

NATURLIG BRIDGESYSTEM FOR NYBEGYNNERE

Utarbeidet av Stein Statle

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Poengberegning: Ess=4 poeng, Konge=3 poeng, Dame=2 poeng, Knekt=1 poeng

Vi teller ekstrapoeng for Singelton (et kort i en farge = 1 poeng), og for Renons (fri for en farge=2p)

Disse ekstrapoengene kalles for **trumpfpoeng** og disse fører til ekstra stikk i trumfkontrakter.

Giver er den spilleren som begynner meldingene. For å åpne bør du ha minst 12 poeng som vi kaller **åpning**. Det er også mulig å åpne meldingene selv om du har under 12 poeng, men da bør du ha en lang farge. Gjør deg derfor tidlig kjent med de forskjellige åpningsmeldingene.

Hva er svarene når makker åpner med 1♣?

Åpning 1♣

Med åpningen viser makker 12-19 poeng og minst 3 korts kløver.

Vi må noen ganger åpne med 1♣ når du har eksakt 4 korts spar 3 hjerter, 3 ruter og 3 kløver. (Såkalt 4333 fordeling).

Da du ikke har noen åpning som passer til fire eller femkortsåpning blir kløveråpning da en nødløsning. Dette er det eneste unntaket, og normalt har nok makker som oftest 4 korts kløver når han åpner med 1 kløver også ☺ Likevel må du ta forbehold om at makker bare har 3 kløver slik at når du støtter makkers kløvermelding direkte så må du ha 5 korts støtte i kløver. Dette er forbundet med at skal du spille trumfkontrakt er det anbefalt å ha 8 korts trumf du og makker til sammen.

Her er SVARENE på makkers Åpning i 1♣

Pass = 0-5 poeng

Svar: 2♣ = 6-9 poeng og minst 5 kløver

Svar: 3♣ = 10-12 poeng og minst 5 kløver.

Svar: 5♣ = 13-15 poeng og minst 5 kløver. (Istedenfor svaret 5 kløver bør du alltid vurdere 3 NT som en god kontrakt da du bare trenger 9 stikk i NT for å vinne utgang mens i kløverkontrakt trenger du 11 stikk). Prioriter alltid å melde 4 korts majorfarger først selv med kløverstøtte, for hvis dere finner tilpass i majorfargene er det ekstra poeng for majorkontrakt versus minorkontrakt. Åpner kan passe kløvermeldingene da meldingene er limitert = begrenser antall poeng.

Svar: 1♦ / 1♥ / 1♠ = minst 6 poeng og husk, meldingen er ubegrenset med poeng oppover, og minst 4 kort i den fargen du melder.

Svarer melder den laveste mulige 4 kortsfargen først om du har flere. Åpner har ikke lov til å passe disse meldingene. Åpnings oppgave nå blir å beskrive hånden sin videre for deg. Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 1NT = 6-9 med jevn fordeling

Noen ganger må svarer melde 1 NT som nødmelding også selv uten jevn fordeling da svarer ikke har noen bedre melding. Åpner kan passe denne meldingen da denne meldingen er limitert = begrenser antall poeng.

Svar: 2♦ / 2♥ / 2♠ = 16 + og minst 6 kort i fargen. Åpner har ikke lov til å passe denne meldingen. Åpnings oppgave nå blir å beskrive hånden sin videre for deg. Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 2 NT = 10-12 honørpoeng og jevn fordeling. Benekter 4 korts major. Åpner kan passe denne meldingen med minimumsåpning 12-13 honørpoeng. Har åpner 14 eller flere honørpoeng tar han imot invitasjonen og melder 3 NT.

Svar 3 NT = 13-15 poeng og jevn fordeling. Meldingen benekter 4 korts majorfarge.

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Kløver og Ruter kalles Minorfarger og har lavest verdi av fargene. Hjerter og Spar kalles for Majorfarger og disse har høyere verdi. NT (No Triumph) /Grand er på toppen av «næringskjeden» og har høyest verdi. Grand betyr at du spiller uten trumf.

UTGANG = Den risikoen vi må ta for å vinne BONUSPOENG i Bridge. Denne **UTGANGSBONUSEN** er det viktig å få med seg.

Utgang i NT = 3 NT = 9 stikk fordi NT har høyest verdi. Utgang i majorfargene hjerter og spar = 10 stikk fordi majorfargene har lavere verdi enn NT. I minorfargene som er kløver og ruter må vi derimot ha hele 11 stikk for å vinne utgang. Det vil si at det ofte er vanskeligere å vinne utgang i minorfargene kontra major og NT.

Hva er svarene når makker åpner med 1♦?

