Systemhefte for bridgekafé

Et levende systemhefte du selv kan oppdatere underveis. Passer for alle nivåer – fra nybegynner til viderekommen.



Fra kurs hos Stig – onsdager 2024–2026

Tilhører: _____

Dato: _____

Utgave 2, versjon 1
Sist oppdatert: 13. november 2026

Innhold

Slik bruker du permen: Følg fargekoden på sidekanten (samme farger som prikkene nederst) eller bla etter sidetall. Klikk en tittel for å hoppe rett til kapitlet. De fremste sidene er en starthjelp til å ha ved bordet mens du spiller – resten slår du opp ved behov.

[Forord og kort om bridge (s.3)]

[Ordliste for nybegynnere] (s. 4)

[Forkortelser og symboler] (s. 4)

■ [Forberedelse før grunnkurs] (s. 4–7)

Starthjelp for helt ferske (s. 6-7): ha sidene på bordet de første kveldene. Side 7 (trappa) er felles med grunnkurset.

■ [1. Grunnlag og åpninger] (s. 7–24)

Teorikurset (Kap. 1–3): poengtelling, åpninger og svar, grandåpning, Blackwood og Stayman, og litt spill og motspill.

■ [2. Svar og deltakelse i meldingen] (s. 25–29)

Svake åpninger, deltakelse i meldingen og opplysende dobling.

■ [3. Utspill og motspill] (s. 30–32)

Prioritering av utspill og tre enkle huskeregler i motspill.

■ [4. Videregående (kurs 2 og 3)] (s. 33–42)

Invitt-verktøy, revers, Stenberg, kontrollmeldinger, fjerde farge og Puppet Stayman.

■ [5. Spilleteknikk: utspill, signaler og oppsummering] (s. 43–50, videregående del)

Utspill, motspillssignaler og poengberegning og oppsummering.

■ [6. Oppslag] (s. 51–54)

Ordliste, rask kortbeskrivelse og sluttord.

■ [7. Vedlegg – meldetabeller] (s. 55–57)

To meldetabeller til utskrift (grunnsystemet og 1NT).

Fargekoder (samme som kanten på sidene): ■ Start ■ Kap. 1 ■ Kap. 2 ■ Kap. 3 ■ Kap. 4 ■ Kap. 5 ■ Kap. 6 ■ Kap. 7

Forord

Velkommen til bridge!

Dette heftet er laget for å følge deg gjennom hele læringsreisen – fra de aller første meldingene til et mer komplett system for deg som vil bygge videre. Start-sidene er en enkel starthjelp du kan ha ved siden av deg mens du spiller de første kveldene; her finner du nok til å komme i gang. Grunnkapitlene (1–3) gir deg fundamentet, mens kapitlene 4–6 er for deg som vil videre. Ingen forventer at du kan alt med en gang – bla fram og tilbake, prøv deg, og kom tilbake til sidene når du trenger dem. Oppgaveheftet (218 oppgaver og spill, alle med fasit) er et eget dokument som hører til dette heftet: Del 1 – Kom i gang øver startstoffet og kapittel 1–3, mens Del 2 – Lær mer og Del 3 – Spilletrening er for deg som vil videre. Lykke til ved bordet!

I Askim BK satser vi på at flere skal oppdage dette fascinerende tankespillet – en hobby for livet som trimmer hjernen og skaper fellesskap med nye venner, enten du er 7 eller 100 år. Derfor har vi satt sammen en egen kursmappe med alt i én perm – kurshefte, eget oppgavehefte og støtteark som dekker alle behov. Kursene har gått hver onsdag siden høsten 2024, og vi har alltid minst to erfarne klubbspillere til stede når nye og litt øvde trener sammen – så hjelpen er aldri langt unna. Mange spiller nå på tirsdagene våre, med rekordoppmøte, og hele 22 nye medlemmer siden 2024 viser at det nytter å begynne.

Vel møtt ved bordet!

Kort om bridge

Bridge spilles to mot to – du og **makkeren** din samarbeider om å vinne flest mulig stikk. Først melder dere: spillet åpnes av den som har nok styrke, og budene går alltid i **stigende rekkefølge**.

Gjennom meldingene viser dere hverandre både **fordeling** (hvor lange fargene er) og **styrke** (honnørpoeng), helt til dere finner **rett nivå** – kontrakten dere tror dere klarer.

Vil dere ha de store **bonusene**, må dere melde høyt nok når styrken er der. **Utgang og slem** gir ekstra uttelling – men begrepene blir forklart straks. Bruk **trappa** som en enkel oversikt over hvor mange stikk hvert trinn krever.

Mye lærer du underveis. Den aller første spilletreningen skjer helt uten melding, så du blir trygg på kortene før du begynner å melde – og resten kommer gjennom kurset.



Askim BRIDGEKLUBB

Ordliste for nybegynnere

Honnørpoeng (hp) – ess 4, konge 3, dame 2, knekt 1. Summen forteller hvor sterk hånden er.

Fordelingspoeng – ekstra poeng for korte farger når du og makker har trumftilpass.

Farge – de fire sortene: kløver, ruter, hjerter og spar.

Major / minor – major er hjerter og spar; minor er kløver og ruter.

Trumf – fargen som er sjef i kontrakten og stikker de andre fargene.

Grand – kontrakt uten trumf; høyeste kort i hver farge vinner stikket. (Bruker engelsk forkortelse som standard, NT – No Trump).

Melding – et bud (farge og trinn) eller pass, dobling og redobling.

Pass – du melder ingenting denne gangen, men kan melde senere hvis ikke det blir 3 pass på rad først.

Åpning – den første aktive meldingen i runden. Svar er makkers melding på åpningen.

Kontrakt – den siste meldingen; den bestemmer trumf og hvor mange stikk dere har lovet.

Stikk – fire kort, ett fra hver spiller; høyeste kort eller trumf vinner.

Utgang – meldt kontrakt som gir bonus: 3 grand, 4 i major eller 5 i minor.

Spillefører og blindemann – spillefører spiller begge hender; makker (blindemann) legger kortene åpent.

Sonen – om paret er i faresonen; den styrer hvor stor bonus og straff blir.

Fordeling – hvordan kortene i en farge er fordelt mellom de fire spillerne (f.eks. 5-3-3-2).

Hånd – de 13 kortene en spiller får.

Makker – spilleren rett overfor deg, som du samarbeider med.

Forkortelser og symboler

Kort

A ess **K** konge **Q** dame **J** knekt 10, 9, 8 … tallkort

Poeng og regler

hp – honnørpoeng: ess 4, konge 3, dame 2, knekt 1.

p – samlede poeng: honnørpoeng pluss fordelingspoeng.

20-regelen – lengden i dine to lengste farger pluss honnørpoeng.

Trinn – meldenivå. Antall stikk du lover er trinnet pluss 6.

BK – bridgeklubb (f.eks. Askim BK).

Fargesymboler fra lavest til høyest rangering.
♣ kløver ♦ ruter ♥ hjerter ♠ spar NT – grand (ingen trumf)

En mer detaljert ordliste finner du på side 51-52

Start · Kom i gang med bridge – starthjelp for helt ferske (s. 4–7) – ha den på bordet de første kveldene. Du kombinerer meldeguiden med trappa for å finne rett nivå.

Helt fersk? Bare slapp av og begynn å spille kort – ha disse sidene ved siden av deg mens du spiller. Selve teorikurset (Kap. 1–3) starter først etter noen kvelder med spilletrening; meldetabellen til grunnsystemet ligger da i vedlegget (s. 56–57).

🎡 **STARTHJELP FOR BRIDGE (START)**

- **DEL 1: MELDEGUIDE**
- **1. Har du nok poeng til å ÅPNE? (Du melder først)**
- **Under 12 poeng:** Pass.
- **12–19 poeng:** Åpne med din **lengste farge** på 1-trinnet *(Hvis to farger er like lange: Velg den med høyest rang)*.
- **20+ poeng:** Åpne på 2-trinnet. (F.eks. 2 kløver eller 2 ruter)
- **2. Svar til makker (Makker har åpnet)**
- **Under 6 poeng:** Pass.
- **6+ poeng:** Du må svare!
- **Har du støtte?** (Minst 4 kort i makkers farge): Hev makkers farge.
- **Ikke støtte?** Meld din egen **lengste farge** på 1-trinnet.
- **3. Hvor høyt skal vi? (Meldetrappa)**
- Bruk makkers poeng + dine poeng for å finne riktig nivå:
- **20–24 poeng til sammen:** Stopp på **1- eller 2-trinnet** (Delkontrakt).
- **25+ poeng til sammen:** Gå for **Utgang**!

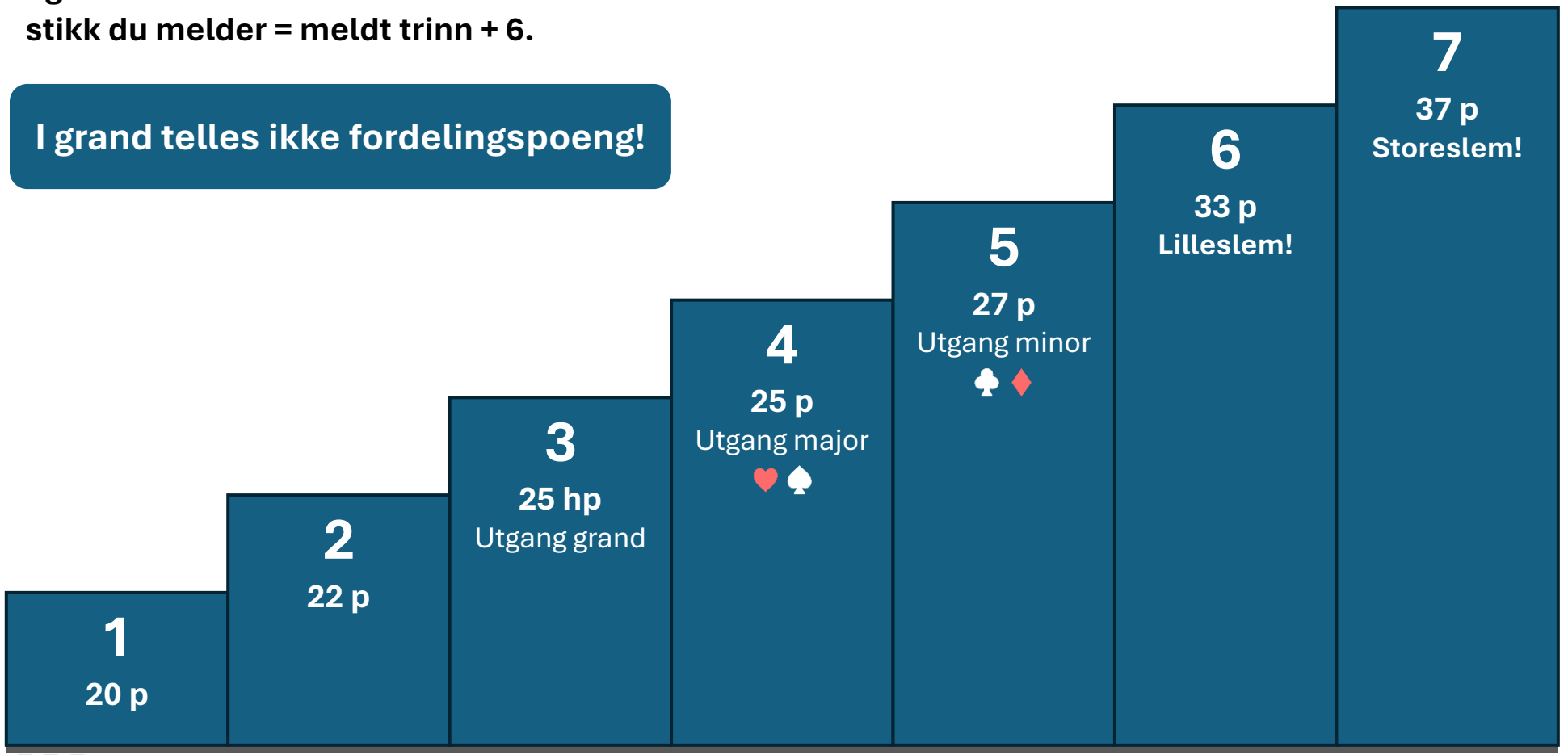
Start · Vi fortsetter – fortsatt helt i starten av kurset

- **Utgang:**
  - **NT (Grand):** Krever 9 stikk (Meld 3NT).
  - **Major (hjerter eller spar):** Krever 10 stikk (Meld 4♥ eller 4♠)
  - **Minor (kløver eller ruter):** Krever 11 stikk (Meld 5♣ eller 5♦)
- **DEL 2: SPILLEGUIDE**
- **For motspillerne (De som forsvarer)**
- **Spill ut sekvenser:** Har du tre honnører på rad (f.eks. **KQJ** eller **QJ10**)? Spill det høyeste kortet.
- **Følg farge:** Du må alltid følge fargen som blir spilt hvis du har den.
- **Tredjemann høyt:** Hvis makker spiller ut en farge, legg ditt høyeste kort for å prøve å vinne stikket.
- **For spilleføreren (Den som spiller kontrakten)**
- **Legg en plan:** Tell de sikre stikkene dine med en gang makkers kort (blindemann) legges på bordet.
- **Trumfkontrakt?** Spill ut trumfen med en gang for å ta motstandernes trumfkort, slik at de ikke kan stjele godfargene dine senere.
- **Grandkontrakt (NT)?** Gå løs på din **lengste farge** med en gang for å etablere ekstra stikk.

Start og Kap. 1 · # Trappa

Sammenhengen mellom samlet styrke og hvilket trinn dere kan melde til. Antall stikk du melder = meldt trinn + 6.

I grand telles ikke fordelingspoeng!



Honnørpoeng (hp)
Ess 4 · Konge 3
Dame 2 · Knekt 1

Fordelingspoeng
Telles i farge når trumftilpass er funnet:

- Renons 3 p
- Singelton 2 p
- Dobbelton 1 p
- Ekstra trumflengde 1 p

Sum av hp og fordelingspoeng = håndens verdi (p).

