

Sammendrag av nybegynner kurs i bridge på klubbhuset i Spydeberg 2024.

Detaljert oppsummering av Leif. I hovedsak er alt tatt fra kurshefte men på enkelte områder er betraktninger eller presiseringer lagt til. Ønsker kursdeltakere mere hjelp eller tips så ta gjerne kontakt med meg på 95851411 eller johlunda@online.no

Bilde 2 til 10 skal du legge mest vekt på. Bilde 11 til 15 er kanskje mest til hjelp for de som ønsker innspill med å tenke rett i vanskelige situasjoner.

Sammendrag er også nyttig for bridgeklubbenes medlemmer, da kan faste klubbspillere veilede videre med bakgrunn i det bridgesystem kursdeltakere brukte på kurset.

Dette kurssammendrag er også tilgjengelig på Askim BK hjemmeside under fanen systemer/konvensjoner; <https://www.askimbk.org/Systemer-konvensjoner>

Her finnes også et detaljert systemkort som kanskje er til hjelp når de ferske vil prøve seg i bridgeklubb?

Spydeberg ♣♦
BRIDGEKLUBB ♥♠



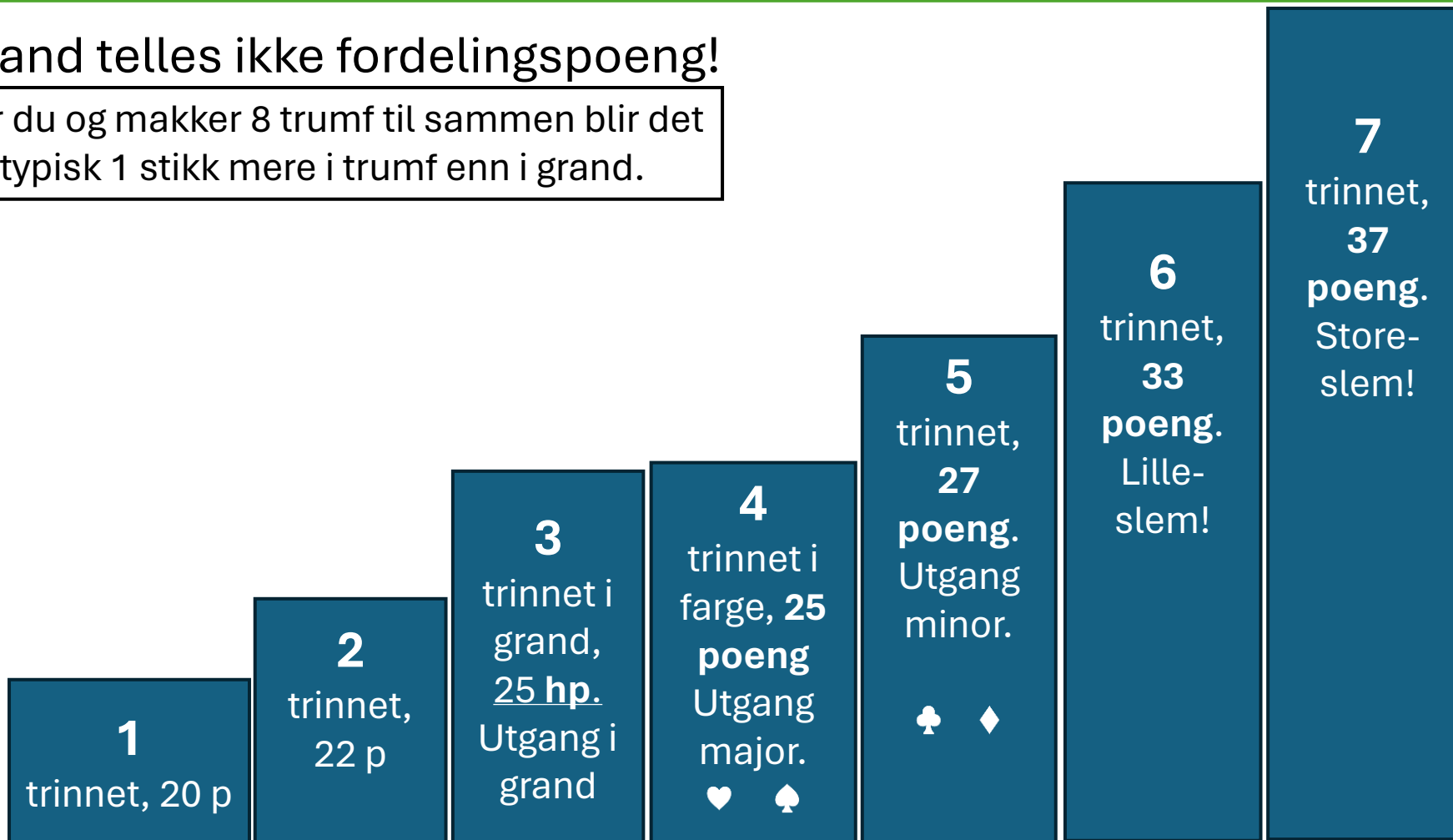
Askim ♣♦
BRIDGEKLUBB ♥♠



Trappa! Normal sammenheng mellom sammenlagt styrke og hvilket trinn du kan melde til. Antall stikk du melder er trinn meldt pluss 6.

