

Table of Contents

Fakta:	2
Meldingene:	2
Verdi på kortene:.....	2
Åpne spillet.....	3
Svar på åpningsmeldingen:	3
Grandåpning.....	4
Svar på grandåpning.....	5
Overføring:	6
Andre svar på grandåpning:	7
Åpnerens gjenmelding	8
Svake toåpninger.....	9
Åpning på tre og firetrinnet.....	10
Sterke åpninger.	11
Hvis vi har grandfordeling:	12
Svar på sterk grand (vi åpner på 2NT og makker svarer):	12
Slemmeldinger	13
Forsvarsmeldinger.....	14
Innmelding når motparten har åpnet på 1 NT:.....	15
Straffedobling:.....	15
Faresonen:.....	15
Negative doblinger:	16
Dere har nå lært et naturlig system, men dere kan videreutvikle systemet:	17
Svar på 1 trinnet: (<i>eksempel i kløver, men dette gjelder alle fargene</i>)	17
Innmeldinger:	18
Når makker åpner og nestemann dobler opplysende.	19
Lavintal signaler: NB kun i fargekontrakt.	20
Fordelingskast	21
Oversikt over meldesystemet	22

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Fakta:

- ❖ For å spille bridge trenger vi 4 personer.
- ❖ Spillerne plasserer seg på hver side av bordet.
- ❖ De som sitter overfor hverandre er makkerer. Det vil si at de er på samme parti.
- ❖ Alle kortene i stokken skal deles ut. Det vil si 13 kort til hver.
- ❖ Man kan spille med eller uten trumf.
- ❖ Den som deler ut starter med å melde.

Meldingene:

Laveste melding er 1 kløver, høyeste melding er 7 grand

- ❖ 1 kløver -> 1 ruter -> 1 hjerter -> 1 spar -> 1 NT (grand)
- ❖ 2 kløver -> 2 ruter -> 2 hjerter -> 2 spar -> 2 NT (grand)
- ❖ 3 kløver -> 3 ruter -> 3 hjerter -> 3 spar -> 3 NT (grand)
- ❖ 4 kløver -> 4 ruter -> 4 hjerter -> 4 spar -> 4 NT (grand)
- ❖ 5 kløver -> 5 ruter -> 5 hjerter -> 5 spar -> 5 NT (grand)
- ❖ 6 kløver -> 6 ruter -> 6 hjerter -> 6 spar -> 6 NT (grand)
- ❖ 7 kløver -> 7 ruter -> 7 hjerter -> 7 spar -> 7 NT (grand)

I tillegg kan vi melde pass, dobbel og redobbel

Man må melde høyere enn sist meldte ellers må man si pass.

Verdi på kortene:

- ❖ Ess => 4 Honnørpoeng eller hp
- ❖ Konge => 3 Honnørpoeng
- ❖ Dame => 2 Honnørpoeng
- ❖ Knekt => 1 Honnørpoeng

Utgang:

Hvis man melder og spiller hjem en utgang får man ekstra bonus.

Åpne spillet

For å åpne spillet, det vil si å melde noe annet enn pass, bør du ha minst 12 hp.

Vi åpner med en en-melding i lengste farge.

Med to like farger melder du slik:

To fire kort farger : Meld den laveste fargen først.

To fem kort farger : Meld den høyeste farger først.

Kløver er laveste så kommer ruter, hjerter, spar, og grand.

Svar på åpningsmeldingen:

I forrige kapittel lærte du at den første som har minst 12 hp åpner meldingsforløpet. Når makkeren din har åpnet, bør du melde hvis du har minst 6 hp.

Med 0 - 5 hp melder du pass.

Hvis du har 6 - 9 hp melder du:

- a) 2 i makkers farge med minst 4 kort i denne fargen.
- b) Din lengste farge hvis det er plass til denne på entrinnet.
- c) Ellers melder vi 1 NT (grand)

Hvis du har 10 - 12 hp melder du:

- a) 3 i makkers farge med minst 4 kort i denne fargen.
- b) Din lengste farge så lavt som mulig.

Hvis du har 13 - 15 hp melder du:

- a) 4 i makkers farge hvis han har åpnet med hjerter eller spar og du har minst 4 kort i denne fargen.
- b) Din lengste farge så lavt som mulig.

Nå vet åpneren noe om kortene til makker.

Hvis makker har melt en ny farge, har åpneren ikke lov til å passe, for makker kan ha ganske mye poeng.

Har makker begrenset kortene sine må åpneren se om de kan ha 25 hp til sammen, hvis ikke må de finne en brukbar kontrakt på lavest mulig trinn.

Grandåpning

Hvis kortene våres er jevnt fordelt er det ofte lønnsomt å spille grandkontrakt.

Vi sier at du har grandfordeling hvis fargene er fordelt slik:

4 - 3 - 3 - 3

4 - 4 - 3 - 2

5 - 3 - 3 - 2

Hvis du har 12 - 14 hp og grandfordeling åpner du med din lengste farge, og du melder 1 NT neste gang, hvis du ikke kan melde en major på 1 trinnet på veien opp til 1gr.

Eks. 1

Spar D9 4

Hjerter K 10 9

Ruter E 4 3

Kløver K Kn 8 3

Vi åpner med **1 Kløver**, makker melder for eksempel 1 hjerter, og vi melder **1 NT** andre gangen. Nå viser vi grandfordeling og **12 - 14** hp. Har vi 4hjerter støtter vi billigst mulig og har vi 4 spar melder vi denne på et trinnet.

