

LÆRERVEILEDNING

SPILL BRIDGE 1

Innhold:

Generell informasjon	s. 2-4
Veiledning for bruk av kursboken	s. 5-30
Leksjon 1	s. 5-6
Leksjon 2	s. 7-8
Leksjon 3	s. 9-11
Leksjon 4	s. 12
Leksjon 5	s. 13-14
Leksjon 6	s. 15-16
Leksjon 7	s. 17-18
Leksjon 8	s. 19-20
Leksjon 9	s. 21-22
Leksjon 10	s. 23-25
Leksjon 11	s. 26-27
Leksjon 12	s. 28-30

Til hver leksjon er det en gjennomgang med tips til teoridelen, samt en stikkordsmessig gjennomgang av diverse momenter i alle spillene.

Lærerveiledning, "Spill Bridge 1"

Generell informasjon

Grunnkurset "Spill Bridge 1" er på 12 leksjoner. Av og til finnes henvisninger til kommende kursbøker i serien. Der kan den spesielt ivrige elev etter hvert få mer informasjon. Men det er viktig at kurslederen i det første grunnkurset ikke legger for mye ut om mer enn det som står i dette kurset. Det gjelder ikke å lære bort så mye som mulig, og så hurtig som mulig, men at kursdeltakerne kan lære seg det som står i denne kursboken så bra som mulig.

Det er med hensikt vi venter med hele utspillsregelen 1-3-5 (norske fordelingsutspill) for nybegynnerne. Vi lærer i stedet i denne omgang bort at man spiller ut et lite kort om man inviterer, og nøyer oss med det samt at vi sier at man spiller ut det høyeste av honnører som ligger inntil hverandre (sekvenser).

Vi har ikke med noen konvensjoner av typen Stenberg og Omvendt Minor (Bortsett fra Stayman, 2 kløveråpning og Blackwood). Nybegynneren skal heller kunne melde 1 hjerter - 4 hjerter osv. for å komme seg til utgang i leksjon 3. Stenberg er flyttet til et senere kurs. Underveis i grunnkurset skal elevene forstå forskjellen på meldinger som kan passes (ikke krav), invitter, utgangs- og slemmeldinger, og ikke minst kravmeldinger.

Vi velger i grunnkurset også å fokusere på at FARGER på fire kort kan meldes. Det handler mest om å vise farger, forsøke å vise ekstra styrke, finne trumftilpasning, finne ut om felles styrke, og å konkludere om hva sluttkontrakten er på en "naturlig" måte.

Spill Bridge 1 inneholder ikke så veldig mye spille- og motspillsteori, men naturligvis får kursdeltakerne lære seg å ta en finesse, å legge lavt i andre hånd, å spille på høyt i tredje hånd og en del andre grunnleggende tips for selve spillet. Det blir også fokusert en del på utspill, sekvensutspill, invittutspill, utspill i makkers farge, og utspill for å kunne få seg stjeling.

De fleste leksjonene i Spill Bridge 1 inneholder øvingsoppgaver og /eller øvingsspill. Hensikten med dette er å aktivisere elevene samtidig som det er en gjennomgang av viktige melde- og spilleksempler. Svarene finnes i slutten av kursboken.

Til samtlige leksjoner (også den siste) finnes også et antall hjemmeoppgaver. Glem ikke å påminne om disse på slutten av hver leksjon, og bruk minst 5-10 minutter av den neste leksjonen til gjennomgang. Fasit med kortfattede forklaringer til hjemmeoppgavene finnes i slutten av kursboken. Opplys elevene om dette, men påpek også at de bare lurer seg selv om de tyvtitter. Målet er jo å lære seg å spille bridge, ikke ha alt rett på hjemmeleksen.

Til hver leksjon kan det lages overhead-bilder, men husk: ikke for mange!. I stedet for overhead går det selvsagt like bra å benytte tavle og lignende. Men glem heller ikke at kortstokken og meldeboksen i mange tilfeller er de aller beste hjelpemidlene.

Det finns i kursboken også en ordliste som forklarer vanskelige bridgetermer, og det henvises til hvilket spill og kapittel som ordene forekommer. Tips elevene om dette.

For øvrig - når det gjelder tips om hvordan kurset skal legges opp, lærerens opptreden og teknikker for læreren osv.- henvises til den generelle lærerutdanningen og materiell i forbindelse med den hvor det detaljert redegjøres for slike ting. I den sammenheng er det grunn til å minne om det med trivsel og å gjøre elevene trygge. Det er noe av det viktigste at de føler de har det morsomt og at det er hyggelig, og at de ikke blir utrygge. Dette er spesielt viktig å tenke på de første gangene. Vi vil gjerne at de kommer tilbake de neste kurskveldene!

Forskjellige kurs på ulike steder vil aldri bli helt like. En viss grad av fleksibilitet er naturlig, og bra. De enkelte kursledere vil dessuten ha noe forskjellige oppfatninger av i hvilken grad de forskjellige tema bør vektlegges, og dette er også helt greit. Dog anbefales at man følger progresjonen i kurset slik den er i boken. Selv om alt ikke synes like relevant for alle, og noen ville tatt med andre ting osv., er det grunn til å minne om at innholdet, rekkefølgen osv. ikke er tilfeldig. Det er et gjennomtenkt pedagogisk opplegg basert i et velutviklet svensk kursopplegg som nå er bearbeidet, endret noe, og tilrettelagt som et felles nordisk opplegg. Vær derfor mest mulig lojal med kursopplegget!

Også når det gjelder hvordan man teknisk fremlegger eksempler osv. er det rom for fleksibilitet. Om man bruker tavle, flip-over, overhead, powerpoint eller annet er ikke det aller viktigste. DVD-skivene som følger kurset er imidlertid en nyvinning som er revolusjonerende for både lærer og elev. I bokpakkene vil det også være med noen spesielle kortstokker med forklaring hvordan de brukes, også et hjelpemiddel som for mange er nytt. Bruken av det nye materialet vil være meget verdifullt for lærer mht. presentasjon så vel som for elevene når det gjelder selvstudium. Dette sammen med det felles grunnlag elevene vil få i flere land tror vi kan gi god effekt på det totale opplæringsbildet for alle de nordiske land. Elever fra Norge, Sverige og Danmark vil ha samme ståsted etter endt

kurs, og de vil lett kunne spille sammen og mot hverandre, på sitt nivå, på BBO i den klubben som er planlagt der, og andre steder.

