

Sagnbaráttan

eftir Guðmund Pál Arnarson

- § 1 Stefnan sett
- § 2 Ágiskun og upplýst ákvörðun
- § 3 Þrjár góðar ástæður til að hindra
- § 4 Hvers vegna geiga hindranir stundum?
- § 5 Innrammaðar sagnir og blæðandi
- § 6 Húsbóndi og þræll
- § 7 Þegar sagnbarátta liggur í loftinu
- § 8 Hindrunarstíll
- § 9 Pressusagnir
- § 10 Niðurstöður

stutt ágríp

Sagnbaráttan er stríð. Vopnin eru hin ýmsu sagnból—kerfi, sagnvenjur, samkomulag, aðferðafræði og stíll—en það sem stríðið snýst um eru upplýsingar. Aðeins á grunni nákvæmra upplýsinga geta menn tekið upplýsta ákvörðun um lokasögn.

§ 1 Stefnan sett

Sagnir eru í grunninn samræða við makker um spilin þar til annar aðili parsins hefur nægar upplýsingar til að taka af skarið—til að velja lokasögn. Vel útfært sagnkerfi er byggt upp með það fyrir augum að hægt sé að lýsa sem flestum spilagerðum áður en endanleg ákvörðun er tekin. Á þann hátt er reynt að sneiða hjá ágiskun. Í tveggja-manna-tali getur samtalið við makker verið hægfara og nákvæmt, enda oftast nægur tími til stefnu, en um leið og andstæðingarnir blanda sér í sagnir minnkar svigrúmið til upplýsingaskipta, umræðan verður öll grófgerðari og mörkuð meiri getspeki.

Í sagnbaráttu verður aldrei hægt að komast hjá því að giska að einhverju marki, en viðleitni okkar ætti að miða að því að draga úr ágiskun eins og mögulegt er. Hin hliðin á peningnum er að stuðla að því að mótherjarnir þurfi að giska sem oftast.

Stefnumark í sagnbaráttu virðist hljóta að vera tvíþætt:

- *Að forðast ágiskun eftir mætti.*
- *Að neyða mótherjana til að giska sem oftast.*

Hvernig náum við þessum markmiðum? Þessi ritgerð er atlaga að því viðfangsefni, en augljós útgangspunktur er eftirfarandi: Við sneiðum hjá ágiskun með því að nota sem best það knappa svigrúm sem gefst til upplýsingaskipta—með því að hraða lýsingu spilanna og forgangsraða eftir mikilvægi. Á sama hátt neyðum við mótherjana til að giska með því takmarka upplýsingamiðlun þeirra með tálmandi sögnum—við reynum að hindra sem oftast.

Hröð samskipti og hörð afskipti.

§ 2 Ágiskun og upplýst ákvörðun

Við viljum ekki þurfa að giska, en endilega neyða mótherjana til að giska. Það er nefnilega það. En hvað er ágiskun í brids? Hvenær neyðast spilarar til að giska og hvenær ekki?

Sjaldnast eru sagnir okkar “hrein ágiskun” í þeim skilningi að valið sé blint á milli jafngilda möguleika, eins og til dæmis gildir um teningakast. Líkur á því að valin tala tenings komi upp eru nákæmlega jafn miklar eða litlar og líkur á því að aðrar tölur teningsins sýni sig. Möguleikarnir eru jafngildir og engar “rannsóknir” síðar meir geta breytt því. Sagnákvarðanir eru varla nokkurn tíma hreint “gamb!” af slíku tagi; yfirleitt alltaf má finna *einhver rök eða ástæðu* sem mælir með einni sögn umfram aðra. Rökin geta verið veik og menn geta deilt um gildi þeirra, en rök eru það samt. “Educated guess” er slíkt kallað á ensku. Gott dæmi um “vegna” ágiskun af þessum toga er getraunaleikurinn. Þegar tipparar giska á úrslit fótboltaleikja hafa þeir jafnan rök fyrir vali sínu, svo sem stöðu í deildinni, hvort liðið eigi að spila heimaleik, hversu margir keppendur eru meiddir og svo framvegis. Ágiskun er þetta, en hún er vegin.

Lítum á dæmi. Þú átt eftirfarandi spil í suður, utan hættu gegn á hættu:

♠ 3 ♥ Á7 ♦ DG1065 ♣ KD654

Vestur	Makker	Austur	Þú
1 ♠	Pass	4 ♠	?

Hvað viltu segja? (a) pass (b) 4G=tveir litir.

Það er langsótt að fimm í láglit vinnist í ykkar átt, því þá þarf makker helst að eiga þrjú lykilspil. Hins vegar er vel til í dæminu að þið eigið góða fórn, 1-3 niður. Ef 4♠ vinnast þá, sem er alls ekki víst.

Hugsanlega gæti tölva leyst þennan vanda og reiknað út hvor sögnin sé betri til lengri tíma litið. Reikniforritið myndi styðjast við sömu forsendur og mannsheilinn, svo sem ...

- # opnun vesturs á 1♠ er 12-20 HP, 5-litur+
- # hækkun í 4♠ er 6-10 HP og líklegur fimmlitur
- # norður sagði ekkert og á því varla mikla skiptingu

... en skanna hundruðir dæma á örksotsstund og reikna út líkur. Hugsanlega kæmist tölvan að því að pass sé betra í 70% tilvika, en 4G í 30% tilvika. Segjum við hefðum aðgang að slíkum útreikningi (höfum til dæmis lesið okkur til)—værum við þá ekki að giska með því að passa?

Jú, auðvitað. Það er reyndar með líkum að ágiskun okkar sé hin rétta (70%), en þá erum við að miða við eitthvert spilasafn sem er í samræmi við tiltölulega ónákvæmar upplýsingar. Við höfum *ekki nægar upplýsingar* um spil makkers, *hér og nú*, og það er þess vegna sem við neyðumst til að giska.

Kjarni málsins er þessi: Ef við þurfum að velja á milli *endanlegra* möguleika án þess að hafa til þess nægar upplýsingar þá er um ágiskun að ræða, mismunandi blinda. Hér útilokar “pass” fórn. Og sögin “4G” útilokar að hægt sé að verjast í 4♠.

En hvenær get ég sagt með góðri samvisku að sögn sé ekki ágiskun? Mun mig ekki alltaf skorta upplýsingar til að geta tekið ákvörðun sem er algerlega laus við alla getspeki?

Nei. Sögn er laus við ágiskun—upplýst— *ef frekari upplýsingar myndu engu breyta um þá ákvörðun sem tekin er.*

Lítum á dæmi: Félagi vekur á 1G (15-17 HP) og næsti maður stekkur í 3♠.
Við erum með:

♠ 32 ♥ K108763 ♦ ÁD7 ♣ G4

Vestur	Makker	Austur	Þú
-	1 G	3 ♠	?

Ég veit strax að rétta niðurstaðan er 4♥—þær upplýsingar sem ég hef *duga* til veita mér þá vissu. Upplýsingarnar eru:

- # Makker á 15-17 punkta og jafna skiptingu, 2-4 hjörtu.
- # Saman eigum við 25-27 HP og 8-10 hjörtu.
- # Reynslan segir mér að rétti samningurinn með 25-27 HP og átta eða fleiri spil saman í hjarta sé oftast 4♥.

