. Austur lætur drottninguna og sagnhafi *dúkkar*. Suður dúkkar líka ♠10 sem kemur næst, en fær þriðja slaginn á ♠Á. Vörnin hefur þegar fengið tvo slagi og vestur lumar á tveimur fríslögum í spaða *ef hann kemst inn*.

**ÁÆTLUN:** Er þá komið að tilþrifum sagnhafa. Hann er sáttur við að gefa austri slag á tígul, enda er austur enginn skaðvaldur, spaðalaus maðurinn. En vestur verður að *sniðganga*. Sagnhafi leggur niður ♦Á, spilar svo smáu að ♦K9 blinds og lætur níuna duga! Austur fær óvænt slag á ♦10 og spilar væntanlega laufi um hæl. Suður tekur með ♣Á, fellir ♦D vesturs með ♦K, fer heim á ♥K og gæðir sér á tveimur fríum tígulum. Það gefur honum níu slagi í allt.

## § 48 Útspil gegn grandi – fjórða hæsta

Grandsamningar eru oftast kapphlaup varnar og sóknar um að fría langliti. Þess vegna er iðulega best að koma út í lengsta lit. Eða spila út í lit sem makker hefur sagt. Það fer síðan eftir því hvernig litirnir líta út, *hvaða* spil verður fyrir valinu.

Helstu reglurnar eru:

- (1) Ofan af röðum: KDGxx, DG98x, G109x, 1098x
- (2) Fjórða hæsta frá langlit án raðar: ÁG752, K10653, D1053
- (3) Toppur af engu: 9874, 652, 84

### Af hverju fjórða hæsta?

Það er ekki af sérvisku einni sem spilað er út „fjórða hæsta“ frá langlit. Tilgangurinn er sá að veita upplýsingar um *lengd* litarins. Ef makker spilar út ♡2, þá liggur ljóst fyrir að hann á nákvæmlega fjórlit, því tvisturinn er óneitanlega lægsta spilið í stokknum. Komi út hærra smáspil—segjum ♡5—og spilin fyrir neðan sjást ekki öll (♡4, ♡3 og ♡2), er orðið líklegt að útspilið sé frá fimmlit.

Þetta er spaðaliturinn í dæminu á síðustu síðu:

	<b>Blindur</b>	
	♠ 8 4	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ K G 7 <u>6</u> 2		♠ D 10 3
	<b>Sagnhafi</b>	
	♠ Á 9 5	

Vestur kom út með ♠6. Hann á enga röð í toppnum og verður að treysta á hjálp frá makker. Sexan verður fyrir valinu til að sýna lengd. Austur fær að eiga fyrsta slaginn á ♠D og líka næsta slag á ♠10, en þá setur vestur tvistinn og staðfestir þannig að um fimmlit sé að ræða.

Nákvæmar útspilsreglur hjálpa vissulega sagnhafa líka, rétt eins og vörninni, en það er gjald sem verður að greiða. Vörnina er einfaldlega ekki hægt að spila í myrkri og þoku.

## § 49 Stíflur og stíflulosun

Gegn grandsamningum borgar sig ekki að spila ofan af röð nema eiga þrjú samliggjandi spil (K-D-G), eða alla vega tvö og stuðningsspil (K-D-10).\* Frá lit eins og K-D-7-5-3 er betra að koma út með smáspil (fjórða hæsta) í von um hjálp frá félagi.

### Blindur

♣ 10 8 6

### Vestur

♣ K D 7 5 3

### Austur

♣ G 2

### Sagnhafi

♣ Á 9 4

Liturinn *stíflast* ef vestur spilar út ♣K, hvort sem sagnhafi drepur eða dúkkar. Segjum að sagnhafi drepri strax. Þá myndar ♣G tappa í litnum. Vestur getur ekki yfirdrepið gosann vegna tíunnar í borði.

En ef sagnhafi dúkkar? Ja, hann dúkkar líka ♣G í næsta slag og þá getur austur ekki sótt litinn áfram. Vörnin tapar tíma.

Í **hnotskurn**: Háspil út gegn grandí lofar góðri röð. Eigi makker útspilara háspil á móti getur hann því óhikað *yfirdrepið* til að forðast stíflu. Það mun ekki kosta slag:

### Blindur

♣ 9 7 6

### Vestur

♣ D G 10 8 3

### Austur

♣ K 2

### Sagnhafi

♣ Á 5 4

Drottningin út lofar þriggja spila röð. Því ætti austur að yfirdrepa með kóng til að koma í veg fyrir stíflu. Hann myndi gera það sama með ♣Á-x: yfirtaka með ás og spila litnum til baka.

---

\* Húmoristar í spilarastétt kalla raðir eins og K-D-10, D-G-9, G-10-8 *niðurbrotnar*, til aðgreiningar frá *uppbrotnum* röðum: K-G-10, D-10-9.

## § 50 Kall og frávísun

Ein mikilvægasta varnarreglan er kölluð „attitude signal“ á ensku. Þá látum við í ljósi álit okkar á útspilslitnum: segjum makker hvort við viljum meira af svo góðu, eða eitthvað annað. Við **köllum** eða **vísam frá**.

Setjum okkur í spor vesturs, sem kemur út með  $\diamond K$  gegn grandsamningi og heldur slagnum. Hvað á hann að gera næst?

	<b>Blindur</b>	
	$\diamond 6$	
<b>Vestur</b>		<b>Makker</b>
$\diamond \underline{K} D 10 8 5$		$\diamond x$
	<b>Sagnhafi</b>	
	$\diamond x$	

Hvar er gosinn? Það er stóra spurningin. Ef sagnhafi er að dúkka með  $\diamond \underline{A} G x(x)$  má alls ekki spila aftur upp í gaffalinn.\* En ef makker á  $\diamond G$  er mikilvægt að sækja litinn áfram.

Makker leysir vandann með því að kalla ef hann á gosann, en vísa ella frá. Hvernig gerir hann það? Hann gerir það með hundunum—*smáspilum* sínum. Hann kallar með háum hundi, en vísar frá með sínu lægsta spili. Þetta heitir að kalla HÁTT-LÁGT.\*\*

	<b>Blindur</b>	
	$\diamond \underline{6}$	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
$\diamond \underline{K} D 10 8 5$		$\diamond G \underline{7} 2$
	<b>Sagnhafi</b>	
	$\diamond \underline{A} 9 4 \underline{3}$	

\* Gaffall (klauf eða forkur) er litarsamsetning þar sem eitt spil vantar á milli: Á-D, K-G, D-10 o.s.frv.

\*\* Án reglna er „eðlilegt“ að fylgja lit með lægsta spili. Makker spilar út ás og við eigum K92. Hið „eðlilega“ er að láta tvistinn. Því fæddist snemma hugmyndin um að setja óeðlilega hátt spil—níuna hér—til að segja einhverja sögu. *Kalla*, sem sagt. (Það er svo annað mál að spilarar síðari tíma hafa margir snúið reglunni við: kalla með lægstu spilunum og vísa frá með háum hundum.)

## § 51 Innákómur

**Strögl** eða **innákoma** er það kallað að bjóða fram lit eftir að mótherji hefur opnað. Orðið „strögl“ er íslensk aðlögun að enska orðinu „struggle“, sem merkir *barátta*, enda er tilgangurinn sá að *berjast* um samninginn. „Innákoma“ er gegnsætt orð, merkir einfaldlega að *komið er inn á* opnun andstæðings.

Hvaða skilyrði er skynsamlegt að setja fyrir innákómum—hvað þurfa háspilapunktarnir að vera margir og hvað þarf liturinn að vera langur?

Reynslan kennir að farsælast er að fylgja eftirfarandi forskrift:

### Skilyrði fyrir innákómum:

Minnst góður fimmlitur og 8-17 HP.

Við opnun mótherja á 1♣/♦/♥ væri rétt að melda 1♠ með ...

♠ K 10 9 7 3

♥ Á D

♦ K D 6 3

♣ K 3

HÁMARK

Höndin hér til vinstri telur 17 HP, sem er hámark fyrir innákómu. Lágmarkið er 8 HP, en þá er mikilvægt að liturinn sé góður, eins og í dæminu til hægri.

♠ Á K G 10 2

♥ 7

♦ 8 7 6 4

♣ 9 7 2

LÁGMARK

### Hvernig á að svara innákómum?

Nokkurn veginn eins og opnun á 1♥ eða 1♠, en vera þó vakandi fyrir því að punktaramminn er aðeins dreginn niður (úr 12-20 HP niður í 8-17 HP). Sem sagt:

- # Hækka um eitt þrep með þjú+ spil og 6-10 punkta.
- # Segja grand með 8-12 HP og stopp í hinum litunum.
- # Segja nýjan (fimm) lit með 8+ HP.

## § 52 Dobl og redobl

Telji maður ósennilegt að mótherjarnir geti staðið samning sinn, má auka á tap þeirra (og um leið eigin gróða) með því að **dobla**. En doblinu fylgir að sjálfsögðu áhætta: vinnist doblað spil fá andstæðingarnir meira í sinn hlut. Svo geta þeir líka **redoblað**, en þá verða tölurnar himinháar á hvorn veginn sem spilið fer.

**Refsistigin** fyrir að tapa dobluðum spilum:

	UTAN HÆTTU	Á HÆTTU
1 niður	<b>100</b>	<b>200</b>
2 niður	<b>300</b>	<b>500</b>
3 niður	<b>500</b>	<b>800</b>
4 niður	<b>800</b>	<b>1100</b>
5 niður	<b>1100</b>	<b>1400</b> o.s.frv.

**Utan hættu** er reglan sú að fyrsti vanslagurinn tvöfaldast úr 50 í 100. Síðan bætast við 200 stig fyrir næstu tvo vanslagina, en eftir það 300 stig fyrir hvern viðbótarslag sem spilið fer niður. **Á hættu** tvöfaldast fyrsti vanslagurinn úr 100 í 200, svo bætast við 300 fyrir hvern vanslag umfram einn.

### **Þegar doblað spil vinnst ...**

Vinni sagnhafi doblað spil, *tvöfaldast* stigin sem hann fengi ef spilið væri ódoblað. Dæmi: Fyrir 2♠ ódoblaða fást 60 stig. Fyrir 2♠ doblaða og unna fást 2x60, eða 120 og *þar með geim*. Því er sérstaklega varasamt að dobla búta (upp í geim). Að auki fær sóknin 50 stig ofan striks fyrir að vinna doblaðan samning, sem litið er á sem bætur fyrir þá móðgun að dobla! Doblaður *yfirlagur* gefur 100-kall utan hættu, en 200 á hættu (fyrir ofan strik).

**Redobl**: Í redobluðum samningum eru dobluðu útkomurnar margfaldaðar með tveimur, hvort sem spilið vinnst eða tapast. Að auki fást 50 stig (fyrir ofan strik) fyrir redoblaðan samning sem vinnst, til viðbótar við þau 50 stig sem doblið gefur.

## § 53 Opnunardobl

♠ Á D 5 3  
♥ 8  
♦ Á G 7 6  
♣ K D 9 2

Þú tekur upp þessa fallegu hönd, telur 16 HP og býrð þig undir að opna á 1♦. En skrattinn á undan þér verður fyrri til og segir 1♥.

Hvað á að gera?

Ekki er ráðlegt að ströгла nema eiga fimmlit og grand er út úr myndinni vegna einspilsins í hjartalitnum. En auðvitað kemur ekki til greina að passa með slík gæðaspil. Þú *doblar og biður makker um að melda sinn lengsta lit* (fyrir utan hjartað). Þannig er öruggt að þið finnið besta litinn strax.

Dobl er í eðli sínu refsivöndur. En dobl má líka nota sem lýsandi sögn—til að segja eitthvað um eigin spil, sem ekki er auðvelt að gera með öðru móti. Dobl á lágum sögnum nýtast mun betur í þeim tilgangi. Menn höfðu ekki spilað bridge lengi þegar þeir sáu kosti þess að nota dobl á opnun mótherja í upplýsingaskyni—ekki til að refsa, heldur til að upplýsa makker um opunarstyrk. Slík dobl eru kölluð **opnunardobl**.

### Opnunardobl - meginatriði

- # Doblið er til *úttektar*—makker á að taka út úr doblinu og svara í sínum *lengsta* lit.
- # Styrkur: 12+ HP.
- # Með 12-17 HP þarf doblarinn að eiga *stuðning* við ósögðu litina—minnst þrjú spil í lit.
- # Með 18+ HP er doblað á allar skiptingar og meldað aftur við lágmarkssvari.

Dobl sem makker má ekki passa eru kölluð **úttektardobl** („take-out doubles“ á ensku) til aðgreiningar frá **sektardoblum** („penalty doubles“). Margar tegundir eru til af úttektardoblum, en opnunardoblið er langmikilvægast.



## § 54 Skyldusvar

Sú skylda hvílir á makker doblara að svara á einhvern hátt, jafnvel þótt hann eigi ekki málaðan mann og „geti alls ekkert sagt“. Setjum okkur í spor suðurs, sem örlögin hafa skammtað naumt:

SUÐUR
♠ D 10 6 5
♥ G 5 2
♦ 6 4 3 2
♣ D 9

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
1 ♦	dobl	pass	?

Suður á leikinn og *verður* að svara. Hann segir 1♠, óhræddur, enda lofar doblarinn stuðningi við alla ósagða liti (minnst þrilit).

Suður má alls ekki passa, því þá mun vestur spila 1♦ doblaðan og sá var ekki tilgangur makkers:

AV fara létt með að vinna 1♦, en á hinn bóginn geta NS tekið 8 slagi með spaða sem tromp.

Tilgangur opunar-doblsins er að komast inn í sagnir. Doblarinn á góð spil, en engan afgerandi langlit. Með stuðning við hina litina er best að láta makker velja tromplitinn.

	<b>Norður</b>	
	♠ Á K G 2	
	♥ Á D 4	
	♦ 8 7	
	♣ G 7 5 3	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 4		♠ 9 8 7 3
♥ 10 9 6 3		♥ K 8 7
♦ Á K D 10		♦ G 9 5
♣ Á K 8 6		♣ 10 4 2
	<b>Suður</b>	
	♠ D 10 6 5	
	♥ G 5 2	
	♦ 6 4 3 2	
	♣ D 9	

Gott, svo langt sem það nær. En mun doblarinn ekki tryllast og stökkva í 4♠ við spaðasvari suðurs?

Nei. Með doblinu *þvingar* norður makker til að svara á hvaða rusl sem er. Doblarinn verður að gera ráð fyrir því versta. Auk þess ber svarhönd að sýna góða hönd með *stökksögn* ...

## § 55 Svör við opnunardobli – reglur

Dobli makker opnun mótherja ber skilyrðislaust að svara ef næsti passar. En hvernig? Svarhönd segir í besta lit, eins ódýrt og hægt er með veika hönd, en tekur undir sig stökk ef spilin eru betri. Grand-sagnir eru leyfilegar með flatar hendur og styrk í lit mótherjanna. Nefið ræður svolítið för:

### Opnunardoblum er svarað eftir styrk. Svarhönd ...

<b>0-7 P</b>	=	... segir lengsta lit eins ódýrt og hægt er 1♦ – dobl – pass – 1♥
<b>8-12 P</b>	=	... stekkur í lengsta lit 1♦ – dobl – pass – 2♥
<b>13+ P</b>	=	... segir geim með góðan 5-lit+ 1♦ – dobl – pass – 4♥
<b>6-10 HP</b>	=	... segir 1G með fyrirstöðu í lit mótherjanna 1♦ – dobl – pass – 1G
<b>11-12 HP</b>	=	... segir 2G með góða fyrirstöðu 1♦ – dobl – pass – 2G
<b>13+ HP</b>	=	... segir 3G með góða fyrirstöðu 1♦ – dobl – pass – 3G

### Þvinguð og frjáls staða:

Mikilvægur munur er á stöðunum tveimur hér til hliðar. Aðstaða suðurs er gjörólík. Í efra dæminu *verður* suður að svara, hvað sem hann á.

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♣	dobl	pass	?

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♣	dobl	1 ♥	?

Í neðra dæminu hefur austur leyst hann undan þeirri kvöð með því að melda. Suður getur því passað með léleg spil.

## § 56 Svör við opnunardobli – dæmi

Taktu þér sæti í suður til að svara opnunardobli makkers eftir þessa byrjun:

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♡	dobl	pass	?

Þú átt ...

(1) SUÐUR

♠ 9 7 5 2

♡ 8 7 6 3

◇ 10 2

♣ 6 4 3

(1) 1♠ = 0-7 P, 4-litur+

Ekki stingandi strá á hendinni, en það er ekki þér að kenna. Makker heimtar svar í besta lit og þú gerir skyldu þína. Mundu að þú hefur engu lofað.

(2) SUÐUR

♠ Á 2

♡ K G 5

◇ 10 8 7 3

♣ G 7 5 2

(2) 1G = 6-10 HP, fyrirstaða í hjarta

Þú átt 9 HP og góða fyrirstöðu í hjarta, lit opnara. Grandið sýnir einmitt slík spil.

(3) SUÐUR

♠ K D 10 7 6

♡ 7 5

◇ Á 6 5 4

♣ G 4

(3) 2♠ = 8-12 P, 4-litur+

Ef nauðsynlegt er að segja 1♠ á höndina í dæmi (1) verður að gefa sterkari sögn á spil af þessu tagi.

(4) SUÐUR

♠ D 9

♡ 10 6 5

◇ 9 8 6

♣ Á 10 9 7 6

(4) 2♣ = 0-7 P, 4-litur+

Alls ekki dauð spil, en samt ekki nóg til að stökkva í 3♣.

## § 57 Slemmur

Fram til þessa hefur vandamál sagna einkum snúist um það hvort spila skuli bót eða geim. Með 25 HP á milli handanna er óhætt að reyna 3G, og hálitageim (4♥, 4♠) með 26 punkta (HP og SP). Aðeins meira þarf í láglitageimin (5♣, 5♦), eða 29 punkta.

En leiði sagnir í ljós að styrkur sé feikinægur í geim, vaknar sú spurning hvort rétt sé að huga að slemmu—**hálfsllemmu**, jafnvel **alslemmu**. Fyrir slemmur fást væn verðlaunastig, svo það er mikilvægt að melda þær þegar spilin gefa tilefni til. Að jafnaði þarf að minnsta kosti 33 punkta til að vinna hálfsllemmu (taka tólf slagi) og 37 punkta í alslemmu (til að taka alla slagina þrettán).

### Lágmarks STYRKUR til að reyna slemmur

Hálfslemma	12 slagir	=	33 punktar (HP & SP)
Alslemma	13 slagir	=	37 punktar (HP & SP)

### VERÐLAUNASTIG fyrir sagðar og unnar slemmur

	UTAN HÆTTU	Á HÆTTU
Hálfslemma	500	750
Alslemma	1000	1500

### Hvernig sést hvort styrkur er nægur í slemmu?

Vinnubrögðin eru gamalkunnug: að leggja saman punkta á báðum höndum. Segjum að makker opni á 1G, sem sýnir jafna skiptingu og 15-17 HP. Hvert væri svarið með: (a) 15 HP, (b) 18 HP?