Vi åpner med 1NT (grand) når vi har fra **15 - 17** hp og grandfordeling.

Eks. 2

Spar E 7 4

Hjerter K 10 9

Ruter E 4 2

Kløver E 8 32

Når du har åpnet med 1 NT, vet makker ganske mye om kortene dine, selv om du bare har meldt en gang.

Med **18 - 19 hp** åpner vi i farge og hopper til 2NT andre gangen.

Eks. 3

Spar E K 4 3

Hjerter K 10 9

Ruter E Kn

Kløver K Kn 8 3

Vi åpner med **1 Kløver**, makker melder for eksempel 1 hjerter, og vi melder **2 NT** andre gangen. Nå viser vi grandfordeling og 18 - 19 hp.

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Svar på grandåpning

I forrige kapittel lærte du at åpningen 1 NT betyr grandfordeling og 15 - 17 hp. Nå skal vi se på svarene på 1 NT. (STAYMAN)

Makker åpner i 1gr og vi har JEVN fordeling og:

- a) 0 – 7p = pass

- b) 8 – 9p = 2gr (invitt u 4k major) 1gr åpneren passer med min. og melder 3gr med max.

- c) 8 – 9p = 2kl (spm om 4k major. Får vi 2ru eller feil major svarer vi 2gr. Får vi riktig major så svarer vi 3 i denne, invitt)

- d) 10 – 15p = 3gr (spillemelding uten 4k major)

- e) 10 – 15 = 2kl (spm om 4k major. Får vi 2ru eller feil major sier vi 3gr. Får vi riktig major svarer vi 4 i denne, spillemelding)

Når vi har spurt i 2kl så har vi alltid 4k major. Har gr åpneren begge så må han ta ut i den andre. Eks: 1gr – 2kl

2hj – 3gr (jeg hadde 4k spar og 10 -15hp)

4sp (jeg også) Jeg hadde 4 – 4 i major og svarte hj først.

Skal vi invitere med 8p så bør vi ha ”gode” 8p. En jevn hånd uten mellomkort (10, 9, 8) eller en femkorts farge i minor er dårlige 8. Vi bør da nedvurdere disse 8 og si pass. Makker har max 17p + våre 8 = 25p

Har vi 5k (eller flere) i major når makker åpner på 1gr, da skal vi alltid overføre til denne majoren. Vi skal her også svare/overføre med 0p+, ellers er stayman og overførings systemet like.

0 – 7 overfør så pass. 8 -9 overfør og invitt. 10-15 overfør og utgang (neste side).

Overføring:

Vi bruker overføring for å få kontrakten på den sterke hånden.

Med **minst 5 kort hjerter eller spar** melder du slik:

0 - 7 hp: Ikke invitthånd eller utgang!

Med minst 5 kort hjerter melder du **2 ruter**. Nå skal grandåpneren melde **2 hjerter**.

Med minst 5 kort spar melder du **2 hjerter**. Nå skal grandåpneren melde **2 spar**.

Vår neste melding er **pass**.

Med 8 - 9 hp: Dette er en invitt hånd.

Med minst 5 kort hjerter melder du **2 ruter**. Nå skal grandåpneren melde **2 hjerter**.

Med minst 5 kort spar melder du **2 hjerter**. Nå skal grandåpneren melde **2 spar**.

Vi vil nå invitere: Vi melder disse alternativene

2NT : 5kort i overføringsfargen og invitt.(Grandhånden bestemmer så kontrakten, han kan melde **3/4 i vår overføringsfarge**, tar ikke invitten men heller spille fargekontrakt) (**3gr**, tar imot invitten, men vil spille grand siden han har to i fargen) (**4 i fargen**, tar imot invitten og har tilpass i overføringsfargen 3`4stk)

3 i overføringsfargen: Jeg har 6kort og vil invitere. Grandåpneren velger da pass med min og fire i fargen med maks.

Med 10 – 15 hp: Vi skal nå i utgang

Med minst 5 kort hjerter melder du **2 ruter**. Nå skal grandåpneren skal melde **2 hjerter**.

Med minst 5 kort spar melder du **2 hjerter**. Nå skal grandåpneren skal melde **2 spar**.

Hvis vår neste melding er **3NT**, har vi 5 kort. Makker passer med to i støtte og melder 4 i fargen, med minst 3 i støtte. Med 6 kort melder vi 4 i overføringsfargen med en gang.

Når skal grandhånden ta imot invitten?

Vi inviterer og spør makker om han har maks eller min i sin grandåpning.

Min = Du har alltid min med 15hp. 16hp med jevn fordeling er også min.

Maks = 16hp med tillegg. Tillegg er en femkortsfargen i grandåpningen eller alle fire tierne.

Dette blir en vurdering som grandåpneren må ta. Med 17hp så har du alltid maks.

Andre svar på grandåpning:

Det skjer at vi har en lang minor og vil spille 3gr hvis makker har tilpass i minoren.
Vi melder da:

1gr – 3kl eller 3rut. = Jeg har to topphonnører i sjettede eller sjuende, men ingen ting mer!

Eks: KDxxxx el. ADxxxxx el Akxxxx og ingen honnører utenom.

Makker sier **da pass** med xx eller xxx, men sier **3gr** med en honnør i denne farge.
Grandhånden ser jo seks eller syv stikk i denne fargen i grandkontrakt og kan dermed telle fram til om vi har 9 stikk.