Sem sagt: ég þekki lykilatriði í styrk og skiptingu á báðum höndum og tengsl þeirra upplýsinga við reynsluna. Jafnvel þótt ég fengi frekari upplýsingar um spilin, þá myndi það seint breyta þeirri ályktun minni að rétt sé að spila 4♥. Frekari upplýsingar eru óþarfar. Nú er það svo sem til í dæminu að þessi ákvörðun mín reynist illa (3G standa en 4♥ fara niður), en eftir sem áður er ákvörðunin upplýst—ekki ágiskun.

Annað dæmi: Við eigum sömu spil, en nú opnar vinsti handar mótherji á 3♠ og makker segir 3G. Hvað á nú að gera?

♠ 32 ♥ K108763 ♦ ÁD7 ♣ G4

Vestur	Makker	Austur	Þú
3 ♠	3G	Pass	?

Styrkur makkers er mun óræðari í þessari stöðu (15-23 HP) og skiptingin þarf ekki að vera jöfn—hann gæti verið með einspil í hjarta og langlit í laufi. Hér höfum við ekki nægar upplýsingar og getum því ekki tekið upplýsta ákvörðun. Við neyðumst til að giska.

§ 3 Þrjár góðar ástæður til að hindra

Hvað veldur því að við neyðumst til að taka óupplýsta ákvörðun—að við neyðumst til að giska? Jú, augljóslega er það skortur á svigrúmi til að lýsa spilunum í þaula áður en úrslitaákvörðun er tekin. Þessi sagnþrengsli stafa iðulega af aðgerðum andstæðinganna, öllum sögnum þeirra, en þó fyrst og fremst hindrunum.

Hindranir geta verið skaðlegar á þrennan hátt. Þær (1) þvinga fram ótímabært val, (2) auka áhættuna og (3) stuðla að ónákvæmni.

(1) Ótímabært val er það kallað þegar velja þarf of snemma, án skoðunar. Án þess að hafa nægar upplýsingar til að geta metið besta kostinn. Eins og að velja buxur án þess að máta eða prófa aðrar.

Segjum að makker opni á 1♦ og þú eigir á móti:

♠ KG1032 ♡ K4 ♦ Á97 ♣ D62

Ef þú fengir bara eitt tækifæri til að skjóta á lokasögn kæmu 3G eða 4♠ helst til álita. En sem betur fer þarftu ekki að giska—þú getur kannað málið, sagt 1♠ og fengið nákvæmari upplýsingar um hönd opnara. Ef makker hækkar í 2♠ ferðu beint í fjóra, ef hann segir 1G (=12-14 HP) gætirðu sagt 3G eða leitað eftir þríltarstuðningi við spaðann. Og gefi makker sterka sögn eins og 3-4♠ eða 2G er ástæða til að kanna möguleika á slemmu. Fyrir eða síðar færðu nægar upplýsingar frá makker til að geta tekið upplýsta lokaákvörðun.

En lífið við spilaborðið er ekki eintóm hamingja. Segjum að næsti maður hoppi í 3♡ við opnun makkers. Hvað hyggstu þá gera með sömu spil?

♠ KG1032 ♡ K4 ♦ Á97 ♣ D62

<u>Vestur</u>	<u>Makker</u>	<u>Austur</u>	<u>Þú</u>
-	1 ♦	3 ♡	?

Viltu segja 3♠ eða 3G?

Með því að segja 3G eru 4♠ úti í kuldalum. En ef þú meldar það er stórhætta á að fara framhjá 3G þegar sú niðurstaða er best. Svo er á sjá sem val á annarri sögninni *útiloki* þá þegar ákveðna niðurstöðu.

Teiknum upp tvær hendur sem makker gæti átt:

A	B
Norður	Norður
♠ 65	♠ D65
♥ 873	♥ 87
♦ KDG102	♦ KD43
♣ ÁK8	♣ ÁG87
Suður	Suður
♠ KG1032	♠ KG1032
♥ K4	♥ K4
♦ Á97	♦ Á97
♣ D53	♣ D53

Hér er 3G rétti samningurinn.

Og hér best að spila 4♠.

Sem sagt: Vel heppnuð hindrun *þvingar fram ótímabært val*.

(2) Önnur áhrif hindrunarsagna er *aukin óhætta*. Rifjum upp fyrra sagn-dæmi. Þú áttir þessi spil á hagstæðum hættum ...

♠ 3 ♥ Á7 ♦ DG1065 ♣ KD654

... og sagnir gengu 1♠–P–4♠–? til þín. En breytum nú sögnum aðeins og látum austur lyfta í 2♠, ekki fjóra:

<u>Vestur</u>	<u>Makker</u>	<u>Austur</u>	<u>Þú</u>
1 ♠	Pass	2 ♠	?

Nú er áhættulítið að sýna láglitina með 2G og gera makker með því að húsbónda framvindunnar. Ef opnari stekkur næst í 4♠ er þínu hlutverki lokið og makker ákveður hvort þið verjist eða berjist í fimm.

Segi austur hins vegar strax 4♠ verður þú að velja á milli tveggja hættulegra sagna. Greinilega er 4G áhættusöm sögn—gæti kostað stóra mínustölu í fimm í láglit þegar þið eigið töluna í 4♠. En passið er ekki laust við áhættu heldur. Það segir lítið í samanburðinum að koma með 100-kall fyrir einn niður upp í -550 fyrir doblað láglitageim sem vinnst.

Sem sagt: Vel heppnuð hindrun *eykur áhættuna*.

(3) Þriðju áhrif hindrunarsagna eru ekki hvað síst uggvænleg: Oft er beinlínis *engin leið til að lýsa spilunum* í því þrönga samhengi sem stendur til boða. Höldum okkur við sama dæmi.

Sagnir ganga ...

Vestur	Makker	Austur	Þú
1 ♠	Pass	4 ♠	?

... og þitt er að segja með:

♠KDG ♡G3 ♢Á752 ♣ÁD63

Sé dobl til úttekta er ekki spennandi kostur að bjóða makker upp á 5♡. Jú, jú—sumir spila dobl sem sekt, en hvað gera þeir þá með:

♠— ♡K10943 ♢Á752 ♣KD63

Ekki verður bæði sleppt og haldið. Hér yrðu sektarmenn að passa (eða leggja út í kafloðinn fjögurra-granda leiðangur).

Sem sagt: Vel heppuð hindrun stuðlar að *ónákvæmni*.

Samantekið: Hin skaðvænlegu áhrif hindrunarsagna:

- (1) *Ótímabært val*. Oft er ekki svigrúm til að kanna alla möguleika og velja þarf eina leið sem útilokar aðra(r).
- (2) *Aukin áhætta*. Eftir því sem sagnhæðin er meiri verður hættulegra að koma inná.
- (3) *Minni nákvæmni*. Stundum er ómögulegt að lýsa handgerðinni með þeim sögnum sem standa til boða í stöðunni.

§ 4 Hvers vegna geiga hindranir stundum?

Bersýnilega geta hindrunarsagnir verið hið beittasta vopn. En bit þeirra er þó misjafnt og stundum algerlega máttlaust. Því höfum við haft fyrirvarann “vel heppnuð hindrun ...” í greiningum okkar, enda þekkjum við það af reynslunni við borðið að enginn vandi er að eiga við sumar hindranir. En af hverju skyldi það ráðast hvort hindrun er skaðleg eða meinlaus?

