

BRIDGESKÓLINN

stig 1

vinnubók

Leikreglur og punktar

1

Opnun á hálit

2

Svar á einum í lit

3

Opnun á grand

4

Innátómur og dobl

5



Guðmundur Páll Arnarson

Bridgeskólinn

stig 1



2021





Bridgeskólinn
GPA@simnet.is
898-5427

GPA-útgáfa
bridge sf. 2021
© Guðmundur Páll Arnarson

ISBN 978-9935-9333-7-9

Efni

Kennslustundir 1-5

- 1) Leikreglur og punktar
- 2) Opnun á hálit og stuðningur
- 3) Svar á einum í lit
- 4) Opnun á grand
- 5) Innákomur og opnunardobl

Viðaukar

Verkefni og svör
Kerfistöflur
Einfaldur kerfisgrunnur

Nafn


Sími

Net

FYRSTA KENNSLUSTUND

Leikreglur og punktar

BRIDGE er í hnotskurn barátta tveggja para um slagina 13 sem til skiptanna eru. En áður en baráttan hefst í sjálfri spilamennskunni (**úrspilinu**) þarf að setja skilyrðin í sögnum—semja um tromplit (eða grand) og slagafjölda:

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

Sá sem gefur (**gjafarinn**) byrjar að segja (bjóða, melda):

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

Sögnum lýkur þegar þrír hafa sagt pass við síðustu uppástungu og þar með samþykkt hana. Sú sögn verður þá **samningur** spilsins—oft nefnd **lokasögn**.

Hér lýkur sögnum í 4♥.

Það þýðir að hjarta er tromp og sóknin skuldbindur sig til að taka 10 slagi hið minnsta.

Í þessu tilfelli kemur það í hlut suðurs að stýra sókninni. Hann er **sagnhafi**, sem kallað er, stjórnar bæði sínum spilum **heima** og spilum makkers í **borði** (blindum).

Það er einföld regla að sá verður sagnhafi sem fyrstur segir í þeim lit sem á endanum verður tromp—eða segir fyrstur grand ef sú verður niðurstaðan.

Austur og vestur vinna saman í vörninni og reyna að **hnekkja** samningnum, sem tekst ef þeir fá 4 slagi eða fleiri.

Spilamennskan hefst á því að sá sem er sagnhafa til vinstri handar spilar út—vestur hér. Þegar **útspilið** er komið á borðið—og ekki fyrr—leggur norður spil sín snyrtilega upp í loft. Hans hlutverki er lokið í bili.

Spilamennskan gengur réttsælis. Ímyndum okkur að vestur spili út laufkóng. Norður lætur þá næst í slaginn, svo austur og loks suður. Sú hönd sem tekur síðasta slag spilar út í þann næsta. Í þessu tilfelli mun sagnhafi drepa laufkónginn með ás, sem þýðir að suður á að spila út í næsta slag.

* * *

Nú hafa ýmsar spurningar vaknað og kannski þessi helst:

Af hverju þarf suður að taka 10 slagi þegar hann segir 4♥?

Sagnstiginn

Skilyrði þess að ráða sókninni er að taka meirihlutann af slögumum 13, eða minnst 7. Því byrja samningaumleitanir á 7 slögum og er til einföldunar gert ráð fyrir 6 slögum sem stofni (**bók sagnhafa**).

Að segja „fjóra“ þýðir þá 10 slagir ($4+6 =$ það sem sagt er + bókin).

Sagnstiginn spannar því 7 þrep, frá einum ($1+6=7$ slagir) og upp í sjö ($7+6=13$ slagir). Nánar tiltekið: frá einu laufi upp í sjö grönd.

Styrkleikaröð litanna

Litirnir fjórir eru misjafnlega valdamiklir í sögnum og grandíð er yfir öllum litunum. Goggunarröðin er ...

GRAND → SPAÐI → HJARTA → TÍGULL → LAUF

Í sýningarspilnu byrjar suður á $1\heartsuit$ og það þýðir að enginn við borðið getur nú sagt (boðið) $1\clubsuit$ eða $1\diamondsuit$, því lauf og tígull eru „lægrí“ litir en hjarta. Þess vegna þarf vestur að segja TVÖ lauf til að yfirbjóða EITT hjarta. Hins vegar getur norður sagt $2\heartsuit$ yfir $2\clubsuit$ af því að hjarta er „hærra“ en lauf.

* * *

Það vekur athygli að suður hækkar $2\heartsuit$ í $4\heartsuit$. Hann vill reyna við 10 slagi frekar en 8.

Af hverju?

Stigin fyrir slagina

Stig eru gefin fyrir slagina sem fást umfram bókina. Fyrir hvern slag í laufi og tígli (**lágilitunum**) eru gefin 20 stig, en 30 stig fyrir hvern slag í hjarta og spaða (**hálitunum**). Fyrir að vinna 1G fást 40 stig, en síðan 30 fyrir hvern slag umfram eitt grand.

Lauf	= 20 stig fyrir hvern slag umfram bók
Tígull	= 20 stig fyrir hvern slag umfram bók
Hjarta	= 30 stig fyrir hvern slag umfram bók
Spaði	= 30 stig fyrir hvern slag umfram bók
Grand	= 40 stig fyrir 1G, svo 30 fyrir næstu slagi

DÆMI: Fyrir að segja og vinna 2♥ (taka 8 slagi með hjarta sem tromp) fást 60 stig (30+30). Fyrir 3♥ 90 stig (30+30+30) og 120 stig fást fyrir 4♥ (30+30+30+30). Það kallað að vinna **geim** ('game' á ensku) að ná 100 stigum eða meira og fyrir það eru gefin séstök verðlaunastig. Þegar sama parið nær að skora geim tvisvar er einni **rúbertu** ('rubber') lokið og gert upp.

Um stigin og útreikninginn verður betur fjallað í 3. kennslustund. Að sinni til er nóg að veita því athygli að stig upp í geim fást ekki nema fyrir umsamda samninga. Ef lokasögnin er 2♥ og sagnhafi fær 10 slagi (vinnur sem sagt 4♥) þá fær hann aðeins 60 stig upp í geim, en yfirslagirnir tveir færast annars staðar í bókhaldinu og telja ekki upp í geim. Og þá er auðskilið af hverju suður kýs að reyna 4♥ frekar en að láta 2♥ duga—hann er að freista þess að ná í geimbónusinn.

* * *

En hvernig veit suður að spilin eru nægilega góð til að standa undir 10 slögum? Hvernig metur hann styrk spilanna?

Lægstu geimsamningar

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

Geimbónusinn er dýrmætur og því er það stöðugt viðfangsefni í sögnum að meta hvort spilin séu nógu sterk til að þola geim.

Styrkur í geim

Til að meta styrk handar hlutlægt eru notaðir svokallaðir **punktar**, bæði háspilapunktar (HP) og skiptingarpunktar (SP). Beint samband er á milli punktafjöldans og slagafjöldans — því fleiri punktar, því fleiri slagir. Viðmiðunin er:

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

Það er sem sagt dómur reynslunnar að ekki borgi sig að reyna við 10 slagi í trompi (til dæmis 4♥) með minna en 26 punkta á milli handanna.

Háspilapunktur

Reynslan hefur kennt að hlutfallslegur styrkur háspilanna speglast nokkuð nákvæmlega í punkttagildunum **4-3-2-1**.

ÁS	= 4	Í hverjum lit eru 10
KÓNGUR	= 3	punktur og þar með
DROTTNING	= 2	40 í öllum stokknum.
GOSI	= 1	Miðlungshönd er 10 HP.

Skiptingarpunktur

Skiptingarpunktur eru taldir fyrir:

Langan tromplit—því lengri tromplitur, því fleiri slagir.

Stuttliði til hliðar—þá má trompa háspil mótherjanna.

Trompliturinn

FIMMLITUR	= 1 punktur	Einn punktur fyrir 5. spilið í
SEXLITUR	= 3 punktar	tromplitnum, svo tveir punktar
SJÖLITUR	= 5 punktar	fyrir hvert spil umfram fimm.

Stuttlitir

	<i>há opnara</i>	<i>há svarhönd</i>
EYÐA (ekkert spil í lit)	3	5
EINSPIL (eitt spil í lit)	2	3
TVÍSPIL (tvö spil í lit)	1	1

UNDANTEKNINGAR: Ekki eru taldir skiptingarpunktur ef gosi eða drottning eru í tvíspilinu (Gx og Dx). Eins er ekki talið aukalega fyrir stakt mannspil, K, D eða G.

Gott trompfitt

Í upphafi sagna eru aðeins taldir háspilapunktur. Hlutverk skiptingarpunkta er að meta trompunargildi spilanna og þegar sagnir hefjast er alls ekki víst að viðunandi tromplitur finnist. Skiptingarpunktur eru einskis nýtir ef grand er spilað ('No Trump' á ensku).

Viðunandi tromplitur samanstendur af minnst átta spilum saman á milli sóknarhandanna tveggja. Þá á sóknin þremur spilum meira en vörnin, sem eru nægir yfirburðir til að réttlæta litinn sem tromp. Allt umfram 8-spila fitt er auðvitað af hinu góða.

Tilgangur sagna er augljóslega tvíþættur: að meta hversu marga slagi reynandi er að taka og velja tromplit. Hver sögn verður því að veita upplýsingar um tvennt—styrk og skiptingu.

Sagnkerfi

Samkvæmt leikreglum spilsins þýðir sögnin 1♥ einfaldlega þetta: Ef allir passa verður hjarta tromp og sagnhafa ber að taka sjö slagi. Þetta er hin formlega merking. En strax í árdaga leiksins fóru menn að sjá kosti þess að gefa sögnum líka kerfisbundna merkingu þar sem fram koma upplýsingar um punkta og liti (styrk og skiptingu). Fæddust þá svokölluð **sagnkerfi**, sem notuð eru til að tala saman um spilin á skipulegan hátt. Sagnkerfi eru fjölmörg, en **STANDARD** er langútbreiddast.

Í Standard-sagnkerfinu lofar opnun á 1♥ að minnsta kosti fimm spilum í litnum og 12-20 háspilapunktum. Hækkun makkars á 1♥ í 2♥ þýðir 6-10 punktar (HP og SP) og stuðningur—minnst þrjú spil í hjarta svo að tryggt sé að sóknin eigi alla vega 8 tromp saman.

HP	SP	Norður (9 heildarpunktur)
3	0	♠ K 7 5 2
3	0	♥ K 10 4
0	0	♦ 9 7 6 3 2
0	3	♣ 8

HP	SP	Suður (22 heildarpunktur)
0	1	♠ 6 4
7	3	♥ Á D G 9 6 3
6	1	♦ Á D
4	0	♣ Á 9 3

Hér er búið að telja punkta NS í inngangsspilinu, bæði HP og SP. Samanlagður styrkur er 31 punktur (22+9), sem er vel yfir 26 punkta viðmiðinu sem þarf til að reyna 4♥ (geim).

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

Leiðin í 4♥ liggur í gegnum samtali í rökréttum þrepum:

- Fyrst segist suður eiga minnst 5 spil í hjarta og minnst 12 HP.
- Norður sér þá strax að hjarta er viðunandi tromplitur og getur þar með talið sér skiptingarpunkta til tekna. Hann lætur makker vita af stuðningnum með því að hækka í 2♥, sem sýnir 6-10 heildarpunkta (HP+SP).
- Suður veit þá að tromplitur er fundinn og telur SP hjá sér.
- Suður leggur sína 22 punkta við það sem makker lofar (6-10) og sér um leið að styrkur er feikinægur í geim.

Svona eru allar ákvarðanir teknar í sögnum: Fyrst eru almennar lýsingar á styrk og skiptingu, svo kemur að því að annar spilarinn hefur nægar upplýsingar til að taka af skarið og velja lokasögn.

A. Æfing með stokkinn (rannsókn)

Takið öll mannsþilin úr stokknum og skiptið þeim þannig að hver spilari fá einn ás, einn kóng, eina drottningu og einn gosa, en ekki endilega í sama lit. Gefið svo smáspilin. Allir hafa þá 13 spil og nákvæmlega 10 háspilapunkta.

Austur lætur því næst norður fá kónginn sinn og norður skilar einhverjum hundi í staðinn, sem hann vill losna við.

Afleiðing: Norður á nú 13 HP, en austur aðeins 7 HP. Saman eiga NS 23 háspilapunkta og AV 17.

Næst velja NS sér tromplit með því að TALA SAMAN um spilin sín á íslensku—ekki á táknmáli sagna. Ef ekki finnst 8-spila tromplitur er spilað grand.

NS spila síðan í sínum besta tromplit og einhver við borðið skráir slagafjölda sagnhafa. Þetta er endurtekið fjórum sinnum, þannig að allir spili eitt spil (sá með auka kónginn).

B. Æfing með stokkinn (minibridge)

Gefið spilin á hefðbundinn hátt.

Teljið punkta og segið upphátt hvað þeir eru margir.

Parið með fleiri punkta velur sér tromplit á íslensku.