I grand telles ikke fordelingspoeng!

Har du og makker 8 trumf til sammen blir det typisk 1 stikk mere i trumf enn i grand.

















Honnørpoeng, hp

Ess	4 hp
Konge	3 hp
Dame	2 hp
Knekt	1 hp

I farge teller vi også fordelingspoeng etter at vi finner trumfarge med tilpass!:

- **Renons 3 poeng**
- **Singelton 2 poeng**
- **Dobbelton 1 poeng**
- **Ekstra lengde i trumf 1 poeng**

Legg sammen antall honnørpoeng og antall fordelingspoeng og du får antall poeng som hånden har, forkortet p

Åpning	Viser	Svar med tilpass, kjenner til minst 8 trumf	Svar uten tilpass, meld pass med 5hp eller færre
1 kløver 	12-19hp, minst 3 kort kløver()	Pass viser maksimalt 5p! (Pass lover ikke tilpass) 2♣ Minst 5 kort i ♣ + 6 til 9p. 3♣ Minst 5 kort + 10-12p. 4♣ Minst 5 kort + 13-14p 5♣ Minst 5 kort + 15-18p Tips: Om du har 4 kort major så vurder å melde denne før du eventuelt støtter kløver. Det er gir ofte bedre score å vinne majorkontrakt eller grandspill.	Ny farge på et trinnet er krav og viser fra 6hp eller mere! Ny farge på et trinnet lover kun 4 kort, 4 kortsfarge meldes nedenfra så med 4 kort  og 4 kort  meldes 1  . Har du 2 femkortsfarger meldes den høyeste først! Du svarer normalt i din lengste farge på et trinnet, unntak er svake hender så bør du svare i høyeste farge da du er for svak for senere reverse. Svar 1Gr benekter 4 kort major og 5 kort kløver og viser 6-9hp. Kan passes. Svar 2Gr benekter 4 kort major og viser 10-12hp. Kan passes. Svar 3Gr viser 13-15hp, passes normalt om ikke makker tror på slem.
1 ruter 	12-19 hp, minst 3 kort ruter()	Pass viser maksimalt 5hp! 2♦ Minst 5 kort i ♦ + 6 til 9p Prioriter først eventuelt å vise 4 kort major. 3♦ Minst 5 kort + 10-12p. Prioriter først eventuelt å vise 4 kort major. Melder makker videre etter svar 2♦ eller 3♦ er dette invitt til utgang i Gr eller ♦! 4♦ Minst 5 kort + 13-14p Åpner melder pass med 12p 5♦ Minst 5 kort + 15-18p	Ny farge på et trinnet er krav og viser fra 6hp eller mere! Ny farge på et trinnet lover kun 4 kort, 4 kortsfarge meldes nedenfra så med 4 kort  og 4 kort  meldes 1  . Har du 2 femkortsfarger meldes den høyeste først! Du svarer normalt i lengste farge om du har styrke for reverse siden. Svar på to trinnet i ny farge lover minst 10hp. Svar 1 Gr benekter 4 kort major og viser 6-9 hp og kan passes Svar 2Gr benekter 4 kort major og viser 10-12hp. Kan passes. Svar 3Gr viser 13-15hp, passes normalt om ikke makker tror på slem
1 hjerter 	12-19 hp, minst 5 kort hjerter()	Pass viser maksimalt 5hp! 2♥ Minst 3 kort i ♥ + 6 til 9p. Melder makker videre så er alle meldinger invitt til utgang! 3♥ Minst 3 kort + 10-12p 4♥ Minst 3 kort + 13-15/16p, melder makker videre har makker minst 17p og tror på slem! Har du mere enn 16 p så bør kanskje du vurdere mulighet for slem, spesielt om du har 4 kort hjerter?	Svar 1♠ lover minst 4 kort, 5hp eller mere. men benekter samtidig 3 eller flere kort i hjerter! Ny farge på to trinnet lover kun 4 kort i minor men lover samtidig minst 10hp! Åpner må melde en gang til! Har du minst 10hp så svarer du alltid med lengste umeldte farge! Svar 1Gr benekter 4 kort spar og 3 kort hjerter og viser 6-9hp. Kan passes. Svar 2Gr benekter 4 kort spar og 3 kort hjerter og viser 10-12hp. Kan passes. Svar 3Gr viser 13-15hp, benekter støtte i ♥ og 4 kort spar! Lover jevn hånd.
1 spar 	12-19 hp, minst 5 kort spar()	Pass viser maksimalt 5hp! 2♠ Minst 3 kort i ♠ + 6 til 9p. Melder makker videre så er alle meldinger invitt til utgang! 3♠ Minst 3 kort + 10-12p 4♠ Minst 3 kort + 13-15/16p. Med sterkere hånd bør du kanskje vurdere slem spesielt om du har 4 kort spar! Tips: I major skal vi alltid støtte når vi vet om minst 8 kort til sammen. Ikke meld ny farge eller grand når du vet om majortilpass på misnt 8 kort!	Svar 2♣ eller 2♦ lover minst 4 kort men benekter samtidig 3 eller flere kort i spar! Ny minor på to trinnet lover kun 4 kort men lover samtidig minst 10hp og makker må melde! 2♥ lover 5 kort i hjerter pluss minst 10hp og er også krav til makker om å melde videre Har du minst 10hp så svarer du alltid med lengste umeldte farge! Svar 1Gr benekter 3 kort spar og viser 6-9hp. Kan passes. Men merk at grand melder kan ha skjeve hender her da 1 ♠ sperrer for andre meldinger på et trinnet. Svar 2Gr benekter 3 kort spar og 5 kort hjerter og viser 10-12hp og ganske jevn hånd. Kan passes. Svar 3Gr viser 13-15hp, benekter støtte i spar og 5 kort hjerter! Lover jevn hånd.

