

BRIDGESKÓLINN

stig 2

vinnubók

Einn yfir einum

6

Tveir yfir einum

7

Kröfugrand við hálit

8

Stayman og yfirfærslur

9

Slemmusagnir

10

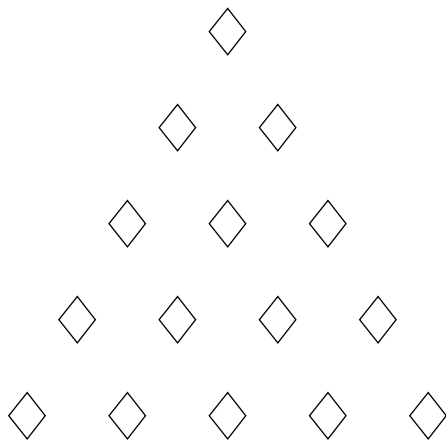
Guðmundur Páll Arnarson

Bridgeskólinn

stig 2



2022





Bridgeskólinn
GPA@simnet.is
898-5427

GPA-útgáfa
bridge sf. 2022
© Guðmundur Páll Arnarson

ISBN 978-9935-9333-8-6

Efni

Kennslustundir 6-10

- 6) Einn yfir einum
- 7) Tveir yfir einum
- 8) Kröfugrand
- 9) Stayman og yfirfærslur
- 10) Slemmusagnir

Viðaukar

Kerfistöflur

Nafn

Sími

Net

SJÖTTA KENNSLUSTUND

Einn yfir einum

EINN-YFIR-EINUM er opnun á einum í lit og svar á öðrum lit á fyrsta þrepi. Til dæmis: $1\clubsuit-1\heartsuit$ eða $1\diamondsuit-1\spadesuit$. Opnun á einum í lit liggur á víðu punktabili (12-20 HP), en í næstu sögn reynir opnari að sýna hvar á þessu breiða bili hann liggur. Opnari getur sett spilin í þrjá styrkleikaflokka þegar hann styður hálit makkers og þegar hann á jafna skiptingu. Í öðrum stöðum verður hann að láta tvo flokka duga: þegar hann endursegir litinn sinn eða segir nýjan lit.

Um er að ræða fjórar sagnstöður:

(A) Litur svarhandar studdur

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥

næsta sögn opnara ...

... 2♥ = 12-14 HP

... 3♥ = 15-17 HP

... 4♥ = 18-19 HP

(B) Grandsagnir opnara

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥

næsta sögn opnara ...

... 1G = 12-14 HP

... 2G = 18-19 HP

opnun 1G = 15-17 HP

(C) Endursögn opnunarlitar

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥

næsta sögn opnara ...

... 2♣ = 12-16 HP

... 3♣ = 14-18 HP

(D) Nýr litur opnara

OPNARI	SVARHÖND
1 ♣	1 ♥

næsta sögn opnara ...

... 1♠ = 12-16 HP

... 2♠ = 17-20 HP

Innrömmun og blæðing

Þótt flestar sagnir segi einhverja sögu um punkta og lengd lita er lýsingin þó misjafnlega nákvæm. Opnun á 1G er þröngt afmörkuð við 15-17 HP og jafna skiptingu. Til samanburðar er opnun á 1♣ víðfeðm að merkingu, sýnir 12-20 HP og skiptingin getur verið hvort heldur jöfn eða ójöfn. Augljóslega er auðveldara fyrir svarhönd að sjá hvað spilin þola á móti grandopnun en laufopnun. Svo dæmi sé tekið: Makker opnar á 1G og þitt er að svara með ...

♠K76 ♥K92 ♦K87 ♣G1093

Þetta eru 10 hápunktar flatir og þú segir að sjálfsgöðu 3G. Enginn annar áfangastaður kemur til greina, skiptingin er jöfn og samantlagður styrkur alla vega 25 HP. Ef makker opnar hins vegar á 1♣ er ekki hægt að taka svo afdrifaríka lokaákvörðun með þessa hönd. Það getur verið rétt að spila bót, geim eða jafnvel slemmu. Með öðrum orðum: spilið kallar á frekara samtal.

Gagnlegt er að skipta sögnum í tvo meginflokka eftir því hversu nákvæmar upplýsingar þær veita. Sagnir sem eru svo þröngt afmarkaðar að gera makker kleift að velja lokasögn (eða a.m.k. setja stefnuna á takmarkað úrval áfangastaða) eru **innrammaðar**. Aðrar sagnir eru **blæðandi**.¹ Opnun á 1G er dæmigerð innrömmuð sögn, opnun á 1♣ er blæðandi. Um leið og annar spilarinn í parinu hefur „rammað sig inn“ getur hinn tekið að sér húsbóndavaldið og leitt sagnir til lykta. Ef við skoðum byrjunina „einn-yfir-einum“ sést greinilega að báðar sagnir eru blæðandi, bæði opnunin og svarið. Það er þriðja sögnin sem rammar inn spilin.

DÆMI UM INNRÖMMUN: 1♣–1♥ | 1G = 12-14 HP og jöfn skipting

1) Orðin „innrömmun“ og „blæðing“ eru fengin að láni úr prentmáli – ljósmynd er ýmist innrömmuð eða látin blæða út fyrir síðujaðrana.

(A) Litur svarhandar studdur

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

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

OPNUN SVAR

1♣ 1♥

og næsta sögn opnara ...

... 2♥ = 12-14 HP, fjórlitur í hjarta

MIÐLUNGSOPNUN
♠ Á 7 3
♥ K G 7 4
◇ 9
♣ Á K G 8 6

OPNUN SVAR

1♣ 1♥

og næsta sögn opnara ...

... 3♥ = 15-17 HP, fjórlitur í hjarta

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

OPNUN SVAR

1♣ 1♥

og næsta sögn opnara ...

... 4♥ = 18-19 HP, fjórlitur í hjarta

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

(B) Grandstöður

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

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

OPNUN **SVAR**
1♦ 1♥
og næsta sögn opnara ...
... **1G** = 12-14 HP

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

OPNUN
1G = 15-17 HP

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

OPNUN **SVAR**
1♣ 1♠
og næsta sögn opnara ...
... **2G** = 18-19 HP

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

OPNUN
2G = 20-22 HP

Með enn sterkari jafnskiptar hendur er opnað á 2♣.

(C) Opnunarliturinn sagður aftur

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

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

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

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

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

(D) Opnari segir nýjan lit

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Upphitun

SPURNINGAR 1-5

1. dæmi

♠ K 7 6 5

♥ Á 8

♦ D G 9 6 3

♣ K 4

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

sva

2. dæmi

♠ 9

♥ Á G 5 4

♦ Á 6 3

♣ K D G 10 7

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

sva

3. dæmi

♠ K D 4 3

♥ Á K 4

♦ Á 9 8 7

♣ K 3

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

sva

4. dæmi

♠ K 7

♥ D G 10 8

♦ K 6 2

♣ Á 10 9 4

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

sva

5. dæmi

♠ K G 3

♥ 4 3 2

♦ K D 8 6

♣ Á K 6

Hver er opnunin?

sva

Upphitun

SVÖR 1-5

1. dæmi

♠ K 7 6 5

♥ Á 8

♦ D G 9 6 3

♣ K 4

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

svar 2♠ = 12-14 HP, 4-litur í spaða.

2. dæmi

♠ 9

♥ Á G 5 4

♦ Á 6 3

♣ K D G 10 7

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

svar 3♥ = 15-17 HP, 4-litur í hjarta, ójöfn sk.

3. dæmi

♠ K D 4 3

♥ Á K 4

♦ Á 9 8 7

♣ K 3

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

svar 4♠ = 18-19 HP, 4-litur í spaða, jöfn sk.

4. dæmi

♠ K 7

♥ D G 10 8

♦ K 6 2

♣ Á 10 9 4

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

svar 1G = 12-14 HP, jöfn skipting.

5. dæmi

♠ K G 3

♥ 4 3 2

♦ K D 8 6

♣ Á K 6

Hver er opnunin?

svar 1G = 15-17 HP, jöfn skipting.

Upphitun

SPURNINGAR 6-10

6. dæmi

♠ **Á 10 4**

♥ **K G 4**

♦ **K 3**

♣ **Á D G 7 2**

svar

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

7. dæmi

♠ **3**

♥ **K 7 6**

♦ **Á D 9 6 5 2**

♣ **Á D 3**

svar

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

8. dæmi

♠ **7 6**

♥ **10 9**

♦ **Á 4**

♣ **Á K D G 8 7 6**

svar

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

9. dæmi

♠ **K D 4 2**

♥ **6**

♦ **Á G 10 6 5 2**

♣ **Á 8**

svar

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

10. dæmi

♠ **Á D G 2**

♥ **9**

♦ **K D G 7 4**

♣ **Á D 2**

svar

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

Upphitun

SVÖR 6-10

6. dæmi

♠ **Á 10 4**

♥ **K G 4**

♦ **K 3**

♣ **Á D G 7 2**

svar

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

2G = 18-19 HP, jöfn skipting.

7. dæmi

♠ **3**

♥ **K 7 6**

♦ **Á D 9 6 5 2**

♣ **Á D 3**

svar

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

2♦ = 12-16 HP, 5-litur+ í tígli.

8. dæmi

♠ **7 6**

♥ **10 9**

♦ **Á 4**

♣ **Á K D G 8 7 6**

svar

Þú opnar á 1♣ og makker svarar 1♠.

Hver er þín næsta sögn?

3♣ = 14-18 HP, góður 6-litur+.

9. dæmi

♠ **K D 4 2**

♥ **6**

♦ **Á G 10 6 5 2**

♣ **Á 8**

svar

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

1♠ = 12-16 HP, 4-litur í spaða.

10. dæmi

♠ **Á D G 2**

♥ **9**

♦ **K D G 7 4**

♣ **Á D 2**

svar

Þú opnar á 1♦ og makker svarar 1♥.

Hver er þín næsta sögn?

2♠ = 17-20 HP, 4 spaðar og 5+ tíglar.

SPIL 1

Norður gefur

Norður

♠ D G 8 4
 ♥ Á K 3
 ♦ D 10 9 7
 ♣ 6 3

4♠ í suður
 Útspil: ♠D

Vestur

♠ K 7
 ♥ D 5 4
 ♦ 6 4 3
 ♣ D G 10 9 4

Austur

♠ 6 5
 ♥ G 10 9 8
 ♦ Á 8 2
 ♣ K 8 7 2

Suður

♠ Á 10 9 3 2
 ♥ 7 6 2
 ♦ K G 5
 ♣ Á 5

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

1 ♦
 2 ♠
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

1 ♠
 4 ♠

Útspil: Laufdrottning

SAGNIR

Norður sýnir 12-14 HP og fjórlit í spaða með hækkun á svarlitnum í tvo. Suður á 12 HP og getur bætt við 2 SP þegar hann fréttir af stuðningi (fimmliturinn í trompi=1 og tvíspilið í laufi=1). Heildarpunktur hans eru því 14, sem dugir í geim á móti opnun.

SPILAMENNSKAN

Vestur spilar út ♣D, ofan af röð. Sagnhafi lendir í vandræðum ef hann freistast til að fara inn í borð á hjarta til að svína í spaða. Svíningin misheppnast og vörnin hefur nú tíma til að sækja fjórða varnarslaginn á hjarta. Öruggasta úrspilsleiðin er að drepa á ♣Á og spila strax ♠Á og meiri spaða. Þá fríast tígullinn áður en vörnin getur brotið sér slag á hjarta.

SPIL 2

Austur gefur

Norður

♠ Á 3
 ♥ D 8 4 2
 ♦ G 5
 ♣ D G 10 8 6

3G í Vestur
 Útspil: ♠D

Vestur

♠ 8 7
 ♥ Á K G 6
 ♦ Á K 7 4
 ♣ Á 4 3

Austur

♠ K D G 4 2
 ♥ 5 3
 ♦ 6 3 2
 ♣ K 5 2

Suður

♠ 10 9 6 5
 ♥ 10 9 7
 ♦ D 10 9 8
 ♣ 9 7

Vestur

—
 1 ♦
 2 G
 3 G

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

Pass
 1 ♠
 3 ♠
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Laufdrottning**SAGNIR**

Stökk opnara í 2G eftir 1-yfir-1 segir frá 18-19 HP og jafnri skiptingu—sem sagt, of sterkum spilum til að opna á 1G (15-17), en ekki nógu sterkum til að opna á 2G (20-22). Austur segir þaðann aftur á þriðja þrepi til að bjóða upp á 4♠ á móti þrílit hjá opnara.

SPILAMENNSKAN

Útspilið er ♣D, ofan af röð í lengsta og besta lit. Sagnhafi geymir laufkónginn sem innkomu á þaðann síðar: tekur með ás heima og spilar það. Norður dúkkar og ♠K blinda á slaginn. Nú er nauðsynlegt að fara heim á háhjarta til að spila aftur það að blokkinni. Ás norðurs heggur þá vind og sagnhafi fær fjóra þaðaslagi í allt.

SPIL 3

Suður gefur

Norður

♠ Á 10 8 7 4
 ♥ 6 3
 ♦ 8 3
 ♣ Á 7 6 3

3G í austur

Útspil: ♠K

Vestur

♠ 9 3
 ♥ K D 10
 ♦ Á D G
 ♣ K D G 8 2

Austur

♠ G 6 5 2
 ♥ Á 8
 ♦ K 7 6 5
 ♣ 10 5 4

Suður

♠ K D
 ♥ G 9 7 5 4 2
 ♦ 10 9 4 2
 ♣ 9

Vestur

—
 1 ♣
 3 G

Norður

—
 1 ♠
 Pass

Austur

—
 1 G
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Spaðakóngur

SAGNIR

Innákomur á fyrsta þrepi geta farið allt niður í 8 HP ef liturinn er skikkanlegur og hættur hagstæðar. Norður er því í fullum rétti að stínga inn sögn. Grandsögn austurs sýnir 6-10 HP og spaðastopp og það dugir opnara til að reyna 3G.

SPILAMENNSKAN

Suður spilar út í lit makkers og byrjar á kóngnum. Spaðadrottningin fylgir í kjölfarið. Norður þykist vita hvernig spaðinn skiptist og *yfir-drepur* ♠D til að sækja spaðann áfram. Með ♣Á sem innkomu er norður vongóður um að komast inn til að taka á fríspaðana. Það reynist rétt metið.

SPIL 4
Vestur gefur

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

3G í norður
Útspil: ♠G

Vestur
♠ D 6 5 2
♥ 9 8 7 3
♦ G 3
♣ K D 10

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

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

Vestur	Norður	Austur	Suður
Pass	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	1 G	Pass	3 G
Pass	Pass	Pass	

Útspil: Spaðagosi

SAGNIR

Ein grundvallarregla Standard-kerfisins er að opna á *lengri* láglit. En hvað á gera með jafna lágliti—með tvo þríliti eða tvo fjórliti? Sumir fara eftir litargæðum, en betri regla er að opna almennt á laufi með 3-3, en tígli með 4-4. Þá lofar opnun á tígli minnst fjórlit nema ef skiptingin er nákvæmlega 4♠-4♥-3♦-2♣.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi gerir sér strax ljóst að hann verður að fá fjóra hjartaslagi til að standa við samninginn. Kóngurinn þarf þar með að liggja í austur, þriðji eða *annar*. Réttu tæknin er að taka á ♠K heima og spila *litlu* hjarta á gosann. Fara svo heim á annan láglitaásinn og spila aftur smáu hjarta að blindum. Þannig má tryggja fjóra slagi á litinn hafi austur byrjað með ♥Kxx eða ♥Kx.

SPIL 5

Norður gefur

Norður

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

4♥ í austur

Útspil: ♠D

Vestur

♠ Á K 8 5
 ♥ 7 4 3
 ♦ 9 6 5 2
 ♣ K 6

Austur

♠ 6 3
 ♥ K D G 9 8 5
 ♦ Á 7 3
 ♣ Á 4

Suður

♠ D G 10 9 4 2
 ♥ Á
 ♦ K 8 4
 ♣ D 7 5

Vestur

—
 1 G
 4 ♥

Norður

Pass
 Pass
 Pass

Austur

1 ♥
 3 ♥
 Pass

Suður

1 ♠
 Pass
 Pass

Útspil: Spaðadrottning

SAGNIR

Þegar opnari stekkur í opunarlit sínum í öðrum hring er hann að sýna góðan lit (minnst sexlit) og áskorun í geim (14-18 HP).

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi tekur strax á spaðaás og fer í trompið. Suður á slaginn og spilar spaðagosa. Úrslitastundin. — Það er ljóst hvað gerist ef sagnhafi setur upp kónginn. Norður trompar og í fyllingu tímans mun vörnin síðan fá tvo slagi á tígul. Einn niður. Auðvitað lofar innákoma suðurs ekki sexlit, en í öryggisskyni ætti sagnhafi samt að dúkka spaðagosann. Þannig stendur hann vörð um spaðaslaginn í borði, sem hann hyggst nýta sér síðar þegar vörnin hefur verið aflúsuð.

SPIL 6

Austur gefur

Norður

♠ 9 6 3
 ♥ Á D 10
 ♦ K G 6 2
 ♣ 5 4 2

3G í suður

Útspil: ♠5

Vestur

♠ D 10 7 5 4
 ♥ 9 8 4 3
 ♦ Á 7
 ♣ G 3

Austur

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

Suður

♠ Á K
 ♥ K G 2
 ♦ D 5 3
 ♣ Á 9 8 7 6

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

—
 3 G

Austur

Pass
 Pass

Suður

1 G
 Pass

Útspil: Spaðafimma**SAGNIR**

Að jafnaði þarf minnst 25 HP til að vinna 3G og af því mótast svörin við grandopnun. Svarhönd passar með 0-7 HP, segir 2G (áskorun) með 8-9 og hækkar í 3G með 10-15. Miðað er við 33 HP sem lágmarksstyrk til að reyna 6G og því segir svarhönd 4G með 16-17 HP, sem er áskorun í slemmu en ekki áspurning.

SPILAMENNSKAN

Vestur spilar út fjórða hæsta í besta lit. Vörnin er komin vel á veg með að brjóta spaðann og því verður sagnhafi að hafa snarar hendur að búa til slagi. Laufið er of tímafrekt og hann verður að treysta á þrjá tígulslagi. Besta íferðin í tígulinn er að spila tvívegis smáu að ♦KGxx í borði. Þannig má ráða við ásinn *annan* í vestur — og auðvitað allar 3-3 legur.

