



Velkommen til bridgekurs

Dag 1

- «Kortstokken»
- Regler for meldingene
- Meldesystem
 - Åpning på 1 i farge
 - Svar på åpning 1 i farge

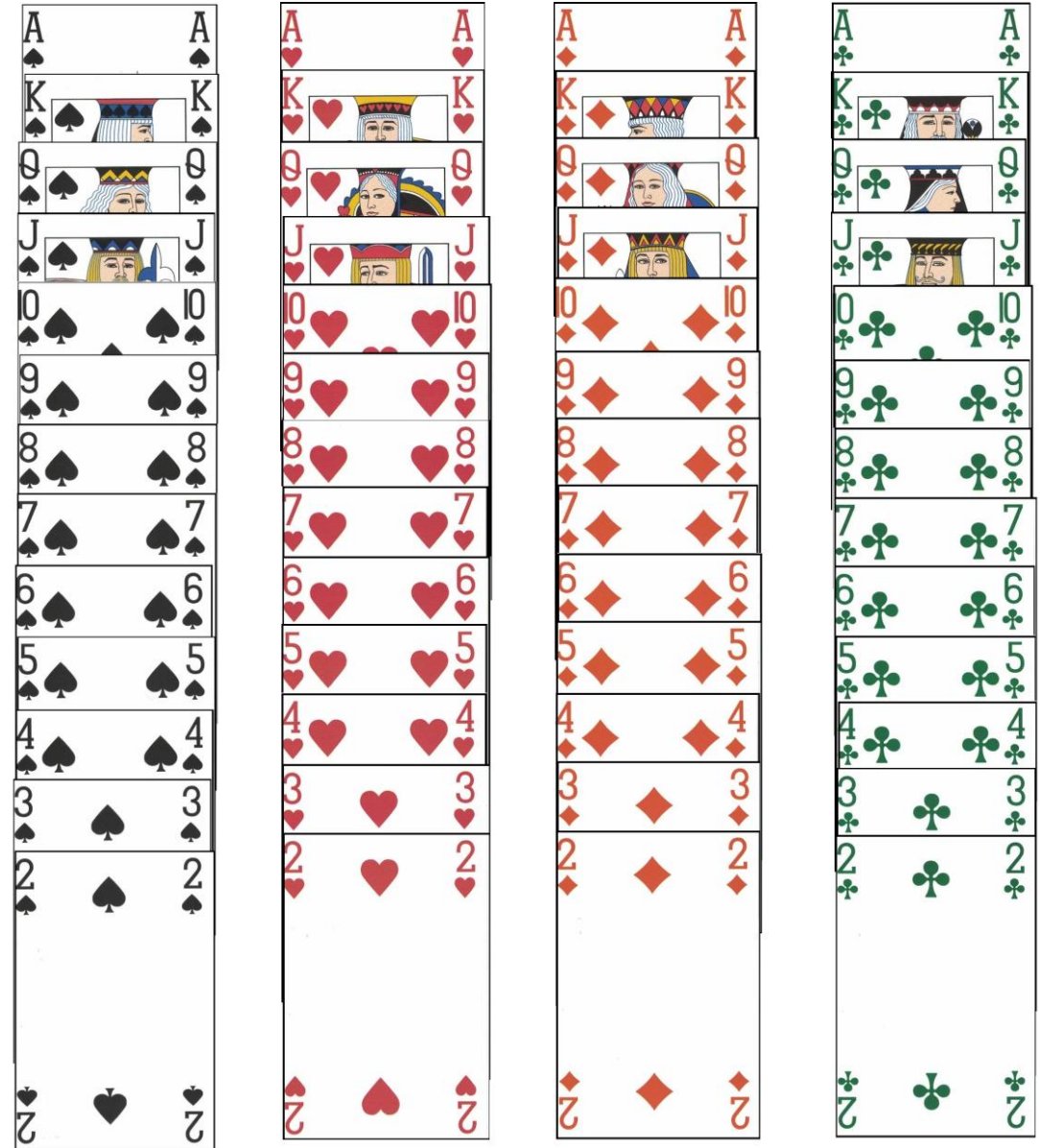
Hva er bridge?

- Et kortspill for fire spillere
- Spillerne gis navn etter himmelretningene
 - Nord, Syd, Øst, Vest
- Spillerne samarbeider to og to
 - Nord og Syd er makkerer
 - Øst og Vest er makkerer
 - Makkerne sitter altså tvers ovenfor hverandre
- Formålet er å ta flest mulig stikk



Hva er bridge?

- Vanlig kortstokk
 - 52 kort
 - Ingen jokere eller andre spesialkort
 - 4 spillere, 13 kort til hver spiller
 - Kortenes rangering
 - A, K, D, Kn, 10,9,...,2
- Kortfargenes rangering
 - Spar, Hjerter, Ruter, Kløver
 - Brukes kun ved
 - Meldingsrunden
 - Resultatpoeng
 - Spar og Hjerter kalles Majorfarger
 - Kløver og Ruter kalles Minorfarger



Hva er bridge?

- Formålet er å ta mest mulig stikk
 - Ett kort fra hver av spillerne.
 - Det spilles med klokka.
 - Må følge fargen som blir spilt
 - Hvis tom for fargen
 - Sak et kort i annen farge
 - Eller bruk trumf (hvis trumfspill)
 - Høyeste kortet i fargen vinner stikket
 - Unntak: trumf
 - Den som vinner stikket, spiller ut til neste stikk.



Hva er bridge?

- Hvert spill består av to deler (faser?, runder?)
 - Meldedelen (budrunden?)
 - Makkerne forsøker å finne ut...
 - Hvor mange stikk kan vi ta?
 - Hvilken farge skal være trumf?, eller...
 - Skal vi spille uten trumf?
 - Spilledelen
 - Makkerparet som har meldt høyest vant kontrakten og skal forsøke å ta (minst) det antall stikk de har meldt.
 - Det andre makkerparet forsøker å forhindre dette.