Men neste gang vil du kanskje spille 3kl eller 3ruter? Når makker har åpner på 1gr.

Du har:

X
Xxx
Xxx
Jxxxxxx

Her vil vi spille 3kl. Hva gjør vi nå? Jo vi bruker overføring: **2spar= overføring til minor.**

1 gr – 2spar (*spørsmål om hvordan minor lengden er hos gr åpneren*) Grandåpneren svarer:

2gr = jeg er like lang eller har lenger ruter (*får ikke melde 3ruter*) Vi velger da kontrakt 3kl eller 3 ruter og da **skal** grand åpneren passe.

3kl = jeg har lenger kløver. Vi velger da å passe eller melder 3ruter som makker skal passe.

Vi kan også ha begge minorfargene når makker åpner på gr.

Eks:
Xx
X
Axxxxx
AKxxx

Makker åpner på gr og vi spør i 2sp, makker svarer 2gr, like lang eller lenger ruter?
Vi melder da 5 ruter, den kan jo være lenger. Svarer makker 3kl sier vi jo 5kløver.

Åpnerens gjenmelding

Du har lært å åpne med din lengste farge når du ikke har grandåpning. Makkeren din vet at du har 12 - 19 hp og minst 4 kort i åpningsfargen. Han vet også at du ikke har 15 - 18 hp og grandfordeling. Men du kan ha 16 - 19 hp uten grandfordeling, og vi skal se nærmere på hvordan du skiller mellom 12 - 15 hp og 16 - 19 hp.

Hvis du har 12 - 15 hp og ikke 4 kort i makkers meldte farge, melder du så billig som mulig andre gangen.

Hvis du har 16 - 19 hp og ikke 4 kort i makkers meldte farge, melder du i andre melderunde så høyt at makker må melde på 3 - trinnet hvis han nå skal melde din først meldte farge.

Eksempler:

Nord
1 hjerter
3 kløver

Syd
1 spar
Nå vet syd at makker har minst 5 kort hjerter, minst 4 kort kløver ikke 4 kort spar og 16 - 19 hp. Med 12 - 15 hp hadde han meldt 2 kløver andre gangen.

Nord
1 ruter
2 hjerter

Syd
1 spar
Nå vet syd at nord har minst 5 kort ruter, minst 4 kort hjerter, ikke 4 kort spar og 16 - 19 hp. (Må ha 5 kort ruter ellers hadde nord åpnet i 1 NT). Legg også merke til at det holder å melde hjerterfargen på 2 trinnet, hvis syd skal støtte nords først meldte farge må syd melde 3 ruter altså 16 - 19 hp. Med 12 - 15 hp må nord velge mellom å melde 2 ruter eller 1 NT som andre melding.

Nord
1 hjerter
3 hjerter

Syd
1 spar
Nå vet syd at nord har minst 6 kort hjerter, ikke 4 kort spar og 16 - 19 hp. Med 12 - 15 hp hadde nord meldt 2 hjerter andre gangen.

Nord
1 hjerter
2 NT

Syd
2 kløver
Unntaket som bekrefter regelen. Nord har 12 - 15 hp 2 NT etter at syd har meldt på 2 trinnet viser 12 - 15 hp, selv om syd må melde på 3 trinnet hvis han skal melde Nords første farge.

Svake toåpninger.

Selv med under 10 hp kan vi åpne hvis vi har minst sekskortfarge.

Vi melder 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar. Når vi har sekskortsfarge og 6 – 10 hp. Trumffargen må være så god at den tåler at makker spiller ut kongen, uten at dette koster stikk i motspill.

Eksempel:

Spar	D Kn 10 5 3 2
Hjerter	E 10 5
Ruter	D Kn 3
Kløver	5

Her åpner vi med 2 spar.

Spar	10 8
Hjerter	E D Kn 10 3 2
Ruter	D 10 3
Kløver	5 3

Her åpner vi med 2 hjerter.

Makker må ha minst egen åpning for å gå videre.

Hvis makker åpner med svake to og du vil spørre makker om hvordan hånden hans ser ut, da melder vi 2gr.

Eks. 2hj	-	2gr (spør etter max eller min)
3kl sidefarge og max		
3ru sidefarge og max		
3hj er min		
3spar Hxx og max		
3gr max uten sidefarge.		

Åpning 2 spar blir lik

2ru	2gr (spør etter max eller min)
3kl sidefarge og max	
3ru er min	
3hj er Hxx og max	
3sp er Hxx og max	
3gr max uten sidefarge.	

Åpning på tre og firetrinnet

Åpning på 3 Kløver, 3 Ruter, 3 Hjerter eller 3 Spar viser **2 av de 3 høyeste honnørene** (E D x x x x) syvende og **ikke** honnører i de andre fargene. Vi benekter også 4kort (eller flere) i de andre majorfargene.

Bruk ikke en sperremelding i siste hånd, da kan du jo heller passe hvis du tror motparten har en kontrakt høyere enn din!

Åpning 3 NT viser gående kløver eller ruter. (E K D Kn x x x) og ikke noe annet i de andre fargene.

Åpning 4 kl – 4ru – 4sp og 4hj - viser 7 eller 8 kort farge. Du har ingen side Ess men kan ha en konge eller dame i de andre fargene, men du må ikke være så sterk at makker behøver å tenke på slem.