SPIL 7

Suður gefur

Norður

♠ Á K G 9 2
 ♥ 6 2
 ♦ 9 6 5
 ♣ K D 9

3G í norður

Útspil: ♣G

Vestur

♠ 6 3
 ♥ Á 9 7 3
 ♦ Á G 10
 ♣ Á 7 4 3

Austur

♠ D 10 8 5
 ♥ 8 4
 ♦ 7 4 2
 ♣ G 10 8 5

Suður

♠ 7 4
 ♥ K D G 10 5
 ♦ K D 8 3
 ♣ 6 2

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

—
 1 ♠
 3 G

Austur

—
 Pass
 Passs

Suður

1 ♥
 2 ♦
 Pass

Útspil: Laufgosi

SAGNIR

Suður er skotinn í hjartalitnum og opnar á 1♥ þrátt fyrir að eiga bara 11 HP. Vestur á hins vegar opunarstyrk, en getur þó ekki með góðu móti dblað 1♥ vegna tvíspilsins í spaða. Doblið lofar stuðningi við ósagða liti.

SPILAMENNSKAN

Útspilið er laufgosi, ofan af röð. Vestur tekur á ásinn og hugsar málið. Hann þykist vita að norður eigi laufhjónin, svo það mun hægt ganga að fríspila laufnitinn. Betra er að ráðast á hliðarinnkomu sagnhafa í borði. Hann spilar því tígulgosa í öðrum slag og steinrotar blindan þannig í einu höggi.

SPIL 8

Vestur gefur

Norður

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

1G í Vestur
 Útspil: ♠D

Vestur

♠ Á K 2
 ♥ Á 6 5
 ♦ 5 4 3
 ♣ Á G 6 3

Austur

♠ 8 7 6
 ♥ K 3 2
 ♦ 10 8 7 6
 ♣ K 7 4

Suður

♠ 5 4
 ♥ D G 7
 ♦ Á K G 9
 ♣ 10 9 8 5

Vestur

1 G

Norður

Pass

Austur

Pass

Suður

Pass

Útspil: Spaðadrottning

SAGNIR

Opnun á einum í lit í Standard liggur á punktabilinu 12-20. Opnun á grandí er nákvæmlega í miðjunni á þessu bili: 15-17 HP. Það er ekki tilviljun, því með þessu móti verður auðvelt að gera greinarmun á 12-14 HP og 18-19 HP eftir opnun á lit.

SPILAMENNSKAN

Vestur telur sex örugga slagi og hyggst reyna við þann sjöunda á lauf. Þar á hann tvo augljósa möguleika á viðbótarslag: að suður sé með ♣D (þá heppnast svíning), eða að liturinn falli 3-3 (þá fríast þrettánda laufið). Raunar getur sagnhafi bætt líkur sínar smávegis með því að taka *fyrst* ♣Á og kóng, spila síðan *að* gosanum ef þörf krefur. Þannig fæst alltaf aukaslagur á litinn ef: (a) drottningin er í suður, (b) ef liturinn fellur 3-3, og líka (c) ef bakhöndin er með ♣Dx — sem er einmitt legan hér.

OPNARI (gefur*)

Vestur

(1)

- ♠ K65
- ♥ D62
- ♦ KG3
- ♣ Á1097

(2)

- ♠ G
- ♥ KD3
- ♦ ÁG1063
- ♣ KG72

(3)

- ♠ Á73
- ♥ KD87
- ♦ ÁDG98
- ♣ 3

(4)

- ♠ Á95
- ♥ K3
- ♦ Á102
- ♣ ÁDG107

(5)

- ♠ Á3
- ♥ 76
- ♦ K5
- ♣ ÁKG10976

ÆFINGAR 1-5

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

SVARHÖND

Austur

(1)

- ♠ D1092
- ♥ ÁK103
- ♦ D96
- ♣ D2

(2)

- ♠ ÁD96
- ♥ 109
- ♦ D72
- ♣ D1083

(3)

- ♠ D98
- ♥ G10632
- ♦ 103
- ♣ Á87

(4)

- ♠ D8643
- ♥ D942
- ♦ 864
- ♣ K

(5)

- ♠ 108765
- ♥ DG102
- ♦ Á109
- ♣ D

OPNARI
Vestur

SVÖR 1-5
STANDARD

SVARHÖND
Austur

(1)

♠ K65
♥ D62
♦ KG3
♣ Á1097

Vestur Austur

1♣ 1♥ (4-litur+)
1G (12-14) 3G
pass

(1)

♠ D1092
♥ ÁK103
♦ D96
♣ D2

(2)

♠ G
♥ KD3
♦ ÁG1063
♣ KG72

Vestur Austur

1♦ 1♠
2♣ (12-16) 3♣ (áskorun)
3G pass

(2)

♠ ÁD96
♥ 109
♦ D72
♣ D1083

(3)

♠ Á73
♥ KD87
♦ ÁDG98
♣ 3

Vestur Austur

1♦ 1♥
3♥ (15-17) 4♥
pass

(3)

♠ D98
♥ G10632
♦ 103
♣ Á87

(4)

♠ Á95
♥ K3
♦ Á102
♣ ÁDG107

Vestur Austur

1♣ 1♠
2G (18-19) 3♥ (5-4+)
3♠ (3-litur) 4♠
pass

(4)

♠ D8643
♥ D942
♦ 864
♣ K

(5)

♠ Á3
♥ 76
♦ K5
♣ ÁKG10976

Vestur Austur

1♣ 1♠
3♣ (14-18) 3G
pass

(5)

♠ 108765
♥ DG102
♦ Á109
♣ D

SVARHÖND

Vestur

(6)

- ♠ K763
- ♥ D9
- ♦ 74
- ♣ G10876

(7)

- ♠ D952
- ♥ G965
- ♦ K87
- ♣ Á4

(8)

- ♠ D1097
- ♥ KG752
- ♦ G2
- ♣ 98

(9)

- ♠ KG82
- ♥ Á6
- ♦ G52
- ♣ D876

(10)

- ♠ K432
- ♥ DG104
- ♦ 42
- ♣ KG2

ÆFINGAR 6-10

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

OPNARI (gefur*)

Austur

(6)

- ♠ ÁD52
- ♥ KG2
- ♦ ÁK65
- ♣ D9

(7)

- ♠ G8
- ♥ K843
- ♦ ÁD2
- ♣ K763

(8)

- ♠ K32
- ♥ 8
- ♦ ÁKD109
- ♣ ÁD107

(9)

- ♠ Á73
- ♥ KD109
- ♦ 3
- ♣ ÁKG102

(10)

- ♠ DG76
- ♥ 62
- ♦ ÁG1087
- ♣ Á5

SVARHÖND

Vestur**(6)**

- ♠ K763
- ♥ D9
- ♦ 74
- ♣ G10876

(7)

- ♠ D952
- ♥ G965
- ♦ K87
- ♣ Á4

(8)

- ♠ D1097
- ♥ KG752
- ♦ G2
- ♣ 98

(9)

- ♠ KG82
- ♥ Á6
- ♦ G52
- ♣ D876

(10)

- ♠ K432
- ♥ DG104
- ♦ 42
- ♣ KG2

SVÖR 6-10

STANDARD

Vestur Austur

- | | |
|------|------------|
| — | 1♦ |
| 1♠ | 4♠ (18-19) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|------|------------|
| — | 1♣ |
| 1♥ | 2♥ (12-14) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|----|------------|
| — | 1♦ |
| 1♥ | 3♣ (17-20) |
| 3G | pass |

Vestur Austur

- | | |
|----|--------------|
| — | 1♣ |
| 1♠ | 2♥ (vending) |
| 3♣ | 3♠ |
| 6♣ | pass |

Vestur Austur

- | | |
|-----------|------|
| — | 1♦ |
| 1♥ | 1♠ |
| 2♠ (8-11) | pass |

OPNARI

Austur**(6)**

- ♠ ÁD52
- ♥ KG2
- ♦ ÁK65
- ♣ D9

(7)

- ♠ G8
- ♥ K843
- ♦ ÁD2
- ♣ K763

(8)

- ♠ K32
- ♥ 8
- ♦ ÁKD109
- ♣ ÁD107

(9)

- ♠ Á73
- ♥ KD109
- ♦ 3
- ♣ ÁKG102

(10)

- ♠ DG76
- ♥ 62
- ♦ ÁG1087
- ♣ Á5





SJÖUNDA KENNSLUSTUND

Tveir yfir einum

SVAR Á NÝJUM lit á öðru þrepi (til dæmis 1♠-2♦ eða 1♥-2♣) kallast *tveir-yfir-einum* og er sterk byrjun sagna. Svarið er krafa í geim og lofar 12+ HP, með einni undantekingu þó—ef svarhönd endurmeldar litinn sinn í næsta hring. Þá er um áskorun að ræða með 8-11 HP og langlit:

Opnari	Svarhönd
1 ♠	2 ♦
2 G	3 ♦ = 8-11 HP og (6)7-litur+, ekki krafa

Segi svarhönd eitthvað annað en svarlitinn sinn í næstu sögn er það krafa í geim og lofar minnst 12 HP:

Opnari	Svarhönd
1 ♠	2 ♦
2 G	3 ♣ = 12+ HP og minnst 5 tíglar og 4 lauf, geimkrafa

Sagnir eru „afslappaðar“ eftir þessa byrjun og innrömmun punkta bíður oft fram í fjórðu sögn:

Opnari	Svarhönd
1 ♠	2 ♦
2 G	3 ♠ = 15+ HP, slemmuáhugi
	4 ♠ = 12-14 HP

Með því að segja fyrst nýjan lit á öðru þrepi og taka svo undir opunarlitinn sýnir svarhönd mismunandi styrk. Lægri sögnin 3♠ er afgerandi slemmuáskorun, en með 4♠ segist svarhönd eiga nóg í geim á móti lágmarksopnun en ekkert meira en það.

Endursögn opnara á 2G (þriðja sögnin hér) er blæðandi í punktum, og sýnir fyrst og fremst stopp í mjúku litunum (hjarta og lafi).

Hækkun í láglit

Einföld hækkun í láglit (1♣-2♣ og 1♦-2♦) er á sama báti og tveir-yfir-einum, sterk sögn og geimkrafa nema svarhönd ítreki stuðninginn í næstu sögn—þá er um áskorun að ræða:

Opnari	Svarhönd
1 ♣	2 ♣
2 G	3 ♣ = 8-11 HP og 5+ lauf, ekki krafa

Ef svarhönd ítrekar ekki svarlitinn í næstu sögn verður spilað geim hið minnsta:

Opnari	Svarhönd
1 ♣	2 ♣
2 G	3 ♥ = geimkrafa (12+ HP) með lauf og hjarta

Stökkstuðningur beint í þrjá og fjóra sýnir veik spil og skiptingu:

Opnari	Svarhönd
1 ♣	3 ♣ = 6-10 heildarpunktur, 5-liturog 4 ♣ = 6-10 heildarpunktur, 6-liturog

Af hverju?

Augljóslega er stuðningur í láglit á allt öðru róli en stuðningur í hálit. Hækkun svarhandar á 1♠ í 2♠ sýnir 6-10 heildarpunkta en hækkun á 1♣ í 2♣ lofar minnst 8 háspilapunktum og er oft sterkari og krafa í geim. Af hverju er ekki samræmi hér á milli?

Stutta svarið blasir við: Af því opnun á láglit lofar aðeins þremur spilum þarf meira sagnrými til að staðfesta fitt. Því borgar sig að fara hægt af stað með góð spil. Þessi sagnaðferð heitir á ensku *inverted minor suit raise* eða viðsnúin hækkun í láglit.

Æfingar

Hvað þýðir ... ?

a) Opnari Svarhönd

1 ♠

2 ♣

2 ♥

3 ♥ =

b) Opnari Svarhönd

1 ♠

2 ♣

2 ♥

2 G =

c) Opnari Svarhönd

1 ♠

2 ♣

2 ♥

3 ♣ =

d) Opnari Svarhönd

1 ♠

2 ♣

2 ♠

3 ♠ =

e) Opnari Svarhönd

1 ♦

2 ♦

2 ♥

2 G =

f) Opnari Svarhönd

1 ♣

2 ♣

2 G

3 ♣ =

g) Opnari Svarhönd

1 ♦

2 ♦

2 ♥

3 ♣ =

h) Opnari Svarhönd

1 ♣

2 ♣

2 ♠

3 G =

Svör

Hvað þýðir ... ?

- a) **Opnari Svarhönd**
1 ♠ 2 ♣
2 ♥ 3 ♥ = 15+ HP, 4♥ og 4♣+, slemmuáhugi
- b) **Opnari Svarhönd**
1 ♠ 2 ♣
2 ♥ 2 G = 12+ HP, fyrirstaða í tígli, ósagða litnum
- c) **Opnari Svarhönd**
1 ♠ 2 ♣
2 ♥ 3 ♣ = 8-11 HP, 6♣+, ekki krafa
- d) **Opnari Svarhönd**
1 ♠ 2 ♣
2 ♠ 3 ♠ = 15+ HP, 2♠+ og 4♣+, slemmuáhugi
- e) **Opnari Svarhönd**
1 ♦ 2 ♦
2 ♥ 2 G = 12+ HP, grandfyrirstöður í ♠/♣, geimkrafa
- f) **Opnari Svarhönd**
1 ♣ 2 ♣
2 G 3 ♣ = 8-11 HP, 5♣+, ekki krafa
- g) **Opnari Svarhönd**
1 ♦ 2 ♦
2 ♥ 3 ♣ = 12+ HP, 5♦+ og 4♣+, geimkrafa
- h) **Opnari Svarhönd**
1 ♣ 2 ♣
2 ♠ 3 G = 12-14 HP, grandstopp í ♥/♦

TVEIR-YFIR-EINUM

- Svar á nýjum lit á öðru þrepi (án þess að stökkva) er kallað TVEIR-YFIR-EINUM. Dæmi: 1♠–2♣.
- TVEIR-YFIR-EINUM er sterk sögn (12+ HP) og krafa í geim með einni undantekningu: ef svarhönd endurmeldar litinn sinn strax í næsta hring. Dæmi: 1♠–2♣ | 2G–3♣ = 8-11 HP og langlitur.
- Sagnir eru „afslappaðar“ eftir þessa byrjun, því ekki þarf að stökkva til að halda sögnum á lífi. Styrkur opnara kemur því ekki alltaf strax í ljós. Dæmi: 1♠–2♣ | 2♠ = 12-20 HP, 6♠+.

HÆKKUN Í LÁGLIT

- Einföld hækkun í láglit: 1♣–2♣ eða 1♦–2♦ er sterk sögn, geimkrafa nema svarhönd ítreki stuðninginn í næstu sögn, en þá er um áskorun að ræða, 8-11 HP. Dæmi: 1♣–2♣ | 2G–3♣ = 8-11 HP og 5-litur+
- Einföld hækkun í láglit er því augljóslega á sama báti og TVEIR-YFIR-EINUM.
- Tvöföld hækkun í láglit (og þreföld) er hrein og klár hindrun með minna en 8 HP en gott fitt. Dæmi: 1♣–3♣ eða 1♦–3♦ = 5-litur+ og 4-7 HP.

Sagnæfingar með makker

Segðu með makker á hendur A-V og skyggðu á spil hans á meðan. Skrifaðu sagnir ykkar í miðjuna. **Vestur byrjar alltaf.**

skrifðu sagnir hér

- | | | | | |
|-----------|---------------|-------|-------|---------------|
| 1) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ K8 | _____ | _____ | ♠ D103 |
| | ♥ D932 | _____ | _____ | ♥ 6 |
| | ◇ DG4 | _____ | _____ | ◇ K752 |
| | ♣ ÁG42 | _____ | _____ | ♣ KD1065 |
|
 | | | | |
| 2) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ Á1092 | _____ | _____ | ♠ K53 |
| | ♥ KD652 | _____ | _____ | ♥ 4 |
| | ◇ G | _____ | _____ | ◇ KD109432 |
| | ♣ D108 | _____ | _____ | ♣ G6 |
|
 | | | | |
| 3) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ 3 | _____ | _____ | ♠ Á104 |
| | ♥ Á643 | _____ | _____ | ♥ K72 |
| | ◇ K7653 | _____ | _____ | ◇ DG1042 |
| | ♣ ÁG3 | _____ | _____ | ♣ K2 |
|
 | | | | |
| 4) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ ÁD743 | _____ | _____ | ♠ K8 |
| | ♥ KG54 | _____ | _____ | ♥ ÁD82 |
| | ◇ K5 | _____ | _____ | ◇ ÁD632 |
| | ♣ D9 | _____ | _____ | ♣ G2 |

Svör við sagnæfingum 1 og 2

1)	Vestur	Austur
	♠ K8	♠ D103
	♥ D932	♥ 6
	♦ DG4	♦ K752
	♣ ÁG42	♣ KD1065

Vestur	Austur
1 ♣ = 12-20, 3♣+	2 ♣ = 8+, 4♣+, krafa
2 G = 12-14, jöfn sk. pass	3 ♣ = 8-11, 5♣+

Austur sýnir 8-11 HP og minnst fimmlit í laufi með því að segja fyrst 2♣ (krafa) og endurtaka svo litinn á þriðja þrepi. Vestur segist eiga 12-14 flata með 2G. Hann hefði opnað á 1G með 15-17 HP og stokkið í 3G með 18-19.

2)	Vestur	Austur
	♠ Á1092	♠ K53
	♥ KD652	♥ 4
	♦ G	♦ KD109432
	♣ D108	♣ G6

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	2 ♦ = 8+, 4♦+, krafa
2 ♠ = 12-20, 5♥+ og 4♠ pass	3 ♦ = 8-11, 6♦+

Tveir-yfir-einum er krafa í geim nema svarhönd ítreki litinn í næsta hring. Austur gerir það og sýnir þannig góðan og langan tígul með 8-11 HP — áskorun í geim. Vestur teiknar upp skiptingu sína með 2♠ en gefur ekkert til kynna um styrkinn. Það er austur sem rammur sig inn með 3♦ og þá passar vestur með lágmarksopnun.

Svör við sagnæfingum 3 og 4

3)	Vestur	Austur
	♠ 3	♠ Á104
	♥ Á643	♥ K72
	♦ K7653	♦ DG1042
	♣ ÁG3	♣ K2
	Vestur	Austur
	1 ♦ = 12-20, (3)4♦+	2 ♦ = 8+, 4♦+
	2 ♥ = 12-20, 5♦+ og 4♥	2 G = 12+, stopp í ♠/♣
	3 ♣ = 1-4-5-3 eða 0-4-5-4 pass	5 ♦ = of veikur spaði í 3G

Eftir 2-yfir-1 eru allar sagnir svarhandar krafa í geim nema endursögn á opunarlitnum. Austur lofar því geimstyrk með 2G, minnst 12 HP. Vestur reynir að teikna upp skiptinguna; sýnir fyrst hjartalit OG fimmlit í tígli með 2♥ (hann segir 2G með hjarta og jafna skiptingu) og 3♣ er „bútasumur“ til að auðvelda makker spilamatið.

