

# Lærerveiledning, "Spill Bridge 2"

## Generelt

Spill bridge 2 er basert i det tidligere svenske kursoppleggets kursbok nr.2, "Den praktiske vegen". Boken/kurset ble laget etter ønske fra kursledere i Sverige, fordi mange mente at steget fra "Den retta vegen" (omarbeidet til "Spill Bridge 1" til "Den brede vegen" var for langt) Tanken var at den første kursboken skulle være så lett som mulig, for at så få som mulig skulle skremmes fra å fortsette med bridge, helt i tråd med filosofien for den norske Lærerutdanningen. Men svenskenes ide var også at elevene etter det første kurset raskt skulle kunne begynne å spille i klubb, helst i nybegynnergrupper eller turneringer med handicap-opplegg eller lignende. Alle klubber kan ikke tilby dette, og steget fra det første kurset til turneringsbridge kan derfor være vanskelig. Mange valgte i stedet å hoppe direkte til fortsettelseskurset "Den brede vegen". Men de var ikke tilstrekkelig forberedt for dette. Det ble for vanskelig, og mange ga opp. Nå finnes altså det viktige mellomleddet, "Den praktiske vegen" som altså er oversatt til dansk og norsk og heter "Spill Bridge 2". Kurset vil komplimentere og til en viss grad erstatte noen av de erfaringer som den første turneringsbridgen kan gi.

I hovedsak er den melde- og spilleteori som finnes i Bok 2 den samme som i Bok 1. Noe nytt blir det, første og fremst når det gjelder spilleteori, bl.a.:

- 1) mer om finesser
- 2) og å holde tilbake et høyt kort
- 3) mer om utspill
- 4) mer om den opplysende doblingen og svar på den
- 5) mer om 2 kløveråpning og den videre utvikling
- 6) "umulige" situasjoner i meldingene

Hver leksjon i Bok 2 innledes med repetisjonsoppgaver. Det er meningen elevene skal forsøke å huske det de har lært så langt i stedet for å få masse ny informasjon med det samme. Repetisjonsoppgavene til kapittel 3 ser dog umiddelbart vanskelige ut og behøver ekstra ledelse/styring idet dette skal utføres.

Kortstokkene som følger med, dekker ikke alle spillene, kun de første 8 i hvert kapittel. Dette fordi det rett og slett ikke er plass til alle spillene på to kortstokker, så det anbefales at en bestiller dubletter eller legger de resterende for hånd. Spillfiler finnes på: <http://www.bridge.no/Laer-bridge/Rekrutteringsportalen/Spill-Bridge-2>

Kapittel 4 er en tilpasning til det felles nordiske bridgesystem som er utarbeidet. Der finnes også noe ny teori. Vi tar bl.a. opp en del "umulige tilfeller":

- \* Unntak fra regelen "to farger = 5-4".
- \* Trumfstøtte med bare trekorts støtte.

- \* Nødvalg mellom makkerens farger til tross for at "skikkelig" trumfstøtte mangler.
- \* Valg av åpningsmelding med 20-21 hp og en ubalansert hånd.

Etter teoridelen (vanligvis fra en halv time til tre kvarter), er det seksten spill å spille til vært kapittel. Det er ikke alltid nødvendig eller hensiktsmessig å presse på for at elevene skal spille alle spillene som er laget til hver kurskveld. Men i denne boken er det ingen hjemmeoppgaver som må gjennomgås på kurskvelden. Hjemmeoppgavene i dette kurset er for hver leksjon på egen hånd å gå gjennom de spill som man ikke rakk å spille på kurskvelden.

Hvis det er mulig kan klubben forsøke å tilby noe mer i løpet av uken. Dette er jo nettopp elever som står klare for det neste steget, inn i turneringsbridgen.

I lærerveiledningen vil det for hvert kapittel nevnes spesielle ting, svakheter osv. med hensyn til de enkelte spill. I *kursiv* finnes forklaringer som kan være bra for kurslederen å kjenne til.

Det er en god idé å la alle fire ved bordet skrive protokoll som de kan ta med seg hjem. Da vet de hvilke spill de ikke har spilt, og kanskje er de interessert i å se hvordan egne resultater stemmer med fasiten, noe de kan finne ut med å se på spillene og lese kommentarene.

Selv om det ikke finnes hjemmeoppgaver i denne boken bør elevene oppmuntres til å gå gjennom alle spill de ikke har ruppet å spille, for eksempel ved å legge opp kortene og lese kommentarene til hvert spill.

## LEKSJON 1

**Teori:** En repetisjon av meldingene er innledningen. Laveste med to eller tre firekortsfarger, høyeste med 5-5 osv., og at 1 sparåpning som oftest viser femkortsfarge osv. Poengter disse tingene, og nevnt også at siden 1 spar som oftest er femkorts (bare med 4-3-3-3 er det kun fire) er det mer aktuelt å støtte med bare trekorts støtte hvis man har stjeleverdi (dobbelton i en sidefarge, eller kortere).

Med hensyn til repetisjonsoppgaven bør kurslederen forklare at fargelengder gjelder "antall kort" eller "håndtype", mens poeng gjelder "intervall", dvs. "minst" eller "høyst".

Når det gjelder åpningsmeldinger blir det litt mer om sperremeldinger. I forbindelse med at åpning 3 i minor - som foruten å være sperremelding - tar sikte på å finne 3 grand selv, kommer vi inn på det med å blokkere farger (holde tilbake ess for eksempel).

**Momenter i spillene:** I spillene handler det mye om å holde tilbake honnører, passe på å bevare innkomster til hånden med langfarge i grandkontrakt, samt å stjele på den korte trumfhånden.

1) Sperremeldingen 3 i minorfarge, regne stikk i meldingsforløpet, sekvensutspill mot grand, regne stikk i spillet, holde opp (blokkere), godspille.

2) Åpningsmeldingen 1 NT, legge sammen honnørpoeng (hp) i meldingsforløpet, sekvensutspill mot grand, regne stikk i spillet, holde tilbake (blokkere), godspille.

3) Åpningsmeldingen 1 i farge, legge sammen antall trumf samt honnør- og trumfpoeng (htp) i meldingsforløpet, sekvensutspill mot trumf, regne stikk og tapere, trumfe ut, godspille, stjele på korte trumfhånden.

4) Åpningsmeldingen 1 i farge, litt vanskeligere meldinger, invitt mot grand, regne stikk og planlegge, se faren mht. inntøster og sikre seg inntøst til langfargen, evt. holde tilbake lasjere - (blokkere) for forsvaret.

*Repetisjon av det "vanskelige meldingsforløpet" kommer senere i boken. Husk elevene har ikke lært fordelingsutspill. Det med og "å se faren og sikre inntøst til langfargen" er slikt som mange spillere må lære seg på den tunge veien inn i turneringsbridgen, etter gjentatte feil. Om det skjer her bør kurslederen påpeke det allerede første gang.*

5) Åpningsmeldingen 1 i farge, litt vanskeligere meldingsforløp, sekvensutspill mot trumfkontrakt, regne stikk og tapere, sake tapere, trumfe ut, godspille.

6) Svak 2-åpning, legge sammen antall trumf samt htp i meldingsforløpet, sekvensutspill mot trumf, eliminere faremomenter i tur og orden, godspille.

7) Åpningsmeldingen 2 NT, legge sammen honnørpoeng, sekvensutspill fra 10 9 8 7 mot grand, se fare for blokkering av farge, sikre inntøst til langfarge.

8) Sperremeldingen 4 i majorfarge, regne stikk og tapere, endre spilleplan, finesse, og sake bort tapere.

*Viktig praktisk erfaring er at man iblant må bytte spilleplan når kortene sitter ille fordelt for spillfører. Nevn også grunntanken at det kan være verd å risikere en ekstra bet for eventuelt redde hjemgangen (parturneringsstrategi kommer senere).*

9) Åpningsmeldingen 1 NT, legge sammen antall trumf og htp, sekvensutspill mot trumf, regne stikk, se muligheter og faremomenter, stjele på den korte trumfhånden, gardere mot overstjeling, spille opp mot honnør.

10) Åpningsmeldingen 1 i farge, litt vanskeligere meldinger, legge sammen antall trumf og htp, sekvensutspill selv fra uekte sekvens, vente med uttrumfing, sake tapere, stjele på korte trumfhånden.

11) Svake 2 åpning i minorfarge, regne stikk i meldingsforløpet og velge 3 NT framfor 5 i minorfarge, sekvensutspill mot grand, innse faremoment med å holde tilbake et honnørkort, regne stikk, godspille tidlig, innkassere langfarge uten å blokkere den.

12) Åpningsmeldingen 2 NT, legge sammen antall trumf og htp, sekvensutspill mot trumf, avblokkere i trumffargen, stjele høyt for å sikre og komme seg tilbake til egen hånd, finesse.

13) Åpningsmeldingen 2 kløver, vanskeligere meldingsforløp, sekvensutspill selv fra uekte sekvens, regne stikk, stjeler på den korte trumfhånden.

14) Åpningsmeldingen 1 i farge, vanskeligere meldingsforløp, invitt mot grand, dra sluttsatser av meldingsforløpet, holde forbindelsen åpen (motsillet), regne stikk og ta finesse(r).

