

Kapittel 10

Sterke åpningshender

–

kunstige meldinger



Åpning 2 ♣

- Så langt har vi stort sett åpnet med lengste farge når vi har minst 12 hp
- Makker må svare med minst 6 htp
- Noen ganger har man (nesten) utgang på egen hånd
- 2 ♣ brukes som eneste kravmelding
 - Minst 22 hp eller (nesten) utgang på egen hånd
 - Makker svarer alltid 2 ♦ for at åpner kan beskrive hånden nærmere

Etter 2 ♣ – 2 ♦

- 2 ♥ / ♠ = minst 5-kortsfarge, utgangskrav
- 2 NT = 22 – 24 hp, jevn hånd
- 3 ♣ / ♦ = minst 5-kortsfarge, utgangskrav
- 3 NT = 25 – 27 hp, jevn hånd

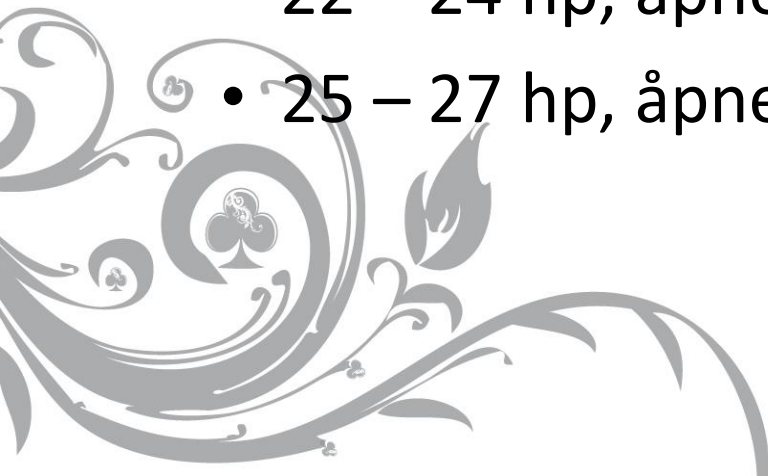


Svarhåndens 2. melding

- Negative meldinger
 - Nærmeste melding. Eks:
2 ♣ – 2 ♦
2 ♥ – 2 ♠
 - Hopp til utgang
- Positive meldinger
 - NT – ikke nærmeste melding
 - Høying i trumf, ikke til utgang
 - Ny farge – ikke nærmeste melding
- Med ca 10 hp eller mer, bør man undersøke slem

Balanserte hender

- 12 – 14 hp, åpner i lengste farge og gjenmelder grand lavest mulig
- 15 – 17 hp, åpner med 1 NT
- 18 – 19 hp, åpner i lengste farge og gjenmelder grand med hopp
- **20 – 21 hp, åpner med 2 NT**
- 22 – 24 hp, åpner med 2 ♣ og gjenmelder 2 NT
- 25 – 27 hp, åpner med 2 ♣ og gjenmelder 3 NT



Spørsmål om antall ess / konger

- Når man melder slem er det viktig å kontrollere at motparten ikke har 2 ess
- Bruker 4 NT for å spørre makker om hvor mange ess han har. Svar:
 - 5 ♣ = 0 eller 4 ess
 - 5 ♦ = 1 ess
 - 5 ♥ = 2 ess
 - 5 ♠ = 3 ess
- 5 NT spør etter antall konger
 - Garanterer at makkerparet har samtlige ess
 - Samme svar som ovenfor



Oppgaver

- Du åpner med 2 ♣. Makker svarer 2 ♦. Hva melder du med?












1. ♠ EK ♥ 5 ♦ EKDKn82 ♣ EKkn10
2. ♠ KDkn106 ♥ E5 ♦ EKDK7 ♣ E2
3. ♠ EDkn8 ♥ EKDK ♦ KDkn2 ♣ E10
4. ♠ K8 ♥ ED105 ♦ EDkn ♣ KDkn5
5. ♠ E5 ♥ EKDK86 ♦ EKDK87 ♣ E
6. ♠ 5 ♥ EKDKkn10765 ♦ 4 ♣ EKDK

Kapittel 11

Svake åpningshender



Sperremeldinger

- Kan åpne noen ganger med mindre enn 12 hp
- Forutsetning
 - Bra farge på minst 6 kort
- Hensikt
 - Gi makker et godt bilde på hva du har
 - Ta bort melderom for motparten
- Åpningsmeldinger
 - 2  /  /  = 6 – 11 hp, 6 kortsfarge
 - 3  /  /  /  = 6 – 11 hp, 7 kortsfarge
 - 4  /  /  /  = 6 – 11 hp, 8 kortsfarge

Eksempler

a)

♠ KDkn986

♠ KDkn109862

♥ 87

♦ 982

♣ K2

2 ♠

b)

♠ 86

♥ 82

♦ ED109865

♣ 92

3 ♦

c)