4)	Vestur	Austur
	♠ ÁD743	♠ K8
	♥ KG54	♥ ÁD82
	♦ K5	♦ ÁD632
	♣ D9	♣ G2
	Vestur	Austur
	1 ♠ = 12-20, 5♠+	2 ♦ = 8+, 4♦+
	2 ♥ = 12-14, jöfn sk.	3 ♥ = 15+, 4♥
	3 ♠ = fyrirstaða	4 ♦ = fyrirstaða
	4 ♥ = vantar laufstopp	pass = OK

Austur hefur mikinn slemmumetnað og segir því 3♥ við 2♥, sem er sterkara en stökk í 4♥ (það sýnir 12-14 HP í stöðunni). Slemma er mjög líkleg, en fyrirstöðusagnir leiða í ljós veikleika í laufinu.

SPIL 9

Norður gefur

Norður

♠ K G 10 8 4
 ♥ Á G 6
 ♦ G 4
 ♣ Á 10 5

4♠ í norður
 Útspil: ♦K

Vestur

♠ 6 5 2
 ♥ 9 4
 ♦ 9 8 3 2
 ♣ D 9 7 6

Austur

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

Suður

♠ Á D 9
 ♥ K 7 5 2
 ♦ Á 7
 ♣ G 8 3 2

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

1 ♠
 2 G
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

2 ♣
 4 ♠

Útspil: Tígulkóngur

SAGNIR

Suður byrjar á 2♣ (2-yfir-1) til að geta síðar sýnt handgerðina með stökki í 4♠. Þannig lætur hann vita af 12-14 HP og tiltölulega flatrí skiptingu. Tveggja granda sögn norðurs á ♦Gx virkar vafasöm, en valkostirnir eru ekki frýnilegir: endursögn í spaða myndi gefa til kynna 6-lit og hækkun í 3♣ ætti að sýna fjórlítarstuðning.

SPILAMENNSKAN

Norður á níu toppslagi og ýmsa möguleika á þeim tíunda. Hann gæti svínað ♥G, vonast eftir 3-3 legu í hjarta eða reynt við aukaslag í laufi. En legan er slæm og ekkert gengur upp. En sem betur fer á sagnhafi kost á millileik. Hann drepur á ♦Á, tekur *tvisvar* tromp og spilar tígli. Austur á ekki tromp til og verður því að spila sér í óhag: tígli í tvöfalda eyðu, hjarta frá drottningunni eða laufkóng. Allt kostar slag.

SPIL 10

Austur gefur

Norður

♠ 8 4 3 2
 ♥ 7 4
 ♦ D G 8
 ♣ K 8 7 4

4♥ í austur

Útspil: ♥5

Vestur

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

Austur

♠ K G
 ♥ Á G 9 6 3 2
 ♦ K 7 2
 ♣ G 2

Suður

♠ D 10 6 5
 ♥ 8 5
 ♦ Á 10 9 4
 ♣ 6 5 3

Vestur

—
 2 ♣
 3 ♥
 Pass

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

1 ♥
 2 ♥
 4 ♥

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Hjartafimma**SAGNIR**

Vestur leitar eftir slemmu með því að melda fyrst hliðarlitinn á öðru þrepi (2-yfir-1) og styðja svo hjarta makkers undir geimi. En austur er áhugalaus og slær af með 4♥.

SPILAMENNSKAN

Slemma gæti unnist með ♣K réttum, en á hinn bóginn er geimið í hættu ef svíningin í laufi misheppnast. Viðfangsefni sagnhafa er að glíma við þá stöðu—reyna að halda norðri úti í kuldalum. Fyrsta verkið er að svína ♠G. Svíningin misheppnast, en það er ekki alvarlegt mál. Segjum að suður spili nú laufi. Sagnhafi stingur upp ás, tekur ♠K, fer inn í borð á tromp og hendir ♣G niður í ♠Á. Trompsvínar síðan fyrir ♣K. Glæsileg sniðganga (*avoidance play*).

SPIL 11

Suður gefur

Norður

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

4♥ í Vestur

Útspil: ♠D

Vestur

♠ 9 7
 ♥ Á G 7 6 3
 ♦ Á D G 6
 ♣ G 8

Austur

♠ Á 6 2
 ♥ K 9 2
 ♦ K 10 5
 ♣ Á 7 5 4

Suður

♠ K 8 5 3
 ♥ 8
 ♦ 8 7 2
 ♣ K 10 9 3 2

Vestur

—
 1 ♥
 2 ♦
 Pass

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

—
 2 ♣
 4 ♥

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Spaðadrottning**SAGNIR**

Með því að segja fyrst 2♣ og síðan 4♥ í kjölfarið gefur austur til kynna nægan styrk í geim (12-14 HP), en ekkert meira en það.

SPILAMENNSKAN

Tveir tapslagir blasa við í svörtu litunum, einn á spaða og annar á lauf. Sagnhafi má þá gefa einn slag á tromp en ekki tvo. Tryggingarspilamennskan í þessari stöðu er eftirfarandi: Fyrst er ♥Á lagður niður, svo er trompi spilað að ♥K9 og nían látin duga ef norður fylgir smátt. Þannig má ráða við ♥D10xx í norður. Sagnhafi er tilbúinn til að gefa suðri ódýran slag á ♥10 eða ♥D í 3-2 legunni, enda tryggir enginn án þess að borga eitthvað í iðgjald. Ef norður reynist eiga einspil í hjarta er vandalaust að fara upp með ♥K og spila að gosanum. Suður fengi þá aðeins slag á ♥D.

SPIL 12

Vestur gefur

Norður

♠ G 5 4
 ♥ Á 10 2
 ♦ D 10 2
 ♣ Á K 8 3

3G í suður
 Útspil: ♠9

Vestur

♠ 9 3
 ♥ 9 8 5 3
 ♦ K 6
 ♣ 10 7 6 5 2

Austur

♠ Á K 8 7 6
 ♥ G 7 4
 ♦ 5 3
 ♣ D 9 4

Suður

♠ D 10 2
 ♥ K D 6
 ♦ Á G 9 8 7 4
 ♣ G

Vestur

Pass
 Pass
 Pass

Norður

1 ♣
 3 ♦
 Pass

Austur

1 ♠
 Pass
 Pass

Suður

2 ♦
 3 G

Útspil: Spaðanía**SAGNIR**

Tveggja tígla sögn suðurs yfir 1♠ er krafa (2-yfir-1) og lofar fimmlit hið minnsta. Því getur norður stutt með þrílit.

SPILAMENNSKAN

Vestur kemur út með ♠9—hærra frá tvíspili. Hann hefði spilað út þriðja hæsta í lit makkers frá þremur hundum. Bæði útspilið og sagnir upplýsa austur um spaðastöðuna. Austur sér að von varnarrinnar liggur í því að vestur komist inn á tígul og eigi þá spaða til að spila. Austur *dúkkar* því fyrsta slaginn (lætur duga að kalla). Sagnhafi fer inn í borð á hjarta og svínar fyrir ♦K, en vestur kemst inn og dregur fram spaðabristinn: einn niður.

SPIL 13

Norður gefur

Norður

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

♣♥ í suður

Útspil: ♠4

Vestur

♠ K 7 4
 ♥ 5 4
 ♦ 10 9 8 7 3
 ♣ Á 6 2

Austur

♠ D 8 6 3 2
 ♥ 9 8 2
 ♦ 5 4
 ♣ 7 5 3

Suður

♠ Á G 9
 ♥ K D G 10 7 3
 ♦ Á 6 2
 ♣ 8

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

1 ♣
 3 ♣
 4 ♥
 5 ♦
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Suður

1 ♥
 3 ♥
 4 G
 6 ♥

Útspil: Spaðafjarki

SAGNIR

Suður gæti svarað 1♣ með stökki í 2♥. Slíkt stökk er ekki 2-yfir-1 heldur sýnir slemmuspil og góðan lit (minnst 14 HP og sexlit). En suður velur rólegu leiðina með 1♥ og norður ramar sig inn með stökki í sínum opnunarlit (14-18 HP). Það kemur þá í hlut suðurs að taka völdin með ásasurningu.

SPILAMENNSKAN

Allt veltur á útspili vesturs. Hann reiknar með slag á ♣Á, en hvar er hinn slagurinn? Einn möguleiki er að spila ásnum út og reyna að gefa makker laufstungu. Annar möguleiki—og sá sem heppnast hér—er að koma hvasst út í spaða frá kóngnum í von um drottn-inguna hjá makker.

SPIL 14

Austur gefur

Norður

♠ 8
 ♥ Á D 9 6 5 2
 ♦ Á 6 3
 ♣ G 10 5

4♥ í norður

Útspil: ♦G

Vestur

♠ 9 6 5
 ♥ G 7
 ♦ K 8 4 2
 ♣ Á 9 8 2

Austur

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

Suður

♠ Á K G 7 3
 ♥ 10 8 3
 ♦ D 7
 ♣ D 6 3

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

—
 2 ♥
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

1 ♠
 4 ♥

Útspil: Tígulgosi

SAGNIR

Svar á 2♥ við 1♠ ætti að lofa minnst fimmlit og vera krafa í geim. Með fjórlit í hjarta og skiptingu eins og 3=4=3=3 er hægt að segja 2♣ á þrílit. Suður hefur engan slemmuvilja og stekkur því beint í geim á móti geimkröfusögn.

SPILAMENNSKAN

Í veikri von um útspil frá ♦KG10 prófar sagnhafi drottninguna í borði, en ekki gengur það. Nú kemur til greina að stóla á ♥Kx í vestur: fara inn í borð á háspaða, spila trompi og svína ♥D. Heldur betra er þó að sameina möguleika í trompi og spaða: leggja fyrst niður ♥Á. Ef kóngurinn skyldi nú falla stakur í bakhöndinni mætti nota innkomuna á spaða til að svína fyrir ♥Gxx í vestur. Ef ekki (eins og hér er raunin) verður að svína ♠G og henda niður tveimur tígulum í ♠ÁK.

SPIL 15

Suður gefur

Norður

♠ 9 2
 ♥ 7 6
 ♦ Á 10 9 8 6
 ♣ D 6 4 3

♣ ♠ í Vestur

Útspil: ♦ Á

Vestur

♠ K D G 7 3
 ♥ K D G 8
 ♦ 4
 ♣ Á G 5

Austur

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

Suður

♠ 8 6 5
 ♥ 10 9 4 2
 ♦ K G 5 3 2
 ♣ 7

Vestur

—
 1 ♠
 2 ♥
 4 G
 6 ♠

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

—
 2 ♣
 4 ♠
 5 ♥
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Tígulás

SAGNIR

Austur sýnir 12-14 HP með því að melda nýjan lit á öðru þrepi við 1♠ og stökkva í 4♠ í næsta hring.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi þarf að finna drottninguna í laufi. Fljótlega sannast að norður hefur byrjað með 4 spil í hálitunum og suður með 7 spil. Plássið fyrir ♣D er því meira í norður, sem er með 9 „laus sæti“ (13-4=9) á meðan suður hefur aðeins 6 sæti laus (13-7=6). Líkurnar eru því 9 á móti 6 (60%) að ♣D sé í norður frekar en suður. Tígullinn telur ekki, því skiptingin í litnum er ekki þekkt.

SPIL 16
Vestur gefur

Norður
♠ —
♥ D 9 7 2
♦ 5 3 2
♣ Á K G 10 5 4

5♦ í austur
Útspil: ♣3

Vestur
♠ Á K D 10 3 2
♥ 5 4
♦ Á 10 9 6
♣ 8

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

Suður
♠ 8 7 6 5 4
♥ Á 8 6 3
♦ —
♣ D 9 3 2

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♠	2 ♣	2 ♦	5 ♣
5 ♦	Pass	Pass	Pass

Útspil: Laufþristur

SAGNIR

Blátt áfram og eðlilegar sagnir. En eins og alltaf þegar samlegan er mikil í báðar áttir er þungt að meta hvort segja skuli einum meira eða minna.

SPILAMENNSKAN

Suður spilar út ♣3, þriðja hæsta. Norður fær fyrsta slaginn á ♣K (eða ás) og spilar auðvitað hjarta. En hvaða hjarta? Ja, hann vill gjarnan fá spaða til baka og sýnir þann vilja sinn með því að spila NÍUNNI. Ekki af því ♥9 sé einhvers konar hliðarkall, heldur frekar vegna þess að svo hátt spil neitar venjulega hærrí hónór. Suður sér því engan framtíð í hjartanu og gæti af þeim ástæðum spilað spaða.

OPNARI (gefur*)

Vestur

(11)

- ♠ ÁK642
- ♥ 1075
- ◇ ÁKG7
- ♣ 5

(12)

- ♠ Á97
- ♥ K10965
- ◇ K3
- ♣ K62

(13)

- ♠ Á97
- ♥ K10965
- ◇ K3
- ♣ K62

(14)

- ♠ G86
- ♥ ÁG93
- ◇ ÁK1075
- ♣ D

(15)

- ♠ ÁK976
- ♥ 62
- ◇ 3
- ♣ ÁKG52

ÆFINGAR 11-15

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

SVARHÖND

Austur

(11)

- ♠ D
- ♥ Á64
- ◇ 65
- ♣ KG109862

(12)

- ♠ K2
- ♥ DG7
- ◇ ÁD1087
- ♣ 1098

(13)

- ♠ K3
- ♥ ÁD32
- ◇ ÁDG52
- ♣ 43

(14)

- ♠ 73
- ♥ K42
- ◇ DG2
- ♣ ÁK1065

(15)

- ♠ 32
- ♥ D104
- ◇ ÁKG52
- ♣ D103

OPNARI

Vestur**(11)**

- ♠ ÁK642
- ♥ 1075
- ♦ ÁKG7
- ♣ 5

(12)

- ♠ Á97
- ♥ K10965
- ♦ K3
- ♣ K62

(13)

- ♠ Á97
- ♥ K10965
- ♦ K3
- ♣ K62

(14)

- ♠ G86
- ♥ ÁG93
- ♦ ÁK1075
- ♣ D

(15)

- ♠ ÁK976
- ♥ 62
- ♦ 3
- ♣ ÁKG52

SVÖR 11-15

STANDARD

Vestur Austur

- | | |
|------|--------------|
| 1♠ | 2♣ |
| 2♦ | 3♣ (áskorun) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|------------|------------|
| 1♥ | 2♦ |
| 2G (12-19) | 4♥ (12-14) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|------------|-----------------|
| 1♥ | 2♦ |
| 2G (12-19) | 3♥ (15+) |
| 4G (RKCB) | 5♠ (2 LS og TD) |
| 6♥ | pass |

Vestur Austur

- | | |
|-------------------|---------|
| 1♦ | 2♣ |
| 2♥ (5♦+ og 4♥) | 3♦ (GK) |
| 3♠ (sp. um stopp) | 5♦ |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|----------|----|
| 1♠ | 2♦ |
| 3♣ | 3G |
| 4♣ (5-5) | 5♣ |
| pass | |

SVARHÖND

Austur**(11)**

- ♠ D
- ♥ Á64
- ♦ 65
- ♣ KG109862

(12)

- ♠ K2
- ♥ DG7
- ♦ ÁD1087
- ♣ 1098

(13)

- ♠ K3
- ♥ ÁD32
- ♦ ÁDG52
- ♣ 43

(14)

- ♠ 73
- ♥ K42
- ♦ DG2
- ♣ ÁK1065

(15)

- ♠ 32
- ♥ D104
- ♦ ÁKG52
- ♣ D103

SVARHÖND

Vestur

(16)

- ♠ D98
- ♥ K
- ♦ 864
- ♣ ÁG9832

(17)

- ♠ Á5
- ♥ 42
- ♦ ÁK976
- ♣ K1092

(18)

- ♠ 98
- ♥ KD5
- ♦ ÁG3
- ♣ K5432

(19)

- ♠ 10
- ♥ G86
- ♦ ÁG8653
- ♣ K73

(20)

- ♠ 3
- ♥ 852
- ♦ K109543
- ♣ ÁG4

ÆFINGAR 16-20

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

OPNARI (gefur*)

Austur

(16)

- ♠ K65
- ♥ DG43
- ♦ D3
- ♣ KD64

(17)

- ♠ KD3
- ♥ G76
- ♦ DG1042
- ♣ Á4

(18)

- ♠ ÁD76
- ♥ G2
- ♦ 105
- ♣ ÁD976

(19)

- ♠ KG4
- ♥ ÁD3
- ♦ K942
- ♣ ÁG9

(20)

- ♠ DG92
- ♥ K3
- ♦ DG87
- ♣ K109

SVARHÖND

Vestur**(16)**

- ♠ D98
- ♥ K
- ♦ 864
- ♣ ÁG9832

(17)

- ♠ Á5
- ♥ 42
- ♦ ÁK976
- ♣ K1092

(18)

- ♠ 98
- ♥ KD5
- ♦ ÁG3
- ♣ K5432

(19)

- ♠ 10
- ♥ G86
- ♦ ÁG8653
- ♣ K73

(20)

- ♠ 3
- ♥ 852
- ♦ K109543
- ♣ ÁG4

SVÖR 16-20

STANDARD

Vestur Austur

- | | |
|-----------|------------|
| — | 1♣ |
| 2♣ (8+) | 2G (12-14) |
| 3♣ (8-11) | pass |

Vestur Austur

- | | |
|--------------|-----------------|
| — | 1♦ |
| 2♦ | 2G (12-14) |
| 3♣ (GK) | 3♦ |
| 3♠ (styrkur) | 4♣ (fyrirstaða) |
| 5♦ | pass |

Vestur Austur

- | | |
|----------|----------------|
| — | 1♣ |
| 2♣ | 2♠ (5♠+ og 4♠) |
| 2G (12+) | 3G (tillaga) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|---------|------------|
| — | 1♦ |
| 2♦ (8+) | 3G (18-19) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|-----------|------------|
| — | 1♦ |
| 2♦ (8+) | 2G (12-14) |
| 3♦ (8-11) | pass |

OPNARI

Austur**(16)**

- ♠ K65
- ♥ DG43
- ♦ D3
- ♣ KD64

(17)

- ♠ KD3
- ♥ G76
- ♦ DG1042
- ♣ Á4

(18)

- ♠ ÁD76
- ♥ G2
- ♦ 105
- ♣ ÁD976

(19)

- ♠ KG4
- ♥ ÁD3
- ♦ K942
- ♣ ÁG9

(20)

- ♠ DG92
- ♥ K3
- ♦ DG87
- ♣ K109





ÁTTUNDA KENNSLUSTUND

Kröfugrand

Í **EINFÖLDU** Standard-kerfi sýnir svar á 1G við litaropnun 6-10 HP og er ekki krafa. Þessi aðferð hentar ágætlega við opnun á láglit, en á móti hálit kemur betur út að hafa grandsvarið kröfusögn og teygja efri punktamörkin upp í 12 HP. Lítum til austurs hér að neðan, sem er með sömu spilín í dæmum (1) og (2).