I det nedenstående vil vi til hver leksjon nevne hovedtema og ting som kan fokuseres på. Det er imidlertid viktig at ikke læreren blir for ivrig. Selv om det nevnes en rekke ting som KAN være aktuelt å ta opp er det ikke meningen ALT skal tas opp! Stikkordene for momenter i spilleksemplene er mer ment som ideer for hva som KAN nevnes. I valg mellom hva som skal nevnes når ting oppstår underveis anbefales å fokusere mest på det grunnleggende, og det enkle. Det er lite hensiktsmessig, og heller ikke mulig tidsmessig, å snakke om ALT som nevnes i oppramsingen av momenter. Det er mulig å ta individuelle hensyn under den praktiske spillingen.

Det kan også sikkert i noen tilfeller by på problemer med å komme gjennom alt som tilhører de enkelte kapitler, og samtidig repetere, gå gjennom hjemmeoppgaver og også spille ferdig alle spillene. I tilfelle tidsnød blir det opp til den enkelte lærer å prioritere. Å spille mye er viktig både for at elevene skal finne gleden med å spille bridge (de aller fleste synes spilledelen er morsomst). Anbefalingen for prioritering om det blir tidsnød er å bruke tiden på de tingene som rettes mest fokus på i denne veiledningen. Det gjelder særlig de "enkle" tips for spill og meldinger som gjentas gang etter gang. Det grunnleggende er viktigst lærdom for nybegynnerne!

Vi gjentar **ADVARSELEN** som er viet oppmerksomhet i bridgelærerutdanningen:

Å forsøke å lære bort for mye på kort tid er ødeleggende. Det er all grunn til heller å forenkle enn å komplisere!

VEILEDNING FOR BRUK AV KURSBOKEN

LEKSJON 1

Hovedtema: Grunnregler

Teori leksjon 1:

Det aller første dreier seg om å lære grunnreglene, om kortstokken, spillets idé om å ta stikk, om å følge farge når man kan, og å sake. Hvordan spillet foregår rent praktisk, rett og slett.

Fokus: Vis med kortstokken hvordan fire kort i ett stikk spilles og hvordan spillerne markerer stikkene som er tapt eller vunnet. Gå gjennom hva spillerne kalles og fargenes rangordning. Forklar forskjellene mellom å spille ut fra en sekvens og å invitere. Forklar tydelig hva en sekvens er.

Den beste måten å forklare hvordan selve spillet foregår er å benytte ett av spillene i den første leksjonen (nr. 1 eller 2 passer godt).

- 1) Du ber spillerne ta opp sine kort, husk å be dem telle kortene først.
- 2) Be dem sortere i farger.
- 3) Gå gjennom spillet. Hvem er utspiller? Hvilket kort skal spilles ut?
- 4) Hva skjer etter utspillet? Jo, blindemanns kort legges opp. Blindemann ønsker lykke til eller lignende. Spillefører takker.
- 5) Spilleføreren styrer to hender, hvordan skal han tenke? Regne sikre stikk. Godspille stikk.

Diverse tips fra lærerutdanningen kan (anbefales) benyttes. Det viktigste i leksjon 1 er å gi spillerne en grunnleggende forståelse av hvordan bridgespilling foregår. Mengden av informasjon første leksjon kan variere noe fra kurs til kurs, og mye av det som gjennomgås vil/bør bli repetert flere ganger utover i kurset.

Spilleksempler, leksjon 1:

Spillene handler om:

- Spille ut fra sekvens, eller invitere fra en farge ved å spille ut et lite kort.
- Legge opp blindemann på riktig måte.

- Regne sikre stikk. Forsøke å innkasserer stikkene på riktig tidspunkt.
- Utspillers makker hjelper til med høyt kort (fokus: kun så høyt som nødvendig, dvs. ligger damen i bordet og man sitter bak med Kkn10 er det ikke nødvendig å benytte kongen, tieren holder. Bruk slike *enkle* eksempler for å forklare prinsippet for spillet både i motspill og spilleføring)
- Markere vunne og tapte stikk.
- Skrive regnskap. Lagkamplister kan brukes. Dermed vil en også ha god oversikt over hvilke spill man har spilt. Dette er spesielt viktig når flere bord deler spill.

Når antall spillere ikke er deilig med fire, bør man la noen bord være tre. I praksis gjøres dette ved at blindemann blir motspiller etter at meldingsforløpet er ferdig. Legg merke til at giver alltid blir spillefører i de første kapitlene slik at det er lett å holde oversikt.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 2

Hovedtema: Kontrakt, utgang, slem, tips for spilleføring i farge

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 1. Foruten rett svar kan du også be om argumentasjon for enkelte av svarene. Det blir både en kontroll på at elevene ikke bare har skrevet av fasit og en liten ekstra repetisjon.

Teori til leksjon 2:

Allerede i andre leksjon kan elevene få bli kjent med meldeboksen. Forklar nøye hvordan den fungerer. La dem få prøve den noen minutter, uten at det er noe spill involvert.

Kom inn på det med regnskap og poenget med å melde til riktig nivå for å få bonuser. Forklar også at det finnes tabeller for poengsummen som oppnås på baksiden av meldekortene i boksene.

Fokus: det med major- og minorfarger (rangordningen) og at NT rangerer over alle fargene.

Når det jobbes med spillene repeteres grunntipsene:

- Riktig utspillskort. Utspill i håp om stjeling. Sekvensutspill. Invittutspill. Spill 11 og 14 har ekstra lærerike poeng.
- Telle sikre stikk, vurdere hvor man kan få etablert/godspilt stikk. Planlegge. osv.

Momenter i spillene til denne leksjonen:

Spill nr.:

- 9) Sekvensutspill, stjeling, uttrumpfning tvinge ut trumfesset.
- 10) Sekvensutspill også fra E K kn 10, stjeling, stjeling på den korte trumfhanden.
- 11) Utspill for å få stjeling (singelton). Om forsvaret lykkes, kan du spørre om spillefører vet hva han/hun gjorde feil. Senere forklarer du at spillefører med riktig motspill var sjanseløs. Dette er interessant for begge sider, samtidig som du forklarer at man i bridge av og til kan få dårlig med poeng uten å ha gjort noe feil! For at eleven skal slippe av kan nevnes at om man har uflaks (gode motspillere eller uheldig sits) kan det bli feil, men at flaks og uflaks over tid jevner seg ut som i annen sport. Det finnes stolpe-ut og

stolpe-inn også i bridge!

