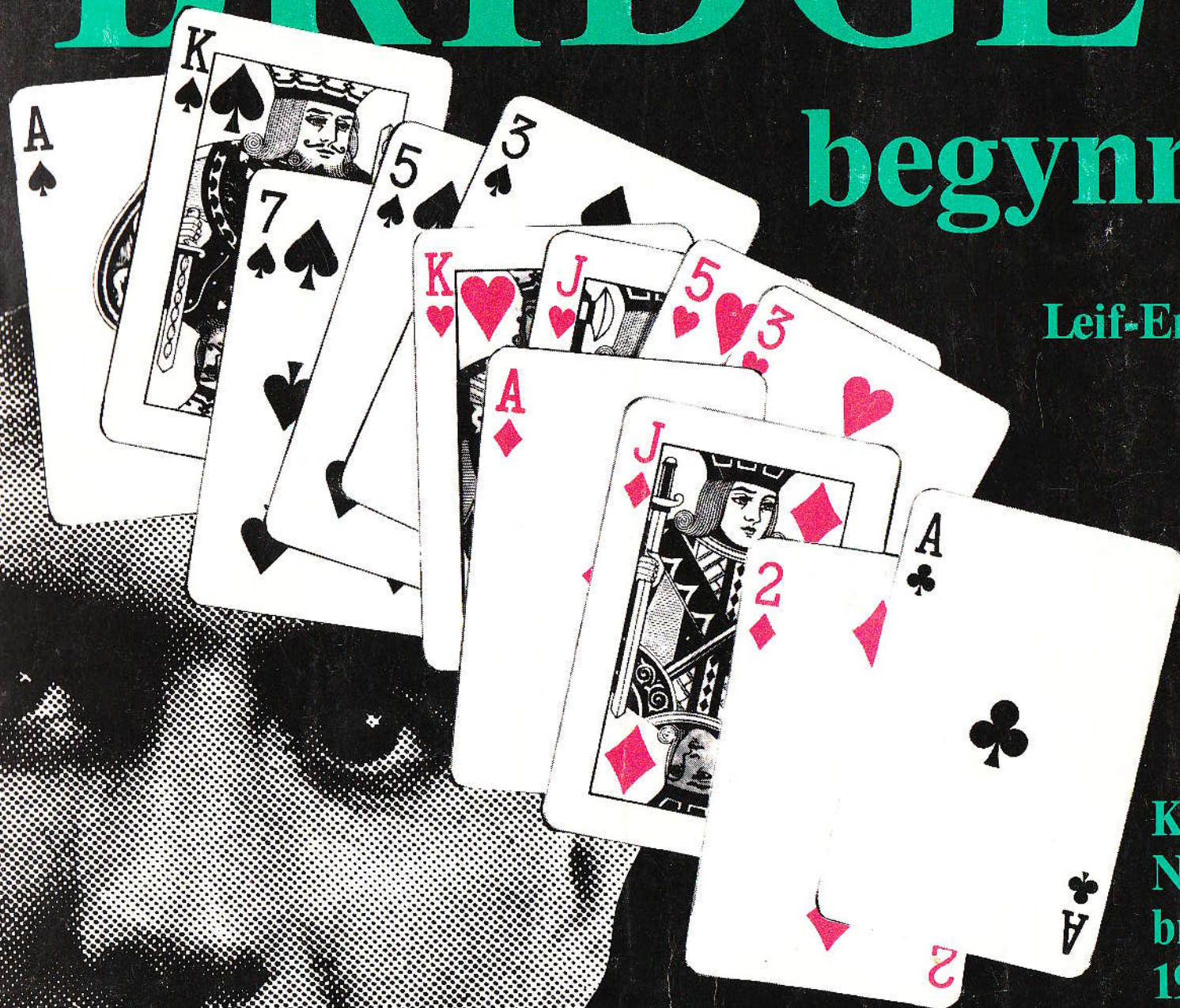




BRIDGE for begynnere

Leif-Erik Stabell



Kursbok til
NRK, Fjernsynets
bridge-serie
1987



Leif-Erik Stabell

BRIDGE for
begynnere

ISBN 82-90032-10-2

Norsk Bridgeforbund, Oslo 1986

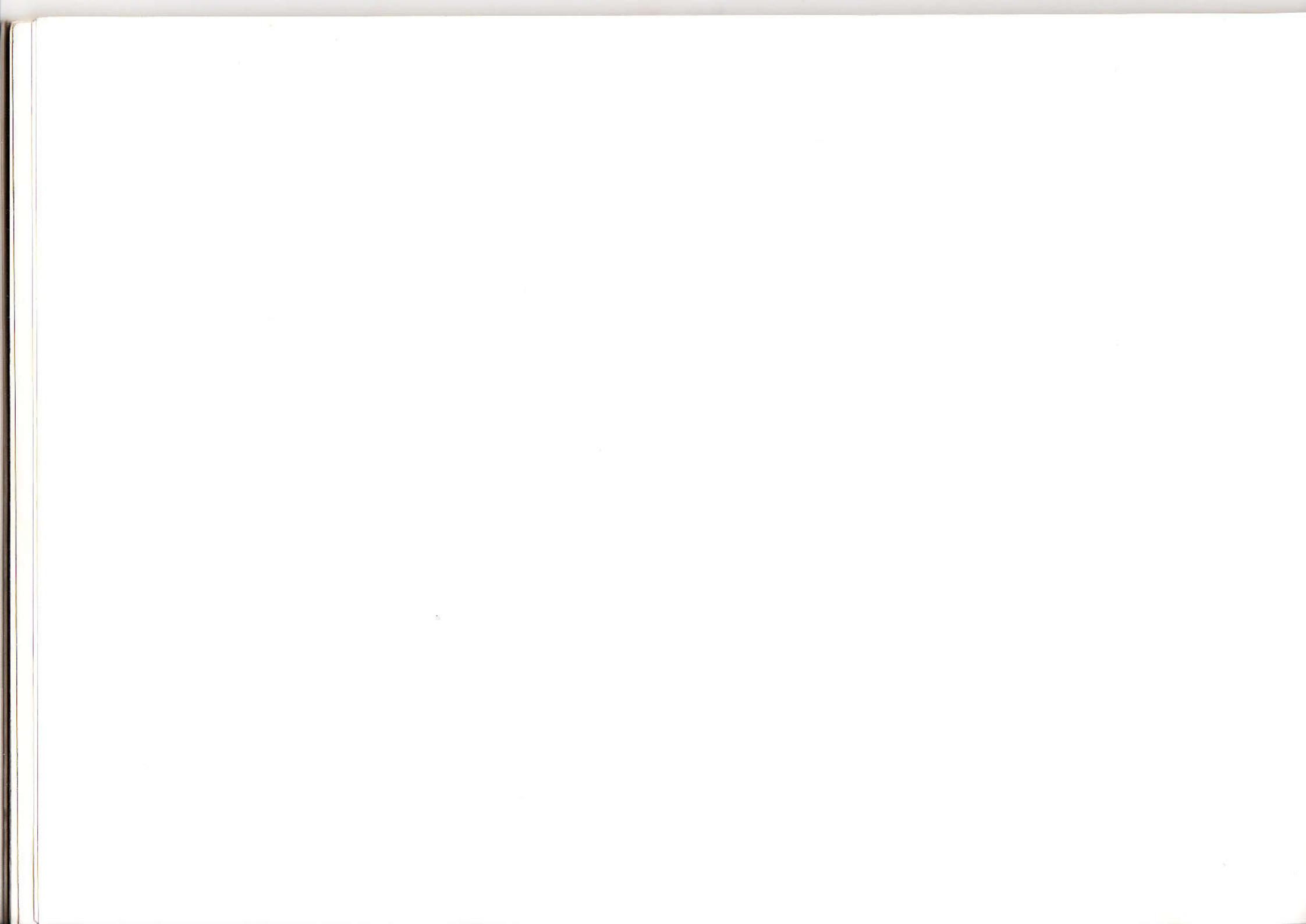
Ervervsmessig gjengivelse eller reprodusering, helt eller delvis, av innholdet i denne bok er ikke tillatt uten skriftlig tillatelse fra Norsk Bridgeforbund. Forbudet gjelder enhver form for mangfoldiggjøring gjennom trykking, duplisering, stensilering, båndinnspilling etc.

Sats, trykk, innbinding: Gan Grafisk A.s, Oslo

2. opplag, 1987

Innhold

	Side
Forord	5
Bridge! med NRK, Fjernsynet	7
Innledning	8
Til kursdeltagere fra Norsk Bridgeforbund	12
Kapittel 1	13
Meldinger, vurdering av kortene, regnskap, åpningsmelding med 1 i farge, melding når makker har åpnet	
Kapittel 2	22
Fordelingspunkter, spilleføring i grandkontrakt, spilleføring i trumfkontrakt	
Kapittel 3	30
Mer om svar på makkers åpningsmelding, videre meldinger, ny farge på 3-trinnet, Blackwood-konvensjonen	
Kapittel 4	41
Åpning med 1 grand, utspill til første stikk	
Kapittel 5	49
Stayman-konvensjonen, regler for motspill mot grandkontrakt	
Kapittel 6	57
Åpnerens 2. melding, videre meldinger, motspill mot trumfkontrakt	
Kapittel 7	66
Faresone, stampe-meldinger, dobling og redobling, opplysende dobling, innmeldinger	
Kapittel 8	76
Åpning med 2 kløver, høyere åpningsmeldinger, sperremeldinger	
Svar til spørsmål etter innledning og hvert kapittel	83
Annen litteratur	88
Sannsynlighetstabeller	92
Liste over kretser og klubber	93
Utrekning	96



Forord

Bridge er uten sammenligning verdens mest populære kortspill, og det eneste kortspillet med VM- og OL-turneringer. Bare i Norge finnes det rundt 400.000 personer som har vært borti spillet, og rundt 20.000 av disse spiller i klubber tilsluttet Norsk Bridgeforbund. På verdensbasis finnes det ca. 4 millioner aktive turneringsspillere, og spillet er utbredt i alle verdensdeler. Europamesterskap arrangeres 2. hvert år, og OL hvert 4. år — parallelt med andre olympiader. Norge har ved flere anledninger hevdet seg helt i verdens-toppen, men junior-EM i 1980 er til nå det eneste internasjonale mesterskap noe norsk lag har vunnet.

Årsaken til spillets store popularitet er mange: Spillet byr på en uendelighet av kombinasjoner og muligheter, og man blir aldri utlært. Dessuten er det et **par-spill**, der du er avhengig i å samarbeide med en makker for å oppnå resultater. Dermed blir det også et **sosialt spill** — egoisme hører ikke hjemme i bridge, og individuelt dyktige spillere som ikke klarer å samarbeide med andre har ingen mulighet til å hevde seg i spillet.

Hvorfor er det så ikke enda flere som spiller bridge? En av grunnene kan være at reglene ikke er helt enkle, og at du ikke vil få fullt utbytte av spillet før du har lært en del. Men hvis du først har satt deg inn i spillereglene, vil du ha en hobby for livet. Og ikke minst en **kontaktskapende** hobby — ved bridgebordet er det ingen som spør etter alder, kjønn, yrke eller status. Alle stiller likt, og det er svært få aktiviteter som kan bygge bro over generasjonskløften og utjevne ulikheter i samme grad som bridgepillet.

Dette heftet er laget i forbindelse med fjernsyns-serien med samme navn, men kan utmerket godt leses separat. Mange av detaljene som er diskutert her vil ikke bli tatt opp i programmene, men til gjengjeld vil du kanskje få svar på endel spørsmål ved å følge fjernsyns-serien parallelt. Heftet er utgitt av Norsk Bridgeforbund (NBF), som er en sammenslutning av alle bridgeklubber i Norge. Du kan lese mer om NBF andre steder i heftet.