Meldedelen

- Vi bruker meldekort og sier ikke meldingene høyt
- Giver begynner å melde
- Kan passe, eller melde «hva som helst»
- Meldingene fortsetter med klokka
 - Meldedelen er slutt når tre passer etter hverandre
- Vil en spiller melde noe annet enn pass, må han/hun melde høyere enn høyeste melding så langt
- Makkerparet som meldte høyest, får kontrakten



Meldedelen

- En melding er et tall pluss en farge, eventuelt et tall pluss «NT».
- Hva er «NT»?
 - NT er forkorting for det engelske «No Triumph»
 - No Triumph betyr «Ingen trumf»
 - Norsk navn er «Grand»
- I melderunden kommer rangering av fargene inn
 - NT rangeres høyest, høyere enn Spar-fargen
 - Er høyeste melding så langt 1 Kløver...
 - Kan man melde på 1-trinnet for å melde høyere
 - Er høyeste melding så langt 1 Spar...
 - Kan man melde 1 NT for å melde høyere...
 - Men må melde på 2-trinnet for å melde høyere i en farge



Meldedelen

- Hva betyr så en melding på, f.eks., 3 Spar?
 - 3-tallet er «trekknivået» og sier noe om antall stikk
 - «Spar» betyr jo at Spar skal være trumf
- Hva er så trekknivå 3?
 - Nøkkeltallet er 6
 - 6 pluss trekknivå er antall stikk man melder
 - 3 Spar betyr altså...
 - Man skal ta 9 stikk
 - Og Spar skal være trumf



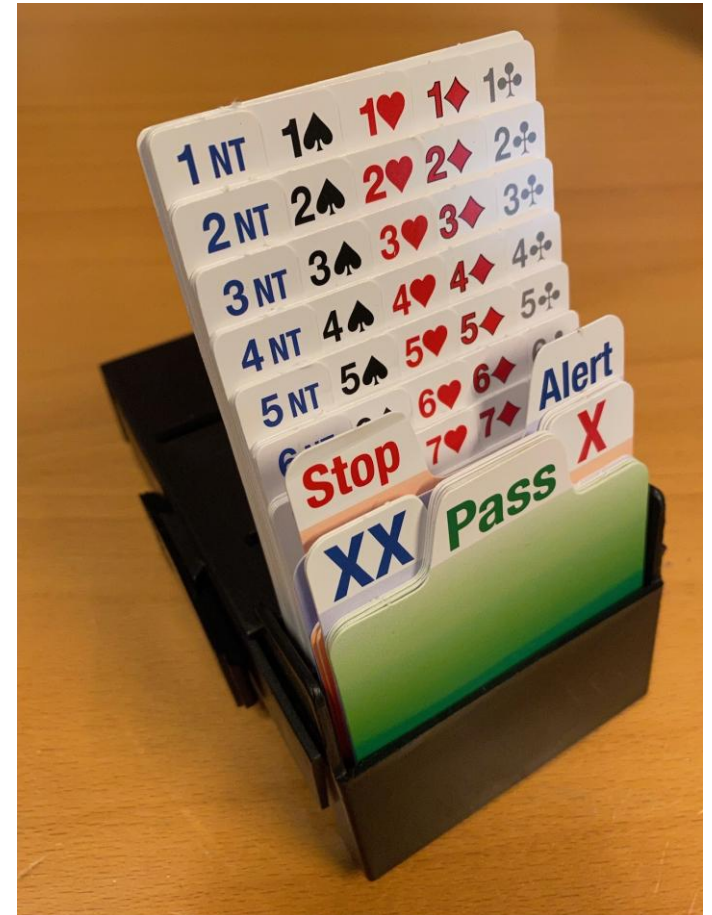
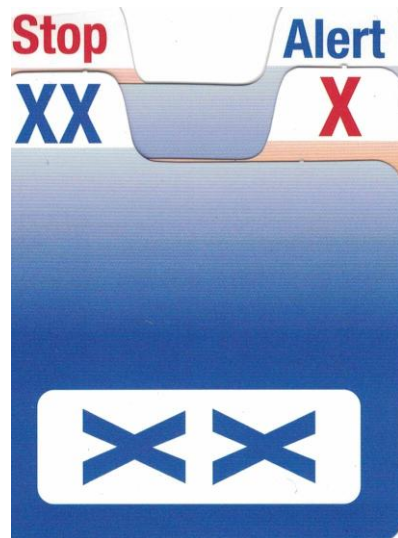
Meldedelen

- Minimum antall stikk er altså 7
 - Minste melding er altså 1 Kløver...
 - $6 + \text{treknivå } 1 = 7$ stikk med laveste rangerte farge, kløver, som trumf
- Maksimum antall stikk er jo 13
 - Største melding man kan avgi er altså 7 NT
 - $6 + \text{treknivå } 7 = 13$ stikk med spill uten trumf



Meldedelen

- Hva brukes de andre meldekortene til?
 - Det skal vi ikke si noe om i dag...



Spilledelen

- Når meldedelen er ferdig, skal det spilles...
 - Paret som vant kontrakten, skal spille inn det antall stikk de har meldt
 - Det andre paret skal forsøke å hindre dem i det («bete» dem) og de vil også gjerne ta så mange stikk de kan
- Om kontrakten ble en «fargekontrakt», spilles det med trumf
- Om kontrakten ble i NT, spilles det uten trumf

Spilledelen

- Spillefører
 - Den i paret som vant kontrakten som meldte fargen (eller NT, om det ble en NT-kontrakt) først, skal spille kortene. Dvs at spillefører bestemmer hvilket kort som skal legges fra blindemann i hvert stikk
- Blindemann
 - Spilleførers makker skal, etter at utspillet er gjort, legge sine kort ned på bordet, med billedsiden opp, slik at alle spillerne kan se kortene
- Utspiller
 - «Forsvarende» par skal starte spillet
 - Spilleren til venstre for spillefører spiller ut første kortet

Hvem spiller og hvem spiller ut?

Vest spiller ut
(sitter til venstre for spillefører)

N Giver



Nord er Blindemann

V



Kontrakten er 4 Spar
(N/S skal ta 10 stikk)

Ø



S

Syd er Spillefører
(Syd meldte Spar først)

Hvem spiller og hvem spiller ut?

N Giver



Nord spiller ut
(sitter til venstre for spillefører)

Vest er Spillefører
(Vest meldte Kløver først)



V

Kontrakten er 3 Kløver
(Ø/V skal ta 9 stikk)



S

Øst er Blindemann



Ø

Spilledelen

- Kortene som spilles legges IKKE midt på bordet.
- Kortet du spiller legger du foran deg med billedsiden opp.
- Etterpå legger du kortet med baksiden opp foran deg.
- Er stikket ditt eller makkers, legg kortet i retningen mot makker.
- Er stikket motpartens, legg kortet i retning til motparten.