*Om det blir bet får spillførereren den praktiske erfaringen at alle kontrakter ikke er mulig å spille hjem med riktig motspill. Det er bare å gratulere motspillerne!*

15) Åpningsmeldingen 1 i farge, innse begrensninger i meldingsforløpet, sekvensutspill selv fra uekte sekvens, regne stikk, vente med uttrumfing og senere avstå fra finesse, godspille, stjele på den korte trumfhånden.

16) Åpningsmeldingen 1 i farge, vanskeligere meldingsforløp, utspill fra mellomsekvens (forklar hva dette er), regne stikk, se faren og avstå fra "gratisfinesse", godspille.

## LEKSJON 2

**Teori:** Øvingsoppgaven ligner den i kapittel 1, men nå gjelder det svarhåndens første melding. Når det gjelder tredje kolonne kan man hjelpe til med å si for eksempel: Skriv "rundekrav" eller "ikke krav" på radene. De to forklaringene (invitt, meldt utgang) som står i fasiten kan tas opp ved gjennomgang av oppgaven.

Eksempelet dreier seg om åpningsmeldingen 1 hjerter, og det handler om å holde alle svarmuligheter åpne. Vi behøver her ikke ta hensyn til at trumfstøtte 1 spar - 2 spar oftere kan gjøres med bare trekorts støtte. Det kommer vi tilbake til i kapittel 4, der vi også nevner at selv hjerterfargen kan høynes til 2-trinnet med bare trekorts støtte, men da kreves stjeleverdi på svarhånden (ugardert dobbelton eller kortere i sidefarge). Men som sagt, avvent med den informasjonen.

Mer om finesser. I Spill Bridge 1 fikk elevene bare lære seg finesse med ess-dame samt spille opp mot en konge. Så kommer mer spilleteori. Tegn opp finessevariantene på en tavle eller lignende, og la elevene komme med forslag på hvordan man skal spille. Forklar senere hvordan og hvorfor. Denne teoridelen, både øvingsoppgaven og det med finessene, vil kanskje ta en time å gjennomgå. Ikke ha hastverk!

**Spillene:** Fokus på riktige svarmeldinger.

1) Svarmeldingen 1-over-1, vise sterk grandhånd, legge sammen hp, sekvensutspill mot grand, utnytte bordets overganger i kløver (uten å blokkere fargen) for å slå

dobbelfinesse i hjerter.

*Mer om åpningshåndens andre melding kommer senere i kurset, men elevene skal egentlig være kjent med en del av det fra Spill Bridge 1.*

2) Svarmeldingen 1 NT, når melding i ny farge ikke er krav (andre runde), sekvensutspill mot trumf, spille opp mot konger.

*Det viktigste er å klare hjerterfargen med bare en taper, dels spille opp mot kongen og dels bli av med den tredje hjerteren (stjele på korte trumfhånden, eller sake på ruter konge/ev.) spar ess).*

3) Svarmeldingen 1 NT, innse at det ikke finnes utgang, sekvensutspill mot trumfkontrakt, regne stikk, avblokkere honnør, stjeler på korte trumfhånden.

4) Svarmeldingen 2-over-1, vise "svak" grandhånd, oppvurdere med hensyn til styrken(i forhold til antall faktiske hp p.g.a. sterk langfarge, invitt fra lengste farge, regne stikk, se faremomentet med overganger, og ordne seg inngang til bordets langfarge. )

*Nord har, som nevnt tidligere, fortsatt ikke lært seg å spille ut fra mellomsekvens, derfor kan det fort bli invitt med et lite kort.*

5) Svarmeldingen 1-over-1, hopp med sterk hånd, velge 5 i minorfarge i stedet for 3 NT, sekvensutspill mot trumf, velge sikreste innkøst til bordet, finesse over en avslørt trumf dame.

6) Svarmeldingen dobbel høyning (invitt), melde utgang, høyeste fra E K 10 mot trumf (ikke underspill ess!), styrkekast, finesse i spar, finesse i trumf, stjeling på den korte trumfhånden.

*En hel del vanskeligheter i dette spillet, men vellykkede finesser gir mestringsfølelse, og de synes det er morsomt. Styrkekast osv. har elevene lært noe om i Spill Bridge 1, men vi kommer mer tilbake til det i kapittel 9 i dette kurset.*

7) Svarmeldingen 1 NT, invittmelding, melde utgang, høyeste i utspill fra K D 10, finesse i trumf, godspille.

*Vi er litt tidlig ute med utspill fra uekte sekvens. Mer om utspill kommer i kapittel 6. For spesielt ivrige og vitebegjærlige elever henvises dem til dette. Men det er slikt man ville kommet ut for om man spilte turnering i stedet for gikk på kurs. Denne gangen har dog valget av utspillskort ingen betydning, så det har liten hensikt å ta opp dette om ikke noen spør. Om noen gjør det, ikke fokuser for mye på dette nå*

8) Svarmeldingen enkel høyning, melde utgang, sekvensutspill fra 10 9 8, beholde innkøst til bordet, finesse over "avslørt" trumf dame, trumfe ut, men beholde en trumf for stjeling på den korte trumfhånden.

9) Svarmeldingen høyning til utgang, sekvensutspill mot trumf, regne stikk, vente med uttrumfing, stjeler på den korte trumfhånden.

10) Svarmeldingen 1 NT, hoppe til utgang med sterk hånd og sterk trumf, sekvensutspill, stjeler på den korte trumfhånden.

11) Svarmeldingen 1-over-1, melde korrekt utgang i andre runde, sekvensutspill mot grand, regne stikk, godspille med hjelp av dobbelfinesse i ruter.

12) Svarmeldingen 2-over-1, gjenmelding av farge, melde utgang, sekvensutspill mot trumf, regne stikk, finesse i kløver, stjele på den korte trumfhånden før uttrumfing, finesse også i spar.

13) Svarmeldingen 1-over-1, gjenmelding av farge med sterk hånd, dvs. ved å hoppe, valg av 3 NT som korrekt utgangsmelding (selv 5 i minorfarge går bra denne gangen), sekvensutspill mot grand, finesse to ganger.

14) Regne hp og melde lilleslem direkte, sekvensutspill mot grand, regne stikk, ta ut en honnør for å gardere mot damen singel i ruter, ta finesse, godspille hjerterstikk før de sikre stikkene tas.

15) Høyning fra 1 NT til 2 NT (invitt), melde utgang, sekvensutspill mot grand, regne stikk, holde tilbake honnør, godspille farge (kløver), slippe inn den ufarlige motspilleren.

16) Svarmeldingen 1-over-1, åpningshåndens trumfhøyning, melde utgang, høyeste fra K D 10, regne stikk og tapere, se faremomentet og ta finesse riktig vei i trumf.

*Et vanskelig spill som kan være verd å gå igjennom nøye etterpå.*

### LEKSJON 3

**Teori:** Første repetisjonsoppgave, om de fire håndtypene, er ikke så mye å bråke om. Men nevnt det med at man kan regne trumfpoeng på egen hånd om man har to bra femkortsfarger, eller en bra minst sekskort farge. Dermed blir det mulig å åpne på en del hender selv med bare 10-11 hp. Dette ble nevnt også i Spill Bridge 1.

Så kommer en øvingsoppgave/tabell som ser vanskelig ut, men bør ikke by på så store problemer. Vær dog rede til å hjelpe til og gi tips, ikke gå direkte til fasit. Fokuser på åpningshåndens (ÅH) andre melding, og forsøk å løse de to oppgavene om trumfstøtte samtidig. Forklar i det første eksempelet at ÅH skal melde spar - makkerens meldte farge - og at det er meldingene 2 spar, 3 spar og 4 spar som er aktuelle. Still spørsmål (og forklar senere) om hvor vi skal plassere 2 spar, 3 spar osv., rent styrkemessig.

Det samme gjelder gjenmelding av egen farge med hopp. Under "To farger" dukker også stigende meldingsforløp (revers) opp. Det nevnes i fasiten mot slutten av boken.

Denne øvningsoppgaven inneholder altså både repetisjon og en del nytt.

Unntak fra at ny farge viser 5-4:

Nevn posisjonen 1 i minor - 1 hjerter, 1 spar

For ikke og ikke miste en eventuell 4-4 tilpasning i spar tvinges vi til å melde 1 spar i dette tilfellet både med 5-4 i fargene våre og med 4-4 (grandhånd eller 4-1-4-4). Vi sparer dog (mer eller mindre) gjerne dette problemet til kapittel 4, siden det er en god del repetisjon her, og det kan bli mye nytt.

Vi gjentar: Ta tiden til hjelp med teorien. Det er ikke nødvendig å spille alle spillene i løpet av kurskvelden! Ikke spilte spill er hjemmelekse til neste gang. Det er også bra om de kan spilles på klubben ved en annen anledning senere (helst samme uke eller neste). Eventuelle spørsmål kan tas opp i begynnelsen av neste leksjon.

**Spillene:** Nå er det åpningshåndens andre melding vi setter fokus på.

1) Gjenmeldingen NT på laveste nivå, legge sammen hp og melde utgang, lite kort som invitt mot grand, regne stikk, finesse riktig vei i kløver for å holde den farlige motspilleren utenfor spillet.

2) Gjenmelding i ny farge på laveste nivå, legge sammen antall trumf og htp, sekvensutspill mot trumf, regne stikk og tapere, dobbelfinesse i trumf.

3) Hoppgjenmelding i ny farge, høyning til utgang, invittutspill, regne stikk og tapere, vente med uttrumfing, godspille farge med hjelp av stjeler.