Einkum af tvennu:

- # Þeim upplýsingum sem við höfum þegar hindrunin brestur á.
- # Þeim valkostum sem standa til boða yfir hindruninni.

Skoðum þetta næst.

Berum saman þessar sagnraðir:

(a)	<u>Vestur</u>	<u>Makker</u>	<u>Austur</u>	<u>Þú</u>
	--	1 ♣	3 ♠	?
(b)	<u>Vestur</u>	<u>Makker</u>	<u>Austur</u>	<u>Þú</u>
	--	1 ♥	3 ♠	?

Þú átt í báðum tilvikum að segja með eftirfarandi hönd:

♠2 ♥Á32 ♦D108632 ♣Á32

Ef opnun makkers á 1♥ lofar fimmlit er vandalaust að segja 4♥ í síðara dæminu. Það er nokkuð rétt lýsing á spilum okkar og líklega góð niðurstaða á móti venjulegri hjartaopnun. En opnun á laufi í Standard getur farið niður í þrjú spil og því kemur vart til greina að segja 4♣ á þrlit í fyrra dæminu. Neikvætt dobl yrði sennilega fyrir valinu, en sú sögn er engan veginn fullkomin og getur leitt til vandræða síðar.

Sú staðreynd að við vitum meira um lengd makkers í hjarta en laufi er ástæðan fyrir mismiklum vandræðum okkar. Það gildir almennt að ...

... því meira sem við vitum um hönd makkers, því minni skaðleg áhrif hefur hindrun.

Hitt atriðið lýtur að þeim valkostum sem bjóðast í stöðunni. Markmið hindrunarsagna er að neyða mótherjana til að taka ákvörðun án þess að hafa til þess nægar upplýsingar—láta þá giska. En til þess að um eiginlega ákvörðun sé að ræða vera þeir að hafa *eitthvert val* á milli möguleika—það má ekki vera svo að aðeins ein sögn komi til greina (oftast dobl).

Hindrun heppnast einmitt best þegar valkostir eru margir og svipaðir að gæðum. Hér er gott dæmi um það:

Það eru allir á hættu og þú átt þessa hönd ...

♠ Á10542 ♡ DG2 ◇ G6 ♣ K105

... makker opnar á Standard laufi og næsti stekkur í 3♡:

Vestur	Makker	Austur	Þú
--	1 ♣	3 ♡	?

Fjórar sagnir koma til greina: pass, dobl, 3♠ og loks 3G. Engin ein sögn lýsir hendinni nákvæmlega, en allir upptaldir möguleikar hafa sína kosti og galla. Við borðið verður þú að gera svo vel að velja einn kost og þetta val þitt er ágiskun. Svo einfalt er það.

Á hinn bóginn væri vandalaust að segja í þessari stöðu:

Vestur	Makker	Austur	Þú
--	1 ♣	5 ♡	?

Hér kemur í raun aðeins ein sögn til greina—dobbl. Hindrunargildið í langstökki austurs er því harla lítið. Sem kemur á óvart, því fyrirfram hefði maður haldið að hindrunin væri því illskeyttari sem hún væri hærri. Svo er ekki.

Að taka ákvörðun er að velja á milli möguleika, tveggja eða fleiri. Þegar sagnstaða er þess eðlis að andstæðingarnir eiga ekki raunhæfan kost á annarri sögn en dobli (eða passi) þá er ekki um ákvörðun að ræða—það er ekkert val. *Og þar sem ekki er um val að ræða er ekki hægt að velja vitlaust*—ekki hægt að taka ranga ákvörðun.

Hindrun sem býður ekki upp á neitt val er meinlaus.

§ 5 Innrammaðar sagnir og blæðandi

Við vitum að hver einasta sögn segir eitthvað um punkta og lengd lita. En þau skilaboð eru misnákvæm, enda breytilegt hversu vel sagnir eru afmarkaðar hvað varðar styrk og skiptingu. Sumar eru víðfeðmar, aðrar nákvæmari. Opnun á 1G er augljóslega skýrt afmörkuð sögn, sýnir punkta á þröngu bili og jafna dreifingu. Á sama hátt er opnun á 1♣ í Standard gott dæmi um víðfeðma sögn, því bæði er styrkleikabilið vítt og skiptingin óljós.

Bersýnilega stendur maður betur að vígi í sagnbaráttu þegar makker hefur afmarkað sig nákvæmlega í styrk og skiptingu, en til áréttingar getum við tekið dæmi eftir opnun á 1G annars vegar og 1♣ hins vegar:

(a)	<u>Vestur</u>	<u>Makker</u>	<u>Austur</u>	<u>Þú</u>
	—	1 G	4 ♥	?
(b)	<u>Vestur</u>	<u>Makker</u>	<u>Austur</u>	<u>Þú</u>
	—	1 ♣	4 ♥	?

Þitt er að melda með:

♠KG6543 ♥7 ♦Á752 ♣43

Það virðist nokkuð sjálfsagt mál að segja 4♠ í dæmi (a), vitandi af 2-4 spöðum á móti. En eftir laufopnun makkers í dæmi (b) er það síður en svo sjálfgefið—alla vega gæti sögnin heppnast mjög illa. Við getum orðað það svo að 4♠-sögnin sé upplýst í fyrra dæminu, en ágiskun í því síðara.

Nú skulum við leiða til sögunnar *tæknileg* nýyrði:

Þegar sögn er svo þröngt afmörkuð að þær upplýsingar sem í henni felast duga samherja til að meta nokkurn veginn hvað spilið þolir—duga honum til að sjá fyrir sér mengi rökréttra og skyldra lokasagna—þá telst sögnin vera *innrömmuð*. Allar aðrar sagnir eru *blæðandi*.

(Orðin eru tekin að láni úr prentmáli, en sumar ljósmyndir eru til dæmis afgirtar með ramma á pappírsörk á meðan aðrar eru láttnar blæða frjálst út fyrir síðujaðrana.)

Þótt sögn sé innrömmuð er ekki víst að við getum strax tekið upplýsta lokaákvörðun. En við vitum nógu mikið til að geta sett *stefnuna á mengi skyldra áfangastaða*.

Höldum okkur við grandopnun sem gott dæmi um innrammaða sögn. Okkar er að svara opnun félaga á 1G með:

♠ DG32 ♥ K1063 ♦ 1094 ♣ Á3

Við sjáum strax að rétt er að spila geim, en þrjú koma til greina: 3G, 4♥ og 4♠. Við tökum stefnuna á eitt þeirra með því að spyja makker um hálit. Opni makker hins vegar á 1♣ er engin leið að stefna á eitt né neitt að sinni, því mögulegir áfangastaðir eru allt frá bót og upp í slemmu.

Munurinn er þessi: Á móti innrammaðri sögn (1G hér) getum við tekið völdin, markað stefnu og leitt sagnir til lykta. Slíkt er útilokað á móti blæðandi sögn (1♣ hér).

Nefnum annað dæmi um innrömmun.

