

# Íslenskar BRIDGE þrautir

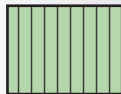
Vestur

♠ 108

♥ DG986

♦ 108

♣ K952



Vestur

-

pass

Norður

-

6 ♠

Austur

-

**dobl**

Suður

1 ♠

allir pass

Hvert er útspilið?

(sjá bls. 134)

Guðmundur Páll Arnarson

Íslenskar  
bridge  
þrautir

Guðmundur Páll Arnarson

## ÚTGEFANDI

Bridge sf.

## ÖNNUR FÁANLEG RIT FRÁ BRIDGE SF.

Nútíma bridge (1999) Guðm. P. Arnarson

Standard töflur (2008) Guðm. P. Arnarson

Sveitakeppni (2008) Guðm. P. Arnarson

Bridgeblöð (1985-2006)

## SÍMAR

898-5427 & 564-4247

## NETFANG

[gpa@simnet.is](mailto:gpa@simnet.is)

## PRENTUN

Pixel ehf.

Öll réttindi áskilin:

© 2009 Guðmundur Páll Arnarson.

ISBN 978-9979-9110-5-0

# Formáli

**TIL ERU** bækur með uppabúnum þrautum, sérstaklega tilhöfðum og snyrtum með það fyrir augum að sýna ákveðin brögð og brellur. Þetta er ekki slík bók. Þetta er bók með raunverulegum spilum, sem upp hafa komið við íslensk bridsborð. Spilin eru hrá og óslípuð.

Þrautabátturinn er í því fölginn að dregið er út eitt athyglisvert sjónarhorn, lesandinn settur vel inni þá mynd og hvattur áfram með kunnuglegum spurningum: Hvað myndir þú gera með þessi tilteknu spil í þessari stöðu? Og umfram allt – af hverju? Hver þraut er á hægri síðu, hið raunverulega spil á vinstri síðu næstu opnu með skýringum og umfjöllun. Þar fyrir neðan, í eins konar neðanmálsgrein, kemur fram uppruni spilsins: hvar og hvenær það sá dagsins ljós og hverjir áttu hlut að máli.

Þar eð spilin eru hrár raunveruleiki er ekki víst að snjöll hugmynd lesandans sé endilega “réttu svarið í reynd”. Á því er allur gangur og stundum reynist mjög vel rökstudd lausn herfilega. En þannig er lífið við spilaborðið. Eins er rétt að taka vara við skýringum höfundar, sem auðvitað eru umdeilanlegar og ekki nein allsherjarspeki. Frekar eins konar vangaveltur.

Spilin eru frá síðustu árum, hið elsta frá 1985. Höfundur hefur fengist við bridsskrif í þrjú áratugi, meðal annars skrifað daglegan þátt í Morgunblaðið frá 1981 og gefið út 75 tölublöð Bridgeblaðsins á tímabilinu 1985-2006. Þetta er orðin heilmikil saga og þau 75 spil sem hér birtast gera henni engan veginn tæmandi skil. En dropinn holar steininn. Ef þessi bók fær góðar viðtökur er hægur vandi að stinga sér aftur í sagnabrunninn og kafa eftir fleiri týndum perlum.

**Guðmundur Páll Arnarson**

EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



- 1 Undarleg lega
- 2 Stungu hótað
- 3 Fimmta þrepið
- 4 Passaður makker
- 5 Gæsin flýgur
- 6 Snúið á forlögin
- 7 Þríþröng
- 8 Sonurinn
- 9 Góð regla
- 10 Rökvilla
- 11 Hugað að samgangi
- 12 Þunnt hljóð
- 13 Listamaðurinn
- 14 Snillingurinn
- 15 Sjálfskaparvíti
- 16 Innkast eða millileikur
- 17 Góð fórn
- 18 Hörð refsing
- 19 Á hraða ljóssins
- 20 Í réttri röð
- 21 Tímasetning
- 22 Kveikt á perunni
- 23 Allir myrða yndið sitt
- 24 Drottningarfórn
- 25 Eitthvað ofan á brauð
- 26 Slemmubónus
- 27 Dobl á fjórum hjörtum
- 28 Opin bók
- 29 Hundalógía
- 30 Fyrsti kossinn
- 31 Sálarháski
- 32 Harðsöttur toppur
- 33 Lítil opnun
- 34 Gráðugur halur
- 35 Vakna þú, mín Þyrnirós
- 36 Ugly sat á öxl
- 37 Innlausnarstaða

EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



EFNI



- 38 Raunlíkur
- 39 Skýrasta sögnin
- 40 Á tánum
- 41 Kíkt á blindan
- 42 Refurinn og fagurkerinn
- 43 Tvíþættur tilgangur
- 44 Útilokunaraðferðin
- 45 Stiklusteinn
- 46 Strípun
- 47 Biðleikur
- 48 Martröð
- 49 Höfuðlausn
- 50 Framsýni
- 51 Uppvakning
- 52 Slæmur dagur
- 53 Syrtir í álinn
- 54 Nauðsynleg forsenda
- 55 Talningin leiðrétt
- 56 Óheppilegt einspil
- 57 Undur mikil
- 58 Trompþvingun
- 59 Kæfandi sögn
- 60 Eggjahljóð
- 61 Sniðganga
- 62 Mannleg líkindafræði
- 63 Þvingun og innkast
- 64 Lightner
- 65 Klíður
- 66 Á þunnum þvengjum
- 67 Lengi býr að fyrstu gerð
- 68 Líkindafræðin hunsuð
- 69 Ráðist á innkomu
- 70 Jákvæð varnarhugsun
- 71 Ný hugsun
- 72 Enginn það veit
- 73 Skurður
- 74 Óvæntur glaðningur
- 75 Þögli maðurinn



**Norður**

♠ ÁKD5

♥ G9

♦ G94

♣ ÁK87

♣10



**Suður**

♠ G6

♥ ÁD5

♦ ÁD65

♣ G963

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♣	pass	3 G <sup>1)</sup>
pass	6 G	allir pass	

(1) Áður en makker nær grandinu.

---


Útspil: ♣10

Hvernig viltu spila?



(1) *Undarleg lega*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁKD5	
	♥ G9	
	♦ G94	
	♣ ÁK87	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 10732		♠ 984
♥ 10642		♥ K873
♦ 872		♦ K103
♣ <u>105</u>		♣ D42
	<b>Suður</b>	
	♠ G6	
	♥ ÁD5	
	♦ ÁD65	
	♣ G963	

Suður spilar 6G.

Einn óheppnasti spilari landsins var í suður og fékk út ♣10 gegn grandslemmumni. Sem voru slæm tíðindi, því þar með var ljóst að austur átti drottninguna valdaða. “Það er eins og það er,” hugsaði okkar maður: “Það liggur aldrei spil hjá mér.”

Hann drap á ♣Á og svínaði ♦D, sem hélt óvænt slag: “Nú, þá hlýtur hjartakóngur að liggja vitlaust,” hugsaði sagnhafi og tók næst fjóra slagi á spaða. Og til að sýna að hann kynni til verka (þótt það kæmi að litlu haldi) þá tók söguhetja okkar á ♣K og sendi austur inn á drottninguna. Þegar austur spilaði hjarta til baka sýndi sagnhafi spilin sín og sagði vondafur: “Ég hleypi.” En svíningin gekk og þar með voru tólf slagir í húsi.

“Þetta er undarleg lega – báðir kóngarnir réttir.”

---

**Uppruni:** Parasveitakeppni BSÍ 2008. Hrólfur Hjaltason þurfti áfallahjálpt eftir að hafa unnið slemmuna á tveimur svíningum.

**Norður**

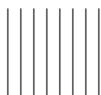
♠ KG96

♥ 109

♦ K10

♣ Á9854

♥2



**Austur**

♠ 8743

♥ Á764

♦ 9872

♣ D

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♣ <sup>1)</sup>
1 ♥	dobl <sup>2)</sup>	3 ♥	3 ♠
pass	4 ♠	allir pass	

(1) Standard.


(2) Neikvætt dobl, lofar fjórlit í spaða.

Vestur spilar út ♥2 (fimmta hæsta) og austur tekur á ásinn.

Hvernig er best að haga vörninni?

(2) *Stungu hóttað*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ KG96	
	♥ 109	
	♦ K10	
	♣ Á9854	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 10		♠ 8743
♥ KG532		♥ Á764
♦ ÁD643		♦ 9872
♣ 72		♣ D
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁD52	
	♥ D8	
	♦ G5	
	♣ KG1063	

Suður spilar 4♠.

Tilgangurinn með því að spila út einspili í vörn er auðvitað sá að sækja stungu. En stundum er nóg að *hóta* því að taka stungu.

Suður vakti á Standard-laufi og vestur kom inn á 1♥. Norður sýndi fjórlit í spaða með neikvæðu dobli, austur hindraði í 3♥, suður sagði 3♠ og norður hækkaði í fjóra. Hjartatvistur út, augljóslega lægsta frá fimmlit. Austur drepur og þarf nú að spila ♣D til að bana spilinu.

Austur veit sem er að hann sækir vart laufstungu í hvelli, enda þarf makker þá að eiga blankan trompás. Hins vegar er fjórliturinn í trompi nógu öflugur til að *binda hendur* sagnhafa. Taki sagnhafi fjórum sinnum tromp fæst aldrei slagur á ♦K. Og ef hann bíður með trompið og spilar tígli, nær vörin stungunni í laufi.

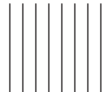
Óvenjulegt varnarstef.

---

**Uppruni:** Landsliðsæfing 2003. Steinar Jónsson var í austur gegn Jóni Baldurssyni í sæti sagnhafa. Steinar skipti yfir í ♠D og Jón fann ekkert svar - enda ekkert til.

**Vestur**

♠ 73  
 ♥ G108532  
 ♦ 10  
 ♣ ÁG63



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♠
pass	2 G <sup>1)</sup>	pass	4 ♠ <sup>2)</sup>
pass	4 G <sup>3)</sup>	pass	5 ♣ <sup>4)</sup>
pass	5 ♠	allir pass	

- (1) Slemmuáhugi í spaða.
- (2) Lágmark og ekki einspil.
- (3) Lykilspilaspurning.
- (4) Ekkert lykilspil!

Þútt er að spila út gegn 5♠ eftir þessar upplýsandi sagnir.

### (3) Fimmta þrepíð

---

#### Norður

♠ ÁKG52

♥ K

♦ Á3

♣ 87542

#### Vestur

♠ 73

♥ G108532

♦ 10

♣ ÁG63



#### Austur

♠ 9

♥ Á976

♦ G986542

♣ 10

#### Suður

♠ D10864

♥ D4

♦ KD7

♣ KD9

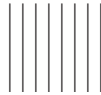
Suður spilar 5♠.

Norður er mannlegur og hann fyllist slemmumetnaði þegar makker hans opnar á 1♠. Eftir einhverjar millisagnir spyr norður um ása með 4G, en fær dauflegt svar og stansar í 5♠. Þannig er auðvelt að álpast upp á hið óvinsæla fimmta þrep – þar sem ágóðinn er enginn, en áhættan þeim mun meiri. En sagnhafi sleppur fyrir horn ef vestur kemur út með einspilið í tígli. Þá getur hann hent ♥K niður í tígul og gefur bara tvo slagi á lauf.

Tígull er reyndar mjög freistandi útspil, því vestur *veit* að makker er með ás. Og ♦10 skilar sínu ef ás makkers er í tígli *eða* trompi. En við nánari skoðun sést að ekkert kostar að leggja niður laufásinn *fyrst* og kíkja á blindan. Þá kemur í ljós að ás makkers er í hjarta og þar með er eini möguleiki varnarinnar spila laufi í áfram í von um stungu.

---

**Uppruni:** Tvímenningur Bridgehátíðar 2008. Margir spiluðu 5♠, en sluppu iðulega með skekkinn eftir tígulútspil. Reyndar er ekki áhættulaust í *tvímenningi* að leggja niður ♣Á og spila meira laufi, því auðvitað gæti austur átt ♠D10 og suður ♣K9.



**Suður**  
♠ KD4  
♥ 652  
♦ ÁKD  
♣ ÁG63

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	pass	pass	1 ♣ <sup>1)</sup>
pass	1 ♠	pass	?

(1) Standard.

---

Hvernig sérðu fyrir þér framhald sagna?

(4) *Passaður makker*

---

**Norður**

♠ Á1032

♥ Á7

♦ 7654

♣ K98

**Vestur**

♠ 765

♥ K10843

♦ 103

♣ D74



**Austur**

♠ G98

♥ DG9

♦ G982

♣ 1052

**Suður**

♠ KD4

♥ 652

♦ ÁKD

♣ ÁG63

Suður spilar 3G.

Það er vel þekkt að opna *létt* í þriðju hendi í skjóli þess að makker sé passaður, en hitt gleymist gjarnan að passaður makker býður líka upp á ákveðið frelsi þegar þriðja hönd er með *sterk* spil. Hér er norður gjafari og passar. Suður vekur á Standard-laufi og norður svarar með 1♠. Hvað nú? Á að stökkva í 2G með þrjá hunda í hjarta?

Suður ætti að reyna að koma samningnum yfir á makker og besta leiðin er að venda sér í 2♥! Sem lofar auðvitað fjórlit í hjarta og góðu laufi, en sú lygi er saklaus, því ef makker stekkur í 4♥ á hann 5-4 í hálitunum og þá má alltaf breyta í 4♠.

Í reynd sagði norður 3♣ við 2♥ og suður 3G. Er sanngjart að gagnrýna vestur fyrir að koma út með tígultíu eftir slíkar sagnir?

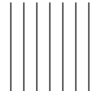
---

**Uppruni:** Minningarmót Bridgefélags Reykjavíkur um Hörð Þórðarson árið 2007. Sagnhafinn bíræfni, sem fékk út ♦10, hafði ráðrúm til að svína ♣G. Það gekk ekki, en laufið féll hins vegar og það tryggði honum 11 slagi.

**Norður**

♠ 872  
 ♥ D96  
 ♦ K42  
 ♣ ÁK106

♣5

**Suður**

♠ KG  
 ♥ ÁKG103  
 ♦ ÁD85  
 ♣ D3

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	2 G <sup>1)</sup>
pass	6 G	allir pass	

(1) Réttlæt看leg opnun með svo þykk tvíspil í svörtu litunum.

---

Útspil vesturs er lítið lauf.

Hvernig viltu spila?



(5) *Gæsin flýgur*

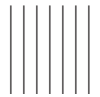
---

**Norður**

♠ 872  
♥ D96  
♦ K42  
♣ ÁK106

**Vestur**

♠ D53  
♥ 742  
♦ 96  
♣ G8752



**Austur**

♠ Á10964  
♥ 85  
♦ G1073  
♣ 94

**Suður**

♠ KG  
♥ ÁKG103  
♦ ÁD85  
♣ D3

Suður spilar 6G.

Yfirleitt forðast spilarar að taka afgerandi afstöðu í fyrsta slag. Ekki síst í slemmu. Oft er það rétt nálgun, en stundum verður að grípa gæsina meðan hún gefst – annars flýgur hún í burtu. Suður fær út lauf gegn 6G. Á hann að láta tíuna?

Ef sagnhafi prófar ekki lauftíuna strax mun hann varla svína síðar. Það leiðir beint til taps að toppa lauf og tígul og varla er gáfulegt að bíða með láglitina og byrja á því að spila spaða upp á von og óvon.

En sé lauftían prófuð í fyrsta slag, fást fjórir slagir á lauf og síðan rennur sjálfkrafa upp þvingun á austur í tígli og spaða fyrir þrettánda slagnum!

---

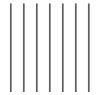
**Uppruni:** Spilið er frá minningarmóti BR 2007.

**Norður**

♠ 962  
 ♥ Á983  
 ♦ G82  
 ♣ ÁG4

**Vestur**

♠ G84  
 ♥ D54  
 ♦ 1094  
 ♣ KD107




Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	pass	1 ♠	pass
2 ♠	pass	pass	3 ♦
allir pass			

Þú ert í vestur og velur að koma út með ♣K.  
 Sagnhafi drepur strax á ásinn og spilar tígli á  
 drottninguna heima.

Einhverjar hugmyndir?

(6) *Snúid á forlögin*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 962	
	♥ Á983	
	♦ G82	
	♣ ÁG4	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ G84		♠ KD1053
♥ D54		♥ KG6
♦ 1094		♦ K5
♣ <u>KD107</u>		♣ 653
	<b>Suður</b>	
	♠ Á7	
	♥ 1072	
	♦ ÁD763	
	♣ 982	

Suður spilar 3♦.

Legan er sannarlega á bandi sagnhafa, laufhjón rétt í vestur og trompkóngurinn annar í austur. Forsjónin hefur ætlað þessum samningi að vinnast. En maðurinn hefur frjálstan vilja! Ef vestur er vakandi getur hann ef til vill snúid á forlögin.

Útspilið er ♣K, sem sagnhafi drepur og spilar strax tígli á drottninguna. Nú þarf vestur að vera viðbúinn og fylgja hiklaust lit með millispili, níu eða tíu. Sagnhafi mun fyllast illum grunsemdum, enda um þekktu blekkingarstöðu að ræða. En sýni vestur engin merki taugaveiklunar er sennilega best að spila upp á ♦109 tvíspil - fara inn í borð á ♥Á og húrta út ♦G. Og þá getur vestur leyft sér að brosa út í annað.

---

**Uppruni:** Tvímenningur Bridgehátíðar 2007. Karl Sigurhjartarson var fljótur að átta sig á spilinu og lét millispil undir ♦D. Sagnhafi gaf honum hornauga, en sá ekkert grunsamlegt og spilaði upp á ♦109 tvíspil.

**Norður**

♠ Á5  
 ♥ K93  
 ♦ G1074  
 ♣ ÁDG5

♥Á



**Suður**

♠ KDG107  
 ♥ 765  
 ♦ Á98  
 ♣ 92

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	pass	1 ♠ <sup>1)</sup>
2 ♥	dobl <sup>2)</sup>	pass	2 ♠
3 ♥	dobl <sup>3)</sup>	pass	3 ♠
pass	4 ♠	dobl	allir pass

(1) Léttur *Precision*-stíll

(2) Neikvætt.

(3) Til-í-allt.


Út kemur ♥Á og ♥D, kóngur upp og austur trompar.  
 Austur spilar síðan ♦2 til baka.

Hversu langt fram í tímann sérðu?

Vestur reynist vera tromplaus, en hvernig þarf legan  
 að vera að öðru leyti?

(7) *Briþröng*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ Á5	
	♥ K93	
	♦ G1074	
	♣ ÁDG5	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ --		♠ 986432
♥ <u>Á</u> DG1084		♥ 2
♦ D65		♦ K32
♣ K874		♣ 1063
	<b>Suður</b>	
	♠ KDG107	
	♥ 765	
	♦ Á98	
	♣ 92	

Suður spilar 4♠ doblaða.

Vestur byrjar á ♥Á og drottningu, austur trompar kóng blinds og skiptir yfir í smáan tígul. Í ljósi þess að vestur hefur sagt tvisvar frá hjartanu sínu er sagnhafi nokkuð viss um hann sé með annað tígulmannspilið og vonandi laufkóng, alla vega við *ffórða* spil. Sé svo, lendir vestur nefnilega í þriggja lita haldþvingun.

Handtökin eru þessi: Upp með ♦Á og laufi svínað. Síðan eru trompin tínd af austri, eitt af öðru. Fimmti spaðinn setur óbærilegan þrýsting á vestur. Það eru fimm spil á hendi. Heima á sagnhafi síðasta spaðann, hjartahéppa, ♦98 og laufhund. Í borði eru ♣ÁD5 í laufi og ♦G10. Vestur þarf að halda í hæsta hjarta og þrjú lauf, þannig að hann neyðist til að láta ♦D fara. Lauffimmu er þá hent úr borði, laufi svínað aftur og tígulslagurinn sóttur.

---

**Uppruni:** Stórmót BR árið 2006. Helgi Sigurðsson spilaði 4♠ til vinnings eins og ofan er rakið.

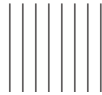
**Vestur**

♠ ÁDG93

♥ 4

♦ G863

♣ D108



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
pass	pass	3 ♣	dobl
5 ♣	pass	pass	5 ♥
pass	pass	dobl	allir pass

Hvað er makker nú að bralla?


Hann opnar á hindrun og doblar svo 5♥?

Á hann svona mikið í hjarta eða er þetta einhvers konar útspilsdobl?

Hvar hyggstu ríða á vaðið?

(8) *Sonurinn*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 874	
	♥ G95	
	♦ 1097542	
	♣ 6	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ ÁDG93		♠ 1062
♥ 4		♥ 10732
♦ G863		♦ --
♣ D108		♣ ÁKG932
	<b>Suður</b>	
	♠ K5	
	♥ ÁKD86	
	♦ ÁKD	
	♣ 754	

Suður spilar 5♥ dobluð.

Austur opnar í þriðju hendi á 3♣, suður doblar og vestur stekkur beint í 5♣. Suður íhugar að merkja þá sögn með rauðu, en þykist sjá stutt lauf hjá makker og segir 5♥ í góðri von um stuðning. En þá er það austur sem blakar doblmiðanum óvænt.