*Ganske vanskelig spill som egner seg for en nøyе gjennomgang etterpå*

4) Gjenmelde langfarge, høyning til utgang, sekvensutspill fra 10 9 8 mot trumf, regne stikk og tapere, beskytte honnør i motspillet, vente med uttrumfing, spille opp mot kong, stjele på korte trumfhånden.

5) Hoppgjenmelding av langfarge, høyning til utgang, sekvensutspill mot trumf, regne stikk og tapere, åpne for stjeling på korte trumfhånden før uttrumfing, stjele høyt for sikkerhets skyld, finesse i trumf (den ryker riktignok denne gangen).

6) Gjenmelding NT på laveste nivå, regne hp og melde utgang, lite kort som invitt mot grand, regne stikk, godspille ruterstikk på sikrest mulige måte.

7) Hoppgjenmelding i langfarge, lite kort som invitt mot trumf, regne stikk og tapere, godspille kløverstikk tidlig, slå ruterfinesse (som dog ryker).

8) Hoppgjenmelding i ny farge, praktisk valg av utgangsmelding, høyeste fra K D 10, regne stikk og tapere, sake tapere tidsnok, finesse med nieren i trumf, godspille kløverstikk.

9) Svarhåndens sluttmelding stopper gjenmelding, sekvensutspill mot trumf, først trumffinesse som senere gjentas, dernest hjerterfinesse.

10) Gjenmelde langfarge, velge 3 NT som beste utgang, lite kort som invitt mot grand, sette i damen i første stikk, godspille ruterer gjennom å innlede med esset, vinne med esset i andre hjerterrunde, godspille ruterer.

11) Hopp gjenmelding i NT for å vise sterk grand, høyning til utgang, lite kort som invitt mot grand, lavt fra blindemann i første stikk, regne stikk, dobbelfinesse i spar.

12) Dobbel høyning i trumf som sterk gjenmelding, velge 5 i minorfarge fremfor 3 NT, sekvensutspill mot trumf, lavt (!) i første stikk før å unngå at feil hånd kommer in, toppe ut trumf dame, finesse i kløver.

13) Hopp til utgang i trumf for å vise en meget sterk hånd, gå videre mot slem med mye mer enn det som er lovet, ess spørsmål, sekvensutspill mot trumf, godspille hjerterfargen gjennom to stjeler på egen hånd, anvende trumfen som forbindelse.

*Et vanskelig spill som egner seg for grundig gjennomgang på tavlen etterpå. Nord bør ha ca. 20 htp for å hoppe til utgang, siden Syd med 1-over-1 bare har lovet minst 6 hp.*

14) Gjenmelding NT på laveste nivå, høyning til utgang, dobbelfinesse i motspill(!), spilleføreren kontrer med dobbelfinesse i kløver!

15) Dobbelhøyning i trumf som sterkt gjenmelding, høyning til utgang, sekvensutspill mot trumf, legge lavt fra blindemann i første stikk, la motspillerne ha igjen hver sin høye trumf, kryss stjeling.

16) Hopp gjenmelding i NT for å vise sterk grand etter 2-over-1, regne hp og melde lilleslem, sekvensutspill fra 10 9 8, regne stikk, sikkerhetsbehandle ruterfargen, godspille stikk i kløver, avstå fra unødvendig sparfinesse.

## LEKSJON 4

**Teori:** Dette kapittelet handler mye om "umulige situasjoner" i meldingsforløpet. I og med at vi åpner med firekortsfarger nedenfra må vi om mulig melde vår andre farge på 1-trinnet med bare 4-4 i fargene (strider mot 5-4 regelen). Det er i disse fire tilfellene:

1 kløver-1 ruter	1 kløver-1 ruter	1 kløver-1 hjerter	1 ruter-1 hjerter
1 hjerter	1 spar	1 spar	1 spar

For ikke å miste en felles 4-4 tilpasning i spar (eller i det første tilfellet hjerter) tvinges vi innføre et unntak fra at man viser 5-4 når åpneren melder sin andre farge.



I dette kapitlet introduserer vi også trumfhøyning til 2-trinnet med bare trekorts støtte. Det gjelder i følgende tre tilfeller:

- \* 1 hjerter - 2 hjerter
- \* 1 spar - 2 spar
- \* 1 X - 1 i majorfarge  
Støtte til 2 i svarers farge

Forklar dette nøye.

1 sparåpning innebærer som regel femkortsfarge så støtte med trekortsfarge er ofte det riktige. Men med bare tre kort i spar og honnører i de andre tre fargene kan 1 NT-svar være bedre. For å skille disse håndtypene tas med noen eksempler til bruk i presentasjonen:

Vi har for eksempel (makker åpner med 1 spar):

4 3 2	Eller	4 3 2
E D 2		E D
kn 9 8		kn 9 8 7
kn 9 8 7		kn 9 8 7

1 NT er da den beste svarmeldingen.

Om vi i stedet har:

E D 4  
4 3 2  
kn 9 8  
kn 9 8 7

er høyning til 2 spar den beste meldingen. Om vi skal spille 3 NT er det ganske sikkert ÅH som bør være spillefører.

Om åpningsmeldingen er 1 hjerter er det ikke like opplagt å støtte med trekorts. ÅH kan oftere ha bare firekorts hjerter. Påpek at man ikke høyner til 2 hjerter med bare trekorts støtte og sparfarge.

Omtrent samme prinsipper gjelder for å høyne svarhåndens majorfarge til 2 med bare trekorts støtte.

Vi kommer senere til et unntak fra regelen om at ny farge er krav. Det gjelder når ÅH har vist 5-4 gjennom sin andre melding på 2-trinnet kan vi bli tvunget til å gjøre et nødvalg mellom fargene. Pass blir da i verste fall et alternativ. Dette er utførlig forklart i teoriavsnittet.

Til slutt kommer det "umulige" tilfellet med 20-21 hp og en ubalansert hånd. Håndens spillestyrke får avgjøre om vi skal åpne med 1 i farge eller 2 kløver - eneste krav.

Det finnes eksempel i teoriavsnittet på hvordan man skal resonnere. Nevn gjerne at alle meldesystem har sine fordeler og ulemper, og at dette er en ulempe slik vårt system er definert. Men vi kan leve med denne ulempen siden disse håndtypene ikke dukker opp så ofte.

### **Spillene:**

1) Vanskelig 2 kløver-meldingsforløp, utspill fra sekvens, avsløre singel konge (*ikke så lett*), trumfe ut, baklengs finesse.

2) Svarhånden gjenmelder langfarge uten å love ekstra poeng, åpningshånden skal passe, ruterfinesse, veldig vanskelig å finne kløverstjeling i motspillet.

3) Nødvalg for å holde meldingsforløpet i gang, naturlig invittmelding, melde utgang, trumfe ut, gardere mot dame singel i ruter, finesse i ruter.

4) Trumfhøyning på trekorts støtte, åpningshånden garderer med NT-melding, melde utgang i NT, invitt fra femkortsfarge, holde farlig motspiller utenfor.

5) Åpningshåndens trumfhøyning med bare trekorts støtte, melde utgang, sekvensutspill, beholde trumfkontrollen.

*Trumffinesse i tredje stikk fungerer også siden trumfkungen da er i behold for å stjele en fortsettelse i kløver.*

6) Svarhånden regner trumf og htp, melde utgang, sekvensutspill, ta ut trumfhonnører for å avsløre evt. singel dame, finesse ut trumftieren, godspille ruterfargen.

7) Trumfhøyning på trekorts støtte, melde utgang, sekvensutspill, dobbelfinesse i trumf.

8) Nødvalg gjennom pass på kravmelding!

*Unntaket som bekrefter regelen. Meldingsforløpet skriker etter trumfutspill. Blindemann har ofte eksakt-3 i makkerens sist meldte farge, og singleton i den første.*

9) Åpne med 1 i farge med 20 hp og ubalansert hånd. Utspill fra fire små i mangel av bedre alternativ.

Forklar:

*Å spille ut fra farger med ess i toppen er sjelden bra mot trumfkontrakt. Med et lite kort ut risikerer vi at esset fryser inne, om spilleførereren eller blindemann kan stjele andre gangen fargen spilles (eller om spillefører kan få kastet unna i den utspilte fargen). Om vi starter med esset kommer det antakelig bare på småkort. Ess er til for å stikke andre honnører!*

10) Naturlig grandinvitt av svarhånden i andre melderunde, melde utgang 3 NT, invitt fra femkortsfarge. Godspille ruterfargen.

*Hvordan vet Nord, inne på ruter ess, at Syd IKKE har kløver knekt? Jo, i tredje hånd skal vi spille det laveste kortet av kort som ligger inntil hverandre. Med foreksempel D kn x legges i den situasjonen i knekten.*

11) To farger på 1-trinnet lover bare minst 4-4, fjerde farge krav, hopp for å vise tillegg, melde utgang 5 i minor, sekvensutspill, uttrumfing, slå sparfinesse (som ryker).

12) Inviterende gjenmelding av langfarge fra svarhånden, legge på til utgang (*D x i trumf er meget bra kort i dette tilfellet, og verd mer en de 2 honnørpoengene vi først regnet*), holde tilbake ess for å åpne for stjelemulighet.

