

Arendalsknektenes Bridge Kurs

Leksjon 1



Om spillet bridge

Bridge er et kortspill som spilles verden over.

Man trenger et bord, en vanlig kortstokk og et antall spillere som kan deles på 4. Det er fullt mulig å bare være 4 spillere og ha det gøy, men den virkelige konkurransen begynner når vi er minst to bord. Ved bordet sitter spillerne som N (nord), Ø (øst), S (syd) og V (vest).

N spiller sammen med S. Ø spiller sammen med V.

Makkerne holder sammen som par hele kvelden.

Bridge består av to adskilte deler: Melde-delen og spille-delen.

Spilledelen er ganske lik spillingen i f.eks. «amerikaner», men meldedelen er helt spesiell for bridge. I kurset vil vi mest konsentrere oss om meldingene, men vil også gi dere tips og «regler» for spilling og motspill.

Vi skal i dette kurset bruke meldesystemet SAYC. (Standard American Yellow Card) som er et system som alle bridgespillere kan. Noen har valgt å bruke andre systemer når de spiller med sin faste makker, men alle kan omstille seg til SAYC når de spiller med deg.

Noen begreper:

Farger: Vi har disse fargene i bridge

NT (Grand)

♠ Spar

♥ Hjerter

♦ Ruter

♣ Kløver

Disse er rangert med NT (Grand) som mest verdifull og kløver som den minst verdifulle. *Hjerter og spar kalles majorfarger*, og

Ruter og kløver kalles minorfarger

NT er strengt tatt ikke en farge, men er i en kontrakt hvor vi ikke har trumf (NT står for No Triumph)

Honnørpoeng (HP):

Når vi skal melde i bridge skal vi vise hvor sterke kort vi har og hvilke farger vi har. Som hjelpemiddel til det har vi gitt billedkortene verdi slik:

Ess (A) teller 4

Konge (K) teller 3

Dame (Q) teller 2

Knekt (J) teller 1

Da er det 10 honnørpoeng i hver farge og 40 honnørpoeng i stokken.

En helt gjennomsnittlig hånd inneholder altså 10 poeng.

Honnørpoengene er bare et hjelpemiddel og du kan i noen tilfeller få utdelt kort hvor du klart ser at du kan ta mange stikk uten at du har så mange poeng.

På kurset kommer vi til å legge mest vekt på honnørpoeng for å lære oss å melde styrken vår.

Noen uttrykk:

Giver: Når spillet starter er det den som har «giver» eller «dealer» på mappen vendt mot seg til å melde først. Han kan melde pass eller han kan åpne meldingsforløpet med en annen melding

Åpner: Den første som melder noe annet enn pass.

Åpningshånd:

For å kunne åpne et meldingsforløp må vi har kort som oppfyller kriterier for å åpne. Åpningshender deler vi i tre kategorier:

Normalåpning : Vi har 12-19 honnørpoeng

Sterke åpninger: Vi har mer enn 19 poeng

Svake åpninger : (Sperreåpninger); Vi har under 12 poeng, men en så lang farge at vi kan ta en del stikk med den som trumf. Vi gjør det samtidig vanskelig for motparten å melde.

Vi skal de første kveldene konsentrere oss om normalåpninger. I alle normalåpninger starter vi med en melding på 1-trinnet.

Kontrakt:

Siste melding i et meldingsforløp er gitt når de andre tre passer meldingen. Denne siste meldingen blir kalt kontrakten.

Eksempel:

Meldingen går: Nord - øst- syd - vest
 1 spar - pass - 2 spar - pass-
 3 spar - pass - pass - pass

Kontrakten blir da 3 spar.

Antall stikk i kontrakten

Det laveste meldetrinnet er 1

For å finne ut hvor mange stikk man må ta, må man alltid legge 6 til det trinnet man har meldt på. Man kan altså ikke melde lavere enn $1+6=7$ stikk

I eksempelet over har man meldt at man tror man kan ta $6+3=9$ stikk

Spillefører: Er den som skal spille kontrakten, og som har meldt kontraktens farge først. I eksempelet over blir Nord Spillefører.

Blindemann: Spilleførerens makker.

Han skal legge sine kort åpent på bordet etter at spilleren til høyre for ham har spilt ut til første stikk. I eksempelet over blir Syd blindemann.

Utspiller: Den som skal spille ut til første stikk. I eksempelet over blir Øst utspiller.

Utgang og slem

I amerikaner er det om å gjøre å få kontrakten på lavest mulig nivå. Slik er det ikke i bridge, Her er det om å gjøre å melde riktigst mulig. Hvis du og din makker til sammen har gode nok kort, må dere prøve å nå et nivå som gir bonus, det høyeste av disse nivåene er slem.

For å få bonus må man både melde og spille hjem disse kontraktene.

Storeslem = 13 stikk og gir kjempebonus

Lilleslem = 12 stikk og gir også høy bonus

Vi regner at vi må ha over **32** poeng for lilleslem,

..... og over **36** poeng for storeslem.

I løpet av en spillekveld skjer dette sjeldent.

Derfor er det for bridge lagt inn enda et nivå som gir bonus.

Dette nivået kalles utgang

For å oppnå dette nivået kreves det: (*Legger 6 til det trinnet man har meldt*)

NT: **3NT** = 9 stikk (6+3)

Spar: **4 spar** = 10 stikk (6+4)

Hjerter: **4 hjerter** = 10 stikk (6+4)

Ruter: **5 ruter** = 11 stikk (6+5)

Kløver: **5 Kløver** = 11 stikk (6+5)

Vi regner at du og makker til sammen må ha minst 26 poeng for å spille utgang. Det har dere ofte i løpet av en kveld og derfor er det viktig at vi prøver å finne ut om vi har 26 poeng til sammen

Om meldinger:

Meldinger i bridge er kommunikasjon mellom deg og din makker.

Gjennom meldinger skal dere finne ut om dere skal spille en kontrakt med trumf eller NT, og dere skal finne ut hvor sterke kort dere har til sammen.

Når det gjelder om dere skal spille trumf, så sier vi at dersom dere til sammen har minst 8 kort i en farge (Helst da major), skal dere ha den fargen som trumf. Da sier vi at dere har tilpass i fargen. Har dere ikke 8 kort til sammen i en farge, må dere normalt spille NT.

Og når det gjelder styrke så skal dere komme i utgang hvis dere til sammen har ca 26 poeng. Hvis ikke, må dere stoppe på et så lavt nivå som mulig. Dette er det viktigste og vanskeligste i bridge. Å komme høyt nok opp, men ikke for høyt.

Endelig skal dere lære en melding.

Åpningsmeldingen 1 spar og noen svar på den.

Først et noen begreper:

Når din makker åpner, får han navnet «**åpneren**»

og du som er makkeren hans får navnet «**svarhånden**».

De begrepene vil vi bruke når vi skriver og snakker om meldingsforløpet.

Så til meldingen:

Åpneren sier 1 spar. Det betyr at han har 12-19 poeng (HP) og minst 5 spar.

Så er det svarhåndens (makkers) tur. Først ser han om han har minst 3 spar (at de har trumf-tilpasning) I vårt tilfelle her, har han det.

Han skal da svare makkeren sin og både vise at han har tilpasning og hvor mange poeng han har. (allerede nå begynner svarhånden å tenke på om de skal i utgang = 26HP).