Kurset er primært lagt opp for begynnere, men går såpass langt at også de som har spilt endel bør kunne få utbytte av å følge med. Ikke minst kan det være nyttig å få systematisert endel av allerede tilegnede kunnskaper, og selv rutinerne turneringsspillere vil kanskje kunne finne noe av interesse.

Heftet er delt inn i 8 (9) kapitler, ett for hvert av fjernsyns-programmene. Hvis du ikke har spilt noe før, bør du studere innledningen før første program, for å få en oversikt over hva spillet dreier seg om. Vær klar over at starten på denne serien kan bli ganske hard for dem som ikke har spilt noe før, men hvis du kommer igjennom kapittel 1 uten å miste interessen helt, er du allerede langt på vei.

I de fleste kapitlene vil du støte på endel oppgaver underveis, som du vil få løsningen på med en gang. Dessuten vil du finne noen kontrollspørsmål på slutten av hvert kapittel, og svarene på disse finner du bakerst i heftet. Hvis du har problemer med disse spørsmålene, bør du lese igjennom kapitlet på nytt og forsøke igjen.

Å lese om bridge er ikke særlig interessant hvis du ikke får anledning til å praktisere det du lærer. Hvis du kan alliere deg med venner og familie, vil dere få mye større utbytte av serien ved å følge den sammen, og først og fremst ved å spille litt innimellom. Av praktiske grunner bør dere være minst 4 (!) — helst flere.

Mange norske bridgeklubber er klare til å ta imot nye medlemmer som har fått interesse for bridge ved å følge fjernsyns-serien. Dette kan være en fin anledning til å møte likesinnede, og i de fleste av klubbene vil dere kunne få svar på spørsmål, og generell veiledning i spillet. Bakerst i heftet finner du en liste over klubber og kretser som er spesielt forberedt på å ta imot henvendelser i forbindelse med denne fjernsyns-serien — ta gjerne kontakt med en av dem i **dag**. Hvis ingen av disse klubbene skulle passe for deg, kan NBF hjelpe til med å finne frem til andre klubber i nærheten.

Lykke til med en ny og utfordrende hobby!

Bridge! med NRK, Fjernsynet

NRK har et halvt århundres tradisjon med bridge i radio. Dette er unikt i internasjonal sammenheng, og det tjener NRK til ære at en ikke har brutt denne tradisjonen, selv i ei tid da radioprogrammene i stadig større grad består av lettere programmer med musikk og telefoner.

Tvert imot: NRK gikk videre og allerede fra tidlig i prøveperioden med Tekst-TV fikk vi en viss service med spill og resultater fra større bridgemesterskap. Radiobridgens lytteroppgaver ble også presentert gjennom Tekst-TV. Etter hvert som kapasiteten i Tekst-TV blir større håper vi at vi på side 463 kan presentere en fast bridgespalte.

På denne bakgrunn er det spesielt gledelig på vegne av NRK å få ønske velkommen til nybegynnerkurset BRIDGE! i fjernsynet. Ifølge en markedsundersøkelse for noen år siden er det 400.000 mennesker her i landet som spiller mer eller mindre bridge i en eller annen form. Selv om bare et fåtall av disse spiller konkurransesbridge så kan vi slå fast at de sportslige, intellektuelle og sosiale sidene ved bridge appellerer til en betydelig del av det norske folk. Vi mener fjernsynet er et godt medium til å lære enda flere noe mer om dette edle kortspillet.

For noen tiår siden hadde bridgen ord på seg for å være en sositetsbeskjeftigelse. I dag kan vi slå fast at slik er det ikke lenger. I dag spilles bridge over alt. På alle kontinenter, under ulike regimer, av folk i alle aldre og begge kjønn. Det spilles bridge i fabrikker og rundt i fiskeværerne, på skoler og universiteter, i pensjonistklubber og ellers i hytter og hus i hele vårt langstrakte land.

Fjernsynet i Nord-Norge setter pris på å få produsere dette kurset i en landsdel der bridgeinteressen er særlig stor. Det sies om Færøyene at der det er tre-fire hus er det også en kirke. Uten sammenlikning for øvrig vil jeg si etter flere års reising i vårt eget land at der det er tre—fire hus er det også en bridgeklubb. For spiller du bridge så finner du venner og et miljø du kan trives i, absolutt over alt. Et jovialt og likefremt miljø uten fiksfakserier.

Vi håper at programserien BRIDGE! kan gi enda flere gleden av både å beherske bridgespillets finesser og finne fram til de utpregete sosiale sidene ved dette mest fascinerende av alle kortspill.

NORSK RIKSKRINGKASTING
Fjernsynet i Nord-Norge
Tromsø/Vadsø, desember 1986

Jan Ditlev Hansen
programsekretær

Innledning

Dette kapitlet bør du lese igjennom før første program, for å få en idè om hva spillet går ut på. Hvis du har spilt litt bridge tidligere, har du sikkert vært borti det meste av det som står her, men du bør allikevel ta deg 5 minutter på å bla gjennom kapitlet.

I dette kapitlet vil du finne litt om:

Kortstokken
Makkere
Meldinger
Spillet
Turneringsbridge



Bridge er et spill for 4 personer, som spiller på lag to og to. Det spilles med en vanlig kortstokk på 52 kort. Det er fire **farger** i kortstokken: **spar**, **hjerter**, **ruter** og **kløver**. I hver farge er det 13 kort, og **Esset** er det høyeste kortet i hver farge, deretter **Kongen**, **Damen**, **Knekten**, **tieren** osv. ned til **toeren**, som er det laveste kortet i fargen. Dette er altså som i de fleste andre kortspill.

Kortstokken

De fire spillerne kalles gjerne **Nord**, **Øst**, **Syd** og **Vest**. De tar plass rundt bordet før spillet begynner. Nord og Syd er på parti, og Øst og Vest er på parti. Du må sitte rett overfor den du skal være på parti med, slik at dere har en motstander mellom dere på hver side. To som spiller på parti kalles gjerne **makkere**.

Makkere

En av spillerne stokker kortstokken godt, og deler ut 13 kort til hver av deltakerne, ett og ett. Etter at **giveren** er ferdig med å dele ut, tar alle opp kortene sine og ser på dem. Pass på at ingen av de andre spillerne får se noen av kortene dine. Det lønner seg å sortere kortene i **farger**, og også sortere fargene i rekkefølge, så blir det lett å ha oversikten over spillet.

Giver

Poenget med spillet, som i mange andre kortspill, er å ta **stikk**. Det vil si, at en av spillerne spiller ut et kort, og de andre rundt bordet spiller på i samme farge (hvis de kan). Når alle fire spillerne har lagt på et kort, går stikken til den siden som har det høyeste kortet i den utspilte fargen, og denne spilleren spiller ut til neste stikk. Slik går spillet til alle kortene er spilt, og da teller man opp hvor mange stikk hver av sidene har klart.

Stikk

Dette er jo likt veldig mange andre kortspill, men det spesielle med bridge er at du må forsøke å tippe på forhånd, **sammen med makker**, hvor mange stikk dere tror dere kan klare. Dette kalles **meldinger**, og mesteparten av dette heftet vil dreie seg om meldingene.

En melding består av et **tall** pluss en **farge**, som angir hvilken farge du kan ha lyst til å ha som **trumpf**. At en farge er trumpf, betyr at et kort i denne fargen stikker alle kort i de andre fargene. Det er 13 stikk

Meldinger

til sammen, i og med at hver av spillerne har 13 kort. Du kan bare melde hvis du tror dere kan klare minst halvparten av stikkene, så 7 stikk er det minste antall du har lov til å melde. Derfor har man innført betegnelsen **trekk** = antall stikk ÷ 6. Ett trekk er altså lik 7 stikk, og meldingen består derfor av **antall trekk + en farge**. 7 trekk er dermed lik 13 stikk, som naturligvis er det meste man har lov til å melde.

*Vanligvis avgir man en melding ved å si høyt hva man vil melde. I konkurranser, derimot, er det nå mest vanlig å bruke **meldebokser**, som inneholder kort med de forskjellige meldingene skrevet på. Når man melder, tar man opp det tilsvarende kortet, og plasserer det på bordet foran seg. Dermed kan man til enhver tid se hva alle andre har meldt, og man unngår dessuten at tonefall og volum får noen innflytelse på meldingene.*

Giveren begynner å melde, etter at alle har tatt opp og sortert kortene sine. På bakgrunn av sine kort, kan man enten melde **pass**, eller et antall trekk med sin beste farge som trumf. Man kan også melde **grand**, som betyr at man ikke vil ha noen trumf-farge. I grandspill er det alltid det høyeste kortet i den utspilte fargen som tar stikk.

Etter at giveren har meldt, går turen videre til motstanderen til venstre. Meldingene (og senere også spillet) går altså **med** klokka rundt bordet. Man har alltid lov til å melde pass, men hvis man avgir en annen melding, må den være **høyere** enn den forrige meldingen som ble avgitt. **Høyere** vil si flere stikk, eller det samme antall stikk i en **høyere rangerende farge**. Spar er den høyeste fargen, deretter kommer hjerter, ruter og til sist kløver. Aller høyeste rangerer **grand** (spill uten trumf). **1 grand** er altså en høyere melding enn **1 spar**. Når 3 spillere har meldt **pass** i rekkefølge (eller hvis alle 4 bare har meldt pass), er meldingene slutt.

Hvis ingen har meldt noe annet enn pass, får ingen poeng på spillet, og det er bare å gå løs på neste spill. Nå er det spilleren til venstre for den forrige giveren som blir giver.

I motsatt fall blir siste melding **sluttkontrakten**. Meldingene kan f. eks. ha gått:

Vest	Nord	Øst	Syd
pass	pass	pass	1 ♥
1 ♠	2 ♥	pass	pass
pass			

Her er sluttkontrakten **2 hjerter**, og dermed må Nord og Syd forsøke å få minst 8 stikk (6 + 2) med hjerter som trumf. Klarer de det, får de poeng på spillet, men hvis Øst og Vest klarer å få minst 6 stikk (slik at Nord og Syd ikke får mer enn 7), blir det poeng på Øst/Vest isteden. Poengskalaen er litt innviklet, men den skal vi komme tilbake til etter hvert.

Bare en av spillerne som har kontrakten er nå med i det videre spillet, nemlig den som først meldte den fargen som skal være **trumf** (eller **grand**, dersom det spilles uten trumf). Han eller hun kalles nå **spillefører**, og spilleren til venstre for spilleføreren starter med å spille ut et kort, dvs. legger det på bordet med billedsiden opp.

I eksemplet ovenfor er det altså **Syd** som er **spillefører**, fordi Syd meldte hjerter først. Det spiller altså ingen rolle at det var Nord som til slutt meldte 2 hjerter — det er den av spillerne (på det paret som får kontrakten) som **først** melder fargen som til slutt blir trumf som blir spillefører.

