

KORTLÆSNING

Kortlæsningsens kunst virker måske som magi for dig. Det er sandsynligvis en disciplin, som du ikke har brugt forfærdelig meget tid på. Alligevel er jeg sikker på du bruger den hver gang du spiller kort!

Når din fornuft fortæller dig at spille på en måde fremfor en anden, fordi modstanderne har meldt på en bestemt måde, *er det kortlæsning*.

En god detektiv er også en god kortlæser. Han kan kunsten at stille de rigtige spørgsmål, så han også får de rigtige svar. Ledetrådene er så de enkelte brikker, der samles til et helt puslespil.

Målet med denne lektion er du lærer at stille de rigtige spørgsmål, så du fremover kan danne dig et præcist billede af modstandernes og/eller makkers hænder.

For at du kan blive en god kortlæser, er der fem grundregler, som du skal følge:

1. Spil ikke for hurtigt til i stik 1. Alt for mange nedgange skyldes dette.

Hvis du tager dig ordentlig tid i stik 1, får du mere tid til at slutte dig frem til de rigtige konklusioner ud fra punkt 2-5.

2. Tæl dine vindere.

3. Tæl dine tabere.

4. Analyser åbningsudspillet.

5. Analyser meldeforløbet.

Jeg vil her give dig eksempler på kortlæsning:

Udspil mod farvekontrakter:

Udspillet var ♣3 (den umeldte farve) så man har ikke ♣EK, ♣KD eller ♣DB.

Udspillet var ♥2, så man har ikke ♥E (man underspiller ikke esser), men sandsynligvis ♥Kxxx eller ♥Dxxx pga. 11-reglen og størrelsen af kortet.

Udspillet var ♦8, så man har ikke EK, KD eller DB i egne eller umeldte farver.

Udspillet var trumf. Enten sidder man godt på sidefarverne eller også sidder udspiller godt på min sidefarve. I begge tilfælde vil han gerne begrænse mine trumfningsmuligheder.

Vest har passet til makkers åbning (0-5 HP) og spillet esset ud i farven. Nu er der ikke plads til mere.

Eksempler på analyse af meldeforløb:

En indmelder har normalt mindst 5-farve.

En oplysningsdobler er sandsynligvis kort i åbningsfarven.

Åbner har normalt mindst 11 HP.

En spærreåbner har mindre end 10 HP.

Åbning 1NT: 15-17 HP evt. 12-14 HP med en balanceret hånd.

Modstanderne har åbnet med 1♥ og gemt 2♦ ovenpå makkers svar 1NT. Han har vist præcis 3♠. Hvad ved du?

Han har højst 3♠, mindst 5♥ (hvis de kun åbner med 5-farve i major) og mindst 4♦; **altså højst**

1♣. Samtidigt har han 12-18 HP, da han ikke krævede til udgang overfor makkers 6-9 HP.

2 spil gennemgås, mens du får resten af løsningerne skriftligt. Til nogle af spillene får du et ekstra tip, hvor det skønnes nødvendigt.

Modstanderne spiller Bridgevejen dvs. 15-17 NT og svage 2-åbninger.

Følgende række af spørgsmål er en god fremgangsmåde, når du skal analysere meldeforløbet i et spil. Først skal du dog bruge de fem grundregler ovenfor.

Prøv selv at finde løsningen på de 2 spil.

Hvor mange point har makker og jeg tilsammen ?

Hvor mange har modstanderne ?

Hvordan er pointene fordelt ud fra deres meldinger ?

Hvordan er farverne fordelt ud fra deres meldinger ?

Hvad ved jeg om de andres hænder ?

Hvordan spiller jeg ?

Spil 1:

♠105
♥K102
♦1053
♣EDB87

♠B4
♥EB6543
♦E86
♣K5

Meldeforløb:
Vest Nord Øst Syd
Pas Pas Pas 1♥
Pas 2♣ Pas 2♥
Pas 3♥ Pas 4♥
a.p

Mod 4♥ starter vest med ♠9. Øst vinder det første stik med ♠D, indkasserer ♠E og skifter til ♦4.

Du stikker med ♦E, mens vest bekender med ♦B.