Við opnum á 1♠ og makker lyftir í 2♠. Hækkun hans er innrömmuð, sýnir 6-10 HP og þrílitarstuðning. Ekki er víst að þessar upplýsingar dugi okkur til að taka lokaákvörðun strax, en við sjáum nokkurn veginn á hvaða leið spilið er. Tromplitur er fundinn og litarlengd þekkt, auk þess sem sameiginlegur styrkur er að mestu þekktur. Vissulega gæti leikið vafi á því hvort styrkur í geimsögn sé nægur (eða í slemmu), en við höfum svigrúm til að rannsaka það mál. Opnara eru allar leiðir færar til að taka stefnumarkandi (*strategíska*) ákvörðun á grundvelli svarsins. Hlutverki svaranda er í raun lokið, nema hvað opnari getur óskað eftir nánari lýsingu á þeim gildum sem svarhönd hefur þegar sýnt. Með öðrum orðum: svarhönd gæti verið beðin um að sýna hámark eða lágmark, vísa á hliðarstyrk eða hliðarlit, sýna ekta fyristöðu eða stuttlit. En allt flokkast það undir *nánari lýsingu á þeim verðmætum sem þegar er búið að segja frá* með 2♠, sem eru 6-10 punktar og þrílitur í spaða. Slíka nánari lýsingu mætti til samræmis kalla *taktíska* úrsvinnslu.

§ 6 Húsbóndi og þræll

Eins og Platón sagði forðum, þá eiga þeir einir að stjórna sem hafa til þess tilskilda þekkingu. Og það gildir í sögnum, ekki síður en í stjórnmálum. Sá sem býr yfir þekkingunni ræður ferðinni, hann er húsbóndi, hinn þræll.

Dæmi:

Ég opna á 1♣ (Standard) og makker svarar á 1♠. Hvort tveggja eru víðar lýsingar, sem sagt, blæðandi sagnir. Laufopnunin sýnir 12-20 punkta og 3+ lauf, spaðasvarið segir frá 6+ punktum og 4-lit+. Allt galopið á báðum vígstöðvum. En í þriðju sögn segi ég 1G. Sem er afmarkandi, ég ramma mig inn á 12-14 hápunkta bili, segist eiga jafna skiptingu og ekki fjórlit í spaða. Eftir þessa þróun er makker bersýnilega betur í stakk búinn til að stjórna framhaldinu—hann verður húsbóndinn, ég þrællinn.

Með hliðsjón af þessu virðist hægt að setja fram sagnreglu:

Makker hins innrammaða fær húsbóndavaldið. Sá innrammaði er þræll hans og tekur ekki lokaákvörðun, nema hann sé sérstaklega beðinn um það axla ábyrgð á síðari stigum, til dæmis með áskorun. Annars er það húsbóndinn sem tekur lokaákvörðun.

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♣	Pass	1 ♠	Pass
1 G=innrömmun		Nú er austur húsbóndi	

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♠	Pass	2 ♠=innr.	Pass
Nú er vestur húsbóndi			

Í þessu samhengi getur enska orðaparið “strategy” og “tactic” aftur komið að notum. *Strategísk* ákvörðun er stefnumótandi, en *taktísk* lýtur að úrvinnslu. Sá innrammaðaði má taka taktíska ákvörðun, ekki strategíska. Makker hans sér um þá hlið mála.

Lítum á nokkur dæmi um samband húsbónda og þræls:

(i) Annar hefur tjáð sig blæðandi, hinn ekkert:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
1 ♣	3 ♠	...	

Austur er augljóslega ekki í stakk búinn til að ráða ferðinni, því opnun makkers á laufi er of óljós (blæðandi). Enn hefur ekki myndast samband húsbónda og þræls og austur gerir best í því að gefa lýsandi sögn—reyna sjálfur að ramma sig inn.

(ii) Annar hefur tjáð sig innrammað, hinn ekkert:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
1 G	3 ♠	...	

Austur er hér í ágætri stöðu til að taka völdin því opnun makkers er vel römmuð inn í styrk og skiptingu. Austur er húsbóndi.

(iii) Báðir hafa tjáð sig blæðandi:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
1 ♦	Pass	1 ♥	3 ♠
...			

Hvorugur getur tekið forystuna enn sem komið er, enda bæði opnunin á 1♦ og svarið á 1♥ blæðandi sagnir.

(iv) Annar hefur tjáð sig blæðandi, hinn innrammað:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
1 ♦	Pass	1 G	3 ♠
...			

Vestur getur tekið húsbóndavaldið, því svar austurs á 1G er innrammað, sýnir punkta á þröngu bili (6-10) og neitar hálit.

(v) Báðir hafa tjáð sig innrammað:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
1 G	Pass	2 G=ásk.	3 ♠
...			

Báðir geta tekið völdin, enda báðir vel rammaðir inn.

§ 7 Þegar sagnbarátta liggur í loftinu

Við sögðum að hindrun sé óþægilegust ef hún neyðir okkur til að velja á milli kosta í stöðu þar sem upplýsingar um spil samherja eru takmakaðar. Af þessu leiðir eitt og annað sem viturlegt er að nýta sér í sagnbaráttu, hvort sem við erum í hlutverki notenda eða þolenda hindrunarsagna.

Skoðum málið fyrst sem þolendur:

Mjög oft sjáum við af samhenginu og eigin spilum að sagnbarátta er í uppsiglingu. Þá þarf að hafa hraðar hendur við að undirbúa makker undir komandi átök: finna þá sögn sem best lýsir spilum okkar í hvelli—reyna að ramma spilin hratt inn. Við þurfum að spyrja: *Hvað þarf makker að geta gert?* Orðað á annan hátt: Hvert verður viðfangsefni hans næst, ef það gerist, sem liggur í loftinu?

Lítum á dæmi. Það er enginn á hættu, makker opnar á 1♦, næsti doblar og þú heldur á þessari hendi:

♠4 ♥K7643 ♦10976 ♣A84

Hvað er líklegt að gerist ef þú svarar á 1♥?

Ekkert er öruggt, en vafalítið melder fjórði maður spaðann, frá einum og upp í fjóra. Segjum sem svo að hann hoppi beint í 4♠. Hvernig getum við undirbúið makker fyrir þá stöðu? Hvað þarf makker að geta tekið ákvörðun um?

Alla vega þetta kemur til álita:

- hvort hann eigi að melda 5♦
- hvort hann eigi að melda 5♥
- hvort hann eigi að dobla
- hvort hann eigi að passa

Er makker vel í stakk búinn til að taka slíka ákvörðun ef hann veit það eitt að þú eigir 4+ hjörtu og 6+ punkta?

Varla.

Teiknum upp tvær mögulegar hendur, sem opnari gæti átt og sjáum hvernig þær falla að okkar spilum:

A	B
Makker	Makker
♠ 87	♠ 863
♥ D2	♥ ÁG2
♦ ÁKG832	♦ KDG32
♣ K83	♣ K3
Þú	Þú
♠ 4	♠ 4
♥ K7643	♥ K7643
♦ 10976	♦ 10976
♣ Á84	♣ Á84

Augljóslega heppnast vel að fara í 5♦ yfir 4♠, en er eitthvert vit í því miðað við fyrirbyggjandi upplýsingar — 6+ HP, 4+ hjörtu?

Ekki aldeils. Hjartasvarið útilokar ekki spil eins og:

C	D
Makker	Makker
♠ 87	♠ 863
♥ D2	♥ ÁG2
♦ ÁKG832	♦ KDG32
♣ K83	♣ K3
Þú	Þú
♠ 43	♠ 102
♥ G10865	♥ K743
♦ 54	♦ 87
♣ ÁG92	♣ ÁD742

Í báðum þessum tilvikum er vitulegra að verjast.