Systemet har klare «fasitsvar» på åpningsmeldingen 1 spar (husk at svarene gjelder ved tilpass):

0-5 poeng = pass

6-9 poeng = 2spar

10-11 poeng = 3 spar

Du kan like gjerne pugge disse svarene på 1-sparåpning først som sist.

Selv om de er bestemt av systemet vårt så er jo systemet bygget på logikk og fornuft så vi skal si litt mere om hvert av disse svarene.

Pass sier:

Jeg har maks 5 poeng og selv om du skulle ha 19, så har vi ikke nok til utgang.

2 spar sier:

(6-9 poeng) Makker, jeg har minst 3 spar og hvis du har maksimum (17-19) poeng så er det mulig at vi skal i utgang

3 spar sier:

(10-11) poeng Makker, jeg tror vi kan ha nok til utgang dersom du har litt mere enn 12 poeng. (Vi kaller ofte dette for en invitasjon)

Den ekstra glupe lurer nok på hva han skal melde hvis han har mere enn 11 poeng men det skal vi ta senere. Det er nemlig ikke «fasitsvar» på det.

Bordskikk:

Når du er ferdig med kurset og vil ut i verden å spille bør du vite litt om gode skikker ved bridgebordet. Det er hyggelig om du hilser og sier noen ord eller smiler til motspillerne når du setter deg ved bordet, MEN når kortene er tatt opp og de andre konsentrerer seg, er det ikke alle som synes det er hyggelig å høre fortellinger fra din verden. Det er også lurt å venne seg til å konsentrere seg bare om kortene og meldingene når du har tatt opp kortene. Husk at motstandernes meldinger viser deg hva de har. Det vil komme til nytte når dere starter spilledelen.

Og selv om du har «kjedelige» kort så har du jo en makker og du skal være med å bidra til at dere kommer i riktig kontrakt eller får flest mulig stikk i motspill. En ukonsentrert og uinteressert makker er ikke inspirerende å ha.

Ut i verden

I Aust-Agder er det mange bridgeklubber.

Arendalsknektene er jo vår klubb og vi håper jo at du vil spille hos oss etter kurset.

Vi spiller tirsdager fra 17.30 til ca 22. Hvis du vil spille, må du spille hele kvelden. Det vanlige er at du finner deg en makker selv men Geir vil være behjelpelig med det i starten. Selv om du ikke er ferdig med kurset, kan du spille i klubben. Forutsetningen er at du føler at du har opparbeidet en viss «fart» slik at du ikke sinker altfor mye og at du tør melde uten å være helt sikker på om det blir riktig. Det betyr nok at du vil melde litt feil av og til men det går veldig fint. (men opplæringen skjer på kurset og du kan ikke forvente at du kan be om hjelp til meldinger på tirsdagene). Ellers er det nok lurt å komme en tirsdagskveld og sitte bak en av hjelperne og se hvordan spillingen foregår.

Generell Info:

De andre klubbene i Aust Agder er:

Myra. Spiller på Myra grendehus torsdager kl 18.00

Øyestadspiller på Lunderød idrettspark tirsdager

Birkeland på idrettshuset tirsdager kl 18.00

Grimstad på Grimstad vertshus onsdager kl 18.00

Lillesand på Gamle Middelskolen torsdager kl 18.00

Arendal spiller på Lunderød mandager kl 18.00

Åmli & Vegårshei onsdager kl. 18.00

Risør mandager

Hvis du går inn på www.bridge.no finner du alle klubbenes hjemmesider.

Der finner du også informasjon om turneringer du kan spille når du blir hekta på bridge. For å spille i Arendalsknektene kan du betale kr 25 pr gang eller 250 pr halvår. Hvis du skal spille i de andre klubbene eller spille turneringer må du være medlem i bridgeforbundet. Hvis du er helt ny og aldri har vært medlem før koster det kun kr 100 de to første årene. Senere koster det 330 pr år. Hvis du vil melde deg inn i forbundet, ordner Glenn André det.

Det koster dessuten ca. kr 50 pr gang i andre klubber.

Kontakter i Arendalsknektene:

Gunnar Gundersen. Eskestølveien 57, 4848 Arendal, tlf 911 63 454

Torhild Hanssen. Eskestølveien 57, 4848 Arendal, tlf 481 18 637

Geir Vedøy, Våjeveien 268, 4810 Eydehavn, tlf 971 10 802 (Leder)

Glenn André Vedøy, Våjeveien 268, 4810 Eydehavn, tlf 905 96 835

Hjemmesiden til klubben <http://www.akkbk.no/>

Facebook

Leksjon 2

De andre åpningene på 1 trinnet. Nå har du lært hva 1 spar i åpning betyr. Nå skal vi gå gjennom de andre fargene.

1 NT : 15-17 poeng og jevn fordeling

1 spar(♠) : 12-19 poeng og 5+spar

1 hjerter(♥) : 12-19 poeng og 5+ hjerter

1 ruter(♦) : 12-19 poeng og 3+ruter OG ruterer er bedre enn kløveren

1 kløver(♣) : 12-19 poeng og 3+kløver OG kløveren er bedre enn ruterer

Fargenes verdi-rekkefølge.

Ovenfor er fargene satt i verdirekkefølge;

Dvs. at NT har høyest verdi og kløver har lavest verdi.

Ved meldingsforløpet må man følge dette verdiprinsippet. Meldingene på samme trinn må gå i stigende rekkefølge. Man kan f.eks. melde 1 hjerter etter at noen har meldt en ruter, men ikke melde 1 ruter etter en som har meldt 1 hjerter. Man kan melde 1 spar etter at noen har meldt 1 hjerter, men ikke omvendt.

Så litt om de enkelte åpningsmeldingene.

1 NT skal vi lære om i leksjon 3. Fordelen med å kunne åpne i NT er at du forteller makker nøyaktig hvor sterke kort du har. Ulempen kan være at dere ikke umiddelbart finner tilpasning i en trumf-farge.

Åpning 1 hjerter (♥):

Åpning i 1 spar lærte dere sist.

Åpning og svar på 1 hjerter (med tilpass) er akkurat likt.

1♥ åpning viser altså minst 5-kort hjerter og 12-19hp.

Du svarer på samme måte som åpning 1 spar dersom du har tilpasning (=minst 3-kort ♥):

0-5 poeng = pass

6-9 poeng = 2 hjerter

10-11 poeng = 3 hjerter

Åpning i minor (♦ eller ♣):

Hvis dere har 5 hjerter eller 5 spar og 12-19 hp, skal dere åpne i ♥ eller ♠ .

Hvis dere ikke har det, men 12-19 hp, må dere åpne i den beste av minorfargene. Særlig er det nyttig hvis dere har 4 kort i en majorfarge for da kan det hende at makkeren også har 4 i den fargen.

Det er derfor veldig viktig at makkeren til den som åpner i minor, melder sin majorfarge hvis han har minst 4 i en major!

Å spille en kontrakt med minor som trumf er ikke noe å trakte etter, men av og til må man jo det. Men husk at den som åpner i minor, kan ha bare 3 kort så svarhånden må ha minst 5 for at dere skal vite at dere har 8 til sammen.

Akkurat når det gjelder å åpne i minor, finnes det mange forskjellige systemer. Det kan lønne seg å spørre motparten hva det betyr når de åpner i minor. Hvis noen spør dere er svaret deres:

Vi bruker «**beste minor**».