Kap. 1 · Tell poengene riktig – honnørpoeng og fordelingspoeng

- **HONNØRPOENG (hp)**
  - **Ess 4 · Konge 3 · Dame 2 · Knekt 1.**
  - Summen forteller hvor sterk hånden er.
  - Tommelregel: 12 poeng, og du kan alltid **åpne** meldingen.
- **FORDELINGSPOENG**
  - Telles bare i **fargekontrakt** – og bare når dere har funnet **tilpass** (minst 8 kort til sammen i fargen).
  - **Renons** (0 kort): 3 p
  - **Singelton** (1 kort): 2 p
  - **Dobbelton** (2 kort): 1 p
  - **Ekstra trumflengde** (over 4 kort): 1 p pr. kort
  - **I grand (NT)** teller du aldri fordelingspoeng – bare honnørpoeng.
- **HÅNDENS VERDI**
  - honnørpoeng + fordelingspoeng = håndens verdi (p).
  - Bruk denne summen i trappa for å finne rett nivå.

Kap. 1 · Åpne og finn tilpass tidlig

- **ÅPNE RIKTIG**
  - Åpne meldingen med **12+ poeng**.
  - Har du en **5-kort major** (♥/♠)? Åpne den – majoren er førstevalg.
  - Ingen 5-kort major? Åpne i din **beste minor** (♣/♦) som viser minst 3-kort minor.
- **VELG RIKTIG FARGE**
  - **Flere 4-kortsfarger:** meld nedenfra – den billigste fargen først.
  - **Har du en 5-kortsfarge:** meld den før de korte. Lengden går foran (femkort høyest).
- **FINN RETT NIVÅ TIDLIG**
  - Prøv tidlig å avklare styrken: din + makkers poeng viser nivået (se trappa).
  - Svar på makkers åpning på et-trinnet viser 6hp eller mer, lover kun 4 kort men kan ha flere kort, og er krav om at åpner minst må melde en gang til.
  - **20–24 poeng:** bli på delkontrakt. **25+ poeng:** meld utgang.
- **STØTT MAKKER RASKT**
  - Har du **tilpass** (8+ kort til sammen) på rett nivå? Støtt makker med en gang med minst 6 poeng.
  - **Majortilpass** (♥/♠) er gull verdt – hev makker raskt så dere finner rett nivå, enkel støtte 6-9p, hoppstøtte 10-12p og 4♥ eller 4♠ 13-15 poeng.

Kap. 1 · Svar til makker – styrke og to eksempler

- **STØTTE I MAKKERS FARGE**
  - Du har **tilpass** (vet at vi til sammen har minst 8 kort tilsammen) i makkers farge.
  - **Enkel støtte:** 6–9 p – hev ett trinn.
  - **Hoppstøtte:** 10–12 p – hopp ett trinn.
  - **Hoppstøtte til 4 i major:** 13–15 p.
- **SVAR I GRAND (NT)**
  - Jevn hånd uten god støtte til makker eller 4 kort umeldt major som kan meldes på et-trinnet.
  - **1NT:** 6–9/10 hp.
  - **2NT:** 11–12 hp.
  - **Direkte 3NT:** 13–15 hp.

Skråstrek i poengkravene (f.eks. 6–9/10): tallet etter streken er et grensetilfelle. Med en god farge melder du heller ett trinn opp; jevne hender uten god tilpass er oftest et maksimum.

TO EKSEMPLER

1) Tilpass + fordeling + god invitt

Du: ♠A74 ♥K1085 ♦6 ♣Q9753

9 hp + singelton ♦ (2 p) = 11 p.

Makker åpner 1♥ – du har 4-korts tilpass. Hoppstøtte **3♥** (10–12).

Makker 15 p → **4♥**. 11 + 15 = 26 p: **utgang står**.

2) Grand – stopp i tide (23 hp)

Makker åpner 1♠ (14 hp). Du har jevn hånd 9 hp uten majortilpass.

Svar **1NT** (6–9/10 hp).

14 + 9 = 23 hp: under 25. Makker passer – **stopp før 3NT**.

Kap. 1 · Grunnsystemet – slå opp, øv og kom tilbake

Teorikurset starter her, etter noen kvelder med spilletrening. De neste sidene tar deg gjennom hele grunnsystemet, én åpning om gangen.

- De neste sidene går gjennom nesten alt i grunnsystemet, én fargeåpning om gangen: hva åpningen viser, og hvordan du svarer med og uten tilpass. Du er **ikke** ment å lære alt utenat med en gang.
  - Bruk dem som oppslagstabeller – slå opp underveis mens du øver, helt til meldingene sitter.
  - Meldetabellen med alt på ett ark finner du som vedlegg i Kap. 7 (s. 56–57) – skriv den gjerne ut og ha den ved bordet.
  - Kom tilbake til dem ofte; det er helt normalt å måtte repetere dem mange ganger.
  - Fargeåpningene 1 kløver, 1 ruter, 1 hjerter og 1 spar får hver sin side; deretter følger sterk 1NT med Stayman og overføringer.

Slik leser du sidene

Fargeåpningene (s. 13–16): hver åpning får sin egen side – hva åpningen viser og svar med tilpass (minst 8 kort i fargen til sammen) til venstre, og svar uten tilpass til høyre.
Sterk 1NT (s. 17–20): én side per svartype – Stayman, overføringer til major og minor, og de kvantitative svarene – med hva svaret viser, grandmelderens svar og svarmelderens andre melding.
Skråstrek i poengkravene (f.eks. 6–9/10): tallet etter streken er et grensetilfelle. Med en god farge melder du heller ett trinn opp; jevne hender uten god tilpass er oftest et maksimum.

Slå opp mens du øver – det er helt greit. Meldetabellen ligger som vedlegg i Kap. 7 (s. 56–57).

Kap. 1 · Åpning 1♣

Viser. 11/12–19 hp og minst 3 kort ♣. Har du 3 kort i både kløver og ruter, åpner du i den minorfargen som er best om du ikke har 5 kort major.

Merk: har du 4 kort i både kløver og ruter, åpner du 1♣ – laveste 4-kort.

Med tilpass

Pass. Maksimalt 5 p – lover ikke tilpass.

2♣: minst 5 kort ♣ + 6–9 p.

3♣: minst 5 kort ♣ + 10–12 p.

4♣: minst 5 kort ♣ + 13–14 p (vurder 3NT om du ikke har renons).

5♣: minst 5 kort ♣ + 15–18 p (sjelden melding).

Tips. Har du 4-kort major, vis den før du eventuelt støtter ♣ – en majorkontrakt eller grand gir ofte bedre score.

Uten tilpass

Ny farge på et-trinnet er krav og viser 6 hp eller mer. Lover kun 4 kort, og 4-kortsfarge meldes nedenfra (med 4 kort ♦ og 4 kort ♠ melder du 1♦). To femkortsfarger: meld den høyeste først, deretter den andre på to-trinnet (ikke krav).

Hopp i ny farge i andre melding er krav til minst utgang. Ny farge på tre-trinnet er naturlig og krav, med og uten hopp.

1NT: benekter 4 kort major og 5 kort ♣, viser 6–9/10 hp. Kan passes.

2NT: benekter 4 kort major, viser 10/11–12 hp. Kan passes.

3NT: viser 13–15 hp, passes normalt om ikke makker tror på slem.

Skråstrek i poeng (f.eks. 6–9/10): tallet etter streken er et grensetilfelle – meld heller ett trinn opp med en god farge; jevne hender uten god tilpass er oftest et maksimum.

Kap. 1 · Åpning 1♦

Viser. 11/12–19 hp og minst 3 kort ♦. Har du 3 kort i både kløver og ruter, åpner du i den minorfargen som er best om du ikke har 5 kort major.

Med tilpass

Pass. Maksimalt 5 p.

2♦: minst 5 kort ♦ + 6–9 p – prioriter først å vise 4 kort major om du har.

3♦: minst 5 kort ♦ + 10–12 p. Melder makker videre etter 2♦ eller 3♦, er det invitt til utgang i NT eller ♦.

4♦: minst 5 kort ♦ + 13–14 p (åpner melder pass med 12 p, se trappa).

5♦: minst 5 kort ♦ + 15–18 p.

Tips. Har du 4-kort major, vis den før du eventuelt støtter ♦ – en majorkontrakt eller grand gir ofte bedre score.

Uten tilpass

Ny farge på et-trinnet er krav og viser 6 hp eller mer. Lover kun 4 kort, og 4-kortsfarge meldes nedenfra (med 4 kort ♥ og 4 kort ♠ meldes 1♥). To femkortsfarger: meld den høyeste først.

Lengste farge. Svar i lengste farge om den kan meldes på et-trinnet, eller 2♣ med minst 4 kort ♣ og minst 10 hp.

1NT: benekter 4 kort major, viser 6–9/10 hp. Kan passes. Kan ha lang kløver når du er for svak til 2♣ (krever minst 10 hp).

2NT: benekter 4 kort major, viser 10/11–12 hp. Kan passes.

3NT: viser 13–15 hp, passes normalt om ikke makker tror på slem.

Skråstrek i poeng (f.eks. 6–9/10): tallet etter streken er et grensetilfelle – meld heller ett trinn opp med en god farge; jevne hender uten god tilpass er oftest et maksimum.

Kap. 1 · Åpning 1♥

Viser. 11/12–19 hp og minst 5 kort ♥.

Merk: har du to 5-kortsfarger, åpner du i den høyest rangerte. Med 5 ♦ + 5 ♥ åpner du 1♥; med 5 ♥ + 5 ♠ blir åpningen 1♠.

Med tilpass

Pass. Maksimalt 5 hp.

2♥: minst 3 kort ♥ + 6–9 p. Melder makker videre, er alle meldinger beskrivende og minst invitt til utgang i hjerter.

3♥: minst 3 kort støtte + 10–12 p – god invitt til utgang.

2NT (Stenberg): vil spille minst 4♥, minst 4 kort ♥ (normalt minst 11 hp). Uten Stenberg viser 2NT 11–12 hp uten 3 kort ♥ og 4 kort ♠, invitt til 3NT.

4♥: oftest 5 kort+ ♥ og 5–10 p, ment som sperr. Uten Stenberg: 13–15 p med minst 3 kort ♥.

Uten tilpass

1♠: lover minst 4 kort spar og 6 hp eller mer, men benekter normalt 3 eller flere kort i hjerter. Meldingen er krav, så åpner kan ikke passe om motparten passer.

Ny farge på to-trinnet lover kun 4 kort i minor, men minst 10 hp; åpner må melde igjen. Med minst 10 hp svarer du alltid i lengste umeldte farge.

1NT: benekter 4 kort ♠ og 3 kort hjerter, viser 6–9/10 hp. Kan passes.

2NT: invitt med 10–12 hp, jevn hånd uten 3 kort hjerter eller 4 kort spar (ny betydning senere i kurset). Kan passes med 12–13 hp.

3NT: viser 13–15 hp, benekter støtte i ♥ og 4 kort ♠; lover jevn hånd.

Skråstrek i poeng (f.eks. 6–9/10): tallet etter streken er et grensetilfelle – meld heller ett trinn opp med en god farge; jevne hender uten god tilpass er oftest et maksimum.

Kap. 1 · Åpning 1♠

Viser. 11/12–19 hp og minst 5 kort ♠.

Med tilpass

Pass. Maksimalt 5 hp.

2♠: minst 3 kort ♠ + 6–9 p. Melder makker videre, er alle meldinger beskrivende og invitt til utgang i ♠.

3♠: minst 3 kort ♠ + 10–12 p.

2NT (Stenberg): krav til minst 4♠. Uten Stenberg: 2 kort ♠ med jevn hånd og ca. 11 hp, invitt – kan ha 4 kort ♥.

4♠: oftest 5 kort ♠ med 5–10 p. Uten Stenberg: minst 3 kort ♠ + 13–15 p (med sterkere hånd meld annerledes).

Tips. Major støttes når dere vet om minst 8 kort til sammen.

Uten tilpass

2♣ eller 2♦: lover minst 4 kort og benekter normalt 3 eller flere kort i ♠.

2♥: lover minst 5 kort ♥ pluss minst 10 hp, krav til åpner om å melde. Ny farge på to-trinnet lover minst 10 hp; med minst 10 hp svarer du normalt i din lengste farge (krav).

1NT: benekter 3 kort ♠, viser 6–9/10 hp. Kan passes. Merk at grandmelderen kan ha skjeve hender her, siden 1♠ sperrer for andre et-trinns meldinger. Ny farge på 2-trinnet krever god styrke, minst 10 hp.

2NT: invitt med 10/11–12 hp, jevn hånd, benekter 5 kort hjerter (ny betydning senere i kurset).

3NT: viser 13–15 hp, benekter støtte i ♠ og 5 kort ♥; lover jevn hånd.

Skråstrek i poeng (f.eks. 6–9/10): tallet etter streken er et grensetilfelle – meld heller ett trinn opp med en god farge; jevne hender uten god tilpass er oftest et maksimum.

Når vi åpner 1 grand

Når åpner vi 1 grand?

Vi åpner 1 grand (1NT) med **15–17 honnørpoeng** og en ganske jevn fordeling.

Jevn fordeling betyr:

- ingen 6-kortsfarge
- ingen renons og ingen singelton
- maksimalt én dobbelton

Slik jevn fordeling kaller vi NT-fordeling eller grand fordeling.

Fordeler med 1NT-åpning

- Forteller raskt om både håndtype og styrke i én og samme melding.
- Gjør det vanskelig og skummelt for motparten å blande seg inn i meldingsforløpet.

Hvordan makker svarer på 1 grand, ser du på de neste sidene.

Grandstigen

Hvor mange honnørpoeng de ulike grandmeldingene viser:

11/12–14 hp: åpning og gjenmelding grand billigst mulig.

15–17 hp: åpning 1 grand (jevn fordeling – se over).

18–19 hp: åpning i farge, deretter hopp til 2NT.

20–21 hp: åpning 2NT.

22–24 hp: åpning 2♣, deretter 2NT.

25–27 hp: åpning 3NT.

Kap. 1 · 1NT · Stayman (2♣)

1NT viser 15–17 hp, jevn hånd uten singelton eller to dobbeltoner – kan ha 5-kort major.

Svar 2♣ (Stayman): kunstig kravmelding, minst 8 hp og 4 kort i minst én major; søker 4–4-tilpass. Videre forløp er kunstig – grandåpneren blir ofte spillefører.

Grandmelderens svar

2♦ benekter 4-kort major.

2♥ lover minst 4 kort ♥ (kan ha 4 kort ♠).

