

Bridge 17. partur: Høgt kort á høg

Hesuferð snýr tað seg mest um uppgávur. Tó verður eitt sindur um, hvussu ein nýtir síni høgu kort, honnørarnar, við bestum skili. Fyrst nakrar uppgávur sum hava við teoriina seinast á gera, 1. grand sum neyðmeld.

Makkari tín opnaði 1♥, hvat er títt svar, um tú hevur:

- | | | | |
|-----------|-------|---------|---------|
| 1. ♠ KB7 | ♥ B7 | ♦ D1073 | ♣ KB62 |
| 2. ♠ KD54 | ♥ D65 | ♦ 8 | ♣ 98432 |
| 3. ♠ K92 | ♥ B72 | ♦ D1083 | ♣ D93 |
| 4. ♠ 1093 | ♥ - | ♦ KB763 | ♣ K9854 |
| 5. ♠ B872 | ♥ 8 | ♦ D1074 | ♣ EB98 |
| 6. ♠ 76 | ♥ K95 | ♦ ED984 | ♣ 942 |

Nú skalt tú melda kortini hjá bæði norðuri og suðuri. Hvussu síggja meldiraðini út við hesum kortum. Norður er gevandi, og E-V blanda seg ikki upp í meldingarnar:

- | | | | |
|-----------------|----------|---------|---------|
| 7. N: ♠ KD765 | ♥ E6 | ♦ K76 | ♣ D107 |
| S: ♠ 4 | ♥ D984 | ♦ B982 | ♣ KB54 |
| 8. N: ♠ 9 | ♥ ED983 | ♦ KB87 | ♣ D94 |
| S: ♠ D107 | ♥ K104 | ♦ E105 | ♣ EB65 |
| 9. N: ♠ EB3 | ♥ K94 | ♦ ED107 | ♣ KD7 |
| S: ♠ D108 | ♥ B87 | ♦ K65 | ♣ 10432 |
| 10. N: ♠ EDB765 | ♥ 8 | ♦ KD5 | ♣ 984 |
| S: ♠ 82 | ♥ E762 | ♦ B94 | ♣ K1065 |
| 11. N: ♠ 84 | ♥ KD873 | ♦ EKB6 | ♣ 65 |
| S: ♠ K72 | ♥ 964 | ♦ D105 | ♣ D932 |
| 12. N: ♠ KD5 | ♥ EB984 | ♦ K8 | ♣ E106 |
| S: ♠ B76 | ♥ 65 | ♦ E1032 | ♣ B953 |
| 13. N: ♠ ED98 | ♥ K65 | ♦ DB10 | ♣ ED4 |
| S: ♠ B5 | ♥ E1087 | ♦ K873 | ♣ 983 |
| 14. N: ♠ E6 | ♥ KDB874 | ♦ ED5 | ♣ 83 |
| S: ♠ 982 | ♥ 102 | ♦ K873 | ♣ ED65 |

klárar tú fimm ella fleiri av hesum uppgávum, so stendur ikki so illa til, tú hevur fingið fatur á rætta endanum. Um tú klárar 10 uppgávur ella fleiri, so ert tú rættiliga væl við.

Høg kort á høg

Gamalt er at siga, at ein skal leggja høg kort á høg (E, K, D, B ella 10) frá spælförara, tá ið ein er í mótspæli. Reglan er fin at hava sum útgangspunkt, men hon skal tó ikki brúkast, uttan at ein hugsar seg um, tí, hvat er endamálið við regluni:

1.

	D5	
B9872	Borðið V E Hondin E3	K1064

Um frúgvín verður spæld úr borðinum, so skalt tú sum eystur stinga yvir við kongi fyri at hindra spælförara í at fáa tvey stikk í litinum.

2.

	B4	
10972	Borðið V E Hondin ED65	K83

Tá drongur verður spældur úr borðinum, so skal eystur leggja kongin á. Harvið veksa kortini hjá vesturi í virði. Spælförari fær bert tvey stikk, í staðin fyri trý, um kongurin ikki verður lagdur á

3.

	B7	
10965	Borðið V E Hondin EK32	D84

Um suður spælir drong úr borðinum, skal E dekkja við damu fyri at hindra S í at fáa meir enn tvey stikk.

4.

	DB109	
832	Borðið V E Hondin E7	K654

Tá suður spælir damuna frá borðinum, er eingin orsök til at dekkja. Tað hevði givið spælförara fyra stikk. Hann fær bert trý, um tú bíðar, til essið er farið.

Hevur tú nú skilt endamálið við at leggja honnør á honnør?