(1) Vestur

♠ D 7 5 4
♥ G 4
♦ Á D 2
♣ G 10 6 4

Vestur

1 ♣ = 12-20 HP, 3♣+
1 G = 12-14 HP, jöfn sk.
pass = OK

Austur

♠ 10
♥ K 10 9 8 7 2
♦ 6 4
♣ Á 9 7 5

Austur

1 ♥ = 6+ HP, 4♥+, krafa
2 ♥ = 6-10 HP, (5)6♥+

(2) Vestur

♠ Á G 7 5 2
♥ G 4
♦ Á 5 2
♣ D 8 2

Vestur

1 ♠ = 12-20 HP, 5♠+
2 ♣ = 12-16 HP, 3♣+
pass = OK

Austur

♠ 10
♥ K 10 9 8 7 2
♦ 6 4
♣ Á 9 7 5

Austur

1 G = 6-12 HP, krafa
2 ♥ = 6-10 HP, (5)6♥+

Ef vestur opnar á 1♣ er vandalaust að svara á 1♥. En eftir spaða-opnun má alls ekki segja 2♥, enda tveir-yfir-einum sterk sögn. Því er byrjað á grand og hjartaliturinn sýndur í næsta hring.

Kröfugrand við hálit er því fyrst og fremst punktavar, sem getur innhaldið skiptingu af ýmsum toga, bæði jafna og ójafna. Svo sem:

DÆMI i

♠ 109
♥ KG32
♦ DG1062
♣ 82

DÆMI ii

♠ 9
♥ 53
♦ Á92
♣ DG108765

DÆMI iii

♠ G97
♥ ÁD104
♦ 64
♣ KG87

Ef makker opnar á 1♠ er rétta svarið í öllum tilfellum 1G.

* * *

Opnari má ekki undir neinum kringumstæðum segja pass við kröfugrandi—það er nú einmitt mergurinn málsins—en *hvernig* á hann að halda áfram? Til dæmis þannig:

Svör við kröfugrandi

opnari svarhönd

1 ♠ – 1 G = krafa, sýnir 6-12 HP og ýmsar skiptingar

næsta sögn opnara ...

2 ♣ = 12-16 HP, 3♣+, betri láglitur (2♣ með 5♠-2♥-3♦-3♣)

2 ♦ = 12-16 HP, 3♦+, betri láglitur

2 ♥ = 12-16 HP, 5♠+ og 4♥+

2 ♠ = 12-16 HP, 6♠+

2 G = 18-19 HP, 5♠-332 til hliðar

3 ♣ = 17-20 HP, 5♠+ og 4♣+, geimkrafa

3 ♦ = 17-20 HP, 5♠+ og 4♦+, geimkrafa

3 ♥ = 17-20 HP, 5♠+ og 4♥+, geimkrafa

3 ♠ = 14-18 HP, 7♠+, áskorun

3 G = 17-20 HP, þéttur 6-litur+ í spaða

Svörin eru sambærileg eftir opnun á 1♥. Tveir í láglit gæti verið neyðarsögn á þrílit og öll stökk í þrjá eru sterk.

Sagnæfingar með makker — kröfugrand

Segðu með makker á hendur A-V og skyggðu á spil hans á meðan. Skrifaðu sagnir ykkar í miðjuna. **Vestur byrjar alltaf.**

skrifðu sagnir hér

- | | | |
|---|--|--|
| <p>1)</p> <p>Vestur</p> <p>♠ ÁK653</p> <p>♥ G2</p> <p>♦ ÁG9</p> <p>♣ 1098</p> | <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>Austur</p> <p>♠ D10</p> <p>♥ K865</p> <p>♦ 10763</p> <p>♣ DG3</p> |
| <p>2)</p> <p>Vestur</p> <p>♠ K43</p> <p>♥ KG986</p> <p>♦ 4</p> <p>♣ ÁD83</p> | <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>Austur</p> <p>♠ Á62</p> <p>♥ 3</p> <p>♦ DG10976</p> <p>♣ 942</p> |
| <p>3)</p> <p>Vestur</p> <p>♠ Á83</p> <p>♥ ÁD964</p> <p>♦ 987</p> <p>♣ Á3</p> | <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>Austur</p> <p>♠ K5</p> <p>♥ K105</p> <p>♦ ÁG3</p> <p>♣ 96542</p> |
| <p>4)</p> <p>Vestur</p> <p>♠ ÁKG92</p> <p>♥ KD32</p> <p>♦ 109</p> <p>♣ D3</p> | <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>Austur</p> <p>♠ 104</p> <p>♥ G107</p> <p>♦ KDG2</p> <p>♣ Á1097</p> |

Sagnæfingar með makker — kröfugrand

Segðu með makker á hendur A-V og skyggðu á spil hans á meðan. Skrifaðu sagnir ykkar í miðjuna. **Vestur byrjar alltaf.**

skrifðu sagnir hér

- | | | | |
|----|--|---|---|
| 5) | Vestur
♠ ÁDG98
♥ 53
♦ ÁDG3
♣ Á3 | _____

_____ | Austur
♠ 105
♥ ÁD94
♦ 1074
♣ D1087 |
| 6) | Vestur
♠ K6532
♥ Á54
♦ Á97
♣ D3 | _____

_____ | Austur
♠ 74
♥ KD10987
♦ 4
♣ KG72 |
| 7) | Vestur
♠ ÁG7
♥ ÁD1052
♦ 84
♣ K105 | _____

_____ | Austur
♠ 984
♥ 3
♦ G652
♣ ÁG972 |
| 8) | Vestur
♠ KG4
♥ Á9762
♦ 2
♣ ÁD43 | _____

_____ | Austur
♠ ÁD3
♥ 4
♦ G943
♣ KG987 |

Svör við sagnæfingum 1 og 2

1)	Vestur	Austur
	♠ ÁK653	♠ D10
	♥ G2	♥ K865
	◇ ÁG9	◇ 10763
	♣ 1098	♣ DG3

Vestur	Austur
1 ♠ = 12-20, 5♠+	1 G = 6-12, krafa
2 ♣ = 12-16, 5♠ og 3♣+	2 ♠ = 6-10, 2-spil í spaða
pass = enginn styrkur í geim	

Vestur á svo sem enga sögn við 1G og vildi helst passa. En grandíð er krafa og vestur bjargar sér með því að segja 2♣ á þrilit. Tígullinn er raunar mun sterkari, en reglan er að segja frekar 2♣ með 3-3 í láglitunum. Með því að fara í gegnum 1G og segja svo 2♠ sýnir austur nákvæmlega tvílit í spaða og 6-10 HP. Hann hefði hækkað strax í 2♠ með þrilit.

2)	Vestur	Austur
	♠ K43	♠ Á62
	♥ KG986	♥ 3
	◇ 4	◇ DG10976
	♣ ÁD83	♣ 942

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	1 G = 6-12, krafa
2 ♣ = 12-16, 5♥ og 3♣+	2 ◇ = (4)6-7, 6◇+
pass = eina vitið	

Austur sýnir hundveik spil (4-7 HP) og langan tígul með því að byrja á grandí og segja svo litinn á eftir. Með heldur skárri spil (8-11 HP) og langan tígul myndi austur byrja á 2◇ og segja 3◇ í næsta hring.

Svör við sagnæfingum 3 og 4

3)	Vestur	Austur
	♠ Á83	♠ K5
	♥ ÁD964	♥ K105
	♦ 987	♦ ÁG3
	♣ Á3	♣ 96542

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	1 G = 6-12, krafa
2 ♦ = 12-16, 5♥ og 3♦+	3 ♥ = 11-12, 3-litur hjarta
4 ♥ = áskorun tekið	pass

Kröfugrandið hangir saman við hækkun í hálit. Einföld hækkun í tvo (1♥-2♥) sýnir þrilit og 6-10 punkta, en með heldur meiri styrk (11-12 HP) og þrilit er byrjað á grandu og svo stokkið í þrjá í hálit makkars.

4)	Vestur	Austur
	♠ ÁKG92	♠ 104
	♥ KD32	♥ G107
	♦ 109	♦ KDG2
	♣ D3	♣ Á1097

Vestur	Austur
1 ♠ = 12-20, 5♠+	1 G = 6-12, krafa
2 ♥ = 12-16, 5♠+ og 4♥+	2 G = 11-12, jöfn sk.
3 G = áskorun tekið	pass

Með góðan lit (eða fitt) er óhætt að krefja í geim með 11 HP á móti hálitarnun. En ef skiptingin er jöfn þarf að fara heldur hægar. Leiðin er sú að segja 1G fyrst, svo 2G í kjölfarið við minnsta svari opnara. Kröfugrandið inniheldur sem sagt tvenns konar 11-12 HP hendur: jafna skiptingu með þrilitarfitt (dæmi 3) og jafna skiptingu með tvísþil (jafnvel einsþil) í opunarlitnum (dæmi 4).

Svör við sagnæfingum 5 og 6

5)	Vestur ♠ ÁDG98 ♥ 53 ♦ ÁDG3 ♣ Á3	Austur ♠ 105 ♥ ÁD94 ♦ 1074 ♣ D1087
	Vestur 1 ♠ = 12-20, 5 ♠+ 3 ♦ = 17-20, 5 ♠+ og 4 ♦+ pass = OK	Austur 1 G = 6-12, krafa 3 G = stopp í ♣/♥

Vestur sýnir sterka opnun með eðlilegu stökki upp á þriðja þrep.

6)	Vestur ♠ K6532 ♥ Á54 ♦ Á97 ♣ D3	Austur ♠ 74 ♥ KD10987 ♦ 4 ♣ KG72
	Vestur 1 ♠ = 12-20, 5 ♠+ 2 ♦ = 12-16, 5 ♠ og 3 ♦+ 4 ♥ = áskorun tekið	Austur 1 G = 6-12, krafa 3 ♥ = 6♥+, áskorun pass

Austur hefur nokkurn geimmetnað og sýnir hann í verki með því að stökkva í 3♥ yfir lágmarkssvari opnara. Með veikari spil (sama hjartalit en ekki laufkóng, svo dæmi sé tekið) myndi austur láta 2♥ duga. Svar beint á 2♥ við opnun á 1♠ er geimkrafa og austur getur ekki krafði í geim með 9 HP þrátt fyrir góð millispil og fallega skiptingu.

Svör við sagnæfingum 7 og 8

7)	Vestur	Austur
	♠ ÁG7	♠ 984
	♥ ÁD1052	♥ 3
	♦ 84	♦ G652
	♣ K105	♣ ÁG972

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	1 G = 6-12, krafa
2 ♣ = 12-16, 5♥ og 3♣+	pass = góður bútur!

Fyrirfram virðist það vera veikleiki í kerfinu að neyðast til að segja 2♣ á þrít, en sá meinti ókostur getur verið kostur.

8)	Vestur	Austur
	♠ KG4	♠ ÁD3
	♥ Á9762	♥ 4
	♦ 2	♦ G943
	♣ ÁD43	♣ KG987

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	1 G = 6-12, krafa
2 ♣ = 12-16, 5♥ og 3♣+	3 ♣ = 5♣+, áskorun
3 ♠ = styrkur í spaða	5 ♣ = veikur tígull
pass	

Austur fer í gegnum kröfugrand og sýnir geimáhuga í næsta hring með því að hækka 2♣ í þrjú. Vestur er til í tuskið og þreifar fyrir sér með 3♠, sem er styrkmelding í leit að 3G. Austur á líka kjöt í spaða og veikan tígul og velur því laufgeimið frekar en þrjú grönd.

Bergen

Hækkun í hálit er skilgreind í samspili við tvo-yfir-einum og kröfugrand. Eins og fram hefur komið er kröfugrand notað til að lýsa 11-12 HP höndum með þríltarstuðning. Spilum eins og ...

♠	K 3
♥	D 9 7
♦	Á 3 2
♣	D 10 9 8 2

Opnun á 1♥ er svarað með 1G og síðan er stokkið í 3♥ næst við minnstu sögn opnara. Ef kröfugrand er ekki notað verður að segja 3♥ beint með svona spil.

Er það svo slæmt?

Út af fyrir sig ekki, nema hvað sögnin er þá ekki notuð í annað á meðan. Og reynslan hefur kennt spilurum að það kemur betur út að nota stökkstuðninginn til hindrunar með FJÓRLIT.

♠	6
♥	G 6 5 2
♦	D 10 9 4 3
♣	4 3 2

Ótrúlegt en satt—með svona hönd kemur vel út að svara opnun á 1♥ með stökki í 3♥! Í hindrunarskyni, auðvitað, því makker má ekki taka sögnina alltof alvarlega. Ef opnari á lágmark fer hann sennilega 1-3 niður, en

það er nánast alltaf góð fórn á bút eða geim sem mótherjarnir eiga í spilinu. Rannsóknir sýna að það kemur vel út að berjast upp á þriðja þrep í níu-spila trompfitti, alveg *burtséð frá styrk*.

Þessi staðreynd liggur að baki svonefndum **Bergen**-hækkunum í hálit, sem margir spila. Þá eru þrjár sagnir notaðar til að sýna fjórlitarstuðning og mismunandi punktastyrk: bein hækkun í þrjá í hálitnum er veikasta sögnin, en sagnirnar 3♣ og 3♦ eru nýttar til að sýna fjórlit og sterkari spil:

OPNUN

1♥/1♠

SVAR

3♥/3♠ = fjórlitur í hálitnum og 0-5 HP

3♣ = fjórlitur í hálitnum og 10-12 HP

3♦ = fjórlitur í hálitnum og 6-9 HP

Hækkun í hálit — yfirlit

Pegar reglurnar um tvo-yfir-einum, kröfugrand og Bergen koma saman, má ramma inn stuðningssagnir í hálit af mikilli nákvæmni:

- (1) $1\spadesuit-2\spadesuit$ = 6-10 punktar, þrílitur í spaða
♠K53 ♥87 ♦Á8543 ♣G92
- (2) $1\spadesuit-1G \mid 2\clubsuit-2\spadesuit$ = 6-10 HP, tvílitur í spaða
♠D2 ♥DG93 ♦8754 ♣K32
- (3) $1\spadesuit-1G \mid 2\clubsuit-3\spadesuit$ = 11-12 HP, þrílitur í spaða
♠ÁG5 ♥K7 ♦DG93 ♣5432
- (4) $1\spadesuit-3\clubsuit$ = 10-12 HP, fjórlitur í spaða (Bergen)
♠DG54 ♥83 ♦ÁD5 ♣D1032
- (5) $1\spadesuit-3\diamondsuit$ = 6-9 HP, fjórlitur í spaða (Bergen)
♠Á865 ♥6 ♦1097 ♣K9642
- (6) $1\spadesuit-3\spadesuit$ = 0-5 HP, fjórlitur+ í spaða (Bergen)
♠G1097 ♥643 ♦2 ♣DG987
- (7) $1\spadesuit-4\spadesuit$ = 6-10 HP, fimmlitur+ í spaða
♠KG654 ♥Á9 ♦G9765 ♣4
- (8) $1\spadesuit-2\clubsuit \mid 2♥-4\spadesuit$ = 12-14 HP, þrílitur+ í spaða (og lauf)
♠ÁD4 ♥83 ♦G98 ♣ÁG1084
- (9) $1\spadesuit-2\clubsuit \mid 2G-3\spadesuit$ = 15+ HP, þrílitur+ í spaða (og lauf)
♠KD53 ♥Á73 ♦D2 ♣KG97
- (10) $1\spadesuit-2G$ = slemmuáhugi, fjórlitur+ í spaða
♠K9864 ♥Á865 ♦Á7 ♣K3

Rétta sögnin — æfingar

Makker opnar á 1♥ og þú átt að svara:

(1) ♠G1098 ♥Á9 ♦KG654 ♣G3 svar _____

(2) ♠53 ♥9 ♦KDG8762 ♣KG2 svar _____

(3) ♠K43 ♥4 ♦DG108764 ♣86 svar _____

(4) ♠K83 ♥D5 ♦1098 ♣DG986 svar _____

(5) ♠G2 ♥K98 ♦ÁD83 ♣D852 svar _____

* * *

Makker opnar á 1♠ og þú átt að svara:

(6) ♠D83 ♥Á10987 ♦G76 ♣43 svar _____

(7) ♠10976 ♥7 ♦D972 ♣8764 svar _____

(8) ♠K865 ♥K4 ♦D54 ♣10976 svar _____

(9) ♠DG62 ♥87 ♦532 ♣ÁKG2 svar _____

(10) ♠G8764 ♥8 ♦K9763 ♣D2 svar _____

Rétta sögnin — svör

Makker opnar á 1♥ og þú átt að svara:

- (1) 1♠. Of fáir punktar í 2♦ og svar á 1G neitar spaðalit.
- (2) 2♦. Með þeirri áætlun að segja 3♦ næst (8-11 HP).
- (3) 1G. Hugmyndin er svo að segja tígul næst (undir 8 HP).
- (4) 1G. Síðan pass við 2♣, en 2♥ við 2♦ (tvíspil og 6-10).
- (5) 1G. Stökkva svo í 3♥ í næsta hring (áskorun með þrílit).

* * *

Makker opnar á 1♠ og þú átt að svara:

- (6) 2♠. Sýnir 6-10 punkta og yfirleitt bara þrílit í spaða.
- (7) 3♠. Sýnir 0-5 HP með fjórlit+ í spaða (Bergen).
- (8) 3♦. Sýnir 6-9 HP og fjórlit í spaða (Bergen).
- (9) 3♣. Sýnir 10-12 HP og fjórlit í spaða (Bergen).
- (10) 4♠. Sýnir 6-10 punkta og yfirleitt fimmlit í spaða.

