

Spillesignaler, udspil og tilspil

Denne introduktion repeterer først *hvilket* udspil man bør vælge, men handler mest om, *i hvilken rækkefølge* man spiller sine kort for at udveksle signaler med makker under spillet.

UDSPIL

Det bedste udspil er ofte **udspil fra Sekvens**:

Mod sans lover udspil af en honnør en trippelsekvens (det udspillede kort er understreget):

KDB.. KDT.. KBT.. DT9.. KT9..

Man spiller toppen af sekvensen. Der kan som det ses godt være et hul i sekvensen, men det udspillede kort lover honnøren lige under og yderligere en honnør over eller under, *men ikke honnøren lige over* udspilskortet: Udspil af ♥ B kan således være fra

♥ KBT.. EBT.. eller BT9.. - men ikke DBT.. eller EDBT..

Når man er så heldig at have en firdobbelt eller længere sekvens er reglen den samme: ♣ KDBT.. KDT9.. EDBT.. KBT9..

Hvis man kun har en doublesekvens, fx KD65 eller EK763 kalder man til den med det understregede kort, når man spiller ud mod en sanskontrakt.

Mod en farvekontrakt kan man sjældent forvente at få mange stik på en lang sekvens, og udspil af en honnør lover kun honnøren lige under det udspillede kort, men kan selvfølgelig være fra en længere sekvens: KD.. EDB.. KDT98...

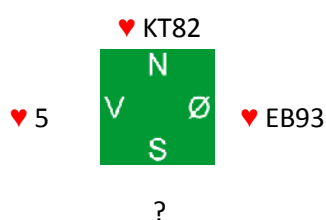
Svar (tilspil) på sekvensudspil: Når makker spiller ud bruger vi *kald/afvisning*. Vi kalder med en lille og afviser med det største kort vi kan undvære. Det hedder *omvendt kald*, for i bridgens barndom kaldet man med en stor og afviste med en lille.

Når vi mødes vil jeg kort berøre en mere avanceret mulighed for at give signaler med og på sekvensudspil. Du kan smugkigge på den allerede nu: [Udspil fra honnørsekvens - ALA](#).

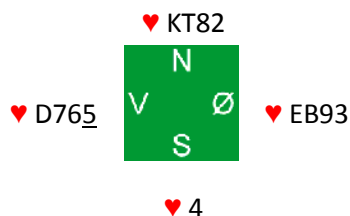
4. højeste fra honnør – 11-reglen:

Når vi ikke har en sekvens kan vi prøve at rejse stik ved at kalde fra en honnør, fx fra en farve som ♠ K753 eller ♦ KB753. Vi spiller 4.-højeste ud. Det giver makker mulighed for at bruge *11-reglen*: Træk det udspillede korts værdi fra 11, resultatet vil vise antallet af kort højere end det udspillede kort hos spilfører, bord og dig tilsammen. Et eksempel:

Din makker i Vest spiller ♥ 5 ud mod Syds sanskontrakt og du ser bordet og dine egne kort:



Hvad har spilfører i Syd? Træk 5 fra 11, resultatet er 6; der er altså 6 kort højere end 5'eren hos N, Ø og S tilsammen, og dem kan du se på bordet og på egen hånd, så spilfører har kun kort der er lavere end 5'eren – I dette tilfælde må han have en singleton. Hvis han prøver at narre dig ved at spille ♥ 2 fra bordet kan du altså roligt bekende med ♥ 3. Hvis du bruger en højere hjerter, ender ♥ K eller ♥ 10 med at blive et stik til spilfører. Bruger han et af de andre kort på bordet, stikker du blot lavest muligt. Hele fordelingen må være:



(Der er selvfølgelig den mulighed, at Vest har spillet ud fra ♥ D7654, og at spilfører derfor er renonce. Teoretisk kunne makkers ♥ 5 også være en singleton, men så har spilfører 4 hjerter, og det ville have givet sig udslag i meldeforløbet). Der er et par eksempler mere i opslaget om [4. højeste og 11-reglen](#).

Man underspiller som regel ikke et es mod en farvekontrakt (men gerne mod en sanskontrakt). Med en farve som ♣ E753 er der to muligheder for udspil: Spil ud i en anden farve end klør, eller start med at trække esset. Det er for ærgerligt at give spilfører et ufortjent stik på ♣ K single!

Andre udspil - MUD

I nogle tilfælde vælger man andre udspil, fx *udspil fra en singleton* for at få en trumfning, eller *udspil fra doubleton* (der er mere populært end succesraten berettiger til!). Udspil fra doubleton har især sin berettigelse når makker har meldt en farve, og *man viser doubleton'en ved at spille høj-lav: ♦ 83*.