Her er det altså **Vest** som spiller ut til første stikk. Nå legger **Nord** opp alle sine kort på bordet, slik at

**Trekk =
antall stikk ÷ 6**

Meldingsforløp

**Fargenes rangering:
Grand, Spar, Hjerter,
Ruter, Kløver**

Sluttkontrakten

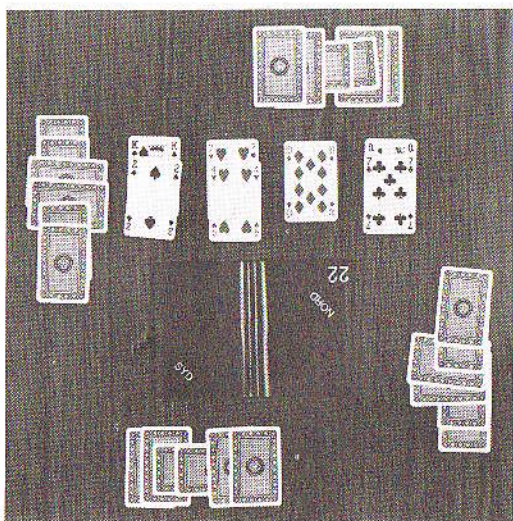
Spillefører

Blindemann

de tre andre spillerne kan se dem. **Nord** er nå **blindemann**, og er egentlig helt ute av spillet. Det er **spilleføreren** (Syd) som bestemmer hva som skal legges på fra bordet, og blindemann må bare adlyde makker når spilleføreren ber om et kort.

Spilleføreren kan nå planlegge spillet ut fra de 26 kortene han ser, mens motspillerne på sin side ikke har lov til å veksle et ord under spillet. Det gjør det ofte vanskeligere å være motspiller enn spillefører, for selv om motspillerne også kan se 26 kort (sine egne 13 pluss blindemannens), er det ikke alltid så lett å vite hvordan makker tenker. Og husk at motspillerne spiller på lag. Hvem av de to som får flest stikk spiller ingen rolle, det er det sammenlagte resultatet som teller.

I de fleste kortspill tar den vinnende siden inn stikket etter at det er vunnet. Det kan man også gjøre i bridge, men det er mye lureri at hver spiller legger sine egne kort ned foran seg etter hvert som de blir spilt, med baksiden opp, slik at lengderetningen på kortet peker mot den siden som har vunnet stikket:



På den måten kan man lett rekonstruere spillet etterpå, slik at man kan se hva som evt. gikk feil, eller la noen andre spille akkurat de samme kortene, for å se hva de kan klare på spillet.

I første stikk spiller altså Vest ut et kort. Nord legger på kort nummer 2 (etter Syds anvisning), deretter legger Øst et kort, og så Syd. Man må følge farge hvis man kan, og i motsatt fall kan man legge et hvilket som helst annet kort. Den som har det høyeste kortet i den utspilte fargen vinner stikket, og spiller ut til neste stikk. Hvis en farge er trumf (i eksemplet ovenfor er hjerter trumf), og man ikke har noen kort i den fargen som er spilt, kan man legge en trumf, og dermed ta stikket. På denne måten kan f.eks. hjerter 2 stikke spar Ess! I grandspill er det som nevnt ingen trumf, og dermed vinner alltid det høyeste kortet i utspillsfargen stikket.

Etter at alle kortene er spilt, teller man stikk. Hvis Syd ovenfor klarer minst 8 stikk, får Nord/Syd poeng etter en bestemt skala. Generelt får man flere poeng jo høyere man melder, forutsatt at man klarer det som er meldt. På den annen side får man ikke noe særlig ekstra hvis man klarer flere stikk enn man har meldt, så det kan ofte lønne seg å sjanse på en høy melding selv om man ikke er sikker på å klare den.

La oss anta at Syd klarer å vinne alle de 13 stikkene, og at hjerter er trumf. Poengene blir da

- 1510 hvis man har meldt 7 hjerter (13 stikk)
- 1010 hvis man har meldt 6 hjerter (12 stikk)
- 510 hvis man har meldt 5 eller 4 hjerter
- 260 hvis man har meldt 3, 2 eller 1 hjerter

Her vil altså Nord/Syd få 260 poeng hvis de klarer alle stikkene, og i så fall hadde det lønt seg for dem å være litt dristigere i meldingene.

Hvis **kontrakten** ikke er klart (dvs. at Syd her ikke klarte 8 stikk), går poengene til Øst/Vest. Normalt blir det 50 poeng til Øst/Vest for hvert stikk Syd manglet på å klare kontrakten. Dette kalles gjerne **bet**. 6 stikk til Syd (og altså 7 til Øst og Vest) blir **2 bet**, og gir dermed 100 poeng til Øst/Vest.

Dersom en av spillerne under meldingene er sikker på at motparten **vil gå bet**, er det lov til å melde noe annet enn pass, nemlig **dobler**. Det betyr at man nå får inn 100 poeng (istedenfor 50) hvis motparten går en bet, men til gjengjeld må man finne seg i at motparten får mange ekstrapoeng hvis de mot formodning klarer kontrakten. Man må derfor være ganske sikker på bet for at det skal lønne seg å doble.

Utspillet

Trumf

Vunnet kontrakt

Bet

Dobling

Det finnes i dag ca. 650 bridgeklubber i Norge, som er organisert i Norsk Bridgeforbund (NBF). De fleste klubber spiller på en fast ukedag, og i tillegg arrangeres det over 200 **åpne** turneringer rundt om i landet hvert år, fortrinnsvis i helgene. NBF arrangerer dessuten både cup- og seriemesterskap for **lag** hvert år, i tillegg til norgesmesterskap for **par** og junior-NM.

Målet med spillet er altså å få flest mulig poeng på de kortene man har fått utlevert. Da lønner det seg selvsagt å få gode kort, og det verserer utallige historier om uheldige spillere som har sittet i mange timer uten å se annet enn småkort.

I **turneringsbridge** er dette elementet av flaks eller uflaks praktisk talt eliminert. I **parturneringer**, som er den mest populære turneringsformen i Norge, spiller nemlig alle som er med i turneringen **de samme spillene**, som vanligvis er stokket og gitt på forhånd, eller som blir gitt av spillerne ved starten av turneringen. Poenget er nå at man til enhver tid konkurrerer med de parene som har **de samme kortene** som en selv. Sitter du derfor med dårlige kort en hel kveld, kan du allikevel vinne, hvis du får flere poeng (eller motparten får færre poeng mot deg) enn de andre spillerne som har hatt de samme kortene.

Turneringsbridge

Spørsmål til Innledningen

- a) Hvilken melding er den laveste du kan avgi?
- b) Og hvilken er den høyeste?
- c) Når er et meldingsforløp slutt?
- d) Hvor mange stikk må du ha for å klare kontrakten 3 grand?
- e) Hvis motparten melder 4 hjerter, hvor mange stikk må da du og makker (minst) ta for å få poeng på spillet?
- f) Hvis du melder 1 grand, og makkeren din melder 2 grand, blir du da blindemann?
- g) I sjakk er målet med et spill å sette motpartens Konge matt, og i fotball er målet å score flere ganger enn motparten. Hva er målet med et bridgespill?

Til kursdeltagere fra Norsk Bridgeforbund

Norsk Bridgeforbund setter stor pris på det initiativ som har ført til et bridgekurs ved NRK, Fjernsynet. Vi håper kurset vil føre til at mange fatter interesse både for bridge som hobby og rekreasjon i hjemmet, og for bridge som et spill hvor en får utløp for konkurranselyst. En vil i alle fall få muligheter til å teste sin logiske sans, sin evne til å analysere og til å samarbeide med makker.

Det er vårt håp at TV-kurset samt kursboken BRIDGE vil svare til forventningene. Mange vil synes at det er vanskelig å lære å spille bridge. Men dette inntrykket vil forandre seg ganske raskt. Vær klar over at alle som deltar i dette fasinende spillet er inne i en læreprosess som varer livet ut. Her som i mye annet gjelder det at øvelse gjør mester.

NBF har som formål å arbeide for utbredelse og forståelse for bridge i Norge. Dette kan gjøres ved at begynnere får anledning til å spille bridge i et godt klubbmiljø, hvor eldre erfarne spillere kan bistå med veiledning og gode råd. Det er derfor viktig at klubbene tar vel imot nye medlemmer, og gjør en aktiv innsats for at disse trives og blir bedre bridgespillere.

På sidene 93—95 har vi tatt inn en liste over kretser og klubber som vil ta imot henvendelser fra nye spillere. Derfor, kjære kursdeltager, ta kontakt!

Vi i Norsk Bridgeforbund ønsker dere lykke til og velkommen, idet vi gjør oppmerksom på at vi kan kontaktes under adresse:

Norsk Bridgeforbund, Postboks 7648 Skillebekk, 0205 OSLO 2.

Oslo i desember 1986
Norsk Bridgeforbund
Rolf J. Olsen

Kapittel 1

Dette kapitlet er kanskje det mest omfattende i hele heftet. Bli ikke fortvilet om du synes det blir mange nye ting — du behøver ikke nødvendigvis huske alle detaljer i første omgang. Les heller igjennom kapitlet i ditt eget tempo, slik at du får med deg hovedtrekkene. Hvis du allerede har noen å spille sammen med, kan du ha heftet ved siden av deg når du spiller, og slå opp i det hvis det er noe du ikke kommer på.

I dette kapitlet vil du lære om:

Meldinger
Vurdering av kortene (honnørpunkter)
Regnskap
Åpningsmelding med 1-i-farge
Melding når makker har åpnet

Det er svært viktig at du forsøker å spille litt bridge så snart som mulig. Å lære spillet bare ved å lese eller se på andre er både kjedelig og ineffektivt, så hvis du får tak i tre andre interesserte personer, bør du få i gang et bridgelag. Det er riktignok et par regler vi ikke har vært inne på ennå, men du skulle i alle fall kunne nok til å gjennomføre noen spill. Får dere med en som kan litt fra før, er det en fordel, men i motsatt fall kan dere uansett lære av hverandre.

Resten av dette heftet vil ikke handle så mye om spilleregler og bestemmelser, men derimot gi noen tips om hvordan det kan lønne seg å melde og spille. Du vil selvfølgelig ikke være utlært etter å ha kommet deg igjennom et kurs som dette. Faktisk blir man **aldri** utlært i bridge, det er sannsynligvis noe av hemmeligheten bak spillets store popularitet. Til og med de beste spillerne i verden gjør av og til rene nybegynnerfeil, selv om dette naturligvis er sjelden. Men å spille godt er slett ikke enkelt, og veien frem til nasjonalt og internasjonalt toppnivå er lengre enn i de aller fleste idrettsgrener.

Som nevnt i innledningen, består bridgespillet av to ganske adskilte deler: **Meldinger** og **Spill**.

I **meldings**-delen er det viktig at du er på bølgelengde med makker, for når en av dere melder, er det helt nødvendig at den andre forstår hva meldingen betyr. Dere må derfor ha avtalt på forhånd hva dere skal melde med forskjellige slags kort. F.eks. er det viktig at du får fortalt det til makker hvis du har en mengde Ess og Konger (som du kan forvente å ta mange stikk med) — like viktig som det er at du må si ifra når du bare har småkort, og ikke kan regne med å ta noen stikk. Hvis begge kan fortelle hverandre hva slags kort dere har, vil en av dere kanskje være i stand til å bestemme **sluttkontrakten** etter en stund. Men da er det naturligvis om å gjøre at dere ikke allerede har kommet for høyt!

**Meldinger
forutsetter
samarbeid**

I spill-delen er det også to ulike deler: **Spilleføring** (der du selv spiller kontrakten, og bestemmer både over dine og blindemannens kort), og **motspill**, der det igjen gjelder å være på bølgelengde med makker.

De fleste bridgebøker i handelen dreier seg om **spilleføring**. Dette er da også den delen av spillet som er lettest å lære — selv etter kort tid vil du sannsynligvis være istand til å planlegge enkle spill, telle sikre stikk etc. I dette heftet skal vi ikke gå så veldig nøye inn på de ulike situasjonene du kan havne i som spillefører — de som er interessert i å lære mer, henvises til litteraturlisten bak i heftet.