*Det finnes to spilleplaner som leder til målet, selv med beste motspill. Dette kan være et fint, instruktivt spill å vise etterpå. Hvordan skal spillet legges an? Hvordan skal forsvaret spille om spillførereren gjør feilen å ta for spar ess og spille en spar til? Svaret står i spillets kommentar, men det er kanskje likevel mulig å få elevene til å fundere selv. Det handler om å regne stikk, både spillførerens og forsvarets, samt å forutse eventuelle mottrekk.*

13) Kortvurdering i form av å regne stikk, 2 kløver - eneste krav -, "jaså", utgangskrav, nærmaste melding avslag, sekvensutspill, uttrumfing, godspille ruterstikk.

14) Åpningshånden høyner til 2 i major, svarhånden garderer mot eventuelt bare trekorts støtte gjennom NT-melding, ÅH korrigerer til 4 spar, sekvensutspill, spille opp mot K D ... i to farger, vente med uttrumfing, bruke trumfen som forbindelse og for stjeler.

15) Svarhånden gjør et nødvalg i andre melderunde, holder meldingsforløpet i gang, svarhåndens hånd øker i verdi når ÅH viser minst 5-5, tøff utgang meldes, sekvensutspill, trumffinesse.

*Syd melder 3 hjerter, dels for å komme i riktig trumffarge og dels for eventuelt å kunne finne en utgang. Med sine fete farger har ÅH 15 htp og felles trumf finnes. Når ÅH har vist minst ti kort i sine to farger betyr det at svarhåndens eventuelle honnører i disse fargene er gull verd. Selv om trumffinessen ikke hadde gått, hadde utgangen gått hjem.*

16) Hoppgjenmelding av åpningsfargen for å vise sterke kort, melde utgang.

*SH må se til at paret kommer til utgang etter åpnerens sterke melding. Med en jevn hånd og hold i alle fargene blir korrekt melding 3 NT.*

## LEKSJON 5

**Teori:** Ikke like vanskelig repetisjonsoppgave denne gangen. Fasiten finnes i slutten av boken, og svar finnes også i kapittelteksten. Bruk gjerne en meldeboks til å gå gjennom eksemplene. Det er viktig å repetere også de tre innledende meldingene i hvert

eksempel.

Teoridelen avsluttes med en god regel etter åpning med 1 i farge: Om svarhånden andre gang melder ny farge på 3 trinnet er det utgangskrav. Men minn på om unntaket:

*Når svarhånden har begrenset sin styrke, for eksempel ved å svare 1 grand. Eksempel: 1 hjerter - 1grand, 2 ruter - 3 kløver. Meldingen 3 kløver viser her en svak hånd med en lang og bra kløverfarge. Åpningshånden forventes å passe..*

**Spillene:** Dreier seg mye om svarhåndens andre melding. I alle spillene er det derfor minst to melderunder, uten innmeldinger eller doblinger fra motparten. Motmeldinger vil bare gjøre allerede vanskelige meldingsforløp enda vanskeligere.

1) Finne 5-3 i trumf og å invitere til utgang, melde utgang, høyeste fra K D 10, regne stikk, trumffinesse, godspille ett stikk i ruter.

*Spør gjerne, hvis svarhånden stusser i andre melderunde, hvor mange kort ÅH har vist i sine to farger? Finnes det da noen bra trumf? Er det nok htp til utgang? Om det er bare nesten, kan vi ta med makkeren på råd?*

2) Invitt med 2 NT, med hold i den umeldte fargen, melde utgang, lite kort som invitt mot grand, regne stikk, sette i damen fra bordet, gå inn på kløver ess og slå hjerterfinesse.

3) Melde stoppmeldingen 3 i minor etter innledende svar 1 NT, sake spar på høy ruter, spille opp mot spar konge, finesse i trumf.

*Poengter (etter å ha spurt) hvorfor ny farge ikke er krav denne gangen*

4) Kreve med fjerde farge (*viser en bra hånd uten bra melding*), hoppe for å vise tillegg og ekstra lengde, melde utgang, spille ut høyeste fra K D 10 mot trumf, tvinge ut trumfesset og trumfe ut snarest, prøve sparfinessen, sake bort fjerde kløver på spar dame.

5) Invitere til utgang etter den negative/begrensede svarmeldingen 1 NT, melde utgang, sekvensutspill mot trumf, ta ruterstjelingen på korte trumfhånden.

6) Kreve til utgang med ny farge på 3-trinnet, velge 3 NT, spille ut fra D kn x siden lengste/beste farge var meldt av motspilleren til høyre, regne stikk og bevare inkomst til langfargen.

7) Stoppe i delkontrakt ved å velge åpningshåndens først meldte farge, sekvensutspill fra uekte sekvens (K D 10), regne stikk og sikre hjemgangen.

8) Stigende meldingsforløp (revers, 18+ hp, se fasit leksjon 3) og melde utgang i grand, sekvensutspill mot grand, spilleføreren kan plassere kløver ess og holder tilbake kongen, godspille ruterfargen.

9) Gå mot slem etter makkerens sterke gjenmelding, ess-spørsmålet, sekvensutspill, regne stikk og tapere, kombinere flere sjanser.

10) Finne 5-3 i trumf og melde utgang, sekvensutspill fra 10 9 8, regne stikk og tapere, stjele på korte trumfhånden.

11) Melde utgang etter åpnerens trumfstøtte, sekvensutspill mot trumf, regne stikk og tapere, innse at kryss-stjeling er beste plan, sake kløvertapere på ruter, stjele hjerter på den korte trumfhånden.

12) "Spørre" med fjerde farge, melde utgang idet makkeren har meldt grand, invitt med lite kort fra femkortsfarge, regne stikk, bruke kløveroverganger for å spille opp mot ruterfargen.

13) Melde utgang på 5-3 i majorfarge etter fjerde farge krav, lite kort som invitt i langfarge, finesse i trumf og i kløver.

14) Invitere til utgang med 2 NT, melde utgangen 3 NT, invitt med lite kort fra firerkortsfarge, regne stikk, dobbelfinesse i ruter.

15) Legge på til utgang etter makkerens hoppgjenmelding av åpningsfargen, høyeste fra E K kn, regne stikk og tapere, godspille sparen med finesse og stjeling, avstå fra tidlig kløverfinesse, bruke trumfen som inngang.

16) Regne hp og melde lilleslem, sekvensutspill fra kort, umeldt farge, regne stikk, forsøke kløverfinessen, sjekke om ruter er 3-3 før eventuell hjerterfinesse slås.

## LEKSJON 6

**Teori:** Øvingsoppgaven som repeterer innmelding bør ikke gi for store problemer.

Så kommer litt mer om utspill. Gå gjennom det som stod om utspill i Spill Bridge 1. Deretter kommer teori om 1-3-5-regelen (norske fordelingsutspill) samt at det i tillegg til ekte sekvenser også finnes uekte sekvenser (for eksempel K D 10) og mellomsekvenser (for eksempel K kn 10).

Selv om vi foreslår 1-3-5-regelen (norske utspill) nevner vi også at en del spillere benytter fjerde høyeste, og andre det vi i Norge kaller svenske utspill. Vi kan i teorigjennomgangen vise noen eksempler på bruk av de andre metodene også.

**Spillene:** Korrekte innmeldinger (finnes i 14 av 16 spill) og utspill er viktigst å holde styr på denne gangen. Vi fortsetter også å repetere om at stjeling på den korte trumfhånden gir ekstra stikk.

1) Fargeinnmelding som leder til egen utgangsmelding, utspill fra mellomsekvens i "vår"

farge mot trumf, trumfe ut, presse ut kløver ess og stjele på korte trumfhånden, sake kløvertaper på ruteress.

2) Hoppinnmelding, melde praktisk 3 NT, høyeste fra to ved utspill i makkers farge, blokkere utspillsfargen, finesse så den farlige motspilleren ikke kan komme inn, sikre hjemgangen.

3) Fargeinnmelding, laveste fra tre ved utspill i makkerens farge, regne stikk, avblokkere hjerterhonnører, spille på ess-lite kort i ruter hos Øst.

4) Innmelding 1 NT, utspill fra mellomsekvens i egen sterk farge, regne stikk, benytte spar konge som inngang for å slå kløverfinessen.

*Hvorfor ikke spille ut makkers farge? 1) En åpningsfarge kan inneholde kun fire kort og det er heller ingen krav til fargens kvalitet. 2) NT-innmeldingen skal ha en eller flere honnører i fargen, og sitter bak åpningshånden. Siden Syd her har en egen sterk farge blir det et bedre utspill i dette tilfellet.*

5) Hoppinnmelding som leder til egen utgangsmelding, velge 3 NT fremfor 5 i minorfarge, utspill fra uekte sekvens, Syd kan "lese" utspillet og treffe det "dødelige" skiftet.

*Et avansert resonnement fra begge motspillerne fører til bet i kontrakten. Bra spill for gjennomgang etterpå. Spillet viser at bridge ikke er noen fasit, men et spill. Nord avstår å spille ut fra sin sterkeste farge, tross at den er like lang som alternativet. Syd avstår fra å skifte tilbake til utspillsfargen, normalt det riktige, pga. spillførerens NT-melding og makkerens utspillskort.*

6) Fargeinnmelding fører til egen utgangsmelding, invitt fra sekskortsfarge (femte fra topp) mot grand, regne stikk, legge lavt om det blir sparskift i andre stikk.

7) Fargeinnmelding mot 1 NT-åpning, avstå fra videre melding, utspill fra "lav" mellomsekvens setter tieren på mellomhånd (Syd må sette i damen om lavt kort spilles fra blindemann i første stikk), tvinge ut trumfesset og trumfe ut.