Makker åpner på 3ruter og du har:

KDx
AJxx
Kx
DJxx

Vi vet at makker har syv ruter med to av de tre høyeste honnørene! Vi har kongen og ser da syv ruterstikk og ett spar stikk og ett hjerterstikk. Vi har hold i alle farger (makker har jo ingen ting i de andre fargene) så vi melder 3gr.

Åpner vi på 3 i en egen farge og makker melder en annen farge, så bør det være krav og spørsmål om vi vil være med på denne fargen? Men, dette kan være en avtale mellom makkerparet!

Sterke åpninger.

ÅPNING MED 2 ♣ (HALLES)

Minst 20hp (eller 8 og et halvt stikk)

Svar på åpningsmelding 2 ♣

2 ♦: Avslag - 6 hp eller mindre. Til nød kan man melde 2ru som en hvile melding. Vi har ingen egen farge og vil heller høre hva makker har. Da kan vi ha flere poeng.

Når 2kl åpneren melder 2 ♥ eller 2♠ viser dette minst 5-kortsfarge og er krav for en runde. Uten stikk melder svarhånden 3 ♣ - som er dobbelt negativ. Har man et stikk til 2kl åpneren melder vi ny farge eller 3 i makkers farge (med tilpass) eller fire i makkers farge med 2 stikk.

Melder åpneren 2 NT etter avslag viser dette 23-24 hp og er ikke krav.

2 hj + 7hp og minst 5 kort (kan ha flere, da melder vi den en gang til)

2 sp + 7hp og minst 5 kort (kan ha flere, da melder vi den en gang til)

2 gr + 7hp og jevn fordeling. Kan ha 4 korts major.

Husk: Har åpneren halles åpning og svarhånden minst 7hp, så har ingen lov til å passe før utgang er nådd!

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Hvis vi har grandfordeling:

Med 20-21 hp åpner vi i 2 NT

Med 22-23 hp åpner vi med 2 kløver og melder 2 NT andre gangen vi melder.

Med 24 – 26 hp åpner vi med 2 kløver og melder 3 NT andre gangen vi melder.

Svar på sterk grand (vi åpner på 2NT og makker svarer):

3 kløver: Stayman, ber makker melde 4 korts major.

Eks.

A K Kn 10	D 8 5 2
K 6	E 6 4 2
K D 4 6	10 5 2
A D 9	10 8

2 NT	3 kløver
3 spar	4 spar

3 ruter: Overføring, ber grandåpneren å melde 3 hjerter.

3 hjerter: Overføring, ber grandåpneren å melde 3 spar.

Prinsippet er det samme som ved 1gr åpning. Vi bruker stayman og overføring.

Eks.

AKx	Jxxxx	AKx	Jxxxx
Kx	xxx	Kx	Axx
KDxx	x	KDxx	Jxx
ADxx	xxxx	ADxx	xx
2gr	3hj	2gr	3hj
3sp	p	3sp	3gr (4 spar m 6kort)
		4spar (hadde vi bare hatt to spar så hadde vi passet 3gr)	

Slemmeldinger

En 6-melding kalles lilleslem, og en 7-melding kalles storeslem. Det gis ekstra bonuspoeng for slemkontrakter som er meldt og klart.

For lilleslem gis det 500 poeng i ekstra bonus.

For storeslem gis det 1000 poeng i ekstra bonus.

For å grei en lilleslem må du regne med at du trenger minst 33 hp sammen med makkeren din, og for å greie storeslem bør dere ha minst 37 hp

Det kan være viktig å kontrollere at dere har de essene og kongene som trengs for ikke å gå bet i en slemkontrakt. For å kontrollere dette kan du bruke en kunstig melding.

Når du melder 4 NT, betyr det alltid at du vil ha greie på hvor mange ess makkeren din har.

Makker svarer slik:	5 kløver:	Ingen eller 4 ess
	5 ruter:	1 ess
	5 hjerter:	2 ess
	5 spar:	3 ess

Hvis han som meldte 4 grand nå vet at de har alle 4 essene til sammen, kan han melde en ny kunstig melding. 5 grand betyr nå at han vil ha greie på hvor mange konger makker har.

Makker svarer slik:	6 kløver:	Ingen eller 4 konger
	6 ruter:	1 konge
	6 hjerter:	2 konger
	6 spar:	3 konger

Disse meldingene kalles Blackwood, og er oppkalt etter han som konstruerte dem først.

Det fins mange systemer for å spørre etter Ess og konger. Du blir enig med din makker om hva dere vil bruke. Noen liker å ha trump kongen som et ess, da har de et system som viser 5 ess.

Forsvarsmeldinger.

Det hender ganske ofte at du har gode kort selv om det er motparten som har åpnet. Har du god farge med minst 5 kort bør du melde fargen. Hvis makker har tilpass støtter han ellers har han fått god hjelp med et eventuelt utspill. Innmelding i farge på **ett trinnet** viser minst 5-kortsfarge og minst 8hp. Du bør ha honnørene i den fargen i går inn med. Regelen sier at du tåler at makker spiller ut K i denne fargen.

Eks: Ajxxx el KJxxx eller D10xxx

Innmelding på **to trinnet** bør vise over 10HP, her også honnørene i innmeldingsfargen.

Hvis du ikke har en 5 kort farge men åpning kan du **double**. Dette kalles opplysende dobling. Da må du ikke ha 4 kort i åpnerens farge. En perfekt hånd for å doble opplysende på er:

Åpner sier 1 kløver.

Du har: 4 spar
 4 hjerter
 4 ruter
 1 kløver

Og minst 12 hp

Her er det store muligheter for at makker har en av de tre 4 kort fargene.