Meldesystem

- Makkerparet skal samarbeide...
 - Samarbeid=Kommunikasjon
- Bridge har regler for meldedelen
 - Giver melder først, må melde høyere...
- Et meldesystem er
 - «Regler» eller avtaler mellom makkerne
 - Meldingene «betyr noe»
 - Makkerne gir informasjon til hverandre

Meldesystem

- Det er laget mange meldesystemer
 - Culbertson
 - Goren
 - Vienna
 - Bridge i Norge (BIN)
- De fleste på Hadeland bruker en variant av Goren
 - Med forskjellige konvensjoner

Meldesystem

- Ved hver melding gir du informasjon til makker
 - Hvor sterke kort jeg har
 - Lengden på fargen
- Verktøy for å beregne styrke...
 - Honnørpunkter (poeng) (hp)
 - Ess=4
 - Konge=3
 - Dame=2
 - Knekt=1
 - Fordelingspunkter (poeng) (fp)
 - Renons (tom)=3
 - Singleton=2
 - Dobbelton=1
 - Honnørpunkter + Fordelingspunkter (hfp)

Meldesystem

- Når vi har tatt opp kortene...
 - Vi teller at vi har fått 13 kort
 - Vi teller punkter...
- Verktøy for å beregne styrke...
 - Med mindre enn 12 hfp kan vi passe (unnlate å åpne)
 - 12 hfp=åpningshånd (du er «forpliktet» til å åpne med 12 hfp)
 - Å «åpne» vil si å være den første til å melde noe annet en Pass
 - 6 hfp=svarhånd (du er «forpliktet» til å svare på makkers melding)
 - 26 hfp tilsammen=10 stikk
 - 33 hfp tilsammen=12 stikk
 - «Tommelfingerregler»

Meldesystem

- 5-korts vs 4-kortsåpninger
 - Kan man åpne med en 4-korts Major-farge?
 - Har man minst 8 kort til sammen i en farge, har man en (potensiell) trumf-farge
- Vi ønsker å lære bort det mest vanlige
 - De fleste bruker 5-korts åpninger i major
- Bridgeboka opererer med 4-korts åpninger

Meldesystem

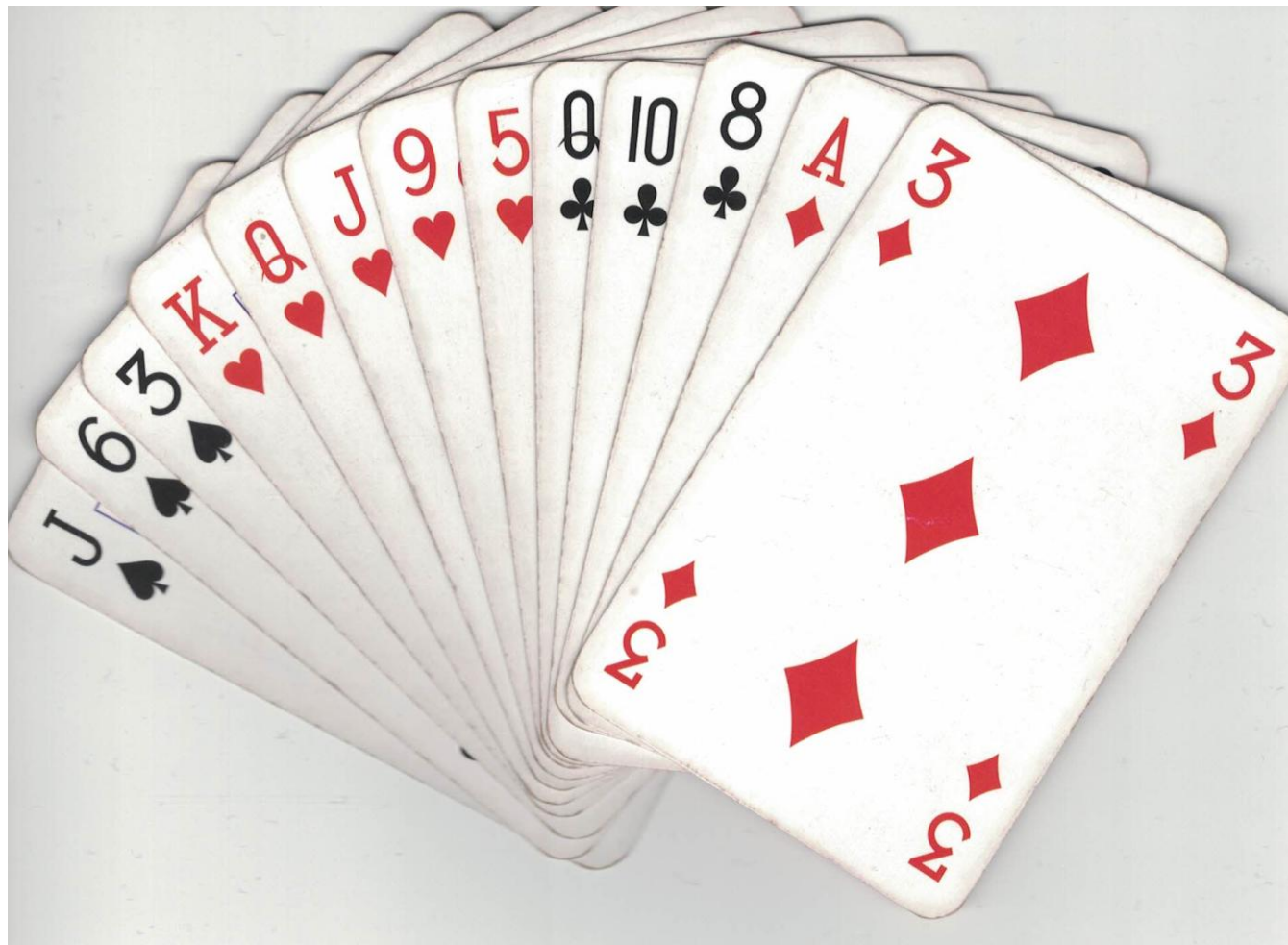
Vi bruker 5-korts åpninger i majorfarge.

Meldesystem – åpning 1 i majorfarge

Åpning i Majorfarge (Spar eller Hjerter)

- Må ha minst 12 hfp
- Må ha minst 5 kort i fargen

Åpningshånd? Hva skal vi melde?



