

BRIDGE

THE #1 MIND SPORT



GRUNNKURS BRIDGE

Meldingene i bridge



Innhold

1. Åpnings- og svarmeldinger	4
2. Videre meldinger	11
3. Grandmeldinger.....	14
4. Andre grandmeldinger. Innmeldinger	16
5. Ulike typer hender	21
6. Dobliger	25
7. Svake toåpninger. Sperremeldinger	29
8. Overføringer. Spørsmål etter major	33
9. Spørsmål etter ess	36
10. Sterke hender	38
Spill (leksjon for leksjon)	42
16-spillsslipp	70
Systemkort	71
Systemoppsummering	71
Ordlister.....	74

© Norsk Bridgeforbund

Det er forbudt å kopiere eller offentliggjøre hele eller deler av dette heftet uten tillatelse.

Kursmaterialet er utgitt av Norsk Bridgeforbund.

Forfattere: Micke Melander og Janne Malmström
 Illustrasjoner: Dick Holst

Oversatt av Trond Eidnes

Stort takk til alle som har bidratt med korrekturlesing og kommentarer til dette heftet.

1. ÅPNINGS- OG SVARMELDINGER

Innledning

Velkommen tilbake til bridgens fantastiske verden! I det forrige kurset lærte du gjennom ti leksjoner å spille MiniBridge. Der var målet at du skulle lære deg spillets regler og grunnleggende spilleteknikk både som spillfører og motspiller. Vi tok da en snarveg gjennom den såkalte budrunden, slik at du raskere kunne komme i gang med spillingen. Nå er det på tide å gå tilbake for å lære oss meldingene også.

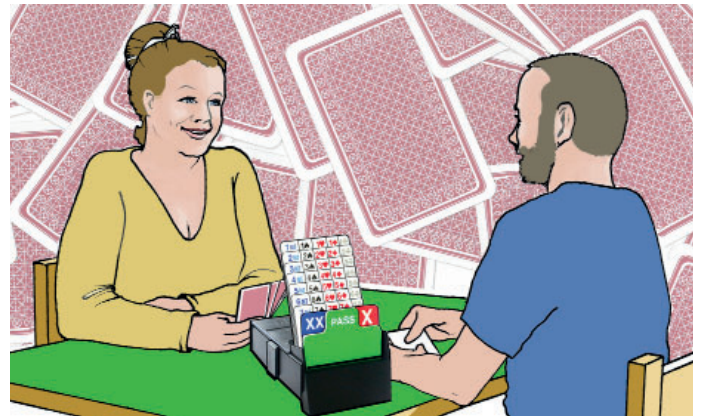
Et spill i to deler

Bridge er et spill i to deler. Først har vi en melderunde, deretter spiller vi. På den måten får vi fram resultater som kan sammenliknes, og dette avgjør hvem som til slutt blir vinner. Meldingene fungerer som en slags auksjon. Den som er giver åpner meldingene, og så fortsetter det hele i tur og orden med urviseren. Når en melding etterfølges av tre passer (ingen annen spiller vil by høyere), vinner den siste meldingen budrunden. Den siste meldingen er da kontrakten som skal spilles.

Meldeboks

Meldeboksen brukes til å beskrive kortene vi har på hånden. I kurset om Mini-Bridge regnet spillerne sammen honnørpoengene og fortalt summen til makker med ord, men nå skal dette gjøres stille ved bruk av kortene i meldeboksen. I Mini-Bridge kunne en oppgi det nøyaktige antall honnørpoeng til makker, men når dette gjøres med meldeboksen kan det kun gjøres omtrentlig.

Paret med høyest sum honnørpoeng vil som regel fortsatt vinne budrunden, men spillerne bruker nå kort fra meldeboksen til å signalisere til hverandre hvor mange kort man har i hver farge, og hvor mange honnørpoeng man har.



Meldeboksen bør derfor sees på som et «språk» som forteller noe om kortene. Jo bedre en kan dette «språket», dess bedre bridgespiller blir en, og det er dette som vi skal lære mer om nå.

TRAPPA		Poeng	Trinn
Storeslem	→	37	7
Lilleslem	→	33	6
Utgang i \heartsuit/\clubsuit	→	29	5
Utgang i \spadesuit/\heartsuit	→	26	4
Utgang i NT	→	26	3
		23	2
		20	1

HONNØRPOENG	
Ess	4 poeng
Konge	3 poeng
Dame	2 poeng
Knekt	1 poeng

Trappa

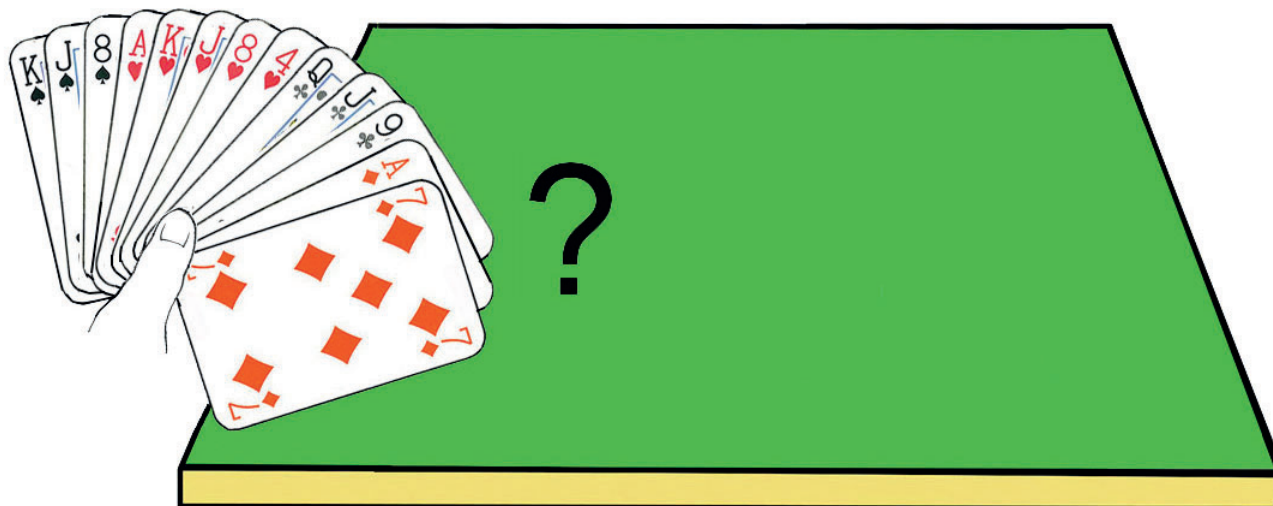
I denne mer avanserte budrunden bruker vi ikke trappa lenger. Hvor mange honnørpoeng vi bør ha til sammen, for å by de ulike bonusnivåene, gjelder likevel fortsatt! Prøv derfor å lære dem utenat. For å oppsummere bør vi ha åtte trumf til sammen for å spille med en trumffarge. Med minst 26 hp til sammen skal vi melde utgang, 3NT eller $4\heartsuit/\spadesuit$. Med åtte eller flere trumf til sammen i en majorfarge velger vi alltid å spille trumf i stedet for 3NT. Med minst 29 hp kan vi også velge å spille $5\clubsuit/\diamondsuit$ om vi har tilstrekkelig mange trumf. Det er likevel et valg som ofte unngås til fordel for å spille grand. For å spille lilleslem kreves det 33 hp og for storeslem 37 hp.

Vi begynner å melde

Vi innleder med å kikke nærmere på åpningsmeldingen «1 i majorfarge», det vil si 1♥ eller 1♠. Som vi alt har nevnt, er meldeboksen vårt eneste hjelpemiddel til å kartlegge den samlede honnørstyrken (honnørpoeng eller hp) som vi rår over, og om vi har noen felles farge som kan være trumf. På samme måte som i MiniBridge vil den samlede styrken på hendene våre avgjøre om vi kan nå utgang eller slem for å komme i kontrakten som gir oss flest poeng (dersom vi greier kontrakten).

Åpningsmeldinger

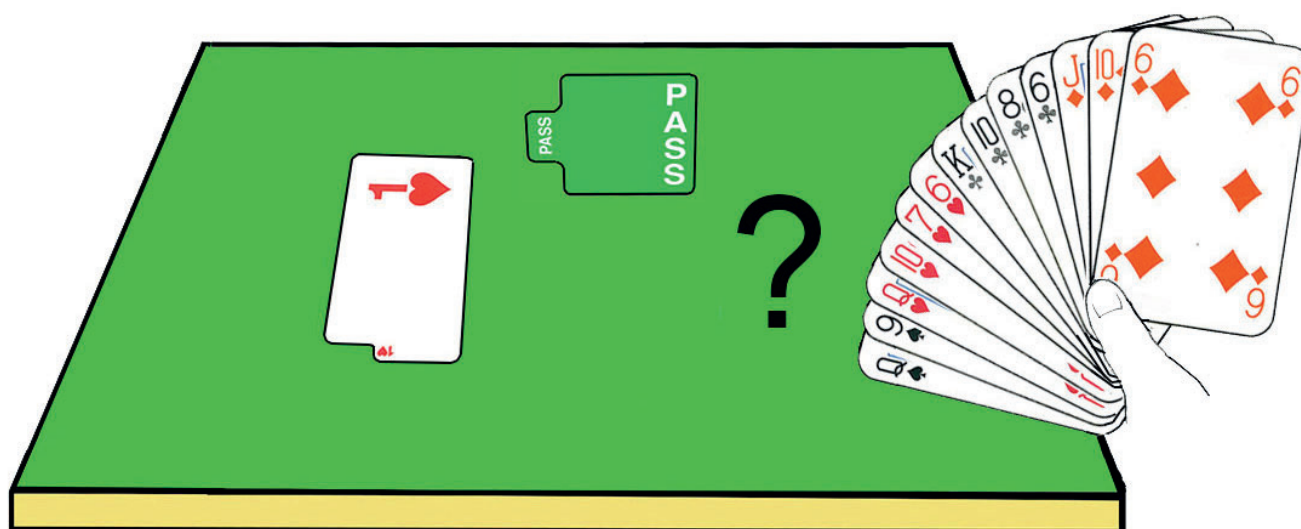
For å åpne på ett-trinnet i en majorfarge, 1♥ eller 1♠, kreves det at vi har minst 12 hp og minst fem kort i fargen. La oss for eksempel si at vi sitter Vest og har denne hånda:



Vi har fått utdelt 19 hp (4 hp i spar, 8 i hjerter, 4 i ruter og 3 i kløver) og i tillegg fem korts hjerter. Derfor kan vi åpne budrunden med 1♥, som blir åpningsmeldingen vår.

Åpningsmelding	Minste antall kort	Minste antall hp
1♣ / 1♦	3+	12+
1♥ / 1♠	5+	12+

Motstanderen som står for tur, Nord, vil ikke melde noe og legger opp passkortet. Det blir da vår makker Øst som skal melde, og Øst har fått følgende kort:

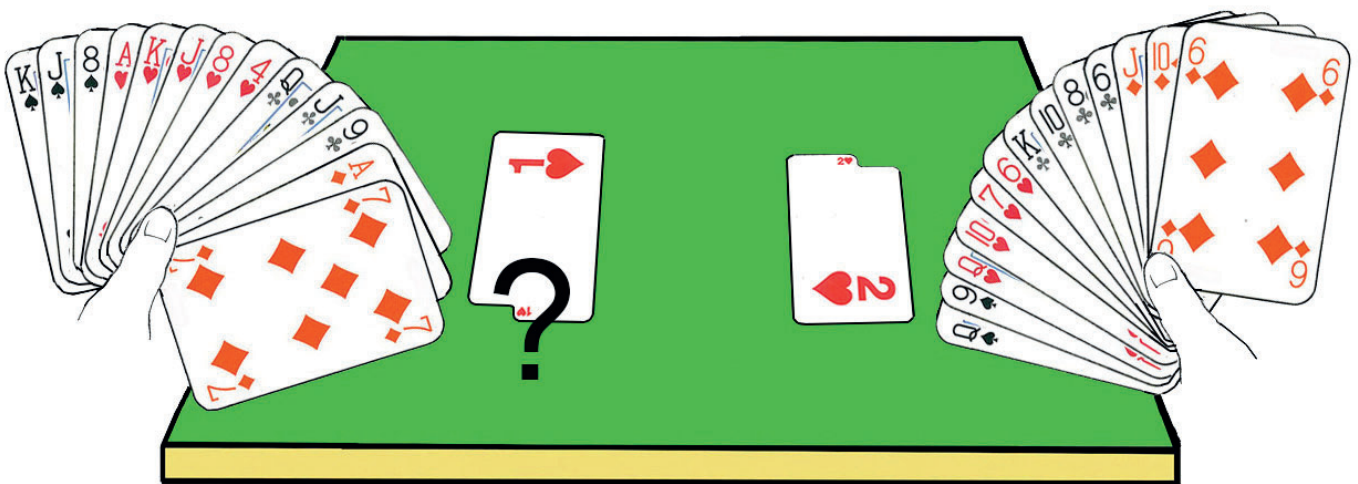


Det første Øst gjør, er som tidligere å telle poeng. Når makker har åpnet meldingene, gjelder følgende regler for Øst, alt etter hvor mange poeng han har: Med fem eller færre hp melder vi pass, som bare forteller at vi har 0–5 hp. Med seks eller flere poeng må vi melde noe annet enn pass. Her har Øst fått 8 hp og må altså melde noe.

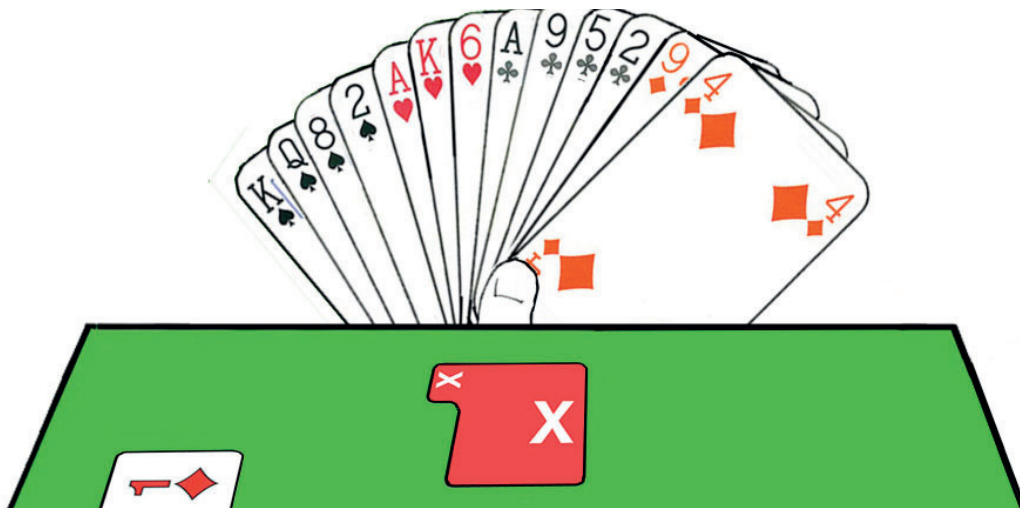
Det neste vi ser på, er om vi har trumfstøtte i makkers meldte farge, i dette tilfellet hjerter. Trumfstøtte vil si at vi vet at vi som par har minst åtte kort til sammen i en farge. Dersom makker har lovd fem kort og du har minst tre kort i samme farge, har du trumfstøtte. I dette eksemplet har svarhånda fire hjerter, og åpningshånda har lovd minst fem hjerter. Vi har altså en felles farge. Svarhånda har da følgende alternativ:

Svarmeldinger med trumfstøtte etter åpning 1♥ / 1♠		
Pass		0–5 hp
2♥ / 2♠	3+ trumfstøtte	6–10 hp
3♥ / 3♠	3+ trumfstøtte	11–12 hp
4♥ / 4♠	3+ trumfstøtte	13+ hp

I eksemplet vårt bør nå budrunden fortsette slik:



Etter at Øst har meldt 2♥, har Vest fått greie på at Øst har 6–10 hp og trumfstøtte (minst tre) i hjerter. Med 19 hp på egen hånd vet Vest at paret disponerer minst 25 hp til sammen, og tar da sjansen på å spille utgang i hjerter.

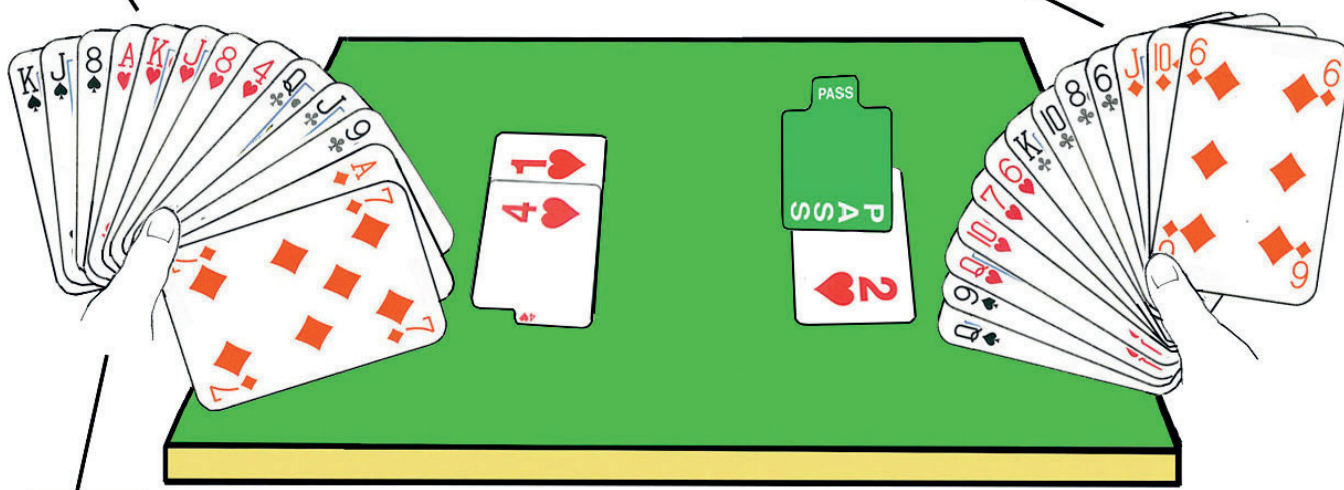


Vests melding blir dermed 4♥. Øst har fortalt om hånda si og har ikke noe å tilføye, og melder derfor pass.

Skulle vi oversette dette til muntlig tale, blir det noe sånt som:

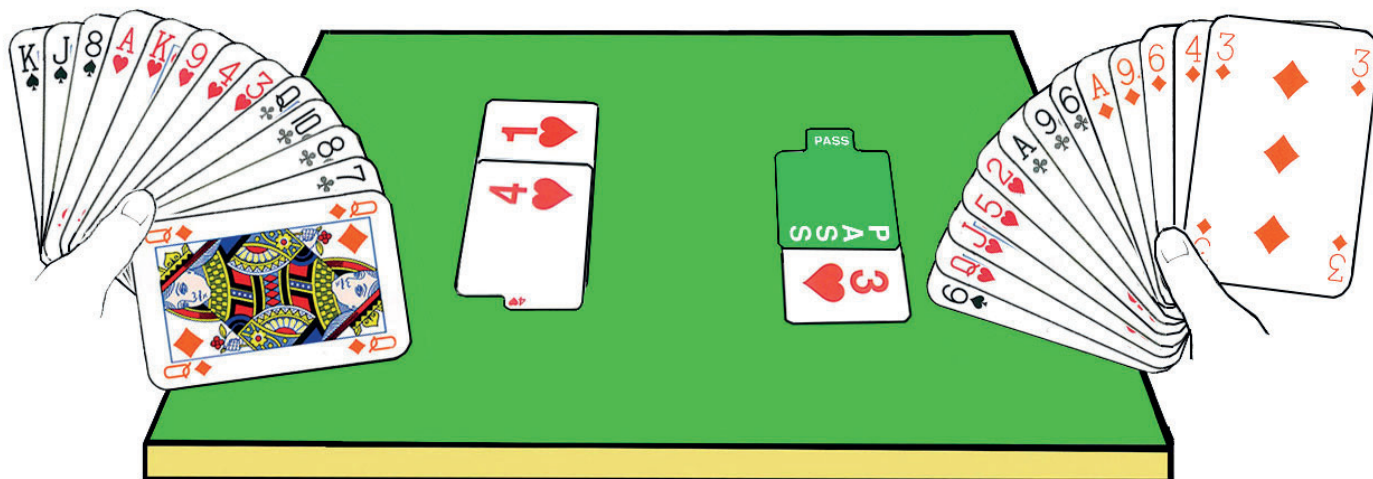
– Jeg har minst 12 hp og
minst fem kort i hjerter.

– Så bra! Jeg har også hjerter og litt poeng.

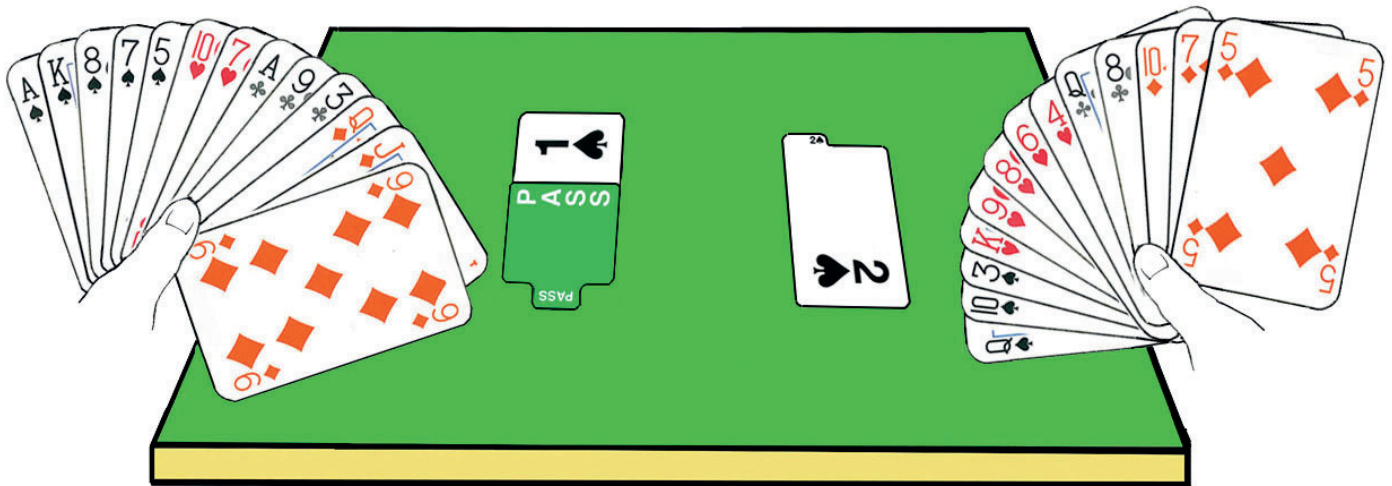


– Kult! I tillegg har jeg ekstra honnørpoeng,
så vi burde kunne spille utgang.

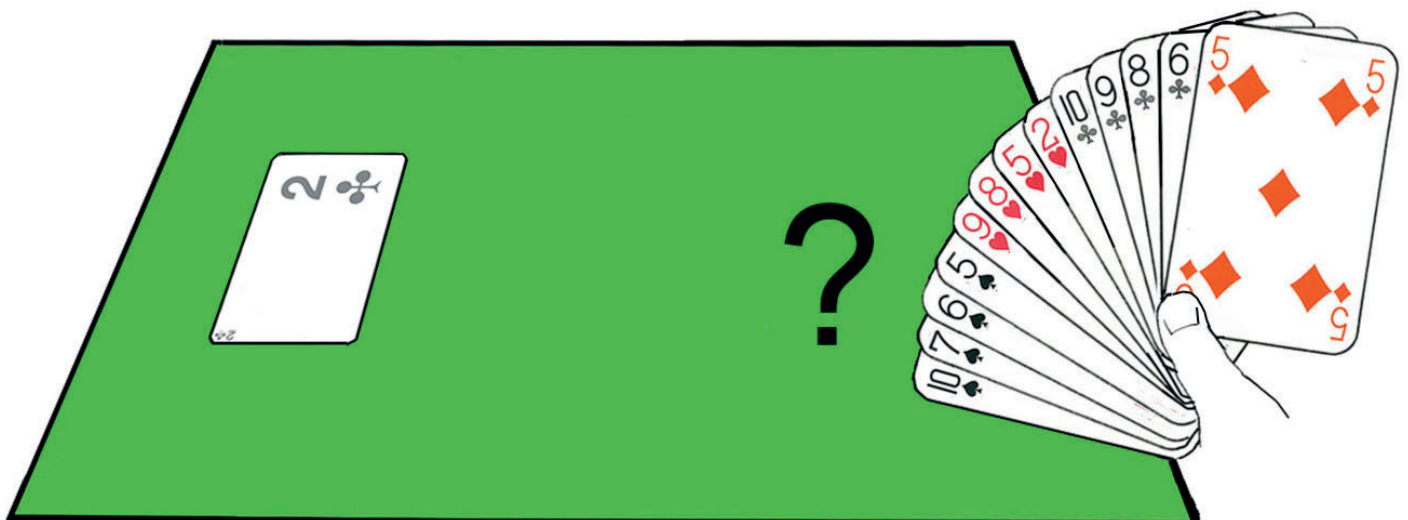
Et liknende eksempel:



Nå har Øst fått 11 hp og hopper til 3♥ (11–12 hp) for å fortelle om det.
Åpningshånda, Vest, som ser at paret har (minst) 26 hp, melder utgang, og Øst passer.



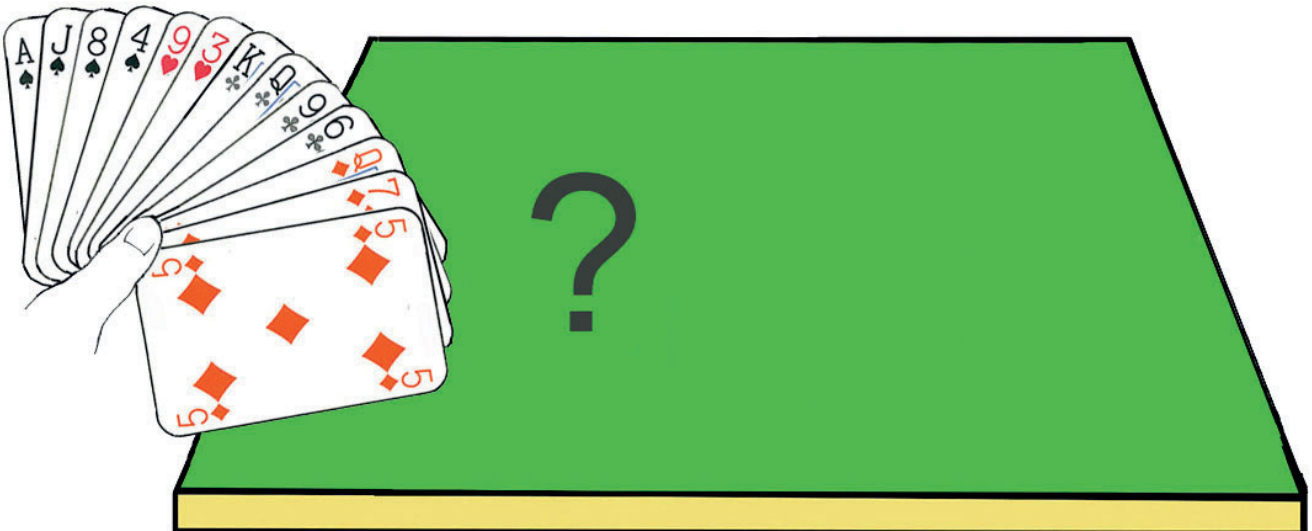
I eksemplet ovenfor rekker Østs hp bare til 2♠ (6–10 hp). Vest ser at paret ikke disponerer 26 hp selv om svarhånda har maksimum for budet sitt, og avslutter meldingene med pass.



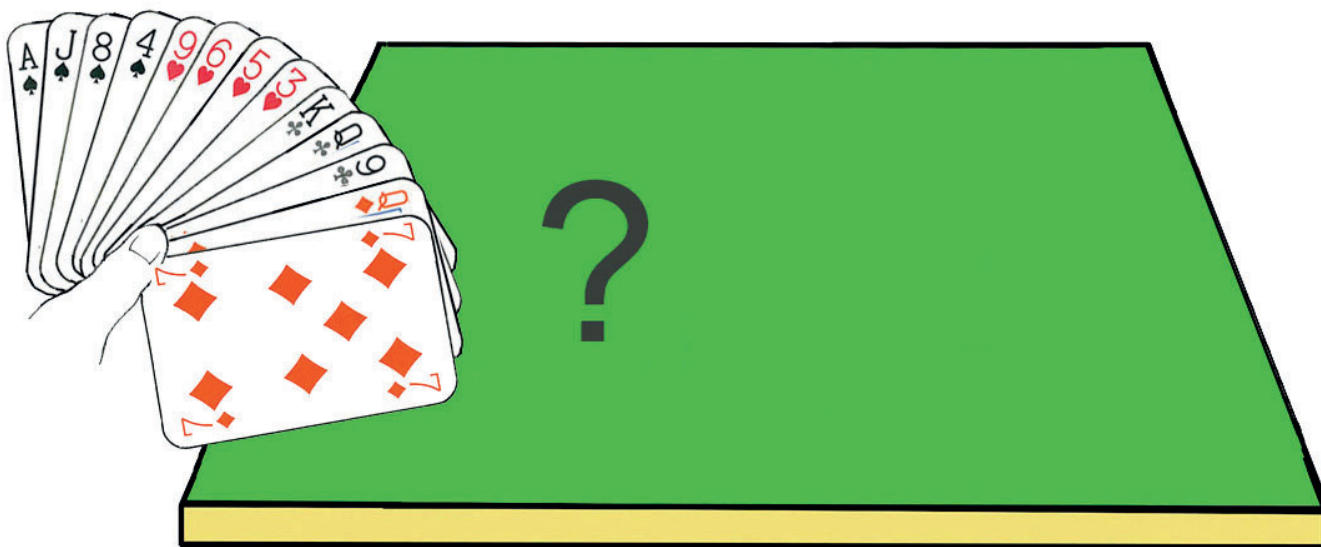
Nå har Øst fått 16 hp. 16 hp pluss minst 12 hp skal holde til utgang. Svarhånda hopper derfor direkte til utgang, 4♠.

Når vi ikke har fem korts majorfarge

Det er jo ikke alltid vi er utstyrt med fem kort eller mer i en av majorfargene (hjerter eller spar) når vi har minst 12 hp og skal åpne budrunden. La oss si at vi har:



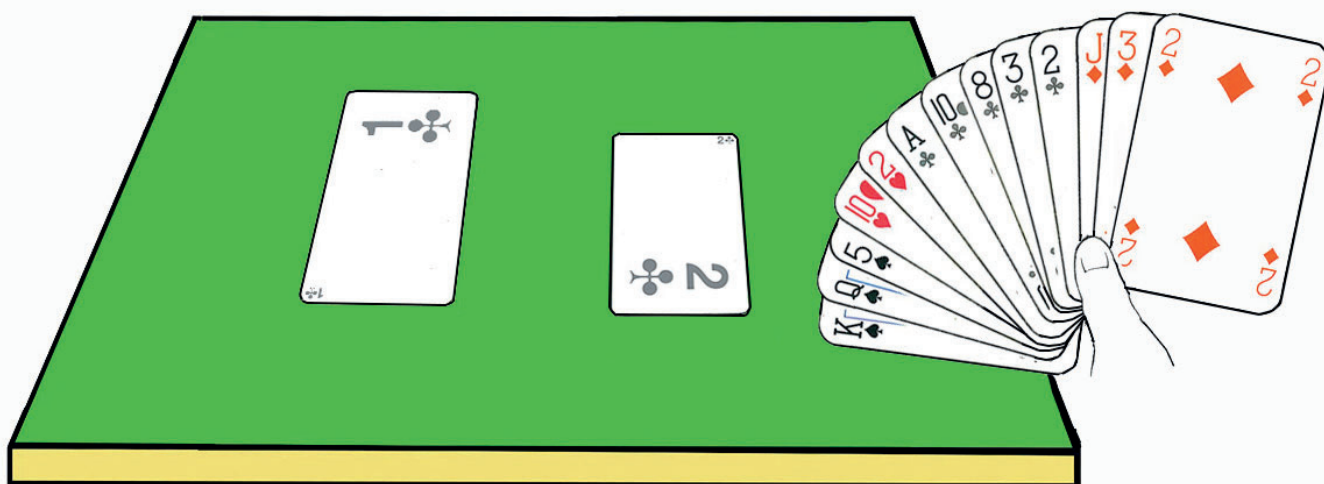
Vi kan ikke åpne med 1♠ med bare fire korts spar, så i stedet åpner vi med 1♣. Som vi ser, må vi åpne meldingene med 1♣ med «bare» fire kort i fargen, men faktum er at åpningsmeldinger med 1 i minorfarge (1♣ eller 1♦) kan gjøres på tre kort! Det kan virke merkelig, men tenk om vi får utdelt denne hånda:



Det er jo fortsatt slik at vi må åpne meldingene, vi har 12 hp, men kan ikke åpne verken med 1♥ eller 1♠ med bare fire kort i fargen. Derfor åpner vi også her med 1♣. Etter åpning i 1♣ eller 1♦ fortsetter budrunden som før, men svarhånda må tenke på at åpningshånda kanskje bare har tre kort i fargen. For å vise trumfstøtte til makker kreves det som sagt (minst) åtte kort til sammen i fargen som meldes. Det vil si at svarhånda, etter åpning i 1♣ eller 1♦, må ha minst fem kort i åpningsfargen for å kunne framvise trumfstøtte.

Svarmeldinger med trumfstøtte etter åpning 1♣ / 1♦		
Pass		0–5 hp
2♣ / 2♦	5+ trumfstøtte	6–10 hp
3♣ / 3♦	5+ trumfstøtte	11–12 hp
5♣ / 5♦	5+ trumfstøtte	13+ hp

Dersom Vest åpner med 1♣, og vi som Øst har:



melder vi 2♣. Dette er en enkel høyning og lover som før en honnørstyrke på 6–10 hp, men nå med 5+ kløver. Hadde vi vært litt sterkere, ville vi meldt 3♣ eller til og med 5♣. Turen går tilbake til Vest, som må begynne å telle (legge sammen) for å se om paret kanskje disponerer nok samlet styrke til å kunne spille utgang.

Med felles trumf i en minorfarge er det ofte bedre å spille grand, altså å spille uten trumf. Det skyldes at det i grand bare kreves ni stikk for å få utgangsbonus, mens vi i en minorfarge må vinne elleve stikk. Ni stikk er to færre enn elleve og dermed nesten alltid lettere å lykkes med.

Fargelengder

Vi åpner alltid i den lengste fargen, det vil si fargen med flest kort i.

Med tre kort i begge minorfargene åpner vi med 1♣.

Med fire kort i begge minorfargene åpner vi også med 1♣.

Tenk over

Hvorfor velger vi å ha fem kort i fargen for å åpne i 1♥/♠, og bare tre kort for åpning 1 i minor?

Det kan ved første øyekast virke litt rart, men det har en god grunn.

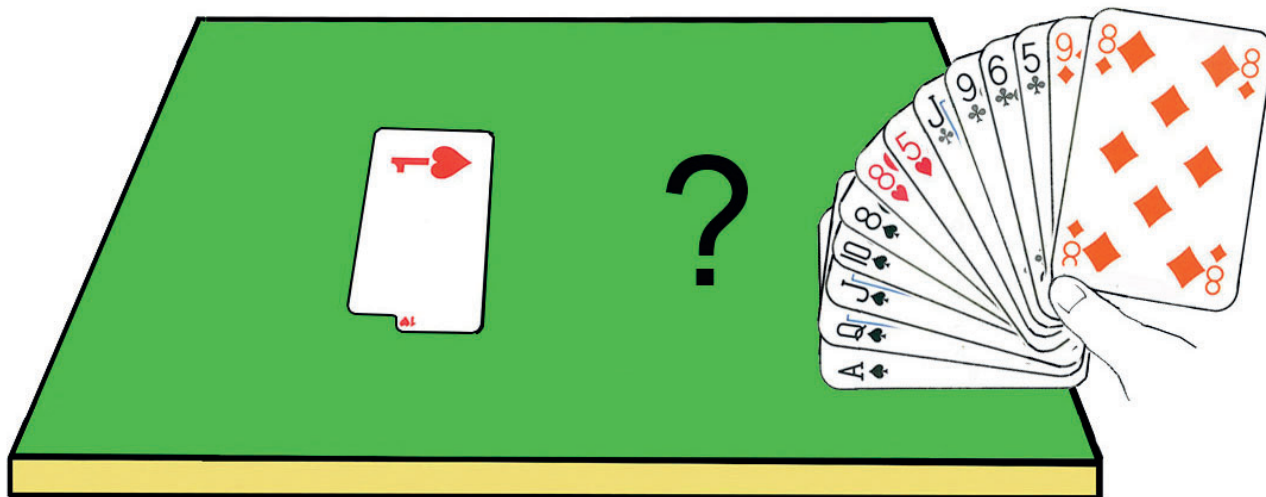
Årsaken er at det er lettere å vinne utgang i ♥/♠, der vi bare må melde til 4-trinnet, mot at vi må melde helt til 5-trinnet for å nå utgangsnivået for ♣/♦. Derfor prioriterer vi å lage et meldesystem der det er lett å finne trumftilpasning i ♥/♠.

Med meldesystemet i dette heftet finner vi umiddelbart tilpasning på 5+3 kort i ♥/♠, og trenger bare én melderunde for å finne tilpasning på 4+4 kort i ♥/♠. Dette skal se på i neste kapittel.

2. VIDERE MELDINGER

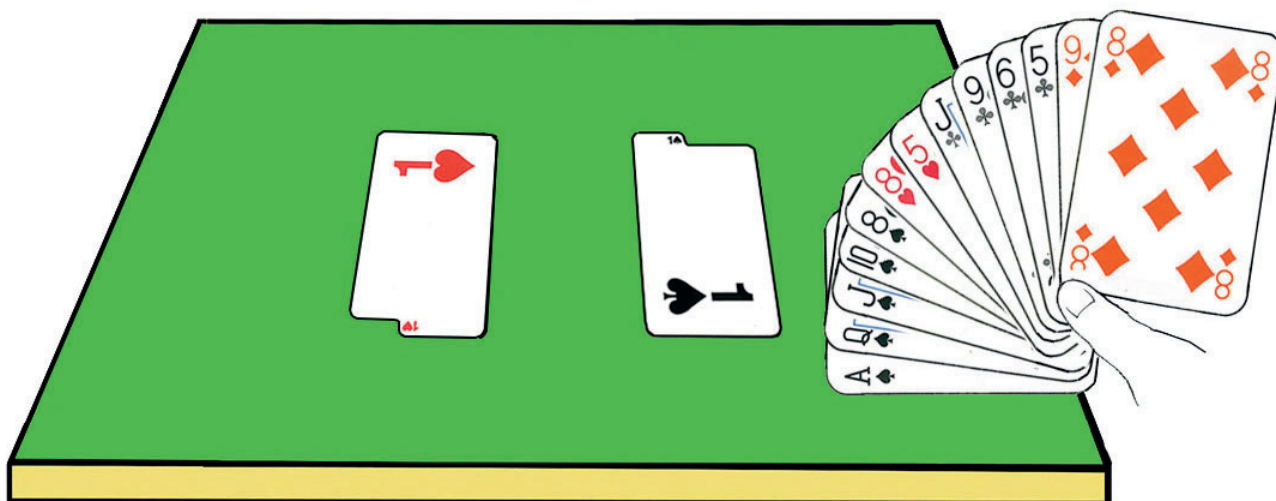
I forrige leksjon lærte vi hvordan vi melder når vi har støtte i makkers åpningsfarge. I denne leksjonen skal vi lære hva vi gjør når vi ikke har det.

La oss si at Vest åpner med 1♥. Vi har:



Vi har mer enn 6 hp, 8 hp for å være eksakt, og må melde noe for ikke å risikere å miste utgang dersom Vest har gode kort.