SPIL 17

Norður gefur

Norður

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

4♠ í norður

Útspil: ♥G

Vestur

♠ 6 5 3
 ♥ 7 3 2
 ♦ Á D 8
 ♣ G 10 8 4

Austur

♠ 4 2
 ♥ G 10 9 6 4
 ♦ K 5
 ♣ Á D 9 7

Suður

♠ K D
 ♥ K D 8 5
 ♦ G 9 7 6 4 3
 ♣ 2

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

1 ♠
 2 ♠
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

1 G
 4 ♠

Útspil: Hjartagosi

SAGNIR

Suður á hvorki nógu góðan tígullit né nógu marga punkta til að svara á 2♦ og segir því grand. Hann er hálfpartinn að vonast eftir hjartasögn hjá opnara, en ekki er verra að heyra af aukalengd í spaða. Þá eru hjónin gull og einspilið í laufi líka.

SPILAMENNSKAN

Undir venjulegum kringumstæðum vill maður gjarnan spila að kóng í von um ásinn réttan. En ekkert er algilt. Hér borgar sig að spila einfaldlega *litlu laufi að heiman* og tryggja þannig eina stungu í borði. Það dugir í tíu slagi með hjónunum í hjarta. Ef sagnhafi freistast til að fara inn í borð á spaða til að spila laufi á kónginn, drepur austur og trompar út. Ekki gott.

SPIL 18

Austur gefur

Norður

♠ D 7 5
 ♥ D G 10 3
 ♦ K 8 4
 ♣ D 5 4

2♠ í austur

Útspil: ♠2

Vestur

♠ 10 6
 ♥ Á 7 6 5 4
 ♦ D G 9 2
 ♣ G 9

Austur

♠ Á G 9 8 3
 ♥ K 9
 ♦ 7 6 3
 ♣ Á 7 6

Suður

♠ K 4 2
 ♥ 8 2
 ♦ Á 10 5
 ♣ K 10 8 3 2

Vestur

—
 1 G
 2 ♠

Norður

—
 Pass
 Pass

Austur

1 ♠
 2 ♣
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Lauftvistur**SAGNIR**

Vestur svarar á kröfugrandi og austur reddar sér með 2♣ á þrilit. Nú myndi vestur segja 2♥ með sömu skiptingu og betri hjartalit (til dæmis ♥DG1098), en ásinn öskusmátt fimmti er ekki sagnfær litur í stöðunni og vestur velur spaðann. Hann hefur engu logið—sýnir með þessu 6-10 HP og tvíspil í spaða.

SPILAMENNSKAN

Legan er sagnhafa hagstæð og hann fæ átta eða níu slagi eftir því hvernig vörnin þróast.

SPIL 19

Suður gefur

Norður

♠ 5
 ♥ D G 10 9
 ♦ K 6 3 2
 ♣ Á 8 4 2

4♣ í Vestur

Útspil: ♥D

Vestur

♠ Á K D 9 7 6
 ♥ Á 5 4
 ♦ 7
 ♣ K 7 5

Austur

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

Suður

♠ 4 3
 ♥ K 8 2
 ♦ 9 8 5 4
 ♣ D G 10 9

Vestur

—
 1 ♠
 4 ♠

Norður

—
 Pass
 Pass

Austur

—
 3 ♦
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Hjartadrottning

SAGNIR

Svar austurs á 3♦ er Bergen-sagnvenjan—sýnir fjórlit í spaða og 6-9 HP. Vestur sér að slemma er langsótt og lætur 4♠ duga.

SPILAMENNSKAN

Slemma gæti staðið í góðri legu, en hér er það verkefni sagnhafa að tryggja tíu slagi í slæmri legu. Til að byrja með dúkkar hann ♥D. Tekur næsta slag á ♥Á og aftrompar vörnina. Spilar svo ♦Á og tígli og hendir hjarta heima. Trompsvíningin misheppnast, en það er í lagi, því norður getur ekki sótt að lafinu.

SPIL 20
Vestur gefur

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

3♣ í suður
Útspil: ♦10

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

Austur
♠ Á 10 5 4
♥ D G 9
♦ Á 8 7 6 3
♣ 3

Suður
♠ D 3
♥ 7
♦ G 5 4
♣ K G 10 9 8 7 4

Vestur	Norður	Austur	Suður
Pass	1 ♥	Pass	1 G
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	Pass	Pass	

Útspil: Tígultía

SAGNIR

Tveir-yfir-einum er krafa í geim með einni undantekningu: ef svarhönd ítrekar litinn sinn í næsta hring (1♥–2♣ | 2x–3♣= 8-11 HP og áskorun). Litur suðurs er nógu góður í slíkar æfingar, en punktarnir of fáir. Suður byrjar því á kröfugrandi og segir frá laufinu í næsta hring. Þannig lýsir hann yfir góðum lit, en fárveikum spilum (undir 8 HP). Hvað norður varðar þá segir hann 2♦ á þrílit frekar en 2♠, því svarhönd hefur neitað spaðalit með grandsvarinu.

SPILAMENNSKAN

Væntanlega drepur austur strax á ♦Á og spilar meiri tígli. Sagnhafi ætti þá skynja stunguhættuna og henda tígli í háhjarta áður en hann fer í trompið. Þá fær hann níu slagi.

SPIL 21

Norður gefur

Norður

♠ Á 8 6 4
 ♥ G 3
 ♦ 7 6 2
 ♣ G 6 5 3

4♣ í suður

Útspil: ♥Á

Vestur

♠ 5
 ♥ Á K D 9 8 2
 ♦ 9 8 5
 ♣ D 4 2

Austur

♠ G 10 2
 ♥ 10 4
 ♦ D G 10 3
 ♣ 10 9 8 7

Suður

♠ K D 9 7 3
 ♥ 7 6 5
 ♦ Á K 4
 ♣ Á K

Vestur

—
 2 ♥
 Pass

Norður

Pass
 3 ♠
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

1 ♠
 4 ♠

Útspil: Hjartaás

SAGNIR

Bergen *dettur út* eftir innákomu, líka eftir opnunardobl. Hækkun í tvo í hálit makkers heldur fyrri merkingu sinni (6-10 punktar og 3-litur), en hækkun í þrjá er í veikari kantinum og lofar fjórlit. Með góða hækkun (áskorun+) er sagt ofan í lit mótherja.

SPILAMENNSKAN

Vestur tekur fyrst tvo slagi á hjarta og gerir síðan best í því að spila hjarta í þriðja sinn. Ef sagnhafi trompar smátt, mun austur yfirtrompa. Þrátt fyrir slíkt upphafsklúður getur sagnhafi bjargað sér með því að taka ♣Á-K, fara inn í borð á ♠Á og trompa lauf. Þegar drottningin fellur verður hægt að henda tígli niður í frían laufgosa (innkoma fæst á tromphund). Öruggari vinningsleið er þó að henda tígli úr borði í þriðja hjartað. Trompa svo tígul síðar meir.

SPIL 22

Austur gefur

Norður

♠ 6 3
 ♥ 9 4
 ♦ K 8 5 4
 ♣ D G 10 7 2

4♠ í austur

Útspil: ♠ 2

Vestur

♠ Á 10 8
 ♥ 7 3
 ♦ 7 6 2
 ♣ Á K 9 5 4

Austur

♠ K D 9 7 4
 ♥ K G 6 5 2
 ♦ Á 3
 ♣ 8

Suður

♠ G 5 2
 ♥ Á D 10 8
 ♦ D G 10 9
 ♣ 6 3

Vestur

—
 1 G
 3 ♠
 Pass

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

1 ♠
 2 ♥
 4 ♠

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Spaðatvistur**SAGNIR**

Með 11-12 punkta, þríltarstuðning og tiltölulega flata skiptingu, er byrjað á kröfugrandi og síðan stokkið í þrjá í næsta hring. Hér áður fyrr (á velmektardögum ACOL) var stokkið í þrjá beint með slík spil, sem áskorun í geim. Nú til dags hafa fylgismenn Bergens lagt beinu stökkin undir hindrun með góðan stuðning (fjórliit) og fárveik spil.

SPILAMENNSKAN

Tíguldrottningin virðist vera rakið útspil, en ekki má horfa framhjá sögnum. Hliðarlitur austurs er hjarta og þar er suður virkilega feitur fyrir. Í slíkum tilfellum er almennt best að trompa út við hvert tækifæri til að fækka stungum í borði. Sú vörn ætti að duga hér til að ná spilinu einn niður.

SPIL 23

Suður gefur

Norður

♠ K 7 6
 ♥ Á D 8 5 2
 ♦ 3 2
 ♣ Á 9 2

2♣ í norður

Útspil: ♣5

Vestur

♠ D G 9 2
 ♥ 9 7 6
 ♦ D G 4
 ♣ K 10 3

Austur

♠ Á 10 5 4
 ♥ K G 10 4
 ♦ Á 9 8
 ♣ 5 4

Suður

♠ 8 3
 ♥ 3
 ♦ K 10 7 6 5
 ♣ D G 8 7 6

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

—
 1 ♥
 2 ♣

Austur

—
 Pass
 Pass

Suður

Pass
 1 G
 Pass

Útspil: Lauffimma**SAGNIR**

Suður gerir skyldu sína og svarar einu sinni með sína sex punkta. Norður er líka skyldurækinn, meldar „betri láglit“ og endar fyrir vikið í ágætum bót. Gott kerfi!

SPILAMENNSKAN

Yfirleitt er góð hugmynd að trompa út gegn bótum af þessum toga í því skyni að fækka stungum á styttri tromphöndina. Eftir sem áður stendur samningurinn ef sagnhafi spilar strax tígli á kóng.

SPIL 24
Vestur gefur

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

4♥ í Vestur
Útspil: ♦ 2

Vestur
♠ Á K D 8 5
♥ Á G 10 7
♦ G 4
♣ 5 2

Austur
♠ 6 2
♥ D 8 5 4
♦ D 10 9
♣ Á G 10 3

Suður
♠ 10 7 4 3
♥ 9 6
♦ Á 7 6 5 3
♣ D 4

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♠	Pass	1 G	Pass
2 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

Útspil: Tígultvistur

SAGNIR

Endursögn vesturs á 2♥ lofar 5-4 skiptingu og 12-16 HP – frá lágmarks- og upp í miðlungsopnun. Austur á 10 heildarpunkta eftir endurmat (9+1) og freistast til að gefa áskorun í geim, sem vestur tekur fengins hendi með 16 punkta (15+1).

SPILAMENNSKAN

Norður kemur út með tígultvist í styttri lágltit og suður á fyrsta slaginn á tígulás og hugsar sinn gang. Reglan er að spila þriðja eða fimmta hæsta frá lengd, svo að suður sér að makker er að spila út frá þrílit. Það þýðir að sagnhafi á tvílit og vonandi tvílit í laufi líka. Þar gæti leynst slagur, en þá þarf að sækja hann strax – ÁÐUR en tíguldrottning fríast sem niðurkast. Að þessu athuguðu ætti suður að þruga út laufdrottningu í öðrum slag!

OPNARI (gefur*)

Vestur

(21)

- ♠ ÁG1076
- ♥ D932
- ♦ D2
- ♣ Á3

(22)

- ♠ ÁD9
- ♥ ÁKG65
- ♦ 10
- ♣ KD108

(23)

- ♠ ÁG432
- ♥ 3
- ♦ 107
- ♣ ÁK1086

(24)

- ♠ ÁG3
- ♥ KD972
- ♦ 8
- ♣ Á972

(25)

- ♠ K10987
- ♥ Á3
- ♦ KG103
- ♣ D7

ÆFINGAR 21-25

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

SVARHÖND

Austur

(21)

- ♠ K4
- ♥ G10
- ♦ K10865
- ♣ G652

(22)

- ♠ 1072
- ♥ 42
- ♦ KG752
- ♣ ÁG6

(23)

- ♠ 54
- ♥ KG108
- ♦ KD43
- ♣ D92

(24)

- ♠ 752
- ♥ 5
- ♦ DG10976
- ♣ K53

(25)

- ♠ ÁD3
- ♥ 10976
- ♦ D4
- ♣ K842

OPNARI

Vestur**(21)**

♠ ÁG1076

♥ D932

♦ D2

♣ Á3

(22)

♠ ÁD9

♥ ÁKG65

♦ 10

♣ KD108

(23)

♠ ÁG432

♥ 3

♦ 107

♣ ÁK1086

(24)

♠ ÁG3

♥ KD972

♦ 8

♣ Á972

(25)

♠ K10987

♥ Á3

♦ KG103

♣ D7

SVÖR 21-25

STANDARD

VesturAustur

1♠

1G (krafa)

2♥ (12-16)

2♠ (veikt val)

pass

VesturAustur

1♥

1G (krafa)

3♣ (17-20)

3♦ (tígulstopp)

3G

pass

VesturAustur

1♠

1G (krafa)

2♣ (3♣+)

2G (11-12)

3♣ (5-5+)

pass

VesturAustur

1♥

1G (krafa)

2♣

2♦ (fárveikt)

pass

VesturAustur

1♠

1G (krafa)

2♦ (3♦+)

3♠ (11-12)

4♠

pass

SVARHÖND

Austur**(21)**

♠ K4

♥ G10

♦ K10865

♣ G652

(22)

♠ 1072

♥ 42

♦ KG752

♣ ÁG6

(23)

♠ 54

♥ KG108

♦ KD43

♣ D92

(24)

♠ 752

♥ 5

♦ DG10976

♣ K53

(25)

♠ ÁD3

♥ 10976

♦ D4

♣ K842





NÍUNDA KENNSLUSTUND

Stayman og yfirfærslur

OPNUN á einu grandri er mjög þétt innrömmuð sögn: 15-17 HP og jöfn skipting. Að þessu leyti er sögnin gjörólik opnun á lit og það kallar á annars konar uppbyggingu á svörum. Eftir grandopnun er svarhönd yfirleitt í forystuhlutverkinu, enda í góðri stöðu til að sjá strax hvort styrkur er í geim eða ekki. Ef styrkur er í áskorun eða geim er eitt helsta viðfangsefni svarhandar að leita að 8-spila fitti í hálit. Það er gert á tvennan máta: með **Stayman** (þegar svarhönd á fjórlit) og með **yfirfærslum** (þegar svarhönd á fimmlit).

opnari svarhönd

- | | |
|-----|--|
| 1 G | 2 ♣ = spurning um hálit—Stayman |
| | 2 ♦ = yfirfærsla, minnst 5-litur í hjarta |
| | 2 ♥ = yfirfærsla, minnst 5-litur í spaða |

Svör við Stayman hálitaspurningunni:

opnari svarhönd

- | | |
|------|--|
| 1 G | 2 ♣ (Stayman) |
| svör | 2 ♦ = neitar fjórlit í hjarta eða spaða |
| | 2 ♥ = lofar fjórlit í hjarta (og kannski spaða líka) |
| | 2 ♠ = lofar fjórlit í spaða (neitar hjarta) |

Við yfirfærslu er aðeins eitt svar til—að taka færslunni:

opnari svarhönd

- | | |
|-------|------------|
| 1 G | 2 ♦ |
| 2 ♥ = | skyldusögn |

opnari svarhönd

- | | |
|-------|------------|
| 1 G | 2 ♥ |
| 2 ♠ = | skyldusögn |

Átta spila fitt

Almennt gefur betri raun að spila trompsamning í 8-spila samlegu en grand, þó svo að skiptingin til hliðar sé tiltölulega jöfn. Munar oft tveimur slögum og því er stefnan alltaf sett á hálita-geim ef samlega er til staðar. Stayman er ætlað að finna 4-4 fitt, yfirfærslan staðsetur 5-3 fittið.

Vestur

♠ K762

♥ Á943

♦ D2

♣ ÁD3

Austur

♠ Á854

♥ K5

♦ 8543

♣ K82

Vestur

1 G = 15-17 HP, jöfn sk.

2 ♥ = fjórlitur í hjarta

4 ♠ = „þá viltu spaðann“

Austur

2 ♣ = Stayman

3 G = „vil ekki hjartað“

pass

Þrjú grönd er vonlítill samningur, en 4♠ vinnast ef trompið fellur 3-2 (68% líkur).

Vestur

♠ 10962

♥ KG2

♦ Á5

♣ ÁDG3

Austur

♠ KD

♥ D10987

♦ 976

♣ K84

Vestur

1 G = 15-17 HP, jöfn sk.

2 ♥ = skyldusögn

4 ♥ = velur hjartageimið

Austur

2 ♦ = yfirfærsla í hjarta

3 G = 5♥-332

pass

Útspil í tígli jarðar 3G á svipstundu, en 4♥ vinnast oftast.

Sagnæfingar með makker — Stayman

Segðu með makker á hendur A-V og skyggðu á spil hans á meðan. Skrifaðu sagnir ykkar í miðjuna. **Vestur byrjar alltaf.**

skrifðu sagnir hér

- | | | | | |
|-----------|---------------|-------|-------|---------------|
| 1) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ ÁD43 | _____ | _____ | ♠ K876 |
| | ♥ D6 | _____ | _____ | ♥ 1094 |
| | ♦ KD3 | _____ | _____ | ♦ ÁG87 |
| | ♣ K1093 | _____ | _____ | ♣ Á2 |
| 2) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ Á103 | _____ | _____ | ♠ K654 |
| | ♥ G7 | _____ | _____ | ♥ Á1062 |
| | ♦ ÁDG2 | _____ | _____ | ♦ 54 |
| | ♣ K983 | _____ | _____ | ♣ G74 |
| 3) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ KG93 | _____ | _____ | ♠ Á87 |
| | ♥ ÁD | _____ | _____ | ♥ G1053 |
| | ♦ G109 | _____ | _____ | ♦ Á742 |
| | ♣ KD65 | _____ | _____ | ♣ G10 |
| 4) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ K632 | _____ | _____ | ♠ ÁDG7 |
| | ♥ ÁG74 | _____ | _____ | ♥ 65 |
| | ♦ K2 | _____ | _____ | ♦ 1054 |
| | ♣ KG5 | _____ | _____ | ♣ ÁD62 |

Sagnæfingar með makker — yfirfærslur

Segðu með makker á hendur A-V og skyggðu á spil hans á meðan. Skrifaðu sagnir ykkar í miðjuna. **Vestur byrjar alltaf.**

skrifðu sagnir hér

- | | | | | |
|----|---|----------------------------------|----------------------------------|---|
| 5) | Vestur
♠ KD62
♥ G3
♦ KD6
♣ Á1093 | _____

_____ | _____

_____ | Austur
♠ Á3
♥ K10872
♦ G54
♣ DG6 |
| 6) | Vestur
♠ Á98
♥ Á5
♦ ÁD103
♣ D972 | _____

_____ | _____

_____ | Austur
♠ KG1074
♥ 1062
♦ K4
♣ K106 |
| 7) | Vestur
♠ KG2
♥ Á2
♦ DG52
♣ KD65 | _____

_____ | _____

_____ | Austur
♠ 109764
♥ 763
♦ K43
♣ 32 |
| 8) | Vestur
♠ ÁG74
♥ Á63
♦ DG2
♣ Á92 | _____

_____ | _____

_____ | Austur
♠ 3
♥ K108754
♦ K98
♣ G108 |

Svör við sagnæfingum 1 og 2

- 1) **Vestur**
♠ ÁD43
♥ D6
♦ KD3
♣ K1093
- Austur**
♠ K876
♥ 1094
♦ ÁG87
♣ Á2
- Vestur**
1 G = 15-17, jöfn skipting
2 ♠ = 4-litur, neitar hjarta
pass
- Austur**
2 ♣ = Stayman
4 ♠ = afgreitt mál

Austur á nóg í geim og eina óvissan er hvort spila eigi 3G eða 4♠. Hann þreifar fyrir sér með Stayman, fær upp spaðalit og málið er dautt.