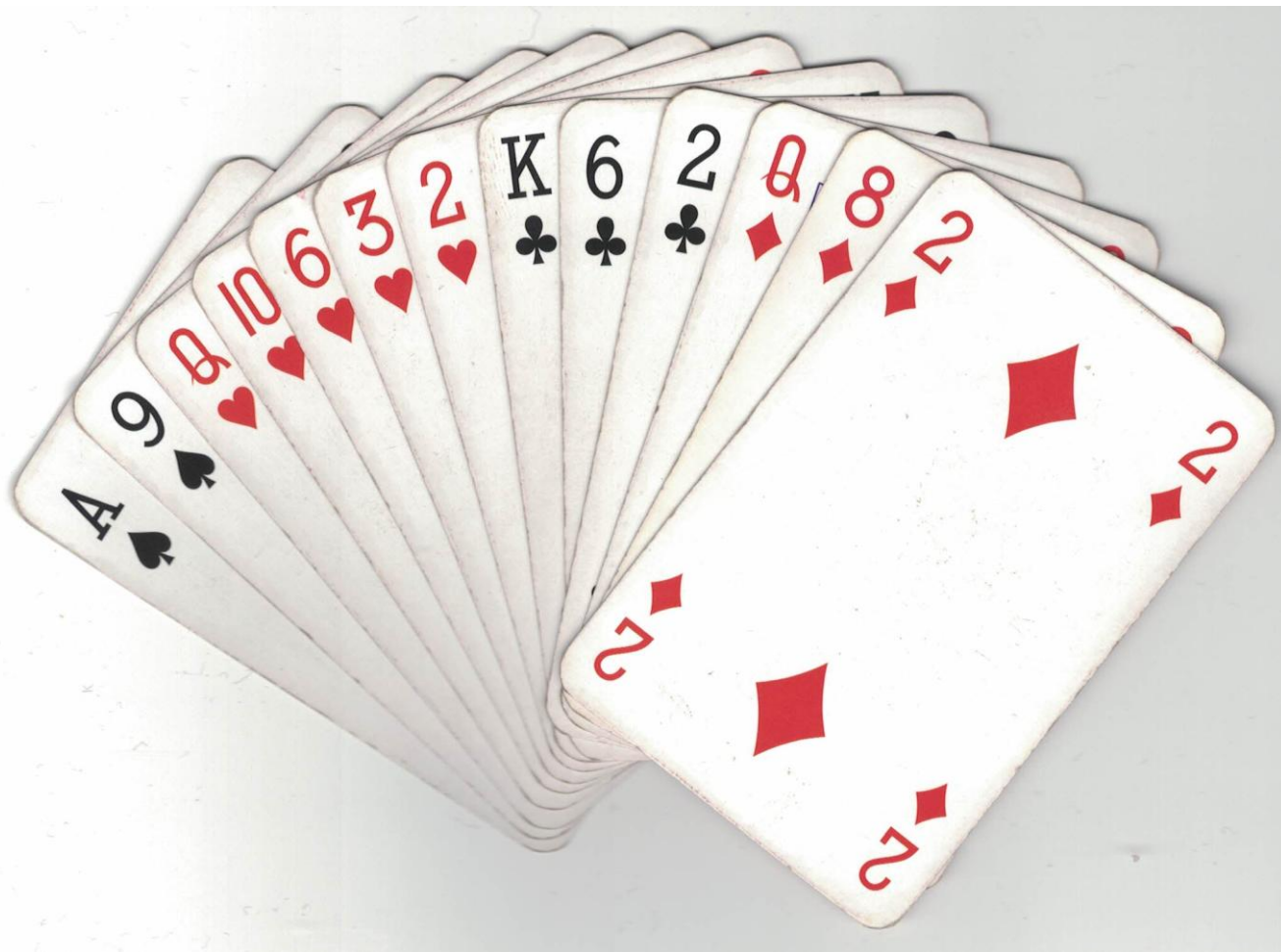
- 13 hfp
 - Kan/skal åpne
- 5 kort Hjerter
- Åpner i 1 Hjerter

Åpningshånd? Hva skal vi melde?



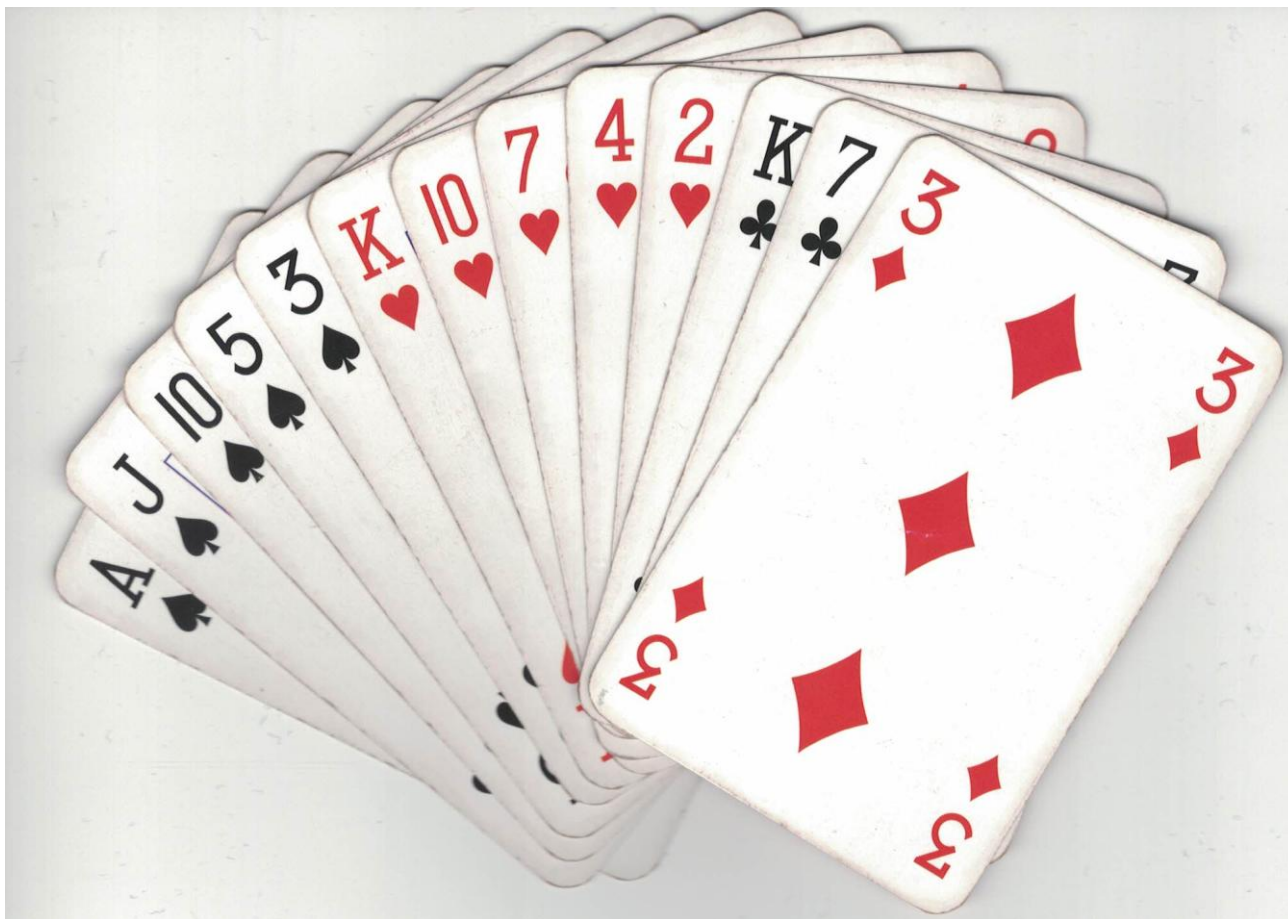
- 13 hfp
 - Kan/skal åpne
- 5 kort Spar
- Åpner i 1 Spar

Åpningshånd? Hva skal vi melde?