- 12) Sekvensutspill. Regne stikk. Avsløre trumfsitsen (Dxx), finesse ut damen, godspille ruterstikk.
- 13) Utspill for å forsøke å få stjeling (singelton). Fortsette i utspillsfargen. Spillefører skal (har råd til å) stjele høyt.
- 14) Krysstjeling (obs avansert og oppfattes vanskelig). Bra og morsomt å vise på tavlen etter spillet. Dette viser tydelig trumfens og fordelings betydning.
- 15) Utspill for å få stjeling (singelton). Spilleføreren skal regne stikk og unngå ruterstjeling, dvs. ta bort motspillernes trumf.
- 16) Sekvensutspill. To stjeling på den korte trumfhånden (andre stjeling må tas før uttrumfing).

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 3

**Hovedtema: Kortvurdering, gode eller dårlige kort (hp/http)?
Delkontrakt, utgang, slem, storeslem.**

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 2. Be om argumentasjon, spesielt for svaret på spørsmål 11.

Vis gjerne spilleproblem på tavle eller overhead og forklar de forskjellige poengene. Men la også eleven komme med forslag og forklare dem. Hva skjer om man gjør sånn eller sånn. La dem slippe løs kreativiteten, og ikke dunk dem i hodet for raskt med "sannheten"!

Teori til leksjon 3:

Leksjonen handler om hvordan vurdere sin hånd, og litt om hvordan man skal forsøke å fortelle det til makkeren.

Forklaring på hvorfor vi regner honnørpoeng.

La elevene forsøke seg. Kom allerede forsiktigvis inn på det med fordelingspoeng, eller som vi i dette kurset kaller *støttepoeng*, eller *trumfpoeng*, som bare skal gjøre når en felles trumffarge er funnet (viktig!)! Forklar begrepet HTP og verdien av kortfarger i trumfkontrakter. Tips for logikk: om du som spillefører har en singleton kan ikke motparten ta mer enn ett stikk før du kan trumfe, selv om de har alle de høye kortene i fargen!

Forklar at balanserte/jevne hender er det mest vanlige, og at det med honnørpoeng og hvor mange stikk man kan ta i forhold til det "stemmer" best med jevne hender

Tabellen som avslutter teoriavsnittet viser hvor mange hp/http vi bør ha til sammen for å kunne vinne utgang, lilleslem og storeslem. Poengter at dette er veiledende og ingen fasit!

Åpningsmeldingen 1 NT. Fokuser på at denne åpningen gir detaljert og god informasjon til makkeren.

Bruk god tid på gjennomgangen av åpningsmeldinger. Bruk gjerne meldekortene fra boksene når dette gjennomgås. Fokus: (repetisjon) majorfarge vs. minorfarge, betydningen både når det gjelder at major rangeres høyere både praktisk i meldingene og at det gir flere poeng å spille med majorfarge som trumf.

Spilletips kan vises på tavle eller overhead. Men det er også en fin måte å gjøre det på å la elevene legge ut kort med en ekstra kortstokk. Om det var tid til å gå gjennom det med finesse i leksjon 2 passer det med en hurtig repetisjon av det her: *Husker dere hva en finesse er? Hvem kan forklare?*

Spillene til leksjon 3:

Spillene er tilpasset teorien i leksjonen. Mange meldingsforløp som 1 NT - 3 NT, 1 i major - 4 major, 1 NT med pass rundt osv.

Se til at elevene melder mest mulig i henhold til fasit i disse eksemplene. Om noen trenger hjelp, husk å stille (ledende) spørsmål i stedet for å gi svarene direkte! Spørsmål som for eksempel:

- Hvor mange honnørpoeng har du?
- Hva har din makker vist?
- Hvor mange hp har dere til sammen?
- Holder det til utgang?
- Hvor høyt må dere melde i grand (NT) for å oppnå utgang?
- Akkurat, da vet du kanskje hva du skal melde?

Noen momenter i de forskjellige spillene:

Spill 1) Spilleførerers blokkering av motspillernes langfarge ved å holde tilbake et ess er et fint spilletips å vise på tavle (men husk dette er for veldig mange for avansert på dette tidspunkt)

Spill 2) Stjelinger på den korte trumfhånden.

Spill 3) Finesser, krysstjeling.

Spill 4) Legge lavt i den kritiske fargen (utspillsfargen) for å sikre seg stikk der. Husk å tillate dem å gjøre feil, ikke gå inn og korriger for tidlig. Det er lærerikt å feile!

Spill 5) Finesse over trumfkongen.

Spill 6) Stjele på den korte trumfhånden, finesse i trumf, finesse i kløver.

Spill 7) "alt på ett kort", forlange kongen fra bordet i første stikk (eneste mulighet). Igjen: tillat at de gjør feil, det er lærerikt!

Spill 8) Legge lavt fra bordet i første stikk

Dette er momenter som er viktige og som kan være nyttige å nevne. Men husk også å ikke overfokusere på det, og ikke forsøk å få med alt på en gang! Ikke kjør på med alt for mye informasjon! (dette gjentas og gjentas fordi det er svært viktig!)

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 4

Hovedtema: Meldingene etter 1 grandåpning

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 3.

Krev argumentasjon for svaret på spørsmål 10.

Eksempel, om de svarer a) "Jeg har 13 honnørpoeng og 12 kreves for å åpne. Med to firekortsfarger åpner jeg med den laveste rangerte, altså 1 hjerter."

osv., ja da har de mer en vel lært seg sin hjemmelekse!

Teori til leksjon 4: Det finnes et diagram i dette kapittelet som viser meldingene etter 1 NT-åpning. Gå nøye gjennom dette med de forklaringer som finnes i boken. Hvordan komme frem til hvor mange poeng som gjelder for stoppmeldinger, invitter, utgangs- og slemmeldinger Jo, gjennom å *legge sine poeng sammen* med åpningshåndens 15-17 hp.

- Majorfargespørsmålet 2 kløver - STAYMAN

Ved gjennomgangen er det utmerket å benytte meldeboksen!.

