

VELKOMMEN TIL BRIDGEKURS!



Delkontrakt, utgang og slem

Kapittel 2

Meldinger

- Meldinger avgis på 1, 2, 3 ... til 7-trinnet.
- Fargene er rangert (i stigende rekkefølge): kløver – ruter – hjerter – spar – NT (grand)
- Laveste kontakt er 1 kløver og høyeste er 7 grand
- Må alltid melde over foregående melding (melde oppover)

Kontrakter

- Kontrakten er bestemt når de 3 neste spillerne i tur har meldt pass
- Antall stikk meldt får en ved å legge til 6
- Hjemspilt kontakt gir bonus + trekk poeng
- Kontrakt som gir under 100 trekkpoeng gis 50 bonuspoeng
- Minst 100 trekkpoeng gir 300 eller 500 i utgangbonus avhengig av faresone

Kontrakter (forts)

- Kontrakt på 6-trinnet (Lilleslem) gir ekstrabonus på 500 eller 750
- Kontrakt på 7-trinnet (Storeslem) gir 1000 eller 1500 i tillegg til utgangsbonus
- På baksiden av meldekortet finner en scoren, og sonen ser en på mappene

Viktig del av spillet

- Utveksle informasjon med makker gjennom meldingene for å finne ut om makkerparet har gode nok kort til å oppnå bonus for
 - Utgang
 - Lilleslem
 - Storeslem

Spill i trumf

- I grandspill vil det høyeste kortet i den spilte fargen ta stikket
- I trumf er det ett viktig unntak – har en ikke den spilte fargen kan en trumfe (stjele)
- Både spillefører og motspillere kan få stjeling
- Utspiller vil derfor ofte velge å spille ut en farge der hun har få (en eller to)

Svar på åpning i 1 i farge

Kapittel 5

Makker åpner med en majorfarge

- Med 4 korts trumfstøtte (eksempel med 1 hj)
 - 0 – 5 htp → pass
 - 6 – 9 htp → enkel støtte
 - 2 hj
 - 10 – 12 htp → støtte med hopp
 - 3 hj
 - 13 – 19 htp → meld utgang
 - 4 hj

Makker åpner med en minorfarge

- Med 4 korts trumfstøtte (eksempel med 1 kl) og uten 4 eller flere i en majorfarge
 - 0 – 5 htp → pass
 - 6 – 9 htp → enkel støtte
 - 2 kl
 - 10 – 12 htp → støtte med hopp
 - 3 kl
 - 13 – 19 htp → Undersøke hva som er beste utgang
 - Kravmelding for å få mer opplysninger fra makker
 - 3 NT
 - 5 i minor

Oppgaver (1)

- Din makker åpner med 1 hjerter.
- *Hva svarer du?*

a) ♠ 8 7 ♥ K 10 5 4 ♦ E D kn 2 ♣ kn 10 5

b) ♠ E 5 4 ♥ K D 8 6 ♦ 8 7 ♣ E kn 10 2

c) ♠ 8 7 ♥ 10 5 4 3 ♦ D 8 7 6 ♣ 5 4 3

d) ♠ K 8 6 ♥ D kn 10 8 ♦ D 5 4 2 ♣ 6 5

Oppgaver (2)

- Du har åpnet med 1 hjerter. Din makker har høynet til 2 hjerter.
- *Hva melder du?*

a) ♠ 7 5 ♥ E K 9 6 3 ♦ 8 6 ♣ E D 9 4

b) ♠ E 7 ♥ E K 9 7 3 ♦ E ♣ D kn 10 7 2

c) ♠ D 9 ♥ E K 7 6 3 2 ♦ K 6 ♣ E 9 2

Oppgaver (3)

- Du har åpnet med 1 spar. Din makker høyner til 3 spar.
- *Hva melder du?*

a) ♠ E K 9 6 3 ♥ 7 5 ♦ 8 6 ♣ E K 9 4

b) ♠ E K 9 7 3 ♥ E 7 ♦ 6 ♣ E K kn 7 2

c) ♠ D kn 7 6 4 ♥ E D 9 ♦ K 9 6 ♣ 9 2

Svar uten trumfstøtte (1)

- **1-over-1 (eks. 1 hjerter-1 spar)**
 - Minst 6 hp
 - Minst fire kort i fargen (spar)
 - Ubegrenset oppover i poengstyrke, og
åpningsmelderen må følgelig melde en gang til.
Dvs. at meldingen er **rundekrav** (bortfaller om
nestemann melder).