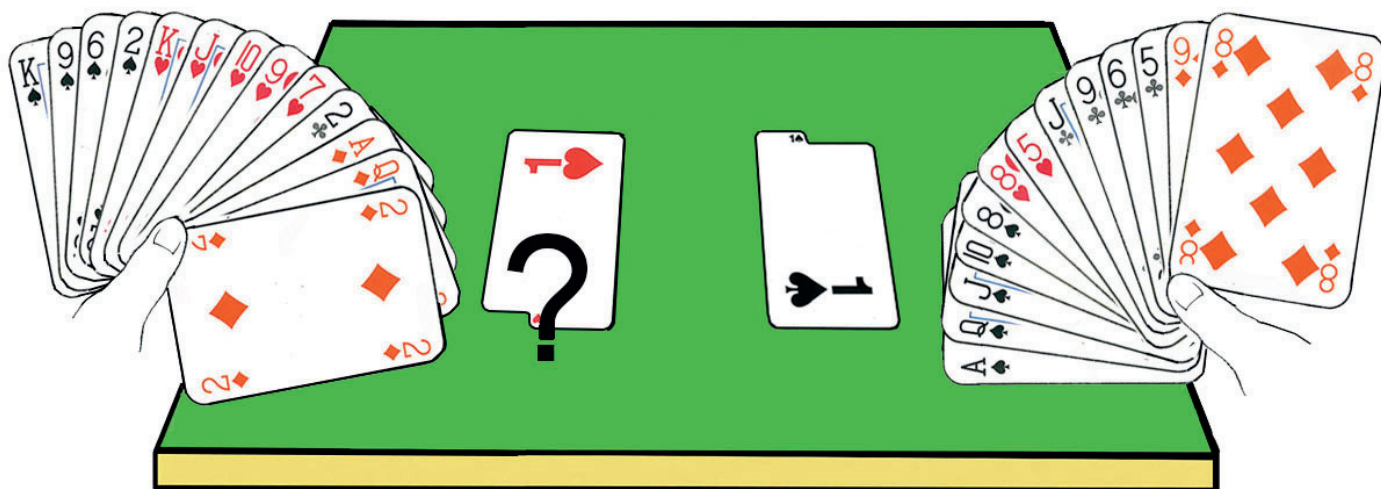
Det første vi må tenke på, er hva Vest har vist med budet sitt. Åpningsmeldingen forteller om 5+ hjerter og 12+ hp. Med færre enn tre hjerter vet vi at hjerter ikke duger som trumffarge dersom makker bare har fem i fargen. Vi må altså melde noe annet. Med fem spar melder vi derfor 1♠. Dette betyr at vi har 6+ hp og 4+ spar, og benekter samtidig tre korts hjerter.



Svarmeldinger etter åpning 1 i farge			
pass		0–5 hp	
1♦/♥/♠	4+♦/♥/♠	6+ hp	krav til melding
1NT	ikke meldbar farge	6–9 hp	
2♣/♦/♥	4+♣/♦/5+♥	10+ hp	krav til melding

Turen går nå tilbake til Vest, som åpnet melderunden. Vest må nå finne ut hvilken informasjon de foregående meldingene har gitt. Åpningshånda må altså tenke slik: «Min makker har 6+ hp og 4+ spar. Makker har ikke tre eller flere hjerter (for da ville makker ha støttet fargen).» Det siste er viktig, for vi kan ofte trekke slutninger ved å merke oss hva som ikke er meldt.

Åpningshånda, Vest, har:

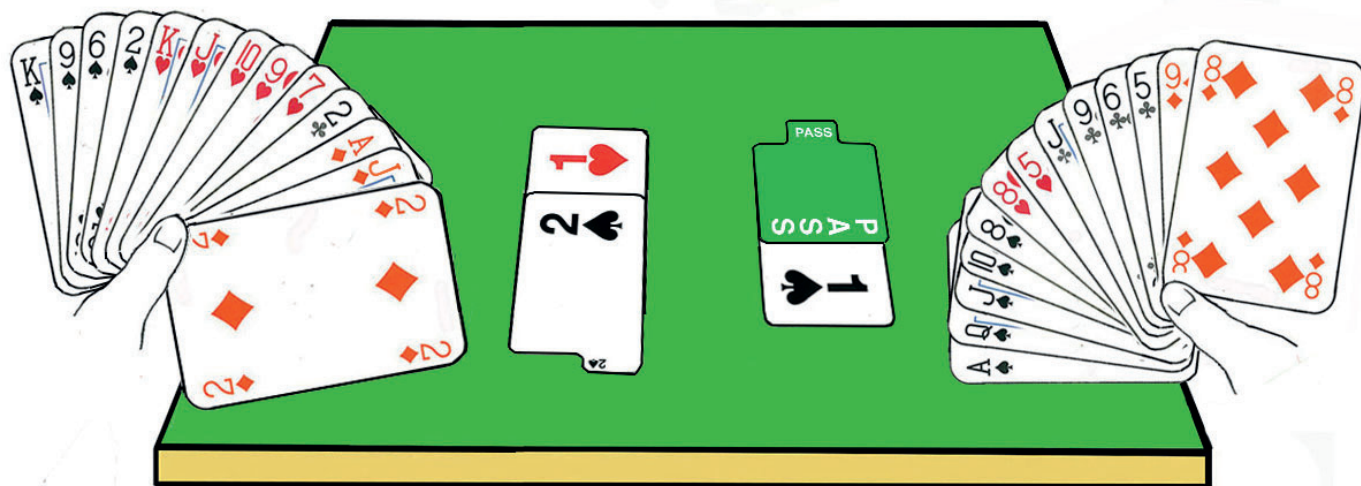


Øst kan ha veldig gode kort, så vi må ikke passe. Vi må altså melde videre. Vi vet at Øst har 4+ spar, og etter som vi også har det, har vi funnet en felles trumffarge!

Spørsmålet er da hvor høyt vi skal melde i spar. I dette tilfellet melder vi 2♠.

Det lover 12–14 hp (fordi vi har vist 12+ hp i åpning) og 4+ spar. Med bedre kort ville vi hoppet til 3♠, et bud som lover 15–17 hp, og med 18+ hp hadde vi hoppet til utgang, 4♠.

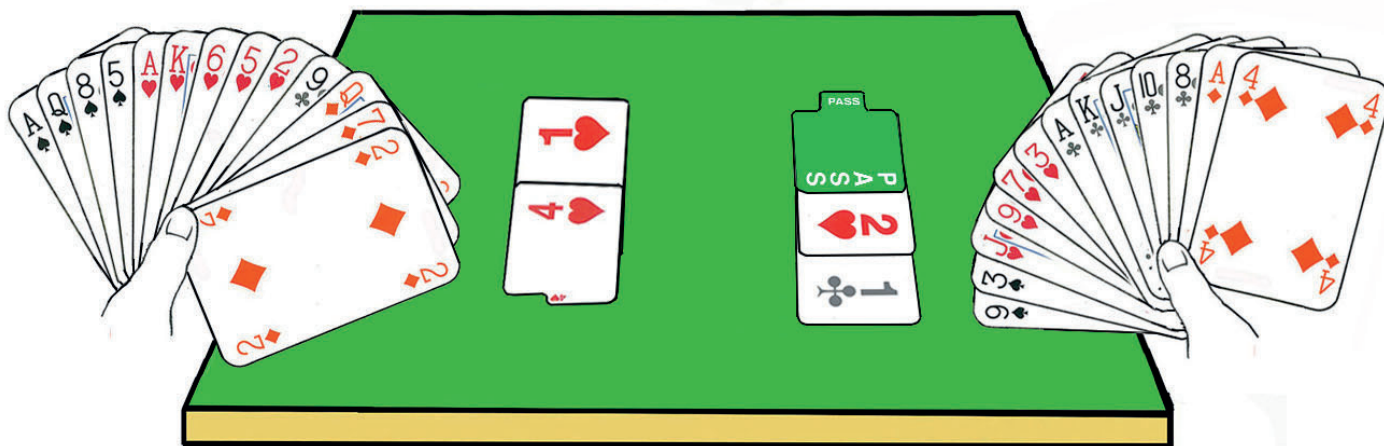
2♥/♠	4+♥/♠	12–14 hp	
3♥/♠	4+♥/♠	15–17 hp	invitt
4♥/♠	4+♥/♠	18+ hp	



Turen går så på nytt til Øst, svarhånda, som må regne på hvor mange poeng de til sammen rår over. Med 8 hp på egen hånd sammen med Vests maksimale 14 hp holder det ikke til å spille utgang. Derfor passer svarhånda.

Dersom Øst hadde vært litt sterkere (11–12 hp), kunne han ha invitert til utgang med 3♠, for å be Vest melde utgang med 14 hp og passe med 12 hp (med 13 hp får Vest velge mellom pass og 4♠). Om Øst hadde hatt egen åpningsstyrke, 12+ hp, kunne han meldt utgang direkte, 4♠.

Vi ser på et eksempel til:



Her åpner Øst med 1♣: 12+ hp og 3+ kløver. Vest mangler støtte i kløver, men har 6+ hp og melder den lengste fargen, 1♥. Turen går tilbake til Øst, som nå har trumfstøtte. Med 12–14 hp nøyer Øst seg med 2♥. Vest har 15 hp og vet at den samlede styrken er nok til å spille utgang (vi husker fra trappa at det trengs minst 26 hp til sammen for å melde 4♥/♠), og melder derfor 4♥. Øst passer i visshet om at Vest har all informasjon som trengs for å ta den riktige avgjørelsen om hva som skal spilles.

Ta ansvar for å melde utgang

Når en spiller i makkerparet, her svarhånda, vet at makkerparets samlede styrke holder til utgang, er det denne spillerens ansvar å melde utgang. Det vil ikke være tilstrekkelig av svarhånda å melde for eksempel 3♥, og la det være opp til makker å avgjøre sluttkontrakten. Meldingen 3♥ forteller nemlig en annen historie – at vi *kanskje* har nok til utgang – makker kan da finne på å si pass, vi når da aldri utgangskontrakten som vil gi oss en stor *utgangsbonus* om vi skulle klare den. Vi må altså selv ta ansvar for å melde utgang, når vi vet at vi har den samlede styrken som holder til utgang!

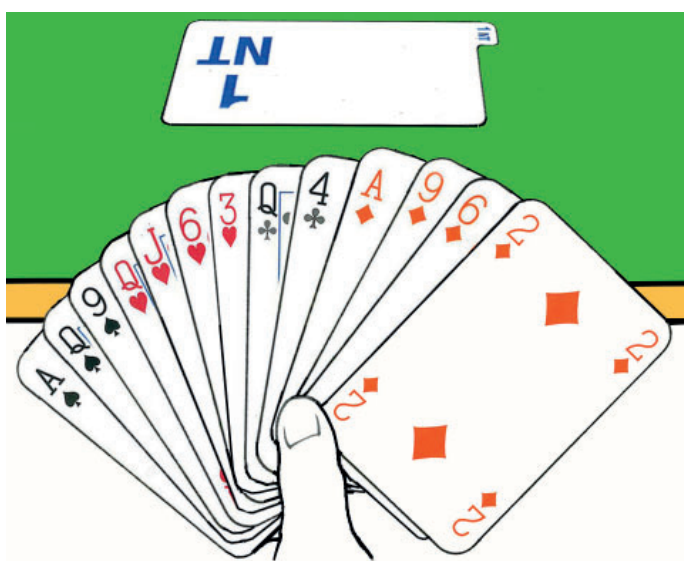
3. GRANDMELDINGER

Tidligere har vi åpnet budrunden med 1 i en farge (1♣/1♦/1♥/1♠). Nå skal vi se nærmere på åpningsmeldingen 1NT. Denne meldingen lover 15–17 hp og en balansert hånd. En balansert hånd (kalles også jevn hånd) vil si at vi ikke har noen farge med null kort (renons) eller ett kort (singleton). Vi bør heller ikke ha to dobbeltoner, altså to farger med bare to kort i. De balanserte fordelingene blir dermed 4-3-3-3, 4-4-3-2 og 5-3-3-2.

Siden åpningsmeldingen 1NT viser et så spesifikt antall poeng (sammenlikn med de 12–21 hp når du åpner med 1 i farge), kan vi direkte avgjøre hvor høyt vi skal melde. Ofte går det også an å se om det er grand- eller trumfspill som er aktuelt. Vi prioriterer derfor 1NT framfor 1 i farge når vi har en balansert hånd og 15–17 hp.

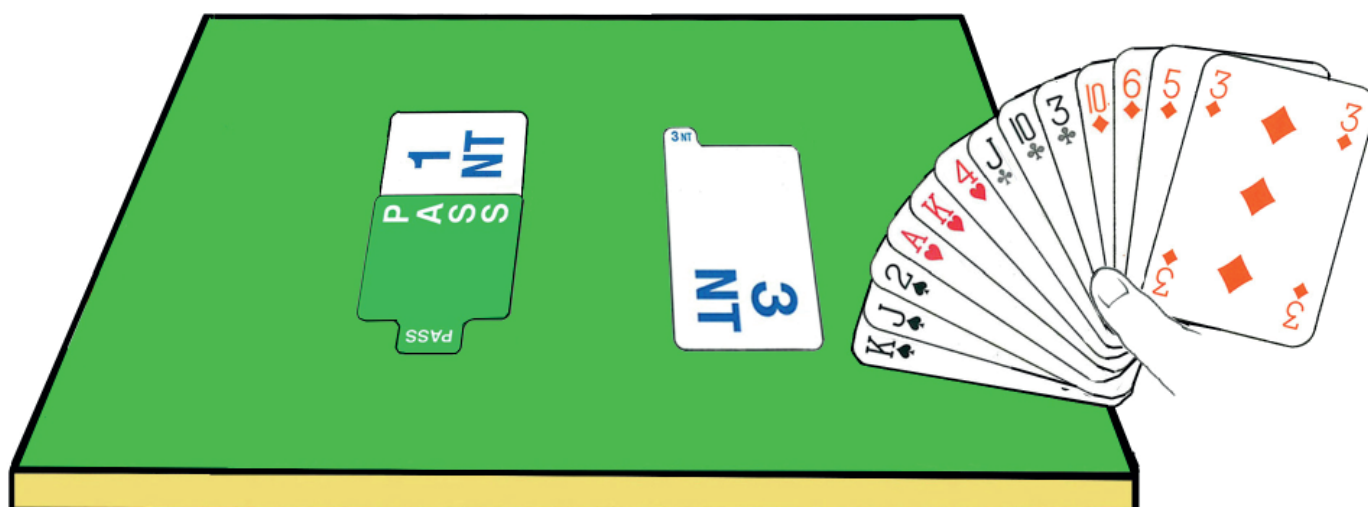
Åpning 1NT

Med denne balanserte hånda og 15 hp åpner vi med 1NT.

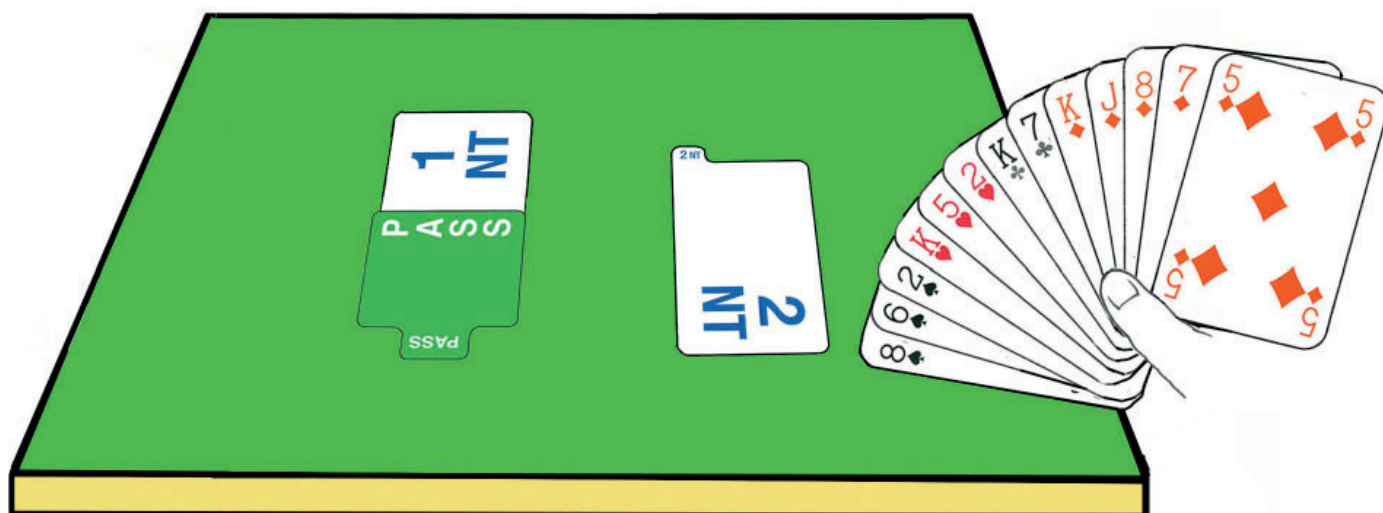


Svarmeldinger etter at makker har åpnet med 1NT			
Melding	Håndtype	Styrke	Type melding
pass	balansert hånd	0–8 hp	
3NT	balansert hånd	9–10 hp	invitt
3NT	balansert hånd	11–15 hp	sluttbud
4NT	balansert hånd	16–17 hp	invitt
6NT	balansert hånd	18–20 hp	sluttbud
7NT	balansert hånd	21+ hp	sluttbud

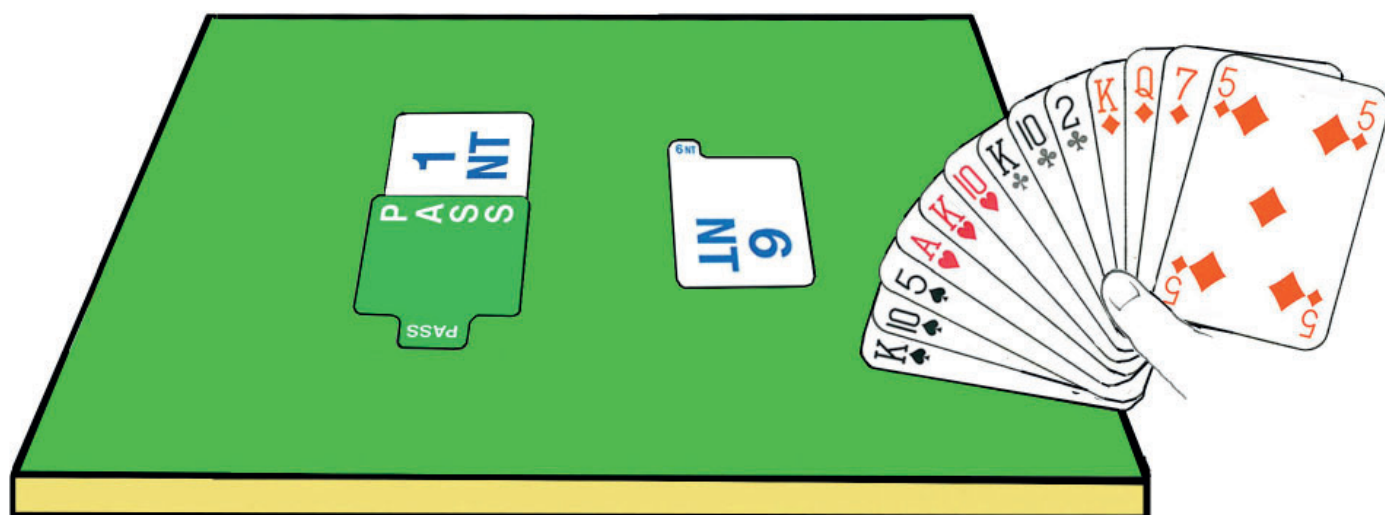
Dersom vi nå vender tilbake til trappa og poengtabellene våre, må vi prøve å komme i utgang eller slem om det er mulig. Det gjelder jo å få flest mulig poeng, og det deles ut bonuspoeng på disse nivåene. I tillegg må vi ta stilling til om vi skal spille med trumf eller ikke. Som svarhånd har vi nå fått utdelt disse korta:



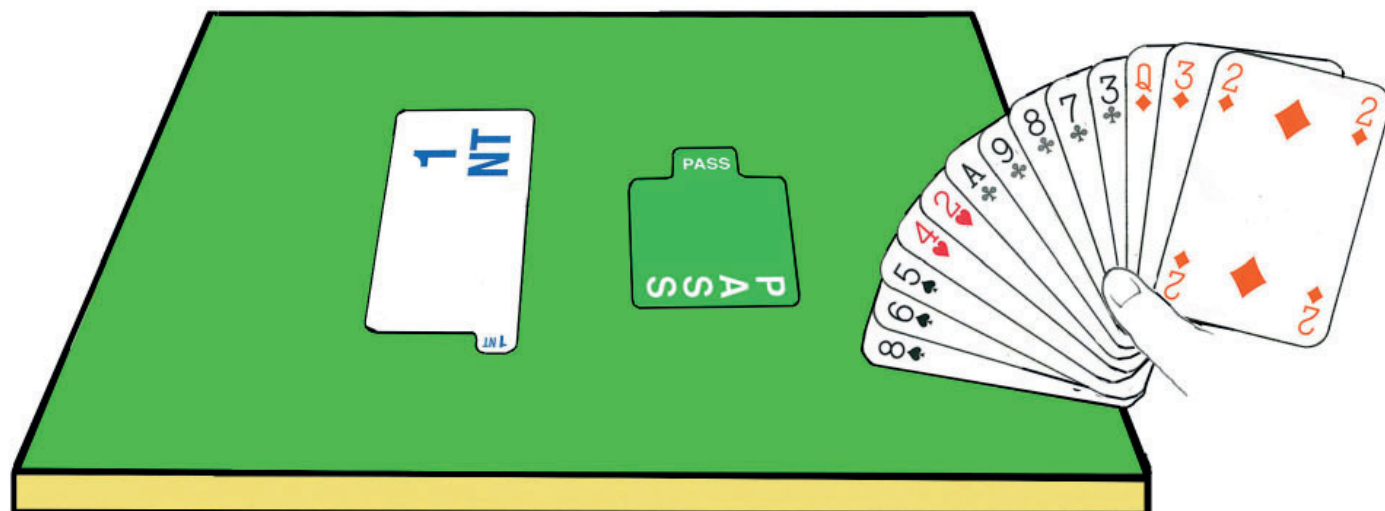
12 hp plus makkers 15–17 gjør at vår samlede styrke er 27–29 hp, altså den styrken som trengs for å spille utgang. Derfor hopper vi direkte til 3NT, som blir kontrakten.



Vi har 10 hp og vet at makker har 15–17. Det gjør at vår samlede styrke er 25–27 hp. 26 er jo summen vi bør ha for å spille utgang, det vil si 3NT. Det vi da gjør, er å invitere til utgang (se forrige leksjon). Vi melder altså 2NT som svarmelding. Åpningshånden får da ballen tilbake og må ta stilling til om han har minimum eller maksimum innenfor grensa 15–17. Med 15 hp passer vi på 2NT, med 16–17 melder vi 3NT.



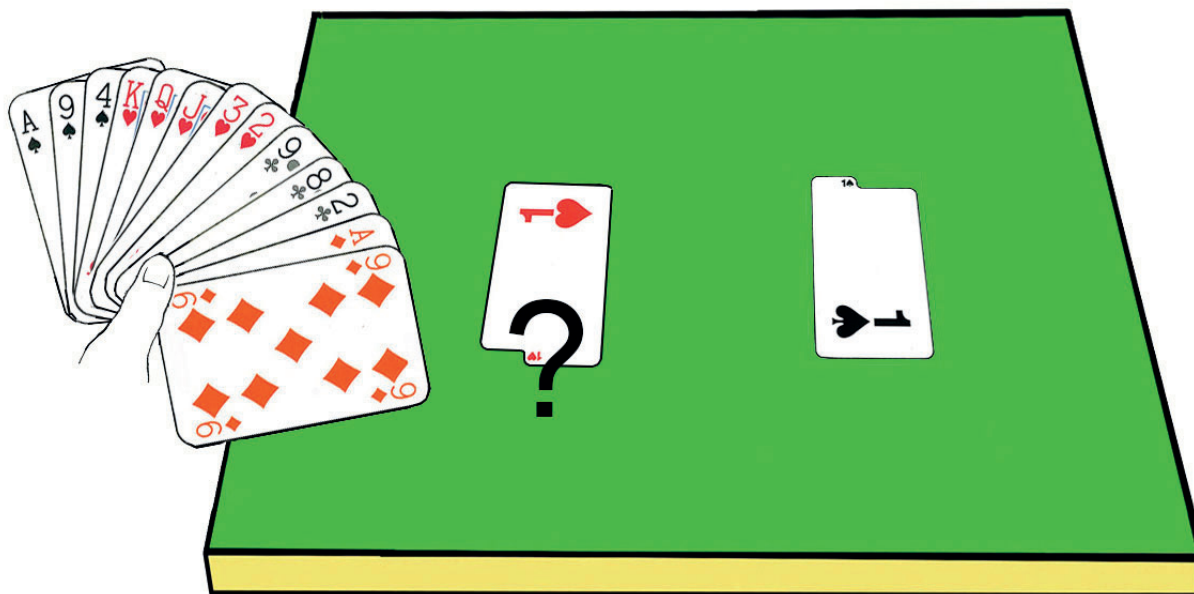
Nå har vi 18 hp, og igjen vet vi at makker har 15–17. Dermed har vi til sammen 33–35 poeng. For å spille lilleslem trengs det 33. Vi hopper da rett i slem og melder 6NT.



Vi har 6 hp. Med grandhåndas 15–17 hp blir den samlede styrken bare 21–23 hp. Det holder ikke til utgang. Vi melder derfor pass og spiller 1NT.

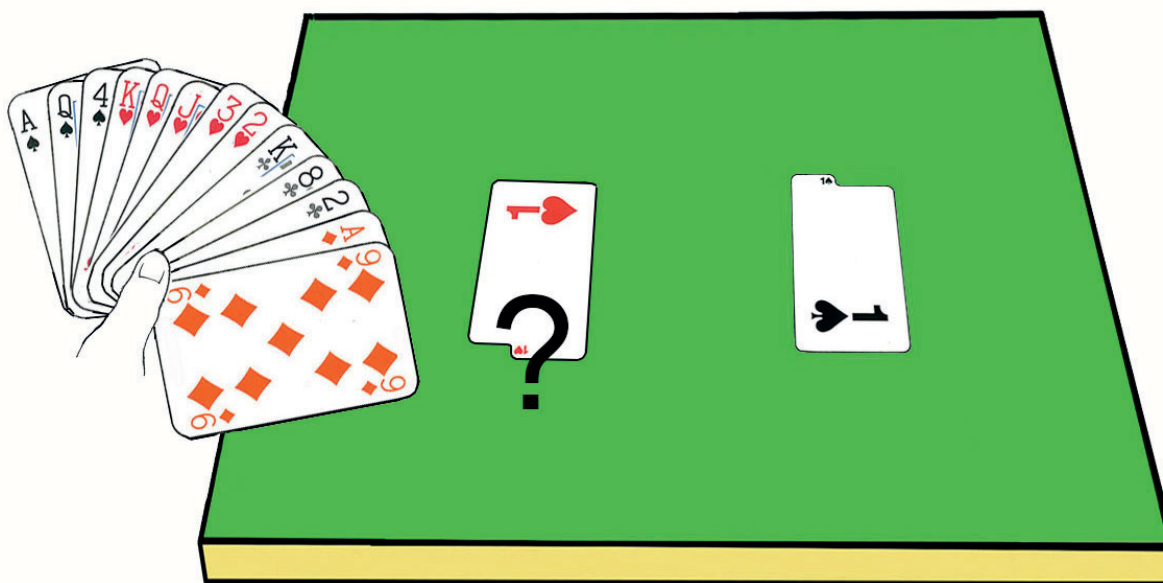
4. ANDRE GRANDMELDINGER. INNMELDINGER

Svært ofte har vi en balansert hånd. Atskillig mindre vanlig er det at den ligger i intervallet 15–17 hp, det som gjør at vi kan åpne med meldingen 1NT. I denne leksjonen skal vi blant annet se hva vi gjør med en balansert hånd som er svakere (12-14 hp) eller sterkere (18-19 hp) enn for åpningsmeldingen 1NT.



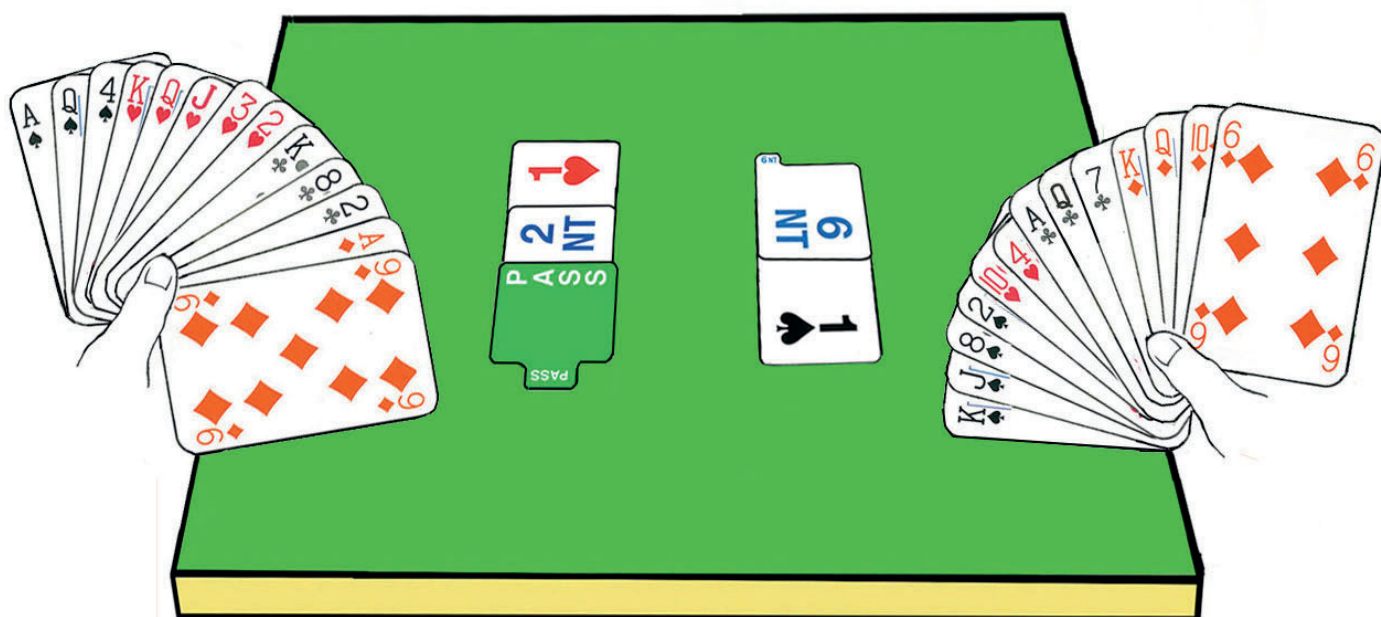
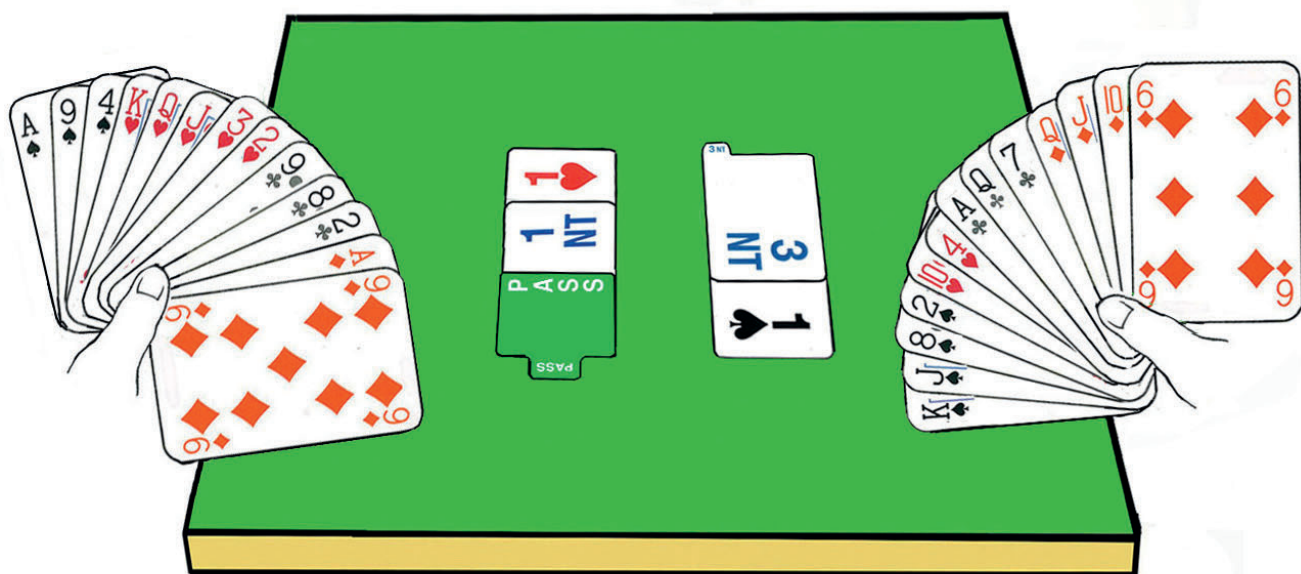
Her har vi fått 14 hp og en balansert hånd. «Som vanlig» åpner vi med 1♥, som lover 12+ hp og 5+ hjerter. La oss si at Øst svarer 1♠ på vår 1♥-åpning. Forhåpentligvis husker du at meldingen lover 6+ hp og 4+ spar, samtidig som den benekter tre eller flere hjerter. Vi innleder på vanlig måte med å undersøke om spar kan være trumf. Svaret er nei. Dersom Øst bare har fire spar, har vi ikke mer enn sju spar til sammen.

Meldingen vår blir 1NT. Det forteller at vi har 12–14 hp, en balansert hånd og ikke fire spar (da hadde vi vist trumfstøtten vår). La oss si at vi i stedet har fått utdelt bedre kort:



Nå har vi 19 hp og samme balanserte håndtype. Vi åpner med 1♥, og Øst melder 1♠. Med 12–14 hp ville vi meldt 1NT. Nå melder vi 2NT for å vise 18–19 hp og en balansert hånd.

Slik kan vi framstille disse to eksemplene:

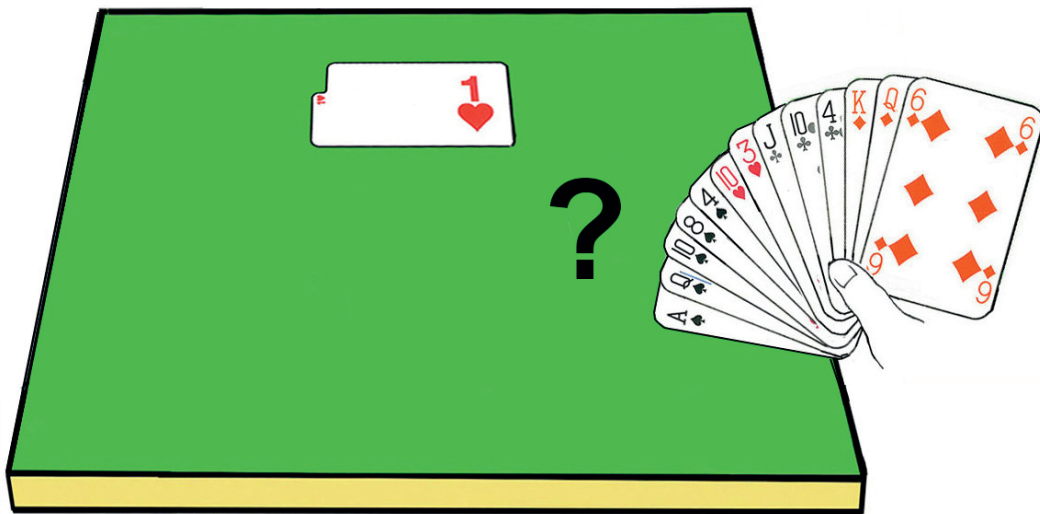


Innmeldinger

Hittil er det bare ett par som har meldt. Dette paret har fått melde uten innblanding. Det er ikke slik det vil fortone seg når vi spiller bridge «på ordentlig».

Dersom en hånd åpner budrunden, er det ikke noe «must» for motpillerne å passe. Å melde etter at en motstander har startet meldingene, kaller vi å gjøre en «innmelding». En innmelding vil mange ganger lette motspillet. Den vil også gjøre det vanskeligere for motstanderne å melde enn om de hadde fått være i fred. Likevel kan en innmelding av og til slå tilbake på en sjøl, så det gjelder å være litt forsiktig.

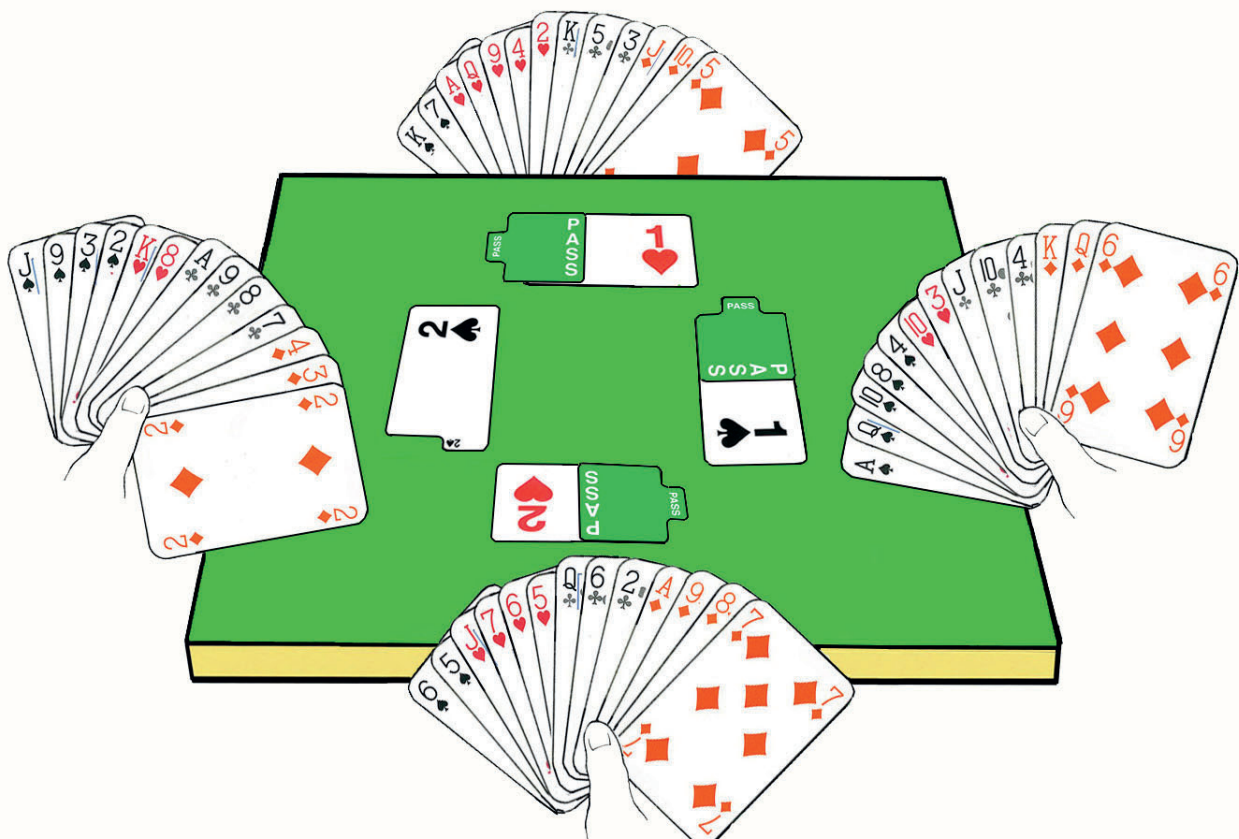
Her følger et eksempel på en innmelding. Spilleren foran oss har åpnet med 1♥ når vi har:



Hadde spilleren foran oss passet, ville vi ha åpnet meldingene med 1♠. Riktignok kan vi ikke lenger åpne meldingene, men vi kan fortsatt melde 1♠. Vi gjør altså en innmelding i budrunden! For å klyve inn med 1 i farge kreves det en hånd på 10+ hp og minst fem kort i fargen. Vi kan også klyve inn med 1NT. Det viser da samme styrke som åpningsmeldingen (15–17 hp), balansert hånd og et hold (en stopper) i åpningsfargen. Hold (= et annet ord for stopper) betyr at man kan forhindre motparten i å ta mange stikk i fargen på direkten. Det kan være at man har esset eller kongen, eller at man har damen og minst to til i fargen.

