

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!