Við borðið taldi vestur að doblið væri byggt á hjartastyrk og kom út með ♣8, þriðja hæsta. Austur lét ♣2 undir áttuna og þá loks kveikti vestur á perunni og spilaði tígli. Skömmu síðar skráðu A-V 1100 í sinn dálk fyrir fjóra niður.

“Ég hélt að Lightner-dobl ætti bara við um slemmur,” sagði vestur eftir spilið, dauðfeginn að hafa komið út með laufáttuna en ekki spaðaásinn.

“Það er rétt, þetta dobl var Lightner *júnior* - sonur hans,” svaraði austur, líka alsæll með útspilið.

---

**Uppruni:** Íslandsmótið í sveitakeppni 2005.

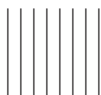
**Norður**

♠ 43  
 ♥ Á8752  
 ♦ D83  
 ♣ D98

**Austur**

♠ 76  
 ♥ 106  
 ♦ ÁK7642  
 ♣ Á63

♦10



Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♠
pass	1 G	2 ♦	4 ♠
allir pass			

Makker kemur út með ♦10 í litnum þínum, lítið úr borði, kóngur hjá þér og gosinn frá suðri.

Hvað nú?



(9) *Góð regla*

---

**Norður**

♠ 43  
♥ Á8752  
♦ D83  
♣ D98

**Vestur**

♠ 985  
♥ 943  
♦ 105  
♣ K10542



**Austur**

♠ 76  
♥ 106  
♦ ÁK7642  
♣ Á63

**Suður**

♠ ÁKDG102  
♥ KDG  
♦ G9  
♣ G7

Suður spilar 4♠.

Það leynir sér ekki að vörnin á fjóra slagi beint, en við borðið er ekki svo auðvelt að leysa þá inn. Austur sagði tígul, vestur kom þar út með tíuna og suður lét gosann lúmskur undir kónginn.

Blekking sagnhafa setur austur í vanda. Ef útspilið er frá ♦1095 virðist best að skipta hlutlaust yfir í tromp - bíða átekta í von um að makker eigi slag á hjarta. Austur fór þá leið, en uppskar litla hrifningu hjá makker sínum.

Vestur rifjaði upp fyrra samkomulag: “Höfðum við ekki talað um að spila út þriðja hæsta frá 109x í lit makkers?” Þessu hafði austur steingleymt, en dæmið sýnir að reglan er góð til að hreinsa stöðu sem þessa. Ef austur *veit* að makker á tvílit (eða einspil), þá tekur hann næst á ♦Á, svo ♣Á og hlýðir kalli vesturs í þeim lit.

Einfalt, ef grunnreglan er á hreinu.

---

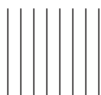
**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2004.

**Norður**

♠ KD9  
 ♥ K10985  
 ♦ KG7  
 ♣ KG

**Vestur**

♠ 8  
 ♥ DG7  
 ♦ D109865  
 ♣ D94



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
2 ♦ <sup>1)</sup>	2 G	3 ♦	4 ♠
allir pass			

(1) Veikir tveir í tígli.

Þú hefur vörnina með ♥D - kóngur í borði og ás. Makker spilar ♥4 til baka, en sagnhafi fylgir lit í hjörtun með þristi og sexu. Tvisturinn er óséður.

Þú færð annan slag varnarinnar á ♥G, en ...

... hvað svo?

(10) Rökvilla

---

**Norður**

♠ KD9  
♥ K10985  
♦ KG7  
♣ KG

**Vestur**

♠ 8  
♥ DG7  
♦ D109865  
♣ D94



**Austur**

♠ G103  
♥ Á42  
♦ Á4  
♣ 108632

**Suður**

♠ Á76542  
♥ 63  
♦ 32  
♣ Á75

Suður spilar 4♣.

Vestur er höfundur sagna og vekur á veikum tveimur í tígli.

Norður kemur inn á 2G, austur hitar upp fyrir vörnina með 3♦ og suður lýkur umræðunni með stökki í 4♣. Út kemur ♥D - kóngur og ás, svo ♥4 í öðrum slag. Vestur drepur og hugsar sinn gang.

Það er freistandi að álykta að vörnin sé vonlaus nema makker fái stungu í hjarta. Stungan ein og sér dugir þó ekki, en væntanlega á austur ♦Á, sem er þá fjórði slagurinn. Á þá að spila hjarta?

Það er grundvallarskekkja í þessar rökfærslu. Hafi makker byrjað með ásinn annan í hjarta, þá ætti hann að *leggja niður tígulásinn* áður en hann spilar síðara hjartanu. Hann gerði það ekki og því er enga stungu að hafa (við treystum makker, ekki satt). Eini möguleikinn er að spila ♦10 og láta sagnhafa giska.

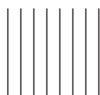
---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2004.

**Norður**

♠ 52  
 ♥ G65  
 ♦ ÁG943  
 ♣ ÁK5

♥K



**Suður**

♠ ÁK84  
 ♥ 7  
 ♦ K6  
 ♣ G98762

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
pass	1 ♦	pass	1 ♠
2 ♥	pass <sup>1)</sup>	3 ♥	4 ♣
pass	5 ♣	allir pass	


(1) Neitar þrilit í spaða (þá væri doblað).

Útspilið er ♥K og svo lítið hjarta í öðrum slag.

Hver er besta leiðin?  
 (Laufið er ekki 4-0.)

(11) *Hugað að samgangi*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 52	
	♥ G65	
	♦ ÁG943	
	♣ ÁK5	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ DG97		♠ 1063
♥ KD9842		♥ Á103
♦ 72		♦ D1085
♣ 4		♣ D103
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁK84	
	♥ 7	
	♦ K6	
	♣ G98762	

Suður spilar 5♣.

Vestur hafði sagt pass í upphafi, en stakk inn hjartasögn síðar. Hann spilar svo út ♥K og meira hjarta.

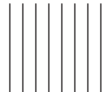
Spilið er auðvitað á borðinu ef laufið kemur 2-2 eða þá ef drottningin fellur stök í 3-1 legunni. En sé drottningin þriðja úti getur verið nauðsynlegt að fría slag á tígul. Til að byrja með er best að spila laufi á ásinn og kanna málið. Ef tían kemur í slaginn má trompa tvo spaða í borði og gefa slag á tromp. Fylgi báðir með bláhundum er best að láta laufið eiga sig og fara í tígulinn: spila tveimur efstu og trompa tígul með gosa. Hugsanleg yfirtrompun veldur engum usla, en hér hendir vestur í slaginn og framhaldið rekur sig: Laufi er spilað á kóng og tígull aftur stunginn. Fimmti tígullinn er nú frír og lokaverkið er að taka ♠ÁK, trompa spaða, spila frítíglinum og henda spaða. Austur fær aðeins einn slag á lauf.

---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2003. Margir fóru niður á 5♣ með því að taka strax tvo efstu í trompi, en eftir þá byrjun vantar eina innkomu til að nýta tígulinn.

**Vestur**

♠ D5  
 ♥ D97  
 ♦ ÁD72  
 ♣ Á1074



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	pass	1 G
pass	2 ♥ <sup>1)</sup>	pass	3 ♠ <sup>2)</sup>
pass	4 ♠	allir pass	


(1) Yfirfærsla í spaða.

(2) Góður spaðastuðningur, fjórlitur.

Hvar á nú að leggja til atlögu?

(12) *Bunnt hljóð*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ G8642	
	♥ G4	
	♦ K6	
	♣ DG83	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ D5		♠ 107
♥ D97		♥ 10853
♦ ÁD72		♦ 10943
♣ Á1074		♣ K62
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁK93	
	♥ ÁK62	
	♦ G85	
	♣ 95	

Suður spilar 4♠.

Með vondri samvisku opnar suður á grand, en norður leysir hann úr álögum með því að yfirfæra í spaða. Í gleði sinni stekkur suður í 3♠ og norður lyftir í fjóra. Niðurstaðan er næfurþunnt geim, sem virðist þó ætla að vinnast, því trompið er 2-2 og ♦Á réttur.

Á meðan sögnum vindur fram þegir vestur þunnu hljóði og íhugar útspilið. Hann sér á sínum spilum að austur getur ekki átt mikinn styrk og því er varla vænlegt að spila hvasst út í hjarta frá drottningunni. Og ekki kemur til greina að leggja niður ás í láglit. Er þetta rétti tíminn að spila út frá Dx í trompi?

Vestur lætur það eftir sér. Sagnhafi setur smátt úr borði og drepur tíu austurs. Fiktar svo eitthvað í láglitunum, en þarf á endanum að taka ákvörðun í trompinu. Á að svína níunni eða toppa?

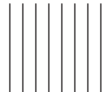
Hvað hefðir þú gert?

---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2002. Valur Sigurðsson kom út með ♠5 undan drottningunni annarri. Sagnhafi var Helgi Jóhannsson. Helgi veit vel að ránfuglinn er til alls vís, en ákvað á endanum að spila með líkunum - svína fyrir ♠D10x í austur. Valur fékk því fjórða varnarslaginn á trompdrottninguna.

**Norður**

- ♠ DG
- ♥ Á1075
- ♦ ÁKG8763
- ♣ -



Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	2 ♥ <sup>1)</sup>
2 ♠	?		

(1) Veikir tveir í hjarta.

Það er nefnilega það.

Makker á sexlit í hjarta og 6-10 punkta.

Þú setur upp sakleysissvip og reynir að dylja ólguna sem undir býr. Eitt er víst: ballið er rétt að byrja.

Í hvaða farveg viltu setja sagnir?



(13) *Listamaðurinn*

---

**Norður**

♠ DG  
♥ Á1075  
♦ ÁKG8763  
♣ -

**Vestur**

♠ ÁK752  
♥ 64  
♦ 4  
♣ ÁK965



**Austur**

♠ 963  
♥ 9  
♦ 1092  
♣ D108743

**Suður**

♠ 1084  
♥ KDG832  
♦ D5  
♣ G2

Suður spilar 7♥.

Er norður vísindamaður eða listamaður? Slíkt má ráða af viðbrögðum hans við athyglisverðum sagnvanda. Suður vekur á veikum 2♥ og vestur kemur inn á 2♠. Hvaða stefnu á norður að taka?

Vísindamaðurinn myndi láta sér detta í hug að hoppa í 4♣ til að sýna stuttlit og slemmuáhuga í hjarta. Eða krefja fyrst á 3♠ með þeirri áætlun að lyfta 4♥ suðurs í 5♥ og óska þannig eftir hækkun í slemmu ef makker á spaðafyrirstöðu.

Þetta eru vísindin. En eiga þau við hér? Hvað með að stökkva bara beint í 7♥! Mun vestur ekki draga þá ályktun að blindur sé með eyðu í spaða og reyna fyrir sér annar staðar - til dæmis í laufi.

Það væri leið listamannsins.

---

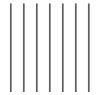
**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2001. Ekkert par hafði hugmyndaflug til að segja alslemmu, en 6♥ dobluð saúst á nokkrum borðum og unnust yfirleitt með yfirlag eftir útspil í laufi. Algengasta talan var þó 1.250 í NS fyrir 5♥ dobluð með tveimur yfirlögum.

**Norður**

♠ Á10654  
 ♥ 10  
 ♦ ÁD763  
 ♣ 107

**Vestur**

♠ 982  
 ♥ G852  
 ♦ K10  
 ♣ Á965



Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♠	2 ♥	3 G
allir pass			


Margur hefði fórnað í 4♥ í sporum vesturs, en á hinn bóginn er varnarstyrkurinn mikill, stuðningur við lit makkers og ás og kóngur til hliðar. Þú velur alla vega að verjast og kemur út með ♥5 - þriðja hæsta í lit makkers.

Austur lætur ♥K og sagnhafi drepur með ás. Og spilar tígli að borðinu.

Þú átt leikinn.

(14) *Snillingurinn*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ Á10654	
	♥ 10	
	♦ ÁD763	
	♣ 107	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 982		♠ DG7
♥ G852		♥ K97642
♦ K10		♦ -
♣ Á965		♣ G932
	<b>Suður</b>	
	♠ K3	
	♥ ÁD	
	♦ G98542	
	♣ KD4	

Suður spilar 3G.

Á að fórna eða ekki? Vestur passar í upphafi, norður vekur á 1♠ og austur kemur inn á 2♥ - utan gegn á hættu. Suður stekkur í 3G og vestur sér að fórn í 4♥ kostar ekki mjög mikið, en hver segir að 3G vinnist endilega? “Vörnin er mín sterka hlið,” hugsar vestur, passar og kemur út með smátt hjarta. Suður drepur kóng austurs og sendir tígul í átt að borðinu.

Vestur hafði séð þetta í bók: Sagnhafi á ♦G9x heima. Hann svínar drottningunni og fær fimm slagi á litinn. Nei, það mátti ekki gerast: vestur lét kónginn og var snöggur að því. Hugmyndin var auðvitað sú að plata sagnhafa til að svína níunni í bakaleiðinni.

Eftir þessa þróun þurfti sagnhafi ekki að velta fyrir sér íferðinni í tígulinn og tók ellefu slagi.

“Hefði hann ekki svínað hvort sem er,” spurði vestur á eftir.

“Ætli það ekki,” svaraði austur kurteislega.

---

**Uppruni:** Tvímenningur Bridgehátíðar 2001. Einn vel lesinn og óheppinn snillingur prófaði þessa vörn, en hitti ekki á óskastundina.

**Norður**

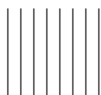
♠ ÁD74

♥ Á87

♦ ÁG2

♣ D85

♣Á



**Austur**

♠ 1098532

♥ 432

♦ D104

♣ 7

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	2 ♥ <sup>1)</sup>
pass	4 ♥	allir pass	

(1) Tartan: minnst 5-4 í hjarta og láglit, 6-10 punktar.

Makker tekur tvo efstu í laufi og spilar ♣2 í þriðja slag.

Þú trompar, en hvað svo?

## (15) Sjálfskaparviti

---

### Norður

♠ ÁD74

♥ Á87

♦ ÁG2

♣ D85

### Vestur

♠ K6

♥ 65

♦ K763

♣ ÁK1092



### Austur

♠ 1098532

♥ 432

♦ D104

♣ 7

### Suður

♠ G

♥ KDG109

♦ 985

♣ G643

Suður spilar 4♥.

Enginn spilari beinlínis nýtur þess að lenda í kastþröng. En ef þvingunin er óumflýjanleg sætta menn sig við örlög sín og snúa sér að næsta spili. Hitt er verra ef um sjálfskaparviti er að ræða.

Suður opnar á Tartan 2♥ og norður stekkur í 4♥. Byrjunin er sjálfgefin: vestur tekur tvo slagi á ♣Á-K og gefur austri síðan stungu. Með kóngana í hvössu litunum gæti vestur spilað ♣9 í þriðja slag - hlutlausu millispili - en það virðist eðlilegra að kalla í tígli með tvistinum, enda augljóslega ekkert að hafa í spaða.

Látum það vera. En austur verður að gæta sín að hlýða ekki kalli makkers í blindni. Við sjáum hvað gerist ef austur spilar litlum tígli. Sagnhafi drepur kóng vesturs, rúllar niður öllum trompunum og tekur á ♣G. Tígulnían heima er nú hótunarspil á austur, sem þvingast í lokin með spaðalengdina og hæsta tígul.

Þessu má forða með því að spila spaða eða ♦D í fjórða slag.

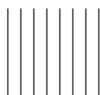
---

**Uppruni:** Aðalsveitakeppni BR 1997. Fjögur hjörtu voru spiluð í flestum leikjum og alls staðar fór vörnin eins af stað: ♣Á-K og lauf trompað. Margir féllu svo í þá gryfju að spila litlum tígli og kalla yfir sig þvingun.

**Norður**

♠ 7632  
 ♥ --  
 ♦ ÁD1043  
 ♣ 9754

♣2



**Suður**

♠ ÁD5  
 ♥ KG63  
 ♦ KG96  
 ♣ ÁK

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	pass	2 G
pass	3 ♣ <sup>1)</sup>	pass	3 ♥ <sup>2)</sup>
pass	3 G	allir pass	

(1) Romex Stayman.

(2) 4-5 hjörту, neitar spaða.

Vestur kemur út með fjórða hæsta laufið.


Hvernig viltu spila ...

(a) ... ef austur lætur smátt lauf í fyrsta slag?

(b) ... ef hann lætur gosann?

(16) *Innkast eða millileikur*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 7632	
	♥ --	
	♦ ÁD1043	
	♣ 9754	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ KG84		♠ 109
♥ Á1096		♥ D7542
♦ 2		♦ 875
♣ D1032		♣ G86
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁD5	
	♥ KG83	
	♦ KG96	
	♣ ÁK	

Suður spilar 3G.

Sagnhafi horfir á átta örugga slagi og fær þann níunda ef ♠K liggur fyrir svíningu. En það er óþarfi að svína strax. Útspilið er ♣2, fjórða hæsta. Ef austur fórnar gosanum í fyrsta slag verður einfalt mál að endaspila vestur síðar: Sagnhafi tekur báða laufslagina og alla tíglana. Spilar síðan laufi úr borði og bíður eftir níunda slagnum á ♠D eða ♥K (hann getur hent tveimur hjörtum og einum spaða í síðasta tígulinn og tvö lauf vesturs).

Þessi leið gengur ekki ef austur lætur lítið lauf í fyrsta slaginn. Hann kemst þá inn á ♣G og notar innkomuna til að spila spaða. Sagnhafi getur að vísu enn unnið spilið með því að rjúka upp með ás og spila vestri inn á kónginn, en slík getspeki er ekki á allra valdi.

Einn hugmyndríkur spilari ákvað að hafna innkastinu fyrir frumlegan millileik. Hann spilaði ♥K í öðrum slag! Þegar vestur dúkkaði var níundi slagurinn mættur.

---

**Uppruni:** Aðalsveitakeppni BR 1996.

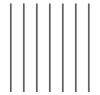
**Norður**

♠ Á98

♥ --

♦ Á10854

♣ D9754



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	4 ♠
	?		

---

Eina ferðina enn opnar makker á fjórum í hálit  
og setur þig í vanda.

Er þetta slemma?



**Norður**

♠ Á98

♥ --

♦ Á10854

♣ D9754

**Vestur**

♠ D

♥ ÁK9

♦ KDG9

♣ G8632



**Austur**

♠ 65

♥ G108652

♦ 763

♣ K10

**Suður**

♠ KG107432

♥ D743

♦ 2

♣ Á

Suður spilar 4♠ dublaða.

Því er ekki að neita, að hindranir lenda stundum af mestum krafti á þeim sem síst skyldi - makker. Hér þarf norður að glíma við opnun suðurs á 4♠ í fyrstu hendi á hættunni.

Þetta er erfitt vandamál. Á að passa, skjóta á 6♠ eða reyna vísindalega við slemmu með 5♦? Eftir nokkra umhugsun hafði norður talið í sig kjark til að stökkva í 6♠ upp á von og óvon, en hætti snarlega við þegar vestur vaknaði óvænt til lífsins með dobli! Hann hafði þá verið að hugsa líka.

Norður passaði, austur líka, og vestur lagði ♦K á borðið. Sagnhafi gekk hreint til verks: trompaði þrisvar hjarta og felldi ♥ÁK í leiðinni, lagði niður ♠K og gleypiti drottninguna. Niðurstaðan: allir slagirnir og 1.390 stig.

“Góð fórn, makker,” sagði austur. “Okkar menn spila 6♠ hinum megin og taka fyrir 1.460. Við græðum tvo *impa*.”

---

**Uppruni:** Undanúrslit Íslandsmótsins í sveitakeppni 1996.

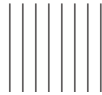
**Vestur**

♠ 8532

♥ D98643

♦ 4

♣ 87



**Vestur**

pass

4 ♥

**Norður**

1 ♦

6 ♣

**Austur**

1 ♥

allir pass

**Suður**

2 ♣

---

Kerfi andstæðinganna er Standad.

Hvert er útspilið?

(18) Hörð refsing

---

**Norður**

♠ Á97  
♥ 10  
♦ ÁK1086  
♣ Á953

**Vestur**

♠ 8532  
♥ D98643  
♦ 4  
♣ 87



**Austur**

♠ D104  
♥ ÁKG75  
♦ D732  
♣ 4

**Suður**

♠ KG6  
♥ 2  
♦ G95  
♣ KDG1062

Suður spilar 6♣.

Það er stígandi í sögnum. Norður vekur á 1♦, austur stingur inn hjartasögn og suður sýnir laufið eðlilega með 2♣. Síðan gerast hlutirnir hratt. Vestur hindrar í 4♥ og norður stekkur í 6♣. Allir pass.

Nú veltur allt á útspilinu. Frá bæjardryrum vesturs er ekki ólíklegt að norður sé með eyðu í hjarta og því er töluvert vit í því að koma út með ♦4. Þá er vonin sú að makker sé með annan láglitaásinn.

Sagnhafi skoðaði tígulfjarkann nokkra stund og sá þar skrifað stórum stöfum: “Ég er einspil.” Þar með var framhaldið ráðið. Upp með ♦Á, trompin tekin í tveimur umferðum, spaða spilað þrisvar með svínungu og vörnin loks send inn á hjarta.

Það er sama hvor mótherjinn lendir inni, báðir hljóta að gefa slag: vestur með útspili í tvöfalda eyðu, austur með tígli upp gaffalinn.