Åpningsfargen viser minst 3 kort i fargen og benekter 5 kort i major.

Eks.A

♠ K, Q, J, 3

♥ Q, 6, 3

♦ J, 8

♣ K, J, 6, 2

Her har du 13 HP(6 i ♠ + 2 i ♥ + 1 i ♦ + 4 i ♣) og kan åpne meldingene.

Du har ikke noen 5-farve i major, og må derfor åpne i din beste minor-farge.

Du åpner med meldingen 1 ♣

Eks. B

♠ K, Q, 3

♥ Q, J, 6, 3

♦ Q, J, 8

♣ K, J, 6

Her har du 13 HP(6 i ♠ + 2 i ♥ + 3 i ♦ + 4 i ♣) og kan åpne meldingene.

Du har ikke noen 5-farve i major, og må derfor åpne i din beste minor-farge.

Du åpner med meldingen 1 ♣

Svar på åpninger på 1-trinnet.

Har åpnerens makker mindre enn 6hp melder han PASS.

Har han 6hp eller mere må han melde noe annet enn pass. Er det «plass» på 1-trinnet melder han sin farge på 1-trinnet. Er det ikke plass på 1-trinnet må han ha minst 10hp for å melde fargen sin på 2-trinnet. Med 6-9hp og ikke støtte til makkers farge, og ikke plass til å melde egen farge på 1-trinnet, må han melde 1NT.

Eks. – Makker åpner med meldingen 1♦.

Du har:

♠ 10, 9, 5

♥ K, Q, 6, 4

♦ Q, 4, 3

♣ 10, 9, 5

Her har du 7HP (0 i ♠ + 5 i ♥ + 2 i ♦ + 0 i ♣) og du har 4 hjerter.

Det er plass på 1-trinnet til å melde fargen din (♥ har høyere verdi enn ♦).

Meld 1♥

Eks. – Makker åpner med meldingen 1♠ (spar).

Du har:

♠ 10, 5

♥ K, Q, 6, 4

♦ K, 4, 3

♣ 10, 9, 5, 2

Her har du 8HP (0 i ♠ + 5 i ♥ + 3 i ♦ + 0 i ♣) og du har 4 hjerter.

Det er ikke plass på 1-trinnet til å melde fargen din (♥ har mindre verdi enn ♠).

Meld 1NT

Eks. – Makker åpner med meldingen 1♠ (spar).

Du har:

♠ 10, 5

♥ A, K, Q, 6, 4

♦ K, 4

♣ K, 9, 5, 2

Her har du 15HP (0 i ♠ + 9 i ♥ + 3 i ♦ + 3 i ♣) og du har 5 hjerter.

Det er ikke plass på 1-trinnet til å melde farven din (♥ har mindre verdi enn ♠).

Du har mere enn 9hp og kan derfor melde farven din på 2-trinnet.

Meld 2♥

Bordskikk

Når det er din tur til å melde eller spille kan du spørre motparten om hva meldingene deres betyr. Da må du spørre makkeren til den som har meldt. Hvis motparten spør deg hva din makkers melding betyr, må du svare så godt og ærlig du kan. Hvis din makker har meldt 1 spar, svarer du som du har lært: «Han har minst 5 spar og 12-19 poeng».

Hvis du virkelig ikke vet hva din makkers melding betyr, kan du svare at det vet du faktisk ikke men at du tror det må bety. Det er sikkert litt rart at motparten kan spørre men sånn er det i bridge 😊

Så du svarer høflig og greitt selv om du ikke forstår grunnen til at de spør.

Ut i verden:

Hvis du har lyst til å spille på nettet, kan du spille gratis på

www.bridgebase.com

Det kan du også se på folk som spiller.

Leksjon 3

Åpne i 1NT, og svare på makkers 1 NT åpning

1.

Åpning i 1NT lover 15-17HP og en jevn hånd.

Du kan ha en 5 korts farge men ikke mangle en farge (være renons) eller ha bare en i en farge (singleton).

Av og til vil det være tvil om du bør åpne i 5-kortsfargen din eller i NT.

Da velger du det du synes er lurest. Fordelen med å åpne i 5-kortsfargen hvis det er en majorfarge, er at dere lettere kan finne en trumffarge.

Fordelen med å åpne i NT er at du får vist poengene dine veldig nøyaktig.

Hvis 5-kortsfargen din er en minorfarge, åpner du i NT

Eks.

♠ K, Q, J, 3

♥ Q, 6, 3

♦ A, 8

♣ K, J, 6, 2

Her har du 16 HP (6 i ♠ + 2 i ♥ + 4 i ♦ + 4 i ♣) og kan åpne meldingene.

Du har en jevn hånd og 15-17hp. Du åpner med meldingen:

1 NT

Svar på NT:

Når det er åpnet i NT har makker til åpneren ansvar for å finne riktig kontrakt! Det er fordi åpneren har jo vist sine kort veldig nøyaktig i åpningen og makker kan lett summere og se om de skal i utgang. Vi har sagt at man bør spille med trumf i major hvis vi har 8 kort til sammen i fargen. Derfor må makker til åpneren prøve å finne ut om vi har det.

Samtidig må makker til åpneren ta ansvar for å komme i utgang (3NT eller 4 major) hvis de til sammen har 26 poeng.

Svar på NT: (*fortsatt*)

Da har vi fire muligheter:

1.

Makker har også jevn hånd uten 5 kort major og ikke nok poeng til utgang (0-8 poeng) Da vil svaret være pass

Eks:

♠ A, 5, 2

♥ K, 6, 4, 3

♦ 7, 5, 4

♣ 10, 8, 5

Meld PASS

2.

Makker har 9 poeng eller mere og jevn hånd uten 4+ kort major. Da skal vi i NT og utgang. (eller i hvert fall kanskje i utgang) med akkurat 9 poeng melder makker 2NT for å invitere til utgang. Med 10 poeng eller mere, melder makker 3NT

Eks:

♠ A, 5, 2

♥ K, 6, 4

♦ K, Q, 5, 4

♣ 10, 8, 5

Meld 3NT

De to siste mulighetene er når makkeren til åpneren har en majorfarge på minst minst 4-kort selv og vil undersøke om det er bedre å spille med en majorfarge som trumf enn å spille NT:

3.

Makker har en jevn hånd med 4 kort i en eller begge major og nok poeng til utgang (over 8 poeng). Da bruker vi Stayman.

STAYMAN: = 2kløver

Makker til åpneren melder 2 kløver som betyr:

Makker, har du 4 kort i en major?

2 kløver etter åpning 1NT er en helt kunstig melding funnet opp sikkert av en som heter Stayman og du må bare godta og lære et det betyr spørsmål om major.

NT-Åpnerens svar:

2 ruter = nei, jeg har ikke 4 kort major

2 hjerter = ja, jeg har 4 kort hjerter, men ikke spar

2 spar = Ja, jeg har 4(5) kort spar, men ikke hjerter

2 NT = jeg har både 4 hjerter og 4 spar.

Etter disse svarene legger makkeren kontrakten i major eller NT hvis han ikke finner tilpass i major. NB Staymann bruker du bare hvis du har over 8 poeng, en majorfarge på 4 kort og ser mulighet for utgang.