Åpning 1Gr viser 15-17 hp. (Innmelding 1Gr viser det samme med hold).

Grandstige: Åpning og gjenmelding grand billigst mulig viser 12-14hp. Åpning 1 grand 15-17 hp. Åpning i farge og hopp til 2Gr viser 18-19hp. Åpning 2Gr viser 20-21hp. Åpning 2♣ og gjenmelding 2Gr viser 22-24hp mens åpning 2♠ og hopp til 3Gr lover 25-27hp!

- 1/2Gr kan ikke inneholde singel eller renons
- 1/2Gr lover jevn fordeling men lover ikke poeng i alle farger! Fordelingsmønster bør være 4333 eller 4432 eller 5332 med 5 kort minor

Videre meldingsforløp er sterkt kunstig! Ideen er at Grand melder så ofte som mulig skal bli spillefører.

Svar på åpning eller innmelding 1Gr	Viser	Grandmelder sitt svar	Svarmelder andre melding
2♣ Stayman	Minst 8hp og lover 4 kort i minst en major.	2♦ benekter 4 kort major 2♥ lover 4 kort ♥, kan ha 4 kort spar 2♠ lover 4 kort ♠ og benekter 4 kort ♥ Svar over 2♠ skal ikke forekomme	2 Gr er invitt Støtte i major er invitt 3 Gr er forslag til kontrakt 4 i meldt major er sluttkontrakt
2♦ Overføring	Styrke ukjent men lover minst 5 kort hjerter. Styrke kan derfor være 0hp, tror det er flere stikk i hjerter enn grand	Nesten alltid 2♥ Har du 17hp og 4 kort hjerter kan du vurdere å melde 3 hjerter	2♠ lover 4 kort ♠ pluss 5 kort ♥ og er krav, minst invitt til utgang. 2Gr Invitt til utgang med 5 kort hjerter 3♥ Invitt til utgang, minst 6 kort hjerter 3 Gr. Typisk 10-14 hp med 5 kort hjerter Ny farge er krav og naturlig men viser kun 5 kort hjerter
2♥ Overføring	Styrke ukjent men lover minst 5 kort spar	Nesten alltid 2♠ Har du 17hp og 4 kort spar kan du vurdere 3 spar.	2Gr Invitt til utgang med 5 kort spar 3♣ Invitt til utgang, minst 6 kort spar 3 Gr. Typisk 10-14 hp med 5 kort spar Ny farge er krav og naturlig men viser kun 5 kort spar
2♠, 3♥ eller 3♠	Ingen avtale, skal ikke meldes		
2 Gr	Invitt til 3 Gr med 8 til 9hp uten 4 kort major	Pass viser minimum for Grand, kan ha 16 hp 3 Grand lover tillegg til grandmelding, 16 eller 17HP	
3♣ eller 3♦ (Viser meldt farge)	Invitt til 3 Gr med minst god 6 kort i meldt minor, typisk 6-7hp.	Normalt pass eller 3 Gr med tilpass til minor med tillegg. Tilpass er minst Dx eller minst 3 kort i minor.	
3 Gr	Tror dette er beste kontrakt. Typisk styrke er 10 til 14hp	Pass	
Svar over 3 Gr	Naturlig men utenfor system	?	

Åpning 2♣, kunstig og krav! Vår sterkeste melding!

- Åpning i 2♣ viser minst 20hp+ og lover minst 9 stikk i farge eller minst 22hp hvis grand fordeling. Makker skal ikke ha mye før utgang står! Baserer du din 2♣ åpning på lang minor bør du ha 10 stikk på egen hånd. Om du er sikker på at du har utgang på egen hånd kan du åpne med 2♣ selv om styrke er ned mot 17hp!

