

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.