Sóknin ákveður hversu magra slagi eigi að taka.

Sá verður sagnhafi sem er með lengri tromplit.

Orðaskilgreiningar — spurningar

- 1) Þú situr í suður. Hvað er spilarinn í norður kallaður?
- 2) Hvað er að stokka?
- 3) Hvað er að draga? Hvernig er það gert og hvers vegna?
- 4) Hvernig eru spilin gefin í bridge?
- 5) Hvað er átt við með sögn í bridge? Hvað er að segja?
- 6) Hvað er opnun?
- 7) Hvað er strögl?
- 8) Hvað er samningur?
- 9) Hver er sagnhafi?
- 10) Hvað er átt við með bók sóknarinnar og bók varnarinnar?
- 11) Hvað er að trompa?
- 12) Hvað er grand?
- 13) Hvað er átt við með orðinu úrspil?
- 14) En útspil?
- 15) Hvað er blindur?
- 16) Hverjir eru varnarspilarar?
- 17) Hvað er að hnekkja spili/samningi/lokasögn?
- 18) Hvað er sagnstigi? Hvað eru mörg þrep í honum?
- 19) Hver er styrkleikaröð litanna?
- 20) Hvað telst vera góður tromplitur?

Orðaskilgreiningar — svör

- 1) Sá sem situr á móti þér er **makker** þinn (félagi, samherji).
- 2) Að loknu hverju spili er spilunum ruglað vandlega fyrir næstu gjöf og það er kallað **að stokka**.
- 3) Eftir stokkun, tekur spilarinn sem situr til hægri handar við gjafarann um það bil helming stokksins og leggur hann á borðið nær gjafaranum. Gjafarinn tekur síðan neðri hlutann og leggur hann á dregna hlutann. Þetta er kallað **að draga**.
- 4) **Gjafarinn** er sá sem skiptir spilunum. Hann lætur eitt spil í senn til hvers, sólarinnis, og byrjar á spilaranum sem er á vinstri hönd. Gjafarinn byrjar að segja.
- 5) Með orðinu **sögn** er átt við allar mögulegar litar- og grand-sagnir, pass, dobl og redobl.
- 6) **Opnun** er fyrsta sögnin önnur en pass. Sá sem hana segir er nefndur opnari. Til að opna þarf 12 háspilapunkta.
- 7) **Strögl** (innákoma) er litarsögn andstæðings opnara.
- 8) Sögn verður **samningur** viðkomandi spils þegar henni fylgja þrjú pöss. Oft nefnd lokasögn.
- 9) **Sagnhafi** er sá sem ræður sókn spils. Makker hans leggur spil sín á borðið, en hinir tveir mynda vörnina. Sá sem sagði fyrstu sögn í tromplitnum (eða grand, ef það er spilað) verður sagnhafi, og andstæðingur hans á vinstri hönd velur fyrsta útspilið.
- 10) **Bók sóknarinnar** eru fyrstu 6 slagir sagnhafa, bók varnarinnar er sá fjöldi slaga, sem vörnin má fá án þess að sagnhafi tapi samningnum (fari niður).

- 11) Sá sem ekki á til spil í þeim lit sem spilað er má **trompa** með spili úr tromplitnum. Annars verður hann að fylgja lit.
- 12) **Grand** er samningur án tromplitar.
- 13) **Úrspil** er sjálf spilamennskan, bæði sókn og vörn.
- 14) **Útspil** á sá sem fékk síðasta slag, en fyrsta útspil á sá sem er sagnhafa á vinstri hönd.
- 15) **Blindur**. Makker sagnhafa leggur spil sín á borðið strax eftir fyrsta útspil. Spil hans eru kölluð blindur, og sagnhafi ræður hvaða spil er látið hverju sinni, bæði úr blindum (**borðinu**) og frá eigin hendi (**heima**).
- 16) **Varnarspilarar** eru andstæðingar sagnhafa. Þeirra hlutverk er að hnekkja samningi hans.
- 17) Vörnin hefur **hnekk** spili þegar henni tekst að koma í veg fyrir að sagnhafi fái tilskilinn slagafjölda.
- 18) **Sagnstigi**. Leyfilegar sagnir liggja á bilinu frá einum og upp í sjö. Á líkingamáli er stundum talað um sagnstiga, en í honum eru þá 7 þrep. Sögn á fyrsta sagnþrepi væri til dæmis 1♥, en 3♣ er sögn á þriðja þrepi. Líka er talað um sagnstig (eins og hitastig). Varast ber þó að rulga saman sagnþrepi (sagnstigi) og sagnhring. Það er kallaður sagnhringur þegar allir hafa sagt einu sinni, sama á hvaða þrepi sagnir eru.
- 19) **Styrkleikaröð** litanna. Litirnir eru misvaldamiklir í sögnum. Röðin er: grand-spaði-hjarta-tígull-lauf.
- 20) **Tromplitur** er valinn í samvinnu við makker, en sá verður sagnhafi sem fyrstur nefnir litinn sem á endanum verður tromp. Við ákvörðun tromplitar vegur þyngst að fjöldi spila sé a.m.k. 8 á milli handanna.





ÖNNUR KENNSLUSTUND

Opnun á hálit og stuðningur

OPNUN á einum í hálit (1♥ og 1♠) sýnir 12-20 HP og að minnsta kosti fimm spil í opunarlitnum. Einföld hækkun lofar stuðningi (minnst þrílit) og 6-10 punktum (HP og SP).

Þegar búið er að tryggja tromplit á þennan hátt er næsta verk að kanna hvort styrkur sé nægur í geim—hvort punktafjöldinn nái upp í 26, sem reynslan kennir að sé skynsamlegt viðmið.

Skoðum dæmin tvö hér að neðan.

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

DÆMI 1	HP	SP	DÆMI 2	HP	SP
♠ ÁDxxx	___	___	♠ ÁKxxxx	___	___
♥ Dxx	___	___	♥ x	___	___
♦ Áxx	___	___	♦ ÁDGx	___	___
♣ Dx	___	___	♣ xx	___	___

a. Hvað eru punktarnir margir í upphafi?

DÆMI 1 _____

DÆMI 2 _____

b. Hvað eru punktarnir margir eftir stuðninginn?

DÆMI 1 _____

DÆMI 2 _____

c. Hver verður næsta sögn?

DÆMI 1 _____

DÆMI 2 _____

DÆMI 1	HP	SP	DÆMI 2	HP	SP
♠ ÁDxxx	6	1	♠ ÁKxxxx	7	3
♥ Dxx	2	0	♥ x	0	2
♦ Áxx	4	0	♦ ÁDGx	7	0
♣ Dx	2	0	♣ xx	0	1

a. Hvað eru punktarnir margir í upphafi?

DÆMI 1	14	DÆMI 2	14
--------	----	--------	----

b. Hvað eru punktarnir margir eftir stuðninginn?

DÆMI 1	15	DÆMI 2	20
--------	----	--------	----

c. Hver verður næsta sögn?

DÆMI 1	Pass	DÆMI 2	4♠
--------	------	--------	----

Spil makkers á móti gætu litið þannig út:

Makker

♠ xxx
♥ Áxx
♦ xx
♣ Kxxxx

Makker

♠ xxx
♥ Áxx
♦ xx
♣ Kxxxx

Dæmi 1

♠ ÁDxxx
♥ Dxx
♦ Áxx
♣ Dx

Dæmi 2

♠ ÁKxxxx
♥ x
♦ ÁDGx
♣ xx

Fjórir spaðar er vonlaus samningur í dæmi 1, góður í dæmi 2.

Bútur eða geim

Framhald eftir einfalda hækkun í hálit: $1\heartsuit-2\heartsuit$ og $1\spadesuit-2\spadesuit$

Opnari	Svarhönd
1 ♠	2 ♠
?	

Hvað á opnari að gera nú?

Hann á að *endurmeta* spilin sín í ljósi stuðningsins (bæta við punktum fyrir skiptinguna). Ef möguleiki er á 26 punktum heldur hann áfram, annars ekki:

Opnari	Svarhönd
1 ♠	2 ♠

- i. Pass = Innan við 16 punktar eftir endurmat.
- ii. 3 ♠ = (16)17-18 punktar eftir endurmat.
- iii. 4 ♠ = 19+ punktar eftir endurmat.

i. Ef opnari kemst ekki upp fyrir 15 punkta eftir endurmat, er aldrei nægur styrkur í geim og best að passa.

ii. Með 16-18 punkta er hækkað í þrjá (áskorun). Makker segir þá fjóra með hámark (9-10 punkta), en passar með lágmark (6-7). Áttundi punkturinn er alltaf matsatriði.

Opnari	Svarhönd
1 ♠	2 ♠
3 ♠	Pass = 6-7(8) punktar
	4 ♠ = (8)9-10 punktar

iii. Ef opnari kemst upp í 19 punkta eða meira eftir endurmat, fer hann beint í geim. Í versta falli á svarhönd 6 punkta, en það verður þá að hafa það.

Að svína og spila að háspili

Skoðaðu þessar tvær algengu stöður hér að neðan—(a) og (b). Þú ert sagnhafi í báðum tilfellum.

(a) **Blindur**
♡ **ÁDx**

(b) **Blindur**
♡ **Kxx**

Heima (suður)
♡ **xxx**

Heima (suður)
♡ **xxx**

Hvernig er best að spila litnum til að fá slag á drottninguna?

Hvernig á að spila litnum til að fá slag á kónginn?

* * *

(a) Rétt er að spila litlu að heiman og láta drottninguna í blindum. Sú spilamennska heitir **svíning**. Vonin er sú að millihönd (vestur hér) sé með kónginn, en þá heppnast svíningin. Svíningin misheppnast hins vegar ef kóngurinn liggur í bakhönd (austur) á eftir drottningunni. Líkur á vel heppnaðri svíningu eru augljóslega 50% að öðru jöfnu.

(b) Best er að spila litlu að heiman og láta kónginn í borði. Ef ásinn er í millihönd (vestur) mun kóngurinn halda velli, annars ekki.

* * *

Hendurnar fjórar eru oft kallaðar **forhönd, millihönd, yfirhönd og bakhönd**. Forhönd spilar út í slaginn, millihönd lætur næsta spil, svo yfirhönd og loks bakhönd.

SPIL 1

Norður gefur

Norður

♠ K G 8 3

♥ Á D 6

♦ 8 4 3

♣ 8 6 5

2♠ í suður

Útspil: ♠D

Vestur

♠ 5 2

♥ K 10 5

♦ 10 6 5 2

♣ D G 10 9**Austur**

♠ 9 6

♥ G 9 8 7

♦ D G 9

♣ Á K 3 2

Suður

♠ Á D 10 7 4

♥ 4 3 2

♦ Á K 7

♣ 7 4

Vestur

—

Pass

Pass

Norður

Pass

2 ♠

Austur

Pass

Pass

Suður

1 ♠

Pass

Útspil: Laufdrottning**SAGNIR**

Norður er með 10 háspilapunkta (HP) og segir því pass í upphafi, enda þarf 12 HP til að opna (vekja). Austur passar líka samviskusamlega (með 11 HP) en suður er með 13 HP og á því opnun. Hann opnar á 1♠ til að sýna minnst 5-lit í spaða og 12-20 HP. — Nóg er að eiga 8 spil saman til að gera lit að trompi, en hér veit norður um minnst 9 spaða. Hann styður (tekur undir) spaðann strax, segir 2♠, en það svar lýsir yfir minnst 3-lit í spaða og 6-10 punktum.

SPILAMENNSKAN

Vestur spilar út laufdrottningu og vörnin tekur tvo slagi á lauf. Suður trompar þriðja lafið og tekur trompin af mótherjunum. Þegar því er lokið spilar hann hjarta að blindum (borðinu) og svínar drottningunni. Svíningin gengur og suður fær 9 slagi.

SPIL 2

Austur gefur

Norður

♠ 10 8 7 6 2

♥ 7 3

♦ 10 8 7

♣ Á D 3

4♥ í austur

Útspil: ♦K

Vestur

♠ 9

♥ 10 6 5 2

♦ Á 9 5

♣ K 10 7 6 2

Austur

♠ Á K D

♥ Á D G 9 4

♦ 6 3 2

♣ 5 4

Suður

♠ G 5 4 3

♥ K 8

♦ K D G 4

♣ G 9 8

Vestur

—

2 ♥

4 ♥

Norður

—

Pass

Pass

Austur

1 ♥

3 ♥

Pass

Suður

Pass

Pass

Pass

Útspil: Tígulkóngur

SAGNIR

Austur opnar á 1♥ og vestur hækkar í 2♥. Eftir stuðninginn uppmetur austur spilin sín um tvo punkta, úr 16 HP í 18 heildarpunkta. Það er ekki nóg í geim á móti lágmarkshækkun og austur gefur því áskorun með 3♥. Og auðvitað tekur vestur þeirri áskorun með 10 punkta hámark (7 HP og 3 SP fyrir einspilið í spaða).

