

På WAHLSTRÖM & WIDSTRANDS förlag
ha utkommit

SMÅ SPELBÖCKER:

1. Whist, 2:a uppl.	0: 75
2. Bézigue, 2:a uppl. ..	0: 75
3. Préférence (»Priffe»), 8:e uppl.	0: 75
4. Vira, 9:e uppl.	1: —
5. Poker, 4:e uppl.	0: 75
7. Brädspel, 3:e uppl.	0: 75
8. Piquet, 2:a uppl.	0: 75
9. Auktionsbridge, 6:e uppl.	0: 75
10. Japansk whist och Ekarté, 2:a uppl.	0: 75
11. Schack, 4:e uppl.	0: 75
12. Viraspelet med »Spetsviran» och »Virellan».....	0: 75
13. Regasch.....	0: 75
14. Lätta kortkonster	0: 75
15. Damspelet, Domino, Kvarnspelet, Rävspelet, Halmaspelet	0: 75
16. Grad, Nytt kortspel	0: 75
17. Roulette och Trente-et-quarante.....	1: —
18. Kontrakt-bridge	0: 75

Vidare finnes i bokhandeln att tillgå:

Modern kontraktsbridge av Ivar Anders- son	1: 50
Patiensbok, 2:a uppl.	1: 50
Ny patiensbok	2: —
Kortspelsregler	2: —
Finter och finesser i bridge, 50 problem av Yorrick	1: 75
Den tillförlitliga Sibyllan eller Konsten att spå i kort	2: 50
Kortkonster, 2:a uppl.	2: 25
Kortkonster av Stavio della Carta	3: 50





Centraltryckeriet
Esselte ab. Stockholm 1935

AUKTIONSBRIDGE.

Inledning.

Bridge är ett engelskt spel, som utvecklats sig ur det gamla spelet whist. Till en början spelades vad man i våra dagar kallar »vanlig bridge», men småningom framträdde därur det spel, som fick benämningen »auktionsbridge», vilket numera i allmänhet åsyftas, när man talar om »bridge». I efterstående redogörelse för spelet avse vi reglerna för auktionsbridge.

Placering.

Bridge spelas av 4 personer, av vilka de som sitta mitt emot varandra, parvis spela tillsammans. Två partier bildas sålunda, vilka spela mot varandra. För bestämmandet av placeringen draga alla spelarna ett kort ur leken. De två, som dragit de lägsta korten, spela tillsammans och de två andra bliva deras motspelare. Esset är *vid dragnings* lägst, och dragas flera kort av samma valör, räknas klöver lägst, därefter ruter, så hjärter och spader högst. Den som dragit lägsta kortet har *given* samt bestämmer efter behag sin plats vid bordet.

När ett par erhållit »andra utgången», göres ombyte i placeringen, så att, då tre sådana sitser äro spelade, alla spelarna ha spelat parvis med varandra, såsom synes av följande schema:

	A		A		A
Y	X	B	X	B	Y
	B		Y		X

Kortens givning.

Given sker med ett kort i taget med början hos den till vänster om givaren sittande spelaren, så att var och en erhåller 13 kort.

Bud.

Härvid gälla följande regler:

1. Den som givit har först ordet och kan då antingen göra ett bud på sina kort eller också »passa» (med rättighet att möjligen göra ett bud, när turen härnäst kommer till honom).
2. Den som sitter till vänster om givaren, kan antingen passa på dennes bud (eller pass) eller också själv göra ett högre bud.
3. Bjudandet fortsättes, till dess tre av de spelare i följd passat på ett avgivet bud.
4. Om alla fyra spelarna passa, gives om.
5. Varje partis uppgift är att hemtaga så många *stick* eller *spel* som möjligt. Med *stick* eller *spel* menas en samling av 4 kort, ett från varje spelare, och den som spelat högsta kortet vinner eller »tar hem» sticket. 6 hemtagna stick kallas *paket*, och varje därtill ytterligare erhållet stick kallas för *trick*, så att 7 stick utgöra 1 trick, 8 stick 2 trick o. s. v. Om t. ex. en spelare bjuder »2 hjärter» betyder detta, att hans parti skall hemtaga 2 trick (8 stick) med hjärter som trumf.
6. Om spelare önskar, att trumf icke skall före-

komma, bjuder han »sans-atout» (= utan trumf).