Spilleføring

Motspill er nok et hakk vanskeligere, fordi det ofte forutsetter at du klarer å finne ut hvordan makker legger opp motspillet. Dessuten kreves det lang trening av motspillerne for å kunne utveksle informasjon (på lovlig vis, selvsagt) under spillet. (Betyr det f.eks. noe at makker kaster hjerter 4 før hjerter 2 — istendenfor omvendt?) Vi rekker ikke annet enn bare såvidt å streife innom et par av motspillets finesser i dette heftet, men det finnes endel bra bøker på dette området.

Motspill

Som du kanskje har gjettet, vil mesteparten av heftet dermed dreie seg om meldingene. Det er flere grunner til dette: For det første er meldinger helt spesielt for bridge, mens spilling, det å ta stikk, er noe de fleste har vært borti fra andre kortspill, som whist og amerikaner. Dernest er gode meldinger helt essensielt for resultatet, det hjelper ikke stort om du er dyktig til å spille kortene hvis du aldri havner i riktig kontrakt. Og sist, men ikke minst, det å bli god til å melde er opplagt den vanskeligste del av bridgen. I internasjonale mesterskap regner man med at meldingene har ca. 70% innflytelse på sluttresultatet, mens spill og motspill bare står for 30%!

En melding består, som tidligere nevnt, av et tall (antall **trekk** (antall stikk ÷ 6) vi regner med å vinne) pluss en farge (den fargen vi kan tenke oss å ha som trumf) eller grand. **1 kløver** betyr dermed, direkte oversatt: Jeg regner med å kunne ta $(6 + 1 =) 7$ stikk med kløver som trumf.

Melding

Men, som kjent behøver du ikke å ta disse 7 stikkene alene — makker kan jo hjelpe til. Og det er dette som gjør meldingene vanskelig: Du kan kanskje klare å tippe noenlunde hvor mange stikk du selv kan ta, men vet du noe om hva makker kan bidra med? Inntil makker har gitt lyd fra seg, bør du normalt ikke regne med noen hjelp fra den kanten. På den annen side må du kunne melde uten å være sikker på å klare f.eks. 7 stikk, for hvis både du og makker har 6 stikk hver, vil dere jo kanskje kunne klare 12 stikk til sammen!

For å kunne finne ut hvor høyt dere skal, og hvilken farge som bør være trumf, trenger dere derfor et **meldesystem**. Et meldesystem er en samling av regler og avtaler som forteller noe om hva de enkelte meldinger skal vise. Fordi det er mange flere bridgehender enn det er mulige meldinger, blir et slikt meldesystem (eller «meldespråk») ofte nokså unyansert, og du vil sikkert oppleve at du av og til må melde på samme måte med ganske forskjellige hender. Meldingene kan derfor ikke fortelle nøyaktig hva slags kort du eller makker har, men hvis dere har avtalt noen prinsipper for meldingene på forhånd, vil dere kunne klare å plassere sluttkontrakten riktig på ganske mange spill.

Meldesystem

Det finnes 635013559600 mulige hender i bridge, og totalt er det 792839237440000 mulig fordelinger. Hvis hele jordens befolkning ble gruppert 4 og 4 rundt bridgebord, og spilte kontinuerlig med en fart av 10 spill i timen i hundre år (dag og natt) ville sjansen for at en bestemt fordeling (f.eks. 13 kort i en farge til alle spillerne) skulle dukke opp et eller annet sted allikevel være mindre enn 1 til 100 milliarder!

Det mest populære kunstige systemet i dag er **presisjonskløveren**, utpønsket av C.C. Wei, opprinnelig fra Taiwan, nå bosatt i USA. I dette systemet åpnes alle hender med 16 punkter eller mer med **1 kløver**, uansett fordeling.

Det finnes mange forskjellige meldesystemer, og generelt pleier man å skille mellom to typer: **Kunstige** og **Naturlige**. I de **naturlige** meldesystemene starter man bestandig med å melde sin beste farge først, melder man kløver, så har man kløver. I de **kunstige** systemene har mange av meldingene spesielle betydninger, f.eks. kan «1 kløver» bety at man har en veldig god hånd (mange billedkort), men ikke nødvendigvis en eneste kløver. De kunstige systemene er ofte vanskelige å lære seg, og før du forsøker deg på noe slikt, bør du i hvert fall beherske et **naturlig** system godt. I de siste årene har for øvrig populariteten til de kunstige systemene vært synkende, og alle de siste store internasjonale mesterskapene (EM, VM og OL) har vært vunnet med hovedsaklig **naturlige** systemer.

Det systemet vi skal se nærmere på her, bygger på det amerikanske **Goren-** og det engelske **Acol-systemet**. Noe spesielt navn kan vi ikke gi det, mange steder går det bare under betegnelsen «**Naturlig**» eller «**Standard**». Det er (med små lokale variasjoner) uten sammenligning det mest benyttede systemet i Norge, og temmelig likt systemet til de franske europamestrene og noen av de amerikanske verdensmestrene. For øvrig spiller også de (for øyeblikket) to høyest rangerte norske parene dette systemet, så det er ingen tvil om at det går an å gå til topps uten et kunstig og innviklet system.

Siden du kan få utdelt veldig mange forskjellige hender i bridge, mens antall meldinger til rådighet er svært begrenset, må du etter beste evne forsøke å fortelle makker både **hvor gode kort** du har, og **hvilke farger** du har mange kort i. For å gi et bilde av hvor gode kortene er, benyttes følgende grove skala:

Ess	= 4 punkter
Konge	= 3 punkter
Dame	= 2 punkter
Knekt	= 1 punkt

Punkter

Andre steder vil du se at dette kalles *prikker*, *honnørpoeng* eller bare *poeng*. Her vil vi holde oss til betegnelsen **punkter**, først og fremst for å unngå sammenblanding med de poengene som vinnes under spillingen.

Andre kort teller vi vanligvis ikke punkter for. Det finnes også noen andre skalaer, men de aller fleste systemer, både kunstige og naturlige, bygger på skalaen ovenfor.

Etter denne punktskalaen er det (4 + 3 + 2 + 1 =) 10 punkter i hver farge, og altså 40 punkter totalt. Gjennomsnittet på hver spiller blir dermed 10, så hvis du har så mye som 13 punkter, er du sterk nok til å **åpne** meldingene. Det vil si at du kan melde **1 i din beste farge** hvis ingen andre har meldt noe annet enn pass før deg. Du gir da følgende beskjed til makker:

Åpning

Med over 20 punkter må vi isteden åpne med **2 kløver**, uansett fordeling. Det er ganske sjelden du får så gode kort, men denne åpningen skal vi komme nærmere tilbake til senere.

Jeg har 13—19 punkter og minst 4 kort i denne fargen.

Nå må makker telle sine egne punkter, og forsøke å regne ut omtrent hvor høyt dere bør kunne klare å melde.

Hvis makker nå f.eks. ikke har et eneste punkt, er det bare å melde pass! Når vi ikke engang har så mye som 20 til sammen (dvs. at motparten har flere punkter enn oss selv), er det lite trolig at vi kan klare noen kontrakt i det hele tatt.

Hvis makker derimot sitter med så mye som 25 punkter, kan et enkelt regnestykke fortelle oss at vi har **minst 38 punkter** til sammen, mot maksimalt 2 (en Dame eller to Knekter) hos motparten. I så fall bør

vi normalt kunne klare å ta **alle de 13 stikkene**, så det er ingenting å si på at makker plasserer kontrakten i 7 grand (= 13 stikk uten noen farge som trumf) med en gang.

Før du kan finne ut hvor høyt du skal melde, må vi tittle litt mer på regnskapet i bridge. Som tidligere nevnt får du poeng for det du klarer å melde og vinne. Poengskalaen er slik:

Kløver eller ruter: 20 poeng pr. trekk.

Regnskap

Hjertes, spar eller grand: 30 poeng pr. trekk.

I tillegg får du 10 ekstra poeng hvis du spiller grand.

Foruten disse poengene får du ekstra **bonus** på 300 poeng hvis du klarer å melde og vinne **minst 100 poeng**. Det å melde og vinne minst 100 poeng kalles vanligvis **utgang**, et uttrykk som henger igjen fra bridgens barndom, da spillet gjerne ble avsluttet hvis et av parene fikk to «utganger». Melder du mindre enn 100 poeng og klarer det du har meldt, blir bonusen bare 50 poeng. Første mål med meldingene er dermed å finne ut (sammen med makker) om dere har gode nok kort til å klare **utgang**. Av poengskalaen ovenfor ser vi at de forskjellige grensene for å klare utgang blir:

Utgang

5 trekk (11 stikk) med kløver eller ruter som trumf: $5 \times 20 = 100$ poeng

4 trekk (10 stikk) med hjertes eller spar som trumf: $4 \times 30 = 120$ poeng

3 trekk (9 stikk) uten trumf: $3 \times 30 + 10 = 100$ poeng.

Her ser vi poenget med de ekstra 10 poengene du får for å spille uten trumf: Grensen for **utgang** blir bare 9 stikk, og hvis du og makker ikke har en farge som dere begge har mange kort i, vil det ofte lønne seg å sikte inn på denne utgangen.

Normalt vil du og makker til sammen trenge ca. 26 punkter for å klare utgang. Noen ganger går det bra med færre punkter, andre ganger er det ikke nok med 27—28. Det kommer oftest an på hvordan motpartens kort er plassert, og det kan dere naturligvis ikke vite noe om under meldingsforløpet. Hvis makker **åpner** meldingene og du sitter med 13 punkter selv, vet du dermed allerede at dere (minst) bør melde utgang.

26 punkter bør rekke for utgang

Hvis dere klarer å melde og vinne **6 trekk** (12 stikk), har dere klart **lilleslem**. Da blir det 500 poeng til i bonus, og altså 800 bonuspoeng totalt. For dette trenger dere vanligvis ca. 33 punkter.

Lilleslem

Skulle dere klare å melde og vinne **7 trekk** (alle 13 stikk), får dere 500 poeng i bonus for **storeslem**. Dere trenger vanligvis 37 punkter til sammen for dette, og så gode kort er det svært sjelden man får.

Storeslem

En oppsummering over de forskjellige bonuser du kan få:

50 for **delkontrakt** (melding på mindre enn 100 poeng)

300 for **utgang** (melding på minst 100 poeng)

500 for lilleslem (12 stikk)

500 for storeslem (13 stikk)

Du legger sammen alle bonuser du kan få på et spill, slik at samlet bonus for storeslem blir $300 + 500 + 500 = 1300$ poeng.

I tillegg til bonusen får du altså poeng for hvert av **trekkene** du vinner, slik tabellen på forrige side viser. Hvis du spiller med hjerter som trumf og vinner 5 trekk (11 stikk), får du $5 \times 30 = 150$ poeng for de stikkene, uansett om du har meldt 1 eller 5 hjerter. I tillegg får du bonus for det du har meldt: 300 poeng hvis du har meldt 4 eller 5 hjerter, bare 50 poeng hvis du stoppet i 1, 2 eller 3 hjerter. Men hvis du meldte for høyt, får du ikke poeng på spillet i det hele tatt — tvertimot er det motparten som kan innkassere 50 poeng for hver **bet**, dvs. for hvert stikk du manglet for å klare **kontrakten**.

Bet

Var dette innviklet? La oss da ta en titt på det aller første eksemplet i heftet igjen. Syd har vunnet alle de 13 stikkene med hjerter som trumf, og poengene hvis 7 hjerter er meldt blir da:

$$\begin{array}{r} 7 \times 30 = \quad 210 \text{ for 7 trekk vunnet} \\ \quad \quad \quad 300 \text{ for utgang} \\ \quad \quad \quad 500 \text{ for lilleslem} \\ \quad \quad \quad 500 \text{ for storeslem} \\ \hline 1510 \text{ for 7 hjerter meldt og vunnet} \end{array}$$

Hvis meldingene ikke kom høyere enn 3 hjerter, blir poengsummen:

$$\begin{array}{r} 7 \times 30 = \quad 210 \text{ for 7 trekk vunnet} \\ \quad \quad \quad 50 \text{ for delkontrakt} \\ \hline 260 \text{ for 3 hjerter meldt med 13 stikk} \end{array}$$

Hvilken farge skal jeg åpne med?

