

## Mini-kursus i Spilføring.

Dette kursus har bl.a. hentet - og delvis revideret - materiale og spil fra:

<http://www2.bridge.dk/M%C3%A5nedens%20opgaver.aspx?ID=22048>

Mange spil.

<http://www.jyderupbridge.dk/>

Bridgeskolen

Et enkelt spil

Hugh Kelsey: "Bridge- Spil og modspil fra A til Z" og "Bridge-odds"

Flere spil.

David Bird & Marc Smith: "Kortlæsning" (Teknik-serien)

Et enkelt spil.

## Spilfører-overvejelser.

Se modstandernes **Systemkort**. Åbner de med femfarve-major? udspilsaftaler, kald/afvisning osv.

Vurdér ud fra meldeforløbet og udspil: Hvordan er kortene fordelt?

Hvordan er honnørpointene (HP) fordelt?

Hvordan er trumferne fordelt ved farvekontrakter?

Hvor mange stik kan du tælle? Hvor er mulighederne?

Hvor mange tabere kan du tælle? Hvor er farerne?

**God spilføring** bygger på sandsynlighedsberegning af **bridgeodds**.

Det **vigtigste princip i beregningen af odds** er **sandsynligheden** for, hvorledes de manglende kort (modstandernes) er fordelt. Som Spilfører er det vigtigt at vide, hvordan modstandernes kort er fordelt, for at kunne lægge den bedste spilleplan. Det er dét, man kalder for **Kortlæsning**.

For begynderen kan odds måske virke komplicerede, men der er **kun 3 forskellige kilder til stik**.

- Høje kort.
- Småkort i langfarver, når de høje kort er gået.
- Trumfer og trumfninger.

Der er tre typer af muligheder for at etablere stik:

- 1) Forfremmelse af de lave kort i en langfarve, som modstanderne ikke kan trumfe,
- 2) Modstandernes høje kort er i "plads", dvs. placeret foran dit eget, lavere kort.
- 3) Modstandernes høje kort er i position til en knibning:

Det er nyttigt at kende de mest almindelige fordelinger af udesiddende kort, når spillfører vurderer, om en farve skal spilles fra toppen, eller der skal knibes.

### **Sandsynligheden for de mulige fordelinger af modstanderne kort.**

<b>Modstanderne har:</b>	<b>Fordeling</b>	<b>Sandsynlighed</b>
--------------------------	------------------	----------------------

<b>2 kort</b>	1 – 1	52 %
---------------	-------	------

	2 - 0	48 %
--	-------	------

<b>3 kort</b>	2 – 1	78 %
---------------	-------	------

	3 – 0	22 %
--	-------	------

<b>4 kort</b>	2 – 2	40 %
---------------	-------	------

	3 – 1	50 %
--	-------	------

	4 – 0	10 %
--	-------	------

<b>5 kort</b>	3 – 2	68 %
---------------	-------	------

	4 – 1	28 %
--	-------	------

	5 – 0	4 %
--	-------	-----

<b>6 kort</b>	3 – 3	36 %
---------------	-------	------

	4 – 2	48 %
--	-------	------

	5 – 1	14 %
--	-------	------

	6 – 0	2 %
--	-------	-----

**2 kort:** Top farven.

**3 eller 4 kort:** Knib efter kongen, men ikke efter damen eller knægten.

**6 eller 5 kort:** Knib efter kongen eller damen, men ikke efter knægten.

**7 kort:** Knib efter kongen, damen eller knægten.

## Spilføring

Når modstanderen til venstre har foretaget sit udspil og bordet er lagt ned, optæller **spilfører** først sine sikre stik. Dernæst undersøges muligheden for at skaffe sig ekstra stik ved den bedste spilleplan. Først når der er **lagt en spilleplan**, beder spilfører ”den blinde” om at lægge et kort til. Nu følger **10 eksempler** på spilleplaner og spilføringer. Spillene og teknikkerne bliver gradvis sværere. Men når de forklares, er de **logiske**. Spilleplanen i eksempel 1 velkendt for de fleste:

### Eksempel 1

Syd: 1 UT Nord: 3 UT

*Rejsning af langfarve*

♠ ED9		♠ T75
♥ K107		♥ B9862
♦ E85		♦ K3
♣ 6542		♣ EK9
♠ 6432		
♥ 543		
♦ BT742		
♣ 8		
♠ KB8		
♥ ED		
♦ D96		
♣ DBT73		

	N	
V		Ø
	S	

Syd er Spilfører i 3 UT og Vest spiller ruder B ud. Syd har to ruderhold, da ruder D er bagved ruder K. Hvis spilfører stikker med ruder E og straks tager stik på sine store kort i de øvrige farver, kan klørfarven **ikke** rejses. Så Syd får højst otte stik.