Åpning 1♦

Med åpningen 1♦ viser makker 12-19 poeng og minst 4 ruter.

Makker kan selvsagt ha flere enn 4 ruter, og han kan også ha minst 4 kort i flere farger også. Dette er utfordringen for deg og makker, nemlig å finne fram til den mest fornuftige sluttkontrakten.

Legg merke til at for å støtte ruten trenger du ikke mer enn 4 stk. Dette fordi makkers 1 ruter-åpning viser alltid minst 4 ruter. Dermed kan du støtte med 4, da dere da har 8 ruter til sammen.

Her er SVARENE når makker åpner med 1♦

Pass = 0-5 poeng

Svar: 2♦ = 6-9 poeng og minst 4 ruter.

Svar: 3♦ = 10-12 poeng og minst 4 ruter.

Svar: 5♦ = 13-15 poeng og minst 4 ruter. (Istedenfor svaret 5 ruter bør svarer alltid vurdere 3 NT som en god kontrakt da dere bare trenger 9 stikk i NT for å vinne utgang, mens i ruterkontrakt trenger dere 11 stikk). Prioriter alltid å melde 4 korts majorfarger først selv med ruterstøtte for hvis dere finner tilpass i majorfargene er det ekstra poeng for majorkontrakt versus minorkontrakt. Åpner kan passe alle disse meldingene da meldingene fra svarer er limitert = begrenser antall poeng.

Svar: 1♥ / 1♠ = minst 6 poeng og viser ubegrenset med poeng oppover, og minst 4 kort i den fargen du melder. Svarer melder den laveste mulige 4 kortsfargen først om han har flere. Åpner har ikke lov til å passe denne meldingen. Åpners oppgave nå blir å beskrive hånden sin videre for svarer. Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 1NT = 6-9 med jevn fordeling

Noen ganger må du melde 1 NT som nødmelding også selv uten jevn fordeling da du ikke har noen bedre melding. Makker kan passe denne meldingen. Åpner kan passe denne meldingen da denne meldingen er limitert = begrenser antall poeng.

Svar: 2♥ / 2♠ = 16 + og minst 6 kort i den fargen du

introduserer. Åpner har ikke lov til å passe denne meldingen. Åpners oppgave nå blir å beskrive hånden sin videre for svarer. Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 2 NT = 10-12 honørpoeng og jevn fordeling. Du benekter 4 korts major. Åpner kan passe denne meldingen med minimums-åpning 12-13 honørpoeng, da denne meldingen er limitert = begrenset. Har åpner 14 eller flere honørpoeng tar han imot invitasjonen og melder 3 NT.

Svar 3 NT = 13-15 poeng og jevn fordeling. Du benekter 4 korts major ovenfor makker med denne meldingen.

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Systemet du nå lærer er bygd opp med åpning 1♣ som viser minimum 3 kløver.

Åpning 1♦ & 1♥ viser alltid minst 4 kort i fargen.

Åpner du med 1♠ derimot viser det alltid at du har minst 5 korts spar.

Forklaringer på hvorfor det må være slik vil du finne ut når du blir kjent med systemet. Systemet du leser nå har ikke alle svar, men viser de mest frekvente svarene som du bør benytte.

HVA ER SVARENE NÅR MAKKER ÅPNER MED 1♥?

Åpning 1♥

Åpningen viser 12-19 poeng og viser minimum 4 korts hjerter.

Hopper du direkte til 4 NT over en fargemelding, så spør du makker etter antall Ess. Du har interesse for å spille lilleslem. Lilleslem = Kontrakt på 6-trinnet.

Du trenger normalt ca. 32-35 poeng for å melde lilleslem.

Har dere enda mer poeng eller en så spillesterk hånd = lang farge + at du har kontroll over essene kan du gå for å melde storeslem = kontrakt på 7-trinnet = 13 stikk.

Her er svarene når makker åpner med 1♥

Pass = 0-5 poeng

Svar: 2♥ = 6-9 poeng og minst 4 hjerter-støtte til makker

Svar: 3♥ = 10-12 poeng og minst 4 hjerter-støtte til makker

Svar: 4♥ = 13-15 poeng og minst 4 hjerter-støtte til makker

Åpner kan passe alle disse meldingene. Når du har svart summerer åpner opp dine + egne poeng, og vurder om han/dere skal melde utgang eller ikke, fordi disse meldingene er limitert = begrenser antall poeng. Åpneren er nå kaptein og passer eller bestemmer veien videre. Åpner kan etter svar 2 hjerter melde 2 NT og 3 hjerter som invitasjon til utgang. Har svarer 8-9 poeng melder han utgang. Med 6-7 p passer svarer ut 2 NT eller du retter til 3 hjerter om du tror det er best. Hvis åpneren melder en ny farge på tretrinnet må du som svarer melde videre. Ny farge på tretrinnet er KRAV = det aldri lov til å passe.