- 2) **Vestur**
♠ Á103
♥ G7
♦ ÁDG2
♣ K983
- Austur**
♠ K654
♥ Á1062
♦ 54
♣ G74
- Vestur**
1 G = 15-17
2 ♦ = neitar hálit
pass = lágmark
- Austur**
2 ♣ = Stayman
2 G = áskorun, 8-9 HP

Austur leitar fyrst að hálitafitti en gefur svo áskorun í 3G þegar sú leit ber ekki árangur.

Svör við sagnæfingum 3 og 4

3)

Vestur

♠ KG93

♥ ÁD

♦ G109

♣ KD65

Austur

♠ Á87

♥ G1053

♦ Á742

♣ G10

Vestur

1 G = 15-17

2 ♠ = 4-litur í spaða

pass

Austur

2 ♣ = Stayman

3 G = 10-15

Austur leitar fyrst eftir hjartafitti og segir svo 3G þegar það reynist ekki vera til staðar.

4)

Vestur

♠ K632

♥ ÁG74

♦ K2

♣ KG5

Austur

♠ ÁDG7

♥ 65

♦ 1054

♣ ÁD62

Vestur

1 G = 15-17

2 ♥ = hjarta, etv. spaði líka

4 ♠ = velur 4-4 fittið

Austur

2 ♣ = Stayman

3 G = 10+, 4-litur í spaða!

pass

Opnari segir hjartalitinn á undan með 4-4. Hann breytir svo 3G austurs í 4♠ af því hann veit fyrir vísu að austur hefði ekki spurt nema eiga sjálfur fjórlit í öðrum hvorum hálitnum. Ef austur á ekki hjarta þá á hann örugglega spaða.

Svör við sagnæfingum 5 og 6

5)

Vestur

♠ KD62

♥ G3

◇ KD6

♣ Á1093

Austur

♠ Á3

♥ K10872

◇ G54

♣ DG6

Vestur

1 G = 15-17

2 ♥ = skyldusögn

pass = OK

Austur

2 ◇ = yfurfærsla í hjarta

3 G = 10-15, 5♥-332

Austur yfurfærir í hjarta og sýnir svo geimstyrk og jafna skiptingu til hliðar með stökki í 3G í næsta hring. Vestur á tvíspil í hjarta og velur því gröndin.

6)

Vestur

♠ Á98

♥ Á5

◇ ÁD103

♣ D972

Austur

♠ KG1074

♥ 1062

◇ K4

♣ K106

Vestur

1 G = 15-17

2 ♠ = skylda

4 ♠ = betra geim

Austur

2 ♥ = yfurfærsla í spaða

3 G = 10-15, 5♠-332

pass

Sama sagan. Austur sýnir geimstyrk, fimmlit í spaða og jafna skiptingu til hliðar með því að yfurfæra fyrst og stökkva svo í 3G. Í þessu tilfalli velur vestur hálitageimið, því bæði á hann þrílit í spaða og veikt tvíspil í hjarta. Vel metið.

Svör við sagnæfingum 7 og 8

7)

Vestur

♠ KG2

♥ Á2

◇ DG52

♣ KD65

Austur

♠ 109764

♥ 763

◇ K43

♣ 32

Vestur

1 G = 15-17

2 ♠ = skylda

Austur

2 ♥ = yfirfærsla í spaða

pass = betra en 1G

Það er afleitt að spila 1G þegar svarhönd er veik og inkomulaus. Þá er rétt að breyta í trompsamning ef hægt er.

8)

Vestur

♠ ÁG74

♥ Á63

◇ DG2

♣ Á92

Austur

♠ 3

♥ K108754

◇ K98

♣ G108

Vestur

1 G = 15-17

2 ♥ = skyldusögn

4 ♥ = áskorun tekið

Austur

2 ◇ = yfirfærsla í hjarta

3 ♥ = áskorun með sexlit+

pass

Austur á bara 7 háspilapunkta, en sexliturinn í hjarta er drjúgur og hann gefur því áskorun. Með fimmlit þarf 8-9 HP til að reyna við geim.

SPIL 25

Norður gefur

Norður

♠ Á 7 6
 ♥ K 6 4 3
 ♦ K 3
 ♣ Á D 10 2

6♥ í norður

Útspil: ♠D

Vestur

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

Austur

♠ D G 9
 ♥ 9 8
 ♦ 10 9 5 2
 ♣ 7 6 4 3

Suður

♠ 4 2
 ♥ Á G 5 2
 ♦ Á D G 7
 ♣ K G 8

Vestur

—
 Pass
 Pass

Norður

1 G
 2 ♥
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

2 ♣
 6 ♥

Útspil: Spaðadrottning**SAGNIR**

Með 16 HP á móti grandopnun verður suður strax snokinn fyrir slemmu. Hann spyr um hálti, fær upp hjartalit og lætur þá vaða. Dálítið stórkarlalegt, en suður veit fyrir víst að nægur styrkur er til staðar.

SPILAMENNSKAN

Undir venjulegum kringumstæðum er besta íferðin í hjartalitin súa að taka á kónginn og svína næst gosanum. En hér eru kringumstæður óvenjulegar, því vörnin hefur opnað spaðann í útspilinu og má ekki komast strax inn. Því tekur sagnhafi tvo efstu í hjarta, spilar síðan tígli fjórum sinnum og hendir niður tveimur spöðum heima. Þetta dugir í tólf slagi.

SPIL 26

Austur gefur

Norður

♠ 9 6 3
 ♥ D 8 3
 ♦ G 8 7 6
 ♣ D 5 3

4♠ í austur

Útspil: ♦K

Vestur

♠ D G 10 8 7
 ♥ G 9
 ♦ Á 4 3
 ♣ Á 8 4

Austur

♠ Á K 4
 ♥ Á K 5 2
 ♦ 9 5 2
 ♣ G 7 2

Suður

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

Vestur

—
 2 ♥
 3 G
 Pass

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

1 G
 2 ♠
 4 ♠

Suður

Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Tígulkóngur

SAGNIR

Vestur sýnir fimmlit í spaða og jafna skiptingu til hliðar með því að yfirfæra fyrst og segja svo 3G á eftir. Austur breytir í 4♠ út á þrílitinn, en með hliðsjón af skiptingunni hefði hann allt eins getað veðjað á 3G.

SPILAMENNSKAN

Það hefði verið betra að passa 3G, því níu slagir eru á borðinu en sá tíundi alls ekki öruggur. En gert er gert og besta tilraunin er að spila strax litlu hjarta *undan* ♥ÁKxx að ♥G9 í borði. Suður væri vís til að rjúka upp með ♥D ef hann sæi framan í hana, en þegar hann lætur smátt hjarta án erfiðismuna ætti sagnhafi að svína níunni. Níán laðar fram drottninguna og þá eru tíu slagir mættir.

SPIL 27

Suður gefur

Norður

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

4♥ í suður

Útspil: ♠G

Vestur

♠ G 10 9 7
 ♥ Á 2
 ♦ 8 7 6 5
 ♣ 6 4 3

Austur

♠ D 8 5 3
 ♥ D 5 3
 ♦ Á 2
 ♣ G 10 9 8

Suður

♠ K 4 2
 ♥ G 9 6
 ♦ D G 4 3
 ♣ Á K D

Vestur

—

Pass

Pass

Pass

Norður

—

2 ♦

3 G

Pass

Austur

—

Pass

Pass

Pass

Suður

1 G

2 ♥

4 ♥

Útspil: Spaðagosi

SAGNIR

Með 10 HP keyrir norður í geim á móti grandopnun og sýnir skiptinguna um leið: fyrst hjartalit, svo flatt til hliðar. Suður er marflatur og gæti þess vegna passað 3G þrátt fyrir þrilít í hjarta.

SPILAMENNSKAN

Væntanlega drepur sagnhafi á ♠K heima, spilar svo ♥G og lætur hann rúlla yfir á drottningu austurs. Nú þarf austur að finna rétta framhaldið. Það virðist blasa við að þruma ♣G í gegnum suður, en hjartaíferð sagnhafa ætti að segja austri að makker sé með trompásinn. Með það í huga er best að spila ♦Á og tígli og opna þannig fyrir stungu síðar.

SPIL 28

Vestur gefur

Norður

♠ K G 4 3 2

♥ 8 4

♦ 4 3

♣ D 10 9 5

3G í Vestur

Útspil: ♠ 3

Vestur

♠ Á 8

♥ K D 10

♦ K 8 7 2

♣ Á G 7 3

Austur

♠ 10 9

♥ Á 6 3 2

♦ D G 10 9 5

♣ K 2

Suður

♠ D 7 6 5

♥ G 9 7 5

♦ Á 6

♣ 8 6 4

Vestur

1 G

2 ♦

Pass

Norður

Pass

Pass

Pass

Austur

2 ♣

3 G

Pass

Suður

Pass

Pass

Útspil: Spaðapristur

SAGNIR

Austur spyr fyrst um hálti í von um 4-4 fitt í hjarta, en segir svo 3G þegar hjartasamlegan finnst ekki. Þetta er hin praktíska nálgun, en ef austur er ákvörðunarfælinn gæti hann meldað 3♦ og boðið upp á tígulgeim frekar en 3G. Það hefði heppnast vel hér.

SPILAMENNSKAN

Eftir útspilið virðist sem sagnhafi sé dæmdur maður. En vörnin þarf að vanda sig—það er stífluhætta í spaðanum og ekki alveg einfalt að koma öllum slögnum í hús. Segjum að sagnhafi taki strax á ♠Á og spili tígli. Suður drepur og spilar auðvitað spaða. En hvaða spaða? Reglan er að spila *þriðja hæsta frá ríkjandi lengd*, sem í þessu tilfelli er ♠5 frá ♠765. Norður veit þá hvernig landið liggur og spilar *undan* kóngnum næst til að losa um stífluna. (Suður hefði spilað hærra spilinu til baka með tvíspil, ♠75 eða ♠65.)

SPIL 29

Norður gefur

Norður

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

GG í austur

Útspil: ♥10

Vestur

♠ Á K 3
 ♥ Á D 5
 ♦ G 10 2
 ♣ Á 7 6 4

Austur

♠ D 10 9
 ♥ K G 7
 ♦ Á K 8 5 4
 ♣ K 8

Suður

♠ G 6 2
 ♥ 10 9 8 4
 ♦ D 9 7 6 3
 ♣ D

Vestur

—
 6 G

Norður

Pass
 Pass

Austur

1 G
 Pass

Suður

Pass
 Pass

Útspil: Hjartatía

SAGNIR

Reynslan kennir að 25 HP þurfi að jafnaði til að vinna 3G. Á sama hátt er það dómur reynslunnar að 33 hápunktar dugi í hálflemmu ef skiptingin er jöfn á báðum höndum. Með 18 HP getur vestur því stökkið beint í 6G (15+18=33).

SPILAMENNSKAN

Fjórir slagir á tíglum duga til vinnings. Verkefni sagnhafa er því að *tryggja* þá fjóra slagir í öllum mögulegum legum. Leiðin til þess er að spila *litlum tígli* að ♦G102 í borði. Þannig má ráða við fimmlit á hvorri varnarhendi sem er.

SPIL 30

Austur gefur

Norður

♠ K D 9 2
 ♥ 8 3
 ♦ G 10 4
 ♣ Á D 6 5

3G í suður
 Útspil: ♥7

Vestur

♠ 8 3
 ♥ Á D 10 7 2
 ♦ 7 3
 ♣ 10 7 4 2

Austur

♠ 10 7 5 4
 ♥ G 9 4
 ♦ Á 8 2
 ♣ G 9 3

Suður

♠ Á G 6
 ♥ K 6 5
 ♦ K D 9 6 5
 ♣ K 8

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

—
 2 ♣
 3 G

Austur

Pass
 Pass
 Pass

Suður

1 G
 2 ♦
 Pass

Útspil: Hjartasjöa

SAGNIR

Blátt áfram sagnir. Norður leitar fyrst eftir spaðafitti og segir svo 3G þegar það reynist ekki vera til staðar.

SPILAMENNSKAN

Suður fær fyrsta slaginn á ♥K og telur upp í átta slagi beint. Hann verður að „stela“ einum slag á tígul og besta tilraun hans til þess er að læðast inn í borð á spaða, spila svo ♦G eins og hann hyggist svína fyrir drottninguna. Ef austur sefur á verðinum og dúkkar er samningurinn unninn. En austur hefur allar forsendur til að finna þá vörn að rjúka upp með ♦Á og spila hjarta. Ef ♥7 er „fjórða hæsta“ (11-reglan) á makker þrjú spil fyrir ofan sjöuna, sem hljóta að vera ♥ÁD10.

SPIL 31
Suður gefur

Norður
♠ 10 9 2
♥ Á G 10 8 4
♦ K G 10 7 2
♣ —

6♦ í norður
Útspil: ♠5

Vestur
♠ G 8 7
♥ 9 7
♦ 5 4 3
♣ K D 10 5 4

Austur
♠ D 6 5
♥ D 6 5 3
♦ 6
♣ Á 7 6 3 2

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

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 G
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	3 ♦	Pass	4 ♦
Pass	5 ♣	Pass	6 ♦
Pass	Pass	Pass	

Útspil: Spaðafimma

SAGNIR

Norður sýnir fyrst fimmlit í hjarta með yfirfærslu og svo tígulit á eftir með eðlilegri sögn á þriðja þrepi. Suður á mjög góðan stuðning við tígulinn og kys því að fara framhjá 3G í slemmuleit. Hann hefði líka getað sagt 3♠ við 3♦ til að gefa til kynna styrk í spaða og veikleika í laufi. Niðurstaðan hefði orðið sú sama.

SPILAMENNSKAN

Austur vonast eftir slag á ♣Á og reynir að byggja upp annan á spaða. En spilið er of sterkt. Sagnhafi getur hvort heldur víxl-trompað upp í 12 slagi eða fríað fimmta hjartað. Kemur út á eitt.

SPIL 32

Vestur gefur

Norður

♠ Á G 9 3
 ♥ D 5
 ♦ 8 7
 ♣ K 10 9 8 2

2♥ í Vestur

Útspil: ♦8

Vestur

♠ K 8
 ♥ Á K 3 2
 ♦ Á G 2
 ♣ D 7 6 5

Austur

♠ D 7 6 5 2
 ♥ G 10 7 6
 ♦ 10 9 5
 ♣ 3

Suður

♠ 10 4
 ♥ 9 8 4
 ♦ K D 6 4 3
 ♣ Á G 4

Vestur

1 G
 2 ♥

Norður

Pass
 Pass

Austur

2 ♣
 Pass

Suður

Pass
 Pass

Útspil: Tígulátta**SAGNIR**

Venjulega er Stayman-hálitaspurningin ekki notuð nema svarhönd eigi alla vega styrk í geimáskorun, 8+ HP. Á því eru þó tvær undantekningar. Önnur er sú að svarhönd hyggist passa öll svör, líka 2♦. Dæmigerð skipting væri 4=4=5=0. Sem sagt, eyða í laufi og fimmlitur í tígli. Annar möguleiki er 5-4 í hálitunum. Þá má fyrst prófa Stayman í von um að detta í samlegu, en breyta síðan 2♦ í fimmlitinn ef í harðbakkann slær. Sú var áætlun austurs hér.

SPILAMENNSKAN

Ýmsar leiðir koma til greina í úrspilinu, en einhvern veginn ættu átta slagir að þvælast heim á seigluinni.