Det finns en flere øvingseksempler til leksjonen. La elevene få god tid på seg til å løse oppgavene. De skal jo både regne poeng og forsøke å benytte den nettopp gjennomgatte teorien for meldingene etter 1NT.

Spillene til leksjon 4:

De åtte øvingsspillene er ikke alt for vanskelige spillemessig. Det finnes dog en del finesser å ta, repeter om dette. Også det å ta ut trumfen (men ikke flere), å godspille stikk osv., og å ta eneste sjansen med Kx mot xxx. Det finnes også (spill 16) et eksempel der det gjelder å *spille opp* mot Ekn10 for å forsøke å få to stikk i fargen. Hovedvekten på disse øvingsspillene ligger dog på meldingene, så benytt mest tid på det.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 5

Hovedtema: Støttemeldinger, svar på åpning 1 i farge

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 4. Det var ikke så mange hjemmeoppgaver, men til gjengjeld er de relativt vanskelige. Vanskeligst var kanskje oppgave 2. Påpek: Invitten 3 i minor over åpningen 1 NT viser sekskortsfarge med to topphonnører. Meldingen behøver ikke inneholde 9-10 hp som en invitt normalt mot NT-åpning vanligvis gjør. Motivet er å få forståelse av at det med slike hender gjelder å telle stikk i stedet for honnørpoeng, og at honnørpoeng er et hjelpemiddel, men intet mål.

Teori til leksjon 5

Her læres om svar på åpningsmelding 1 i farge.

Fokus:

- Trumfstøtte har høyeste prioritet.
- Ny farge er alltid krav.

Vi kommer også inn på (tilbake til) vår streben etter å oppnå utgangsbonus, og hvilken utgang man skal velge. (Åtte trumf til sammen i major osv, og at med åtte trumf i minor kan 3 grand ofte være et godt alternativ osv.)

(Om støtte: Vi kommer i bok 2 (kapittel 4) mer inn på at trumfstøtte til 2 i major av og til kan avgis med bare trekortsstøtte. Vi venter imidlertid med å blande inn dette for mye for nybegynnerne, og holder oss i prinsippet til at støtte avgis med firekorts trumf så lenge makker har vist bare fire, enn så lenge.)

Mer teori:

Leksjonen avsluttes med teori på hva man svarer på 1 i farge uten trumfstøtte. Fokuser på hva som menes med kravmelding (man trenger ikke forhaste seg i meldingene, men heller skynde seg langsomt. Makker må melde), og hva som ikke er krav.

Spillene:

Også i denne leksjonen er meldingene det viktigste og dette bør det brukes mest tid på.

Momenter:

Spill nr.:

- 1) Trumfstøtte, invittmelding, melde utgang. Trumfe ut, godspille stikk.
- 2) Dobbel høyning av majorfarge, melde utgang. Utspill for å få stjeling, bruk av høyeste (ikke høyere enn nødvendig, uklart også i læreboken) nødvendige kort, finesse ut trumfkongen.
- 3) 1-over-1, hopp till utgang. Uttrumfing, godspille stikk.
- 4) Dobbel høyning av minorfarge, valg av 3 NT fremfor 5 i minor. Blokkere farge ved å holde tilbake et ess (obs. vanskelig). Godspille stikk.
- 5) Trumfstøtte til slem! Uttrumfing, sake tapere.
- 6) 3 NT som sluttmelding som svar på 1 i minorfarge. Legge ned kløverhonnør fra riktig hånd, godspille (hjerter) stikk

(Safespillingen av kløverfargen er nok i overkant avansert for de fleste nybegynnere. Ikke fokuser for mye på dette.)
- 7) Hopp till utgang i egen langfarge etter svaret 1 NT. Siste sjanse for å ta sparfinesse i andre stiikk.
- 8) 2-over-1, åpningshåndens trumfstøtte, hopp till lilleslem. Uttrumfing, godspille (kløver) stikk, stjele en kløver på den korte trumfhånden.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 6

Hovedtema: Åpnings andre melding, tilleggspoeng for spillesterke hender

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 5.

Teori til leksjon 6:

Åpningshåndens andre melding inneholder mange variasjoner, og vi har bevisst valgt å forenkle så mye som mulig. Vi kommer til å ta opp såkalte "umulige hender" i de kommende kursbøkene, men inntil videre er det ingen grunn til å "plage" elevene for mye med slikt. Så langt i deres utvikling holder det med enkle og klare regler. Å kun regne hp og ikke tp når vi mangler tilpasning, mens HTP gir bedre vurdering når det er kartlagt tilpasning (og når man har meget sterke og lange farger i tofargehender) er det mest avanserte som fokuseres på.

Repetér om å regne trumfpoeng: Renons = 3, Singelton = 2, Dobbelton = 1, og gjenta (og gjenta) at det kun gjøres når tilpasning er funnet.

Det er viktig å fortelle at hender med gode, lange farger er mye sterkere enn jevne hender, og at man da også kan regne trumfpoeng i henhold til definisjonen i boka (to gode femkortsfarger hvor det er stor sjanse en av dem kan benyttes som trumf, eller en meget god sekskortsfarge som kan benyttes som trumf selv uten at det er tilpasning hos makkeren).

Mer teori:

Eller skal vi si repetisjon. Det knytter en til meldingene i den nest siste øvingsoppgaven. På den følgende siden kommer nettopp et eksempel som viser hvordan det er riktig å regne trumfpoeng for en sterk hånd med to bra femkortsfarger. (paret kan greit melde en fin utgang hvor det ikke hp om man ser bort fra fordelingen og de gode fargene)

Spillene i leksjon 6:

Vi har nå kommet til meldingsforløp med to fulle melderunder. Fokus: åpnings andre melding for å beskrive sin hånd ytterligere, og på hvordan dette gjør det mulig for svarhånden å finne riktig sluttmelding. Det er i disse spillene ingen nye vanskeligheter i selve spillet. Meldingene er også i denne leksjonen det viktigste, spilletips osv. blir mer repetisjon/gjentagelse av de der har lært i starten kurset.

Momenter i spillene:

Spill nr.:

- 9) ÅH viser to farger (5-4), SH har trekorts støtte og melder utgang. Uttrumfning, to finesser, en finesse som gjentas.