2♠ lover minst 4 kort ♠ og benekter 4 kort ♥.

Svar over 2♠ skal ikke forekomme.

Svarmelderens andre melding

2NT er invitt. Støtte i major er invitt. 3NT er forslag til kontrakt, 4 i meldt major er sluttkontrakt. Ny farge på 3-trinnet er naturlig og krav!

(For viderekommende får gjenmelding 3♣ ny betydning.)

Eksempler (svarhånden)

Invitt (8-9 hp). ♠KJ85 ♥Q104 ♦K83 ♣1072: meld 2♣, så 2NT – eller 3♠ etter svar 2♠. Makker avgjør om utgangen skal meldes.

Utgang (Minst10 hp). ♠AQ97 ♥K8 ♦QJ65 ♣1043: meld 2♣, deretter 4♠ ved tilpass, ellers 3NT.

Begge majorer. ♠AJ85 ♥KQ94 ♦83 ♣J102: meld 2♣; ved svar 2♥/2♠ meld utgang i majoren, ellers 3NT. (Hopp til 3NT viser umeldt 4 kort major om en ikke bruker dobbel Stayman – avansert avtale).

Sleminteresse. ♠AQ106 ♥KJ87 ♦AK4 ♣82: meld 2♣; Finner vi tilpass i major så bør det bli 12 stikk her, uten tilpass blir det trolig 12 stikk i NT. Her bør slem meldes da vi minimum har 32 hp til sammen. (minst 15+17).

Kap. 1 · 1NT · Overføring til major

Overføring: du melder fargen rett under din 5-kort major, og grandmelderen «lystrer» ved å melde din farge. Slik blir grandåpneren spillefører, og svarhånden kan beskrive styrken etterpå.

2♦ → overføring til ♥

Viser. Minst 5 kort ♥, styrke ukjent – kan være 0 hp. Du tror det blir flere stikk i hjerter enn i grand.

Grandmelder: svar nesten alltid 2♥. Med 17 hp og 4 kort ♥ kan du melde 3♥.

Svarmelderens andre melding. 2♠ lover 4 kort ♠ + 5 kort ♥ og er krav. 2NT invitt med 5 kort ♥; 3♥ invitt med minst 6 kort ♥. Ny farge på 3-trinnet er beskrivende og krav til utgang (minst 5 kort ♥ + 4 kort i meldt farge). 3NT typisk 10–14 hp med 5 kort ♥.

Eksempler (svarhånden)

Svak (0–7 hp). ♠9 ♥KJ8642 ♦Q83 ♣1072: meld 2♦, så pass på 2♥ – delkontrakt holder.

Invitt (8–9 hp). ♠K4 ♥KQ753 ♦J83 ♣1042: meld 2♦, så 2NT – makker velger 3♥/4♥ eller 3NT eller pass med 15-16hp med kun 2 kort hjerter.

Utgang (10–15 hp). ♠K7 ♥AQ984 ♦KJ5 ♣763: meld 2♦, så 3NT – åpner passer med 2 kort ♥, men melder 4♥ med 3 kort eller flere.

2♥ → overføring til ♠

Viser. Minst 5 kort ♠, styrke ukjent.

Grandmelder: nesten alltid 2♠. Med 17 hp og 4 kort ♠ kan du vurdere 3♠.

Svarmelderens andre melding. 2NT invitt med 5 kort ♠; 3♠ invitt med minst 6 kort ♠. Ny farge på 3-trinnet er beskrivende og krav til utgang (minst 5 kort ♠ + 4 kort i meldt farge). 3NT typisk 10–14 hp med 5 kort ♠.

Kap. 1 · 1NT · Overføring til minor

Overføring til minor: meld fargen rett under din lange minor, så lystrer grandmelderen. Brukes for å spille en delkontrakt i minor, eller for å beskrive en sterk minorhånd på vei mot 3NT eller slem.

2♠ → overføring til ♣

Viser. Overføring til 3♣ – normalt minst 6 kort ♣, ukjent styrke men normalt svak med 0 til 7hp.

Grandmelder: nesten alltid 3♣, men 2NT med god åpning pluss A, K eller Q i kløver.

Svarmelder: normalt pass. Andre svar er naturlige, men krav med minst 5 kort ♣.

Eksempler (svarhånden)

Svak (4 hp). ♠83 ♥J95 ♦4 ♣K1097632: meld 2♠, så pass på 3♣ – delkontrakt i kløver.

3♣ → overføring til ♦

Viser. Overføring til 3♦ – ukjent styrke, trolig minst 6 kort ♦.

Grandmelder bør alltid lystre med å melde 3♦, selv med maksimum og tilpass!

Svarmelder: normalt pass. Andre svar er naturlige og krav til minst utgang med minst 5 kort ♦.

Eksempler (svarhånden)

Sterkere (10 hp). ♠AQ ♥K5 ♦KQ9742 ♣J3: meld 3♣, så 3NT når du har hold i de andre fargene.

Slemverdier (15 hp). ♠KQ ♥A5 ♦KQ9874 ♣J3: meld 3♣ (overføring til ♦), så sleminvitt med solid ruter farge.

Inviterende svar

Inviterende svar på 1NT (uten 4-kort major): du har nok til å spørre om utgang, men ikke nok til å kreve den. Grandmelderen avgjør ut fra minimum eller tillegg.

Inviterende meldinger

2NT: invitt til 3NT med 8–9 hp uten 4-kort major.

Grandmelder: pass viser minimum (kan ha 16 hp); 3NT lover tillegg, 16–17 hp. Grandmelder kan også melde 5-kort major på tre-trinnet med tillegg.

3 ♣ / ♦ (viser meldt minor-farge): invitt til 3NT med minst god 6-kort minor, typisk 8 hp.

Grandmelder: Pass eller 3NT med tilpass til minor og tillegg.

1**NT** - 2 ♣; 2 ♠ - 2**NT** Her blir 2NT invitt med 8-9hp, har 4 kort ♥ siden det ble søkt med Stayman 2 ♣.

1**NT** - 2 ♣; 2 ♠ - 3 ♠ Her er 3 ♠ invitt og viser 4 kort støtte i spar med 8-9 poeng.

Eksempler (svarhånden)

Utgang (11 hp). ♠KQ5 ♥J9 ♦Q10632 ♣K82: meld 3NT – du har 11 hp og makker minst 15 hp, nok til utgang men ingen 4-kort major. Med jevn fordeling og 5-kort minor velger vi NT-utgang direkte!

Invitt (9 hp). ♠AJ7 ♥Q52 ♦Q10653 ♣98: meld 2NT som invitt til 3NT.

1NT – 3NT

3NT: tror dette er beste kontrakt. Grandmelder passer alltid; svarhånden har typisk 10–14 hp uten 4-kort major.

Direkte hopp til 3NT gjøres også ofte med 6- og 7-kort minor og 9–14 hp – beste sjanse for utgang i praksis, og sladrer lite om kortene til motparten.

Svar over 3NT: naturlig, men utenfor system.

3♥/♠ og 4♣/♦/♥/♠: ingen avtaler – meld ikke disse direkte på makkers åpning 1NT uten en avtalt betydning.

Kap. 1 · Åpners andre melding med begrenset styrke

- **Pass med jevn hånd.** Har makker vist 1NT (6-9/10 hp) eller enkel støtte (6-9 p), passer åpner med jevn hånd og maks 15 p – ikke nok til utgang.
- **Gjenmeld med skjev hånd. Gjenmelding av major-åpning viser** 6-kortsfarge med 11-15 hp; minor-gjenmelding kan være god 5-kort. Makker kan passe om dette blir beste kontrakt.
- **Vis håndtype ved svak fordelingshånd.** Har du f.eks. 5 kort ♠, 3 kort ♥, 4 kort ♦ og singel ♣ med 11 hp, åpner du 1♠ og gjenmelder 2♦ over makkers 1NT eller 2 ♣. Dette viser 11-17 hp og er ikke krav.
- **Hopp eller hoppstøtte med 15-17 p.** Åpner hopper i egen 6-kortsfarge eller hoppstøtter svarfargen. Invitt: svarhånden går videre med 8/9 p eller ekstra tilpass. (Ny farge fra svarhånden er krav, mulig slem.)
- **Sikt mot lavest mulige kontrakt.** Rekker styrken ikke til utgang, stopp i beste lave kontrakt. F.eks. ♠KQ1084 ♥109 ♦K9 ♣KQ94 og makker støtter 1♠ til 2♠, gi opp utgang: maks 9 + 15 = 24 p med spar trumf – meld pass!

Kap. 1 · Åpners andre melding med god åpning

Hopp i åpningsfarge. Minst 6 kort, 15-17 p; invitt, krav om makker har lovt 10+ hp.
Hoppstøtte til makker sin svarfarge: invitt, 4 korts støtte og 15-17 p (krav om makker har lovt 10+ hp).
Hopp i grand viser 18-19 hp, nokså jevn hånd. Kan passes; makker legger på med 7 hp. Svar på 3-trinnet er krav – leter etter utgang eller slem.
Revers er krav; se egen side om revers i Kap. 4.
Hopp til 3-trinnet i ny farge er krav og naturlig! Ofte 5-5 med 16+ hp eller 5-4 med 17-20 hp; med 6-5/6-6 litt mindre.
Ny farge på tre-trinnet fra åpner, etter svarhåndens nye farge på 2-trinnet, er beskrivende og minst utgangskrav.
Direkte hopp til utgang. Har styrke som forsvarer satsen. Misvisende kalt «hopp og stopp»: med åpning eller bedre hos svarhånden, vurder slem. Frykt ikke singel i trumf, og vektlegg sikre stikk som ess.
2NT/ny farge, etter at makker har støttet din åpningsfarge og vist 6-9 p, er krav og minst invitt; se Kap. 4 for majorstøtte.
Dobling fra åpner, etter pass fra makker, og melding fra motparten, er gjenåpning med stor ekstra styrke: 3+ kort i umeldte farger, trolig 5 i åpningsfargen.
Svarhånden må melde selv med 0 hp – en 4-kortsfarge eller åpningsfargen med 3+.

Kap. 1 · Åpning 2♣, kunstig og krav. Vår sterkeste melding.

2♣ viser minst 20 hp og minst 9 stikk i major eller 10 stikk i minor eller minst 22 hp med grandfordeling. Makker trenger lite før utgang står!

Merk: Med 20-21 hp og grand-fordeling åpner du med 2NT.

Svar på 2♣	
2♦	Forventet svar – svak, eller positiv uten god meldbar farge. (0-4 hp uten tilpass: meld ett trinn over makkers farge neste runde.) Alle andre svar enn 2♦ er krav til minst utgang!
2♥/♠	Minst 6 hp og 5+ kort med minst 2 av de tre høyeste honnørene. Krav til utgang. (Har makker Hxx, støtter hen straks og ber om kontroller for slem.)
2NT	Ingen avtale – avvent og meld 2♦ først.
3♣/♦	Minst 6 hp og 5+ kort med minst 2 av de tre høyeste honnørene. (Minst krav til utgang.)
Høyere enn 3♦	Utenfor systemet – meld bare hvis dere har egne avtaler!

I praksis

Pass aldri før utgang når makker åpner 2♣! Svar nesten alltid 2♦. Med svake kort finnes en nødmelding neste gang, billigste melding = entydig avslag: 0-4 hp, maks 2 korts støtte. Meldingen advarer den sterke hånd om å melde utgang. Alle andre svar enn avslag er beskrivende og viser minst 5hp og krever til utgang.

Eks: 2♣-2♦; 2♠ og du har **♠xx ♥xxxx ♦xxxxx ♣xx** – du kan ikke passe! Billigste trinn 2NT = avslag (0-4 hp, ingen sparstøtte). Med tilpass: meld 4♠ svak, eller 3♠ med ett sikkert stikk.

Kap. 1 · Svar på 4 NT Blackwood, essespørring

Tror du på lilleslem – dere har rundt 32 poeng eller mer – trenger dere ess i minst tre farger for 12 stikk, og alle fire ess for 13 stikk. Da spør du etter antall ess med 4 grand, spørsmål enten det meldes med hopp eller ikke. Har dere alle ess, og sjanse for 13 stikk, spør du videre etter konger med 5 grand. Mangler du to ess, må du stoppe raskt, for eksempel ved å bremse i en tidligere meldt farge. Vil du spille 5 grand, melder du en umeldt farge på 5-trinnet, da ber du makker melde 5NT, som du passer. Det finnes to typer essespørsmål: en med 4 ess, og en når trumf er avtalt – da teller også trumfkongen som ess, så antallet blir 5. Den siste kalles Roman Key Card Blackwood (RKCB). Synes du to typer blir for mye, kan dere bruke kun 4-ess Blackwood. Spør du etter konger med 5NT, er svarskalaen lik for begge typer.

Svar på BW, 4 ess totalt	
5♣ viser:	0 eller 4 ess
5♦	1 ess
5♥	2 ess
5♠	3 ess

Har du alle ess og tror på 13 stikk, kan du spørre videre etter **konger med 5NT**. Merk at det bare er 3 konger igjen om du spurte med RKCB først. Du må alltid spørre med 4 NT før du kan spørre om konger med 5NT.

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

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

Kap. 1 · Sperremeldinger. Åpning 2♦ til og med 4♠. (Gjelder det samme for hopp innmelding).

Når du sperrer

Hva er en sperremelding? En høy åpning eller innmelding med hopp. Du lover mange kort i én farge, men under 11 hp (maks 10).

Lengden bestemmer trinnet: 6 kort = 2-trinnet (6–10 hp), 7 kort = 3-trinnet, 8 kort = 4-trinnet.

Hensikten: å gjøre det vanskelig for motparten å finne riktig kontrakt.

Sonen – hvor mye tør du? Hovedregel: jo gunstigere sonen er, jo mer kan du våge å ofre.

> **Gunstig sone** – vi utenfor, motparten i sonen: våg mest.
>
> **Lik sone** – begge i sonen eller begge utenfor: vær moderat.
>
> **Ugunstig sone** – vi i sonen, motparten utenfor: vær forsiktig, her blir beter dyrest.

Husk hva sperringen lover: makker regner med fargen din og lite annet. Åpner du 3♠ i lik sone, venter makker 6 stikk og 5–10 hp, så bestemmer makker videre.

I 4. hånd: en «sperreåpning» viser samme lengde, men 10–13 hp.