Sannarlega hörð refsing fyrir eðlilegt útspil.

---

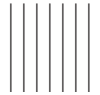
**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2001.

**Norður**

♠ Á9  
 ♥ 32  
 ♦ ÁG75  
 ♣ KG972

**Vestur**

♠ 53  
 ♥ KDG4  
 ♦ 984  
 ♣ ÁD103



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♠
pass	2 ♣	pass	2 ♠
pass	3 ♦	pass	3 ♠
pass	4 ♠	pass	4 G
pass	5 ♥	pass	6 ♠
allir pass			

Það er vandalaust að spila út ♥K gegn slemmuni, en vandinn kemur í næsta slag. Þú færð að eiga á hjartakónginn.

Hvað er nú á seyði og hvað ætlarðu að gera?

(19) *Á hraða ljóssins*

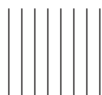
---

**Norður**

♠ Á9  
♥ 32  
♦ ÁG75  
♣ KG972

**Vestur**

♠ 53  
♥ KDG4  
♦ 984  
♣ ÁD103



**Austur**

♠ 1042  
♥ 10875  
♦ 1063  
♣ 854

**Suður**

♠ KDG876  
♥ Á96  
♦ KD2  
♣ 6

Suður spilar 6♠.

Ekki er að orðlengja það - slemman er steindauð með útspili í hjarta. Og þar kemur vestur að sjálfsögðu út með kónginn.

Með mikilli yfirlegu er ef til vill hægt að teikna upp legu sem dugir til vinnings. En sagnhafi var ekki þeirrar gerðar sem dvelur lengi yfir hverri ákvörðun og blindur var vart lentur þegar hann hafði fylgt lit í ♥K með smáspilum frá báðum höndum. Von hans lá auðvitað í því að austur ætti ♣Á, en ekki vestur.

Vestur tók sér góðan tíma. Hann rifjaði upp sagnir: suður hafði opnað á spaða og endurmeldað litinn tvisvar við láglitasögnum félaga síns. Átti suður skiptinguna 7-4-2-0? Væri svo yrði að fækka hjartastungum í borði. Vestur lyfti sér í sætinu og *trompaði* út. Skömmu síðar lyfti sagnhafi sér í sætinu og lagði upp tólf slagi.

Vestur klikkaði á einu. Suður hafði spurt um ása og það gera ekki vanir menn með *eyðu* í lit.

---

**Uppruni:** Sumarbríds í Þönglabakka 1998. Gylfi Baldursson var í suður, Hermann Friðriksson í vestur. Gylfi er aldrei lengi að spila, en var óvenju fljótur að dúkka ♥K - svo fljótur að Hermann trúði því ekki að laufásinn gæti haldið slag og skipti yfir í tromp.

**Norður**

♠ Á54

♥ 4

♦ KD754

♣ K652

♥3



**Suður**

♠ K87

♥ ÁD2

♦ 1032


♣ DG87

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♦	1 ♥	3 G
allir pass			

---

Vestur kemur út með ♥3, þriðja hæsta í lit makkers.

Hvernig viltu spila?

	<b>Norður</b>	
	♠ Á54	
	♥ 4	
	♦ KD754	
	♣ K652	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ DG92		♠ 1063
♥ 1073		♥ KG9865
♦ Á98		♦ G6
♣ 1043		♣ Á9
	<b>Suður</b>	
	♠ K87	
	♥ ÁD2	
	♦ 1032	
	♣ DG87	

Suður spilar 3G.

Sagnir eru snarborulegar: Opnun á 1♦ í norður, innákoma á 1♥ í austur og stökk í 3G í suður. Allir pass og ♥3 út - þriðja hæsta í sögðum lit makkers.

Sagnhafi þarf að sækja fimm slagi á láglitina - annað hvort þrjá á lauf og tvo á tígul, eða fjóra á tígul og einn á lauf. Og þetta þarf hann að gera án þess að vörnin geti nýtt hjartað. Miðað við útspilið virðist hjartað vera 6-3, sem eru góðar fréttir, því þá má hugsanlega halda austri úti ef hann á bara annan láglitaásinn. En þann ás verður að finna strax. Hvort á að byrja á tígli eða laufi?

Ásarnir geta skipst á hvorn veginn sem er, en vegna þess að alltaf þarf minnst *tvo* slagi á tígul er hyggilegra að gera ráð fyrir ♦Á í vestur. Byrja sem sagt á laufinu (spila gosanum). Austur fær slaginn og spilar hjarta, en suður dúkkar og rýfur sambandið. Sækir síðan tígulslagina í rólegheitum.

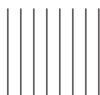
---

**Uppruni:** Íslandsmótið í sveitakeppni 2008. Þeir sagnhafar sem spiluðu tígli fyrst sluppu flestir fyrir horn þegar vestur dúkkaði?!

**Norður**

♠ K6  
 ♥ 86542  
 ♦ DG94  
 ♣ ÁD

♠G



**Suður**

♠ Á43  
 ♥ G93  
 ♦ K107  
 ♣ KG98

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	pass	1 ♣
pass	1 ♥	pass	1 G
pass	3 G <sup>1)</sup>	allir pass	

(1) Góð ákvörðun með bólgin tvíspil og fimm *hunda* í hjarta.

Útspil: spaðagosi.

Hvernig viltu spila?



(21) Tímasetning

---

**Norður**

♠ K6  
♥ 86542  
♦ DG94  
♣ ÁD

**Vestur**

♠ G1095  
♥ K10  
♦ Á62  
♣ 10762



**Austur**

♠ D872  
♥ ÁD7  
♦ 853  
♣ 543

**Suður**

♠ Á43  
♥ G93  
♦ K107  
♣ KG98

Suður spilar 3G.

N-S standa sig vel að komast í 3G. Suður vekur á 1♣, norður svarar á 1♥ og suður sýnir 12-14 flata með 1G. Norður tekur nú þá góðu ákvörðun að jarða hjartalitinn og skjóta á 3G. Spaðagosi út.

Sagnhafi á fjóra slagi á lauf, tvo á spaða og þrjá á tígul þegar búið er að reka út ásinn. Sem þýðir að samningurinn ætti að standa ef vörnin getur ekki tekið fjóra slagi á hjarta. Hins vegar leynist gilda í spilinu. Hún felst í því að taka fyrsta slaginn í borði á ♠K.

Sé það gert, lendir sagnhafi í samgangsvandræðum. Hann gæti reynt að spila tígli á kónginn, en ef vestur *gefur* er spilið hrunið. Úrslitaslagurinn hverfur, hvort heldur á tígul eða lauf.

Með rétttri tímasetningu vinnst spilið auðveldlega. Fyrsti slagurinn er tekinn á ♠Á heima, þá ♣ÁD og loks er tígli spilað á kónginn. Nú á sagnhafi öruggar innkomur á báðar hendur til að taka fríslagina, hvað svo sem vörnin gerir.

---

**Uppruni:** Undanúrslit Íslandsmótsins í sveitakeppni 1996. Mörg pör létu freistast af 5-3 samlegunni í hjarta og enduðu í 4♥, sem er auðvitað vonlaust spil.

**Vestur**

♠ ÁDG72

♥ Á62

♦ 9763

♣ K



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	3 ♣	3 ♥
pass	4 ♥	allir pass	

Þú sýnir hógværð og tekur engan þátt í sögnum, þrátt fyrir eiguleg spil. Makker þinn í austur flytur fyrstu ræðuna með 3♣, sem er hefðbundin laufhindrun, og svo renna N-S sér í 4♥.

En hvert er útspilið?

**Norður**

♠ K64  
♥ K87  
♦ KG1085  
♣ 92

**Vestur**

♠ ÁDG72  
♥ Á62  
♦ 9763  
♣ K



**Austur**

♠ 1083  
♥ 5  
♦ 42  
♣ ÁG87654

**Suður**

♠ 95  
♥ DG10943  
♦ ÁD  
♣ D103

Suður spilar 4♥.

Það verður sjaldan nægilega brýnt fyrir spilurum að koma út í lit makkers. En það eru undantekningar frá þeirri meginreglu og þetta er ein af þeim. Austur opnar á 3♣, suður segir 3♥ og norður lyftir í 4♥.

Ef vestur spilar út ♣K situr hann uppi með nýtt vandamál í öðrum slag, því auðvitað mun austur ekki yfirtaka. Vestur þarf einhvern veginn að koma makker sínum í skilning um einsemd kóngsins. Rót-tæk hugmynd og snjöll er að leggja niður ♥Á í byrjun. Þegar blindur birtist er hægt að hirða á ♠Á líka og spila svo loks kóngnum í laufi. Makker hlýtur þá að kveikja á perunni og yfirdrepa.

Reyndar má enn hnekkja 4♠ með ♣K út, en vestur verður þá að skipta yfir í ♠D í öðrum slag og spila svo undan ♠ÁG síðar. En slíka vörn er vart hægt að finna nema á opnu borði.

---

**Uppruni:** Æfingaleikur hjá landsliðinu 1994. Viðkomandi vestur lagði af stað með ♣K og fékk að eiga slaginn. Hann reyndi næst ♠Á og drottningu, en það dugði skammt. Sagnhafi sótti trompásinn og henti svo tveimur laufum niður í tígul. Unnið spil.

**Norður**

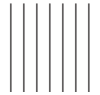
♠ ÁK943

♥ D102

♦ 976

♣ 109

♣7



**Suður**

♠ 52

♥ ÁK83

♦ ÁG2

♣ K652

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 G
pass	2 ♥ <sup>1)</sup>	pass	2 ♠
pass	3 G	allir pass	

(1) Yfirfærsla.

Grandið þitt er 15-17 og makker er því dálítið frekur að keyra í geim. En þetta er nú einu sinni sveitakeppni, svo þú fyrirgefur honum í hjarta þínu og snýrð þér að mikilvægara verkefni - að reyna að klóra í nínu slagi. Vestur kemur út með fjórða hæsta laufið - sjöuna - og austur lætur drotninguna.

Áætlun, takk.

**Norður**

♠ ÁK943

♥ D102

♦ 976

♣ 109

**Vestur**

♠ G8

♥ G4

♦ 10854

♣ ÁG874



**Austur**

♠ D1076

♥ 9765

♦ KD3

♣ D3

**Suður**

♠ 52

♥ ÁK83

♦ ÁG2

♣ K652

Suður spilar 3G.

Suður vekur á grandí og norður keyrir í geim, yfirfærir í spaða og stekkur í 3G. Allir passa, út kemur fjórða hæsta laufið - sjöan - og suður tekur drottningu austurs með kóng.

Staða sagnhafa er grafalvarleg. Hann horfir á sjö slagi, hugsanlega átta ef ♠G skilar sér. Fyrsta hugsun er sú að dúkka spaða og vonast eftir 3-3 legu í þeim lit og 4-3 í laufinu. Hvorugt er líklegt og betri áætlun er að senda lauf til baka í öðrum slag. Láta vestur taka slagina sína í þeirri von að austur lendi í vandræðum. Og sjá - austur lendir sannarlega í vandræðum. Til að byrja með getur hann hent hjörtum, en það er gálgafræstur. Þegar sagnhafi kemst að og tekur hjartaslagina, þvingast austur með tígulhjón og lengdina í spaða.

*Sjálfsmorðsþvingun* er þetta kallað í bridsbókmenntunum, sem er nokkuð dramatískt orðalag og ennfremur villandi, því það er jú *makker* sem vinnur ódæðisverkið með því að taka á langlitinn.

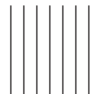
---

**Uppruni:** Hraðsveitakeppni hjá BR árið 1999. Hrólfur Hjaltason var við stýrið og spilaði laufi til baka í öðrum slag. Hrólfur trúir ekki á góða legu, svo honum datt ekki í hug að stóla á 3-3 í spaða.

**Norður**

♠ 10  
 ♥ ÁK87  
 ♦ D  
 ♣ ÁG109753

♥2



**Austur**

♠ D864  
 ♥ G943  
 ♦ ÁK2  
 ♣ K2

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	1 ♦ <sup>1)</sup>	3 ♠
4 ♦	4 ♠	allir pass	

(1) Standard - þrílitur í þessari einu stöðu: 4432.


Útspil vesturs er ♥2, þriðja eða fimmta hæsta. Sagnhafi tekur á ♥Á, leggur niður ♣Á og trompar lauf. Spilar svo tígli og makker sýnir jafna tölu spila, líklega sexlit.

Þetta er orðið allgott veganesti.

Hvað hyggstu gera inni á ♦K?

(24) *Drottningarfórn*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 10	
	♥ ÁK87	
	♦ D	
	♣ ÁG109753	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 9		♠ D864
♥ D62		♥ G943
♦ G98763		♦ ÁK2
♣ D84		♣ K2
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁKG7532	
	♥ 105	
	♦ 1054	
	♣ 6	

Suður spilar 4♠.

Austur vakti á 1♦, suður stökk í 3♠, vestur sagði 4♦ og norður lauk sögnum með 4♠ - greinilega góðu vanur. Vestur reynir fyrir sér í hjarta, kemur út með ♥2, sem sagnhafi tekur með ás, leggur niður ♣Á og trompar lauf. Spilar svo tígli og vestur merkir jafna tölu.

Lítum nú til austurs, sem er nokkurn veginn búinn að átta sig á skiptingu suðurs. Augljóslega verður hann að trompa út, en smár spaði dugir engan veginn. Sagnhafi mun þá hleypa á tíuna og nota innkomu blinds til að trompa laufið frítt. Eftir ♠ÁK, fer sagnhafi svo inn í borð á ♥K og hendir niður tígli í lauf.

Austur forðar þessum örlögum með því að spila ♠D! Þannig neyðir hann *suður* til að taka slaginn og fórnar engu, því makker er með mikilvæga trompníu.

Er þetta fráleit vörn? Engan veginn. Makker má eiga feitara ein-spil án þess að drottningin gefi spilið.

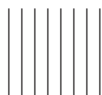
---

**Uppruni:** Landsliðsæfing, sumarið 2000. Vörnin fannst því miður ekki fyrr en í eftirmálanum.

**Norður**

♠ G52  
 ♥ 1065  
 ♦ Á106  
 ♣ ÁDG7

♣3



**Suður**

♠ ÁK1093  
 ♥ DG4  
 ♦ D72  
 ♣ 82

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
1 ♦ <sup>1)</sup>	dobl	pass	4 ♠
allir pass			

(1) Precision.

Út kemur ♣3, þriðja eða fimmta hæsta.  
 Þú svínar drottningunni, sem heldur og ...

... gerir hvað?



(25) *Eitthvað ofan á brauð*

---

**Norður**

♠ G52  
♥ 1065  
♦ Á106  
♣ ÁDG7

**Vestur**

♠ D8  
♥ Á72  
♦ K98  
♣ K10963



**Austur**

♠ 764  
♥ K983  
♦ G543  
♣ 54

**Suður**

♠ ÁK1093  
♥ DG4  
♦ D72  
♣ 82

Suður spilar 4♠.

Byrjendum er kennt að leggja mannsþil á mannsþil. Reyndari spilarar vita að það er ekki alltaf rétt, en máttur vanans er mikill - svo mikill að Zia Mahmood fékk eitt sinn verðlaun fyrir heilræði þessu tengt: *Sá sem ekki leggur á, hefur ekkert til að leggja á.*

Þessi “áleggsfræði” koma við sögu hér. Vestur vekur á Precision-tígli, norður doblar, pass í austur og 4♠ í suður. Lauf út og svínað. Síðan ♠G úr borði, hiklaus hundur í austur og ... *upp með ásinn og kóngurinn tekinn.* Bingó!

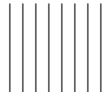
Í þessu tilfelli er ávinningur sagnhafa óvenju mikill, því hann nær sér í yfirlag með því að þvinga vestur í láglitunum. Vörnin getur ekki hreyft tígulinn - liturinn er *læstur*, sem kallað er, gosi í austur og kóngur í vestur. Það þýðir að hægt er að sækja hjartaslaginn í rólegheitum og beita svo þumalskrúfunni á vestur í lokin.

---

**Uppruni:** Úrslit Íslandsmótsins í tvímenningi 1998. Þorlákur Jónsson fór af stað með ♠G, en stakk svo upp ♠Á og toppaði spaðann. Hann taldi sig þó ekki standa í neinni sérstakri þakkarskuld við Zia, því ♠D var líkleg til að vera í vestur. Eftir útspilinu að dæma átti vestur *ekki* ♥Á-K og því varla opnun nema vera með spaðadrottninguna.

**Vestur**

♠ 62  
♥ 96532  
♦ Á3  
♣ 10965




<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	4 ♠
pass	6 ♠	7 ♣	7 ♠
dobl	allir pass		

---

Það er nefnilega það.

Útspil, takk.

	<b>Norður</b>	
	♠ 43	
	♥ ÁKG1084	
	♦ --	
	♣ KDG82	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 62		♠ G
♥ 96532		♥ D7
♦ <u>Á</u> 3		♦ KDG109872
♣ 10965		♣ Á7
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁKD109875	
	♥ --	
	♦ 654	
	♣ 43	

Suður spilar 7♠ doblaða.

Bara bónusinn fyrir hálfslému á hættunni er 750, þar fyrir utan reiknast geim og slagir - og hver veit, jafnvel “hundrað í hónórum”. Utan hættu er því sjálfsagt að fórna í 7♦ á spil austurs. En byrjum á byrjuninni: Suður vekur á 4♠ og norður stekkur í 6♠. Austur á leik. Hann ætlar sér að fórna, en ákveður að undirbúa vörnina með milli-leik. Hver veit - andstæðingarnir gætu tekið upp á því að melda sjö og þá er mikilvægt að út komi *lauf*, en ekki tígull. Sæll yfir eigin snilli segir austur 7♣, sem hann hyggst svo breyta í 7♦ við dobli. En suður doblar ekki, heldur segir óhikað 7♠.

Nú er komið að þætti vesturs, sem lítur hýrum augum ásinn sinn í tígli. “Hingað og ekki lengra,” hugsar vestur, doblar og leggur niður ♦Á. En suður trompar óvænt, hendir laufum niður í ♥Á-K, trompsvínar fyrir ♣Á, stingur tígul og hendir þriðja tíglinum í frílauf.

“Látum okkur sjá, 1500 fyrir slemmuna, ...”

---

**Uppruni:** Rúbertubrids í Reykjavík 1988 að lokinni Bridgheátíð. Zia Mahmood var sá snjalli í austur, en aðrir við borðið voru Þórarinn Sigþórsson, vestur, Jabob R. Möller, norður, og Stefán Guðjohnsen, suður.

**Norður**

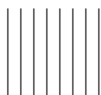
♠ ÁD105

♥ K4

♦ 7654

♣ Á92

♣5



**Suður**

♠ G63

♥ ÁDG10632

♦ K2

♣ 8

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	4 ♥
dobl <sup>1)</sup>	pass	5 ♣	pass
pass	5 ♥	allir pass	


(1) Úttektardobl. Lofar spaðalit.

Barátta makkers í 5♥ er umdeilanleg, en spilið lítur vel út og yfirslagur er líklegur.

Eða hvað?

(27) *Dobl á fjórum hjörtum*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁD105	
	♥ K4	
	♦ 7654	
	♣ Á92	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ K987		♠ 42
♥ 5		♥ 987
♦ ÁDG83		♦ 109
♣ D7 <u>5</u>		♣ KG10643
	<b>Suður</b>	
	♠ G63	
	♥ ÁDG10632	
	♦ K2	
	♣ 8	

Suður spilar 6♣.

Nokkuð er síðan spilarar fóru að nota dobl á 4♥ til úttekta, venjulega með fjórlit í spaða. Vestur doblar því galvaskur opnun suðurs á 4♥ og austur tekur út í 5♣. Sú sögn gengur til norðurs. Í sveitakeppni væri sjálfgefið að dobla og taka töluna, en þetta er tvímenningur og norður veðjar frekar á 5♥. Það eru jafnar hættur og norðri list ekki á að ná 5♣ þrjá niður.

Út kemur lauf og sagnhafi þakkar makker sögnina. Hann býst við ♠K réttum og þar með ellefu slögum, jafnvel tólf, því vestur mun lenda í vandræðum með spaðalengdina og ♦Á. Spilið rennur upp: sagnhafi stingur lafin tvö í rannsóknarskyni, tekur svo trompin í botn. Vestur þarf að halda í alla spaðana sína og fer því niður á ♦Á blankan, en þá spilar suður ♦2 undan kóngnum og lætur ásinn slá vindhögg.

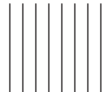
Eftir dobl vesturs er spilið auðlesið.

---

**Uppruni:** Evrópumótið í tvímenningi 1993. Íslendingar fjölmenntu til Bielefeld á EM sumarið 1993. Spilið kom upp í innbyrðis viðureign tveggja íslenskra para, en það var Karl Sigurhjartarson sem sat í sagnhafasætinu í suður og tók tólf slagi án þess að blása úr nös. Makker hans í norður var Páll Valdimarsson.

**Norður**

♠ 9  
 ♥ DG984  
 ♦ 2  
 ♣ KDG984



Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	1 ♥	2 ♣
2 ♥	?		

Sagnir taka skrytna stefnu. Austur vekur á Standard 1♥, sem lofar fimmlit, makker kemur eðlilega inn á laufsögn og næsti styður hjarta félaga síns. Enginn segir tígul eða spaða!