*Innmelding mot 1 NT viser først og fremst en bra farge. Med sterke kort (15+) bør innmelderen innlede med dobler (omtales i kursboken, men bør antagelig nevnes tidligere ...), men det er normalt sjeldent aktuelt å forsøke å finne en egen utgang når motparten har åpnet med en 15-17 NT. Bra trumfstøtte og god fordeling er det eneste som motiverer en høyning i dette tilfellet.*

8) Innmelding, esset i utspill fra E K mot trumf, styrkekast for å få stjeling, uttrumfing, avblokkere kløver konge, to stjeling på den korte trumfhånden.

*Repetisjon av styrke- og svakhetskast kommer i kapittel 9, men ble også nevnt i Spill Bridge 1.*

9) Et spill uten innmelding, for variasjonens skyld. Utspill fra mellomsekvens mot grand, spillførerens dame settes på mellomhånd, regne stikk, slå ruterfinesse (som ryker...). Uflaks!

10) Ingen innmelding her heller. Finne 5-3 tilpasning som trumf i majorfarge, utspill fra uekte sekvens mot trumf, spillførerens konge settes på mellomhånd, regne stikk og tapere, vente med uttrumfing, godspille kløverstikk, ruterfinesse, stjeling på den korte trumfhånden.

11) Hoppinnmelding, melde lilleslem, utspill fra ekte sekvens, behandle trumfen korrekt, slå hjerterfinesse, avslutte trumfbehandlingen.

*Kanskje et vel vanskelig spill for de som lyktes i å melde lilleslem ... Litt hjelp fra kurslederen for å få hjem kontrakten kan trenge.*

12) Fargeinnmelding fører til utgang i annen farge, høyeste kort i (første) utspill fra uekte sekvens, regne stikk og tapere (to stjeler på den korte trumfhånden behøves), forberede kommunikasjon for stjeler gjennom å slippe utspillet, godspille kløverstikk, kryss-stjeling.

13) Innmelding som fører til utgang, utspill av honnør fra honnør-lite kort i makkerens farge, styrkekast, stjeling i motspillet, uttrumfing, to stjeler på den korte trumfhånden.

14) Innmelding som leder til utgang i innmeldingshåndens sidefarge, utspill laveste fra trekortsfarge (tredje ovenfra) i makkerens farge, godspille sparen ved hjelp av finesse og stjeling før uttrumfing, stjele høyt for å gardere mot overstjeling, uttrumfing.

15) Hoppinnmelding, utspill laveste fra tre i makkerens farge, farlig hjerter skift (for spillfører), regne stikk og tapere, avstå fra hjerterfinesse, trumfe ut, stjele hjerter på den korte trumfhånden, godspille ett ruterstikk.

*Her bør det ikke spilles ut egen farge. Mot trumfkontrakt har vi ingen nytte av lengden i hjerterfargen. Dessuten har makkeren med sin hoppinnmelding vist en sterk kløverfarge og ikke så mye mer. Kløverutspillet er både offensivt og ufarlig, mens hjerterutspillet (med bakgrunn i makkerens hoppinnmelding) er risikabelt.*

16) Innmelding med 1 NT i fjerde hånd, melde utgang i majorfarge, utspill høyeste fra to i makkers farge, skifte til singleton, uttrumfing med esset og en til.

## LEKSJON 7

**Teori:** En liten øvingsoppgave innleder. Fasit bakerst i boken.

Hvordan opplysningsdoblingen (OD) ble funnet opp og repeter/utvikle i hvilke situasjoner denne forekommer. Om tredje hånd melder opphører kravet til at makkeren til OD-hånden må melde. Eksempel på straffepass kan også tas opp. Til sist kommer en tabell som viser hvordan makkeren til opplysningsdobleren skal melde. Grunnprinsippene ble nevnt allerede i Spill Bridge 1, nemlig at man skal forsøke å melde ut kortene med en gang. Melding på laveste nivå lover ingenting, hoppmelding er invitt og direkte utgangsmelding eller overmelding i åpningshåndens farge skal anvendes når makkeren til den som dobler opplysning ser at den felles styrken holder til utgang.

**Spillene:** Foruten meldingsforløpene er det bra om kurslederen eventuelt kan gi noen tips når det gjelder utspillene. Spillene inneholder en del vanskeligheter, hvorav noen er nye. Men elevene bør nå blant annet kunne slå de finesser som behøves, samt ta stjeler på korte trumfhender osv. De vanskeligere momentene (forutseenhet avblokkering, kortlesning, unnvikende spill) er mer tenkt som "apetittvekkere".

1) Normal OD fører til vunnet kamp om delkontrakt. Vest svarer omtrent som om Øst åpnet med 1 spar. Nord avstår fra å spille ut egen sides farge pga. saksekombinasjon i toppen, og spiller i stedet ut laveste i umeldte trekortsfarge. Spilleføreren må slå trumffinessen for å klare sin kontrakt.

2) Sterk variant av OD fører til egen utgang. Viktig å poengtere er at Nords 1 spar er en sterk melding når den følger etter å ha doblet opplysning først. Utspill E fra E K x. Stjele på den korte trumfhånden, godspille stikk.

3) Normal OD fører til utgang etter invittmelding fra doblerens makker.

*3 NT kan synes litt hardt, men det er en sunn sjansemelding i håp om at ruterfargen skal gi 5-6 stikk.*

Utspill laveste fra tre kort i makkerens farge. Spilleføreren har ni stikk klare i 3 NT, og forsvaret må holde riktig på slutten for at det ikke skal bli overstikk.

4) Sterk NT-variant av OD fører til utgang. Utspill høyeste fra to kort i makkerens farge. Spilleføreren må gjøre en viktig (men vanskelig!) avblokkering i kløver. Spille opp to ganger mot K D x i ruter.

5) Innmelding fører til vunnet kamp om delkontrakt (alle hender er ikke OD-hender!). Høyeste i utspill fra to små i makkerens farge. En ruterstjeling på den korte trumfhånden må tas før uttrumfing. Ett hjerterstikk må godspilles i tide.

6) Normal OD fører til utgang etter kravmelding fra doblerens makker. Vanskelig utspill, men ikke underspill fra ess! Spilleføreren skal trumfe ut i tide.



*Legg merke til at uttrykket "trumfe ut" innebærer å ta bort motspillernes trumf, men om mulig beholde sine egne.*

7) Normal OD fører til utgang etter invitt fra doblerens makker. Enkelt utspill E fra E K D. Spilleføreren skal stjele tredje kløveren høyt for sikkerhets skyld. Spilleføreren skal slå finesse i spar (ryker dog), men kan senere finesse rett vei i ruter ved å regne åpningshåndens honnørpoeng.

8) Normal OD på sperremelding fører til egen utgang. *Rom for invittmelding mangler.* Enkelt utspill E fra E K 10 i langfarge. Vanskelig spilleføring. Avblokkere hjerter ess, holde styr på trumfen (la høy trumf være ute), og dobbelfinesse i kløver.

9) Normal OD leder til straffepass. Unntaket som bekrefter regelen om at man alltid skal melde på en OD. Singel trumf i utspill for å hjelpe makkeren med uttrumfingen.

*Forklar gjerne at det er ganske uvanlig med straffepass på et så lavt trinn.*

10) Sterk OD fører til egen utgang etter ganske avansert meldingsforløp. Utspill, laveste fra tre kort i makkerens farge. Ruterstikk kan ikke godspilles. Spar konge gir inngang til bordet for kløverfinesse, og spilleføreren må innlede med tieren for å kunne gjenta finessen.

11) Normal OD fører til delkontrakt i grand. E i utspill fra E K kn. Svakhetskast. Mot beste motspill må det syvende sticket godspilles i kløver. Spilleføreren må ikke risikere hjemgangen ved å slå en sparfinesse som ryker.

12) Normal OD fører her IKKE til egen kontrakt.

**Advarsel:** *Uten makkerens hjelp (minn om at makkerens fargesvar til en OD på laveste nivå lover ingen poeng) bør ikke dobleren melde to ganger med en normal OD! Svareren vet omtrent hva dobleren har!*

E i utspill fra E K D.

13) Sterk NT-variant av OD fører til utgang.

*Bedre rom for å melde denne gangen sammenlignet med spill 4.* Laveste i utspill fra tre kort i makkerens farge. Kløver knekt brukes som inngang for ett unnvikende spill (termen anvendes ikke i kursboken) i hjerter. Vanskelig, men fint spill!

14) Maksimal normal OD fører til utgang etter frivillig melding av doblerens makker. Merk valget om å melde OD i stedet for 1 NT (hold i åpningsfargen mangler). Utspill, høyeste fra ekte sekvens. Uttrumfing. Først forsøkes ruterfinessen (*om knekten spilles skal Øst følge regelen "dekk honnør med honnør"*), senere dobbelfinessen i kløver. Ruterstjeler gir nemlig spilleføreren innganger til egen hånd.

*Et ganske vanskelig spill om det kommer beste motspill.*

15) Maksimal, normal OD fører til utgang. Laveste i utspill, invitt fra femkortsfarge. Spilleføreren godspiller det åttende stikken i kløver og senere det niende i utspillsfargen.

16) Meget sterk OD fører til lilleslem etter avansert meldingsforløp med blant annet en overmelding fra dobleren. Høyeste i utspill fra uekte sekvens. Uttrumfing, kløveren godspilles med hjelp av en stjeling, hjertertaperne sakes bort på kløver.