- 10) ÅH gjenmelder NT på laveste nivå, fokus på den meldingen som er frekvent og viser mindre enn grandåpning (altså 12-14 hp). SH melder 3 NT. Lavt i andre hånd (fra blindemann), gjentatt finesse (i ruter), spille opp mot kløver konge.
- 11) ÅH viser 18-19 NT med hopp, SH melder 3 NT. Lavt i andre hand (fra blindemann), regne stikk, godspille stikk (i spar).
- 12) ÅH gjenmelder NT på laveste nivå (2 NT etter 2-over-1), SH melder utgang. Spilleføreren tvinges til å ta finesse i ruter tre ganger.
- 13) ÅH hopper i ny farge for å vise sterke kort og minst 5-5, SH melder utgang i minorfarge. Uttrumfing, dobbelfinesse i ruter.
- 14) ÅH gjentar sin langfarge på laveste nivå, SH melder utgang i den. To stjeler på den korte trumfhånden.
- 15) ÅH gjentar sin langfarge på laveste nivå, SH stopper i delkontrakt ved å passe. Uttrumfing, overstikk godspilles i kløver.
- 16) ÅH viser to farger (5-4), SH inviterer til utgang med 2 NT, ÅH melder 3 NT. Spillefører får lite hjelp i starten, men to stikk godspilles i kløver

Et fokus når det gjelder åpners andre melding bør være gjenmelding NT på laveste nivå (også 2NT etter 2-over-1), og at man ikke behøver å melde over 1NT med 12-14 jevne så da blir 2NT 18-19 som om man hadde hoppet. .

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 7

Hovedtema: Kravmeldinger, tredje farge og fjerde farge, kapteinsprinsippet

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 6.

Be om argumentasjon for svaret på problemene i spørsmål 4, det blir nyttig repetisjon.

Teori til leksjon 7:

Det er ikke alltid svarhånden kan avgjøre i andre melderunde hva sluttmeldingen skal være, og da kommer disse tingene inn i bildet:

- Invittmeldinger
- Kravmeldinger for å finne ut mer.

Fjerde farge (og tredje farge) og kapteinsprinsippet er et avansert tema i en nybegynnerbok, men det er likevel tatt med fordi det er så grunnleggende og sentralt i ethvert naturlig meldesystem. Trå varsomt, ikke for mye informasjon hele tiden. Det må også hvor mye av det med tredje og fjerde farge som i det hele tatt skal være en del av undervisningen.

Fokus: Viktigst er nok å lære elevene forskjellen på kravmelding og ikke kravmelding!

Hvor mye den mest avanserte delen av dette kapittelet skal vektlegges kan diskuteres. Det kan ha litt å si nivået på gruppen, men temaet er åpenbart noe som vil være en viktig del i elevens videre utvikling. Siden kursmateriellet er nytt vil vi måtte se erfaringene fra bruken av det generelt og dette kapittelet spesielt når vi etter en tids bruk av kursmateriellet reviderer lærerveiledningen.

Fokus i denne leksjonen er uansett valgene mellom etter et par melderunder å stoppe/melde en melding som ikke er krav, å invitere, eller å kreve, hvis man da ikke har nok informasjon til å konkludere med en sluttmelding.

Spillene til leksjon 7:

Fokuset i disse spilleksemplene er på svarhåndens andre melding fortsettelsen etter det.

- 1) SH inviterer med 2 NT, ÅH melder utgang. Spilleføreren godspiller sparfargen og innkasserer senere sine stikk.
- 2) SH melder tredje farge krav, ÅH har hold i fjerde farge og melder 3 NT. Spilleføreren tar finesse (i spar) for ikke å risikere at feil motspiller kommer inn.
- 3) SH melder 3 i major som invitt, ÅH melder utgang.
- 4) SH melder fjerde farge krav, ÅH viser 6-4 og SH melder utgang i åpningsfargen. Farlig farge stoppes med stjeling, uttrumfing.
- 5) SH melder tredje farge krav, ÅH har dobbelt hold i fjerde farge og melder 3 NT. Ruterfargen godspilles ved hjelp av en finesse (som ryker).
- 6) SH passer i andre melderunde. Kløverfargen godspilles.
- 7) SH melder tredje farge krav, ÅH høyner til utgang, Uttrumfing, ruterfinesse som ryker.
- 8) SH melder fjerde farge krav, ÅH viser trekorts støtte i makkerens farge og bra kort. SH hopper til lilleslem. Farlig farge stoppes med stjeling. Uttrumfing.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 8

Hovedtema: Innmelding 1 NT, enkel innmelding, innmelding med hopp

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 7.

I oppgave 3, 4 og 5 gjelder det til dels om man har felles majorfarge på minst åtte kort, dels om de felles ressursene (samlet antall hp) holder til utgang eller ikke. Fokuser på dette.

Teori til leksjon 8:

Fokus i kapitlet er på forsvarsmeldinger og innledes med det eksempel der motspillerne melder, men det er egen side som har høyeste kontrakt og til og med kan greie utgang. Dette er det essensielle, og spørsmålet er hvordan man skal komme seg med i meldingene i slike tilfeller.

La elevene selv komme med forslag til løsning på problemet, og gå deretter gjennom hva som kreves for innmeldinger i farge og NT, samt innmeldinger med hopp. Bruk en god del tid på denne biten som handler om forståelsen av hvorfor vi også må ha et system for forsvarsmeldinger. Legg vekt på fordelene (hensikten) med innmeldinger, men også faremomentet ved å melde inn (motparten har allerede fått fortalt hverandre en del om sine ressurser) og hvorfor det derfor må være en viss avveining av hvor stor risikoen ved å melde er.

Spillene til leksjon 8:

Også i disse spillene er det bra om kurslederen hjelper elevene litt på vei med meldingene (i alle fall i noen tilfeller) slik at det går noenlunde i henhold til fasit. Noen misser kan få passere, men i en del tilfeller er det greit å gå gjennom (gjøre om) meldingene etter at spillet er ferdig. Bruk spørsmål. Om noen for eksempel passet med en innmeldingshånd spør for eksempel læreren: Kan du tenke deg å melde noe annet enn pass? Da kommer forhåpentligvis eleven på at det kunne vært en løsning å melde inn, og meldingen kan fortsette derfra som den var tenkt.

Selve spillingen kan i denne leksjon få foregå mer fritt, bortsett fra når noen ber om hjelp. Forsøk i så fall å finne løsninger gjennom å stille spørsmål. Og be dem regne stikk! Og be dem forsøke å finne muligheter for å godspille stikk! Still spørsmål, ikke dikter!