Eks. åpning: ♠QJ108xxx ♥x ♦Axx ♣xx – 7 hp, men ~6 spillestikk → åpne 3♠.

Når makker har sperret

Vær forsiktig: med straffedobling og med å melde nye farger. Uten tilpass har du sjelden mange stikk. Med tilpass melder du ofte videre selv om du ikke tror på kontrakten – det kalles stamp.

Spør om kortfarge: har makker sperret i major, spør billigste grandmelding om en kort sidefarge. Dette er eneste kravmelding etter makkers sperremelding på to-trinnet.

Skal dere til utgang? Da trenger du svært god tilpass eller mange sikre stikk i to farger. Tell tapere, ikke poeng – dame og knekt utenfor trumf betyr lite.

Ny farge viser din egen gode farge og lover styrke (typisk 9–16 hp). Ikke krav etter svake 2, men krav etter svake 3. Har du tre kort i makkers farge, så støtt.

Eks. svar: Makker åpner 3♠ (lik sone). Du har ♠Kxx ♥Axx ♦KQx ♣xxxx – kun 12 hp og 3-korts støtte → våg 4♠ da du kan ha 4 stikk til makker med hjelp i tre farger.

Kap. 2 · Kan vi åpne meldingsforløp med mindre enn 12hp?

Det korte svaret er ja – men det krever litt fordeling, helst ikke 4-3-3-3.

God farge = minst to av de tre topphonnører i fargen, A,K eller Q.

Åpne lett – med god fordeling

- **6-kortsfarge:** åpne med **11 hp**. Er du svakere, vurder sperr eller pass.
- **5-kort + singelton:** åpne med **11 hp** (unntak: singel honnør).
- **10 kort i to farger:** åpne med **10 hp** (20-regelen: lengde i to farger + honnørpoeng).
- **11–12 kort i to farger:** helt ned i **9 hp** – men poengene må stå i langfargene.

Sperremelding (6–10 hp)

- **Langfarge:** sperr på 2-, 3- eller 4-trinnet etter fargelengde (6–9 kort).
- **Motparten har åpnet:** alle hopp i ny farge er sperr.
- **Pass tre ganger:** da finnes ingen sperr.

Tredje og fjerde hånd

- **3. hånd:** med 2 pass foran åpner du på **11 hp** + 5-kort.
- **4. hånd:** åpne med **12 hp** – eller når spar + poeng blir **15+**. Da åpner du 1♠ selv med 10 hp, kanskje 2♠ med 6-kort.
- **Åpning 2♥ i 4. hånd:** viser 6 kort og 10–13 hp; hopp viser svake, ensidige hender med god farge.

Huskeregel

- Poengene bør stå i de lange fargene ved minimumshender. KJ dobbel eller K singel er mindre verdt – kan gi 0 stikk.

Kap. 2 · Kan jeg melde pass på makker sin farge-åpning ?

Har du 6 hp eller mer, er svaret nei – du skal melde når motparten har passet før deg.

Når kan du passe?

- **5 hp eller mindre uten tilpass:** meld pass.
- **Unntak:** ekstrem fordeling (5-5 eller bedre) eller 6-kortsfarge på et-trinnet – men styrken må være minst 4 hp.
- **1NT-svaret:** viser typisk 6-9 hp men kan ha 10 hp.

Hvorfor ikke passe for lett?

- **Du slipper motparten inn:** passer du, inviteres motparten inn, og makker tør ikke melde videre om motparten melder siden du har vist svak kort.
- **Feil kontrakt.** Mister ofte sjansen til å finne beste kontrakten
- **Makker kan være sterk:** opptil 19 hp, kanskje to farger og flott fordeling som 5-5-2-1 eller bedre.

Tell fordelingspoeng ved tilpass

- **Eksempel:** makker åpner 1♠. Med ♠K1084 ♥8 ♦10986532 ♣6 melder du 2♠.
- **Regnestykket:** 3 hp + 2 for singel hjerter + 2 for singel kløver + 1 for fjerde spar = 8 p. 2♠ viser 6-9 poeng.

Motparten dobler eller melder inn

- **Pass:** når du mangler en god, beskrivende melding og har maks 8 hp.
- **Meld om du kan:** med 6 hp eller mer.
- **Redobling:** viser minst 10 hp uten god tilpass – kanskje skal dere straffedoble motparten?

Kap. 2 · Når og hvordan melde når motparten åpner?

Når motparten åpner, velg mellom opplysende dobling, innmelding, grand/sperr – eller pass. Styrke, farge og fordeling avgjør.

God farge = minst to av de tre topphonnører i fargen, A,K eller Q.

Opplysende dobling

- **Når:** minst 12 hp uten god 5-kortsfarge – ingen øvre styrkegrense. Med 12-17 hp: minst 3 kort i alle umeldte farger, så du kan passe ned makkers svar. (Støtt med 4 kort og 15-17 hp.)
- **Mot major:** doblingen lover normalt 4 kort i motsatt major under 18 hp, og minst 3-3 i de andre umeldte fargene.
- **4-4-4-1:** med singel i motpartens farge kan du doble med 11 hp. Singel J, Q eller K teller lite, men kan gi stikk i motspill.
- **Ny farge etter dobling:** lover minst 17 hp og 5 kort. Med minst 18 hp dobler du først og melder så fargen.
- **Mot 1NT:** dobling viser minst 15 hp og jevn hånd – delvis straffeforslag om makker har minst 6 hp. Makker kan flykte med svake kort (0-6/7 p). Jevn hånd under 15 hp: pass.
- ***Makkers svar:*** *se neste side*

Innmelding

- **Et-trinnet:** god farge med minst 5 kort og minst 8 hp. Jo svakere farge, jo mer styrke. Makker spiller ofte ut fargen, så meld bare med styrke. Makker plasserer deg med 10hp når hen vurderer svar
- **2-trinnet:** god fordeling, minst 10 hp og god 5-kortsfarge, eller 12 hp ved 5-3-3-2. Med 6 kortsfarge er det vanlig å melde uansett med 10hp eller mere.
- **Styrketak:** maks 17 hp på et-trinnet, 18 på to-trinnet, 19 på tre-trinnet uten hopp. Alle lover minst 5 kort i fargen.
- **Kjemp passe langt:** tre-trinnet er ofte høyt nok, selv med 9 trumf samlet. Med opptil 15 hp kan pass være rett ved svak farge eller fordeling.

Grand eller sperr i stedet

- **Tenkte du 1NT:** meld fortsatt 1NT med stopper i motpartens farge – 15-17 hp og jevn hånd.
- **Tenkte du 2NT (20-21 hp):** hopp inn med 2NT med stopper i åpningsfargen. Makker melder som etter 2NT-åpning, så 3♣ blir Stayman og 3♦/♥ overføring til 3♥/♠.
- **Tenkte du sperr:** du kan fortsatt sperre dersom det blir med hopp (se «Sperremeldinger»).
- **Din farge åpnet:** åpner motparten i din beste farge, kan det være klokt å ikke delta – selv med opp til 15 hp!

Kap. 2 · Svar på makkers opplysende dobling

Når makker dobler en fargeåpning opplysende, lover makker åpningshånd og ber deg melde din beste farge og vise styrken din.

Ditt svar	Viser	Mer forklaring
1 i farge	0-8 hp	4+ kort
2 i farge uten hopp	0-9 hp	4+ kort
2 i farge med hopp	9-10 hp	4+ kort
3 i farge med hopp	11-12 hp	5+ kort
4 i farge	13+ hp	5+ kort
1NT	6-9 hp	Stopper i motpartens farge, ingen farge å melde
2 NT	10-12 hp	Som for 1NT
3 NT	13+ hp	Som for 1NT
Overmelding av åpningsfarge	10+ hp	Ingen naturlig melding; ber dobler beskrive mer. 2NT lover stopper i motpartens farge.
Pass (Straffepass er sjeldent).	Lover minst **solid** 5 kort i motpartens farge og tror det gir mest. I tvil: meld!	

Spilleren etter makkers dobling:

- **Passer eller redobler:** tabellen til venstre gjelder – meld nesten alltid!
- **Melder noe:** du kan passe med 0–5 hp. Ellers gjelder tabellen, men de to første svarene viser nå 6–8/9 hp.
- **Motparten melder videre:** du kan selv doble med 4–4 i de umeldte fargene og minst 6 hp (8 hp om makker må til 3-trinnet). Da kjemper dere om kontrakten!
- **Etter redobling:** makker vet at du er svak. Meld 4-kortsfarge på 1-trinnet og 5-kortsfarge på 2-trinnet, så makker finner rett trumf.

Kap. 2 · Svar på makkers innmelding (Motparten åpner)

Når motparten har åpnet og makker melder inn, lover innmeldingen en god hånd. Du svarer nesten som etter en vanlig åpning – men husk at makker allerede har vist både styrke og farge.

Svar på 1NT-innmelding

Makker melder 1NT etter motpartens åpning.

- Viser 15–17 hp med jevn NT-fordeling og lover stopper i motpartens åpningsfarge – makker ville åpnet 1NT selv om motparten hadde passet.
- Du svarer akkurat som etter en 1NT-åpning: både Stayman og overføringer gjelder.
- 2♣ = Stayman (spør etter 4-kortsmajor), 2♦/2♥ = overføring til ♥/♠.
- Svak og ubalansert? Overfør til langfargen din og pass. Med utgangsstyrke løfter du til utgang.

Eksempel: (1♦) – 1NT – (pass) – 2♣ = Stayman; makker svarer 2♥ med fire hjerter.

Svar på farge-innmelding

Makker melder inn en farge på 1- eller 2-trinnet.

- **Makkers innmelding:** 1-trinnet 10–17 hp med minst 5 kort; 2-trinnet 12–18 hp hvis balansert med 5-kort. Skjeve hender med minst 9 kort i to gode farger kan ligge opptil 2 poeng lavere.
- **Med tilpass:** støtt med 6–10 p, hoppstøtt med 11–13 p, meld utgang med 14+ p.
- **Uten tilpass:** pass 0–7 hp, 1NT 8–11 hp, 2NT 12–13 hp, 3NT 14+ hp (ca. 1–2 p mer enn etter åpning).
- Ny farge = 8–14 hp, normalt 5 kort. Overmelding av motpartens farge er utgangskrav; grand krever hold i fargen.

Eksempel: (1♣) – 1♥ – (pass) – 2♥ = tilpass, 6–10 p.

Fallgruver å unngå: meld aldri grand uten hold i motpartens farge · innmelding er ingen åpning, så krev 1–2 poeng mer før du inviterer eller melder utgang · honnører i motpartens farge er ofte lite verdt · ny farge lover egen 5-kortsfarge (8–14 hp) og er ikke en svak flukt.

Kap. 3 · Hva skal jeg spille ut? (Enkelt oppsett – hva utspillet forteller makker.)

Felles for grand og farge

- Utspill av lavt kort er invitt – du har minst én honnør i fargen, men benekter honnørsekvens.
- Utspill av 6, 7, 8 eller 9 er ofte «toppen av ingenting» (viser oftest 3–5 kort) – mot farge kan det også være en singelton.

Mot Grand

Ofte aggressivt fra din beste farge når makker ikke har meldt.

- Spill din lengste farge for å sette opp stikk – lengden er det viktigste mot grand.
- Spill ut toppen fra honnørsekvens som K fra KQJ4 eller KQ104.

Mot farge

Ønsker å sette opp stikk for oss uten å gi motparten ekstrastikk.

- Singelton er ofte et godt utspill – du kan få stjelestikk om makker kommer tidlig inn.
- Spill ut farge med inntilliggende honnører som KQx eller QJxx – led den høyeste, selv med bare 2 på rad. Det etablerer raskt stikk for dere og gir spillefører færre billige stikk. (Mot grand: minst tre honnører på rad.)
- Utspill i din lengste farge uten honnør gir sjelden bort billige stikk og kan gi makker stjeling. Et passivt utspill.
- Utspill av A lover oftest også K – unngå å spille ut A uten kongen.

Når du behersker det grunnleggende, finner du ytterligere råd og prioriteringer i **kapittel 5**.

Kap. 3 · 3 enkle huskeregler i motspill.

Generelt, unntak finnes.

1. ”Andre hånd lavt, tredje hånd høyt”

Spilles et lavt kort fra spilleren til venstre, legger du vanligvis lavt. Å klatre med et høyt kort presser ikke spillefører – hen tar uansett det hen må. Som «andre hånd» legger du på stikk som nummer to, makker legger på stikket som sistemann.

2. ”Høyest for makker”

Spiller makker ut et lite kort (en invitt), ofrer du ditt høyeste kort for å vinne stikket eller presse ut høye kort hos spillefører/blindemann. Med f.eks. QJxx stikker du med det laveste i sekvensen – her knekt.

Eksempel 1: Makker spiller ut ♠ 3 og bordet har ♠ 94. Du har ♠ K104. Stikk med K og hvis den beholder stikket fortsett med 10.

Eksempel 2: bordet har 1084, du har J92 og makker spiller ut 3. Ber spillefører om 8 eller 4, legger du 9.

3. ”Honnør på honnør”

Spiller en motspiller en honnør, legger du en høyere honnør på hvis du har en. Slik forfremmer du makkers – eller dine egne – kort til stikk.

Unntak: gjelder ofte ikke om makker er kort i fargen, eller om motparten trolig har 10 kort i fargen (eller 9 kort uten dame).

Kap. 3 · Legg en enkel spilleplan

Tell først – spill etterpå.

1. Stopp når blindemann kommer ned

Ikke spill det første kortet med en gang. Spør deg selv: hva er kontrakten, og hvor mange stikk trenger jeg? Legg en plan før du rører et kort – det er den vanen som skiller en trygg spillefører fra en som går seg vill.

2. I grand: tell sikre stikk

Tell stikkene du kan ta med en gang (ess, konge bak ess osv.). Mangler du noen, finn fargen som lettest gir flere – ofte en lang farge du kan etablere mens du fortsatt har stoppere igjen i de andre fargene.

3. Kapp etter honnører

Har du f.eks. EQJ i en farge og bordet har 864 er det gratis å kappe etter K, spill liten til Q og om den står spiller du liten til knekt.

4. I trumf: tell tapere og trekk trumf

Tell taperne dine. Som hovedregel trekker du motpartens trumf først, slik at de ikke stjeler de gode stikkene dine. Vent bare med å trekke trumf hvis du selv må stjele egne tapere i den korte hånden først.