En generell regel er at du skal åpne med din lengste farge. Har du imidlertid to farger som er like lange, må du velge en av dem, og hva som da lønner seg å åpne med, er det delte meninger om. Generelt er følgende regler brukbare, og ganske lette å huske:

*Husk at spar rangerer høyest, så hjerter, ru-
ter og kløver.*

Med to 4-kortsfarger: Åpne med **den laveste**.

Med to 5- (eller 6-) kortsfarger: Åpne med **den høyeste**.

Med høyeste menes altså den fargen som rangerer høyest.

Hva skal jeg så svare når makker åpner?

Først og fremst må du avgjøre om dere kan ha utgang i kortene eller ikke. Makker har lovet 13—19 punkter, så hvis du selv har under 6, bør du passe så fort som mulig.

Har du mellom 6 og 12 punkter, er det mulig at dere kan klare utgang, men det er slett ikke sikkert. Du må ha med makker på råd, og det gjør du lettest ved å støtte makkers farge hvis du har minst 4 kort i denne fargen, og i motsatt fall melde din lengste farge på laveste trinn. Dette lover minst 6 punkter,

**Svar på makkers
åpning**

men noen øvre grense har du ikke vist, så makker må svare på denne meldingen, ved å vise kortene sine så godt som mulig. La oss se på noen eksempler:

Vest	Øst
♠ E 10 7 4	♠ K 5 3
♥ Kn 8 5 2	♥ K D 10 6
♦ Kn 6 5	♦ 8 7 2
♣ E K	♣ 9 8 2
1 ♥ (1)	2 ♥ (2)
pass (3)	

(1): Vest har (4 + 1 + 1 + 7) 13 punkter, og bør derfor åpne. Laveste 4-kortsfarge er hjerter, og det spiller ingen rolle at sparfargen er sterkere. **1 hjerter** viser 13—19 punkter og (minst) 4-korts hjerter.

(2): Øst har (3 + 5 + 0 + 0) 8 punkter. Makker **kan** ha så mye som 19, så Øst må ikke gi opp håpet om utgang. Øst vet at vi minst har 8 hjertere, og da er det liten grunn til å se seg om etter noen annen trumffarge. Riktig melding blir derfor **2 hjerter**, som viser 6—9 punkter og (normalt minst) 4-korts hjerterstøtte.

(3): Vest vet at makker ikke kan ha mer enn 9 punkter. Sammen med de 13 vi har, blir det maksimalt 22 til sammen, og **pass** blir derfor en opplagt melding.

2 hjerter ser da også ut til å være en brukbar sluttkontrakt når vi ser alle kortene. Motparten vil jo kunne ta stikk for hjerter Ess samt Ess, Konge og Dame i ruter, og i tillegg får de nok et sparstikk også.

Enkel støtte av makkers åpning

Med litt sterkere kort hos Øst er det ikke nok og med en enkel støtte til makker:

Vest	Øst
♠ E	♠ D Kn
♥ D 4 3	♥ Kn 10 2
♦ E K D 7 5 3	♦ Kn 8 6 4
♣ 8 5 3	♣ E D 9 2
1 ♦ (1)	3 ♦ (2)
3 gr (3)	

(1): Vest har (4 + 2 + 9 + 0) 15 punkter, og åpner med sin lengste farge.

(2): Øst har (3 + 1 + 1 + 6) 11 punkter, og støtte til makkers farge. Av forrige eksempel så du at enkel støtte (i dette tilfellet «2 ruter») viser 6—9 punkter. Støtte **med hopp** viser 10—12 punkter, og ber makker avgjøre om vi skal spille utgang eller ikke.

Hoppstøtte

(3): Vest vet at makkerparet har 25—27 punkter til sammen, og at vi er på grensen til å klare utgang. Med 7 raske stikk er det rimelig å sjanse på utgang i grand, fordi vi da bare trenger 9 stikk (mot hele 11 stikk for utgang i ruter).

Kontrakten blir altså 3 grand (eller 3 ruter hvis Vest er veldig pessimistisk), og Nord spiller ut en liten spar. La oss anta at du har Vests kort på hånden, mens Østs kort altså ligger på bordet. Du kommer inn på Esset i første stikk, og må forsøke å ta 9 stikk. Det må du gjøre uten å slippe inn motparten, for de har minst 4 sparstikk å ta. Ser du noen mulighet?

Tell sikre stikk: 1 i spar, 0 i hjerter, 6 i ruter og 1 i kløver. Det blir 8. Det er bare en farge som kan gi oss det 9. stikket uten at motparten slipper til, nemlig kløveren. Hvordan må du spille denne fargen for å ha noen sjanse til å få et ekstra stikk her?

Svaret er at du må satse på at Nord har Kongen. Det kan du naturligvis ikke vite noe om, men det er tross alt 50% sannsynlighet for at kløverkongen sitter hos Nord, og noen bedre sjanse har du ikke. Så start med å ta de 6 ruterstikkene dine, og spill så en kløver fra hånden (Vest). Hvis Nord legger liten, forsøker du Damen, og hvis Nord legger Kongen, stikker du i stedet med Esset. På denne måten får du to kløverstikk — og 400 poeng i regnskapet — hvis Nord har Kongen, mens du sannsynligvis går to bet (fordi motparten kanskje tar resten) hvis Syd har den. Den sjansen bør du imidlertid være villig til å ta — du taper tross alt bare 50 poeng ekstra hvis det går galt.

Finesse

Nok et eksempel, litt vanskeligere denne gangen:

Vest	Øst
♠ E D Kn 7	♠ K 9 4 3
♥ 10	♥ K D 7 3
♦ E K 8 7 3	♦ D Kn 4
♣ Kn 9 4	♣ D 6
1 ♦ (1)	1 ♥ (2)
1 ♠ (3)	4 ♠ (4)
pass (5)	

(1): Vest har (7 + 0 + 7 + 1) 15 punkter, og åpner med sin lengste farge.

(2): Øst har (3 + 5 + 3 + 2) 13 punkter, og vet dermed at utgang bør meldes. Men hva som skal være trumf, eller om vi skal spille grand, er det ikke godt å avgjøre ennå. Øst har to farger som er like lange, og da følger vi samme regel som for åpningen: Meld **billigste** farge med to 4-kortsfarger, og **høyeste** farge med to 5-kortsfarger. Med **billigste** mener vi her den fargen det er mest økonomisk å melde. Dette er ikke alltid det samme som **laveste** farge — med 4-korts kløver og 4-korts hjerter måtte Øst her fremdeles ha meldt 1 hjerter, fordi vi må helt opp på 2 kløver for å få meldt denne fargen etter at makker har meldt 1 ruter.

(3): Makker har vist minst 6 punkter, men har ikke begrenset seg oppover, så Vest må melde igjen. Etter å ha meldt ruterfargen, kan vi nå vise 4-kortsfarge i spar ved å melde **1 spar**.

**1-over-1 viser
minst 6 punkter**

For referanse:

Vest

♠ E D Kn 7
♥ 10
♦ E K 8 7 3
♣ Kn 9 4

1 ♦ (1)
1 ♠ (3)
pass (5)

Øst

♠ K 9 4 3
♥ K D 7 3
♦ D Kn 4
♣ D 6

1 ♥ (2)
4 ♠ (4)

(4): Makker har vist 4-korts spar, og dermed vet Øst at sparfargen duger som trumf. Med 8 spar eller hjerter til sammen lønner det seg som regel å satse på utgang i trumf fremfor grand, selv om vi må ha et stikk mer for å klare utgang.

(5): Selv om Vest har litt bedre kort enn meldingsforløpet har vist (kunne hatt bare 13 punkter), må makkers avgjørelse respekteres.

4 spar ser da også ut til å være en fin kontrakt. Motparten kan ta hjerter Ess samt Ess og Konge i kløver, men sannsynligvis ikke noe mer. Så fort du får sjansen, bør du trekke ut motpartens trumfer. De har 5 til sammen, så tell kortene når du spiller trumfen.

OPPSUMMERING:

For å evaluere hånden teller vi punkter. 4-3-2-1 for E-K-D-Kn.

Du trenger vanligvis 26 punkter (sammen med makker) for utgang, 33 punkter for lilleslem og 37 punkter for storeslem.

Åpningsmeldingen er den første meldingen som ikke er pass. For å åpne bør du vanligvis ha minst 13 punkter.

Med 13—19 punkter kan du åpne ved å melde 1 i din beste farge.

Med to 5-kortsfarger åpner du med den **høyest rangerende** fargen (og planlegger å melde den andre fargen i neste runde, om nødvendig på 2- eller 3-trinnet).

Med to 4-kortsfarger åpner du med den **lavest** rangerende fargen (og planlegger å melde grand neste gang, med mindre du slipper til med den andre fargen på 1-trinnet).

Når makker åpner meldingene, bør du melde med minst 6 punkter. Støtt makker med minst 4 kort i åpningsfargen, eller meld en ny farge hvis du ikke har støtte til makker.

Enkel støtte (1 hjerter — 2 hjerter) av makkers åpning viser 6—9 punkter.

Dobbel støtte (1 hjerter — 3 hjerter) viser 10—12 punkter. Legg merke til at dette også gjelder dersom det er makkers **andre** farge vi støtter:

*Hoppstøtte kalles ofte **limit**-meldinger (engelsk: limit=grense). Du melder straks opp til grensen for det du regner med kan vinnes, og så er det opp til makker å avgjøre om dere har den ekstra styrken som skal til for å klare utgang.*

Vest

1 ♠

Vest

1 ♠

1 ♠

Øst

3 ♠ = 10—12 punkter og sparstøtte.

Øst

1 ♥

3 ♠ = 10—12 punkter og sparstøtte.

Spørsmål til Kapittel 1

- a) Hva menes med et meldesystem?
- b) Hva vil det si å telle punkter, og hva er hensikten med dette?
- c) Hvor mange punkter vil du gjennomsnittlig få i et spill?
- d) Hvor mange poeng får du for å vinne 1 kløver?
- e) Hvor høyt må du melde for å få utgang med hjerter som trumf, og hvor mange poeng vil du få hvis du klarer denne kontrakten?
- f) Hvor mange poeng får du for å vinne 7 kløver?
- g) Hvor mange punkter bør du ha for å åpne meldingene?
- h) Du åpner vanligvis meldingene ved å melde din lengste farge på 1-trinnet. Men hva gjør du med to like lange farger?
- i) Hvor mange punkter trenger dere (vanligvis) for å klare utgang? Lilleslem? Storeslem?
- j) Hvis du åpner med 1 hjerter og makker melder 1 spar, hva vet du da om makkers hånd?

Kapittel 2

Selv om du kanskje synes at du ikke har fått med deg alt fra Kapittel 1, må du ikke gi opp nå. Det blir lettere etter hvert, og jo mer du lærer, desto større glede vil du få av spillet.

I dette kapitlet vil du lære om

Fordelingspunkter
Spilleføring i grandkontrakt
Spilleføring i trumfkontrakt

Når vi teller punkter som vi hittil har gjort, vil vi telle til 18 honnørpunkter med både

♠ E 10 8
♥ E 7 4
♦ 9 7 3
♣ E K D Kn

og

♠ E 10 8 7 4
♥ E 3
♦ —
♣ E K D Kn 9 7

Men det er ganske innlysende at den siste hånden normalt vil kunne ta adskillig flere stikk enn den første. Selv med en helt blank hånd hos makker vil vi muligens klare utgang med den siste hånden, med enten spar eller kløver som trumf. Med den første hånden, derimot, har vi ikke håp om stort mer enn 6 stikk hvis makker ikke kan bidra med noe.