SPILAMENNSKAN

Suður kemur út með tígulkóng og sagnhafi tekur með ás blinds. Vörnin hefur nú brotið tígulinn og getur tekið þar tvo slagi að óbreyttu. En sagnhafi á snjallan mótaleik. Hann tekur strax ♠ÁKD og hendir tveimur tígulum í borði. Hann trompar svo tígul og svínar hjartadrottningu. Svínungin misheppnast og ennfremur liggur laufásinn á eftir kóngnum þannig að vörnin fær tvo slagi á lauf. En það er í góðu lagi.

SPIL 3

Suður gefur

Norður

♠ Á K D 9 5
 ♥ 10 9
 ♦ Á 10 8
 ♣ 6 4 2

2 ♠ í norður

Útspil: ♠10

Vestur

♠ G 10 2
 ♥ D 7 6 5
 ♦ 4 3
 ♣ Á K G 3

Austur

♠ 4
 ♥ Á 4 3
 ♦ K 9 7 6 5 2
 ♣ 10 9 8

Suður

♠ 8 7 6 3
 ♥ K G 8 2
 ♦ D G
 ♣ D 7 5

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

—
 1 ♠
 Pass

Austur

—
 Pass
 Pass

Suður

Pass
 2 ♠

Útspil: Lauftía**SAGNIR**

Norður opnar á 1♠ með 13 HP og fimmlit. Suður á góðan stuðning með 9 HP og hækkar í 2♠. Við endurmat getur norður bætt við 2 SP og er þá kominn upp í 15, en það dugir seint í geim.

SPILAMENNSKAN

Austur spilar út lauftíu og vörnin tekur fyrstu þrjá slagina á lauf. Vestur ætti síðan að spila tígli. Sagnhafi reynir svíningu fyrir kónginn, en hún misheppnast. Vörnin hefur tekið fjóra fyrstu slagina og austur horfir á hjartaásinn. En hann ætti að flýta sér hægt—spila tígli og bíða átekta. Fyrir eða síðar mun sagnhafi neyðast til að spila hjarta að ♥KG í borði. Og þá ætlar austur að setja lítið hjarta (dúkka) og það fumlaust, svo að hann gefi ekki til kynna að hann sé með ásinn. Sagnhafi þarf þá að „hitta í litinn“.

SPIL 4

Vestur gefur

Norður

♠ 7 5 2
 ♥ D G 10 7 5
 ♦ D 10 6
 ♣ D 8

4♠ í Vestur

Útspil: ♥D

Vestur

♠ Á K D 10 8
 ♥ Á 6 3
 ♦ Á 7 5
 ♣ 5 3

Austur

♠ G 4 3
 ♥ 8
 ♦ 8 4 3 2
 ♣ Á 9 7 6 2

Suður

♠ 9 6
 ♥ K 9 4 2
 ♦ K G 9
 ♣ K G 10 4

Vestur

1 ♠
 4 ♠

Norður

Pass
 Pass

Austur

2 ♠
 Pass

Suður

Pass
 Pass

Útspil: Hjartadrottning**SAGNIR**

Vestur á 17 HP og opnar á 1♠. Austur getur talið 3 SP fyrir einspilið í hjarta og á þá 8 punkta í allt. Við endurmatið bætir vestur við einum SP fyrir fimmta trompið og öðrum fyrir tvíspilið í laufi. Kemst þannig upp í 19 heildarpunkta, sem er nóg til að skjóta á geim.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi gefur alltaf tvo slagi á tígul og einn á lauf. Hann má því engan gefa á hjarta. Sem er líka alger óparfi, því það er hægur vandi að trompa tvö hjörtu í blindum. Suður tekur útspilið með hjartaás og spilar strax hjarta og trompar. Fer svo heim á tígulás og trompar aftur hjarta. Með þessu móti tryggir sagnhafi sér sjö slagi á spaða — fimm heima og tvær stungur í borði. Þrjú ásar til hliðar gera 10 slagi og unnið spil.

ÆFING Í SÖGNUM OG ÚRSPILI

- Teldu punktana á báðum höndum, bæði HP og SP.
- Norður gefur. Skrifaðu niður sennilega sagnröð upp í 4♠.
- Hvernig er best að spila 4♠ með hjartakóngi út?

HP	SP	Norður (blindur)
_____	_____	♠ K G 7
_____	_____	♥ 9 6 4 3
_____	_____	♦ 10 7 5 3
_____	_____	♣ Á 3

samtals:

HP	SP	Suður (heima)
_____	_____	♠ Á D 10 9 2
_____	_____	♥ Á 8 2
_____	_____	♦ 8
_____	_____	♣ K G 6 4

samtals:

Vestur	Norður	Austur	Suður
	_____	Pass	_____
Pass	_____	Pass	_____
Pass	_____	Pass	_____

Svör á næstu síðu ...

a.	HP	SP	Norður (9 heildarpunktur)
	4	0	♠ K G 7
	0	0	♥ 9 6 4 3
	0	0	♦ 10 7 5 3
	4	1	♣ Á 3

Vestur

♠ 4
♥ K D G
♦ K 9 6 4
♣ D 10 9 5 2

Austur

♠ 8 6 5 3
♥ 10 7 5
♦ Á D G 2
♣ 8 7

HP	SP	Suður (17 heildarpunktur)
6	1	♠ Á D 10 9 2
4	0	♥ Á 8 2
0	2	♦ 8
4	0	♣ K G 6 4

b.	Vestur	Norður	Austur	Suður
	—	Pass	Pass	1 ♠ ¹
	Pass	2 ♠ ²	Pass	3 ♠ ³
	Pass	4 ♠ ⁴	Allir pass	

SKÝRINGAR:

- 1) = 12-20 háspilapunktur, 5-litur+ í spaða
- 2) = 6-10 heildarpunktur, 3-litur+ í spaða (stuðningur)
- 3) = 17-18 heildarpunktur (áskorun í geim)
- 4) = 9-10 punktar (áskorun tekið með hámark)

- c.** Best er að drepa strax á hjartaás, taka tvo efstu í laufi og trompa lauf með GOSA í borði. Fara heim á tromp og trompa síðasta laufið með KÓNG. Þetta skilar sjö slögum á spaða og tíu í allt.

LITARÍFERÐ — SPURNINGAR

Þú átt hjartalitinn í eftirfarandi þremur dæmum.

Teiknaðu upp hagstæðustu legu á spilum A-V.

Hvernig viltu vinna úr litunum?

Hvað býstu við að taka marga slagi?

1)

Blindur

♡ Á x x

Vestur

Austur

Heima

♡ D G 10

2)

Blindur

♡ Á x x

Vestur

Austur

Heima

♡ D G x

3)

Blindur

♡ Á x x

Vestur

Austur

Heima

♡ D x x

LITARÍFERÐ — SVÖR

- 1) Sagnhafi spilar út að heiman (DG10 eru jafngild spil) og svínar. Ef vestur (millihönd) á kónginn fást þrír slagir með því að svína aftur:

Blindur

♡ Á x x

Vestur

♡ K x x

Austur

♡ x x x x

Heima

♡ D G 10

- 2) Hér á vörnin tíuna, sem þýðir að sagnhafi fær aldrei nema tvo slagi á litinn, jafnvel þótt kóngurinn sé „réttur“, eins og oft er sagt. Vestur mun setja kónginn á drottninguna eða gosann og uppfæra tíuna í slag.

Blindur

♡ Á x x

Vestur

♡ K 10 x

Austur

♡ 9 x x x

Heima

♡ D G x

- 3) Í þessu tilfalli væri fráleitt að spila út drottningunni að heiman. Ef vestur á kónginn mun hann leggja á og byggja upp tvo slagi fyrir vörnina á gosa og tíu. Leiðin til að fá slag á drottninguna er að vonast eftir kóngnum í austur og spila litlu úr borði AÐ drottningunni.

Blindur

♡ Á x x

Vestur

♡ G 9 x

Austur

♡ K 10 x x

Heima

♡ D x x





ÞRIÐJA KENNSLUSTUND

Svar á nýjum lit

SÚ REGLA Standard-kerfisins að opnun á hálit lofi fimm spilum er ekki ókeypis. Það má til dæmis ekki opna á 1♥ með ...

3 HP	♠ DG9	Með jafna skiptingu er oft opnað á 1G,
6 –	♥ KDG7	en þá þurfa háspilapunkturarnir að vera á
0 –	♦ 1092	á bilinu 15-17 og þetta eru bara 13 HP.
4 –	♣ Á65	Hér verður að opna á 1♣—betri láglit.

Sem sagt: afleiðing af fimm-spila reglunni í hálit er sú að opnun á láglit getur verið byggð á þrlit. Og það þýðir aftur að helst þarf fimm-spila fitt til að taka strax undir opnun makkers á 1♣ og 1♦. En því er sjaldnast til að dreifa. Hvað gera bændur þá?

Svara til dæmis í nýjum lit, sem má vera FJÓRLITUR.

Norður opnar á 1♣ og suður á að svara með hendur a, b og c:

NORÐUR-a-b-c

♠ DG9
♥ KDG7
♦ 1092
♣ Á65

SUÐUR-a

♠ K653
♥ Á954
♦ 73
♣ D82

1 ♥

SUÐUR-b

♠ K7643
♥ Á1093
♦ 86
♣ 83

1 ♠

SUÐUR-c

♠ K3
♥ 1062
♦ KG87
♣ D984

1 G

Ekki þarf nema 6 punkta til að svara opnun á lit. Stundum á opnari mjög góð spil (allt upp í 20 HP) og þarf þá lítið á móti til að geimvinnist. Því er mikilvægt að loka hann ekki inni með passi.

Fyrstu svarreglur

Nýr litur á FYRSTA þrepi lofar fjórum spilum eða meira í litnum og 6 eða fleiri háspilapunktum. Sögnin er krafa, sem þýðir að opnari má ekki segja pass.

opnari	svarhönd
1 ♣	1 ♦ = 6+ HP, 4-litur+ í tígli – krafa
	1 ♥ = 6+ HP, 4-litur+ í hjarta – krafa
	1 ♠ = 6+ HP, 4-litur+ í spaða – krafa

- Með tvo fjórliti er svarað á þeim LÆGRI (dæmi-a)
- Alltaf er svarað fyrst í LENGSTA lit (dæmi-b)

Ef engan lit er hægt að segja á fyrsta þrepi er svarað á 1G með jafna skiptingu og 6-10 HP. Á móti laufopnun er oft um dulinn stuðning að ræða. Sögnin er ekki krafa.

opnari	svarhönd
1 ♣	1 G = 6-10 HP, neitar hálit – ekki krafa

* * *

Til íhugunar:

Hvernig veit makker hvort sögn er krafa eða ekki?
Af hverju er svarað fyrst í lægri litnum með tvo fjórliti?
Af hverju lofar svar á grandí við 1 ♣ stuðningi við lauf?

- a. Opnari**
 ♠ DG9
 ♥ KDG7
 ♦ 1092
 ♣ Á65
- Svarhönd**
 ♠ K653
 ♥ Á954
 ♦ 73
 ♣ D82
- 1 ♣
 2 ♥
- Sagnir eru umfram allt leit að 8-spila tromplit og 4-4 fitt er alveg jafn gott og 5-3 fitt. Með tvo fjórliti er svarað fyrst í þeim lægri af hagkvæmnisástæðum. Sagnrýmið nýtist betur með því móti.
-
- b. Opnari**
 ♠ DG9
 ♥ KDG7
 ♦ 1092
 ♣ Á65
- Svarhönd**
 ♠ K7643
 ♥ Á1093
 ♦ 86
 ♣ 83
- 1 ♣
 1 G
 Pass
- Svarað er fyrst í lengsta lit, en áætlun svarhandar er að segja síðar frá hinum litnum. Opnari má ekki styðja spaðann með þrílit og segir grand. Þá sýnir svarhönd hjartalitinn, sem um leið lofar fimmlit í spaða. (Af hverju?)
-
- c. Opnari**
 ♠ DG9
 ♥ KDG7
 ♦ 1092
 ♣ Á65
- Svarhönd**
 ♠ K3
 ♥ 1062
 ♦ KG87
 ♣ D984
- 1 ♣
 Pass
- Svarhönd gæti sagt 1♦ við 1♣, en láglitirnir eru ekki eins stigadrjúgir tromplitir og hálitirnir og því er í lagi að fela þá í grandsögnum. Svarið á 1G er bundið við 10 HP hámark og er því ekki krafa. Opnari sér að sameiginlegur styrkur nær ekki 25 HP og passar 1G.

Kóngur og tíá útistandandi

Sagnhafi á \diamond Á-G-x í borði og \diamond D x x heima. Er einhver möguleiki á að taka alla slagina þrjá á litinn?

	Blindur \diamond Á G x	
Vestur		Austur
	Heima \diamond D x x	

Það má svína fyrir kónginn í vestur, en það þýðir ekkert að þruma út drottningunni að heiman. Ef vestur á kónginn mun hann leggja á drottninguna og þá uppfærast tíá varnarinnar í slag. Eina vonin er að kóngurinn sé annað hvort blankur eða annar í vestur.

