

## Spil 17

Íslandsheimsókn Breta.

NORÐUR

♠ KG4

♥ KD3

♦ G82

♣ ÁKG5

VESTUR

♠ ÁD10752

♥ 6

♦ KD

♣ 9762

AUSTUR

♠ 963

♥ 952

♦ Á1043

♣ 1084

SUÐUR

♠ 8

♥ ÁG10874

♦ 9765

♣ D3

Norður gefur. Allir á hættu.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	1 G	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

### UPPLÝSANDI MILLILEIKUR

Sheehan og Cansino voru í vörninni gegn ónefndum Íslendingum. Cansino kom út með ♦K, tók svo ♠Á áður en hann spilaði ♦D. En Sheehan var sofandi og dúkkaði.

**GPA:** Tilgangur Cansinos með því að leggja niður ♠Á var auðvitað sá að hrista upp í makker og fá hann til að yfirdrepa tíguldrottninguna. En það er ekki alltaf sem maður getur leyft sér slíkan munað og raunar er það óþarfi, því með KDx væri rétt að spila *hundinum* næst — ekki drottningunni.

## Spil 18

Sheinvold.

NORÐUR

♠ 9753

♥ 974

♦ DG72

♣ 95

VESTUR

♠ 10

♥ Á82

♦ 9853

♣ G8732

AUSTUR

♠ D8

♥ D10653

♦ ÁK

♣ K1084

SUÐUR

♠ ÁKG642

♥ KG

♦ 1064

♣ ÁD

Austur gefur. Allir á hættu.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	1 ♥	Dobl
2 ♥	Pass	Pass	2 ♠
3 ♥	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

### HLIÐARKALL

Segjum að Vestur hitti á tígul út. Austur tekur fyrst á ásinn, svo á kónginn til að sýna tvíspil. Í síðari tígulinn fylgir Vestur lit með *hæsta tígli* til að panta hjarta.

PS. Það ætti helst ekki að spila út ás frá Áxx(x) í sögðum lit varnarinnar gegn bót eða geimi. Það kostar of oft slag.

## Spil 19

Innlent mót.

NORÐUR

♠ D1092

♥ 76

♦ D862

♣ Á105

VESTUR

♠ K63

♥ G104

♦ 1074

♣ 8764

AUSTUR

♠ ÁG75

♥ Á9853

♦ 93

♣ K2

SUÐUR

♠ 84

♥ KD2

♦ ÁKG5

♣ DG93

Suður gefur. NS á hættu.

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 G <sup>1)</sup>
Pass	2 ♣ <sup>2)</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2)</sup>
Pass	3 G <sup>3)</sup>	Pass	Pass
Pass			

(1) 15-17 HP

(2) Stayman og afneitun á hálit

(3) frekja

## HLIÐARKALL

Vestur byrjar á ♥G og Austur kallar með ♥3 (sem er óhætt ef *gosi út neitar hærra mannspili*). Suður tekur slaginn og spilar svo laufi á tíuna og kóng Austurs.

Nú er nákvæmast að leggja niður hjartaás, því auðvitað gæti Suður hafa byrjað með hjartahjónin blönk. En ásinn fangar aðeins hjartatvistinn og nú er vörnin á síðasta séns að hirða spaðaslagina.

Vestur fylgir í síðara hjartað með TÍUNNI — sem Austur túlkar sem hliðarkall og spilar smáum spaða undan ♠ÁG.  
Einn niður.

## Spil 20

Sveitakeppni í Kópavogi.

NORÐUR

♠ 1072

♥ Á1053

♦ Á964

♣ K10

VESTUR

♠ K965

♥ 98

♦ 853

♣ 9532

AUSTUR

♠ D83

♥ 764

♦ G10

♣ ÁDG86

SUÐUR

♠ ÁG4

♥ KDG2

♦ KD72

♣ 74

Suður gefur. Allir á hættu.

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 G <sup>1)</sup>
Pass	2 ♣	Dobl <sup>2)</sup>	2 ♥ <sup>3)</sup>
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

(1) 15-17 HP.

(2) Lauf.

(3) Neitar fyrirstöðu í laufi.

### HLIÐARKALL ER EKKI SKIPUN

Vestur kemur hlýðinn út með lauffrist, þriðja hæsta, og Austur tekur tvo slagi á lauf og ... spilar svo vonandi RAUÐU spili.

Hvaða spil á Vestur að láta í síðara laufið? Tvistinn til að sýna lengd í litnum (talning) eða níuna til að kalla í spaða (hliðarkall)? Ég myndi láta ♣ 9, en makker ætti samt sem áður ekki að spila spaða. Í borði eru ekki þrjú hundar í spaða heldur TÍAN þriðja og það kostar gjarnan slag að opna slíkan lit.

PS. Ef ekki kemur út lauf þá vinnur sagnhafi spilið með því að taka þrisvar tromp, hirða tíglana og spila svo laufi á kóng. Vörnin neyðist þá til að hreyfa spaðann.

## Spil 21

Gamall flakkari.