Hvað um það - þitt er að melda.

**Norður**

♠ 9  
♥ DG984  
♦ 2  
♣ KDG984

**Vestur**

♠ K763  
♥ 653  
♦ G107543  
♣ --



**Austur**

♠ DG85  
♥ ÁK1072  
♦ ÁK6  
♣ 10

**Suður**

♠ Á1042  
♥ --  
♦ D98  
♣ Á76532

Suður spilar 6♣ dobluð.

Norður trúði vart eigin augum. Síðastur á mælendaskrá með 6-5 skiptingu í mjúku litunum bjóst hann við að nú færu af stað miklar meldingar í þeim hörðu. Ekki aldeilis – þegar að honum kom hafði makker meldað sextlitinn hans og mótherjarnir sagt og stutt fimmlitinn. Austur vakti á 1♥, makker sagði 2♣ og vestur 2♥. Ótrúleg þróun og afar upplýsandi. Spilið er nánast sem opin bók. Makker á varla minna en ásinn sjötta í laufi og ás til hliðar er líklegur. Hefðbundin áspurning leysir alla vega engan vanda (makker myndi segja 5♦ með einn ás), svo það er töluvert vit í því að stökkva rակleitt í sex lauf og sjá hvað fara gerir.

Austur doblar, auðvitað, með ÁK í tveimur litum, en verður ekki feitur af því, enda slemman á borðinu.

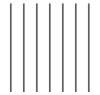
---

**Uppruni:** Evrópumótið í Hollandi 2008. Spilið kom upp í leik Íslands og Hollands Bjarni H. Einarsson var í norður og tók stóra stökkið í 6♣. Treysti því að félagi hans, Steinar Jónsson, ætti fyrir sínu.

**Norður**

♠ KG106  
 ♥ 83  
 ♦ 9  
 ♣ ÁD7542

♣8



**Austur**

♠ Á9  
 ♥ 92  
 ♦ Á52  
 ♣ KG10963

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♠
2 ♠ <sup>1)</sup>	3 ♥ <sup>2)</sup>	pass	4 ♠
allir pass			

(1) Michaels: minnst 5-5 í hjarta og láglit.

(2) Góð hækkun í spaða.

Makker kemur út með ♣8, sagnhafi tekur á ás og hendir tígli heima. Hann spilar svo tígli úr borði í öðrum slag.

Hvernig viltu verjast?



(29) *Hundalógía*

---

**Norður**

♠ KG106  
♥ 83  
♦ 9  
♣ ÁD7542

**Vestur**

♠ 2  
♥ KG765  
♦ KG10873  
♣ 8



**Austur**

♠ Á9  
♥ 92  
♦ Á52  
♣ KG10963

**Suður**

♠ D87543  
♥ ÁD104  
♦ D64  
♣ --

Suður spila 4♠.

Er einn hundur öðrum líkur? Stundum, ekki þó hér.

Vestur hefur sýnt rauðu litina með tvílita innákomu og spilar síðan út einspilinu í laufi. Sagnhafi drepur, hendir tígli heima og spilar tígli úr borðinu. Hvernig á austur að verjast?

Er nokkuð annað að gera en rjúka upp með ♦Á og þruma út ♥9? Það er óneitanlega freistandi, en ekki vel heppnað: Hjartanían er stórt spil í þessu samhengi. Suður tekur níuna með ás og trompar út. Nú er sama hvað vörnin gerir, sagnhafi nær annað hvort að trompa þrjú rauð spil í borði eða *trompsvína* fyrir ♥K (eftir að hafa spilað ♥4 að áttunni). Í þessu spili reynist betur að taka á ♦Á og trompa út. Þá vantar sagnhafa slag.

EN - gæti suður ekki átt ... ♠ Dxxxxx ♥ KG10 ♦ KDxx ♣ --

Ætli það ekki.

---

**Uppruni:** Íslandsmótið í sveitakeppni 2007. Enginn spilari stóðst aðdráttarafi hjartaníunnar.

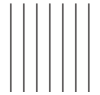
**Norður**

♠ K

♥ KD92

♦ ÁG109

♣ G852



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♠
pass	?		

---

Makker opnar á 1♠, Standard.

Skiptir máli hvernig þú svarar?

**Norður**

♠ K  
♥ KD92  
♦ ÁG109  
♣ G852

**Vestur**

♠ ÁG5  
♥ G76  
♦ 85  
♣ ÁD743



**Austur**

♠ 9874  
♥ 5  
♦ 7643  
♣ K1096

**Suður**

♠ D10632  
♥ Á10843  
♦ KD2  
♣ --

Suður spilar 6♥.

Slemman er mjög góð og vinnst hvort heldur með því að trompa þrjú lauf heima eða fría spaðann. Vandinn liggur í sögnum, enda styrkurinn rýr og vörnin með tvo ása.

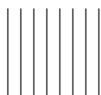
Lengi býr að fyrstu gerð. Í þessu tilfelli er lykillinn að slemm-  
unni fólgin í fyrsta svari norðurs. Þurrtruntulegt kröfugrand eða  
lygasögnin 2♣ vekja engar væntingar í brjósti suðurs. Það gerir hins  
vegar lýsandi svarið 2♦. Suður segir 2♥, norður tekur undir með 3♥  
(sem er krafa eftir 2♦) og þá er suður til í tuskið með fimmta hjartað  
og *hjónin* inn í lit makkers.

Framhaldið getur þróast á ýmsa vegu, til dæmis þannig: suður  
segir 4♣, norður 4♦, suður 5♣ og norður 6♥.

**Norður**

♠ G94  
 ♥ Á763  
 ♦ ÁK8  
 ♣ ÁD10

♠8



**Suður**

♠ K63  
 ♥ K10852  
 ♦ D  
 ♣ G982

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	2 ♠ <sup>1)</sup>	pass
pass	dobl	pass	4 ♥
allir pass			

(1) Veikir tveir.

Útspilið er ♠8. Austur drepur á ♠Á og spilar spaða til baka. Þú hleypir á gosann, en vestur trompar, eins og við mátti búast. Hann spilar svo laufi.

Ætlarðu að svína?

### (31) Sálarháski

---

#### Norður

♠ G94  
♥ Á763  
♦ ÁK8  
♣ ÁD10

#### Vestur

♠ 8  
♥ D94  
♦ G96543  
♣ K74



#### Austur

♠ ÁD10752  
♥ G  
♦ 1072  
♣ 653

#### Suður

♠ K63  
♥ K10852  
♦ D  
♣ G982

Suður spilar 4♥.

Spilarar lenda oft í sálarháski í tvímenningi þegar valið snýst um mögulegan yfirslag á kostað öryggisins. Austur reið á vaðið með opnun á veikum 2♠, síðan kemur vestur út með augljóst einspil og austur tekur með ás. Ef útspil vesturs hefði verið *tvísturinn* - sem gæti verið þriðja hæsta - hefði komið sterklega til greina að láta kónginn detta undir ásinn. En slík blekking er vonlaus eftir áttuna út. Sagnhafi lætur því lítinn spaða og vestur fær stungu í öðrum slag. Og spilar laufi, bannsettur. Á að svína og hætta spílinu eða taka á ásinn og tryggja tíu slagi?

Á þessum tímamarki takast á tvö öfl í sálinni - þráin eftir öryggi og græðgin. Skapgerð manna ræður oft för í slíkum stöðum, en í þessu tilfelli er lausn að finna annars staðar. Eða með öðrum orðum: *hvaða spaða spilaði austur í slag tvö?* Það skiptir höfuðmáli, ekki satt - kallaði hann í laufi eða ekki?

---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í tvímenningi 2004. Flestir austmenn spiluðu háum spaða í öðrum slag, nokkurn veginn umhugsunarlaust, sem auðveldar sagnhafa mjög að taka svíninguna í laufi. Fáeinir hugvitsmenn létu sér hins vegar detta í hug að “öskra” í laufi með spaðatvistinum. Og þá er vonlaust að svína.

**Norður**

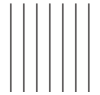
♠ ÁKD83

♥ 106543

♦ K2

♣ K

♦D



**Austur**

♠ 1065

♥ ÁD7

♦ ÁG74

♣ 1072

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	pass
pass	1 ♠	pass	pass
1 G	pass	pass	2 ♣
pass	pass	dobl	allir pass


Sagnir eru eins og þær hljóma: Suður á ekki nóg til að svara Standard-opnun á 1♠, en berst í 2♣ yfir grandi vesturs. Doblíð hjá þér er frekt, en 200-kall í tvímenningi er verðugt markmið.

Makker spilar út ♦D.

Hvernig sérðu fyrir þér vörnina?

(32) *Harðsóttur toppur*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁKD83	
	♥ 106543	
	♦ K2	
	♣ K	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ G974		♠ 1065
♥ KG92		♥ ÁD7
♦ D6		♦ ÁG74
♣ Á54		♣ 1072
	<b>Suður</b>	
	♠ 2	
	♥ 8	
	♦ 109853	
	♣ DG9863	

Suður spilar 2♣ dobluð.

Austur hefur góða yfirsýn strax í fyrsta slag, því bæði sagnir og útspil makkers segja mikla sögu. Byrjum á sögnum: Suður gaf og passaði, vestur líka, en norður vakti á 1♠ - pass, pass og 1G í vestur. Sú sögn gekk til suðurs og hann barðist í 2♣, sem austur lét eftir sér að dobla í von um dýrmætan 200-kall. Síðan kemur vestur út með ♦D, kóngur úr borði og drepíð með ás.

Austur getur nú teiknað upp hönd suðurs. Hann sér á útspilinu að suður á fimmlit í tígli og líklega sex lauf, en varla ásinn, því þá hefði hann svarað 1♠. Auk þess er makker að sækja stungu, sem bendir til að hann sé með ásinn í trompi frekar en feit millispil.

Að svo mæltu blasir vörnin við: tromp yfir í ♣Á vesturs, sem kemur með tígul til baka. Austur tekur á ♦G og gefur makker stungu. Kemst aftur inn á ♥Á og lætur vestur enn trompa tígul. Spilið lekur þannig einn niður.

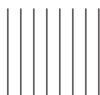
---

**Uppruni:** Spilakvöld hjá BR árið 2000.

**Norður**

♠ D75  
 ♥ D42  
 ♦ ÁDG  
 ♣ ÁKDG

♥G



**Suður**

♠ ÁKG  
 ♥ Á95  
 ♦ 9862  
 ♣ 854

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♦
pass	2 ♣	pass	2 G
pass	6 G	allir pass	


Útspil: ♥G.

Hvernig er best að spila?



(33) *Lítill opnun*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ D75	
	♥ D42	
	♦ ÁDG	
	♣ ÁKDG	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 9642		♠ 1083
♥ G1087		♥ K63
♦ K4		♦ 10753
♣ 973		♣ 1062
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁKG	
	♥ Á95	
	♦ 9862	
	♣ 854	

Suður spilar 6G.

“Opnun er opnun,” hugsar suður og byrjar á 1♦ með sína flötu tólf punkta. Skömmu síðar verður hann sagnhafi í grandslemmu og fær út gosann í hjarta. Nú er að réttlæta spilamatið.

Eitt er víst: ♦K þarf að liggja, helst þriðji eða annar með tíunni. Hjartaliturinn býður þó upp á vissa aukamöguleika, ekki síst sem hótun í mögulegri kastþröng.

Lykilspilamennskan er að *dúkka fyrsta slaginn*. Vestur skiptir væntanlega yfir í lauf og þá eru innkomur suðurs á spaða notaðar til að svína tvisvar í tígli. Þegar ♦10 sannast fjórða í austur, tekur sagnhafi laufin fjögur og þvingar austur niður á blankan kóng í hjarta.

PS. Auðvitað kemur til greina að stinga upp ♥K í fyrsta slag, en fáir spila út frá KG10 í grandslemmu. Betra virðist að reikna með ♥K öðrum í austur, eða þá þeirri þvingun sem upp rennur.

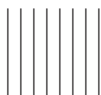
---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 1989.

**Norður**

♠ 8  
 ♥ ÁKD9  
 ♦ KD98  
 ♣ 10983

♣ÁK, ♦Á



**Suður**

♠ ÁKG964  
 ♥ G2  
 ♦ --  
 ♣ D7652

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♦	pass	1 ♠
pass	1 G	pass	4 ♠
dobl	allir pass		

Vestur tekur tvo fyrstu slagina á ♣Á-K (austur fylgir) og reynir svo að taka þann þriðja á ♦Á. Þú trompar tígulásinn, en ...

... hvernig ætlarðu að fá tíu slagi?

(34) Gráðugur halur

---

**Norður**

♠ 8  
♥ ÁKD9  
♦ KD98  
♣ 10983

**Vestur**

♠ D1072  
♥ 843  
♦ Á752  
♣ ÁK



**Austur**

♠ 53  
♥ 10765  
♦ G10643  
♣ G4

**Suður**

♠ ÁKG964  
♥ G2  
♦ --  
♣ D7652

Suður spilar 4♠ doblaða.

Í Hávamálum segir um græðgina: “Gráðugur halur, nema geðs viti, etur sér aldurtrega.” Við spilaborðið fá menn stundum vatn í munninn af þeim dýrðlegu krásum sem mótherjarnir bera á borð, en þá er rétt að minnast orða Hávamála og taka hóflega til matar síns.

Vestur lét græðgina ná yfirhöndinni. Norður vakti á 1♦, suður sagði 1♠, norður 1G og suður 4♠. DOBL! Með fimm “örugga” slagi ætlaði vestur ekki að missa af ábótinni. Hann tók á ♣ÁK, en ♦Á brást vonum hans í þriðja slag. Sagnhafi trompaði tígulásinn, fór inn á blindan á hjarta og henti laufum í tígulhjón. Trompaði næst tígul, lagði niður ♠Á, tók tvo slagi á hjarta og henti niður síðasta laufinu. Spilaði loks hjarta úr borði og trompaði með níu frá ♠KG9. Vestur gat yfirtrompað en varð svo að spila upp í feðgagaffalinn, ♠KG.

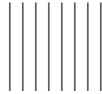
Tíu slagir.

---

**Uppruni:** Landsliðsæfing árið 2000. Aðalsteinn Jörgensen var í suður og þræddi vestur upp á tein einsog að ofan er rakið.

**Vestur**

♠ 54  
 ♥ KG3  
 ♦ 87  
 ♣ D109762




<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♣ <sup>1)</sup>	1 ♥	1 ♠
2 ♥	3 ♠	pass	3 G
pass	4 ♠	dobl	allir pass

(1) Sterkt lauf (Precision).

Spaðasvar suðurs lofar fimmlit og norður er að gæla við slemmu með 3♠.

Hvert er útspilið?

	<b>Norður</b>	
	♠ D82	
	♥ 4	
	♦ ÁKDG5	
	♣ ÁKG3	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 54		♠ Á103
♥ KG3		♥ Á98652
♦ 87		♦ 10643
♣ D109762		♣ --
	<b>Suður</b>	
	♠ KG976	
	♥ D107	
	♦ 92	
	♣ 854	

Suður spilar 4♠ doblaða.

Með óvæntum kossi doblsins má stundum opna augu makkers og leiða hann á rétta rásbraut. Þetta á einkum við þegar hefðbundið viðskiptadobl er óraunhæft.

Norður vekur á Precision-laufi og austur ströglar á hjarta. Suður segir 1♠, vestur 2♥ og norður hefur slemmuleit með 3♠. En undirtektir suðurs eru dræmar og norður lætur 4♠ duga. Sem austur *doblar* óvænt.

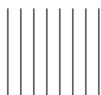
Vestur lætur sér skiljast að doblið sé byggt á einhverju öðru en kröftunum einum og reiknar helst með eyðu í laufi. Hann velur útspilið af kostgæfni - lauftíu, til að sýna mögulega innkomu á ♥K. Austur trompar, spilar *undan* ♥Á og fær aðra stungu.

Einn niður og 100 ára hamingja í A-V.

**Norður**

♠ KG3  
 ♥ Á8654  
 ♦ K102  
 ♣ 76

♠ Á



**Suður**

♠ --  
 ♥ K9  
 ♦ ÁD9876  
 ♣ KG843

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♥	pass	2 ♦
2 ♠	3 ♦	3 ♠	4 G <sup>1)</sup>
pass	5 ♥ <sup>1)</sup>	pass	6 ♦
allir pass			


(1) Lykilspilaspurning, svarið sýnir 2 “ása” án TD.

Útspil: ♠Á.

Hvernig leggst þetta í þig?

(36) *Ugla sat á öxl*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ KG3	
	♥ Á8654	
	♦ K102	
	♣ 76	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ ÁD9764		♠ 10852
♥ G2		♥ D1073
♦ G3		♦ 54
♣ D52		♣ Á109
	<b>Suður</b>	
	♠ --	
	♥ K9	
	♦ ÁD9876	
	♣ KG843	

Suður spilar 6♦.

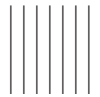
Inn í spilasalinn flýgur ugla og sest á öxl suðurs. Norður gefur og vekur á 1♥. Suður fer strax að íhuga slemmu, en byrjar rólega á 2♦. Vestur blandar sér í málin með spaðainnákomu, norður styður tígulinn og austur spaðann. Nú stöðvar suður ekkert og hann stekkur í 4G til að spyrja um lykilspil. Norður sýnir tvö með 5♥ og sagnir enda í 6♦. Spaðaásinn út. Sagnhafi trompar, fer inn í borð á ♥Á og spilar laufi á gosa og drottningu: einn niður.

“Þú áttir að hitta í laufið,” segir ugla: “Vestur hefði doblað með tvo ása eftir fjögur grönd, en hann hugsaði sig ekki einu sinni um áður en hann passaði sex tígla.”

“Það er auðvelt að vera hittinn með þitt útsýni,” svaraði suður þurrlega.

**Norður**

♠ G3  
 ♥ 652  
 ♦ G54  
 ♣ KG1073



**Austur**

♠ K8742  
 ♥ 1093  
 ♦ 1096  
 ♣ D6

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♦
1 ♠	pass	2 ♠	3 ♣
3 ♥	pass	4 ♠	pass
pass	5 ♣	pass	pass
dobl	allir pass		

Það verður að segjast eins og er: sagnir þínar hafa ekki verið sérlega upplýsandi.

Makker kemur út með ♥K, sem gæti verið hvort heldur frá hjónunum eða ♥Á-K. Þið notið þá reglu að kóngur út gegn samningum á fimmta þrepi og ofar biður um *talningu*.

Þú lætur því ♥10 til að sýna staka töku - 3 eða 5 hjörtu.


Makker leggur næst niður ♠Á.

Hvernig bregstu við því?



(37) *Innlausnarstaða*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ G3	
	♥ 652	
	♦ G54	
	♣ KG1073	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ ÁD1096		♠ K8742
♥ ÁKG8		♥ 1093
♦ 87		♦ 1096
♣ 82		♣ D6
	<b>Suður</b>	
	♠ 5	
	♥ D74	
	♦ ÁKD32	
	♣ Á954	

Suður spilar 5♣ dobluð.

Þær stöður koma oft upp í vörn að taka verður strax þá slagi sem til falla. Suður vakti á 1♦ og vestur stakk inn 1♠. Pass í norður og austur lét duga að hækka í 2♠, enda á hættu gegn utan. Suður sagði 3♣, vestur reyndi við geim með 3♥, pass í norður sem fyrr, en austur stökk í 4♠. Sem leit út fyrir að vera lokasögnin, þar til norður kom loks upp úr kafinu og sagði 5♣. Dobl og allir pass.

Hjartakóngur út, sem biður kerfisbundið um *talningu*. Austur lét tíuna til að sýna þrjú eða fimm hjörtu. Vestur tók næst á ♠Á og nú gildir kall/frávísun. Austur reyndi að vísa frá með sjönni, en vestur spilaði áfram spaða, því hann bjóst við fimmlit í hjarta og þrilit í spaða, nákvæmlega ♠K87. Sagnhafi trompaði, tók ♣ÁK og henti tveimur hjörtum í tígul. Ellefu slagir.

Spaðaáttan hefði verið skýrara spil, en austur missti af fágætu tækifæri: að henda ♠K undir ásinn!

---

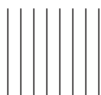
**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2008.

**Norður**

♠ 542  
 ♥ 873  
 ♦ Á5  
 ♣ KG954

**Vestur**

♠ KDG10  
 ♥ G42  
 ♦ K76  
 ♣ 862



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	pass	pass	1 G
pass	3 G <sup>1)</sup>	allir pass	

(1) Frekt á móti 15-17 punkta grandí.

Þú kemur út með ♠K.

Sagnhafi rannsakar blindan nokkra stund,  
 drepur svo á ♠Á og spilar ♦D.

Kóngur eða lítið?

**Norður**

♠ 542  
♥ 873  
♦ Á5  
♣ KG954

**Vestur**

♠ KDG10  
♥ G42  
♦ K76  
♣ 862



**Austur**

♠ 9763  
♥ D109  
♦ G983  
♣ Á7

**Suður**

♠ Á8  
♥ ÁK65  
♦ D1042  
♣ D103

Suður spilar 3G.

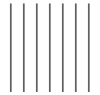
Spaðakóngur kemur út og sagnhafi horfir vondufum augum yfir sviðið. Jafnvel þótt spaðinn skiptist jafnt hjá mótherjunum vantar enn níunda slaginn. Hvað er til ráða?