7. Med ett bud angiver alltså spelaren, vilken färg han önskar som trumf (eventuellt sans-atout) samt det lägsta antal trick, han tillsammans med medspelaren förbinder sig taga hem.
 8. Om ett parti lyckas hemtaga minst det antal trick, det bjudit, erhåller det så många poäng, som motsvara värdet av de hemtagna tricken. Härvid beräknas varje trick i klöver för 6 poäng, i ruter för 7 poäng, i hjärter för 8, i spader för 9 och i sans-atout för 10 poäng. Vid budgivningen hålles ett slags auktion (härav spelets namn), i det att varje spelare äger rätt bjuda över den andre för erhållande av spelet. Den som avgivit det högsta budet erhåller spelet. Vid auktionen gäller i första rummet *antalet* bjudna trick och i andra rummet poängsumman av de bjudna tricken. Sålunda ta 3 klöver (18 poäng) över 2 spader (18 poäng) och även över 2 sans (20 poäng). 2 sans ta naturligtvis över 2 spader.
- Ex. I. A, som givit, bjuder »1 spader» (= 9 poäng). X säger »2 hjärter» (= 16 poäng). B säger »3 klöver» (= 18 poäng). Y bjuder »3 hjärter» (= 24 poäng), som A tar över med »4 klöver» (= 24 poäng). Om nu X, B och Y passa, är det B, som sköter spelet, A lägger upp sina kort, sedan Y spelat ut första kortet.
- Ex. II. A säger »1 sans-atout», X och B passa, Y säger »2 hjärter», varpå A passar. Om nu X tar bort hjärterbudet med »2 sans-atout», som ju kan finnas anledning till, och de tre andra passa, så blir det X, som har spelet och sköter träkarlen.

9. En spelare kan genom överbud annullera sin medspelares bud, likaså bjuda över i samma färg, m. a. o. höja sin medspelares bud.
10. Om A gjort ett bud och X anser, att hans parti kan förhindra A:s parti att ta hem detta spel, kan han säga »jag dubblar», vilket innebär, att A-B om de dock »gå hem», få dubbelt betalt för varje trick, medan i motsatt fall de »strafftrick» som A-B få betala, fördubblas. Om A (eller B) trots X:s dubbling tror sig stark nog att ta hem spelet, kunna de »återdubbla», varigenom varje trick vid markeringen får 4 gånger större värde o. s. v. Dubbling ändrar ej budets värde under auktionen. Har A t. ex. kommit till 3 ruter (= 21), som av X dubblas (= 42) och av B återdubblas (= 84 poäng), så kan Y taga över med 3 hjärter (= 24 poäng).

Dubbling och återdubbling gälla som särskilda bud i det avseendet, att det fordras de vanliga tre efterföljande passen, för att budgivningen skall vara avslutad. Dubbling och återdubbling få endast ske 1 gång.

Obs.! Dubbling gäller blott trick, ej honnörer, slam och utgång

Spelet.

1. Sedan ett bud åtföljts av 3 pass och budgivningen därmed är slut, börjar spelet. Det parti, som avgivit det segrande budet, säges »ha spelet»; och skötes spelet av den av partiet, som först sagt den färg (ev. sans-atout) budet avser. Om t. ex. A bjudit 1 hjärter och hans medspelare B under budgivningen höjt budet till 4 hjärter, vilket sistnämnda

- bud segrar, skötes spelet likväl av A, som i det efterföljande benämnes »spelaren».
2. Den som sitter till vänster om »spelaren» spelar ut första kortet, varpå den nästa (»spelarens» medspelare) lägger upp sina kort på bordet. »Spelaren» sköter sedan både sina och de upplagda korten (träkarlen).
3. Det gäller som sagt att hemtaga så många stick som möjligt. Den som tagit hem ett stick, skall spela ut nästa gång.
4. Spelarna måste bekänna det utspelade kortets färg, så länge de kunna det, i annat fall kunna de lägga på trumf, men hava ingen skyldighet därtill. Under spelets gång få av de intagna och nedlagda sticken endast det sista sticket beses.

Honnörer och chikan.