* * *

Þetta er legan sem sagnhafi er að vonast eftir:

	Blindur \diamond Á G x	
Vestur \diamond K x		Austur \diamond 10 x x x x
	Heima \diamond D x x	

Smáum tígli er spilað að heiman á gosann í borði og ásinn tekinn næst.

SAGNÆFINGAR

Settu þig í spor svarhandar með spilin í DÆMUM 1-4. Hvernig á að svara ef makker opnar á 1♣, 1♦, 1♥ eða 1♠?

Dæmi 1

		opnun makkers ...		
♠ KG43	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ G986				
♦ K95	_____	_____	_____	_____
♣ 107	svar þitt	svar þitt	svar þitt	svar þitt

Dæmi 2

		opnun makkers ...		
♠ ÁD964	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ DG87				
♦ 92	_____	_____	_____	_____
♣ 54	svar þitt	svar þitt	svar þitt	svar þitt

Dæmi 3

		opnun makkers ...		
♠ Á432	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ 63				
♦ K10987	_____	_____	_____	_____
♣ G8	svar þitt	svar þitt	svar þitt	svar þitt

Dæmi 4

		opnun makkers ...		
♠ K10	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ D102				
♦ Á76	_____	_____	_____	_____
♣ 109762	svar þitt	svar þitt	svar þitt	svar þitt

SVÖR

Settu þig í spor svarhandar með spilin í DÆMUM 1-4. Hvernig á að svara ef makker opnar á 1♣, 1♦, 1♥ eða 1♠?

Dæmi 1

		<i>opnun makkers ...</i>		
♠ KG43	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ G986				
♦ K95	1 ♥	1 ♥	2 ♥	2 ♠
♣ 107	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>

Dæmi 2

		<i>opnun makkers ...</i>		
♠ ÁD964	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ DG87				
♦ 92	1 ♠	1 ♠	3 ♥	3 ♠
♣ 54	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>

Dæmi 3

		<i>opnun makkers ...</i>		
♠ Á432	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ 63				
♦ K10987	1 ♦	1 ♠	1 ♠	2 ♠
♣ G8	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>

Dæmi 4

		<i>opnun makkers ...</i>		
♠ K10	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
♥ D102				
♦ Á76	1 G	1 G	2 ♥	1 G
♣ 109762	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>	<i>svar þitt</i>

SPIL 5

Norður gefur

Norður

♠ K 8 7
 ♥ K 9 8
 ♦ 7 6 5 4
 ♣ Á 6 4

2♠ í austur

Útspil: ♦K

Vestur

♠ G 10 5 4
 ♥ Á D G 10 2
 ♦ Á 2
 ♣ 5 3

Austur

♠ Á D 6 3 2
 ♥ 7 5
 ♦ 9 8 3
 ♣ G 9 2

Suður

♠ 9
 ♥ 6 4 3
 ♦ K D G 10
 ♣ K D 10 8 7

Vestur

—
 1 ♥
 2 ♠

Norður

Pass
 Pass
 Pass

Austur

Pass
 1 ♠
 Pass

Suður

pass
 Pass
 Pass

Útspil: Tígulkóngur**SAGNIR**

Eftir þrjú pöss vekur vestur á 1♥ með 12 HP. Austur á aðeins 7 HP, sem er rétt nóg til að halda opnu. Svar hans á 1♠ er „nýr litur á fyrsta þrepi“ og lofar 6+ HP og fjórum spilum í svarlitnum. Vestur á fjórlit í spaða og getur því stutt litinn. Hann hækkar aðeins í 2♠, enda með lágmarksopnun.

SPILAMENNSKAN

Útspilið er tígulkóngur. Sagnhafi drepur strax, spilar spaðagosa og svínar. Hann svínar aftur og tekur spaðaásinn. Trompin eru þar með afgreidd og nú er að snúa sér að hjartalitnum, svína þar fyrir kónginn. Sú svíning misheppnast og vörnin kemst að til að taka slag á tígul og tvo á lauf. En ekki meira og sagnhafi fær níu slagi.

SPIL 6

Austur gefur

Norður

♠ D 10 7 3 2
 ♥ Á 3 2
 ♦ Á K G 5
 ♣ 4

2♦ í norður

Útspil: ♥D

Vestur

♠ Á K G
 ♥ 8 7 4
 ♦ 6 4 3
 ♣ K 7 6 3

Austur

♠ 9 5 4
 ♥ D G 10 9
 ♦ 7
 ♣ Á D 10 9 2

Suður

♠ 8 6
 ♥ K 6 5
 ♦ D 10 9 8 2
 ♣ G 8 5

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

—
 1 ♠
 2 ♦

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

Pass
 1 G
 Pass

Útspil: Hjartadrottning**SAGNIR**

Suður er ekki með glæsileg spil, en þó 6 HP og verður því að svara opnun á 1♠. Hann myndi lofa betri spilum með 2♦ og segir því 1G til að sýna veikt svar og ekki stuðning við spaðann. En norður hefur lítinn áhuga á grandsamningi með einspil í laufi og stingur upp á tíglinum sem tromplit. Og dettur í lukkupottinn.

SPILAMENNSKAN

Austur spilar út hjartadrottningu. Sagnhafi ætti að taka þann slag heima og spila strax laufi, enda vill hann gjarnan geta trompað tvö lauf. Vörnin gerir nú best í því að spila hjarta áfram og tryggja sér þar einn slag. En eftir sem áður getur sagnhafi trompað tvö lauf og fær þá sjö slagi á tromp og tvo á hjarta, samtals níu.

SPIL 7

Suður gefur

Norður

♠ Á G 6
 ♥ 6 2
 ♦ 8 7 5 2
 ♣ K 10 6 2

2♣ í suður

Útspil: ♦G

Vestur

♠ K 5
 ♥ K G 9 8
 ♦ G 10 9 4 3
 ♣ 9 7

Austur

♠ 10 9 7 4 2
 ♥ Á D 4
 ♦ K D 6
 ♣ 8 5

Suður

♠ D 8 3
 ♥ 10 7 5 3
 ♦ Á
 ♣ Á D G 4 3

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

—
 1 G
 Pass

Austur

—
 Pass
 Pass

Suður

1 ♣
 2 ♣

Útspil: Tígulgosi

SAGNIR

Norður á ekkert gott svar við 1♣. Ekki er rangt að segja 1♦, en liturinn er ekki til útflutnings og kannski er 1G skást til að neita hálit og afmarka styrkinn við 6-10 HP. Á móti laufopnun er grandsvarið oftast byggt á fjórlit í laufi og suður segir því alls óhræddur 2♣.

SPILAMENNSKAN

Spilið liggur til sagnhafa og með nákvæmri spilamennsku má fá 11 slagi. Spaðaliturinn er helsti óvissuþátturinn. Undir venjulegum kringumstæðum þarf að gefa slag á litinn, en hér á vestur kónginn annan, sem þýðir að hægt er að svína gosanum og fella svo kónginn undir ásinn. Taktu eftir að ekki er rétt að fara af stað með spaðadrottningu. Vestur mun þá leggja kónginn á drottninguna og byggja upp slag á tíu austurs.

SPIL 8

Vestur gefur

Norður

♠ 7 4 2
♥ K D G 9
♦ K 8 4
♣ 9 5 4

2♠ í Vestur

Útspil: ♥K

Vestur

♠ Á D G 3
♥ 10 3 2
♦ G 5
♣ 10 6 3 2

Austur

♠ K 9 6 5
♥ 8 4
♦ Á D 9 3 2
♣ Á 8

Suður

♠ 10 8
♥ Á 7 6 5
♦ 10 7 6
♣ K D G 7

Vestur

Pass
1 ♠
Pass

Norður

Pass
Pass
Pass

Austur

1 ♦
2 ♠

Suður

Pass
Pass

Útspil: Hjartakóngur

SAGNIR

Austur opnar á 1♦ og styður svo spaðalit makkers í næsta hring. Hækkunin í 2♠ sýnir fjórlit í spaða og lágmarksopnun (12-14 HP).

SPILAMENNSKAN

Eins og legan er getur sagnhafi fengið tíu slagi. Norður spilar út hjartakóng og tekur væntanlega annan slag á hjarta. Skiptir svo yfir í lauf. Sagnhafi tekur á laufás og spilar trompi heim á ásinn. Spilar svo tígulgosa í þeim tilgangi að svína fyrir kónginn. Ef norður lætur kónginn (best), drepur sagnhafi með ás, tekur slag á drottninguna og trompar loks þriðja tígulinn. Nú er liturinn frír, en til að njóta hans þarf að aftrompa mótherjana. Háspaði er fyrst tekinn heima og spaða svo spilað á kóng, þar sem tveir fríslagir á tígul bíða.

ÚTREIKNINGURINN

Stigin fyrir slagina:

LAUF = 20 fyrir hvern slag

TÍGULL = 20 fyrir hvern slag

HJARTA = 30 fyrir hvern slag

SPAÐI = 30 fyrir hvern slag

GRAND = 40 fyrir 1G, síðan 30 fyrir hina

* * *

Markmið leiksins er að taka tvö geim:

GEIM = 100 stig eða meira

RÚBERTA = tvö geim—þá er gert upp

* * *

Verðlaunastig fyrir tvö geim:

700 = hafi andstæðingarnir ekkert geim á móti

500 = hafi andstæðingarnir náð einu geimi

* * *

Þegar spil tapast—fer niður:

50 = fyrir hvern vanslag **utan hættu** *

100 = fyrir hvern vanslag **á hættu** *

* Þar kemst „á hættuna“ þegar það nær fyrra geimi.

ÚTREIKNINGSÆFING

Fyrst er teiknaður kross eins og sést hér til hægri. Stigin sem pörin vinna sér inn eru færð sitt hvorum megin við lóðréttan strikið, en láréttan strikið gegnir því hlutverki að skilja á milli stiga sem telja upp í geim og annarra tilfallandi stiga. Stigin fyrir „neðan strik“ telja upp í geim, en fyrir „ofan strik“ eru færðar tekjur af yfirlögum og fyrir að hnekkja samningum mótherjanna.

Ímynduð rúberta:

NS

AV

SPIL 1 Norður spilar 3♣
og vinnur fjögur.

SPIL 2 Austur spilar 3G
og vinnur fimm.

SPIL 3 Suður spilar 2♠
og vinnur þá slétt.

SPIL 4 Suður spilar 2G
og fer einn niður.

SPIL 5 Austur spilar 4♥
og fer þrjá niður.

SPIL 6 Vestur spilar 1G
og vinnur það slétt.

SPIL 7 Austur spilar 2♠
og vinnur þrjá.





FJÓRÐA KENNSLUSTUND

Opnun á einu granddi

OPNUN á 1G er nákvæm sögn, bæði hvað varðar styrk og skiptingu. Skiptingin er alltaf jöfn (grandskipting) og styrkurinn 15-17 HP:

a.	b.	c.
♠ Á73	♠ 876	♠ DG4
♥ KD42	♥ ÁD54	♥ Á3
♦ DG8	♦ KD92	♦ KD975
♣ KG8	♣ Á10	♣ KD8
1G (16 HP) 4-3-3-3	1G (15 HP) 4-4-3-2	1G (17 HP) 5-3-3-2

Dæmigerð grandskipting er þrenns konar: 4333, 4432 og 5332, en hugsanlegt er að opna á granddi með lélegan sex-spila láglit ef skiptingin er 6322 og tvíspilin bólgin. Alls ekki má opna á granddi með einspil eða eyðu, og helst ekki með fimm-spila hálit.

Jöfn skipting á móti

Tiltölulega auðvelt er að svara grandopnun með jafna skiptingu á móti. Reynslan kennir að óhætt er að reyna 3G með 25 HP á milli handanna. Svarhönd telur einfaldlega sína punkta og reiknar út hvort þeir dugi hugsanlega í 25 á móti 15-17 hjá makker. Opnun makkers lofar minnst 15 HP og því er óhætt að segja 3G í svari með 10+ HP. Á sama hátt er óhætt að passa 1G með 7 HP eða minna, því makker á aldrei meira en 17 HP.

Jöfn skipting og ... 0-7 HP	= Pass
Jöfn skipting og ... 8-9 HP	= 2G (áskorun í 3G)
Jöfn skipting og ... 10-15 HP	= 3G

Góðir punktar og vondir

Hvernig er best að svara opnun á 1G með spil a, b og c?

a.	b.	c.
♠ K86	♠ D942	♠ K92
♥ G7	♥ G82	♥ D107
♦ K532	♦ 854	♦ 32
♣ 9763	♣ KD3	♣ ÁG1062
_____ (7 HP)	_____ (8 HP)	_____ (10 HP)

Punktar eru aðeins taldir fyrir háspilin, en þegar skiptingin er jöfn verður að taka tillit til fleiri sjónarmiða: Tíán er gott spil að eiga ef hún styður við mannspil—svo sem ÁD10, KG10, DG10. Svo er gott að eiga fimmlit og betra að vera með tvo fjórliti (4-4-3-2) en marflata skiptingu (4-3-3-3). Þetta eru plúsar og mínusar sem taka má tillit til þegar spilin eru „á mörkunum“ og er þá stundum talað um „góða“ og „vonda“ punkta.