Eks:

♠ A, 5, 4, 2

♥ K 6, 4

♦ K, Q, 5, 4

♣ 10, 6

Meld 2 kløver

Hvis åpneren har en 4-farve i spar skal dere spille utgang i spar (4♠).

Hvis ikke, skal dere spille 3NT.

Tilfelle 4:

Makker til åpneren har en majorfarge på minst 5 kort.

Da bruker vi noe vi kaller **overføring**. Vitsen med det er at grandåpneren som jo har de beste kortene, skal bli spillefører

4. Overføring: (fortsatt)

Hvis du har 5+hjerter, melder du 2 ruter (Fargen under den du har). Makker MÅ da melde 2 hjerter. Hvis du har 5+ i spar, melder du 2 hjerter (Fargen under det du har) Makker MÅ da melde 2 spar.

NB Overføring kan du bruke både hvis du har lite poeng. (Da passer du makkers 2 melding) Og du kan bruke den hvis du har nok poeng til utgang. Da melder du videre.

Eks:

♠ A, J, 5, 4, 2

♥ K, 6

♦ K, Q, 5, 4

♣ 10, 8

Åpnerens makker har 5 spar, derfor melder han 2 hjerter for å vise dette og for at åpneren skal melde 2 spar. Videre meldinger av NT-åpnerens makker. Den videre meldingen vil da være at du melder 3NT hvis du har bare 5 i majorfargen din eller du melder 4 i fargen hvis du har 6 eller flere.

Makker har jo minst 2 når han har åpnet i NT og hvis han har 3 retter han din 3NT melding til 4 i majorfargen din.
(Han vet jo at du har 5 når du overfører.)

Bordskikk:

Når vi setter oss til bordet har alle ansvar for å sjekke på plansjen at vi sitter ved riktig bord og på riktige plasser. Det er derfor viktig å ikke snurre på plansjen som ligger på bordet. Alle har også ansvar for å sjekke at vi spiller riktige spill. Den som sjekker bridgematen (datamaskinen vi har på hvert bord), må sjekke at det er slått inn riktig spillnummer, riktig spillefører og riktig antall stikk.

Ut i verden

I Knektene stokker vi kortene ved det første bordet vi setter oss ved.

I turneringer og i noen andre klubber bruker de kort som er lagt ferdig av an maskin og da må vi ikke stokke. Så vær litt forsiktig med å være ivrig med stokkinga hvis du er på et nytt sted. I turneringer hvor de har lagte kort , har de dubletter slik at alle kan spille de samme kortene samtidig.

Da er det viktig å ikke diskutere spillene høyt mens noen andre spiller.

Det er gøy å spille turneringer og det fine med at alle spiller de samme spillene samtidig, er at du får utlevert lapper med resultatene etter hvert bord så du kan se hva du har gjort bra.

Leksjon 4

Svake åpningsmeldinger (*sperremeldinger*) / Sterke åpningsmeldinger

Vi har til nå sagt at vi må ha minst 12 poeng for å åpne, og at åpninger på 1 trinnet er mellom 12 og 19 poeng

Noen ganger får vi utdelt kort med mindre enn 12 poeng men med en lang farge på 6 kort eller mere. Med denne fargen som trumf kan vi ta en del stikk og vi kan også forstyrre motparten litt.

Du bør ha minst en honnør i fargen for å åpne i en svak melding.

Hvis motparten skulle få kontraktene vil jo makker spille ut den fargen du har meldt og da bør du kunne ta stikk i den fargen. Siden alle meldinger på 1 trinnet er «opptatt» må de svake åpningene meldes på et høyere trinn

Vi melder dem slik:

2 ruter : Har 6 kort i ruter og ca. 6-10 poeng

2 hjerter: Har 6 kort hjerter og ca. 6-10 poeng

2 spar : Har 6 kort spar og ca. 6-10 poeng

Merk deg at vi ikke kan melde svak 2 i kløver. (Den meldingen skal vi bruke til noe helt annet, nemlig til å vise sterkere kort enn 19 poeng).

Eks:

♠ A, Q, 7, 5, 4, 2

♥ 8, 6

♦ Q, 5, 4

♣ 10, 6

Du er førstemann til å melde. Du har 8 HP og 6♠ + gode honnører i farven.

Meld: 2 Spar

Med under 16 poeng skal makker passe. (Det kan jo ikke bli nok til utgang)

Hvis du vil sjekke hva åpneren har melder du 2NT. Da krever du at makker svarer. Han melder da åpningsfargen sin hvis han har minimum og melder 3NT hvis han har maksimum.

Eks:

♠ J, 9, 7, 5, 4, 2

♥ A, 6

♦ K, 5, 4

♣ 10, 6

Du er førstemann til å melde.

Du har 8 HP og 6♠, men ingen toppkort i fargen.

Meld: PASS

Hvis vi har 7 kort i fargen melder vi tilsvarende men da på 3 trinnet

3 kløver: Har 7 kort i fargen og ca 6-10 poeng

3 ruter : Har 7 kort i ruter og ca 6-10 poeng

3 hjerter: Har 7 kort hjerter og ca 6-10 poeng

3 spar : Har 7 kort spar og ca 6-10 poeng

Eks:

♠ 4, 2

♥ A, 10, 9, 7, 5, 3, 2

♦ K, 5, 4

♣ 10

Du er førstemann til å melde. Du har 7 HP, 7 ♥ + en topphonnør i fargen.

Meld: 3 Hjerter.**Sterke åpningsmeldinger**

Åpningsmeldingene vi har lært til nå begrenser seg oppover til 19 poeng.

Av og til er vi så heldige at vi får utdelt mer enn det og da har vi disse 2 åpningsmeldingene:

2NT= 20-21 poeng og jevn hånd

Eks 1:

♠ A, K, 5, 2

♥ K, 6, 4

♦ A, Q, 4

♣ A, J, 5

Her har du 21 HP(7 i ♠ + 3 i ♥ + 6 i ♦ + 5 i ♣) og kan åpne meldingene.

Du har en jevn hånd og 20-21hp.Du åpner med:

meldingen: 2 NT

Eks 1: (fortsatt)

Svaret på denne meldingen (**2NT**) er de samme som etter 1NT (pass eller 3NT eller Stayman eller overføring) Siden makker har 20-21 poeng trenger du jo bare 5 poeng for å svare i NT eller Stayman.

Overføring kan du bruke hvis du har 5 kort eller mere i en majorfarge uansett poeng. (Akkurat som etter 1NT.)

Åpning i 2 kløver (Halles 2 kløver) = 20 poeng eller mere (men ikke 20-21 poeng og jevn hånd – da åpner du i 2NT.)

Denne spesielle åpningen kalles Halles 2 kløver. Sikkert fordi en som het Halle fant den opp.

Eks:

♠ A, K, Q, 5, 3, 2

♥ K, 6, 4

♦ A, Q, 4

♣ A

Her har du 20 HP (9 i ♠ + 3 i ♥ + 6 i ♦ + 4 i ♣) og kan åpne meldingene. Du har en ujevn hånd og 20+hp. Du åpner med:

meldingen: 2 ♣

Siden åpningsmeldingen bare forteller at åpneren har sterke kort, må åpnerens makker aldri passe denne meldingen selv om han ikke har poeng! Hvis du har minst 6 poeng, melder du fargen din hvis du har minst 5 kort i en farge. Ellers melder du 2NT.

Hvis du har 0-5 poeng melder du 2 ruter.

