

SPELL BRIDGE 1 KAPITTEL 3 OG 4

SANDEFJORD BRIDGEKLUBB

29. OKTOBER 2013



Kapittel 3

GODE ELLER DÅRLIGE KORT



FRA SIST

- Melder i stigende rekkefølge fra 1kl (ru – hj – sp) til 7NT
- Kontrakten er bestemt når de 3 neste spillerne har meldt pass
- Får antall stikk ved å legge 6 til trekknivået
- Får ekstra bonus for å melde (og greie) **utgang, lilleslem og storeslem**
- Kan få ekstra stikk i trumf ved hjelp av trumfen



GODE ELLER DÅRLIGE KORT (FORTS)

- 12 honnørpoeng er nok til å åpne meldingene –
åpningshånd
- Finner vi en felles trumffarge med makker kan vi i tillegg til honnørpoeng regne trumfpoeng
- Trumfpoeng =>
- Renons (ingen) = 3 poeng
- Singelton (ett kort) = 2 poeng
- Dobbelton (to kort) = 1 poeng

- Balansert hånd, dvs. fordelingene 4-3-3-3, 4-4-3-2 og 5-3-3-2



MELDEDEL

○ Mål

- Finne ut hvor mange stikk vi kan vinne sammen med makker

○ Middel – Honnørpoeng

- ess → 4 hp
- konge → 3 hp
- dame → 2 hp
- knekt → 1 hp

○ Hver farge → 10 hp

○ Totalt → 40 hp



ÅPNINGSMELDINGER

- Med 12 honnørpoeng skal du åpne meldingene
- Åpninger:
 - 1NT = 15 – 17hp og balansert fordeling (høyeste prioritet)
 - Ellers: Åpner i 1 i lengste farge
 - 1kl, ru, hj og sp = 12 – 21hp og minst fire kort i fargen



VALG AV ÅPNINGSMELDING

- Hvis man har grandåpning (hva er grandåpning?) åpner man med 1 NT
- Ellers åpner man i lengste farge
- Hvis to farger er like lange, velger man den høyeste av to 5-kortsfarger og lavest av to eller tre 4-kortsfarger



HVA ÅPNER DU MED?

- a) ♠ E D 9 6 5
♥ 7
♦ K D 8 7 6
♣ E 4
-
- b) ♠ D kn 5 4
♥ 9 8
♦ E K D 2
♣ kn 5 4



HVA ÅPNER DU MED?

○ c) ♠ E K 6
♥ D 7 6
♦ K D 8 7 6
♣ K 8

○

○ d) ♠ E 8 2
♥ K D kn 7 6 5
♦ K 6
♣ E 8



HVOR HØYT SKAL VI MELDE?

- Vil greie kontrakten, men gjerne få med bonusen også
 - 3NT = 26hp
 - 4 ♥/♠ = 26hpt (honnør og trumfpoeng), 5 ♣/♦ = 29hpt
 - 6 i farge = 33hpt, 6NT = 33hp
 - 7 i farge = 37hpt og 7NT = 37hp
- Om ingen vil melde registreres resultatet pass. Kortene gis *ikke* på nytt.



SPILLING

Honnørpoeng	Stikk
21 - 22 →	7 stikk
23 - 24 →	8 stikk
25 - 26 →	9 stikk
27 - 28 →	10 stikk
29 - 32 →	11 stikk
33 - 36 →	12 stikk
37 - 40 →	13 stikk



SPILLEFØRER

- Den som melder trumffargen eventuelt grand først. Eksempel:

- | Nord | Øst | Syd | Vest |
|------|-----|-----|------|
|------|-----|-----|------|

- | | | | |
|------|----|------|----|
| pass | 1♠ | pass | 4♠ |
|------|----|------|----|

- | | | | |
|------|------|------|--|
| pass | pass | pass | |
|------|------|------|--|

- Kontrakten blir 4♠
- Øst blir spillefører siden han eller hun meldte ♠ først.

-



FINESSER

- Spille på at en bestemt motstander har et eller flere spesielle kort
- Eksempler

○ ♠ED ♠KD5 ♠EKkn

○ ♠32 ♠432 ♠432



GODE MOTSPILLSREGLER (1)

- Lavt i andre hånd
 - Når spillefører spiller en farge er det vanligvis rett å legge det laveste kortet når du skal spille på som nr 2. Eksempel: Syd spiller ♠4

♠kn87

♠ K103

♠ E92

♠ D654

- Utnytter at makker spiller sist på til stikket



GODE MOTSPILLSREGLER (2)

- Høyt i tredjehånd
 - Når makker spiller en farge er det vanligvis rett å legge på det høyeste kortet som nr 3. Eksempel: Vest spiller ♠2