Það væri hrein uppgjöf að spila laufinu strax. Vörnin tekur spaðana sína og bíður eftir fimmta slagnum á tígul, sem mun skila sér í lokin. Besti möguleiki sagnhafa er að spila ♦D í byrjun og reyna að stela þar níunda slagnum. Hér eru skilyrðin fyrir “kínverska svíningu” mjög góð: Tígulásinn er *annar* í borði, sem þýðir að vestur er ekki fús til að leggja á með kónginn í lengd. Og svo á suður ♦10 heima með drottningunni, sem er jákvætt, því með ♦K10x(xx) myndi millihönd hiklaust leggja á drottninguna.

Fræðilegar líkur á því að kínversk svíning heppnist eru auðvitað engar, en *raunlikur* slaga upp í fjórðung í þessu dæmi - kóngur í vestur og gosi í austur!

---

**Uppruni:** Íslandsmótið í sveitakeppni 2008.



**Austur**

♠ --

♥ ÁDG92

♦ K9

♣ KG9843

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	3 ♠
pass	pass	?	


---

Það var og.

Hvað viltu segja við 3♠?

### (39) Skýrasta sögnin

---

	<b>Norður</b>	
	♠ G	
	♥ K8743	
	♦ Á6432	
	♣ Á2	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 107432		♠ --
♥ --		♥ ÁDG92
♦ DG1075		♦ K9
♣ D107		♣ KG9843
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁKD9865	
	♥ 1065	
	♦ 8	
	♣ 65	

Suður spilar 3♠ doblaða.

Í ljósi þess að hættur eru óhagstæðar opnar suður “bara” á 3♠, ekki fjórum. Sú sögn skilar sér til austurs, sem er í nokkrum vanda. Möguleikar hans eru: dobl, 4♣, 4♥ eða 4♠.

Dobl er sveigjanleg sögn, en hættuleg í þessu tilfelli. Vestur má ekki passa, því 3♠ vinnast auðveldlega með því að trompa tígul þrisvar heima. En vestur er ekki laus allra mála þótt hann taki út í 4♦. Austur færir honum strax annað verkefni, ekki léttara, með því að segja nú 4♥. Sýnir sú sögn einlita hönd eða tvílita með lauf í holu? Hver veit? Alla vega er erfitt að gagnrýna vestur ef hann velur að passa 4♥.

Þótt doblið sé sveigjanlegasta sögnin er 4♠ ótvírætt sú *skýrasta*: sýnir hjarta og láglit, minnst 5-5. Vissulega yfirmelding í styrk, en í svona stöðum er farsælt að yfirmelda til að koma skiptingunni til skila. Sagnir enda í 5♣, sem verður aðeins banað með tígulstungu.

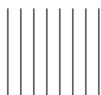
---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2004. Doblið gaf misjafna raun. Fáein pör enduðu í 5♣, en fleiri gáfu út 730 í 3♠ dobluðum eða spiluðu 4♥ dobluð, sem var enn verra. Jón Baldursson sagði 4♠ í austur og makker hans, Þorlákur Jónsson, vann 5♣ dobluð eftir varnarmistöð.

**Norður**

♠ Á52  
 ♥ 97  
 ♦ DG972  
 ♣ ÁD5

♠G



**Austur**


♠ D864  
 ♥ K62  
 ♦ K10  
 ♣ 10984

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♦	pass	1 ♥
pass	2 ♦	pass	2 G
pass	3 G	allir pass	

Makker spilar út ♠G.

Sagnhafi tekur slaginn heima á ♠K (þú kallar)  
 og spilar tígli á drottningu blinds.

Þú tekur slaginn, en hvað svo?

	<b>Norður</b>	
	♠ Á52	
	♥ 97	
	♦ DG972	
	♣ ÁD5	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ G1093		♠ D864
♥ D1054		♥ K62
♦ Á5		♦ K10
♣ G62		♣ 10984
	<b>Suður</b>	
	♠ K7	
	♥ ÁG83	
	♦ 8643	
	♣ K73	

Suður spilar 3G.

Þegar andstæðingarnir skríða í 3G, meira af vilja en mætti, er sérstök ástæða til að vanda sig í vörninni. Norður vakti á 1♦, suður sagði 1♥ og norður 2♦. Nú komu 2G í suður - áskorun - sem norður hækkaði í þrjú. Útspilið er ♠G, sem sagnhafi tekur heima á kóng, en austur kallar með fjarkanum. Sagnhafi fer í tígulinn, spilar litlu á drottningu blinds og kóng austurs.

Nú þarf austur að vera á tánum. Hann reiknar með ♦Á hjá makker sínum, en sér jafnframt að spaðinn getur aldrei gefið meira en tvo slagi. Sem er ekki nóg með ♦ÁK. Þetta er sveitakeppni og það verður að reyna til þrautar að fella spilið. Og það getur aðeins gerst með því að skipta yfir í hjarta.

Þetta er spurning um “tempó”. Sagnhafi verður að hleypa á níuna, því annars opnast fyrir þrjá hjartaslagi í vörnini. Vestur fær því á ♥10 og skiptir þá aftur yfir í spaða - vonandi!

---

**Uppruni:** Íslandsmótið í sveitakeppni 2004. Þrjú grönd unnust á öllum borðum.

**Vestur**

♠ ÁD53

♥ ÁD76

♦ 65

♣ D104



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♠
pass	2 ♠	pass	4 ♠
allir pass			

---

Hvert er útspilið?



(41) *Kíkt á blindan*

---

**Norður**

♠ 972  
♥ K10  
♦ KG1073  
♣ 763

**Vestur**

♠ ÁD53  
♥ ÁD76  
♦ 65  
♣ D104



**Austur**

♠ --  
♥ G8542  
♦ D984  
♣ 9852

**Suður**

♠ KG10864  
♥ 93  
♦ Á2  
♣ ÁKG

Suður spilar 4♠.

Vestur er með fín varnarspil gegn 4♠, en auðvelda útkomu á hann ekki - lauf frá ♣D10x virðist skást, en það útspil snargefur samninginn. Sagnir hafa lítið gefið til kynna: einn, tveir og fjórir spaðar.

Stundum þarf að hafa hraðar hendur í vörn, en þetta spil er ekki af því tagi. Hér gildir að halda vel utan um sitt og koma öruggt út. Og hvað er svo sem öruggara en ásinn í trompi! Þannig má “kíkja á blindan” og fá leiðsögn frá félagi.

Makker notar tækifærið og vísar laufinu frá með níunni og þá er hægur vandi að skipta yfir í hjarta og bíða átekt. Fjórdi varnarslagurinn skilar sér á endanum á ♣D.

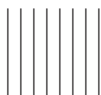
---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2007. Sverrick Þórisson lagði niður spaðaásinn í rannsóknarskyni og spilaði hjarta í öðrum slag. Á hinu borðinu kom út lauf upp í gaffalinn.

**Norður**

♠ K95  
 ♥ D109  
 ♦ ÁK754  
 ♣ 103

♣Á-K



**Suður**

♠ ÁDG106432  
 ♥ Á  
 ♦ 1032  
 ♣ 9

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	2 ♥ <sup>1)</sup>	dobl <sup>2)</sup>
3 ♣	3 ♦	5 ♣	5 ♠
pass	6 ♠	allir pass	

(1) Veikir tveir.

(2) Yfirmelding, en suðri þótti spilin of góð í 2♠ eða 4♣.

Vestur kemur út með ♣Á og reynir ♣K í öðrum slag.

Hvernig viltu spila?

(42) Refurinn og fagurkerinn

---

**Norður**

♠ K95  
♥ D109  
♦ ÁK754  
♣ 103

**Vestur**

♠ 8  
♥ 854  
♦ DG9  
♣ ÁK8652



**Austur**

♠ 7  
♥ KG7632  
♦ 86  
♣ DG74

**Suður**

♠ ÁDG106432  
♥ Á  
♦ 1032  
♣ 9

Suður spilar 6♠.

Hvað á suður að segja við opnun austurs á 2♥? Réttá sögnin er ábyggilega 4♠, en einhvern veginn er freistandi að fara rólegu leiðina og kanna spilið með dobli. Það leiðir til slemmu: vestur segir 3♣, makker 3♦ og austur 5♣. Suður kemur loks spaðanum á framfæri á fimmta þrepi og norður hækkar í slemmu.

Vestur byrjar á tveimur efstu í laufi. Ýmislegt kemur til álita, en gamalreyndir refir velja sálfræðina fram yfir tæknina - fara af stað með ♥D við fyrsta tækifæri, beint ofan í ásin. Drottningin seiðir (mjög líklega) fram kónginn og síðan má trompsvína fyrir ♥G.

Ýmsar þvinganir koma til greina, en engin gengur upp í legunni. Fagurkerinn spilar upp á víxlþvingun, fer niður á þrjú spil: ♥D10, ♦Á í borði, en ♥Á, ♦103 heima. Þá er vonin sú að sami mótherji (austur) sé með ♥K og tígullengdina.

Neibb.

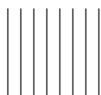
---

**Uppruni:** Undanúrslit Íslandsmótsins 2008. Kristján Blöndal vann slemmuna með því að fara út með ♥D ofan í ásin. Austur var innan við millisekúndu að leggja kónginn á drottninguna.

**Norður**

♠ ÁK7  
 ♥ 85  
 ♦ D1063  
 ♣ ÁDG8

♠10



**Suður**

♠ 98632  
 ♥ KD1096  
 ♦ 4  
 ♣ 93


Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♥	dobl	pass	4 ♠
allir pass			

Stökkið í 4♠ er auðvitað gróf yfirmelding og slíka frekju er aðeins hægt að réttlæta á einn hátt - þú verður að vinna spilið.

Vestur kemur út með ♠10.

(43) *Tvíþættur tilgangur*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁK7	
	♥ 85	
	♦ D1063	
	♣ ÁDG8	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 105		♠ DG4
♥ ÁG743		♥ 2
♦ ÁG8		♦ K9752
♣ K102		♣ 7654
	<b>Suður</b>	
	♠ 98632	
	♥ KD1096	
	♦ 4	
	♣ 93	

Suður spilar 4♠.

Vestur opnar á 1♥ og norður opnunardoblar. “Allir segja að ég spili svo vel,” hugsar suður og stekkur í 4♠. En er það rétt? Vestur kemur út með ♠10.

Ekki gengur að drepa á ♠Á og spila strax hjarta á kóng. Þá getur vörnin náð tveimur hjartastungum, sem nægir í fjóra slagi með rauðu ásunum. Að vísu er það erfið vörn að finna, en hitt dugir A-V líka að trompa aftur út. Förum yfir það: Hjarta spilað á kóng og ás. Vestur skilar trompi, tekið með kóng, hjarta á drottninguna heima og ♥10 út. Nú þarf vestur bara að *dúkka* til að hnekkja spilinu. Þá er enginn samgangur til að ná laufslögunum í hús og vestur mun fá á ♥G.

Vinningsleiðin er nett - *að spila tígli í öðrum slag*. Það hefur þann tvíþætta tilgang að rjúfa samband varnarinnar í litnum og liðka um leið fyrir greiðri heimleið, þannig að hægt sé að svína tvisvar í laufi.

---

**Uppruni:** Deildakeppni BSÍ haustið 2008.

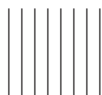
**Vestur**

♠ DG98765

♥ 543

♦ 9

♣ 82




<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	2 G
pass	3 ♣	pass	3 ♥
pass	3 G	allir pass	

Sagnir eru blátt áfram og lausar við dular meiningar. Norður spyr um hálti af því hann hefur raunverulegan áhuga á svarinu og suður lofar hjarta, fjórum eða fimm.

Hvert er útspilið?

## (44) Útilokunaraðferðin

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 10432	
	♥ Á106	
	♦ D4	
	♣ DG109	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ DG98765		♠ --
♥ 543		♥ 92
♦ 9		♦ KG108762
♣ 82		♣ Á763
	<b>Suður</b>	
	♠ ÁK	
	♥ KDG87	
	♦ Á53	
	♣ K54	

Suður spilar 3G.

“Þegar búið er að útiloka hið ómögulega, kæri vinur, er það sem eftir stendur sannleikurinn sjálfur, hversu ólíklegur sem hann kann að virðast.” Vestur hafði þessi orð Sherlocks Holmes í huga þegar hann velti fyrir sér útspílinu gegn 3G. Suður vakti á 2G, norður spurði um háлити með 3♣, fékk uppgefinn hjartalit og lauk þá sögnum með 3G. Vestur hugsaði dæmið þannig:

(1) Spaði kemur ekki til greina. Norður hefði ekki spurt á 3♣ nema eiga annan hálitinn. Hann vildi ekki spila hjarta og á því fjórlit í spaða. Sem þýðir að makker er með eyðu í litnum.

(2) Hjarta er heldur ekki spennandi, beint upp í sagðan lit suðurs.

(3) Makker fékk tækifæri til að dubla 3♣, en gerði það ekki.

(4) Tígull er eini liturinn sem ekkert mælir á móti.

Ergó: *út með tígulníuna!*

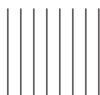
---

**Uppruni:** Minningarmót BR um Hörð Þórðarson 2006. Helgi Sigurðsson beitti ofanröktum útilokunarrökum og kom út með einspílið í tígli, makker sínum, Helga Jónssyni, til óvæntrar gleði.

**Norður**

♠ G3  
 ♥ 1084  
 ♦ ÁG5  
 ♣ ÁD1093

♦6



**Suður**

♠ ÁKD98765  
 ♥ K72  
 ♦ 7  
 ♣ 8

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♣	pass	2 ♠
pass	2 G	pass	3 ♥
pass	3 ♠	pass	4 ♣ <sup>1)</sup>
pass	4 ♦ <sup>1)</sup>	dobl	4 G
pass	5 ♥	pass	6 ♠
dobl	allir pass		

(1) Fyrirstöður.

---

Austur doblaði 4♦ til að biðja um útspil í tígli, en dobl vesturs á slemmuni er viðskiptadobl.

Hvernig viltu spila slemmuna með ♦6 út?



**Norður**

♠ G3  
♥ 1084  
♦ ÁG5  
♣ ÁD1093

**Vestur**

♠ 4  
♥ ÁG963  
♦ D96  
♣ KG54



**Austur**

♠ 102  
♥ D5  
♦ K108432  
♣ 762

**Suður**

♠ ÁKD98765  
♥ K72  
♦ 7  
♣ 8

Suður spilar 6♠ doblaða.

Á miðri leið doblaði austur fyrirstöðusögn í tígli, sem varð til þess að vestur stóðst ekki mátið að dobla slemmuna. Vestur kemur svo hlýðinn út í tígli. Sem er óþægilegt útspil, því það tekur innkomu af blindum og kemur í veg fyrir að hægt sé að fría laufið og nýta. En doblið er hjálplegt. Vestur hlýtur að eiga ♥Á og ♣K. Ef hann er með ♣G líka má ná á hann *stíklusteinsþvingun*, hvorki meira né minna!

Þú tekur á ♦Á og spilar trompunum til enda. Vestur þarf að fara niður á ♣KGx og ♥Á blankan. Þá er ♣10 svínað og hjarta spilað úr borði á blankan ás vesturs, sem verður að gefa fría laufsvíningu í lokin.

Á ensku heitir þvingun af þessum toga “stepping-stone-squeeze” og það var Terence Reese sem einna fyrstur greindi fyrirbærið í góðri bók sinni *The Expert Game*.

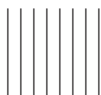
---

**Uppruni:** Stórmót Bridgefélags Reykjavíkur 1985. Daninn Lars Blakset var við stýrið og spilaði eins og rakið er að ofan á móti ónafngreindum Íslendingum.

**Norður**

♠ 1053  
 ♥ D94  
 ♦ --  
 ♣ ÁKG8753

♠Á



**Suður**

♠ 9  
 ♥ Á107  
 ♦ ÁG1087643  
 ♣ 4

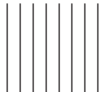
<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	pass	3 ♦
dobl	pass	3 ♠	4 ♦ <sup>1)</sup>
dobl <sup>2)</sup>	allir pass		

(1) Þetta er engin venjuleg hindrun á 3♦ og því má hafa samúð með suðri að “segja tvisvar sömu söguna”.

(2) Sektardobl.

Vestur hugsar sig lengi um áður en hann hittir á besta útspilið, ♠Á. Makker hans kallar og vestur spilar ♠D í öðrum slag.

Nú er að leggja á ráðin.

	<b>Norður</b>	
	♠ 1053	
	♥ D94	
	♦ --	
	♣ ÁKG8753	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ ÁDG7		♠ K8642
♥ KG83		♥ 652
♦ KD9		♦ 52
♣ 62		♣ D109
	<b>Suður</b>	
	♠ 9	
	♥ Á107	
	♦ ÁG1087643	
	♣ 4	

Suður spilar 3G.

Suður vekur á 3♦ og vestur doblar út á hálitina. Austur segir 3♣ og suður 4♦, enda með óvenjulega hönd. Þetta er tvímenningur og vestur doblar í toppaleit: kafar svo í sálardjúpið og kemur upp á yfirborðið með ♠Á og ♣D í öðrum slag þegar austur kallar.

Það sýnist óhætt að slá því föstu að vestur sé með tromphjónin, sennilega þriðju, og ♥K. Vonin felst í því að endaspila vestur og neyða hann til að spila frá ♥K í lokin. Til að það sé hægt þarf að strípa af vestri útgönguspilin, þannig að hann eigi aðeins hjarta eftir þegar hann lendir inni á síðara trompið.

Handtökin eru þessi: Þú tekur ♣Á-K og hendir hjarta. *Trompar því næst þriðja spaðann*. Svo kemur ♦G og vestur á slaginn á ♦D. Hann kemst skaðlaust út á fjórða spaðanum, en situr í súpunni þegar þú spilar næst ♦Á og tígli.

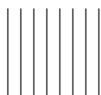
---

**Uppruni:** Tvímenningur 1987, svokallað Daihaitsu-mót, sem bræðurnir Blöndal, Kristján og Valgarð, stóðu fyrir um páskana þegar ljóst var að Íslandsmótið átti að fara fram á öðrum tíma. Mikið verðlaunamót, þar sem bíll var í fyrsta sæti og önnur verðlaun vegleg.

**Norður**

♠ 763  
 ♥ --  
 ♦ D1093  
 ♣ ÁKD1043

♥Á



**Suður**

♠ KG10982  
 ♥ D104  
 ♦ Á8  
 ♣ 72

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	2 ♠ <sup>1)</sup>
pass	4 ♠	allir pass	

(1) Veikir tveir.

Útspil: ♥Á.

Áætlun, takk.

**Norður**

♠ 763  
♥ --  
♦ D1093  
♣ ÁKD1043

**Vestur**

♠ D  
♥ ÁK653  
♦ 764  
♣ G986



**Austur**

♠ Á54  
♥ G9872  
♦ KG52  
♣ 5

**Suður**

♠ KG10982  
♥ D104  
♦ Á8  
♣ 72

Suður spilar 4♠.

Veikir 2♠ í suður og hækun í fjóra í norður. Hjartaásinn út og sagnhafi fyllist valkvíða, því margar leiðir koma til greina og engin er beinlínis örugg. Í slíkum tilfellum er oft gott að leika *biðleik*.

Það mætti fara í trompið, en þá er hættan sú að vörnin taki þar tvo slagi og aðra tvo á hjarta (til dæmis ef vestur á ♠Dx og austur ♠Áx). Annar möguleiki er að fara heim á ♦Á til að trompa hjarta, spila svo lafunum ofanfrá. Þriðji möguleikinn er að spila strax hálaufum og reyna að henda tígli heima. Allt eru þetta hættulegir kostir, en staðan virðist kalla á afstöðu. Eða hvað? Þegar betur er að gáð er til sveigjanlegur biðleikur: að spila strax tígli á áttuna. Hugmyndin er að halda vestri inni og opna samgang til að stinga hjarta. Vörnin má fá tvo á tromp og einn á tígul.

Hér reynist austur eiga ♦KG. Ef hann stingur á milli er best að drepa og spila aftur tígli. Leika svo af fingrum fram.

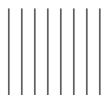
---

**Uppruni:** Aðalsveitakeppni BR árið 2003. Hjalti Eliasson lék biðleikinn, að spila tígli í öðrum slag. Austur dúkkaði (því ekki það?) og átta suðurs hélt slag. Þar með voru öll vandræði sagnhafa úr sögunni.

**Norður**

♠ KG96  
 ♥ KD109542  
 ♦ 3  
 ♣ 4

♣10



**Austur**

♠ 7  
 ♥ 863  
 ♦ K108  
 ♣ ÁG8632

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 G <sup>1)</sup>
pass	2 ♦ <sup>2)</sup>	pass	2 ♥
pass	2 ♠	pass	3 G
pass	4 ♥	allir pass	

(1) 14-16 punktar.

(2) Yfirfærsla.

Makker spilar út ♣10, þú tekur með ás og suður fylgir með ♣5.

Hvað svo?

**Norður**

♠ KG96  
♥ KD109542  
♦ 3  
♣ 4

**Vestur**

♠ 108543  
♥ Á  
♦ Á974  
♣ 1097



**Austur**

♠ 7  
♥ 863  
♦ K108  
♣ ÁG8632

**Suður**

♠ ÁD2  
♥ G7  
♦ DG652  
♣ KD5

Suður spilar 4♥.