*Med fire kort i både hjerter og ruter burde Øst ha meldt 2 hjerter første gang, i henhold til regelen "søk majorfarge".*

## LEKSJON 8

**Teori:** Repetisjon av 1 NT-meldingsforløp. Dagens øvingsoppgaver blir lettere om dere opplyser kursdeltakerne om at det skal være en melding i hver rute i tabellen.

Husk at det er bra å la alle føre privatprotokoll, både for å lære seg å skrive protokollen og for å huske hvilke spill man eventuelt ikke har rukket å spille.

**Spillene:** 1 NT-meldingsforløp er det viktigste i disse spillene, med det finns også i det minste noen spilleproblem i hvert spill.

1) Majorfargespørsmål (Stayman) på 1 NT fører til majorutgang. Høyeste lite kort i utspill fra sekvensen 10 9 8. Regne stikk og tapere. Vinn utspillet hos blindemann og spill trumf direkte. Spilleføreren må spille opp mot håndens trumfhonnører to ganger.

2) Majorutgang meldes direkte på 1 NT-åpning. Samme utspill som i spill 1. Syd beskytter bordets honnør. Tross mange trumf må spilleføreren innlede med å godspille ett hjerterstikk og senere benytte kløver ess (avstå fra finessen) som inngang til hjerter konge (sake bort den rutertaperen som et korrekt motspill har skapt). Først etter hjerter konge kan trumf spilles.

3) Grandutgang meldes direkte på 1 NT-åpning. Vest inviterer i spar, laveste fra femkortsfarge. Spilleføreren må ta den sjansen han har, å sette i spar konge i første stikk. Senere kreves også en korrekt fargebehandling i ruter siden den sitter 4-1 imot.

*Siden ruter 10 sitter hos Syd er det bare hos Øst knekt fjerde kan finesses ut.*

4) Stoppmelding i majorfarge på 1 NT-åpning. Utspill fra sekvens. Spilleføreren går direkte på trumfen og godspiller etter hvert to ruterstikk.

5) 1 NT-innmelding fører etter majorfargespørsmål til majorutgang. Utspill laveste fra tre små i makkerens farge. Trumfesset tvinges ut. Etter uttrumfing godspilles kløverfargen.

6) Her blir det fargeåpning. Et litt avansert meldingsforløp fører til majorutgang. Høyeste fra to små i utspill i umeldt farge. Spilleføreren avblokkerer ruter konge og passer på å være inne på bordet etter tre trumfrunder. E D i ruter innkasseres, senere kan to hjerterstikk godspilles.

7) Invittmelding i minorfarge på 1 NT-åpning fører til delkontrakt. Åpningshånden mangler den honnøren i makkerens farge som kreves for å melde 3 NT i denne situasjonen (*jamfør spill 14*). Tredje ovenfra ved utspill fra mellomsekvensen D 10 9. Avstå fra finesse og tvinge ut trumfesset direkte. Trumfe ut og godspille ett sparstikk.

8) Eksempel på grandgrensen 18-19 med fargeåpning og hopp til 2 NT etter 1-over-1 fører til grandutgang. Laveste i utspill, invitt fra femkortsfarge. Hjerterholdet sikres ved å legge lavt fra blindemann i første stikk. REGNE STIKK! Dessverre kan ikke ruterfargen godspilles (motspillerne kan da ta beten i hjerter). Heldigvis finns det likevel ni stikk om spilleføreren kan løse blokkeringen i spar og kløver.

9) Invittmelding i majorfarge på 1 NT-åpning fører til delkontrakt. Utspill fra ekte sekvens. Spille trumf med det samme. Spilleføreren skal senere, etter det andre ruterstikket, sake bort en taper før trumf kan spilles for andre gang.

10) Majorfargespørsmålet med svaret 2 hjerter (4 eller 5 hjerter, kan ha 4-4 i major) og invittmelding fører til utgang etter 1 NT-åpning. Utspill fra ekte sekvens. Spille trumf og være inne på rett hånd etter uttrumfingen. Slå sparfinesse og innlede med knekt eller tier.

11) Majorfargespørsmål etter 1 NT-åpning, svarhåndens invittmelding 2 NT lover fire spar (som ÅH fortsatt også kan ha.) Viktige slutninger av dette!), men det blir pass på 2 NT. Utspill fra ekte sekvens. Bordets honnør beskyttes. Forsøk på å blokkere motspillernes utspillsfarge. Finesser må slås i både spar og hjerter.

12) Nytt eksempel på grandgrensen 18-19 med fargeåpning og hopp til 2 NT etter 1-over-1 fører til grandutgang. Tieren i utspill fra farge med sekvensen 10 9 8 i topp. Blokkere, gjennom å slippe det første hjerterstikket. Tilstrekkelig med stikk kan senere godspilles i de tre andre fargene.

13) Storeslem i grand meldes direkte på 1 NT-åpning. REGNE HP! Kløver 10 i utspill fra 10 9 8. REGNE STIKK og avsløre at kløverfinessen ikke behøves!

14) Grandutgang meldes etter minorfargeinvitt på 1 NT-åpning. ÅH har den honnør som kreves før å gjøre makkerens farge gående (*jamfør spill 7*). Laveste, invitt fra femkortsfarge. Regne stikk. Holde tilbake ess (lasjere) og forsøke å få overstikk. Holde rett i motspillet.

15) Majorfargespørsmål på 1 NT-åpning fører til grandutgang. Laveste i utspill, invitt fra femkortsfarge. Kongen forlanges fra blindemann i første stikk (eneste sjanse).

*Spilleføreren bør undersøke kløveren først i jakt på det niende stikket. Idet Vest viser*

*firekorts kløver og har invitert i hjerter er det trolig at Øst har flere ruter en Vest. Det er også trolig at den som har lengst ruter har damen. Derfor skal spilleføreren slå ruterfinessen over Øst.*

16) Kortest mulig meldingsforløp etter 1 NT-åpning. Femte ovenfra, invitt fra sekskortsfarge. Regne stikk og sake rett på motspillernes langfarge.

## LEKSJON 9

**Teori:** Øvingsoppgaven om styrkekast er mer av spørsmål/svar-typen og ikke noe som elevene behøver å sitte og fundere alt for lenge på.

I dette kapittelet kommer to nye ting, fordelingskast og honnørpåkast. For de fleste begynnere drøyer det lenge før man har noen særlig nytte av **fordelingskast**. Det er derfor temaet ble tatt bort fra Spill Bridge 1 og lagt inn her i stedet.

**Honnørpåkast** er litt mer uvanlig siden man må ha råd til å sake bort en honnør. Honnørpåkast gjelder selv med for eksempel bare D kn x om makkeren spiller ut esset i fargen. Men da er det ekstra viktig å poengtere at man normalt ikke spiller ut esset om man ikke har minst ess-kong i toppen av fargen.

Spillene 2, 9 og 13, 16 inneholder to eksakt like tilfeller. Men kortene på de to usynlige hendene sitter ikke likedan og derfor blir det påkastet som avgjør fortsettelsen.

**Spillene:** Her er påkastene det viktige.

Etter et påkast blir spørsmålet:

*Hvordan skal man fortsette? Svar: det beror på typen påkast.*

1) Utgang meldes på tross av innmelding fra en motspiller. Ess fra E K i utspill. Makkeren til utspilleren legger styrke (positivt) med sin laveste for å få fortsettelse, og en stjeling. Spilleføreren klarer likevel hjemgangen gjennom å slå en trumffinesse.

2) Enkelt meldingsforløp. Konge i utspill fra uekte sekvens. Makkeren legger styrke med sin laveste, og fortsettelse i fargen ordner en bet. (Jmfør med spill 9, samme situasjon for utspillshånden, men der kommer et annet kast fra makkeren)

3) Enkelt meldingsforløp til majorutgang. Ess fra E K i utspill. Makkeren, som kan stjele over bordets trumf i tredje stikk, legger styrke med sitt laveste kort.

4) Kjapt meldingsforløp til lilleslem. Dame i utspill fra uekte sekvens. Svakhets fra makkeren gjør at motspillerne kan holde rett og unngå at det blir overstikk.

5) Utgang meldes tross innmelding. Makkeren til utspilleren får sjansen til å sake i tredje stikk. Siden det er vanskelig å tolke en åtter som styrkekast er det bedre å legge svakhet med nieren i den andre fargen. Dette fører til riktig skift av farge.

6) Utgang meldes etter trumfstøtte med bare tre kort.

*Den som åpner med 1 spar har ca 9 ganger av 10 femkortsfarge.*

Konge i utspill fra uekte sekvens. Makkeren til utspillshånden legger styrke med sitt laveste kort. Fordelingskast fra Syd i kløver gjør at Nord kan holde tilbake esset i fargen, og det er nødvendig for at det skal bli bet.

7) Utgang meldes. Laveste i utspill, invitt fra femkortsfarge. Fordelingskast i ruter, kongen holdes tilbake en gang. Motspillerne har tempo til å ta en bet.

8) Enkelt meldingsforløp. Essutspill fra E K kn 9 6. Makkeren til utspillshånden legger styrke for å vise damen i fargen.

9) Enkelt meldingsforløp. Konge i utspill fra uekte sekvens. Makkeren legger svakhet med sitt høyeste småkort. Skift til annen farge gjør at det etter hvert blir en bet. (Jamfør med spill 2, eksakt samme situasjon for utspillshånden, men der blir det et annet påkast og dermed en annen fortsettelse).