NORÐUR

♠ Á106

♥ K7

♦ ÁKG10

♣ G642

VESTUR

♠ 3

♥ G10932

♦ 9854

♣ Á108

AUSTUR

♠ K75

♥ ÁD854

♦ 62

♣ D97

SUÐUR

♠ DG9842

♥ 6

♦ D73

♣ K53

Suður gefur. NS á hættu.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	-	2 ♠ <sup>1)</sup>
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

(1) Veikir tveir.

## SLAGATALNING OG HÆGFARA VÖRN

Út kemur ♥G og Austur reynir að taka þar tvo slagi, en sagnhafi trompar síðara hjartað og svínar fyrir spaðakóng. Austur fær slaginn og má nú ekki fara á taugum og spila laufi, því þá vinnst spilið ef sagnhafi hittir á að láta lítið lauf.

Þetta spil er dæmi um *hægfara* vörn. Austur má ekki láta hinn ógnandi tígul í blindum hræða sig. *Slagatalning* leiðir í ljós að sagnhafi á fimm slagi á tromp og fjóra á tígul (með svíningu ef Suður á ekki drottninguna). Ef laufásinn er í suður, vinnst spilið alltaf og því ber að einbeita sér að þeirri stöðu þegar Suður á kónginn og makker ásinn. (Hitt er ólíklegt að Vestur eigi ♣ÁK, því þá hefði hann komið þar út.) Réttu vörnin er því að spila rólega trompi til baka.

## Spil 22

Óljós uppruni.

NORÐUR

♠ D62

♥ DG

♦ G105

♣ ÁDG82

VESTUR

♠ G1098

♥ Á53

♦ 8643

♣ 73

AUSTUR

♠ Á43

♥ K1097

♦ 942

♣ 964

SUÐUR

♠ K75

♥ 8642

♦ ÁKD

♣ K105

Suður gefur. Allir á hættu.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	-	1 G <sup>1)</sup>
Pass	3 G	Pass	Pass
Pass			

(1) 15-17 HP.

### ÞRIÐJA FRÁ BROTTINI RÖÐ

Vestur spilar út spaðagosa og sagnhafi lætur lítinn spaða úr borði. Austur getur hnekkt spilinu með því að fara upp með spaðaás og skipta yfir í hjartasjöu.

Greinilega veltur mikið á því hvaða úrspilsreglur AV nota. Ef spilað er “þriðja frá brottinni röð” neitar gosinn út herra mannspili og þá ætti vörnin að finnast. En ef makker myndi spila út gosanum frá KG10xx er málið öllu þyngra í vöfum.

## Spil 23

Woolsey: Partnership Defence.

NORÐUR

♠ 763  
♥ KD84  
♦ G953  
♣ G4

VESTUR

♠ 542  
♥ 7  
♦ ÁK64  
♣ Á10985

AUSTUR

♠ G1098  
♥ 63  
♦ D82  
♣ D732

SUÐUR

♠ ÁKD  
♥ ÁG10952  
♦ 107  
♣ K6

Suður gefur. Allir á hættu.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	-	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

## KALL/FRÁVÍSUN

Kall/frávísunar-reglan er ekki notuð til að segja hvað maður *eigi* í litnum, heldur hvað maður *vilji* að makker geri næst. Kall þýðir: “spilaðu litnum áfram”, en frávísun “gerðu eitthvað annað”.

Ef Austur kallar í tígli mun Vestur spila ♦K og þriðja tíglinum. Þar með fríast gosi blinds og sagnhafi gefur aðeins einn slag á lauf. Austur ætti því að frávísa tíglinum (með áttunni).

Vestur hefur enga ástæðu til að stressast upp og taka laufás, því hann á enn tígulkónginn. Hann ætti að spila spaða og kanna stöðuna í þeim lit. Austur þarf svo að vera á tánum gegn lúmskum sagnhafa (að fara upp með ♦D ef sagnhafi spilar litnum úr borði - og spila *ekki* laufi).

## Spil 24

Vanderbiltkeppnin.

NORÐUR

♠ G73

♥ 7632

♦ D

♣ KD1062

VESTUR

♠ 84

♥ DG108

♦ 872

♣ Á953

AUSTUR

♠ ÁKD106

♥ 54

♦ 964

♣ G84

SUÐUR

♠ 952

♥ ÁK9

♦ ÁKG1053

♣ 7

Austur gefur. Enginn á hættu.

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

### AÐ VERNDA MAKKER

“Ekki leggja á makker það sem þú getur gert sjálfur.”

Bandaríkjamaðurinn Sidney Lazard var í vestur og sýndi hvað þetta heilræði þýðir í verki. Hann kom út með ♠8. Austur tók þrjá slagi á spaða og ... Lazard trompaði þriðja hápspaðann og spilaði tígli! Þar með tók hann innkomu blinds á ♦D áður en sagnhafi fékk færi á að byggja upp hjónin í laufi.

Á hinu borðinu var Vestur ekki eins hugmyndaríkur. Hann henti laufi í þriðja spaðann og Austur skipti yfir í hjarta. Meira þurfti sagnhafi ekki. Hann drap og spilaði laufi.