“Ég fær enn martröð út af þessu spili.” Sá sem þetta mælti sat í vörninni, í sæti austurs. Suður hafði opnað á 14-16 punkta grandí og síðan stýrði norður sögnum í 4♥. Lauftían út.

Okkar maður tók á ♣Á og skipti strax yfir í ♠7. Það var einum of fljótt. Tígulslagur varnarinnar fór niður í lauf og þótt stungan í spaða kæmi í fyllingu tímans, var það aðeins þriðji varnarslagurinn.

Eins og sögumaður hafði séð í draumum sínum, þá verður vestur að eiga tvo ása, en þar fyrir ekki endilega spaðaásinn. Eigi makker rauðu ásana þarf augljóslega að taka tígulslaginn strax. Með fullkominn makker í sæti vesturs er líklega best að spila litlum tígli, en þeir sem treysta makker mátulega mikið myndu leggja niður ♦K og skipta svo yfir í spaða.

---

**Uppruni:** Hraðsveitakeppni hjá BR 2005. Matthías G. Þorvaldsson var sá með slæmu draumfarirnar. Hann sat í austur og reiknaði réttilega út að spaðastunga væri nauðsynleg, en var - aldrei þessu vant - of fljótur á sér.

**Norður**

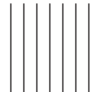
♠ ÁD9643

♥ --

♦ D1082

♣ K85

♥6



**Suður**

♠ KG1087

♥ KDG73

♦ --

♣ G72

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	2 ♥ <sup>1)</sup>	pass
2 G <sup>2)</sup>	pass	3 ♦	pass
pass	dobl <sup>3)</sup>	pass	4 ♠
pass	6 ♠	allir pass	

(1) Tartan: veikt með hjarta og láglit.

(2) Spurning um láglitinn.


(3) Eitthvað verður að gera.

---

Útspil: ♥6.

Hvernig list þér á?



	<b>Norður</b>	
	♠ ÁD9643	
	♥ --	
	♦ D1082	
	♣ K85	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 52		♠ --
♥ 1086		♥ Á9542
♦ K765		♦ ÁG943
♣ ÁD106		♣ 943
	<b>Suður</b>	
	♠ KG1087	
	♥ KDG73	
	♦ --	
	♣ G72	

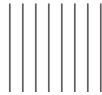
Suður spilar 6♠.

Það er mikið í ráðist að spila slemmu á ekki meiri spil, en sagnir mótherjanna ýttu undir bjartsýni. Austur vakti á 2♥, Tartan, til að sýna hjarta og láglit og 6-10 punkta. Suður passaði og vestur hleraði með 2G. Norður beið líka átektu með passi og austur sýndi tígulinn, sagði 3♦. Sú sögn gekk til norðurs. Flestir hefðu líklega sagt 3♠ í hans sporum, en norður valdi að dobla, mest í þeirri von að makker gæti setið með mikinn styrk í hjarta og hrafl í tígli. En þvert á allar væntingar norðurs stökk suður í 4♠. Sú sögn gaf til kynna stuttan tígul og því skaut norður á slemmu.

Sem leit út fyrir að vera voðaskot, því þrátt fyrir ♣Á réttan er úti-lokað að fá meira en 11 slagi með víxltrompun. Sagnhafi leysti þó málið og höfuð sitt um leið með fallegrri blekkingu - hann henti *tígli* úr borði. Austur drap á ♥Á og hlammaði niður tígulásnum.

---

**Uppruni:** Fyrsta Kjördæmamót BSÍ, haldið á Akranesi vorið 1994. Sævar Þorbjörns-son var sagnhafi og fann þann snjalla leik að henda tígli úr borði í fyrsta slag. Austur drap og reyndi að taka á ♦Á, eins og hver dauðlegur maður hefði gert.



**Austur**

♠ 9

♥ G10976

♦ DG

♣ ÁK652

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

---

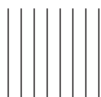
Hvað viltu segja?

**Norður**

♠ Á106  
♥ Á4  
♦ KD7632  
♣ 98

**Vestur**

♠ D87542  
♥ 83  
♦ 104  
♣ G104



**Austur**

♠ 9  
♥ G10976  
♦ G9  
♣ ÁK652

**Suður**

♠ KG3  
♥ KD52  
♦ Á85  
♣ D73

Suður spilar 3G.

Vestur passar í upphafi og norður opnar á Standard-tígli. Austur á leikinn. Er þetta rétti tíminn til að segja frá hjartalitnum?

Varla. Alla vega ber það ekki vott um mikla framsýni. Þetta spil tilheyrir greinilega andstæðingunum og í slíkum stöðum borgar sig að undirbúa vörnina. Hvort sem N-S fara í 4♠ eða 3G þá vill austur fá út lauf, ekki hjarta, og þá ósk sína lætur hann í ljósi með því einfaldlega að melda 2♣.

Sjáum hvað gerist ef austur segir sofandi 1♥. Suður stekkur í 3G og vestur kemur hlýðinn út með ♥8. Sagnhafi drepur á ♥Á, tekur alla tíglana nema einn, finnur ♠D léttilega og þvingar loks þrettánda slaginn af austri með síðasta tíglinum.

Vissulega er þriðji möguleikinn til, að segja 2G sem hjarta og lauf. Sú sögn er skárri en 1♥, en eftir sem áður þarf makker að giska á útspilið.

---

**Uppruni:** Stór tvímenningskeppni hjá BR veturinn 1995. Það gaf A-V 75% skor að halda sagnhafa í 11 slögum.

**Norður**

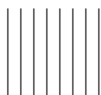
♠ G105

♥ 1094

♦ ÁK8

♣ ÁG96

♦2



**Suður**

♠ ÁKD98

♥ DG

♦ DG9

♣ K32

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	1 ♣	pass	1 ♠
pass	1 G	pass	2 ♦ <sup>1)</sup>
pass	2 ♠	pass	4 ♠
allir pass			

(1) Tvíhleypan: gervisögn og krafa í geim.

Útspil: ♦2.

Þú byrjar á því að aftrompa vörnina, spilar svo ♣K og laufi að blindum og færð drottninguna frá vestri. Þar með eru 11 slagir öruggir, en þú vilt meira.

Er það hægt?

**Norður**

♠ G105

♥ 1094

♦ ÁK8

♣ ÁG96

**Vestur**

♠ 7643

♥ K852

♦ 1042

♣ D4



**Austur**

♠ 2

♥ Á763

♦ 7653

♣ 10875

**Suður**

♠ ÁKD98

♥ DG

♦ DG9

♣ K32

Suður spilar 4♠.

Í sígildri bók sinni, *The Expert Game* (1958), fjallar Terence Reese um þrjár sjaldgæfar þvinganir, sem hann nefndi klemmu, upp-  
vakningu og stiklustein - *the vice, winkle and the steppingstone*. Hér  
getur sagnhafi *vakið upp* 12. slaginn ef vörnin hittir ekki á hjarta út.

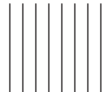
Segjum að vestur byrji á tígli. Sagnhafi drepur í borði og tekur  
fjórum sinnum tromp. Spilar svo ♣K og laufi og fangar drottninguna.  
Austur virðist þá valda laufið, en það kemur ekki að sök ef hann á  
alla vega annan hjartahámanninn - sem er nokkuð öruggt, úr því að  
ekki kom út hjarta. Sagnhafi klárar tíglana og tekur síðasta trompið.  
Nú eru þrjú spil á hendi. Austur þarf að hanga á ♣108 og getur því  
ekki haldið eftir nema einu hjarta. Ef hann reynir að forða sér frá  
innkasti með því að henda hjartaásnum gefur sagnhafi vestri á ♥K og  
*vekur upp* slag á ♥D.

---

**Uppruni:** Tvímenningur hjá BR haustið 1994. Guðmundur Karlsson á heiðurinn af  
þýðingunum á “vice” og “winkle”, en Guðmundur setti saman fyrir margt löngu heil-  
mikið rit um alls kyns þvinganir.

**Vestur**

♠ 3  
 ♥ ÁG72  
 ♦ 97532  
 ♣ K85



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♠
pass	1 G <sup>1)</sup>	pass	2 ♦ <sup>2)</sup>
pass	3 ♦	pass	3 ♠
pass	4 ♠	pass	pass
?			

(1) Kröfugrand.

(2) Betri lágilitur.

Viltu blanda þér í sagnir?

**Norður**

♠ Á2  
♥ 984  
♦ KG108  
♣ G962

**Vestur**

♠ 3  
♥ ÁG72  
♦ 97532  
♣ K85



**Austur**

♠ G1075  
♥ D1063  
♦ --  
♣ Á10743

**Suður**

♠ KD9864  
♥ K5  
♦ ÁD64  
♣ D

Suður spilar 4♠ doblaða.

Á góðum degi fást ellefu slagir í spaðasamningi, en þetta var ekki góður dagur fyrir sagnhafa.

Suður vakti á 1♠, norður svaraði með kröfugrandi og suður sagði 2♦. Sú sögn lofar strangt tekið ekki ekta lit við kröfugrandi, en norður hækkaði samt í 3♦ í geimleit. Suður sýndi þá sjötta spaðann með 3♠ og norður hækkaði í fjóra.

DOBL! Vestur lét ekki tækifærið renna sér úr greipum. Og kom út með ♦7 til að benda á hjartastyrk (hliðarkall). Austur trompaði og spilaði hjarta - kóngur og ás. Vestur kom með ♦9 næst, aftur til að benda á hugsanlega hjartainnkomu. Austur treysti makker, spilaði undan ♥D og fékk þriðju stunguna. Til þess valdi vestur nú ♦2, sem kallspil í laufi. Austur gat þá tryggt sér fjórðu stunguna með því að spila undan ♣Á. Fjórir niður!

Óvenju slæmur dagur.

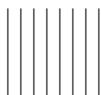
---

**Uppruni:** Undanúrslit Íslandsmótsins í sveitakeppni 1993. Hjördís Eyþórsdóttir var doblarinn í vestur, en makker hennar Ásmundur Pálsson.

**Norður**

♠ 98  
 ♥ Á10642  
 ♦ ÁD  
 ♣ K972

♣D



**Suður**

♠ ÁKG10742  
 ♥ 53  
 ♦ 74  
 ♣ Á5

Vestur	Norður	Austur	Suður
pass	1 ♥	pass	1 ♠
pass	2 ♣	pass	4 ♠
allir pass			

Útspil vesturs er ♣D.

Sagnhafi drepur heima og leggur niður ♠Á.  
 Þá kemur í ljós að vestur á öll trompin fjögur,  
 en austur hendir laufi.

Taktu við.



**Norður**

♠ 98  
♥ Á10642  
♦ ÁD  
♣ K972

**Vestur**

♠ D653  
♥ K97  
♦ G6532  
♣ D



**Austur**

♠ --  
♥ DG8  
♦ K1098  
♣ G108643

**Suður**

♠ ÁKG10742  
♥ 53  
♦ 74  
♣ Á5

Suður spilar 4♠.

Við fyrstu kynni eru 4♠ nánast skotheldur samningur. En það syrtir í álinn, hægt og hljótt.

Útspil vesturs er ♣D. Auðtrúa sagnhafi gæti túlkað þá útkomu sem “ofan af röð”, en í ljósi sagna er full ástæða til tortryggni: norður vakti á hjarta og sagði 2♣ við spaðasvari makkers. Eftir slíkar sagnir er tígull nánast sjálfgefið útspil. Svo það er full ástæða til grunsemda.

Alla vega. Sagnhafi tekur á ♣Á, leggur niður ♠Á og sér leguna. Stund sannleikans er runnin upp: Það má alls ekki spila ♠K og spaða. Vestur mun þá drepa og spila tígli. Svíningin misheppnast og austur læsir blindan inni á ♦Á. Nú er fátt um fína drætti, sagnhafi kemst ekki heim til að taka síðasta trompið og vestur nær að trompa lauf.

Lausnin?

Að spila laufi að blindum í þriðja slag!

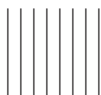
---

**Uppruni:** Sveitakeppni hjá BR veturinn 1996. Spilarar fóru unnvörpum niður eftir ofanrakta byrjun. Sem eru ekki góð meðmæli með “sterkasta klúbbi veraldar”.

**Norður**

♠ 962  
 ♥ D43  
 ♦ K62  
 ♣ DG93

♠4



**Suður**

♠ ÁKG5  
 ♥ ÁK982  
 ♦ 1093  
 ♣ 10

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♥
pass	2 ♥	pass	4 ♥
allir pass			

Vestur kemur út með ♠4 (þriðja/fimma) og austur lætur drottninguna. Þú drepur, en ...

... hver er svo áætlunin?

(trompið liggur 3-2)

**Norður**

♠ 962  
♥ D43  
♦ K62  
♣ DG93

**Vestur**

♠ 10843  
♥ 106  
♦ ÁD5  
♣ K872



**Austur**

♠ D7  
♥ G75  
♦ G874  
♣ Á654

**Suður**

♠ ÁKG5  
♥ ÁK982  
♦ 1093  
♣ 10

Suður spilar 4♥.

Sagnir eru á einföldum nótum: 1♥ í suður, 2♥ í norður og 4♥ hjá opnara. Útspilið er ♠4, þriðja hæsta, upp á drottningu og ás.

Lykilatriðið er að setta sig við að ♦Á verði að liggja í vestur og reyna svo að tryggja að vörnin fái ekki slag á spaða í 4-2 legu. Hugmyndin er þá að fría slag á lauf.

Til að byrja með leggur sagnhafi niður ♥ÁK - geymir innkomu blinds á ♥D til síðari tíma. Spilar svo ♣10 að heiman. Austur tekur laufslaginn og spilar væntanlega spaða. Sagnhafi drepur, fer inn í borð á ♥D, spilar ♣D og hendir tígli. Vestur fær slaginn á ♣K, en þetta eru skipti á sléttu fyrir tígulslag, sem vörnin hefði ella fengið. Ágóðinn felst í því að nú er laufið frítt sem niðurkast fyrir fjórða spaðann.

---

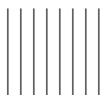
**Uppruni:** Sveitakeppni Bridgehátíðar 2004. Sigurbjörn Haraldsson spilaði eins og rakið er að ofan.

**Norður**

♠ ÁK  
 ♥ G765  
 ♦ D102  
 ♣ KD85

**Vestur**

♠ 1092  
 ♥ 843  
 ♦ ÁG953  
 ♣ 97



Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	pass	1 G <sup>1)</sup>
pass	4 G <sup>2)</sup>	pass	6 G
allir pass			


(1) 15-17 HP.

(2) Áskorun. Undarlegur léttleiki tilverunnar.

Þú kemur út með ♠10 og sagnhafi rannsakar blindan nokkra hrið, þungur á svip. Setur loks í fyrsta slaginn og makker fylgir með ♣3, sem þú túlkar sem “kall”, eða alla vega viðleitni til að sýna spaðastyrk.

Sagnhafi spilar svo tígli á kónginn í öðrum slag.

Hvernig sérðu spilið þróast?

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁK	
	♥ G765	
	♦ D102	
	♣ KD85	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 1092		♠ D8763
♥ 843		♥ 109
♦ ÁG953		♦ 86
♣ 97		♣ G1042
	<b>Suður</b>	
	♠ G54	
	♥ ÁKD2	
	♦ K74	
	♣ Á63	

Suður spilar 6G.

Norður fær flog í sögnum og stekkur í 4G við 15-17 punkta grandopnun félaga síns. Betra hefði verið að spyrja um hálitni fyrst og þreifa svo á slemmu. En hvað um það. Suður tekur áskorun fegins hendi og meldar 6G.

Spaðatían kemur út og sagnhafi setur upp fýlusvip, enda ljóst að hjartaslemma er skömminni skárri. Sú slemma vinnast í 3-2 hjartalegu ef *annað hvort* lafið fellur *eða* ef ♦G liggur réttur. En í grand-slemmunni þarf hvort tveggja að ganga.

Og þó. Sagnhafi spilar tígli á kónginn í öðrum slag. Sé vestur mennskur maður mun hann drepa með ásnum. Í framhaldinu svínar sagnhafi ♦10, tekur hjörtun og þvingar austur í svörtu litunum.

Það má finna vörnina eftirá: að dúkka ♦K og líka næsta tígul. Þá myndast engin þvingun og austur fær tvo síðustu slagina á ♠D og ♣G. Tígulásinn “leiðréttir talninguna”.

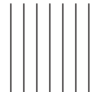
---

**Uppruni:** Æfingaleikur sumarið 1990. Ónefndur vestur lét sér ekki detta í hug að dúkka ♦K og Karl Sigurhjartarson vann 6G með svartlitapvingun.

**Norður**

♠ --  
 ♥ DG62  
 ♦ ÁKD1084  
 ♣ 1076

♠3



**Suður**

♠ DG96  
 ♥ 975  
 ♦ 97  
 ♣ ÁK92

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♦	2 ♠ <sup>1)</sup>	pass <sup>2)</sup>
pass	3 ♦ <sup>3)</sup>	pass	3 G
allir pass			

- (1) Veikir tveir.
- (2) Í von um verndardobl hjá makker.
- (3) Líst ekki á að dobla með litla vörn og eyðu í spaða.

Vestur kemur út með ♠3, austur tekur með ás og skiptir yfir smátt lauf, helvískur.

Þú drepur og spilar ♠D, enda verður að fá slag á spaða. Vestur tekur á kónginn og spilar ♣D.

Er allt í góðum gír?

(56) Óheppilegt einspil

---

**Norður**

♠ --  
♥ DG62  
♦ ÁKD1084  
♣ 1076

**Vestur**

♠ K73  
♥ Á83  
♦ 6532  
♣ DG4



**Austur**

♠ Á108542  
♥ K104  
♦ G  
♣ 853

**Suður**

♠ DG96  
♥ 975  
♦ 97  
♣ ÁK92

Suður spilar 3G.

Austur stakk sér inn á 2♠ við tígulopnun norðurs. Allir á hættu. Suður sleikti út um og passaði vongóður, en norður treysti sér ekki í doubl, sagði 3♦ og suður 3G. Spaðapristur út upp á ás og ♣8 til baka.

Laufið kemur of seint. Suður drepur og sækir spaðaslaginn. Þrír svartir slagir heima og sex tíglar í borði gera níu. Einfalt, ekki satt?

Þannig gekk þetta fyrir sig á öðru borðinu í sveitakeppni. Á hinu borðinu fékk sagnhafi *engan* slag á tígul. Hann *svínaði* ♦9 eftir að hafa tekið svörtu slagina þrjá heima. Austur fékk á blankan gosa og niðurstaðan varð sex niður - 600 *út* en ekki inn.

“Hvernig datt þér í hug að svína, maður.” Sveitarfélagarnir voru gramir og hneykslaðir. En suður gaf sig hvergi: “Ég hefði skammast mín fyrir að vinna spilið. Enginn segir 2♠ á hættunni með Á10 smátt sjötta og *jafna* skiptingu. Það var bara óheppni að einspilið í tígli skyldi vera gosinn.”

---

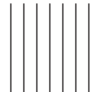
**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2006. Sagan er sönn, en af tillitssemi við hlutaðeigandi er nafnleynd viðhöfð.

**Norður**

♠ 85  
 ♥ Á96  
 ♦ 973  
 ♣ ÁKD74

**Vestur**

♠ 1096  
 ♥ 1072  
 ♦ ÁKG842  
 ♣ 9



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
2 ♦ <sup>1)</sup>	3 ♣	pass	3 ♥
pass	4 ♥	allir pass	

(1) Veikir tveir í tigli.

Þú tekur tvo slagi á ♦Á-K og makker fylgir með hundi og drottningu.

Hvað viltu gera í þriðja slag?



**Norður**

♠ 85  
♥ Á96  
♦ 973  
♣ ÁKD74

**Vestur**

♠ 1096  
♥ 1072  
♦ ÁKG842  
♣ 9



**Austur**

♠ ÁKD4  
♥ 84  
♦ D6  
♣ 86532

**Suður**

♠ G732  
♥ KDG53  
♦ 105  
♣ G10

Suður spilar 4♥.

Vestur vekur á 2♦, veikum, og N-S leiðast út í yfirmeldingar: norður segir 3♣ og suður 3♥, sem norður hækkar í geim. Vestur tekur ♦Á-K, strýkur svo ennið lengi vel og veltir fyrir sér framhaldinu.

Tvennt kemur til greina. Annað er að treysta á ♠ÁK hjá makker. Hinn möguleikinn er að spila laufi í þeirri von að makker eigi ♥Kx og geti gefið stungu. Eftir margar ennisstrokur valdi vestur að spila laufi - vildi frekar treysta á eitt lykilsplil en tvö. Sagnhafi áttaði sig á stöðunni og féll ekki í þá freistni að taka tvisvar tromp og spila svo aftur laufi. Þess í stað tók hann öll trompin.

Gerðust þá undur mikil. Austur tók að henda af sér háspilum í spaða, drottningu og kóng. Í fimm spila endstöðu átti austur ♠Á og áttuna fjórðu í laufi. Sagnhafi tók þá ♣G, spilaði síðan spaða og notaði þannig ♠Á austurs sem stökkipall inná ♣ÁKD í borði.