(1) Hvor mange point har modparten tilsammen? (17 HP)

(2) Hvordan er pointene fordelt? (V: 6 HP, ♦K+♦B og ♥D)

(Ø: 11 HP, ♠E+K+D og ♦D)

(3) Hvem har ♠K?

(4) Hvor er ♦K og ♦D placeret?

(5) Hvordan spiller du? (efter ♦E, ♥3 til knibning med ♥10, træk trumf. Herefter ♣7 til ♣K, og kast ♦-tabere på bordets ♣)

Spil 2:

♠D2
♥DB43
♦D83
♣D764

♠E73
♥EK1097
♦10
♣K852

Meldeforløb:
Vest Nord Øst Syd
Pas Pas Pas 1♥
Pas 2♥ Pas 3♥
Pas 4♥ a.p.

Vest spiller ♦E ud og skifter til ♠B. Du prøver ♠D fra bordet, men øst dækker med ♠K. Du vinder

med ♠E og trækker trumf. De sidder 2-2.

(1) Hvor mange point er der ude? (17 HP)

(6) Hvordan er de fordelt? (V: 8+ HP, ♦E+♦K+ ♦B?, ♠B og ♣B?)

(Ø: 3+ HP, ♠K, ♣E+♣B? og ♦B?)

(2) Hvem har ♦K?

(3) Hvem har ♣E?

(4) Hvordan spiller du klørfarven? (lille ♣ fra bordet til ♣K)

Tip: Klørfarven kan spilles til en taber, hvis en af modstanderne har ♣Ex. Så kan du spille klør til den rigtige honnør og dykke på tilbagevejen.

Løsning spil 1.

♠105
♥K102
♦1053
♣EDB87

♠987632	N	♠EKD
♥9	V Ø	♥D87
♦KB	S	♦D9742
♣103		♣9642

♠B4
♥EB6543
♦E86
♣K5

4♥- kontraktens skæbne afhænger af at finde ♥D. Hvilke spor har du at gå efter?

Du mangler 17 hp. Disse må være fordelt ret jævnt, siden hverken øst eller vest kunne åbne. ♠9 i udspil indikerer, at øst har ♠K udover ♠E og ♠D. Hvordan med ruderne?

Vest har ikke ♦KDB, så ville han have spillet ♦K ud. Øst har ♠EKD og ♦D og har passet i

forhånd. **Han har således ikke ♥D!**

Spil ♥E og ♥ til knib med ♥10, når vest bekender småt. Træk ♥K og du får 11 stik! Ingen Houdini eller sort magi. Nej, - simpel kortlæsning og optælling fører frem.

Efterspil.

Reglen om at du skal toppe med 9 kort, men knibe med 8 gjaldt altså ikke her, **fordi du havde yderligere informationer**. Har du andre spor at følge, skal du altid overveje om du skal spille anderledes.

Det er selvfølgelig uheldigt, at du går ned ved at toptrække ♥-farven, fordi vest kun har double klør.

Er det ikke sjovere at tage 11 stik, fordi du spillede rigtigt fremfor at tage 10 stik, fordi det sidder godt?

Løsning spil 2.

♠D2
♥DB43
♦D83
♣D764

♠B1086	N	♠K954
♥85	V Ø	♥62
♦EKB5	S	♦976542
♣B93		♣E10

♠E73
♥EK1097
♦10
♣K852

Du har to sikre tabere; en i ruder og en i spar. Derfor har du ikke råd til at afgive mere end et klørstik. Hvilken hånd har ♣Ex? Hvilke ledetråde har du?

Umiddelbart siger meldingerne ikke ret meget, da begge passede. Men når ingen af modstanderne meldte, sidder det sikkert ret jævnt. Både med hensyn til fordeling og point.

♦E i udspil lover ♦K. Sammen med ♠B er vest oppe på 8 point. Hvad ved du mere?

Begge har to hjertere. Vest er kort i hjerter, men passede ovenpå 1♥. Med ♣E havde han haft mindst 12 hp. Hans fordeling er egnet til en opl. dbl. eller måske en indmelding.

Alligevel sagde han pas. Det er derfor mere sandsynligt, at øst har ♣E.

Du går over på bordet med ♥D og spiller en klør til ♣K. Næste runde klør dykker du så til det -heldigvis - blanke es.

Efterspil.