- **Svar på kravmelding 2♣:**

- 2♦ 0-5 hp eller opp til 7 hp hvis ikke meldbar god 5 kortsfarge i major eller god 6 kort minor. Noen ganger har du enda større styrke uten meldbare farger, eks Knxxxx, EK64, K93, 8. Ingen meldbare farger og ikke grandfordeling, avvent med 2♦. (Har du minst 10 hp må du kanskje gjøre slemforsøk når makker åpner med 2♣). Så merk at avslag 2♦ ikke alltid viser svake kort, 2♦ blir derfor mere et relebud for å høre hva åpner har! Om åpner melder farge på 3-trinnet så er dette naturlig og krav!
Alle andre svar enn 2♦ på åpning 2♣ er entydig krav til minst utgang!
- 2♥/♠ Minst 6hp+ og minst 5 kort. Dårligst KDxxx, KJ10xx, eller EKn10xx i major og minst 6hp. Med 6 kort er E eller K i toppen nok.
- 2Gr Minst 8 hp+ pluss grand fordeling. Makker baserer sine svar på at din styrke er 8-10 hp. Har du større styrke så må du vurdere om du skal gjøre slemforsøk selv! Svarer åpner 3♣ så tolker vi dette som Stayman, søk etter major, i første omgang.
- 3♣/♦ Minst 6hp. Minst 6 kortsfarge med minst E eller K i fargen

Høyere svar enn 3♦ er utenfor system, ingen avtale, og skal derfor ikke meldes!

Eks; Meldingsforløp går 2♣-2♦; 2♠ og du har ♠xxx ♥xxxx ♦xxx ♣xx så er det oftere riktig å melde 4♠ enn å passe! Siden du har tilpass stiger sjansen for at hånden er vært et stikk for makker som tror han har minst 9 stikk med spar som beste farge. Melder du 3♠ så viser dette **minst** et sikkert stikk til makker i form av singel/renonse eller E/K pluss trumftilpass.

Unngå å passe før utgang når makker åpner med 2♣! Kurshefte har lagt opp til en moderne bruk av kravåpning 2♣ men har ikke tatt med alle varianter i det videre meldingsforløp. Dette kan eventuelt innbakes i systemet sidenuten å gjøre om på svåra dere har lært mye.

Sperremeldinger. Åpning 2♦ til og med 4♠! (Gjelder det samme for hopp innmelding).

En sperremelding er høy åpningsmelding eller innmelding i farge med hopp. Krav er mange kort i en farge men benekter samtidig 11 hp eller mere. Sperremelding m/hopp på 2 trinnet lover 6 kort og styrke er typisk 6-9/10 hp. (Åpne/innmeld 1 i farge om antall kort i langfarge pluss antall hp blir minst 20). Har du syvkortsfarge blir det oftest rett å sperre på tre-trinnet og med 8 kort så sperrer du på 4-trinnet. Alle sperremeldinger viser maksimalt 10 hp!

Sperremeldinger gjør det som oftest mye vanskeligere for motparten å melde rett men gjør det lettere å finne rett spilleføring om den finnes! Hver forsiktig med straffedoblinger eller melde nye farger når makker har sperret. Har du ikke tilpass har du sjelden mange stikk! Men med tilpass skal du ofte melde videre selv om du trolig vet at dere ikke klarer kontrakten, dette kalles stamp. Soneavhengig hvor tøft du kan melde, pass på at du ikke går for mange doblede betes.

Når du er i tvil så bør du se på sonen, i ugunstig sone så bør du ha god dekning for din sperremelding.

Hvor mange doblete betes tåler du om motparten har utgang men straffedobler dere?

Vi i sonen, motparten utenfor	Kun 1 bet!	(Kalles ofte ugunstig sone)
Alle utenfor sonen	2 betes	(Like sone)
Alle i sonen	2 betes	(Like sone)
Vi utenfor sonen, motparten i sonen	3 betes	(Kalles ofte gunstig sone)

Baser dine sperremeldinger på at makker kan hjelpe til med et stikk og at motparten har utgang når du gjør sats. Meld siden normalt pass! Makker bestemmer nå etter din sperremelding. Så åpner du i 3sp i lik sone melder makker som du har 6 stikk på egen hånd.

I 4. hånd så har det ingen hensikt med sperreåpning. Alle «sperreåpninger» i 4. hånd lover samme lengde som sperreåpning men styrken er nå 10-13 hp. Begrepet 4. hånd betyr at om du melder pass så er meldingsforløp slutt.

Om makker sperremelder i major er grand melding billigst mulig spørsmål om kortfarge! Dette blir din eneste kravmelding etter sperremelding fra makker!

Om du vurderer om det er spill for utgang vår vei bør du enten ha veldig god tilpass med kortfarge(r) eller mange sikre stikk i minst 2 farger. Etter sperremelding teller vi ikke så mye hp men legger vekt på hvor mange tapere det er i kortene. D og Kn utenfor trumffarge har derfor minimal verdi etter sperremeldinger. Har du god tilpass og hjelp til makker med minst et stikk kan du vurdere å heve makker sin sperremelding så høyt du tørr. Støtte i makkers sperrefarge viser ikke entydig styrke, det kan være en offermelding for å legge maksimalt press på motparten fra å finne eventuelt beste utgang hos dem!

Om du velger å melde ny farge viser dette egen god farge som du tror er bedre enn makker sin! Melding av ny farge er ikke krav men viser noe styrke, typisk 9-15hp. Så støtt gjerne makker om du har tre kort støtte. Uten støtte så er det nesten alltid rett å melde pass!