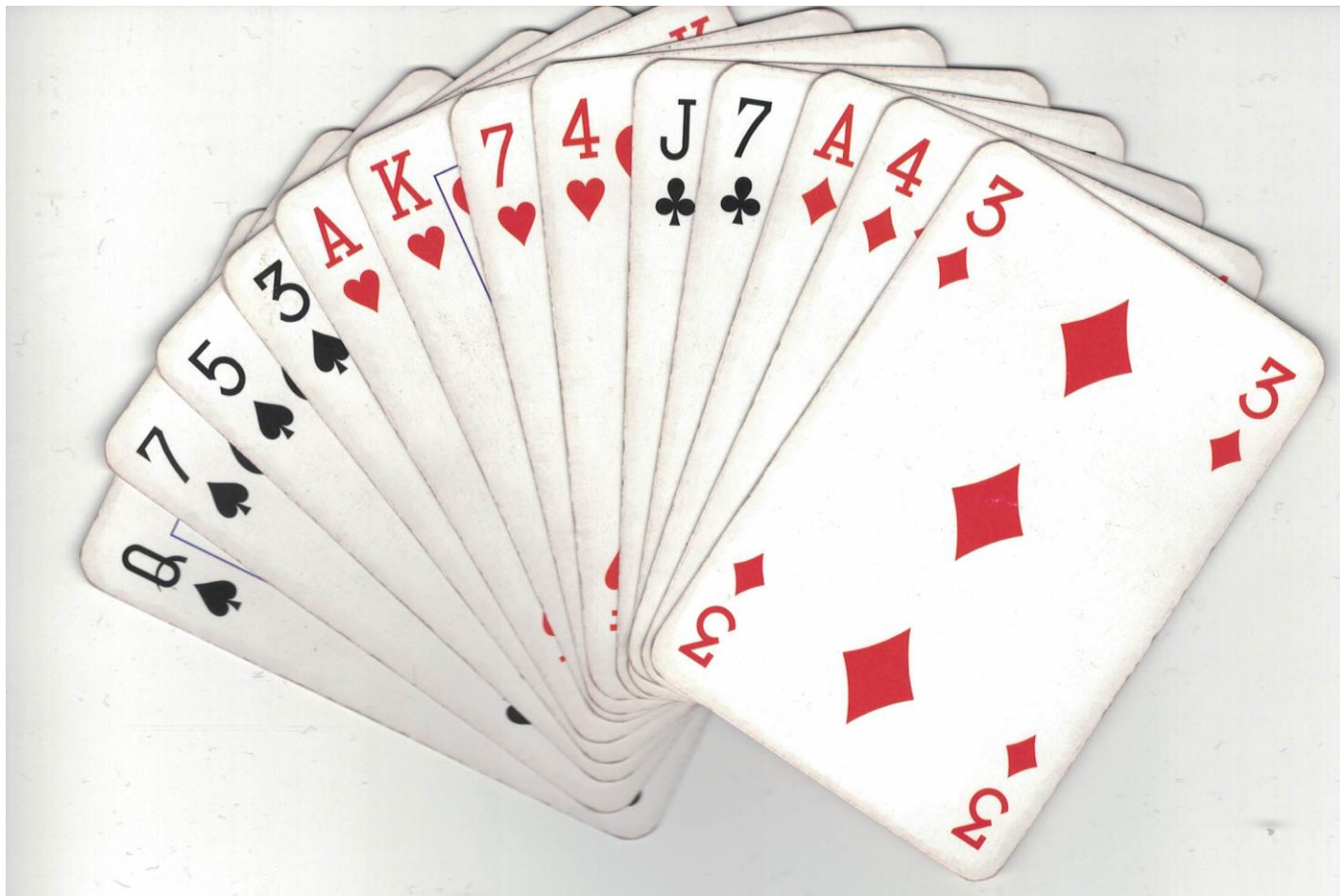
- 11 hfp
 - Skal/bør ikke åpne
- 5 kort Hjerter
- Pass

Åpningshånd? Hva skal vi melde?



- 13 hfp
 - (11 hp + 2 fp)
 - Kan/skal åpne
- 5 kort Hjerter
- 5 kort Spar
- Åpner i høyeste major
- Åpner i 1 Spar
 - Og melder eventuelt hjerter senere

Åpningshånd? Hva skal vi melde?