- (a) **3G.** Opnari á aldrei meira en 17 HP og 15+17 eru aðeins 32.  
(b) **6G.** Opnari á aldrei minna en 15 HP og 15+18 eru 33.

## § 58 Talið upp í þrettán

Opnun á 2G er af sama meiði og opnun á 1G, nema sterkari, sýnir 20-22 HP og jafna skiptingu. Svarhönd þarf ekki nema 4-5 HP til lyfta í 3G, en 13 HP til að tryggja nægan styrk í 6G (20+13=33).

<b>Blindur</b>	
♠ D 4	
♥ K 5	
♦ Á K 10 5	
♣ G 5 4 3 2	
<b>Vestur</b>	<b>Austur</b>
♠ 9 8 5	♠ Á 7 6 3
♥ <u>10</u> 9 8 7 4	♥ 6 3 2
♦ G 8 4 3	♦ 7 6
♣ 10	♣ D 9 8 7
<b>Suður</b>	
♠ K G 10 2	
♥ Á D G	
♦ D 9 2	
♣ Á K 6	

Suður er með jafna skiptingu og 20 HP — nákvæmlega réttu spilin í 2G.

Norður á 13 HP á móti og nokkuð flata skiptingu líka.

Í slíkum tilfellum er með líkum að skjóta á slemmu:

<b>Suður</b>	<b>Norður</b>
2 G	6 G
Pass	

Útspil: ♥10

Sagnhafi telur örugga slagi. Þrír fást á spaða þegar ásinn er farinn, þrír á hjarta, þrír á tígul og tveir á lauf: ellefu alls. Sá tólfsti gæti komið á lauf eða tígul. Áætlun hans er sú að svæla út ♠Á, athuga svo hvort ♣D falli undir ♣Á-K, en geyma tígulinn þar til síðast.

Smátt og smátt teiknast upp mynd af skiptingunni. Austur reynist eiga fjórlit í spaða og fjögur lauf. Hann fylgir þrisvar lit í hjarta og *getur því ekki átt meira en tvíspil í tígli*. Þar með er málið leyst. Sagnhafi tekur ♦Á, spilar tígli á drottningu og svínar tíunni næst.

-----

Einhver vitringurinn sagði að bridge væri listin að telja upp í 13. Nokkuð til í því. Þrettán er mikil galdratala við spilaborðið: Það eru 13 spil á hendi, 13 slagir til skiptanna og 13 spil í hverjum lit.

## § 59 Alkrafan TVÖ LAUF

Pegar gæfan gefur okkur mjög sterk spil—svo sterk að geim er öruggt og slemma möguleg—þá borgar sig að hefja samtalið við makker með afgerandi kröfusögn. Svo vill til að punktar eru takmörkuð auðlind: því meira sem við eigum, því minna á makker. Þegar við eigum allan heiminn er því líklegt að makker sé fátækur og áhugalaus um sagnir. Þá er nauðsynlegt að halda honum við efnið með kröfusögn. Sterkasta sögn kerfisins er alkrafan 2♣.

„Alkrafa“ er einfaldlega virðulegt heiti á geimkröfu. Með því að opna á 2♣ er sú skylda lögð á herðar makkers að passa ekki undir geimsögn. Sama hvað hann á eða á ekki, réttara sagt. Honum ber að halda sögnum á lífi þar til geimi er náð, hið minnsta.

Hversu sterk er alkrafa? Háspilapunktur er oftast yfir 20, en á því eru einstaka undantekningar ef slagkrafturinn er mikill. Dæmi:

♠	Á K D G 8 7 4 3
♥	Á 10
♦	Á 8
♣	7

Rétta opnunin er 2♣, enda eru þetta öruggir 10 slagir í spaða, jafnvel á móti eyðimörk. Þó eru háspilapunktarnir aðeins 18.

Þegar skiptingin er hæverskari verða punktanir að vera fleiri. Dæmigerðar opnanir á 2♣ væru ...

♠	Á D
♥	Á K G 10 9 2
♦	Á K D
♣	10 7
opnun 2♣ - 23 HP	

♠	Á
♥	Á K G
♦	Á D
♣	Á D G 9 8 7 3
opnun 2♣ - 25 HP	

♠	Á K G 2
♥	Á D 5
♦	Á G 10
♣	K D 3
opnun 2♣ - 24 HP	

Ekkert minna en geim verður spilað á þessar hendur, en til að rannsaka möguleikann á háleitari niðurstöðu er skynsamlegt að byrja á 2♣ og heyra hljóðið í makker. Eigi hann eitthvað bitastætt á móti er stutt í slemmu.

En hvernig svarar makker?

## § 60 Alkröfu svarað

Opnun á alkröfu getur innihaldið margvíslegar hendur: langan lit, tvo langliti, eða þá grandskiptingu. Aðeins eitt er víst—spilin eru sterk. Af þessum margbreytileika leiðir að nauðsynlegt er að gefa opnara svigrúm til að lýsa skiptingunni óþvingað. Því fer svarhönd sér hægt á móti og segir nánast alltaf 2♦. Sögnin er **biðsögn**, frekar en afmelding. Svarhönd bregður venjunni aðeins með mjög góðan lit—minnst fimmlit, sem státar af tveimur mannspilum af þremur efstu. Þá er sá litur meldaður beint við 2♣ (3♦ með tígul).

Við 2♦ svarhandar dregur opnari upp mynd af spilum sínum:

opnari	svarhönd
2 ♣	2 ♦

### Önnur sögn opnara ...

- 2♥/♠ = minnst fimm spil í sögðum lit
- 2 G = jöfn skipting, 23-24 HP (má passa með 0-2 HP)
- 3♣/♦ = minnst sex spil í sögðum lit
- 3♥/♠ = þéttur langlitur—minnst ÁKDxxxx
- 3 G = jöfn skipting, 25-26 HP

Endursögn opnara á 2G er næsti bær fyrir ofan opnun á 2G í grand-fjölskyldunni—sýnir 23-24 HP. Það er heill hellingur, en samt ekki alveg nóg í geimsögn á móti eyðimörk. Ein drottning á góðum stað gæti þó dugað svarhönd til að lyfta í 3G:

opnari	svarhönd
♠ Á G	♠ 10 5 3
♥ Á D 6 5	♥ 8 7
♦ Á K 4	♦ 10 9
♣ Á G 4 2	♣ D 10 9 7 5 3
2♣ = alkrafa	2♦ = biðsögn
2G = 23-24, jöfn sk.	3G = 23+2=25

3G standa sem stafur á bók. Tíán í spaða styrkir litinn og tryggir tvær fyrirstöður, svo sagnhafi hefur tíma til að sækja laufkónginn.

## § 61 Ásaspurningar – Blackwood og Gerber

Slemma liggur í loftinu—góður tromplitur er fundinn og sagnir hafa leitt í ljós nægan almennan styrk í 12-13 slagi. Þá fyrst er tímabært að spyrja um ása. Ásaspurning er fyrst og fremst öryggis-ventill til að forðast vonlausar slemmur.

Til eru tvenns konar ásaspurningar, kenndar við bandarísku spila-félagana Easley Blackwood (1903-92) og John Gerber (1906-81), en þeir settu fram hugmyndir sínar í kringum 1930. Gerber vildi nota sögnina 4♣ til að spyrja um ása, Blackwood 4G. Til að gera langa sögu stutta þá hefur Blackwood-ásaspurningin orðið ofan á, enda iðulega þörf á sögninni 4♣ til annarra hluta en að spyrja um fjölda ása. Gerber-ásapurningin lifir þó enn eftir opnun á 1G og 2G, annars notar meirihluti spillara sagnvenju Blackwoods, eða síðari tíma afsprengi hennar.

Í **hnotskurn**: Spurt er um ása með 4G (sagnvenju Blackwoods), nema eftir opnun á 1G eða 2G. Þá er notuð ásaspurning Gerbers, 4♣, en stökk í 4G er *áskorun* í 6G.

Svör við Blackwood	
ÁSASPURNING	KÓNGASPURNING
4G - 5♣ = 0/4 ásar	5G - 6♣ = 0/4 kóngar
5♦ = 1 ás	6♦ = 1 kóngur
5♥ = 2 ásar	6♥ = 2 kóngar
5♠ = 3 ásar	6♠ = 3 kóngar

Svörin á 5♣ og 6♣ eru tvíræð, sýna annað hvort engan ás (kóng) eða alla fjóra. Sú tvíræðni kemur ekki að sök, enda ljóst af fyrri sögnum hvort heldur er.

Aldrei er spurt um kónga nema tryggt sé að allir ásarnir séu til staðar—skiljanlega, þar sem kóngaspurning er í eðli sínu leit að alslemmu.



## § 62 Ásaspurningar í reynd

Í bernsku spilsins höfðu menn tilhneigingu til að ofnota ásaspurningar, einkum Gerber-afbrigðið. Gamlir Vínarkerfisspilarar áttu til að spyrja um ása sér til skemmtunar, frekar en af brýnni þörf. Ásarnir eru vissulega beinin sem bera uppi spilin, en það þarf líka kjöt á beinin—kónga, drottningar og gosa.

Ásaspurning er einkum gagnleg í tveimur stöðum:

# Til að ganga úr skugga um að ekki vanti tvo ása í háfsllemmu.

# Til að kanna möguleikann á alslemmu.

Með efnivið í 10 slagi opnar vestur á alkröfu. Austur hlerar fyrst með 2♦, tekur svo undir spaðann. Vestur spyr þá um ása, en svarið er ekki upp-örvandi.

Vestur	Austur
♠ Á K G 7 6 3 2	♠ D 8 4
♥ K 4	♥ D 9 8 3
♦ K D	♦ 9 6 2
♣ Á G	♣ K 8 3
2♣ = alkrafa	2♦ = biðsögn
2♠ = 5-litur+	3♠ = stuðningur
4G = ásaspurning	5♣ = enginn ás
5♠ = OK	pass

Svipuð byrjun, en nú fær vestur skemmtilegra svar við 4G. Hann sér að allir ásarnir eru til staðar og spyr þá um kónga. Einn kóngur frá makker dugir í alla slagina.

Vestur	Austur
♠ Á K D	♠ 8 7
♥ Á K 9 8 7 4 3	♥ G 6 5
♦ 5	♦ Á 8 7 4
♣ Á G	♣ K 7 4 2
2♣ = alkrafa	2♦ = biðsögn
2♥ = 5-litur+	3♥ = stuðningur
4G = ásaspurning	5♦ = 1 ás
5G = kóngaspurning	6♦ = 1 kóngur
7♥	pass

## § 63 Fjörug rúberta – dobl og slemmur

Nú er tímabært að þjálfra bókhaldið og skoða dobluð spil og slemmur.

- (1) Norður fer tvo niður á 4♠/D.
- (2) Vestur spilar 6♥ og vinnur slétt.
- (3) Suður vinnur 3♦/D með yfirlag.
- (4) Austur fer fjóra niður á 5♣/D.
- (5) Norður fer tvo niður á 3G/RD.
- (6) Suður spilar 7♠ og vinnur.
- (7) NS fá 500 í geimbónus.
- (8) NS vinna rúbertuna með 1600.
- (9) Deilt með 100, hækkað/lækkað.

+16 <sup>9)</sup> NS	AV
500 <sup>7)</sup>	
1500 <sup>6)</sup>	
1100 <sup>4)</sup>	1000 <sup>5)</sup>
100 <sup>3)</sup>	500 <sup>2)</sup>
50 <sup>3)</sup>	300 <sup>1)</sup>
<hr/>	<hr/>
	180 <sup>2)</sup>
<hr/>	<hr/>
120 <sup>3)</sup>	
<hr/>	<hr/>
210 <sup>6)</sup>	
samtals 3580	samtals 1980
+ 1600 <sup>8)</sup>	

### Skýringar:

- (1) Tveir niður doblaðir utan hættu gera 300 (sjá §52).
- (2) Það sem sagt er fer fyrir neðan strik, en bónusinn fyrir hálf-slemmu utan hættu er skráður fyrir ofan strik (sjá §57).
- (3) Fyrir 3♦ ódoblaða fengjust 60 stig, en þau tvöfaldast í 120 eftir doblið. Ennfremur er tekið „móðgunargjald“ fyrir doblið, 50 stig, sem færast fyrir ofan strik. Doblaður yfirlagur utan hættu er svo 100.
- (4) Fjórir doblaðir vanslagir á hættu eru 1100.
- (5) Refsingin fyrir redobluð spil eru dobluðu tölurnar margfaldaðar með tveimur:  $2 \times 500 = 1000$  í þessu tilfalli.
- (6) Alslemmubónus á hættu er 1500, til viðbótar við geimið og slagina.
- (7) AV eiga geim á móti og úttektarbónusinn er því aðeins 500.
- (8) Tölur beggja átta lagðar saman og mismunur fundinn.
- (9) Deilt með 100 og hækkað/lækkað í heila tölu ef þörf krefur.

## § 64 Hindrunarsagnir

<b>Vestur</b>
♠ 9 8
♥ 7
♦ K D G 10 9 5 4
♣ G 7 2

Sagnir eiga sér tvær hliðar. Önnur miðar að uppbyggilegu samtali við makker í yfirveg-aðri leit að besta samningi. Hin hliðin snýr að andstæðingunum og er öllu skuggalegri.

Lítum á dæmið hér til vinstri.

Punktarnir eru fáir, en slagkrafturinn hins vegar mikill ef tígull er tromp. Sé vestur gjafari er töluvert vit í því að stinga upp í andstæðingana með hárrí tígulsögn—opna til dæmis á 3♦.

### Opnanir á þremur í lit

Góður 7-spila litur og 6-10 HP.

Tilgangurinn er að skapa glundroða og óvissu í herbúðum andstæðinganna—koma í veg fyrir að þeir fái ráðrúm til að tala saman í rólegheitum. Íslenskir bridsmenn kalla þetta **hindrunarsagnir**, en á ensku er talað um „preempts“, eða *fyrirbyggjandi sagnir*.

<b>Norður</b>		
♠ D 3		
♥ K D 9 8		
♦ 8 6 2		
♣ Á D 10 5		
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 9 8		♠ Á G 7 6 4 2
♥ 7		♥ G 4 2
♦ K D G 10 9 5 4		♦ 3
♣ G 7 2		♣ K 9 8
	<b>Suður</b>	
	♠ K 10 5	
	♥ Á 10 6 5 3	
	♦ Á 7	
	♣ 6 4 3	

Með bestu vörn má taka 3♦ einn niður, en NS vinna hins vegar geimsögn í hjarta.

En geta NS blandað sér í sagnir?

Norður fer varla að segja 3♥ á fjórlit, og dobl er meingallað vegna tvíspilsins í spaða.

Það er greinilegt að hindrunin virkar.

## § 65 Tvöföld svíning og tvísvíning

Skoðum betur lauflitinn í dæminu á síðustu síðu:

	<b>Norður</b> ♣ Á D 10 5	
<b>Vestur</b> ♣ G 7 2		<b>Austur</b> ♣ K 9 8
	<b>Suður</b> ♣ 6 4 3	

Segjum að suður sé sagnhafi og þurfi að vinna úr litnum. Hvernig ber hann sig að? Jú, hann spilar fyrst litlu laufi heimanfrá og lætur tíuna úr borði. Ef austur á gosann er áætlun sagnhafa að svína næst drottningunni. Hér er það hins vegar óþarfi, því tían kostar kónginn.

Augljóslega er um *tvær* svíningar að ræða: bæði fyrir gosann og kónginn. Ef millihönd (vestur hér) á ♣K-G tapast enginn slagur með því að svína tíunni fyrst. Eigi millihönd annað spilið tapast bara einn slagur, en tveir ef bakhöndin liggur með ♣K-G á eftir.

**Tvöfaldri svíningu** má ekki rugla saman við **tvísvíningu**, en þá er „svínað“ fyrir tvö samliggjandi spil:

	<b>Norður</b> ♣ Á G 10 5	
<b>Vestur</b> ♣ D 7 2		<b>Austur</b> ♣ K 9 8
	<b>Suður</b> ♣ 6 4 3	

Hér hafa vestur og norður skipt á drottningu og gosa. Suður spilar fyrst litlu á gosann (eða tíuna). Þetta er ekki raunveruleg svíning, því sagnhafi býst við að gefa slaginn á annað hjónanna. Í þessu tilfalli drepur austur á kóng og við það myndast gaffall fyrir ekta svíningu fyrir drottninguna.

## § 66 Veikir tveir

Sú var tíðin að allar opnanir á tveimur í lit voru sterkar í Standard-kerfinu. Nú til dags þykir slíkt óþarfa bruðl, enda getur alkrafan 2♣ borið allar mjög sterkar hendur, hver svo sem langliturinn er. Aðrar opnunaragnir á tveimur í lit (2♦, 2♥ og 2♠) má þá nota til annarra hluta og gagnlegri. Ýmislegt hefur verið prófað og margt er spilanlegt innan kerfisrammans, en almenna reglan er að nota þessar opnanir fyrir einhvers konar skiptingarhendur af veikum toga. Flestir Standard-spilarar nota svokallaða „veika tvo“.

### Veikir tveir

Opnun á 2♦, 2♥, 2♠: Góður 6-litur og 6-10 HP.

Veikir tveir eru bersýnilega af sama meiði og opnanir á þremur í lit, nema spilinu styttri. Lítum á nokkur dæmi:

♠ G 3
♥ 9 6
♦ Á D G 8 6 3
♣ 10 9 3
Tveir tíglar

♠ 6 3
♥ D G 10 8 7 6
♦ Á D 5
♣ 8 4
Tvö hjörtu

♠ K D 10 9 7 2
♥ 9 7 2
♦ G
♣ 10 4 3
Tveir spaðar

### Hvernig svarar makker opnara?

Hann leikur þetta mest af fingrum fram, en meginreglurnar eru þessar: Með öflugan trompstuðning hækkar svarhönd hindrandi í þrjá til fjóra. Sögn í nýjum lit er bullandi krafa og lofar góðum lit. Og svarið 2G er líka sterkt og krafa, sem biður opnara að segja hvort hann eigi hámark eða lágmark fyrir sínu. En annars er opnunin svo upplýsandi að sjaldan þarf að semsa lengi yfir framhaldinu. Svona 15+ HP á móti ættu örugglega að duga í geim. Með spil eins og ...

♠ G 3 ♥ Á 8 4 ♦ Á D 10 9 ♣ Á 9 7 6

... segir svarhönd einfallega 4♠ við opnun makkers á 2♠.

## § 67 Trompsvíning

Norður	Suður
—	2 ♠
4 ♠	Pass

Suður gefur og opnar á 2 ♠, veikum.

Norður á flata 15 HP á móti og gæti látið sig dreyma um 3G, en vitandi af góðum sexlit í spaða hjá opnara er mun skynsamlegra að segja hreinlega 4♠.