*Billedkortene Ess, Konge, Dame og Knekt kalles gjerne **honnører***

Vi ser at **honnørene** er de samme på de to hendene, men antall kort i de ulike fargene er helt forskjellig. Flere kort i samme farge betyr gjerne at vi har muligheter til å ta flere stikk i fargen, og det er derfor oftest gunstig med en **skjev fordeling**, det vil si at vi stort sett har kortene i en eller to farger. For å kunne ta dette med i betraktningen når du forsøker å finne ut hvor høyt du kan melde, kan du regne **fordelingspunkter** etter følgende skala:

Honnørpunkter
(4 - 3 - 2 - 1)

Disse uttrykkene er engelske, men er i bruk over alt hvor bridge spilles, og noen tilsvarende gode norske ord er ikke lette å finne.

renons (en farge mangler helt): 3 punkter
singelton (1 kort i en farge): 2 punkter
dobbeltton (2 kort i en farge): 1 punkt

Fordelingspunkter
(3 - 2 - 1)

Naturligvis er det de lange fargene som gir stikkene, men har du noen langfarger, må du nødvendigvis ha noen korte farger også. Og det er lettest å regne fordelingspunktene ut fra de korteste fargene.

Med denne regnemåten kommer vi til hele 22 punkter med den siste av hendene ovenfor, mens den første fremdeles inneholder sine 18 punkter. Du kan regne fordelingspunkter når du åpner også, men du bør helst ha minst 11 rene honnørpunkter for å åpne meldingene (og 13 punkter med fordeling).

En liten advarsel: Du kan ikke ukritisk regne punkter for både fordelingen og honnørene i en farge. Har du f.eks. Damen alene («singel») i en farge, vil Damen kanskje være helt verdiløs, fordi den vil falle under Esset eller Kongen. Trekk derfor fra et punkt hvis du har Kongen, Damen eller Knekten alene i en farge, eller hvis du har Damen eller Knekten og bare et lite kort ved siden av.

La oss se på noen eksempler:

♠ E 10 7 6 4
♥ K D 8 3
♦ D 7 3
♣ 2

Her blir det (4 + 5 + 2 + 0) 11 honnørpunkter, og 2 fordelingspunkter for kløveren. Dette blir 13 til sammen, og med 11 rene honnørpunkter kan du åpne. En hånd som dette blir altså en ren minimums-åpning, og du vil nok støte på mange bridgespillere som mener at man ikke skal åpne på slike kort.

♠ E K 7 6 4
♥ Kn 7 5 3
♦ D 5
♣ D 8

Denne gangen blir det (7 + 1 + 2 + 2) 12 honnørpunkter. For dobbelton i ruter og kløver kan vi regne 2 fordelingspunkter, men da må vi også trekke fra 1 punkt i begge fargene, fordi Damene er **ugarderte**. Dermed havner vi på 12 punkter totalt, og bør passe i åpning. Enkelte erfarne bridgespillere vil kanskje protestere her, og hevde at man må åpne med denne hånden hvis man åpner med hånden ovenfor. Hva som er rett og galt er mest et spørsmål om meldestil og makker-avtaler, men begge hender er opplagt på grensen til åpning.

♠ K Kn 5 4 3 2
♥ D Kn 8 6 3
♦ 6
♣ 2

Makker åpner med 1 hjerter. Hva melder du?

La oss rekapitulere hvordan du kan melde med støtte i makker farge: 2 hjerter viser 6—9 punkter, 3 hjerter 10—12, og 4 hjerter 13—15 punkter.

Her har du etter skalaen (4 + 3 + 0 + 0) 7 honnørpunkter, og 4 fordelingspunkter (0 + 0 + 2 + 2). Det blir 11 punkter til sammen, og skulle rettfærdiggjøre et hopp til 3 hjerter.

Husk at punkter bare er et hjelpemiddel for å kunne få til fornuftige meldinger.

*Kongen alene eller Damen sammen med et lite kort kalles **ugarderte honnører**, fordi de vil ramle hvis motparten spiller fargen ovenfra. Damen og to småkort blir derimot **gardert**, for hvis motparten tar for Ess og Konge, vil fremdeles Damen gi stikk.*

Med mer enn 15 punkter må du melde en annen farge når makker åpner, for å finne ut om dere kanskje kan melde slem (hvis makker har en sterk åpning).

*Mange bruker også en **utvidet fordelingspunkt-skala** når de har god trumfstøtte (minst 4 kort): Nærlig 5-3-1 istedenfor 3-2-1. Det gir 12 punkter på forrige hånd, og da blir **4 hjerter** riktig melding.*

Trekk fra for «løse» (ugarderte) honnørkort

Åpning: minst 13 punkter totalt, hvorav minst 11 honnørpunkter

♠ K Kn 5 4
 ♥ D Kn 8 6
 ♦ K 3
 ♣ D 9 8

Igjen åpner makker med 1 hjerter. Hva svarer du?

Antall punkter blir nå (4 + 3 + 3 + 2) 12 for honnørene, og ett punkt for fordelingen (dobelton i ruter). Nå behøver du ikke trekke fra noe, for ruterkongen er **gardert**, og vil gi stikk hvis motparten starter med å spille Esset. Altså blir det 13 punkter totalt, og **4 hjerter** blir meldingen.

♠ K Kn 4 3
 ♥ Kn 8 5
 ♦ K 7
 ♣ E Kn 8 3

Her har du (4 + 1 + 3 + 5) 13 honnørpunkter, og ett fordelingspunkt for ruter. Meldingene går:

Du	Makker
	1 ♥
1 ♠	2 ♦
?	

*Melder du en ny farge som svar på makkers åpning, er dette **krav for en melderunde**, det vil si at makker må gi deg sjansen til å melde en gang til.*

Med minst 8 kort til sammen i en farge, bør vi satse på å ha fargen som trumf, spesielt hvis det er spar eller hjerter (der vi bare trenger 10 stikk for å få utgang).

Denne gangen hadde du ikke 4 kort i makkers farge, og meldte derfor sparen i første melderunde. Dette lovet (som nevnt i forrige kapittel) minst 6 punkter og minst 4-kortsfarge i spar. Makker må melde igjen, og er du nå blitt noe klokere siden sist?

Åpningen viste 13—19 punkter og minst 4-kortsfarge i hjerter. Nå vet du i tillegg at makker ikke har 4 korts spar, for i så fall ville sparfargen ha blitt støttet med en gang. Derimot har makker 4-korts ruter, og følgelig (minst) **5-korts hjerter!** Med 4 rutere og 4 hjertere ville jo makker ha åpnet med 1 ruter (laveste farge med to 4-kortsfarger), så nå kan vi uten problemer støtte hjerterfargen. Med 13 punkter til sammen blir riktig melding også her **4 hjerter**.

♠ K Kn 4 3
 ♥ K 7
 ♦ Kn 8 5
 ♣ E Kn 8 3

Du	Makker
	1 ♥
1 ♠	2 ♦
?	

Nå har du nesten samme hånd, men bare 2-korts hjerter. Uten tilpasning til noen av makkers farger bør du nå være litt forsiktig med å regne fordelingspunkter, for det er ikke lenger så verdifullt at du har 4 kort i kløver og spar, når makker sannsynligvis ikke har mer enn 2 kort i noen av dem. Men uansett har du $(4 + 3 + 1 + 5)$ 13 punkter, og må opplagt melde utgang. Uten noen god felles farge blir dermed **3 grand** den utgangen som bør være lettest å vinne, og det bør du melde. Legg merke til at makker ikke nødvendigvis må melde pass på denne meldingen, med f.eks. 6 hjertere og 5 ruter kan makker melde videre i håp om du har litt tilpasning til en av fargene.

Dette ble mye meldinger og lite spilling, men det er ikke like lett å sette opp noen faste regler for hvordan du skal spille kortene, som spillefører eller motspiller. Enkelte situasjoner dukker imidlertid opp med jevne mellomrom, og du vil sikkert selv oppdage endel ting som lønner seg i spillingen. Hvis du er interessert i å lære å spille godt, er det som nevnt mange bøker å velge mellom. Vi skal ta en titt på noen spill her også, så du kanskje kan få noen ideer om hvordan det lønner seg å resonnerer når du er spillefører.

Overstikk er stikk som vinnes av spilleføringen, men som ikke behøves for å klare kontrakten. Du får 20 (med kløver eller ruter som trumf) eller 30 (1 hjerter- spar- eller grandkontrakt) poeng for overstikkene.

Har du noe forslag til meldingsforløp på dette spillet (Syd er giver)? Se øverst på neste side når du har bestemt deg.

I **grandspill** gjelder det først og fremst å telle sikre stikk. Ditt første mål er naturligvis å klare den kontrakten du har meldt, og først når du er sikker på at det går bra, kan du eventuelt begynne å tenke på **overstikk**. Men det lønner seg sjelden å sette kontrakten i fare på grunn av et overstikk eller to.

♠ 8 5 4
♥ 8 3 2
♦ E K 9 7
♣ Kn 10 2



♠ E K 3
♥ E 4 3
♦ D Kn 10 2
♣ K D 3

Hvis du ikke har veldig god trening i å lese kort ut fra diagrammer som dette, kan det være lurt å ta en kortstokk og legge opp kortene foran deg. Da blir det lettere å tenke slik du ville ha gjort ved bridgebordet.

Du sitter Syd og spiller 3 grand. Vest spiller ut en spar, og du kommer inn på Esset i første stikk. Har du en plan?

Tell sikre stikk: 2 i spar, 1 i hjerter, 4 i ruter. Det blir 7, og du kan lett få 2 til i kløver ved å gi bort et stikk for kløver Ess. Det bør du gjøre så snart som mulig, så spill like gjerne kløver med en gang. Hvis motparten ikke stikker med Esset, fortsetter du fargen, og tar så dine 9 stikk så snart du kommer inn. Det

Spilleføring i grand

Et rimelig meldingsforløp vil være:

Syd	Nord
1 ru	2 ru
3 gr	

Med helt jevn hånd bør ikke Syd vurdere 5 ruter, for som regel vil det være lettere å ta 9 stikk uten trumf enn 11 stikk med ruter som trumf. Og med hele 19 punkter bør utgang meldes når makker har vist 6—9.

Har du noe forslag til meldingsforløp? (Syd er giver.) Se øverst på neste side for å se om du er enig i vårt forslag.

eneste du må passe på i dette spillet er å drive ut kløvereset tidlig, før du tar for hjertereset og spar-kongen. Spiller du kløveren for sent, vil kanskje motparten kunne ta endel spar- og hjerterstikk når de kommer inn på kløver Ess. Det hindrer du lett ved å bevare dine **stoppere** i disse fargene til kløvereset er ute.

Synes du dette var for enkelt? Mange av spillene du vil komme bort i ved bridgebordet vil ikke være vanskeligere enn dette, men etter hvert som du får mer øvelse, vil du sikkert ha glede av å kunne beherske litt mer kompliserte spill også.

Hvis du ser at du bare mangler ett stikk på å klare en kontrakt, må du forsøke å finne ut hvordan du eventuelt kan klare å skaffe deg dette stikket. Ser du flere muligheter, gjelder det å velge den som gir de beste sjansene, og om mulig kombinere sjansene så godt det lar seg gjøre. Forsøk deg på dette spillet:

♠ 8 3
♥ Kn 7 4
♦ E D 8 3
♣ E 8 5 4



♠ E 2
♥ E K D
♦ 7 5 4 2
♣ K D 3 2

Du sitter for anledningen med Syds kort, og har rimelig nok fått i oppgave å spille 3 grand. Vest spiller ut spar Konge, og med hele 29 honnørpunkter til sammen på de to hendene burde vel ikke dette by på noen problemer?