Svar: 1♠ = minst 6 poeng, og minst 4 korts spar.

(Åpner har ikke lov til å passe denne meldingen). Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før du som svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 1NT = 6-9 med jevn fordeling.

Åpner kan passe denne meldingen. Noen ganger må du melde 1 NT som nødmelding også selv uten jevn fordeling da svarer ikke har noen bedre melding. Åpner kan passe denne meldingen da denne meldingen er limitert = begrenser antall poeng.

Svar: 2♣ / 2♦ = Minst 10 poeng og minst 4 kløver/ruter.

(Meldingen benekter også 4 korts major) Åpner kan ikke passe denne meldingen Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før du som svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 2♠ 16 + og minst 6 kort i den fargen du introduserer.

Åpner har ikke lov til å passe denne meldingen. Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 2 NT = 10-12 honørpoeng og jevn fordeling.

Meldingen benekter 4 korts major.

Åpneren kan passe denne meldingen da denne meldingen er limitert = begrenser antall poeng

Svar 3 NT = 13-15 p og jevn hånd (ikke 4 korts spar)

Hopper du direkte til 4 NT over en åpning i fargemelding, så spør du makker etter antall Ess. Du har da minst interesse for å spille lilleslem. (Kontrakt på 6-trinnet). Dere trenger normalt ca. 32-35 poeng for å melde lilleslem. Har dere enda mer kan du gå for storeslem, (kontrakt på 7-trinnet = 13 stikk).

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Har du to 4 kortsfarger åpner du med den laveste først selv om den er dårligst. Har du 8642 i ruter og EKQJ i hjerter åpner du likevel med 1 ruter.

Dette gjør vi fordi det i hovedsak er viktigst å finne fram til felles tilpasning i en farge og da er ikke styrken i fargen, men fordelingen som prioriteres å kommunisere ovenfor makker.

Husk fargene er rangert fra lavest til høyest kløver-ruter-hjerter-spar. Se på meldeboksen så ser du rangen på fargene.

Har du en 5 kortsfarge åpner du med denne, men har du to femkortsfarger åpner du med den høyeste!

HVA ER SVARENE NÅR MAKKER ÅPNER MED 1♠?

Åpning 1♠

For å åpne med 1♠ må du ha minst 5 spar, og 12-19 poeng

NB Du ser at siden makker har lovet 5 spar med åpningen trenger du kun 3 spar for å støtte makker. Støtt alltid makker slik at dere finner tilpass i en farge. Med 8 korts trumf lønner det seg sin regel å spille trumfkontrakt.

Her er svarene når makker åpner med 1♠

Pass = 0-5 poeng

Svar: 2♠ = 6-9 poeng og minst 3 korts støtte til makker

Svar: 3♠ = 10-12 poeng og minst 3 korts sparstøtte til makker

Svar: 4♠ = 13-15 poeng og minst 3 korts sparstøtte til makker

Åpneren kan passe alle disse meldingene. Når du har svart summerer åpneren opp dine + egne poeng, og vurder om han/dere skal melde utgang eller ikke. Over 2 spar kan åpner invitere tilbake med 2 NT eller 3 spar. Svarer går videre og melder utgang med 8-9 poeng. Med 6-7 poeng passes invittmeldingen. Over 2 NT kan svarer melde 3 spar med 6-7 poeng fordi han tror det er en bedre kontrakt enn 2 NT.

Svar: 1NT = 6-9 med jevn fordeling.

Åpner kan passe denne meldingen. Noen ganger må svarer melde 1 NT som nødmelding også selv uten jevn fordeling da svarer ikke har noen bedre melding. Åpneren kan passe denne meldingen da denne meldingen er limitert = begrenser antall poeng.

Svar: 2♣ / 2♦ = Minst 10 poeng og minst 4 kløver/ruter.

(Meldingen benekter også 4 korts major)

Åpneren kan ikke passe denne meldingen. Det er svarer som er blitt kaptein i meldingsforløpet og åpner beskriver kortene sine ytterligere før du som svarer velger sluttkontrakten.

Svar: 2 NT = 10-12 honørpoeng og jevn fordeling.

Meldingen benekter 4 korts major.

Makker kan passe denne meldingen, da denne meldingen er limitert = begrenser antall poeng.