Innmeldinger			
1 i farge	10+ hp	5+ farge	
1NT	15–17 hp	balansert hånd	lover hold i fargen

Hele given så slik ut:



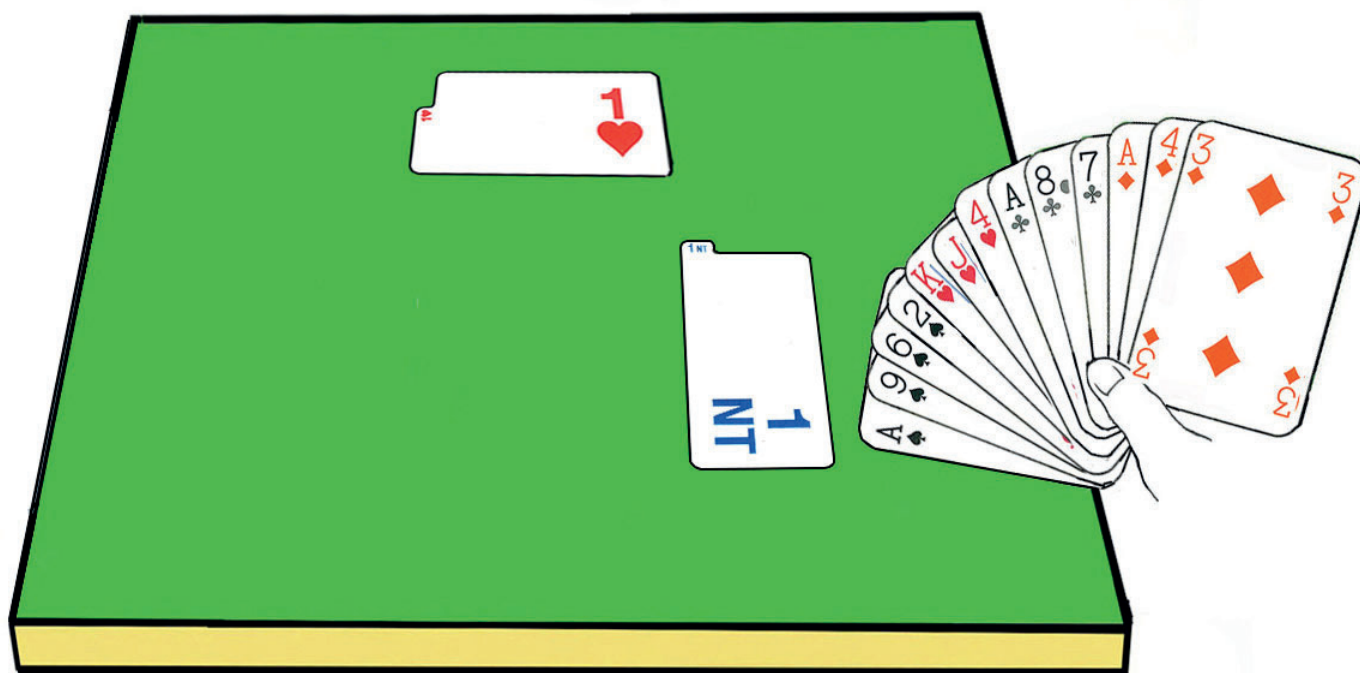
Merk deg

Vest (makker til innmeldingshånda) melder som om han ikke har hørt motpartens bud. Det vil si at når makker klyver inn med 1♠, høyner Vest til 2♠ med trumfstøtte og 6–10 hp, hopper til 3♠ med 11–12 hp osv.

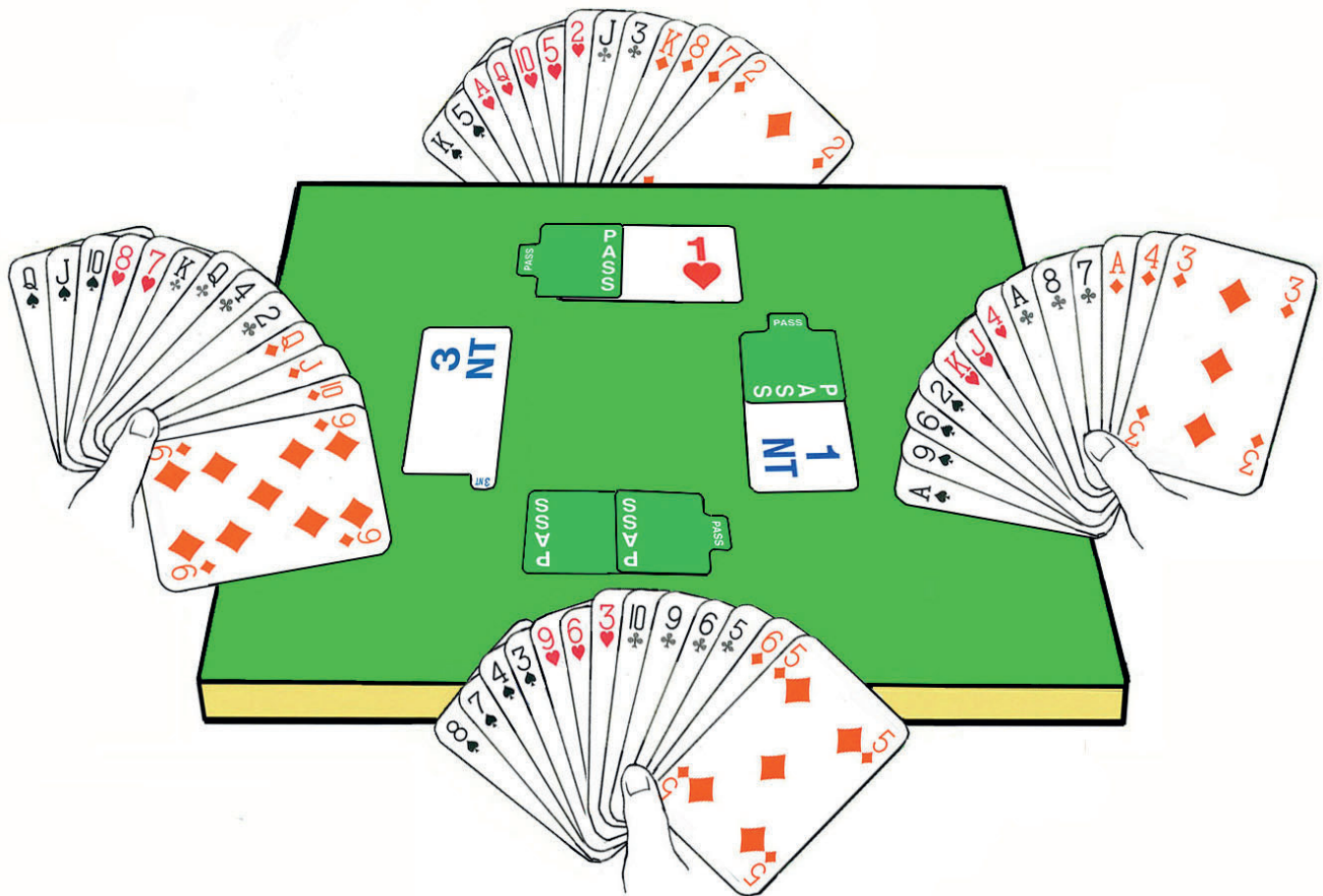
Som kjent konkurrerer vi i bridge om stikk, som gir uttelling i form av poeng etter hvor høyt vi har meldt i budrunden. Det er disse poengene som blir sammenliknet mellom bordene som deltar i turneringen, der paret med flest poeng vinner. Om vi analyserer den aktuelle givnen i detalj, kommer vi fram til at N–S svært ofte ville vunnet åtte stikk om de hadde fått spille 2♥. Nå gjorde vi en innmelding med 1♠, og Syd meldte 2♥, som viste 6–10 hp med 3+ hjerter. Det tok likevel ikke slutt der, for også Vest kunne høyne sin makker, takket være innmeldingen. 2♠ lovde, på samme måte som 2♥, 6–10 hp med støtte i spar – noe som passet perfekt for Vests hånd. Vi ser nå at Ø–V i 2♠ kan vinne åtte stikk med beste spilleføring. Det vil si at Ø–V ved å melde høyere enn motstanderne vinner 110 poeng i stedet for å betale ut 110 poeng, en forskjell på 220 poeng! Dermed har de oppnådd et klart bedre resultat når turneringen skal regnes ut.

Selv om spillefører ikke greier å spille hjem 2♠, men går en beit eller to, er det godt mulig at utbetalingen blir mindre enn om motstanderne hadde fått spille hjem 2♥. Dermed kan også en mislykket kontrakt gi et godt resultat. I bridgeterminologien kalles dette å stampe.

Her følger et annet eksempel som illustrerer innmeldinger. Du har:



Med 15–17 hp og en jevn hånd hadde vi planlagt å åpne meldingene med 1NT. Problemet er at motspilleren foran oss har åpnet med 1♥. Ettersom det fortsatt fins muligheter, melder vi likevel 1NT. Vi klyver altså inn i budrunden. Den eneste forskjellen fra å åpne med 1NT er at vi nå lover hold i hjerter. Hold innebærer at vi har en eller flere stoppere som gjør at motspillerne ikke kan starte med å vinne mange stikk i fargen.



Vest teller sine honnørpoeng og kommer fram til at $11 + 15 - 17$ blir $26 - 28$, og at utgang dermed skal spilles. Vest hopper derfor til $3NT$, som avslutter meldingene.

Merk deg

Som spillfører har vi gjennom budrunden fått mange opplysninger om hvordan korta er plassert. Siden Nord med sin åpningsmelding har vist $12+$ hp, kan Syd maksimalt ha en knekt. Håndas 16 hp + bordets 11 hp + Nord's $12+$ hp blir jo 39 hp, og $40 - 39 = 1$. Det gjør at vi som spillfører vet at Nord har ♠K, ♥AQ og ♦K. Derfor kan vi uten fare ta finesser både i spar, ruter og hjerter.

En finesse er en spillteknikk som går ut på å vinne stikk på lavere honnørkort enn de som motparten har. Teknikken utnytter at spillerne må følge på i tur med klokka. I dette spillet kan spillfører spille spar dame, og Nord må legge et kort. Hvis Nord legger kongen, stikker vi med esset, og vinner seinere stikk for knekten, tieren og 9'eren i spar. Dersom Nord i stedet legger spar 5 (beste motspill), så trenger vi ikke å legge esset, men legger i stedet 2'eren og vinner dermed sticket med damen. Du kan lese mer om finesser i det første heftet *Grunnkurs – Mini-Bridge*.

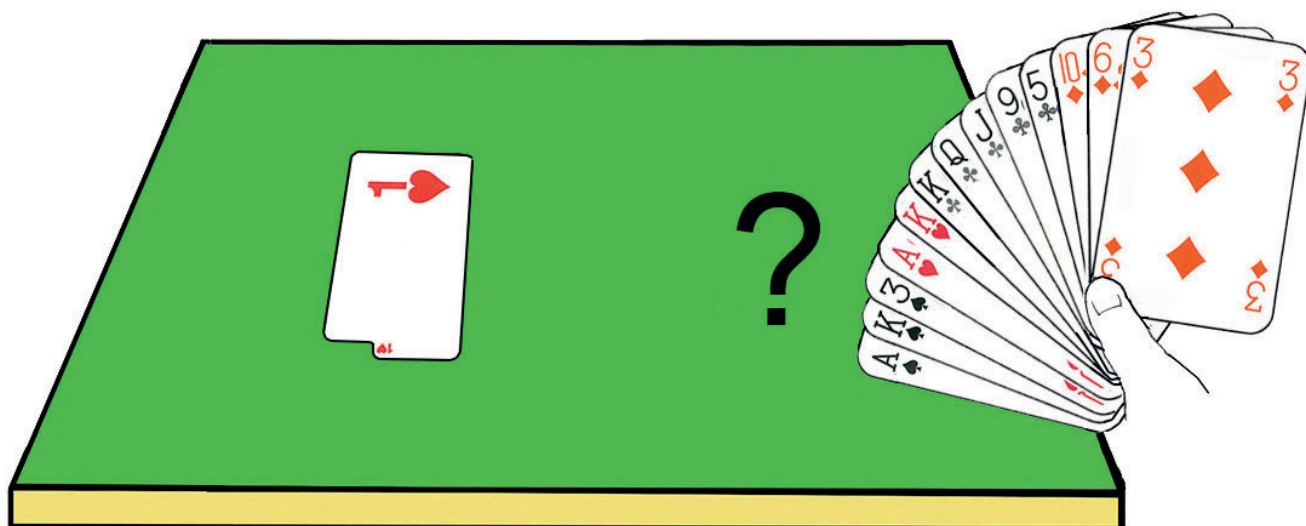
Fire stikk i spar, to i hjerter, tre i ruter og tre i kløver blir tolv stikk, altså tre ekstra stikk – eller overstikk som det heter i bridgeterminologien.

5. ULIKE TYPER HENDER

Vi skal nå se nærmere på flere svarmeldinger og hvordan åpningshånda kan fortsette å melde med andre typer hender enn dem vi så langt har studert. Selv om vi er kommet et stykke på veg, fins det nemlig mange varianter vi ikke har tatt for oss hittil.

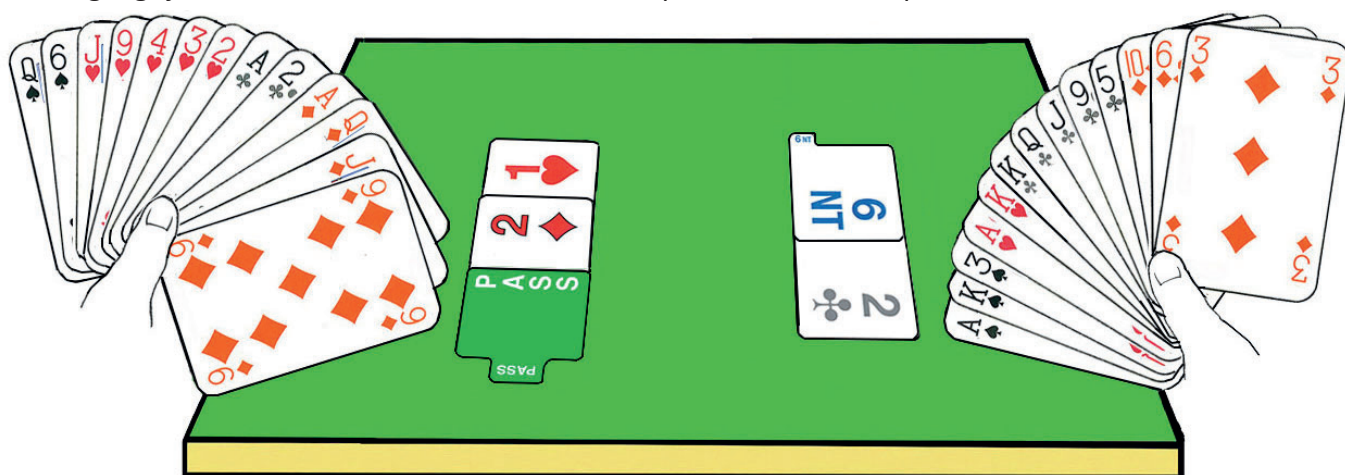
2 over 1

Å melde på to-trinnet i ny farge (uten hopp) etter makkers åpning, kalles «2 over 1». Slike meldinger lover 12+ hp og er derfor krav til utgang. Ellers gjelder de samme prinsippene som i «1 over 1», vi begynner for eksempel med å melde vår lengste farge.



Svarhånda melder 2 over 1			
2 i ny farge	12+ hp	4+ farge (lengste)	krav til utgang
2♥ over 1♠	12+ hp	5+♥	krav til utgang

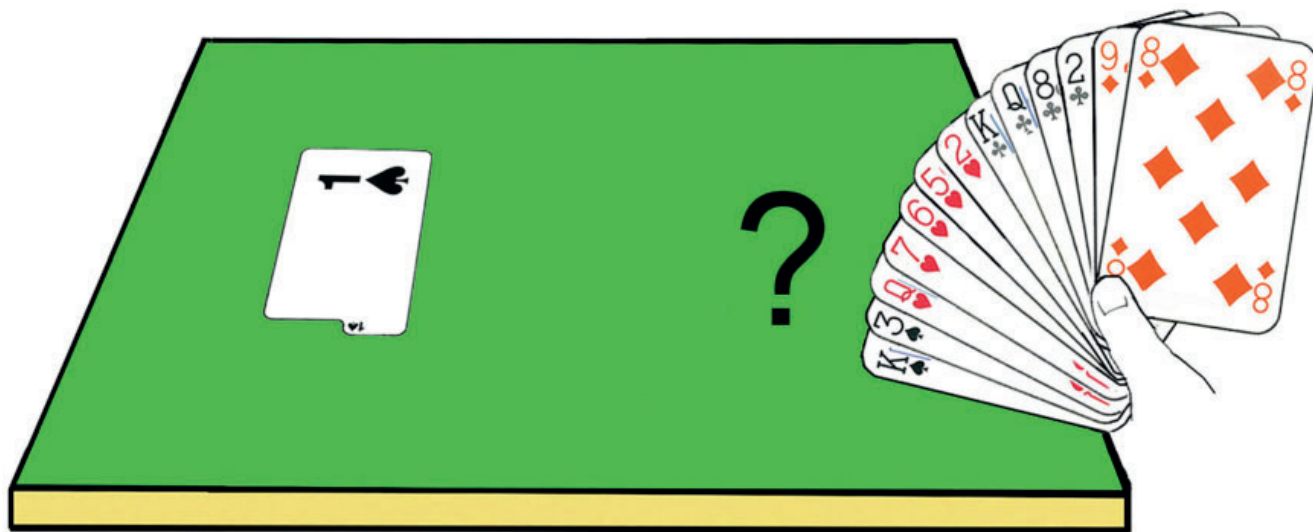
Når svarhånda melder 2 over 1, vet begge spillerne i paret at det innebærer krav til utgang. Hver melding under utgang tjener altså til å utforske hva som skal spilles, oftest ved å prøve å finne en felles trumf.



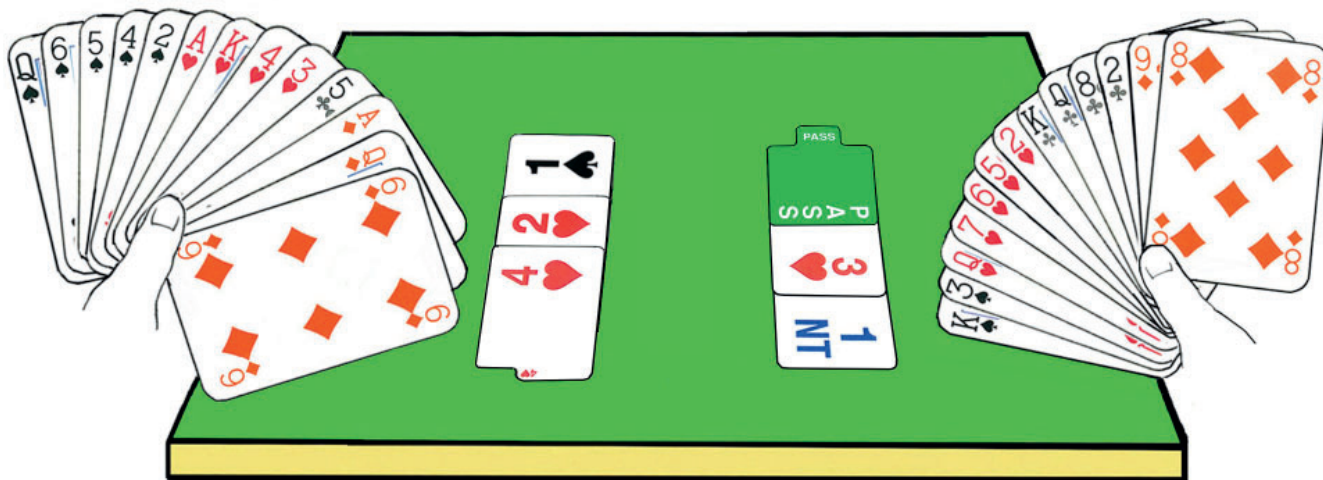
I eksemplet ovenfor må åpningshånda melde videre når makker byr 2♣. Akkurat som tidligere ser vi først etter om vi har støtte i makkers meldte farge. Det har ikke Vest, og han har alt vist hjerteren sin i åpningen. Neste spørsmål blir derfor om Vest har enda en farge å vise fram. Jo da, han har også en ruterfarge på fire kort som han ikke har fortalt om. Derfor kan Vest melde 2♦. Vest har dermed fortalt Øst om både hjerter- og ruterfargen, i tillegg til at han ikke har støtte i kløver. Med svarhåndas kort handler det nå om å telle honnørpoeng og avslutte budrunden på «riktig nivå» med en grandkontrakt, siden vi ikke har noen felles trumffarge. Øst tar sjansen på å melde lilleslem.

1NT over 1

Som du kanskje alt har funnet ut, vil vi få problemer med hender innenfor et visst hp-intervall. Når vi har 6–11 hp og ingen meldbar farge på ett-trinnet, sitter vi litt kinkig til. Vi kan jo ikke passe med 6+ hp, men 2 over 1 lover minst 12 hp. Tenk deg denne situasjonen når makker har åpnet med 1♠:



Vi har 10 hp med hjerter som vår lengste farge. Men vi har ikke nok honnørpoeng til å melde 2♥, så vi må melde noe annet i stedet. Korrekt bud blir 1NT, et bud som viser 6–11 hp, uten trumfstøtte i spar.



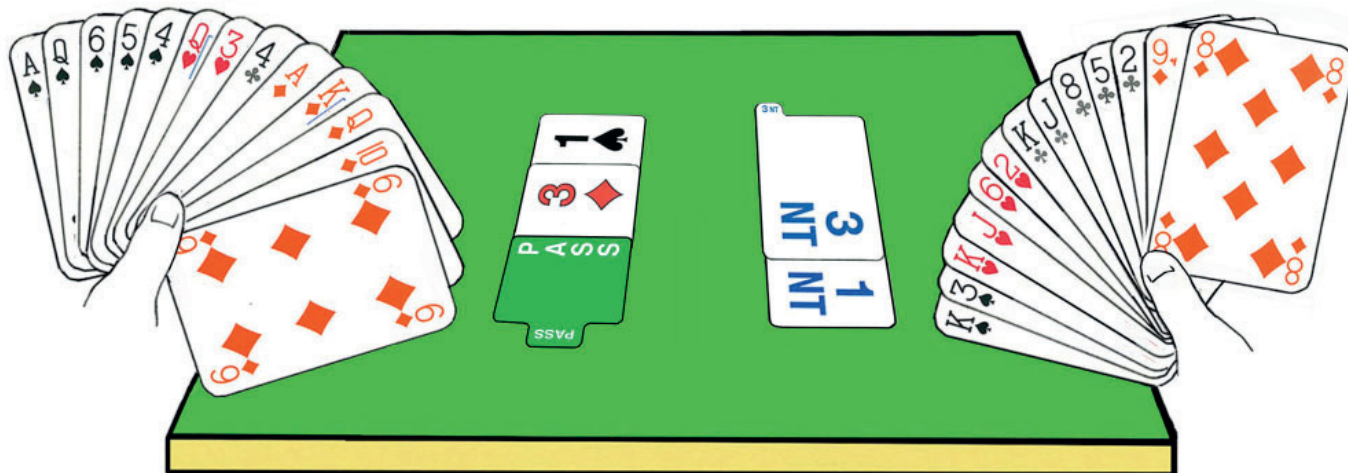
- 1♠ Jeg har 12+ hp og 5+ spar
- 1NT Jeg har 6–11 hp, men mangler støtte i spar (tre eller flere)
- 2♥ Jeg har hjerter også, 4+ hjerter og 12–17 hp
- 3♥ Så bra, jeg har 4+ trumfstøtte i hjerter og 9–11 hp (med 6–8 hp ville jeg sagt pass!)
- 4♥ Jeg har litt ekstra til de 12 hp jeg har lovd, og melder derfor utgang

Svarhånda melder 1NT over 1

1NT over 1	6–11 hp	ikke trumfstøtte	alle håndtyper som ikke kan melde 1 i farge
------------	---------	------------------	---

Tofargehånd

Vi tar enda et eksempel med en tofargehånd. La oss si at vi har:



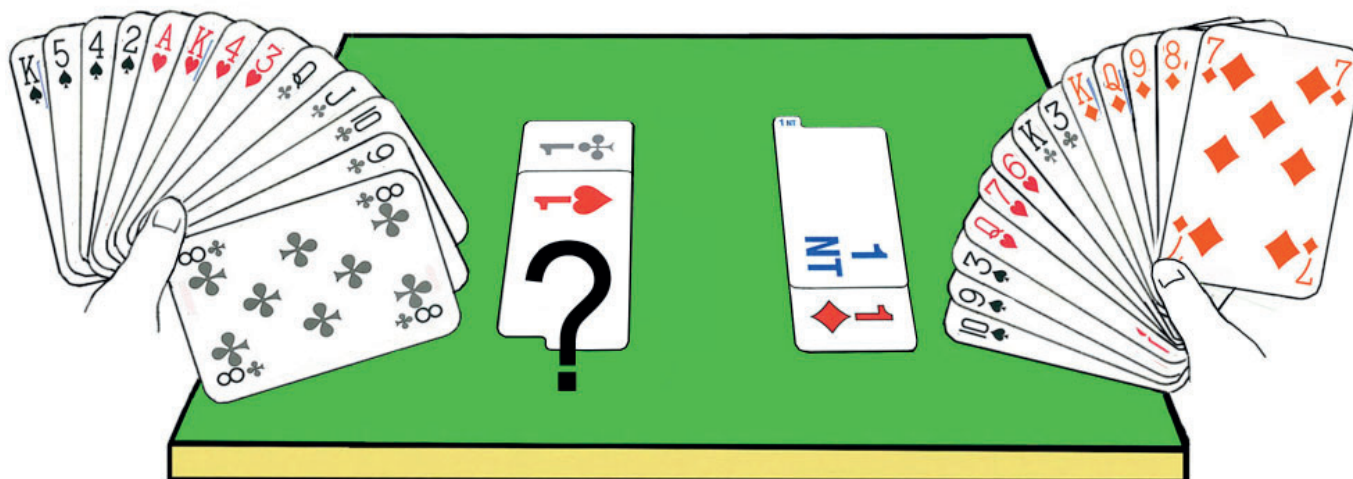
Vest åpner med 1♠. Makker, som fortsatt ikke kan melde 2♣ (2 over 1) med bare 11 hp, må svare 1NT. Vest kunne ha meldt 2♦ over 1NT for å vise sin andre farge, men velger å hoppe til 3♦ for å vise bedre kort, 18+ hp. Åpningsmeldingen lover 12 hp, så vi må prøve å vise tillegget ved å by høyere, akkurat som i andre budrunder. Dermed vet Øst at paret skal spille utgang. Uten noen felles trumffarge velger Øst å melde 3NT.

Åpningshåndas gjennmeldinger etter 1 over 1 og 1NT over 1

2 i ny farge	12–17 hp	4+ i ny farge	
3 i ny farge	18+ hp	4+ i ny farge	krav til utgang

For den interesserte

Om vi skulle forsøke oss på å sammenfatte hva meldingene går ut på, kunne vi formulere det omtrent slik: «Beskriv hverandres hender og prøv å finne en felles trumffarge, samtidig som dere forklarer håndstyrken for hverandre for å se hvor høyt dere bør melde.» Vi tar et eksempel til for å illustrere:

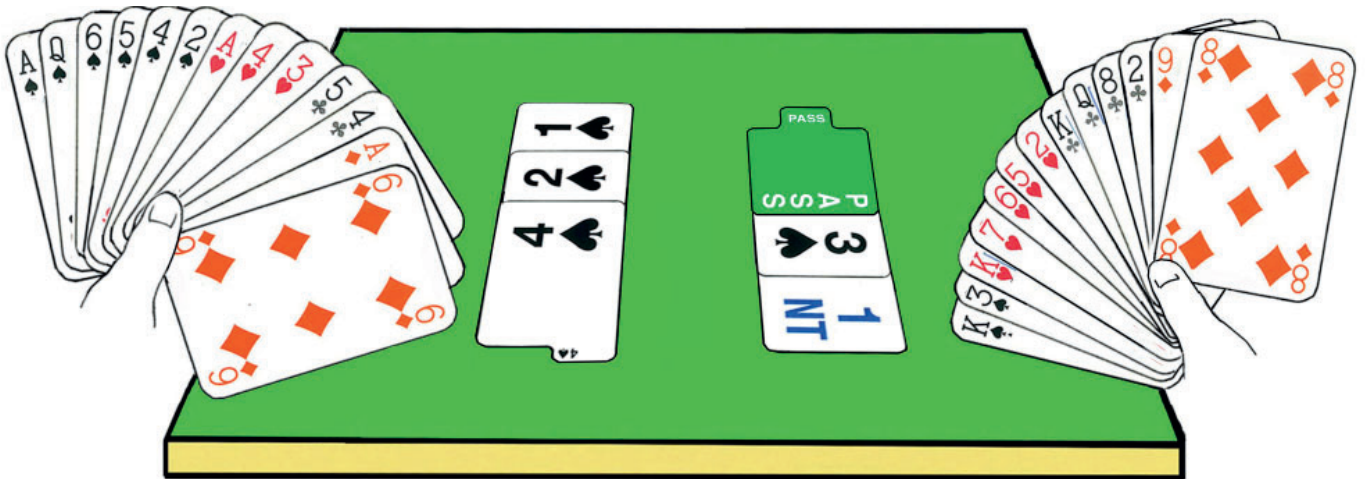


Vests meldinger skiller seg litt fra eksemplene foran. Vest kan ikke åpne med 1♥/♠ og innleder derfor med 1♣. Når Øst svarer 1♦ (6+ hp, 4+ ruter, uten fem eller flere kløver), mangler Vest trumfstøtte til makker og melder i stedet en av sine andre farger, 1♥. Øst har heller ikke trumfstøtte i hjerter og fortsetter med 1NT. Vest kan nå regne ut at den samlede styrken til paret ikke er nok til å prøve utgang. Øst begrenser seg nemlig til 11 hp med sin 1NT-melding, og 11 + 13 blir jo bare 24. Likeens vet Vest at Øst ikke har fire kortspar, siden Øst ikke meldte 1♠, men i stedet valgte 1NT. Det er med andre ord ingen grunn til å melde videre for å undersøke om dere har en felles sparfarge. Vest melder derfor pass neste gang.

Dersom vi hadde utstyrt Øst med ♠J i stedet for et mindre kort ville Øst hatt 11 hp, og invitert til utgang ved å hoppe til 2NT. 2NT er en invitt som spør om makker har minimum eller tillegg til den tidligere meldingen. Makker melder så utgang i det sistnevnte tilfellet. Om vi deretter bytter ut ♠J med ♠A, ville Øst hatt 14 hp og må da hoppe til 3NT. Øst vet at det skal spilles utgang, og at det ikke fins noen felles trumf.

Enfargehånd

Så langt har vi sett hva som skjer når åpningshånda har to farger, en såkalt «tofargehånd». La oss si at vi i stedet har fått følgende kort:



Her forteller Vest om åpningshånda ved å melde 5+ spar. Øst, som verken har trumfstøtte eller de 12+ hp som kreves for å melde 2 over 1, melder 1NT. Vest får ballen i retur, men har ingen ny farge å melde. Til gjengjeld har Vest ekstra lengde i spar og kan derfor gjenmelde sparfargen. Å gjenmelde en farge lover (minst) ett ekstra kort i fargen. Ettersom Vest garanterte minst fem spar med åpningsmeldingen, lover 2♠ minst sekskortsfarge. Det fører til at Øst, som innledningsvis ikke hadde trumfstøtte, plutselig har fått det! Øst, som har maksimum for grandmeldingen sin, viser nå fram sparstøtten med 3♠. Også dette budet er en invitt som ber åpningshånda melde utgang med tillegg til sin tidligere melding. Vest har litt ekstra og legger derfor på til utgang, 4♠.

Svarhåndas ulike meldinger uten trumfstøtte			
pass	0–5 hp		
1 over 1	6+ hp	4+ farge	rundekrav
1NT over 1	6–11 hp		
2 over 1	12+ hp	4+ farge	krav til utgang
2♥ over 1♠	12+ hp	5+ farge	krav til utgang

En gang til

Budrunden handler om å beskrive hånda si sammen med makker for å søke etter en felles trumffarge, og dernest kartlegge den samlede håndstyrken slik at dere vet hvor høyt dere skal melde.

Vi prioriterer alltid å støtte makker dersom vi med sikkerhet vet at vi har minst åtte kort trumf til sammen. Når vi støtter makker, forteller vi samtidig noe om styrken på hånden vår. Den i makkerparet som vet at vi har gode nok kort til å melde utgang, må ta ansvaret for å melde utgangen.

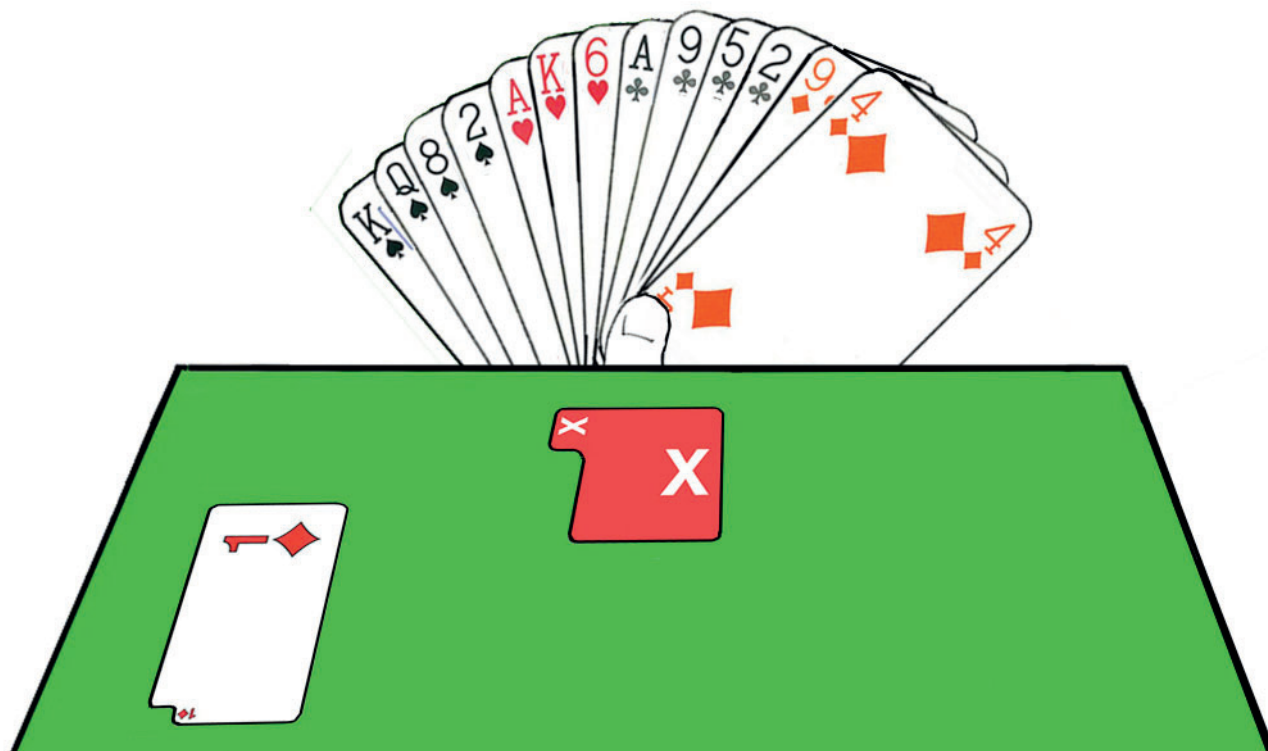
Når svarhånda melder ny farge, er svarhånda alltid ubegrenset oppad i styrke. Da er det viktig at åpningshånda ikke passer. Svarhånda vil foreslå sin farge på billigst mulig nivå uansett håndstyrke. Det vil si at om svarhånda vil fortelle om 4+ spar, så gjør man det med meldingen 1♠. Man hopper altså ikke til 2♠ om man har 12+ hp, fordi meldingen 1♠ er ubegrenset oppad i styrke og gir bedre rom til å utforske beste kontrakt.

6. DOBLINGER

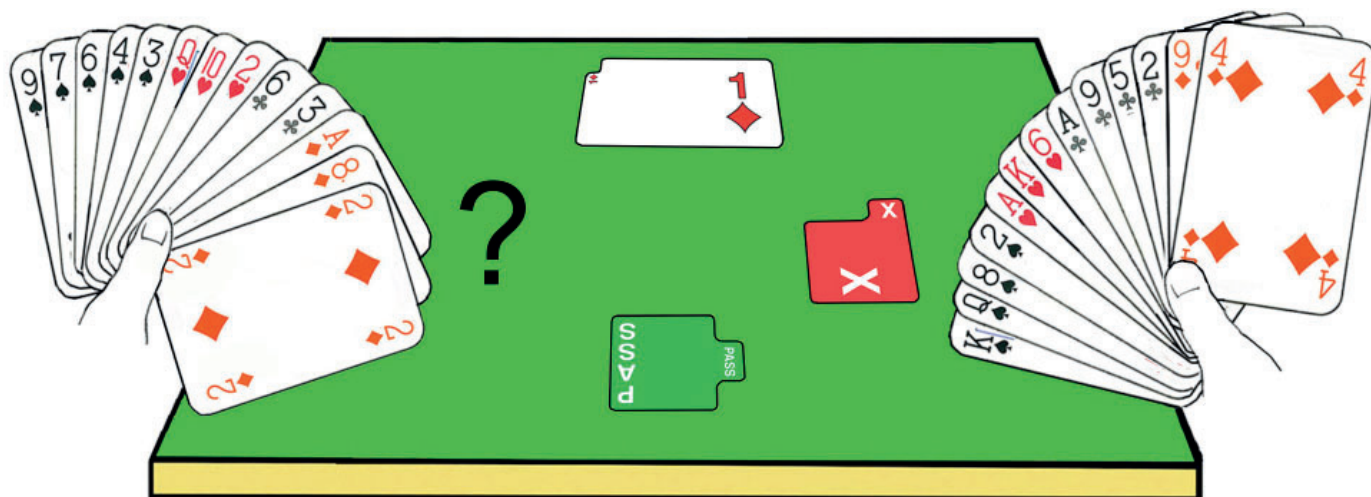
Du vil oppdage at det fins tilfeller der du etter motpartens åpningsbud ønsker å melde, men der det nåværende verktøyet ikke strekker til. For å kunne foreta en innmelding trenger vi en femkortsfarge, og det er naturligvis ikke alltid vi har det. Heldigvis har vi en utveg å ty til – den røde lappen i meldeboksen som heter «dobler». Når vi dobler en åpningsmelding, har vi gjort en «opplysende dobling», som forteller makker at vi har a) minst tre kort i de umeldte fargene, og b) minst 12 hp, altså en åpningshånd.

Opplýsende dobling

Her følger noen eksempler.

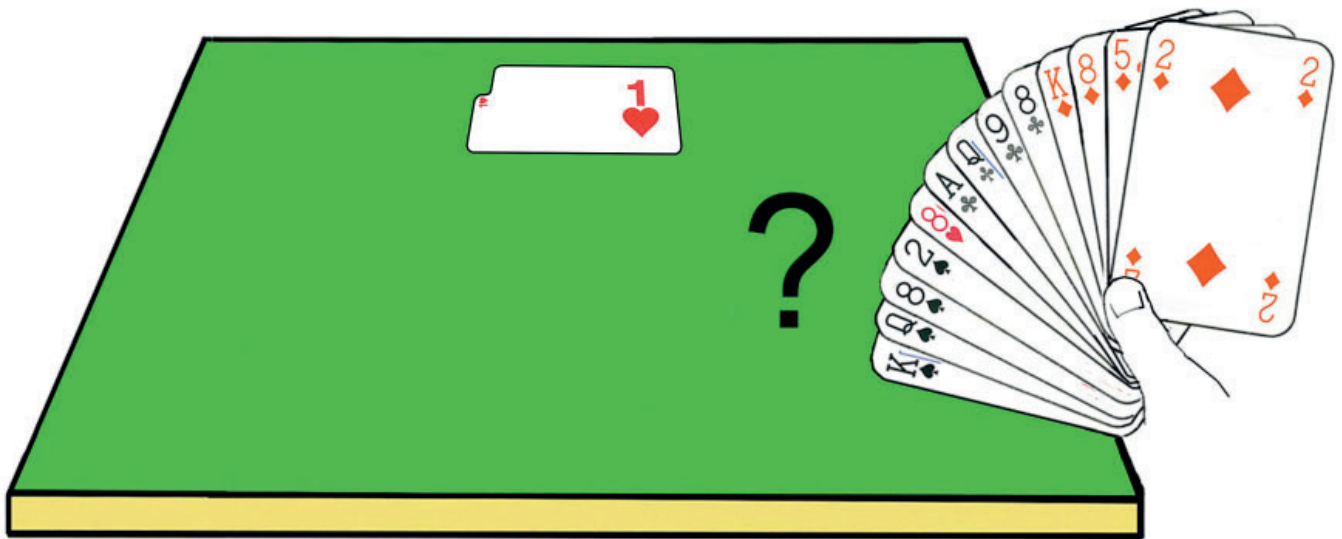


Vi har 16 hp, men uten hold (stopper) i ruter kan vi ikke melde 1NT. Vi kan heller ikke gjøre en innmelding uten femkortsfarge. Dette er en perfekt anledning til å dra fram doblingslappen og foreta en opplýsende dobling. På den måten forteller vi makker at vi både har a) minst tre kort i alle umeldte farger, b) åpningshånd, det vil si minst 12 hp. Makkeren vår, Vest, har:

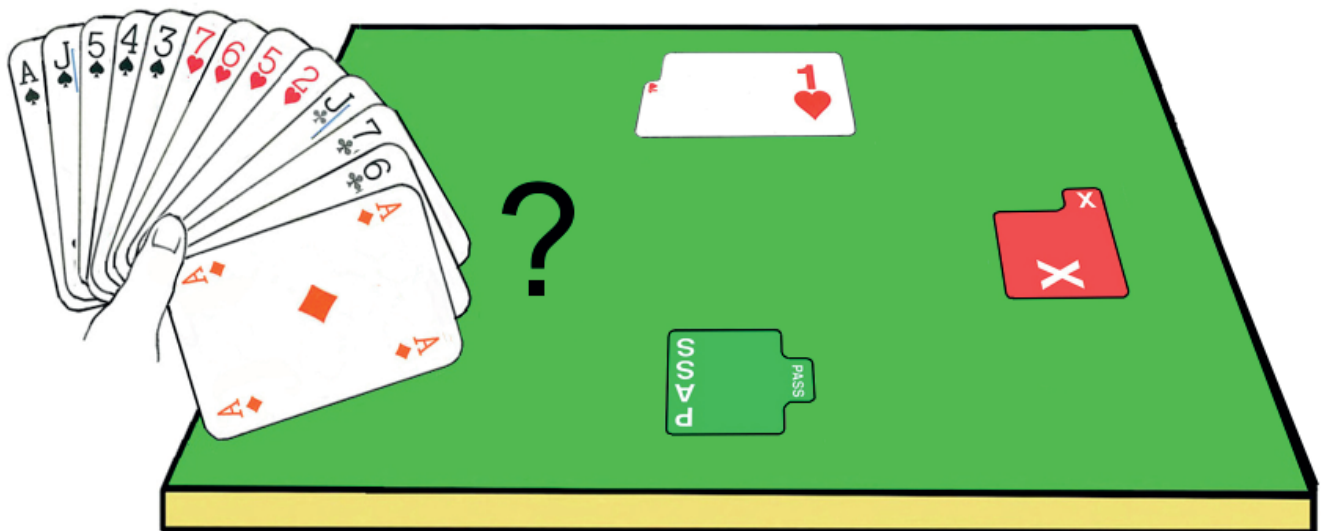


Vest bør nå melde sin lengste farge, 1♠, og dermed har vi funnet beste trumf.