Det er sjelden man får så fine kort å doble på, en grei regel er at man minst skal ha 4 3 i major når motparten har åpnet i minor. Og hvis motparten åpner i hjerter eller spar bør man ha den andre for å doble opplysende.

Nå kan makker frivillig svare 2 hjerter eller spar med bare 6 hp med 4 kort i fargen.

Hvis motparten passer etter dobling **må makker melde med dårlige kort.**

Jo dårligere kort, jo viktigere å melde. Makker kan passe bare når han har gode kort i åpnerens farge. Da velger han å straffedoble kontrakten.

Svarene til makker følger de samme reglene som om åpnet på vanlig måte.

Når du doubler en grandåpning bør du ha 15 – 18HP. Du sier til makker; Jeg er like sterk

Innmelding 1 NT over fargemelding, viser 15-18 hp og hold i motpartens farge.

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Innmelding når motparten har åpnet på 1 NT:

Innmelding - når motparten har åpnet i 1 NT må være på gode kort. Her er det lett å bli doblet. Motparten åpner på 1gr og så er det vår tur! (minst 10hp og poengene i innmeldingsfargen)

1NT 2kløver = begge major (*minst 5hj og 5sp*).
 2 ruter = ruter.
 2 hjerter = hjerter
 2 spar = spar
2NT = begge minor (*minst 5kl og 5rut*)

Eks: KDJxx Motparten åpner på 1gr og du har disse kortene. Du vil spille 2hj
 ADxxx eller 2sp. Du melder da 2kl som forteller om begge. Makker melder
 Xx da den av majorfargene han har lengst i.
 x

Straffedobling:

Når motparten har meldt en kontrakt du er sikker på at de ikke kan grei, kan du doble. Denne doblingen kalles straffedobling. Hensikten med å straffe er at dere får flere poeng for betene. Hvis motparten er utenfor faresonen, får dere 100 poeng for den første doblede beten, 200 for de to neste og 300 for hver av de neste. Hvis de er i faresonen får dere 200 poeng for den første doblede beten og 300 for de neste.

Faresonen:

På kortmappene er ofte Nord-Syd og/eller Øst-Vest markert med rød skrift. Det betyr at de som er markert med rødt, er i faresonen i dette spillet.

Når et makkerpar er i faresonen får de høyere bonus for utgang og slem.

Utgangsbonus stiger fra 300 til 500 poeng.
Lilleslembonus stiger fra 500 til 750 poeng.
Storeslembonus stiger fra 1000 til 1500 poeng.

Men det er til gjengjeld dyrere å gå bet i faresonen. Hver bet gir motparten 100 poeng (50 poeng utenfor faresonen).

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Negative doblinger:

Vi bruker negative doblinger når makker har åpnet med 1 i farge - og motparten melder inn før det er vår tur. Har vi muligheten til å avgi en naturlig melding, bør vi gjøre det. Men ofte blir vi stoppet av innmelderen, fordi vi ikke har honnørstyrke eller fargelengde til å melde på 2 - eller 3 – trinnet. Det beste er å se etter om vi kan støtte makker eller melde 1 gr, da med hold i motpartens farge.

I noen av disse tilfellene vil vi kunne bruke en negativ dobling som i prinsippet **viser 4-4 fordeling i de umeldte fargene**. For at doblingen skal kunne brukes oftere, er det **spesielt lengden i umeldt majorfarge** som blir prioritert. Jo svakere hånd du dobler negativt med, jo viktigere er det at du har lengde i de to umeldte farger, eventuelt tilpasning til makkers farge.

Vi definerer de ulike muligheter for en negativ dobling slik:

N V S

1 ♣ - 1 ♦ - dobler:	Minst 4-4 fordeling i majorfargene. Fra 6HP og oppover.
1 ♣ - 1 ♠ - dobler:	4-korts hjerterfarge eller lenger, men for svak til 2 over 1
1 ♦ - 1 ♥ - dobler:	4-kortsfarge (Vi melder med 5k)
1 ♥ - 1 ♠ - dobler:	Minst 4-4 fordeling i minorfargene, normalt under 10 hp

Dette er for å fortelle makker om 4 eller 5korts støtte, eller for å få meldt uten å måtte gå på to trinnet, uten 10+. Etter denne doblingen går meldingsforløpet som normalt

Med en hånd som denne kan man doble negativt. 1kl – 1sp – vår tur:

Xxx	xxx	xx	xx
Kxxx	AKxx	Kxxxx	AKxxx
AJxx	AKxx	AJxx	AKxx
Xx	xx	xx	xx
D og melder	D og melder	D og melder	Melder 2hj
Svakt etterpå.	Utgang etterpå.	3hjerter etterpå.	Og utgang etterpå.
	Sier makker NT		Sier makker NT
	Sier vi 3 NT.		Sier vi 3NT
	4hj hvis støtte		4hj hvis støtte

Makker velger kontrakt når vi viser oss svak. Når vi har kort, avgjør vi.

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Dere har nå lært et naturlig system, men dere kan videreutvikle systemet:

Vi åpner **alltid** på lengste farge bestandig, men - har vi farger som er like lange, åpner vi på: **laveste 4k og høyeste 5k.**

Svar på 1 trinnet: (eksempel i kløver, men dette gjelder alle fargene)

Enkel høyning: (1kl – 2kl) 6 – 9 hp og minst 4k i makkers farge. Benekter **4k major**.
Vurder alltid 1gr.