Svar 3 NT = 13-15 hp og jevn hånd

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Innmelding. Når motparten har åpnet så er **opplysende dobling** og innmelding dine viktigste våpen for å kjempe om **kontrakten**. Info om **Opplysende dobling** finner du bakerst i dette heftet. Du melder inn (innmelding) med 11-17 poeng og en 5+ kortsfarge. Hvis din makker melder inn over en åpning, og du har minst 3 korts støtte i fargen – og over 7 poeng bør du støtte din makker med å melde fargen på ett høyere trinn. Eks 1kl-1hj-p-du2hj med 3 korts hjerter og 7-8 poeng. Makker kan ha opp til 16-17 poeng på sin innmelding, og du skal hjelpe med å vise støtte slik at dere ikke mister en utgang. En annen innmelding du bør vurdere er 1 NT, men da viser du 15-17 og hold i motparens farge. Når din makker melder inn 1 NT gjelder samme svar som om makker har åpnet med 1 NT.

HVA ER SVARENE NÅR MAKKER ÅPNER MED 1NT?

Åpning 1 NT
15-17 hp og

jevn fordeling
Har du en lang farge med lite poeng. Da lønner det seg at du og makker spiller kontrakten i denne fargen, da dere har mange trumf og får dermed lettere flere stikk enn hva dere ville fått i kontrakten 1 NT.

Stayman = Kunstig melding. Denne meldingen brukes for å finne ut om vi har tilpasning i en majorfarge. Den som åpner med 1 NT kan selvsagt ha både 4 korts hjerter og spar. Stayman er en spørremelding som brukes for å finne ut av dette.

Svar på stayman:
1NT -2 kløver(spmål)
Svar:
2 ru= Ingen 4 korts majorfarge
2 hj=4(5) hjerter, kan ha 4 spar.
2 sp=4(5) spar, benekter 4 hjerter.

Svar Pass 0-7 NB ikke alltid pass. *Se neste avsnitt.*

Svar: Har du svake kort (0-7 hp) og en lang farge melder du fargen din. (Lang farge = 5 eller flere kort i en farge). Da melder du fargen din 2♦ / 2♥ / 2♠ / eller 3♣. Disse meldingene SKAL makker passe. Du kan ikke melde 2♣ da denne meldingen ikke viser kløver.

Svar 2♣ = Stayman. For å kunne melde Stayman må du selv ha minst en 4kortsfarge i major. (Major=♥ / ♠.) Åpneren må svare på spørsmålet ditt og svareren er blitt kaptein og velger sluttkontrakten. (Se ekstra info i margin)

Svar 2 NT = 8-9 honørpoeng = Invittmelding. Åpner melder 3 NT med Maxhånd (16-17 hp) og passer med minimumshånd (15 hp).

Svar: 3♣/3♦/3♥/3♠ Viser minst 5 kortsfarge og minst 8 hp.

Denne meldingen har ikke åpneren lov til å passe. Åpneren skal nå velge utgang. På meldingene 3♥ / 3♠ melder åpner 4 i fargen med 3 korts støtte. Over meldingene 3♣ / 3♦ er det vanlig å melde 3 NT selv om åpner har 3 korts støtte i fargen fordi bonusene er mye høyere ved å vinne 3 NT kontra 5♣ / 5♦. Det er også ofte lettere å vinne 9 stikk i NT versus 11 stikk i minorfargene.

Svar: 3 NT = 10-14(15) og jevn fordeling.

Meldingen benekter vanligvis 4 korts ♥ / ♠

Svar 4 NT = 15-17 honørpoeng og jevn fordeling = Invitt til 6 NT (Lilleslem). Med Max svarer du 6 NT, med minimum svarer du pass over 4 NT.

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Motspillsråd/Regler. Når du spiller motspill så er det en regel at når det spilles et kort i fra bordet eller fra hånden så lønner det seg som oftest å legge liten uten å tenke for mye.

Tenker du for lenge skjønner spillefører at du har noe, og sitsen (hvordan kortene sitter) blir lettere avslørt. På engelsk kalles denne regelen for «**second hand low**». Husk at det er tredjehånden som settes på den største prøven – og glem ikke at din makker sitter bak i 4. hånd og han er ofte spilleførers største utfordring.

Hva er svarene når makker åpner med sterk 2♣?

Åpning 2♣?

Denne åpningen kalles en falsk melding. Det betyr at selv om det åpnes med 2 kløver så trenger ikke denne meldingen å inneholde en eneste kløver.

Med denne meldingen viser du at du har over 20 honørpoeng. Denne meldingen må makker aldri passe.

Hva svarer jeg når makker åpner med 2♣?

(2 kløver i åpning viser minst 20 honørpoeng og forteller ingenting om kløverfargen)

Svar: NB! Aldri Pass

Denne meldingen har du ikke lov til å passe. Åpneren har kjempegode kort og vil vite hva svarer har. (Se i margen.)