Et annet eksempel: Nord, som sitter foran, åpner med 1♥, og Øst ser ned på dette problemet:



Øst har 14 hp og vil melde, men har igjen ingen femkortsfarge. Også her doubler Øst, siden hånda har minst tre kort i de umeldte fargene. Denne gangen har Vest fått:



Svaret på en opplysende dobling minner mye om svaret på en åpningsmelding. Med fem korts spar vet Vest at Ø–V har en felles trumf i spar (dobling viser jo minst tre kort i de umeldte fargene). Med 11 hp hopper Vest til 3♠. Det viser 11–12 hp og inviterer Øst til å melde utgang. Øst kan nå legge sammen til 25–26 hp for paret og melder utgang, 4♠.

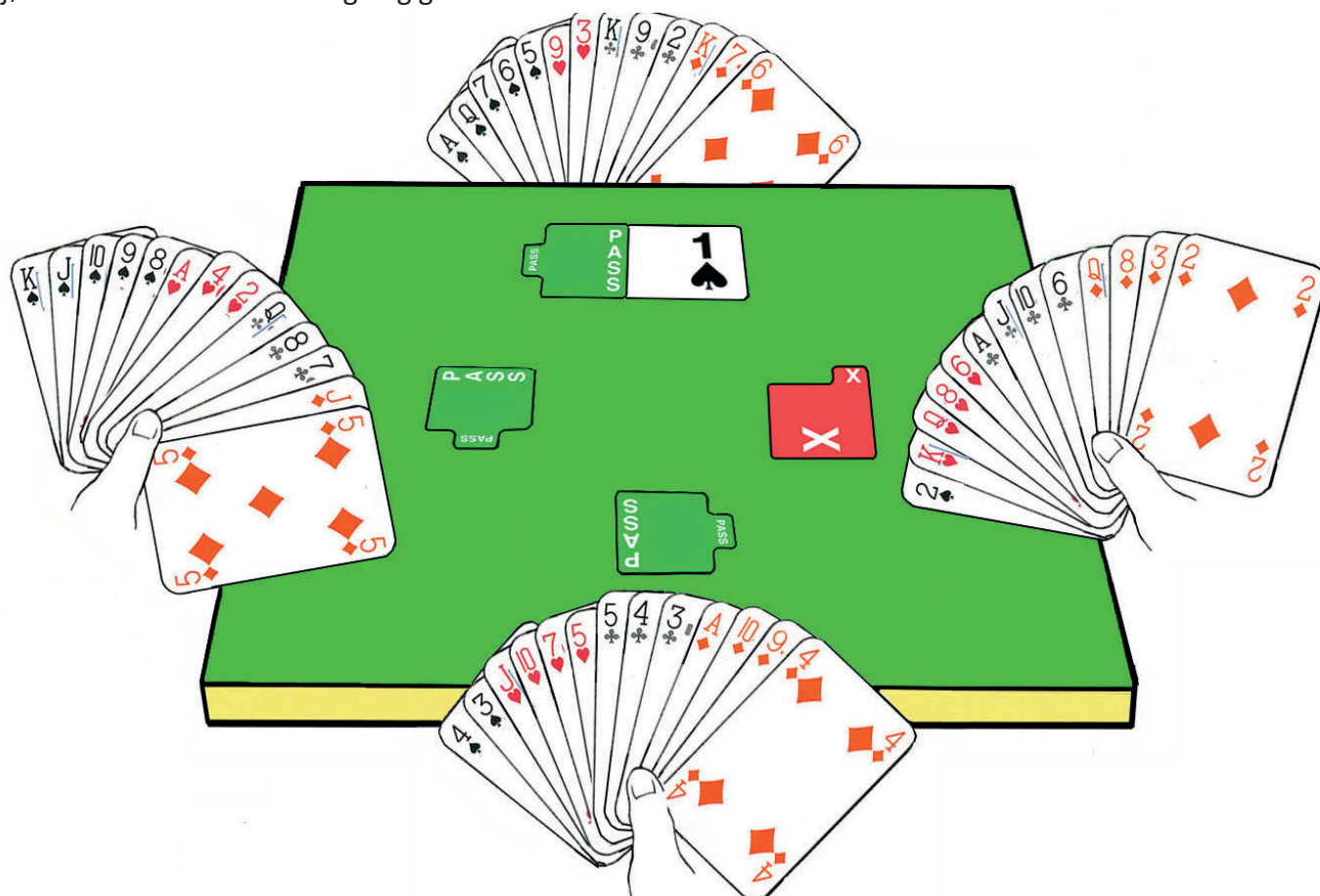
Doblinger		
opplysende dobling	12+hp	3+ kort i umeldte farger
straffedobling	alle styrker	alle hender

Motparten melder 1X, og makker doubler opplysende			
1Y	0–5 hp	4+ farge	
2Y (hopp)	6–10 hp	4+ farge	
3Y (hopp)	11–12 hp	4+ farge	
4Y (hopp)	13+ hp	4+ farge	

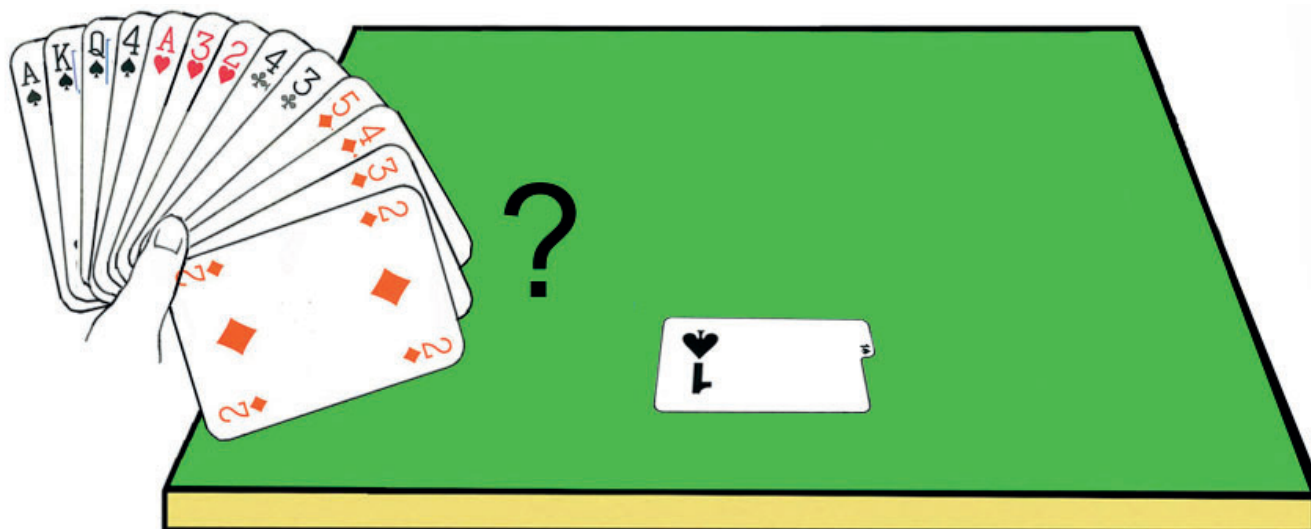
Når vi hopper til 3 eller 4 i en farge som svar på makkers dobling, har vi nesten alltid minst femkortsfarge på egen hånd. Meldingen lover likevel bare firekortsfarge.

Straffedobling

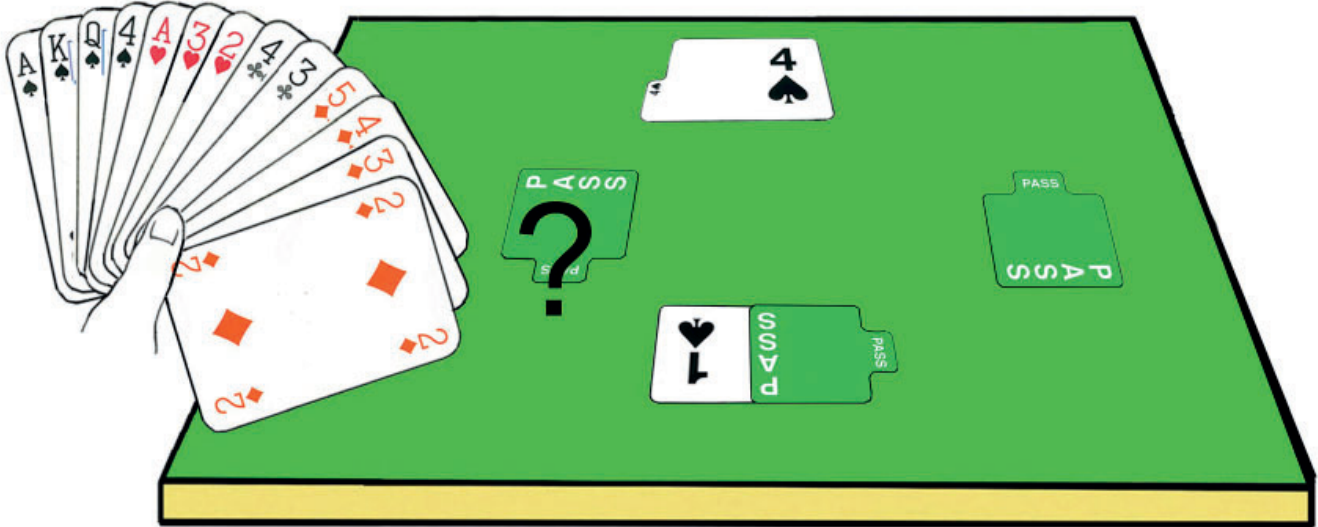
Selv om en opplysende dobling ber oss melde en farge, forekommer det tilfeller der vi bør si pass på en dobling. En doblert kontrakt gir nemlig flere poeng til vår side dersom motparten ikke lykkes med kontrakten sin (men det gir også flere poeng til dem om kontrakten skulle fyke hjem). Å passe ut en opplysende dobling gjør vi derfor bare med mange og gode trumf.



Her er N-S i sonen, og Nord åpner med 1♠. Øst vil være med og melde, men uten egen femkortsfarge og med fire kort i alle de umeldte fargene dobler han i stedet. Vest, som har spar som sin lengste farge, velger å passe og har større tro på doblert(e) beit enn en egen kontrakt og velger å passe. I 1♠ får Nord bare to stikk i ruter og to eller tre stikk i spar. Det gjør at kontrakten går to eller tre beit og gir Ø-V 500 eller 800 poeng. Om Vest i stedet velger å satse på egen utgang i form av 3NT, kan N-S beite kontrakten ved beste motspill. Vest har altså «gjort om» makkers opplysende dobling til en straffedobling ved å passe. Se baksiden av pass- og doblingslapper for å se hvor mye beitenes koster. Et annet eksempel:



Du passer (du kan ikke melde inn uten 5-kortsfarge, eller doble med bare to kløver), og motstanderen til venstre legger på til 4♠. Etter to passer er det din tur igjen.



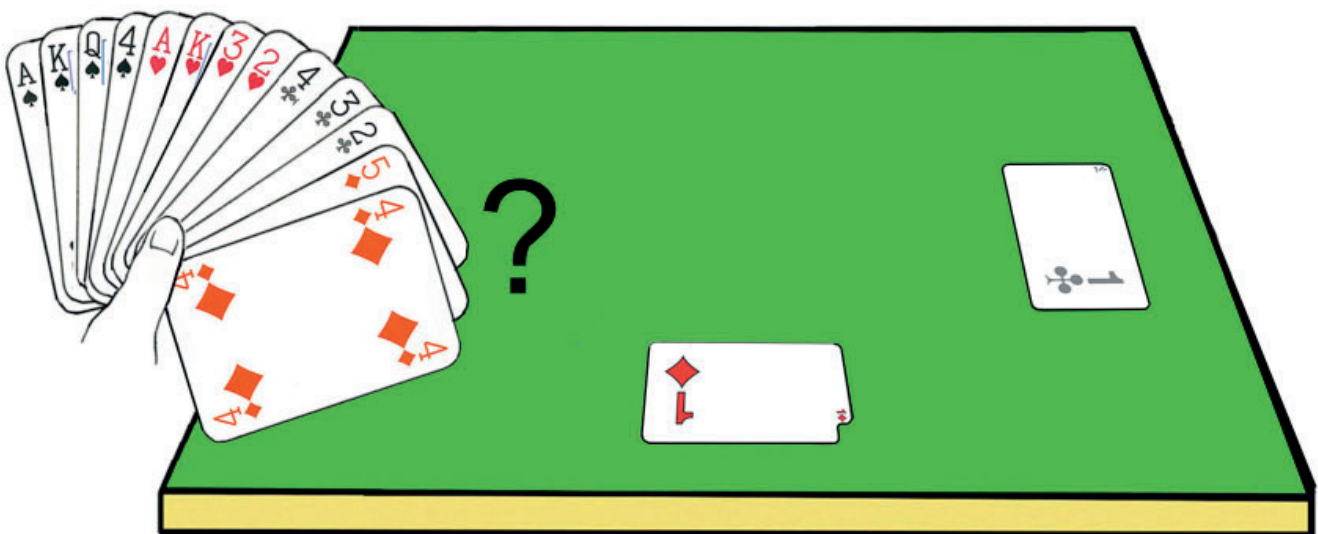
Du er nødt til å doble! Du kan se at kontrakten så godt som sikkert vil gå beit. Motparten kan jo ikke få ti stikk når du har tre soleklare sparstikk og ett stikk i hjerter i form av ♥A. Dobligen, som ikke er opplysende, men en straffedobling, gir dere da flere poeng når kontrakten går beit.

Opplysende eller straff? Huskeregel

Dobling i første melderunde, etter at motparten har åpnet i en farge, er opplysende. På en opplysende dobling forventes makker å melde sin lengste farge. Alle andre ganger noen dobler, er det straffedobling, og makker forventes i stedet å passe. Dersom motparten åpner med 1NT, viser en dobling fra vår side 15 hp eller mer, og er et forslag til straff.

Opplysende dobling når motparten melder inn

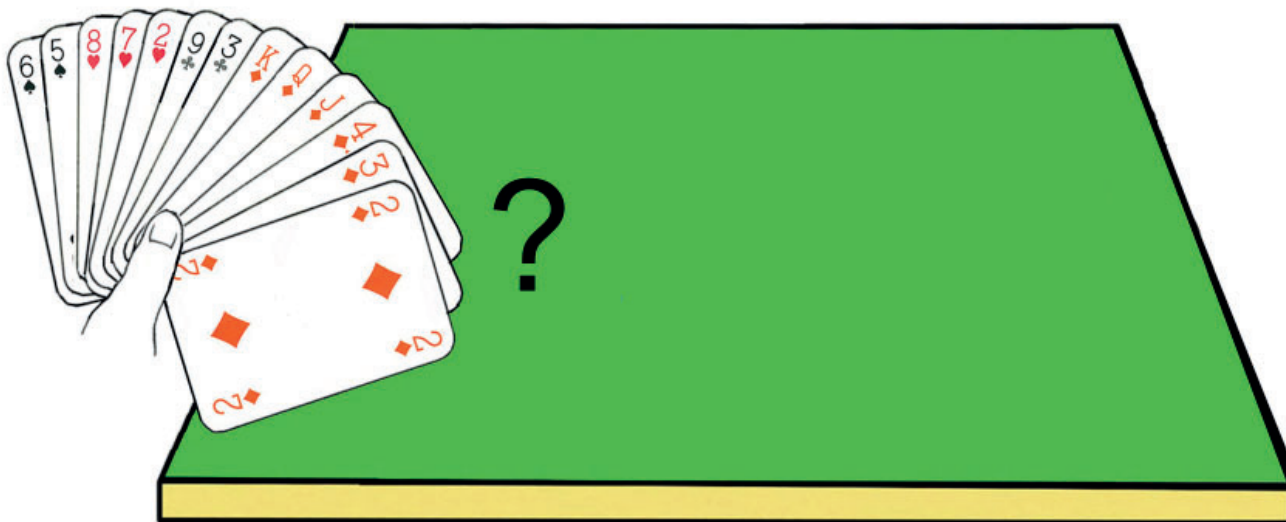
En opplysende dobling brukes også svært ofte i egne meldinger når motparten klyver inn i budrunden. Tenk deg at du har fått denne hånda og har sett makker åpne med 1♣, hvorpå Syd går inn med 1♦:



Vest vet at Ø–V skal i utgang, men ikke hvilken. Vest kan derfor melde 1♥ for å innlede budrunden, men et bedre og mer beskrivende bud er faktisk å doble. Det lover eksakt 4–4 i majorfargene. Makker kan så kikke på sine egne kort og avgjøre om det skal spilles med majortrumf, kløver eller i grand. Dobligen fungerer nøyaktig som en opplysende dobling og forteller om innholdet i umeldte farger. Her viser du med dobling fire kort både i hjerter og spar, altså åtte av korta dine, i stedet for bare minst fire om du hadde meldt 1♥.

7. SVAKE TOÅPNINGER. SPERREMELDINGER

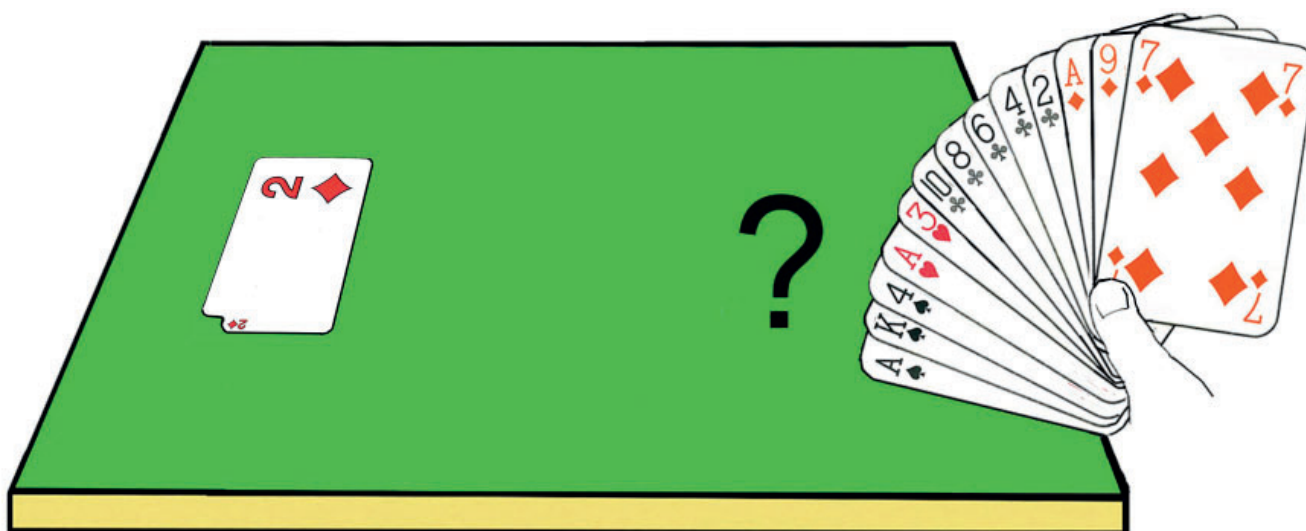
Det fins åpningsmeldinger som er høyere enn de på ett-trinnet. Nettopp fordi disse åpningsmeldingene er høyere, tar de opp mye plass for motparten og gjør det verre for dem å finne ut hvilken kontrakt som bør spilles. Tilsvarende kan vi velge å melde på et høyere nivå enn nødvendig når vi skal foreta innmeldinger. Alt dette kaller vi «å sperre». Sperremeldingene er først og fremst destruktive og brukes for å forsvare seg mot motspillerne, men kan også være bra for egne meldinger. Vi skal nå se nærmere på to ulike typer av sperremeldinger. Det første eksemplet:



Dersom vi åpner med 2♦, 2♥ eller 2♠, lover vi seks kort i fargen og 6–11 hp. Dette kalles svake toåpninger, siden de viser lavere honnørstyrke enn åpningsmeldinger på ett-trinnet. Å åpne med 2♦ er med andre ord helt perfekt på hånda over. I tillegg til styrkeintervallet på 6–11 hp og fargelengden er det en fordel at meste-parten av honnørpoengene er i den fargen vi tenker å sperre med. For eksempel er KQ10974 eller AJ10876 helt ålreite farger. Egentlig fins det ingen regler, for det er opp til oss å avgjøre, men noen honnører i fargen er å anbefale.

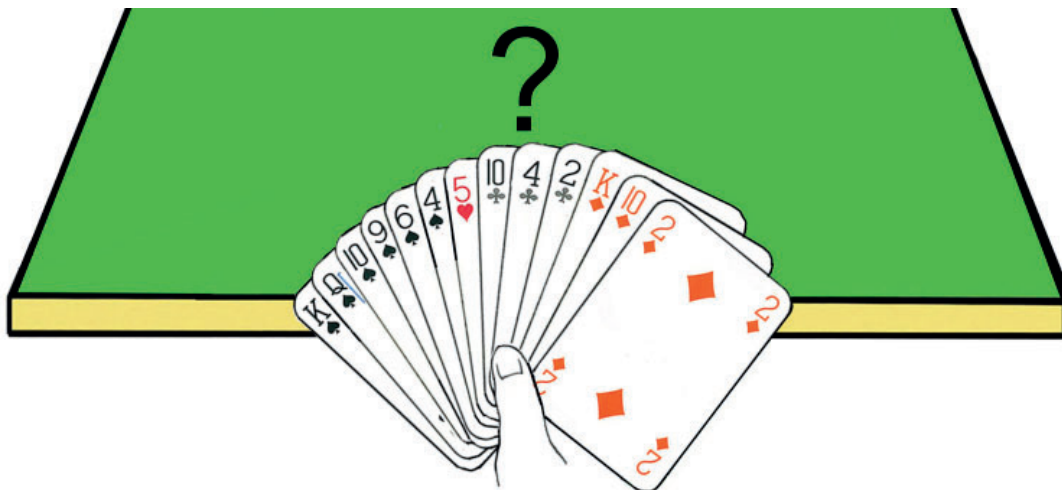
Svake toåpninger		
2♦ / 2♥ / 2♠	6–11hp	sekskortsfarge

Nå åpnet vi med 2♦. La oss si at Øst, vår makker, har fått følgende kort:

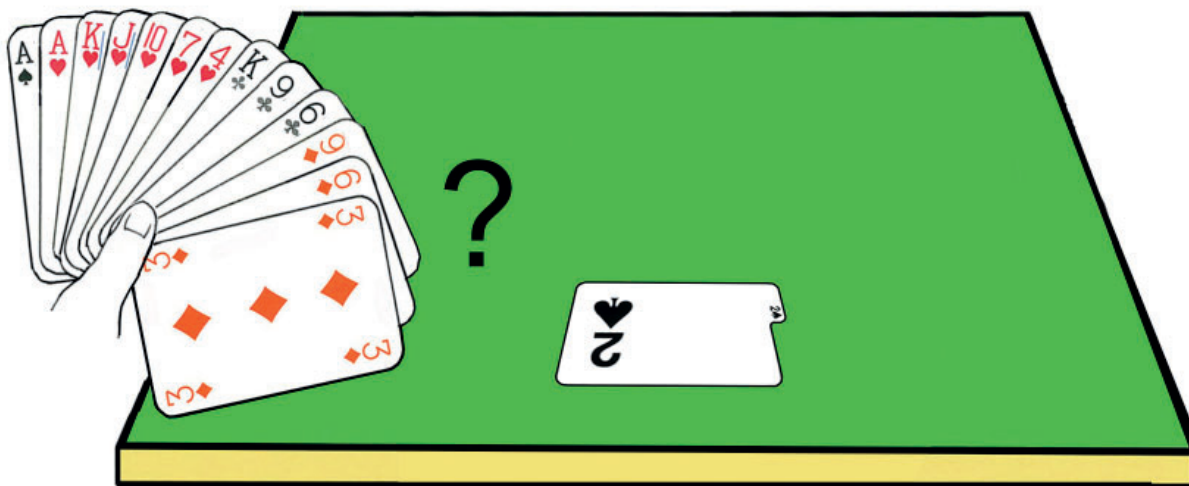


Hva skal Øst melde etter våre 2♦? Med 15 hp i tillegg til våre 6–11 vet Øst at vi trolig ikke har de 26 hp som trengs for å kunne spille utgang. Øst skal telle stikk snarere enn hp. Om Vest har ♦KQ og fire små ruter, blir det nesten alltid seks ruterstikk. Sammen med Østs hånd, som har to stikk i spar og ♥A, blir det hele ni! Motparten kan riktignok ta for ♣AKQJ, men det blir bare fire stikk. De resterende ni går til oss. Altså drar også vi nytte av åpningsmeldingen, enda den først og fremst er til for å gjøre livet surt for motparten. Her bør altså Øst melde 3NT.

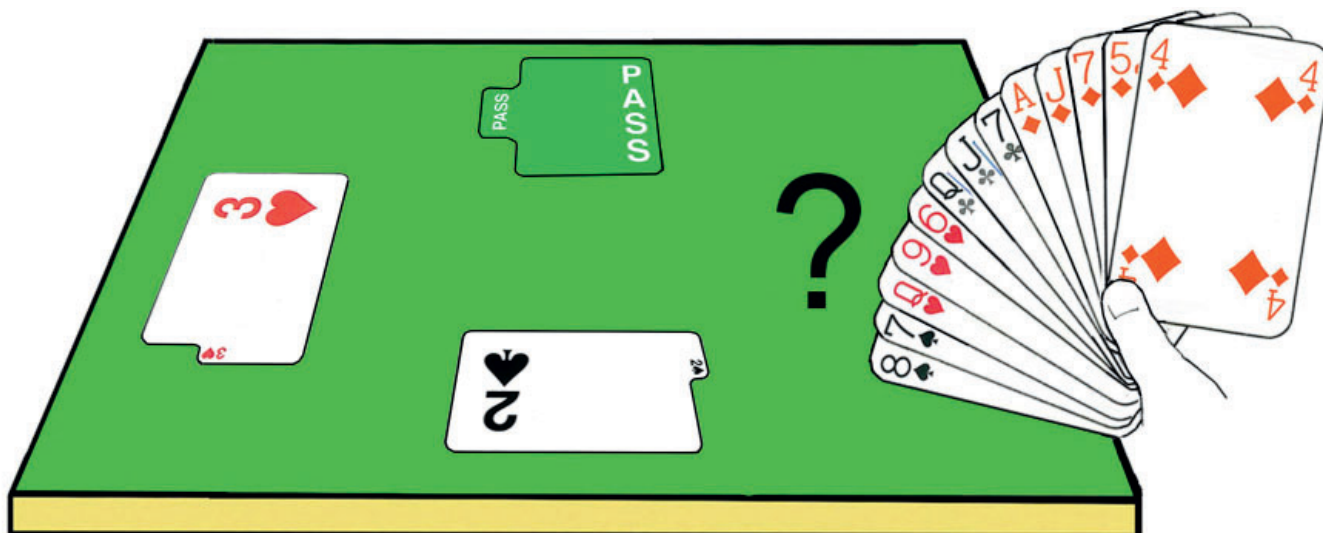
Vi tar et eksempel til. Nå har du som Syd med \heartsuit -V i sonen fått utdelt:



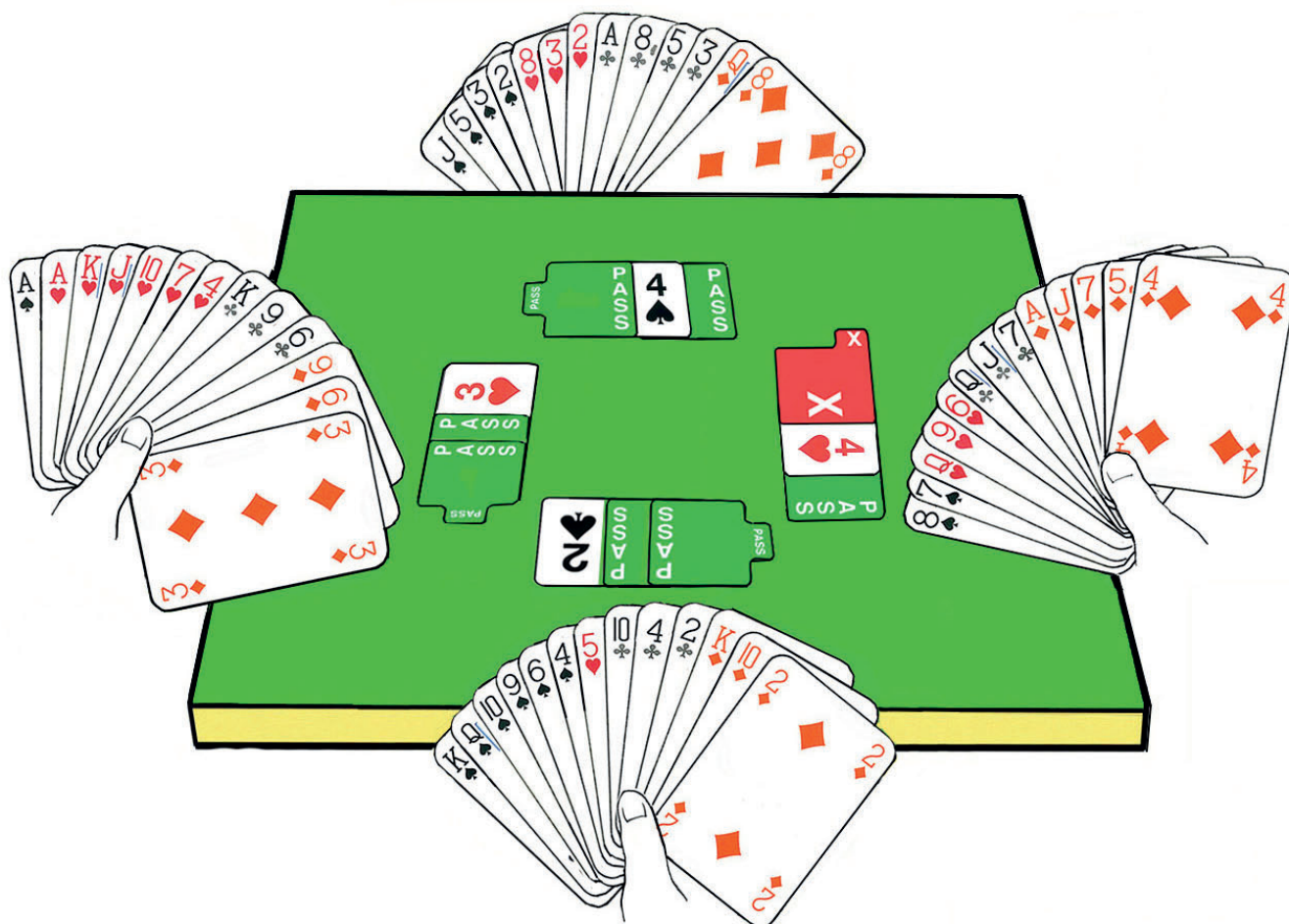
Vi har fortsatt ingen åpningshånd, det mangler noen poeng, men hånda passer godt til å avgi en svak toåpning, $2\heartsuit$. Vest, som er nestemann til å melde, får da et problem:



Hadde vi passet, ville Vest ha åpnet med $1\heartsuit$, men etter vårt bud på $2\heartsuit$ må Vest nå melde på tre-trinnet for å finne ut hvem som kan spille hva. Vi har altså tatt bort to meldenivåer for motparten! Når motparten sperrer, er det bare å akseptere situasjonen og med disse korta er det korrekte budet fra Vest en innmelding på $3\heartsuit$. Nord passer, og hele presset ligger på \heartsuit , som må ta en avgjørelse om hva som er rett. \heartsuit har altså hørt $2\heartsuit$ (6–11 hp, sekskortsfarge) av Syd, $3\heartsuit$ fra Vest og pass fra Nord. En helt rimelig aksjon er å høyne til $4\heartsuit$ og ta sjansen på at utgangen går hjem.



Hele given så slik ut:



Øst høynet til utgang, 4♥. Det gikk så pass rundt til Nord, som måtte gå i gang med litt matematikk. Siden Ø–V var i sonen, ville de få 620 poeng om de lyktes i å vinne ti stikk med hjerter som trumf. Nord vet at Syd har sekskortsfarge i spar, og kan se at N–S sannsynligvis bare vil tape seks stikk. Tre doblete beit gir 500 poeng til Ø–V. Dermed lønner det seg å spille 4♠, som sikkert vil bli straffedoblet, men det fører til mindre minus. Det kalles på bridgespråket «å stampe».

I det aktuelle spillet kan vi se hva som ville skjedd dersom Vest fikk spille 4♥. Vest kommer til å tape ett kløver- og to ruterstikk, og Ø–V vinner med andre ord 620 poeng. Om N–S spiller 4♠ doblert, vil N–S tape ett stikk i spar, ett i hjerter, ett i ruter og to i kløver. Men Syd vinner de resterende åtte stikk og trenger bare betale for to beit, noe som tilsvarer 300 poeng til Ø–V.

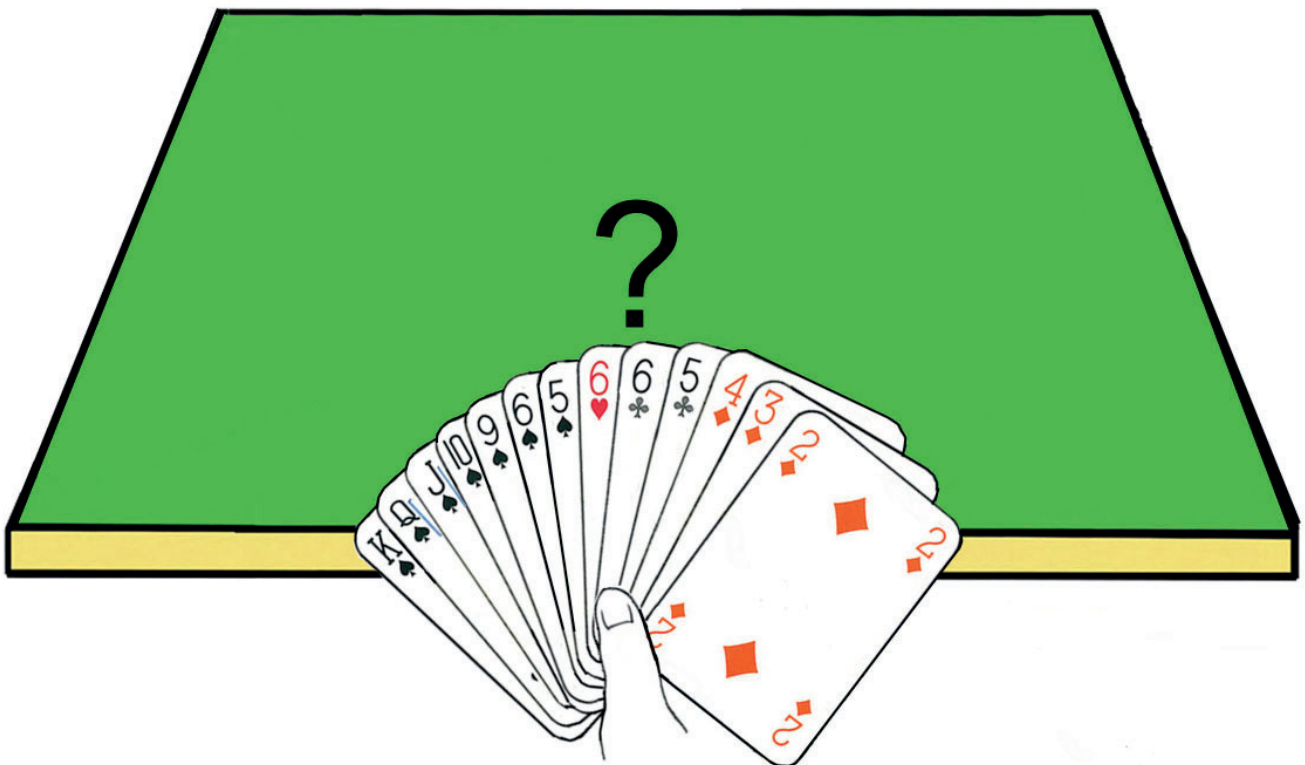
Hele ideen i bridge går ut på å vinne så mange poeng som mulig, alternativt betale ut et minimum. Det kan derfor være lurt å stampe en gang iblant, eller presse opp motparten slik at de kommer for høyt og går beit i kontrakten.

Av og til fortøner det seg likevel som et sjansespill, for du ikke kan være helt sikker på hvem som stamper mot hvem i situasjonen. Det kan jo være at motparten allerede har meldt for høyt, og da slår det bare tilbake på oss.

Høyere sperremeldinger

På samme måte som når vi åpner med 2♦/♥/♠, kan vi også velge å sperre på enda høyere nivåer. Åpningsmeldinger på både tre- og fire-trinnet er nemlig også sperremeldinger. Nøyaktig som når vi åpner på 2-trinnet, bør vi ha noen topphonnører i fargen vi melder. Forskjellen er nå at vi nå lover ett eller to kort til i den meldte fargen. For å oppsummere:

Svake toåpninger og sperremeldinger		
2♦/2♥/2♠	6–11hp	sekskortsfarge
3♣/3♦/3♥/3♠	6–11hp	sjukortsfarge
4♣/4♦/4♥/4♠	6–11hp	åttekortsfarge



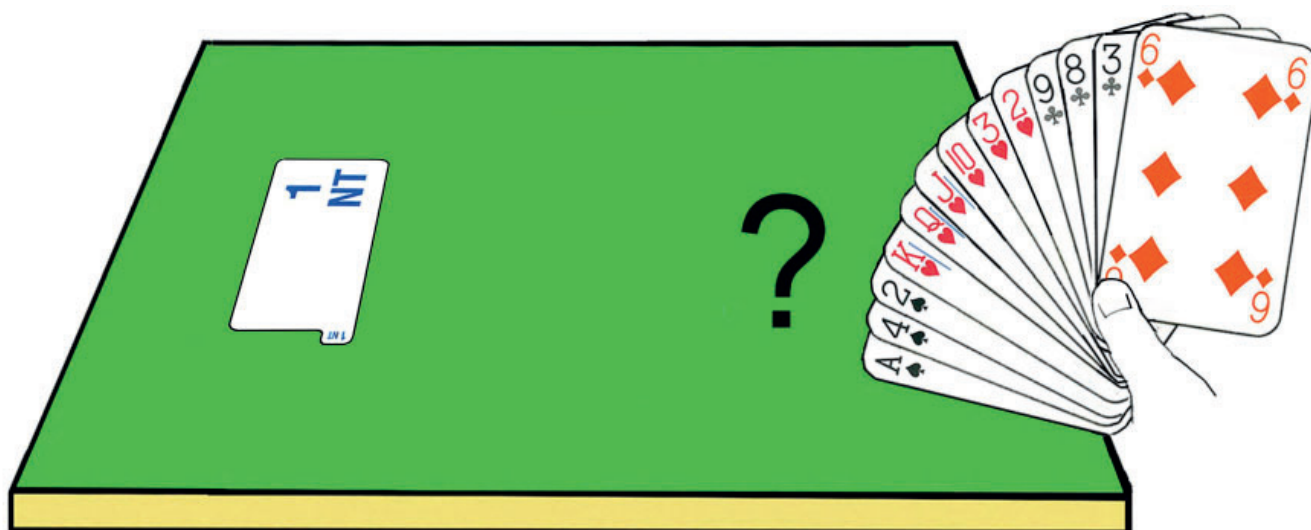
Korrekt åpningsmelding i dette avsluttende eksemplet om sperremeldinger er altså 3♠. Hadde vi hatt enda en spar (og dermed ett kort mindre i noen av de andre fargene) blir åpningsbudet i stedet 4♠. Begge bud setter skikkelig press på motspillerne.