1hj/sp (1kl – 1sp) Egen farge på en trinnet. Minst 6HP. Minst 4kort og krav for en runde

Hopp til ny farge(1kl – 2sp) 5/6k i denne fargen og under 5HP. Vil makker skal passe(sperremelding). **Kun åpning minor.**

Dobbelt høyning(1kl – 3kl) Invitt til utgang (åpneren vurderer 3gr når han har åpnet i minor. 4 i major hvis han har åpnet i major eller i 5minor hvis han har åpnet i minor og har en skjev hånd) med 4k støtte i makkers farge. 10-12 hp.

Hopp til 2 NT: (1kl – 2gr) Invitt til 3NT uten støtte i m. farge, jevn fordeling. 10 –12hp
Benekter 4k i major.

3 NT: (1kl – 3gr) 12-14 hp og gr .fordeling. **Benekter 4k** i major. 3334ford.

Svar på to trinnet.

Annet.: 1 ♠ - 2 ♣/♦hj: = Egen farge og minst 10HP.

1 ♥ - 1 ♠

2kl =

1hj – 1 sp

3kl =

Åpners gjenmelding

Viser 5k i hjerter og minst 4k i kløver og 12 – 15hp

Viser 5k i hjerter og minst 4k i kløver og 16 – 19hp

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Innmeldinger: Vi later som om syd er giver (uthevet) og ser på følgende meldinger.

N	Ø	S	V	
	P	1gr	2kl	Vest svarer ikke på S sin melding, de er ikke på parti. Vest har fem kort i kløver og over 10 poeng. De fleste av poengene er i kløver (han skal tåle at makker spiller ut kongen, i den fargen)
3gr	P	P	P	Dette gjelder ikke bare kløver, du kan melde de andre fargene også, 2ruter – 2hjerter - 2spar. Det samme prinsippet gjelder
				Også hvis S hadde åpnet på en farge og du måtte opp på to - Trinnet for å melde.

N	Ø	S	V	
		P	P	
P	1ru	1sp	3gr	Syd behøver ikke over 10 poeng, han fikk melde på
P	P	P	P	Ett – trinnet. Han hadde ikke til å åpne, men vil fortelle makker
				At han vil ha spar ut av makker (N).

NB: Husk at det er en *grunn* for at dere melder, **åpner og melder inn!!!!!!**

En fin regel er å alltid spille ut i makkers meldte farge. Men hvis makker ikke har meldt? Greit å ha noen enkle regler:

Sekvens (etter hverandre) utspill: (spill ut uthever)

KDJxxx **DJ10xxxx** **J109x** **AKxx** **DJ** **10987** osv (ikke under 10)

Har du ikke sekvens og makker har ikke meldt, så spill ut din lengste farge. Spill liten: **K9632** **D10963** **A7632** (**ikke alltid lurt å spille liten fra Ess i fargekontr**)

Men, det viktigste!! Hva er kontrakten? Hva har motparten fortalt deg? Her er ingen vanntette regler, kanskje du rett og slett må resonere deg til utspillet? Utspill er nemlig noe av det vanskeligste i bridgen.

Vi har spilt ut og spillet er i gang. Her kommer en fin regel for deg som motspiller og spillefører: H (honør som er A, K, D, J) på H. (*honør på honør*)

Eks:	N			
	Axxx			Vi sier at S er spillefører. Han legger ned
V		Ø		D(honør) du skal da alltid legge på K(honør)
Kx		109xx		spillefører legger da Esset. Spillefører får da kun
	S			2stikk i denne fargen.
	DJX			

Kapp eller fisk

ADxxxxx	- spille liten til D.
AKJxxxx	- spille liten til J.
AJ10xx	- spille liten til J to ganger (<i>dobbel kapp</i>)

Når makker åpner og nestemann dobler opplysende.

6 – 9 hp. Vi melder naturlig på 1 trinnet.

6 – 9 hp. Vi får nå lov til å melde på to trinnet uten å ha over 10 hp. Eks. 1sp – x – 2kl. Vi har ikke redoblet så makker vet at vi ikke har over 10 hp, men vi viser minst 5kort i fargen. Vi har heller ikke støtte i makkers farge! Den skal alltid prioriteres.

10 + hp. Vi redobler. Vi forteller makker at vi har over 10 honørpoeng. Makker melder så naturlig og vi svarer som vanlig. Forskjellen er at vi har gitt makker en ekstra opplysning.

10 + hp. Hvis vi har en 5 eller 6 korts farge som vi kan melde på 1 trinnet, kan det være lurt å melde denne, istedenfor å redoble. Det kan bli vanskelig siden - å fortelle at vi har så mange. Makker må melde igjen på 1 trinnet, men kan passe hvis vi melder på 2 trinnet. Vi sier derfor at 1 trinnet er krav men det er ikke to trinnet.

Eks. 1 sp – x – 2kl – p : Makker kan velge å passe.

1 kl – x – 1sp – p : Makker må svare.

Svar etter dobler:

2 ♥ - dobler – pass – 2 ♠ Spillemelding.

2 ♥ - dobler – pass – 2 N 6 - 9 hp og jevn fordeling

2 ♥ - dobler – pass – 3 ♥ Spør om hold i hjerter.

2 ♥ - dobler – pass – 3 i minor 0+

Når motparten åpner på svake to:

Etter svake 2: 2 NT vanlig grandåpning med hold.

3 ♣ og 3 ruter viser åpningsstyrke men uten motsatt majorfarge.