Hvernig á að spila með ♠K út?

Norður	Austur
♠ G 3	♠ Á 6 5
♥ Á 8 4	♥ G 6 3
♦ Á D 10 9	♦ K 5 3 2
♣ Á 9 7 6	♣ D 8 5
Vestur	Suður
♠ 8 4	♠ K D 10 9 7 2
♥ K D 10 5	♥ 9 7 2
♦ 8 7 6 4	♦ G
♣ K G 2	♣ 10 4 3

**Tapslagir:** Við áætlunargerð í trompsamningi er besta byrjunin yfirleitt sú að telja tapslagina—þá sem verður að gefa (óhjákvæmilega tapslagi) og eins hina sem liggja í loftinu, en þó mætti ef til vill forða (mögulega tapslagi). Sagnhafi kemst seint hjá því að gefa á trompásinn, en þar fyrir utan eru yfirvofandi tveir tapslagir á hjarta og aðrir tveir á lauf. Ef til vill má nýta tígullinn til að fækka þessum mögulegu tapslögum.

Tígullinn er þéttur fyrir utan kónginn. Ef vestur á ♦K myndi það skapa einn aukaslag að svína gosanum, en það er meira upp úr því að hafa að staðsetja kónginn í austur. Þá má skapa tvo slagi.

Aðferðin er þessi: Sagnhafi tekur strax á ♥Á, spilar svo ♦Á og ♦D. Ef austur lætur kónginn verður hann trompaður og þá hafa fríast tveir slagir á ♦10-9. En dúkki austur, hendir suður hjarta heima. Aðgerðin heitir **trompsvíning**.

## § 68 Önnur sögn opnara – yfirlit (A,B,C,D)

Opnun á einum í lit er víðfeðm sögn, bæði hvað varðar styrk og skiptingu. Laufopnunin segir til dæmis frá 12-20 hápunktum og þremur til þrettán laufum! Ekki beinlínis nákvæm lýsing á handgerðinni, enda fer svarhönd sér yfirleitt hægt á móti og bíður frekari upplýsinga. Þær upplýsingar koma í næstu sögn opnara, en þá reynir hann að njörva sig þröngt niður á ákveðnu punktabili og segja makker um leið eitthvað meira um skiptinguna. Eftir „einn-yfir-einum“ er það önnur sögn opnara sem skilgreinir spilin. Sagnir geta þá runnið í fjóra farvegi:

- (A) **Opnari styður svarlitinn** (hækkar í tvo, þrjá eða fjóra)
- (B) **Opnari segir grand** (eitt grand eða stekkur í tvö grönd)
- (C) **Opnari segir upprunalitinn aftur** (rólega eða með stökki)
- (D) **Opnari segir nýjan lit** (rólega eða stekkur)

### (A) Litur svarhandar studdur

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥
<hr/>	
næsta sögn opnara ...	
... 2♥ = 12-14 HP	
... 3♥ = 15-17 HP	
... 4♥ = 18-19 HP	

### (B) Grandsagnir opnara

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥
<hr/>	
næsta sögn opnara ...	
... 1G = 12-14 HP	
... 2G = 18-19 HP	
opnun 1G = 15-17 HP	

### (C) Endursögn opnaralitar

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥
<hr/>	
næsta sögn opnara ...	
... 2♣ = 12-16 HP	
... 3♣ = 14-18 HP	

### (D) Nýr litur opnara

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥
<hr/>	
næsta sögn opnara ...	
... 1♠ = 12-16 HP	
... 2♠ = 17-20 HP	

## § 69 Svarliturinn studdur (A)

Sagnir byrja látlaust með opnun á lit og svári í öðrum lit á fyrsta þrepi—einn-yfir-einum. Með fjórlitarstuðning getur opnari nú sett spil sín í þrjá styrkleikaflokka: hann getur sýnt lágmark (12-14 HP), miðlungsopnun (15-17 HP) og hámarksopnun (18-19 HP). Lítum á dæmi:

LÁGMARKSOPNUN
♠ Á K 7 3
♥ 10 8 6 5
♦ G 2
♣ Á G 10

OPNUN	SVAR
1♣	1♥
<i>og næsta sögn opnara ...</i>	
...	2♥ = 12-14 HP, fjórlitur í hjarta

MIDLUNGSOPNUN
♠ Á 7 3
♥ K G 7 4
♦ 9
♣ Á K G 8 6

OPNUN	SVAR
1♣	1♥
<i>og næsta sögn opnara ...</i>	
...	3♥ = 15-17 HP, fjórlitur í hjarta

HÁMARKSOPNUN
♠ K 3
♥ Á D 10 7
♦ Á D 6
♣ K 10 9 8

OPNUN	SVAR
1♣	1♥
<i>og næsta sögn opnara ...</i>	
...	4♥ = 18-19 HP, fjórlitur í hjarta

Tökum eftir því að hækkun í 3♥ með miðlungsopnun lofar óbeint ójafnri skiptingu, því með *flata* 15-17 HP væri rétta opnunin 1G. Hækkun í 2♥ getur verið byggð á hvort heldur jafnri eða ójafnri skiptingu, en sterka stökkið í 4♥ er alltaf jöfn skipting—og þar með 18-19 HP, frekar en 18-20, enda opnað á 2G með 20-22 flata.



## § 70 Djúpsvíning

<b>Suður</b>
♠ Á K 10 9
♥ 10 8 2
♦ K 4 2
♣ 5 4 3

Tylltu þér í suður.

Makker þinn í norður opnar á 1♦ og þú svarar með 1♠. Norður lyftir nú í 2♠.

Hvað viltu gera?

Opnun makkers á 1♦ lofar 12-20 HP, en með rólegri hækku í 2♠ næst hefur hann rammað sig inn á bilinu 12-14 HP. Hann á lágmark og þá er geim heldur ósennilegt. Þú passar.

Þú spilar því 2♠.

Vestur tekur tvo slagi á ♣Á-K, spilar svo ♥Á og meira hjarta.

Hvernig líst þér á?

-----

Það er rökrétt að spila trompinu. En hvort á að taka tvo efstu eða djúpsvína fyrir litlu hjónin?

	<b>Norður</b>	
	♠ 8 7 6 5	
	♥ K D G	
	♦ Á G 9 3	
	♣ D 6	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 4 3		♠ D G 2
♥ Á 9 5 3		♥ 7 6 4
♦ 10 6 5		♦ D 8 7
♣ <u>Á</u> K 8 7		♣ G 10 9 2
	<b>Suður</b>	
	♠ Á K 10 9	
	♥ 10 8 2	
	♦ K 4 2	
	♣ 5 4 3	

Það er kölluð **djúpsvíning** þegar svínað er fyrir tvö (eða þrjú) samliggjandi spil. Yfirhönd verður þá að eiga jafn mörg spil fyrir ofan þau sem svínað er fyrir. Í þessu tilfalli er hugmyndin að svína fyrir ♠D-G. Það er hægt, því suður á tvö spil fyrir ofan, ♠Á-K. Ef austur setur upp gosann þegar litnum er fyrst spilað, drepur suður, síðan fer sagnhafi aftur inn í borð og svína fyrir drottninguna.

## § 71 Tölfræðin að baki

Við svörum aldrei spurningunni um „hvort væri betra“ að toppa spaðann eða djúpsvína. Til þess þarf að líta á tölfræðina að baki:

**Norður**

♠ 8 7 6 5

**Vestur**

♠ 4 3

**Austur**

♠ D G 2

**Suður**

♠ Á K 10 9

**Toppun:** Svona var staðan. Með því að taka ♠Á-K (toppa) tapast enginn slagur þegar litlu hjónin falla. Líkur fara eftir fjölda spila sem „úti eru“ (á höndum andstæðinganna). Hér eiga þeir samtals 5 spil, sem geta dreifst á 32 vegu á milli handanna tveggja:

	Vestur	Austur	... og spegilmyndin ...	Vestur	Austur
<b>5-0 lega</b>	DG432	—	2 tilfelli	—	DG432
<b>4-1 lega</b>	DG43	2	10 tilfelli	2	DG43
	DG42	3		3	DG42
	DG32	4		4	DG32
	D432	G		G	D432
	G432	D		D	G432
<b>3-2 lega</b>	DG4	32	20 tilfelli	32	DG4
	DG3	42		42	DG3
	DG2	43		43	DG2
	D43	G2		G2	D43
	D42	G3		G3	D42
	D32	G4		G4	D32
	G43	D2		D2	G43
	G42	D3		D3	G42
	G32	D4		D4	G32
x	<b>432</b>	<b>DG</b>		<b>DG</b>	<b>432</b>

Aðeins í tveimur tilfellum falla litlu hjónin bljúg undir ♠Á-K. Ber þá að álykta sem svo að líkur á tvíspilinu ♠D-G séu 6.25%—það er að segja, 2 tilfelli af 32?

*Hægan nú ...*

## § 72 Laus sæti

Fimm spil geta skipst á 32 vegu milli tveggja handa. Með því einfaldlega að telja saman fjölda tilfella og umbreyta í hundraðshluta kemur út eftirfarandi RÖNG líkindatafla:

<b>Röng líkindatafla:</b>	<b>3-2 = 20 tilfelli af 32 = 62.50%</b>
	<b>4-1 = 10 tilfelli af 32 = 31.25%</b>
	<b>5-0 = 2 tilfelli af 32 = 6.25%</b>

Rifjum nú upp §40, en þar var sett fram (skýringalaust) RÉTT tafla um líkindadreifingu fimm spila milli tveggja handa:

<b>Rétt líkindatafla:</b>	<b>3-2 = 68% (nákvæmt: 67.83%)</b>
	<b>4-1 = 28% (nákvæmt: 28.26%)</b>
	<b>5-0 = 4% (nákvæmt: 3.91%)</b>

Ástæðan fyrir þessu misræmi er sú að tilfelli 32 eru *ekki öll jafn líkleg*. Eitt tilfelli 4-1 legu gengur ekki upp á móti öðru tilfelli af 3-2 legu, svo dæmi sé tekið. Að baki liggur lögmálið um „laus sæti“.

**DÆMI:** Til skilningsauka skulum við skoða það tilfelli sérstaklega þegar vestur fær öll spilin fimm, en austur ekkert. Samkvæmt RÖNGU töflunni ættu líkur á því að vera 3.125% (helmingurinn af 6.25%), en **1.955%** eftir RÉTTU töflunni (helmingurinn af 3.91%). Ímyndum okkar að við gefum spaðana 5 tilviljunarkennt í áttirnar tvær—vestur og austur. Spilin fara inn í *takmarkað rými*, þar sem hvor spilar um sig hefur „sæti“ fyrir 13 spil. Laus sæti á báðum höndum eru þá samanlagt 26. Gefum nú spilin fimm:

- 1. spil:** Þá eru líkurnar augljóslega 50% á því að vestur fái spaða.
- 2. spil:** Nú eru aðeins 25 sæti eftir, 12 í vestur og 13 í austur. Líkur á því vestur fái annan spaðann líka eru því:  $12 \times 100 / 25 = 48\%$  af 50%, eða 24%.
- 3. spil:** Nú eru 24 sæti eftir, 11 í vestur og 13 í austur. Líkur á því að vestur fái þriðja spaðann eru því:  $11 \times 100 / 24 = 45.83\%$  af 24% eða 11%.
- 4. spil:** Nú eru lausu sætin 23, þar af 10 í vestur og 13 í austur. Líkur á að vestur fái fjórða spaðann eru því:  $10 \times 100 / 23 = 43.78\%$  af 11%, eða 4.78%.
- 5. spil:** Nú eru 22 sæti eftir, 9 í vestur og 13 í austur. Líkur á því að vestur fái fimmta spaðann eru:  $9 \times 100 / 22 = 40.91\%$  af 4.78%, eða 1.96%, sem er einmitt talan sem leitað var að (1.955%).

## § 73 Tölfræðipulur

Rétt skal vera rétt: Líkur á 3-2 legu eru 68%. Tilfellin eru 20, þar af tvö þar sem D-G eru stök. Líkur á falli litlu hjónanna í Á-K eru því 10% af 68% eða **6.8%**. Þvílík speki!

Förum þá jafn „djúpt“ í djúpsvíninguna:

	<b>Norður</b>	
	♠ 8 7 6 5	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 4 3		♠ D G 2
	<b>Suður</b>	
	♠ Á K 10 9	

Djúpsvíningin heppnast greinilega þegar austur (millihönd) á bæði spilin sem svínað er fyrir, sem er einn möguleiki af fjórum og virðist því hljóta að vera 25%. En aftur koma „lausu sætin“ við sögu og skekkja myndina—líkurnar eru í reynd aðeins 24%.

Það er dularfullt, en skýrist ef málið er hugsað þannig: Við þurfum að staðsetja tvö spil í millihönd, ♠D-G. Byrjum á gosanum. Hverjar eru fyrirframlíkur á gosanum í millihönd? Augljóslega 50%. Athugum þá drottninguna. Hverjar eru líkurnar á að hún sé LÍKA í millihönd? Ja, nú verðum við að reikna með fráteknu plássi í millihönd fyrir gosann. „Rýmið“ fyrir drottninguna er því minna í millihönd en bakhönd: nánar tiltekið hefur millihönd 12 að sæti fyrir drottninguna (gosinn situr í einu þeirra), en bakhönd á 13 sæti laus. Þar með eru líkurnar 12/25 að drottningin sé í millihönd við hlið gosans, en 13/25 að hún sé bakhandarmegin.

Hvað með það! Við höfum nú leitt í ljós að djúpsvíningin er 24% en toppunin 6.8%. Það er augljóslega rétt að djúpsvína, en hvaða tilgangi þjóna allar þessar tölfræðipulur? Er höfundur sadisti?

Líkindafræði hinna lausu sæta kemur víða við sögu og skilningur á fyrirbærinu er því nauðsynlegur. Á næstu síðu er dæmi sem höfðar meira til heilbrigðrar skynsemi.

## § 74 Hittingur

„Þú spilar svo vel,“ segir makker þinn, sem hefur fengið óvenju fallega hönd. Hann setur þig í SJÖ spaða!

<b>Makker</b>
♠ Á G 9 5
♥ Á
♦ Á K G 10 2
♣ K 7 4
<b>Þú</b>
♠ K 10 8 7 6
♥ 5 4 2
♦ D 4
♣ Á 9 2

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
3 ♥	dobl	pass	4 ♠
pass	4 G	pass	5 ♦
pass	5 G	pass	6 ♦
pass	7 ♠	allir pass	

Vestur er gjafari og opnar á 3♥, sem er hindrun með sjölit og 6-10 HP.

Makker í norður doblar til að lýsa yfir góðri opnun og stuðningi við ósögðu litina. Hann heimtar svar í besta lit.

Minnsta svar væri 3♠ og myndi engu lofa, en þú átt 9 HP og góðan fimmlit í spaða og reynir því geimið, segir 4♠.

Sú sögn virkar eins og vítamínsprauta á makker. Hann spyr um ása með 4G og þú sýnir einn með 5♦. Makker fær stórveldisdrauma og spyr næst um kónga í leit að sjö. Hann fréttir af einum (6♦) og veðjar á að sá sé í spaða, frekar en hjarta. Stekkur í 7♠ og segir um leið og hann leggur niður blindan: „Þú spilar svo vel.“ Þekkt tækni til að varpa af sér ábyrgð. Nú er málið í þínum höndum.

-----

Jæja. Útspilið er ♥K, sem þú drepur snilldarlega í borði með ♥Á. Þú leggur niður ♠Á í öðrum slag og báðir fylgja lit með smáspili. Þú spilar næst ♠G og austur lætur aftur smáan spaða. Nú er aðeins einn spaði eftir, sjálf drottningin.

**Viltu svína eða toppa?**

## § 75 Þekktar stærðir

„*Eight ever, nine never,*“ segja bandarískir bridskennarar og eiga við að svína skuli fyrir drottningu með 8 spil á milli handanna, en ekki með 9 spil (§40). Þessi regla á þó aðeins við að ekkert sé vitað um skiptinguna til hliðar.\* En því fer auðvitað víðsfjarri hér, því vestur hefur opnað á 3♥ og lýst yfir sjölit.

Útspilið er ♥K.

Þú spilar ♠Á og gosa og staldrar við.

Trompdrottningin er ein úti og hún gæti verið hvorum megin sem er.

En líkurnar eru ekki jafnar. Engan veginn. Drottningin er mun sennilegri í austur.

**Hvers vegna?**

<b>Blindur</b>	
♠ Á G 9 5	
♥ Á	
◇ Á K G 10 2	
♣ K 7 4	
<b>Vestur</b>	<b>Austur</b>
♠ 3	♠ D 4 2
♥ K D G 9 8 6 3	♥ 10 7
◇ 7 3	◇ 9 8 6 5
♣ D 10 3	♣ G 8 6 5
<b>Þú</b>	
♠ K 10 8 7 6	
♥ 5 4 2	
◇ D 4	
♣ Á 9 2	

Dæmið er hugsað þannig: Af sögnum er „vitað“ að vestur á sjö hjörtu og austur þar með tvö. Spaðahundarnir eru allir komnir í ljós, austur á tvo, en vestur einn. Þar með eru 8 spil þekkt í vestur (7♥+1♠) og auð sæti því 5 (13-8=5), en þekkt spil í austur eru 4 (2♥+2♠) og auð sæti 9 (13-4=9). Auð sæti eru í heildina 14 (5+9) og spaðadrottningin er í einu þeirra. Líkur á ♠D í vestur eru því 5/14 (35.7%), en líkur á ♠D í austur eru 9/14 (64.3%).

\* Þegar sagnhafi er með níu spil án drottningar—til dæmis ÁGxx á móti K10xxx—eru fyrirframlíkur á toppun 52% en 48% á svíningu. Munurinn ræðst af spílinu eina sem millihönd hefur sýnt umfram bakhönd, en þá er einu sætinu meira í bakhönd fyrir drottninguna að dyljast.

## § 76 Hringsvínung

Rifjum upp spilið úr §70 og setjum nú tígullitinn í forgrunn:

<b>Norður</b>			
♠ 8 7 6 5			
♥ K D G			
♦ Á G 9 3			
♣ D 6			
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>	
♠ 4 3		♠ D G 2	
♥ Á 9 5 3		♥ 7 6 4	
♦ 10 6 5		♦ D 8 7	
♣ <u>Á</u> K 8 7		♣ G 10 9 2	
<b>Suður</b>			
♠ Á K 10 9			
♥ 10 8 2			
♦ K 4 2			
♣ 5 4 3			

Vestur	Norður	Austur	Suður
PASS	1 ♦	pass	1 ♠
pass	2 ♠	allir pass	

Við þekkjum spilið vel. Vestur tekur þrjá fyrstu slagina á toppana sína, spilar svo hjarta á blindan.

Nú er best að djúpsvína ♠10. Það gengur.

Við trompum næst lauf, spilum aftur spaða og klárum að aftrompa austur.