Svar på 4 Gr Blackwood, essespørring

Når vi tror det er brukbare muligheter for lilleslem, dere har rundt 32 poeng tilsammen eller bedre, er det en forutsetning at minst ess i tre farger for å få tolv stikk og alle ess for å få 13 stikk. Da tar vi i bruk en nyttig melding og spørrer etter antall ess med 4 Grand. 4 Grand er spørsmål uavhengig om det er avgitt med hopp eller ikke. Om vi har alle ess og det er mulighet for 13 stikk kan vi spørre videre med 5 Grand etter konger. Mangler du to ess så må du få stoppet så raskt som mulig, f.eks. brems i en farge som er meldt før om du tror dette er rett stoppested. Ønsker du å spille 5 Grand så må du melde en umeldt farge på 5-trinnet som ber makker melde 5Gr som du passer! På kurset lærte dere to typer essespørsmål, en med 4 ess og en når trumffarge er avtalt, da telles også trumfkonge som ess og antall ess blir da 5! Denne type Blackwood (BW) har fått det lange navnet Roman Key Card Blackwood (RKCBW). Om du synes dette blir for vanskelig med 2 typer Blackwood kan du velge kun å bruke 4 ess Blackwood med din makker. Spørr du etter konger med 5Gr blir svarskala lik for begge typer Blackwood.

Svar på BW, 4 ess totalt		Svar på 4Gr RKCBW når trumf er avtalt, 5 ess totalt inkludert trumf konge	
5♣ viser:	0 eller 4 ess	5♣ viser:	0 eller 3 ess (av 5)
5♦	1 ess	5♦	1 eller 4 ess
5♥	2 ess	5♥	2 ess uten trumf dame
5♠	3 ess	5♠	2 ess med trumf dame

Har du alle ess kan du spørre videre med 5Gr om du tror det er mulighet for 13 stikk. Merk at det kun er 3 konger igjen om du har spurt med RKCBW først. Du må alltid spørre med 4 Gr først før du kan spørre etter konger med 5 Gr.

Svar på kongespørsmål 5 Gr	
6♣	0 eller 4 konger
6♦	1 konge
6♥	2 konger
6♠	3 konger

Når og hvordan delta i meldingsforløp når motparten åpner?

Vurder innmelding

Med god 5k+ farge og minst 8 hp kan du melde inn på et-trinnet. Til svakere farge til mer ekstra styrke kreves,.

Om du må vise din farge på 2-trinnet må du ha god fordeling med minst 9hp og minst god 5-kortsfarge eller minst 12hp ved 5332 fordeling. Merk at det kan være rett å passe med hender med opp til 15hp når fordeling eller fargekvaliteter er feil!

En innmelding på 1 trinnet viser maksimalt 15hp, på to-trinnet maksimalt 16hp, på tre-trinnet uten hopp maksimalt 18hp (etter sperreåpning). Alle innmeldinger lover minst 5 kort i meldt farge.

Om du må melde på to-trinnet for å vise din farge skal du være mere forsiktig, spesielt om din fordeling er 5332. Med god 6 kortsfarge og 8hp+ så er det vært risikoen å melde inn på 2-trinnet utenfor sonen.

Normalt bør din styrke være minst 10 hp utenfor sonen og 12 hp i sonen for å melde inn på 2-trinnet.

Hadde du tenkt å åpne med en sperremelding så kan du fortsatt avgi sperremelding om dette blir med hopp.

Hadde du tenkt å åpne med 1Gr så skal du fortsatt melde 1 Gr om du har stopper i motpartens farge! 1 Gr viser altså 15-17 hp med stopper pluss ganske jevn hånd.

Hadde du tenkt å åpne med 2Gr for å vise 20-21hp så kan du fortsatt hoppe inn med 2Gr for å vise det samme om du har stopper i åpningsfarge. Makker melder som om du åpnet med 2Gr så 3♣ blir Stayman og 3♦/♥ blir overføring til 3♥/♠

Om din styrke er minst 16 hp så bør du trolig innlede melding med opplysende dobling og siden melde din farge.

Merk at om motparten åpner i en av dine farger så kan det være klokt og ikke delta i meldingsforløp selv med opp til 15HP!

Vurder opplysende dobling

Har du 12hp+ men ingen god farge å melde kan du doble som opplysende, opplysende dobling har ingen øvre styrke. Er din styrke mellom 12-15 hp så bør du ha minst 3 kort i alle umeldte farger så du kan passe ned makker sin preferanse på din opplysende dobling. Melder du ny farge etter først å ha doblet opplysende lover du minst 16hp og minst 5 kort i meldt farge.

Når motparten åpner i major lover du normalt 4 kort i motsatt major med dobling om din styrke er under enn 16hp! (Også minst 3-3 i de to andre fargene)

Har du 4441 fordeling med singel i motpartens farge kan du doble opplysende med 11hp.

Åpner motparten i 1Gr så viser dobling minst 15hp og trolig jevn hånd. Delvis forslag til straff om makker har minst 5hp. Makker kan flykte med svake kort ved å melde sin beste farge, dette viser trolig 0 til 6/7 poeng. Har vi utgang er det nesten alltid bedre å spille 1Gr doblet i stedet! Har du jevn hånd men din styrke er under 15 hp så melder du pass på motpartens 1Gr åpning!