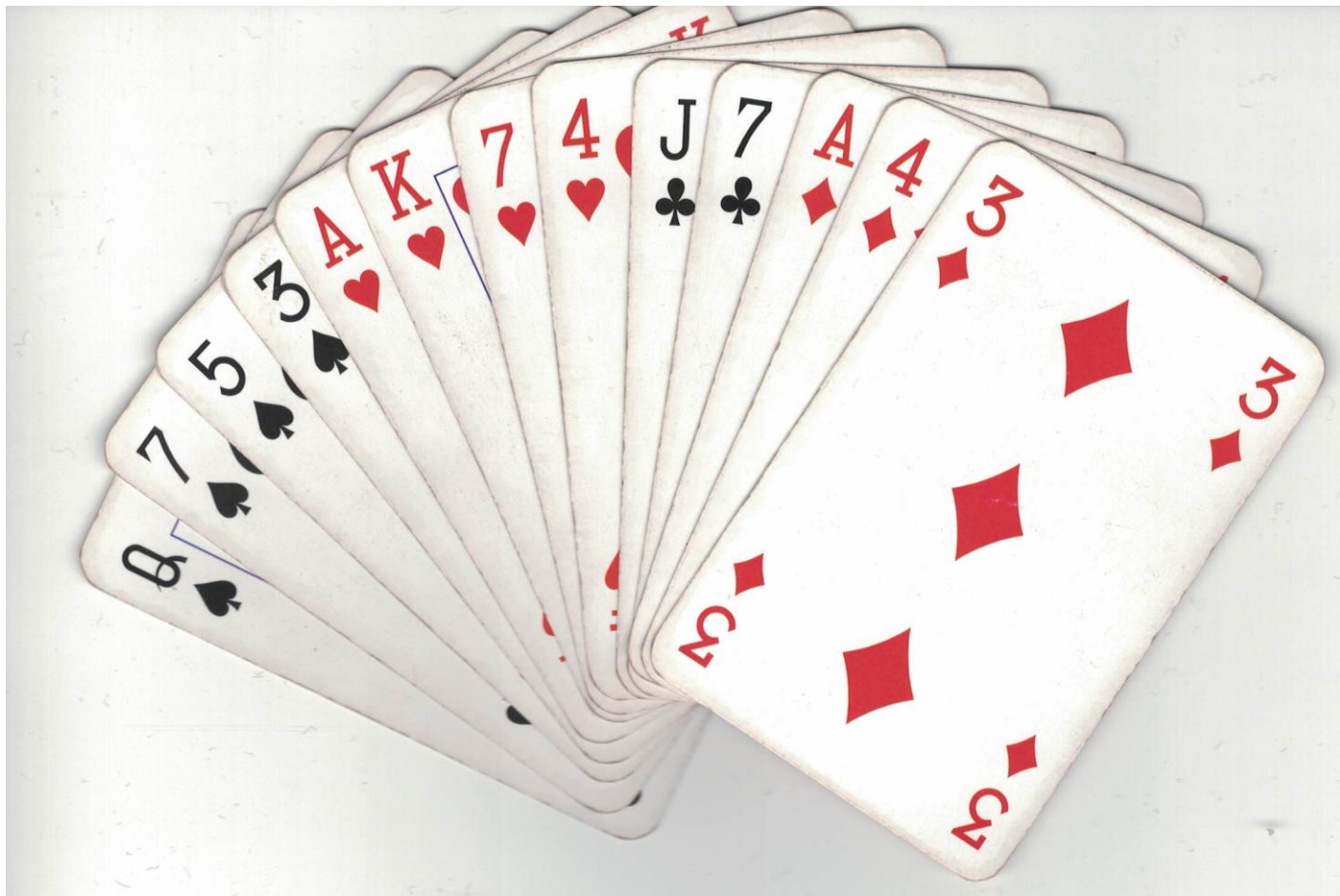


- 14 hfp
 - Kan/skal åpne
- 4 kort Hjerter
- 4 kort Spar
- Hva i all verden skal vi melde?

Meldesystem – åpning 1 i minorfarge

- Må ha minst 12 hfp
- Har ikke 5 kort i major og kan derfor ikke åpne i det
- Dette løses på forskjellige måter
 - Falsk kløveråpning
 - Beste minor
- Vi velger å bruke «Beste minor»
 - Åpner i lengste minorfarge
 - Ved like lange minorfarger, åpner vi i den mest honnørsterke
 - Har minst 3 kort i fargen

Åpningshånd? Hva skal vi melde?



- 14 hfp (honnørpoeng)
 - Kan/skal åpne
- 4 kort Hjerter
- 4 kort Spar
- Ruter er lengste minor
- Vi åpner i 1 Ruter

Åpningshånd? Hva skal vi melde?



- 13 hfp
 - Kan/skal åpne
- 3 kort Hjerter
- 2 kort Spar
- Like lange minor
- Kløver mest hp
- Vi åpner i 1 Kløver

Meldesystem – svar på åpning 1 i majorfarge

- Må ha minst 6 hfp
 - Hvis mindre, Pass
- Med minst 3-kort støtte har man funnet trumffargen (8 kort til sammen)
 - 6-9 hfp, enkel støtte, meld 2 i makkers farge
 - 10-11 hfp, hopp til 3 i makkers farge
 - 12+ hfp, meld 4 i makkers farge
 - Eventuelt «gå omveien» ved å melde egen farge
- Uten 3-kort støtte
 - Meld egen 4+ korts farge på 1-trinnet, betyr 6+ hfp (makker åpnet i 1 Hjerter)
 - Meld egen 4+ korts farge på 2-trinnet, betyr 10+ hfp
 - Meld 1NT, betyr 6-9 hp

Meldesystem – svar på åpning 1 i minorfarge

- Må ha minst 6 hfp
 - Hvis mindre, Pass
- «Let etter» majortilpasning
 - Meld eventuell 5-korts major på 1 trinnet
 - Hvis 5 kort i begge major, meld høyeste først
 - Meld 4-kortsfarge på 1-trinnet, meld laveste 4-korts farge først, også om det er minorfarge
- Meld 1NT, betyr 6-9 hp (og benekter 4-korts major)
- For å støtte makkers minoråpning må du ha minst 5-kort
 - 6-9 hfp, meld 2 i makkers farge
 - 10-11 hfp, meld 3 i makkers farge
- Om makker meldte 1 Ruter, må du ha 10+ hfp for å melde 2 kløver
 - «2-over-1» betyr 10+ hfp

Svarhånd. Hva skal vi melde?

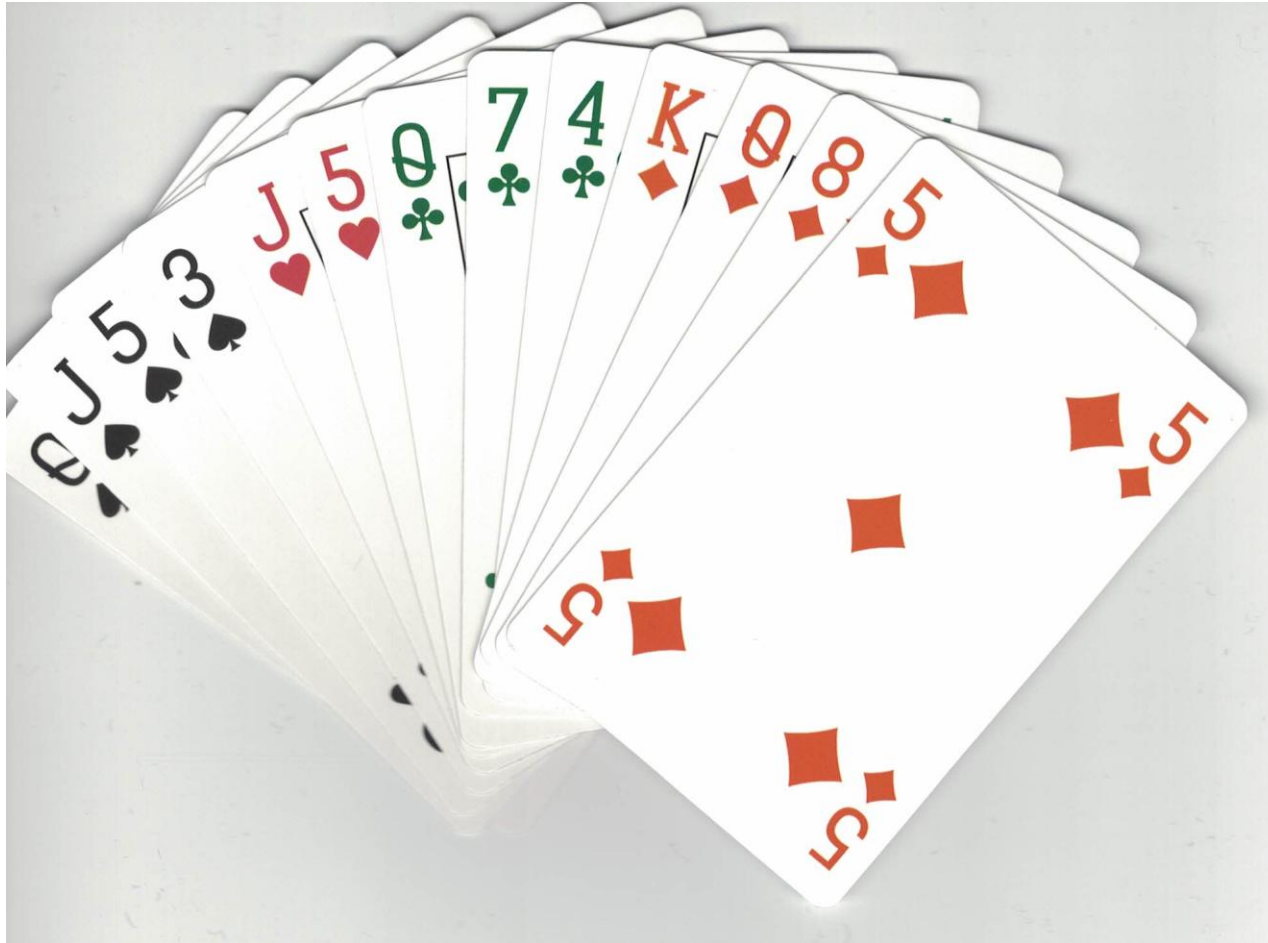
Makker har åpnet i 1 Hjerter



- 8 hfp
- 3 korts støtte til makker i Hjerter
- Melder 2 hjerter
 - Betyr 6-9 hfp

Svarhånd. Hva skal vi melde?