SVARHÖND

Vestur

(26)

- ♠ 10962
- ♥ K1032
- ♦ K2
- ♣ ÁG4

(27)

- ♠ KD109
- ♥ KG7
- ♦ 102
- ♣ 10982

(28)

- ♠ Á987
- ♥ K5
- ♦ 762
- ♣ Á974

(29)

- ♠ K543
- ♥ Á762
- ♦ 102
- ♣ G109

(30)

- ♠ 9876
- ♥ G765
- ♦ D8654
- ♣ —

ÆFINGAR 26-30

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

Vestur Austur

— *

OPNARI (gefur*)

Austur

(26)

- ♠ KD3
- ♥ G986
- ♦ Á9
- ♣ KD98

(27)

- ♠ G65
- ♥ ÁD2
- ♦ DG3
- ♣ ÁG76

(28)

- ♠ KDG5
- ♥ ÁD32
- ♦ K3
- ♣ G103

(29)

- ♠ ÁG87
- ♥ K3
- ♦ DG8
- ♣ ÁD43

(30)

- ♠ ÁK54
- ♥ KD9
- ♦ G2
- ♣ K876

Vestur

(26)

- ♠ 10962
- ♥ K1032
- ♦ K2
- ♣ ÁG4

(27)

- ♠ KD109
- ♥ KG7
- ♦ 102
- ♣ 10982

(28)

- ♠ Á987
- ♥ K5
- ♦ 762
- ♣ Á974

(29)

- ♠ K543
- ♥ Á762
- ♦ 102
- ♣ G109

(30)

- ♠ 9876
- ♥ G765
- ♦ D8654
- ♣ —

SVÖR 26-30

STANDARD

Vestur	Austur
—	1G (15-17)
2♣ (Stayman)	2♥ (4-litur)
4♥	pass

Vestur	Austur
—	1G
2♣	2♦ (neitun)
2G (8-9)	pass

Vestur	Austur
—	1G
2♣	2♥ (4-litur)
3G (lofar ♠)	4♠ (4-litur)
pass	

Vestur	Austur
—	1G
2♣	2♠ (4-litur)
3♠ (áskorun)	4♠
pass	

Vestur	Austur
—	1G
2♣	2♠ (4-litur)
pass	

Austur

(26)

- ♠ KD3
- ♥ G986
- ♦ Á9
- ♣ KD98

(27)

- ♠ G65
- ♥ ÁD2
- ♦ DG3
- ♣ ÁG76

(28)

- ♠ KDG5
- ♥ ÁD32
- ♦ K3
- ♣ G103

(29)

- ♠ ÁG87
- ♥ K3
- ♦ DG8
- ♣ ÁD43

(30)

- ♠ ÁK54
- ♥ KD9
- ♦ G2
- ♣ K876

OPNARI (gefur*)

Vestur

(31)

- ♠ Á3
- ♥ KG98
- ◇ KD2
- ♣ K1092

(32)

- ♠ ÁG98
- ♥ K86
- ◇ Á1063
- ♣ Á9

(33)

- ♠ K2
- ♥ G86
- ◇ ÁKG10
- ♣ ÁG54

(34)

- ♠ G7
- ♥ KG63
- ◇ KD2
- ♣ KD32

(35)

- ♠ Á62
- ♥ D103
- ◇ ÁK52
- ♣ D102

ÆFINGAR 31-35

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

SVARHÖND

Austur

(31)

- ♠ DG954
- ♥ D2
- ◇ 1097
- ♣ Á65

(32)

- ♠ 43
- ♥ ÁG1097
- ◇ K2
- ♣ 10876

(33)

- ♠ Á6543
- ♥ 3
- ◇ D65
- ♣ KD109

(34)

- ♠ K109654
- ♥ 102
- ◇ ÁG
- ♣ 1094

(35)

- ♠ 4
- ♥ KG976
- ◇ 876
- ♣ G843

OPNARI

Vestur**(31)**

- ♠ Á3
- ♥ KG98
- ♦ KD2
- ♣ K1092

(32)

- ♠ ÁG98
- ♥ K86
- ♦ Á1063
- ♣ Á9

(33)

- ♠ K2
- ♥ G86
- ♦ ÁKG10
- ♣ ÁG54

(34)

- ♠ G7
- ♥ KG63
- ♦ KD2
- ♣ KD32

(35)

- ♠ Á62
- ♥ D103
- ♦ ÁK52
- ♣ D102

SVÖR 31-35

STANDARD

Vestur Austur

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1G | 2♥ (yfirfærsla) |
| 2♠ (skylda) | 2G (áskorun) |
| 3G | pass |

Vestur Austur

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1G | 2♦ (yfirfærsla) |
| 2♥ (skylda) | 2G (áskorun) |
| 4♥ | pass |

Vestur Austur

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1G | 2♥ (yfirfærsla) |
| 2♠ (skylda) | 3♣ (lauf og GK) |
| 3♦ (styrkur) | 4♦ (stuðningur) |
| 5♣ | pass |

Vestur Austur

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1G | 2♥ (yfirfærsla) |
| 2♠ (skylda) | 3♠ (áskorun) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1G | 2♦ (yfirfærsla) |
| 2♥ (skylda) | pass |

SVARHÖND

Austur**(31)**

- ♠ DG954
- ♥ D2
- ♦ 1097
- ♣ Á65

(32)

- ♠ 43
- ♥ ÁG1097
- ♦ K2
- ♣ 10876

(33)

- ♠ Á6543
- ♥ 3
- ♦ D65
- ♣ KD109

(34)

- ♠ K109654
- ♥ 102
- ♦ ÁG
- ♣ 1094

(35)

- ♠ 4
- ♥ KG976
- ♦ 876
- ♣ G843





TÍUNDA KENNSLUSTUND

Slemmusagnir

EIGINLEGAR slemmusagnir eru sérhæfðar sagnvenjur eins og ása-spurningar og fyrirstöðusagnir, sem hafa það hlutverk að tryggja að hvergi sé veikleika að finna—að vörnin geti ekki tekið slagi á tvo ása eða ÁK í sama lit. En áður en lagt er upp í alvarlega slemmuleit þarf fyrst að ganga úr skugga um að nægur almennur styrkur sé í slemmu. Rétt eins og það þarf 25 háspilapunkta að jafnaði til að vinna 3G og 26 heildarpunkta í hálitageim, þá þarf ákveðinn lágmarksstyrk til að reyna við slemmur. Reynslan kennir að 33 punkta þurfi í háflslemmu og 37 punkta í alslemmu.

Norður á 18 punkta flata og suður opnar á 15-17 punkta grand:

Norður

♠ K 10 2
♥ Á D 4
♦ K 8 6
♣ K D G 5

Vestur

♠ 4
♥ 9 7 6
♦ 10 7 4 3 2
♣ Á 8 3 2

Austur

♠ D 9 8 7 6 5
♥ 10 8 5 3
♦ G 9
♣ 4

Suður

♠ Á G 3
♥ K G 2
♦ Á D 5
♣ 10 9 7 6

Rétta sögnin er 6G. Norður sér að samanlagður háspilastyrkur er á bilinu 33-35 HP og það dugir almennt í tólf slagi. Norður á fyrstu eða aðra fyrirstöðu í öllum litum og þarf því ekki að óttast að andstæðingarnir geti tekið fyrstu slagina á ÁK í sama lit. Og tvo ása getur vörnin ekki átt ef makker er með 15 punkta opnun!

Alkrafan 2♣

Opnun á 2♣ er sterkasta sögn kerfisins. Spilin eru svo góð að opnari vill ekki undir neinum kringumstæðum að makker segi pass undir geimsögn. Háspilapunktarnir eru oftast yfir 20, en mestu skiptir þó slagkrafturinn og litarlengdin. Nokkur dæmi um sterkar hendur ...

(1)	(2)	(3)	(4)
♠ KDG10976	♠ ÁK	♠ KG4	♠ ÁKG
♥ ÁKD	♥ —	♥ ÁD3	♥ KD3
♦ 3	♦ KDG1076	♦ KG98	♦ ÁDG
♣ ÁD	♣ ÁKG102	♣ ÁK8	♣ Á1098
<i>opnun 2♣</i>	<i>opnun 2♣</i>	<i>opnun 2G</i>	<i>opnun 2♣</i>

Framhald eftir alkröfu

Svarhönd segir oftast 2♦ á móti. Svárið er biðsögn og hefur ekkert með tígul að gera, heldur er tilgangurinn sá að gefa opnara færi á að lýsa spilum sínum á ódýran máta. Og það gerir hann þannig:

Opnari	Svarhönd
2♣	2♦

- 2♥ = Minnst góður fimmlitur í hjarta—krafa í geim
- 2♠ = Minnst góður fimmlitur í spaða—krafa í geim
- 2G = 23-24 HP, jöfn skipting
- 3♣ = Minnst góður fimmlitur í laufi—krafa í geim
- 3♦ = Minnst góður fimmlitur í tígli—krafa í geim
- 3G = 25-26 HP, jöfn skipting

Lykilspilaspurningin 4G

Allt frá árinu 1933 hefur sögnin 4G að mestu verið notuð til að spyrja um ása. Sagnvenjan heitir **Blackwood** eftir höfundu sínum, (Easley Blackwood) og hefur tekið nokkrum „stökkbreytingum“ á löngum ferli. Upphaflega var um einfalda áspurningu að ræða, en fljótlega var trompkóngurinn tekinn með í reikninginn og loks drottningin í trompi líka. Ítalir voru leiðandi í þessari þróun og því var gjarnan talað um Roman Blackwood og í seinni tíð **Roman Key Card Blackwood**, skammstafað **RKCB**. Svörin við gamla Blackwood eru í einföldum þrepum, en eins og nærri má geta flækir það málið að taka hjónin í trompi inn í dæmið.

LYKILSPIL eru ásarnir fjórir, trompkóngur (TK) og trompdrottning (TD). Litið er á TK sem fimmta „ásinn“ og honum svarað sem slíkum. TD er svarað sjálfstætt, stundum strax, stundum síðar.

... **4 G = spurning um lykilspil**

svör

5 ♣ = 0 eða 3 af 5 ásum—segir ekkert um TD

5 ♦ = 1 eða 4 af 5 ásum—segir ekkert um TD

5 ♥ = 2 ásar af 5 en ekki TD

5 ♠ = 2 ásar af 5 ásamt TD

Eftir svörin á 5♣ og 5♦ getur spyrjandi leitað eftir TD með því að segja *ódyrasta lit* fyrir utan trompið.

Þegar spurt er með 4G þarf auðvitað að liggja fyrir hver trompliturinn er. Þrjár leiðir eru algengastar til að velja tromplit . . .

- a) Bein undirtekt: $1♣ - 1♥ \mid 3♥ - 4G \dots$
b) Óbein undirtekt: $1♠ - 2♥ \mid 2♠ - 4G \dots$
c) Litur settur einhliða: $1G - 3♠ \mid 4G \dots$

Fyrirstöðusagnir

Fyrirstöður eru—eins og nafnið ber með sér—stopp í lit. Í slemmu-leit verður að vera um *fyrstu* eða *aðra* fyrirstöðu að ræða. Fyrsta fyrirstaða er ás eða eyða. Önnur fyrirstaða er kóngur eða einspil. Ásar og kóngar eru „ekta“ fyrirstöður, en eyður og einspil „óekta“. Fyrirstöður eru sagðar í hagkvæmnisröð, þannig að byrjað er á þeirri lægstu, hvort sem um er að ræða fyrstu eða aðra fyrirstöðu, ekta eða óekta. Sé hlaupið yfir lit, þá *neitar* það fyrirstöðu í litnum.

	<i>fyrsta fyrirstaða</i>	<i>önnur fyrirstaða</i>
<i>ekta fyrirstaða</i>	ÁS	KÓNGUR
<i>óekta fyrirstaða</i>	EYÐA	EINSPIL

Lítum á dæmi. Vestur gefur ...

Vestur

- ♠ ÁKG765
- ♥ ÁD103
- ♦ ÁK
- ♣ 2

Austur

- ♠ D103
- ♥ K8
- ♦ 9765
- ♣ Á1087

2 ♣ = alkrafa

2 ♠ = 5-litur+

4 ♣ = fyrirstaða *

4 G = sp. um lykilspil

5 ♥ = sp. um TD **

7 ♠ = „fínt“

2 ♦ = biðsögn

3 ♠ = slemmuáhugi

4 ♥ = fyrirstaða *

5 ♦ = einn ás af fimm

6 ♠ = játar henni **

* Fyrirstöðusagnir hefjast þegar tromplitur er fundinn og tryggt að almennur styrkur sé í slemmu.

** Ódýrasti litur spyr um trompdrottningu og svarhönd játar henni með því að segja slemmu, annars fimm í tromplitnum.

2G við hálit—slemmuáhugi

Það hentar vel í Standard að nota svarið 2G við hálitaropnun til að lýsa yfir góðum stuðningi og slemmuáhuga. Sögnin er um leið spurning um stuttlit til hliðar.

Opnari **Svarhönd**
1♠ 2G = 13+ HP, (3)4+spaðar, slemmuáhugi

svör

3♣/♦/♥ = einspil í sögðum lit, styrkur óskilgreindur
3♠ = 6-7 litur, enginn stuttlitur (6♠322 eða 7♠222)
3G = 5♠332 og 14+ HP (ekki lágmark)
4♣/♦/♥ = eyða í sögðum lit, styrkur óskilgreindur
4♠ = 11-13 HP, 5♠332 (skítalágmark)

Svörin er sambærileg eftir hjartaopnun: skýrt er frá einspili á þriðja þrepi og eyðu á því fjórða. Fjórir í hálitnum er veikasta sögnin.

Dæmi. Vestur gefur ...

Vestur

♠ ÁD972
♥ —
♦ D543
♣ KD105

Austur

♠ KG54
♥ 10653
♦ ÁK2
♣ Á3

1 ♠ = 5-litur+

4 ♥ = eyða í hjarta

5 ♦ = einn ás af fimm

6 ♠ = á TD

2 G = slemmuáhugi

4 G = sp. um lykilspil—RKCB

5 ♥ = sp. um TD

7 ♠ = „var að vona það“

Sagnæfingar með makker — slemmuleit

Segðu með makker á hendur A-V og skyggðu á spil hans á meðan. Skrifaðu sagnir ykkar í miðjuna. **Vestur byrjar alltaf.**

skrifðu sagnir hér

- | | | | | |
|-----------|---------------|-------|-------|---------------|
| 1) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ Á543 | _____ | _____ | ♠ K8 |
| | ♥ KD972 | _____ | _____ | ♥ Á1083 |
| | ♦ 7 | _____ | _____ | ♦ G643 |
| | ♣ K86 | _____ | _____ | ♣ ÁDG2 |
| 2) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ ÁK | _____ | _____ | ♠ D64 |
| | ♥ ÁK862 | _____ | _____ | ♥ D9754 |
| | ♦ Á632 | _____ | _____ | ♦ 8 |
| | ♣ ÁD | _____ | _____ | ♣ 9863 |
| 3) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ K9 | _____ | _____ | ♠ D74 |
| | ♥ Á984 | _____ | _____ | ♥ G62 |
| | ♦ 5 | _____ | _____ | ♦ ÁK |
| | ♣ ÁK9753 | _____ | _____ | ♣ DG1062 |
| 4) | Vestur | _____ | _____ | Austur |
| | ♠ K83 | _____ | _____ | ♠ ÁD10 |
| | ♥ Á9842 | _____ | _____ | ♥ KG65 |
| | ♦ K2 | _____ | _____ | ♦ ÁDG73 |
| | ♣ Á76 | _____ | _____ | ♣ 2 |

Svör við sagnæfingum 1 og 2

1) Vestur	Austur
♠ Á543	♠ K8
♥ KD972	♥ Á1083
♦ 7	♦ G643
♣ K86	♣ ÁDG2

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	2 G = slemmuleit í hjarta
3 ♦ = einspil	3 ♠ = fyrirstaða
4 ♣ = fyrirstaða	4 G = RKCB
5 ♠ = 2 ásar og TD	6 ♥ = það dugir
pass	

Einspil opnara nýtist sérlega vel á móti veikum tígli svarhandar. Þegar austur fréttir svo af fyrirstöðu í laufi í næsta hring getur hann með góðri samvisku spurt um lykilspil.

2) Vestur	Austur
♠ ÁK	♠ D64
♥ ÁK862	♥ D9754
♦ Á632	♦ 8
♣ ÁD	♣ 9863

Vestur	Austur
2 ♣ = alkrafa	2 ♦ = biðsögn
2 ♥ = 5-litru+	4 ♦ = einspil/eyða
4 G = RKCB	5 ♣ = enginn ás
5 ♦ = sp. um TD	6 ♥ = játar TD
7 ♥ = gambli	pass

Stökk austurs í 4♦ sýnir stuttan tígul og hjartafitt—svokallaður *splinter*. Sögnin kemur einstaklega vel við ásinn smátt fjórða hjá opnara og hann veðjar á alslemmu þegar austur játar tromp-drottningunni. Í versta falli laufsvínung.

Svör við sagnæfingum 3 og 4

3)	Vestur	Austur
	♠ K9	♠ D74
	♥ Á874	♥ G62
	♦ 5	♦ ÁK
	♣ ÁK9753	♣ DG1062

Vestur	Austur
1 ♣ = 12-20, 3♣+	2 ♣ = 8+, 4-litur+
2 ♥ = 12-20, 4♥ og 5♣+	2 G = stopp í ♠/♦
3 ♣ = 6♣+	3 ♦ = styrkur í tígli
3 G = tillaga	pass = OK

Austur krefur um sögn með 2♣ (viðsnúin hækkun) og krefur svo í geim með 2G í kjölfarið. Vestur nær að lýsa skiptingunni mjög vel og stingur upp á 3G þegar austur segist eiga mikinn styrk í tígli.

4)	Vestur	Austur
	♠ K83	♠ ÁD10
	♥ Á9842	♥ KG65
	♦ K2	♦ ÁDG73
	♣ Á76	♣ 2

Vestur	Austur
1 ♥ = 12-20, 5♥+	2 ♦ = 8+, 4♦+
2 G = 12-20, ♠/♣-stopp	3 ♥ = 15+, 3♥+
3 ♠ = fyrirstaða	4 ♣ = fyrirstaða
4 ♦ = fyrirstaða	4 G = RKCB
5 ♥ = 2 ásar án TD	6 ♥ = vantar TD
pass	

Þegar upp er staðið veit austur nánast allt um spil makkars. Vestur hefur sýnt nákvæmlega fimmlit í hjarta með 332 til hliðar, kóngana í hörðu litunum og tvo ása án hjartadrottningar.

SPIL 33

Norður gefur

Norður

♠ Á 8 7 6 2
 ♥ Á G 2
 ♦ 7
 ♣ K 8 7 3

6♠ í norður

Útspil: ♥10

Vestur

♠ D 10 9
 ♥ 7 6 5 3
 ♦ D G 9 3
 ♣ G 6

Austur

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

Suður

♠ K G 5 4 3
 ♥ K D 4
 ♦ Á 10
 ♣ Á 4 2

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

1 ♠
 3 ♦
 4 ♣
 5 ♥
 6 ♠

Austur

Pass
 Pass
 Pass
 Pass
 Allir pass

Suður

2 G
 3 ♥
 4 G
 5 G

Útspil: Hjartatía**SAGNIR**

Suður tekur sterkt undir spaðann með 2G og norður sýnir einspil í tígli með 3♦. Eftir tvær fyrirstöðusagnir (3♥ og 4♣) spyr suður um lykilspil (4G) og fær upp tvo ása án TD (5♥). Með fimmlit í spaða hefur suður þó engar áhyggjur af fjarveru ♠D og leitar að sjö með 5G. Sögnin spyr um ósagðan styrk. Norður á hins vegar ekkert aukalega og slær af með 6♠.

SPILAMENNSKAN

Sagnhafi leggur niður trompás og kemst að því að vestur á slag á tromp. Vont mál, en ekki vonlaust ef vestur á tvíspil í laufi. Sagnhafi hreinsar upp rauðu litina, tekur tvo efstu í laufi og spilar ♠K og spaða. Og sjá—vestur á ekki lauf til.