Tell først sikre stikk: 1 i spar, 3 i hjerter, 1 i ruter og 3 i kløver. Det blir 8 stikk, og du mangler dermed 1 stikk på å klare kontrakten. Dessuten kan du ikke la motparten komme inn før du har tatt dine 9 stikk, for da risikerer du at de tar en mengde sparstikk. Ser du noen muligheter til det 9. stikket?

Sjansene for kontrakten er ganske gode, nærmere bestemt ca. 84%. Det er to sjanser du kan forsøke:

- * Kløverfargen fordelt 3—2 hos motparten.
- * Ruter Konge hos Vest.

Sjansen for at 5 uteværende kort er fordelt 3—2, er ca. 68%. Sjansen for at ruter Konge hos Vest er 50%. Kombinert blir dette $68 + 32 \times (50/100) = 84\%$.

Meldingsforløpet bør gå:

Syd	Nord
1 kl	3 kl
3 gr	

Syd bør ikke tenke på slem når makker bare har vist 10—12 punkter.

Du må forsøke dette i riktig rekkefølge. Stikk derfor med spar Ess (første eller andre gang fargen spilles) og legg ned Ess og Konge i kløver. Følg nøye med på hva motparten legger, og husk at du bare mangler 5 kløvere. Hvis alle følger farge, er det bare en kløver igjen, og den faller når du tar for Damen. Dermed har du 4 kløverstikk til sammen, og kontrakten er i havn.

Hvis det viste seg at en av motstanderne ikke fulgte farge på første eller andre kløverrunde, må du gi opp å få det 9. stikket i denne fargen. Isteden må du satse på at ruter Konge sitter hos Vest, ved å ta en **finesse** med ruter Dame. Spill en liten ruter fra hånden, og hvis Vest legger en liten, må du legge Damen fra bordet. Hvis Øst kan stikke med Kongen har du virkelig hatt utur, men da har du i hvert fall spilt på beste måte. Med Kongen hos Vest kan derimot ikke motstanderne hindre deg i å ta dine 9 stikk.

Spilleføringen i **trumpf-kontakt** er ofte litt mer komplisert enn i grand-kontrakt, fordi det er flere elementer å ta hensyn til. I tillegg til å telle sikre stikk bør du her forsøke å telle **tapere**, og forhåpentligvis komme til at dette antallet ikke er større enn det antall stikk du har råd til å gi bort. I motsatt fall må du forsøke å finne en utvei til å bli kvitt minst en av «tapere».

Ofte vil du være i stand til å trekke ut motpartens trumfer tidlig, og da vil spillet gå omtrent som i grand, med den forskjellen at du når som helst vil kunne ta stikk med dine gjenværende trumfkort. Det vil derfor lønne seg å ta ut motpartens trumf når du kan, men pass på å telle trumfen — av og til vil det være kostbart å trekke en trumfrunde for mye. Som her:

Hva med meldingsforløpet?

Et brukbart meldingsforløp:

Syd	Nord
1 hj	1sp
2 kl	4 hj

Syd har vist 5 hjerter og 4 kløver, så Nord vet at hjerteren duger bra som trumf.

♠ 6 4 3 2
♥ 9 8 7
♦ E K 5
♣ K D Kn



♠ Kn 7
♥ E K D Kn 10
♦ D 9
♣ 10 9 7 4

Du spiller 4 hjerter som Syd, og motparten starter med å spille tre runder spar. Den tredje trumfer du med hjerter 10, og teller antall tapere: 2 i spar (de stikkene har du allerede gitt bort), ingen i hjerter, ingen i ruter og 1 i kløver, nemlig Esset. Det hele ser ganske lyst ut, og du starter med å trekke ut motpartens trumf. Alle følger farge på Ess og Konge i hjerter, men i 3. runde er Vest renons i trumf, og kaster en kløver. Du har vel talt trumfen?

Ganske riktig, det er ingen igjen ute. Du manglet bare fem stykker, og har ennå en trumf igjen. Nå går du løs på kløverfargen, og hvis motparten stikker med Esset og spiller nok en spar, stikker du den med den siste trumfen og tar kløver- og ruterstikkene. Nå har du faktisk stikk til overs, men det hjelper lite, siden du allerede har gitt bort tre stikk.

For referanse:

♠ 6 4 3 2
♥ 9 8 7
♦ E K 5
♣ K D Kn



♠ Kn 7
♥ E K D Kn 10
♦ D 9
♣ 10 9 7 4

Men, hva skjer om du tar en trumfrunde for mye? Da kan du ikke stikke den sparen motparten spiller når de komme inn på kløver Ess, og går en unødvendig bet. Hvis hjerterfargen derimot hadde vært fordelt 4—1 hos motparten, ville du ha vært nødt til å trekke 4 runder trumf og håpe på at motstanderen med kløver Ess ikke har flere spar igjen.

Og hva om du tar en trumfrunde for lite? Da risikerer du at en av motspillerne kan trumfe et av kløverstikkene dine, og det er jo også en helt unødig risiko å ta.

Av og til har du ikke råd til å ta ut motpartens trumf med en gang:

♠ E 6 2
♥ D 7
♦ E D 4
♣ 9 6 5 3 2



♠ K D Kn 10 7
♥ 9 6 3 2
♦ K 7 3
♣ E

Du sitter fremdeles på Syds plass, og spiller 4 spar. Motparten spiller ruter ut. Hvordan legger du opp spillet?

Her kan meldingene gå:

Syd	Nord
1 sp	2 kl
2 hj	3 sp
4 sp	

eller

Syd	Nord
1 sp	2 kl
2 hj	4 sp

Syd viser 5 spar og 4 hjerter. Nå kan kanskje Nord hoppe rett til 4 spar, men det er ingen feil å «nøye seg» med 3 spar, som før viser hopp i makkers farge 10—12 punkter, og Syd bør ikke ha noen problemer med å legge på til utgang. Men med trumfuttspill fra motparten . . .

Tell sikre stikk: 5 (spar) + 0 (hjerter) + 3 (ruter) + 1 (kløver) = 9. Så du kan ikke bare trekke ut trumfen og gå over til grandspill. Hva med taperne? $0 + 4 + 0 + 0 = 4$, og det blir en for mye. Det er altså hjerteren som er problemet. Kan du gjøre noe med det?

Svaret er at du må trumfe minst 1 hjerter på bordet før du trekker ut trumfen. Stikk utspillet og gi bort et hjerterstikk. Motparten spiller vel best spar tilbake, men du fortsetter med nok en hjerter. Kommer det nå enda en spar fra motparten, stikker du den på hånden og trumfer en hjerter med den siste sparen på bordet. Nå kommer du deg inn på hånden så fort som mulig (f.eks. på kløver Ess) og trekker ut motpartens gjenværende trumf. Du taper kanskje det siste sticket i hjerter, men 10 stikk er vunnet uansett.

Uten trumfspillingen fra motparten ville du kanskje ha fått trumfet 2 hjertere hos blindemann, så hvis ikke Øst/Vest hadde vært helt på høyden, ville det nok ha blitt overstikk. Men legg merke til at du ikke må røre trumfen selv før du spiller hjerter, for i så fall kan motparten få tatt bort alle bordets trumfer før du får noen glede av dem.

Spørsmål til Kapittel 2

- a) Hva menes med fordelingspunkter?
- b) Hvor mange punkter (honnørpunkter + fordelingspunkter) bør du ha for å åpne meldingene, og hvor mange av disse bør være rene honnørpunkter?
- c) Hvor mange punkter kan du regne for Esset alene («singel») i en farge?
- d) Hvor mange kort bør dere (normalt) ha til sammen i en farge for å spille med denne fargen som trumf?
- e) Hvis du har **K D 2** på hånden og **10 4 3** på bordet i en farge, og trenger 2 stikk i denne fargen, hvordan bør du da spille?

Kapittel 3

Etter at du har kommet deg igjennom dette kapitlet, bør du og makker kunne melde de fleste spill ganske presist. Selv vanskelige slemspill vil dere ha en sjanse til å kunne klare, men vær klar over at det krever ganske lang trening å komme på bølgelengde med makker i alle situasjoner.

I dette kapitlet lærer du

Mer om svar på makkers åpningsmelding:

- * 1-over-1
- * 2-over-1
- * 1 grand
- * 2 grand
- * 3 grand

Videre meldinger

Ny farge på 3-trinnet

«Blackwood»-konvensjonen

Størstedelene av dette kapitlet inneholder melde- og spilleoppgaver. Forsøk å løse disse for deg selv før du ser på våre forslag til løsninger.

Hittil har du lært at du må støtte makkers åpningsmelding direkte med 4 kort i fargen, og ellers melde en annen farge hvis du har minst 6 punkter. Dette er en melding åpneren må svare på (siden du kan ha mye mer enn 6 punkter), og med 5 kort i åpningsfargen og 4 kort i en annen farge, vil det nå være naturlig for åpneren å melde sidefargen.

Men dette er regler som må brukes med en viss forsiktighet. Sett at dere har:

Makker

♠ K 6
♥ E D 8 5 2
♦ 6 3
♣ K 7 5 2

1 ♥
3 ♣

Du

♠ Kn 8 4
♥ 7 6
♦ K Kn 10 9 4
♣ D 8 4

2 ♦

Makker har (12 + 2) 14 punkter med fordeling, og åpner i sin lengste farge. Du har 7 honnørpunkter, og det er tvilsomt å regne fordelingspunkter i makkers åpningsfarge, i hvert fall når du ikke selv har

en veldig god farge som du vet kan brukes som trumf. Men i alle fall er du for sterk til å melde pass, så du forsøker din beste farge. Da ruter rangerer lavere enn hjerter, må du melde ruter på 2-trinnet. Nå går ballen tilbake til makker igjen. Uten støtte til din ruterfarge blir det å forsøke om kløveren passer, og fordi kløver er lavere enn ruter, må makker helt opp på 3-trinnet for å melde den fargen . . .

Nå er dere allerede kommet fryktelig høyt, uten å ha funnet noen god trumffarge. I rene honnørpunkter har dere bare 19 (og motparten altså 21), og det er ingenting som tyder på at 9 stikk skulle være innen rekkevidde. Altså må det være noe fundamentalt galt med meldingsforløpet ovenfor. Det er jo ingen mening i at dere må rote dere helt opp på 3-trinnet for å finne en trumffarge med så tynne kort, og det hele ender sannsynligvis med endel betar. Hva skal så gjøres annerledes?

Allerede når du melder 2 ruter, er meldingsforløpet ute av kontroll. Riktignok er ruter din lengste farge, og hvis makker hadde åpnet med **1 kløver**, ville det ha vært helt på sin plass å melde ruter, fordi du da slipper til på 1-trinnet med fargen din. Men for ikke å komme for høyt på dårlige kort, har man funnet ut at det er lurt å ha minst **10 punkter** for å melde en ny farge på 2-trinnet etter makkers åpning.

Hva skal du så melde? Ikke har du støtte til makkers farge, og ikke har du noen farge å melde på 1-trinnet. Da gjenstår bare en mulighet: **1 grand** som svar på makkers åpning viser 6—9 punkter, og forteller samtidig at du ikke har noen farge å melde på 1-trinnet. Du behøver altså ikke en jevn hånd for å melde 1 grand — selv med 6-korts ruterfarge måtte du ha meldt 1 grand med hånden ovenfor.

Hva skal så åpneren melde over 1 grand fra deg?