Syd skal falde fra med ruder E. Øst får stikket på ruder K og spiller ruder til ruder E i Nord. Derefter spiller Nord **klør mod klør D**. Dette fjerner Klør K. Næste gang Spilfører kommer ind, **spilles igen en stor klør**, og klør E tvinges ud. **Så er klørfarven rejst**. Forskellen er hele tre stik, fra syv-otte i det værste tilfælde til ti stik i det bedste tilfælde, hvor modspillet kun får stik på klør E K og ruder K.

### Eksempel 2 Holdkamp

*Spilleplan ud fra bedste chance*

		♠ 64
		♥ 9
		♦ EB4
		♣ EKD8654
♠ 1092		♠ DB5
♥ E10852		♥ K643
♦ K85		♦ 96
♣ 103		♣ B972
		♠ EK873
		♥ DB7
		♦ D10732
		♣

	N	
V		Ø
	S	

Nord åbner med 1 Kl, Syd melder 1 Sp, Nord melder 3 Kl og Syd melder 3 UT og alle passer.

**Kontrakt: Syd 3 UT      Udspil: Hjerter 5**

Vest spiller hjerter 5 eller 2 ud til sin makkers hjerter K. Øst spiller hjerter 3 til sin makkers E, med spar af fra bordet. Vest spiller hjerter 2 til hjerter D i Syd, med klør af fra bordet i Nord.

Hvis modstanderne kommer ind igen, får de mindst fem stik i alt og sætter kontrakten.

Syd kan tælle ét hjerterstik og seks topstik. Hvordan kan Syd få to stik mere og vinde 3 UT?

Skal Syd spille ruder til ruder E og satse på at klørene sidder 3-3 eller knibe i ruder og satse på ruder K i plads hos Vest?

Der er 36 % chance for at klørene sidder 3-3, mens knibningen efter ruder K er en 50 % chance. Derfor er knibningen den bedste spilleplan. Som kortene sidder får Spilfører elleve stik.

**Kortlæsning** er et uundværligt redskab, når spilfører skal vælge den optimale spilleplan.

Meldeforløbet er vigtigt og indgår i kortlæsningen og valg af spilleplan.

<u>Eksempel 3</u>	Syd	Vest	Nord	Øst	<i>Kortlæsning</i>
	1 Hj	D	3 Hj	Pas	
	4 Hj	Pas	Pas	Pas	

	♠ 84		
	♥ K1083		
	♦ K105		
	♣ E873		
♠ EB52		N	♠ D976
♥ 5		V      Ø	♥ D72
♦ D984		S	♦ 732
♣ KD105			♣ 962
	♠ K103		
	♥ EB964		
	♦ EB6		
	♣ B4		

**Kontrakt: Syd 4 Hj      Udspil: Klør K**

Normalt bør man topspille hjerterne, når har ni og mangler hjerter D. Men Syd ved ud fra Vests dobling, at Vest sandsynligvis er kort i hjerter, så Syd **vælger at knibe gennem Øst**.

Syd baserer sin spilleplan på **kortlæsning udfra fra meldeforløbet**.

Syd stikker med klør E, trækker hjerter K og spiller en lille trumf til hjerter B, hvor Vest viser renonce. Hjerter E trækker Østs hjerter D. Men hvilken vej skal Syd knibe i ruder?

Vest har vist én hjerter og har med doblingen vist mindst en åbningshånd og Øst har allerede vist hjerter D og i alt tre hjerter. Det er derfor mest **sandsynligt, at Vest har ruder D**. Så Syd trækker ruder E og fortsætter med en lille ruder til ruder 10 på bordet og fortsætter med ruder K. Til sidst trumfes en spar på bordet. 10 stik efter god kortlæsning og velovervejet spilleplan.

#### Eksempel 4

#### *Bevar forbindelserne*

<p>♠ EKD7 ♥ E3 ♦ 10974 ♣ KD7</p>		<p>♠ B984 ♥ 976 ♦ 863 ♣ E54</p>	<p><b>Nord</b> 1 Ru 2 UT</p>	<p><b>Øst</b> pas Pas</p>	<p><b>Syd</b> 1 UT 3 UT</p>	<p><b>Vest</b> Pas Pas</p>
<p>♠ 1052 ♥ D10854 ♦ EDB ♣ 82</p>						
<p>♠ 63 ♥ KB2 ♦ K52 ♣ B10963</p>						

**Kontrakt: Syd 3 UT      Udspil: Hjerter 5 eller 4**


Syd skal **tælle sine stik** og sikre sine **forbindelser**. Der er fem topstik og Syd kan rejse fire klørstik når klør E er væk - hvis Syd vel at mærke kan komme hjem til de rejste klørstik.