Tenk over

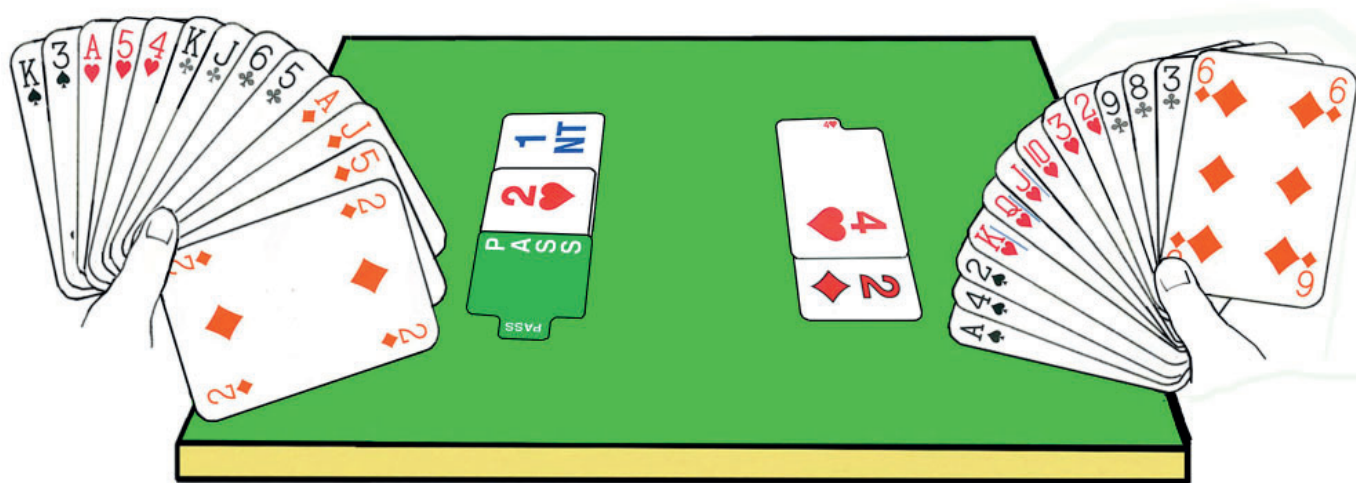
Det kan være slik at vi snarere sperrer vår makker enn motspillerne. Derfor vil en ny fargemelding (under utgang) fra makker være et kravbud som lover minst femkortsfarge. Den svakeste gjenmeldingen du da kan gjøre, er å gjenta din egen åpningsfarge.

8. OVERFØRINGER. SPØRSMÅL ETTER MAJOR

I leksjon 3 lærte vi oss hva åpning på 1NT viser, og hvordan budrunden kan fortsette. I denne leksjonen skal vi ta for oss de kunstige meldingene etter at makker har åpnet med NT. La oss si at vi har fått utdelt disse korta:



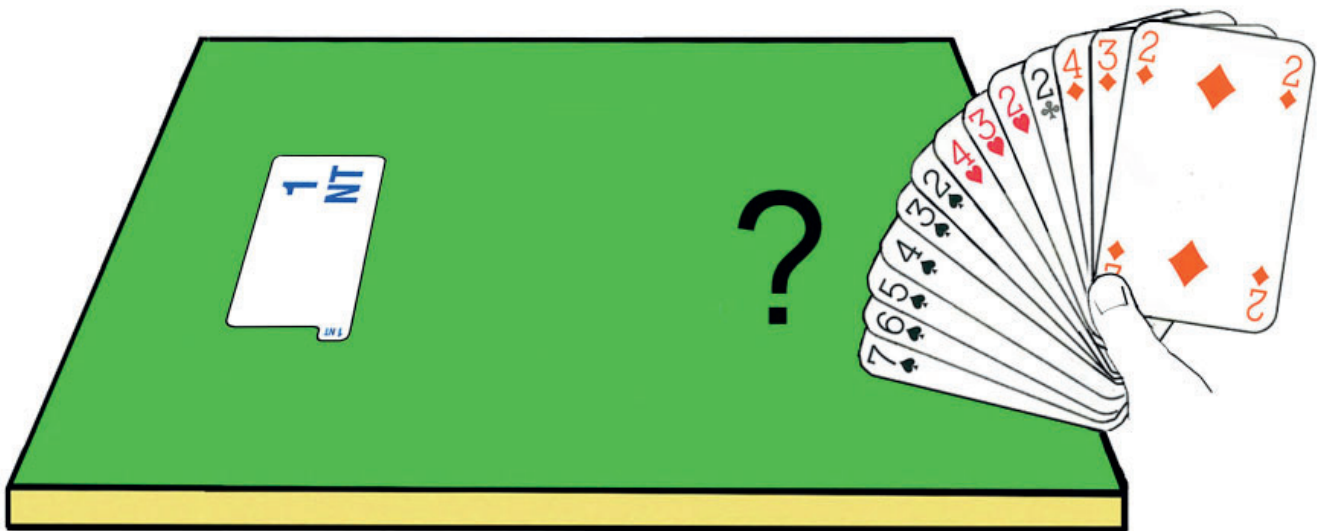
Vi har 10 hp, mens Vest har vist 15–17 hp og en balansert hånd. Vi har en sekskortsfarge og vet at hjerter skal være trumf, for åpningshånden har lovd minst to kort i alle farger. I stedet for å melde 4♥ melder vi 2♦. Budet er en overføring som ber Vest om å melde 2♥. Årsaken er at vi ønsker at den sterke hånden skal være spillefører, som da blir beskyttet i utspillet. Det er riktig at NT-åpneren fullfører overføringen, og melder 2♥, selv om man bare har to små hjerter. I dette tilfellet blir du ikke spurt til råds. Det letter også de videre meldingene, men det lar vi ligge i denne omgang. I det aktuelle eksemplet bør meldingene da gå slik:



samme måte og med samme strategi når vi har sparfarge, bare at vi da overfører med 2♥.

Vi bruker også overføring dersom makker har åpnet med sterke 2♣ og deretter gjenmeldt 2NT (22–24 hp), eller åpnet med 2NT (20–21 hp), bare at overføringen skjer på et nivå høyere. Det samme gjelder dersom vi klyver inn i meldingene med et grandbud om vi har muligheten.

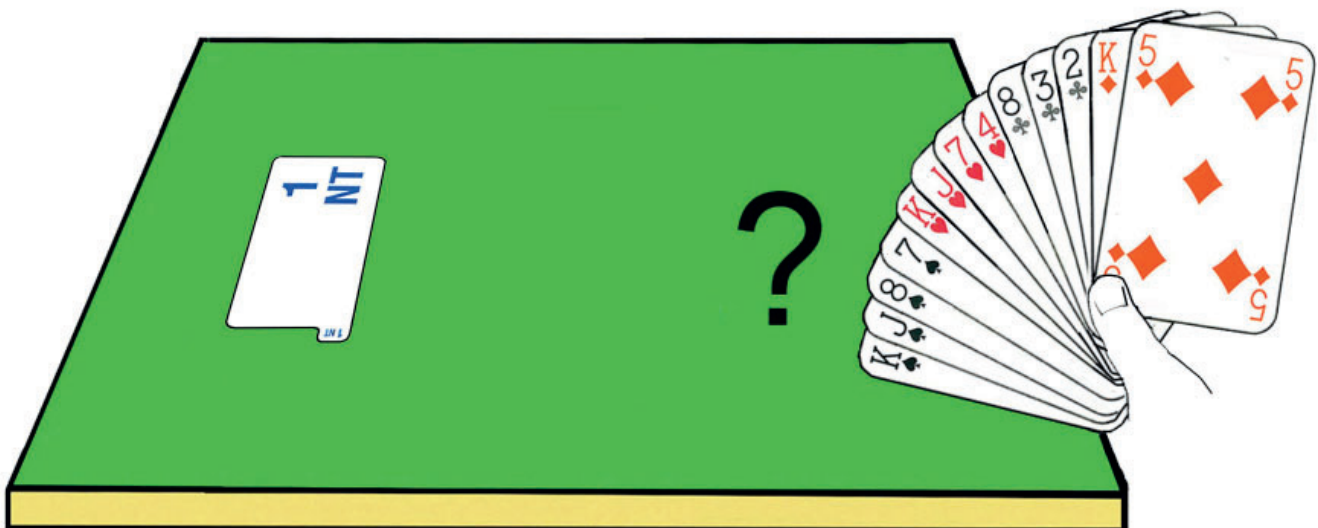
Når svarhånden har minst fem kort i major og åpneren har vist NT-hånd med 15–17 hp, 20–21 hp eller 22–24 hp			
2♦	0+ hp	5+♥	Makker skal melde 2♥
2♥	0+ hp	5+♠	Makker skal melde 2♠



Vest har åpnet med 1NT. Vi har sannelig ikke gode kort, og det er ingen framtid i å spille 1NT. I NT-kontrakt vil ikke denne hånden bidra med et eneste stikk. Med spar som trumf fins det gode sjanser for at hånda kan vinne noen stikk, siden vi har trumflengden. I dette tilfellet overfører du nå til 2♠ ved å melde 2♥. Deretter passer du, for poengene rekker ikke til å gå mot utgang.

Spørsmål etter major (Stayman 2♣)

Nå presenterer vi et nytt verktøy som du ofte får bruk for. Det er et svært anvendelig kunstig bud som kalles Stayman 2♣, og som brukes til å finne ut hvilken fordeling makker har i majorfargene. Makker har åpnet med 1NT, og vi har fått:



Vi har 11 hp og vet at det skal spilles utgang når makker har 15–17 hp. Spørsmålet er bare hvilken utgang som skal spilles. Her kan det jo lett tenkes at vi har en felles trumffarge i hjerter eller spar. Hvordan får vi greie på dette?

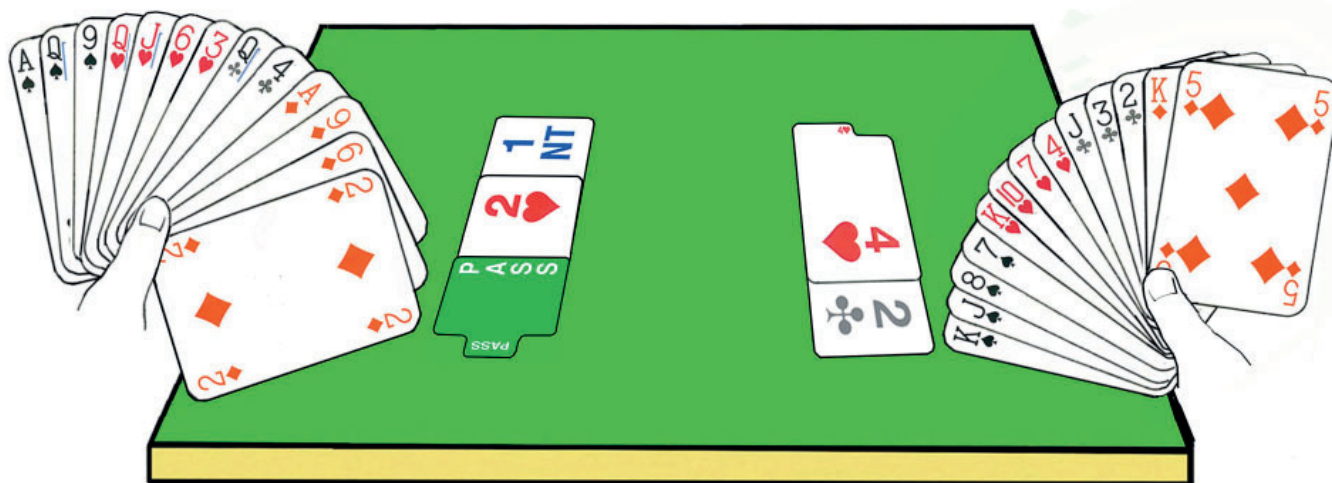
Jo, vi kan melde 2♣. Det spør Vest om fire eller fem kort i noen majorfarge, hjerter eller spar. Åpningshånda svarer på denne måten:

Svar på spørsmål etter major (Stayman 2♣)		Stayman og overføring brukes når makker har åpnet med 1NT eller 2NT, eller etter åpning 2♣ har meldt 2NT, eller gjort en innmelding på 1NT. Overføringen skjer på to-trinnet etter 1NT, ellers på tre-trinnet.
2♦	ingen fire korts majorfarge	
2♥	fire kort i hjerter (kan være fem) eller fire kort i både hjerter og spar	
2♠	fire kort i spar (kan være fem), ikke fire kort i hjerter	

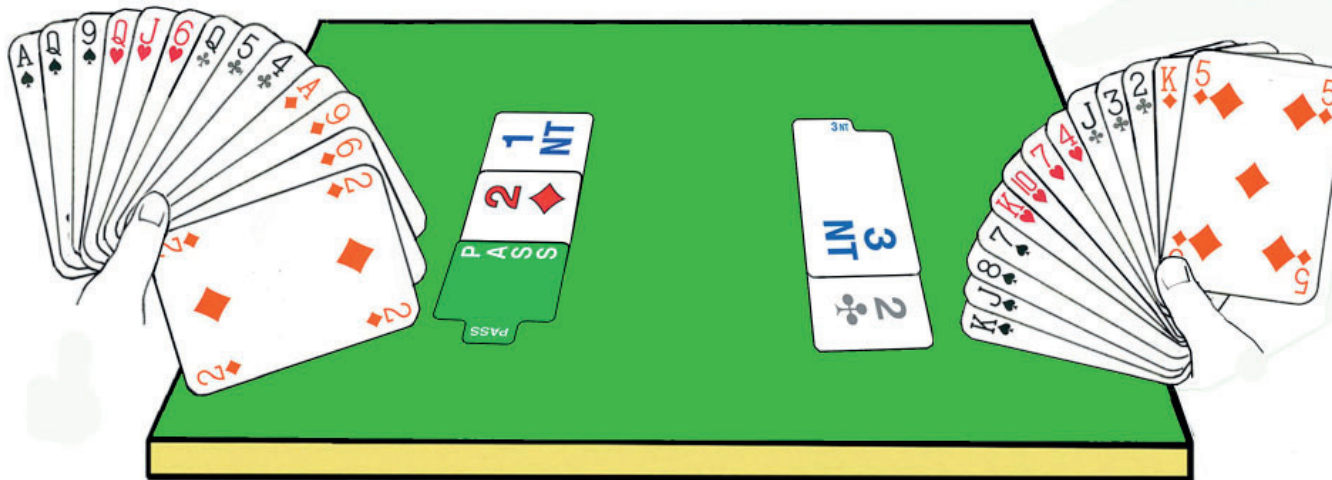
Når åpningshånda som skal svare på Stayman, har fire kort i begge majorfarger, svarer den 2♥. Dersom svarhånda har hjerter, melder den 3♥ eller 4♥ avhengig av styrke. Ellers melder svarhånda 2NT/3NT,

som lover eksakt fire spar. Den som spør etter major, har jo minst en majorfarge sjøl. Konsekvensen av at svarhånda gjenmelder grand, er at sparfargen vises. Dersom åpningshånda nå også har sparfarge i tillegg til den viste hjerterfargen, korrigerer den til 3♠/4♠, avhengig av styrke.

La oss se på eksemplet vårt igjen:



1NT lover 15–17 hp og en balansert hånd. 2♣ spør etter major hos grandhånda, 2♥ forteller om fire eller fem hjerter (og kanskje fire spar). Øst, som også har fire korts hjerter, vet nå at de har en felles trumffarge. Øst kan summere at 15 hp (som er det minste Vest kan ha) plus 11 hp burde holde til å spille utgang, og hopper derfor til 4♥. Om det i stedet hadde sett slik ut:



Vest har her 15–17 hp og en balansert hånd. Øst spør etter major med 2♣, og Vest viser med 2♦ at han ikke har noen fire korts major. Øst hopper da til 3NT, siden den samlede styrken er tilstrekkelig til å spille utgang. En noe svakere Øst kunne ha meldt 2NT, en invitt som spør etter maksimum hos åpningshånda. Tilsvarende kunne Øst ha invitert i hjerter i det forrige eksemplet.

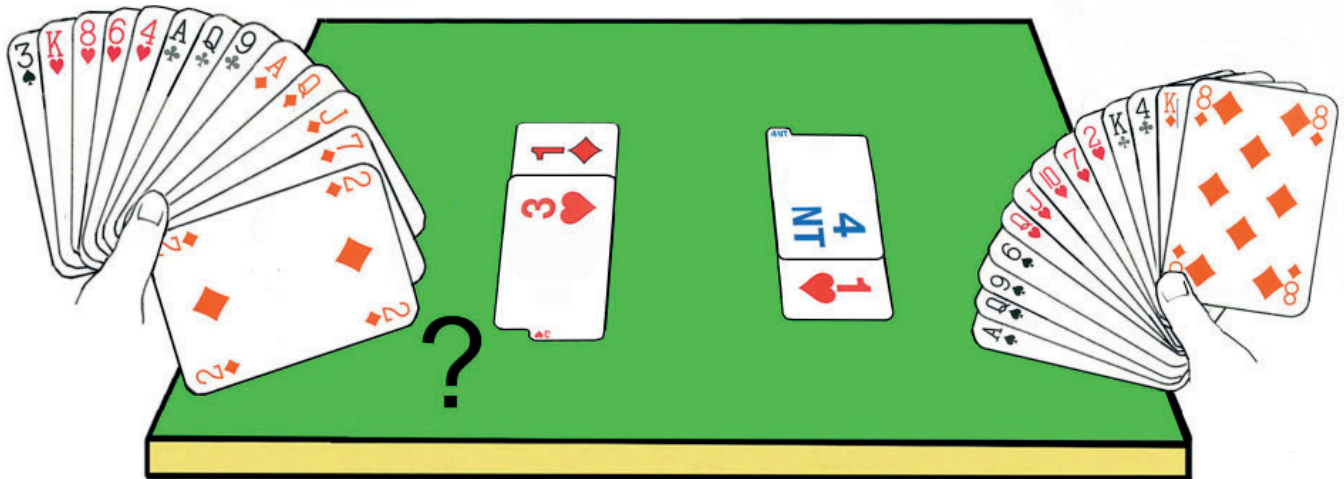
Meldenøkkel for svarhånda etter åpning 1NT			
pass	høyst 8 hp	ikke 5+ ♥/♠	
2♣	9+ hp	majorspørsmål	krav
2♦	0+ hp	overføring, 5+ ♥	krav
2♥	0+ hp	overføring, 5+ ♠	krav
2NT	9–10 hp	ikke 4+ ♥/♠	invitt

3NT	11–15 hp	ikke 4+ ♥/♠	sluttbud
4NT	16–17 hp	ikke 4+ ♥/♠	invitt
6NT	18–20 hp	ikke 4+ ♥/♠	sluttbud
7NT	21+ hp	ikke 4+ ♥/♠	sluttbud

9. SPØRSMÅL ETTER ESS

Du har allerede fått mye kunnskap som setter deg i stand til å kunne spille og konkurrere i bridge, men vi har spart et kunstig knep til nå. Det går ut på å spørre hvor mange ess makker har, slik at du deretter kan avgjøre hvor høyt du skal melde.

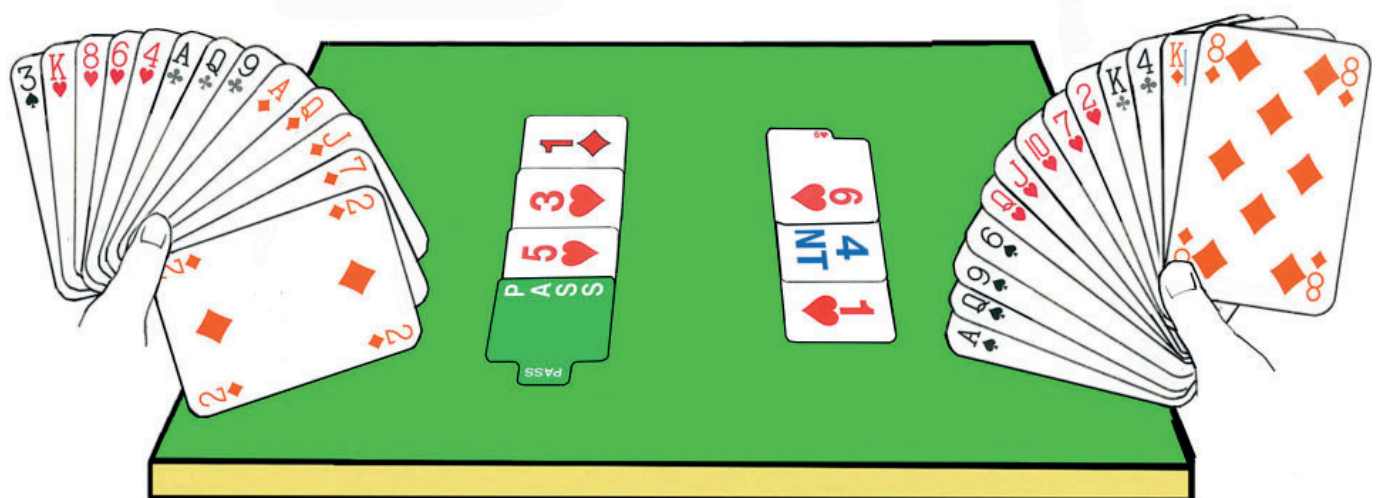
Vi tar et eksempel som beskriver spørsmålet etter ess:



Vest åpner med 1♦ og hopper til 3♥, etter at Øst har svart 1♥, for å vise en hånd med 15–17 hp. Øst har gode kort og melder 4NT, som spør hvor mange ess Vest har på hånda si. Dette spørsmålet etter ess kalles i bridge Blackwood, etter amerikaneren som oppfant konvensjonen.

Spørsmål etter ess – Blackwoods 4NT	
5♣	0 eller 4 ess
5♦	1 ess
5♥	2 ess
5♠	3 ess

Vi går tilbake til meldingene i eksemplet:



4NT spør etter hvor mange ess åpningshånda har, 5♥ viser to, og Øst avslutter meldingene med 6♥ siden ett ess mangler.

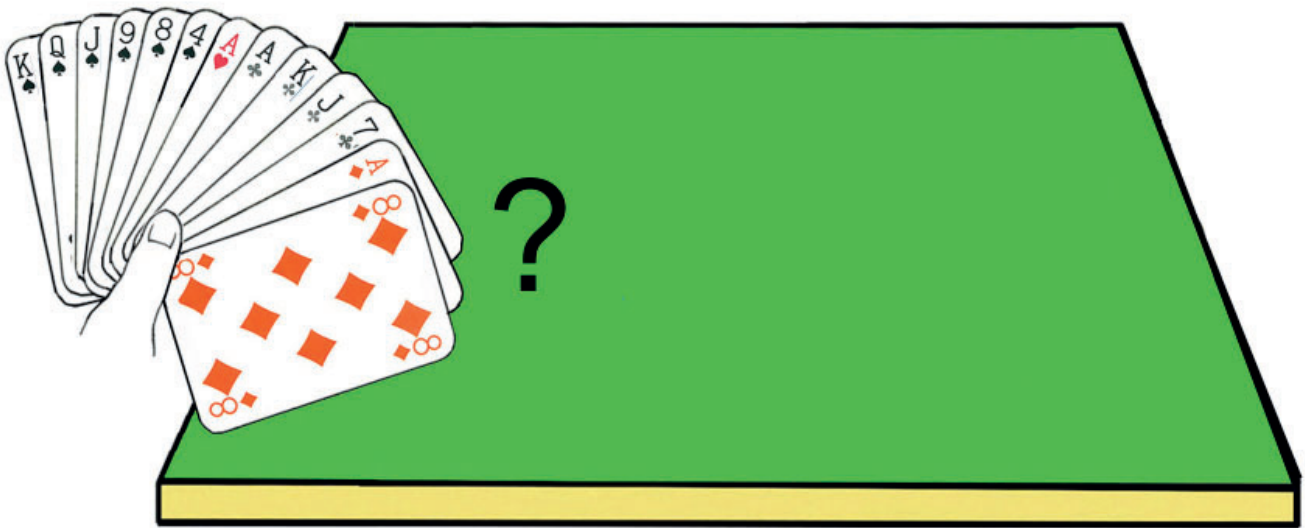
Vest har nå fortalt om en ubalansert hånd (åpnet jo ikke med 1NT), med 3+ i ruter og fire hjerter, dessuten 15–17 hp og to ess. Øst har bare vist 6+ hp og 4+ hjerter. Det vet også motstanderne når de skal spille ut.

Når vi spør etter ess med Blackwoods 4NT, og oppdager at vi rår over alle fire essene, kan vi også spørre etter antall konger ved å melde 5NT. I den situasjonen må vi være interessert i å spille storeslem dersom vi disponerer tilstrekkelig mange konger. Svarene er da tilsvarende:

Spørsmål etter konger – fortsettelse av Blackwoods 4NT	
6♣	0 eller 4 konger
6♦	1 konge
6♥	2 konger
6♠	3 konger

10. STERKE HENDER

Til nå har vi unngått å snakke om hvordan vi skal melde når vi har svært gode kort. Du kan jo ha så gode kort at de holder til å melde utgang uansett hva makker har. Det er dette vi skal ta for oss i denne leksjonen. Vi skal også lære oss vår første kunstige melding.

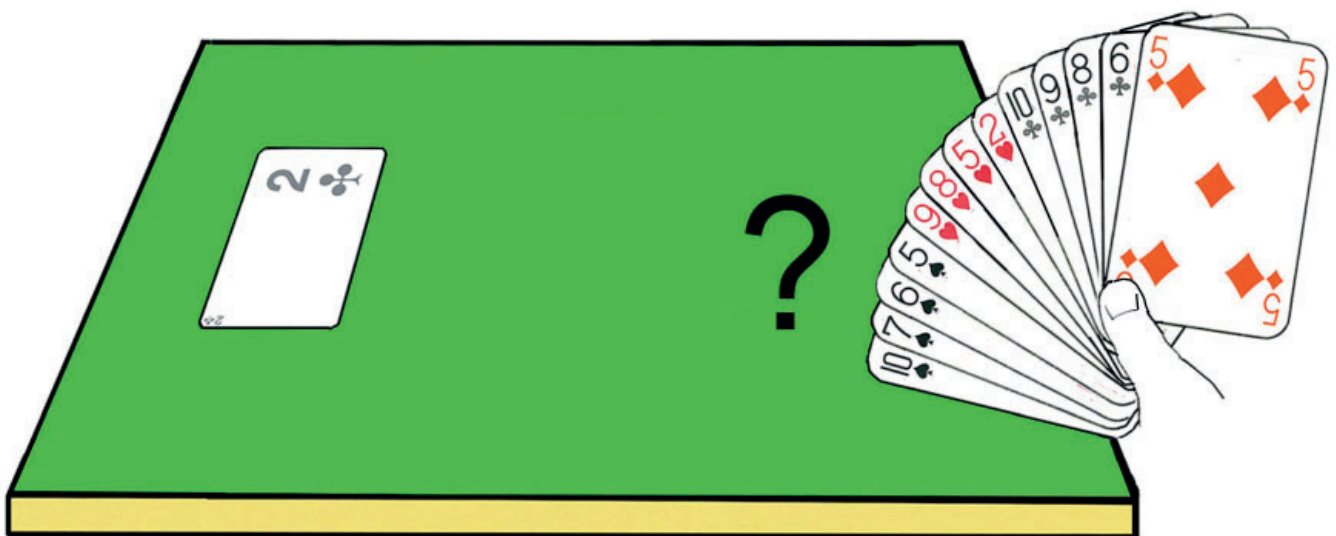


Du har 22 hp og en svært spillesterk hånd. Vi kan se at vi trolig har en taper i spar, en i ruter og en eller kanskje to i kløver. Vi er altså veldig nær å kunne spille 4♠ på egen hånd. Da er det litt for risikabelt å åpne budrunden med bare 1♠. Faren er jo at det går pass rundt, og at vi må spille den kontrakten.

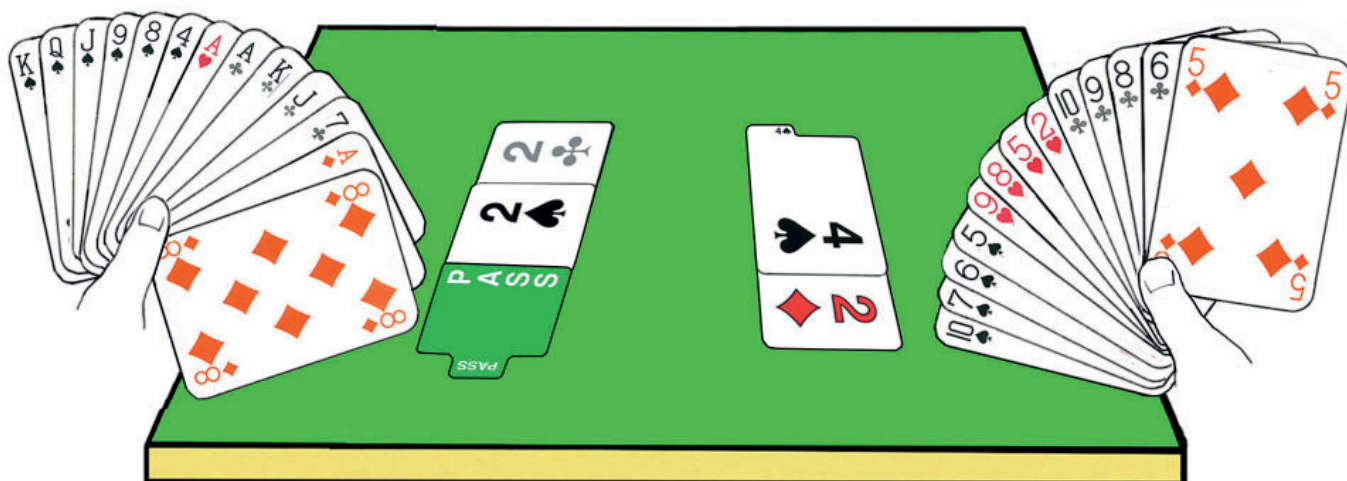
Som kjent er alle meldinger på to-trinnet svake sperremeldinger bortsett fra 2♣, som vi utelot. 2♣ er vårt eneste sterke bud. Meldingen sier bare at vi skal spille utgang (selvsagt fins det et unntak, vi kommer tilbake til det).

Som makker må du melde noe samme hva du har, målet er som før å søke etter en felles farge. Vanligvis svarer svarhånda 2♦, som bare ber om mer informasjon fra åpningshånda. Med 6+ hp og en god 5+ farge melder vi denne fargen i stedet for relébudet 2♦ (*relé*, se ordliste). Svarmeldingen 2♦ sier altså ingenting om ruterfargen. Har vi bra kort og en god ruterfarge, må vi altså hoppe til 3♦ for å vise hånda vår.

La oss si at svarhånda ser slik ut:



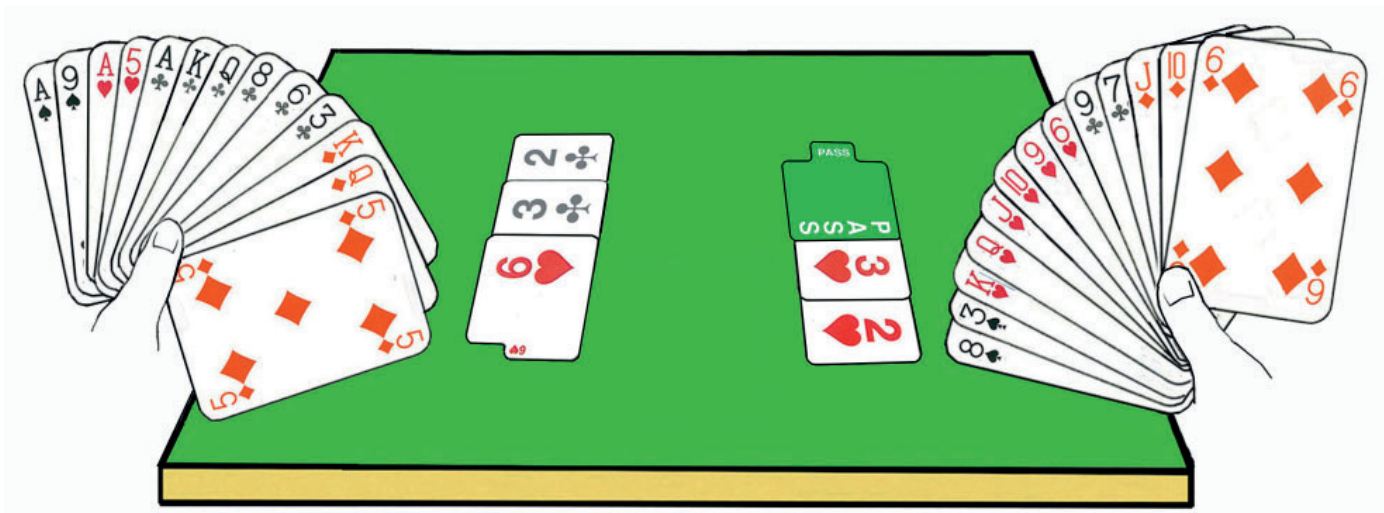
Når makker har åpnet med 2♣, melder vi 2♦. Makker har jo fortalt at vi skal spille utgang, til tross for at vi har 0 hp.



Vest åpnet med 2♣, hvorpå Øst meldte 2♦, som bare var et relébud. Vest fortalte så med 2♠ om en ubalansert hånd som krevde til utgang, med spar som lengste farge. Det var bingo for Øst, som har trumfstøtte og kan hoppe til 4♠. Det blir sannsynligvis slutten på meldingsforløpet. 3♠ ville her vært et sterkere bud enn 4♠. Grunnen er at når åpningshånden har krevd til utgang, viser svarhånden med 3♠ at den har noe (ess eller konge) å bidra med dersom vi skal spille slem.

Kikker du på de to hendene under ett, ser du at vi har en spartaper. Den vesle rutereren på Vests hånd kan stjeles. Dermed har makker en eventuell kløvertaper, men lykkes vi i å finne ♣Q, kan vi til og med vinne lilleslem. Tolv stikk!

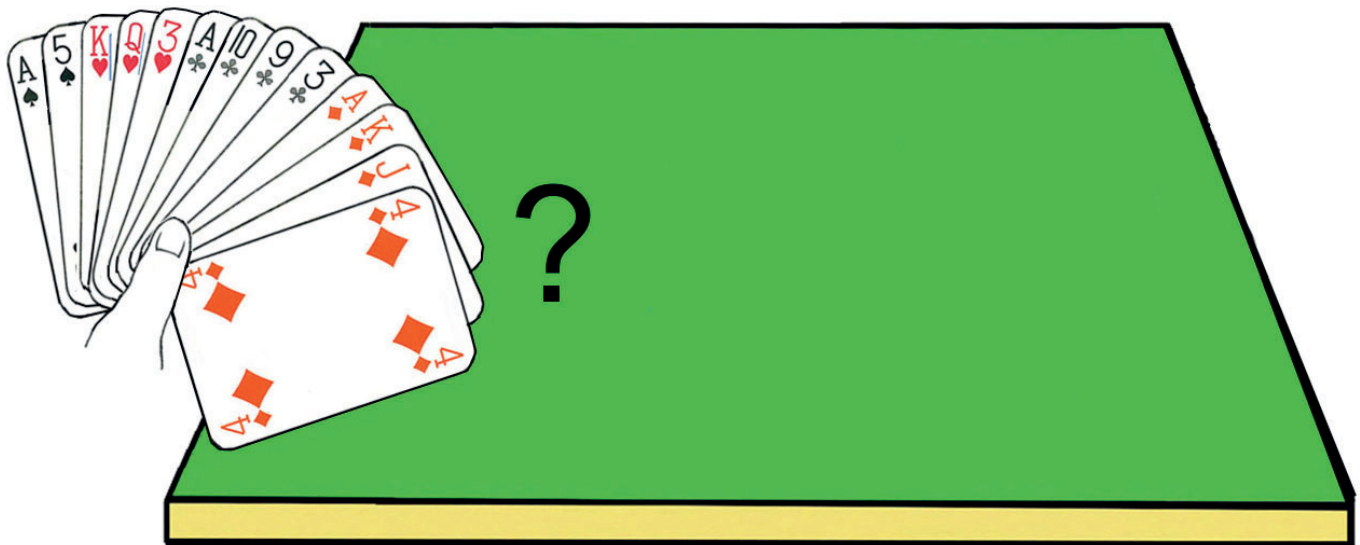
Et annet eksempel:



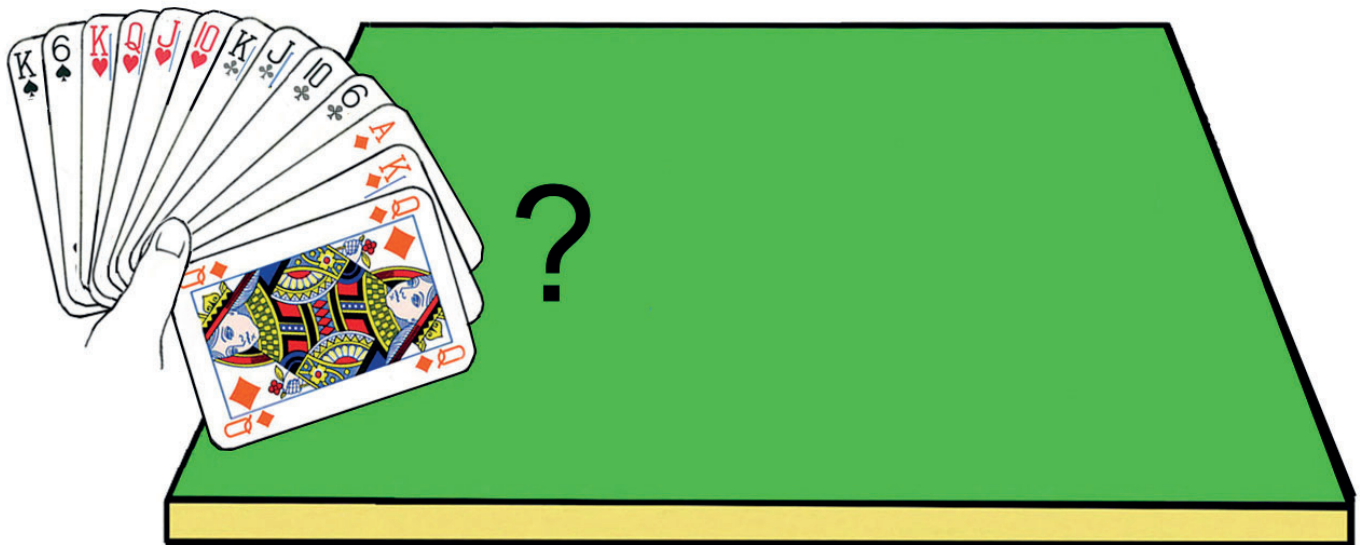
Her har Øst en meldbar farge og litt honnørpoeng. 2♣ forteller bare om sterke kort, 2♥ er naturlig (minst femkortsfarge, 6+ hp), 3♣ benekter tre korts trumfstøtte i hjerter og viser fram kløverfargen, og 3♥ viser ekstra lengde i fargen. Dermed har Vest plutselig fått trumfstøtte. Det bør være nok til at Vest, som i prinsippet kan telle opp tolv sannsynlige stikk, tar sjansen på å melde lilleslem.

Unntaket

Så var det unntaket vi skulle ta med da. Dersom du åpner med 1 i farge og så gjenmelder 1NT, har du 12–14 hp og en balansert hånd. Åpner du med 1NT, har du 15–17 hp og en balansert hånd. Tilsvarende har du 18–19 hp når du åpner med 1 i farge og så melder grand på et høyere nivå enn makkers budnivå (hopper).



Vi har 21 hp og åpner med 2NT. Det forteller om 20–21 hp og en balansert hånd. Eventuelle videre meldinger går nøyaktig som etter at vi har åpnet med 1NT. 2NT kan altså passes.



Vi har 22 hp og åpner med 2♣. Når vi gjenmelder 2NT, viser vi 22–24 hp og en balansert hånd. Atter en gang følger videre meldinger på samme måte som etter åpning med 1NT.

Unntaket vårt gjelder altså åpning på 2♣ med 22–24 hp og en balansert hånd. Gjenmeldingen 2NT over svaret 2♦ er ikke krav. Alle andre bud etter åpning på 2♣ er krav til minst utgang.

Dermed har vi fått alle våre åpningsmeldinger og håndtyper på plass, og kan oppsummere systemet vårt:

Åpningsbud			
1♣ / 1♦	12+ hp	3+ farge	
1♥ / 1♠	12+ hp	5+ farge	
1NT	15–17 hp	balansert hånd	
2♣	22+ hp	krav til utgang	ikke 22–24 NT

2♦ / 2♥ / 2♠	6–11 hp	sekkortsfarge	
2NT	20–21 hp	balansert hånd	
3♣ / 3♦ / 3♥ / 3♠	6–11 hp	sjukortsfarge	
4♣ / 4♦ / 4♥ / 4♠	6–11 hp	åttekortsfarge	

Avslutning

Du har nå lært en hel del om bridge og kan spille turneringsbridge om du vil. Nokså fort vil du oppdage at det fins en mengde konvensjoner, kunstige bud og andre triks, som kanskje motspillerne dine bruker. Vårt mål har vært raskt og enkelt å gi deg et eget grunnlag for å kunne forske videre. Det fins nemlig mye bridgelitteratur å ty til når du skal perfektionere deg videre på egen hånd.

Som turneringspiller er det viktig at du kan forklare motspillerne hvilke metoder du bruker. Til dette formålet fins det et systemkort som du kan se på neste side. Du bør også være klar over at hver gang du avgir en kunstig melding, må makkeren din alertere (varsle). Det gjør makker ved å bruke alert-kortet som fins i meldeboksen. Alertkortet skal vises til motspillerne så snart meldingen blir avgitt. I Norge er det også vanlig å banke lett i bordet for å alertere (varsle) en kunstig melding.