Eksempel

Du sitter i 4 i major med ni trumf til sammen. Tell taperne i sidefargene, trekk motpartens trumf, og bli kvitt en taper på bordets lange farge. Da står kontrakten – helt etter planen.

Eksempelhånd i 4♥ (ni trumf til sammen):

Bord (Nord): ♠ A54 ♥ Q762 ♦ KQJ10 ♣ 65

Du (Syd): ♠ K32 ♥ AKJ98 ♦ A2 ♣ A32

Trekk trumf, og bruk bordets sterke ruter (KQJ10): kast kløvertaperne dine på de gode ruterstikkene. Da blir det bare én taper igjen – og 4♥ står-12 stikk.

De tyngre teknikkene (kapp, etablere farger og holdup) kommer i kap. 5.

Kap. 4 · For litt viderekommende, flere avtaler for bedre system

Det som kommer etter dette bilde er beregnet for de som har kurs 2 eller 3 i bridge. Det aller meste er gjennomgått hos Stig høsten 2025 eller senere. Viktige avtaler for et godt system, men passer best for de som behersker det grunnleggende. Under ser du en oppsummering av temaer som omtales videre.

- Innmelding på vår åpning 1NT
- Hjelpeverktøy for å invitere til utgang
- Revers
- Stenberg
- Kontrollmeldinger
- 4. farge som krav til utgang
- Hvordan benektelse av åpning påvirker meldinger sin betydning i det videre meldingsforløp
- Bruk av doblinger som negativ dobling, gjenåpning og forsinket opplysende doblinger
- Dobbel Stayman og hvordan dette påvirker vanlig Stayman.
- Revers melding, se side 36
- Sterke Grandmeldinger kan inneholde 5 kort major
- Gode og dårlige honnører
- Eksempler på fargebehandling som spillefører

Kap. 4 · Forsvar mot innmeldinger etter 1NT.

Lav forstyrrelse (2-trinnet)

- **Hovedregel**: Systemet er «på» — Stayman og overføringer beholdes så langt det er plass.
- **Motparten dobler**: Ignorer doblingen; grunnsystemet gjelder (2♣ = Stayman, 2♦/2♥ = overføring).
- **Innmelding 2♣**: Dobling = Stayman (spør etter 4-korts major).
- **Innmelding 2♦/2♥/2♠**:
  - Dobling: Viser motpartens farge (de «stjal» overføringen din).
  - Egne fargemeldinger: Overføring til fargen over (2♥ = alltid spar).
- **Svarhåndens pass**: Svakhet (0–7 hp) eller ingen meldemulighet.

Grandåpnerens gjenåpning (i fjerde hånd):

Hvis makker passet, vurderer åpneren:

- Minimum (15 hp) / usikker: Pass ut.
- Maksimum (17 hp) + kort i innmeldingsfargen: Opplysende dobling.
- Makkers svar: Egen farge nedenfra, 2NT med hold, eller straffepass med god 4-korts trumf (4–8 hp).

Høy forstyrrelse (2NT eller 3-trinnet)

- Når motparten sperrer melderommet høyt, er det ikke plass til systemer. Vi spiller enkelt og naturlig:
- Dobling (Dbl): Styrkevisende og straffeorientert (8+ hp). Viser overvekt og ber makker passe.
- Farge på 3-trinnet: Naturlig, sterk utgangsinvitt (7–9 hp, god 5-korts farge).
- Direkte utgang (4♥/4♠): Naturlig med 9+ hp og minst 6-korts farge.
- Direkte 4NT: Blackwood (kun 4 ess). Sterk hånd, god langfarge, ess-spørring.

Grandåpnerens vurdering etter invitt på 3-trinnet:

- Minimum / dårlig tilpasning: Pass.
- Maksimum / god tilpasning: Meld utgang (eller 3NT).

♠ ♥ ♦ ♣

Kap. 4 · Hjelpeverktøy – Invitt: Vi har støttet hverandre på 2-trinnet og funnet majortilpass

- Eksempler på meldingsforløp hvor du har funnet trumftilpass tidlig. (I eksemplene er det forutsatt at motparten melder pass, men dette er ikke noe krav for at hjelpeverktøy gjelder).
  - 1 ♠-2♠ og 1♥-2♥
  - 1 ♣ /♦/♥-1♠ – 2♠
  - 1♣-1♥-1♠-2♠
  - 1♣-1♦-1♥-2♥
- Nå kan man melde en farge man trenger ekstra hjelp i som invitt til utgang!
  1♠-2♠ f.eks. 3♦ (kan du hjelpe meg med denne fargen? Kan f.eks. ha xxx eller Qxxx, en farge som AK96 egner seg dårlig for å spørre om hjelp).
- **Svar på spørsmål om hjelp:**
  - Nei, det kan jeg ikke: 3 i fargen vår (spar i dette tilfelle – vi bruker det samme med 1♥-2♥)
    Nei, ingen hjelp = 3 små - Qxx og lite poeng (lavere del av hva du har lovet).
  - JA, det kan jeg: meld 4 i trumffarge. **Med hjelp menes**:
    - Singelton
    - Kx eller Ax
    - Xx og 4 kort støtte og øvre del av poeng lovnaden.

Når majortilpass er funnet på to-trinnet, er også meldingen 2NT invitt med god styrke, men ofte kjedelig fordeling, typisk 17hp. Avslag er også nå å melde trumffarge på tre-trinnet!

EKSTRAVERKTØY – til senere i kurset
Når venstre side sitter, kan invitt-avtalene forfines:

Ny farge under trumf på 3-trinnet viser litt hjelp i meldt farge (Qx, xx og 3-korts støtte).
Svar: 4 i fargen det spørres om, med enten
• 4-korts trumf og maks poeng, eller
• 4 kort i fargen med honnørpoeng i fargen eller trumf (minst 4 hp i fargen).

Kap. 4 · Revers

- Revers er kanskje det vanskeligste å forstå og bruke rett, men er et viktig grunnprinsipp i systemet.
- Eksempler på revers fra åpner ser du i tabellen til høyre.
- **Revers** oppstår når åpner i sin andre melding viser en ny farge på 2-trinnet som er høyere enn åpningsfargen. Da må makker opp på 3-trinnet for å gå tilbake til åpningsfargen. Fordi meldingen løfter budgivningen, lover den ekstra styrke – minst 16 hp – og er krav. Åpner har normalt 5-4 i de to fargene, lengst i åpningsfargen.
- **Eksempel:** 1♦-1♠; 2♥. Med minst 5 ruter, 4 hjerter og maks 3 spar reverserer åpner med 2♥. Uten styrke for revers velger åpner i stedet 1 grand, 2♦ eller 2♠.

N	Ø	S	V
1♣ 2♥[1]	P	1♠	P
1♦ 2♠![2]	1♥	P	2♥
1♣ 2♦[3]	1♥	1♠	P
1♥ 2♠[4]	P	2♣	P

1. Revers. Styrke for revers er minst 16 hp, og er krav til svar fra makker.
2. Her melder åpner revers selv om makker har lovt 0-6 hp. Trolig 5 kort ruter og 4 kort spar med minst 17 hp! Det kan fortsatt stå utgang vår vei, men vi vil i hvert fall kjempe hardt om kontrakten. Kan ha 6 kort ruter; gjentas sparfargen, viser det 6 kort ruter og 5 kort spar!
3. Også 2♦ er revers, da det tvinger makker opp på 3-trinnet for å preferere kløver. Alle reversmeldinger lover normalt minst 5-4 i meldte farger, men kan også ha 6-4 eller 6-5 fordeling!
4. 2 ♠ er revers, men krav til styrke er kun 15 hp+ siden makker har lovet minst 10 hp+. Etter svar på 2-trinnet er revers krav til minst utgang, beskrivende meldinger videre.

Kap. 4 · Stenberg

Åpning 1♥ eller 1♠, svar 2NT

Om makker åpner med 1♥ eller 1♠, og vi har minst 4 kort støtte som minst bør holde til utgang, så hopper vi til 2 NT for å si at vi skal minst spille utgang i major. (Normalt minst 12p). Etter svar fra åpner er alle svar under 4 i avtalt major kontrollmeldinger. Den som spør i 4NT må ha noe ekstra uviste verdier.

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

Svar på 2 grand	Viser
3♣	Kortfarge, singel eller renons i kløver. Styrke ukjent.
3♦	Kortfarge, styrke ukjent
3 ♥/♠	Kortfarge hvis umeldt major, styrke ukjent
3 i meldt major	Ingen kortfarge, 11-14 hp
3 NT	Viser 18-19 hp pluss jevn hånd!
4♣	Ess eller konge i kløver, minst 15 hp eller minst 14hp med ekstra fordeling. Dette kalles kontrollmelding og vi melder da laveste kontroll først! Benekter kortfarge.
4♦	Benekter kortfarge. Ess eller konge i ruter og benekter samtidig ess eller konge i kløver! Minst 14/15hp
4♥ etter åpn. 1♠	Benekter ess og konge i både kløver og ruter men har kontroll i hjerter og minst 14/15 hp
4 NT	Kjempekort, 5 ess Blackwood, tar kommando, men bør normalt melde roligere før 4 grand! (Tenk om makker f.eks. er renons i en farge). Stenberg gir deg jo god tid på å undersøke mer før eventuelt 4NT. Kanskje det til og med er spill for storeslem?

Når en bruker Stenberg er det vanlig å avtale at 1maj-4maj viser ekstra god tilpass, typisk 5 kort, men at styrke er kun 5-10 poeng. Står ikke 4 maj er det stor sannsynlig at motparten har utgang som kan bli sperret bort?

Kap. 4 · Kontrollmeldinger

- Når trumf er bestemt, viser en melding på tre-trinnet over trumffargen – eller på 4-trinnet i ny farge – mulig sleminteresse og kontroll i den meldte fargen (du kan ta første eller andre stikk der).
- En kontrollmelding lover altså ess, konge, singel eller renons i fargen.
- Over utgangsnivå lover kontrollmeldingen førstekontroll: ess eller renons.
- Meld alltid kontroller på lavest mulige nivå. Eksempel: med AQ10763, AK104, 85, KQ svarer du 4♣ etter 1♠–3♠ og håper makker melder 4♦. Har makker K94, 5, J942, AJ842, svarer hen 4♥; du «ser» da to rutertapere og stopper i 4♠. Den som passerer utgangsnivået, lover ekstra verdier ut over det som alt er vist.

Kap. 4 · Fjerde farge er krav til utgang

Fjerde farge: Vi melder først tre farger naturlig før den siste blir meldt av oss. Åpning i 1 ♣/♦ betraktes som fargemelding selv om det kan være 3 kort).

Fjerde farge er et av svarhåndens viktigste hjelpemiddel: begge får ro til å beskrive fordelingen, og meldingsforløpet holdes i gang helt fram til minst utgang (motparten passer hele tiden).

Melder du grand direkte etter fjerde farge (på 2- eller 3-trinnet), lover du hold i den fjerde fargen.

Støtter du makkers svarfarge med 3 kort, vet makker at du ikke har 4 (du støttet jo ikke i forrige runde). Det benekter ikke hold i fjerde farge.

Gjentar du egen farge, viser du ekstra lengde – heller ikke det benekter hold i fjerde farge.

Hever du fjerde farge direkte, lover du 4 kort der.

Unntak 1: 1♣–1♦; 1♥–1♠. Her er 1♠ naturlig og viser minst 4–4 i ruter og spar med 6–20 hp. Fjerde farge blir da naturlig men kan ikke passes. (1NT som svar på 1♠ viser 11–14 hp, men lover ikke sparhold.)

Unntak 2: Har du benektet åpning og makker ikke har vist tillegg, er fjerde farge bare krav med rundt 11 hp – invitt, ikke utgangskrav. Åpner hopper til riktig utgang med 14 hp eller mer, og du trenger fortsatt hold i fjerde farge for å melde grand.

Kap. 4 · Passhånd – kan ikke kreve entydig til utgang

- **Alt er passbart:** Du har passet i åpning, så du kan ikke kreve til utgang før makker viser tillegg (makker kan ha 11–12 hp). Alle meldinger fra passet hånd er derfor passbare – unntatt P–1 ♥/1♠ –2NT, som fortsatt er Stenberg.
- **Ikke lenger krav:** Pass-1 ♥/1♠ -2 ♣/♦ er ikke lenger helkrav, men typisk 9–11 hp med 5-korts farge. Makker melder videre med litt tillegg, i tilfelle du har maksimum og to femkortsfarger. Overdriv ikke med 9 hp – vurder heller 1NT.
- **Pass ikke for tidlig:** støtt makker så snart du har tilpass!
- **Ny farge etter innmelding:** Når motparten melder, viser ny farge på 2-trinnet god 5-korts farge og 8–11 hp. Eks: P–(P)–1♥–(2♣); 2♦ viser to hjerter og 5 gode ruter, sjelden 6 (ellers åpnet du sperr 2♦). Benekter 4-korts spar, siden du ikke doblet negativt (kan ha kløverhold).
- **Negativ dobling:** makker har åpnet, motparten melder farge under 3♠. Vår dobling viser begge umeldte majorfarger (minst 4–4) med styrke nok til nivået – rettesnor: 6 hp på 1-trinnet, 8 hp på 2-trinnet, 10 hp på 3-trinnet.

Kap. 4 · Doblinger – opplysende, ikke straff

Alltid opplysende: Når makker dobler under 3♠ uten at du har lovet poeng, er det opplysende.
Eks; 1♦-1♠-pass-2♠; **D**. Viser god åpning og interesse for de umeldte fargene: makker melder egen 5-korts farge, viser 3-korts ruterstøtte, billigste umeldte 4-korts farge som nødløsning, eller straffepasser med god 4–5 korts spar.

Gjenåpning med dobling: Pass-1♠-pass-2♠; pass-pass-D. Makker kjemper om kontrakten: typisk 8–11 hp, høyst 2 spar, minst 3 kort i begge minor og 4 kort ♥. Med minimum gjerne kort spar og gode honnører.

Forsinket opplysende: Stopper motparten under utgang etter funnet tilpass, kan du doble – rett fordeling, kortfarge i motpartens farge(r), minst 8 hp. Lover minst 4 kort i umeldte majorfarger (ved minimum gjerne ess + konge).