---

**Uppruni:** Landsliðsæfing vorið 2003. Jónas P. Erlingsson vann spilið með stiklu-  
steinsþvingun gegn Jóni Baldurssyni í vestur og Þorláki Jónssyni í austur.

**Norður**

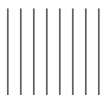
♠ ÁKDG

♥ ÁG86

♦ KG

♣ 1085

♣ÁKD, ♠2



**Suður**

♠ 8763

♥ K3

♦ Á543

♣ 972

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	1 ♣ <sup>1)</sup>	pass	1 ♠
pass	4 ♠	allir pass	

(1) Standard.


Vestur tekur þrjá fyrstu slagina á ♣Á-K-D.  
Austur reynist eiga einspil í laufi og hendir einu hjarta og einum tígli.

Vestur spilar trompi í fjórða slag, sagnhafi tekur annað tromp og báðir fylgja. Spaðatían er enn úti.

Hvert er besta framhaldið?

(58) *Trompþvingun*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁKDG	
	♥ ÁG86	
	♦ KG	
	♣ 1085	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 1092		♠ 54
♥ 97		♥ D10542
♦ 82		♦ D10976
♣ <u>Á</u> KDG43		♣ 6
	<b>Suður</b>	
	♠ 8763	
	♥ K3	
	♦ Á543	
	♣ 972	

Suður spilar 4♠.

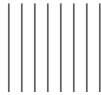
Þótt Standard teljist *eðlilegt* kerfi er opnun á 1♣ oft fjarri því að vera eðlileg sögn. Norður er of sterkur í 1G og opnar því á laufi á tíuna þriðju. Suður segir 1♠ og norður hækkar í fjóra. Vestur sér ekki ástæðu til að blanda sér í málin, en tekur þrjá fyrstu slagina á lauf og spilar trompi í fjórða slag. Austur hendir hjarta og tígli í laufin.

Sagnhafi tekur annað tromp og lætur sér detta í hug að stinga tvö hjörtu heima. Spaðatían er úti, en ef hún er í austur sleppur hann við yfirtrompun. Í ljósi lauflegunnar er það svo sem með líkum, en hins vegar er betra að *taka einfaldlega þriðja trompið*. Það hefur óþægileg áhrif á austur. Hann þarf að fara niður á þrjú spil í öðrum hvorum rauða litnum og þá fríar sagnhafi þann lit með trompun. Þetta er trompþvingun, sem verður til nánast af sjálfu sér.

En hvað ef austur reynist eiga þriðja trompið? Ja, þá er hann *þegar* kominn niður á þrjú spil í öðrum rauða litnum.

---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2009. Ásmundur Pálsson kom austri í óvíg vandræði með því að taka þriðja trompið.



**Suður**

♠ 8

♥ KG

♦ ÁK1083

♣ KD876


<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
1 ♠	2 ♥	pass	?

---

Hver er sögnin?

(59) *Kæfandi sögn*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ 1072	
	♥ Á87652	
	♦ --	
	♣ Á542	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ ÁKDG6		♠ 9543
♥ D43		♥ 109
♦ 962		♦ DG754
♣ G10		♣ 93
	<b>Suður</b>	
	♠ 8	
	♥ KG	
	♦ ÁK1083	
	♣ KD876	

Suður spilar 3♦.

“Nýr litur á þriðja þrepi er KRAFA!” Suður var æfur út í makker sinn, en eins og oft þegar slysin verða í sögnum var um blandaða ábyrgð að ræða. Suður var ekki alveg saklaus. Vestur vakti á 1♠ og norður stakk sér létt inn á 2♥, enda utan hættu gegn á hættu. Austur passaði og ... hvað á suður að segja?

Mótaður af þeirri hefð að melda hærri litinn með tvo fimmliti sagði suður 3♦, nánast umhugsunarlaust. Það hafði ekki góð áhrif á makker hans: Norður vissi vel að pass væri bannað af kerfisástæðum, en stundum brýtur nauðsyn lög - ef suður á langan tígul er sennilega best að fara ekki hærra. Svo að norður skildi makker sinn eftir í 3♦. Menn hafa æst sig af minna tilefni.

En hvað gerði suður af sér? Hann átti að segja *þrjú lauf* við 2♥. Það svar gefur makker svigrúm til að anda.

---

**Uppruni:** Minningarmót BR 2006. Matthías G. Þorvaldsson sagði 3♣ við 2♥ og uppskar ríkulega: norður lyfti í 4♣ og leiðin í slemmu var greidd. Rösk Matthíasar eru góð: “Makker getur auðveldlega sagt 3♦ við 3♣ með tígulfjórtil, en varla melder hann 4♣ við 3♦ til að sýna laufflit.”

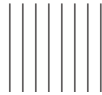
**Vestur**

♠ D1095

♥ 984

♦ ÁKG

♣ G72



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♠
pass	pass	2 ♥	2 ♠
?			

---

Hvað viltu segja?

**Norður**

♠ 87  
♥ Á6  
♦ 10543  
♣ 109843

**Vestur**

♠ D1095  
♥ 984  
♦ ÁKG  
♣ G72

**Austur**

♠ 4  
♥ G7532  
♦ D82  
♣ ÁKD6



**Suður**

♠ ÁKG632  
♥ KD10  
♦ 976  
♣ 5

Suður spilar 2♠ doblaða.

Við þekkjum öll þessar aðstæður: Sagnhafi ljómar af hrokafullri ánægju og það er eggjahljóð í makker hans. Þeir mala ánægjulega og líta á bakhlið sagnmiðans til að athuga stigagjöfina. Þú horfir hvasst á makker þinn og hann horfir enn hvassar á þig. Það er ljóst hvað hefur gerst - sagnhafi hefur unnið doblaðan bút.

Suður opnaði á 1♠ og sú sögn gekk til austurs, sem kom inn á 2♥. Suður ítrekaði spaðann og nú varð vestur að taka afstöðu. Tvímenn-  
ingur og allir á hættu. Ekki spurning: DOBL!

Út kom ♦Á og hjarta í öðrum slag. Sagnhafi tók heima og spilaði laufi. Austur drap og trompaði út. Suður stakk upp ás, fór inn í borð á ♥Á og stakk lauf. Hann *trompaði síðan háhjarta* til að stinga annað lauf. Suður var nú jafnlangur vestri í spaða, en til þess var leikurinn einmitt gerður. Sagnhafi spilaði tígli og endastaðan var óhjákvæmi-  
leg: Vestur fékk slag á tromp, en varð svo að spila uppí ♠ÁKG.

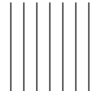
---

**Uppruni:** Sumarbríds í Húnabúð 2001.

**Norður**

♠ ÁD3  
♥ DG643  
♦ ÁD  
♣ 1075

♣8



**Suður**

♠ KG9862  
♥ K7  
♦ G95  
♣ 32

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	1 ♣ <sup>1)</sup>	2 ♠
pass	4 ♠	allir pass	

(1) Standard.

---

Útspil: ♣8.

Hvernig líst þér á?



(61) *Sniðganga*

---

**Norður**

♠ ÁD3  
♥ DG643  
♦ ÁD  
♣ 1075

**Vestur**

♠ 104  
♥ 1098  
♦ 1087632  
♣ 84



**Austur**

♠ 75  
♥ Á52  
♦ K4  
♣ ÁKDG96

**Suður**

♠ KG9862  
♥ K7  
♦ G95  
♣ 32

Suður spilar 4♠.

Austur opnar á Standard-laufi á sextitinn fagra, en ekkert verður úr frekari meldingum af hans hálfu: suður stekkur í 2♠ og norður í 4♠. Við þessu er ekkert að gera og austur passar.

Laufáttan kemur út og sagnhafi sér í hendingskasti þrjá óhjákvæmilega tapslagi og óttast hann verði að svína fyrir ♦K. Það er þó ekki víst ef austur tekur báða laufslagina. Þá má fría hjartað.

“Þetta er spurning um hraða,” hugsar sagnhafi. Ekki má gefa austri of mikinn tíma til að hugsa.

“Lítið lauf, takk.”

“Á ég slaginn?” spyr vestur undrandi. Austur hafði nýtt hinn skamma tíma vel og fylgdi lit með sexunni. Vestur skildi ábendinguna og skipti yfir í tígul: einn niður.

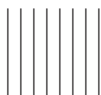
---

**Uppruni:** Sveitakeppni hjá BR veturinn 2002. Flestir sagnhafar voru nógu vakandi til að leggja lauftíuna á áttuna, en ekki allir.

**Norður**

♠ ÁK982  
 ♥ KD1098  
 ♦ KD3  
 ♣ --

♣K



**Suður**

♠ 763  
 ♥ ÁG7632  
 ♦ --  
 ♣ Á763

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♥
pass	2 G <sup>1)</sup>	pass	4 ♦ <sup>2)</sup>
pass	7 ♥	allir pass	

(1) Slemmuáhugi í hjarta - spurning um stuttlit.

(2) Eyða í tígli.

---

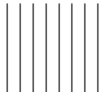
Þótt deila megi um sagnvinskuna er því ekki að leyna að alslemman er nokkuð góð.

Nákvæmlega “hversu góð” er verðug spurning.

Hitt er þó brýnna að finna bestu leið eftir ♣K út.

(62) *Mannleg líkindafræði*

---

	<b>Norður</b>	
	♠ ÁK982	
	♥ KD1098	
	♦ KD3	
	♣ --	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ G4		♠ D105
♥ 4		♥ 5
♦ Á1052		♦ G98764
♣ <u>KD10984</u>		♣ G52
	<b>Suður</b>	
	♠ 763	
	♥ ÁG7632	
	♦ --	
	♣ Á763	

Suður spilar 7♥.

Þrátt fyrir að hafa farið einn niður á 7♥ var suður ófáanlegur til að afsaka sagnir: “Mér reiknast svo til að alslemman sé 87%.” Félögum hans þótti þetta nokkuð há tala og vildu vita hvernig væri reiknað.

“Þetta er reyndar *mannleg líkindafræði*,” sagði spekingurinn og útskýrði: “Ef vestur er með ♦Á mun hann oft spila honum út - segjum í helmingi tilfella. Komi ♦Á hins vegar ekki út, er sjálfsagt að reyna trompsvínungu fyrir ásinn í austur. En austur væri ofurmannlegur ef hann legði ekki á með ásinn, svo að sagnhafi trompar ♦K ef ásinn lætur ekki sjá sig og spilar upp á þvingun á vestur í spaða og tígli.”

Sem sagt: ♦Á út (25%); ♦Á í austur (50%); ♦Á í vestur en ekki út, ásamt með spaðalengd (12%).

Samtals: 25+50+12=87.

---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2009. Fjögur pör reyndu 7♥, tveir sagnhafar fengu út ♦Á og unnu slemmuna, hinir tveir voru ekki eins heppnir - annar þeirra var hinn töluglöggi spekingur, sem vitnað er til að ofan.

**Norður**

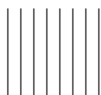
♠ KDG94

♥ KD93

♦ G63

♣ Á

♠3



**Suður**

♠ Á62

♥ Á1064

♦ K8

♣ KG73

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♣ <sup>1)</sup>	pass	2 G
pass	3 ♣ <sup>2)</sup>	pass	3 ♦ <sup>3)</sup>
dobl	pass	pass	4 ♣
pass	4 ♥	pass	4 ♠
pass	6 G	allir pass	

(1) Precision, 16+ HP.

(2) Stayman.


(3) Fjórllitur í HJARTA.

Dobl vesturs á 3♦ dró slemmutennurnar úr norðri, einkum þegar suður neitaði fyrstu fyrirstöðu í tígli með því að redobla ekki. Þegar suður hélt áfram við 4♥ varð slemman að spilast í grandí.

Útspil: ♠3.

### (63) Þvingun og innkast

---

	<b>Norður</b>	
	♠ KDG94	
	♥ KD93	
	♦ G63	
	♣ Á	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 73		♠ 1085
♥ 52		♥ G87
♦ ÁD952		♦ 1074
♣ D1052		♣ 9864
	<b>Suður</b>	
	♠ Á62	
	♥ Á1064	
	♦ K8	
	♣ KG73	

Suður spilar 6G.

Hin rétta slemma er auðvitað 6♥ í *suður*, en góðar sagnir og góðar sögur eiga litla samleið. Kerfi N-S er Precision: sterkt lauf í norður og 2G á móti (14+ HP). Nú valdi norður að spyrja um háliti á 3♣ og suður sýndi *hjartalit* með 3♦. DOBL! Vestur vildi vera með og benda makker á útspil. Sú afskiptasemi kom honum í koll síðar.

Norður sagði pass við doblinu og suður hefði betur notað tæki-færið til að taka til sín hjartasögnina með 3♥. En slemmuákafinn var mikill og suður sagði 4♣. Norður gaf slemmuna frá sér með 4♥, en suður hélt áfram, sagði 4♠, og þá stökk norður í 6G. Spaði út.

Sagnhafi sá strax vinningsvön ef vestur ætti ♣D með hinum kirfilega auglýsta ♦Á. Hann tók alla spaðana og henti laufi og ♦8 heima. Lagði niður ♣Á, spilaði hjarta og endaði heima í þriggja spila endastöðu með ♦K blankan og ♣KG. Og vestur fékk að heyra það ...

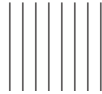
“Hvað varstu að dobla, maður ...”

---

**Uppruni:** Bikarleikur sumarið 2009. Guðmundur Sv. Hermannsson vann slemmuna með þvingunarinnkasti, en makker hans í norður var Björn Eysteinnsson. Sama slemma fór niður á hinu borðinu. Þar hafði sagnhafi engar upplýsingar um tígulstyrk í vestur og spilaði tígli á kónginn.

**Vestur**

♠ 108  
 ♥ DG986  
 ♦ 108  
 ♣ K952



Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♠
pass	6 ♠!	dobl <sup>1)</sup>	allir pass

(1) Lightner-dobl.

Það getur svo sem vel verið að makker horfi á ÁK í trompi, en venjulega eru slík slemmudobl beiðni um ákveðið útspil.

Þitt er að spila út.

**Norður**

♠ DG96  
♥ --  
♦ ÁKG96532  
♣ 6

**Vestur**

♠ 108  
♥ DG986  
♦ 108  
♣ K952



**Austur**

♠ Á3  
♥ 1075432  
♦ --  
♣ ÁG1043

**Suður**

♠ K7542  
♥ ÁK  
♦ D74  
♣ D87

Suður spilar 6♠ doblaða.

Árið 1929 setti Theodore Lightner á blað hugmyndir sínar um útspilsdobl á slemmum. Tilgangur doblsins er að segja makker að þörf sé á “óvenjulegu” útspili, en doblarinn lumar þá gjarnan á eyðu og er að leita eftir stungu. Ekki er þó alltaf einfalt að hitta á eyðulitinn.

Suður átti ekki von á neinum stórtíðindum þegar hann vakti á 1♠, en norður var í léttu skapi og stökk í 6♠! Því ekki það - útspilið gat skipt sköpum og engin ástæða til að kjafta frá spilunum. Austur doblaði, auðvitað, enda bæði með eyðu og tvo ása.

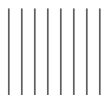
Kom þá til kasta vesturs að hitta á útspilið. Flestir eru fastir í þeirri hugsun að koma út í *lengsta* lit í slíkum stöðum, en hjartaútspil snargefur slemmuna. Við nánari skoðun sést hins vegar að tígulútspil er rökrétt. Til að réttlæta heljarstökk í slemmu þarf norður að eiga mjög afgerandi spil: gott tromp, eyðu einhvers staðar og *sjálfspilandi hliðarlit*. Og er ekki einmitt líklegast að hliðarliturinn sé tígull?

---

**Uppruni:** Parasveitakeppni BSÍ 2008. Doblud slemma var spiluð á öllum borðum og vannst yfirleitt eftir útspil í hjarta.

**Vestur**

♠ G85  
 ♥ 1087  
 ♦ G95  
 ♣ G732



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	1 ♦
pass	1 ♠	pass	2 ♦
pass	3 ♣	pass	3 G
pass	pass	dobl	pass
pass	redobl	allir pass	

Kerfi andstæðinganna er eðlilegt og það er augljóst af redoblinu að norður á vel fyrir sínu.

Hvert er útspilið?



**Norður**

♠ K642  
♥ ÁK5  
♦ 4  
♣ ÁKD86

**Vestur**

♠ G85  
♥ 1087  
♦ G95  
♣ G732

**Austur**

♠ ÁD1097  
♥ G942  
♦ 1086  
♣ 4

**Suður**

♠ 3  
♥ D63  
♦ ÁKD732  
♣ 1095



Suður spilar 3G redobluð.

Lightner-dobl var upphaflega sniðið fyrir slemmur. Almenn talað bað doblið um “óeðlilegt” útspil, sem Lightner útlistaði nánar með bannreglum: ekki tromp, ekki lit sem vörnin hefur sagt og ekki ósagðan lit.

Á síðari tímum hafa menn í vaxandi mæli tekið upp útspilsdobl á geimsamningum, einkum 3G. Doblið er þá túlkað þröngt og biður um útspil í *fyrst sagða lit blinds*.

Suður vakti á 1♦ og norður kaus að svara með 1♠. Suður sagði 2♦, norður 3♣ og suður 3G. Nokkuð blátt áfram, en nú setti austur strik í reikninginn með því að dobla til að biðja um útspil í spaða – fyrst sagða lit blinds. Norður taldi sig viðbúinn því og redoblaði.

Vestur kom út með ♠G, lítið úr borði og *níán* undir í austur. Spaðaáttan kom næst, aftur smátt úr borði og sjöan í austur.

Einn niður og fjórlegur 400-kall í A-V.

---

**Uppruni:** Sýningarmót í upphafi Bridgehátíðar 2008. Í vörninni voru Baldvin Valdimarsson og Hjálmtýr R. Baldursson. Hjálmtýr doblaði, Baldvin kom út með ♠G og Hjálmtýr lét níuna undir. Sýnt var beint frá mótinu á Bridgebase.com og við tölvuna heima sat meðal annars Hrólfur Hjaltason. “Það fór *kliður* um netheima,” sagði Hrólfur síðar, þegar hann lýsti viðbrögðum áhorfenda við dobli og vörn.

**Norður**

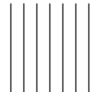
♠ KG10

♥ D862

♦ Á95

♣ DG8

♥G



**Suður**

♠ ÁD9872

♥ Á75

♦ KG2

♣ 3

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	1 ♣ <sup>1)</sup>	pass	1 ♠
pass	1 G	pass	2 ♦ <sup>2)</sup>
pass	2 ♠	pass	4 ♣ <sup>3)</sup>
pass	4 ♦ <sup>3)</sup>	pass	4 ♥ <sup>3)</sup>
pass	6 ♠	allir pass	

(1) Standard.

(2) Tvíhleypan - gervisögn og geimkrafa.

(3) Fyrirstöður.

---

Sagnir eru kappsamar, svo notað sér kurteistlegt orðalag, en “heppnin fylgir þeim sterka”. Vestur spilar út ♥G, þú setur *smátt* úr borði og viti menn ... kóngurinn kemur eins og kallaður úr austrinu.

Nú er lag.

## (66) *Á þunnum þvengjum*

---

### Norður

♠ KG10

♥ D862

♦ Á95

♣ DG8

### Vestur

♠ 6

♥ G10943

♦ 64

♣ Á7654



### Austur

♠ 543

♥ K

♦ D10873

♣ K1092

### Suður

♠ ÁD9872

♥ Á75

♦ KG2

♣ 3

Suður spilar 6♠.

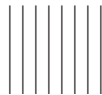
Norður vakti á Standard-laufi, suður svaraði á spaða og norður sýndi lágmarksopnun með endursögn á grandí. Suður dró nú upp tvíhleypuna, sagði 2♦ til að krefja í geim, fékk spaðann studdan og stökk þá í 4♣ í slemmuleit. Norður tók þátt í leitinni með 4♦, suður sagði 4♥ og norður 6♠. Hraustlegar sagnir, en samningurinn er allt annað en hraustlegur. Raunar varla með lífsmarki.

Út kemur ♥G og sagnhafi setur smátt úr borði, enda ósennilegt að vestur færi að spila út frá ♥KG10 upp í sannaða fyrirstöðu. Sú vandvirkni verðlaunar sig þegar ♥K kemur stakur í slaginn.

En mikið verk er óunnið. Eftir tromptökuna er laufi spilað að blindum. Vestur verður að dúkka, austur drepur ♣D með kóng og spilar laufi um hæl. Suður trompar, tekur þrjá slagi á tígul með svíningu og spilar trompunum til enda. Það hefur óæskileg áhrif á vestur, sem þvingast með ♣Á og hjartavaldið. Unnið spil.

---

**Uppruni:** OK-bridge 2005. Tveir ICE-menn að verki: Iceflux í suður og Icelax í norður. Að baki laxinum er Þórarinn Sigbórsson tannlæknir, en Friðjón Þórhallsson rafvirkni kennir sig við segulfæði eða “flux”. Friðjón sat í suður og vann slemmuna á ofanrakinn hátt. Mótherjarnir voru bandarískir og þeim þótti legan nokkuð hagstæð sagnhafa.



**Suður**

♠ Á862

♥ 5

♦ ÁD963

♣ K94

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♥	pass	?

---

Makker opnar á 1♥, Standard.