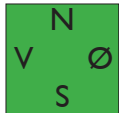
Du må aldri alertere meldinger over 3NT. Når det er din tur til å melde, er det viktig å vite at du alltid har rett til å spørre motspillerne hva deres meldinger innebærer og betyr. Når du sjøl blir spurt, skal du svare hva meldingen viser ifølge systemet deres, ikke hvilke kort du har på hånda di. Dersom makkeren din for eksempel overfører med 2♥ når du har åpnet med 1NT, skal du alertere 2♥. Om motspillerne spør, er svaret ditt at det viser 5+ spar og 0+ hp.

Det var hva vi hadde lyst til å lære deg i dette kurset. Lykke til med turneringsspillingen!



SPILL - LEKSJON 1


1. Nord/Ingen

<p>♠Q 6 4 ♥A 8 ♦K 6 3 ♣Q J 9 4 2</p>		<p>♠A K 8 3 2 ♥T 6 4 ♦J 9 2 ♣A T</p>	<p>♠7 5 ♥Q J 7 3 ♦8 7 5 ♣K 6 5 3</p>
--	---	--	--

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♠	pass	2♠
pass	pass	pass	

Med 6–10 hp og 3+ spar høyner Syd til 2♠. Nord, som ikke har noe tillegg, vet dermed at den samlede styrken ikke er nok til å spille utgang, og passer. Etter kløverutspill bør spillefører prøve finessen i ruter. Når den ikke går, tar motparten trolig for ♣K og fortsetter med ♥Q, som gir dem to hjerterstikk. Siden ♠Q kan fiskes opp, blir det ni stikk. Dersom motspillerne innleder med ♥Q, kan de faktisk få to hjerterstikk, en hjerterstjeling, ett kløver- og ett ruterstikk. Da blir det bare åtte stikk til spillefører.

2. Øst/N-S

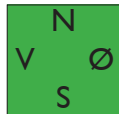
<p>♠K J 3 2 ♥A 8 ♦9 8 5 ♣Q 6 4 3</p>		<p>♠8 ♥Q 6 4 ♦A 6 4 3 2 ♣A T 9 5</p>	<p>♠Q T 9 7 4 ♥T 9 5 3 ♦J ♣K J 2</p>
--	---	--	--

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	2♦	pass	1♦
pass		pass	pass

Med 6–10 hp og minst fem korts ruter kan Nord høyne til 2♦. Syd har ikke tillegg og må passe. Den gunstige sitsen og de aktuelle korta gjør likevel at du ofte vil skrape sammen hele elleve stikk.

Altså kunne du ha spilt utgang og fått den hjem, for du taper bare ett kløver- og ett hjerterstikk.


3. Syd/Ø-V

<p>♠Q 9 ♥Q T 7 6 ♦J T 6 ♣K T 8 6</p>		<p>♠7 6 2 ♥9 5 3 ♦K Q 8 5 2 ♣7 2</p>	<p>♠K J 8 ♥A K J 8 4 ♦A 7 ♣Q J 9</p>
--	---	--	--

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	1♥	pass
2♥	pass	4♥	pass
pass	pass		

Nok en gang en enkel høyning som lover minst tre korts hjerter og 6–10 hp. Øst, som har hele 19 hp, vet at parets samlede styrke burde holde til utgang og gjør et forsøk på direkten. Med en taper i hver farge bortsett fra trumffargen blir det ti stikk til slutt.

4. Vest/Alle

<p>♠A J 8 4 2 ♥9 3 ♦Q 7 5 ♣K Q 9</p>		<p>♠7 6 ♥K T 7 6 ♦A 8 3 ♣8 4 3 2</p>	<p>♠K Q T 3 ♥A 5 4 ♦K J T 6 ♣A 5</p>
--	---	--	--

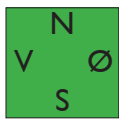
Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	pass	4♠	pass
pass	pass		

Etter at Vest har lovd 12 hp, vet Øst med 17 hp at den samlede honnørstyrken holder til utgang, og avslutter raskt meldingene med 4♠. Dersom motparten spiller ut hjerter, blir det elleve stikk til spillefører.

Med et annet utspill kan du ta ut trumfen og godspille ruter, for så å sake hjertertaperen før motspillerne rekker å få et stikk i fargen. Dermed blir det tolv stikk til spillefører.

5. Nord/N-S

♠9 7 5	♠J T 3	♠K Q 8 4
♥6	♥K Q 8 3	♥A 9 7
♦Q J 9 6 4	♦3 2	♦A K 8 7 5
♣A K J 4	♣Q 8 7 5	♣6



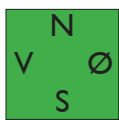
♠A 6 2	♠K Q 8 4
♥J T 5 4 2	♥A 9 7
♦T	♦A K 8 7 5
♣T 9 3 2	♣6

Vest	Nord	Øst	Syd
	pass	1♦	pass
3♦	pass	5♦	pass
pass	pass		

Vest hopper til 3♦, som er invitt og lover 5+ ruter og 11–12 hp. Øst har et klart tillegg og tar sjansen på å spille utgang. Spillefører kommer trolig til å tape to stikk i spar, selv om du teoretisk kan løse fargen med en taper, ettersom ♠J10 i Nord kan fiskes opp.

6. Øst/Ø-V

♠9 6 4	♠Q T 3	♠J 2
♥J 3 2	♥K 9 8 6 4	♥A Q 5
♦A 8 6 3	♦T 7 5	♦K 4 2
♣K T 4	♣Q 8	♣J 7 6 5 2



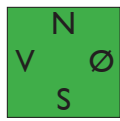
♠A K 8 7 5	♠J 2
♥T 7	♥A Q 5
♦Q J 9	♦K 4 2
♣A 9 3	♣J 7 6 5 2

Vest	Nord	Øst	Syd
		pass	1♠
pass	2♠	pass	pass
pass			

Med 6–10 hp er ikke Nord's kort verdt mer enn en enkel høyning. Syd må passe med begrenset hånd. Vest har ikke noe morsomt utspill, og da er det ofte best å servere en passiv trumf. Vi tipper at spillefører taper ett stikk i kløver, to i ruter og to i hjerter, slik at kontrakten går hjem. Åtte stikk.

7. Syd/Alle

♠K J 8	♠A T 7 5 2	♠6
♥A K 9 4 3	♥J 7 6	♥Q 8 5 2
♦Q	♦J T 2	♦A 9 6 4 3
♣Q T 8 7	♣K 5	♣A 9 6




♠Q 9 4 3	♠A T 7 5 2
♥T	♥J 7 6
♦K 8 7 5	♦J T 2
♣J 4 3 2	♣K 5

Vest	Nord	Øst	Syd
			pass
1♥	pass	2♥	pass
pass	pass		

Øst har maksimum for høyningen til 2♥. Et hopp til 3♥ er også en god melding med 10 hp og såpass god trumfstøtte (en mer enn du har lovet). Nord spiller sannsynligvis ut ruter i mangel av noe bedre, og motspillerne må nok nøye seg med ett stikk i spar og ett i kløver.

8. Vest/Ingen

♠6 4 2	♠K 9	♠A T 5 3
♥5 3	♥A K T 9 4 2	♥J
♦K 8 7 4	♦A J T	♦Q 5 3 2
♣Q T 8 2	♣7 6	♣J 5 4 3



♠Q J 8 7	♠K 9
♥Q 8 7 6	♥A K T 9 4 2
♦9 6	♦A J T
♣A K 9	♣7 6

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♥	pass	3♥
pass	4♥	pass	pass
pass			

Med 11–12 hp hopper Syd til 3♥. Nord har tillegg og høyner til utgang. Bare et ruterutspill kan hindre spillefører i å få tolv stikk, ettersom spillefører kan godspille sparfargen sin. Det gjør at rutertaperen kan kastes.

SPILL - LEKSJON 2

1. Nord/Ingen

♠K 9 6 2
 ♥K J T 9 7
 ♦A Q 2
 ♣2

♠7 4
 ♥Q 3
 ♦T 7 5 4
 ♣A K 8 7 4

♠5 3
 ♥A 6 4 2
 ♦K J 6 3
 ♣Q T 3

♠A Q J T 8
 ♥8 5
 ♦9 8
 ♣J 9 6 5

Vest	Nord	Øst	Syd
	1♥	pass	1♠
pass	2♠	pass	pass
pass			

Nord åpner med 1♥. Uten hjerterstøtte melder Syd 1♠, som lover minst 6 hp og minst fire spar. Meldingen er ubegrenset oppad i styrke, og derfor krav, dvs. at makker må melde en gang til. Nord har trumfstøtte og 12–14 hp, og nøyer seg med en enkel høyning. Spillefører taper ett stikk i kløver og ett i ruter. Ved å ta finesse gjennom ♥Q taper N–S bare ett stikk i fargen og får ti stikk. Det blir elleve om ikke motparten får tak i rutersticket sitt før hjerterfargen er godspilt.

2. Øst/N-S

♠Q 6 3
 ♥K 7 5 3
 ♦7
 ♣K T 8 5 3

♠K J 8 2
 ♥Q J 6
 ♦T 4
 ♣A J 9 7

♠A 9 5 4
 ♥A 9
 ♦K Q J 3 2
 ♣Q 2

♠T 7
 ♥T 8 4 2
 ♦A 9 8 6 5
 ♣6 4

Vest	Nord	Øst	Syd
		1♦	pass
1♠	pass	3♠	pass
4♠	pass	pass	pass

Med 16 hp og en semibalansert hånd åpner Øst med sin lengste farge, ruter. Vest har ikke støtte og foreslår spar i stedet. Øst har også spar og hopper til 3♠ for å invitere til utgang. Med egen åpning høyner Vest til utgang. Nord spiller trolig ut sin single ruter. Syd

vinner så med esset og gir makker en ruterstjeling. Dersom spillefører nå tar for ♠AK, kan han sakte sine kløver på den godspilte ruter og avslutte med finesse i hjerter for elleve stikk. Om Vest ikke tar hjerterfinessen blir det ti stikk.

3. Syd/Ø-V

♠Q 8 3
 ♥K T 7 5 2
 ♦9 2
 ♣Q 6 4

♠J T
 ♥A
 ♦A T 8 7
 ♣A K J 8 7 5

♠K 9 5
 ♥6 4 3
 ♦K Q J 5 4
 ♣T 9

♠A 7 6 4 2
 ♥Q J 9 8
 ♦6 3
 ♣3 2

Vest	Nord	Øst	Syd
			pass
1♣	pass	1♦	pass
3♦	pass	5♦	pass
pass	pass		

Uten støtte i kløver foreslår Øst ruter som trumf med sine 9 hp. Vest har ruter og tillegg og hopper til 3♦. Øst har også tillegg og høyner til utgang. Her er det risikabelt å spille 3NT, for du har bare ett hold i hjerter. Med hjerter ut er det bare åtte stikk når kløverkappen ikke går. Med Øst som spillefører er det også slik at slemmen står dersom minorfargene sitter snilt. Tar ikke motspillerne for ♠A, får de ikke stikk i det hele tatt.

4. Vest/Alle

♠A K
 ♥A T 9 4
 ♦K Q 5 4 2
 ♣5 3

♠Q J T 7
 ♥J 3
 ♦T 9 8
 ♣A 9 7 6

♠6 4 3 2
 ♥K 8 6
 ♦A J 7
 ♣J T 4

♠9 8 5
 ♥Q 7 5 2
 ♦6 3
 ♣K Q 8 2

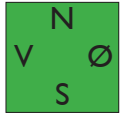
Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♦	pass	1♥
pass	3♥	pass	pass
pass			

Nord åpner med sin lengste farge, ruter, og Syd foreslår hjerter. Nord har hjerterstøtte og tillegg og hopper til 3♥. Med minimum sier Syd pass og aksepterer ikke utgangsinvitten. Motparten får sannsynligvis ett stikk i hjerter, ett i ruter og ett i kløver. Resultatet bør bli ni eller ti stikk, alt etter valg av spilleplan, som framfor alt handler om du tar ut trumfen eller ikke.

5. Nord/N-S

♠KT 7 4 2
♥T 8
♦JT 9 8
♣6 5

♠A Q 8 5
♥A K 6 5 2
♦Q 7 2
♣9



♠9 3
♥J 9 7 3
♦A 4
♣A K J T 8

♠J 6
♥Q 4
♦K 6 5 3
♣Q 7 4 3 2

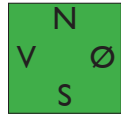
Vest	Nord	Øst	Syd
	pass	1♣	pass
1♥	pass	2♥	pass
4♥	pass	pass	pass

Øst åpner med 1♣. Vest har ikke støtte og foreslår hjerter, som er hans lengste farge. Med 13 hp har ikke Øst tillegg, og korta holder bare til en enkel høyning for å vise støtte. Vest har likevel mer enn nok ressurser til å melde utgang. Tar du som spillefører for ♥AK, kan du deretter godspille kløveren og kaste rutertaperne. Da er det bare å notere tolv stikk.

6. Øst/Ø-V

♠Q J T 9 6 2
♥A 9 4
♦2
♣A J 2

♠5
♥5 3 2
♦Q J T 7 5
♣Q 6 5 4



♠K 3
♥Q J T 8
♦A 9 8 4 3
♣8 3

♠A 8 7 4
♥K 7 6
♦K 6
♣K T 9 7

Vest	Nord	Øst	Syd
		pass	1♣
pass	1♠	pass	2♠
pass	4♠	pass	pass
pass			

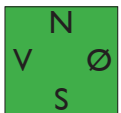
Syd åpner med 1♣, men Nord mangler støtte og foreslår spar. Syd har sparstøtte og minimum og høyner

til 2♠, og Nord går så rett i utgang. Trumfen må løses først, spillefører må velge mellom å toppe eller kutte sparen. Finessen (kutte) gir best sjanse for å unngå taper. Spillefører spiller da ruter mot kongen, og Øst stikker trolig med esset. ♦K gjør at du kan sake hjertertaperen, og du ender opp med ti, elleve eller tolv stikk, avhengig av sparbehandlingen og om du kapper rett veg i kløver.

7. Syd/Alle

♠A K 2
♥A 8 4 3
♦T 8 4
♣K 8 4

♠Q J 5 4
♥K 7
♦7 5
♣J T 9 6 3



♠T 8 7 6
♥T 6 5
♦J 9 3
♣A 5 2

♠9 3
♥Q J 9 2
♦A K Q 6 2
♣Q 7

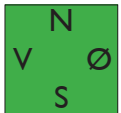
Vest	Nord	Øst	Syd
			1♦
pass	1♥	pass	2♥
pass	4♥	pass	pass
pass			

Syd åpner med 1♦, og uten støtte melder Nord 1♥. Syd har hjerter som sidefarge og høyner til 2♥ med sitt minimum. Nord med egen åpning hopper så til utgang. Med en vellykket finesse i trumf kan det bli hele tolv stikk til spillefører.

8. Vest/Ingen

♠T 8
♥A Q 5
♦K 8 5 2
♣J 8 4 3

♠Q 6 4 2
♥J 9 4 3 2
♦A J 9
♣A



♠A K J 9 3
♥8 7
♦T 6 3
♣T 9 5

♠7 5
♥K T 6
♦Q 7 4
♣K Q 7 6 2

Vest	Nord	Øst	Syd
1♥	Pass	1♠	Pass
2♠	Pass	Pass	Pass

Vest åpner med 1♥, og uten støtte foreslår Øst spar. Vest har sparstøtte og høyner til 2♠ med sin minimumshånd. Øst mangler tillegg og passer. Med en vellykket dobbeltfinesse i ruter bør det bli ti stikk til spillefører.

SPILL - LEKSJON 3

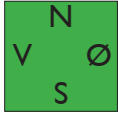
1. Nord/Ingen

♠6 4 3
♥A 9 4
♦K Q 8 7 4
♣T 5

♠K 2
♥K 5 2
♦T 5 3
♣A K 9 8 7

♠A Q 9
♥Q J 6 3
♦A 9 6 2
♣Q 4

♠J T 8 7 5
♥T 8 7
♦J
♣J 6 3 2



Vest	Nord	Øst	Syd
	pass	INT	pass
3NT	pass	pass	pass

Med 13 hp vet Vest at paret rår over minst 28 hp, og hopper til utgang. Syd spiller sannsynligvis ut spar, sin lengste farge. Deretter kan spillefører godspille hjerteren, for til slutt å notere ti eller elleve stikk.

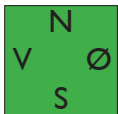
2. Øst/N-S

♠K Q J
♥T 7 2
♦A T 9 8
♣Q 9 5

♠8 4 3 2
♥A K 9 6 5
♦6 4
♣T 3

♠9 7 6 5
♥4 3
♦Q 2
♣A 8 7 4 2

♠A T
♥Q J 8
♦K J 7 5 3
♣K J 6



Vest	Nord	Øst	Syd
		pass	INT
pass	3NT	pass	pass
pass			

Når Syd åpner med INT, har Nord ingen problemer med å høyne til utgang med sine 12 hp. Vest bør finne ♥5 i utspill, noe som gjør det hele kritisk for spillefører. Han må nå gjøre rett i ruter for å få kontrakten hjem. Med ni kort i fargen er det odds for å toppe, altså ikke ta finesse, og du vinner da de ni nødvendige stikk.


3. Syd/Ø-V

♠A K 3
♥A T 4 2
♦Q T
♣A 9 8 2

♠J 4
♥J 8
♦5 4 3 2
♣J T 6 5 4

♠9 6 2
♥K 6 3
♦K J 9 7 6
♣Q 7

♠Q T 8 7 5
♥Q 9 7 5
♦A 8
♣K 3



Vest	Nord	Øst	Syd
			pass
pass	INT	pass	2NT
pass	3NT	pass	pass
pass			

Med 9–10 hp har ikke Syd nok til å melde utgang, men må invitere og spørre åpningshånda om den har tillegg. Med et minimum på 15 hp ville åpningshånda si pass, men med 16–17 hp er det rimelig av Nord å høyne til utgang. Øst spiller trolig ut spar, og spillefører kan da godspille ruterer for å vinne ni stikk.


4. Vest/Alle

♠9 6 4 3
♥7 3 2
♦8 7 2
♣8 5 4

♠K Q 2
♥Q 8
♦K Q 4 3
♣A T 6 3

♠A J 5
♥A K J
♦J T 6 5
♣Q J 2

♠T 8 7
♥T 9 6 5 4
♦A 9
♣K 9 7



Vest	Nord	Øst	Syd
INT	pass	4NT	pass
6NT	pass	pass	pass

Med 17 hp vet svarhånda at paret til sammen er svært nær de 33 hp som trengs for å spille lilleslem. 4NT fungerer omtrent som 2NT, bare at den inviterer til lilleslem i stedet for utgang. Åpningshånda, som ikke har minimum, aksepterer invitten og melder 6NT. Nord spiller antakelig ut spar. Spillefører må da godspille ruterer og sette sin lit til kløverkappen for å få tolv stikk.

5. Nord/N-S

♠A K J 9
♥Q 3 2
♦7 3
♣A K T 7

♠8 7 5
♥A 8 5
♦K Q 8 6
♣J 8 2



♠4 3 2
♥J T 9 4
♦J 5
♣Q 9 6 3

♠Q T 6
♥K 7 6
♦A T 9 4 2
♣5 4

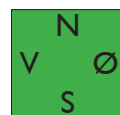
Vest	Nord	Øst	Syd
	INT	pass	2NT
pass	3NT	pass	pass
pass			

Også her har Syd fått 9 hp og inviterer til utgang med 2NT. Nord med maks aksepterer og høyner til 3NT. Øst spiller vel best ut ♥J (toppen av sekvens). Dersom motparten nå spiller passivt og bare dekker honnør med honnør, vil ikke spillefører klare å få hjem kontrakten, for det fins bare åtte stikk der.

6. Øst/Ø-V

♠K J 9 7 2
♥9 8 2
♦9 6
♣T 3 2

♠A T 6
♥J 5
♦A K 4 3 2
♣A 5 4



♠8 5
♥K 6 3
♦Q J T
♣K J 9 8 6

♠Q 4 3
♥A Q T 7 4
♦8 7 5
♣Q 7

Vest	Nord	Øst	Syd
		pass	pass
INT	pass	2NT	pass
3NT	pass	pass	pass

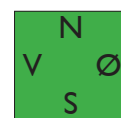
10 hp strekker ikke helt til for å by 3NT. Øst ville vel nesten meldt 2½ om det hadde vært mulig. Nå inviterer han i alle fall, og Vest aksepterer og høyner til 3NT. Etter Nord's forventede sparutspill blir det fort bare åtte stikk til spillefører, siden finessen i kløver mislykkes etter at Vest har vunnet utspillet. Men det fins en annen spillemåte. Dersom Syd bare har tre spar og i tillegg ♥A, kan spillefører dukke (legge lavt) to ganger i spar og deretter ta kløverfinessen. Da kommer kontrakten til å ordne seg. Skulle Nord etter to runder spar få for seg å vri til hjerter, kan spillefører rolig legge lavt i bordet.

Syd får for dama, men har ikke noe godt tilbakespill. Tar motparten også for ♥A, blir ♥K spilleførerens niende stikk. Skifter Syd til kløver, får Vest gratis finessen i kløver, og skiftes det til ruter, vinner spillefører og spiller en ny hjerter som godspiller det niende stikket.

7. Syd/Alle

♠A T 9
♥Q 6
♦K T 8 7 6 4
♣5 4

♠J 5 4
♥T 4 3 2
♦J 9
♣Q 9 6 3



♠K Q 8 6 2
♥9 8 5
♦A 2
♣J 8 2

♠7 3
♥A K J 7
♦Q 5 3
♣A K T 7

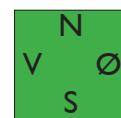
Vest	Nord	Øst	Syd
			INT
pass	2NT	pass	3NT
pass	pass	pass	

Nord inviterer til utgang, og Syd aksepterer med maksimum. Vest spiller sannsynligvis ut «longest and strongest», kløver. Syd vinner og godspiller ruterfargen, og det hele ender opp med tolv stikk. Her er det verdt å merke seg at dersom motparten skulle trylle fram spar i utspillet, er kontrakten helt sjanseløs!

8. Vest/Ingen

♠Q 5 4
♥T 9
♦T 9 6 2
♣Q J T 6

♠K J 7
♥K 5
♦K J 7 4
♣9 8 3 2



♠A T 9 6
♥A 7 6 4
♦A Q
♣K 7 4

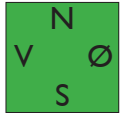
♠8 3 2
♥Q J 8 3 2
♦8 5 3
♣A 5

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	INT	pass
3NT	pass	pass	pass

Vest med 11 hp høyner til utgang. Faren for deg som spillefører er at du gjetter feil i spar. Nord vrir til ♣Q, og dekker du med kongen, går kontrakten beit. En vellykket sparfinesse gir derimot hele ti stikk! Her gjelder det å unngå problemet med det farlige gjennomspillet i kløver. Det gjør du best ved å ta sparfinessen gjennom Nord. Om den skulle sprekke er det Syd som kommer inn, og du er trygg!

SPILL - LEKSJON 4

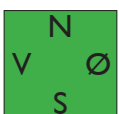
1. Nord/Ingen

<p>♠J 9 3 2 ♥K J T 8 ♦7 3 2 ♣A 7</p>	<p>♠K 7 ♥A Q 9 4 2 ♦J T 5 ♣K 8 6</p>	<p>♠T 8 4 ♥7 3 ♦K Q 6 ♣J T 9 4 2</p>	
	<p>♠A Q 6 5 ♥6 5 ♦A 9 8 4 ♣Q 5 3</p>		

	Vest	Nord	Øst	Syd
		1♥	pass	1♠
	pass	INT	pass	3NT
	pass	pass	pass	

Nord åpner med 1♥. Syd mangler støtte og melder 1♠, som viser minst fire kort og 6+ honnørpoeng. Med en balansert hånd uten sparstøtte melder åpningshånden INT, som lover 12–14 hp. Hadde hånden vært sterkere, ville du åpnet med INT i stedet for 1♥. Det lover 15–17 hp. Svarhånden har egen åpning og høyner til utgang. Etter ♣J i utspill har spillefører mye å gå i gang med. Det skal tas dobbeltfinesse i ruter, enkeltfinesse i hjerter, og du må gjøre rett i kløver.

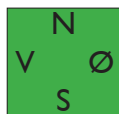
2. Øst/N-S

<p>♠A K 9 6 5 2 ♥A T 4 ♦J ♣Q 5 4</p>	<p>♠7 4 ♥6 3 2 ♦Q 8 ♣A K T 7 6 2</p>	<p>♠Q T 8 ♥K 9 5 ♦A K 9 6 3 ♣J 8</p>	
	<p>♠J 3 ♥Q J 8 7 ♦T 7 5 4 2 ♣9 3</p>		

	Vest	Nord	Øst	Syd
			1♦	pass
	1♠	pass	INT	pass
	4♠	pass	pass	pass

Øst lover 12+ og minst tre korts ruter. Vest har ikke trumfstøtte og melder derfor sparen sin. Uten andre farger melder Øst INT, som begrenser hånda til 12–14 hp, men forteller også at hånda er balansert. I forvisning om at Øst har minst to spar, vet Vest at paret har en felles trumffarge, og med 14 hp på egen hånd kan Vest hoppe til 4♠. Når Nord starter med ♣AK, må spillefører se opp hvis det spilles en tredje runde kløver. Vest må stjele høyt hos blindemann for å hindre at Syd skal vinne stikken gjennom en overstjeling. Når sparen viser seg å sitte 2–2, kan du trumfe ut og kreve elleve stikk.

3. Syd/Ø-V

<p>♠J 8 6 2 ♥A K T ♦T 9 2 ♣K 7 2</p>	<p>♠K 4 ♥6 5 4 3 ♦K 8 3 ♣A Q J 4</p>	<p>♠A Q T 9 5 3 ♥Q 8 ♦Q ♣9 6 5 3</p>	
	<p>♠7 ♥J 9 7 2 ♦A J 7 6 5 4 ♣T 8</p>		

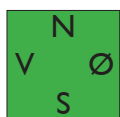
	Vest	Nord	Øst	Syd
				pass
	pass	1♣	1♠	pass
	2♠	pass	pass	pass

Etter Nords åpningsmelding har Øst gode nok kort (minst 10 hp og 5+ kort i fargen) til å melde inn 1♠. Syd har for dårlige kort til å melde på 2-trinnet, og bør ikke melde INT uten stopper i spar, så meldingen får bli pass. Vest er klar over at en innmelding kan være svakere enn en åpningshånd, og nøyer seg med 2♠. Verken Nord eller Øst har noe mer å tilføye. Syd kan vurdere å konkurrere med 3♦, som etter de to første passmeldingene bør vise en svak, spillesterk hånd med lang ruter, men det blir litt hardt med så tynn farge. Syd spiller ut makkers meldte farge, ♣10. Motspillerne begynner med å ta tre kløverstikk, før Nord skifter til fargen der bordet er svakest: ruter. Motspillerne har nå tatt fire stikk, men mer skal det ikke bli, for Øst regner ut at Nord må ha ♠K for åpningsmeldingen sin, og spiller seg inn i bordet for å ta sparfinessen.

4. Vest/Alle

♠Q J 4 2
♥A
♦J 7 5 4 3
♣A K 8

♠T 3
♥7 5 2
♦Q 9 8
♣Q T 6 5 3



♠K 6
♥K Q J 9 6
♦K T 6
♣J 9 2

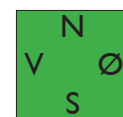
♠A 9 8 7 5
♥T 8 4 3
♦A 2
♣7 4

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♦	1♥	1♠
pass	3♠	pass	4♠
pass	pass	pass	

6. Øst/Ø-V

♠K T 9
♥Q T 6 5
♦A K 3
♣K 7 4

♠7 6 4 2
♥4 3
♦J 7 6 5 2
♣T 5



♠Q 5 3
♥A K J 9 7
♦Q T 4
♣6 3

♠A J 8
♥8 2
♦9 8
♣A Q J 9 8 2

Vest	Nord	Øst	Syd
pass		1♥	2♣
pass	3NT	pass	pass
pass			

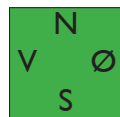
Nord har ingen balansert hånd og må åpne med 1♦, til tross for sine 15 hp. Øst går inn med 1♥ for å være med og slåss om kontrakten. Syd kjemper videre med spar, mens Vest, som ikke har nok honnørpoeng til å kaste seg inn i leiken, passer. Nord hopper til 3♠ og viser dermed 15–17 hp og støtte i spar. Syd har et vanskelig valg, men velger å høyne til utgang. ♠K dobbel hos Øst kan kappes opp, og etter hjerterutspill blir det fort elleve stikk. Alt sitter pent, og det fins ikke mange bortkastede verdier.

Øst åpner med 1♥. Syd, som også har åpningshand, går inn med 2♣. Vest har verken støtte i hjerter eller poeng til å si noe annet enn pass, mens Nord med hold i hjerter og hele 15 hp byr utgang. Som spillfører vet Nord at Vest maksimalt kan ha en knekt for at Øst skal ha poeng til å kunne åpne. Og dermed vet Nord at sparen kan fiskes opp gjennom Øst. Med tre stikk i spar, to i ruter og seks i kløver blir det totalt elleve stikk.

5. Nord/N-S

♠K 7 5
♥Q 6 2
♦K 8 7 2
♣J 8 3

♠Q J T 2
♥8 7
♦Q J T 9
♣A Q 4



♠A 9 6
♥A J T 4 3
♦A 4 3
♣7 6

♠8 4 3
♥K 9 5
♦6 5
♣K T 9 5 2

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	1♥	pass
1♠	pass	INT	pass
2NT	pass	3NT	pass
pass	pass		

Med 12+ hp åpner Øst med 1♥. Uten støtte må Vest foreslå sin spar i jakten på å finne en felles trumffarge. Øst har ikke sparstøtte og ingen annen farge å gjennmelde, så han sier INT og begrenser seg dermed til 12–14 hp. Vest har 12 hp og inviterer til utgang med 2NT, og Øst melder utgangen siden hånden er i øvre sjikt av intervallet som er vist.

7. Syd/Alle

♠A J 7 5
♥Q 9 8
♦7 5
♣Q J 9 2

♠K 9 2
♥J T 6 3
♦A 6 4 2
♣K 5



♠Q T 6 3
♥A 7 2
♦9 3
♣8 7 6 3

♠8 4
♥K 5 4
♦K Q J T 8
♣A T 4

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♠	pass	1NT
pass	pass	pass	

Syd åpner med 1♦. Nord har ikke støtte, men foreslår spar som trumf med sine 6+ hp. Syd, uten støtte eller sidefarge, må nøye seg med å si INT. Dermed vet Nord at Syds hånd er begrenset til 12–14 hp, og med 10 hp på egen hånd er det bare å passe. Det lønner seg ikke engang å invitere. Dersom Øst finner spar i utspillet – ikke det enkleste siden det strir mot all logikk når Nord har meldt spar – kan motparten holde spillfører nede på sju stikk. Alle andre utspill gir flere stikk til spillfører.

8. Vest/Ingen

♠K J 9 3 2	N V Ø S	♠A Q 8 7
♥K		♥A 4 2
♦A 8 4		♦9 7 6 5
♣K 8 7 2		♣T 4
		♠T 5
		♥J 9 8 7 5 3
		♦K 3 2
		♣6 3

Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	2♣	3♠	pass
4♠	pass	pass	pass

På din sparåpning klyver Nord inn med 2♣. Øst har sparstøtte og 10 hp og hopper til 3♠ for å invitere til utgang. Du bør gripe sjansen siden du har fin fordeling. Etter utspill av ♦Q har du litt å fundere på. Riktig spilleføring er å vinne på hånda, ta for ♥K, og ta ut trumfen – pass på å være inne i bordet! På bordet tar du så for ♥A og saker en rutertaper. Dermed begrenser du deg til å tape to kløver- og ett ruterstikk, og utgangen går hjem med ti stikk.

SPILL - LEKSJON 5

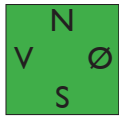
1. Nord/Ingen

♠Q J 6 3 2
♥A K Q 9
♦3 2
♣7 2

♠A T 9
♥5 3
♦A 8 6 5
♣Q J T 3

♠K 8 7 5
♥7 4 2
♦J T 9 7
♣5 4

♠4
♥J T 8 6
♦K Q 4
♣A K 9 8 6



Vest	Nord	Øst	Syd
	1♠	pass	2♣
pass	2♥	pass	4♥
pass	pass	pass	

Nord åpner med 1♠. Uten trumfstøtte i spar, men med 12+ hp, melder Syd nå 2♣ og foreslår fargen som trumf. Å melde 2 over 1, som det heter, er krav til minst utgang. Det gjør at dere kan «skynde dere langsomt» for å undersøke hva som skal spilles.

Nord mangler også støtte i makkers farge, men har en god sidefarge i hjerter og melder 2♥. Det viser i tillegg at hånda er begrenset til 12–17 (16) hp. Med en sterkere hånda ville vi ha hoppet til 3♥ (18–21 hp). Med 13 hp vet dermed Syd at paret ikke skal ha større visjoner enn utgang, og avslutter derfor med å hoppe til 4♥ i den felles trumffargen dere har funnet. Etter ♦J i utspill må du som spillefører tenke deg om før du begynner å spille, og telle stikkene dine. To stikk i kløver og ett i ruter pluss tre hjerterstikk gir seks, to stjeler gjør at du er oppe i åtte. Men du trenger jo ti stikk for at kontrakten skal lykkes. Dermed kan du ikke ta ut trumfen. I stedet må du spille på krysstjeling ved å gi bort en spar og deretter krysstjele spar og kløver, for du har alle de høye trumfene. Om ikke motspillerne skifter til trumf etter at de har fått for ♦A, fører dette til at du får to stikk i kløver, ett i ruter og åtte i trumf. Men det er verdt å merke seg at en dyktig Vest-spiller kan stikke kjepper i hjulet for spillefører ved å vinne for ♦A og vri til trumf. Spillefører får stikket og må nå ta for ♣AK, stjele en kløver, gå inn på bordet i ruter og stjele enda en kløver. Da er bordets siste kløver godspilt, og motspillerne må nøye seg med ett stikk i spar og to i ruter.

Ellers viser dette spillet hvor mange aspekter en giv kan ha, hvor mange interessante stillinger som kan oppstå, og hvor mange valg du stilles overfor, både som motspiller og som spillefører.

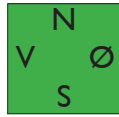
2. Øst/N-S

♠T 9 8 4 3
♥A 2
♦8 4 2
♣J 8 3

♠J 5 2
♥T 9
♦K Q 7
♣A K 5 4 2

♠K Q 7
♥K J 8 7 5 3
♦A 6
♣7 6

♠A 6
♥Q 6 4
♦J T 9 5 3
♣Q T 9



Vest	Nord	Øst	Syd
		1♥	pass
2♣	pass	2♥	pass
4♥	pass	pass	pass

Med 13 hp åpner Øst med 1♥. Vest har ikke støtte, men en god kløverfarge og foreslår den som trumf. Han fastsetter at dere skal spille utgang ved å melde 2 over 1. Øst gjemmer hjerteren, som dermed lover ekstra lengde, minst seks. Nå vet Vest at paret har en felles trumffarge. Siden Øst begrenset seg til 12–17 hp, kan Vest rolig hoppe i utgang. Etter ♦J i utspill vil spillefører trolig tape ett stikk i spar og to i hjerter, noe som akkurat gir hjemgang og ti stikk.

3. Syd/Ø-V

♠T 7 6 2
♥T 3 2
♦8 4
♣A K 6 2

♠Q J 9 8 4
♥A K Q 9 4
♦7 3
♣4

♠A K
♥J 7 6
♦K J T 9 5
♣Q J T

♠5 3
♥8 5
♦A Q 6 2
♣9 8 7 5 3

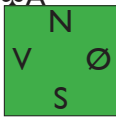
Vest	Nord	Øst	Syd
1♠	pass	2♦	pass
2♥	pass	2NT	pass
3♥	pass	4♥	pass
pass	pass		

Vest har her fått en hyggelig tofargehånd, med 5–5 i majorfargene (hjerter og spar), og innleder med å melde den høyeste fargen først (spar). Ved å melde

den andre fargen seinere – kanskje to ganger – får Vest beskrevet fordelingen sin eksakt. Etter 1♠, der Øst ikke har støtte, melder Øst ruter. Vest gjenmelder 2♥, som viser minst 5–4 i majorfargene og 12–14 hp. Øst, som fortsatt ikke har støtte og mangler ekstra fargelengder, kan melde 2NT for å se om åpningshånda har noe mer å bidra med. Når Nord nå melder 3♥, finner de hjertertilpasningen. Med fem spar, fire hjerter, to ruter og to kløver ville Vest i stedet ha høynet til 3NT.

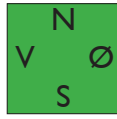
Mot 4♥ spiller Nord antakelig ut ♣A. Når bordet dukker opp, vet Nord at spillfører har ti kort i majorfargene, og at det er stor fare for stjeling dersom Nord fortsetter i kløver. Nord bør derfor skifte til ruter, som går til Syds dame eller ess, avhengig av hva spillfører legger fra bordet. Dersom Syd også skulle ta for sitt andre ruterstikk og spille en tredje ruterrunde, må spillfører passe på og trumfe høyt, slik at ikke Nord kan trumfe over og beite kontrakten.

4. Vest/Alle

♠A Q J 8 3 ♥J 9 8 4 ♦A 5 4 ♣A		♠K 9 7 ♥6 5 ♦T 6 3 2 ♣Q T 7 4	
♠T 6 2 ♥A 7 ♦Q J 9 ♣9 8 6 5 3	♠5 4 ♥K Q T 3 2 ♦K 8 7 ♣K J 2		
Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♠	pass	2♥
pass	3♥	pass	4♥
pass	pass	pass	

Uten støtte i spar melder Syd sin hjerterfarge. Ettersom 2♥ er krav til utgang, bør vi merke oss at Nord nøyer seg med 3♥ for å vise makker ekstra honnørpoeng. En hånd med 12–14 hp ville jo hoppet til 4♥. Nå har likevel Syd minimum og nøyer seg med å høyne til utgang. Vest har ikke noe spesielt hyggelig utspill og prøver trolig ♦Q, i håp om å kunne godspille noen stikk. Spillefører har i utgangspunktet en taper i hjerter og kanskje en i spar. ♣K kan brukes til å sake en ruter etter at ♣A er avblokkert. Spillefører bør altså ta for ♦A, avblokkere ♣A og tvinge ut ♥A for å kunne trekke trumfen. Med ♥A ute eliminerer spillfører trumfen, saker rutertaperen på ♣K og tar finesse i spar. Når finessen mislykkes, blir det til slutt elleve stikk.

5. Nord/N-S

♠Q 8 ♥Q J T 6 ♦A K 6 ♣A K J 7		♠A K J 5 3 ♥A 4 ♦Q 10 8 2 ♣9 5	
	♠T 9 6 4 ♥K 5 2 ♦7 5 4 ♣T 8 6		

Vest	Nord	Øst	Syd
	pass	1♠	pass
2♣	pass	2♦	pass
2NT	pass	3NT	pass
6NT	pass	pass	pass

Øst åpner med 1♠. Vest, som har fått hele 20 hp, vet dermed at paret skal spille minst lilleslem, men i hvilken kontrakt? Vest innleder med 2♣, som lover 12+ hp og minst fire kløver. Øst har jo også ruterfarge, og viser fram den. Fortsatt mangler Vest støtte, og gjenmelder 2NT for å få mer informasjon om åpningshånda. Når høyningen til 3NT kommer, vet Vest at Øst ikke har seks spar, ikke fem ruter, ikke fire kløver, men 12–14 hp i en ellers balansert hånd. Vest avslutter meldingene med lilleslem i grand, så lenge paret ikke har noen felles trumffarge.

Nord har lyttet til meldingene, og velger antakelig å spille ut umeldt farge, det vil si ♥9. Som spillfører teller du stikkene dine. Du ser at du i alle fall har minst ti stikk og kan rolig prøve finessen i hjerter. Nå sprekker den, men plutselig har du tolv stikk – for to ekstra stikk er godspilt i hjerter! Hadde kappen gått, kunne du testet om ruterer satt 3–3, og du ville tatt alle tretten stikkene.

Dersom sitsen i spar hadde vært surere (5–1), ville du ikke kunnet regne inn fem sparstikk. Spillefører måtte nå tatt finesse i kløver eller ruter for å få sitt tolvte stikk.

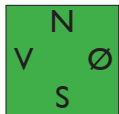
6. Øst/Ø-V

♠J 8
♥A K Q 9 5 4
♦K 7
♣Q 8 7

♠T 6
♥7 6 3 2
♦A 6 5 4 3
♣K T

♠Q 7 4 2
♥8
♦Q J 9 8 2
♣6 5 4

♠A K 9 5 3
♥J T
♦T
♣A J 9 3 2



Vest	Nord	Øst	Syd
		pass	1♠
pass	2♥	pass	3♣
pass	3♥	pass	4♥
pass	pass	pass	

Nord mangler støtte i spar og melder 2♥. Dermed er utgangskravet fastsatt med 2 over 1. 2♥ lover 5+ i hjerter. Syd har ikke hjerterstøtte og foreslår sin andre farge, kløver. Nord gjennmelder nå hjerteren for å vise ekstra lengde. Det gjør at Syd plutselig har trumfstøtte, og N-S havner da i riktig kontrakt, 4♥. Når kløverkappen ikke går, blir det elleve stikk til Nord etter at Øst antakelig har spilt ut ♦Q.