Makker har åpnet i 1 Spar



- 11 hfp
- 4 korts støtte til makker i Spar
- Melder 3 Spar
 - Betyr 10-11 hfp

Svarhånd. Hva skal vi melde?

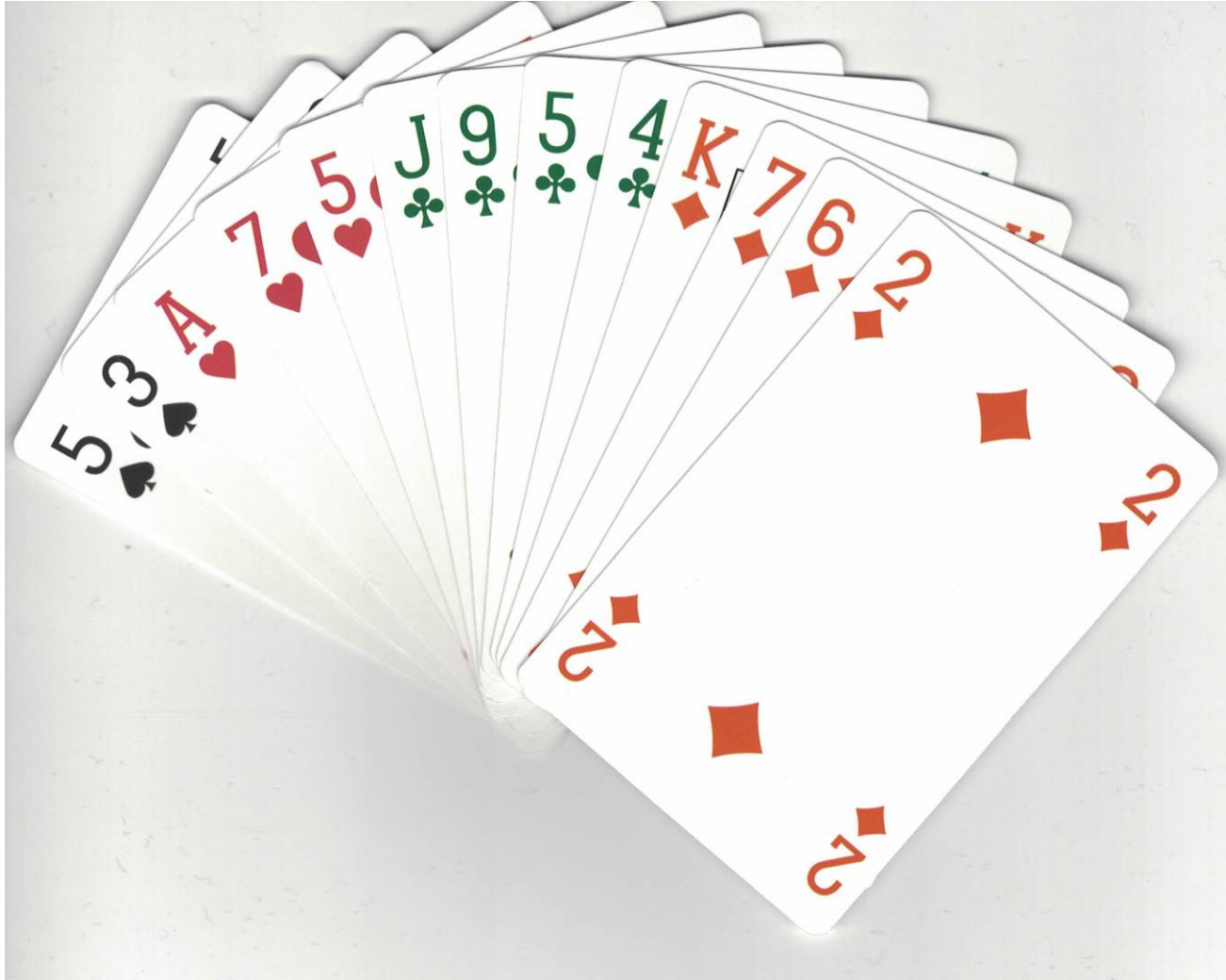
Makker har åpnet i 1 Hjerter



- 9 hfp
- ikke støtte i makkers farge
- Egen farge (Spar)
- Melder 1 Spar
 - Betyr 6+ hfp

Svarhånd. Hva skal vi melde?