– *At skapa stikk fyri teg ella makkaran.*

Tú kanst brúka sum eina tummal fingurreglu, at um fleiri grannahonnørar liggja á borðinum, so bíðar tú við at leggja tín honnør á, inn til tann seinasti av honnørnum verður spældur.

Spurningar

Hvussu nógv stikk kunnu N-S fáa í hesum dömum við besta hugsandi mótspæli? Vit ganga út frá, at spælförari sleppur inn á borðið ella heim, sum hann vil, í hinum litinum:

15.

	DB2	
1087	Borðið V E Hondin E43	K965

16.

	DB9	
10765	Borðið V E Hondin E82	K43

17.

	B97	
8654	Borðið V E Hondin EK2	D103

18.

	B102	
D983	Borðið V E Hondin E54	K76

Kelda: "Bridgevejen 1" eftir Villy Dam.

Føroyskað hevur Helgi Arnþórsson

Alt tilfar, vit bigartil hava havt, liggur sum pdf-filur í A4

stødd á beimasíðuni hjá Føroya Bridge Samband:

www.bridge.fo

Spurningar eru velkommar til belgi@dimma.fo

- Svar:
- 2UT, sum visir 10-12HP
 - 1♠. Bytt at stúla til 2♥, um nú makkari hevur 4-4 í major.
 - 1UT, neyðmeld, hóast skelva hond
 - 1UT, neyðmeld, hóast skelva hond
 - 1♠, ikki leyva ein fyrilt í major um.
 - 2♦. Tú hevur 9HP og visir 10+. Fimmliturn.
 - hjarastarstúðulín og doubleton í spæðara er nógv mikið til at hondin er hettá verd. Hondin er ov sterk til at stúla til
 - 2♥. Tú hevur 10 stíg, um tú telur 1 stúðulissstíg í spæðara. Tú kanst ikki leyva til 3♥, tá tú ikki hevur fyrilt.
 7. 1♠ - 1UT, pass. Norður hevur javna hond, og kann tí spæla uttan trumf. 14HP + 6-9 frá makkaranum, ikki nógv mikið til útgang, tí pass til 1UT.
 8. 1♥-3UT, 4♥. Suður visir 13-15HP við kortbýttinum 3-3-4. Norður veit tí, at átta trumfir eru røttu megin, og tann stutti liturn í spæðara ikki er tað besta í 3UT, tí melder opnari 4♥.
 9. 1♦ - 1UT, 3UT. Suður visir 6-9HP, opnari sær minst 25HP, tí skal útgangurin roykast.
 10. 1♥ - 1UT, 2♥. N endurmeldar 6-lit. Tekin um veika hond og langan lit, og tí ongin orsök at halda fram hjá Suðri.
 11. 1♥-1UT, 2♦-2♥. Hondin hjá N er ov skeiv til grand, tí melder hann hin langa litin. Suður má velja, og her snýr tað seg bert um nøgd av trumfum, ikki stedd. Suður kann rokna út, at N hevur minst 5-4! ♥-♦, við 4-4 hevði opnumarmeldið verið! ♦. Suður veitur tað sikra, har vissa er fyrí átta trumfum í alt og flytur til 2♥.
 12. 1♥ - 1UT, 2UT - pass. N hevur 17HP og góðan fimmlit. Makkari visir 6-9, tí æggjar N við 2UT. S hevur bert 6HP, og má tí melda pass.
 13. 1♠ - 1UT, 2UT - 3UT. N hevur 18HP, og bíður makkaran flyta til útgang, um hann hevur maksumum. 8HP ok til 3UT. 1♥ - 1UT, 3♥ - 4♥. N lovar 6-lit og lopið er ein æggjan, sum S, við maksumum, tekur imót, tí vissan um átta trumfir er til staðar.
 15. Um Eystur dekkar D ella B úr borðinum eru bert tvey stikk til spælförara.
 16. Um Eystur dekkar fyrsta honnør úr borðinum, so kann S stinga yvir við essinum, spæla ein litlan frá hondini og klipp makkaranum góð.
 17. Spælförari kann royna seg við B og stíani 9 frá borðinum. Dekkar eystur báðar ferðir, verða átuni hjá makkaranum hægst kort í litinum.
 18. Um eystur dekkar drongin úr borðinum fær spælförari eitt eyka stikk við at stinga yvir, og stíani spæla smátt móti 10 á borðinum. Drongurin eigur at sleppa yvir til damuna hjá vesturi. Tá 10 verður spæld, so skal hansara hálig brúkast. Spælförari kann stinga við essinum, men nú eru tvey stikk í litinum til mótspælið.