Dobling viser motsatt majorfarge (4k meld inn hvis du har 5+).

Vi kan også hoppe i ny farge etter at motparten har åpnet. Vi viser da samme som om vi hadde åpnet på svake to.

Lavintal signaler: NB kun i fargekontrakt.

Brukes kun når makker spiller ut og bordet tar neste stikk, hvis vi fortsetter i denne fargen!!!

Eks.	bordet:	
Utspill sp A.	x AD10xx Jxxx Kx	Motparten spiller 4hj. Bordet tar neste stikk i spar. Vi vil at makker skal skifte kløver. Kløver er den laveste tenkelige fargen makker kan vri, vi legger derfor Vår laveste spar.
Utspill hj A.	Adxxx Kx Dxx Jxx	Vi har AK i ruter og vil derfor ha ruter skift. Vi legger den høyeste hjerteren vi kan avse og makker bør vri ruter.
Utspill kl A.	Xxx Xxx Akxx KDJ	Bordet tar neste stikk. Makker vet ikke om vi vil ha hjerter eller spar i 5kl. Vi hjelper derfor makker med å legge høyt for spar og liten for hjerter.

Noen ganger har vi ingen ønsker om en bestemt farge tilbake, prøv da å legg et kort midt i haugen.

Fordelingskast

Utspill:

Invittutspill.

Ved *ulikt* antall kort i en farge 1 – 3 – 5 – 7 osv spiller vi ut den laveste!

Eks:

K 9 7 4 3 vi spiller ut 3 og legger 4 neste gang hvis det går. Makker vet at vi har et ulikt antall i denne fargen.

Ved *likt* antall i en farge spiller vi ut det nest minste.

Eks:

K 9 7 4 vi spiller ut 7 og legger 4 neste gang hvis mulig. Makker vet nå at vi har 2 – 4 – 6 osv antall i denne fargen.

Dette er greit for makker å vite hvis vi skal spille god en farge i motspill i gr, eller vi skal ha et stjelestikk i farge.

Dette kalles i Norge for norske kast. Spiller du omvent kalles det Svenske.

Styrkekast: (Lite kort)

Brukes kun når motparten spiller en kontrakt og du vil gi makker opplysninger i motspillet.

Spillefører spiller en farge du ikke har og du vil si til makker: *Jeg vil ha denne fargen av deg hvis du kommer inn før meg. Denne fargen kan jeg holde på, så kan du holde en annen?*

Du legger da et lite kort i denne fargen første gang du skal kaste et kort.

Det blir da omvendt når du ikke har "noe" i en farge. Da hiver du et høyt kort.

Eks: AJ753 jeg hiver 3 = jeg hiver styrke i denne fargen.

Eks: 9632 jeg hiver 9 = jeg hiver svakhet i denne fargen.

LÆR Å SPILLE BRIDGE

Oversikt over meldesystemet

Åpninger

Svarmeldinger

1 kløver / 1 ruter
1 hjerter / 1 spar.
12 – 19 hp.

Pass 0 - 5 hp.

Ny farge på 1-trinnet: Min 6 hp KRAV.
Ny farge på 2 trinnet: Min 10 hp KRAV.
Med støtte i makkers åpningsfarge.
2 i makkers åpningsfarge: 6 – 9 hp.
3 i makkers åpningsfarge: 10 – 12 hp.
4 i makkers åpningsfarge: 13 – 16 hp.

2 kløver: KRAV.
Min. 20 hp.

2 ruter: 0 – 5 hp KRAV.

2 NT: Min 6 hp og grandfordeling KRAV.

2 hjerter: Min 6 hp og 5 kortfarge KRAV.
2 spar: Min 6 hp og 5 kortfarge KRAV.
3 ruter: Min 6 hp og 5 kortfarge KRAV.
3 kløver: Min 6 hp og 5 kortfarge KRAV.

2 ruter / 2 hjerter / 2 spar.
6 -10 hp og 6 kortfarge.

Pass 0- 13 hp.

3 NT: Min 16 hp (0 eller 1 kort i makkers farge).
4 i åpningsfarge: Min 16 hp (Min 2 kort i makkers farge).

1 NT:
15 – 17 hp grandfordeling.

Grandfordeling:
Pass: 0 - 7 hp.
2 NT: 8 – 9 hp.
3 NT: 10 – 13 hp.

2 kløver KRAV (Stayman).

Ujevn fordeling:
2 ruter: Overføring til hjerter.
2 hjerter: Overføring til spar.