Svar uten trumfstøtte (2)

- **Svar 1 NT (eks. 1 hjerter-1 NT)**
 - Meldingen lover 6-10 hp
 - Dermed er meldingen altså begrenset oppad.
 - Benekter firekorts støtte til åpneren.
 - Den benekter også majorfarge som kunne vært meldt på 1-trinnet (i dette tilfellet spar).
 - Viktig: 1 NT-meldingen er **ikke krav**. Åpneren kan passe om han har en jevn minimumshånd.

Svar uten trumfstøtte (3)

- **2-over-1 (1 hjerter-2 kløver/ruter)**
 - Meldingen lover minst 11 hp og minst fire kort i den meldte fargen.
 - Ubegrenset oppover i poengstyrke, og åpneren må derfor melde en gang til. Meldingen er altså **rundekrav**.

Åpners andre melding

Kapittel 6

Tidligere

- Har sett at svarhånda ofte kan melde sluttkontrakten direkte. Eksempel
 - 1 NT – 3 NT
 - 1 hj – 4 hj
- I andre tilfelle inviterer svarhånda. Eks.
 - 1 NT – 2 NT
 - 1 sp – 3 sp
- Eller åpningshånda kan invitere
 - 1 hj – 2 hj
 - 3 hj

Videre meldinger

- Når svarhånden ikke kan fastsette trumf eller melde 3 NT direkte
 - Åpner beskriver sin hånd når det gjelder
 - Styrke
 - Fordeling

Etter 1-over-1 eller 2-over-1

- Åpner kan ha 4 håndtyper
 1. Trumfstøtte → Støtte svarers farge. Hopp viser ekstra – ca 18 htp
 2. To farger → Meld ny farge. Viser minst 5 – 4. Hopp viser minst 18 htp og minst 5 – 5
 3. Egen langfarge → Gjenmeld sekskortsfarge. Hopp viser god farge og ca 18 htp
 4. Jevn fordeling → Meld grand. Hopp viser 18 – 19 hp

Etter svaret 1 NT

- Åpner kan ha 3 håndtyper
 1. To farger → Meld ny farge. Viser minst 5 – 4.
Hopp viser minst 18 htp og minst 5 – 5
 2. Egen langfarge → Gjenmeld sekskortsfarge.
Hopp viser god farge og ca 18 htp
 3. Jevn fordeling → Meld grand. Hopp viser 18 – 19
hp

Oppgaver (1)

- Du åpner med 1 hj. Makker svarer 1 sp. Hva melder du med?

1. ♠ K4 ♥ Dkn8765 ♦ E83 ♣ K6
2. ♠ K72 ♥ EKD8 ♦ Ekn10 ♣ kn43
3. ♠ 105 ♥ K10987 ♦ K8 ♣ EK76
4. ♠ D92 ♥ EK87 ♦ kn98 ♣ K102
5. ♠ K2 ♥ EDkn1053 ♦ ED5 ♣ 32
6. ♠ Ekn76 ♥ Ekn982 ♦ 106 ♣ K6

Oppgaver (2)

- Du åpner med 1 ru. Makker svarer 1 sp. Hva melder du med?

1. ♠ 75 ♥ ED32 ♦ Kkn103 ♣ K97
2. ♠ E93 ♥ Kkn8 ♦ EKkn5 ♣ D108
3. ♠ EKkn8 ♥ K109 ♦ K1097 ♣ E3

Oppgaver (3)

- Du åpner med 1 hj. Makker svarer 1 NT. Hva melder du med?

1. ♠ D654 ♥ KDkn6 ♦ kn76 ♣ KD
2. ♠ E8 ♥ KD1092 ♦ EKD84 ♣ 5
3. ♠ KD5 ♥ ED105 ♦ Ekn8 ♣ K97

Spillesterke hender

- Trumfpoeng
 - Tidligere har vi lært å bare telle trumfpoeng når vi har funnet felles trumf (minst 8 til sammen)
 - Men vi kan også telle trumfpoeng når
 - Åpningshånden har en god 6-kortsfarge
 - Eksempel: ♠ EDkn1042 ♥ ED3 ♦ 103 ♣ K7
htp?
 - Åpningshånden har to gode 5-korsfarger
 - Eksempel: ♠ EKD105 ♥ EK1097 ♦ 54 ♣ 3
htp?