Sú ályktun sem af þessum dæmum má draga virðist augljós: Úr því að við fáum ekki nema eina sögn til að lýsa spilunum og “setja makker inn í myndina” þá ber okkur að nýta tækifærið vel. Eina þröngt lýsandi sögnin sem stendur til boða er 2♦ (einföld hækkun) í merkingunni 4-8 HP og fjórlitlitur í tígli. Þær upplýsingar koma makker alltaf að notum ef hann á langlit í tígli og gætu dugað honum til að taka upplýsta ákvörðun.

En auðvitað væri enn betra ef við gætum sýnt makker hjartalitinn líka. Og það er alls ekki loku fyrir það skotið að slíkt sé hægt með því að taka upp eins konar “fit-showing” stökk í stöðunni. Ein hugmynd væri að skilgreina stökk í tvo í hálit sem 5-4 og veik spil. Nýja sagnvenjan væri svohljóðandi: Eftir opnun á Standad 1♣ eða 1♦ og dobl næsta manns, sýnir stökk í tvo í hálit fimmlit þar og fjórlitarsuðning við opunarlit makkers. Strykur er á bilinu 4-8 HP.

Nýja sagnvenjan í verki:

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
1 ♦	dobl	2 ♥ *	4 ♠
?			

* Sýnir 5♥ & 4♦ og 4-8 HP.

Nú er enginn vandi fyrir opnara að segja 5♦ í dæmum A og B.

Við getum á þessum stigi sett fram tvær hagnýtar sagnreglur:

Ef sagnbarátta er fyrirsjáanleg ætti að velja sögn sem best rammur inn spilin strax.

Ennfremur:

Við uppbyggingu á sagnkerfi ætti ætíð að huga að hraða innrömmunar í sagnbaráttu, finna aðferðir og sagnvenjur sem lýsa spilunum strax.

§ 8 Hindrunarstíll

Lítum næst á hindrunarsagnir með augum gerandans. Markmið hindrana er að trufla eðlileg upplýsingaskipti andstæðinganna með því að ræna af þeim sagnrými og neyða þá til að giska. Það virðist rökrétt að álykta að því oftast sem við hindrum, því oftast náum við settu marki. Með tilliti til þess er freistandi að víkka út skilgreiningu hindrunarsagna og auka þannig tíðnina. Sá stíll er kenndur við Robson og Segal, en þeir mæltu honum bót í bók sinni Partnership Bidding (1993). En allt kostar sitt. Ef hindrunarsögn er vítt skilgreind í punktum og litarlengd er hætt við því að makker hafi ekki nægilega góðar upplýsingar til að taka uppýsta ákvörðun þegar málið snýr að honum. Með öðrum orðum: vítt skilgreindar hindrunarsagnir geta komið niður á þeim sem síst skyldi—makker.

Í hnotskurn er þetta spurning um hvort—og þá hvenær—við leyfum blæðandi hindranir. Tökum ofur hverdagslegt dæmi: Makker opnar á 3♣, næsti passar og þitt er að segja með:

♠ KG542 ♥ DG3 ♦ ÁG10 ♣ D8

Hvað viltu gera? (a) pass, (b) 3G

Þetta er óleysanleg þraut (ágiskun) ef opnun makkers er blæðandi, en þá getur hann átt hvort heldur góða opnun eins og ...

♠ 10 ♥ 865 ♦ D6 ♣ ÁKG9752

... þar sem rétt er að reyna 3G; eða léttu opnun, svo sem ...

♠ Á3 ♥ 765 ♦ 4 ♣ G1097632

... en þá má ekki hærra fara.

Með öðrum orðum: Blæðandi hindranir geta hitt makker illa fyrir. Því er það síður en svo sjálfgefið að auka tíðni hindrana með því að víkka skilgreininguna.

En opin spurning, eftir sem áður.

Robson & Segal gera sér grein fyrir vandanum, en eru tilbúnir til að greiða það gjald að setja makker í vanda annað veifið fyrir ávinninginn af því að flækja líf andstöðunnar. En hvenær er það réttlætanlegt og hvenær ekki? Um það atriði eru þeir Robson & Segal myrkir í máli. Þeirra markmið er einkum að tala máli blæðandi hindrana almennt, þótt þeir noti ekki það tungutak. Þeirra orð er “unilateral”. Þeir kalla það “pressure bidding” þegar hindranir eru “immediate og unilateral”— tafarlausar og einhliða. Mikilvægi þess að hindranir séu tafarlausar er óumdeilt, en það er hið einhliða eðli þeirra sem orkar tvímælis (sem sagt, blæðing). Flest dæmi Robsons & Segals eru af sögnum í þriðju hendi á móti pössuðum makker, sem er auðvitað kjörstaða fyrir blæðandi hindranir. Þannig skauta þeir félagar framhjá umræðu um að skilgreina hvenær skynsamlegt sé að leyfa blóðhindrun og hvenær ekki. En þá umræðu verður að taka, því af því mótast allt framhald.

Lítum á algengt dæmi. Austur opnar á Standard-laufi, makker stekkur í 2♠ og vestur segir 3♥, sem er krafa í geim. Þið eruð utan gegn á hættu.

Vestur	Þú	Austur	Makker
-	-	1 ♣	2 ♠
3 ♥	?		

Hvað viltu segja með ...

♠G54 ♥9 ♦Á842 ♣K10973

Við hljótum að styðja spaðann, en hvort eigum við að segja 3♠ eða 4♠?

(Um leið og þú íhugar málið er vert að draga upp í huganum mynd af því hvernig þið félagar—þú og þinn fasti makker—skilgreinið hindranir eins og stökkið í 2♠. Má makker eiga fimmlit eða jafnvel sjölit, eða verður þetta að vera nákvæmlega sexlitur? Með öðrum orðum: er hindrun ykkar blæðandi eða innrömmuð?)

Innrömmuð hindrun: Sé hindrun makkers innrömmuð—skilgreind þröngt sem nákvæmlega góður sexlitur og lítið til hliðar (ca. 4-8 HP)—er mjög líklegt að mótherjarnir vinni 4♥. Við getum þá sætt okkur við að fara þrjá niður á 4♠ dobluðum (-500 fyrir -620). Þrír niður er reyndar líkleg niðurstaða, því makker ætti að fá fimm slagi á spaðann sinn, en við fáum á ♦Á og vonandi eina stungu í borði. Með þessum rökum virðist því óhætt að fórna fyrirfram, auk þess sem stökk í 4♠ gæti tælt mótherjana upp á fimmta þrep. Þeir horfa líka á hættur og óttast að fá bara 300-kall í 4♠/x þegar þeir eiga kost á 650 í 5♥.

Ef gert er ráð fyrir að hindrun suðurs sé innrömmuð má ímynda sér allar hendur þessu líkar:

	Norður	
	♠ G54	
	♥ 9	
	♦ Á842	
	♣ K10973	
Vestur		Austur
♠ 6		♠ Á83
♥ ÁK8753		♥ D64
♦ K105		♦ D96
♣ D85		♣ ÁG62
	Suður	
	♠ KD10972	
	♥ G105	
	♦ G73	
	♣ 4	

Með trompi út má reyndar taka 4♠ fjóra niður (-800 niður), en vestur er líklegur til að lyfta ♥Á, ekki satt. Alla vega er fyrirframfórnin tilraunarinnar virði, því ef AV reyna 5♥ þarf vestur að hitta í tígulinn til að fá 11 slagi.