Dette er også en «falsk» melding og åpneren kan ikke passe den.

Du har jo ikke sagt at du har ruter, bare at du har under 6 poeng.

Åpneren melder da sin farge hvis han har en 5 korts farge.

Hvis han har jevn hånd, melder han NT slik:

22-24 poeng = 2NT

25 og mer = 3NT

Bordskikk

Blindemann har ikke lov til å si eller gjøre noe som kan oppfattes som hjelp til spillefører. Han er bare en robot som legger de kortene makker sier. Pass derfor på at du ikke legger fingrene på det kortet du mener at han skal komme på å legge. Han har ikke lov å si f.eks «bordet stå».

Det han har lov til er å si» :

Du er på hånda/bordet» og «du har lagt et stikk feil»

Det er lurt av deg å være mest mulig «robot» når du er blindemann.

Da kan du slappe av og bruke kreftene til din egen spilleføring.

Makker slipper da også å få høre etterpå hva han gjorde feil og du får en blid makker med selvtillit.

Ut i verden

Har på kurset og for så vidt også i Knektene er vi ikke så nøye på det om det gjøres feil. Vi lar spilleren rette det opp og spiller videre.

I turneringer og også i andre klubber, tilkalles turneringsleder mye oftere.

Det er ikke skummelt, bare rutine. Typiske situasjoner for tilkalling av turneringsleder er at man åpner utenfor tur, at man spiller ut fra feil hånd eller at man trumfer når man ikke er tom i den fargen som spilles.

Turneringsleder kommer til bordet, en av de rutinerte forklarer hva som har skjedd og turneringsleder sier hva som blir «dommen».

Å gjøre feil kan alle så det er ingen katastrofe når det skjer. Noen ganger kan man lære av det, andre ganger er det bar sånn som skjer.

Hvis dere ikke skjønner hva dere gjorde feil, spør dere om det i en pause.

Leksjon 5

INNMELDINGER OG DOBLINGER

Til nå har motparten holdt seg taus mens vi har meldt.

Slik er det ikke alltid. Selv om motparten har åpnet, kan vi melde.

Det er to måter å melde på hvis motparten har åpnet: Vi kan melde inn eller vi kan doble. Begge deler gjør vi i første melderunde.

INNMELDINGER

Hvis vi har en lang farge (minst 5 kort)., kan vi melde den. Hvor mange poeng du må ha, er ikke så lett å si. (7-15 poeng vil være vanlig)

Men du må ha noen topphonnører i fargen, for makker kommer til å spille ut din meldte farge.

Innmeldinger har jo også den funksjonen at de forstyrrer motpartens meldinger. Når makker har meldt inn (og ikke har passet først), kan han jo ha opptil 15 poeng. Hvis du har støtte i fargen, legger du på som om han har åpnet. Hvis du ikke har tilpasning, vil det ofte være lurt å passe eller du kan melde din egen lang-farge.

Eks:

♠ A, Q, 5, 3, 2

♥ K, 6, 4

♦ 10, 8, 4, 2

♣ 8

Spilleren foran deg har åpnet meldingene med å melde 1 kløver.

Du har 9 hp, 5 spar og gode honnører i farven.

Meld inn: 1♠

Eks:

♠ J, 8, 5, 3, 2

♥ K, 6, 4

♦ A, J, 4, 2

♣ 8

Spilleren foran deg har åpnet meldingene med å melde 1 kløver.

Du har 9 hp, 5 spar, men ingen gode honnører i farven.

Meld: PASS

DOBLINGER (I første melderunde).

Hvis motparten har åpnet og du også har 12 poeng eller mere, (altså egen åpningshånd) kan du doble for å vise dette. MEN du må ha de fargene som åpneren ikke har meldt. Hvis du også har 4-5 kort i åpnerens farge, sier du pass og håper at du kan beite dem.

En slik dobling i første melderunde kalles **OPPLYSENDE DOBLING**, og brukes for å kjempe om slutt-kontrakten. Makker til dobleren må nå melde sin beste farge.

Eks:

♠ A, K, 8, 5

♥ K, 6, 4, 2

♦ K, 9, 4, 2

♣ 3

Spilleren foran deg har åpnet meldingene med å melde 1 kløver. Du har 13 hp, og kan ta imot makkers melding i de 3 andre fargene.

Meld: DOBLER

Eks. 1: (Doblerens makker har:)

♠ 9, 7

♥ J, 8, 2

♦ Q, 9, 4, 2

♣ 10, 9, 7, 4

Makker har meldt en opplysende dobling etter at motparten åpnet i 1 kløver. Du har bare 3 hp, men du kan ikke passe makkers dobling. Du har 4 ruter.

Meld: 1 ruter

Eks. 2: (Doblerens makker har:)

♠ Q, 9, 2

♥ Q, 3, 2

♦ Q, 8, 3

♣ A, J, 10, 4

Makker har meldt en opplysende dobling etter at motparten åpnet i 1 kløver. Du kan ikke passe makkers dobling. Du har 11 hp og «dobbelt hold» i motpartens åpningsfarge.

Meld: 2 NT

Eks. 3: (Doblerens makker har:)

♠ Q, J, 9, 2

♥ A, Q, 8

♦ Q, 9

♣ 10, 9, 7, 4

Makker har meldt en opplysende dobling etter at motparten åpnet i 1 kløver.

Du kan ikke passe makkers dobling.

Du har 11hp og kan invitere til utgang» i ♠.

Meld: 3 ♠

Noe annet om doblinger

Doblekortet kan som alle andre meldinger ha forskjellig betydning. Det kommer an på hvor vi er i meldingsforløpet. Som her i første runde kaller vi det «opplysende dobling». Vi opplyser altså at vi også har en åpningshånd.

Hvis motparten har meldt seg opp i en kontrakt som vi mener at vi kan beite, kan vi også doble. Da kaller vi det straffedobling.

Da vi hver beit bli fordoblet (minst).

Doblinger på 1-trinnet eller i første melderunde er aldri straffedoblinger.

+++++

Bordskikk

Bridge er en tenkesport og alle har lov til å tenke. Det som ikke er lov, er å gi makker signaler mens man tenker. Noen har den vanen at de fingrer i meldeboksen mens de tenker og liksom prøver seg fram med forskjellige meldinger før de mister motet og sier pass.

Det er ikke bra for da har du gitt makker signal om at du har «noe» men kanskje ikke helt nok. Det samme gjelder hvis du akker og offer og tydelig forteller at du har lyst til å melde men ikke helt tør. Hvis du skulle oppdage selv at du har gitt slike signaler, er det bedre å hoppe i det og melde noe enn å passe. Det er heller ikke lov å sitte å «lure» hvis du bare har et kort i fargen som spilles. Bridge er et åpent og ærlig spill. Det er ikke poker.

Men pokerfjes er det veldig lurt å ha!

Ut i verden

Snart skal du spille med mange forskjellige makkere og prøve å finne «den rette». Husk da at alle liker en god lytter. Som makker ønsker alle seg en som lytter når man snakker (melder). De fleste tåler at makker spiller feil eller melder feil. Men en makker som ikke lytter til mine meldinger, gjør meg sur, lei, og grinete. Den viktigste personen ved bordet er makker!

Leksjon 6:

MERE OM VIDERE MELDINGER

Til nå har du lært å svare på NT meldinger, sterke meldinger og på 1Hjerter og 1 spar når du har minst tre kort i åpnerens farge.