Endelig er der de tilfælde hvor man vælger at spille ud fra en trefarve, fx fordi spilfører undervejs mod en sanskontrakt har meldt hjerter, hvor man sidder med ♥ KBxx og fordelingen 3433 og man ikke ønsker at spille op i hans formodede ♥ EDxx. Når man skal *spille ud fra tre kort*, fx ♣ 963, spiller man MUD – Middle-up-down, altså det midterste kort først, derefter det højeste, og siden det laveste. Hvorfor? Hvis man spiller ♣ 3 vil makker tro, at det er 4. højeste fra en honnør, og hvis man spiller ♣ 6 eller ♣ 9 og derefter ♣ 3, vil han tro at det er udspil fra en doubleton (vises ved at spille høj-lav). Hvis man har en honnør i spidsen for trefarven, fx ♣ K63, kalder man dog med det mindste kort.

MARKERING

Længdemarkering – Malmö-markering

Vi kalder og afviser kun når *makker* spiller ud eller spiller en ny farve. Vi fortæller makker om vi kan lide farven eller ej. Når *spilfører* spiller en ny farve, skal vi selvfølgelig ikke kalde og afvise og derved vise spilfører hvor vi har nogle honnører så han kan knibe den rigtige vej efter dem! Det er faktisk den mest almindelige fejl ved bridgebordet. I stedet bruger vi længdemarkering, den såkaldte Malmö-markering (opfundet af nogle svenskere). Med et lille kort viser vi blot et lige antal kort i farven, med et højere kort viser vi et ulige antal. Du kan læse om [Malmömarkering her](#); eksemplet i opslaget viser hvad man kan

bruge signalet til. Oftest kan makker dog ikke bruge signalet til noget særligt; men det vigtigste er at det ikke viser spilfører noget om de udesiddende honnørers placering.

ANDRE SIGNALER

Lavinthal

Dette spillesignal bruges til at dirigere makker til en indkomst når vi kan få aftrumfninger:

Meldingerne går

V	N	Ø	S
	1♣	pas	1♥
pas	2♣	pas	3♣
pas	3♥	pas	4♥
a.p.			

Din makker i Vest spiller ♣ 2 ud, bordet kommer ned og du kan overskue følgende:

	♠ 76										
	♥ KB7										
	♦ KB										
	♣ KDBT87										
♣ 2	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		V		Ø		S		♠ E82
	N										
V		Ø									
	S										
		♥ T8									
		♦ DT98									
		♣ E93									

♣ 2 kan ikke være andet end en singleton. Det kan ikke være kald til en honnør – du kan jo se samtlige honnører, og det kan heller ikke være en doubleton – vises ved udspil af høj-lav. Så spilfører i Syd må have tre små klør. Du tager ♣ E, returnerer klør til trumf, makker spiller spar tilbage til dit ♠ E, ny klør til trumf, og kontrakten er nede. Men hvorfra ved makker, at han skal spille spar tilbage? Svaret er at du har to kort at returnere til aftrumfning, ♣ 9 og ♣ 3. Spiller du en høj klør tilbage beder du om en høj farve (ikke trumf), spiller du en lav klør beder du om en lav farve. Så her spiller du ♣ 9 til trumf for at få spar tilbage. Se opslaget om [Lavinthal](#) med et par eksempler mere.

Lavinthal-afkast

Man kan anvende Lavinthal-princippet til første afkast: Første gang man ikke kan bekende en farve og må kaste af i en anden farve, bruger man afkastfarven til at sende to signaler til makker: 1) Den farve jeg kaster af i er set fra min stol en *uinteressant farve*. 2) Hvis mit afkast er et relativt *højt kort* så skift til den *højeste* af de tilbageværende to farver hvis/når du kommer ind; hvis det er et relativt *lavt kort*, så skift til den *laveste* af de to øvrige farver. Navnlig mod sanskontrakter er denne måde at bruge afkast på nyttig, for så behøver man ikke at bruge af en god langfarve for at kalde til den. Her kan du læse mere om [Lavinthalafkast](#).