Tígullinn er einn eftir. Hin venjulega íferð í slíkan lit væri að svína gosanum, en ef við lítum á sagnröðina hér til hliðar þá liggur kristaltært fyrir að

að vestur *getur ekki verið með tíguldrottningu*. Hann sagði PASS í upphafi og hefur þegar sýnt okkur 11 punkta (♣Á-K og ♥Á). Þetta kallar á aðra nálgun: Við vitum að ♦D liggur í austur en TÍAN gæti vel verið í vestur. Við förum inn í borð á hjarta og spilum út ♦G. Ef austur lætur lítinn tígul fær gosinn að sigla yfir, en væntanlega leggur austur ♦D á gosann. Við drepum, spilum tígli að ♦Á-9 og svínum níunni. Þessi spilamennska heitir **hringsvínung**.

Til að hringsvínung heppnist verða TVÖ lykilsþil að liggja rétt. Hún er því vondur kostur, að öllu jöfnu. En stundum þykist maður vita fyrir víst að venjuleg svínung muni misheppnast og þá gæti hringsvínung verið eini möguleikinn.

## § 77 Grandstöður (B)

Reynslan kennir að 25 HP þurfi til að reyna 3G. Þessa tölu ber að taka háttíðlega, enda eru háspilapunkturarnir glettilega nákvæmur mælikvarði á slagkraftinn ef skiptingin er jöfn á báðum höndum. Hver gosi skiptir máli. Af þessu leiðir að kerfið verður að búa yfir aðferðum til að lýsa punktastyrk grandhanda af mikilli nákvæmni. Opnarnir á 1G og 2G eru góðar í þessum efnum, sýna styrk á 3ja punkta bili (1G=15-17; 2G=20-22). Með 12-14 og 18-19 er opnað á lit og grand meldað í næstu sögn, eitt til tvö eftir styrk. Dæmi ...

♠ K 10 3	13 HP
♥ G 7	
♦ K D 8 3	
♣ Á 10 6 2	

OPNUN	SVAR
1♦	1♥
<i>og næsta sögn opnara ...</i>	
... 1G = 12-14 HP	

♠ D 10 8	15 HP
♥ K 6	
♦ Á D 3	
♣ K G 10 5 2	

OPNUN
1G = 15-17 HP

♠ K 7 3	18 HP
♥ Á D G 6	
♦ K 9 8	
♣ Á G 4	

OPNUN	SVAR
1♣	1♠
<i>og næsta sögn opnara ...</i>	
... 2G = 18-19 HP	

♠ K D 9 2	21 HP
♥ Á D	
♦ Á 10 8	
♣ Á D 5 4	

OPNUN
2G = 20-22 HP

Með enn sterkari jafnskiptar hendur er opnað á 2♣ (§59-60).



## § 78 Samnýting möguleika

<b>Norður</b>
♠ K G 10 4
♥ 5 2
♦ K G 6 3
♣ Á 9 2
<b>Suður</b>
♠ Á 3 2
♥ K 7
♦ Á 8 4 2
♣ K 7 6 4

Suður á 14 HP og opnar á 1♦, segir svo 1G við spaðasvarinu til að gefa upp jafna lágmarkshönd. Norður lyftir í 2G, sem er áskorun með 11-12 HP, og suður tekur þeirri áskorun.

Norður	Suður
—	1 ♦ <sup>1)</sup>
1 ♠ <sup>2)</sup>	1 G <sup>3)</sup>
2 G <sup>4)</sup>	3 G <sup>5)</sup>
pass	
	1) 12-20 HP, 3+♦
	2) 6+ HP, 4+♠
	3) 12-14 HP, jöfn sk.
	4) 11-12 HP, áskorun
	5) hámark (13-14 HP)

Útspilið er ♥D. Austur yfirtekur með ásnum og spilar aftur hjarta.

**Hvernig viltu spila?**

Rifjum upp skrefin þrjú í grandáætlun (§44, §47):

(1) talning beinna slaga, (2) leit að viðbótarslögum, (3) hættumat.

(1) Öruggir slagir eru sjö: ♠Á-K, ♥K, ♦Á-K og ♣Á-K. Vantar tvo.

(2) Bæði spaðinn og tígullinn gætu skilað þeim tveimur slögum sem á vantar.

(3) Vörnin hefur brotið hjartað og má því ekki komast inn.

-----

**ÁÆTLUN:** Best er að *sameina möguleikana* í hörðu litunum: taka fyrst tvo efstu í tigli í þeirri von að drottningin falli, en svína annars fyrir ♠D í vestur. Með þessu móti vinnst spilið ef *annað hvort* ♦D fellur önnur *eða* ef ♠D er í vestur. Líkur á þessu tvennu eru:

Tíguldrottningin fellur önnur í 27.2% tilvika: 2/5 af 3-2 legunni, sem við vitum nú að er 68%. Í þau 72.8% tilfella þegar ♦D skilar sér ekki vinnst spilið samt ef ♠D er í vestur: 1/2 af 72.8% = 36.4%.

**Heildarvinningslíkur** eru því 27.2% + 36.4% = **63.6%**

## § 79 Opnunarliturinn endursagður (C)

Þar sem opnari á 1♣ og 1♦ eru gjarnan reistar á jafnri skiptingu verður opnari að segja frá því skýrt og skörinort í næstu sögn ef hann á langan lit. En styrkleikaflokkarnir eru aðeins tveir: róleg endursögn á tveimur eða stökk í þrjá. Upp á fjórða þrep fer opnari aldrei á meðan 3G er möguleg lending.

Róleg endursögn liggur frá 12 hápunkta lágmarksopnun upp í allgóða miðlungsopnun, jafnvel 16-17 HP. Stökk í þrjá sýnir ekki endilega fleiri punkta (styrkurinn er 14-18 HP), heldur betri lit og meiri slagkraft. Sögnin er ekki krafa, en það er stutt í 3G.

Lítum á tvær laufopnari, (i) og (ii), sem báðar innihalda 15 HP:

OPNUN (i)	OPNARI	SVARHÖND	SVARHÖND
♠ Á D ♥ 7 3 ♦ Á G 2 ♣ K G 7 6 5 3	1 ♣ 2 ♣	1 ♥ pass	♠ K 10 7 ♥ G 10 9 6 2 ♦ K 7 3 ♣ 9 2
OPNUN (ii)	OPNARI	SVARHÖND	SVARHÖND (SAMA)
♠ G 3 ♥ 4 ♦ Á 6 2 ♣ Á K D G 8 6 3	1 ♣ 3 ♣ pass	1 ♥ 3 G	♠ K 10 7 ♥ G 10 9 6 2 ♦ K 7 3 ♣ 9 2

Þótt punktarnir séu þeir sömu í dæmum (i) og (ii) er mikill munur á litagæðunum. Stökk opnara í 3♣ í síðara dæminu er ekki krafa, en hér lætur svarhönd þó eftir sér að prófa 3G með fyrirstöður í ósögðu litunum. Það heppnast vel, því níu slagir eru líklegir.

## § 80 Kastþröng

<b>Norður</b>			
♠ 10 3			
♥ Á 10 4 3			
♦ Á 10 6 2			
♣ 6 5 4			
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>	
♠ 8		♠ D G 9	
♥ D 9 8 5		♥ G 6 2	
♦ K 7 5 4		♦ G 9 8	
♣ <u>G</u> 10 9 3		♣ Á K 7 2	
<b>Suður</b>			
♠ Á K 7 6 5 4 2			
♥ K 7			
♦ D 3			
♣ D 8			

<b>Norður</b>	<b>Suður</b>
—	1 ♠ <sup>(1)</sup>
1 G <sup>(2)</sup>	3 ♠ <sup>(3)</sup>
4 ♠ <sup>(4)</sup>	pass

(1) 12-20, 5+♠.  
(2) 6-12 HP, krafa.  
(3) 14-18 HP, 6+♠.  
(4) Áskorun tekið.

**Útspil:** ♣G.

Hvernig er líklegt að spilið þróist?

Austur tekur vafalaust fyrstu tvo slagina á ♣Á-K, spilar svo þriðja laufinu. Suður trompar, leggur niður ♠Á-K og sér að austur á slag á tromp. Hann spilar spaða aftur og austur lendir inni á ♠D. Vörnin hefur fengið þrjá slagi og að öllum líkindum spilar austur hlutlausu laufi og lætur suður um sitt verk. En ræður sagnhafi við verkefnið? Það er stóra spurningin.

Sagnhafi ætti að gera út á **kastþröng** á vestur. Þá er vonin sú að vestur sé með ♦K og alla vega fjórlit í hjarta.

Í undirbúningsskyni tekur sagnhafi tvo efstu í hjarta og trompar hjarta. Þetta gerir hann til að einangra hjartavaldið við vestur. Síðan spilar hann trompunum til enda og fylgist vel með afköstum vesturs, einkum því hvort vestur hangir á síðasta hjartanu. Ef hann gerir það, ætti ♦K að falla auðmjúkur undir ásinn í lokin.

*Sjá næstu síðu ...*

## § 81 Hótanir og þvingunarspil

	<b>Blindur</b>	
	♠ —	
	♥ 10	
	♦ Á 10	
	♣ —	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ —		♠ —
♥ D		♥ —
♦ K 7		♦ G 9 8
♣ —		♣ —
	<b>Heima</b>	
	♠ 7	
	♥ —	
	♦ D 3	
	♣ —	

Sagnhafi á út heima og spilar síðasta trompinu—♠7. Vestur má ekkert spil missa: kasti hann ♥D verður tían í borði frí og því er illskárri kostur að henda tígli. Sagnhafi lætur þá ♥10 róa, spilar ♦3 og veiðir kónginn.

Til að kastþröng (þvingun) geti virkað verða ýmis skilyrði að vera til staðar. Sami mótherji verður

að standa vörð um tvo lit, alla vega. Hér valdar vestur tígul og hjarta, en sagnhafi er með **hótanir** báðum litum, *næst hæstu spilin* (♥10 og ♦D), sem „hóta“ að verða að slag ef vestur sleppir takinu. Spaðasjóan er **þvingunarspilið**, sem svo er kallað—spilið sem rekur smiðshoggið á aðgerðina.

**Læstur litur:** Tökum eftir einu varðandi tígullitinn:

	<b>Norður</b>	
	♦ Á 10 6 2	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♦ K 7 5 4		♦ G 9 8
	<b>Suður</b>	
	♦ D 3	

Ef vörnin hefði með einhverju móti getað stuggað við tígulásnum fyrr í spilinu hefði þvingunin aldrei getað orðið að veruleika. En svo heppilega vill til fyrir sagnhafa að tígullinn er **læstur**: hvorugur varnarspilarinn getur hreyft litinn án þess að gefa slag.

## § 82 Nýr litur opnara (D)

Þegar opnari á tvo litir—minnst 5-4 skiptingu—sýnir hann hámarksopnun með stökki í næsta hring (17-20 HP), en meldar síðari litinn rólega með lágmark og upp í miðlungsopnun (12-16 HP). Stökkið er krafa. Í dæmum (i) og (ii) hér fyrir neðan er opnað á 1♥ í báðum tilfellum og makker svarar með 1♠ ...

(i)	13 HP
♠	8 6
♥	Á K 7 4 2
♦	Á D 3 2
♣	7 5

OPNARI (i)	SVAR
1 ♥	1 ♠
2 ♦ =	12-16 HP

(ii)	19 HP
♠	5
♥	Á K G 10 6
♦	Á D G 10 4
♣	Á 8

OPNARI (ii)	SVAR
1 ♥	1 ♠
3 ♦ =	17-20 HP

Augljóslega sýnir opnari alla vega 5-4 skiptingu, enda hefur hann þegar lofað 5-lit í hjarta með 1♥. En hvernig á að túlka sagnröð af þessu tagi ... 1♦-1♥|1♠, eða þá ... 1♦-1♥|2♠. Hefur opnari nú lofað fimm spilum í opunarlitnum?

Svarið er „já“, merki-  
legt nokk, því með  
jafna skiptingu segir  
opnari frekar grand í  
næsta hring—eitt til  
tvö eftir styrk.

(iii)	12 HP
♠	Á K 7 3
♥	9 4
♦	Á G 7 4 3
♣	10 3

(iv)	18 HP
♠	Á K G 5
♥	7 2
♦	K D G 10 7
♣	Á 4

Hér er opnað á 1♦. Makker svarar á 1♥ og nú segir opnari 1♠ í dæmi (iii), sem sýnir 12-16 HP, 4-lit í spaða OG alla vega 5-lit í tígli. Í dæmi (iv) myndi hann stökkva í 2♠ til að lýsa yfir hámarksopnun (17-20 HP), 4-lit í spaða og OG 5-lit+ í tígli.

## § 83 Víxltrompun

<b>Norður</b>	<b>Suður</b>
—	1 $\diamond$ <sup>1)</sup>
1 $\heartsuit$ <sup>2)</sup>	1 $\spadesuit$ <sup>3)</sup>
3 $\spadesuit$ <sup>4)</sup>	4 $\spadesuit$ <sup>5)</sup>
pass	
<p>(1) 12-20 HP, 3+<math>\diamond</math>.  (2) 6+ HP, 4+<math>\heartsuit</math>, krafa.  (3) 12-16 HP, 4<math>\spadesuit</math>.  (4) Áskorun (10-12).  (5) Áskorun tekið.</p>	
<b>Útspil: <math>\spadesuit</math> 3.</b>	
Hvernig á sagnhafi að spila?	

<b>Norður</b>		
$\spadesuit$ Á D 9 7		
$\heartsuit$ Á 8 6 5 4		
$\diamond$ 8		
$\clubsuit$ 7 5 4		
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
$\spadesuit$ 6 5 4 3		$\spadesuit$ 2
$\heartsuit$ K G 10 3 2		$\heartsuit$ D 9
$\diamond$ G 3		$\diamond$ K D 9 5 2
$\clubsuit$ D 10		$\clubsuit$ K 9 8 6 3
<b>Suður</b>		
$\spadesuit$ K G 10 8		
$\heartsuit$ 7		
$\diamond$ Á 10 7 6 4		
$\clubsuit$ Á G 2		

Hér er fátt um fína drætti fyrir utan trompið—þrír ásar og búið. En það dugir til vinnings ef vel er á haldið. Og þrátt fyrir að vestur komi út með tromp, sem er best fyrir vörnina.

Sagnhafi trompar hjarta og tígul á víxl eins lengi og hann getur. Þegar upp er staðið hefur hann fengið sjö spaðaslagi og tíu í allt með hliðarásunum þremur.

-----

**Víxltrompun:** Venjulega er trompslögum fjölgað með því að stinga tapspil á annarri hendinni (oftast í blindum), en spara trompin á hinni hendinni (heima) til að aftrompa mótherjana síðar. En stundum er ekki *samgangur* heim nema með því að stinga annan lit til baka. Þetta veikir trompið, auðvitað, en gerir ekkert til ef heildarslagir verða nógu margir.

## § 84 Vending

Pegar opnari stekkur í næsta hring á hann undantekningarlaust góð spil, en stundum getur hann gefið til kynna mikið veldi með tiltölulega látlausri sögn. Lítum til dæmis á þessa byrjun ...

Hvers konar spil á opnari?

Jú, hann á fjórlit í hjarta, en getur það verið flöt lágmarksopnun í líkingu við eftirfarandi ...

opnari	svarhönd
1 ♠	1 ♠
2 ♥	...

♠ 8 4
♥ Á D 6 2
♦ K G 10 6
♣ K 9 3

Ekki aldeilis. Svarhönd lofar engum ósköpum með spaðasvarinu og því er glæfralegt að spenna bogann svo hátt í fálmkenndri leit að tromplit. Réttu endursögnin með slíka hönd er 1G til að sýna 12-14 HP flata.

**REGLA:** Eftir 1-yfir-1 lofar endursögn opnara á öðru þrepi í *hærr* lit góðri opnun: 17-20 HP og ójafnri skiptingu. Slíkar sagnir heita **vendingar** („reverses“ á ensku) og eru sambærilegar við stökk í nýjum lit. Spil opnara hér að neðan falla að kröfunum:

OPNARI	OPNARI	SVARHÖND	SVARHÖND
♠ 7	1 ♠	1 ♠	♠ 10 8 5 3
♥ Á D G 9	2 ♥	2 G	♥ K 2
♦ Á K G 7 5	3 ♣	5 ♦	♦ 10 9 8 3
♣ Á 4 2	pass		♣ K G 3

Eftir litarsvar eru vendingastöður fjórar:

- (i) 1♣ – 1♥ | 2♦ = 5+ lauf & 4 tíglar, 17-20 HP
- (ii) 1♣ – 1♠ | 2♦ = 5+ lauf & 4 tíglar, 17-20 HP
- (iii) 1♣ – 1♠ | 2♥ = 5+ lauf & 4 hjörtu, 17-20 HP
- (iv) 1♦ – 1♠ | 2♥ = 5+ tíglar & 4 hjörtu, 17-20 HP

Vending gildir líka eftir grandsvar við lágltit (eins og: 1♦–1G|2♠), en ekki eftir 2-yfir-1. Þetta er EKKI vending: 1♦–2♣|2♠.

## § 85 Fjórði liturinn

### SVARHÖND

♠ K D 10 7 6  
♥ D 7  
♦ Á 9 3  
♣ D 10 6

Þú ert í hlutverki svarhandar.

Makker opnar á 1♥ og þú svarar á 1♠.

Makker segir 2♣ við því.

Hvernig viltu nú halda áfram?

Þú er með 13 háspilapunkta og þar með nægan styrk í geim á móti opnun. En *hvaða* geim á að spila? Fjögur koma til greina: 3G, 4♥, 4♠ og 5♣. Því þarf greinilega að kanna spilið betur og leiðin til þess er að krefja í geim með sögn í *fjórða litnum*.

**Sagnregla:** Þegar þrír litir hafa verið nefndir til sögunnar, einn á eftir öðrum, er sögn í þeim fjórða merkingarlaust kvak sem hefur þann eina tilgang að *krefja í geim*.\*

Hér myndi svarhönd því melda 2♦. Sögnin hvorki lofar né neitar tígli, heldur segir makker það eitt að styrkur sé nægur í geimsögn.

En af hverju má ekki segja 2♠ eða 2G, eða bara eitthvað annað en 2♦ á ásinn þriðja? Svar: Af því að þær sagnir eru *ekki* kröfur og við viljum ekki að makker passi undir geimi.

Opnari gæti átt ýmis konar hendur. Hér eru þrjú dæmi:

### OPNARI (i)

♠ G 2  
♥ Á K G 10 5  
♦ 6 4  
♣ Á G 9 2

Best að spila 4♥.

### OPNARI (ii)

♠ 3  
♥ K 10 5 4 3  
♦ K G 4  
♣ Á K 8 5

Best að spila 3G.

### OPNARI (iii)

♠ Á  
♥ K 9 8 6 2  
♦ 5 2  
♣ Á K 7 5 4

Best að spila 5♣.