Men ofte har du ikke tilpass, eller makker har åpnet i en minorfarge og du vil vise din farge. Makker til åpneren skal ikke hoppe for å vise sterke kort, men det er noen viktige prinsipper på hvor mange poeng du må ha for å vise din egen farge.

Prinsipp 1:

Hvis det er mulig å melde din egen farge på ett-trinnet kan du gjøre det hvis du har minst 4 kort i fargen og minst 6 poeng.

Eks. Makker har åpningsmeldt 1 hjerter og du har minst 4 spar, så kan du melde 1 spar

Eks. 1:

♠ J, 5, 3, 2

♥ 9, 4

♦ K, 7, 3

♣ Q, 9, 8, 5

Du har 6 hp, men ikke støtte til din makkers åpningsfarge. **Meld 1 ♠**

Eks. 2:

♠ A, K, J, 3, 2

♥ 9, 4

♦ K, 7, 3

♣ A, Q, J.

Du har 18 hp, men ikke støtte til din makkers åpningsfarge. **Meld 1 ♠**

Melding av egen farge på ett-trinnet sier altså: Jeg har minst 4 kort i denne fargen og minst 6 poeng. Det er veldig viktig å merke seg at han ikke sier noe om begrensninger oppover. Han kan ha veldig mye poeng (se eks. 2).

Så åpneren kan ikke passe denne meldingen!

Prinsipp 2:

Må du opp et trinn (fra 1-trinnet til 2-trinnet) for å vise farven din, må du ha minst 10 hp. Eks: Makker har åpnet i 1 spar og du har ikke 3 spar men har lyst til å vise din egen farge. Da stilles større krav. (Naturlig nok, siden dere kommer et trinn høyere)

Kravene for å melde din egen farge på 2 trinnet er:

Du må ha minst 4 kort i fargen. Og du må ha minst 10 poeng

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ K, 9, 4

♦ A, K, Q, 7, 3

♣ 8, 4, 2

Du har 12 hp, men ikke støtte til din makkers åpningsfarge (♠). **Meld 2 ♦**

Prinsipp 3:

Tilslutt er det de tilfellene (Og det er ofte) At du har **6-9 poeng** og ikke en farge du kan melde på 1 trinnet. Da er meldingen 1NT

Du trenger ikke ha grandfordeling. Du bare sier:

Jeg har 6-9 poeng og ikke tilpass i åpnerens farge.

Eks 1: (Makker åpner med meldingen 1 spar):

♠ 8, 5

♥ K, 6, 4

♦ K, 9, 4, 2

♣ Q, 8, 7, 3

Du har 8 hp men ikke 3 kort i makkers farge, men ellers en jevn hånd.

Meld 1NT

Eks 2: (Makker åpner med meldingen 1 hjerter):

♠ 8, 5, 3

♥ 9

♦ A, K, 9, 4, 3, 2

♣ J, 8, 7

Du har 8 hp, ikke støtte i makkers farge, men du må opp på 2-trinnet for å melde din egen farve. **Meld 1NT**

ÅPNINGSHÅNDENS 2. MELDING (Gjenmelding)

A.

Åpneren har en jevn hånd. Som vi har lært åpnes det på 1-trinnet med fra 12 -19hp. Det er stor forskjell på spillestyrken med 12hp og 19hp.

Åpnerens 2. melding vil derfor vise om han minimum eller maksimum innenfor denne spennvidden.

Hvis åpneren har en «jevn hånd» (ingen singleton eller renons) viser han dette få følgende måte:

Har han 15-17hp åpner han i 1NT. (Dette kan vi jo.)

Har han 12-14 hp åpner han i en farge og gjenmelder billigst mulig.

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ K, 9, 4, 2

♦ A, K, 7, 3

♣ K, 4, 2

Du har 13 hp og har åpnet meldingene med 1♦. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge. **Meld 1NT**

Har han 18-19 hp åpner han i en farge og gjenmelder 2NT.

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ A, K, 9, 4,

♦ A, K, 7, 3

♣ K, Q, 2

Du har 19 hp og har åpnet meldingene med 1♦. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farve. **Meld 2NT**

B.

Åpneren har en ujevn hånd.

Har han 12-15 hp gjenmelder han billigst mulig

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ A, K, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7, 3

♣ Q, 4

Du har 14 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 4 kort ruter.

Meld 2♦**Eks 2:**

♠ 10, 3

♥ A, K, J, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7

♣ J, 4

Du har 14 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 6 kort hjerter.

Meld 2♥

Har han 16-19 hp gjenmelder han ved å «hoppe» i meldingen.

Eks 1:

♠ K

♥ A, K, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7, 3

♣ K, 4,3

Du har 18 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 4 kort ruter.

Meld 3♦

Eks 2:

♠ K, 3

♥ A, K, J, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7

♣ Q, 4

Du har 18 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.
Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 6 kort hjerter.

Meld 3♥

KRAVMELDINGER

Av det du har lært går det fram at noen meldinger er krav til at *makker MÅ melde*. Det er de meldingene som ikke har sagt en øvre grense for poeng. (ny farge etter makkers åpning i en farge)

Og «falske meldinger»:

- A. Som åpning 2 kløver.
- B. Som svaret 2 ruter etter åpningsmeldingen 2 kløver.
- C. Som stayman og overføring etter at makker har svart på din 1NT-åpning

+++++

Bordskikk:

Smil!

Når du gjør feil: Smil

Når makker gjør feil: Smil

Når motstanderne gjør feil: smil inni deg

Ut i verden:

Etter alle råd og formaninger er det nok på tide å si sannheten:
Verden utenfor kurset er morsom, hyggelig og slett ikke farlig.
Kom deg ut i verden så fort som mulig etter kurset

Leksjon 7: Spørsmål etter Ess – Motspill - Signaler.

Spørsmål etter Ess:

Noen ganger har makker vist kortene sine slik at du når du summerer dine og makkers kort lurer på om dere skal melde slem.

Du ser at dere har nok poeng (over 32 poeng) men det hjelper jo lite hvis dere mangler topphonnørene i en farge.

For å finne ut hvor mange Ess- og eventuelt konger- dere har, er det oppfunnet en «spørremelding» nemlig meldingen 4NT

4NT= Hvor mange Ess har du makker?

Det vanligste er at spørsmålet stilles et stykke ut i meldingsforløpet når en av dere ser at dere har nok poeng til slem, men det kan også stilles i første runde når makker til åpner ser at dere har nok poeng f.eks:

Makker har åpnet i 1 spar og du har 20 poeng og minst 3 spar

Makker til spørreeren må svare og svarene er slik:

5 kløver = jeg har 0 eller 4 Ess

5 ruter = jeg har 1 ess

5 hjerter = jeg har 2 Ess

5 Spar = jeg har 3 Ess

Hvis spørreeren ser at de til sammen har alle Essene kan han spørre etter antall konger på samme måte

5NT= Hvor mange Konger har du makker?

Makker til spørreeren må svare og svarene er slik:

6 kløver = jeg har 0 eller 4 konger

6 ruter = jeg har 1 konge

6 hjerter = jeg har 2konger

6 Spar = jeg har 3 konger

Det finnes flere måter å spørre etter Ess og Konger på. Dette er den enkleste. Når dere har spilt en stund, kommer dere nok til å bli mere avansert i spørremeldingene.

