Bridgeskúli 18. partur: Innmeldingar

Higartil hava opnari og makkarin hjá viðkomandi, álopið, verið evnið í hesum teig. Tað skal ikki gloymast, at eitt annað par eisini situr við borðið, verjan, og hon hevur sama rætt sum álopið til at blanda seg í meldingarnar, og tað er ikki sjáldan, at verjan ger tað ringari at finna rættu kontraktina. Hygg her:

V:	N:	E:	S:
pass	1♥	1♠	2♣

Norður er opnari, og suður svarari, eystur meldar inn. Vandin er størri, tá ein meldar inn, en tá ið ein opnar ella svarar, tí tú sum innmeldari meldar aftan á ein spælara, sum bæði tú og makkarin hjá viðkomandi vita at hevur væl meir enn ein fjórðing av stigunum, og svarari kann í versta falli hava tað sum restar í av stigum upp til tey 40, og vandin er, at tú verður doblaður, sum revsing fyri innmeldingina. Tí er tað av alstórum týdningi, tá ið tú meldar inn, at tú hevur nakað av kortum; í minsta lagi ein góðan fimm-lit, um meldað verður í lit. Makkari hjá innmeldara eigur at kunna rokna við millum 10 og 16 HP liggja aftan fyri eitt innmeld. Er innmeldingin á fyrsta stigi, til dømis 1♠ sum her omanfyri, so kann innmeldarin tó hava heilt niður til 6 HP.

Fyrst og fremst skal innmeldarin kunna taka nøkur stikk. Í døminum omanfyri kundi eystur til dømis havt hesi kort:

1. ♠EKB65 ♥ DB5 ♦ 76 ♣ 862

Vit hava hesa reglu um innmeldingar í lit: Innmeldarin skal sjálvur megna, um langliturin hjá viðkomandi er trumfur:

Í hættu: at taka meldaðu nøgd av stikkum -2
Uttan fyri hættu: meldaðu nøgd av stikkum -3
Henda regla verður kallað *reglan um 2 og 3 stikk*

Orsøkin til hesa reglu er, at tað skal ikki vera ov dýrt at verða doblaður og tapa. Tvey niður doblað í hættu og trý niður doblað uttan fyri hættu kosta 500 í roknskapinum, á leið tað sama sum fíggindin kann fáa burtur úr at melda og vinna útgang. So er bert at vóna, at fíggindin hevur útgang í kortunum, um vit verða doblað og tapa 500!

Lat okkum hyggja upp á nøkur dømi. Vestur opnar 1♦, norður situr uttan fyri hættu við hesum kortum:

2.	♠ KDB106	♥ 76	♦ D54	♣ 832	Melda 1♠
3.	♠ KD654	♥ B74	♦ 874	♣ 92	Melda pass
4.	♠ 108732	♥ ED	♦ K75	♣ B65	Melda pass
5.	♠ KD	♥ EDB873	♦ 83	♣ 982	Melda 1♥
6.	♠ D54	♥ 73	♦ 63	♣ EK9842	Melda 2♣
7.	♠ EK64	♥ 76	♦ EB63	♣ 964	Melda pass
8.	♠ EK2	♥ 85	♦ E98	♣ D8542	Melda pass

Í dømunum 4. og 8. er langliturin ov vánaligur til eina innmelding. Í 7. hevur tú bert ein fýralit, tað gongur ikki. Í 3. er liturin í lagi, men tað krevur eitt óveruliga bjartskygt sinni til at síggja fýra stikk á hesa hond, minst til regluna um meld - trý stikk uttan fyri hættu.

Í 2. hevur tú fýra stikk í spaðara og eitt møguligt stikk í rútara, tí er 1♠ í lagi. Í dømi 5. skalt tú rokna við seks stikkum á tína hond; fimm stikk í hjartara, tú mást rokna við at tapa eitt stikk til kongin, og eitt stikk í spaðara.

Hvussu nógv stikk man kleyvaraliturin í 6. vera verdur? Eitt vanligt býti av kortunum kundi verið soleiðis:

105
D63 [Borðið / V E / Hondin] B7
EK9842

Tú ert spælførari og tekur Es og kong, triðja stikkið fer til frúnna hjá fíggindanum, men so eru teir tríggir kleyvararnir, tú hevur eftir á hondini, vinnarar. Fimm stikk í kleyvara, og afturat hesum hevur tú ein stikkmøguleika til ♠ D, so hondin kann klára tey fimm stikkini sum hon skal kunna klára fyri at tú kanst melda inn við 2♣ (8 – 5 = 3).

Ein innmelding hevur TRÝ ENDAMÁL:
1. At hjálpa makkaranum at finna rætt útspæl
2. At kappast um kontraktina
3. At taka meldipláss frá fíggindunum og órógva meldiraðið hjá teimum

Innmeldingin 1UT

Meldar tú inn við 1. grand, so lovar tú 15 – 17 HP, akkúrát sum vanligt, men afturat tí, so lovar tú í innmeldinum, at tú hevur tvey vinnarakort í litinum hjá opnara.

Spurningar:

Vestur opnar 1♥. Hvat meldar tú sum norður, tú ert í hættu:

1.	♠ EK653	♥ EB7	♦ 872	♣ 93
2.	♠ D7643	♥ DB	♦ EK8	♣ 743
3.	♠ E4	♥ 65	♦ EDB1076	♣ 854
4.	♠ ED5	♥ KD7	♦ B9653	♣ 72
5.	♠ 7	♥ ED8	♦ KB5	♣ ED10732
6.	♠ K6	♥ ED5	♦ B985	♣ ED97

Kelda: "Bridgevejen 1" eftir Villy Dam.
Føroyskað hevur Helgi Árnþórsson
Alt tilfar, vit higartil hava havt, liggur sum pdf-fílur í A4 støðd á heimasíðuni hjá Føroya Bridge Samband: www.bridge.fo
Spurningar eru vælkomnar til helgi@dimma.fo.

Vegna ov fáar tilmeldingar verður ikki skipað fyri kapping fyri byrjarar.

SVØR

1. 1♠ Innmeld á 1-stigi í hættu krevur, at tú kanst taka 5 stikk sjálv. Fýra í spaðara og eitt til tvey í hjartara
2. Pass. Spaðarin er lítið verdur, tí.
3. 2♦. Góður sekslitur, tú kanst uttan størri vanda fáa tey seks kravdu stikkini.
4. Pass. rútarin er lítið verdur
5. 2♣. Ein krúststerk hond
6. 1UT. 16HP og tveir stopparar í litinum hjá opnara eitt upplagt meld.