Tilgangur okkar með stökki í 4♠ er tvíþættur:

- (i) Við teljum að fórnin borgi sig.
- (ii) Við vonumst til að ýta mótherjunum fyrir björg.

Blæðandi hindrun: Ef hindrun makkers er ýmist byggð á fimm- eða sexlit—blæðandi, sem sagt—verður norður gera ráð fyrir hinu versta og fara að öllu með gát. Fórn í 4♠ er sennilega of dýr í 5-3 samlegu, en hitt er ekki síður eftirtektarvert að eigi makker bara fimmlit í spaða er alls ekki víst að 4♥ vinnist. Við gætum fengið 1-2 slagi á spaða og hver veit á hverju makker lumar í hjarta. Með orðum orðum: Á móti blæðandi hindrun er norður ekki í neinni aðstöðu til að meta nákvæmlega hvað vinnst í báðar áttir. Í slíkum tilfellum má ekki taka einhliða ákvarðanir, heldur verður að gefa rétta lýsingu á spilunum og láta makker um framhaldið. Hér er hin lýsandi sögn á spil norðurs 3♠.

Þetta gæti verið heildarmyndin:

	Norður	
	♠ G54	
	♥ 9	
	♦ Á842	
	♣ K10973	
Vestur		Austur
♠ 76		♠ Á83
♥ ÁK753		♥ D64
♦ K105		♦ D96
♣ D85		♣ ÁG62
	Suður	
	♠ KD1092	
	♥ G1082	
	♦ G73	
	♣ 4	

Svo sem sjá má eru 4♥ vonlaust spil, en fórn í 4♠ kostar ekki minna en 800-kall. Svo það er eins gott að parið fylgi sama sagnstíl í hindrunum sínum.

Í hnotskurn: Á móti innrammaðri hindrun má gefa blæðandi sögn (og er oft æskilegt), en gegn blæðandi hindrun verður að gefa innrammaða sögn. Af þessu leiðir að það er grundvallaratriði hjá hverju pari að skilgreina nákvæmlega hvenær hindrun má blæða og hvenær ekki.

Hvenær má hindrun blæða? Það er spurning um stíl, fyrst og fremst, en að sjálfsögðu skipta “stöðurnar” við borðið máli—hættur og gjafari og hvað hefur verið sagt. Flestir nota nokkuð “agaðar” hindranir á hættunni, enda ástæðulaust að færa andstæðingunum símanúmer á silfurfati. En utan hættu—sérstaklega utan hættu gegn á—er meiri freisting að teygja á rammannum og leyfa blæðingu. En hversu frjálsglegir mega menn vera utan hættu? Það fer eftir hversu margir hafa tjáð sig.

Skoðum fyrst hindrunaropnanir:

Fyrsta hönd: Auðvelt er að færa rök fyrir blæðandi hindrun í fyrstu hendi. Hinir þrír við borðið eiga eftir að tala og líkur á því að andstaðan lendi í vandræðum, frekar en makker, eru því í vissum skilningi “tveir á móti einum”.

Önnur hönd: Í annarri hendi er hins vegar varasamt að leyfa blæðandi hindrun. Fyrir því er tvöföld ástæða. Hin augljósari er sú að aðeins tveir menn eiga eftir að tala, annar mótherjinn og makker, sem þýðir að líkur á jákvæðri niðurstöðu eru nú aðeins “einn á móti einum”. Sem er varla nógu gott. Hin ástæðan leynir á sér, en hún er sú, að mun auðveldara er að sekta hindrarann en ella. Eftir sagnþróunina P—3♣—P—P—? getur gjafari nú doblað í verndarstöðu með stutt lauf í skjóli þess að hafa takmarkað sig með passi.

Þriðja hönd: Þriðja höndin er besta staðan fyrir blæðandi hindranir, enda nánast öruggt að hindrun okkar bitnar ekki á makker. Í þessari stöðu er óhætt að teygja á rammanum, bæði upp og niður—aðeins þarf að gæta þess að eiga ekki svo góð spil að hætta sé á að missa geim (eða slemmu).

Fjórða hönd: Eftir þrjú pöss er vart hægt að tala um eiginlega hindrunaropnun, en samt er töluvert vit í því að opna á tveimur eða þremur með góða liti og styrk í kringum 10 punkta. Þessar sagnir eru eðli máls samkvæmt þétt innrammaðar.

Samtanteikið: Út úr þessu má lesa drög að stíl. Minn stíll (GPA) er sá að opna á blæðandi hindrunum í fyrstu hendi utan hættu (hvort sem andstæðingarnir eru utan eða á), opna alltaf blæðandi í þriðju hendi (líka á hættu), en ramma inn hindrunaropnanir annarrar og fjórðu handar.

Það er svo önnur umræða hvort og hvenær hindranir megi blæða þegar stokkið er inn á opnun mótherja. Skoðum það næst.

Um er að ræða þrjár stöður—þegar hindrari er í annarri, þriðju eða fjórðu hendi:

(a)	<u>1. hönd</u>	<u>Hindrari</u>	<u>3. hönd</u>	<u>4. hönd</u>
	1 ♣	3 ♦	...	
(b)	<u>1. hönd</u>	<u>2. hönd</u>	<u>Hindrari</u>	<u>4. hönd</u>
	pass	1 ♣	3 ♦	...
(c)	<u>1. hönd</u>	<u>2. hönd</u>	<u>3. hönd</u>	<u>Hindrari</u>
	1 ♣	pass	1 ♠	3 ♦
	...			

Það er vissulega til í dæminu að hafa þessar sagnir hvort heldur blæðandi eða innrammaðar, en í mínu kerfi er hindrunin aðeins blæðandi í þriðju hendi á móti pössuðum makker. Og þá bæði utan og á hættu. Í annarri og fjórðu hendi eru stökkin innrömmuð.

Samkvæmt mínum stíl er 3♦ þá innrömmuð sögn í (a), en blæðandi í (b). Sem þýðir að í tilfalli (a) á ég von á góðum sjölit, 6-9 HP og 6-7 tapslaga hendi. Eitthvað nauðalíkt þessu:

♠G76 ♥6 ♦KG109865 ♣K2

Í dæmi (b) get ég átt von á gjörólíkum höndum, sexlit og rusli eins og ...

♠G76 ♥6 ♦G109875 ♣G82

... eða góðum sjölit með hliðarstyrk eins og ...

♠G76 ♥6 ♦ÁDG10653 ♣Á8

Það segir sig sjálft að viðbrögð mín hljóta að vera allt önnur.

Sem leiðir hugann að sérstakri gerð sagna, sem kalla má *pressusagnir* (en þó ekki í sama skiliningi og Robson & Segal nota orðið).

§ 9 Pressusagnir

Hindrunarsagnir eru alltaf í vissum skilningi skot í myrkri, hvort sem þær eru blæðandi eða innrammaðar. Fyrirfram er ekki hægt að vita hvort þær hitti í mark; hvort næsti maður lendi í vandræðum með lýsandi sögn, ef hann á þá yfirhöfuð einhver spil til velta vöngum yfir. En sumar baráttusagnir hitta alltaf í mark; þær eru þeirrar gerðar að maður veit fyrir víst að andstæðingarnir koma til með að lenda í vandræðum. Slíkar sagnir mætti kalla *pressusagnir*.