MOTSPILL

Utspill

Å spille ut er ikke lett for noen og veldig ofte må vi bare spille ut det vi tror eller håper er bra. Men noen råd/regler går det an å gi:

Motparten spiller en NT-kontrakt:

1. Hvis makker har meldt en farge, spiller vi lojalt ut den.
2. Et lite kort fra vår lengste farge («invitt-utspill»).

Eks: Motparten spiller 3NT. Du har:

♠ J, 5
♥ Q, 10, 8, 4, 3
♦ K, 7, 3
♣ Q, 9, 8

Hjerter er din lengste farge, og du håper at din makker har enten A, K eller J i denne fargen, og at han vil returnere fargen dersom han får anledning,

Spill ut ♥ 3

3. Hvis du har en sekvens, spiller du ut den høyeste i sekvensen.

Eks: Motparten spiller 4♥. Du har:

♠ J, 5, 4, 3
♥ Q, 10
♦ K, Q, J, 7
♣ Q, 9, 8

Spill ut ♦ K

4. Hvis motparten har meldt flere farger, spiller vi ut en farge de ikke har meldt (umeldt farge)

Motparten spiller en farge-kontrakt:

1. Hvis makker har meldt en farge, spiller vi lojalt ut den.
2. Hvis du har en sekvens, spiller du ut den høyeste i sekvensen

♠ J, 5, 4, 3

♥ Q, 10

♦ K, Q, J, 7

♣ Q, 9, 8

Spill ut ♦ K

3. Hvis motparten har meldt flere farger, spiller vi ut en farge de ikke har meldt (umeldt farve)
4. Underspill ALDRI et ess i en fargekontrakt! Har du et ess i en farge, og har bestemt deg for å spille ut denne fargen, spiller du ut Esset !
5. Hvis du ikke finner på noe som du synes er lurt, kan du spille ut en trumf. Mange ganger er dette et godt utspill!

Signaler:

Signaler er det dere som makkerpar bruker under spilledelen for å fortelle hva dere har og hva dere vil at makker skal spille. Signalene dere bruker må være åpne og hvis motparten spør hvilke signaler dere bruker, må dere svare. Her på kurset er vi enige om å bruke et lite kort for å vise styrke.

Hvis motparten spør dere hvilke styrkekast dere bruker, svarer dere derfor «Vi har lite kort som styrke». Styrke kan du altså vise i utspillet med å spille ut et lite kort i den fargen du har gode kort («*invitt-utspill*»).

Du kan også vise styrke ved å sake et lite kort i din gode farven første gang du får anledning til å sake et kort (At du ikke har kort i den farven som spilles = «første frie avkast»)

Hvis makker har spillt ut et Ess, kan du vise styrke med å legge et lite kort dersom du vil at han skal fortsette fargen.

--

Kanskje unødvendig å si men i alle disse tilfellene må du legge et tilstrekkelig høyt kort hvis du ikke har styrke (for å vise svakhet)

De Fem Bud

ved to av dem

1

Spillsted: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019**

1. bud: Annen hånd lavt.

Spill nr.: **11**
 Sone: **I**
 Giver: **S**

"BLINDEMANN"

♠ **8, 5**
 ♥ J, 10, 5
 ♦ Q, 5, 2
 ♣ A, Q, 5, 3, 2

MOTSPILLER

♠ Q, 9, 7, 6
 ♥ K, 9, 7
 ♦ 10, 9, 6, 4
 ♣ K, 4

MOTSPILLER

♠ E, 10, 4
 ♥ 8, 2
 ♦ A, J, 7, 3
 ♣ 10, 9, 7, 6



♠ **K, J, 3, 2**
 ♥ A, Q, 6, 4, 3
 ♦ K, 8
 ♣ J, 8

SPILLEFØRER

Meldinger:

N	Ø	S	V
		1♥	pass
2♥	pass	pass	pass

Kommentar til meldinger

Kommentarer til spillet::

Når spillefører spiller et lite kort fra bordet og du uanstrenqt legger et lavt kort som Øst, vil spillefører få valget mellom å legge knekten eller konqen på hånden.

Spillsted: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019**

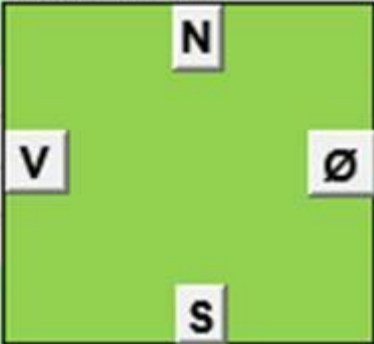
2. bud: Honnør på honnør

Spill nr.: **11**
 Sone: **I**
 Giver: **S**

"BLINDEMANN"

♠ 10, 5
 ♥ J, 5
 ♦ Q, 5, 4, 2
 ♣ A, J, 5, 3, 2

MOTSPILLER
 ♠ Q, 9, 7, 6
 ♥ K, 9, 7
 ♦ 10, 9, 6
 ♣ K, 7, 6



MOTSPILLER
 ♠ E, 8, 4
 ♥ 8, 7, 2
 ♦ A, J, 7, 3
 ♣ 10, 9, 4

♠ K, J, 3, 2
 ♥ A, Q, 6, 4, 3
 ♦ K, 8
 ♣ Q, 8

SPILLEFØRER

Meldinger:

N	Ø	S	V
1			

Kommentar til meldinger

Kommentarer til spillet::

Dekker du ♣ Q med ♣ K, vil makker få stikk for ♣ 10.

Leksjon 8 - Spillføring. «De 5 bridge-bud»

Når du har blitt spillfører er det noen valg du må gjøre når motparten har spilt ut, og blindemanns kort kommer på bordet.

Det er mange likheter i NT-kontrakter og trumf-kontrakter, men det er også forskjeller. I alle kontrakter lønner det seg å bruke et ekstra minutt til å telle de stikkene du kan ta «direkte», og tenke ut hva du må gjøre for å skaffe deg flere stikk. Husk at du ikke bare disponerer kortene på din egen hånd. Du disponerer også blindemanns kort!

NT-kontrakter:

Tell de sikre stikkene. Med mindre du har en lang, «gående» farve, bør du vente med å ta de sikre stikkene til du har etablert «sidestikk».

Eks: Du spiller kontrakten 1NT. Du disponere følgende:

Blindemann (nord):

♠ 9, 5
♥ Q, 10, 9, 4, 3
♦ K, 7, 3
♣ Q, 9, 8

Din hånd (syd):

♠ A, J, 10, 3
♥ K, J
♦ A, 5, 4, 2
♣ J, 3, 2

Vest spiller liten kløver ut. Du legger liten kløver i bordet (blindemann).

Øst stikker opp med kongen, og returnerer ny kløver som vest tar med esset og spiller ny kløver.

Du er inne hos blindemann på kløver dame. Du har 4 sikre stikk

(♣Q, ♠A, ♦A, ♦K). Dersom du får ut ♥A har du i tillegg 4 hjerterstikk!

Spill ♥3 fra blindemann og legg ♥K på hånden. Dersom du ingen stikker med esset, spiller du ♥J fra hånden og stikker over med Q i bordet. Før eller siden må motparten stikke med esset, og du kan komme inn i bordet på ♦K.

I dette eksempelet har du benyttet deg av 3 av de 5 bridgebudene.