Hvert er þitt fyrsta svar?

(67) *Lengi býr að fyrstu gerð*

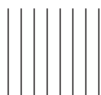
---

**Norður**

♠ --  
♥ ÁKD62  
♦ KG5  
♣ Á7653

**Vestur**

♠ D1053  
♥ 743  
♦ 10874  
♣ DG



**Austur**

♠ KG974  
♥ G1098  
♦ 2  
♣ 1082

**Suður**

♠ Á862  
♥ 5  
♦ ÁD963  
♣ K94

Suður spilar 6G.

“Lengi býr að fyrstu gerð,” segir máltakið. Hér kemur það fram í vali suðurs á svári við opnun makkers á 1♥ - suður lendir í miklum vanda ef hann byrjar á 1♠. Norður mun segja 2-3♣ eftir stíl og nú er tígullinn orðinn “fjórði litur” og ólýsanlegur. Alslemma í tígli næst seint nema suður meldi lengri litinn fyrst, segi 2♦ við 1♥. Norður segir 3♣, suður 3G og norður 4♦. Og nú eru þeir félagar á beinu brautinni og komast alla vega í 6♦, ef til vill sjö.

Eftir spaðasvar í upphafi týnist tígullinn og sagnir enda í 3G, 6♣ eða jafnvel 6G. Grandslemman er hrollvekjandi spil með spaða út. En sagnhafi fær þá tækifæri til að bæta fyrir slæma sagntækni með góðri úrspilstækni. Hann dúkkar fyrsta slaginn, fær næsta slag á ♠Á, tekur ♥ÁKD og tíglana fimm. Í lokastöðunni á blindur ♥6 og ♣Á7, en heima á suður ♣K94. Austur þvingast með lengdina í hjarta og laufi.

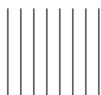
---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 2004. Algengasti samningurinn var 3G og furðu margir spiluðu 6G. Aðeins þrjú pör náðu alslemmu í tígli.

**Norður**

♠ KG6  
 ♥ G9853  
 ♦ G102  
 ♣ 72

♣D



**Austur**

♠ 987  
 ♥ Á7  
 ♦ 654  
 ♣ 98543

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	pass	pass	2 ♣ <sup>1)</sup>
pass	2 ♦	pass	2 G <sup>2)</sup>
pass	3 ♦ <sup>3)</sup>	pass	3 ♥
pass	3 G	pass	4 ♥
allir pass			

(1) Alkrafa.

(2) Grandskipting, 23-24 HP.

(3) Yfirfærsla.

Makker kemur út með ♣D, sem sagnhafi tekur heima á kóng og spilar ♥K.

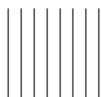
Þú drepur, en ... hvað svo?

**Norður**

♠ KG6  
♥ G9853  
♦ G102  
♣ 72

**Vestur**

♠ D1043  
♥ 1062  
♦ D9  
♣ DG106



**Austur**

♠ 987  
♥ Á7  
♦ 654  
♣ 98543

**Suður**

♠ Á52  
♥ KD4  
♦ ÁK873  
♣ ÁK

Suður spilar 4♥.

Eftir alkröfuopnun sýnir suður sterka jafnskipta hönd með 2G, norður yfirfærir í hjarta og sagnir enda í 4♥. Útspilið er ♣D.

Samningurinn er auðvitað stálsleginn, sem slíkur, en þetta er tvímenningur og hver slagur skiptir máli. Suður spilar ♥K í öðrum slag, austur tekur og ... ja, hvað?

Það virðist sjálfsagt að spila tígli, jafnvel sexunni sem “topp af engu”. Segjum það. Sagnhafi drepur með ♦Á og horfir rannsakandi á níu vesturs. Það er nefnilega það. Varla er nían ein á ferð, því þá hefði hún komið út í byrjun, svo að böndin berast að ♦D9 tvíspili. Reyndar gæti snjall spilari látið níuna undir í blekkingarskyni frá ♦9x, en ekki má gleyma ♦6 austurs, sem væri þá frá ♦D6x.

Er líklegt að andstæðingarnir séu *báðir* að blekkja? Varla. Því ber að sniðganga líkindafræðina og toppa tígulinn. Það gefur verðskuldaða tólf slagi.

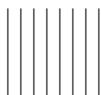
---

**Uppruni:** Tvímenningur Bridgehátíðar 1996. Einir tólf sagnhafar hunsuðu líkindabókstafinn og toppuðu tígulinn. Ástæðan lá í hinum grunsamlegu millispilum í tígli.

**Norður**

♠ G92  
 ♥ KD9532  
 ♦ D6  
 ♣ D9

♦4



**Austur**

♠ 10  
 ♥ 1074  
 ♦ ÁK83  
 ♣ KG1086

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	1 ♦ <sup>1)</sup>	1 ♠
pass	2 ♠	pass	4 ♠
allir pass			

(1) Precision.

---

Vestur spilar út ♦4, þriðja eða fimmta hæsta.  
 Þú tekur á ♦K, síðan ♦Á og makker setur tvistinn.  
 Suður fylgir með ♦7 og ♦9.

Hverju viltu spila í þriðja slag?

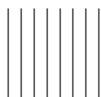


**Norður**

♠ G92  
♥ KD9532  
♦ D6  
♣ D9

**Vestur**

♠ D74  
♥ G86  
♦ G542  
♣ 753



**Austur**

♠ 10  
♥ 1074  
♦ ÁK83  
♣ KG1086

**Suður**

♠ ÁK8653  
♥ Á  
♦ 1097  
♣ Á42

Suður spilar 4♠.

Austur vekur á Precison-tígli, en síðan taka N-S við sagnkeflinu og renna hratt í 4♠. Útspilið er ♦4 - þriðja hæsta. Austur tekur á ♦K, síðan ♦Á og fær tvistinn frá makker. Hvað nú?

Er makker að kalla í laufi með ♦2 eða einfaldlega að sýna upp-runalegan fjórlit? Með öðrum orðum: er þetta hliðarkallsstaða eða talningarstaða?

Það er álitamál, en ef austur túlkar tvistinn sem talningu gæti hann fundið vörnina sem bitur - að spila *þriðja tíglinum* og neyða sagnhafa til að trompa strax. Stíflan í hjartalitnum er nú afdrifarík, því sagnhafi kemst ekki inn á blindan til að taka hjartaslagina.

Ekki gengur að skipta yfir í tromp í þriðja slag. Þá tekur sagnhafi tvo efstu í spaða og ♥Á, trompar tígul og hendir tveimur laufum niður í hjartahjón.

---

**Uppruni:** Deildakeppni BSÍ haustið 2008. Jón Baldursson fann þá vörn að spila þriðja tíglinum og neyða sagnhafa til að trompa í borði. Sagnhafi gat enn unnið spilið með því að fara heim á ♥Á og spila litlu trompi á gosann, en skorti til þess skyggni-gáfu; hann treysti frekar á trompið 2-2 og dúkkaði lauf. Einn niður.

**Norður**

♠ D105

♥ 106

♦ KD94

♣ Á1042

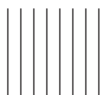
**Vestur**

♠ 94

♥ KDG54

♦ G7

♣ 8753



Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	pass	1 G <sup>1)</sup>
pass	3 G	allir pass	

(1) 15-17 HP.

Þú spilar út ♥K, sem er sterkt útspil og biður um talningu eða afblökkeringu. Makker sýnir þrilit með ♥9, en suður dúkkar. Þú spilar ♥G næst, makker lætur tvistinn og suður dúkkar aftur.

Hvað nú?

**Norður**

♠ D105  
♥ 106  
♦ KD94  
♣ Á1042

**Vestur**

♠ 94  
♥ KDG54  
♦ G7  
♣ 8753

**Austur**

♠ 8763  
♥ 972  
♦ Á1062  
♣ K9



**Suður**

♠ ÁKG2  
♥ Á83  
♦ 853  
♣ DG6

Suður spilar 3G.

Þetta spil snýst um vörnina í allri sinni dýrð: reglur, rökvísi og teiknikunnáttu. Suður opnar á 15-17 punkta grandí og norður lyftir í þrjú. Vestur kemur út með ♥K, sem lofar þremur af fjórum efstu og biður makker um afblökkeringu eða talningu ella. Austur sýnir þrilit með níunni og suður dúkkar.

Vestur spilar næst ♥G, sagnhafi dúkkar aftur, en austur fylgir með ♥2. Þetta er dæmigerð hliðarkallsstaða, því vitað er að austur á tvo jafngilda hunda til að láta í slaginn. Með tvistinum er austur fyrst og fremst að vara við spaða, hæsta litnum.

Nú skríður vestur undir feldinn góða til að leggja saman tvo og tvo og teikna. Honum reiknast svo til að makker geti í mesta lagi átt 7 punkta. Hann teiknar síðan upp þá 7 punkta sem að mestu gagni koma, nefnilega ♣K og ♦Á með tíunni. Spilar svo *litlum tígli* í þriðja slag, beinlínis með stöðuna að ofan í huga.

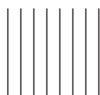
---

**Uppruni:** Reykjavíkurmótið í sveitakeppni 1999. Sú skuggahlið er á þessu spili að í reynd var austur með ♦Á9xx, ekki ♦Á10xx - hann átti tígulnúu en ekki tíu. Það skipti sköpum og sú snilld vesturs að spila undan ♦G fór því fyrir lítið.

**Norður**

♠ KG53  
 ♥ KG6  
 ♦ K1062  
 ♣ G8

♣2



**Suður**

♠ Á987  
 ♥ Á42  
 ♦ ÁG8  
 ♣ ÁKD

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♦	pass	1 ♠
pass	2 ♠	pass	4 G <sup>1)</sup>
pass	5 ♦ <sup>1)</sup>	pass	5 ♥ <sup>2)</sup>
pass	5 ♠ <sup>2)</sup>	pass	6 ♠
allir pass			

(1) Lykilspilaspurning og svar (einn “ás”).


(2) Spurning um trompdrottningu og svar (neitun).

---

Útspil: ♣2.

Þú spilar litlu trompi að blindum í öðrum slag.  
 Vestur fylgir með tíu.

Hver er áætlunin?

	<b>Norður</b>	
	♠ KG53	
	♥ KG6	
	♦ K1062	
	♣ G8	
<b>Vestur</b>		<b>Austur</b>
♠ 10		♠ D642
♥ 10873		♥ D95
♦ 743		♦ D95
♣ 10653 <u>2</u>		♣ 974
	<b>Suður</b>	
	♠ Á987	
	♥ Á42	
	♦ ÁG8	
	♣ ÁKD	

Suður spilar 6♠.

Norður vekur á 1♦ og suður skautar léttum fótum í slemmu. Útspilið er smátt lauf.

Ýmislegt þarf að gera, en það sýnist góð hugmynd að byrja á því að svína ♠G. Ekki gengur það. Austur drepur og trompar aftur út. Þá er næsta verk að henda hjarta niður í lauf og stinga hjarta. Það gengur áfallalaust. Nú þarf bara að finna ♦D, en í ljósi spaðalegunnar er eðlilegt að staðsetja drottninguna í vestur. Því miður.

Þetta er í sjálfu sér ágæt spilamennska, en eftir á að hyggja býður ♠10 vesturs upp á nýja hugsun. Þegar sagnhafi spilar smáu trompi að blindum og tían kemur óumbeðin má búast við að hún sé blönk eða önnur frá ♠D10. Þá kemur til greina að taka á kónginn, fara næst í þá aðgerð að henda hjarta í lauf og stinga hjarta, en svína loks spaða til vesturs. Hér heppnast svíningin, en ef hún misheppnast er líklegt að vestur sé endaspilaður.

---

**Uppruni:** Íslandsmótið í sveitakeppni 2008. Enginn keppandi var með miðið rétt stillt, allir spiluðu trompi á gosa og fundu síðan ekki ♦D. Einn niður.

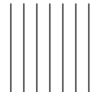
**Norður**

♠ ÁG92

♥ G86

♦ ÁK10962

♣ --



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
pass	1 ♦ <sup>1)</sup>	2 ♣	2 ♠ <sup>2)</sup>
5 ♣	?		

(1) Standard.

(2) Krafa.

---

Hvað viltu segja við 5♣?

**Norður**

♠ ÁG92  
♥ G86  
♦ ÁK10962  
♣ --

**Vestur**

♠ 64  
♥ 9432  
♦ 4  
♣ 876543



**Austur**

♠ 87  
♥ D107  
♦ G53  
♣ ÁKD92

**Suður**

♠ KD1053  
♥ ÁK5  
♦ D87  
♣ G10

Suður spilar 7♠.

Ákvarðanir í sögnum eru um margt líkar þeim ákvörðunum sem við tökum í lífinu - óvissunni markaðar. Við ráðum okkar í vinnu, tökum okkur maka, eignumst börn. Allt rökréttar ákvarðanir í stöðunni, en enginn veit nákvæmlega til hvers þær leiða. Þannig er það í sögnum, maður byrjar á augljósi sögn, en svo getur allt breyst á augabragði.

Þegar norður hóf sagnir á hinn eina rétta hátt með 1♦ þá hafði hann ekki hugmynd um hvaða stefnu spilið tæki. En málin höfðu heldur betur skýrst þegar hann átti að segja næst. Austur kom inn á 2♣, makker sagði 2♠ og vestur 5♣. Hvað nú?

Þrjár sagnir koma til greina: Val hugleysingjans er 5♠, hinn hagsýni maður stekkur í 6♠, en vísindamaðurinn segir 6♣ í leit að sjö. Oft er farsælt að vera huglaus, en ekki hér. Hagsýni maðurinn sleppur á núlli, en vísindamaðurinn sigrar: suður segir 6♥ og norður 7♠.

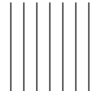
---

**Uppruni:** Undanúrslit Íslandsmótsins í sveitakeppni 2004. Aðeins 7 pör af 40 náðu alslemmuni.

**Norður**

- ♠ G52
- ♥ Á872
- ♦ D43
- ♣ KD3

♥D



**Suður**

- ♠ ÁKD10963
- ♥ 1095
- ♦ 7
- ♣ G10

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	-	-	4 ♠
allir pass			

---

Útspil: ♥D.

Hvernig viltu spila?



**Norður**

♠ G52  
♥ Á872  
♦ D43  
♣ KD3

**Vestur**

♠ 84  
♥ DG  
♦ Á1052  
♣ Á9875



**Austur**

♠ 7  
♥ K643  
♦ KG986  
♣ 642

**Suður**

♠ ÁKD10963  
♥ 1095  
♦ 7  
♣ G10

Suður spilar 4♠.

Suður er gjafari og vekur á 4♠. Enginn hreyfir andmælum og vestur flettir upp ♥D.

Vörnin hefur byrjað vel, en það er ótímabært að gefast upp. Hugsanlega er hjartaliturinn stíflaður og þá er ekki víst að vörnin hafi samgang til að taka fjóra slagi. Þar kemur tvennt til greina: að útspilið sé frá ♥DG tvíspili eða ♥DG fjórða. Ef sú er raunin, ásamt því að laufásinn sé með tvíspilinu í hjarta (♥DG eða ♥Kx), er hægt að vinna spilið með því að *spila strax tígli* og skera á sambandið í þeim lit.

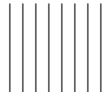
Það má alls ekki byrja á því að sækja laufásinn. Þá hefur vörnin samgang í tígli og getur tekið báða hjartaslagina. Sú vörn er vissulega ekki sjálf sögð (vestur þarf að spila undan ♦Á), en gæti þó fundist.

---

**Uppruni:** Landsliðsæfing vorið 2004. Legan var þar öllu leiðinlegri, hjartað 3-3 og vörnin tók strax fjóra slagi.

**Vestur**

♠ G93  
 ♥ ÁKG1095  
 ♦ --  
 ♣ 10983



<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♣ <sup>1)</sup>	1 ♦	1 ♠
2 ♥	4 ♥ <sup>2)</sup>	5 ♥	pass
pass	5 ♠	allir pass	

(1) Standard.

(2) Splinter, einspil eða eyða.

Hvert er útspilið?

(74) Óvæntur glaðningur

---

**Norður**

♠ ÁK86  
♥ 3  
♦ G5  
♣ ÁKG754

**Vestur**

♠ G93  
♥ ÁKG1095  
♦ --  
♣ 10983



**Austur**

♠ 7  
♥ D764  
♦ ÁKD10764  
♣ 6

**Suður**

♠ D10542  
♥ 82  
♦ 9832  
♣ D2

Suður spilar 5♠.

Það má líkja “biðinni eftir blindum” við spenning barna þegar þau handfjatla jólagjafir eitt andartak áður en pappírinn er rifinn í tætlur. Oftast er eitthvað gott og skemmtilegt í jólapakkanum, en það verður að segjast eins og er, að blindur veldur stundum vonbrigðum.

Suður vissi vel að hann átti lítið fyrir sínu, en hann vonaði að makker ætti réttu spilin. Norður vakti á 1♣, austur kom inn á 1♦ og suður freistaðist til að segja 1♠. Sem varð til þess að norður fór í 5♠ yfir 5♥. Útspilið var ♡Á og þegar norður hafði lagt upp spilin sín blöstu við sagnhafa þrjár tapslagir. “Nú, jæja,” hugsaði suður, “það mátti búast við því.” Vestur var hins vegar órólegur. Hann krosslagði fætur á víxl og ók sér í sætinu. “Um hvað er maðurinn að hugsa?” Það leið og beið og suður var kominn á fremsta hlunn með að leggja upp og játa sig sigraðan þegar vestur spilaði loks laufi.

Óvæntur glaðningur leyndist í pakkanum, þrátt fyrir allt.

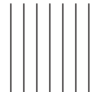
---

**Uppruni:** Sumarbríds 2003. Fáir höfðu hugrekki til að spila undan ÁK í hjarta og tólf slagir í 5♠ reyndist vera meðalskor. Sums staðar voru 5♠ doblaðir og hitt sást líka að A-V fengu að spila og vinna 5♥ í sína átt.

**Norður**

♠ ÁG86  
 ♥ ÁKG8764  
 ♦ 6  
 ♣ 4

♦K



**Suður**

♠ K1074  
 ♥ D9  
 ♦ Á9753  
 ♣ Á2

<b>Vestur</b>	<b>Norður</b>	<b>Austur</b>	<b>Suður</b>
-	1 ♥	pass	1 ♠
pass	4 ♣ <sup>1)</sup>	pass	4 ♦ <sup>2)</sup>
dobl	4 G <sup>3)</sup>	pass	5 ♣ <sup>3)</sup>
pass	7 ♥	pass	7 ♠
allir pass			

- (1) Splinter - eftir langa mæðu.
- (2) Fyrirstaða.
- (3) Lykilspilaspurning og svar (þrír “ásar”).

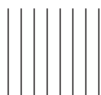
Norður er lengi að segja 4♣, enda með óvenjuleg spil. Andstæðingarnir gá að guði og embætti sínu og gefa norðri tíma, en það verður spennufall við borðið þegar norður stekkur í 7♥. Vestri er greinilega skemmt og hann spilar út ♦K með sveiflu, en makker hans er þegjandalegur. Hvar er trompdrottningin?

**Norður**

♠ ÁG86  
♥ ÁKG8764  
♦ 6  
♣ 4

**Vestur**

♠ 3  
♥ 1032  
♦ KD1084  
♣ DG76



**Austur**

♠ D952  
♥ 5  
♦ G2  
♣ K109853

**Suður**

♠ K1074  
♥ D9  
♦ Á9753  
♣ Á2

Suður spilar 7♠.

Norður vakti hægversklega á 1♥ og suður sagði jafn kurteislega 1♠ á móti. Það svar kom norðri í opna skjöldu og hann tók sér nú mjög góðan tíma í næstu sögn. Hinir þrír við borðið þóttust vita að eitthvað mikið væri í aðsigi, en vildu ekki reka á eftir norðri svo hann gerði ekkert í fljótræði. Loks kom sögnin – 4♣, *splinter*. Suður sagði 4♦ og vestur doblaði. Framhaldið var á tilfinninganótum, en þegar sögnum lauk í 7♠ lá fyrir að allir ásarnir væru til staðar. Um ♠D var ekki vitað fyrir víst.

Glaðhlakkalegur kom vestur út með ♦K. Trompdrottninguna þarf að finna og líkur á því eru 50-50 að öðru jöfnu. Vonbrigði austurs voru því skiljanleg þegar sagnhafi tók umsvifalaust á ♠Á í borði og lét svo gosann rúlla.

“Af hverju?” spurði austur.

“Þú lést þig hverfa,” var svarið.

Hvað skal segja, hvernig á að spila, hvernig er best að verjast og hvar í dauðanum á að koma út? Í hnotskurn eru þetta viðfangsefni bridsspilarans, vandamálin sem við honum blasa í hita leiksins við græna borðið. Og hér í þessari bók. Þrautirnar eru af þessum ferna toga: snúast um sagnir, spilamennsku sagnhafa, vörnina og hið mikilvæga fyrsta útspil. Spilin eru íslensk, hafa annað hvort fæðst við innlent spilaborð eða verið spiluð af íslenskum spilurum í keppni erlendis. Staður og stund eru tilnefnd þegar heimildir leyfa, ennfremur þær hetjur og andhetjur sem hlut áttu að máli. Alvöru þrautir og alvöru menn.