I trumfspel räknas ess, kung, dam, knekt och tia som honnörskort och på följande sätt:

- 3 honnörskort, delade eller på en hand, räknas för 2 honnörer
- 4 honnörskort, delade, räknas för 4 honnörer
- 5 honnörskort, 3 på en hand, 2 på en, räknas för 5 honnörer
- 4 honnörskort på en hand räknas för 8 honnörer
- 5 honnörskort, 4 på en hand, 1 på en, räknas för 9 honnörer
- 5 honnörskort på en hand räknas för 10 honnörer

Värdet av honnörerna beror på färgen. Är klöver trumf, multipliceras honnörernas antal med 6, i ruter med 7, i hjärter med 8, i spader med 9, såsom synes av denna tabell:

	i klöver	i ruter	i hjärter	i spader
2 honnörer	12	14	16	18
4 »	24	28	32	36
5 »	30	35	40	45
8 »	48	56	64	72
9 »	54	63	72	81
10 »	60	70	80	90

Är en spelare renons i trumffärgen (saknar kort i denna färg), kallas detta »chikan» och räknas honom och medspelaren till godo lika som 2 honnörer i den färg, som spelas. Har t. ex. medspelaren 2 honnörer, få de således tillsammans i stället räkna 4 honnörer; ha motspelarna 4 honnörer, avdragas 2 för chikan, och de få räkna blott 2 honnörer.

I sans-atout räknas essen som honnörer och på följande sätt:

3 ess delade mel. 2 medspelare räkn. för 30 poäng	
4 » » » » » » » » 40 »	
4 » på en hand » » 100 »	

Slammar och utgångar.

Om ett parti tagit hem alla sticken utom ett, säges det ha gjort »lilla slam» och om det tar hem alla 13 sticken, kallas det »stora slam». För lilla slam erhålles en premie av 50 poäng och för stora slam 100 poäng.

När ett parti erhållit sammanlagt minst 30 poäng för hemtagna *trick* (se vidare »Protokollet och dess förändring») säges det ha gjort »första utgång». Det parti, som gjort första utgång, erhåller som premie 100 poäng. Därmed starta båda partierna på nytt för erhållande av ny utgång. När ett parti erhållit sin andra utgång, erhåller

det som premie 500 poäng. Därmed är »sitsen» slutspelad och ny sits bildas (se under rubriken »Placering»). Härvid behåller den spelare, som är i tur att ha given, sin plats och om förhållandena det medgiva, den spelare, som sitter till vänster om honom.

Protokollet och dess förändring.

Oftast föres vid bridge protokoll, men många föredraga att med vanliga marker markera för *trick* och omedelbart betala vad varje spel kostar. Protokollet består av två kolumner, en för varje parti. Ett streck tvärs över kolumnerna delar varje kolumn i två delar. Honnörer, slammar, straff och andra premier antecknas ovanför strecket, endast *trick* under detsamma. Minst två protokoll böra föras, ett av vardera partiet. Varje parti för sina egna vinster i första kolumnen, det motsatta partiets vinster i andra kolumnen.

Endast det parti, som behåller sista budet, d. v. s. »har spelet», får markera för *trick*; motpartiet får endast räkna sig honnörer och straff till godo. (Det förstnämnda partiet får alltså markera såväl över som under strecket, det sistnämnda endast över detsamma.)

Om det parti, som har spelet, icke lyckas hemtaga det antal *trick*, som angivits i budet, erhåller det motsatta partiet 50 poäng i straff för varje *trick*, som fattas. Har en dubbling skett, räknas varje sådan straff för 100, om återdubbling skett för 200. Även om ett parti ej lyckas »gå hem», äger det dock att markera eventuella honnörer. Om ett bud dubblats och spelet går hem, fördubblas värdet av varje *trick* och detta dubblade värde

föres under strecket och räknas således med till utgång. (t. ex. 3 spader markeras med $2 \times 27 = 54$). Honnörer, slammar, chikan och utgångar beröras ej av gjord dubbling. Om ett dubblat spel går hem, äger det vinnande partiet rätt att tillgodoräkna sig 50 poäng extra för »hemgång» (s. k. okynnesdubbling) samt dessutom 50 poäng för varje trick utöver det bjudna antalet. Vid redubbling är denna poängsats 100.

Om buden.