En hvernig á að melda? (*Sjá næstu síðu.*)

\* Á ensku heitir reglan „*forth suit forcing*“, sem er stuðlað og flott, en „fjórði litur krafa“ hljómar ekki jafn vel.



## § 86 Fjórði litur krafa – dæmi

<b>Norður (i)</b>	
♠	G 2
♥	Á K G 10 5
♦	6 4
♣	Á G 9 2
<b>Suður</b>	
♠	K D 10 7 6
♥	D 7
♦	Á 9 3
♣	D 10 6

<b>Norður (ii)</b>	
♠	3
♥	K 10 5 4 3
♦	K G 4
♣	Á K 8 5
<b>Suður</b>	
♠	K D 10 7 6
♥	D 7
♦	Á 9 3
♣	D 10 6

<b>Norður (iii)</b>	
♠	Á
♥	K 9 8 6 2
♦	5 2
♣	Á K 7 5 4
<b>Suður</b>	
♠	K D 10 7 6
♥	D 7
♦	Á 9 3
♣	D 10 6

NORÐUR	SUÐUR
1 ♥	1 ♠
2 ♣	2 ♦
2 ♥	4 ♥
Pass	

NORÐUR	SUÐUR
1 ♥	1 ♠
2 ♣	2 ♦
2 G	3 G
Pass	

NORÐUR	SUÐUR
1 ♥	1 ♠
2 ♣	2 ♦
3 ♣	5 ♣
Pass	

Fyrstu sagnirnar eru sjálfgefnar. Síðan reynir opnari að lýsa spilum sínum betur við 2♦:

- (i) Með 2♥ segist opnari eiga sexlit eða góðan fimmlit. Ef hann á bara fimmlit er ekki um fyrirstöðu í tígli að ræða.
- (ii) Hér er þægilegast að sýna tíglufyrirstöðuna með 2G. Það hentar svarhönd mætavel og hækkunin í 3G er augljós.
- (iii) Þegar opnari tvímeldar síðari litinn (laufið hér) þá lofar hann fimmlit minnst. Þá er ljóst að besta samlegan er í laufinu og svarhönd segir geimið í þeim lit.

## § 87 Hliðarkall

<b>Blindur</b>			
♠ Á 8 2			
♥ K G 10 6 3			
♦ 5			
♣ K G 9 5			
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>	
♠ 9 5 3		♠ G 4	
♥ 9 8 5 2		♥ Á 4	
♦ D 10 8 6 2		♦ K G 7 4	
♣ 7		♣ Á 8 4 3 2	
<b>Sagnhafi</b>			
♠ K D 10 7 6			
♥ D 7			
♦ Á 9 3			
♣ D 10 6			
		<b>Norður</b>	<b>Suður</b>
		1 ♥ <sup>(1)</sup>	1 ♠ <sup>(2)</sup>
		2 ♣ <sup>(3)</sup>	2 ♦ <sup>(4)</sup>
		2 ♠ <sup>(5)</sup>	4 ♠
		pass	
		<p>(1) 12-20 HP, 5+♥.            (2) 6+ HP, 4+♠, krafa.            (3) 12-16 HP, 5-4+.            (4) Fjórfði liturinn: GK.            (5) Þrílitur í spaða.</p>	
		<b>Útspil: ♣7.</b>	
		Hvernig er líklegt að spilið þróist?	

Greinilega er 4♠ prýðilegur samningur, sem vinnst með yfirslag í flestum tilvikum. En það er aldrei á vísan að róa. Hér á vestur einspil í laufi og það gæti dugað vörninni í fjóra slagi.

Útspilið er ♣7, austur tekur strax með ásnum og spilar aftur laufi. Vestur trompar, spilar hjarta og fær aðra stungu. Einfalt?

Í sjálfu sér er þetta einföld vörn. En gleymum því ekki að vestur sér aðeins tvær hendur: sína eigin hönd og blindan. Og því skyldi hann heldur spila hjarta en tígli í þriðja slag? Ef austur er með ♦Á frekar en ♥Á verður vestur að spila tígli. Hér virðist því vera um hittingsstöðu að ræða. Eða hvað?

Reyndar ekki. Spilarar eru fyrir löngu búnir að leysa þetta vandamál: Austur segir makker sínum hvað hann vilji fá til baka með spilinu sem hann velur til að gefa stungu. Laufáttan biður um hjarta til baka, en tvisturinn hefði pantað tígul.

*Bíddu nú stund ...*

## § 88 Hátt fyrir hærri lit – lágt fyrir lægri

Hugmyndin um að *kalla til hliðar* fæddist í viðureign við stungustöðuna, sem rakin var í síðustu grein: Útspilarinn hefur hitt á ásinum hjá makker, fengið stungu og vill aðra. En hvar á makker innkomu? Sú saga er sögð með hundinum sem spilað er til baka. *Hár hundur vísar á hærri litinn af þeim tveimur sem til greina koma, smæsta spilið vísar á lægri litinn, en miðjuspil eru hlutlaus.*

Skoðum aftur laufalitinn í fyrrnefndu dæmi:

	<b>Blindur</b>	
	♣ K G 9 5	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♣ útspil 7		♣ Á 8 4 3 2
	<b>Suður</b>	
	♣ D 10 6	

Spaði er tromp. Út kemur laufeinspilið, austur tekur með ásnum og spilar meira laufi, sem vestur trompar. Ef austur vill fá hjarta um hæl (hærri litinn) velur hann ÁTTUNA í öðrum slag til að segja þá sögu, en vilji hann tígul (lægri litinn) sendir hann TVISTINN með þau skilaboð. Stundum er ekkert tilefni til að kalla í öðrum litnum sérstaklega og þá er valið hlutlaust miðjuspil, sem væri fjarkinn í þessu tilfelli.

Stungustaðan er frumgerðin fyrir hliðarkall. Hætta á misskilningi er engin, því aðeins kemur til greina að kalla í þeim tveimur litum sem eftir eru—trompið og stunguliturinn eru að sjálfsögðu undanskildir. Hitt er annað mál að spilarar nútímans hafa séð sér hag í því að nota hliðarkall í ýmsum öðrum og flóknari stöðum. Það er seinni tíma mál að kynnast því betur, en gefa má smá nasasjón: Segjum að makker spili út ♠Á gegn 4♥. Þú átt tóma hunda og vísar frá, samkvæmt grunnreglunni um kall/frávísun (§50). Makker tekur samt á ♠K næst. Þú átt eftir tvo eða fleiri spaða og *makker veit það* (þú hefðir kallað með tvílit og pantað stungu). Hann mun því skoða hvort þú fylgir lit í kónginn með háu ellegar lágu spili og leggja í það hliðarkallsmerkingu.

## § 89 Yfirfærslur við grandopnun

Það er þægilegt að svara grandopnun með JAFNA skiptingu á móti. Þá snýst málið einfaldlega um að leggja saman hápunkta á báðum höndum og meta hvort styrkurinn dugi í 3G. Maður passar með 0-7 HP, fer í 3G með 10+ HP og gefur áskorun ef styrkurinn liggur þarna á milli, 8-9 HP. Spurningin er þessi: duga okkar punktar á móti 15-17 HP makkers í geim—eigum við 25 HP saman (§43).

Þegar skipting svarhandar er ÓJÖFN þarf að huga að fleiri atriðum, enda ekki lengur sjálfgefið að rétt sé að spila grand. Lítum á dæmi. Makker opnar á einu grandi og þitt er að svara með ...

♠ 8
♥ K 10 7 6 5
♦ Á G 5 4 3
♣ K 3

Styrkurinn er nægur í geimsögn, en þrjú geim koma til álit: 3G, 4♥ og 5♦. Allt veltur á því hvernig grandopnun makkers er löguð. Best væri að melda báða litina og láta svo makker ráða ferðinni.

Ýmsar aðferðir hafa verið þróaðar til að svara grandopnun með ójafna hönd, en algengast er að nota *yfirfærslusagnir* í hálitina („transfers“ á ensku). Þá segir svarhönd 2♦ með hjartalit og 2♥ með spaðalit. Opnara ber að segja hinn raunverulega lit, hvort sem um stuðning er að ræða eða ekki. Það er kallað að „taka yfirfærslunni“. Í næsta hring kemur betur í ljós hvað vakir fyrir svarhönd.

opnari	svarhönd
1 G	2 ♦ = minnst fimmlitur í <i>hjarta</i> , yfirfærsla
opnari	svarhönd
1 G	2 ♥ = minnst fimmlitur í <i>spaða</i> , yfirfærsla

Opnari verður að taka yfirfærslunni (segja til dæmis 2♥ við 2♦), hvort sem hann er með tvö, þrjú eða fjögur spil í litnum.

## § 90 Framhald eftir yfurfærslur

Þegar opnari hefur tekið yfurfærslunni kemur fyrst í ljós á hvaða leið svarhönd er. Í dæminu á síðustu síðu var alltaf meiningin að melda tígulinn líka og láta opnara velja geimið:

<b>Norður (i)</b>	
♠	K D 10 9
♥	D 2
♦	K 10 2
♣	Á G 10 2
<b>Suður</b>	
♠	8
♥	K 10 7 6 5
♦	Á G 5 4 3
♣	K 3

<b>Norður (ii)</b>	
♠	G 9 4
♥	Á 3
♦	K D 9 7
♣	Á D 6 4
<b>Suður</b>	
♠	8
♥	K 10 7 6 5
♦	Á G 5 4 3
♣	K 3

<b>Norður (iii)</b>	
♠	Á K 6 2
♥	Á D G
♦	K 7 2
♣	10 9 8
<b>Suður</b>	
♠	8
♥	K 10 7 6 5
♦	Á G 5 4 3
♣	K 3

NORÐUR	SUÐUR
1 G	2 ♦
2 ♥	3 ♦
3 G	Pass

NORÐUR	SUÐUR
1 G	2 ♦
2 ♥	3 ♦
5 ♦	Pass

NORÐUR	SUÐUR
1 G	2 ♦
2 ♥	3 ♦
4 ♥	Pass

-----

Til að byrja með gefur yfurfærslan ekkert til kynna um háspila-styrkinn. Svarhönd gæti verið með punktlausa eyðimörk og haft það eitt í hyggju að spila trompbút (2♥) frekar en 1G. Einmitt þess vegna verður opnari alltaf að taka yfurfærslunni rólega. En með góð spil segir svarhönd aftur og lýsir um leið skiptingunni eftir bestu getu. Þannig lofar sögn í nýjum lit (eins og 3♦ hér) minnst fjórlit og 10+ HP.

## § 91 Öryggisspilamennska

<b>Norður</b>			
♠ K 10 9 4 3			
♥ 8 6 5			
♦ D 3 2			
♣ Á 4			
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>	
♠ D G 8 7		♠ 6	
♥ G 9 7 4 3		♥ Á 10 2	
♦ 10 5		♦ G 9 8 7 4	
♣ D 3		♣ K 10 9 2	
	<b>Suður</b>		
	♠ Á 5 2		
	♥ K D		
	♦ Á K 6		
	♣ G 8 7 6 5		

<b>Norður</b>	<b>Suður</b>
—	1 G <sup>1)</sup>
2 ♥ <sup>2)</sup>	2 ♠ <sup>3)</sup>
2 G <sup>4)</sup>	4 ♠ <sup>5)</sup>
pass	

- (1) 15-17, j.s.  
 (2) Yfirfærsla.  
 (3) Yfirfærslu tekið.  
 (4) 5♠-332, 8-9 HP.  
 (5) Áskorun tekið.

**Útspil:** ♥3.

Austur drepur á ♥Á og spilar aftur hjarta.

Hvernig á suður að spila?

### Sagnir

Norður lýsir hendi sinni vel með því að yfirfæra fyrst í spaða og gefa svo geimáskorun með 2G. Þannig sýnir hann 8-9 HP, fimmlit í spaða og jafna skiptingu til hliðar.

### Spilamennskan

Útspilið er hjarta upp á ás og meira hjarta.

Verkefni sagnhafa er að stinga hjarta heima og sjá svo um að vörnin fái ekki meira en einn slag á tromp. Hann spilar tígli á drottningu blinds og trompar hjarta. Leggur niður ♠Á, spilar aftur spaða og ...

... lætur tíuna ef vestur fylgir með smátrompi. Það er dæmi um **öryggisspilamennsku** („safety play“ á ensku). Sagnhafi reiknar með að gefa austri slaginn á gosa eða drottningu (og þá kemur síðasta trompið í kónginn síðar), en til að tryggja sig gagnvart fjórum trompum í vestur lætur hann tíuna duga.

## § 92 Stayman hálitaspurningin

Reynslan kennir að hálitageimin 4♥ og 4♠ eru vænlegri til vinnings en 3G ef svo mikið sem átta-spila tromplitur er fyrir hendi. Með yfirfærslum er auðvelt að finna 5-3 samleguna, en til að staðsetja fjórlit á móti fjórlit er notuð sérstök spurnarsögn, kölluð Stayman hálitaspurningin.\*

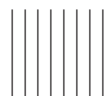
### Norður

♠ Á D 5 4

♥ G 8 6

♦ Á K 2

♣ K 9 3



### Suður

♠ K G 3 2

♥ 10 2

♦ D 6 5 4

♣ Á 7 2

Hér eru 3G eru í stórhættu vegna veikleikans í hjarta, en 4♠ hins vegar nokkurn veginn skothelt geim. Er þó skiptingin jöfn á báðum höndum.

En hvernig á að finna 4-4 fittið?

Þar kemur til kasta Staymans: Svarhönd *spyr* opnara um fjórspila hálit með því að melda 2♣ við grandinu.

Í þessu tilfelli myndu sagnir ganga ...

### Norður

1 G

2 ♠ = „Já, spaða.“

Pass

### Suður

2 ♣ = „Áttu hálit?“

4 ♠ = „Fínt.“

### STAYMAN sagnvenjan ...

#### opnari svarhönd

1 G

2 ♣ = spurning um fjórlit í hjarta eða spaða

#### svör opnara ...

2 ♦ = neitar fjórlit í hjarta og spaða

2 ♥ = fjórlitur í hjarta (ef til vill spaða líka)

2 ♠ = fjórlitur í spaða (en ekki í hjarta)

\* Samuel Stayman (1909-93), bandarískur landsliðsmaður um langt árabil. Hann skrifaði grein um hálitaspurninguna í tímaritið *The Bridge World* árið 1945.

## § 93 Þrjú svör – fjórir möguleikar

Venjulega lofar Stayman hálitaspurningin alla vega styrk í geim-áskorun (8+ HP), en á því er þó ein undantekning—veik hönd þar sem hægt er að passa öll svör. Þú átt þessi spil á móti 1G ...

Það væri hreinn veruleikaflótti að passa opnun makkers á 1G. Grandið getur ekki spilast vel og því hlýtur að vera ómaksins vert að reyna að komast í trompsamning. Og það er hægt í gegnum Stayman.

♠	9 7 6 2
♥	G 7 6 4
♦	D 10 8 6 3
♣	—

Þú spyrð með 2♣ og passar svarið, hvert sem það er—líka 2♦.

Þessi er ástæðan fyrir því að ekki eru leyfð fleiri en þrjú svör við Stayman-spurningunni, þó svo að möguleikarnir séu í raun fjórir: (1) hvorugur háliturinn; (2) bara hjarta; (3) bara spaði; (4) báðir. Eitt svar verður að vera tvírætt og það hentar flestum útfærslum best að nota 2♥ í þeim tilgangi. Það svar sýnir þá hjarta og ef til vill spaða líka.

En er það ekki óþægileg tvíræðni? Alls ekki:

opnari	svarhönd
♠ G 10 9 7	♠ Á K 5 4
♥ Á K 3 2	♥ 7 5
♦ Á 4	♦ 10 8 3
♣ K 9 8	♣ Á 10 5 2
1 G	2 ♣ = Stayman
2 ♥ = 4-litur ♥	3 G = lofar spaða
4 ♠ = 4-litur ♠	pass

Svarhönd notar ekki Stayman nema með fjórlit í öðrum eða báðum hálitum. Ef svar opnara á 2♥ hittir ekki í mark er augljóst að svarhönd var að leita að spaðalitnum.

Með sömu skiptingu og áskorunarstyrk (8-9 HP), hefði svarhönd sagt 2G við 2♦ og 2♥. Framhaldið er þá í höndum opnara.



## § 94 Útstandandi tromp

<b>Norður</b>			<b>Suður</b>	
♠ K 8 6 3			♠ 1 G <sup>1)</sup>	
♥ 6 4 2			2 ♣ <sup>2)</sup> 2 ♥ <sup>3)</sup>	
♦ Á 3			3 G <sup>4)</sup> 4 ♠ <sup>5)</sup>	
♣ K 5 4 3			pass	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>		
♠ D 10		♠ G 9 2		
♥ K G 8 5		♥ D 10		
♦ G 8 5 4 2		♦ D 9 7		
♣ <u>D</u> G		♣ 10 9 8 6 2		
		<b>Suður</b>		
		♠ Á 7 5 4		
		♥ Á 9 7 3		
		♦ K 10 6		
		♣ Á 7		
			<b>Útspil: ♣D.</b>	
			Hvernig er best að spila?	

- (1) 15-17, j.s.  
 (2) Stayman.  
 (3) 4♥, e.t.v. 4♠ líka.  
 (4) 10-15 og 4♠.  
 (5) „Fer í fittið.“

### Sagnir

Svarhönd spyr ekki um hálit nema eiga alla vega fjórlit í öðrum, enda tilgangurinn sá að finna 4-4 samlegu. Þess vegna breytir suður óhikað í 4♠, því norður hlýtur að eiga spaða úr því hann lítur ekki við hjartanu.

### Spilamennskan

Verkefni sagnhafa verður að nýta trompin heima með því að stinga tvö lauf. Út kemur ♣D. Sagnhafi tekur á ♣Á og leggur niður ♠Á-K. Þegar báðir andstæðingar fylgja lit er spilið í húsi. Hæsta trompið er látið hanga úti og sagnhafi gengur í það verk að trompa laufin. Hann tekur á ♣K og trompar lauf, spilar tígli á ásinn og trompar enn lauf með síðasta spaðanum heima. Vörnin fær aðeins tvo slagi á hjarta og einn á ♠G.

Í þessari legu er nauðsynlegt að taka ♠Á-K fyrst, því ella yfir-trompar vestur þriðja lafið á tvílitinn.

## § 95 Neikvætt dobl

<b>SUÐUR</b>
♠ 6 4 3
♥ K 9 8 7 6 4
◇ Á 8
♣ 7 6

Þú ert í suður og tekur upp 7 HP og sexlit í hjarta. Makker opnar á 1♣.

Án innákomu væri rétta svarið 1♥, en hvað á að gera ef millihönd ströglar á 1♠? Er þá óhætt að segja 2♥?