Svar: 2♦ = Sorry Makker jeg har bare 0-5 hp. Svarer svarer alltid 2♦ med 0-5 selv om han ikke har ruter. Denne meldingen har kun som oppgave å gi makker opplysninger om svarers poeng.

Svar: 2♥ / 2♠ 3♣ / 3♦ viser du minst 5 kort i fargen og minst 6 poeng. Dermed har svarer fortalt at dere skal spille utgang. Pass derfor aldri en melding under utgang i en videre meldesekvens.

Svar: 2 NT = minst 6 honørpoeng og jevn fordeling.

Åpneren kan nå bruke stayman 3♣ for å spørre om 4 korts majorfarge. Se svar på 1 NT. Det blir i prinsippet det samme bare et meldetrinn høyere. (Stayman står beskrevet i margen på side 5. Prinsippet er det samme også på to-trinnet).

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Når du er blitt **spillefører** og **utspillet** er kommet fra din vestre motstander. Da legger din makker kortene sine opp på bordet med billedsiden opp – og han er dermed blitt **blindemann**.

Blindemannen har ikke lov til å bestemme noe om hvordan kortene skal spilles. Blindmann skal forholde seg passiv uten å ha innvirkning på spillet. Blindemanns rolle er dermed begrenset i forhold til det spillet spillefører skal gjennomføre.

Et godt råd til spillefører. Når blindemann er kommet opp så bruk alltid et lite minutt for å vurdere antall stikk, farer, meldingsforløp. **Du legger en plan for spillingen.** Gjør dette til en regel for deg selv.

Hva er svarene når makker åpner med svake 2?

Åpning
2♦/2♥/2♠
= 6-10 poeng
og minst 6
kort i fargen.
Disse
meldingene går
under en
samlebetegnelse
som SVAKE TO.

NB Du trenger da ikke åpning for å starte meldingene. Disse meldingene er ganske nøyaktige ovenfor makker samtidig har de en viss sperrende effekt på motparten som vil ha større problemer med å komme i riktig kontrakt.

Hva svarer jeg på svake to-åpning?

Svar: Svarer skal melde utgang i åpnerens farge eller svarer kan sjanse på egen utgang for eksempel 3 NT. Svare bør ha minst 14 honørpoeng for å melde utgang over en svake to-melding.

Har svarer to eller trekorts støtte i majorfargene til åpneren og 14+ poeng bør svarer melde utgang i åpnerens majorfarge.

Svar: 2 NT = Invitt til 3 NT.

Med Maxhånd 9-10 svarer åpneren 3 NT, mens med Minimumshånd 6-8 poeng svarer du pass på invitasjonsmeldingen.

Svar: Melder svarer en ny farge lavest mulig viser svareren at han har en lang farge selv, og at dere ikke skal spille utgang. Velger svarer å melde en ny farge nå forteller du åpneren at du har 0 kort i hans farge. Svarer prøver nå å redde situasjonen ved å finne en bedre tilpasning dere mellom. Melder svarer en ny farge på denne måten skal makker passe.

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Stayman er en **konvensjon** vi bruker etter alle naturlige NT meldinger.

Når makker melder 1 NT/2 NT og du har minst 4 kort i en eller begge majorfargene ♥/♠. Da spør du makker om han også har dette. Har dere tilpasning lønner det seg å spille majorkontrakt.

Du spør med meldingen 2 kløver over 1 NT, og med 3 kløver over 2 NT meldingen.

Meldingene går da slik

1NT (15-17) jevn fordeling – du spør med 2 kløver.

Makker svarer da:

Svar: 2 ruter= Nei jeg har ingen 4 korts farger i major. Du velger nå sluttkontrakten.

Svar: 2 hjerter= Ja makker jeg har 4 (5 hjerter), men kan fortsatt ha 4 spar. Du foreslår sluttkontrakt.

Svar: 2 spar= Ja makker jeg har 4 (5 spar), benekter 4 hjerter. Du foreslår etter dette sluttkontrakten.

Konvensjon = at meldingen betyr noe annet enn den fargen som er på meldingen du legger på bordet.

Hva er svarene på 2 NT åpning?

Åpning 2 NT
= 20-21

honørpoeng og jevn fordeling.

Har du sterke kort og helt jevn fordeling er 2 NT en flott melding å bruke. Den forteller makker nøyaktig hva du har. Makker har dermed ofte en lett oppgave når sluttkontrakten skal velges.

Hva svarer jeg på 2 NT åpning?

Svar: Pass 0-4 honørpoeng

Svar: 3 ♣ = Stayman. (se også margin side 5)

Stayman = spørsmål etter majorfargen. Åpner melder majorfargen sin ved å vise denne ved å svare 3 ♥ / 3 ♠. Det lønner seg å spille majorkontrakt hvis en har tilpass, dermed skal man bestrebe seg etter å finne en slik tilpasning., Stayman = verktøyet for å finne en slik tilpasning.