När givningen är slut och korten upptagna, skall envar söka göra en värdering av sin hand för att, när hans tur kommer, kunna avge det rätta budet. Man får härvidlag utgå från det faktum, att de höga honnörs korten i allmänhet ta de flesta sticken, (»honnörsstick»), vare sig nu slutbudet blir sansatout eller viss trumf. Det är därför de kombinationer, som de olika honnörs korten bilda inom varje färg, som skola ligga till grund för värdesättandet av en hand. För att vara på den säkra sidan, värderar man dessa kombinationer ur försvarssynpunkt i trumf spel, och utgår från den principen att i allmänhet två omgångar i en handkortsfärg kunna försiggå utan stöld, under det att i tredje omgången halv risk för stöld föreligger. Man får då följande tabell för olika kombinationer av honnörs kort inom samma färg:

ess	1	honnörsstick
ess kung	2	»
ess kung dam	$2 \frac{1}{2}$	»
ess dam	$1 \frac{1}{2}$	»

ess dam knekt.....	2	honnörsstick
ess knekt 10.....	$1 \frac{1}{4}$	»
kung dam	1	»
kung dam knekt.....	$1 \frac{1}{2}$	»
kung dam x (hacka)...	$1 \frac{1}{4}$	»
kung knekt 10.....	1	»
kung knekt x	$\frac{3}{4}$	»
dam knekt x.....	$\frac{1}{2}$	»
dam x x.....	$\frac{1}{4}$	»

Man kan således tänka sig att i en giv sammanlagt på alla 4 händerna finnes 10 honnörsstick. Emellertid sitta honnörs korten i allmänhet så splittrade, att ett par honnörsstick »sova». Enligt den amerikanska s. k. 8-regeln räknar man därför i varje genomsnittligt spel med 8 honnörsstick och 5 lågkortsstick; dessa senare erhållas genom att godspela en eller annan lång färg eller i trumf spel genom att stjäla från träkarlens hand. Lågkortssticken bruka i allmänhet fördela sig proportionsvis mot antalet innehavda honnörsstick, med kanske något orättvis tendens till fördel för den sida, som disponerar överskott på honnörsstick. Ett samspelande par, som tillsammans ha 6 honnörsstick, kan i allmänhet påräkna minst 10 stick, d. v. s. 4 trick, för den händelse slutbudet blir det lämpligaste för båda händerna. Har ett par 7 à $7 \frac{1}{2}$ honnörsstick, blir det i regel slam o. s. v.

En annan viktig sak är att konstatera, om man har en jämn eller ojämn hand. En jämn hand har minst två kort i varje färg och lämpar sig bättre för sans-atout än för trumf spel. En ojämn hand åter är en hand med singleton eller renons och lämpar sig på grund av utsikten till stöld bättre för trumf spel.

a) Öppningsbud.

Ett öppningsbud är ett anfallsbud med utgång som mål och måste därför vara baserat på något mer än genomsnittlig honnörstyrka, således $2\frac{1}{2}$ honnörstick.

För att bjuda 1 trick i färg måste vidare trumf-färgen, ifall den är minst 5-kortsfärg ha kung eller dam, knekt i topp. Är den åter en 4-kortsfärg skall den ha starka honnörer: ess, kung eller ess, dam, knekt.

Har man en lång och stark trumffärg och ojämn kortfördelning, bjuder man 3 trick i hög och 4 i låg färg. Avsikten härmed är att söka hindra motspelarna att bjuda och kanske finna varandra i en gemensam färg.

För att göra ett öppningsbud på 1 trick i sans-atout bör man ha en jämn hand, garderad i minst tre färger och vidare 13 poäng, när man räknar ess för 4, kung för 3, dam för 2 och knekt för 1 poäng. Efter föregående pass behöver man i andra hand endast 12 poäng för att bjuda 1 sans. I tredje hand åter skärpas fordringarna till 14 poäng och i fjärde hand till 15 poäng. Två sans bjudes på 18 à 20 poäng och gard i alla färger.

b) Andrahandsbud.

Om ett öppningsbud på 1 trick i färg är avgivet, bör näste man för att bjuda ha inemot 2 honnörstick. Har han en bjudbar färg, d. v. s. en färg av samma längd och styrka, som förutsättes för öppningsbud på 1 trick, bjuder han denna, även om han skulle behöva bjuda 2 trick. Ändamålet härmed är att upplysa medspelaren om handens kvalitet samt även till någon del att driva

motspelarna. Har han starka kort i de tre övriga färgerna, upplysningsdubblar han (se nedan!). Har han åter en sans-atout-hand med 13 à 14 poäng, säger han 1 sans, men bör han då vara starkt garderad i den öppningsbjudna färgen.