Alls ekki. Sú sögn er „tveir-yfir-einum“ og lofar mun betri spilum. Pass er líka snautlegt og allar götur frá árinu 1957\* hafa spilarar leyst þennan sagnvanda með því að *dobla*. Slíkt dobl var í upphafi nefnt „spútnik-dobl“ með vísun í spútnik Rússa, sem fór í loftið um svipað leyti, en þegar nýja brumið fór af doblinu (og gervitunglinu) tóku menn að tala um „neikvæð dobl“. Hugsunin er þá sú að refsidobl séu í eðli sínu „jákvæð“—lofi styrk í þeim lit sem er doblaður—en tilgangur neikvæða doblsins er þvert á móti sá að vísa á *ósögðu* litina.

**NEIKVÆTT DOBL** ... er notað þegar makker opnar á einum í lit og millihönd kemur inn á öðrum lit. Dobl svarhandar er þá til úttektar og lofar lengd í ósögðu litunum.

### Hversu hátt nær neikvætt dobl?

Það er samkomulagsatriði, en nú til dags er algengt að doblið nái upp að 4♠. Dobl á 4♥ er þá síðasta neikvæða doblið.

### Hvað með styrkinn?

Mismunandi. Kröfurnar vaxa með hæð innákomunnar. Eftir innákomu á einum dugir að eiga fyrir svari (6+ HP), en þegar innákoman er hærri þarf skiljanlega fleiri punkta.

### En hvernig er skiptingin?

Yfirleitt óræð, nema eftir innákomu á 1♥ og 1♠. Þá er venjan að láta doblið segja sögu um hinn hálitinn ... (*sjá næstu greinar*).

\* Alvin Roth (1914-2007), bandarískur kerfisspekingur, er hugsuðurinn að baki doblinu og heitið „spútnik-dobl“ er frá honum komið.

## § 96 Yfirstunga

**Neikvætt dobl eftir innákomu á EINUM SPAÐA:** Eftir opnun á láglit (1♣ eða 1◇) og innákomu millihandar á 1♠ sýnir dobl svarhandar 6+ HP og **hjartalit, minnst fjórlit**. Frjáls sögn á 2♥ lofar alla vega fimmlit og 10+ HP (tveir-yfir-einum).

Norður opnar á 1♣ og austur kemur inn á 1♠. Dobl suðurs sýnir nú hjartalit og 6+ HP. Norður svarar eðlilega með 1G, en þegar suður tekur út úr grandinu í 2♥ er hann að lýsa yfir löngum lit, en *of veikum* spilum til að segja 2♥ beint við 1♠. Styrkurinn er þá á bilinu 6-9 HP.

Útspil er ♠10. Sagnhafi setur hátt í borði, austur drepur og spilar meiri spaða. Sagnhafi tekur þann slag og sækir hjartaásinn.

**En hvað gerist svo?**

<b>Norður-gefur</b>			
♠ K D 2			
♥ D G			
◇ K 9 3			
♣ D 10 9 5 3			
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>	
♠ <u>10</u> 5		♠ Á G 9 8 7	
♥ 10 3 2		♥ Á 5	
◇ D G 6 5 2		◇ 10 7 4	
♣ K 8 2		♣ Á G 4	
<b>Suður</b>			
♠ 6 4 3			
♥ K 9 8 7 6 4			
◇ Á 8			
♣ 7 6			

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

Það veltur á vörninni. Ef austur drepur strax á trompásinn vinnur sagnhafi sitt spil; gefur tvo slagi á spaða, einn á ♥Á og tvo á lauf. En ef austur kann sitt fag bíður hann með ♥Á þar til í annað sinn. Hann tekur svo háspaða og spilar *enn* spaða. Þannig tryggir hann makker sínum slag á ♥10 með **yfirstungu** („uppercut“ á ensku).

## § 97 Uppfærsla

**Neikvætt dobl eftir innákomu á EINU HJARTA:** Eftir opnun á láglit (1♣ eða 1♦) og innákomu millihandar á 1♥ sýnir dobl svarhandar 6+ HP og **fjórilit í spaða**. Frjáls sögn á 1♠ lofar þá minnst fimmlit og 6+ HP (einn-yfir-einum).

<b>Norður-gefur</b>			
♠ K 7 2			
♥ G 7 2			
♦ K D 10 6			
♣ Á 10 7			
<b>Vestur</b>			<b>Austur</b>
♠ 10 3			♠ G 9 8
♥ <u>10</u> 5			♥ Á K D 9 3
♦ 8 7 4 2			♦ G 5 3
♣ D G 9 4 2			♣ 8 5
<b>Suður</b>			
♠ Á D 6 5 4			
♥ 8 6 4			
♦ Á 9			
♣ K 6 3			

Norður opnar á 1♦ og austur stingur inn hjartasögn. Suður myndi dubla neikvætt með nákvæmlega fjórilit í spaða og lofar því fimmlit alla vega með frjálsu spaðasvari. Norður getur þá stutt spaðann með þrílit.

Útspilið er ♥10 og austur tekur þrjá fyrstu slagina á ♥Á-K-D.

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

### En hvað gerist svo?

Til að hnekkja sögninni verður austur að spila hjarta, enn eina ferðina.

Vestur mun trompa með ♠10 og neyða sagnhafa til að yfirtrompa með kóng í borði. En þá hefur gosi austurs hækkað um eitt sæti og er orðinn að öruggum slag. Varnartækni af þessum toga heitir **trompuppfærsla** („trump promotion“ á ensku).

## § 98 Keppnisbríds

Þegar spilaður er rúbertubríds á einu borði ræður spilaheppni óneitanlega nokkru um útkomuna. Gjafagyðjan getur verið fjandi ósanngjörn á einni kvöldstund, og þó svo að heppnissveiflur jafn-ist út á endanum, þá tekur það langan tíma. Líkindalögmálið er bæði hægfara og duttlungafullt. En í keppnisbríds skiptir engu máli hvort menn fá góð eða vond spil. Þörin bera sig saman við önnur þör sem standa í sömu sporum—eða réttara sagt, *halda á sömu spilum*. Málið snýst um það hvernig unnið er úr þeim verðmætum sem úthlutað er hverju sinni.

**Útreikningurinn:** Í aðalatriðium er útreikningurinn eins í keppnisbríds og rúbertubríds, nema hvað hvert spil er *gert upp sjálfstætt* í keppnisbríds—enda forsenda þess að hægt sé að bera saman árangur á milli borða að ein afgerandi tala fái úr hverju einstöku spili. Vinnist geimsögn, fæst því strax geimbónus, og ekki er hægt að safna bútum upp í geim. Geimbónusinn í keppnisbríds er öðruvísi en í rúbertunni—300 utan hættu, en 500 á hættu. Fyrir að vinna stubb fást svo alltaf 50 stig til viðbótar við slagina (og yfirslagina), sem er hugsað sem uppbót fyrir að geta ekki nýtt bútin sem áfanga í geim.

**Dæmi:** Suður spilar 2♠ og fær einn yfirslag. Í rúbertubríds væri þetta fært þannig að 60 kæmu fyrir neðan strik en 30 fyrir ofan. Í keppnisbríds fer allt í eina tölu:  $60+30+50=140$ . Þetta er sundurliðað þannig: 60 stig fyrir það sem sagt er og unnið, 30 stig fyrir yfirslaginn, og loks er bútabónusinn alltaf 50 stig.

**Annað dæmi:** Suður spilar 4♠ og vinnur fimm, fær ellefu slagi. NS eru á hættunni. Þá fást 120 fyrir sögnina, 30 fyrir yfirslaginn og 500 í geimbónus, eða samtals:  $120+30+500 = 650$ . Utan hættu fengist 450 fyrir sama spil ( $120+30+300 = 450$ ).

Það er svo annað mál hvernig þessar tölur eru meðhöndlaðar og skiptir þá höfuðmáli hvort keppnisformið er **sveitakeppni** eða **tvímenningur**.

## § 99 Sveitakeppni

Tvö lið, eða tvær sveitir, spila innbyrðis á tveimur borðum. Í hvorri sveit spila tvö pör, situr annað NS á einu borði, en AV á öðru. Andstæðingarnir sitja í hinum áttunum. Sömu spil eru spilið á báðum borðum. Að leik loknum eru tölurnar bornar saman. Ef um mismun er að ræða er honum umbreytt í svokölluð **IMP-stig**, en „IMP“ er ensk skammstöfun fyrir „International Match Points“.

<b>N-NS</b>	<b>Norður</b>	
	♠ K 7 2	
	♥ G 7 2	
	♦ K D 10 6	
	♣ Á 10 7	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 10 3		♠ G 9 8
♥ 10 5		♥ Á K D 9 3
♦ 8 7 4 2		♦ G 5 3
♣ D G 9 4 2		♣ 8 5
	<b>Suður</b>	
	♠ Á D 6 5 4	
	♥ 8 6 4	
	♦ Á 9	
	♣ K 6 3	

<b>IMP</b>	
<b>breytingartafla</b>	
0-10	= 0
20-40	= 1
50-80	= 2
90-120	= 3
130-160	= 4
170-210	= 5
220-260	= 6
270-310	= 7
320-360	= 8
370-420	= 9
430-490	= 10
500-590	= 11
600-740	= 12
750-890	= 13
900-1090	= 14
1100-1290	= 15
1300-1490	= 16
1500-1740	= 17
1750-1990	= 18
o.s.frv.	

Þetta er spilið úr §97. Segjum sem svo að á öðru borðinu hafi suður spilað 4♠ og unnið eftir misheppnaða vörn. NS eru á hættu og því fæst 620 fyrir spilið (120 fyrir slagina og 500 í geimbónus). Hinum megin spilaði suður 2♠ og vann þrjá: 140 (60+30+50). Munurinn á 620 og 140 er 480, sem gerir 10 „impa“ samkvæmt töflunni.

Stundum er heildarmismun *impa* breytt í **vinningsstig**—VP eða „Victory Points“ á ensku. Þá eru fyrirfram 30 vinningsstig til skipta. Jafntefli er 15-15, minnsti sigur 16-14 og svo framvegis. Þó fær sigursveitin aldrei meira en 25 stig, en tapsveitin getur orðið stíga-laus. Stærsti sigur í sveitakeppni er 25-0.

## § 100 Tvímenningur

Í tvímenningi keppir hvert par á móti öllum öðrum pörum í salnum —sem geta verið mismörg. Tölunum er raðað frá hæstu til lægstu og skipir engu máli hversu mikill munurinn er. Parið með lægstu töluna fær ekkert stig—svokallaðan „botn“—en parið á móti fær „topp“. Toppurinn er mishár eftir fjölda para í keppinni. Reglan er sú að toppurinn er tveimur stigum lægri en fjöldi para.

NS	AV	NORÐUR GEFUR, NS Á HÆTTU		NS	AV	NS	AV
<i>paranúmer</i>		<i>borð</i>	<i>samningur</i>	<i>skor</i>		<i>stig</i>	
12	1	1	4♠ S - 1		100	2	8
8	5	2	2♠ S + 1	140		5	5
11	2	3	4♠ S =	620		9	1
7	6	4	3G <b>dobluð N - 1</b>		200	0	10
3	10	5	3♠ S =	140		5	5
9	4	6	4♠ S =	620		9	1

Hér höfum við skorblað úr 12 para tvímenningi (þetta gæti verið áður nefnt spil úr §97). Hvert einstakt par ber árangur sinn saman við öll hin borðin. Þrjár niðurstöður eru mögulegar: verri árangur (0 stig), sami árangur (1 stig) og betri árangur (2 stig).

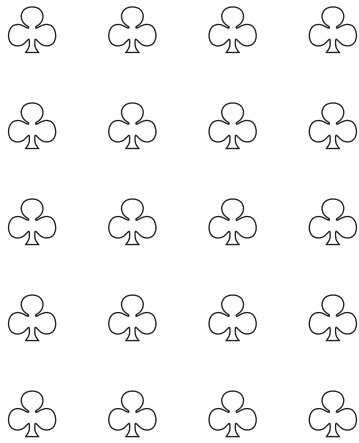
Skoðum viðureign para númer 8 og 5 á borði 2. Þar hefur suður spilað 2♠ og unnið með yfirslag (140). Samanburður við önnur borð leiðir eftirfarandi í ljós (miðað er við NS-parið):

... gegn borði nr. 1	=	2 stig
... gegn borði nr. 3	=	0 stig
... gegn borði nr. 4	=	2 stig
... gegn borði nr. 5	=	1 stig
... gegn borði nr. 6	=	0 stig
samtafs ...	=	5 stig

Lítum næst á borð 4 þar sem pör númer 7 og 6 eigast við. Þar hefur norður farið einn niður í 3G **dobluðum**. Fyrir það fá AV 200-kall, sem er besti árangur í þá átt og þar með toppur til parsins í AV (númer 6), en botn til parsins í NS (númer 7).







## Bridssagan – stiklað á stóru

---

*Hvernig varð bridge til? Stór spurning, sem engin leið er að svara til hlítar, hvað þá í stuttu máli. Eitt er þó víst: bridge varð ekki til úr engu—ákveðin saga liggur að baki, sem á endanum skilaði þessu skemmtilega spili. Hér verður reynt að tína til nokkur þýðingarmikil atriði á þeirri vegferð.*

- 1) Spilastokkurinn
- 2) Þróun spilamennsku
- 3) Úr vist í brids
- 4) Formleg fæðing
- 5) Heitið á spilinu – „bridge“
- 6) Bridsæði
- 7) Brids á Íslandi
- 8) Nútíminn

## Spilastokkurinn

---

Fyrstu rituðu heimildir um notkun spila eru frá Kína á níundu öld. Kínversku spilin voru töluvert frábrugðin þeim sem nú þekkjast, löng og mjó, og virðast meðal annars hafa gegnt hlutverki gjaldmiðils.

Sá spilastokkur sem nam land á Ítalíu á fjórtánda öld kom hins vegar frá Egyptalandi. Sortirnar voru fjórar (sverð, stafur, bikar og mynt) og spilin 52, en enginn jóker—hann kom síðar.

Spilin voru yfirvöldum þyrnir í augum og víða bönnuð, enda hentaði þessi „myndabók djöfulsins“ einstaklega vel til vafasamrar iðju, svo sem veðmála og spádóma. En eigi má sköpum renna—máluðu pappaspjöldin nutu vinsælda og útbreiðslan varð ekki stöðvuð.

Myndmálið á spilunum var nokkuð mismunandi eftir löndum og tók breytingum í takt við tíðarandann. Tarot-stokkurinn (með 78 spilum) þróaðist á Ítalíu snemma á fimmtánda öld, og til voru stokkar með fimm sortum. Sá stokkur sem nú er algengastur—með spaða, hjarta, tígli og laufi—rekur ættir sínar til Frakklands og mun hafa mótast þar í landi um 1480.

-----

Margt er skrýtið og kostulegt í sögu spilanna? Af hverju er spaðaásinn til dæmis svona feitur og fyrirferðarmikill? Skýringin er mjög veraldleg. Elísabet fyrsta (1533-1603) Englandsdrottning lagði skatt á spilagerð og hinn feiti spaðaás var upphaflega stimpill hins opinbera—vottun um að tilskilinn framleiðsluskattur hafi verið inntur af hendi. Skatturinn gaf vel af sér og var ekki aflagður fyrr en um miðja tuttugustu öld.

## Þróun spilamennsku

---

Spilamennska fylgdi stokknum eins og skuggi frá fyrstu tíð. Í frægu skemmtiriti franska fjölfræðingsins Rabelais frá 1534 (Gargantúi og Pantagrúll) eru nefnd á nafn 35 spil, sem voru vinsæl í Frakklandi. Grundvallarhugtök spilamennsku, svo sem „slagur“ og „tromp“ mótuðust á þessum tíma, og fljótlega urðu til fjögurra manna spil þar sem tveir spilarar unnu saman sem „par“ á móti hinum tveimur.

Spilið *Ruff and Honours* er dæmigert samvinnuspil og talið vera forveri vistarinnar. Fyrst er frá því sagt árið 1522. Notaður er venjulegur 52ja spila stokkur, fjórir spilarar byrja með tólf spil hver, sem gefin eru í þremur lotum, 4 spil í einu. Þau fjögur sem af ganga eru sett í bunka. Efsta spili bunkans er flett upp og ræður það tromplitnum. Sá spilari sem er með trompásinn getur „trompað til sín bunkann“—tekið upp spilin fjögur og hent fjórum öðrum í staðinn. Eftir þennan undirbúning spilar sá út sem er gjafara á vinstri hönd. Slagir eru teknir með hæstu spilum og trompum, en nauðsynlegt er að fylgja lit ef hægt er. Sá spilar út í slaginn sem tekur síðasta slag. Allt mjög kunnuglegt.

Upp úr þessum jarðvegi spratt vistin. Árið 1742 ritaði Englendingurinn Edmond Hoyle fræga ritgerð um vist, *A Short Treatise on the Game of Whist*, sem var ráðandi reglubók spilsins fram yfir miðja nítjándu öld. Vist er spiluð af fjórum spilurum, tveimur þörum. Spilin 52 eru öll gefin, 13 á mann, en síðasta spilið er látið ráða tromplitnum. Sá keppandi sem situr gjafara til vinstri handar spilar út í fyrsta slag og síðan bítast þörin tvö um slagina þrettán. Enginn blindur. Útreikningurinn er einfaldur: Sex slagir eru í bókinni og eitt stig fæst fyrir hvern slag umfram bók.

## Úr vist í brids

---

Brids varð til í nokkrum áföngum upp úr vist og tala fræðimenn um þrjú þróunarskeið: fyrst „bridge whist“, síðan „auction bridge“, og loks „contract bridge“.

Blindur var leiddur til sögunnar í **bridsvist** og telst það róttækasta nýjungin. En ýmislegt fleira greinir spilið frá vist: Gjafarinn, eða makker hans, gátu valið tromplitinn, auk þess sem hægt var að spila án tromps (grand), sem var nýmæli. Þá mátti dubla og redubla út í það óendanlega. Útreikningurinn var all flókin, mismikið gefið fyrir litina fjóra og grand, og bónusstig veitt fyrir geim og slemmur. Ekki er alveg á hreinu hvenær menn byrjuðu að spila „bridge“ í þessum skilningi, en til eru heimildir sem vísa allt aftur til ársins 1852.

**Uppboðsbrids** (*auction*) er næsta stig þróunarinnar. Helsta nýjungin fólst í því að bæði pörin máttu tefla fram tromplit og bítast um sóknina í nokkurs konar sagnuppboði. Ennfremur var útreikningurinn endurbættur til muna. Talið er uppboðsbrids hafi fyrst verið spilaður árið 1903.

Lokastig þróunarinnar er **samningsbrids** (*contract*). Stóra byltingin var sú að gefa aðeins verðlaunastig fyrir gerða samninga. Eftir „auction“ reglunum fengu menn jafn mikið fyrir að taka alla slagina, hvort sem sögnin var 2♠ eða 7♠. En samkvæmt „contract“ verður að segja geim eða slemmur til að fá viðkomandi bónusa. Þessi breyting hafi afgerandi áhrif á allan hugsunarhátt sagna og skapaði skilyrði fyrir þróun sérstakra sagnkerfa.