Noen momenter i spillene til denne leksjonen:

Spill nr.:

- 9) 1 NT-innmelding, melde utgang 3 NT, plassere poeng hos Nord som åpnet. Finesser!

- 10) Enkel fargeinnmelding, men den andre siden melder likevel utgang. Igjen, plassere poeng.
- 11) Enkel fargeinnmelding fører til meldt utgang. Singelutspill, telle stikk, godspille stikk, stjele på den korte trumfhanden før uttrumfing.
- 12) Enkel fargeinnmelding, utgang meldes ved hjelp av ny farge - krav! Sekvensutspill, stjele på den korte trumfhanden, spille opp mot KDx.
- 13) Enkel fargeinnmelding, men den andre siden melder likevel utgang. EKkn i toppen = sekvensutspill, trumfe to ganger, sake kløvertapere på ruter, to stjeler på den korte trumfhanden. Og fare for overstjeling: *Om Øst innleder med tre ganger spar må spilleføreren stjele høyt hos blindemann.*
- 14) Enkel fargeinnmelding leder till utgang, 3 NT. Invitt fra femkortsfarge, regne stikk, godspille to stikk i ruter gjennom å spille opp mot Dknxx.
- 15) Innmelding med hopp leder til utgang (i det tilfellet regnes stikk, ikke honnørpoeng). Utspill i makkers farge (sikrer to stikk til forsvaret).

Resonnement (repetisjon): *Honnør og trumfpoeng er bare et hjelpemiddel for å kunne beregne hvor mange stikk vi tror vi kan ta. Av og til kan vi "gjette oss til" hvor mange stikk vi kan oppnå. På den aktuelle svarhanden finnes tre-fem ruterstikk, ett sikkert trumfstikk samt noen stjeler på den korte trumfhanden. Minst ti stikk finnes, og 4 spar kan vinnes om ikke forsvaret kan rekke å få for eksempel ett stikk i hjerter og tre i kløver, men den risikoen er liten. Et godt eksempel på vurdering av kort, og ikke slavisk telle hp.*

- 16) Enkel fargeinnmelding leder til delkontrakt. Utspill fra Kx i makkerens farge. Gjentatt finesse i trumf.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 9

Hovedtema: Opplysende dobling, oppsummering av forsvarsmeldinger

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 8

Spørsmål 3 er viktig. Forklar ved å legge ut meldekort for meldingssituasjonen der man er makker til innmelderen og skal forsøke å legge sammen de felles ressursene, både hva angår antall trumf og styrke. Be elevene komme med forslag, og be dem forklare hvordan de tenkte. Rydd opp i eventuelle misforståelser, og bruk en del tid spesielt på denne oppgaven.

Teori til leksjon 9:

Opplysende dobling er verre å forklare enn innmelding. Også i denne leksjonen startes med et eksempel som krever en løsning. Hånden passer verken for innmelding 1NT eller fargeinnmelding. Det får være utgangspunktet for forklaringen av hva vi kan bruke dobling til.

Poengter at OD i praksis er en kravmelding. Altså kan et svar på OD være avgitt med 0 hp (viktig!).

Spilleksemplene til leksjon 9:

La elevene melde mest mulig selv, men med hjelp til om det behøves. Still (ledende) spørsmål som setter dem på sporet slik at de om ikke alltid, men i alle fall ofte, ender i riktig kontrakt.

Noen momenter i spillene til denne leksjonen:

- 1) OD, kamp om kontrakten. Gå på trumfen, spille opp mot K D x to ganger.
- 2) OD, utgang meldes i grand. Finesse tre ganger i spar (den tredje gangen kommer kongen).
- 3) OD, vise hyggelige kort som svarhånd til OD (påpek at svarhånd kan ha 0 hp om han melder lavest mulig), melde utgang i major. Uttrumfing, slå kløverfinesse to ganger for overstikkets skyld.
- 4) OD, melde ny farge som svarhånd til OD. Melde utgang i majorfarge. Uttrumfing (to runder), stjele ruter på den korte trumfhånden. Gratisfinesse i utspillet? Om ikke må man gå over til blindemann å slå ruterfinesse selv.
- 5) OD selv når begge motspillerne har meldt. Hopp till utgang i major

- 6) OD, begge sider melder videre. Hopp fra svarhånden til OD for å vise bra kort. Melde utgang i major. Stjele to hjerter på den korte trumfhånden og trumfe ut samtidig/underveis. Finesse ut kløver dame (gjetning hvilken vei).
- 7) OD, svarhånden melder 1 NT. Utspilleren skal tenke på at 1 NT-melderen har sparhold. Spilleføreren skal ta dobbeltfinesse i kløver.
- 8) OD, svarhånden til OD melder ny farge. OD-hånden viser "oversterk" NT-hånd. Meldes utgang i major med tanke på at makkeren har vist en meget sterk hånd. Finesse i ruter, godspille stikk i spar for ruteravkast. Gå på trumfen. Det er helt OK om spilleføreren avstår fra overstikket gjennom å gå på trumfen direkte.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 10

Hovedtema: Sterke åpningshender

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 9.

Oppgave 3 og 4 er antagelig ekstra vanskelige. Vis og forklar tilfellene ved å legge ut meldekort på bordet. La som vanlig elevene komme med svar på spørsmålene og argumentere for svarene.

Teori til leksjon 10:

Kapittelet innledes med et problem der åpning med 1 i farge viser seg å ikke være tilstrekkelig (det går pass rundt).

Fokus: med så sterke kort at vi kan klare utgang på egen hånd behøves en åpningsmelding som makker ikke passer på (kravmelding). Løsning: 2 kløveråpningen (eneste krav). Forklar at den åpningen ikke sier noe om kløverfargen.

2 kløveråpning gjøres forskjellig av forskjellige par, ikke alle benytter den som krav til utgang, men mange gjør det. For å gjøre det så enkelt som mulig for nybegynnerne sier vi at 2 kløver alltid er utgangskrav om åpneren kommer tilbake med en fargemelding. Fokuser (repetér) på begrepene krav, utgangskrav og ikke krav.

Nevn også at etter at åpneren kommer tilbake med 2 grand kan man stoppe under utgang.