♥ 8

♦ 9

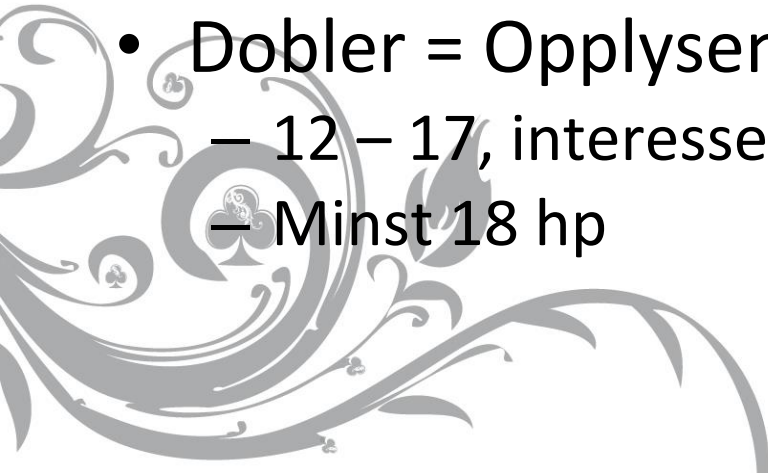
♣ K102

4 ♠




Forsvar mot sperreåpninger

- Melder omtrent som på 1-trinnet
- Fargeinnmelding
 - 12 – 17 hp
 - minst 5-kortsfarge
- NT
 - 15 – 17 hp
 - Hold i motpartens åpningsfarge
- Dobler = Opplysende
 - 12 – 17, interesse for umeldte farger
 - Minst 18 hp



Oppgaver

- Nord åpner med 3  . Du sitter øst. Hva melder du med?

a)

 EK54

 2

 KD42

 KD105


 K1094

b)

 E3

 KD2

 EKkn105

 1094

c)

 KD1093

 E4

 Ekn52

 43

d)

 E32

 Kkn5


 K94

Kapittel 12

Påkast / Turneringsbridge



Eksempel

	♠ Dkn8	
	♥ 432	
	♦ KD109	
	♣ Dkn6	
♠ 543		♠ E962
♥		♥ 765
EKDkn		♦ 8762
♦ 543		♣ 82
♣ 543	♠ K107	
	♥ 1098	
	♦ Ekn	
	♣ EK1097	

Syd	Vest	Nord	Øst
1 NT	pass	3 NT	pass
pass	pass		

Vest innleder med 4 hjerterstikk mot 3 NT. Hvilken farge skal han skifte til?

Løsningen er at makker hjelper til ved å signalisere hvilken fargen han vil ha opp igjen. Vi velger at når man er fri for farge, vil det minste korte i en annen si at man ønsker denne fargen spilt.

Styrkekast


- Når
 - Makker spiller ut en honnør
 - Makker inviterer i en farge og du ikke kan stikke motspillers kort
 - Første gang man er saker (er tom / fri i en farge)
- Hvordan
 - Lavt kort viser styrke i fargen
 - Et høyere kort viser svakhet (liten interesse for fargen)



Krever at man er våken


- Merk at en 4 (som for så vidt er et lite kort) noen ganger er styrke, andre ganger svakhet
- Alt kom an på hva man legger neste gang
 - 4 etterfulgt av 3 eller 2 er svakhet
 - 4 etterfulgt av et høyere kort er styrke
- Ofte vil man ved å se på sine egne og blindemanns kort kunne avgjøre hva det er
 - Legger makker 4'en og du har 3'en og blindemann 2'en, må det være stryke

Eksempel

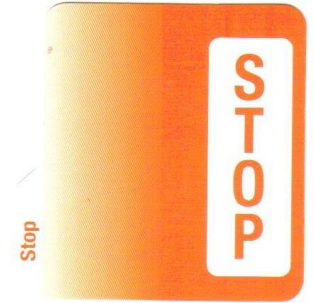
	♠ Dkn8	
	♥ EK43	
	♦ KD109	
	♣ D8	
♠		♠ 62
EK1053		♥ 765
♥ Kn2		♦ E762
♦ 543		♣ kn762
♣ 543	♠ 974	
	♥	
	D1098	
	♦ Kn8	
	♣	
	♥ EK109	

Syd er spillefører i 4 ♥. Vest spiller ut spar ess. Nå legger Øst styrke (2'eren) siden makker vanligvis også har kongen når han spiller ut esset. Dermed vil Vest forsette med kongen og en spar til stjeling. Ruter ess betes deretter kontrakten.

Turneringsbridge

- Tar i stort bort flaks / uflaks med kortene
 - I parturning konkurrerer man med par som har samme kortene, så dersom du og makker klarer to stikk når de andre klarer ett, vil det være et godt resultat
 - Finnes også lag- og singelturneringer
 - Norsk Bridgeforbund har over 400 medlemsklubber som spiller ukentlige turneringer
- 

Stopp-kortet



- Når?
 - Åpning på 2-trinnet eller høyere
 - Når man hopper over et meldetrinn (2 ♠ når man kunne meldt 1 ♠)
- Hvordan?
 - Legg først fram stopp-kortet i meldeboksen, så meldingen. Nestemann venter minst 10 sekund
- Hvorfor?
 - Motstander skal slippe å avsløre seg

Alert-kortet



- Når?
 - Makker avgir en kunstig eller en melding med en spesiell betydning
- Hvordan?
 - Makkeren legger alterkortet på bordet eller banker lett i bordet
 - Skal ikke alertere meldinger over 3NT, bortsett fra i første melderunde
- Hvorfor?
 - Gjøre motparten oppmerksom på at man har en spesiell avtale.
 - Eksempel: 4. farge krav
 - Motparten kan spørre om forklaring når de er i tur til å melde