Pressusögn er ekki eiginleg hindrun (þarf til að mynda ekki að vera stökk-sögn), en hún þrengir að mótherjunum og neyðir þá til að taka óupplýsta ákvörðun—til að giska. Þrjú skilyrði þurfa að vera til staðar til að sögn teljist pressusögn: (i) makker þarf að hafa rammað sig vel inn, en við það fæst nauðsynleg yfirsýn svo hægt er að meta nokkurn veginn hvað vinnst í báðar áttir; (ii) mótherjarnir hafa ekki náð innrömmun að fullu og eru því sveipaðir þoku um einhver atriði; (iii) hin íþyngjandi sögn—pressusögnin—verður eftirláta mótherjunum *val*, hún þarf m.ö.o. að liggja nákvæmlega á áttakpunktum baráttunnar.

Lítum aftur á dæmi (a) á síðustu blaðsíðu. Vestur opnar á 1♣, Standard, makker stekkur í 3♦ og næsti passar. Allir á hættu.

Vestur	Makker	Austur	Þú
1 ♣	3 ♦	pass	?

Þú átt á móti:

♠ D10 ♥ Á32 ♦ D73 ♣ G9743

Hvað heldurðu að vinnist í spilinu í báðar áttir?

(Í því sambandi skiptir auðvitað öllu máli hvort hindrun makkers er skilgreind sem innrömmuð eða blæðandi. Samkvæmt stíl greinarhöfundar er sögnin innrömmuð og dæmigerð hönd væri ...

♠ G76 ♥ 6 ♦ KG109865 ♣ K2

Sem sagt, góður sjölitur, hápunktur á bilinu 6-9 og 6-7 tapslagir.)

Aldrei er hægt að vera fullkomlega öruggur um slagkraftinn, en hér virðist líklegt að A-V geti unnið fjóra í hálit og ennfremur að N-S eigi níu slagi í tígulsamningi. Á jöfnum hættum þýðir það að fórn í 5♦ gæti borgað sig, kostað 500-kall fyrir 620. Sé þetta rétt mat virðist skynsamlegt að segja 5♦ strax og setja pressu á mótherjana. Hver veit—þeir gætu farið í fimm.

Norður

♠ G76
♥ 6
♦ KG109865
♣ K2

Vestur

♠ Á543
♥ KG5
♦ Á2
♣ ÁD65

Austur

♠ K982
♥ D109874
♦ 4
♣ 108

Suður

♠ D10
♥ Á32
♦ D73
♣ G9743

Vestur	Makker	Austur	Þú
1 ♣	3 ♦	pass	5 ♦
dobl	pass	5 ♥	pass
pass	pass		

Ekki er neitt rangt við sagnir A-V. Vestur hlýtur að dubla 5♦ og sú ákvörðun austurs að fara í 5♥ er mjög skiljanleg. Hann á sóknarspil, en litla vörn og reiknar ekki með styrk eða lengd hjá makker í tígli. — Stökk suðurs í 5♦ fellur undir skilgreiningu á pressusögn, enda skilyrðin þrjú til staðar:

- (i) Norður hefur rammað sig inn þannig að suður sér n.v. hvað vinnst.
- (ii) Andstæðingarnir hafa ekki náð að lýsa sínum spilum.
- (iii) Átakpunkturinn er á fimmta þrepi.

Kúnstin er að *hitta á rétta punktinn*—segja 5♦ í þessu tilfelli, en ekki 4♦. Við 4♦ myndi vestur dubla og austur segja 4♥, sem vinnast. Fórn suður síðar í 5♦ munu A-V dubla og taka sinn 500-kall, enda hefur austur fengið tækifæri til að létta af sér. Lykillinn að því að finna pressupunktinn er auðvitað fólgin í nákvæmri innrömmun. Ef stökkið í 3♦ væri blæðandi yrði suður að segja 4♦ sem lýsandi sögn eftirláta makker húsbóndavaldið.

Lítum á annað dæmi um vel valda pressusögn. Það er enginn á hættu. Vestur er gjafari og vekur á 1♦, norður stekkur innrammað í 2♥ (=góður sexlitur, 4-9 HP) og austur doblar neikvætt.

Norður			
♠ 32			
♥ ÁG10862			
♦ 104			
♣ D54			
Vestur			Austur
♠ ÁD65			♠ K84
♥ K3			♥ 754
♦ KD963			♦ ÁG2
♣ 76			♣ ÁG82
Suður			
♠ G1097			
♥ D9			
♦ 875			
♣ K1093			

Á móti innrammaðri hindrun er óhætt fyrir suður að pressa með 3♥. Tilgangurinn er að þvinga fram ótímabært val:

Vestur	Makker	Austur	Þú
1 ♦	2 ♥	dobl	3 ♥ = pressusögn
?			

Hvað á vestur að gera? Hér heppnast að segja 3G, en þá fer hugsanleg spaðasamlega forgörðum. Kjósi vestur að segja frá spaðalitnum verður niðurstaðan 4♠ eða 5♦, en þau geim tapast bæði.

Ef hindrun norðurs væri blæðandi—gæti sem sagt verið byggð á lélegum lit, jafnvel fimmlit—þá mætti suður ekki hreyfa sig. Afleiðingin yrði:

Vestur	Makker	Austur	Þú
1 ♦	2 ♥	dobl	pass
2 ♠	pass	3 ♥	pass
3 G	p/h		

A-V hafa nú nægt svigrúm til að kanna spilið og velja rétta geimið.

Nokkur dæmi um stöður þar sem pressusagnir eiga við (jafnar hættur):

(a)

Vestur	Norður	Austur	Suður
2 ♠ ¹⁾	pass/dobl	3 ♠ = <i>pressusögn</i>	

(1) Góður 6-litur í spaða, 6-10 HP—innrömmuð sögn.

Dæmi: ♠ Á3 ♥ D1096 ♦ K5432 ♣ 43

(b)

Vestur	Norður	Austur	Suður
2 ♦ ¹⁾	pass/dobl	3 ♥ ²⁾ = <i>pressusögn</i>	

(1) Multi, góður 6-litur í hálit, 6-10 HP—innrömmuð sögn. (2) Leitandi.

Dæmi: ♠ KG3 ♥ G74 ♦ K8 ♣ 109865

(c)

Vestur	Norður	Austur	Suður
2 ♣ ¹⁾	pass/dobl	3 ♦ ²⁾ = <i>pressusögn</i>	

(1) Fjöldjöfull, tígull eða hálitir, 6-10 HP—innrömmuð sögn. (2) Leitandi.

Dæmi: ♠ D8653 ♥ Á3 ♦ D87 ♣ G3

(d)

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♦ ¹⁾	dobl	2 ♦ ²⁾	pass/dobl
4 ♦ = <i>pressusögn</i>			

(1) Standard—blæðandi sögn. (2) Fjórilitur, 4-8 HP—innrömmuð sögn

Dæmi: ♠ 7 ♥ KD4 ♦ ÁKG1083 ♣ G98

(e)

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♥ ¹⁾	pass/dobl	2 ♥ ²⁾	pass/dobl
3 ♥ = <i>pressusögn</i>			

(1) Standard—blæðandi sögn. (2) Þrílitur, 6-10 HP—innrömmuð sögn.

Dæmi: ♠ ÁD4 ♥ ÁDG983 ♦ 32 ♣ 75

(f)

Vestur	Norður	Austur	Suður
3 ♦ ¹⁾	pass/dobl	4 ♦ = <i>pressusögn</i>	

(1) Góður sjölitur, 6-10 HP—innrömmuð sögn.