Dobling af en kunstig melding er udspilsdirigerende

Hvis du kan rumme flere signaler, har jeg lige et signal mere, som ikke så sjældent er vældig nyttigt. Man kan anvise makker et godt udspil allerede under meldeforløbet ved at doble en kunstig melding fra modstanderne. Forestil dig følgende meldeforløb:

V	N	Ø	S
1ut	pas	2♣!	

og du har som Syd

♠ T9 ♥ ET5 ♦ B64 ♣ KDB97

Så vil du vel gerne have klør ud, navnlig hvis de ender i 3ut. Det sikrer du dig ved at doble. Det kan jo også være, at modstanderne ender i fx 4♠ og at makker i Nord har

♠ 8 ♥ 82 ♦ KT875 ♣ ET6542

I så fald kunne 5♣ måske være et godt offer.

oooOOOooo

Det var mange signaler på en gang! Koncentrer dig om at lære de vigtigste: Valg af udspilskort, hvornår vi bruger Kald/afvisning, og hvornår vi bruger længdemarkering (Malmö), samt Lavinthal og Lavinthal-afkast.

Du er nu klar til nogle opgaver i modspil med brug af de nævnte signaler:

Opgave 1

V	N	Ø	S
pas	1♣	pas	1♦
pas	1♥	pas	1ut
pas	2ut	pas	3ut
a.p.			

Din makker i Vest spiller ♠ E ud og bordet kommer ned:

	♠ 98					
	♥ DB86					
	♦ KD					
	♣ EKD32					
♠ E	<table><thead><tr><th>N</th><th>Ø</th></tr></thead><tbody><tr><td>V</td><td>S</td></tr></tbody></table>	N	Ø	V	S	♠ D5
N	Ø					
V	S					
		♥ 9752				
		♦ 876				
		♣ 9876				

Hvad har makker, og hvad spiller du til, og hvorfor?

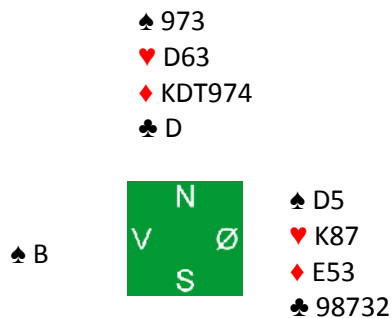
Opgave 2

V	N	Ø	S
	2♦ ^{*)}	pas	3ut

a.p.

^{*)} 2♦ forklares som en svag 2-åbning med 6-farve i ruder.

Makker i Vest spiller ♠ B ud, og bordet kommer ned:



Du stikker ♠ B over med ♠ D, og stikket går til ♠ K hos spilfører i Syd. Syd spiller ♦ B til Vests ♦ 2 og bordets ♦ K. Du falder selvfølgelig fra, og spilfører fortsætter nu med ♦ D. Stikker du, eller falder du fra en gang til?

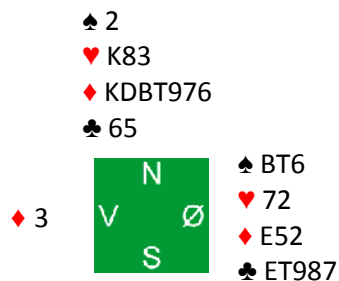
Opgave 3

V	N	Ø	S
	3♦	pas	3♥
pas	4♥	pas	4ut ¹⁾
pas	5♣ ²⁾	pas	5♥

a.p.

¹⁾ 1430 ²⁾ 1 es

Makker i Vest spiller ♦ 3 ud, bordet kommer ned og du kan se følgende:



Spilfører beder om ♦ K fra bordet. Hvad gør du nu og hvorfor?

Opgave 4

V	N	Ø	S
1♣	pas	1♠	2♦
2♠	pas	4♠	a.p.

Du skal som Syd spille ud med denne hånd:

♠ T74
♥ 83
♦ EKB^T65
♣ 97

Hvad spiller du ud og hvorfor?

Opgave 5

V	N	Ø	S
1♣	pas	1♠	pas
1ut	pas	3ut	a.p.

Du sidder Nord og skal spille ud fra:

♠ E74
♥ 7
♦ KBT⁶5
♣ 765

Hvad spiller du ud og hvorfor?

Opgave 6

V	N	Ø	S
			1♦
1♥	pas	2♥	pas
4♥	a.p.		

Du sidder Syd. Makker i Nord spiller selvfølgelig ud i din meldte farve med ♦3. Bordet kommer ned og du kan se følgende:

♦ 3



♠ DBT
♥ E652
♦ K854
♣ T8

♠ 862
♥ D4
♦ EDT76
♣ E96

Du tager ♦ D og ♦ E, hvortil makker lægger ♦ 2. Hvad spiller du nu?

Løsninger til de seks opgaver udsendes på torsdag. God fornøjelse!

Jens