2 NT:
20 – 21 hp.

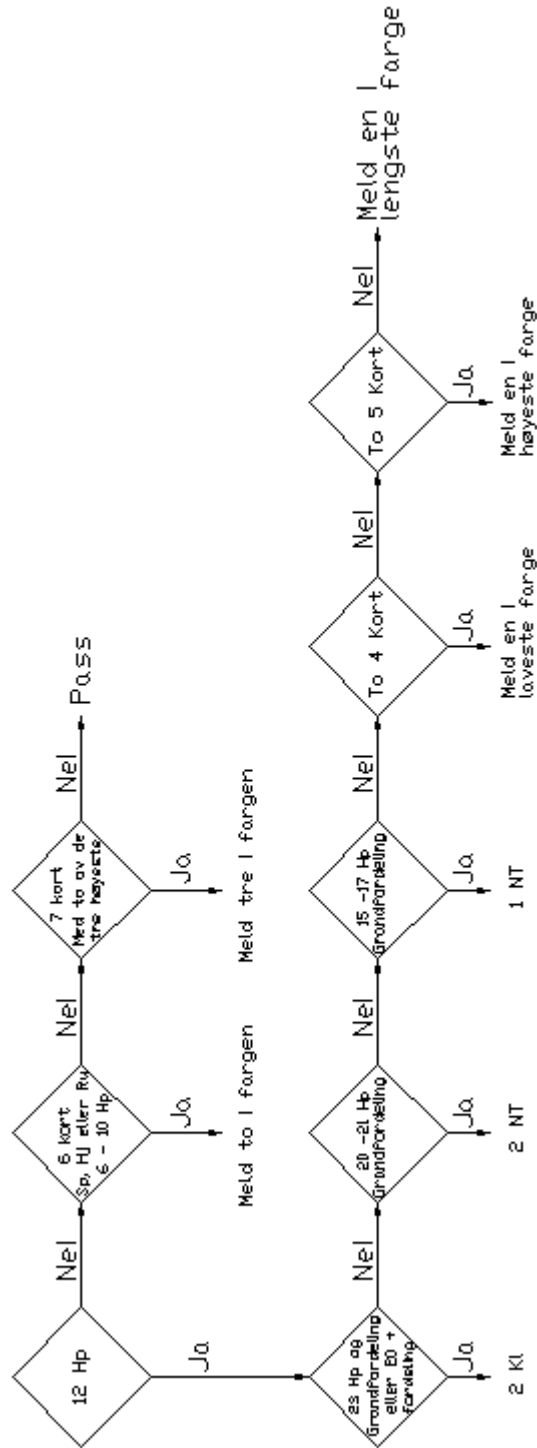
Grandfordeling:
Pass 0 – 3 hp.
3 grand 4 – 10 hp.
3 kløver KRAV (Stayman).

Ujevn fordeling:
3 kløver: KRAV (Stayman).
3 ruter: Overføring til hjerter.
3 hjerter: Overføring til spar.

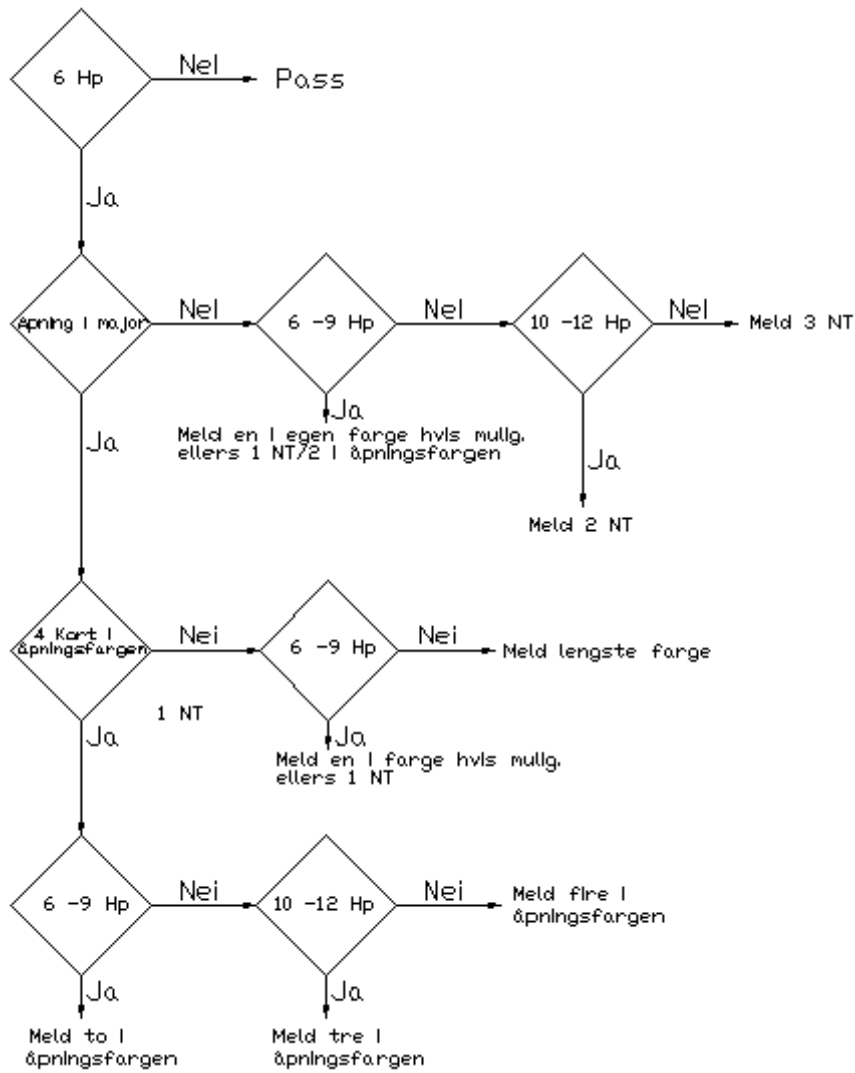
3 kløver: 2 av 3 topphonører og 7 kort.
3 ruter: 2 av 3 topphonører og 7 kort.
3 hjerter: 2 av 3 topphonører og 7 kort.
3 spar: 2 av 3 topphonører og 7 kort.

4 kløver: sperr
4 ruter: sperr
4 hjerter: Naturlig.
4 spar: Naturlig.

Åpning



Svar på åpning



Svar på åpning 1NT