- a. Pass aldrei möguleiki á 25 HP
- b. Pass vondir 8 HP
- c. 3G góðir 10 HP

* * *

Opnariinn veltir líka fyrir sér góðum og vondum punktum þegar hann tekur ákvörðun eftir áskorun:

opnari	svarhönd
1G	2G (áskorun í 3G)

næsta sögn Pass = 15 HP og vondir 16
opnara 3G = góðir 16 HP og allir 17

ÚRSPILSÆFING 1

Settu þig í spor suðurs og gerðu áætlun í 3G. Útspil vesturs er spaðadrottning.

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

- Hvað eru beinir tókuslagir margir?
- Hvar er hægt að búa til nýja slagi?
- Hvað ber að varast?

SVÖR

Norður

♠ K 2
♥ 7 6 5
♦ K D G 10 9
♣ G 5 4

Vestur

♠ D G 10 9 7
♥ G 9
♦ 5 4
♣ K 9 7 6

Austur

♠ 8 6 5 4
♥ D 10 8 3
♦ Á 7 2
♣ 10 3

Suður

♠ Á 3
♥ Á K 4 2
♦ 8 6 3
♣ Á D 8 2

- a. Fimm: ♠ÁK, ♥ÁK og ♣Á.
- b. Á tígul. Þar blasa við fjórir slagir þegar ásinn er farinn.
- c. Sagnhafi þarf ekki að óttast spaðaárás varnarinnar. Hann getur fríspilað tígulinn áður en vörnin nær að fría spaðalitinn. En önnur hætta leynist í spilinu. Ef fyrsti slagurinn er tekinn á ♠K getur austur einangrað tvo tígulslagi í blindum með því að DÚKKA tvisvar. Nauðsynlegt er að taka fyrsta slaginn með ♠Á heima og geyma innkomuna á spaðakóng til síðari tíma.

Að dúkka er enska orðið 'duck' sem þýðir að beygja. Á spilamáli dúkka menn þegar þeir bíða með að taka slag sem hægt er að taka strax.

ÚRSPILSÆFING 2

Settu þig í spor suðurs og gerðu áætlun í 3G. Útspil vesturs er laufkóngur.

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

- Hvað eru beinir tókuslagir margir?
- Hvar er hægt að búa til nýja slagi?
- Hvað ber að varast?

SVÖR

Norður

♠ Á 3 2
♥ K D G 3
♦ 10 5 4 3
♣ 6 5

Vestur

♠ 6 5 4
♥ 8 2
♦ D 9 6
♣ K D G 10 7

Austur

♠ D 8 7
♥ 10 9 5 4
♦ K 8 7
♣ 9 4 3

Suður

♠ K G 10 9
♥ Á 7 6
♦ Á G 2
♣ Á 8 2

- a. Átta: ♠ÁK, fjórir á hjarta, ♦Á og ♣Á.
- b. Á spaða. Þar má svína fyrir drottninguna á hvorn veginn sem er og jafnvel þótt svíningin misheppnist fríast slagur á litinn.
- c. Ef svíningin í spaða misheppnast er sú hætta fyrir hendi að vörnin fái of marga slagi á lauf. Þeirri hættu mætir sagnhafi með því að dúkka lauf tvisvar og stýra svo spaðasvíningunni yfir til austurs.

SPIL 9

Norður gefur

Norður

♠ 9 7
 ♥ D 9 5 4
 ♦ D G 10 8
 ♣ 9 7 5

3G í austur
 Útspil: ♠D

Vestur

♠ K 6 2
 ♥ Á 7 3
 ♦ K 4 2
 ♣ 8 6 3 2

Austur

♠ Á 5 4
 ♥ K 6 2
 ♦ Á 9 3
 ♣ K D G 10

Suður

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

Vestur

—
 3 G

Norður

Pass
 Pass

Austur

1 G
 Pass

Suður

Pass
 Pass

Útspil: Spaðadrottning**SAGNIR**

Austur á tæra grandskiptingu og 17 HP og vekur á grand. Vestur leggur sína 10 HP við lágmark makkers, sem er 15, fær út 25, og segir því beint 3G.

SPILAMENNSKAN

Þegar áætlun er gerð í grandsamningi er skynsamlegt að byrja á því að telja örugga slagi, sem hægt er að leggja beint inn á bók. Sagnhafi telur hratt upp í sex slagi í ásum og kóngum. Þá vantar þrjá. Þegar laufásinn er farinn standa eftir þrír slagir á lauf. Að þessu athuguðu er spilamennskan rakin: Austur tekur fyrsta slaginn og spilar lafi. Níu slagir.

SPIL 10

Austur gefur

Norður

♠ D G 10 9

♥ D 10 9 4

♦ 8 6

♣ Á 5 4

3G í Vestur

Útspil: ♠D

Vestur

♠ Á 6 4

♥ Á G

♦ Á 9 2

♣ D G 10 9 2

Austur

♠ K 8 5

♥ K 6 3 2

♦ K G 4 3

♣ 8 3

Suður

♠ 7 3 2

♥ 8 7 5

♦ D 10 7 5

♣ K 7 6

Vestur

—

1 G

Pass

Norður

—

Pass

Pass

Austur

Pass

3 G

Suður

Pass

Pass

Útspil: Spaðadrottning**SAGNIR**

Skipting vesturs telst jöfn (5-3-3-2) og því opnar hann á grandni en ekki laufi. Ef fimmliturinn væri spaði eða hjarta væri betra að byrja á hálitnum. Austur á 10 HP, sem er nóg í geim. Hann þarf ekki að óttast hið smáa tvíspil í laufi og stekkur í 3G.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi telur fyrst örugga slagi. Þeir eru sex: tveir á spaða, tveir á hjarta og tveir á tíglu. Þá vantar þrjá. Til greina kemur að svína gosunum í hjarta og tígli, en jafnvel þótt báðar svíningar heppnist myndast aðeins tveir slagir. Að þessu athuguðu sést að ekki borgar sig að fíkta mikið í rauðu litunum, enda óþarfi, því laufið gefur þrjá slagi þegar búið er að reka út ás og kóng.

SPIL 11

Suður gefur

Norður

♠ Á K 7 4

♥ D G 3

♦ K 2

♣ Á 7 6 3

3G í norður

Útspil: ♠D

Vestur

♠ 9 6 2

♥ 10 9 8 4

♦ D 10 3

♣ D G 2

Austur♠ D G 10 8

♥ K 6 5

♦ G 8 6

♣ 10 9 4

Suður

♠ 5 3

♥ Á 7 2

♦ Á 9 7 5 4

♣ K 8 5

Vestur

—

Pass

Pass

Norður

—

1 G

Pass

Austur

—

Pass

Pass

Suður

Pass

3 G

Útspil: Spaðadrottning**SAGNIR**

Suður á nægan styrk í geim og stekkur strax í 3G. Það er tilgangslaut að segja frá tíglinum, því jafnvel þótt norður eigi góðan stuðning við litinn borgar sig frekar að spila 3G en 5♦.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi á sjö toppslagi og getur fengið einn til viðbótar á hjarta með svíningu. Það vantar tíuna í hjartað og því er aldrei hægt að fá þrjá slagi á litinn, því austur mun leggja kónginn sinn á annað mannspil norðurs. Eina ráðið til að fjölga slögnum er að fríspara tígulinn eða laufið. Sagnhafi velur tígulinn, því þar á hann fimmlit. Hann fer þannig að: Tekur tígulkóng og ás og spilar þriðja tíglinum „í bláinn“. Þegar liturinn brotnar (fellur) 3-3 er málið leyst.

SPIL 12

Vestur gefur

Norður

♠ 9 5
 ♥ G 5 3
 ♦ Á G 9 3
 ♣ Á G 6 5

3G í suður
 Útspil: ♠K

Vestur

♠ K D G 10 8
 ♥ 7 4
 ♦ 8 5 2
 ♣ 7 3 2

Austur

♠ 7 6 2
 ♥ D 10 9 8
 ♦ D 7 4
 ♣ D 8 4

Suður

♠ Á 4 3
 ♥ Á K 6 2
 ♦ K 10 6
 ♣ K 10 9

Vestur

Pass
 Pass
 Pass

Norður

Pass
 3 G

Austur

Pass
 Pass

Suður

1 G
 Pass

Útspil: Spaðakóngur

SAGNIR

Fastir liðir eins og venjulega.

SPILAMENNSKAN

Áætlun í grandri greinist í þrjú þrep: (1) Talning á öruggum slögum.

(2) Leit að viðbótarslögum. (3) Hættumat.

(1) Suður á sjö slagi og þarf að skapa sér tvo í viðbót.

(2) Ef hjartadrottningin fellur gæti gosinn orðið slagur, en betra er að leita fanga í láglitunum, þar sem sagnhafi á millispilin og þarf aðeins að svína. Vel heppnuð svíning gæti strax gefið tvo slagi.

(3) Vörnin fríar spaðalitinn í einu höggi og sagnhafi mætir þeirri ógn með því að dúkka tvisvar. Síðan svínar hann alltaf til austurs, sem er orðinn spaðalaus. Þótt báðar svíningarnar misheppnist fást samt níu slagir.

ÚRSPILSÆFING 3

Settu þig í spor suðurs og gerðu áætlun í 3G. Útspil vesturs er hjartadrottning.

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

- Hvað eru beinir tókuslagir margir?
- Hvar er hægt að búa til nýja slagi?
- Hvað ber að varast?

SVÖR

Norður

♠ Á 5 4
♥ 7 6 5
♦ D 10 7 6
♣ Á D 2

Vestur

♠ 10 9 6
♥ D G 10 8 4
♦ K 5 4
♣ G 3

Austur

♠ G 8 7 3
♥ 9 2
♦ Á 3
♣ 10 8 6 5 4

Suður

♠ K D 2
♥ Á K 3
♦ G 9 8 2
♣ K 9 7

- a. Átta: ÁK í hjarta og þrír efstu í svörtu litunum.
- b. Á tígul. Þegar vörnin hefur fengið á ♦ÁK standa eftir tveir fríslagir á litinn.
- c. Hættan er sú að vörnin nái að byggja upp þrjá slagi á hjarta til hliðar við ♦ÁK. Og það mun gerast ef suður tekur fyrsta slaginn. Austur notar innkomu sína á ♦Á til að brjóta hjartað á bak aftur og vestur kemst svo inn á ♦K til að njóta afrakstursins. Þessu má forða með því að DÚKKA fyrsta slaginn. Þá á austur ekki hjarta til að spila þegar hann kemst inn á hátígul.

ÆFING

Reiknaðu þessa rúbertu:

N-S

A-V

Spil 1 Suður spilar 2♠
og vinnur þá slétt

Spil 2 Vestur spilar 3G
og fer þrjá niður

Spil 3 Suður spilar 1G
og vinnur tvö

Spil 4 Norður spilar 4♥
og fer tvo niður

Spil 5 Austur spilar 5♦
og vinnur þá slétt

Spil 6 Vestur spilar 3♥
og vinnur fjögur

Spil 7 Suður spilar 6G
og fer þrjá niður

Spil 8 Norður spilar 2G
og vinnur slétt

Spil 9 Austur spilar 1♠
og vinnur fjóra

Gerðu upp bertuna.

Uppgjör á næstu síðu ...

SVÖR

Reiknaðu þessa rúbertu:

	N-S	A-V
Spil 1 Suður spilar 2♠ og vinnur þá slétt		
Spil 2 Vestur spilar 3G og fer þrjá niður		
Spil 3 Suður spilar 1G og vinnur tvö		90 ⁹ 300 ⁷
Spil 4 Norður spilar 4♥ og fer tvo niður	30 ³ 150 ²	30 ⁶ 200 ⁴
Spil 5 Austur spilar 5♦ og vinnur þá slétt	60 ¹ 40 ³	
Spil 6 Vestur spilar 3♥ og vinnur fjögur		100 ⁵
Spil 7 Suður spilar 6G og fer þrjá niður		90 ⁶ 30 ⁹
Spil 8 Norður spilar 2G og vinnur slétt		500
Spil 9 Austur spilar 1♠ og vinnur fjóra	sum NS = 350	sum AV =1340

mismunur
1340 – 350 = 990 AV

hækkað í 10 „punkta“





FIMMTA KENNSLUSTUND

Innákomur og opnunardobl

INNÁKOMA eða strögl ('overcall' á ensku) er sögn inn á opnun mótherja. Með tímanum hafa spilarar komist að þeirri niðurstöðu að best sé að innákomur lofi fimm spilum í sögðum lit og háspilapunktum á bilinu 8-17. Innákomur á fyrsta þrepi geta verið léttar (8-11), einkum utan hættu, en eftir því sem ofar dregur er meiri þungi í ströglunum. Innákomum er svarað á svipaðan hátt og opnun á hálit, nema hvað svarhönd á alltaf heldur meira fyrir sínu.