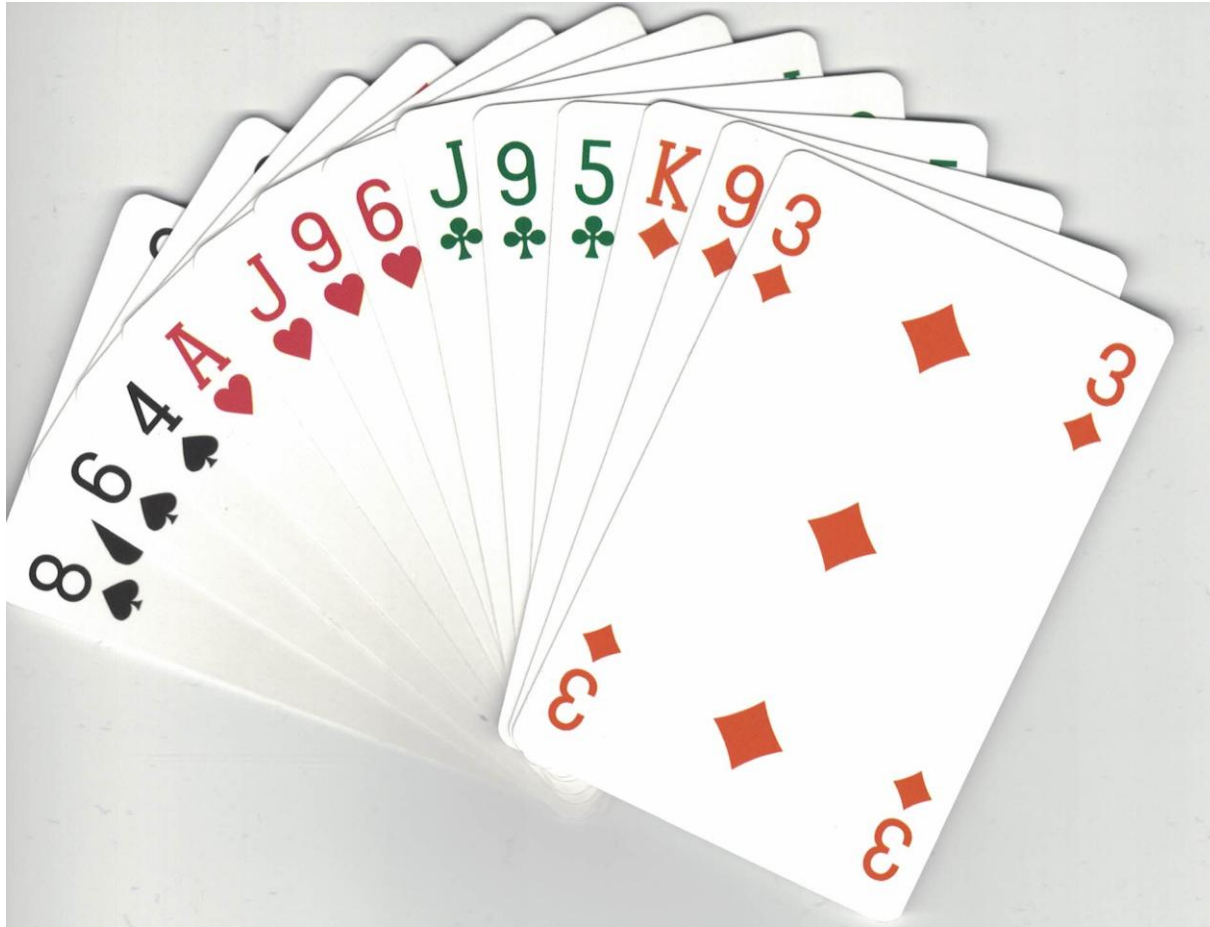
Makker har åpnet i 1 Spar



- 9 hfp
- 8 hp
- ikke støtte i makkers farge
- Egen farge (Kløver og Ruter)
 - Krever 10+ hfp
- Melder 1 NT
 - Betyr 6-9 hp

Svarhånd. Hva skal vi melde?

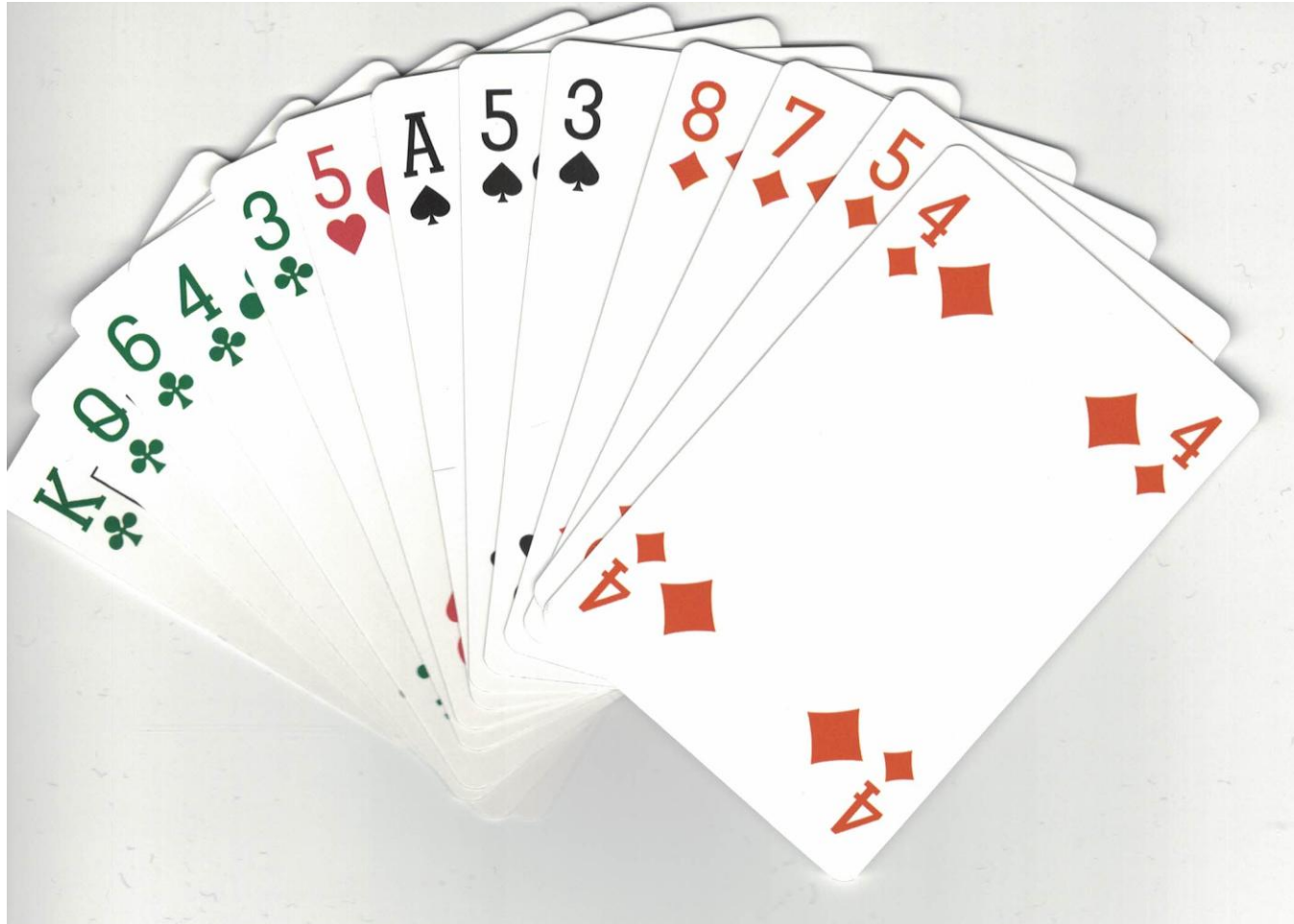
Makker har åpnet i 1 Ruter



- 9 hfp
- ikke støtte i makkers farge
 - Krever 5-kort
- Egen farge (Hjerter)
- Melder 1 Hjerter
 - Betyr 6+ hp

Svarhånd. Hva skal vi melde?

Makker har åpnet i 1 Kløver



- 11 hfp (9 hp)
- Støtte i makkers farge
 - Krever 5-kort
 - Vet at vi har en trumffarge (8 kort)
- Ikke egen majorfarge
- Melder 3 Kløver
 - Betyr 10-11 hfp

Nå skal vi spille bridge...