

Bridgekaféens startark – det viktigste først

Første 6 måneder

Bruk dette arket før de avanserte konvensjonene.

Målet er å finne riktig åpning, riktig svar og en enkel spilleplan.

Hurtigvalg: 1) Tell hp 2) Se om du kan åpne 3) Finn tilpass 4) Meld naturlig 5) I motspill: andre hånd lavt, tredje hånd høyt.

ORD OG FORKORTELSER: hp=honnørpoeng · p=hp+fordeling · k=kort · tilpass/fit=minst 8 kort sammen · invitt=makker melder utgang med maks · krav=makker må melde ·

utgang=3NT/4♥/4♠/5♣/5♦ · stopper=hold i motpartens farge · sekvens=KQJ, QJ10 e.l.

NYBEGYNNERREGEL: Ikke meld eller spill på autopilot. Stopp og spør: **Hva vet jeg nå?** Hva har makker vist? Hva har motparten vist? **Hvor kan vi få flere stikk?** Ett rolig spørsmål før du handler gir ofte ett ekstra stikk.

Tell også motpartens poeng: Det finnes bare **40 hp** i spillet. Hvis motparten har vist ca. 12–15 hp og du selv har 9 hp, kan makker ofte ha nok til at dere bør være med i meldingsforløpet.

POENG OG ÅPNING

- **Honnørpoeng:** A=4 · K=3 · Q=2 · J=1.
- **Åpne på 1-trinnet** med ca. 12+ hp, eller 11 hp hvis du følger 20-regelen.
- **20-regelen:** hp + de to lengste fargene = minst 20.
- **Med trumftilpass:** legg til fordelingspoeng: singel +2, dobbel +1, renons +3.

ÅPNINGER

- **1NT:** 15–17 hp og jevn hånd.
- **2NT:** 20–21 hp og jevn hånd.
- **1 i farge:** lengste farge først. Majoråpning lover 5+ kort.
- **To femkortsfarger:** åpne i høyeste farge.
- **4–4 i minor:** åpne 1♣. Meld 4-kortsfarger nedenfra.
- **1♠/1♦** kan være 3-korts.
- **Sperreåpning:** svak hånd og lang farge: 6 kort → 2-trinnet, 7 kort → 3-trinnet, 8 kort → 4-trinnet.

SVAR PÅ MAKKERS ÅPNING

Med tilpass = du har minst 3 kort i makkers major, eller god støtte i minor.

- **6–9 poeng:** hev én gang.
- **10–12 poeng:** inviter, ofte med hopp.
- **13+ poeng:** meld utgang eller meld ny farge først.
- **Husk:** med tilpass teller du også fordelingspoeng.

Uten tilpass = du støtter ikke makkers farge.

- **0–5 hp:** pass.
- **6+ hp:** meld egen farge hvis du kan.
- **Ny farge på 1-trinnet:** minst 6 hp.
- **Ny farge på 2-trinnet:** minst 10 hp.
- **6–10 hp uten meldbar farge:** svar 1NT.

SVAR PÅ 1NT-ÅPNING

Stayman 2♣ spør etter 4-korts major. Brukes med 8+ hp og minst én 4-korts major.

- **2♦:** ingen 4-korts major.
- **2♥:** 4-korts hjerter.
- **2♠:** 4-korts spar.
- **Etter svaret:** meld utgang med nok poeng, ellers stopp lavt.

Overføring brukes med 5+ kort i major.

- **2♦ → 2♥:** du har 5+ hjerter.
- **2♥ → 2♠:** du har 5+ spar.
- **Svak hånd:** pass etter overføringen.
- **Sterk hånd:** meld videre mot utgang.
- **Direkte 2NT:** invitt. **Direkte 3NT:** nok til utgang, jevn hånd.

NÅR MOTPARTEN MELDER

- **Innmelding i farge:** minst 5-korts farge. På 1-trinnet ca. 8–17 hp, på 2-trinnet ca. 10–18 hp.
- **1NT-innmelding:** 15–17 hp, jevn hånd og stopper i motpartens farge.
- **Opplysende dobling:** 12+ hp, kort i motpartens farge og støtte til de umeldte fargene.
- **Svar på makkers dobling:** du må svare hvis motparten passer.
- **0–8 hp:** meld beste farge billigst. **9–11 hp:** hopp én gang. **12+ hp:** meld utgang.

MOTSPILL OG SPILLEFØRING

- **Mot grand:** spill ut fra lengste farge. Topp fra sekvens.
- **Mot farge:** singelton kan være godt. Topp fra inntilliggende honnører.
- **Aldri ess uten kongen** som hovedregel.
- **Andre hånd lavt, tredje hånd høyt.**
- **Høyest for makker:** når makker spiller liten, legg ofte ditt høyeste kort.
- **Honnør på honnør:** dekk en honnør med en høyere når det kan hjelpe.

ENKEL SPILLEPLAN

1. **Stopp når blindemann kommer.**
2. **I grand:** tell sikre stikk og prøv å etablere en lang farge.
3. **I trumf:** tell tapere og trekk trumf når du kan.
4. **Ikke skynd deg:** se etter hvor stikkene kan komme fra før du spiller første kort fra bordet.

FARGEBEHANDLING – FÅ FLERE STIKK

Når blindemann kommer: Let etter én farge som kan bli en stikkilde. Ekstra stikk kommer ofte fra langfarger, ikke bare fra ess og konger.

- **Spill mot honnører:** Har bordet K eller Q, spill ofte liten fra den andre hånden mot honnøren.
- **Godspill langfarger:** En fem- eller sekskortsfarge kan gi småkort som blir vinnere når motpartens høye kort er borte.
- **Våg å gi bort ett stikk:** Noen ganger må du tape ett stikk tidlig for å få to eller tre senere.
- **Ta ikke esset bare fordi du kan:** Esset kan være et viktig inntak eller en stopper.
- **Bevar inntak:** Sørg for at du kommer inn til den hånden der de godspilte kortene ligger.
- **Spør før du spiller:** Hvilken farge kan gi ekstra stikk, og hvordan kommer jeg dit senere?

Mini-plan: Tell sikre stikk. Velg en farge som kan gi flere. Driv ut motpartens høye kort tidlig nok. Pass på at du har et inntak når fargen er godspilt.

VIDERE MED BRIDGE

Askim BK: Bridge læres best litt etter litt – med mye spilling, spørsmål og repetisjon. Bridgekaféen følger en rolig modell over minst ett år.

På hjemmesiden finner du åpent kursmateriell, kurshefte, oppgavesamling og en mer omfattende systembeskrivelse for deg som vil lære mer etter hvert og kan kjøpes samlet for kr 100 innsatt i ringperm.

Spør gjerne:

Stig Dybdahl, ansvar faglig innhold og kursledelse samt klubbleder i Askim BK: Tlf.90949601 Mail: stig@norskprodarts.no

Leif J. Lundal: Redaktør kursmateriell og nettside Askim BK: Tlf. 95851411. mail johlunda@online.no

Begge ser du som oftest på bridgekafe på onsdager sammen med Truls med flere.

Askim 
BRIDGEKLUBB