10) Kjøpt meldingsforløp til majorutgang. Ess i utspill fra E K 10 3 2. Svakhetskast med det høyeste av småkortene gir fargeskift. Skift i henhold til "norske" (3/5) gjør at makkeren til utspillshånden vet når det ikke finnes flere ruterstikk å ta, og det er dags for å innkassere det andre hjerterstikket.

11) Utgang meldes etter avansert sekvens med blant annet invittmelding. Defensivt trumfutspill i mangel av alternativer. Det er sjelden vellykket å starte med "løse" ess. Og blindemanns farge med tokorts kan sette en honnør på mellomhånd hos makkeren. Vest skal gjøre et honnørpåkast med hjerter dame i andre trumfrunde. Ruter knekt legges i første ruterstikk. Senere kan Øst vente med sine ess til det er riktig.

12) Enkelt meldingsforløp. Utspill nieren fra mellomsekvensen K 10 9. Idet spilleføreren godspiller ruterer skal Nord vente med sitt ess. Syd rekker å legge svakhet i hjerter samt fullbyrde svakhetskast i spar. Dermed kan Nord finne det betende kløverskiftet.

13) Utgang meldes etter avansert sekvens. Utspill ess fra E K. Honnørpåkast med knekten som benekter damen. Det haster med kløverskiftet. (Jamfør tilfellet i spill 16, eksakt samme situasjon for utspillshånden, men der det blir et annet påkast fra makkeren og en annen fortsettelse)

14) Lilleslem meldes etter blant annet ess-spørsmål. Utspill: konge fra K D x og styrke fra makkeren som har knekten. Hjemgangen klares med hjelp av en stjeling på den korte trumfhånden. Om Nord legger korrekt fordeling i ruter kan Syd holde riktig på slutten, og forsvaret unngår å gi bort overstikket.

15) Utgang meldes etter majorfargespørsmål.

16) Utgang meldes etter avansert sekvens. Utspill ess fra E K. Honnørpåkast med damen gir mulighet for å spille inn makkeren på knekten og få det viktige kløverskiftet som det haster med, fra riktig hold. (Jamfør tilfellet i spill 13, eksakt samme tilfellet for utspillshånden, men der det blir et annet påkast)

## LEKSJON 10

**Teori:** En ganske tøff leksjon med repetisjon av den sterke åpningen 2 kløver.

Et vanskelig poeng for elevene er at svarhånden i andre melderunde skal vise dårlige kort ved å melde nærmeste melding.

Eksempel på hvordan dette kan beskrives med ord:

2 kløver ("jeg har kanonkort" - 2 ruter ("jaså"))

2 hjerter ("jeg krever til utgang med minst femkorts hjerter") - 2 spar ("advarel, jeg har svært dårlige kort")

Merk at av disse fire meldingene er det bare en som er ekte, det vil si melding som viser den meldte fargen.

Snakk også litt om hva som er "dårlige kort", for litt verdier er ikke så dårlig for makkerparet når åpneren har krevd til utgang og har kanonkort (oppmuntre til å tenke helhet, makkerskapets samlede styrke!)

Det blir også repetisjon av ess og kongespørsmål.

Siden 2 kløveråpning er utgangskrav når åpneren kommer tilbake med en farge, kreves litt ekstra kortvurdering de gangene man har fått utlevert 20-22 poeng og ujevn fordeling. Kravåpning eller åpning med 1 i farge. Dette problemet ble også omhandlet i kapittel 4.

**Spillene:** Sterke åpningsmeldinger (2 kløver og 2 NT) i alle spill (unntatt 2) i dette kapitlet.

1) Lilleslem etter å ha *lagt sammen* hp. Spilleføreren regner stikk (=10). De to som mangler kan uten risiko godspilles i hjerter. Det er ingen grunn til å slå kløverfinesse.

2) Majorfargespørsmålet brukes også på 2 NT-åpningen. Spilleføreren trumfer ut og forsøker ruterfinessen, som dog ryker.

3) Avansert meldingsforløp med blant annet ess-spørsmål fører til storeslem. Merk at høyning til 3 spar er sterkere en 4 spar siden det er en utgangskravssituasjon. Konge i utspill fra K D 10 og styrkekast fra knekten. Her gjelder det å behandle trumfen korrekt.

Ta en honnør på egen hånd og deretter finesses knekten ut.

4) Langt meldingsforløp for å finne riktig farge og senere ess-spørsmål fører til lilleslem. Sekvensutspill. Uttrumfing. Sidefargen spar, godspilles ved hjelp av en stjeling.

5) Utgangsmelding i grand på makkerens utgangskrav. Laveste kort i invitt fra femkortsfarge. Legge lavt fra blindemann for å sikre ett stikk i utspillsfargen. Vest rekker å legge svakhet i hjerter og kløver på de mange ruterstikkene.

6) Korrekt å velge åpning 1 i farge tross 21 hp. Øst behøver hjelp fra makkeren for å kunne klare utgang. Når Vest bare har 2 hp blir det tøft nok å klare 1 spar. Utspill: nier fra mellomsekvensen D 10 9.

7) 18-19 NT vises i andre melderunde etter åpning med 1 i farge. Paret finner 5-3 i major. Utspill fra sekvens. Slippe første ruterstikket... Når ruterstjelingen er ordnet kan trumfesset tvinges ut og uttrumfing skje.

8) Regne hp og melde storeslem. Ganske enkel spilleføring, men det gjelder uansett å telle stikk og holde forbindelsene åpne.

9) Avansert meldingsforløp. Utgangskrav fastslås, svarhånden viser svak hånd med nærmeste melding, og åpningshånden viser to farger. Svarhånden må velge farge med 10 x i støtte, men det er ikke så dårlig når man allerede har benektet trekorts støtte. Sikker behandling av trumffargen (en taper er OK, men ikke mer) kreves. Etter uttrumfing godspilles ruterstikkene.

10) Positiv fargemelding fra svarhånden i andre melderunde. Paret finner sin trumffarge. Åpningshånden kan gå mot slem via ess - og kongespørsmål. Hvorfor?

*Jo, fordi SH meldte positivt i andre melderunde.*

Melde storeslem, uttrumfning, sette opp sidefarge ved hjelp av stjeling.

11) 22-24 NT vises etter innledende 2 kløver - eneste krav. Utgang meldes i majorfarge. Minn på om trumfpoeng! Flere finesser skal slås. Best er å stjele seg over i hjerter og innlede med trumffinesse.

12) Avslag fra svarhånden. Den sterke hånden fullfører til utgang, men vet at de ikke skal høyere. Konge i utspill fra uekte sekvens. Spilleføreren regner stikk og "ber" om hjelp fra motspillerne ved å slippe det første stikket. Alle skift innebærer så favor.

13) Svarhånden viser 6-9 hp i andre melderunde. Åpningshånden kan vise sin andre farge og paret kommer til lilleslem. Laveste i utspill fra femkortsfarge går til makkerens ess. Spilleføreren stjeler i andre stikk og bør senere anvende trumfen dels for å godspille sparfargen og dels for å ha som forbindelse til den egne håndens sidefarge. Når sparfargen er godspilt fullføres uttrumfingen.

14) Utgangsmelding etter utgangskrav. Merk og nevnt at hoppet til 4 spar er svakere melding enn å melde 3 spar i denne situasjonen. Først etter to hjerterstjeler på den korte trumfhanden kan uttrumfing skje. Et kløverstikk godspilles.

15) 22-24 NT vises etter innledende 2 kløver - eneste krav. Etter ess-spørsmål sjanser svarhånden på lilleslem i ruter. Laveste fra femkorts i utspill. Hjerterfinessen skal ikke risikeres. Uttrumfing med egen hånd inne. Spar opp mot K D x x. Når kongen vinner kan det tolvte sticket godspilles gjennom taper på taper. Ett hjerterstikk kan godspilles samtidig som spartaperen sakes. Vanskelig spill hvor det blir bet med hjerterfinesse som ryker i første stikk fulgt av sparskift.

16) Positiv fargemelding av svarhånden i andre melderunde (behøver ikke være farge, men minst et bra hold). Beste motspill: spar til esset og hjerter 6 i skift. Spilleføreren sikrer likevel hjemgangen ved å følge med nieren.

## LEKSJON 11

**Teori:** Bridgeetiske spørsmål. Systemkort i turneringsbridge ble nevnt allerede i Spill Bridge 1. Her blir disse tingene mer utførlig forklart.

Poengter at bridge er et ærlig spill uten "hemmeligheter". Se på et systemkort og forklar hvilken informasjon som gis der. Forklar om at andre spillere kan ha andre, egne avtaler enn det som læres i disse kursene. Poengter at det er tillatt, men at det skal deklarerer. Gå gjennom hvem som kan spørre, og hvordan det er ok å spørre om meldingers betydning.

Poengter også at turneringslederen er å tilstede for å hjelpe spillerne.. Det er ikke noe dramatisk i at turneringslederen tilkalles til bordet. I bridge er jo ikke "dommeren" tilstede ved bordet hele tiden, men må tilkalles om det skjer noe som spillerne ikke kan korrigere selv. Om det inntreffer regelbrudd som revoke, utspill fra feil hånd, utilstrekkelig melding osv. skal turneringsleder tilkalles. Spillerne skal ikke "dømme" selv.