Svar: 3♦/3♥/3♠ = minimum 5 kort i fargen og over 5

honørpoeng. Denne meldingen sier at utgang skal meldes. Dermed kan man fortsette å melde sammen med makker til man har oppnådd den utgangen man mener er den beste.

Svar: 3 NT = 5-10 honørpoeng og jevn fordelig.

Svar: 4 NT = 11-12 honørpoeng og invitasjon til å melde 6 NT.

Åpneren melder da 6 NT med en maximumshånd, og passer med en minimumshånd.

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

Fordelingskast

Hvis makker spiller ut ESS og Konge i en farge. Hvis du har 4 kort i fargen viser du dette ved å legge 7ern etterfulgt av 4 ern. Da viser du makker at DU har 2-4-6 kort i fargen. Legger du 4 ern fulgt av 7ern etterpå viser du makker at du har 3 eller 5 kort i fargen.

Styrkekast

Første gang du saker et kort er et lite kort et signal om styrke i den fargen du kaster et lite kort. Kaster du et uforholdsmessig høyt kort forteller du makker at i denne fargen sitter du svakt.

Å begynne med styrke og fordelingskast er ikke anbefalt å begynne med i første fase etter du har begynt å spille Bridge.

Hva er svarene på sperremeldinger?

Åpning med:

3 ♣

3 ♦

3 ♥

3 ♠

= 6-10 poeng og minst 7 kort i fargen.

Vi kaller også åpninger på tretrinnet for sperremeldinger. Sperremeldinger skal gjøre det vanskelig for motparten å finne en god kontrakt, men meldingen er samtidig nøyaktige ovenfor makker.

Svar: Her må svarer bruke skjønn for å se hvor høyt han skal melde. Har svarer under 10 poeng bør han ikke melde bortsett fra når du ser at du og makker (åpner) skal sperre og prøve å ødelegge for motparten. Disse meldingene lærer du kun å utnytte ved å erfare ved bruk i praksis.

Svar: 3 NT er et alternativ, men da må svarer ha minst 14-15 honørpoeng for at en slik kontrakt er vits å melde.

Over majoråpninger 3♥ / 3♠ er det oftest best å støtte i major selv om svarer har singleton(ett kort i fargen). Husk åpner har 7 kort i fargen og dermed bør trumfen utnyttes av dere i trumfkontrakt.

Svar: 4 NT = spørsmål etter Ess. Svarer har daså gode kort at han har lyst til å spille slem. Makker(åpner) svarer på Ess-spørsmål ved å bruke Blackwood. Se eget skjema.

FAKTA OG REGLER DU HAR BRUK FOR NÅR DU SPILLER BRIDGE

UTSPILL. Hvis makker har meldt – Spill ut den fargen makker har meldt = regel.

Noen ganger er det grunn til å spille ut egen farge, men vurder dette nøye.

Hvis makker ikke har meldt er det vanlig å spille en liten i sin lengste farge = Invitasjon til makker – du forteller at her i denne fargen har du litt å fare med.

Har du en sekvens spiller du alltid det høyeste korte i sekvensen. En sekvens er for eksempel: KQJ8 eller 10984 eller QJ932 osv.....

Andre åpninger

Åpning3 NT
= 9-10 hp og
7 korts gående
minorfarge. Med

en gående minorfarge mener vi minst EKQxxxx i ♣/♦.

(Det er ikke lov å ha honører som Ess, Konge, eller Dame utenom denne fargen.)

Har du det åpner du med 1 ♣/♦.

Åpning 4♣/4♦
5-10 poeng og
8 kort i fargen.

Dette er en sperremelding. Sperremeldinger har som oppgave å ødelegge for motparten.

4♥/4♠ =

Sjanse. Vanligvis viser åpning på 4-trinnet ca 8 stikk alene med god ♥ eller ♠ = Sjansemelding.

Hva svarer jeg på makkers 3 NT åpning?

Svarhånden skjønner sannsynligvis hvilken farge åpner(makker) har når egne kort studeres.

Har svarer hold/stopp i de tre andre fargene? Hvis ja passer du på 3 NT. Uten stopp melder du åpners farge på 4 trinnet.

Et godt råd: Er det en farge som er vidåpen melder svarer 4 ♣/4♦, dvs den minorfargen svarer tror åpneren har. Tror svarer på utgang i minor melder han 5 ♣/5♦.