Leif anbefaler å betrakte motpartens 1♣ åpning som ekte farge når du vurderer innmelding eller dobling! Dette må makkerpar avtale. Med 6 kort♣ og gode kort meld først pass og vurder så om du skal melde♣ lavest mulig siden.

Avansert avtale, makker kan doble opplysende etter tidligere å ha meldt pass! Har ingen av dere meldt annet enn pass vil alle doblinger på 1, 2 eller 3 trinnet være en form for opplysende dobling basert på meldingsforløp. Slike doblinger benekter åpning om du tidligere har meldt pass men viser minst 4 kort i umeldte farger. Styrke på slike gjenåpninger må alltid være minst 8hp med tilpass i umeldte farger. En annen regel å bruke er at når motparten har god tilpass har også vi tilpass!

Svar på makkers opplysende dobling

Når makker dobler opplysende motpartens fargeåpning viser makker åpningshånd og ber deg melde din beste farge og samtidig vise din styrke. Under viser svarskala om neste hånd passer og tvinger deg til å svare:

Motparten melder 1 i farge og makker dobler opplysende. Du svarer		
Ditt svar	Viser	Mere forklaring
1 i farge	0-8 hp	4+kort i fargen
2 i farge uten hopp	0-9 hp	4+kort i farge
2 i farge med hopp	9-10 hp	4+kort i farge
3 i farge med hopp	11-12 hp	5+kort i farge
4 i farge	13+hp	5+kort i farge
1NT	6-9 hp	Stopper i motpartens farge, ingen god meldbar farge
2 NT	10-12 hp	Som for 1NT
3 NT	13+hp	Som for 1NT
Pass	Lover minst solid 5 kort i motpartens åpningsfarge og tror dette blir den mest innbringene kontrakt. Er du i tvil så meld, kanskje 1Gr eller 2Gr?	

Melder neste hånd pass så gjelder tabell til venstre fullt ut, du må nesten melde uansett hva du har! Men melder neste hånd så er du fritatt fra å melde med 0 til 5 hp.

Tabell til venstre kan fortsatt følges men de to første svarene viser nå 6-8/9 hp.

Til senere, avtal hva overmelding av motpartens farge betyr!

Hva skal jeg spille ut? (Foreslått prioritering men ingen garanti for at det blir rett!)

Mot Grand, ofte aggressivt fra din beste farge når makker ikke har meldt.	Mot farge (Ønsker å sette opp stikk for oss uten å gi motparten noen ekstrastikk)
<p>1 Utspill i makkers farge med 2 kort eller flere har høyeste prioritet. Spill ofte ut også singeltone i makkers farge når makker har sperremelt. Lite kort ut lover 3 kort, høyt kort viser normalt 2 kort. Har du egen god farge som KDKn54 med inntak så prioriter trolig din egen farge.</p>	<p>1 Utspill av singelton er ofte et godt utspill om ikke dette leder opp til spillefører sin hovedfarge!</p>
<p>2 Utspill i din beste farge men unngå å spille ut i farge som spillefører har meldt.</p>	<p>2 Spill ofte makkers farge ut uavhengig av din lengde. Laveste kort fra 3 kort, høyeste kort med 2 kort, nest laveste kort med 4 kort</p>
<p>3 Utspill i umeldte farger</p>	<p>3 Utspill i umeldt farge er et forventa utspill. Har motparten meldt 3 farger før de «fant» trumftilpass så er det ofte rett med aktivt utspill i umeldt 4. farge</p>
<p>4 Om du har valg mellom to 4-kortsfarger så prioriter major fremfor minor farge.</p>	<p>4 Trumf ut er ofte rett når motparten har skjeve fordelinger med begrenset styrke eller når du ser at farger sitter ugunstig for spillefører eller når spillefører trolig har 5-5 fordeling. Unngå å spille ut singel trumf</p>
<p>5 Har du lite eller ingen styrke så vurder å finne makkers beste farge. (Kan faktisk også være bordets først meldte farge).</p>	<p>5 Utspill i makkers farge er forventet. Spiller du noe annet tyder dette på kortfarge eller at du vil etablere sidestikk raskt.</p>
<p>Unngå utspill av kortfarge, også om denne er umeldt</p>	<p>6 Utspill av dobbeltone skal ikke overdrives. Bør da ofte ha trumfstopper for å øke sjansen for stjeleverdi. Spiller du ut dobbeltone skal du spille ut ditt høyeste kort, også D fra Dx. Utspill fra Dx eller Kx frarådes sterkt om ikke dette er makkers farge!</p>
<p>Unngå utspill i motpartens meldte farger, spesielt farger meldt av åpner</p>	<p>Prioriter passive utspill høyere enn mot Gr. Ikke spill ukritisk fra Hxxx. Underspill ikke E i utspill og unngå utspill av E om du ikke også har K. Har du valget mellom 2 meldte farger så prioriter farge som er meldt av blindemann.</p>
<p>Spill ut toppen fra honnørsekvens som K fra KDKn4 eller KD104.</p>	<p>Utspill mot farge viser samtidig fordeling men sier ikke noe om styrke i farge! Høy lav viser 2 eller 4 eller 6 kort. Lite kort ut fulgt av et høyere kort lover 3 eller 5 eller 7 kort</p>
<p>Utspill av lavt kort er invitt, du har <u>minst</u> en honnør i fargen men benekter honnørsekvens.</p>	<p>Spill ut farge med inntilliggende honnører som KDx, DJ74, som kan gi flere stikk. Spill da ut høyeste honnør selv om du kun har 2 etterhverandre!</p>
<p>Utspill av 6,7,8 eller 9 kan være toppen av ingenting. Normalt ikke invitt men har normalt 3 til 5 kort i fargen.</p>	<p>Utspill i din lengste farge uten honnør. Gir normalt ikke bort billige stikk og kan også lede til at makker får stjeling. Betraktes som passivt utspill.</p>
	<p>Utspill av E lover oftest også K eller at du har Ex og håper på stjeling senere. 10</p>