Nevn gode vaner som å holde frem utspillskortet med baksiden opp. Da finnes det en sjanse for å stoppe "regelbruddet før det skjer, og TL behøver ikke gripe inn.

Repetér om "Stopp" og "Alert" som ble nevnt i Spill Bridge 1. Elevene skal anvende disse reglene i øvingsspillene, for husk dette kurset er ment å være et steg inn i turneringsbridgen.

**Spillene:** En del nytt og mye repetisjon.

1) Mange vanskelige avgjørelser i meldingsforløpet. Nord/Syd klarer 5 spar, mens Øst/Vest vinner 5 hjerter! Kanskje tilkalles TL pga. av tenkepauser (typisk et spill hvor det kan skje)? Har noen fundert lenge og dermed gitt makkeren utilbørlig/uautorisert informasjon?



2) Innmelding, vise 18-19 NT, melde utgang. To alternativ i utspillet. Spillet: finne ruter dame, to overstikk.

3) Melde utgang etter innmelding. Holde opp ess med E kn x etter konge i utspill.

*Å holde tilbake esset (lasjere) akkurat i dette tilfellet kalles "Bath Coup".*

Det redder hjemgangen. Kan med fordel vises på tavlen etterpå, eller ved at man legger opp kortene på bordet.

4) "Stopp" før en "hoppende" åpningsmelding, dvs. to-trinnet eller høyere. Det andre paret melder utgang, forhåpentligvis uten lange tenkepauser, bortsett fra de cirka 10 sekunder som *skal* tas etter hoppmeldingen. Vanskelig spilleføring, spilleføreren må legge lavt fra K D x i første stikk!

*Men all informasjon finnes der. Hvordan sitter utspillsfargen? Hvor mange stikk har vi? Når vi skal godspille stikk, er det trolig at Øst kommer inn? Hva skjer om vi vinner det første stikket og Øst senere kommer inn i spillet?*

5) "Stopp" før hoppinnmelding, endret forutsetning for svarhånden (skal melde 3 spar når det ikke lenger er mulig å melde 2 spar). Spilleføreren slår dobbelfinesse i hjerter, siden Vest ganske sikkert har de fleste av de manglende honnørene.

6) 2 kløver eneste krav, positiv melding med trumfstøtte (3 spar sterkere enn 4 spar), ess-spørsmål, melde lilleslem. Trumfe ut, godspille ett kløverstikk for å sake bort hjertertapen.

7) "Stopp" før åpningsmelding med "hopp", 3 kløver som majorspørsmål på 2 NT. Godspille kløverstikk, stjele ruter hos blindemann, holde styr på trumfen.

8) Høyne svarhåndens farge med trekortsstøtte, melde utgang. Stjele kløver på den korte trumfhånden, trumfe ut, slå ruterfinesse.

9) OD i en "ny" situasjon, kamp om kontrakten. Sparstjeling gir inngang, finesse i trumf som ryker, forsvaret tar kløverstikkene.

10) Som svarhånd melde 1 NT etter innmelding.

*Viser 8-10 hp og hold i innmeldingsfargen, SH behøver ikke holde meldingsforløpet i gang med 6-7 hp siden makkeren fortsatt har sjansen til å melde en gang til.*

Svakhetskast på utspillet. Hvis det kommer kløverskift til esset skal spilleføreren legge kongen, en bet med beste motspill.

11) Oppvurdering av dårlige kort (Nords 4 kløver), melde utgang. Stjele to hjerter på den korte trumfhånden, finesse i trumf og trumfe ut, finesse i ruter (normalt, selv om det er

feil denne gangen).

*Lilleslem går hjem pga. den snille trumfsitsen, men det er bra nok å melde utgang.*

12) Melde utgang via fjerde farge. Positiv markering på utspill. *Er sekseren høyt eller lavt kort?* (se på egne og blindemanns småkort!).

13) Melde utgang etter majorsfargepørsmålet 2 kløver på 1 NT. Tredje kortet ovenfra mellomsekvens. Avstå fra både kløver- og trumffinesse, sake bort kløvertaperen på hjerter, la en høy trumf være ute.

14) Åpningshånden viser trumfhøyning med hopp, melde lilleslem via ess-spørsmål. Ruterstjeler på den korte trumfhånden.

15) Nord's 2 spar er trolig ett nødvalg med bara tokorts. Hvorfor?

*Svar: Nord høyner ofte 1 spar til 2 spar med trekorts.*

Trumfutspill før å beskytte styrke i spillførerens sidefarge.

16) Hopp til sekstrinnet etter utgangskrav!

*Din makker hopper til lilleslem på tross av at du har "advart" ved å vise 0-5 hp. Hva kan ruter ess være verd? Hadde et ess i en sort farge vært like verdifullt?*

## LEKSJON 12

**Teori:** Gjennomgang av forskjellen på parturnering og lagkamp. Protokollen viser eksempler på hvordan utregningen gjøres i de to spilleformene. Det gis også tips om hva som er viktig å tenke på i parturnering og som kan være annerledes i lagkamp. Pass på å informere om turneringer som spilles i klubben og i distriktet.

**Spillene:** Spill 1-8 er parturnering, spill 9-16 lagtturnering. De forutsetningene må det selvsagt sies fra om. Det er mange ulike meldingsforløp denne gangen, ikke minst for å få et visst innblikk i helheten.

1) Bra tilpasning motiverer et hopp i meldingsforløpet. Naturlig fortsettelse til utgang i majorfarge. Siden det er parturnering bør man spille seg over til blindemann på en ruterhonnør og slå sparfinessen ved å innlede med damen.

2) Opplyningsdobling fører til egen utgang. Konge fra K D x i utspill. Styrkekast fra knekten. Spilleføreren trumfer ut ved hjelp av en finesse og klarer ruter uten taper. På spar 10 fra spilleføreren må Øst legge lavt og la Vest få komme inn på knekten. Da kommer kløverskiftet fra riktig side, og å gi bort overstikk unngås.

3) Opplysningsdobling fører til en hard kamp om kontrakten. Hvis Vest blir spillefører i 3 kløver kreves det en forsiktig spillføring for å kunne klare kontrakten.

4) Majorfargespørsmål etter 1 NT-åpning fører til utgang i majorfarge. Trumfen bør spilles fra Østs hånd. To finesser slås (ikke i spar) og det blir ett overstikk som belønning.

5) 3 NT meldes på tross av innmelding. Med hjerterutspill er det mulig å ta 12 stikk. Ruterfargen må dog behandles korrekt og sparen må ikke blokkeres.

6) Regne hp og melde storeslem. Regne stikk og spille hjem kontrakten! Ikke noe slurv i hjerterfargen!

7) Innmelding med 1 NT hjelper ikke, motstanderne vinner likevel delkontrakt. Konge i utspill fra uekte sekvens, svakhetskast, spilleføreren holder tilbake esset og fortsettelse i fargen vil innebære favor. Beste motspill er skift til kløver ess og mer kløver. Ruter knekt sakes på kløver konge. Hjerter spilles for å åpne for kryss-stjeling. Et komplisert spill, men spilleføreren bør utnytte informasjonen om at 1 NT-innmelder har lovet 15-17 hp og sparhold.

8) Den som har hold i fjerde farge kan melde grand, og her blir sluttkontrakten 3 NT. Utspill: nieren fra mellomsekvens. Spilleføreren skal spille spar opp mot egen hånd samt dobbelfinesse i kløver.

9) 12-14 NT vises i andre melderunde, og dette fører til utgang i grand. Spilleføreren regner stikk og godspiller det niende stikket i ruter.

10) Fargeinnmelding etter sperreåpning fører til egen utgang. Høyeste fra to kort i makkerens farge. Spilleføreren må stikke med esset, avstå fra trumffinessen (ta heller ut ess-konge) for senere å spille tre høye spar for å bli kvitt rutertaperen. Deretter kan to kløverstikk godspilles.

11) Innmelding fører til ess-spørsmål og egen lilleslem! Her gjelder det bare å trumfe ut

...

12) Opplysende dobling over en svak 2-åpning fører til egen utgang i grand. Tieren i utspill fra E kn 10. Meldingsforløp og utspill har avslørt hvordan motspillernes kort sitter. Spilleføreren må forsøke å blokkere sparfargen ved å legge återen fra egen hånd i første stikk. Deretter gjør det ikke noe om Øst kommer inn på kløver konge.

13) Opplysende dobling fører til egen utgang. Etter ess-konge i spar blir det ruter knekt i skift. I lagkamp skal man sikre seg hjemgangen gjennom å avstå fra finessen, trumfe ut og godspille resten av ruterfargen med en taper. (Antagelig bør man i dette spillet spille på samme måte i parturnering om Nord skifter til ruter knekt i tredje stikk, men i lagkamp er det opplagt)

14) Avansert meldingsforløp fører til utgang i grand. Laveste kort i utspill fra

femkortsfarge. Regne stikk. Godspille ett ruterstikk. Avblokkere ruter ess og benytte kløverfargen som forbindelse. Det andre hjertessticket innebærer hjemgangen.

15) Opplysende dobling på sperreåpning fører til utgang i grand. Sekvensutspill. Spillføreren lasjerer og klarer dermed sin kontrakt.

16) Begge sider melder. Innmeldingssiden fortsetter til utgang i minorfarge. Uttrumfing og senere kryss stjeling.

*Øst hadde kanskje kunnet sjansemelde 4 spar siden åpningshånden omtrent 9 av 10 ganger har minst femkortsfarge.*