## Formleg fæðing

---

Grunnhugmyndin í „contract“—að gefa aðeins stig upp í geim fyrir sagða samninga—spratt nánast sjálfkrafa upp á ýmsum stöðum. Franska spilið *plafond* byggði til dæmis á þeirri hugmynd, en það hafði náð nokkurri útbreiðslu strax árið 1918. Eigi að síður líta sagnfræðingar svo á að „bridge“ í nútíma skilningi hafi formlega fæðst í þennan heim á skemmtisiglingu um Panamaskurðinn haustið 1925.

Auðkýfingurinn Harold Vanderbilt hafði þá nokkra hrið velt fyrir sér nauðsynlegum endurbótum á reglum og útreikningi uppboðsbridsins. Hann þekkti *auction* og *plafond* vel, en sá á báðum spilum nokkra annmarka. Á níu daga siglingu með gufuskipinu Finnlandi (frá Los Angeles til Havana um Panamaskurðinn) gerði Vanderbilt tilraunir með hinar nýju reglur sínar í hópi nokkurra spilavina. Hann innlimaði margt úr *plafond*, en breytti stigagjöfinni og tók upp bónusa fyrir sagðar og unnar slemmur. Þá leiddi hann til sögunnar hugmyndina um að vera *á hættu*, en var í vandræðum með að finna hentugt heiti—nefndi það einfaldlega að *eiga geim*. Ónefnd kona í hópnum stakk þá upp á „vulnerable“ og það orð skaut strax rótum.

Að leiðarlokum leysti Vanderbilt félagi sína út með afriti af nýjum reglum og reikningi, en gerði að öðru leyti enga tilraun til að útbreiða leikinn. Meira þurfti þó ekki til—reglur Vanderbilts fóru sem eldur í sinu um spilaheiminn og hafa lítið sem ekkert breyst, allar götur síðan.

## Heitið á spilinu – „bridge“

---

Ýmsar kenningar eru uppi um heitið á spilinu—BRIDGE. Sumir fræðimenn telja nafnið myndað af útdauðu rússnesku orði með upprunamerkinguna *boðberi*. Orðið er „biritch“ og mun hafa verið notað um „turngala“ borgríkja til forna, þann embættismann sem hafði það hlutverk að básúna til borgarbúa nýjum tilskipunum stjórnvalda. Til er bæklingur frá árinu 1886 um *rússneska vist*, sem kölluð er þessu nafni—„biritch“. Samkvæmt því spili gátu menn *lýst yfir* biritch ef þeir vildu spila grand, en ekki tromp.

Önnur kenning gerir ráð fyrir því að „bridge“ þýði einfaldlega *brú* og að baki liggi Galata-brúin í Istanbúl, sem tengir saman nýja og gamla borgarhlutann. Þessi skýringartilraun nær aftur til miðrar nítjándu aldar þegar stýrjöldin um Krímskagann stóð yfir. Munnmæli herma að breskir hermenn, sem þá dvöldust í Istanbúl, hafi fundið upp leikinn og kallað „bridge“ vegna göngunnar yfir Galata sem var nauðsynleg til að komast á kaffihús til að spila!

Þriðja tilgátan snýst um tyrkneska túlkun á orðinu „biritch“. Málfræðingar telja sig geta leyst „biritch“ upp í tölurnar „einn“ og „þrjá“, en þá er stutt í rökrétta skýringu: *einn* blindur og *þrjár* spilarar.

-----

Sama óvissan er ríkjandi hvað varðar upprunamerkingu vistarinnar—„whist“. Að baki gæti þó legið sú athöfn spilara að *sópa til sín slögunum*, en enska sögnin „to whisk“ þýðir einmitt *að sópa*.

## Bridsæði

---

Reglur Vanderbilts kveiktu mikið spilabál og bridsæði greip um sig í Bandaríkjunum og Evrópu. Margir voru kallaðir, en hinn útvaldi forystusauður reyndist vera ævintýramaður af rússneskum uppruna, Ely Culbertson að nafni. Hann stofnaði tímaritið *The Bridge World* árið 1929 (og enn kemur út), skrifaði bækur um spilið sem seldust í milljónum eintaka, og stóð að baki stórtækri kennsluáætlun til að útbreiða boðskapinn. Þessi fyrstu ár einkenndust af sköpun og landnámi: kerfi voru þróuð og prófuð, nýjar sagnvenjur fæddust daglega, alls kyns spilabrögð uppgötvuð og endastöður sundurgreindar. Fjölmíðlar fylgdust vel með öllu saman, enda Culbertson fimur útbreiðslustjóri. Hann efndi til „einvígisleiks aldarinnar“ um áramótin 1931-1932, þar sem hann tefldi fram sínu eigin sagnkerfi gegn „hinu opinbera“ kerfi tólf annarra bridsmeistara undir forystu Sidney Lenz. Öll Ameríka fylgdist með: í útvarpi voru beinar lýsingar og daglega birtust forsíðufréttir af framgangi leiksins í blöðum og tímaritum. Þetta nýja spil lagði heiminn að fótum sér.

En smám saman færðist ró yfir bridslífið og næsta skref í þróuninni var myndun stærri og smærri samtaka til að halda utan um og skipuleggja mótahald. Evrópumót fór fram í fyrsta sinn árið 1932, og eins konar heimsmeistaramót var fyrst haldið 1937. Austurríkismenn unnu bæði þessi mót með sitt heimagerða Vínarkerfi að vopni. Evrópumót voru haldin árlega fram að stríðsbyrjun, en heimsstyrjöldin síðari sló síðan alþjóðlegri spilamennsku á frest um áratug. Og þá voru Íslendingar farnir að taka við sér.



## Brids á Íslandi

---

„Contract bridge“ skaut rótum á Íslandi sem annars staðar. Upp úr 1930 fór að bera á reglulegri umfjöllun í dagblöðum landsins og í ársbyrjun 1938 stóð Stúdentafélag Reykjavíkur fyrir opinberu bridsmóti, því fyrsta á landinu. Fljótlega upp úr því voru svæðisbundin bridsfélög sett á laggirnar vítt og breitt um landið, og landsamband þeirra var stofnað 1948: **Bridgesamband Íslands**. Sex félög stóðu þar að baki, frá Reykjavík, Siglufirði, Akureyri, Hafnarfirði, Vestmannaeyjum og Selfossi.

Árið 1950 urðu mikilvæg tímamót í bridsheiminum þegar heimsmeistarakeppnin var endurvakin undir formerkjum Bermúda-skálarinnar. Fyrr um árið var haldið Evrópumót með þátttöku 11 þjóða. Bretar unnu, Svíar urðu í öðru sæti og *Íslendingar* því þriðja. Ákveðið var að tefla fram þremur liðum á Bermúda: bresku sigurvegurinum á EM, bandarísku landsliði, og blandaðri sveit Svía og tveggja Íslendinga—Einars Þorfinnssonar og Gunnars Guðmundssonar. Bandaríkjamenn unnu þessa fyrstu „skál“ og margar fleiri á næstu árum. Síðan rann upp mikið blómaskeið Ítala, en þessar þjóðir tvær—Bandaríkjamenn og Ítalir—hafa verið lang sigursælastar á alþjóðavettvangi í tímans rás.

Íslendingar komu ekkert við sögu HM næstu fjóra áratugina, en þá dró líka heldur betur til tíðinda. Um vorið 1991 varð Ísland í fjórða sæti á Evrópumóti og vann sér með því rétt til að taka þátt í keppninni um Bermúda-skálina þá um haustið, 16 þjóða keppni sem fram fór í Japan. Er skemmst frá því að segja að íslenska sveitin varð heimsmeistari eftir sigur á Pólverjum í úrslitaleik. Liðið skipuðu: Aðalsteinn Jörgensen, Björn Eysteinnsson, Guðlaugur R. Jóhannsson, Guðmundur P. Arnarson, Jón Baldursson, Þorlákur Jónsson og Örn Arnþórsson.

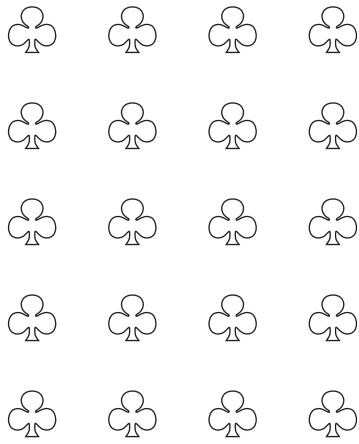
## Nútíminn

---

*Kerfisstríðið*—sem hófst með einvígisleik aldarinnar forðum daga—stendur enn yfir, enda er leitinn að hinu fullkomna táknmáli sagna órjúfanlegur hluti af spilinu. „Stríðið“ er þó staðbundnara nú til dags en á upphafsárunum. Eftir mikla tilraunastarfsemi nánast alla 20. öldina hefur reynslan slípað kerfin til og flysjað í burtu óraunhæfa óra. Niðurstaðan er í stórum dráttum sú að þrír kerfisgrunnar liggja til grundvallar flestum sagnkerfum nútímans.

Fyrst er að nefna hinn **eðlilega** grunn sem Standard tilheyrir, þar sem spaði *þýðir* spaði—og lauf þýðir lauf, sem er reyndar ekki eins sjálfsagður hlutur. Standard er afsprengi langrar þróunar og án efa vinsælasta kerfi samtímans. Alveg á hinum kantinum eru **sterku laufkerfin**, ýmis afbrigði, sem öll eru reist á þeirri grunnhugmynd að opna á 1♣ með *sterk spil*, óháð skiptingu. Þarna á milli liggja vinsæl kerfi, svo sem Vínarkerfið og Pólska lafið, sem byggja á eins konar **víðáttulaufi**, þar sem opnun á 1♣ er krafa, en lofar þó aðeins 12 punktum. Þessir þrír grunnar eru algengastir og veraldarvanir spilarar geta gripið til þeirra allra.

Milljónir spila brids um allan heim, mest í heimahúsum og þeir áhugasömustu í mótum. Tölvutæknin hefur sett mark sitt á leikinn svo um munar og nú til dags er spilað á Netinu, heimshorna á milli. Vinsælasti netklúbburinn er **bridgebase.com**. Þar er hægt að spila „online“ í hópi jafningja, eða þá horfa á beinar útsendingar frá stórmótum. Einfaldur og ókeypis vefur, sem hentar jafnt byrjendum sem margreyndum meisturum. Loks ber að nefna að Bridgesamband Íslands heldur úti líflegri vefsíðu með fréttum og fróðleik—**bridge.is**.



## Kerfistöflur – efni

---

- 1) Opunarsagnir
- 2) Fyrsta svar við láglit
- 3) Fyrsta svar við hálit
- 4) Stuðningur við opunarlit
- 5) Kröfugrand
- 6) Einn-yfir-einum
- 7) Tveir-yfir-einum
- 8) Svör við grandopnun
- 9) Stayman
- 10) Yfirfærslur
- 11) Alkrafa
- 12) Veikir tveir

Töflur tvær

## Opnunarsagnir

---

- 1♣ = 12-20 HP, 3+ lauf  
 1◇ = 12-20 HP, 4+ tíglar (nema 4-4-3◇-2)
- 1♥ = 12-20 HP, 5+ hjörtu  
 1♠ = 12-20 HP, 5+ spaðar
- 1G = 15-17 HP, jöfn skipting
- 2♣ = sterk opnun, allar skiptingar—alkrafa
- 2◇ = 6-10 HP, sexlitur í tígli  
 2♥ = 6-10 HP, sexlitur í hjarta  
 2♠ = 6-10 HP, sexlitur í spaða
- 2G = 20-22 HP, jöfn skipting
- 3♣ = 6-10 HP, sjölitur í laufi  
 3◇ = 6-10 HP, sjölitur í tígli  
 3♥ = 6-10 HP, sjölitur í hjarta  
 3♠ = 6-10 HP, sjölitur í spaða
- 3G = þéttur sjölitur í lágli \*
- 4♣ = þéttur áttlitur í hjarta (eða sjölitur + ás) \*  
 4◇ = þéttur áttlitur í spaða (eða sjölitur + ás) \*
- 4♥ = góður sjölitur+ í hjarta (of gott í 3♥)  
 4♠ = góður sjölitur+ í spaða (of gott í 3♠)

---

\* Þessar sagnir má nota á ólíkan hátt án þess að raska grunnkerfinu, en það er að ýmsu leyti hagkvæmt að geta sýnt þéttan lit.

## Fyrsta svar við LÁGLIT

---

### Svör við opnun á 1♣

- 1♣–1♦♥♠ = 6+ HP, 4-litur+, krafa
- 1♣–1G = 6-10 HP, neitar hálit
- 1♣–2♣ = (8)12+ HP, 4+ lauf, krafa
- 1♣–2♦♥♠ = 14+ HP, góður 6-litur+, GK
- 1♣–2G = 11-12 HP, neitar hálit, jöfn skipting
- 1♣–3♣ = 6-10 punktar, 5-litur+
- 1♣–3G = 13-15 HP, neitar hálit, jöfn skipting

### Svör við opnun á 1♦

- 1♦–1♥♠ = 6+ HP, 4-litur+, krafa
  - 1♦–1G = 6-10 HP, neitar hálit
  - 1♦–2♣ = (8)12+ HP, 4+ lauf, krafa
  - 1♦–2♦ = (8)12+ HP, 4+ tíglar, krafa
  - 1♦–2♥♠ = 14+ HP, góður 6-litur+, GK
  - 1♦–2G = 11-12 HP, neitar hálit, jöfn skipting
  - 1♦–3♦ = 6-10 punktar, 5-litur+
  - 1♦–3G = 13-15 HP, neitar hálit, jöfn skipting
- 

### Kjarni

Svar á nýjum lit lofar aðeins fjórum spilum til að byrja með. Litarsvar á fyrsta þrepi (1-yfir-1) getur farið niður í 6 HP, en nýr litur á öðru þrepi án stökks (2-yfir-1) lofar betri spilum og er krafa í geim (12+ HP) nema svarhönd ítreki litinn í næsta hring. Þá er um áskorun að ræða (8-11 HP). Stuðningssagnir við láglitina eru „viðsnúnar“—hækkun í tvo er sterk, en hækkun í þrjá veik. Stökksagnir í nýjum lit eru mjög sterkar. Grand-svör eru eðlileg og stighækkandi í styrk.

## Fyrsta svar við HÁLIT

---

### Svör við opnun á 1♥

1♥-1♠	= 6+ HP, 4-litur+, krafa
1♥-1G	= 6-12 HP, krafa
1♥-2♣♦	= (8)12+ HP, 4-litur+, krafa
1♥-2♥	= 6-10 HP, 3-litur
1♥-2♠	= 14+ HP, góður 6-litur+, GK
1♥-2G	= slemmuáhugi í hjarta *
1♥-3♥	= mest 10 HP, 4-litur *
1♥-4♥	= mest 10 HP, 5-litur+ *

### Svör við opnun á 1♠

1♠-1G	= 6-12 HP, krafa
1♠-2♣♦	= (8)12+ HP, 4-litur+, krafa
1♠-2♥	= 12+ HP, 5-litur+, GK
1♠-2♠	= 6-10 HP, 3-litur
1♠-2G	= slemmuáhugi í spaða *
1♠-3♠	= mest 10 HP, 4-litur *
1♠-4♠	= mest 10 HP, 5-litur+ *

---

### Kjarni

Munurinn á svörum við hálit og láglit liggur fyrst og fremst í kröfugrandinu. Sakir þess hve lítið svigrúm er til samtals á fyrsta þrepi verður að gefa grandsvarinu veigameira hlutverk. Svárið getur teygt sig upp í 12 HP og innihaldið hvort heldur jafna eða ójafna skiptingu. Það skýrist í framhaldinu, enda er sögnin KRAFA.

---

\* Til eru ýmsar aðferðir til að sýna missterkan stuðning við hálit. Sumir nota sagnirnar 3♣ og 3♦ í þeim tilgangi (Bergen) og má lesa um þá útfærslu í ritunum *Nútíma Bridge* og *Standard töflur*.

## Stuðningur við opunarlit

---

### Hækkun í LÁGLIT

$1\clubsuit-2\clubsuit$  &  $1\diamond-2\diamond$  = (8)12+ HP, 4-litur+

$1\clubsuit-3\clubsuit$  &  $1\diamond-3\diamond$  = 6-10 punktar, 5-litur+ \*

Einföld hækkun í lágglit er annað hvort áskorun með 8-11 HP eða geimkrafa með 12+ HP. Framhald:

$1\clubsuit-2\clubsuit | 2x-3\clubsuit$  = 8-11 HP, 5-litur+, áskorun, en allar aðrar sagnir svarhandar lofa 12+ HP og eru GK.

### Hækkun í HÁLIT

$1\heartsuit-2\heartsuit$  &  $1\spadesuit-2\spadesuit$  = 6-10 punktar, 3-litur

$1\heartsuit-3\heartsuit$  &  $1\spadesuit-3\spadesuit$  = 11-12 punktar, 4-litur

$1\heartsuit-4\heartsuit$  &  $1\spadesuit-4\spadesuit$  = 13-15 punktar, 5-litur

Hækkun í þrjá og fjóra segir fyrst og fremst frá meiri skiptingu, en í mesta lagi 10 HP. Með 11-12 HP og þrí-litarstuðning er farið í gegnum kröfugrand:

$1\heartsuit-1G | 2x-3\heartsuit$  = 11-12 HP og þrílitur.

---

### Kjarni

Flestir Standard-spilarar nota „viðsnúnar hækkunir í lágglit“ (*inverted minor suit raises*), en það þýðir að einföld hækkun er sterkari en tvöföld hækkun.

Beinn stuðningur við hálit er hins vegar stighækkandi í styrk. Háspilapunktur er þó aldrei fleiri en 10, hvort sem hækkað er beint í tvo, þrjá eða fjóra.

---

\* Þegar talað er um „punkta“ í textanum (eða bara „P“) er átt við heildarpunkta, bæði háspilapunkta (HP) og skiptingarpunkta (SP).



## Kröfugrand

---

### Svar á 1G við hálit

Kröfusögn, 6-12 HP og ýmsar skiptingar.