Unntak – straff: Melder motparten 3 eller 4 farger, er vår dobling på 3-trinnet straff.

Kap. 4 · Dobbel Stayman etter sterk grand. Brukes når du kan ha 5-kort major i din NT-åpning

Når vår 1NT-åpning kan inneholde en 5-korts major trengs et verktøy som avdekker dette før utgang meldes. Derfor bruker vi dobbel Stayman – en gjentatt søkemelding etter at makker har vist sterk NT med 15–17 hp. Svarskalaen etter 1NT–2♣ er som før, men nytt er at svarhånden kan søke på nytt med 3♣ og be åpner fortelle mer om åpningshånden.

Dobbel Stayman endrer også kravene til når makker kan søke med 2♣! I kap. 1 lovte Stayman både styrke (minst 8 p) og minst 4 kort i en major; med dobbel Stayman gjelder ikke det kravet lenger. Nå er det styrken som avgjør hvordan du søker: Er du **svak** (0–7 hp) med minst 4 kort i **begge** major, kan du bruke Stayman for å stoppe lavt i en major-tilpasning. Med inviterende hender (8–9 hp) lover søket minst én 4-korts major. Er du sterk (minst 10 hp), kan du bruke gjentatt søkemelding med dobbel Stayman for å avklare om det finnes major-tilpasning på 4-4 eller 5-3 og finne rett utgang eller slem.

Dobbel Stayman etter 1NT

Grunnsystem

1NT – 2♣ = Stayman (spør etter 4-korts major)

Svar: **2♦** = Ingen 4-korts major

2♥ = 4 eller 5 hjerter

2♠ = 4 eller 5 spar

Når åpner svarer **2♥** eller **2♠**, kan svarhånden melde **3♣** som **Dobbel Stayman** for å få en mer presis beskrivelse av majorfargene.

Etter 1NT – 2♣ – 2♥ – 3♣

Svar	Betydning
3♦	4k♥ + 4k♦ (Forkorta skrivemåte: «k» betyr kort, så 4k = 4 kort i fargen – samme system for spar, hjerter, ruter og kløver)
3♥	5k♥
3♠	4k♥ + 4k♠
3NT	4k♥ og ingen av alternativene over (typisk 4k♥ + 4k♣ eller balansert hånd)

Kap. 4 · Dobbel Stayman, fortsetter

Etter 1NT – 2♣ – 2♠ – 3♣

Svar	Betydning
3♦	4k♠ + 4k♦ (2 kort i hjerter)
3♥	4k♠ + 3k♥ (viktigere enn minor)
3♠	5k♠
3NT	4k♠ + 4k♣ (2 kort i hjerter)

(Forkorta skrivemåte: «k» = kort, så 4k = 4 kort i fargen)

Huskeregel

Etter Dobbel Stayman (3♣):

3♦ viser alltid 4-korts ruter ved siden av majoren.

3♥ / 3♠ brukes til å vise ekstra informasjon om majorfargene.

3NT viser de håndtypene som ikke passer inn i de øvrige svarene.

Målet med Dobbel Stayman er å finne:

- 5-3-tilpasninger i major
- 4-4-tilpasninger i major
- riktig utgang eller slem etter åpners majorvisning

1NT – 2♣ ; 2♦ – 2 ♥

Svar2 ♥ er en bremsemelding: den viser 0–7 hp og minst 4 kort i begge major. Melder du 2♥ viser du en hånd du vil spille i 2♥ eller 2 ♠. Åpner velger sin beste 3-korts major – altså pass eller 2♠. Med svake kort og minst 4 kort i begge major lønner det seg å søke med 2♣ – du bremser alltid i 2, i verste fall i en 4-3-tilpass som ofte blir gode kontrakter.

Det finnes flere spesielle svarskalaer, men vi holder oss til denne ene varianten. Som åpner: melder makker noe annet enn 2♥ på ditt avslag 2♦, plasser makker med minst 8 hp og minst én 4-korts major.

Den som søker med 3♣, er kaptein og avgjør om det skal søkes slem, spilles 3NT eller 4 i major.

Kap. 4 · System etter sterke 2NT-meldinger. Puppet Stayman

To veier til 2NT-visning. Systemet gjelder begge jevne åpningene.

- **Direkte 2NT:** 20–21 hp, jevn hånd. (Kan ha 5-kort major)
- **2♣ → 2♦ → 2NT:** 22–24 hp, jevn hånd. (Kan ha 5-kort major)

Svarers meldinger på 3-trinnet

- Svarer har kapteinsrollen men blir aldri spillefører. Meldinger på 3-trinnet (unntatt 3NT) er som hovedregel **utgangskrav (UK)**, men overføringene er unntak – de kan passes med svært svake hender med minst 5-korts major.
- **3♣ = Puppet Stayman (UK):** Spør etter 4- eller 5-korts major.
- **3♦ = Overføring:** Minst 5-korts ♥, åpner melder 3♥.
- **3♥ = Overføring:** Minst 5-korts ♠, åpner melder 3♠.
- **3♠ = Minor-overføring (UK):** Viser sterk minor eller ber om valg.
- **3NT = Sluttmelding:** Jevn hånd, ingen majorinteresse.

Puppet Stayman (3♣) – Veien videre

- Prinsipp etter åpners 3♦: *Svarer melder den majoren hen IKKE har.*
- **2NT – 3♣ / 3♥ – 4♠ (UK):** Åpner har 5-korts ♥/♠. Svarer fastsetter utgang/slem.
- **2NT – 3♣ / 3♦ (UK):** Åpner har minst én 4-korts major.
  - **3♥ (UK):** Svarer har 4-korts ♠ (åpner 4♠ med tilpasning, ellers 3NT).
  - **3♠ (UK):** Svarer har 4-korts ♥ (åpner 4♥ med tilpasning, ellers 3NT).
  - **3NT (UK):** Svarer har 4-4 i major (åpner passer eller retter til 4♥/4♠).
- **2NT – 3♣ / 3NT (UK):** Åpner har ingen 4- eller 5-korts major.

Meldinger etter overføring

- Etter åpners svar (3♦→3♥ el. 3♥→3♠):
- **Hopp til utgang (4♥ / 4♠):** Sluttmelding, fastsetter trumf uten slem.
- **Gjenmelding 3NT** Viser eksakt 5-korts farge; åpner velger 3NT eller 4 i major.

Slemfokus: Kontrollmeldinger

- Med avtalt major viser ny farge på 4-trinnet **laveste ledige kontroll** (cue-bid): 1./2. runde (Ess, Konge, singel/renons).
- **Økonomi:** Meld alltid laveste ledige kontroll; å hoppe over en farge benekter kontroll der.
- **Eksempel (♠ er trumf):** 4♦ viser kontroll i ♦, **benekter** ♣ - kontroll

Kap. 5 · Spilleteknikk: utspill, signaler og oppsummering

Nå skifter vi fokus fra melding til spill. Dette er noe av det vanskeligste i bridge – mye bygger på erfaring, men også på å lytte til meldingsforløpet og gjøre litt detektivarbeid: tell honnørpoeng, legg merke til hva som er meldt, og prøv å regne ut hvor mye makker og motspillerne har. Ta stilling til om utspilt kort er invitt, kortfarge eller kanskje toppen av ingenting. Ikke fortvil om det tar tid; dette er kunsten som gjør bridge så spennende, og hver runde gjør deg litt skarpere. I ditt detektivarbeid så vet du at til sammen så er 40 hp i kortstokken. Under ser du temaene vi går gjennom.

- Utspill mot farge- og grandkontrakter
- Motspillssignaler og poengberegning
- Gode og dårlige honnører
- Fargebehandling som spillefører
- Spilleplan i dybden
- Tips om rett fargebehandling

Kap. 5 · 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.

1. Makkers farge først. Med 2 kort eller flere har den høyeste prioritet, og spill gjerne singelton når makker har sperret. Lavt kort lover 3 kort, høyt kort viser normalt 2.
2. Ellers din beste farge, men unngå farge spillefører har meldt. Fra sekvens (minst 10 i toppen) spiller du høyeste: Q fra QJ104, J fra AJ1093. Gjelder også «uekte» sekvenser som QJ94 og AJ1083.
3. I umeldte farger: spill toppen når du mangler honnør. Unntak: har du 10 uten sekvens, velg oftest nest høyeste.
4. To 4-kortsfarger å velge mellom? Velg major framfor minor.
5. Lite styrke? Let etter makkers beste farge (kan godt være bordets først meldte farge). Uten honnør i fargen: spill høyeste kort.

Unngå:

- Kort farge, selv om den er umeldt – kunne makker meldt den, er sjansen enda mindre (aktuelt kun når det er bordet som har meldt fargen).
- Motpartens meldte farger, særlig åpners.

Tips: *Mot grand teller lengde ofte mer enn honnørstyrke – en lang farge gir stikk når den først er etablert.*

Mot farge

Sett opp egne stikk uten å forære spillefører gratis stikk.

1. Singelton er ofte godt – så lenge det ikke spiller opp til spillefører sin hovedfarge.
2. Spill gjerne makkers farge uansett din lengde: lavest fra 3 kort, høyest fra 2, nest lavest fra 4. Avvik signaliserer kort farge eller hastverk med sidestikk.
3. Umeldt farge er forventet. Har motparten meldt 3 farger før de «fant» trumftilpass, angrip ofte den umeldte 4. fargen.
4. Trumf ut når motparten har skjev fordeling og lite styrke, når farger sitter surt for spillefører, eller når spillefører trolig har 5-5. Aldri singel trumf.
5. Overdriv ikke dobbelton – ha helst trumfstopper og spill høyeste, også Q fra Qx. Fra Qx/Kx frarådes sterkt utenom makkers farge.

Med to honnører på rad spiller du høyeste: A fra AKx, K fra KQ95 og Q fra QJx. Passive utspill (2 til 5 små) er ofte best i umeldte farger eller der blindemann har meldt – sjelden betende, men gir sjelden bort stikk. Kan sette opp stjelestikk for makker.

Prioriter passivt høyere enn mot grand. To meldte farger? Velg blindemanns.

Unngå:

- Ukritisk utspill fra Hxxx.
- Underspill av A, eller utspill av A uten kongen.

Tips: *Jo skjevere motparten kort sitter, jo mer haster det å sette opp stikk. Ved jevn fordeling er passivt utspill oftest best.*

Kap. 5 · Poengberegning

Stikk over de 6 første teller. Verdien avgjør om dere når delkontrakt, utgang eller slem.

Verdi per stikk over 6

♣ / ♦ minor: 20 · ♥ / ♠ major: 30 · grand (NT): 40 for første stikk, 30 for hvert videre.

Delkontrakt eller utgang?

Når **meldt** stikkverdi når 100, har dere utgang og får bonus om du spiller hjem kontrakten: 300 utenfor sonen, 500 i sonen. Under 100 er det delkontrakt (liten bonus, 50). Derfor er 3NT (9 stikk = 100), 4 i major (120) og 5 i minor (100) utgang. Du for også poeng per stikk du klarer mer enn meldt kontrakt men dette utløser ikke bonus.

Slembonus (i tillegg til utgang)

Lilleslem (6): 500 utenfor / 750 i sonen. Storeslem (7): 1000 / 1500. Derfor lønner det seg å lete etter slem når styrken rekker.

Beter (når dere ikke når kontrakten)

Hver bet koster 50 utenfor sonen og 100 i sonen. Doblet blir det dyrere. Sonen styrer altså hvor mye du kan ofre: et stamp som går 2 bet doblet utenfor sonen (300) kan likevel lønne seg mot motpartens utgang (420/620).

Kap. 5 · Motspillsignaler

Signaler og utspill i motspill

Kortet du legger i motspill forteller makker hva du har på hånden. Vi bruker to hovedsignaler, samt invitt i utspill.

1. Omvendt styrke (Lavt kort = Positivt)

Brukes på makkers utspill og ved første avkast (saking).

Lavt kort: «Jeg liker fargen, fortsett!» (Oppfordring).

Høyt kort: «Ingen verdier her, skift farge.» (Avskrekking).

2. Norsk fordeling (Høyt–lavt = Partall)

Brukes når motparten (spillefører) spiller fargen eller på avkast nr. 2 eller senere.

Høyt–lavt kort: Viser **partall** antall kort (2 eller 4).

Lavt–høyt kort: Viser **oddetall** antall kort (3 eller 5).

Hensikt: Hjelper makker med å telle opp spillefører hånd.

3. Invitt-utspill mot NT og farge

Lite kort ut: Viser minst én honnør (A, K, Q eller J) i fargen.

Høyt tallkort ut: Blir ofte omtalt som toppen av ingenting, typisk 3 eller 4 kort uten honnør. Fra 10753 velges ofte 7 da 10 kan være et verdifullt kort.

Honnørkort ut: Viser høyeste kort i sekvensen. (f.eks. Q fra QJ10).

Eksempel. Makker spiller ut ♦A mot 4♠. Har du ♦92, legg 2 (lite kort) for å be om ruter videre, går ut fra at makker også har ♦K. Men er kontrakten 3NT så markerer du svakhet med ♦9 da du nå ikke kan hjelpe til med å ta ekstra stikk i ♦-farge raskt.

Kap. 5 · Gode og dårlige honnører.

Vurdering av håndens reelle spillestyrke kommer med erfaring.