♠ 876

♠ Kkn432

♠ D92

♠ E10

- Hjelper makker å godspille stikk



Syd er giver

♠ E 5
♥ 6 2
♦ K D kn 9 6 4
♣ D 10 5

♠ kn 4 3
♥ K D kn 10 7
♦ 8
♣ 8 7 6 2

♠ 10 9 8 7
♥ 9 8 3
♦ E 5 2
♣ Kn 9 4

♠ K D 6 2
♥ E 5 4
♦ 10 7 3
♣ E K 3



Meldingene etter 1NT-åpning

Kapittel 4



Fra sist (1)

- Åpning
 - Minst 12 hp
 - 15 – 17 og balansert hånd → 1NT
 - Ellers
 - Lengste farge
 - Høyeste farge av 2 farger med 5 eller 6 kort
 - Laveste farge av 2 (3) farger med 4 kort
- Trumfpoeng



Fra sist (2)

- Hvor høyt skal vi melde
 - Utgang
 - 26 hp i grand
 - 26 htp ♥/♠
 - 29 htp i ♣/♦
 - Lilleslem
 - 33 hp i grand / 33 htp i farge
 - Storeslem
 - 37 hp i grand / 37 htp i farge



Stopp, invitt, eller krav

- Stoppmelding: En svak melding. Makker skal passe.
- Eksempel: 1NT – 2♠
- Invittmelding: Inviterer makker til å melde utgang med maksimum
- Eksempel: 1NT - 3♠
- Kravmelding: Makker må melde en gang til. Når man avlegger en kravmelding kan man ha svært sterke kort selv.

SVARMELDINGER PÅ 1 NT

0-8 poeng

Stoppmelding

Pass

2 ruter

2 hjerter

2 spar

9-10 poeng

Invitt

2 NT

3 kløver

3 ruter

3 hjerter

3 spar

2 kløver*

11+ poeng

Utgang

3 NT

4 hjerter

4 spar

(5 kløver)

(5 ruter)

2 kløver*

18+ poeng

Lilleslem

6 NT

6 kløver

6 ruter

6 hjerter

6 spar

2 kløver*

22+ poeng

Storeslem

7 NT

7 kløver

7 ruter

7 hjerter

7 spar

2 kløver*



STAYMAN = KUNSTIG MELDING

- 1NT-2kl* = Staymans spørsmål etter majorfarge
- En kunstig melding, sier ingenting om kløverfargen
- Meldingen lover minst 8-9 hp og minst én 4-korts majorfarge.
- 2 kløver kan være invitt til utgang, lilleslem eller storeslem. Hvilken variant det var vil bli klargjort ved senere meldinger



Svar på Stayman

- 1 NT – 2 kl
 - 2 ♦ = ingen firekorts majorfarge.
 - 2 ♥ = fire eller fem kort i hjerter (kanskje også firekorts spar, dvs. 4-4 i majorfargene).
 - 2 ♠ = fire eller fem kort i spar.



Makker åpner med 1 NT

Hva melder vi med?

- a. ♠ 7 6 5 ♥ D 8 ♦ K D kn 6 5 4 ♣ 8 2
- b. ♠ E 5 3 2 ♥ 10 9 8 6 ♦ 5 4 ♣ 7 6 3
- c. ♠ E D 7 ♥ K D 5 ♦ E K D kn ♣ kn 7 2
- d. ♠ K D 5 4 ♥ E kn 10 2 ♦ D 2 ♣ 9 8 7
- e. ♠ K 5 ♥ D 10 8 ♦ kn 10 9 8 ♣ K 8 7 5
- f. ♠ E K 9 8 6 5 2 ♥ 5 ♦ D 7 ♣ 7 3 2
- g. ♠ E D 6 ♥ K D 5 ♦ 10 8 ♣ kn 8 6 5 4
- h. ♠ 9 8 7 6 5 3 ♥ 7 5 ♦ 10 8 ♣ 5 4 3
- i. ♠ E 8 ♥ K D 5 ♦ K D kn 5 ♣ E 6 5 4
- j. ♠ K 7 ♥ D kn 10 8 7 6 ♦ D 9 2 ♣ 7 6
- k. ♠ 8 7 ♥ E K 5 4 ♦ D 8 7 5 ♣ 9 8 7
- l. ♠ E D 7 ♥ 2 ♦ E K kn 9 8 7 5 ♣ D 7



Videre meldinger etter svar på 2kl

- Meldingene går
1 NT – 2kl
2 hj

- Hva skal vi melde med?

a) ♠ K D 7 6 ♥ 8 7 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

b) ♠ K D 7 6 ♥ K 7 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

c) ♠ 8 7 ♥ K D 7 6 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

d) ♠ K 7 ♥ K D 7 6 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