7. Syd/Alle

♠A T 9 8
♥Q J 4
♦T 9
♣K 7 3 2

♠K Q J 7 6 2
♥K T
♦K J 4
♣5 4

♠5
♥A 9 3 2
♦Q 8 7
♣A Q J 8 6

♠4 3
♥8 7 6 5
♦A 6 5 3 2
♣T 9



Vest	Nord	Øst	Syd
			pass
1♠	pass	2♣	pass
2♠	pass	2NT	pass
3NT	pass	pass	pass

Øst melder 2 over 1. Riktignok mangler Øst sparstøtte, men har poengstyrke for å kreve til utgang. Legg merke til at om Øst bare hadde 6-11 hp, så måtte Øst nøyd seg med 1NT. På 2♣ gjennmelder Vest sparen sin. Øst har fortsatt ikke støtte, men kan avgi en «hvilemelding» på 2NT for å se om Vest har noe mer å fortelle om sine fargelengder. Når

så ikke er tilfellet, høyner Vest til 3NT. Syd spiller sannsynligvis ut en liten ruter, som spillefører vinner, for å begynne å godspille sparen. Nord kommer inn og skifter til mer ruter. Syd vinner dette stikket og returnerer nok en ruter for å sette opp fargen. Sparen sitter dessverre ikke 3-3. Siden vi har sett at Nord ikke har flere ruter, kan vi likevel trygt presse ut Nord's siste sparhold for å skaffe oss nok stikk. Det går også an å vinne kontrakten ved å ta kløverfinessen, men dette er ikke en like trygg måte å vinne kontrakten på.

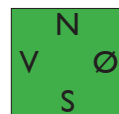
8. Vest/Ingen

♠A K Q 8 2
♥A Q 9 8 4
♦6 4
♣9

♠J 9 6 5 3
♥J 5
♦J 2
♣A 8 7 6

♠7
♥K 3
♦9 8 7 5
♣K T 5 4 3 2

♠T 4
♥T 7 6 2
♦A K Q T 3
♣Q J



Vest	Nord	Øst	Syd
pass	1♠	pass	2♦
pass	2♥	pass	4♥
pass	4♥	pass	pass
pass			

Nord åpner med sin høyeste femkortsfarge, altså spar, og kan komfortabelt melde hjerter i en eventuell videre budrunde. Da kan han komfortabelt melde hjerter i en eventuell videre budrunde. Når Syd melder 2 over 1 med 2♦, vet Nord at paret skal i utgang med sine minst 27 hp til sammen. Nord viser så hjerterfargen, som Syd støtter til utgang. Etter kløverutspill kan spillefører prøve finessen i trumf. Når den ikke går, blir det elleve stikk før det hele er over.

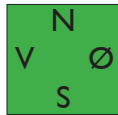
SPILL - LEKSJON 6

1. Nord/Ingen

♠A J 5
♥9 8
♦K Q J T 6 5
♣K 4

♠9 7 6 4 3
♥Q T 2
♦A 8 2
♣6 3

♠K Q 8 2
♥A K 6
♦9 4
♣A 9 5 2



♠T
♥J 7 5 4 3
♦7 3
♣Q J T 8 7

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦		dbl	pass
1♠	pass	pass	pass

Nord åpner med 1♦. Som Øst har du 16 hp og må melde noe. Uten stopper i ruter kan du ikke melde 1NT, men nettopp det hadde du gjort med 15–17 hp og ruterhold. Uten femkortsfarge kan du jo heller ikke melde noen farge. Løsningen er å plukke fram det røde kortet i meldeboksen som det står X på. Det betyr at du dobler, og forteller om en åpningshånd med minst tre kort i alle umeldte farger, og du ber makker melde videre for å finne tilpasning. Vi snakker om en opplysende dobling. Du opplyser altså om en rekke ting. Syd passer, og Vest melder nå sin lengste farge av dem makker har vist minst tre kort i. Prinsippet er omtrent det samme som når paret melder i egen meldesekvens: 1 i farge er 0–8 hp, hopp til 2 er 9–10 hp, hopp til 3 viser 11–12 hp, og med 13+ hp melder makker rett og slett utgang. I dette tilfellet nøyer altså Vest seg med 1♠, en tvunget melding, som er begrenset oppad til 8 hp. Øst ser at selv med maksimum hos makker, er det usannsynlig at utgang kan vinnes. Øst–Vest har funnet trumftilpasning. Øst bør passe for å holde meldingene så lavt nede som mulig, for å unngå unødvendig risiko når paret likevel ikke kommer til å nå utgangsbonus. Hånden til Øst er såpass sterk at det vil være noen stor feil å lette 1♠ til 2♠.

Ved å spille trumfen fra svakhet mot styrke vil Vest tape ett stikk i spar, ett i ruter og ett i kløver, forutsatt at Vest tar for ♦A og omgående gir seg til å trekke trumf. Om Nord velger å legge en liten spar, vinner Vest for ♠Q og returnerer til hånda med hjerter mot dama. Så følger en ny trumf mot bordet for å løse fargen med en taper.

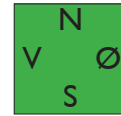
2. Øst/N-S

♠J T 8
♥A J T 8
♦A T 8
♣Q 9 7

♠Q 4 2
♥7 2
♦9 7 4 3
♣T 8 4 3

♠K 5 3
♥K Q 9 6 5
♦Q J
♣J 6 2

♠A 9 7 6
♥4 3
♦K 6 5 2
♣A K 5



Vest	Nord	Øst	Syd
pass	2NT	1♥	dbl
pass	pass	pass	3NT

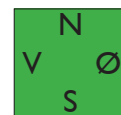
Med 14 hp og fravær av femkortsfarge har ikke Syd annet bud enn en opplysende dobling. Nord har ingen firekortsfarge utenom hjerteren, men med god stopper i Østs åpningsfarge passer hånden fint for grandspill. Nord hopper til 2NT for å invitere til utgang. Med litt ekstra høyner Syd til 3NT. Øst spiller antakelig ut hjerter. Som spillefører vet du at Vest maksimalt har 2 hp, og du kan derfor enkelt ta dobbeltfinesse i spar gjennom Øst. Sluttresultatet blir elleve stikk etter at du har fått tre stikk i spar, to i hjerter, tre i kløver og tre i ruter – med den heldige rutersitsen.

3. Syd/Ø-V

♠T 9
♥Q 9 3
♦J 7 6 4 3
♣T 3 2

♠K Q 8 2
♥8
♦K 8 5 2
♣A J 9 8

♠A J 5 4 3
♥7 6 5 2
♦A
♣Q 7 6



♠7 6
♥A K J T 4
♦Q T 9
♣K 5 4

Vest	Nord	Øst	Syd
dbl	pass	2♠	1♥
4♠	pass	pass	pass

Syd åpner med 1♥, og Vest dobler opplysende. Øst har nesten nok til 3♠, men velger et forsiktig hopp til 2♠ for å invitere til utgang, og Vest høyner

til 4♠ med den fine hånda si. Etter utspill av ♥A er det ikke mye motspillerne kan gjøre for å avverge det som vil komme. Spillefører vinner det andre stikket i ruter, tar kappen i kløver og saker en kløver på ♦K. Så tar han for alle vinnerne og kryssstjeler resten. Det blir hele tolv stikk. Faren er likevel at spillefører stjeler den siste ruterens lavt. Da blir det bare elleve stikk, men utgangen er aldri truet.

4. Vest/Alle

♠A J 9 3
♥A 9 6 2
♦5
♣A Q T 7

♠T 7
♥K Q J
♦K J 8 7 4
♣K 9 3

♠Q 4
♥T 8 3
♦Q T 6 2
♣8 6 5 2

♠K 8 6 5 2
♥7 5 4
♦A 9 3
♣J 4

Vest	Nord	Øst	Syd
1♦	dbl	pass	1♠
pass	2♠	pass	4♠
pass	pass	pass	

Denne gangen er det Nord som ikke har noe bud å ty til etter at Vest har åpnet budrunden. Nord doubler opplysende, og Syd melder 1♠. Dette viser en hånd som har 0–8 hp. Når Nord nå melder 2♠ må Syd tenke seg nøye om! Husk at hånden allerede er begrenset til 8 hp, så dette er en soleklar maksimum med 5-kort spar og 8 hp. Syd tar derfor sats og melder utgangen. Vest spiller ut ♥K. Med trumfen 2–2 blir det elleve stikk til spillefører når kløverkappen lykkes.

5. Nord/N-S

♠5 4
♥K 9 6 4 3
♦Q 9 8
♣A K 2

♠A K T 9
♥8 5
♦A J 2
♣J T 7 5

♠J 8 7 6 2
♥A
♦K T 6 5 3
♣Q 8

♠Q 3
♥Q J T 7 2
♦7 4
♣9 6 4 3

Vest	Nord	Øst	Syd
	1♥	pass	pass
dbl	pass	3♠	pass
4♠	pass	pass	pass

Nord åpner med 1♥. Øst er for svak til å klyve innpå, og det samme er Syd, som ikke har nok poeng til å svare (selv om vi senere lærer at man uansett støtter makker med 5-kort trumfstøtte). Vest, uten egen femkortsfarge, men med egen åpning, doubler opplysende. Øst får plutselig svært gode kort og bør gjøre den sterkeste mulige invitten ved å hoppe til 3♠, om ikke 4♠ skal meldes direkte. Vest aksepterer invitten og høyner til utgang.

Syd spiller sannsynligvis ut ♥Q, høyeste fra sekvens. Når Vest tar for ♠AK, kommer dama på fra Syd. Spillefører vet da at Nord sitter på ♦Q, for han må ha alle gjenværende honnørpoeng. Det bør bli fem stikk i ruter og spar pluss ♥A. Totalt elleve stikk.

6. Øst/Ø-V

♠T 8 5 2
♥K Q J
♦Q J 8
♣K Q 6

♠A K Q
♥9 7 4 2
♦A 2
♣9 8 5 4

♠6
♥6 5
♦T 9 7 6 4 3
♣J T 3 2

♠J 9 7 4 3
♥A T 8 3
♦K 5
♣A 7

Vest	Nord	Øst	Syd
		pass	1♠
pass	4♠	pass	pass
dbl	pass	pass	pass

Syd åpner med 1♠. Vest har åpningshånd, men kan verken doble opplysende med dobbel ruter eller melde noen farge, og må derfor passe. Nord høyner så til utgang. Med fire toppstikk vet Vest at kontrakten vil gå beitt, og doubler. Dette kalles straffedobbling.

7. Syd/Alle

♠4 3
♥J T 7 5
♦A T 9 4
♣5 4 3

♠K J T 9 8
♥A 4 2
♦J 8
♣Q 8 7

♠2
♥K Q 8 6
♦Q 5 3 2
♣A J T 6

♠A Q 7 6 5
♥9 3
♦K 7 6
♣K 9 2

Vest	Nord	Øst	Syd
			1♠
pass	pass	dbl	pass
pass	pass		

Syd åpner nok en gang med 1♠. Etter to passer har Øst med åpningshånd ikke noe annet alternativ enn å doble opplysende. Vest har ingen egen farge å melde, men spiller gjerne med Syds farge som trumf, og gjør doblingen til en straffedobling ved å passe. Når Vest passer, vet spillefører at det vil bli svært vanskelig å klare kontrakten. Om mulig bør Syd derfor prøve å få stjeler på sine småtrumpf. I beste fall kan han skrape sammen seks stikk. Dersom Vest spiller trumf hver gang han er inne, er det umulig å få mer enn fem stikk.

8. Vest/Ingen

♠Q T 6 5 2
♥A 7
♦K 9
♣J T 9 3

♠4 3
♥Q 5 4 2
♦T 7 6 5
♣7 4 2

♠A 7
♥K 9 8 6 3
♦Q J 4 2
♣Q 5

♠K J 9 8
♥J T
♦A 8 3
♣A K 8 6

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	1♥	dbl
pass	2♠	pass	4♠
pass	pass	pass	

Når Syd dobler opplysende har Nord en riktig fin hånd: 10 hp og fem korts spar. Den forsiktige nøyer seg med 2♠, optimisten melder 3♠. Uansett har Syd til å henholdsvis invitere (som Nord tar imot), eller melde direkte til utgang, så sluttkontrakten blir 4♠.

Vest spiller ut makkers farge, hjerter, og spillefører taper bare et stikk i hjerter og ett i spar for totalt elleve stikk.

SPILL - LEKSJON 7

1. Nord/Ingen

♠9 7 6
♥K Q T 9 6 5
♦A 8 7
♣6

♠A T 3
♥A 2
♦J 9 2
♣J T 8 4 3

♠8 4 2
♥4 3
♦K Q T 5
♣Q 9 7 2



♠K Q J 5
♥J 8 7
♦6 4 3
♣A K 5

Vest	Nord	Øst	Syd
	2♥	pass	3♥
pass	4♥	pass	pass
pass			

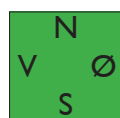
Med 6-11 hp og sekskortsfarge i hjerter, spar eller ruter åpner vi på to-trinnet. Det er for å sperre og ta bort melderom for motparten. Vi sperrer og viser samtidig korta våre til makker på en mer konstruktiv måte. I tillegg til at åpningsmeldingen lover 6-11 hp, forteller vi også at vi har noen honnører i fargen. Det innebærer at vi ikke gjør en svak åpning på to-trinnet uten at vi i prinsippet har minst to av topphonnørene i fargen. Med slik informasjon er det naturlig for Syd å invitere, siden han nesten kan telle opp ti stikk: to til tre sparstikk, fem til seks hjerterstikk og to kløverstikk. Nord med nesten maksimum høyner til utgang. Spillefører ser ut til å tape ett stikk i spar, ett i hjerter og ett i ruter etter utspill av ♦K. Den andre rutertaperen saker vi straks på ♣K, før spillefører går i gang med å ta ut trumfen.

2. Øst/N-S

♠9 8 7 2
♥K Q J 5
♦T 6
♣A Q J

♠A K 4
♥A 3
♦A 9 7
♣T 8 6 4 2

♠6 5
♥8 7 2
♦K Q J 4 3 2
♣9 3



♠Q J T 3
♥T 9 6 4
♦8 5
♣K 7 5

Vest	Nord	Øst	Syd
		2♦	pass
3NT	pass	pass	pass

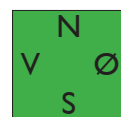
Her har vi en hånd der Øst åpner med 2♦. Med 6-11 hp og en hyggelig farge inneholder den alt som loves. Vest kan telle opp stikkene: seks i ruter, to i spar og ett i hjerter, totalt ni. Dersom makker skulle mangle ♦Q, handler det i verste fall om å ta en finesse for å få hjem kontrakten. Etter at Nord har spilt ut ♥K, vil det hele trolig være over på ti sekunder, ettersom spillefører kan kreve sine ni stikk.

3. Syd/Ø-V

♠J 5 3 2
♥8 3 2
♦Q 8
♣A 8 5 3

♠A
♥A K J T 7 4
♦9 6 3
♣K 9 6

♠8 7
♥Q 9 6
♦A J 7 5 4
♣Q J 7



♠K Q T 9 6 4
♥5
♦K T 2
♣T 4 2

Vest	Nord	Øst	Syd
			2♠
3♥	pass	4♥	pass
pass	4♠	dbl	pass
pass	pass		

Her havner Nord i en situasjon som egentlig er alt for vanskelig for en som nettopp har begynt med bridge. Men ettersom det handler om dette samspillet mellom meldinger, spill og poengberegningen som gjør bridge til en så spennende turneringssport, skal vi gi rom til resonnementet.

Når Syd åpner i 2♠ kan Nord regne med at de har 7-8 stikk i sparkontrakt, og at Øst-Vest – om de finner en bra trumffarge – kan greie 10-11 stikk, for mer enn to stikk i motspill kan Syd knappast ha.

I de aktuelle soneforholdene koster 4♠ dobbelt 300 eller 500 poeng, mens en utgang for Øst-Vest i hjerter gir 620. Å melde en sjanseløs, men lønnsom melding av dette slaget kalles å stampe.

Nord melder ikke over Vests 3♥, for om de er så heldige at Øst passer, så blir det en ennå lavere utbetaling, bare 170 for et overstikk i 3♥.

4. Vest/Alle

♠ J T 7 4 3
 ♥ 5 3
 ♦ Q 8 6
 ♣ Q T 5

♠ 6 2
 ♥ T 6 2
 ♦ A K J T 4 2
 ♣ 9 4

♠ K 9 8
 ♥ A K Q J 4
 ♦ 9 5
 ♣ A 6 2

♠ A Q 5
 ♥ 9 8 7
 ♦ 7 3
 ♣ K J 8 7 3

Vest	Nord	Øst	Syd
2♦	pass	2♥	pass
4♥	pass	pass	pass

Øst har gode nok kort til å håpe på utgang etter Vests åpning svake 2♦, og melder hjerteren sin.

Hvorfor er 2♥ krav? Har Øst svake kort, er det ingen grunn til å melde, for ruter er sannsynligvis parets beste trumffarge selv om Øst skulle ha så lite som singleton i fargen. Altså må Øst sikte høyere, og lover minst utgangsvitt ved å melde ny farge over en svaketo-melding. Meldingen lover minst 5-kort i fargen, siden man antar at åpningshånda ikke kan ha 4-kort i en majorfarge.

Vest har nå fullgod trumfstøtte, og med den tette, fine ruter kan Vest hoppe rett i utgang. En forsiktig soldat kan velge å invitere med 3♥, som Øst kan lette til utgang.

Syd spiller antakelig ut ♣3 som spillefører stikker med esset. Øst må nå velge riktig spilleplan for å få hjem kontrakten. Øst tar for ess-konge i trumf, og når denne sitter pent, kan Øst spille ♦AK og stjele en ruter høyt. Når ruter sitter 3-2 (mest sannsynlig) vinnes kontrakten siden ♦Q faller og ♥10 er inntak til den godspilte ruter. (Du husket vel å stjele høyt og bevare ♥4?). Dermed får Øst fem hjerter- og fem ruterstikk (den sjette stjal spillefører), og ♣A sikrer 11 stikk.

Hvis spillefører i stedet for å trumfe god ruter prøver å ta finessen i ruter (en omtrent like god plan), får motparten et stikk i ruter, et i kløver og to i spar – ei beit.

5. Nord/N-S

♠ K Q J T 9 6 5
 ♥ 6
 ♦ 4 3 2
 ♣ 6 5

♠ 8 7 4
 ♥ K T 9 8 3
 ♦ A
 ♣ A 8 7 2

♠ —
 ♥ Q J 7 5
 ♦ T 9 8 7 6
 ♣ K Q J 3

♠ A 3 2
 ♥ A 4 2
 ♦ K Q J 5
 ♣ T 9 4

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	3♠	pass	4♠
pass	pass	pass	pass

Med 6-11 hp og sjukortsfarge åpner Nord med 3♠. Budet lover på samme måte som en svak toåpning, minst to av topphonnørene. Syd kan telle opp sju stikk i spar, ett i hjerter og minst to i ruter, og utgangen bør meldes.

Øst spiller ut ♣K, toppen av sekvens. Vest gjør nå den uvanlige manøveren å stikke over ♣K med esset! Hvorfor? Vest vurderer at den største sjansen til å få beit i kontrakten er å få en stjeling i ruter. Når vest stikker over ♣K med esset, tar for ♦A og spiller inn makker på ♣Q, så skjønner Øst hva makker prøver å få til: Den eneste grunnen til å spille slik, må være at makker ønsker en stjeling i ruter. Alle andre motspill resulterer i at spillefører tar sine stikk og får hjem kontrakten. Ø-V får mange stikk med hjerter som trumf, men ble nå sperret ute av N-S.

6. Øst/Ø-V

♠ 4 2
 ♥ A K J 6
 ♦ J 5 2
 ♣ A K Q 6

♠ 7 5
 ♥ Q T 9 3
 ♦ 4 3
 ♣ J 9 8 4 3

♠ K Q 9 8 6 3
 ♥ 8 5 4
 ♦ K 8 6
 ♣ 7

♠ A J T
 ♥ 7 2
 ♦ A Q T 9 7
 ♣ T 5 2

Vest	Nord	Øst	Syd
pass		2♠	pass
pass	dbl	pass	3NT
pass	4NT	pass	pass
pass			

Syd er litt for svak til å melde inn på 3-trinnet, og sier pass. Nord har tilpasning i alle umeldte farger og en sterk hånd, og dobler opplysende. Syd kunne nå ha meldt ruter, men den fine ruterfargen, nesten egen åpning og dobbel stopper i spar gjør 3NT til et fristende alternativ.

Nord regner med omtrent åpningsstyrke hos makker, og ser at det er nært slem. Nord melder 4NT og inviterer til slem. Det er ingen grunn for Nord til å melde høyere enn 3NT uten sleminteresse, så 4NT oppfordrer Syd til å vurdere om kortene er gode nok til å melde slem. Syd har allerede strukket hånden sin og sier pass.

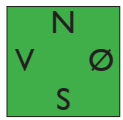
Vest spiller ut ♠7, makkers farge.

Det er ruter som skal gi stikkene som Syd trenger for å vinne kontrakten. Syd har råd til å spille seg inn i bordet i kløver for å forsøke ruterfinessen. Den går, og da er fem ruterstikk i boks. Syd kan nå telle fem ruterstikk, spar ess, tre kløverstikk og to hjerterstikk, og godspiller det tolvte i spar mens hånden fremdeles har et inntak i ruter. Denne gangen kunne Nord-Syd vunnet slem, men det var fordi de var heldige at den som åpnet i svake 2♠ hadde ♦K.

7. Syd/Alle

♠K 5
♥J 8
♦7 4 3 2
♣7 6 5 3 2

♠Q 9 8
♥A K T 9 5 2
♦6 5
♣J 9



♠A J T 3 2
♥6
♦K Q T 9
♣A Q 8

♠7 6 4
♥Q 7 4 3
♦A J 8
♣K T 4

Vest	Nord	Øst	Syd
			pass
2♥	pass	2♠	pass
3♠	pass	4♠	pass
pass	pass		

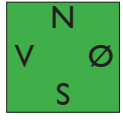
Vest åpner med 2♥. Øst med 16 hp vet at det er like før utgang skal spilles. Spørsmålet er hva Øst forventer med 2♠, som lover minst femkortsfarge. Med tre korts spar bør Vest støtte, og Øst høyner så til utgang.

Syd har ikke noe lett utspill, men det er ikke urimelig at valget står mellom en av de svarte fargene. Dersom Syd spiller ut kløver eller ruter, får N-S bare ett stikk. Alle andre utspill gir minst to stikk til motspillerne, dersom spillefører gjør rett i spilleføringen.

8. Vest/Ingen

♠2
♥K Q J 6
♦K Q 5 2
♣A J 9 4

♠Q J T 9 5 4
♥T 7 3
♦8
♣K 6 3



♠A 3
♥A 8 5 4 2
♦A T 7 3
♣T 7

♠K 8 7 6
♥9
♦J 9 6 4
♣Q 8 5 2

Vest	Nord	Øst	Syd
2♠	Dbl	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Vest åpner med 2♠, og Nord dobler opplysende. Syd har egen åpning og femkortsfarge i hjerter, og hopper direkte til utgang siden makker må ha minst tre hjerter for doblingen. Hvis Syd tar finesse på ♦J etter å ha trumfet ut, ender det opp med tolv stikk etter utspill av spar. Motparten får bare et kløverstikk.

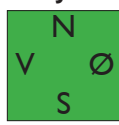
I dette spillet kan spillefører ta det vi kaller en *markert finesse*, altså en finesse som er helt sikker, i ruter. Etter å ha tatt for ♦K og ♦Q, ser spillefører at Vest er tom for ruter og kan da trygt spille nok en ruter til 10-eren.

I dette spillet kan Øst velge å stampe i 4♠. Øst ser at Nord-Syd sannsynligvis kan vinne utgang i hjerter. Øst kan da velge å forhåndsstampe i 4♠, og vil da gi Syd et skikkelig problem. Syd vet at 4♥ mest sannsynlig står, men hva med 5♥? Om Nord-Syd dobler 4♠, vil de hente to doblede beiter for +300 poeng, mens de ville greid 5♥ akkurat (+450 poeng).

SPILL - LEKSJON 8

1. Nord/Ingen

♠K 3
 ♥A 5 4
 ♦A J 5 2
 ♣K J 6 5
 ♠Q 9 8 7 6 5
 ♥6
 ♦Q 7 3
 ♣A Q 4
 ♠A 4 2
 ♥K Q J T 3 2
 ♦6
 ♣9 8 3



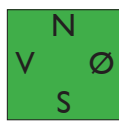
♠J T
 ♥9 8 7
 ♦K T 9 8 4
 ♣T 7 2

Vest	Nord	Øst	Syd
	INT	pass	2♦
pass	2♥	pass	4♥
pass	pass	pass	

Syd overfører til 2♥, som lover 0+ hp og minst fem korts hjerter. Nord følger ordren, og med 10 hp vet Syd at paret både har tilstrekkelig med trumf og poeng nok til å spille utgang, og høyner til 4♥. Øst spiller ut ♦4 (laveste fra 5-kort) eller ♦10 (toppen av indre sekvens). Nord bør trumfe en spar på hånda før trumfen trekkes ut. Legg merke til at Nord rår over de fem høyeste trumfene, og at motspillerne totalt har bare fire trumf. Syd har derfor råd til å trumfe med hjerter ess. Seinere kan spillefører spille kløver fra bordet opp mot KJ65, og få opp til tolv stikk.

2. Øst/N-S

♠8
 ♥J T 7 5 4 2
 ♦K 8 6
 ♣K 4 2
 ♠A Q T 9
 ♥8 6 3
 ♦A Q 2
 ♣J 5 3
 ♠7 6 3
 ♥A 9
 ♦T 9 7 3
 ♣T 9 8 7



♠K J 5 4 2
 ♥K Q
 ♦J 5 4
 ♣A Q 6

Vest	Nord	Øst	Syd
		INT	pass
2♣	pass	2♠	pass
4♠	pass	pass	pass

2♣ spør om Øst har 4-kort i majorfargene. 2♠ forteller om fire eller fem spar og benekter hjerter. Med spar også på svarhånda i tillegg til 13 hp er valget lett. Det fins en taper i hver sidefarge, og etter hjerterutspill må spillefører nøye seg med ti stikk. Selv om både kløver og ruterfinessen skulle gå bra, blir spillefører ikke kvitt taperne sine, for ingen av finessene kan gjentas.

3. Syd/Ø-V

♠A J 9 7 5 4
 ♥7 6
 ♦8 5
 ♣Q 9 3
 ♠6
 ♥Q 8 5 4
 ♦K Q T 6 4
 ♣K 8 7
 ♠K 2
 ♥A K 2
 ♦A 7 3 2
 ♣J T 5 2



♠Q T 8 3
 ♥J T 9 3
 ♦J 9
 ♣A 6 4

Vest	Nord	Øst	Syd
			INT
pass	2♥	pass	2♠
pass	pass	pass	

Her har Nord et problem. Hvor mye er hånda egentlig verdt? Vel, regner vi reine honnørpoeng, er det utvilsomt 7 hp. Siden den samlede styrken avslører at det ikke bør være nok til å spille utgang, velger Nord å passe på 2♠. Nord har egentlig mer spillestyrke enn sine 7 hp, men en uheldig sits i trumf og maksimalt dårlig tilpasning gjør at det bare kan vinnes åtte stikk. Det fins alltid to tapere i kløver, en i ruter og to i trumf.

4. Vest/Alle

♠K Q T 3 2
 ♥K 6
 ♦9 8
 ♣J T 8 4
 ♠A 7 6
 ♥J 7 4 2
 ♦A Q 7 2
 ♣A 6
 ♠J
 ♥T 8 5
 ♦K J T 5 3
 ♣Q 9 3 2



♠9 8 5 4
 ♥A Q 9 3
 ♦6 4
 ♣K 7 5

Vest	Nord	Øst	Syd
INT	pass	2♣	pass
2♥	pass	3♥	pass
pass	pass		

Øst spør etter majorfarge og får napp i hjerter. Vest har minimum for åpningsmeldingen og passer ned Østs invitt. Etter utspill av ♠K kommer ♠J på fra Syd. Spillefører må nå gjøre sitt beste. Sparutspillet vinnes med ♠A, og Vest prøver en trumffinesse med hjerter fra hånda til ♥Q. Den lykkes, og på ♥A faller kongen. Spillefører kan nå trekke trumfen, gå inn på bordet på ♣K og fiske ruter. Med vellykket ruterfinesse og kongen andre i hjerter hos Nord taper spillefører bare to stikk i spar og ett i ruter. Til sammen ti stikk.

5. Nord/N-S

♠T 5
♥A K 8 6
♦K 7 3
♣K Q J 7

♠A 6 4
♥7 5 3
♦Q J T 9 5
♣A 6

♠9 8 3
♥T 2
♦A 8 6
♣T 9 8 4 2

♠K Q J 7 2
♥Q J 9 4
♦4 2
♣5 3

Vest	Nord	Øst	Syd
	INT	pass	2♣
pass	2♥	pass	3♥
pass	4♥	pass	pass
pass			

Syd har begge majorfargene og bør derfor spørre etter major i stedet for å overføre. Syd får napp i hjerter og inviterer til utgang. Nord har 16 hp og en fin sidefarge i kløver, og kan ta imot invitten. Når Øst spiller ut ♣10, må Vest ta for esset og omgående spille ♦Q. Spillefører er nå hjelpeløs, for det fins to tapende stikk i ruter, ett i kløver pluss ♠A. Ethvert annet motspill vil svært ofte ende opp med at spillefører vinner ti stikk.

6. Øst/Ø-V

♠A 9 2
♥T 5 4 3
♦7 6 5
♣Q T 3

♠K J T 7 6
♥K 2
♦A 4 3
♣9 8 7

♠8 5
♥A 9 7 6
♦Q J T 2
♣6 5 4

♠Q 4 3
♥Q J 8
♦K 9 8
♣A K J 2

Vest	Nord	Øst	Syd
		INT	pass
2♥	pass	2♠	pass
3NT	pass	4♠	pass
pass	pass		

Vest har fem korts spar og 11 hp og vet at utgang skal spilles. Spørsmålet er om det skal skje i spar eller i grand. Vest overfører derfor til spar og hopper til utgang i 3NT. Nå er det Øst som må velge. Med tre korts spar i trumfstøtte faller valget på å spille med spar som trumf snarere enn grand. Syd spiller trolig ut ♦Q.

Spillefører ser at det er en fare for å tape et stikk i hver farge. Dette kan unngås ved å godspille hjerteren til avkast av bordets ruter. Men dette må skje umiddelbart, før motspillerne får presset ut både esset og kongen i ruter. Derfor presser spillefører ut hjerter ess før trumfen trekkes. Spillefører skal da stikke utspillet med esset, presse ut ♥A, vinne fortsettelsen i ruter og ta for sine to godspilte hjerter med ruteravkast. Deretter går spillefører løs på trumfen, og med en vellykket kløverkapp på oppløpet blir det elleve stikk.

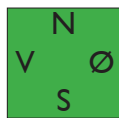
7. Syd/Alle

♠Q 9 8 6
 ♥K 8
 ♦K J 4
 ♣T 8 7 4

♠A 3 2
 ♥9 7 6 4
 ♦8 6 5 3
 ♣Q 3

♠J 7 5
 ♥Q 5 2
 ♦A T
 ♣J 9 6 5 2

♠KT 4
 ♥A J T 3
 ♦Q 9 7 2
 ♣A K



Vest	Nord	Øst	Syd
			INT
pass	2♣	pass	2♥
pass	2NT	pass	3NT
pass	pass	pass	

Nord bør spørre etter major og håpe på napp i spar. Men Syd har bare hjerter, og Nord inviterer derfor til utgang i grand. Alle spillerne rundt bordet vet nå at Nord gjennom denne manøveren har vist fire korts spar og 9–10 hp. For Syd, som har maksimum for åpningen sin, er det nå bare å høyne til utgang. Vest spiller trolig ut ♣2, som går til spilleførers konge. Spillefører har en vanskelig oppgave foran seg, for det er mye som skal gjøres før hjemgang kan noteres. Det første er å avgjøre om det er ♦A eller ♠A som skal presses ut først. Siden spillefører har bedre ruter enn spar, bør valget falle på dette alternativet.

Deretter må spillefører håpe at den som har ♦A, også har kløverlengden, for det lukter femkortsfarge av utspillet. Når spillefører har drevet ut ♦A, fortsetter Vest med kløver. Spillefører tar for ♣A og skal nå gi seg i kast med sparfargen. Her må Syd håpe at Vest har ♠J. Fargebehandlingen blir derfor å spille spar til åtteren!

Øst kan velge hva han vil når han kommer inn. Det ville faktisk ikke vært noen katastrofe om han hadde hatt ♠J også. Bare vi vinner to sparstikk, har vi nemlig greid å skrape sammen de ni stikkene vi trenger: to i hjerter, to i kløver, to i spar og tre i ruter.

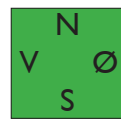
8. Vest/Ingen

♠9 8 7
 ♥K 5 2
 ♦K Q T 9 8
 ♣7 5

♠A Q J
 ♥J T 9
 ♦J 6 4
 ♣A K J 9

♠KT 3
 ♥A 8 7 4 3
 ♦7 5
 ♣Q T 3

♠6 5 4 2
 ♥Q 6
 ♦A 3 2
 ♣8 6 4 2



Vest	Nord	Øst	Syd
INT	pass	2♦	pass
2♥	pass	2NT	pass
4♥	pass	pass	pass

Øst overfører til hjerter og inviterer til utgang i hjerter eller grand. Vest bør ta imot invitten og hoppe til utgang i hjerter med sin maksimumshånd og tre korts hjerter. En dobbeltfinesse i trumf sørger for ti stikk. Legg merke til at dersom Ø–V hadde prøvd seg på å spille grand, kunne motparten tatt de fem første ruterstikkene og beitet kontrakten.

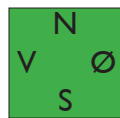
SPILL - LEKSJON 9

I. Nord/ingen

♠ Q 8 7
♥ 8 2
♦ K 7 5 2
♣ Q T 5 3

♠ J T 4 2
♥ A 3
♦ Q J 6
♣ A J 7 4

♠ A K 9 6 5 3
♥ K Q T 5 4
♦ A
♣ 6



	♠ --	♥ J 9 7 6	♦ T 9 8 4 3	♣ K 9 8 2
Vest	Nord	Øst	Syd	
	pass	1♠	pass	
4♠	pass	4NT	pass	
5♥	pass	7♠	pass	
pass	pass			

Med egen åpning og 4-kortsstøtte kan Vest melde 4♠. Øst har en riktig fin hånd, og trenger bare et ess hos makker for at lilleslem skal ha gode sjanser. Øst spør om Vest har noen ess ved å melde 4NT, Blackwood. Svaret 5♥ viser to ess.

Vest har normalt minst 4-korts spar for hoppet til 4♠, og da er sjansene svært gode for storeslem når vest viser to ess. Øst ser at de til sammen ikke har en eneste taper, og tar sjansen på storeslem.

Syd spiller ut ♦10. Øst vinner utspillet med esset. På ♠A avsløres den sure sitsen: Nord har utstyrt seg med alle de tre uteværende trumfene. Øst må derfor spille seg inn i bordet på et av essene og ta den markerte finessen over ♠Q.

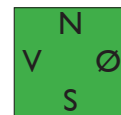
Så flytter spillefører fokus over til hjerteren. Dersom hjerteren sitter fordelt 3-3 eller 4-2 hos mot-spillerne vil man kunne godspille hjerteren (i verste fall med en stjeling i bordet). Heldigvis sitter det slik.

2. Øst/N-S

♠ K 9 7 5
♥ 6
♦ A 6
♣ A K Q J 8 2

♠ Q 3
♥ A Q 5 2
♦ J 8 7 3
♣ 9 5 3

♠ 8
♥ K J T 8 7
♦ K T 9 4
♣ T 6 4



	♠ A J T 6 4 2	♥ 9 4 3	♦ Q 5 2	♣ 7
Vest	Nord	Øst	Syd	
		pass	2♠	
pass	4NT	pass	5♦	
pass	6♠	pass	Pass	
pass				

En svake 2-åpning får sjeldent makker på tanker om slem, men denne gangen regner Nord på fingrene: Hvis Syd har spar ess, er det nesten alltid seks stikk å hente i den fargen, og seks kløverstikk gir en total på tolv. Nord spør etter ess, og når Syd har ett tar Nord sjansen på slem.

Vest spiller ut ♦7. Syd tar ingen sjanser. Ruter ess, to runder trumf, og tretten stikk er klare til å hentes.

3. Syd/Ø-V

♠ J 9
♥ T 2
♦ J T 6 3
♣ K 8 5 3 2

♠ 7 2
♥ K Q J 8 5 3
♦ A 7 5
♣ A Q

♠ A Q 8 6 5 3
♥ A 6
♦ K Q 8 4
♣ 9



	♠ K T 4	♥ 9 7 4	♦ 9 2	♣ J T 7 6 4
Vest	Nord	Øst	Syd	
			pass	
1♥	pass	1♠	pass	
3♥	pass	4NT	pass	
5♥	pass	6♥	pass	
pass	pass			

Når Vest viser 15-17 hp og sekskorts hjerter våkner Østs interesse for slem.

Kortene ser ut til å passe bra sammen, og Øst har to sidefarger som kan gi stikk. Øst spør etter ess, og det mangler ingen. Det skal mye til at Vest har helt perfekte kort med spar konge og konge-dame i hjerter i tillegg slik at det står sju. Derfor slår Øst seg til ro i lilleslem.

Nord spiller ut ♦J. Vest har elleve toppstikk. Det tolvte kan fås ved å trumfe kløverdame med bordets lille trumf. Så tar Vest ut trumfen, og med kontrakten i hus prøver Vest seg på et overstikk: først ved å sjekke om ruterer sitter 3-3, og når det ikke ordner seg, ved å ta sparfinessen. Ingen av disse ordner seg, og det blir akkurat hjemgang i kontrakten.

4. Vest/ingen

♠ 7 4 ♥ J 8 6 5 ♦ A J 9 ♣ J T 9 7	♠ A Q T 9 8 6 5 2 ♥ 9 ♦ 8 7 2 ♣ 6	♠ J ♥ K Q T 2 ♦ T 6 3 ♣ K 8 5 3 2	♠ K 3 ♥ A 7 4 3 ♦ K Q 5 4 ♣ A Q 4
--	--	--	--

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	4♠	pass	4NT
pass	5♦	pass	6♠
pass	pass	pass	

Nords hånd passer perfekt for å sperre med utenfor sonen. Syd regner ut at om sparfargen gir åtte stikk, og egne kort kan produsere 3-4 stikk, så er det spill for slem. En forutsetning er selvfølgelig at Nord har noen ess, og ett ess bekreftes av svaret på Blackwood.

Øst spiller ut ♥K. Nord teller åtte stikk i trumf pluss to ess, og har to sjanser til å vinne de to manglende stikkene: Enten at Øst har ♦A, slik at man kan få to ruterstikk ved å spille ruter opp mot kongen to ganger, eller, om dette mislykkes, at kløverfinessen går.

Nord tar ut trumfen og prøver sjansene sine etter tur. Dessverre sitter ♦A feil plassert slik at det bare blir ett ruterstikk, men kløverfinessen ordner seg heldigvis. Tolv stikk.

Ekstraoppgave: Ser du hvordan en svært oppmerksom Vest kunne lurt spillefører til å gå beit?

5. Nord/N-S

♠ 7 6 ♥ K Q T 3 ♦ T 4 ♣ A 9 7 6 4	♠ K Q 9 4 3 ♥ 5 2 ♦ A 7 6 3 ♣ Q J	♠ J T 8 5 2 ♥ J 9 8 7 ♦ 8 ♣ T 5 2	♠ A ♥ A 6 4 ♦ K Q J 9 5 2 ♣ K 8 3
--	--	--	--

Vest	Nord	Øst	Syd
	1♠	pass	2♦
pass	3♦	pass	4NT
pass	5♦	pass	6♦
pass	pass	pass	

Nords støtte i ruter gjør at Syd sikter mot slem. Selv om Nord skulle ha en minimumshånd bør sjansene være gode.

En forutsetning er at det ikke mangler to ess. Blackwood gir et beroligende svar på det punktet. Vest spiller ut ♥K. Utspillet åpner opp for et hjerterstikk til motspillerne, men det kan Syd parere. Syd tar ut trumfen, og avblokkerer så ♠A. Syd spiller seg inn i bordet på ♦A, og kan så sake håndens hjertertapere på konge-dame i spar. Først nå er det tid for å presse ut ♣A.

