

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

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

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

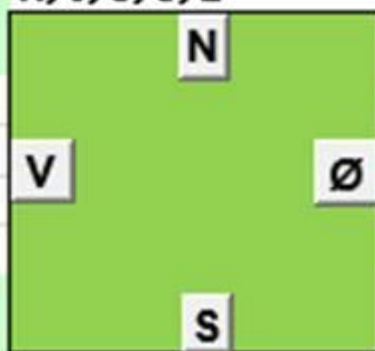
Spill nr.: **11**
 Sone: **I**
 Giver: **S**

"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.