Svar: Her må svarer vurdere hva en skal melde utfra egne kort. Som oftest- om ikke kortene er ekstremt gode, da må svarer vurdere om han skal melde utgang, men da bør svarer ha ca. 14-15 poeng for å melde utgang.

Svar: Åpneren har sagt at dere skal spille majorkontrakt i hans farge. Har svarer veldig gode kort med et par ess og et par konger kan svarer vurdere 6♥/♠. Husk 4 NT er spørsmål etter Ess. (Se Blackwood s 11)

Spørsmål etter Ess og Konger kalles Blackwood

<p>4 NT = Ess- spørsmål.</p> <p>Når du tror på at du kan få 12/13 stikk spør vi som oftest etter Ess med en konvensjon som heter Blackwood.</p>	<p>Vi bruker 4 NT som spørsmål etter ESS.</p> <p>Svar: 5♣ = 0 eller 4 Ess</p> <p>Svar: 5♦ = 1 Ess</p> <p>Svar: 5♥ = 2 Ess</p> <p>Svar: 5♠ = 3 Ess</p> <p>Etter at svarer har spurt om antall ess kan svarer også spørre etter konger på samme måte. 5 NT er da spørsmål etter konger. Svarene er de samme som på ess-spørsmål, bare at du der bruker 6-trinnet på kongesvar. NB Spør aldri etter konger om dere mangler et ess. Bruker du 5 NT forteller du makker at dere har alle essene.</p>
--	---

Viktige Nettadresser for deg som spiller bridge

Lofoten og Vesterålen Krets sine hjemmesider: www.lovebridge.no

Her er det daglige oppdateringer om spilling i kretsen. Her ligger det til enhver tid nyheter og info om turneringer som foregår i nærområdet + resultatservice. Vestvågøy Bridgeklubb har en egen portal på denne siden.

Norges Bridgeforbund: www.bridge.no

Her ligger for eksempel dette kurset i en forenklet versjon på power point. Kan være kjekk å gå gjennom i kursperioden.

BridgebaseOnline: Bridgebase.com

Lag deg en profil og gå inn og spill ved å klikke deg inn. Du spiller da online med folk fra hele verden. Når det er flere fra kurset som registrerer seg kan vi gå inn å lage bord og vi kan trene og spille med hverandre.

Bridgeblogg: www.bridge1.no Her vil du finne en bridgeside hvor det utelukkende skrives om spill. Her er det flere lokale helter som er medskribenter.

FAKTA

Husk at melder makker en **ny farge er dette alltid krav om videre melding fra deg**. Du må melde i hvert fall en melderunde til. Med ny farge viser makker at han har kjempegode kort, og han vil ikke at du skal passe den meldingen han kommer med.

Kommer makker med en **limitert(begrenset) melding så står du fritt til å passe**. Melding av 4 farge er alltid krav til utgang.

HVA MELDER JEG ETTER OPPLYSENDE DOBLINGER?

(Se også side 13)

Åpning	Opplysende Dobling	Svar på	4. hånd
1 ♣ eller 3 ♣	Dbl = 12+ poeng (egen åpning) og viser når du dobler minst 4-3 i majorfargene. Har du over 12 poeng og ikke mist 4-3 i major da melder du inn din beste farge lavest mulig.	Når makkeren din har åpnet med ♣-melding følger du de svarene på åpninger som du allerede har lært selv om det kommer inn en opplysende dobling i mellomhånd	Du melder gjerne din beste farge om dette er mulig ut fra meldingsforløpet. For å melde må du ha minst 6-7 honørpoeng. Du og makker skal nå kjempe om kontrakten med motstanderne.
1 ♦ eller 2 ♦ eller 3 ♦	Dbl = 12+ poeng (egen åpning) og viser når du dobler minst 4-3 i majorfargene. Har du over 12 poeng og ikke mist 4-3 i major da melder du inn din beste farge lavest mulig.	Når makkeren din har åpnet med ♦-melding følger du de svarene på åpninger som du allerede har lært selv om det kommer inn en opplysende dobling i mellomhånd.	Du melder gjerne din beste farge om dette er mulig ut fra meldingsforløpet. For å melde må du ha minst 6-7 honørpoeng. Du og makker skal nå kjempe om kontakten med motstanderne
1 ♥ eller 2 ♥ eller 3 ♥	Dbl = 12+ poeng (egen åpning) og viser nå 4 korts spar. Har du 5 spar melder du inn sparfargen din lavest mulig.	Når makkeren din har åpnet med ♥-melding følger du de svarene på åpninger som du allerede har lært selv om det kommer inn en opplysende dobling i mellomhånd.	Du melder gjerne din beste farge om dette er mulig ut fra meldingsforløpet. For å melde må du ha minst 6-7 honørpoeng. Du og makker skal nå kjempe om kontrakten med motstanderne.
1 ♠ eller 2 ♠ eller 3 ♠	Dbl = 12+ poeng (egen åpning) og viser nå 4 korts hjerter. Har du 5 hjerter melder du inn hjerterfargen din lavest mulig.	Når makkeren din har åpnet med ♠-melding følger du de svarene på åpninger som du allerede har lært selv om det kommer inn en opplysende dobling i mellomhånd.	Du melder gjerne din beste farge om dette er mulig ut fra meldingsforløpet. For å melde må du ha minst 6-7 honørpoeng. Du og makker skal nå kjempe med motstanderne om sluttkontrakten.