- Et ess er alltid verdt **minst** 4 hp (med mindre makker er renons).
- Singel eller dobbel honnør er ofte dårlige verdier – unntatt i makkers lengste farge.
- Hvor langt skal vi kjempe? Med kun 8 trumf og 20-22 hp melder vi normalt ikke på 3-trinnet, men med 9 trumf og samme styrke er vi ofte med på 3-trinnet. Tror du at dere har minst 22-23 hp, kan du doble motparten med 3 kort i fargen deres, så makker kan vurdere om kortene egner seg for motspill.
- Melder motparten en farge, er K bak innmelderen bra, men K foran er dårlig – den kappes ofte opp, for esset sitter normalt bak din K.
- Knekter er overvurderte, særlig i fargekontrakt – men hjelper mye i sekvens som **J109 eller QJ10**.
- Har makker vist kortfarge, er K, Q eller knekt der ugunstig – særlig dårlige honnører i slemsøken.
- Sekvenser er bra! Har makker **A84** og du **QJ10**, får du minst 2 stikk – og 3 stikk i 50 % av tilfellene når K sitter i kapp foran A. Med kun **Q109** er du ikke sikret mer enn ett stikk.
- Fordeling **4-3-3-3** gir ofte ett stikk mindre enn andre fordelinger; vurder pass i åpning med kun 12 hp.
- Honnører i makkers langfarge er bra; kortfarge der er ofte et dårlig tegn. Selv renons kan være uheldig: har makker **AKxxxx** i kløver og dere finner 4-4 tilpass i spar, godspiller du kløveren lett med 2 kort der – men med renons kan det bli umulig å få mer enn 2 kløverstikk. Frykt ikke renons i makkers farge, men husk det i slemsøken, og verdsett renons til maks 2 poeng i en kjent 5-kortsfarge hos makker.
- **Til ettertanke:** Når alle honnører samarbeider og fordelingen er god, kan det bli mange stikk selv med lav honnørstyrke. Stor uflaks er **AJ** hos deg og **KQ** hos makker i samme farge: paret har alle 10 honnørpoengene der, men får kun 2 stikk. Tenk om det i stedet var **Axx** mot singel – i fargekontrakt gir det 0 tapere og trolig 3 stikk via stjeling, selv om fargen bare har 4 hp.

Kap. 5 · Spilleplan i dybden – téll deg til kontrakten

Grand: tell vinnere, og bygg flere

Tell sikre stikk først. Mangler du, se hvilken farge som gir flest ekstra stikk raskest. En lang farge i bordet er ofte gullgruven: gi bort taperne tidlig mens du fortsatt har stoppere igjen, så resten av fargen blir gode stikk.

Trumf: tell tapere, og styr rekkefølgen

Trekk trumf – som hovedregel. Fjern motpartens trumf så de ikke stjeler stikkene dine.

Vent med trumf når: du må stjele egne tapere i den hånden med **kort** trumf først, trenger trumfen som inntak til en farge, eller må etablere en sidefarge mens du har kontroll.

kapp når du mangler en honnør

Mangler du kongen, spiller du mot honnøren din og håper den sitter foran. Med **AQ** spiller du liten mot damen: sitter K til venstre, vinner du to stikk. (Detaljene for hver kortkombinasjon finner du på neste side.)

Holdup – hold igjen i grand

Mot utspill i grand kan du vente med å ta esset til den ene motspilleren er tom i fargen. Da brytes forbindelsen mellom motspillerne, og den lange fargen deres blir ufarlig om denne hånda mangler inntak. Hovedregel: hold igjen til tredje runde når du har **Axx** mot fargen.

Rekkefølge: planlegg inntak og farer

Tell inntakene til hver hånd før du starter, og angrip den farlige fargen først. Spør alltid: «Hvilken farge kan velte kontrakten – og hva gjør jeg med den?» Når planen er klar, blir resten bare gjennomføring.

Bruk informasjonen fra meldingene eller mangel på melding

Meldingsforløpet gir deg verdifulle hint. Har motstanderen meldt en farge? Da kan du ofte gjette hvem som sitter med de gjenværende honnørpoengene. Hvis du for eksempel vet at Øst har åpnet og sitter med mesteparten av poengene, bør du prøve finesser som går gjennom Øst, fremfor Vest.

Spill med oddsen

Spill med den statistiske oddsen på din side. Hvis du har flere alternativer, velg den planen som gir deg flest mulige vinnende sjanser.

Øv ved bordet – spilleplan sitter i fingrene etter noen kvelder med veileder.

Kap. 5 · Hvordan er det best å behandle farger?

Mangler du én honnør – kappe eller toppe? (Knip = kapp = fisk).

Mangler bare kongen: kapp etter K med 10 kort eller færre; med 11 kort topper du (ingen kapp).

Mangler bare damen: kapp etter Q med 8 kort eller færre – har du valg av vei, må du gjette. Spill gjerne en honnør først for å se om Q er singel. Med 9 kort og A+K topper du. Om noen har lovt poeng så er det størst sannsynlighet at hen har damen.

Mangler bare knekten: kapp med 6 kort eller færre, som **AK10x** mot **Qx**. Trenger du 4 stikk, er beste sjanse Q og så liten mot 10.

Finn damen – rett vei å kappe

AJ94 mot **K6532**: planlegg å toppe, men spill K først som gratis gardering – sitter fargen 4-0 med **Q1087** foran **AJ94**, får du 0 tapere.

AJ104 mot **7653**: beste sjanse for 3 stikk er liten til 10, så liten til knekt. Har bordet bare **AJ94**, spill liten til 9 først.

AJxxx mot **xxxxx**: gratis å spille liten til knekt. Sitter fargen 2-1, er det alltid én taper, men du garderer mot 3-0 med **KQx** foran ess.

AJ85 mot **K763**: bare én vei å kappe Q – spill K, så liten mot knekt. Spill aldri liten til A og så knekt; gode spillere dekker med Q. (Unntak: A+K kan vurderes ved krysstjeling, eller når meldingen plasserer Q bak.)

KQ94 mot **J52**: spill liten mot Q. Står den og du har nok inntak, spill liten mot K. Alltid 3 stikk ved 3-3, A dobbel foran, eller 10 dobbel hos motparten.

KQ843 mot **J962**: spill liten mot K. Selv ved 4-0 kapper du opp 10 rett vei og slipper med én taper; liten til knekt gir 2 tapere om **A10xx** sitter bak.

La motparten hjelpe deg

K752 i bordet og **AJ109** på hånden: spill knekt fra hånden – motparten legger ikke alltid lavt med **Qx** eller **Qxx**. Kommer ingen Q, stikk med K og ta kappen andre veien.

Langfarger og grand

Sikre langfarge: bordet har **AKxxxxx** og du har 2 små i grand. Topping er matematisk best, men vil du sikre 6 stikk, spill liten fra begge hender først (med kontroll på skift). Ved 3-1 eller 2-2 gir fargen 6 stikk.

Godspilling i grand: velg fargen som gir flest ekstra stikk. Har du valget mellom å godspille **AQJ** mot **975** eller **J9xx** mot **Q10x**, prioriter den siste når du har gode stoppere i sidefargene.

Kap. 5 · Kunstige meldinger, oppsummering.

Viktig å huske de kunstige meldingene; glemmer du dem, ender det ofte i katastrofe.

Etter grandåpning (1NT / 2NT)

Stayman (2♣): søk etter 4-kort major etter 1NT. Kan også brukes som 3♣ (eks. 2NT-3♣ eller 2♣-2♦, 2NT-3♣). Se egen side om Stayman og **dobbel Stayman**.

Overføring: til fargen over etter sterk grand lover minst 5 kort, men styrken kan være fra 0 til over 20 hp. Gjelder også etter sterk 2NT.

4NT kvantitativt: direkte etter 1NT/2NT er invitt til 6NT – ikke Blackwood. Makker melder pass med minimum. (Valgfri Blackwood: 5♦ viser ett ess med tillegg; melder makker 5NT, pass.)

Sterke åpninger og kravmeldinger

2♣ sterk, kunstig: krever svar og lover minst 20 hp – enten 9+ stikk i farge, eller 22–24 hp jevnt. Svarhånd melder nesten alltid 2♦ slik at den sterke hånden kan beskrive sin hånd.

Stenberg 2NT: Svarhånds første svar etter majoråpning, viser 4 kort major og krever til minst utgang. Alle svar har spesiell betydning og er utgangskrav. Kortfarge på 3-trinnet; uten kortfarge, men med noe tillegg, kontrollmelding på 4-trinnet.

4. farge: krav til utgang, lover ikke hold der. Makker melder beskrivende og må ha hold i sist meldte farge for å melde grand.

Revers: melding er krav. Vanskelig tema for mange, men viktig for å melde godt – se egen side.

Ny farge etter at major tilpass er funnet entydig! Krav, invitt hvis under majorfarge på 3-trinnet og kontroll hvis over major-farge på 3-trinnet.

Ess- og kongespørsmål

4NT Blackwood (ingen trumf avtalt): spør etter ess. 5♣=0/4, 5♦=1, 5♥=2, 5♠=3 ess.

4NT Roman Key Card (trumf avtalt): 5 ess – trumf K teller også som ess. 5♣=0/3, 5♦=1/4, 5♥=2/5 uten trumfdame, 5♠=2/5 ess med trumfdame.

5NT: spør etter konger – forutsatt at du først spurte etter ess i 4NT (spør derfor selv om du har alle ess).

Opplysende doblinger og sperr

Innmelding fra motpart: dobling viser minst 4 kort i umeldt major (unntaksvis svak langfarge i høyeste umeldte farge). Er begge major meldt: minst 4-4 i minor.

Under 3NT: normalt ingen straffedoble når den som dobler sitter foran meldt farge. Alle slike doblinger viser tillegg og ønske om at makker kjemper videre.

Etter sperr i major fra makker: grand er billigst mulige spørsmål om kortfarge.

Kap. 5 · Veien videre – man blir aldri utlært i bridge

Vil du bli riktig god, venter stadig nye avtaler og verktøy å utforske.

Selv når mye begynner å sitte, blir du aldri helt utlært i bridge – og det er nettopp det som gjør spillet så fascinerende. Vil du bli riktig god, bygger du gjerne ut systemet med flere avtaler, litt etter litt.

Eksempler på hva du kan utforske videre

Når vi melder selv

– XY-grand og redoblingens mange betydninger.

– Hopp i ny farge, kontrollmeldinger og sterke 2NT-sekvenser.

Forsvarsmeldinger (når motparten melder)

– Overmelding av motpartens farge (ofte et spørsmål om grandstopper).

– Mot motpartens sperremeldinger.

– Mot sterk grandåpning (1NT) fra motparten.

– Falske åpninger – åpninger kan vise annet enn det du tror, kanskje 5-5 i to farger eller ukjent langfarge? Slike meldinger skal alerteres.

Hvor finner du mer?

– Askim BKs hjemmeside.

– Norsk Bridgeforbund (NBF) – kurs, temakurs og mye stoff på nett.

– Bridgeapp laget av Askim BK-medlemmet Servet: tren konvensjoner og spill kort. Bridgekafé er lagt inn som egen klubb. Appen er et privat initiativ og ikke en del av kurset. Se Askim BKs hjemmeside for mer informasjon.

– Tusenvis av andre gode bridgesider og hjelpeverktøy. Ta gjerne kontakt med Leif eller Stig.

Øv videre med oppgaveheftet

Oppgaveheftet hører til dette systemheftet og har 218 oppgaver og spill, alle med fasit – fra startnivå til vanskelige konvensjoner og spilletrening. Bruk små deler om gangen, på kurs, i bridgekafé eller hjemme, og kom tilbake som repetisjon. Se fanen «Lære bridge» på Askim BKs hjemmeside.

Men husk: lær grunnsystemet godt før du legger inn nye varianter. Det er ingen hast – gleden ligger i å bli litt skarpere for hver spillekveld.

Kap. 6 · Ordliste (1 av 2)

Beit – å få færre stikk enn kontrakten lovet.

Blackwood (4NT) – essespørring; svaret viser antall ess.

Dobbelton – nøyaktig to kort i en farge.

Dobler – den røde meldingen (x); oftest enten opplysende eller for straff.

Fjerde farge – kunstig krav til utgang når dere har meldt tre farger.

Fordelingskast: Et signal via avkastet ditt som ikke viser om du har gode eller dårlige kort, men forteller makker nøyaktig *hvor mange* kort du har igjen i den fargen (f.eks. om du startet med et partall eller oddetall antall kort).

Gardere – spille en farge slik at du sikrer deg mot en skjev kortfordeling hos motparten.

Grand-fordeling eller NT-fordeling. Hender som har jevn fordeling, ingen 6-kort, singel eller renons. Maksimalt en dobbelton.

Gjenåpning – ny melding i fjerde hånd for å holde forløpet i gang etter to passer.

Gode honnører – Ess (A) og Konge (K). Disse kalles ofte "tunge" eller "solide" honnører fordi de er de sikreste kortene til å ta stikk med, enten tidlig i spillet eller i trumfkontrakter. Honnører i langfarge er bra! Motsatsen er **dårlige honnører** – Knekt (J) og Dame (Q), spesielt når de sitter alene i en farge uten støtte fra Ess eller Konge. De krever mer hjelp og gir usikre stikk.

Godspille – etablere ekstra stikk i en farge ved å få ut motpartens høye kort først.

Gående farge (f.eks. gående 5- eller 7-kortsfarge): En farge som er så sterk at du kan ta stikk på alle kortene i fargen uten at motparten klarer å komme imellom (f.eks. AKQJTxx). Du "går" bare rett igjennom fargen.

Hold – stopper i en farge som hindrer motparten i å høste stikk i grand.

Honnør – ess, konge, dame eller knekt.

Innspill: En teknikk der du med vilje gir stikket til en motstander, fordi hen da tvinges til å spille et kort som gir deg ett eller flere fremtidige stikk.

Kapp / finesse/ kniping (fisking) – forsøk på å vinne stikk med et lavere honnørkort enn motpartens.

Kontrollmelding – melding som viser ess, konge, singel eller renons med tanke på slem.

Kortfarge og langfarge – farge med svært få kort, henholdsvis ens lengste farge.

Krav – melding makker ikke får passe på. Invitt er en oppfordring til utgang som makker kan takke nei til.

Krysstjele – stjele vekselvis i begge hender for å vinne ekstra stikk med trumf.

Kvantitativ – grandhøyning som inviterer til slem (f.eks. 4NT etter 1NT), ikke essespørring; makker passer med minimum.

Major og minor – hjerter og spar (høyfarger), henholdsvis kløver og ruter (lavfarger).

Kap. 6 · Ordliste (2 av 2)

Marmic-fordeling: En spesiell kortfordeling der du har nøyaktig 4 kort i tre av fargene og kun 1 kort i den siste fargen (en såkalt 4-4-4-1 hånd).

Motspill og utspill – forsvarsspillet til de to uten kontrakten, og det første kortet som legges.

Negativ dobling – svarers dobling som viser farge(r) og styrke etter motpartens innmelding.

Opplysende dobling – dobling som ber makker melde sin beste farge, ikke straff.

Overføring (transfer) – melding som ber makker melde fargen rett over, slik at den sterke hånden blir spillefører.

Overstikk – å få flere stikk enn kontrakten lovet.

