

Bridgeskúli 19. partur: Kalla ella avvísa

Tá ið tú og makkarin eru í mótspæli, snýr tað seg sjálvandi um at fáa tað mest hugsandi burtur úr egnu kortum. Í mun til tá ein er spælførari, so er ringt at vita, hvør samanlagda styrki tykkara nágreiniliga er, tí tú bert sær egnu kort, og so tað sum liggur á borðinum.

Tú mást tí royna at samskifta við makkarin við einastu loyvdu samskiftisamboðunum, tú hevur, kortunum.

Tað eru fleiri ting at samskifta um, so sum, hvussu nógv kort tú hevur í onkrum lit, ella um tú hevur onkra styrki í ávísingum lit ella ikki.

Vit viðgera bert styrkisurningin her.

Hetta slag av samskifti verður rópt at kalla, um tú hevur styrki, ella at avvísa, um tú lítið ella einki hevur í litinum.

Hetta kann gerast, tá makkarin spælir ein lit út, ella tú er renons í onkrum lit og blakar kort í øðrum lit.

Reglan er stutt og greið:

Lágt kort er kall, høggt avvísing

Lat okkum taka eitt dømi um, hvat hetta kann brúkast til:

Suður gevur	♠	764	
Eingin í hættu	♥	KD65	
	♦	ED102	
	♣	98	
♠	EKB	♠	D82
♥	B984	♥	3
♦	B98	♦	7643
♣	B62	♣	D10754
	♠	10953	
	♥	E1072	
	♦	K5	
	♣	EK3	
Suður	Vestur	Norður	Eystur
1 ♥	pass	3 ♥	pass
4 ♥	pass	pass	pass

Makkarin spælir ♠ E út, og hyggur væl eftir, hvat fyrri kort tú leggur á borðið. Tú minnst sjálvandi, at eitt es í útspæl lovar kongin. Tú leggur ♠ 2 á borðið, tí tú kanst vinna triðja umfar av litinum við damuni. Hevði tú havt doubleton í litinum, átti tú eisini at kalla, tí tú hevði kunnað trumfað triðju ferð, liturin varð spældur.

Eftir kallið heldur makkarin fram við kongi og meiri spaðara. Trý stikk í spaðara og seinni eitt í trumfi, E-V fara ein niður.

Uttan eina avtalu í mótspælinum hevði vestur noyðst at gitað seg til framhald aftan á ♠ E.

Tað er langt í frá óhugsandi, at hann hevði skift lit, tí vandur er fyrri, at suður hevur damuna í spaðara. Harvið hevði suður vunnið við at blaka tapararnar í spaðara á vinnararnar í rútaru á borðinum; við B98 hjá vesturi eru fyra stikk í rútaru til N-S.

Hevði tú upprunaliga havt 1082 í spaðara, átti tú at lagt 10 fyrstu ferð.

Kall/avvísing í renonsstøðu

Kontraktin er aftur 4♥ í suður. Tú situr í eystur, aftan á borðið, makkarin spælir trumf út. Aðru ferð hjartari verður spældur skalt tú royna at hjálpa makkarinum, tá ið tú leggur til.

♠	762
♥	KDB6
♦	943
♣	962
borðið	♠ E954
V	♥ 8
Tú	♦ E1085
Spælførari	♣ 8543

Her kanst tú velja lítlan rútaru ella lítlan spaðara, litirnir eru nøkulunda javnir í styrki, men tú veitst ikki, hvar makkarin er bestur, og tí er triðji móguleikin, at avvísa í kleyvara, tann besti.

Tú leggur ♣ 8, og makkarin kann royna tann av hinum litunum, hann heldur vera bestan.

Um tú hevði havt:

♠ 10943 ♥ 8 ♦ EK102 ♣ 8543

hevði eitt kall við ♦ 2 verið tað besta, og ein virðismikil

hjálp til makkarin, um hann sleppur inn og skal spæla út.

Spurningar

Tú situr í eystur. Kontraktin er 4♠. Makkarin spælir ♦ K út. Hvat fyrri kort brúkar tú? Tú skalt hava í huga, hvat makkarin lovar við sínum útspæli.

1. ♦ 875
Borðið ♠ B93
V Tú
Hondin

2. ♦ 875
832 Borðið ♠ 942
V Tú
Hondin
E7

Aftur er tað tú, sum situr í eystur. Makkarin spælir ♥ E út. Hvat er títt svar, um kontraktin er 4♣? Hvat um kontraktin eitur 3grand (UT)?

3. ♥ 1087
Borðið ♥ D92
V Tú
Hondin

4. ♥ 1087
Borðið ♥ 63
V Tú
Hondin

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

- Svar:**
1. Makkarin lovar ♦ KD, tí er rættast at brúka ♦ 3. Drongurin er eitt gott boð upp á eitt stikk.
 2. Avvísing við ♦ 9.
 3. Kalla við ♠ 2 í báðum førum.
 4. Móti UT avvísing tú við ♠ 6. Móti 4♥ kallar tú við ♠ 3, makkarin hevur lovað EK og triðja umfarið kanst tú stínga við trumf.