Din tankeproces bør gennemgå tre faser:

(1) Du indser, at du kun har råd til en klørtaber.

(2) Du indser, at du ikke har råd til at bruge en honnør til at presse ♣E ud med. Det skal derfor sidde anden.

(3) Du finder ud af, hvem der har ♣E.

Spil 3:

♠ 73
♥ E7
♦ KB10953
♣ 763

♠ B1095	N	♠ EK86
♥ 10863	V Ø	♥ K92
♦ 72	S	♦ E84
♣ D102		♣ 984

♠ D52
♥ DB54
♦ D6
♣ EKB5

Kontrakt: 3NT Syd
Udspil: Spar Bonde

Analysér selv før du ser nedenfor.

Efter udspillet af spar bonde ved øst, at vest ikke har spar dame. Hvad øst imidlertid ikke ved er, hvor mange spar vest og dermed også syd har. Derfor skal øst fortsætte med spar es og håbe på, at spilfører er nødt til at bekende med damen. Da spilfører aktuelt har 3 spar, og dermed stadig har damen i behold efter østs konge og es, kan øst nu konstatere, at hvis der fortsættes med spar, så har modspillet "kun" 4 stik. (3 i spar og ruder es). Det er selvfølgelig ikke nok til at sætte 3NT, men kan øst gøre noget?

Spilfører har kun én indgang til bordet uden om ruderfarven. Hvis modspillet kan fjerne den, så kan øst ved at stikke på det rigtige tidspunkt med ruder es, sørge for at spilfører kun får 2 eller 3 ruderstik, og dermed ikke får stik nok til at vinde sin kontrakt. Pointen er at selvom modspillet ikke selv umiddelbart kan lave 5 stik selv, så kan de forhindre spilfører i at få sine 9 stik.

Den eneste sikre måde at sætte 3NT på er derfor at skifte til hjerter for at fjerne spilførers indkomst.

Men det er absolut ikke ligegyldigt hvilken hjerter, der skiftes til. Vælges der en lille hjerter, kan spilfører blot stikke den hjemme med bonden/damen og dermed bibeholde hjerter es som indkomst i bordet. Øst skal derfor vælge at spille hjerter konge igen!

Stikker spilfører, kan han ikke komme over til alle ruderstikkene, hvis øst bagefter bryder forbindelsen i ruder ved at dykke den første ruder. Vælger spilfører at lægge lavt, kan øst enten skifte tilbage til spar og dermed rejse modspillet 5 stik, eller fortsætte i hjerter for definitivt at fjerne bordets indkomst.

Udnyt modstandernes meldinger

Spil 4

♠ EB97

♥ 8

♦ EK63

♣ 9643

♠ 106 N

♥ ED973 V Ø

♦ 105 S

♣ KDB10

♠ 8432

♥ 652

♦ B872

♣ 82

Nord Øst Syd Vest

- - - 1♥

D P 3 NT a.p.

♠ KD5

♥ KB104

♦ D94

♣ E75

Kontrakt: 3NT Syd

Udspil: Klør Konge

Analyser selv før du ser nedenfor

Efter udspillet tæller spilfører som sædvanligt sine stik. 4 i spar, 3 i ruder og 1 i klør. Hvis ruderne sidder 3-3 kan bordets 4. ruder give stik nummer 9, men er dette ikke tilfældet lader det umiddelbart til at spilfører er i problemer. Vests åbning indikerer mere end kraftigt, at han har både hjerter es og dame. Derfor vil spilfører, hvis han selv forsøger sig med hjerterne, give modspillet mulighed for at indkassere 3 klørstik og 2 hjerterstik. Den eneste måde at få det 9. stik på er derfor at lade vest åbne hjerterfarven. Derfor er den korrekte spilleplan at lade vest beholde klør konge og klør dame for at sikre, at øst ikke kan komme ind og spille hjerter. Når spilfører stikker den tredje klør, skal han herefter indkassere ruderne og håbe, at de sidder 3-3. Er det ikke tilfældet trækkes alle 4 sparstik, hvorefter den sidste klør spilles rundt til vest. Vest har på dette tidspunkt hverken flere spar eller ruder og må derfor spille hjerter, med det resultat, at spilfører får sit niende stik.