

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(♦) : 12-19poeng 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 1hjerter 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.