3. bud: Utnytt blindemanns langfarve. (Hjerter)

4. bud: Spill først de høye kortene på den korte hånden. (Hjerter K, J)

5. bud: Ta vare på innkomstene til langfarven. (Ruter K)

Trumf-kontrakter:

Tell de sikre stikkene. Vurder hva du må gjøre for å skaffe deg sidestikk». Valg 1. Når skal jeg trekke ut trumfen?

Eks: Du spiller kontrakten 2♠. Du disponere følgende:

Blindemann (nord):

♠ A, 9, 5

♥ 3

♦ K, 10, 9, 7, 3

♣ Q, 9, 8, 2

Din hånd (syd):

♠ K, J, 10, 6, 3

♥ A, 8, 3

♦ A, 5

♣ 10, 4, 3

Vest spiller liten trumf ut. Du legger liten i bordet (blindemann). Øst legger ♠Q og du stikker med kongen.

Nå må du benytte blindemanns trumf-muligheter! – Du må IKKE spille trumf nå. Du har to «hjerter-tapere» på hånden som du kan unngå ved å trumfe hos «blindemann». Spill ♥A og en hjerter til som du trumfer i bordet. Spill deg inn på hånden på ruter Ess og trumf en ny hjerter hos blindemann. Da får du 2 ekstra stikk som du ikke ville fått dersom du hadde trukket ut trumfen.

Moralen er altså:

Har du stjelemuligheter i bordet, vent med å trekke trumfen til du har utnyttet denne muligheten.

Har du ingen stjelemuligheter i bordet, kan det lønne seg å trekke ut motpartens trumf så fort som mulig.

De Fem Bridge-bud

MOTSPILL:

1. Annen hånd lavt.
2. Honnør på honnør

SPILL:

- 3 Utnytt blindemanns langfarge
- 4 Spill først de høye kortene på den korte hånden
- 5 Ta vare på innkomstene til langfarven.

1

Spillsted: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019**

1. bud: Annen hånd lavt.

Spill nr.:	11
Sone:	I
Giver:	S

"BLINDEMANN"

♠	8, 5
♥	J, 10, 5
♦	Q, 5, 2
♣	A, Q, 5, 3, 2

MOTSPILLER

♠	Q, 9, 7, 6
♥	K, 9, 7
♦	10, 9, 6, 4
♣	K, 4

N

V

S

MOTSPILLER

♠	E, 10, 4
♥	8, 2
♦	A, J, 7, 3
♣	10, 9, 7, 6

SPILLEFØRER

♠	K, J, 3, 2
♥	A, Q, 6, 4, 3
♦	K, 8
♣	J, 8

Meldinger:

N	Ø	S	V
		1♥	pass
2♥	pass	pass	pass

Kommentar til meldinger

Kommentarer til spillet::

Når spillefører spiller et lite kort fra bordet og du uanstrengt legger et lavt kort som Øst, vil spillefører få valget mellom å legge knekten eller kongen på hånden.

Spillsted: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019**

2. bud: Honnør på honnør

Spill nr.: **11**
 Sone: **I**
 Giver: **S**

"BLINDEMANN"

- ♠ 10, 5
- ♥ J, 5
- ♦ Q, 5, 4, 2
- ♣ A, J, 5, 3, 2

- MOTSPILLER**
- ♠ Q, 9, 7, 6
 - ♥ K, 9, 7
 - ♦ 10, 9, 6
 - ♣ K, 7, 6



- MOTSPILLER**
- ♠ E, 8, 4
 - ♥ 8, 7, 2
 - ♦ A, J, 7, 3
 - ♣ 10, 9, 4

- ♠ K, J, 3, 2
- ♥ A, Q, 6, 4, 3
- ♦ K, 8
- ♣ Q, 8

SPILLEFØRER

Meldinger:

N	Ø	S	V
1			

Kommentar til meldinger

Kommentarer til spillet::

Dekker du ♠ Q med ♠ K, vil makker få stikk for ♠ 10.

Spillet: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019**

3. bud: Utnytt blindemanns langfarve

Spill nr. **11**
 Sone: **I**
 Giver: **S**

	♠ 9, 5, 2										
	♥ 9, 7										
	♦ 9, 5										
	♣ A, K, 5, 4, 3, 2										
♠ A, 8, 7, 6	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="background-color: #90EE90;"></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ Q, 10, 4
	N										
V		Ø									
	S										
♥ K, J, 5		♥ 10, 8, 2									
♦ 8, 6, 4, 2		♦ A, J, 7, 3									
♣ Q, 6		♣ J, 9, 8									
	♠ K, J, 3										
	♥ A, Q, 6, 4, 3										
	♦ K, Q, 10										
	♣ 10, 7										

Meldinger:

N	Ø	S	V
		1 NT	pass
pass	pass		

Kommentar til meldinger

Kommentarer til spillet:

Du får liten spar ut. Øst legger damen, og du stikker med kongen på hånden.

Gi straks bort et kløverstikk. Da har du gode muligheter for å få 5 kløverstikk, ellers får du ikke mere enn 2 kløverstikk.

4

Spillsted: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019**

4. Iud: Spill først de høye kortene på den korte hånden

Spill nr. **11**
 Bane: **I**
 Giver: **S**

	♠ A, 5, 2 ♥ Q, 10, 9, 5, 4 ♦ 9, 5 ♣ A, 8, 7	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; text-align: center;">V</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20px; text-align: center;">Ø</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 5px;">S</div> </div>	
♠ 9, 8, 7, 6 ♥ A, 8, 7, 3 ♦ 8, 6, 4 ♣ 10, 6		♠ Q, 10, 4 ♥ 6, 2 ♦ A, J, 10, 3 ♣ K, 9, 5, 4
	♠ K, J, 3 ♥ K, J ♦ K, Q, 7, 2 ♣ Q, J, 6, 3	

Meldinger:

N	Ø	S	V
		1 NT	pass
2 ♦*	pass	2 ♥*	pass
3 NT	pass	pass	pass

Kommentar til meldinger

*=overføring

Kommentarer til spillet::

Du får spar 9 ut, legger liten spar i bordet og dekker damen med kongen.

Så spiller du ♥K, deretter ♥J som du stikker over med Q i bordet.

Spilletid: **Bridgekurs Knektene-2008, 2014, 2019****5. Iud: Ta vare på inkomstene til langfarven**Spill nr. **11**Sone: **I**Giver: **S**

	♠ A, 5, 2	
	♥ K, Q, J, 10, 9	
	♦ 9, 5	
	♣ J, 8, 7	
♠ Q, 9, 8, 7, 6	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">V</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Ø</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</div> </div>	♠ J, 10, 4
♥ A, 8, 7, 3		♥ 6, 2
♦ 8, 6, 4		♦ A, J, 10, 3
♣ 10, 2		♣ Q, 9, 5, 4
	♠ K, 4	
	♥ 7, 3	
	♦ K, Q, 7, 5, 2	
	♣ A, K, 6, 3	

Meldinger:

N	Ø	S	V
		1♦	pass
1♥	pass	2♣	pass
2NT	pass	3NT	pass

Kommentar til meldinger

2NT spør om tillegg

Kommentarer til spillet::

Du får spar 6 ut, legger liten spar i bordet, og stikker tieren med Kongen på hånden

Du må ta vare på ♣ ess i bordet som inkomst til ♥-farven