Puppet Stayman – kunstig kløvermelding etter sterk 2NT som spør om åpner har en 4- eller 5-korts major (vanlig Stayman finner bare 4-korts major).

Revers – gjenmelding i en ny, høyere farge enn åpningsfargen; viser ekstra styrke og er krav.

Roman Key Card Blackwood (RKCB) – utvidet essespørring på 4NT der trumfkongen teller som et femte «ess».

Sekvens er sammenhengende honnører, f.eks. QJ10.

Singel og renons – nøyaktig ett kort, henholdsvis ingen kort, i en farge.

Skvis: En situasjon der en motstander presses til å kaste et viktig kort som hen gjerne skulle beholdt, fordi hen har for mange viktige kort å passe på samtidig.

Slem – kontrakt på 6-trinnet (lilleslem) eller 7-trinnet (storeslem).

Sone – sårbarhet som styrer straff og bonus: ugunstig (vi i sonen, de utenfor), gunstig (omvendt) og lik sone.

SOS-redobling: En redobling som brukes i nød når motparten har doblet kontrakten deres for straff. Meldingen betyr: *"Makker, denne kontrakten går katastrofalt dårlig, vær så snill og meld din beste farge så vi kan flytte oss!"*

Sperremelding – svak melding på høyt trinn med lang farge, for å ta plass fra motparten.

Spillefører og blindemann – den som spiller kontrakten, og makkers åpne kort (bordet) som spillefører styrer.

Splittet – når honnørene sitter på hver sin hånd, ikke samlet.

Stamp (offermelding) – bevisst overbud man regner med å gå bet i, for å nekte motparten en bedre egen kontrakt.

Stayman – kunstig kløvermelding etter grandåpning som spør om makker har en 4-korts major.

Stenberg er et kunstig 2NT-svar som viser god majorstøtte.

Stikk – fire kort, ett fra hver spiller; høyeste trumf eller farge vinner.

Straffedobling – dobling for å øke straffen når motparten går bet.

Tilpass – når makkerparet har minst åtte kort til sammen i en farge.

Ubalansert hånd – hånd med en singelton, renons eller minst to dobbeltoner.

UK Forkortelse for utgangskrav.

Utgang – kontrakt som gir utgangsbonus (3NT, 4 i major eller 5 i minor).

Åpning – den første aktive meldingen (ikke pass) i forløpet. Svar er makkers melding på åpningen.

Kap. 6 Slik beskrives en hånd (Bridgespillerens hurtigspråk)

Når bridgespillere diskuterer et spill etterpå, bruker de en rask og effektiv metode for å beskrive kortene sine. I stedet for å ramse opp alle de 13 kortene ett etter ett, følger de alltid to faste regler:

1. **Rekkefølgen på fargene er alltid den samme:** Man nevner fargene i rangert rekkefølge fra høyest til lavest: **Spar, hjerter, ruter og til sist kløver**.
2. **Formelen for hver farge er: [De beste honnørene] + [Antall kort i ordenstall]**.

Eksempel på uttrykk:

"Jeg hadde Ess-Ti sjette, Konge-Dame fjerde, ess singel og dama dobbel."

Når du følger den faste rekkefølgen (Spar, Hjerter, Ruter, Kløver) og gjør rask hoderegning, oversettes setningen slik:

- **Spar (1. farge):** *«Ess-Ti sjette»* = 6 kort i spar, der de beste er Ess og Ti (f.eks. A10xxxx).
- **Hjerter (2. farge):** *«Konge-Dame fjerde»* = 4 kort på hjerter, anført av Konge og Dame (f.eks. KQxx).
- **Ruter (3. farge):** «ess singel» = 1 kort i ruter, nemlig ruter ess.
- **Kløver (4. farge):** *«dama dobbel»* = 2 kort i kløver, dame og et lavt uviktig kort.

Hvorfor gjør vi dette?

Siden en bridgehånd alltid har nøyaktig 13 kort, vil regnestykket her bli (6 + 4 + 1 + 2 = 13). Ved å bruke denne faste malen kan makkeren din se for seg hele hånden din i løpet av to sekunder, uten at du trenger å forklare hvert enkelt småkort.

Takk for at du ble med!

Sluttord

Leif håper denne grundige og detaljerte systembeskrivelsen har vært både til hjelp og inspirasjon, slik at du og makkeren din kan bygge et godt og felles system. Med jevnlig repetisjon og trening tror Leif at dere begge vil huske systemet, finne riktig kontrakt oftere og få bedre flyt i selve spillet.

Askim BK håper selvfølgelig at du finner deg til rette fast i klubben hver tirsdag – men uansett hvordan du velger å spille videre, vil vi gratulere alle kursdeltakere med en flott ny hobby!

Kursets eget oppgavehefte med fasit vil hjelpe deg videre på veien i læringsprosessen.

Kurshefte, oppgavehefte og læringsvideoer finner du på Askim BK sin hjemmeside, under fanen «Lære bridge»:
https://askimbk.org/

Meldetabell til bruk ved bordet

På neste side ligger meldetabellen for grunnsystemet – den oppsummerer hele Kap. 1. Her er den samlet på ett sted slik at du raskt kan slå opp åpning, hva åpningen viser og svar med og uten tilpass.

Meldetabellen kan du skrive ut og ha liggende ved bordet mens du øver, helt til meldingene sitter.

Kap. 7 · Svarhånden regner med at åpningen viser minst 12 hp, selv om vi åpner med 11 hp når en har en god 5- eller 6-kortsfarge, eller en singelton/renons i hånden.

Åpning	Viser	Svar med tilpass, kjenner til minst 8 trumf	Svar uten tilpass, meld pass med 5hp eller færre
1 kløver ♣	11/12-19hp, 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 (Bør kanskje melde 3NT om du ikke har renons?) 5♣ Minst 5 kort + 15-18p (Sjelden melding). Tips: Har du 4-kort major, vurder å melde den før du eventuelt støtter ♣. Det gir ofte bedre score å vinne en majorkontrakt eller grand.	Ny farge på et trinnet er **krav** og viser 6 hp eller mer! Ny farge på et-trinnet lover kun 4 kort, og 4-kortsfarge meldes nedenfra, så med 4 kort ♦ og 4 kort ♠ melder du 1♦. Har du to femkortsfarger meldes den høyeste først, og deretter den andre på to-trinnet (ikke krav). Hopp til 3-trinnet i ny farge i andre melding om du vil minst i utgang. Ny farge på tre-trinnet er naturlig og krav, med og uten hopp! Svar 1NT benekter 4 kort major og 5 kort ♣ og viser 6-9/10hp. Kan passes. Svar 2NT benekter 4 kort major og viser 10/11-12hp. Kan passes. Svar 3NT viser 13-15hp, passes normalt om ikke makker tror på slem.
1 ruter ♦	11/12-19 hp, minst 3 kort ruter(♦)	Pass viser maksimalt 5p! 2♦ Minst 5 kort i ♦ + 6 til 9p Prioriter først eventuelt å vise 4 kort major. 3♦ Minst 5 kort + 10-12p. Melder makker videre etter svar 2♦ eller 3 ♦ er dette invitt til utgang i NT eller ♦! 4♦ Minst 5 kort + 13-14p Åpner melder pass med 12p 5♦ Minst 5 kort + 15-18p Tips: Har du 4-kort major, vurder å melde den før du eventuelt støtter ♦. Det gir ofte bedre score å vinne en majorkontrakt eller grand.	Ny farge på et trinnet er krav og viser 6 hp eller mer! Ny farge på et-trinnet lover kun 4 kort, og 4-kortsfarge meldes nedenfra, så med 4 kort ♥ og 4 kort ♠ meldes 1 ♥. Har du 2 fem kortsfarger meldes den høyeste først! Du svarer i lengste farge om farge kan meldes på et-trinnet eller 2♣ med minst 4 kort ♣ og minst 10hp. Svar 1 NT benekter 4 kort major og viser 6-9/10 hp og kan passes Svar 2NT benekter 4 kort major og viser 10/11-12hp. Kan passes. Svar 3NT viser 13-15hp, passes normalt om ikke makker tror på slem
1 hjerter ♥	11/12-19 hp, minst 5 kort hjerter(♥)	Pass viser maksimalt 5hp! 2♥ Minst 3 kort i ♥ + 6 til 9p. Melder makker videre, er alle meldinger beskrivende og minst invitt til utgang i hjerter! 3♥ Minst 3 kort støtte + 10-12p God invitt til utgang. 2NT STENBERG! Vil spille minst 4♥, har minst 4 kort i ♥ (Normalt minst 11hp). Om ikke Stenberg brukes, viser det 11-12hp uten 3 kort ♥ og 4 kort ♠, invitt til 3NT. 4♥ Oftest 5 kort + i ♥ og 5-10p, ment som sperr! (Om ikke Stenberg brukes, viser det 13-15p med minst 3 kort hjerter.)	1♠ lover minst 4 kort og 5 hp eller mer, men benekter samtidig normalt 3 eller flere kort i hjerter! Ny farge på to trinnet lover kun 4 kort i minor men lover samtidig minst 10 hp! Åpner må melde en gang til. Har du minst 10 hp, svarer du alltid i lengste umeldte farge! Svar 1NT benekter 4 kort ♠ og 3 kort ♥ og viser 6-9/10hp. Kan passes. Svar 2NT Stenberg. Om ikke Stenberg brukes, er det invitt til 3NT Svar 3NT viser 13-15hp, benekter støtte i ♥ og 4 kort ♠! Lover jevn hånd.
1 spar ♠	11/12-19 hp, minst 5 kort spar(♠)	Pass viser maksimalt 5hp! 2♠ Minst 3 kort i ♠ + 6 til 9p. Melder makker videre, er alle meldinger beskrivende og invitt til utgang i ♠! 3♠ Minst 3 kort + 10-12p 2NT Stenberg, krav til minst 4 ♠! (Om ikke Stenberg brukes, er det 2 kort ♠ med jevn hånd og ca. 11hp, invitt – kan ha 4 kort ♥) 4♠ Oftest 5 kort ♠ med 5-10p. Om ikke Stenberg brukes, viser det minst 3 kort ♠ + 13-15p. Med sterkere hånd bør du melde annerledes. **Tips:** Major skal støttes når vi vet om minst 8 kort til sammen	Svar 2♣ eller 2♦ lover minst 4 kort og benekter samtidig normalt 3 eller flere kort i ♠! Svar 2♥ lover minst **5 kort** i ♥ pluss minst 10 hp og er krav til åpner om å melde. (Svar i ny farge på to-trinnet lover minst 10 hp, og åpner må melde!) Har du minst 10 hp, svarer du normalt i din lengste farge! Krav. Svar 1NT benekter 3 kort ♠ og viser 6-9/10 hp. Kan passes. Merk at grandmelderen kan ha skjeve hender her, siden 1♠ sperrer for andre meldinger på et-trinnet. (Svar 2NT er Stenberg. Om ikke Stenberg brukes, er det invitt til 3NT med 11-12hp) Svar 3NT viser 13-15hp, benekter støtte i ♠ og 5 kort ♥! Lover jevn hånd

Kap. 7 · Åpning 1NT viser 15-17 hp. (Innmelding 1NT viser det samme med hold i motpartens åpningsfarge, system videre som etter åpn. 1NT). Åpning viser jevn hånd uten singelton eller 2 dobbeltoner! **Kan ha 5 kort major.**

Videre meldingsforløp er sterkt kunstig! Ideen er at grandåpneren ofte blir spillefører.

Grandstige:
Åpning og gjenmelding grand billigst mulig: 11/12-14hp.
Åpning 1 grand viser 15-17 hp.
Åpning i farge og hopp til 2NT: 18-19hp.
Åpning 2NT viser 20-21hp.
Åpning 2♣ og gjenmelding 2NT :22-24hp
2♣ og hopp til 3NT 25-27hp!

Svar på sterk 1NT	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 minst 4 kort ♥, kan ha 4 kort spar 2 ♠ lover minst 4 kort ♠ og benekter 4 kort ♥ Svar over 2 ♠ skal ikke forekomme!	2 NT er invitt. (3♣ er dobbelt Stayman for viderekommende) Støtte i major er invitt 3 NT er forslag til kontrakt 4 i meldt major er sluttkontrakt
2♦ Overføring	Styrke ukjent, men lover minst 5 kort hjerter. Styrken kan derfor være 0 hp; du tror det blir flere stikk i hjerter enn i grand	Svar nesten alltid 2♥ Har du 17 hp og 4 kort hjerter, kan du melde 3♥	2♠ lover 4 kort ♠ pluss 5 kort ♥ og er krav, minst invitt til utgang. 2NT Invitt til utgang med 5 kort hjerter 3♥ Invitt til utgang, minst 6 kort hjerter 3NT. 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 17 hp og 4 kort spar, kan du vurdere 3 ♠.	2NT Invitt til utgang med 5 kort spar 3 ♠ Invitt til utgang, minst 6 kort spar 3NT. Typisk 10-14 hp med 5 kort spar Ny farge er krav og naturlig men viser kun 5 kort spar
2 ♠ Overføring	Overføring til 3♣, viser normalt minst 6 kort kløver med ukjent styrke	Nesten alltid 3♣, men kan svare 2NT med god åpning pluss A, K eller Q i kløver.	Normalt pass, andre svar er naturlige men krav med minst 5 kort kløver
2 NT	Invitt til 3 NT med 8 til 9hp uten 4 kort major	Pass viser minimum for Grand, kan ha 16 hp 3 NT lover tillegg til grandmeldingen, 16 eller 17 hp	
3♣ Overføring!	Overføring til 3♦, ukjent styrke – trolig minst 6 kort ruter	Åpner bør alltid lystre med å melde 3♦ selv med maksimum med tilpass!	Normalt pass. Andre svar er naturlige og krav til minst utgang med minst 5 kort ruter
3♦ (Viser meldt farge)	Invitt til 3 NT med minst god 6 kort ♦, typisk 7-8hp.	Normalt pass eller 3 NT med tilpass til minor med tillegg. Tilpass er minst Qx eller minst 3 kort i ruter.	
3♥/♠ eller 4♣/♦/♥/♠	INGEN AVTALER, så ikke meld dette uten en avtalt betydning	?	
3 NT	Tror dette er beste kontrakt.	Alltid pass. Svarhånd har typisk 10-14hp	
Svar over 3 NT	Naturlig, men utenfor system	?	