3 enkle huskeregler i motspill. Generelt, unntak finnes!

- **”Andre hånd lavt, tredje hånd høyt”**. Når det spilles et lavt kort fra spilleren til venstre for deg, lønner det seg vanligvis å legge et lavt kort. Det er ikke noe poeng i å legge et høyt kort for å presse spillefører til å bruke et høyt kort, det gjør han mest sannsynlig uansett! Han vet jo ikke hvilke kort din makker har. 2. hånd betyr at du legger på til stikk som spiller 2 og at makker vil legge på siste kort i dette stikket.
- **”Høyest for makker”**. Når makker har spilt ut et lite kort, invitt, må du ofre et av dine høye kort for å sikre at deres side enten vinner stikket, eller presser ut spilleførers/blindemanns høye kort.
- **”Honnør på honnør”**. Når en av motspillerne spiller en honnør, bør du stikke den hvis du sitter med en høyere honnør. Da kan du forfremme en av makkers eller kanskje dine egne kort til stikk. (Honnør på honnør gjelder ofte ikke om du vet at makker er kort i fargen).

Kan vi åpne meldingsforløp med mindre enn 12hp?

Det korte svaret er ja men dette forutsetter brukbar fordeling!

- Med god 6-kortfarge så åpner du med 11 hp, er du svakere så vurder sperremelding eller pass
 - Har du 10 kort i 2 farger så åpner du normalt med 10hp (20 regel, se nederst side 79)
 - Har du 11 eller 12 kort i to farger kan vi åpne på kun 9hp men dette forutsetter at poeng er i langfarger. Jeg synes også at slike honnørsvake åpninger bør inneholde minst et ess eller minst 2 konger. (Hånd må også ha noe motspillsverdier).
- Sitter du i tredje hånd med 2 passer til deg er det normalt å åpne med 11 hp pluss 5 kort major
- Har du langfarge med 6-10 hp så vurder å åpne med sperremelding på 2 trinnet, 3 trinnet eller 4 trinnet. (Avhengig av bl.a. fargelengde, alt mellom 6 og 9 kort). Om motparten har åpnet er også alle hopp i ny farge sperremelding!
- Går det 3 ganger pass er det ikke noe som heter sperr! Så i 4. hånd vil åpning f.eks. i 2♥ vise 6 kort med 10-13hp. Hopp viser ensidige svake åpninger med ekstra trumflengde i 4. hånd.
- Sitter du i siste hånd (4. hånd) med tre passer så åpner du normalt med 12 hp men også når antall spar pluss antall poeng blir 15 eller mere! Så i siste hånd så åpner du normalt med en spar selv med 10 hp!
- Det er gunstig for deg at poengene dine er i de lengste fargene, mindre gunstig med f.eks. KKn dobbel eller K singel som kanskje gir 0 stikk!

Kunstige meldinger, oppsummering. Viktig å huske kunstige meldinger, forglemmelse resulterer ofte i katastrofe!