SPIL 34

Austur gefur

Norður

♠ 8 6 4 3 2

♥ —

♦ 9 8 5 2

♣ K 6 5 3

7♥ í austur

Útspil: ♠D

Vestur

♠ Á K

♥ K 10 8 7

♦ K D 10

♣ Á 9 4 2

Austur

♠ D G 10

♥ Á D 9 6 4

♦ Á G 6 4

♣ 8

Suður

♠ 9 7 5

♥ G 5 3 2

♦ 7 3

♣ D G 10 7**Vestur**

—

2 G

4 G

7 ♥

Norður

—

Pass

Pass

Pass

Austur

1 ♥

3 ♣

5 ♠

Pass

Suður

Pass

Pass

Pass

Pass

Útspil: Laufdrottning**SAGNIR**

Vestur býður upp í slemmudans með 2G og austur gefur besta svar þegar hann sýnir einspil í laufi (3♣). Næsta verk vesturs er að spyrja um lykilsþil með 4G. Þegar hann fréttir svo af tveimur ásum og trompdrottningu hjá makker (5♠) getur hann sagt sjö af öryggi.

SPILAMENNSKAN

Alslemman er traust, en sagnhafi verður að gæta þess að leggja niður hjartaháspil heima fyrst. Þannig ræður hann við fjórlit í trompi hvorum megin sem er.

SPIL 35

Suður gefur

Norður

♠ 8 7 2
 ♥ 6 2
 ♦ 10 9 5
 ♣ K D 5 4 2

7♥ í Vestur

Útspil: ♠K

Vestur

♠ Á K D 6
 ♥ Á K D 9 3
 ♦ Á K 8
 ♣ 6

Austur

♠ G 5 4
 ♥ G 10 8
 ♦ 7 4 2
 ♣ Á 9 7 3

Suður

♠ 10 9 3
 ♥ 7 5 4
 ♦ D G 6 3
 ♣ G 10 8

Vestur

—
 2 ♣
 2 ♥
 4 G
 7 ♥

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

—
 2 ♦
 3 ♥
 5 ♦
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Laufkóngur**SAGNIR**

Vestur er vissulega að taka áhættu með því að fara í sjö, en austur gæti átt eitt og annað gagnlegt sem erfitt er að segja frá.

SPILAMENNSKAN

Úrslitaslagurinn fæst á tromp. Sagnhafi drepur á ♣Á (góður) og trompar strax lauf hátt. Spilar litlu hjarta á borðið og trompar aftur lauf með háhjarta. Endurtekur leikinn í þriðja sinn með smáu hjarta á borðið og trompar lauf með síðasta hjartanu heima. Spilar loks spaða á gosann, tekur ♥G og hendir tígli. Með þessu móti fær sagnhafi SEX slagi á tromp: þrjár stungur heima og þrjár slagi í borði á ♥G108. Svokölluð trompvenning (*dummy reversal*).

SPIL 36

Vestur gefur

Norður

♠ 10 7 6 2
 ♥ 2
 ♦ Á G 8 6
 ♣ G 8 6 4

♠♥ í suður
 Útspil: ♠Á

Vestur

♠ Á K 8 4
 ♥ 8 5 3
 ♦ 5 3
 ♣ D 7 5 2

Austur

♠ D G 9 5 3
 ♥ 7 6
 ♦ D 10 4 2
 ♣ 9 3

Suður

♠ —
 ♥ Á K D G 10 9 4
 ♦ K 9 7
 ♣ Á K 10

Vestur

Pass
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

Pass
 2 ♦
 2 G
 4 ♦
 Pass

Austur

Pass
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Suður

2 ♣
 2 ♥
 3 ♥
 6 ♥

Útspil: Spaðaás

SAGNIR

Þegar opnari segir frá sjálfspilandi hjartalit telur norður óhætt að sýna tígulásinn í slemmuleit.

SPILAMENNSKAN

Tvær svíningar standa til boða, í tígli og laufi. Best er þó að sleppa þeim báðum og spila í staðinn ♣Á-K og tíu. Fría þannig laufgosa blinds sem niðurkast fyrir tígulinn.

SPIL 37

Norður gefur

Norður

♠ K G 9 8
 ♥ Á 6 5 2
 ♦ Á 5
 ♣ 8 5 4

♠ ♣ í suður
 Útspil: ♦ D

Vestur

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

Austur

♠ D 4 2
 ♥ 10 7 4
 ♦ 9 8 7 4
 ♣ 10 9 7

Suður

♠ Á 10 7 6 5 3
 ♥ K D
 ♦ K 6
 ♣ Á D 3

Vestur

—
 Pass
 Pass
 Pass

Norður

1 ♣
 2 ♠
 5 ♣
 6 ♠

Austur

Pass
 Pass
 Pass
 Allir pass

Suður

1 ♠
 4 G
 5 G

Útspil: Tíguldrottning

SAGNIR

Með 5G er suður að láta sig dreyma um laufkóng hjá makker til hliðar við lykilsþilin þrjú. Vissulega langsótt, en möguleiki þó.

SPILAMENNSKAN

Slemman er því aðeins í hættu að trompið liggi 3-0 og þá aðeins ef sagnhafi tekur á vitlaust háspil fyrst. Í þessari legu tapast spilið ef ♠Á er tekinn strax. Austur fær þá slag á ♠D og vestur á ♣K. Hið rétta er að byrja á ♠K og það er ekki af því að austur sé líklegri til að eiga þrilit í trompi. Nei. Ástæðan er önnur og dýpri. Ef vestur reynist eiga ♠Dxx má nefnilega endaspila hann í trompi eftir upphreinsun á rauðu litunum. Þá er laufsvíningin óþörf.

SPIL 38

Austur gefur

Norður

♠ 9 7
 ♥ G 10 9 8 2
 ♦ D 10 8 6
 ♣ K 5

♠♦ í austur

Útspil: ♠10

Vestur

♠ K 8
 ♥ K D 3
 ♦ Á G 5 2
 ♣ Á 4 3 2

Austur

♠ Á D G 10 5
 ♥ Á
 ♦ K 9 7 4
 ♣ D G 7

Suður

♠ 6 4 3 2
 ♥ 7 6 5 4
 ♦ 3
 ♣ 10 9 8 6

Vestur

—
 2 ♣
 4 ♦
 4 ♠
 5 ♥

Norður

—
 Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

1 ♠
 2 ♦
 4 ♥
 4 G
 6 ♦

Suður

Pass
 Pass
 Pass
 Pass
 Allir pass

Útspil: Lauftía**SAGNIR**

Eftir 2-yfir-1 sýnir vestur afgerandi tígulstuðning og slemmuáhuga með stökki í 4♦. Frekari rannsóknir leiða í ljós að trompdrottningin er úti og því lætur austur hálfsllemmu duga. 6G er betri slemma, en það er þungt fyrir austur að sjá fyrir sér styrk makkers í hjarta.

SPILAMENNSKAN

Ýmislegt kemur til greina og ekki allt jafn árangursríkt. Vinningsleiðin er að drepa á ♣Á, taka ♥Á, spila tígli á ÁS og henda niður tveimur laufum í ♥KD. Þá er allt í sómanum ef trompið liggur 3-2, en sagnhafi getur ráðið við 4-1 legu líka með því að spila nú trompi á NÍUNA. Háþróuð öryggisspilamennska (*safety play*).

SPIL 39
Suður gefur

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

6♥ í norður
Útspil: ♠K

Vestur
♠ G 8
♥ 9 5
♦ 9 8 6 4 3
♣ D G 6 3

Austur
♠ K D 9 7
♥ 8
♦ 10 7 5 2
♣ 8 7 4 2

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

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	—	—	1 ♣
Pass	1 ♥	Pass	4 ♥
Pass	4 G	Pass	5 ♦
Pass	6 ♥	Allir pass	

Útspil: Spaðakóngur

SAGNIR

Opnari stekkur beint í fjóra í svarlit makkers þegar hann á hámarksopnun (18-19 HP) og JAFNA skiptingu. Með sama styrk og stuttlit til hliðar myndi hann taka undir sig *splinter*-stökk upp á fjórða þrep.

SPILAMENNSKAN

Spilin vinna illa saman og svo virðist sem vörnin hljóti að fá tvo slagi á spaða. Eitt og annað kemur til greina, en hin praktíska leið er að gera ráð fyrir stíflu í spaðalitnum—hjónumum blönkum hjá útspilaranum eða ♠Gx í vestur. Sagnhafi drepur þá strax á ♠Á, aftrompar mótherjana, hreinsar upp laufið með trompun og tekur ♦Á-K. Spilar svo ♠4. Hafi vestur látið ♠8 í fyrsta slaginn er liturinn stíflaður: Vestur lendir inni á ♠G og verður að spila sér í óhag.

SPIL 40

Vestur gefur

Norður

♠ K 10
 ♥ 10 7 6 2
 ♦ K D 7 2
 ♣ 7 6 2

♠ í Vestur

Útspil: ♦K

Vestur

♠ Á G 9 4 3
 ♥ K G 3
 ♦ Á 10 4
 ♣ K 5

Austur

♠ D 7 6 5 2
 ♥ Á 8
 ♦ G 3
 ♣ Á D 10 4

Suður

♠ 8
 ♥ D 9 5 4
 ♦ 9 8 6 5
 ♣ G 9 8 3

Vestur

1 ♠
 2 G
 4 G
 6 ♠

Norður

Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Austur

2 ♣
 4 ♠
 5 ♠
 Pass

Suður

Pass
 Pass
 Pass
 Pass

Útspil: Tígulkóngur

SAGNIR

Austur sýnir 12-14 HP og stuðning með því að segja 2♣ (2-yfir-1) og stökkva svo í 4♠.

SPILAMENNSKAN

Ef allt snerist hér um trompið væri rétta íferðin að fara af stað með ♠D úr borði. Þannig má ráða við ♠Kx og ♠K10x í suður. Svíningin er 50%, en betri leið er að leggja niður ♠Á í öðrum slag. Spilinu er lokið ef kóngurinn kemur blankur, en svo er ekki í þetta sinn. Næsta verk er að taka þrjá efstu í laufi. Vonin er sú að gosinn falli, þannig að hægt sé að henda tveimur tígulum heima. Ekki gerist það, en sagnhafi fær einn séns í viðbót. Hann tekur á ♥Á og svínar ♥G. Loksins gerist eitthvað jákvætt, gosinn heldur og þá má henda tígli í ♥K. Unnið spil.

OPNARI (gefur*)

Vestur

(36)

- ♠ D876
- ♥ ÁK
- ♦ KD72
- ♣ 953

(37)

- ♠ Á98
- ♥ D3
- ♦ 65
- ♣ ÁK9762

(38)

- ♠ KG43
- ♥ ÁG862
- ♦ K5
- ♣ 53

(39)

- ♠ ÁD865
- ♥ KD63
- ♦ 3
- ♣ D62

(40)

- ♠ ÁKD3
- ♥ 10
- ♦ ÁDG87
- ♣ K76

ÆFINGAR 36-40

skrifaðu upp þína sagnröð

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

Vestur Austur

*

SVARHÖND

Austur

(36)

- ♠ ÁKG542
- ♥ 865
- ♦ ÁG3
- ♣ 8

(37)

- ♠ K3
- ♥ ÁKG1092
- ♦ Á8
- ♣ D8

(38)

- ♠ ÁD76
- ♥ K3
- ♦ ÁDG87
- ♣ D7

(39)

- ♠ K1032
- ♥ ÁG2
- ♦ Á109
- ♣ K83

(40)

- ♠ G4
- ♥ ÁG9
- ♦ K9543
- ♣ D32

OPNARI
Vestur

SVÖR 36-40
STANDARD

SVARHÖND
Austur

(36)

- ♠ D876
- ♥ ÁK
- ◇ KD72
- ♣ 953

(37)

- ♠ Á98
- ♥ D3
- ◇ 65
- ♣ ÁK9762

(38)

- ♠ KG43
- ♥ ÁG862
- ◇ K5
- ♣ 53

(39)

- ♠ ÁD865
- ♥ KD63
- ◇ 3
- ♣ D62

(40)

- ♠ ÁKD3
- ♥ 10
- ◇ ÁDG87
- ♣ K76

Vestur Austur

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1◇ | 1♠ |
| 2♠ (12-14) | 4♣ (splinter) |
| 4◇ (fyrirstaða) | 4♠ (ekki ♥-fs) |
| 4G (RKCB) | 5♣ (3 ásar) |
| 6♠ | pass |

Vestur Austur

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1♣ | 2♥ (sterkt) |
| 3♣ | 3♥ (6-litur+) |
| 4♥ | 4G (RKCB) |
| 5♠ (2 LS og TD) | 5G (sp. um styrk) |
| 6♣ (laufkóngur) | 7♥ (bravó) – |

Vestur Austur

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1♥ | 2◇ |
| 2♠ (12-20) | 3♠ (15+) |
| 4◇ (fyrirstaða) | 4♠ (ekki ♠-fs) |
| pass | |

Vestur Austur

- | | |
|----------------|----------------|
| 1♠ | 2G (13+, fitt) |
| 3◇ (einspil) | 4G (RKCB) |
| 5◇ (1 ás af 5) | 5♥ (sp. um TD) |
| 6♠ (sýnir TD) | pass |

Vestur Austur

- | | |
|---------------|-------------------|
| 1◇ | 2◇ (8+, 4-litur+) |
| 2♠ (5◇ og 4♠) | 3◇ (8-11, 5◇+) |
| 4G (RKCB) | 5♥ (2 LS án TD) |
| 6◇ | pass |

(36)

- ♠ ÁKG542
- ♥ 865
- ◇ ÁG3
- ♣ 8

(37)

- ♠ K3
- ♥ ÁKG1092
- ◇ Á8
- ♣ D8

(38)

- ♠ ÁD76
- ♥ K3
- ◇ ÁDG87
- ♣ D7

(39)

- ♠ K1032
- ♥ ÁG2
- ◇ Á109
- ♣ K83

(40)

- ♠ G4
- ♥ ÁG9
- ◇ K9543
- ♣ D32









FRAMHALD – DÆMI

FYRSTA SVAR

OPNUN

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

OPNUN	FYRSTA SVAR	FRAMHALD – DÆMI
<p>1G</p>	<p>15-17 HP jöfn skipt. js = 4333, 4432 og 5332</p>	<p>2♣ = Stayman hálitaspurningin 2♦ 2♥ = yfirfærslur í hálitina 2G = 8-9 HP, jöfn skipting, áskorun 3G = 10-15 HP, jöfn skipting</p>
<p>2♣</p>	<p>21+ HP allar skipt. Alkrafa, eða krafa í geim</p>	<p>2♦ = biðsögn Frjáls litarsögn (2♥ 2♠ 3♣ 3♦) = 5-litur+ með 2 af 3 efstu</p>
<p>2X</p>	<p>6-10 HP 6-litur Veikir tveir 2♦ 2♥ 2♠</p>	<p>2♠-2G 3♣ 3♦ 3♥ = styrkur með hámark, 8-10 HP 2♠-2G 3♠ = lágmark, 6-7 HP 2♠-2G 3G = hámark með góðan lit</p>
<p>2G</p>	<p>20-22 HP jöfn skipt. js = 4333, 4432 og 5332</p>	<p>2G-3♣ 3♦ = neitar hálit; 3♥ = hjarta; 3♠ = spaði 2G-3♦ 3♥ = skylda & 2G-3♥ 3♠ = skylda 2G-3♥ 3♠-3G = 3-10, 5♣332; 4G = 11-12, 5♠332</p>

KERFISGRUNNUR

OPNANIR

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

SVÖR VIÐ OPNUN Á EINUM Í LIT

Pass = 0-5 punktar

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

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

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

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

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

SVÖR VIÐ OPNUN Á EINU GRANDI

Með jafna skiptingu: pass = 0-7 HP, 2G = 8-9 HP, 3G = 10-15 HP

Með 5-lit+ í hálit: 2♦ = yfirfærsla í hjarta, 2♥ = yfirfærsla í spaða

INNÁKOMUR

Innátómur lofa minnst góðum **fimmlit** (líka í laufi og tígli)


og háspilapunktarnir eru á bilinu **8-17 HP**.

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

OPNUNARDOBL

Lofar minnst 12 HP og **stuðningi við ósögðu litina**.

Makker svarar í besta lit.

OPNUN	FYRSTA SVAR	FRAMHALD – DÆMI
<p>1G</p>	<p>15-17 HP jöfn skipt. js = 4333, 4432 og 5332</p> <p>2♣ = Stayman háltaspurningin 2♦ 2♥ = yfirfærslur í hálitna 2G = 8-9 HP, jöfn skipting, áskorun 3G = 10-15 HP, jöfn skipting</p>	<p>1G-2♣ 2♦ = neitar hált; 2♥ = hjarta; 2♠ = spaði 1G-2♦ 2♥ = skylda & 1G-2♥ 2♠ = skylda 1G-2♦ 2♥-2G = 8-9, 5♥332; 3G = 10-15, 5♥332 1G-2♥ 2♠-3♠ = 10+ HP, lauf til hlíðar, GK</p>
<p>2 </p>	<p>21+ HP allar skipt. Alkrafa, eða krafa í gelm</p> <p>2♦ = biðsögn Frjals litarsögn (2♥ 2♠ 3♣ 3♦) = 5-litur+ með 2 af 3 efstu</p>	<p>2♣-2♦ einhver litur = GK með fimmllit+ 2♣-2♦ 2G = 23-24 HP, jöfn skipting 2♣-2♦ 3G = 25-26 HP, jöfn skipting 2♣-2♦ 3♥ 3♠ = góður 7-litur, GK</p>
<p>2X</p>	<p>6-10 HP 6-litur Velkir tveir 2♦ 2♥ 2♠</p> <p>2G = spurning um hámark/lágmark Nýr litur = krafa með 5-lit+ Einföld hækkun = hindrun</p>	<p>2♠-2G 3♣ 3♦ 3♥ = styrkur með hámark, 8-10 HP 2♠-2G 3♠ = lágmark, 6-7 HP 2♠-2G 3G = hámark með góðan lit</p>
<p>2G</p>	<p>20-22 HP jöfn skipt. js = 4333, 4432 og 5332</p> <p>3♣ = Stayman háltaspurningin 3♦ 3♥ = yfirfærslur í hálitna 3G = 4-10 HP, jöfn skipting 4G = 11-12 HP, áskorun í 6G</p>	<p>2G-3♣ 3♦ = neitar hált; 3♥ = hjarta; 3♠ = spaði 2G-3♦ 3♥ = skylda & 2G-3♥ 3♠ = skylda 2G-3♥ 3♠-3G = 3-10, 5♥332; 4G = 11-12, 5♥332</p>