Tilgangurinn með innákomum er margvíslegur, svo sem að ...

- ... finna eigin lit til að spila,
- ... ýta mótherjunum hærra í sagnbaráttu,
- ... taka sagnrými af mótherjunum,
- ... benda makker á gott útspil.

* * *

Dæmi 1-4

Þú ert með spilin í dæmunum hér að neðan og andstæðingur þinn á undan opnar á 1♥. Hvað viltu segja?

♠ ÁG1082	♠ 972	♠ D97	♠ D1074
♥ 7	♥ 103	♥ KG2	♥ 9
♦ K763	♦ ÁDG742	♦ ÁD53	♦ ÁK102
♣ 1095	♣ Á5	♣ ÁG7	♣ KDG3
1 _____	2 _____	3 _____	4 _____

Svör 1-4

- 1) 1 ♠ Algert lágmark.
- 2) 2 ♦ Góður litur, góð spil.
- 3) 1 G Innákoma á grandí hefur sömu merkingu og opnun á grandí (15-17 HP), en þó með þeim fyrirvara að nauðsynlegt er að stoppa lit andstöðunnar.
- 4) Dobl Þetta eru 15 HP, en enginn fimmlitur til að melda og ekki hægt að granda vegna veikleikans í hjarta.

* * *

Hvað er DOBL?

Sögnin „dobl“ þýðir einfaldlega þetta: Ef allir segja pass í kjölfarið verður síðasta sögn spiluð, en áhættan aukin á hvorn veginn sem spilið fer.

Dobl þýðir vissulega tvöföldun, en málið er ekki svo einfalt að refsingin tvöfaldist. Aðeins fyrsti vanslagurinn tvöfaldast:

	UTAN HÆTTU		Á HÆTTU	
	ódoblað	doblað	ódoblað	doblað
1 niður	50	100	100	200
2 niður	100	300	200	500
3 niður	150	500	300	800
4 niður	200	800	400	1100
5 niður	250	1100	500	1400 o.s.frv.

Tvöföldunin er nær lagi þegar sagnhafi vinnur doblað spil. Þá tvöfaldast stigin fyrir slagina (60 fyrir 2 ♠ verða 120 og þar með geim). En að auki fást 50 stig fyrir ofan strik fyrir að vinna doblað spil. Svokallað móðgunargjald.

Opnunardobl

Þótt dobl sé í eðli sínu refsivöndur sáú spilarar fljótt að það eru vond viðskipti að refsidobla lágar sagnir. Doblíð nýtist þá betur í lýsandi tilgangi—til að segja makker frá góðum spilum og vilja til að berjast um tromplit. Slík dobl heita einu nafni „úttektardobl“ (makker á að taka út úr þeim) og þeirra mikilvægast er opnunardoblíð. Þá er litaropnun mótherja dobluð til að lýsa yfir nægum punktum til að melda, en hvorki löngum lit eða heppilegum spilum í grand.

Grunnskilyrðin eru:

- **Opunarstyrkur — 12+ HP**
- **Stuðningur við ósögðu litina — minnst þrjú spil**
- **Ef punktarnir eru 18+ er doblað með allar skiptingar**

* * *

Dæmi 5-8

Andstæðingur þinn opnar á 1♦ og þú átt að segja næst með ...

♠ Á865	♠ DG76	♠ 64	♠ ÁDG32
♥ KD32	♥ ÁD76	♥ Á1087	♥ K98
♦ 7	♦ 83	♦ Á642	♦ 6
♣ ÁD98	♣ KG3	♣ KD7	♣ Á652
5 _____	6 _____	7 _____	8 _____

Svör 5-8

- 5) Dobl Besta skiptingin, góð móttaka við alla liti.
- 6) Dobl Nóg að eiga þríltarstuðning við ósögðu litina.
- 7) Pass Þolir ekki svar í spaða.
- 8) 1 ♠ Best að melda fimmlitinn strax.

* * *

Svör við opnunardobli

Opnunardoblum verður að svara. Með léleg spil (0-7 HP) er svarað í besta lit eins ódýrt og hægt er, með betri spil (8-11 HP) er stokkið í besta lit eða grandað með fyrirstöðu í lit opnara.

Þú situr í vestur og makker í austur doblar opnun mótherja á 1♦:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
—	1 ♦	Dobl	Pass
?			

Svör þín merkja:

- 1 ♥ = 0-7, besti litur (dæmi: ♠xx ♥Kxxx ♦xxx ♣Gxxx)
- 1 ♠ = 0-7, besti litur
- 2 ♣ = 0-7, besti litur
- 2 ♥ = 8-11, besti litur (dæmi: ♠Kx ♥DGxxx ♦xx ♣Kxxx)
- 2 ♠ = 8-11, besti litur
- 3 ♣ = 8-11, besti litur
- 1 G = 6-10, fyrirstaða í tígli (dæmi: ♠Dxx ♥Gxx ♦KGxx ♣xxx)
- 2 G = 11-12, fyrirstaða í tígli
- 3 G = 13-15, fyrirstaða í tígli

Dæmi 9-12

Sagnir ganga: Vestur Norður Austur Suður
1 ♠ 1086 Pass ?

Hvernig á suður að svara opnunardobli makkers með ...

♠ 9876	♠ ÁD987	♠ ÁD92	♠ 1052
♥ 1052	♥ 1086	♥ Á6	♥ Á5
♦ D43	♦ 532	♦ 10932	♦ KD83
♣ 1084	♣ 62	♣ 754	♣ 9764
9 _____	10 _____	11 _____	12 _____

* * *

Svör 9-12

- 9) 1 ♠ Besti litur, 0-7 HP.
- 10) 1 ♠ Besti litur, 0-7 HP.
- 11) 2 ♠ Besti litur, áskorun með 8-11 HP.
- 12) 1 G 6-10 HP, fyrirstaða í tígli.

* * *

Næsta sögn doblara

Flest dobl eru á bilinu 12-17 HP og lofa þá stuðningi við ósögðu litina. Ef makker svarar slíku dobli með ódýrustu sögn (0-7 HP) verður doblari að passa í næsta hring. En ef doblað er með 18+ HP segir doblarinn aftur við lágmarkssvari og sýnir þannig yfirsterka hönd.

Yfirsterkt opnunardobl

Vestur gefur.

Norður

♠ K G 4 3

♥ K D G 3

♦ 7 6

♣ Á K G

Vestur

♠ 5 2

♥ Á 2

♦ Á K G 10 4

♣ D 7 5 3

Austur

♠ 10 6

♥ 9 7 5 4

♦ D 9 8

♣ 10 9 8 4

Suður

♠ Á D 9 8 7

♥ 10 8 6

♦ 5 3 2

♣ 6 2

Vestur

1 ♦

Pass

Pass

Norður

Dobl

2 ♠

Pass

Austur

Pass

Pass

Pass

Suður

1 ♠

4 ♠ !

Svar suðurs á 1♠ er veikt (í mesta lagi 7 HP) og því má doblarinn ekki segja aftur nema með mjög góð spil—18+ HP. Og þá fer hann gætilega, því svarhönd gæti átt hreina eyðimörk.

Í þessu tilfalli er suður með tiltölulega gott svar á 1♠ og segir þess vegna fjóra við hækkun makkers í tvo. Hönd suðurs er DÆMI 10 á síðastu blaðsíðu. En suður svaraði líka á 1♠ með ruslið í DÆMI 9 og norður gat alveg eins átt von á slíkum spilum. Þess vegna fór hann með löndum og hækkaði bara í 2♠.

Tvöföld svíning

Sagnhafi á \diamond Á-D-10 í borði á móti bláhundum og vill reyna að taka alla slagina. Hvernig á hann að bera sig að og hvernig þarf legan að vera?

Blindur

\diamond Á D 10

Vestur

Austur

Heima

\diamond x x x

Best er að svína tvisvar—svína fyrst fyrir gosann með því að spila litlu á tíuna, svína svo fyrir kónginn með því að spila litlu á drottninguna. Tvær sjálfstæðar svíningar í sama lit.

* * *

Lykilspilin kóngur-gosi geta skipst á fjóra vegu milli handa vesturs og austurs:

Blindur

\diamond Á D 10

Vestur

Austur

i. \diamond K G x

\diamond x x x

ii. \diamond K x x

\diamond G x x

iii. \diamond G x x

\diamond K x x

iv. \diamond x x x

\diamond K G x

Heima

\diamond x x x

- i. Báðar svíningar heppnast (þrír slagir).
- ii. Svíningin fyrir tígulkóng heppnast (tveir slagir).
- iii. Svíningin fyrir tígulgosa heppnast (tveir slagir).
- iv. Báðar svíningar misheppnast (einn slagur).

Útspilsreglur

Partur af samtali varnarspilara er að spila út á ákveðinn hátt frá hinum ýmsu litasamsetningum. Til eru margar reglur, en til að byrja með er nóg að nota þrjár:

- | | | |
|-----|--------------------|-------------------------------------------------------------------|
| (1) | Ofan af röð | DÆMI: <u>K</u> DG, <u>G</u> 1082, <u>Á</u> K3 |
| (2) | Hærra frá tvíspili | DÆMI: <u>K</u> 4, <u>9</u> 5, <u>6</u> 3, <u>10</u> 5, <u>D</u> 2 |
| (3) | Lægsta frá langlit | DÆMI: K <u>9</u> 2, D107 <u>5</u> 3, 108 <u>5</u> 4 |

* * *

Strikaðu undir rétta útspilið í dálkinum til vinstri (ekki kíkjja).

Á K 7 2

9 7 5 3

9 5

3 2

D G 9 3

10 9 5

K D 10 6

D 6 3

D 4

10 7 3

Á K 7 2

9 7 5 3

9 5

3 2

D G 9 3

10 9 5

K D 10 6

D 6 3

D 4

10 7 3

SPIL 13

Norður gefur

Norður

♠ G 2
 ♥ K 4 3
 ♦ 9 7 6 2
 ♣ 9 6 5 4

4♠ í Vestur

Útspil: ♥3

Vestur

♠ Á K 9 8 5 3
 ♥ 7
 ♦ 8 4 3
 ♣ Á 10 3

Austur

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

Suður

♠ 7 6
 ♥ Á D G 10 5
 ♦ K G 5
 ♣ K 7 2

Vestur

—
 1 ♠
 4 ♠

Norður

Pass
 Pass
 Pass

Austur

Pass
 3 ♠
 Pass

Suður

1 ♥
 Pass
 Pass

Útspil: Hjartaþristur

SAGNIR

Strögl á fyrsta þrepi geta farið niður í 8 HP, en austur svarar eins og makker hafi opnað á 1♠ og gefur áskorun með 3♠ (11-12). Vestur getur þá bætt við 5 punktum fyrir skiptinguna (3 fyrir sexlitinn í trompi og 2 fyrir einspilið í hjarta) og hækkar í geim.

SPILAMENNSKAN

Norður kemur út í lit makkers og velur til þess þristinn. Reglan er sú að spila út hærra spilinu frá tvílit, en lágu spili frá lengri lit. Suður tekur á hjartaás og spilar væntanlega hjartadrottningu í öðrum slag. Sagnhafi trompar og tekur tvisvar spaða. Leggur svo af stað í mikinn svíningaleiðangur. Hann ætlar að svína fyrir laufkóng og KG í tígli. Svíningarnar í tígli misheppnast, en laufkóngurinn liggur rétt í suður.

SPIL 14

Austur gefur

Norður

♠ K 8 6

♥ 10 5

♦ Á K 5

♣ G 10 7 6 3

4♠ í suður

Útspil: ♥Á

Vestur

♠ 7

♥ Á K D G 4

♦ G 8 3 2

♣ Á 5 4

Austur

♠ 9 5 4 3

♥ 9 6

♦ 10 9 7 6

♣ 9 8 2

Suður

♠ Á D G 10 2

♥ 8 7 3 2

♦ D 4

♣ K D

Vestur

—

2 ♥

Pass

Norður

—

3 ♠

Pass

Austur

Pass

Pass

Pass

Suður

1 ♠

4 ♠

Útspil: Hjartaás

SAGNIR

Vestur á góð spil og kemur því inn á 2♥ á fimmlitinn. En þar með lýkur þátttöku A-V í sögnum. Norður er með 11 HP og tvíspil í hjarta (1 SP) og skorar á makker í geim með 3♠ (11-12 punktar).

SPILAMENNSKAN

Vörnin á augljóslega tvo á hjarta og laufásinn. Og haldi sagnhafi ekki vöku sinni gæti hann gefið fjórða slaginn á tromp—nánar tiltekið á spaðaníu. Segjum að vestur taki fyrst á ÁK í hjarta og laufás. Spili svo hjarta. Ef sagnhafi trompar smátt í borði mun austur yfirtrompa með níunni! — En sagnhafi ætti ekki að láta taka sig á þessu bragði. Vestur hefur lofað fimm spilum í hjarta með innákomunni og austur á því bara tvö. Því ætti sagnhafi að trompa hátt með kóngnum. Það heitir að „stinga frá“.