### Næsta sögn opnara

1♠-1G   2♣♦	= 12-16 HP, 3-litur+
1♠-1G   2♥	= 12-16 HP, minnst 5-4 skipting
1♠-1G   2♠	= 12-16 HP, 6-litur+
1♠-1G   2G	= 17+ HP, 6-litur+ í spaða, GK
1♠-1G   3♣♦♥	= 17+ HP, minnst 5-4, GK
1♠-1G   3♠	= 14-18 HP, 6-litur+, áskorun
1♠-1G   3G	= 18-19 HP, jöfn sk. (5♠332)

### Framhald – dæmi

1♠-1G   2♣-2♠	= 6-10 HP, tvílitur í spaða
1♠-1G   2♣-3♠	= 11-12 HP, þrílitur í spaða
1♠-1G   2♦-2G	= 11-12 HP, jöfn skipting
1♠-1G   2♦-3♣	= 7-litur+, veik spil (undir 8 HP)

### Kjarni

Svar á 1G við opnun á hálit sýnir 6-12 HP og ýmsar gerðir af höndum, jafnar og ójafnar. Sögnin er KRAFA, sem þýðir að opnari verður að segja aftur. Með lágmarksopnun neyðist opnari stundum til að segja 2♣ eða 2♦ á þrílit til að halda sögnum á lífi. Í framhaldinu lýsir svarhönd sínu rétta eðli, sem getur verið ýmislegt innan 6-12 hápunkta rammans.

---

\* Sjá ítarlegri svör við kröfugrandi í bókunum *Núttíma bridge* og *Standard töflur*.

## Einn-yfir-einum

---

### Með stuðning við svarlitinn (A)

1♣-1♥ | 2♥ = 12-14 HP, fjórlitur

1♣-1♥ | 3♥ = 15-17 HP, fjórlitur og ójöfn skipting

1♣-1♥ | 4♥ = 18-19 HP, fjórlitur og jöfn skipting

### Grandsagnir (B)

1♦-1♠ | 1G = 12-14 HP, jöfn skipting

(opnun 1G = 15-17 HP, jöfn skipting)

1♦-1♠ | 2G = 18-19 HP, jöfn skipting

### Opnunarliturinn sagður aftur (C)

1♣-1♠ | 2♣ = 12-16 HP, fimmlitur+

1♣-1♠ | 3♣ = 14-18 HP, góður 6-7-litur

### Þriðji liturinn (D)

1♦-1♥ | 1♠ = 12-16 HP, ójöfn skipting

1♦-1♥ | 2♠ = 17-20 HP, ójöfn skipting

---

### Kjarni

Þegar opnari á fjórlitarstuðning við svarlitinn getur hann sýnt styrk sinn í þremur flokkum: með lágmark hækkar hann í tvo, með millistyrk í þrjá, og í fjóra með hámark. Grandendursagnir opnara eru jafn lýsandi, annað hvort lágmark eða hámark, en með millistyrk er vakið á grand. Nákvæmnin er ekki eins mikil þegar opnari segir upphafslitinn aftur eða meldar þriðja litinn. Þá eru aðeins tveir flokkar.

## Tveir-yfir-einum

---

### Nýr litur á öðru þrepi án stökks – sex stöður

1♠–2♣ = GK með 4-lit+ eða áskorun með langlit

1♥–2♣ = GK með 4-lit+ eða áskorun með langlit

1♥–2♦ = GK með 4-lit+ eða áskorun með langlit

1♠–2♣ = GK með 4-lit+ eða áskorun með langlit

1♠–2♦ = GK með 4-lit+ eða áskorun með langlit

1♠–2♥ = GK með 5-lit+

### Framhald – dæmi

1♦–2♣ | 2G–3♣ = 8-11 HP, (6)7-litur+

1♦–2♣ | 2G–3♦ = 12+ HP, 5+ lauf, 4+ tíglar

1♥–2♦ | 2G–3♦ = 8-11 HP, (6)7-litur+

1♥–2♦ | 2G–3♣ = 12+ HP, 5+ tíglar, 4+ lauf

1♠–2♣ | 2G–3♣ = 8-11 HP, (6)7-litur+

1♠–2♦ | 2G–4♠ = 12-14 HP, 4+ tíglar, 3(4) spaðar

1♠–2♦ | 2G–3♠ = 15+ HP, 4+ tíglar, 3+ spaðar

1♠–2♥ | 2G–3♥ = 12+ HP, 6+ hjörtu

---

### Kjarni

Svar á nýjum lit á öðru þrepi lofar minnst 12 HP og er krafa í geim með einni undantekningu: ef svarhönd ítrekar litinn sinn í næsta hring er um að ræða áskorun með 8-11 HP og langlit. Dæmi: 1♥–2♣ | 2G–3♣. Allar aðrar sagnir svarhandar en endurtekning á eigin lit eru sterkar og mynda kröfur í geim.

Einföld hækkun í lág lit er á sama báti: geimkrafa eða áskorun með 8-11 HP.

## Svör við grandopnun

---

### Svör við opnun á 1G (15-17 HP)

1G–Pass	= 0-7 HP, jöfn skipting
1G–2 ♣	= hálitaspurning (Stayman)
1G–2 ♦	= yfirfærsla, 5+ hjörtu, 0+ HP
1G–2 ♥	= yfirfærsla, 5+ spaðar, 0+ HP
1G–2 G	= 8-9 HP, jöfn skipting, áskorun í 3G
1G–3X	= GK með 6-lit+ (X=einhver litur)
1G–3G	= 10-15 HP, jöfn skipting
1G–4G	= 16-17 HP, jöfn skipting, áskorun í 6G

### Svör við opnun á 2G (20-22 HP)

2G–Pass	= 0-3 HP, jöfn skipting
2G–3 ♣	= hálitaspurning (Stayman)
2G–3 ♦	= yfirfærsla, 5+ hjörtu, 0+ HP
2G–3 ♥	= yfirfærsla, 5+ spaðar, 0+ HP
2G–3 G	= 4-10 HP, jöfn skipting
2G–4 ♣	= ásaspurning (Gerber)
2G–4 G	= 11-12 HP, jöfn skipting, áskorun í 6G

---

### Kjarni

Svörin við 1G og 2G eru í stórum dráttum þau sömu, nema hvað punktabilin eru auðvitað önnur. Sé ekki styrkur í geimsögn er passað með jafna skiptingu, en annars yfirfært í hálit og passað. Ekki er hægt að spila búi í lág lit miðað við þessa útfærslu.

Stökk í þrjá í nýjum lit er sterk sögn á móti 1G og lýsir yfir slemmuáhuga með sexlit, alla vega.

Hækkun í 4G er magnáskorun í hálfslammu, en 4♣ Gerber ásaspurningin.

## Stayman

---

### Hálitaspurningin 2♣ við grandopnun

1G–2♣ = spurning um fjórlit í hjarta eða spaða

### Svör opnara

1G–2♣ | 2♦ = neitar hálit

1G–2♣ | 2♥ = sýnir hjarta, e.t.v. spaða líka

1G–2♣ | 2♠ = sýnir spaða, neitar hjarta

### Framhald – dæmi

1G–2♣ | 2♦–2♥ = veikt með báða hálit

1G–2♣ | 2♥–2G = 8-9 HP, jöfn skipting, 4 spaðar

1G–2♣ | 2♠–3G = 10-15 HP, jöfn skipting, 4 hjörtu

1G–2♣ | 2♠–3♠ = 8-9 HP, 4 spaðar, áskorun

1G–2♣ | 2♥–4♥ = 10-15 HP, 4 hjörtu

1G–2♣ | 2♠–3X = 10+ HP, 5+ litur, GK (X=nýr litur)

### Tvívæðnin leyst

1G–2♣ | 2♥–3G | 4♠ = opnari á báða hálit

---

### Kjarni

Svarið 2♣ við opnun á 1G er spurning um fjórlit í hálit, hjarta eða spaða. Tilgangurinn er finna 4-4 samlegu, sem spilast yfirleitt betur en grand. Almenn lofar svarhönd minnst 8 HP (styrk í áskorun), en þó má bregða á leik með veikari spil ef hugmyndin er að passa svar opnara (eða breyta 2♦ í 2♥).

Stayman spurningin er ekki notuð nema með fjórlit í öðrum eða báðum hálitum.

Svarið 3♣ er Stayman við opnun á 2G.

## Yfirfærslur

---

### Yfirfært í hálitina – svörin 2♦ og 2♥ við grandí

1G–2♦ = 5+ hjörtu, 0+ HP – opnari segir 2♥

1G–2♥ = 5+ spaðar, 0+ HP – opnari segir 2♠

### Svör opnara

1G–2♦ | 2♥ = yfirfærslu tekið – skyldusögn

1G–2♥ | 2♠ = yfirfærslu tekið – skyldusögn

### Framhald – dæmi

1G–2♦ | 2♥–Pass = 0-7 HP, 5+ hjörtu

1G–2♦ | 2♥–2♠ = 10+ HP, 5+ hjörtu, 4 spaðar, GK

1G–2♦ | 2♥–2G = 8-9 HP, 5♥-3-3-2

1G–2♦ | 2♥–3♣ = 10+ HP, 5+ hjörtu, 4+ lauf, GK

1G–2♦ | 2♥–3♦ = 10+ HP, 5+ hjörtu, 4+ tíglar, GK

1G–2♦ | 2♥–3♥ = áskorun með 6+ hjörtu

1G–2♦ | 2♥–3G = 10-15 HP, 5♥-3-3-2

1G–2♦ | 2♥–4♥ = til að spila með 6+ hjörtu

*Framhaldið er sambærilegt eftir yfirfærslu í spaða.*

---

### Kjarni

Yfirfærslur hafa þann kost að þær má nota bæði á veik og sterk spil. Opnari verður að taka yfirfærslunni rólega og þá fyrst kemur í ljós hver raunverulegur styrkur svarhandar er. Grandsagnir í kjölfar yfirfærslu (2G og 3G) segja frá jafnri skiptingu til hliðar, en sögn í nýjum lit er lýsandi og geimkrafa. Hækkun í þrjá í yfirfærslulitnum er áskorun með sexlit.

Við opnun á 2G eru 3♦ og 3♥ sams konar yfirfærslur í hálitina.

## Alkrafa

---

### Opnunin 2♣

Krafa í geim með einni undantekningu:

2♣–2♦ | 2G = 23-24 HP, jöfn skipting

### Svör

Svarhönd hlerar oftast með biðsögninni 2♦, en segir þó strax frá góðum 5-lit+ með tveimur af þremur efstu.

### Framhald – dæmi

2♣–2♦ | 2♥ = GK með 5-lit+ í hjarta

2♣–2♦ | 2♠ = GK með 5-lit+ í spaða

2♣–2♦ | 2G = 23-24 HP, jöfn skipting

2♣–2♦ | 3♣ = GK með 6-lit+ í laufi

2♣–2♦ | 3♦ = GK með 6-lit+ í tígli

2♣–2♦ | 3♥ = GK með góðan 7-lit+ í hjarta

2♣–2♦ | 3♠ = GK með góðan 7-lit+ í spaða

2♣–2♦ | 3G = 25-26 HP, jöfn skipting

---

### Kjarni

Sagnir eftir alkröfu eru blátt áfram, svarhönd hlerar langoftast með 2♦ og meldar svo eðlilega í framhaldinu. Þó þarf sérstök vopn í tveimur stöðum:

(1) Þegar opnari sýnir 23-24 HP og jafna skiptingu með endursögn á 2G. Þá er skynsamlegt að nota sömu útfærslu og eftir opnun á 2G: hafa 3♣ Stayman, en 3♦ og 3♥ yfirfærslur í hálti.

(2) Hitt atriðið varðar byrjunina 2♣–2♦ | 2♥ eða 2♠. Í þessari stöðu nota magir 3♣ sem afmeldingu með 0-5 HP, en melda annars eðlilega með 6+ HP.

## Veikir tveir

---

### Opnarnir á 2♦, 2♥ og 2♠

Lýsa yfir sex-spila opunarlit og 6-10 HP.

#### Svör

2X–nýr litur = krafa, 5-litur+ (X=opunarlitur)

2X–2G = spurning um styrk

2X–3X = hindrun

### Framhald eftir spurningu á 2G – dæmi

2♥–2G | 3♣ = 8-10 HP, styrkur í laufi

2♥–2G | 3♦ = 8-10 HP, styrkur í tígli

2♥–2G | 3♥ = 6-7 HP (lágmark)

2♥–2G | 3♠ = 8-10 HP, styrkur í spaða

2♥–2G | 3G = 8-10 HP, góður litur

Sama uppbygging eftir opnanir á 2♦ og 2♠. Opnari sýnir hliðarstyrk með hámark (8-10 HP), en ítrekar opunarlitinn með lágmark. Þrjú grönd er góður litur.

---

### Kjarni

Þar eð opunarsögnin er þar og þá mjög lýsandi er framhaldið leikið af fingrum fram.

Grunnatriðin eru þessi:

- (1) Svar í nýjum lit er krafa um sögn og lofar fimmlit minnst.
- (2) Einföld hækkun er „ruðningur“, rýmisrænandi frekjusögn, en ekki áskorun í geim.
- (3) Svárið á 2G lofar góðum spilum og spyr um leið um hámark eða lágmark.



FRAMHALD — DÆMI

FYRSTA SVAR





OPNUN

	<p><b>12-20 HP</b> <b>3+ lauf</b> 1♣ með 3-3 í ♠ &amp; ♣</p>	<p>1♠ 1♥ 1♠ = 6+ HP, 4-litur+ 1G = 6-10 &amp; 2G = 11-12 &amp; 3G = 13-15 2♣ = (8)12+ HP &amp; 3♣ = 6-10 punktar 2♠ 2♥ 2♠ = 14+ HP, 6-litur+</p>	<p>1♠-1♠   1G = 12-14 HP &amp; 2G = 18-19 HP 1♠-1♥   2♥ = 12-14 &amp; 3♥ = 15-17 &amp; 4♥ = 18-19 1♠-1♠   2♣ = 12-16, 5+ lauf &amp; 3♣ = 14-18, 6+ lauf 1♠-1♥   1♠ = 12-16, 4-litur &amp; 2♠ = 17-20, 4-5+</p>
	<p><b>12-20 HP</b> <b>(3)4+ tíglar</b> 1♠ með 4-4 í ♠ &amp; ♣</p>	<p>1♥ 1♠ = 6+ HP &amp; 2♣ = (8)12+ HP 1G = 6-10 &amp; 2G = 11-12 &amp; 3G = 13-15 2♠ = (8)12+ HP &amp; 3♠ = 6-10 punktar 2♥ 2♠ = 14+ HP, 6-litur+</p>	<p>1♠-2♣   2G = 12-14 HP &amp; 3G = 18-19 HP 1♠-2♠   2♠ = 12-20 HP, 4 spaðar, 5+ tíglar 1♠-2♠   2G = 12-14 HP &amp; 3G = 18-19 HP 1♠-2♠   2X-3♠ = 8-11 HP, 5-litur+</p>
	<p><b>12-20 HP</b> <b>5+ hjörtu</b></p>	<p>1G = 6-12 HP, krafa 1♠ = 6+ HP &amp; 2♣ 2♠ = (8)12+ HP 1♥-2♥ = 6-10 P &amp; 3♥ = 11-12 P 1♥-4♥ = 13-15 punktar, 5-litur</p>	<p>1♥-2♠   2G-4♥ = 12-14 HP, 3(4)litur 1♥-2♠   2G-3♥ = 15+ HP, 3-litur+ 1♥-2♣   2♠-2G = 12+ HP, stöpp í spaða, GK 1♥-2♠   2X-3♣ = 8-11 HP, (6)7-litur+</p>
	<p><b>12-20 HP</b> <b>5+ spaðar</b></p>	<p>1G = 6-12 HP, krafa 2♣ 2♠ = (8)12+ HP, 4-litur+ 2♥ = 12+ HP, 5-litur+ 1♠-2♠ = 6-10 P &amp; 3♠ = 11-12 P</p>	<p>1♠-1G   2♣ = 12-16 HP, 3-litur+ 1♠-1G   2♠ = 12-16 HP, 3-litur+ 1♠-1G   2♥ = 12-16 HP, 5+ spaðar, 4+ hjörtu 1♠-1G   2♠ = 12-16 HP, 6+ spaðar</p>

FRAMHALD — DÆMI

FYRSTA SVAR

OPNUN

	<p><b>15-17 HP</b> <b>jöfn skipt.</b> js = 4333, 4432 og 5332</p>	<p>2♣ = Stayman háltaspurningin 2♦ 2♥ = yfirfærslur í háltina 2G = 8-9 HP, jöfn skipting, áskorun 3G = 10-15 HP, jöfn skipting</p>	<p>1G-2♣   2♦ = neitar hálit; 2♥ = hjarta; 2♠ = spaði 1G-2♦   2♥ = skylda &amp; 1G-2♥   2♠ = skylda 1G-2♦   2♥-2G = 8-9, 5♥332; 3G = 10-15, 5♥332 1G-2♥   2♠-3♣ = 10+ HP, lauf til hliðar, GK</p>
	<p><b>21+ HP</b> <b>allar skipt.</b> Alkrafa, eða krafa í geim</p>	<p>2♦ = biðsögn Frjáls litarsögn (2♥ 2♠ 3♣ 3♦) = 5-litur+ með 2 af 3 efstu</p>	<p>2♣-2♦   einhver litur = GK með fimmlit+ 2♣-2♦   2G = 23-24 HP, jöfn skipting 2♣-2♦   3G = 25-26 HP, jöfn skipting 2♣-2♦   3♥ 3♠ = góður 7-litur, GK</p>
	<p><b>6-10 HP</b> <b>6-litur</b> Veikir tveir 2♦ 2♥ 2♠</p>	<p>2G = spurning um hámark/lágmark Nýr litur = krafa með 5-lit+ Einföld hækkun = hindrun</p>	<p>2♠-2G   3♣ 3♦ 3♥ = styrkur með hámark, 8-10 HP 2♠-2G   3♠ = lágmark, 6-7 HP 2♠-2G   3G = hámark með góðan lit</p>
	<p><b>20-22 HP</b> <b>jöfn skipt.</b> js = 4333, 4432 og 5332</p>	<p>3♣ = Stayman háltaspurningin 3♦ 3♥ = yfirfærslur í háltina 3G = 4-10 HP, jöfn skipting 4G = 11-12 HP, áskorun í 6G</p>	<p>2G-3♣   3♦ = neitar hálit; 3♥ = hjarta; 3♠ = spaði 2G-3♦   3♥ = skylda &amp; 2G-3♥   3♠ = skylda 2G-3♥   3♠-3G = 3-10, 5♠332; 4G = 11-12, 5♠332</p>

Síminn hringir.

„Halló?“

„Ertu til í að vera fjórði maður  
í bridge?“

„Já, já.“

„Fínt, þá þurfum við bara annan  
og þriðja mann.“



„Bridge frá byrjun“ er fyrir þá sem vilja verða gjaldgengir við spilaborðið (og fá í kjölfarið símhringingu eins og þessa).

Byrjað er með kút og kork í grunnu lauginni — farið vel yfir allar leikreglur og undirstöður sagna og spilamennsku.

Djúpa laugin er þó skammt undan með ítarlegri umfjöllun um kerfi og klækjabrögð í úrspili og vörn.

Þegar yfir lýkur er aldrei að vita nema lesandinn geti sjálfur tekið upp símann.

## E F N I

- ◇ Hundrað kennslugreinar.
- ◇ Ágrip af sögu spilsins.
- ◇ Kerfistöflur í Standard.

ISBN 978-9979-9110-6-7