Det er fristende at lade udspillet gå hjem til hånden og evt. få et billigt stik på hjerter B. Men så risikerer Syd, at modspillet falder fra i klør to gange og først bruger klør E i tredje omgang klør - og hvordan skal Syd så komme hjem til de rejste klørstik på hånden?

Syd skal i stedet stikke udspillet med hjerter E på bordet for at **bevare forbindelsen til hånden**. Derefter går Syd i gang med klørfarven ved at topspille farven fra bordet og presse klør E ud. Så er klørfarven rejst, mens der stadig er Hjerter K som indkomst. Så er ni stik sikre.

### Eksempel 5

### *Den farlige hånd*

♠ EB65						
♥ E						
♦ D54						
♣ D9542						
♠ D84		♠ K97	<b>Nord</b>	<b>Øst</b>	<b>Syd</b>	<b>Vest</b>
♥ D109843		♥ 652				2 Hj
♦ K83		♦ 9762	D	Pas	3 UT	Pas
♣ 6		♣ E73	Pas	pas		
♠ 1032						
♥ KB7						
♦ EB10						
♣ KB108						

**Kontrakt: Syd 3 UT      Udspil: Hjerter 10**

Spilfører stikker med hjerter E. Spilfører kan **tælle otte stik, når klør E er slået væk**. Så der skal også rejses et ekstra ruderstik.

Syd skal rejse sine stik uden at modparten angriber i hjerter fra Øst. Så det gælder om at holde Øst - **den farlige hånd** - ude.


**Øst er farlig**, fordi Øst knibe i hjerter gennem Syd hjerter KB til Vests hjerter D.

Syd skal derfor i stik to starte med at knibe i ruder en enkelt gang, så to ruderstik er sikre. Kommer Vest ind, kan han ikke fortsætte i hjerter, uden at Syd har dobbelthold. Hvis han skifter til spar, stikker man op på bordet og rejser klørfarven.

Med denne spilleplan er ni stik helt sikre

### Eksempel 6

### *Bryd forbindelserne*

♠ E B 10 9 6					
♥ 8					
♦ E D 6 5					
♣ 5 4 2					
♠ 5 4 2		♠ K 8 3			
♥ K 10 7 3 2		♥ E 9 4			
♦ 8 7		♦ B 10 9 2			
♣ B 10 8		♣ D 9 3			
♠ D 7					
♥ D B 6 5					
♦ K 4 3					
♣ E K 7 6					



**Kontrakt: Syd 4 Hj      Udspil: Ruder K**

Syd kan tælle otte topstik, men hvor skal de sidste stik komme fra? Syd kan vinde kontrakten, hvis minorfarverne ikke sidder alt for skævt.

Udspillet tages på ruder E, og en ruder trumfes. Over på klør E og trumfe ruder højt, over på klør K og trumfe ruder højt igen. Nu spilles klør til klør B og Østs klør D. Uanset hvad Vest spiller ud kommer bordet på et tidspunkt ind igen med trumfudspil eller en spar-trumfning, og den sidste klør spilles til trumf med Hjerter K. 10 stik på Reverse Dummy - teknik.

**Reverse Dummy** betyder, at trumfningerne tages på den **lange trumfhånd** - mens den korte trumfhånd bevarer trumfkontrollen. I sådanne tilfælde **skal man ikke trække trumfer**.

For de skal jo bruges til at trumfe med.

**Eksempel 8**

*Safe-spil*

♠E K 9 7 5		
♥8 7		
♦D B 2		
♣K B 6		
♠D 10 8 4	<div style="border: 1px solid black; background-color: #4f7942; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">             N              V    Ø              S           </div>	♠3
♥B 10 9		♥D 6 5 4 2
♦9 8 4		♦10 6 5
♣10 5 4		♣9 8 3 2
♠B 6 2		
♥E K 3		
♦E K 7 3		
♣E D 7		

Vest	Nord	Øst	Syd
pas	3♥	pas	2 UT
pas	6♠	pas	3♠
Pas			pas

**Kontrakt: Syd 6 Sp      Udspil Hjerter B**

Syd viser 20-21 HP og derefter trekortsstøtte i spar med 3 Sp, hvorpå Nord går direkte i 6 Sp. Hvordan skal Syd spille den? Eneste problem i kontrakten er at **undgå to trumftabere**. Stik udspillet med hjerter E og spil en spar til Spar E på bordet. Hvis begge modstandere bekender småt fortsættes med en lille spar mod spar B. Dette **safe-spil** garderer mod en firefarve hos en af modstanderne og **giver altid fire stik ved** otte kort fordelt:      EK9xx – Bxx