SPIL 15

Suður gefur

Norður

♠ 8 4 2
 ♥ G 9 8
 ♦ K 8 4 3
 ♣ G 10 2

1♠ í austur

Útspil: ♠Á

Vestur

♠ Á K 6 3
 ♥ K 5 4 2
 ♦ Á G 10
 ♣ 9 3

Austur

♠ D G 10 9
 ♥ D 6 3
 ♦ 9 7 2
 ♣ D 8 4

Suður

♠ 7 5
 ♥ Á 10 7
 ♦ D 6 5
 ♣ Á K 7 6 5

Vestur

—

Dobl

Pass

Norður

—

Pass

Pass

Austur

—

1 ♠

Suður

1 ♣

Pass

Útspil: Laufás**SAGNIR**

Vestur á 15 HP og jafna skiptingu. Hann hefði opnað á 1G þrátt fyrir veikt tvíspil í laufi, en eftir að suður vekur á laufi kemur það ekki til greina. Innákoma á grandí verður að byggjast á fyrirstöðu í opunarlit mótherjanna. Vestur doblar því 1♣, enda með góðan stuðning við ósögðu litina. Svar austurs á 1♠ er veikt (0-7 HP) og því má doblarinn ekki lyfta í 2♠—það væri yfirsterkt með 18+ HP.

SPILAMENNSKAN

Með bestu vörn og sókn fær sagnhafi 8 slagi. Hvað vörnina varðar, verður suður að bíða rólegur með hjartaásinn sinn til að tryggja tvo slagi á litinn. Sagnhafi þarf fyrir sitt leyti að tvívína í tígli til að byggja þar upp aukaslag.

SPIL 16

Vestur gefur

Norður

♠ 9 3
 ♥ G 10 9 8 6 4
 ♦ Á D 8
 ♣ K 8

4♥ í norður

Útspil: ♠K

Vestur

♠ 8 7 6 2
 ♥ —
 ♦ G 10 9 5 4
 ♣ G 9 7 6

Austur

♠ K D G 10 5
 ♥ K D 5
 ♦ 7 3
 ♣ D 10 3

Suður

♠ Á 4
 ♥ Á 7 3 2
 ♦ K 6 2
 ♣ Á 5 4 2

Vestur

Pass
 2 ♠
 Pass

Norður

Pass
 4 ♥

Austur

1 ♠
 Pass

Suður

Dobl
 Pass

Útspil: Spaðakóngur

SAGNIR

Suður gæti sagt 1G yfir 1♠. Hann á 15 HP, jafna skiptingu og fyrirstöðu í spaða. Hins vegar er fyrirstaðan aðeins ein (ásinn) og góður stuðningur við hina litina, en þá er doblið yfirleitt betra. Vestur hækkar hiklaust í 2♠ þótt hann eigi aðeins tvo gosa. Eyðan í hjarta er 5 punkta virði og það er mikilvægt að sýna stuðninginn. Norður á mjög góða hönd eftir opnunardoblið og segir því geim.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi gefur alltaf slag á spaða og minnst einn á hjarta. Hann gefur tvo trompslagi ef hann tekur strax á ásin, en aðeins einn ef hann lætur gosann svífa yfir í byrjun. Spilamennska af þeim toga er nefnd öryggisspilamennska.





I. Verkefni

Þú átt að hefja sagnir með spilin í dæmum 1-5.

a) Hve margir eru punktarnir?

b) Hver er opnunin?

c) Hvað þýðir opnunin?

1) ♠ ÁD2 a =
♥ ÁG975 b =
♦ 3 c =
♣ K942

2) ♠ ÁKG3 a =
♥ 9862 b =
♦ D7 c =
♣ K43

3) ♠ K9 a =
♥ D1072 b =
♦ ÁD86 c =
♣ KD9

4) ♠ 5 a =
♥ ÁD3 b =
♦ KG762 c =
♣ ÁD64

5) ♠ DG875 a =
♥ ÁKD43 b =
♦ ÁD c =
♣ 9

I. Svör

Þú átt að hefja sagnir með spilin í dæmum 1-5.

a) Hve margir eru punktarnir?

b) Hver er opnunin?

c) Hvað þýðir opnunin?

- 1) ♠ ÁD2 a = 14 HP
♥ ÁG975 b = opnun 1♥
♦ 3 c = 12-20 HP, 5+ hjörtu
♣ K942
- 2) ♠ ÁKG3 a = 13 HP
♥ 9862 b = opnun 1♣
♦ D7 c = 12-20 HP, 3+ lauf
♣ K43
- 3) ♠ K9 a = 16 HP
♥ D1072 b = opnun 1G
♦ ÁD86 c = 15-17 HP, jöfn skipting
♣ KD9
- 4) ♠ 5 a = 16 HP
♥ ÁD3 b = opnun 1♦
♦ KG762 c = 12-20 HP, 3+ tíglar
♣ ÁD64
- 5) ♠ DG875 a = 18 HP
♥ ÁKD43 b = opnun 1♠
♦ ÁD c = 12-20 HP, 5+ spaðar
♣ 9

II. Verkefni

Þú átt að svara opnun makkers á 1♥ í dæmum 6-10.

a) Hve margir eru punktarnir?

b) Hvert er svarið?

c) Hvað þýðir svarið?

6) ♠ 7 a =

♥ 975 b =

♦ DG873 c =

♣ K542

7) ♠ K76 a =

♥ 10962 b =

♦ 3 c =

♣ ÁD962

8) ♠ 8 a =

♥ ÁG653 b =

♦ KD732 c =

♣ 32

9) ♠ K93 a =

♥ 85 b =

♦ KD987 c =

♣ G76

10) ♠ Á3 a =

♥ K94 b =

♦ 863 c =

♣ ÁD862

II. Svör

Þú átt að svara opnun makkers á 1♥ í dæmum 6-10.

a) Hve margir eru punktarnir?

b) Hvert er svarið?

c) Hvað þýðir svarið?

- 6) ♠ 7 a = 9 punktar (6 HP og 3 SP)
♥ 975 b = 2♥
♦ DG873 c = 6-10 punktar, 3-litur+ í hjarta
♣ K542
- 7) ♠ K76 a = 12 punktar (9 HP og 3 SP)
♥ 10962 b = 3♥
♦ 3 c = 11-12 punktar, (3)4-litur+ í hjarta
♣ ÁD962
- 8) ♠ 8 a = 14 punktar (10 HP og 4 SP)
♥ ÁG653 b = 4♥
♦ KD732 c = 13-15 punktar, (4)5-litur+ í hjarta
♣ 32
- 9) ♠ K93 a = 9 HP
♥ 85 b = 1G (of lítið í 2♦)
♦ KD987 c = 6-12 HP, krafa
♣ G76
- 10) ♠ Á3 a = 14 punktar (13 HP og 1 SP)
♥ K94 b = 2♣ (og svo 4♥ í næsta hring)
♦ 863 c = 12+ HP, minnst 4-litur í laufi
♣ ÁD862

III. Verkefni

Þú opnar á 1♥ í dæmum 11-15 og makker hækkar í 2♥.

a) Hvað eru heildarpunktur nú margir?

b) Hver verður þín næsta sögn?

c) Hvað þýðir hún?

11) ♠ 4 a =
♥ KD1042 b =
♦ ÁD93 c =
♣ KG2

12) ♠ K1093 a =
♥ ÁD10432 b =
♦ -- c =
♣ Á43

13) ♠ KD a =
♥ DG843 b =
♦ KG32 c =
♣ D3

14) ♠ Á3 a =
♥ ÁG432 b =
♦ K10982 c =
♣ 9

15) ♠ 103 a =
♥ ÁKD109 b =
♦ DG3 c =
♣ D84

III. Svör

Þú opnar á 1♥ í dæmum 11-15 og makker hækkar í 2♥.

a) Hvað eru heildarpunktar nú margir?

b) Hver verður þín næsta sögn?

c) Hvað þýðir hún?

- 11) ♠ 4 a = 15 HP + 3 SP = 18 heildarpunktar
♥ KD1042 b = 3♥ (áskorun í 4♥)
♦ ÁD93 c = 16-18 punktar
♣ KG2
- 12) ♠ K1093 a = 13 HP + 6 SP = 19 heildarpunktar
♥ ÁD10432 b = 4♥
♦ -- c = 19+ punktar
♣ Á43
- 13) ♠ KD a = 14 HP + 1 SP = 15 heildarpunktar
♥ DG843 b = Pass
♦ KG32 c = 13-15(16) punktar
♣ D3
- 14) ♠ Á3 a = 12 HP + 4 SP = 16 heildarpunktar
♥ ÁG432 b = 3♥ (*do you feel lucky?*)
♦ K10982 c = (16)17-18(19) punktar
♣ 9
- 15) ♠ 103 a = 14 HP + 2 SP = 16 heildarpunktar
♥ ÁKD109 b = Pass (flatneskja)
♦ DG3 c = 13-15(16) punktar
♣ D84

IV. Verkefni

Makker opnar á 1♣ og þú átt að svara með spilín í 16-20.

a) Hve margir eru punktarnir?

b) Hvert er svarið?

c) Hvað þýðir svarið?

16) ♠ Á762 a =
♥ KG873 b =
♦ 85 c =
♣ G9

17) ♠ G9765 a =
♥ ÁK62 b =
♦ 6 c =
♣ D62

18) ♠ ÁK86 a =
♥ DG42 b =
♦ 83 c =
♣ G102

19) ♠ K102 a =
♥ D94 b =
♦ G103 c =
♣ K976

20) ♠ ÁG2 a =
♥ K105 b =
♦ DG2 c =
♣ Á1097

IV. Svör

Makker opnar á 1♣ og þú átt að svara með spilin í 16-20.

a) Hve margir eru punktarnir?

b) Hvert er svarið?

c) Hvað þýðir svarið?

- 16) ♠ Á762 a = 9 HP
♥ KG873 b = 1♥ (lengsti litur)
♦ 85 c = 6+ HP, 4-litur+ í hjarta, krafa
♣ G9
- 17) ♠ G9765 a = 10 HP
♥ ÁK62 b = 1♠ (lengsti litur)
♦ 6 c = 6+ HP, 4-litur+ í spaða, krafa
♣ D62
- 18) ♠ ÁK86 a = 11 HP
♥ DG42 b = 1♥ (*up the line* með 4-4)
♦ 83 c = 6+ HP, 4-litur+ í hjarta, krafa
♣ G102
- 19) ♠ K102 a = 9 HP
♥ D94 b = 1G (jöfn skipting)
♦ G103 c = 6-10 HP, neitar hálit
♣ K976
- 20) ♠ ÁG2 a = 15 HP
♥ K105 b = 3G (jöfn skipting)
♦ DG2 c = 13-15 HP, neitar hálit
♣ Á1097

V. Verkefni

Í dæmum 21-25 hefur þú opnað á 1♦ og fengið svar á 1♠.

- a) Hve margir eru punktarnir?
- b) Hver er þín næsta sögn (þriðja sögnin)?
- c) Hvað þýðir sögnin?

21) ♠ ÁD3 a =
♥ KG98 b =
♦ 10987 c =
♣ K3

22) ♠ K8 a =
♥ ÁK32 b =
♦ ÁD98 c =
♣ D109

23) ♠ 9 a =
♥ K76 b =
♦ KG9872 c =
♣ ÁD2

24) ♠ 8 a =
♥ Á3 b =
♦ ÁKG10982 c =
♣ K53

25) ♠ 107 a =
♥ 8 b =
♦ KD1076 c =
♣ ÁKG87

V. Svör

Í dæmum 21-25 hefur þú opnað á 1♦ og fengið svar á 1♠.

- a) Hve margir eru punktarnir?
- b) Hver er þín næsta sögn (þriðja sögnin)?
- c) Hvað þýðir sögnin?

- 21) ♠ ÁD3 a = 13 HP
♥ KG98 b = 1G
♦ 10987 c = 12-14 HP, jöfn skipting
♣ K3
- 22) ♠ K8 a = 18 HP
♥ ÁK32 b = 2G
♦ ÁD98 c = 18-19 HP, jöfn skipting
♣ D109
- 23) ♠ 9 a = 13 HP
♥ K76 b = 2♦
♦ KG9872 c = 12-16 HP, 5+ tíglar
♣ ÁD2
- 24) ♠ 8 a = 15 HP
♥ Á3 b = 3♦
♦ ÁKG10982 c = 14-18 HP, góður 6-litur+
♣ K53
- 25) ♠ 107 a = 13 HP
♥ 8 b = 2♣
♦ KD1076 c = 12-16 HP, 5+tíglar og 4+lauf
♣ ÁKG87

VI. Verkefni

Þú ert í suður og átt að segja við opnun austurs á 1♥.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður (þú)</u>
—	—	1 ♥	?

(a) Punktur? (b) Sögn? (c) Merking?