Har öppningsbudet varit sans-atout, bör andra hand i allmänhet på en genomsnittshand passa för att lämna fjärde hand tillfälle att i utspels-dirigerande syfte tala om sin eventuella färg. För att andra hand efter ett sansbud skall bjuda färg bör han vara så stark, att han kan sikta på utgång, om han får normal hjälp av medspelaren. Har andra hand slutligen själv en sans-atout-hand upplysningsdubblar han.

Upplysningsdubbling är varje dubbling av 1 trick i sans eller högst 2 trick i färg, innan ännu dubblarens medspelare bjudit annat än pass. Ifall näste man passar, åligger det absolut dubblarens medspelare att ta bort dubblingen genom att bjuda över i sin bästa färg. Skulle denna vara den ursprungligen bjudna, kan han bjuda sans-atout eller välja den näst bästa färgen. Upplysningsdubbling innebär således att man har något över genomsnittshand och är villig överta offensiven, ifall medspelaren har något att komma med.

c) Svarsbud.

Om öppningsbudet varit 1 trick i färg, bör tredje hand för att bjuda annat än pass i allmänhet ha inemot 2 honnörstick — således den genomsnittstyrka, som öppningsbjudaren haft rätt förutsätta hos honom. Om andra hand bjudit över, bör han dessutom för att stödja öppningsbudet ha 3 à 4 trumf. Har han lång trumffärg och ojämn

kortfördelning, kan man till och med pruta på honnörstyrkan. Är han åter utan trumfhjälp, men har en annan bjudbar färg, bör han bjuda denna. Till sist kan han bjuda sans, om han har en jämn hand med cirka $2\frac{1}{2}$ honnörstick och starkt garderad i andra hands bjudna färg.

Har öppningsbudet varit 1 sans-atout och näste man passat, bör tredje hand bjuda 2 i spader eller hjärter, om han har en ojämn hand med någon av dessa färger bjudbar. Däremot bör han passa på sans-atout med stark låg färg, om han har ett inkomstkort vid sidan eller om lågfärgen har ess, kung i topp. Saknar han inkomstkort och ess eller kung i färgen bör han bjuda denna, och budet innebär då en upplysning att färgen kan blockeras i sans-atout, varefter öppningsbudaren får välja om han vill höja sansen eller låta färgbudet stå.

Några exempel anförs för att närmare belysa principerna för budgivningen.

I.

sp. K., 9, 3
hj. 7
ru. E., Kn., 9, 3, 2
kl. Kn., 7, 5, 4

sp. 6, 2
hj. E., 10, 5, 4
ru. K., D., 5
kl. K., 10, 8, 2

	B	
X		Y
	A	

sp. E., D., 10, 8, 4
hj. K., D., Kn., 6, 3
ru. 10, 8, 7
kl. renons

sp. Kn., 7, 5
hj. 9, 8, 2
ru. 6, 4
kl. E., D., 9, 6, 5

Bud:	A	X	B	Y
1 sp.		D.	—	2 kl.
2 hj.		—	2 sp.	—
—		3 kl.	—	—
3 sp.		—	—	—

A har 3 honnörstick och två bjudbara färger. Han följer då den principen att bjuda den högre först och säger 1 spader. X är stark i de tre andra färgerna och upplysningsdubblar. B ställer sig avvaktande, och Y bjuder 2 klöver som svar på upplysningsdubblingen. Nu bjuder A sin andra färg med två hjärter. X har ingen anledning att ta bort detta bud utan passar. B har nu att välja mellan de två av A bjudna färgerna. Eftersom han är starkare i spader, bjuder han 2 spader. Man ser härav fördelen med att A bjöd den högre färgen först. Utan att höja trickantalet kan medspelaren nämligen gå över till den först bjudna färgen, som han har bättre svar i. Y och A passa sedan, och X bjuder i drivsyfte 3 klöver. Buden gå nu upp till A, som bjuder 3 spader, varefter alla passa.

Spelet får följande förlopp:

X öppnar med klöver kung och A stjälar. A får nu inte genast trumfa ut, utan måste se till, att han får stjäla en hjärter från träkarlens hand. Han drar därför hjärter knekt och X tar sig in. X märker avsikten att stjäla och spelar trumf. A kommer in och drar en liten hjärter som träkarlen stjälar. Sedan trumfas ut, och A får för alla sina hjärter samt även 2 spel i ruter.

Resultat 5 trick.