6. Øst/Ø-V

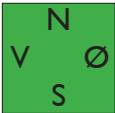
♠ A 8 ♥ 4 ♦ K Q T 5 ♣ A K Q 8 6 2	♠ J 9 6 3 ♥ 9 8 ♦ 9 7 2 ♣ J 9 5 3	♠ Q 4 ♥ A J 7 5 3 2 ♦ A J 8 3 ♣ 7	♠ K T 7 5 2 ♥ K Q T 6 ♦ 6 4 ♣ T 4
--	--	--	--

Vest	Nord	Øst	Syd
		1♥	Pass
2♣	Pass	2♦	Pass
4NT	Pass	5♥	Pass
7♦	Pass	Pass	Pass

Oi for en hånd Vest får når Øst melder ruter!
 Vest har stikk i hopetall, det er bare et spørsmål om paret mangler for mange ess eller ei. Når Øst bekrefter begge de manglende essene er det verdt å satse på storeslem.

Syd spiller ut ♥K. Spillefører har ikke så mange toppstikk, 1+1+4+3, men kløveren har stort potensial for å gi de manglende stikkene. Om trumfen sitter skeivt må motpartens seks kløver sitte fordelt helt jevnt, 3-3. Når trumfen viser seg å sitte 3-2, tåler man litt skeivere sits i kløver, siden den da kan trumfes god.

7. Syd/alle

♠ 2 ♥ T 7 5 3 ♦ T 8 5 ♣ K 7 6 4 2		♠ T 8 3 ♥ Q 9 8 ♦ Q 9 3 2 ♣ Q 9 3
--	---	--

♠ A J 7 6
 ♥ 2
 ♦ K 7 6 4
 ♣ A J 8 5

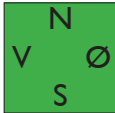
	Vest	Nord	Øst	Syd
				1♦
pass	1♠	pass	2♠	
pass	4NT	pass	5♥	
pass	5NT	pass	6♦	
pass	7♠	pass	pass	
pass				

Syds trumfstøtte i spar er gode nyheter for Nord. Om Syd har ett ess vil slem ha gode sjanser. Etter svaret 5♥ får Nord enda større ambisjoner. Kanskje kan vi ha alle stikkene? Nord spør etter konger, og bekrefter med dette at alle essene er på plass. Syd forteller om én konge.

Hva nå? Nord vet at det ikke er noen tapere i minor, og ingen tapere i trumf. Det gjenstående spørsmålet er hjerterfargen. Om Syd enten har ♥Q, eller at hjerterfargen kan trumfes god, så kan man vinne alle stikkene. Her må Nord velge å ta en sjans eller ikke.

Øst velger å spille ut trumf. Hvordan ser det ut for Nord? Joda, bare ikke hjerteren sitter alt for skeivt bør det ordne seg. Merk at Nord bør ta høyde for at det må stjeles to hjerter i bordet, og derfor ikke kan ta ut alle trumfene for tidlig.

8. Vest/alle

♠ A J ♥ K Q J T 2 ♦ A K 9 5 4 ♣ 6		♠ K 6 5 4 3 ♥ 8 3 ♦ Q J T 2 ♣ A Q
--	---	--

♠ 9 7
 ♥ A 7 5 4
 ♦ 7 6 3
 ♣ J T 9 2

♠ Q T 8 2
 ♥ 9 6
 ♦ 8
 ♣ K 8 7 5 4 3

	Vest	Nord	Øst	Syd
	1♥	pass	1♠	pass
	3♦	pass	4♦	pass
	4NT	pass	5♦	pass
	6♦	pass	pass	pass

Vest viser en sterk hånd med begge de røde fargene, minst 5-4 og 18 hp. Meldingen er utgangskrav. For Øst er 3NT et alternativ, men fin ruterstøtte og egen åpning motiverer til å sikte høyere. Siden utgangskravet er etablert, vil det vise sterkere kort å ta det rolig i meldingene (melde 4♦) enn å hoppe direkte til utgang. 4♦ er altså invitt til slem.

Vest er ikke tung å be, og sjekker med Blackwood at paret ikke mangler to ess.

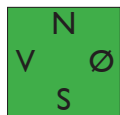
Nord spiller ut kløver ♣J, toppen av sekvens. Spillefører kan ta ut trumfen og godspille hjerteren for hjemgang i slemmen.

SPILL - LEKSJON 10

I. Nord/Ingen

♠A K T 2
♥K J 5
♦A Q 7 6
♣A 4

♠6 5
♥8 6
♦J 9 8 4 2
♣Q J 6 5



♠Q 9 7 4
♥A 7 3
♦T 5 3
♣T 8 7

♠J 8 3
♥Q T 9 4 2
♦K
♣K 9 3 2

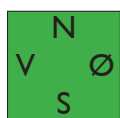
Vest	Nord	Øst	Syd
	2NT	pass	3♦
pass	3♥	pass	3NT
pass	4♥	pass	pass
pass			

Med 20–21 hp og en balansert hånd åpner Nord med 2NT. Syd vet at det skal spilles utgang, og at det er små sjanser for å få hjem en slem. Derfor handler det mest om hvilken utgang som skal spilles. Syd overfører til 3♥ med 3♦ og melder deretter 3NT. Det er nå opp til Nord å passe eller korrigere til 4♥, alt etter hvordan hånda ser ut. En hånd med to korts hjerter velger gjerne å passe 3NT. Med kort kløver og tre korts hjerter korrigerer Nord til 4♥. Øst har ikke noe opplagt utspill, men beste utspill er sannsynligvis kløver. Med kløver ut kan spillefører vinne på bordet, ta for ♦K, gå inn på hånda i kløver og ta for ♦AQ med avkast av en spar og en kløver. Spillefører kan så krysstjele og må bare passe på at ikke sparen stjeles for lavt. Denne spillemåten fører faktisk til hele tolv stikk, ellers blir det bare elleve.

2. Øst/N-S

♠K 8 2
♥T 6 5 2
♦J 7
♣J T 4 3

♠5 4 3
♥9 4 3
♦6 5 3 2
♣A 7 2



♠A T
♥A K J
♦A K Q T 9
♣K Q 5

♠Q J 9 7 6
♥Q 8 7
♦8 4
♣9 8 6

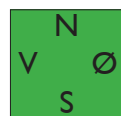
Vest	Nord	Øst	Syd
		2♣	pass
2♦	pass	3NT	pass
pass	pass		

2♣ er en kunstig melding som nesten krever til utgang. 2♦ er et kunstig svar som ikke sier noe om ruterfargen, kun at Vest ikke har en god 5-kortsfarge og heller ikke en positiv hånd. 3NT fra Øst vitner om en balansert hånd med 25–26 hp, sterk nok til å kreve til utgang på egen hånd. ♠Q i utspill fra Syd åpner opp sparfargen for motspillerne og fører til at spillefører raskt tar sine stikk, før motparten kan få for alle sine godspilte spar. Resultatet blir at spillefører tar de første elleve stikkene.

3. Syd/Ø-V

♠8 6 5
♥J T 7 6
♦T 6
♣T 8 7 5

♠A 7 2
♥9 4
♦K 9 7 5 4
♣J 6 4



♠K J T 4 3
♥8 5
♦Q J 3 2
♣9 2

♠Q 9
♥A K Q 3 2
♦A 8
♣A K Q 3

Vest	Nord	Øst	Syd
			2♣
pass	2♦	pass	2♥
pass	4♥	pass	pass
pass			

Syd kan se to tapere i spar og en i ruter. Da kreves det ikke særlig mer enn at makker enten har en knekt eller fargelengde i de andre fargene for å kunne få hjem utgang. Syd krever derfor til utgang med 2♣. Når makker avgir relébudet 2♦, melder Syd 2♥ for å vise en ubalansert hånd. Med minimum skal Nord da hoppe til 4♥ når hånda bare har trumfstøtte å bidra med. Med noen honnører ville jo Nord i stedet meldt 3♥. Etter ruterutspill ser det hele ut til å ende med ti stikk for spillefører. Det virker temmelig umulig å få flere eller færre stikk ved normalt spill, altså etter at spillefører først har tatt ut trumfen.

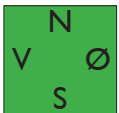
4. Vest/Alle

♠Q 5 4
 ♥8 3 2
 ♦A 7 2
 ♣A 9 6 2

♠A K J
 ♥A 5
 ♦K Q 5
 ♣K Q 8 7 3

♠8 3
 ♥K Q J T 9 6
 ♦9 8
 ♣J T 5

♠T 9 7 6 2
 ♥7 4
 ♦J T 6 4 3
 ♣4



Vest	Nord	Øst	Syd
2♣	pass	2♥	pass
2NT	pass	3♥	pass
4♥	pass	pass	pass

Vest krever til utgang med 2♣. Øst har en god farge og litt kort, så han melder naturlig 2♥. Vest med 22–24 hp og balansert hånd gjenmelder 2NT. Når Øst gjentar hjerteren sin og viser sekskorts-farge, høyner Vest til utgang. Syd bør spille ut sin single kløver i håp om å få en stjeling. Denne gangen var det full blink når makker hadde ♣A. Motspillerne kan dermed innlede med kløver til esset og kløver til stjeling. En titt på det som ligger på bordet, bør få Syd til å innse at eneste mulighet til å beite kontrakten ligger i å skifte til ruter, i håp om å få makker inn på nytt. Også denne gangen blir det innertier, ettersom makker har esset og kan gi Syd sin andre kløverstjeling, slik at kontrakten går én beit. Alle andre motspill gjør at spillefører kommer inn og tar ut trumfen. Da får Ø–V minst ti stikk, oftest til og med elleve.

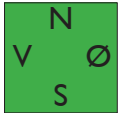
5. Nord/N-S

♠K Q J 9 8 4
 ♥A
 ♦A K J 7
 ♣A 8

♠3 2
 ♥J T 4
 ♦Q 5 4 2
 ♣K T 9 6

♠A
 ♥K Q 7 6 3
 ♦3
 ♣Q J 7 4 3 2

♠T 7 6 5
 ♥9 8 5 2
 ♦T 9 8 6
 ♣5



Vest	Nord	Øst	Syd
pass	2♣	pass	2♦
pass	2♠	pass	4♠
pass	pass	pass	

Nord krever til utgang og sitter på en ubalansert hånd med spar som lengste farge. Syd har trumfstøtte, men ikke noe mer, og hopper til utgang for å vise minimum. Et tips er at Øst spiller ut ♥K. Spillefører bør da drive ut ♠A og så trekke trumfen. Så tar spillefører for ♦A, stjeler sin vesle kløver og prøver å fiske opp ♦Q. Når dette går bra, er det bare å notere tolv stikk i protokollen etter en pen spilleføring.

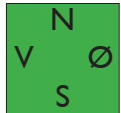
6. Øst/Ø-V

♠K 9 4 2
 ♥T 2
 ♦9 7 3
 ♣K J 4 2

♠Q 7 5
 ♥Q 9 6 4
 ♦J 8
 ♣A 9 7 3

♠A J T
 ♥A K J 7 5
 ♦A K Q 4
 ♣6

♠8 6 3
 ♥8 3
 ♦T 6 5 2
 ♣Q T 8 5



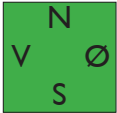
Vest	Nord	Øst	Syd
		2♣	pass
2♦	pass	2♥	pass
3♥	pass	4♥	pass
6♥	pass	pass	pass

Nå er det Øst som krever til utgang, for seinere å vise fram hjerterfargen når Vest relémelder 2♦. Vest har her litt kort med ♠Q, dama fjerde i trumf og ♣A, og melder derfor 3♥. Det benekter minimum og viser trumfstøtte. Øst har jo ikke så mye ekstra å fortelle om og nøyer seg med å høyne til utgang. Det hindrer likevel ikke Vest i å melde slem med sine 9 hp, siden makker jo har minst 22 hp. Etter kløverutspill fra Syd og uttrumfing er det et spørsmål om tolv eller tretten stikk. Det viser seg seinere å bli tretten stikk ettersom trumfen sitter 2–2. Spillefører kan da ta for alle sine ruter med sparavkast, for å avslutte med krysstjeling i spar og kløver.

7. Syd/Alle

♠K J T 9 8 6
♥6
♦T 7 4
♣K Q 6

♠3 2
♥J 8 4
♦K J 8 5 3 2
♣J 4



♠7
♥T 7 3 2
♦Q 6
♣T 8 7 5 3 2

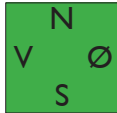
♠A Q 5 4
♥A K Q 9 5
♦A 9
♣A 9

Vest	Nord	Øst	Syd
			2♣
pass	2♠	pass	3♠
pass	6♠	pass	7♠
pass	pass	pass	

8. Vest/Ingen

♠A Q 7 2
♥7 3 2
♦6 2
♣Q 9 3 2

♠K 6
♥K Q J T
♦A K Q
♣K J T 6



♠T 9 5
♥A 9 8
♦T 9 8 7
♣A 8 7

♠J 8 4 3
♥6 5 4
♦J 5 4 3
♣5 4

Vest	Nord	Øst	Syd
2♣	pass	2♦	pass
2NT	pass	3NT	pass
pass	pass	pass	

Syd krever til utgang med sin flotte hånd. Nord, som nesten har egen åpning og en glimrende sparfarge, melder 2♠. Syd har kjempekort, men bør nøye seg med 3♠ (samme prinsipp som for svarhånda, 4♠ ville nemlig vist minimum). Nord tar da en sats på slem og hopper. Dermed høyner Syd til storeslem, 7♠, overbevist om at de ikke kan ha noen raske tapere (siden Syd ser ned på alle essene og makker har hoppet til slem), og at det finnes nok stikk til å vinne kontrakten i trumffargen kombinert med hjerterstikkene. Uansett utspill er det bare for spillefører å ta ut trumfen og notere 13 stikk (6 i trumf, 3 i hjerter, 1 i ruter og 3 i kløver.

Med 22–24 hp og balansert hånd går Vest vegen om 2♣ for å vise dette. Øst med 8 hp vet at deres felles verdier ikke holder til slem, siden begge hendene er balanserte, og nøyer seg med å høyne til utgang, 3NT. Etter antatt kløverutspill legger spillefører lavt fra bordet, og kan så telle opp tre stikk i kløver, tre i ruter, fire i hjerter og kanskje ett sparstikk. Spillefører tar for ♦AKQ for å se om knekten faller. Når det ikke er tilfellet, spilles kløver til esset og kløver til kongen. Når heller ikke ♣Q faller, tar spillefører for all hjerteren og avslutter med å være inne på bordet og spille spar mot kongen som siste sjanse. Når Nord har esset, blir det ti stikk til Ø–V.

SPILL TURNERING

Nå skal du spille din første ordentlige turnering. Spill-stensilene får du av turneringslederen etter fullført turnering. Lykke til!

16-SPILLSSLIPP



idrettsbutikken

Telefon: 62 95 06 30

Telefaks: 92 95 06 11

Negardsveien 3, 2270 Flisa

Runde nr.

Bord nr.

NS:

Par nr.

ØV:

Par nr.

Spill	Giver	Fare- sone	Kontrakt, spillefører	Antall stikk	Score NS	Score ØV	Poeng NS	Poeng ØV
1 17	N	Ingen						
2 18	Ø	N-S						
3 19	S	Ø-V						
4 20	V	Alle						
5 21	N	N-S						
6 22	Ø	Ø-V						
7 23	S	Alle						
8 24	V	Ingen						
9 25	N	Ø-V						
10 26	Ø	Alle						
11 27	S	Ingen						
12 28	V	N-S						
13 29	N	Alle						
14 30	Ø	Ingen						
15 31	S	N-S						
16 32	V	Ø-V						
Sign. NS:							Sign. ØV:	

SYSTEMKORT

UTSPILLSKONVENSJONER

H=honør x= kort under T

EK **EJT(x)** **DJT(x)** **Hxx** **T9x(x)** **xx**
EKx(xx) **KDx** **DJx(x)** **Hx** **Txx(x)** **xxx**
EKxx(xx) **KDJ(x)** **DJ** **JT9x** **T9** **xxxx**
EKD(x) **KDT(x)** **HT9(x)** **JTx(x)** **Tx** **xxxxx**
EKJ(x) **KDT9(x)** **H98** **JT** **98x(x)** **xxxxxx**
EKJT(x) **KDx(x)x** **Hxxxx** **J98(x)** **98** **(H=E/K/D)**
EDT9(x) **KJT(x)** **Hxxx** **T98(x)** **9x** **(x<10)**

Andre honnørkombinasjoner

AVTALER I MOTSPILL

Fordelingskast: Norsk fordeling (1,3,5) Ingen
 Styrkekast Lavt kort Ingen

Invitt fra honnør inne i spillet Ja Nei
 Første frie avkast: Lite kort = styrke

Hvis motparten melder inn, betyr dobling:

Åpning 1x: Straff Opplysende



NORSK BRIDGEFORBUND SYSTEMKORT Grønt system – for nybegynnere

Kategori

VIKTIGE OPPLYSNINGER

Grunnsystem: **Naturlig. Ingen spesielle avvik.**

Kunstig kravåpning: **2♣**

Åpningsmeldinger - fargelengder

1♣: 2+ 3+ 4+
 1♦: 3+ 4+ 5+
 1♥/♠: 4+ 4+♥/5+♠ 5+

Åpning 1 NT: 15-17 hp, balansert hånd

Åpning 2 ♦/♥/♠ : Svake 2. 6-kortsfarge, 5-11 hp

2 over 1 er krav til: Utgang

Motspill

Utspill: Topp av sekvens/indre sekvens.

Invitt Norsk fordeling (1,3,5)

Fordelingskast: Norske fordelingskast

Styrkekast: Små kort

Forsvarsmeldinger

Mot naturlige fargeåpninger:

Innmelding: 5+kort i fargen, 11+hp

Opplysende dobling

Svake hoppinnmeldinger

Forsvar mot grandåpninger:

Bare naturlige meldinger

Mot svake naturlige åpninger

Opplysende dobling og naturlige fargeinnmeldinger

Melding - Minste antall kort/styrke - Forklaring - svar

Melding	Antall kort	Beskrivelse	Svar
1♣	3	12-21 hp	Naturlig
1♦	3	12-21 hp	Naturlig
1♥	5	12-21 hp	2-over-1 er krav til utgang
1♠	5	12-21 hp	
1NT		15-17 hp, balansert fordeling.	Overføring 2♣: Stayman
2♣	0*	22+hp eller 9+ spillestikk	2♦ er 0-5 eller en hånd uten en femkortsfarge
2♦	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	Ny farge = rundekrav
2♥	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	Ny farge = rundekrav
2♠	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	Ny farge = rundekrav
2NT		20-21 hp, balansert fordeling.	Overføring 3♣: Stayman
3 i farge		Svake 3. 7-kortsfarge, 6-11 hp	
3 NT			
4♣♦		8+-kortsfarge, 6-11 hp	
4♥♠		8+-kortsfarge, 6-11 hp.	
Slem-konvensjoner		4NT = Blackwood, 4 ess 5NT = Spørsmål om antall konger	


Systemoversikt

Grunnkurs Meldinger



Norsk Bridgeforbund

Apning på 1-trinnet & svar	Apning på 2-trinnet & svar	Apners 2. melding	Svarers 2. melding
<p>Apning 1 i farge viser 12-21 hp. Apning 1 ♠/♥/♣/♦ lover minst femkort Apning 1 ♠/♥/♣/♦ lover minst trekort Apning 1 ♠ med tre eller fire kort i begge minor Svar på åpningsmelding: a) Med støtte Sjekk majortilpasning før en støtter minoren. Støtt til 2/3/4 i åpners farge med 6-9/10-12/ 13-15 htp. En kan støtte major til 2-trinnet på 3 trumpf. 3 NT er ofte bedre enn 5 ♣/♦ b) Uten støtte til makkers farge: Fargemelding på 1-trinnet = 6+htp. 1NT = Med 6-10 hp uten mulighet for å melde farge på 1-trinnet. Fargemelding på 2-trinnet = 12+hp. Krav til utgang 2 NT = 11-12 hp uten 4-kortfarge i major 3 NT = 13-15 hp uten 4-kortfarge i major Ny farge fra svarer er <i>runde</i>krav (ubegrenset). 2-over-1 er <i>utgangs</i>krav Apning 1 NT viser 15-17 hp og grandfordeling (4333, 4432 og 5332). Svar på åpningen 1 NT: Pass = 0-8 uten langfarge i major. 2 ♣ viser 9+ hp. Stayman, spør etter major. 2 NT = 9-10 hp uten 4♥/♠. 3 NT 11-15 hp uten 4♥/♠. 2♥/♠ = Overføring til 2♥/♠ lover 5-kort i fargen 3♣/♦ = 6-kortfarge med 2 av 3 topphonnører</p>	<p>Svake åpninger: Apning 2 ♠/♥/♣/♦ = 6-11 hp, 6-kortfarge Apning 3 ♣/♦/♥/♠ = 6-11 hp, 7-kortfarge Apning 4 ♣/♦/♥/♠ = 6-11 hp, 8-kortfarge Svar på svake 2 åpninger: Tell stikk. Etter svake 2-åpninger er ny farge krav 3 i åpners farge er invitt Utgang i makkers farge er for spill og skal passes Apning 2 ♣ = 20+ hp Som svar på 2 ♣ er 2 ♦ en ventemelding, og viser 0-5 hp eller en hånd uten en femkortsfarge 2♥/♠ = 6+ hp, 5-kortfarge 3♣/♦ = 6+ hp, 5-kortfarge Apning 2 NT = 20-21 hp Svar på 2 NT åpning & på 2♣ fulgt av 2NT: Pass: Ikke poeng til utgang og ingen langfarge i major 3 ♣ Stayman, spør etter 4/5-korts major 3 NT uten 4-kortfarge i major (med nok poeng til utgang.) 3♥/♠ = Overføring til 3♥/♠ med minst 5-korts- farge i overføringsfargen. S styrke 0+hp</p>	<p>Med egen 6-kortfarge: Gjenmeld 2/3/4 med 12-15/16-18/19-21 htp Med en balansert hånd: 12-14 meld grand billigst mulig 18-19 meld grand med enkelthopp Med en 2-fargehånd: Ny farge under 2 i åpningsfargen: 5-4 og 12-17 hp Ny farge over 2 i åpningsfargen: 5-4 og 17-21 hp Hopp i ny farge: 5-4 og 18-21 hp Apners 2. melding etter 1x-1y: Med støtte til makkers farge: Støtt til 2/3/4y med 12-14/15-17/18-21 Man kan støtte til 2-trinnet med 3-kortfarge Apners 2. melding etter 1x-2y: Støtt til 4 med 12-14 htp Støtt til 3 (i major) med 15-17 htp Hopp i ny farge: 5-4 og 18-21 hp 2-åpners 2. melding: 2 NT = 22-24 hp 3 NT = 25-27 hp 2♥/♠ 5-kortfarge, ikke balansert hånd 3♣/♦ 5-kortfarge, ikke balansert hånd</p>	<p>Svarers 2. melding Svarers 2. melding etter 1x-1w, 1f/z: 1 NT eller 2 i tidligere meldt farge = 6-9 htp 2 NT eller 3 i tidligere meldt farge = 10-12 htp 3 NT eller 4 i tidligere meldt major = 13-15 htp Gjenmelding av egen farge lover 6-kortfarge Situasjoner som ikke er omtalt i heftet: Preferering på 2-trinnet kan skje på dobbelton Fjerde farge med 12+hp uten annen god naturlig meldemulighet Apners svar på fjerde farge: a) Støtt svarers farge med 3 trumpf b) Meld egen farge med ekstra lengde c) Meld grand med hold i fjerde farge d) Finn annen beskrivende melding Melding fra svarer etter fjerde farge er utgangs krav, evt. med sleminteresse Etter overføring 1 NT - 2♥/♠, 2♥/♠ Pass med under 8 htp Fargen på 3 trinnet er 6-kortfarge og invitt 2 NT er invitt med jevn hånd 3 NT ber åpner passe med 2 i major og melde 4 i majorfargen med 3+ i major Ny farge er naturlig og utgangs krav</p>

Innmelding	Opplysningsdobling (OD)	Utspill & kast & tips	Poenggrenser & Blackwood	Bridgefestival
<p>1 i farge 11-17 hp og god femkortsfarge. 2 i farge (uten hopp) 11-17 helst 6-kortsfarge. 1 NT = 15-17 hp og hold i motstandernes farge. Hoppinnmeldinger = like svake som sperreåpninger (svake 2/3/4).</p> <p>Svar på innmelding: Enkeltstøtte 6-9 htp og 3-kortsstøtte Støtte med hopp: 10-12 htp og 3-kortsstøtte Støtte med dobbelt hopp: 13-15 htp Pass med 0-7 hp.</p> <p>1 NT = 6-10 hp og hold i åpningsfargen 2 NT = 11-12 hp og godt hold i åpningsf. 3 NT = 13+ hp og godt hold i åpningsfargen 1 i farge = 5-farge og 6+ hp. Rundekrav. Ny farge på 2-trinnet: minst 10 hp. Minst 5-kortsfarge. Rundekrav.</p>	<p>Når makker kun har meldt pass, og motstandernes melding er i farge og lavere enn 4♥, er: D = minst tre kort i de umeldte fargene og 12-17 hp eller 18+htp med egen farge/grandhånd</p> <p>Svar på OD Fargemelding uten hopp 0-8 htp Hopp i farge på 2-trinnet 9-12 htp, 4-kortsfarge Hopp i farge til 3-trinnet 10-12 htp, 5-kortsfarge Utgang i farge = 13+htp og 5-kortsfarge Overmelding i motpartens farge er krav uten en god naturlig melding</p> <p>OD-hånden melder igjen: Hvis OD hånden melder igjen, vises En 18+ hp hånd I kamp om kontrakten, kan makkers farge støttes med en 12-17 hp hånd og 4 trumf</p>	<p>Høyeste fra sekvens og indre sekvens ned til tieren: f. eks. <u>E</u>KD, <u>K</u>Dkn, <u>D</u>kn10, <u>K</u>I92, <u>K</u>knT3</p> <p>Invitt fra honnør, f. eks. Kkn643, DT7♣, ♠52</p> <p>Styrke-/svakhetskast: Et lite kort viser interesse når en legger det på makkers utspilte honnør, eller ved første frie avkast. Høytt kort benekter honnør i de samme situasjonene</p> <p>3/5. utspill</p>	<p>Poenggrenser Til utgang 3NT/4♥♠ = 25/26hp/htp Til utgang 5♣♦ = 29 htp Til lilleslem (12 stikk) = 33-36 hp/htp Til storeslem (13 stikk) = 37 hp/htp Du kan telle trumfpoeng (TP), når du har minst åtte trumf tilsammen med makker. Du teller: 1 TP for dobbelton 2 TP for singleton 3 TP for renons</p> <p>Blackwood 4 NT spør etter esser. Svar: 5♣ = 0 eller 4 ess 5♦ = 1 ess 5♥ = 2 ess 5♠ = 3 ess</p> <p>Deretter spør 5 NT etter konger. 6♣ = 0 eller 4 konger 6♦ = 1 konge 6♥ = 2 konger 6♠ = 3 konger NB! 5NT lover at parett har <u>alle</u> essene.</p>	 <p>Besøk Norsk Bridgefestival Bridge for Alle, både ferske og rutinerne Det er både turneringer og kurs Daglige drop-in-turneringer Kjøp festivalpass eller drop in Se på mer på www.bridgefestival.no</p>
				<p>www.bridgge.no</p>

ORDLISTE

A

- ABC** Et hjelpemiddel for spilleføreren til å lære seg å gjøre saker og ting i riktig rekkefølge.
- alserter** Når du spiller turnering, er du nødt til å alserter en avgitt melding som ikke er naturlig – for eksempel når makkeren din melder ruter, men som egentlig viser hjerter.
- Avblokkere** Teknikk som består i å kvitte seg med et kort som ødelegger for kommunikasjonen mellom et makkerpars hender.

B

- balansert hånd** En balansert hånd har fordelingene 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2. Kalles også jevn hånd.
- beit** Antall stikk som vi fikk for lite i forhold til kontrakten vi spilte.
- Blackwood** Når vi melder 4NT for å spørre hvor mange ess makker har.
- blindemann** Makker til spillefører. Legger opp alle sine 13 kort synlig på bordet. Spillefører spiller så både egne og blindemanns kort.
- blokkere** Å vente med å ta et sikkert stikk i grandspill (ligge unna, dukke, lasjere) som forsvar mot motparten.
- bonuspoeng** Ekstra poeng som deles ut når vi melder og spiller hjem utgang eller slem.
- BridgeMate** En liten dings som ser ut som en «lommeregner», og som hjelper oss med å føre protokoll.
- budrunde** Budene (meldingene) innleder hvert spill og fastsetter hva som skal spilles. Budrunden er over når den etterfølges av pass tre ganger etter hverandre.

D

- dame** Det tredje høyeste kortet i kortstokken. Forkortes Q («Queen») eller D.
- dekke** Dersom spillefører spiller en dame eller knekt, skal du dekke med en høyere honnør i håp om å kunne sette opp stikk for deg eller makker seinere.
- delkontrakt** Den kontrakten som spilles når budrunden er over før vi har nådd utgang.
- dobbelton** Vi har to kort i en farge.

dobling

Når vi i stedet for å melde en farge eller grand, velger den røde lappen i meldeboksen.

Dukke

La være å stikke når man kan. Kalles også «lasjere». Teknikken brukes for å bryte forbindelsen mellom motpartens hender.

E

- ekstra bonus** Bonus gis ved meldt og vunnet utgang. Ekstra bonus gis ved meldt og vunnet lilleslem eller storeslem.
- eliminere** Å spille slik at motpartens kort i en eller flere farger forsvinner helt.
- enfargehånd** Vi har minst seks kort i en farge, og ikke mer enn tre kort i noen av de andre fargene.
- 1NT over 1** Makker har åpnet med 1 i farge, og du melder 1NT.
- 1 over 1** Makker har åpnet med 1 i farge, og du melder 1 i en annen farge.
- ess** Det aller høyeste kortet i kortstokken. Forkortes A («Ace») eller E.

F

- (i) faresonen** Innsatsen økes. I faresonen gis det høyere bonus for utgang og slem, men prisen pr beit øker også, fra 50 til 100. Markeres med rød skrift på kortmappen.
- Fargelengde farger** Hvor mange kort man har i en gitt farge. Det fins fire farger i kortstokken: spar (♠), hjerter (♥), ruter (♦) og kløver (♣).
- finesse** En spillemåte når vi mangler en eller flere honnører, som gjør at vi kanskje kan få flere stikk.
- Fiske** *Se finesse.* Å fiske er det samme som å ta en finesse eller kapp.
- følge farge** Vi må følge på med kort i samme farge som spilleren som innledet stikket, så lenge vi har kort i fargen.

G

- giv** En kortfordeling i bridge som først skal meldes og så spilles.
- Giver** Den som har delt ut kortene om kortene stokkes og gis for hånd. Betegner også den som skal begynne å melde.
- godspille** Å presse ut motpartens høye kort i en farge, slik at dine egne kort vokser.
- grand** Spill uten trumf (NT = «No Trump»).

H

hjerter (♥) En av de fire fargene i kortstokken (den nest høyeste).

hold Når vi har hold i en farge, kan ikke motparten vinne alle stikk i fargen. Kalles også stopper.

honnører Ess, konge, dame og knekt er honnører i kortstokken.

honnørpoeng Poeng som vi tildeler honnørene for å kunne vurdere kortstyrken.

I

innmelding En motspiller har åpnet budrunden, og vi melder noe annet enn pass.

invitt Vi kan invitere når vi er blitt enige om hvilken farge som skal spilles (eller grand), ved å spørre etter maksimum eller minimum.

J

jevn hånd En jevn hånd har fordelingene 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2. Kalles også balansert hånd.

junior Man er juniorspiller i bridge til og med det året man fyller 25 år. Juniorene er i tillegg delt inn i fire klasser. U16, til og med det året man fyller 15 år. U21, til og med det året man fyller 20 år. U26, til og med det året man fyller 25 år. Til sist har man en egen jenteklasse, U26W, som er for jenter til og med det året man fyller 25 år.

juniorlandslag Norge har tradisjonelt gjort det skarpt i internasjonale mesterskap med sine juniorlandslag. Norge kan blant annet skilte med flere VM- og EM-gull. Norge stiller alltid lag i de fire mesterskapsklassene U16, U21, U26 og U26W.

K

Kapp kløver (♣) *Se finesse.* Finesse og kapp betyr det samme. En av de fire fargene i kortstokken (den laveste).

knekt Det fjerde høyeste kortet i kortstokken. Deretter følger alle kort med siffer fra 10 ned til 2. Forkortes J («Jack») eller Kn.

konge Det nest høyeste kortet i kortstokken. Forkortes K.

kontrakt Den siste og høyeste meldingen som etterfølges av tre ganger pass, er kontrakten som skal spilles.

konvensjon Spesiell avtale med makker om hvordan dere spiller i en gitt situasjon, for eksempel bruk av Stayman og Blackwood.

korthånda Den hånda, av spillfører og blindemann, som har færrest kort i en farge.

kortmappe Holder orden på spillernes kort og gir informasjon om soner og hvem som er giver.

kortstokk Det er 52 kort i kortstokken.

krav En melding i budrunden som makker ikke må passe.

krav til utgang Ingen i makkerparet må passe før man minst har nådd utgang.

krysstjeling Når vi ikke har kort i en farge og spiller med trumf, kan vi stjele. Gjør vi det på begge hendene, kalles det krysstjeling.

kunstig melding En melding som betyr noe annet enn fargen (eller NT) som er meldt.

L

lag I lagbridge er det fire spillere (to par) som spiller mot andre lag.

landslag Norge har en rekke landslag i bridge. Vi stiller lag i det fire juniorklassene, samt at Norge også tar ut et *dame-landslag* og et landslag i *åpen klasse*. Norge har tidligere vunnet både VM (2007) og EM (senest i 2018) for nasjonslag. Norge tok også sin første EM-medalje i dameklassen i 2018. Damelandslaget ble da, sammen med landslaget i åpen klasse, for første gang kvalifisert til å delta i VM. I tillegg til de tradisjonelle klassene så arrangeres det også *senior-mesterskap* og *mix-mesterskap*, her tar NBF som regel ut de som skal representere Norge gjennom en kvalifiseringsturnering.

langhånda Den hånda, av spillfører og blindemann, som har flest kort i en farge.

Lasjere La være å stikke når man kan. Kalles også «å dukke». Teknikken brukes for å bryte forbindelsen mellom motpartens hender.

lilleslem En kontrakt på seks-trinnet, der vi skal vinne alle stikk unntatt ett.

Limit En melding som viser et eksakt poengintervall med støtte. Når makker har bydd f.eks. 1♥, og du byr 2♥, som viser 6–10 hp, eller 3♥ for 11–12 hp.

M		P	
majorfarge	Hjarter og spar er majorfargene.	par	I parbridge går to spillere sammen og konkurrerer mot andre par.
Markert finesse	En finesse som garantert virker, fordi spilleren bak umulig kan ha det kritiske kortet (enten fordi denne har saket når fargen ble spilt tidligere, eller fordi meldingene har avslørt sitsen)	poeng	Vi spiller om poeng i hver giv. Resultatet (antall stikk) blir gjort om til poeng, alt etter hva kontrakten er.
meldeboks	Hver spiller disponerer en meldeboks. Meldeboksen inneholder alle tenkelige bud vi kan avgi.	poengtabell protokoll	Tabell over poengene som er scoret. Resultatet i hver giv føres i en protokoll, vanligvis med spillnummer, kontrakt, spillefører, antall stikk vunnet og poeng til de respektive par.
melding	Meldinger (bud) er det som foregår i budrunden. Ofte er det mer enn en melding per spiller.	R	
Mini-Bridge	Bridge med forenklete melderegler der spillerne sier høyt hvor mange honnørpoeng de har i stedet for å bruke meldeboksen.	rangering	Alle kort er rangert etter verdi. Esset (A) er høyest, fulgt av konge (K), dame (Q), knekt (J) og så fallende ned til toeren.
minorfarge	Kløver og ruter er minorfargene.	relé(bud)	Med «relébud» mener vi som oftest en hvilemelding eller en melding som søker etter ytterligere informasjon fra makker. Vi er uten kort i en farge.
MiniBridge	En forenklet måte å spille bridge på som kan være nyttig i startfasen, bl.a. for å ta snarveger i meldingene.	renons ruter (♦)	En av de fire fargene i kortstokken (den nest laveste).
motpart	De spillerne du og makker spiller imot.	S	
motspill	De spillene du gjør sammen med makker når en av motparten er spillefører.	sake	Har vi ingen kort igjen i den spilte fargen, må vi legge noe annet. Det kalles å sake.
motspiller	Ved hvert bord er det fire spillere. Når meldingene er over, har vi en utspiller, en blindemann og en spillefører. Straks utspilleren har spilt ut, blir han motspiller sammen med makker.	sekvens	Minst tre etterfølgende kort i samme farge, for eksempel KQJ.
N		semibalansert	En enfarge- eller tofargehånd med fordelingen 5-4-2-2 eller 6-3-2-2.
Nord	Et av de fire verdenshjørnene som en spiller kan være plassert i.	sikre stikk	Antall stikk vi har som ingen andre kan vinne. AKQ i samme farge er for eksempel tre sikre stikk.
NT	Står for «No Trump», spill uten trumf. Kalles også grand.	singleton skvis	Vi har bare har ett kort i en farge. En spiller tvinges til å sake ett eller flere kort som ikke kan unnværes, fordi man må holde et annet kort
O		sluttbud	Det sist avgitte budet før det går tre ganger pass.
opplysende dobling	Vi kan doble opplysende i budrunden når vi ikke har noen egen meldbar farge. Det innebærer at den som dobler ofte er kort i den fargen motspillerne har meldt.	sone	For å øke variasjonen i spillet er det innført to soneforhold i bridge. Vi spiller enten i sonen eller utenfor.
overføring	Dette gjelder over makkers NT-åpninger. Vi melder fargen under den fargen vi ønsker å by, for å gjøre makker til spillefører. Melder vi f.eks. 2♦ når makker har åpnet med 1NT, viser budet at vi har minst fem hjerter på hånda.	spar (♠)	En av de fire fargene i kortstokken (den høyeste).
		sperremelding	Når vi hopper inn i meldingene eller åpner med 2♦ eller høyere (ikke 2NT).
		spillefører	Den spilleren som har «vunnet» budrunden, blir spillefører.
		spilleteknikk	Forskjellige varianter å spille på for å få de nødvendige stikkene.
		spørsmål etter ess	Når vi melder 4NT for å spørre hvor mange ess makker har. Kalles også Blackwood.

spørsmål etter konger Inngår som en del av Blackwood, altså spørsmål etter ess. Når du vet at dere har alle ess, kan du spørre etter antall konger på samme måte.

spørsmål etter major Når makker har åpnet med 1NT eller 2NT, eller etter 2♣ har meldt 2NT, spør 2♣ eller 3♣ etter hvor mange kort åpningshånda har i majorfargene. Kalles også Stayman.

stampe Å bevisst melde en kontrakt man vet vil gå beitt, for å begrense utbetalingen.

Stayman stikk Se spørsmål etter major ovenfor. Når hver og en av de fire spillerne har spilt et kort, utgjør det et stikk.

stjele Dersom vi i en trumfkontrakt ikke kan følge farge, kan vi stjele med trumf for å vinne stikket.

stopper Når vi har stopper(e) i en farge, kan ikke motparten vinne alle stikk i fargen. Kalles også hold.

storeslem En kontrakt på sju-trinnet, der vi skal vinne alle stikkene.

straffedobling Vi dobler i troen på at kontrakten ikke kan gå hjem.

styrkekast Gjennom påspill av et kort viser vi svakhet eller styrke i en farge.

svak toåpning Når vi åpner med 2♦, 2♥ eller 2♠, viser det 6–11 hp og sekskortsfarge.

svarhånd Syd Makker til den som åpnet meldingene. Et av de fire verdenshjørnene som en spiller kan være plassert i.

systemkort Du bør ha med deg et systemkort når du spiller turneringsbridge. Kortet viser de avtalene dere har, og er myntet på motspillerne.

T

tofargehånd Vi sitter med to farger på til sammen minst ni kort, og ingen av dem har under fire kort.

2 over 1 Makker har åpnet med 1 i farge, og du melder 2 i en annen farge uten hopp.

toppe Å vinne ved å spille korta fra toppen, og håpe at en utestående honnør skal falle, i stedet for å ta finesse.

trefargehånd Viser fordelingen 4-4-4-1. Kalles også Marmic.

trumpf Vi kan velge å spille med eller uten trumf. Spiller vi med trumf, rangerer denne fargen høyere enn alle andre.

trumfstøtte Antall kort du har i den fargen som makker har meldt.

turnerings-bridge For å spille turneringsbridge kreves det minst to bord, altså åtte spillere, slik at vi får resultater å sammenlikne med.

U

utgang 3NT, 4♥/♠ eller 5♣/♦ eller høyere vil si å melde utgang for eventuelt å få bonuspoeng dersom vi lykkes med forsettet vårt.

Utgangsbonus Ekstra poengbonus som man får ved å melde og vinne utgang (eller høyere).

utspiller Utspiller er den som sitter til venstre for spillefører og skal spille ut til første stikk.

V

verdenshjørne For å vite hvem som sitter hvor i en turnering, sitter du i et av de fire verdenshjørnene. Nord og Syd spiller sammen mot Øst og Vest.

Vest Et av de fire verdenshjørnene som en spiller kan være plassert i.