Dæmi: ♠ 72 ♥ G987 ♦ K3 ♣ DG873

§ 10 Niðurstöður

Við spurðum í upphafi: Hvernig náum við sem best því tvíþætta markmiði:
(a) að forðast ágiskun? (b) að stuðla að ágiskun mótherjanna?

Reynum að draga saman helstu niðurstöður:

Ef sagnbarátta er fyrirsjánleg skal velja þá sögn sem best ramma inn spilin. Þannig hjálpum við makker að taka ákvörðun í þröngri stöðu.

Sagnaðferðir skal hanna með það markmið í huga að auðvelda skjóta innrömmun. Tilgangur sagna eins og Bergen-hækkana er nákvæmlega sá að ramma hratt inn spilin til að standa betur að vígi í sagnbaráttu.

Hin almenna regla ætti að vera sú að hindranir séu innrammaðar, en blæðingar eru þó spilanlegar í vissum stöðum, einkum á mótum pössuðum makker. Alla vega verður að skilgreina nákvæmlega þær stöður þar sem hindrun má blæða, enda viðbrögð svarhandar allt önnur á mótum blæðandi hindrun.

Á mótum blæðandi hindrun verður svarhönd að fara gætilega, reyna að ramma sig inn með lýsandi og varfærinni sögn. Gegn hindrun sem er innrömmuð má hins vegar beita pressusögn.

Pressusögn er helsta vopn sagnbaráttunnar. Skilyrðin eru þau að makker hafi rammað sig inn, en mótherjanir ekki. Þá getur svarhönd stillt andstöðunni upp að vegg með rýmisrænandi sögn. Til að pressusögn virki verður hún að eftirláta mótherjunum val á milli jafngilda möguleika.

Almenna reglan er sú að makker innrammaðs manns fer með húsbónda-valdið. Það þýðir að hann tekur stefnumótandi ákvarðanir og leiðir sagnir til lykta. Hann einn má beita pressusögnum.

Pressusögnum má aldrei beita gegn blæðandi makker.

Í stuttu máli

(1) Stefnan sett. Sagnbaráttan er stríð um upplýsingar Markmið okkar er tvíþætt: (i) að halda makker upplýstum; (ii) að halda mótherjunum í þoku. Hvernig náum við þessum markmiðum sem best? Um það fjallar ritgerðin.

(2) Ágiskun og upplýst ákvörðun. Ágiskun í brids er aldrei hrein (blind), heldur alltaf vegin, það er, byggð á *einhverjum* upplýsingum. Sú staðreynd að sagnir geta aldrei sagt okkur *allt* um spilin virðist benda til þess að við getum í raun aldrei tekið lokaákvörðun sem er laus við ágiskun. En það er ekki rétt. Við þurfum aldrei að vita allt. Iðulega kemur að þeim punkti að við vitum nógu mikið til að geta tekið “upplýsta ákvörðun”. Hvenær vitum við “nógu mikið”? Jú, þegar frekari upplýsingar myndu engu breyta.

(3) Þrjár góðar ástæður til að hindra. Vel heppnuð hindrun getur skaðað mótherjana á þrenns konar hátt: (i) með því að þvinga fram ótímabært val; (ii) með því að auka áhættuna; (iii) með því að draga út nákvæmni. Stundum á allt þrennt við, stundum bara eitt eða tvennt.

(4) Hvers vegna geiga hindranir stundum? Venjuleg hindrun er skot í myrkri og missir stundum marks. Til þess að hindrun skili árangri þurfa tvær forsendur að vera til staðar: (i) mótherjarnir mega *ekki vita* of mikið um spilin sín; (ii) hindrunin verður að veita þeim raunverulegt *val*.

(5) Innrammaðar sagnir og blæðandi. Sagnir draga upp misnákvæmna mynd af handgerðinni. Sumar eru mjög víðfeðmar, svo sem opnun á 1♣ í Standard (12-20 hápunktar og 3+ lauf); aðrar eru þétt njörvaðar niður, svo sem opnun á 1G í Standard (15-17 HP, jöfn skipting). Enn aðrar liggja þarna á milli, eins og opnun á Precision 1♠ (11-15 HP, 5+ spaðar). Þegar sögn makkers er svo lýsandi að hægt er að meta slagkraftinn af nokkurri nákvæmni og sjá fyrir rökréttan áfangastað (eða allavega þröngt mengi mögulegra áfangastaða), þá telst sögnin, samkvæmt skilgreiningu, vera *innrömmuð*. Allar aðrar sagnir eru þá—einnig samkvæmt skilgreiningu—*blæðandi*.

(6) Húsbóndi og þræll. Sá sem veit á að ráða. Makker innrammaðs manns fer með húsbóndavaldið, tekur allar stefnumótandi (þ.e.a.s. *strategískar*) ákvarðanir í framhaldinu. Hinn innrammaði má einungis taka úrvinnslu-ákvarðanir (*taktískar*), svo sem sýna hámark/lágmark, hafna ellegar taka áskorun.

(7) Þegar sagnbarátta liggur í loftinu. Oft er hægt að sjá fyrir sviptingar í sögnum, baráttu sem leiðir leikinn hratt upp eftir sagnskalanum. Hafi menn grun um slíka þróun er mikilvægt að nota vel það tækifæri sem gefst til að setja makker inn í myndina. Með hinu nýja tæknilega orðalagi, þá er mikilvægt að velja sögn sem best *rammar inn* spilin strax. Þessu tengt, má benda á mikilvægi þess að þróa sagnaðferðir sem gera slíka hraða innrömmum mögulega.

(8) Hindrunarstill. Skilgreina þarf hindrunarsagnir vel, einkum þarf að vera á hreinu hvort (og þá hvenær) hindrun megi blæða. Viðbrögð svarhandar mótast algerlega af því hvort hindrun makkers er innrömmuð eða blæðandi. Á móti blæðandi hindrun verður svarhönd að fara með löndum og ramma sig inn. Þá er hindrarinn í hlutverki húsbóndans. En gegn innrammaðri hindrun er svarhönd húsbóndinn, enda vel í sveit sett til að meta slagkraft spilanna í báðar áttir. Sú þekking kemur svarhönd stundum í þá aðstöðu að geta beitt *pressusögnum*.

(9) Pressusagnir. Pressusögn er ekki eiginleg hindrun (þarf til að mynda ekki að vera stökksögn), en hún þrengir að mótherjunum og neyðir þá til að taka óupplýsta ákvörðun—til að giska. Þrjú skilyrði þurfa að vera til staðar til að sögn teljist pressa: (i) makker þarf að hafa rammað sig vel inn, en við það fæst nauðsynleg yfirsýn svo hægt er að meta nokkurn veginn hvað vinnst í báðar áttir; (ii) mótherjarnir hafa ekki náð innrömmun að fullu og eru því hjúpaðir þoku um einhver atriði, (iii) hin útpældi pressusögn verður að eftirláta mótherjunum raunverulegt *val*.

(10) Niðurstöður. Stutt og laggott: Hröð innrömmum er lykilatriði sagnbaráttunnar. Hún gegnir því tvíþætta hlutverki að: (a) auðvelda okkur að forðast ágiskun, (b) gera makker kleift að beita pressusögnum og neyða þannig andstæðingana til að giska.