Hva svarer makker til den som dobler opplysende om det kommer pass i tredje hånd.

Husk du har ikke lov å passe en opplysende dobling fra makker – du må melde og vise hva du har!

Åpning = 1. Hånd.	2.Hånd	3.Hånd	4.Hånd = DU
1 ♣ eller 3 ♣	DBL (se hva dbl betyr på s. 12)	PASS	Nå er du under press og du MÅ foreta deg noe. Alternativer: Fargemelding lavest mulig viser 0-7 poeng. Du må ofte melde på 4 kortsfarger, men se på prinsippene for doblinger når du vurderer hva du skal melde. 1 NT = 6-9 p og hold i åpningsfarga til motparten. 2 NT = 10-12 og hold i åpningsfarga til motparten. 3 NT = 13+ og hold i åpningsfarga til motparten. Hopp i ny farge på to-trinnet viser 8-11 og invitt til utgang. <i>Hvis makker har dobla en minorfarge viser han minimum 4-3 fordeling i majorfargene. Du må vurdere dine kort har du minst 4 kort i en majorfarge melder du den for å lete etter makkers farge.</i> <i>Har du 12 poeng + melder du direkte den utgangen du tror dere skal spille.</i>
1 ♦ eller 2 ♦ eller 3 ♦	DBL (se hva dbl betyr s.12)	PASS	Nå er du under press og du MÅ foreta deg noe. Alternativer: Fargemelding lavest mulig viser 0-7 poeng. Du må ofte melde på 4 kortsfarger, men se på prinsippene for doblinger når du vurderer hva du skal melde. 1 NT = 6-9 p og hold i åpningsfarga til motparten. 2 NT = 10-12 og hold i åpningsfarga til motparten. 3 NT = 13+ og hold i åpningsfarga til motparten. Hopp i ny farge på to-trinnet viser 8-11 og invitt til utgang. <i>Hvis makker har dobla en minorfarge viser han minimum 4-3 fordeling i majorfargene. Du må vurdere dine kort har du minst 4 kort i en majorfarge melder du den for å lete etter makkers farge.</i> <i>Har du 12 poeng + melder du direkte den utgangen du tror dere skal spille.</i>
1 ♥ eller 2 ♥ eller 3 ♥	DBL (se hva dbl betyr s.12)	PASS	Nå er du under press og du MÅ foreta deg noe. Alternativer: Fargemelding lavest mulig viser 0-7 poeng. Du må ofte melde på 4, men se på prinsippene for doblinger når du vurderer hva du skal melde. 1 NT = 6-9 p og hold i åpningsfarga til motparten. 2 NT = 10-12 og hold i åpningsfarga til motparten. 3 NT = 13+ og hold i åpningsfarga til motparten. Hopp i ny farge på to-trinnet viser 8-11 og invitt til utgang. <i>Hvis makker har dobla en hjerter viser han 4 korts spar. Du hopper da til 2 spar med 8-11 poeng og 4 korts spar på egen hånd= Invitt</i> <i>Har du 12 poeng + melder du direkte den utgangen du tror dere skal spille.</i>
1 ♠ eller 2 ♠ eller 3 ♠	DBL (se hva dbl betyr s.12)	PASS	Nå er du under press og du MÅ foreta deg noe. Alternativer: Fargemelding lavest mulig viser 0-7 poeng. Du må ofte melde på 4 kortsfarger, men se på prinsippene for doblinger når du vurderer hva du skal melde. 1 NT = 6-9 p og hold i åpningsfarga til motparten. 2 NT = 10-12 og hold i åpningsfarga til motparten. 3 NT = 13+ og hold i åpningsfarga til motparten. Hopp i ny farge på to-trinnet viser 8-11 og invitt til utgang. <i>Hvis makker har dobla en spar viser han 4 korts hjerter. Du hopper da til 2 hjerter med 8-11 poeng og 4 korts spar på egen hånd= invitt</i> <i>Har du 12 poeng + melder du direkte den utgangen du tror dere skal spille.</i>