- 26) ♠ K1098 a =
♥ KG2 b =
♦ Á7 c =
♣ ÁG75

- 27) ♠ KD92 a =
♥ 83 b =
♦ ÁD102 c =
♣ KD2

- 28) ♠ DG976 a =
♥ K2 b =
♦ Á94 c =
♣ 1098

- 29) ♠ 7 a =
♥ Á54 b =
♦ KG10765 c =
♣ Á109

- 30) ♠ G2 a =
♥ Á1097 b =
♦ KD43 c =
♣ K108

VI. Svör

Þú ert í suður og átt að segja við opnun austurs á 1♥.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u> (þú)
—	—	1 ♥	?

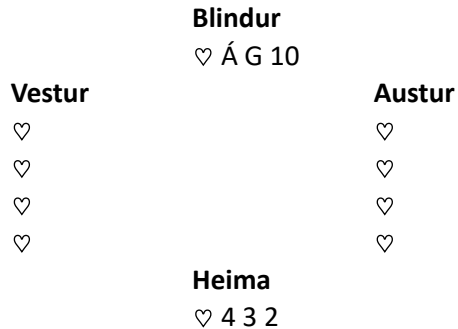
(a) Punktur? (b) Sögn? (c) Merking?

- 26) ♠ K1098 a = 16 HP
♥ KG2 b = 1G
♦ Á7 c = 15-17 HP, gott stopp í hjarta
♣ ÁG75
- 27) ♠ KD92 a = 16 HP
♥ 83 b = Dobl
♦ ÁD102 c = 12+ HP (opnunardobl)
♣ KD2
- 28) ♠ DG976 a = 10 HP
♥ K2 b = 1♠ (innákoma)
♦ Á94 c = 8-17 HP, minnst fimmlitur
♣ 1098
- 29) ♠ 7 a = 12 HP
♥ Á54 b = 2♦ (innákoma)
♦ KG10765 c = 8-17 HP, minnst fimmlitur
♣ Á109
- 30) ♠ G2 a = 13 HP
♥ Á1097 b = Pass
♦ KD43 c = Ekki nóg í 1G og ekki má dobla
♣ K108 vegna veikleikans í spaða.

VII. Verkefni

Þú átt hjartalitinn hér að neðan og vilt taka tvo slagi.

- a) **Teiknaðu upp mögulegar stöður á ♡K og ♡D.**



- b) **Hvernig viltu vinna úr litnum?**
(Þú kemst auðveldlega á milli handa í öðrum lit.)

- c) **Hverjar eru líkurnar á tveimur slögum?**

VII. Svör

Þú átt hjartalitinn hér að neðan og vilt taka tvo slagi.

a) Teiknaðu upp mögulegar stöður á ♥K og ♥D.

	Blindur	
	♥ Á G 10	
Vestur		Austur
♥ K D		♥ —
♥ K		♥ D
♥ D		♥ K
♥ —		♥ K D
	Heima	
	♥ 4 3 2	

b) Hvernig viltu vinna úr litnum?

Þú spilar fyrst litlu að heiman og drepur ef vestur setur háspil. Annars læturðu tíuna (eða gosann) og átt þá slaginn ef hjónin eru í vestur. Ef austur drepur (á kóng eða drottningu) myndast „gaffall“ fyrir svíningu síðar fyrir hitt háspilið. Þessi spilatækni heitir **tvísvíning** og tryggir þér aukaslag í öllum tilfellum nema þegar austur liggur með ♥KD á eftir ásnum.

c) Hverjar eru líkurnar á tveimur slögum?

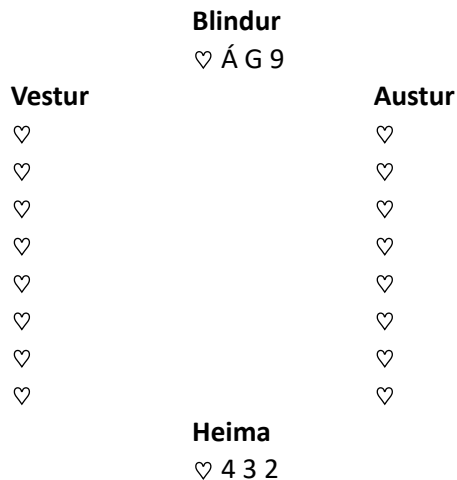
Líkurnar eru í grófum dráttum 3 á móti 4 (75%).

Venjuleg svíning er 1 á móti 2 (50%), enda er spilið sem svínað er fyrir annað hvort í millihönd eða bakhönd. Bara tveir möguleikar. Í tvísvíningu eru möguleikarnir fjórir.

VIII. Verkefni

Þú átt hjartalitinn hér að neðan og vilt taka tvo slagi.

- a) **Teiknaðu upp mögulegar stöður á ♥K, ♥D og ♥10.**



- b) **Hvernig viltu vinna úr litnum?**
(Þú kemst auðveldlega á milli handa í öðrum lit.)

- c) **Hverjar eru líkurnar á tveimur slögum?**

VIII. Svör

Þú átt hjartalitinn hér að neðan og vilt taka tvo slagi.

- a) **Teiknaðu upp mögulegar stöður á ♥K, ♥D og ♥10.**

Blindur

♥ Á G 9

Vestur

♥ **K D 10**

♥ K D

♥ **K 10**

♥ **D 10**

♥ K

♥ D

♥ 10

♥ —

Austur

♥ —

♥ 10

♥ D

♥ K

♥ D 10

♥ K 10

♥ K D

♥ K D 10

Heima

♥ 4 3 2

- b) **Hvernig viltu vinna úr litnum?**

Best er að spila fyrst litlu að heiman og svína níunni. Ef austur drepur á kóng eða drottningu er gosanum svínað næst. Þetta gefur tvo slagi þegar vestur á K10... og D10... (og auðvitað líka KD10...). Annar möguleiki væri að spila litlu á gosann í von um KD... í millihönd, en líkur á þeirri legu eru greinilega minni.

- c) **Hverjar eru líkurnar á tveimur slögum?**

Tían þarf að vera í vestur og að minnsta kosti annað mannsplið. Þrjár möguleikar af átta (37.5%).

IX. Verkefni

Þetta er lokastaðan í 4♠, fjögur spil á hendi:

	Blindur	
	♠ 9	
	♥ K G 3	
	♦ —	
	♣ —	
Vestur		Austur
♠ —		♠ —
♥ ?		♥ ?
♦ ?		♦ ?
♣ ?		♣ ?
	Heima	
	♠ 7	
	♥ Á 10 2	
	♦ —	
	♣ —	

Andstæðingarnir eiga ekkert tromp eftir en það vantar hjartadrottninguna og þú þarft að fá alla slagina.

Hvaða möguleika áttu:

- Ef þú átt út (að heiman eða úr borði)?
- Ef vörnin hefur tekið síðasta slag og á útspilið?

IX. Svör

Þetta er lokastaðan í 4♠, fjögur spil á hendi:

	Blindur	
	♠ 9	
	♥ K G 3	
	♦ —	
	♣ —	
Vestur		Austur
♠ —		♠ —
♥ ?		♥ ?
♦ ?		♦ ?
♣ ?		♣ ?
	Heima	
	♠ 7	
	♥ Á 10 2	
	♦ —	
	♣ —	

a) Þú átt útspilið.

Möguleikarnir eru þrír: (i) Þú getur tekið ♥Á og ♥K og vonað að drottningin falli önnur; (ii) þú getur tekið á ♥Á og svínað gosanum næst í von um ♥D í vestur; eða (iii) tekið á ♥K og svínað svo tíunni í von um ♥D í austur. Allt er þetta ágiskun háð.

b) Vörnin á útspilið.

Ef vestur á út og spilar hjarta seturðu þristinn í borði og færð þá slaginn ódýrt á tíuna eða drepur drottningu austurs. Sama sagan ef austur spilar hjarta. Ef vörnin spilar öðrum lit – til dæmis lafi – geturðu trompað á annarri hendi og fleygt hjarta á hinni. Þannig færðu á trompin í sitt hvoru lagi og þarft þá ekki nema tvo slagi á hjarta.

X. Verkefni

Þú ert í suður og spilar 4♠. Útspil vesturs er laufdrottning.

Norður

♠ K 9 8 2

♥ K G 3

♦ 4 3 2

♣ 9 7 6

Útspil: ♣D

Suður

♠ Á D G 8 7 3

♥ Á 10 2

♦ 9 7 5

♣ Á

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Allir pass			

- Hvað þýða sagnir?
- Hvað eru óhjákvæmilegir tapslagir margir?
- Hvernig á að „finna“ hjartadrottningu?

X. Svör

Þú spilar 4♠ með laufdrottningu út.

Norður

♠ K 9 8 2

♥ K G 3

♦ 4 3 2

♣ 9 7 6

Vestur

♠ 6 4

♥ D 8 5 4

♦ Á D 6

♣ D G 10 3

Austur

♠ 10

♥ 9 7 6

♦ K G 10 8

♣ K 8 5 4 2

Suður

♠ Á D G 7 5 3

♥ Á 10 2

♦ 9 7 5

♣ Á

- a) Suður á 15 HP þegar hann opnar á 1♠, en eftir stuðninginn batna spilin um 5 SP og því getur hann sagt 4♠ á móti 6-10 punkta hækkun.
- b) Þrír tapslagir eru óhjákvæmilegir á tígul. Því má engan slag gefa á hjarta.
- c) Sagnhafi notar tvær innkomur blinds á spaða til að trompa lauf tvisvar og hreinsa þannig litinn upp. Svo er tígli spilað og vörnin neydd til að hreyfa hjartað eða spila ella í tvöfalda eyðu og gefa „trompun og afkast“.









FRAMHALD – DÆMI

FYRSTA SVAR

OPNUN

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

OPNUN	FYRSTA SVAR	FRAMHALD – DÆMI
<p>1G</p>	<p>15-17 HP jöfn skipt. js = 4333, 4432 og 5332</p>	<p>2♣ = Stayman hálitaspurningin 2♦ 2♥ = yfirfærslur í hálitina 2G = 8-9 HP, jöfn skipting, áskorun 3G = 10-15 HP, jöfn skipting</p>
<p>2♣</p>	<p>21+ HP allar skipt. Alkrafa, eða krafa í geim</p>	<p>2♦ = biðsögn Frjáls litarsögn (2♥ 2♠ 3♣ 3♦) = 5-litur+ með 2 af 3 efstu</p>
<p>2X</p>	<p>6-10 HP 6-litur Veikir tveir 2♦ 2♥ 2♠</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>2G</p>	<p>20-22 HP jöfn skipt. js = 4333, 4432 og 5332</p>	<p>2G-3♣ 3♦ = neitar hálit; 3♥ = hjarta; 3♠ = spaði 2G-3♦ 3♥ = skylda & 2G-3♥ 3♠ = skylda 2G-3♥ 3♠-3G = 3-10, 5♣332; 4G = 11-12, 5♠332</p>

KERFISGRUNNUR

OPNANIR

- 1 ♣ = 12-20 HP, þrílitur+ í laufi
- 1 ♦ = 12-20 HP, þrílitur+ í tígli
- 1 ♥ = 12-20 HP, fimmlitur+ í hjarta
- 1 ♠ = 12-20 HP, fimmlitur+ í spaða
- 1 G = 15-17 HP, jöfn skipting
- 2 ♣ = Alkrafa (krafa í geim)
- 2 ♦ = 6-10 HP, sexlitur (veikir tveir)
- 2 ♥ = 6-10 HP, sexlitur (veikir tveir)
- 2 ♠ = 6-10 HP, sexlitur (veikir tveir)
- 2 G = 20-22 HP, jöfn skipting
- 3 X = 6-10 HP, sjölitur (veikir þrír)

SVÖR VIÐ OPNUN Á EINUM Í LIT

Pass = 0-5 punktar

Hækkun á hálit (1♠-2♠) = 6-10 punktar (HP+SP), þrílitur+

Nýr litur á fyrsta þrepi (1♣-1♥) = 6+ HP, fjórlitur+

Nýr litur á öðru þrepi (1♠-2♦) = (8)12+ HP, fjórlitur+

1 G á móti láglit (1♦-1G) = 6-10 HP og jöfn skipting

1 G á móti hálit (1♠-1G) = 6-12 HP, krafa

SVÖR VIÐ OPNUN Á EINU GRANDI

Reynslan kennir að 25 HP duga oft til að vinna 3G.

Svörin taka mið af því. Með jafna skiptingu segir svarhönd:

Pass = 0-7 HP **2 G** = 8-9 HP **3 G** = 10-15 HP

INNÁKOMUR

Innákomur lofa minnst góðum **fimmlit** (líka í laufi og tígli) og háspilapunktarnir eru á bilinu **8-17 HP**.

Makker hækkar um eitt þrep með 6-10 punkta og stuðning.

OPNUNARDOBL

Lofar minnst 12 HP og stuðningi við ósögðu litina.

Makker svarar í besta lit.

OPNUN

FYRSTA SVAR

FRAMHALD – DÆMI

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