Forklar reglene vi har definert for åpningen:

Vi sier at 2 kløver - eneste krav - viser minst 22 hp eller utgang på egen hånd.

Ettersom 1 i farge er definert som 12-19 hp er det en glipe mellom de to åpningene. Vi sier at:

Med 20-21 hp og en balansert hånd åpnes med 2 NT. Med 20-21 hp og en ubalansert hånd gir vi det rådet at det oftest er best å åpne med 1 i farge. Med en spesielt spillesterk hånd kan man dog velge å åpne med 2 kløver selv om man ikke er helt sikker på utgang. Gi eksempler:

(Eksempel: EKD54, EDkn103, E6, 7 = 20 hp. Dette holder trolig til utgang. Om makkeren har tre små spar, eller hjertertilpasning, selv om han ikke har noe annet. Derfor 2 kløver. Mer om dette kommer i Spill Bridge 2, kapittel 4)

Forklar om den negative meldingen i systemet etter først å ha meldt 2 ruter og åpner melder en farge (meldingen som er nærmest er avslag).

Bruk en del tid på disse reglene slik at eleven får fatt i det. Det er snakk om "kunstige meldinger" og kan være svært forvirrende etter å ha lært stort sett om naturlige meldinger så langt.

Mer teori:

Blackwood. Forklar reglene.

Forklar om logikken i at det sjelden er aktuelt å melde 4 NT som spillemelding (3 NT er jo nok), så 4 NT kan benyttes til noe annet= spørsmål om ess da det er viktig bl.a. for å unngå slem når to ess mangler.

Spillene til leksjon 10:

I øvingsspillene vil nok meldingene i denne leksjonen fortone seg vanskelige, og i mange tilfeller bli forkludret. Men elevene får sjansen til å melde og spille både lille- og storeslemmer, noe som i seg selv vil oppleves som spennende og inspirerende!

I alle spill unntatt nr. 11 starter det med 2 kløver-2 ruter.

Noen momenter i spillene:

Spill nr.:

- 9) Gjenmelding 2 spar som utgangskrav. Fargemelding (ikke nærmeste melding) som positivt. Ess-spørsmål leder til storeslem, 15 sikre stikk! Om 7 spar eller 7 ruter meldes i stedet for 7 NT gjelder det å trumfe ut med det samme.
- 10) Gjenmelding 3 ruter som utgangskrav, fargemelding (ikke nærmeste melding) som positivt, ess-spørsmål leder till lilleslem. Helst melde 6 NT for å beskytte kløver konge (vanskelig, hjelp behøves nok...).
- 11) Åpning 2 NT, løftes til 3 NT. Spar konge ut KD1062 - sekvens. Spillefører må legge lavt (vanskelig for nybegynnerne!). Godspille stikk (ruter).
- 12) Gjenmelding 2 spar som utgangskrav. 2 NT nærmeste melding for å vise svak hånd. Ny farge minst 5-4, høyning til utgang (utgangskravet gjelder jo!). Invitt fra femkortsfarge, trumfen kan sikkerhetshandles (obs. vanskelig tema!) for å klare ett overstikk. *Om trumfen spilles feil gjelder det å godspille sparfargen i tide.*
- 13) Gjenmelding 2 hjerter som utgangskrav, 3 hjerter fra svarer som sterk høyning. Ess-spørsmål leder til lilleslem. Uttrumfing og en stjeling på den korte trumfhånden.

- 14) Gjenmelding 2 NT (22-24 hp) som opphever utgangskravet. SH melder egen langfarge som er krav (da det logisk - med sekskortsfarge - må inneholde minst 2 trumfpoeng). Ess-spørsmål leder til lilleslem (SH har 12 htp), knekt ut fra kn10963 - sekvens. Spilleføreren skal avstå fra finesse her! Sake bort spartapere på kløver. Tvinge ut trumfesset og trumfe ut.
- 15) Gjenmelding 3 NT (= 25-27 hp). Regne sammen hp (minst 37 til sammen). Melde storeslem 7 NT, 13 sikre stikk.
- 16) Gjenmelding 2 spar som utgangskrav. 2 NT (nærmeste melding) negativt uten trumfstøtte. 3 kløver ny farge (fortsatt utgangskrav). Hopp till 5 kløver negativt med trumfstøtte, men likevel tilstrekkelig for å kunne melde 7 kløver! Uttrumfning og en sparstjeling på den korte trumfhånden.

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 11

Hovedtema: Svake åpninger (sperremeldinger), forsvar mot sperremeldinger

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 10. Oppgave 3 er viktig. Vis ved å legge opp meldekort på bordet. La elevene gi sine svar og argumenter.

Teori til leksjon 11:

Forklar at bridge ikke bare handler om å finne riktig kontrakt, men også å gjøre det så vanskelig som mulig for motstanderne. Her kommer sperremeldingene inn i bildet.

Fokuser på at vi med en sperremelding gir makker et bra bilde av vi har samtidig som vi tar bort melderom for motparten.

Det finns også noen råd om hvordan man skal forsvare seg mot sperreåpninger. Det handler egentlig om å opptre på lignende måte som mot åpninger på 1 trinnet, men samtidig også vise en viss forsiktighet.

Spillene til leksjon 11:

Noen momenter:

- 1) Sperreåpning 3 spar, og svarhånden høyner til 4 spar. Vanskelig for motparten! Og vanskelig motspill: Den utspilte kløver konge må tas over med esset. Så ruter ess før makkeren settes inn i kløver for å få en ruterstjeling.
- 2) 2 ruteråpning. SH kan regne ni stikk, og melder 3 NT. Hjerter konge ut - sekvens - Spillefører tar sine ni.
- 3) Svak 2-åpning, OD, utgang meldes. Kongeutspill fra sekvens, uttrumfing, stjeling(er) på den korte trumfhånden, godspille stikk i en minorfarge for å sake taper i den andre.
- 4) Sperreåpning 3 ruter, hopp till utgang 5 ruter, dame i utspill fra sekvens, uttrumfing, en stjeling på den korte trumfhånden, godspille stikk i hjerter.
- 5) Svak 2-åpning. Motstander hopper direkte til 4 hjerter med skikkelig langfarge og 9,5 stikk. Utspill i makkers farge, uttrumfing, godspille kløverstikk.
- 6) 4 spar som sperremelding. Den beskrivende meldingen fungerer for egen side (fokus: sperremeldinger er ikke bare for å forstyrre!) da

- 7) Sperreåpning 3 spar. SH melder 4 spar og motstanderne famler i mørket (de vet ikke om 4 spar er sterkt eller bare en fullføring av makkerens sperring). Ruter ess i utspill. Vest innleder kanskje med tre ganger ruter i håp at makkeren kan stjele tredje gang?
- 8) Svak 2-åpning, naturlig innmelding, ess- og kongespørsmål, kanskje en "gambling" på storeslem? Trumfen må sikkerhetsbehandles (vanskelig, ikke for mye fokus!)