II.

sp. 9, 7, 5, 2
 hj. 7, 4
 ru. 5, 2
 kl. E., K., 9, 6, 3

sp. Kn., 3	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td></td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td>Y</td></tr> <tr><td></td><td>A</td><td></td></tr> </table>		B		X		Y		A		sp. D., 10, 8, 4
		B									
X			Y								
		A									
hj. D., 10, 2	hj. K., 9, 6, 3										
ru. K., Kn., 10, 9, 4	ru. 7, 6										
kl. D., Kn., 8	kl. 10, 5, 2										

sp. E., K., 6
 hj. E., Kn., 8, 5
 ru. E., D., 8, 3
 kl. 7, 4

A har 18 poäng i honnörer och bjuder 1 sans-
 atout. Hade han varit gard också i klöver, kunde
 han ha bjudit 2 sans. X, som inte har tillräcklig
 styrka för att ta till offensiven, passar. B passar
 också, eftersom han har ett ess, kung-färg i lågt
 och Y är för svag för att yttra sig.

X öppnar med ruter knekt, och A kommer in
 på damen. A drar klöver och vare sig X sätter
 i högt eller ej, skall han låta träkarlen lachera.
 Eftersom klöverna sitta runt, har han sedan in-
 gen konst att ta sina 3 trick och därmed utgång.

III.

sp. 6, 5
 hj. 10, 9, 6
 ru. 10, 8, 7, 2
 kl. D., 10, 9, 8

sp. E., D., 8, 7, 4	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td></td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td>Y</td></tr> <tr><td></td><td>A</td><td></td></tr> </table>		B		X		Y		A		sp. Kn., 9, 3
		B									
X			Y								
		A									
hj. E., D., 7, 5, 3	hj. 4, 2										
ru. E., D., 6	ru. 9, 5, 4										
kl. renons	kl. Kn., 7, 6, 4, 2										

sp. K., 10, 2
 hj. K., Kn., 8
 ru. K., Kn., 3
 kl. E., K., 5, 3

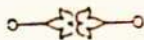
bud:	A	X	B	Y
	1 S.	2 sp.	—	—
	D.	3 hj.	—	3 sp.
	—	—	—	—

A har 18 poäng och gard i alla färger, så att
 han kan med en gång bjuda 2 sans. Emellertid
 har han endast 1 ess och det är kanske därför
 bättre börja med 1 sans. X har så utpräglat starka
 offensivkort, att det inte är någon idé att upp-
 lysningsdubbla. I så fall skulle han antagligen
 få ett klöverbud från sin moatjé, som han måste
 bjuda över. Det korrekta budet är därför att bjuda
 2 spader. B och Y passa. A vill höra ett färg-
 bud från sin moatjé och upplysningsdubblar där-
 för. X får nu tillfälle att bjuda sin andra färg
 och säger 3 hjärter. Eftersom X själv tog bort
 dubblingen är nu B fritagen från att bjuda och
 passar därför på sin svaga hand. Y har bättre

spader än hjärter och bjuder 3 spader som passas runt.

Om X sköter sina kort bra, får han 4 trick och därmed utgång. Han kan tämligen säkert med ledning av buden räkna med att A har alla 4 kungarna, men svårigheten är att komma in på träkarlens hand och sätta dem på mellanhand.

B drar klöver 10 och X stjälar första spelet. Han spelar så spader dam för att få ett inkomstkort på bordet, ifall kungen genast tar sitt spel. A, som förstår hans avsikt lacherar emellertid. Sedan drar X hjärter dam och A måste ta med kungen. A spelar klöver och X stjälar ännu en gång. Nu spelar X hjärterna från topp och stjälar från träkarlen. Sedan spelas ruter och X maskar. Trumf ess tas ut, varpå X fortsätter med sina godspe-lade hjärter. A får sedan endast ett spel i trumf och ett spel i ruter.



Kontraktsbridge

en ny form för bridge, håller för närvarande sitt segertåg genom världen. Den kräver avsevärt mera omdömesförmåga och tankeskärpa än auk-tionsbridgen, men är i gengäld så mycket roligare och intressantare.

Alla, som lärt sig spela auktionsbridge, kunna på en halvtimme sätta sig in i kontraktsbridgens teorier, bud och konventioner genom att läsa

Modern kontraktsbridge

av

IVAR ANDERSSON

ledare av Svenska Dagbladets bridgeturneringar

Pris Kr. 1: 50

eller

n:r 18 i serien

SMÅ SPELBÖCKER

Kontraktsbridge

Pris Kr. 0: 75