- 2♣ etter åpning 1Gr er Stayman, se side 54. Stayman kan også bli brukt som 3♣, Eks: 2Gr-3♣ eller 2♣-2♦, 2Gr-3♣. Bruk av Stayman lover minst 4 kort i en major og at utgang er mulig ved maksimum styrke hos åpner.
- Overføring til fargen over, etter sterk Grand, lover minst 5 kort men styrke kan være fra 0 poeng og opp til over 20hp! Se f.eks. tab. på side 55. Overføring kan også skje etter sterk 2Gr, se side 72-øverste tabell.
- Om din første melding er dobler, og motparten ikke har meldt mere enn 3 spar, er dobling opplysende og ber makker melde sin beste farge! Se bl.a. side 36 eller også eventuelt side 38. Du bør ha ekstra styrke til høyere motparten har meldt.
- Etter sperremelding i major fra makker er Grand billigst mulig spørsmål om kortfarge!
- Om du melder 4.farge så er dette krav til utgang! Lover ikke hold i 4. farge. Makker melder beskrivende. Se side 92. (Vanskelig tema, for viderekommende).
- Reverse melding er krav, se side 92. (Vanskelig tema for mange men viktig for å melde godt).
- Overmelding av motpartens farge kan bety mye men er krav om motparten har lovt 5 kort i fargen! Om du melder grand etter at makker overmelder motpartens farge viser dette stopper i motpartens farge.
- 4 Gr som Blackwood, ingen trumffarge er avtalt. 4 ess spørsmål, se side 65.
- 4 Gr direkte etter 1Gr eller 2Gr er kvantitativt! Invitt til 6Gr om makker har maksimum. Ikke Blackwood, meld pass med minimum! Jeg liker å bruke valgfri Blackwood så f.eks. svar 5♦ viser et ess med tillegg. Melder nå makker 5Gr melder jeg pass. Om dette blir for vanskelig fungerer det også å avtale at 4Gr alltid er spørsmål etter ess.
- 4 Gr som Roman Key Card Blackwood når trumf er avtalt. (5 ess med trumf K også som E!). Se side 70.
- Falsk sterk kravmelding 2♣, se side 69. 2♣ åpning krever svar og lover minst 20hp og viser minst 9stikk, med 0-5/7 hp meldes avslag 2 ruter! Kan du bidra med et stikk til makker så meld utgang etter avslag! Alle positive svar er krav til utgang.
- 5 Gr, spørsmål etter konger om du først har spurt i 4Gr etter ess. Se side 65. (Spørr derfor i 4Gr selv om du har alle ess).

Kan jeg melde
pass på makker
sin åpning i
farge på et-
trinnet?
Har du 6hp eller
mere så er
svaret nei!

- Husk at om du melder pass så oppfordrer du motparten til å delta i meldingsforløpet og makker blir også redd for å delta videre om motparten melder.
- Husk at makker kan ha meget sterke kort med 19hp! Kanskje har makker 2 farger og flott fordeling som 5521 eller bedre?
- Uten tilpass til makker så meld pass med 5hp eller mindre. Unntak er ekstreme fordelingshender som 5-5 eller bedre eller brukbare 6 kortsfarger eller bedre som kan meldes på et-trinnet. Men selv med flott fordeling så må din styrke være minst 4hp. Svar melding 1Gr viser dog 6-9 hp uten tilpass, kan ha 10hp som du ikke liker!
- Om du har støtte til makker kan du også telle fordelingspoeng. Så når makker åpner i 1♠ så bør du med ♠K1084, ♥8, ♦10986532, ♣6 melde 2♠. Du har 3 hp pluss 2 fordelingspoeng i hjerter, pluss 2 fordelingspoeng i kløver og et ekstra lengdepoeng i spar siden du har 4 kort spar i stedet for 3. Hånden er derfor vært hele 8p og du kan trygt melde 2♠ som viser 6-9 poeng
- Om motparten dobler opplysende eller melder inn kan du passe om du ikke har noen god beskrivende melding og styrke er maks 8 hp. Men meld om du kan med 6hp eller mere!

Gode og dårlige honnører. Vurdering av håndens reelle spillestyrke kommer med erfaring!

- Et ess er alltid vært **minst** 4 hp om ikke makker er renons. Ess er matematisk i snitt vært 4,5 poeng.
- Honnør singel eller honnør dobbel er ofte dårlige verdier men ikke i makkers lengste farge.
- Om motparten melder farge er det bra å ha K bak men dårlig å ha K foran da den ofte kan bli kappet opp av motparten, ess er da normalt bak din K!
- Knecker er overvurdert, spesielt i fargekontrakt. Dog hjelper det mye om knekt er i sekvens som kn109.
- Sekvenser er bra! Eks: Makker har E84 og du har DJ10, her får du minst 2 stikk og i 50 % av tilfellene får du 3 stikk når K sitter i kapp foran E! Men om du kun har D109 er det ikke sikkert at du får mere enn et stikk i denne fargen!
- Fordeling 4333 gir ofte et stikk mindre enn andre fordelinger.
- Honnører i makkers langfarge er bra. Kortfarge i makker lengste farge er ofte et dårlig tegn. Selv renons kan være meget uheldig, si at makker har EKxxxx i kløver og dere finner 4-4 tilpass i spar så er det lett å godspille kløverfarge om du har 2 kort kløver men med renons i kløver så kan det bli umulig å få flere enn 2 kløverstikk! Ikke frykt renons i makkers farge men ha det i bakhode om du lurer på slem og verdsett renons kun til maks 2 poeng i kjent 5 kortsfarge hos makker.
- **Til ettertanke:** Når alle honnører jobber sammen, og fordeling er god, kan det bli mange stikk selv med lav honnørstyrke. Veldig uflaks om du har Ekn og makker har KD i samme farge. Her har makkerparet alle 10 honnørpoengene i fargen men får kun 2 stikk i fargen! Tenk om det hadde vært Exx mot singel, i fargekontrakt gir det 0 tapere og trolig 3 stikk via stjeler selv om samlet honnørstyrke i fargen kun er 4 hp!