Glem ikke å nevne at det er hjemmeoppgaver som skal løses til neste gang!

LEKSJON 12

Hovedtema: Styrke/svakhetskast, etikk, turneringsbridge, stopp og alert

Gå først gjennom hjemmeoppgavene fra leksjon 11.

Teori til leksjon 12:

Temaet for denne leksjonen er nok ekstra vanskelig for nybegynnere, og det anbefales å trå varsomt. Dette tar det lang tid å lære seg, men mot slutten av nybegynnerkurset passer det å komme inn på disse tingene, nettopp fordi målet er at nå skal en del av elevene ut å prøve seg litt i turneringsbridge i klubben eller sommerbridge o.l.

Husk: Å legge det riktige kastet er ikke alltid like lett, men det er også viktig å følge med på hvilken informasjon makkeren gir. Leksjonen innledes med et problem som illustrerer behovet for styrke og svakhetskast, og det anbefales å bruke mer tid på å gi elevene *forståelse av behovet* enn det tekniske hvordan det gjøres.

Fordelingskast bør IKKE være noe viktig tema på nybegynnerkurset. Man kan/bør være innom det, igjen mest med forståelsen for hvorfor det er et behov for det. (Fordelingskast (og også mer om styrke- og svakhetskast) blir viktige tema i de neste kursbøkene.)

OBS OBS!!

I disse kursbøkene benyttes lavt kort som styrke, mens teksten omtaler fordelingskast i henhold til det som er det vanlige i Sverige og Danmark, nemlig det vi kaller for "svenske kast", eller upside-down count som det kalles internasjonalt. Dette kan kursleder gjøre om på i undervisning da majoriteten av spillere i Norge spiller med det vi kaller for Norske kast. Men som allerede nevnt, fordelingskastene SKAL IKKE være noe stort og viktig tema for elevene på dette stadiet.

En viktig detalj er at et høyt kort er ikke høyt før det følges av et lavere kort. Og et lavt kort er ikke lavt før man senere følger med et høyere kort.

En annen grunnregel som bør nevnes er at det er viktig (nettopp pga. av det som i forrige avsnitt ble nevnt) å gjøre kastene så tydelige som mulig (svakhetskast med nieren fra 932, for eksempel, ikke treeren som fort kan bli misforstått). Så tydelig som mulig kast forutsatt at ikke kortet man må legge kan koste stikk.

Som en aperitiff for eleven har vi i dette kapittelet også tatt med informasjon om turneringsbridge, hva bridgeetikk er, hvordan et systemkort og til og med stopp og alert.

Viktig: Forsøk å avdramatisere dette med turneringsbridge. Turnering på klubbnivå skal/kan anses som treningsspilling, forskjellen er at resultat regnes ut. Det er viktig å ikke mystifisere dette for å gi elevene lyst til å prøve seg, og så forhåpentligvis bli godt mottatt i klubbene (i henhold til de føringer som legges for klubbvirksomhet).

Spillene til leksjon 12:

En del vanskelige meldesituasjoner, mye kan dog sees som repetisjon. I spillene er det mye styrke- og svakhetskast de skal prøve seg på. Fokuser på dette, og forklar grundig.

I noen av spillene kan motspillerne ved hjelp av signalene bete kontrakten.

Noen momenter i spillene til leksjon 12:

Spill nr.:

- 9) Meldingsforløp med fjerde farge krav. Utspill fra sekvens (KD10 regnes også som en slags sekvens, uekte. Dette forklares nærmere i bok 2). Klassisk situasjon for styrke- svakhetskast. Skift til spar (hvorfor? Jo, makkeren kan ikke komme inn i kløver eller hjerter). Vinne med spar ess og skifte tilbake til utspillsfargen. Godt motspill!
- 10) Enkle meldinger til 3 NT, og utspill fra EKDKn, så styrkekast på den fjerde hjerteren. Samme problemstilling som i teoriavsnittet med litt andre kort. Håpet er at elevene skal kjenne igjen situasjonen og behovet for styrkekast.
- 11) Meldingsforløp med fjerde farge, utspill fra nest beste farge (damen fra Dkn10) fordi den eneste firekortsfargen utspilleren har er meldt av spillefører. Styrkast, fortsettelse med knekten og senere tieren.
- 12) Majorfargespørsmålet 2 kløver - Stayman. Utgang med 4-4 i major. Essutspill (fra EK1053). Nevn/repeter: ikke underspill ess i trumfkontrakter! Styrkast, stjeling. Fint motspill!
- 13) ÅH viser to farger, så invittmelding, utgang i major. Essutspill fra EK105 (se ovenfor), svakhetskast (obs. nieren!). Øst må treffe kløverskift om det ikke skal bli overstikk.
- 14) Meldingsforløp med OD, utgang 3 NT. Hjerter dame i utspill fra sekvens. Spille opp mot honnører (KD32 i ruter og ED54 i kløver).
- 15) Hopp i ny farge fra ÅH for å vise 18+ htp og minst 5-5. Utgang i spar, (som er lengste farge om ÅH har 6-5). Knekt i utspill fra sekvens kn1098. Styrkekast med lavt kort (toeren). Spilleføreren

- 16) ÅH hopper i langfarge for å vise bra sekskortsfarge og 18+ htp. Utgang i major, invittutspill fra K 9 8 7 3. Finesse i ruter, gjentatt finesse i trumf. Spille opp mot kløver konge.

Hjemmeoppgaver finns selv om dette er den siste leksjonen. Fortell om at fasit finnes i slutten av boken.

Gi informasjon om kommende kurs. Neste kursbok heter Spill Bridge 2. Den inneholder også 12 kapitler, men til hver leksjon er det 16 spill!

Auckland, 21.september 2009

GeO Tislevoll