Med hånden på forrige side vet makker med en gang at det ikke står noen utgang, så valget står her mellom å melde pass, eller å forsøke å finne en bedre kontrakt ved å melde 2 kløver. Nå kan du velge mellom å passe (makker har minst 4-korts kløver), melde 2 ruter (kanskje makker kan hjelpe til i den fargen), eller **preferere** til 2 hjerter (husk at makker har minst 5 kort i den fargen, for med 4 kløver og 4 hjerter ville åpningen ha vært i kløver). Det er ikke sikkert dere kan klare noen av disse kontraktene, men spillet kan i hvert fall ikke bli noen katastrofe.

Den andre feilen i meldingsforløpet ovenfor er det makker som begår. Når dere er kommet så høyt som på 3-trinnet uten å ha noen god trumffarge, er dere nesten i utgang. Dermed bør makker ha såpass mye som 16 punkter for å melde 3 kløver over din 2-rutermelding, så med sin minimums-åpning må makker bare gjenta sparfargen, for å holde meldingene nede på et lavt nivå.

La oss rekapitulere: Når makker åpner viser

- * **2-over-1** minst 10 punkter.
- * **1-over-1** minst 6 punkter.
- * **1 grand** 6—9 punkter.

Med 10—12 punkter og en jevn hånd (4-3-3-3 eller 4-4-3-2-fordeling) kan du hoppe til 2 grand på makkers åpning, dersom du allikevel må opp på 2-trinnet for å melde en farge. Dette forteller i så fall makker at du ønsker å spille grandkontrakt, mens 1 grand (med 6—9 punkter) iblant kan være en ren «nød»-melding fordi langfargen din ikke kan meldes på 1-trinnet.

«Jevn» hånd vil si at du har fordelingen 5-3-3-2, 4-4-3-2 eller 4-3-3-3. Dette er fordelinger som ofte egner seg for grandspill.

«Preferere» vil si at du velger å melde makkers første farge på lavest mulig trinn. Dette er en svak melding, og du blir ofte nødt til å preferere med 2 kort i makkers åpningsfarge, hvis dere ikke finner noen bedre farge å ha som trumf.

«Krav til utgang» vil si at ingen av dere må passe før dere (minst) melder utgang. Hvis en av dere melder en ny farge på 3-trinnet uten å ha begrenset hånden ved en tidlige melding, er det krav til utgang. I meldingsforløpet på forrige side er altså 3 kløver krav til utgang, så det kreves mye bedre kort enn dette for å melde slik.

«Krav for en runde» vil si at makker må melde (minst) en gang. Melder du en ny farge etter makkers åpning, er det krav for en runde.

2-over-1 (ny farge på 2-trinnet som svar på makkers åpning):
Minst 10 p.

1 grand som svar på makkers åpning:
6—9 p.

Ny farge på 3-trinnet:
Krav til utgang

Makker åpner med 1 hjerter. Hva melder du med disse kortene:

a)

♠ K D 7 4 3
♥ 9 8 4
♦ E 5 3 2
♣ 6

b)

♠ 9 5 3
♥ E Kn 4
♦ D 7 5 4
♣ 10 6 3

c)

♠ E 7 4
♥ D 8 3
♦ K D 10 3 2
♣ Kn 3

- a) Meld 1 spar. Det viser minst 6 punkter og minst 4-korts spar.
b) 1 grand er riktig melding her. 6—9 punkter, ikke 4 kort i makkers farge, og ikke 4-korts sparfarge.
c) 2 ruter — viser minst 10 punkter og minst 4-korts ruter.

Hva melder du etter at makker har åpnet med 1 spar hvis du har:

a)

♠ K 8 6 3
♥ E D 6
♦ E K 3 2
♣ Kn 6

b)

♠ K 8 5
♥ E Kn 10
♦ D 9 5 4
♣ Kn 10 3

c)

♠ 3
♥ K Kn 3
♦ K 6 4 3
♣ Kn 7 6 3 2

Et meldingsforløp som:

1 ♠ — 2 ♦
2 gr — 4 ♠

må dermed logisk vise en hånd som er for sterk til 4 spar i første melderunde.

- a) Her har du hele 17 punkter, og er for sterk til å hoppe til 4 spar. Meld 2 ruter og hør om makker kan komme igjen på 3-trinnet (noe som lover minst 16 punkter) — i så fall kan dere ha slem i kortene.
b) Her har du valget mellom 2 meldinger: 2 ruter (som viser minst 4-korts ruter og minst 10 punkter), eller 2 grand (som viser en jevn hånd med 10—12 punkter). Når du som her har flere muligheter, bør du normalt velge den meldingen som forteller mest om hånden. 2 grand er derfor bedre enn 2 ruter, etter som det forteller makker ganske mye om hånden din. Legg også merke til at niere og tiere som regel er mer verdt i grandkontrakt enn i trumfkontrakt.
c) Dette er ingen lett hånd å melde. Du bør nemlig ikke regne fordelingspunkter i makkers farge, med mindre dere har funnet en trumf. Dermed blir ikke denne hånden verdt mer enn 8 punkter, og 1 **grand** blir riktig melding. Dersom du er veldig optimistisk, kan du melde 2 kløver, men dette vil ofte føre til at dere kommer for høyt hvis ikke makker har støtte i en av dine farger.

Meldingene går:

Du

1 ♠
?

Makker

2 ♦

Hva melder du nå med:

a)

♠ K 8 6 4 2
♥ E D 6 4
♦ E 4
♣ 7 5

b)

♠ K D 7 5 3
♥ E Kn
♦ D 9
♣ Kn 10 3 2

c)

♠ K 7 5 3
♥ D Kn 3
♦ K 9 5
♣ K D 6

Nå kan vi sette opp en liten tabell over hvordan du bør svare når makker åpner:

Under 6 punkter:

1 ♥ — pass

Pass.

6—9 punkter:

1 ♥ — 2 ♥

2 i **makkers farge** med minst 4 kort (eller til nød 3).

1 ♥ — 1 ♠

Ny farge på 1-trinnet med minst 4 kort i fargen. Meld din lengste farge hvis du kan melde en på 1-trinnet, og hvis 2 farger er like lange, melder du «billigst mulig» (det vil si den nærmeste fargen) med to 4-kortsfarger, og den høyeste fargen med to 5-kortsfarger.

1 ♥ — 1 gr

1 grand hvis ikke noe annet passer. Dette benekter altså så mye som 4 kort i de fargene du går forbi på 1-trinnet.

10 — 12 punkter:

1 ♥ — 3 ♥

3 i **makkers farge** med minst 4 kort.

1 ♥ — 2 ♣

Din lengste farge. For å melde 2 hjerter over 1 spar, bør du ha 5-kortsfarge.

1 ♥ — 2 gr

2 grand med rund hånd, hvis ikke noe av det ovenfor peker seg ut. Dette benekter 4 kort i de fargene du kunne ha meldt på 1-trinnet, i hvert fall i majorfargene (hjerter og spar).

13 — 15 punkter:

1 ♥ — 4 ♥

4 i **makkers farge.** Men hvis fargen er kløver eller ruter, bør du være forsiktig med å gå forbi 3 grand — kanskje er den kontrakten lettere å vinne enn 5 kløver/ruter.

1 ♥ — 2 ♣

Din lengste farge (samme som med 10—12 punkter).

1 ♥ — 3 gr

3 grand med rund hånd. Dette benekter 4 kort i hjerter og spar.

16 punkter eller mer:

1 ♥ — 2 ♣

Nå er dere sannsynligvis i nærheten av å kunne klare slem — i hvert fall hvis dere finner en felles trumffarge. Meld i første omgang din lengste farge, **eller hopp i en ny farge** med en **god** farge på minst 5 kort. Dette forteller makker øyeblikkelig at du har en god trumffarge og minst 16 punkter, og kan ofte være en god start på meldingsforløpet hvis dere kan ha slem i kortene.

1 ♥ — 3 ♣

Makker åpner med 1 hjerter. Hva melder du med disse kortene:

a)

♠ K D 7 4 3
♥ 9 8 4
♦ E 5 3 2
♣ 6

b)

♠ 9 5 3
♥ E Kn 4
♦ D 7 5 4
♣ 10 6 3

c)

♠ E 7 4
♥ D 8 3
♦ K D 10 3 2
♣ Kn 3

- a) Meld 1 spar. Det viser minst 6 punkter og minst 4-korts spar.
b) 1 grand er riktig melding her. 6—9 punkter, ikke 4 kort i makkers farge, og ikke 4-korts sparfarge.
c) 2 ruter — viser minst 10 punkter og minst 4-korts ruter.

Hva melder du etter at makker har åpnet med 1 spar hvis du har:

a)

♠ K 8 6 3
♥ E D 6
♦ E K 3 2
♣ Kn 6

b)

♠ K 8 5
♥ E Kn 10
♦ D 9 5 4
♣ Kn 10 3

c)

♠ 3
♥ K Kn 3
♦ K 6 4 3
♣ Kn 7 6 3 2

Et meldingsforløp som:

1 ♠ — 2 ♦
2 gr — 4 ♠

må dermed logisk vise en hånd som er for sterk til 4 spar i første melderunde.

- a) Her har du hele 17 punkter, og er for sterk til å hoppe til 4 spar. Meld 2 ruter og hør om makker kan komme igjen på 3-trinnet (noe som lover minst 16 punkter) — i så fall kan dere ha slem i kortene.
b) Her har du valget mellom 2 meldinger: 2 ruter (som viser minst 4-korts ruter og minst 10 punkter), eller 2 grand (som viser en jevn hånd med 10—12 punkter). Når du som her har flere muligheter, bør du normalt velge den meldingen som forteller mest om hånden. 2 grand er derfor bedre enn 2 ruter, etter som det forteller makker ganske mye om hånden din. Legg også merke til at niere og tiere som regel er mer verdt i grandkontrakt enn i trumfkontrakt.
c) Dette er ingen lett hånd å melde. Du bør nemlig ikke regne fordelingspunkter i makkers farge, med mindre dere har funnet en trumf. Dermed blir ikke denne hånden verdt mer enn 8 punkter, og 1 **grand** blir riktig melding. Dersom du er veldig optimistisk, kan du melde 2 kløver, men dette vil ofte føre til at dere kommer for høyt hvis ikke makker har støtte i en av dine farger.

Meldingene går:

Du

1 ♠
?

Makker

2 ♦

Hva melder du nå med:

a)

♠ K 8 6 4 2
♥ E D 6 4
♦ E 4
♣ 7 5

b)

♠ K D 7 5 3
♥ E Kn
♦ D 9
♣ Kn 10 3 2

c)

♠ K 7 5 3
♥ D Kn 3
♦ K 9 5
♣ K D 6

Prinsippet er at en ny farge **under 2-i-åpningsfargen** ikke viser noen ekstra styrke.

1 ♥ — 2 ♦
2 ♠

bør derimot vise en **god** åpning (minst 16 punkter), fordi svarhånden må opp på 3-trinnet for å preferere til hjerter.

- a) Meld 2 hjerter. Dette lover ikke noen ekstra styrke, og viser 4-korts hjerter og 5-korts sparfarge.
- b) Her må du melde 2 spar. Det viser minst 5-korts sparfarge, og en minimums åpning. Hadde du hatt et par punkter til, kunne du ha meldt 3 kløver, men nå er du ikke sterk nok til det (husk at ny farge på 3-trinnet er krav til utgang).
- c) 2 grand er riktig melding her. Det viser en jevn hånd og maksimalt 14 punkter.

Nå åpner makker med 1 ruter. Hva gjør du med:

a)	b)	c)
♠ K 8 6	♠ K D 7 5	♠ E 3
♥ E D 6	♥ E 3	♥ 4
♦ D 5 3 2	♦ K 7	♦ K D 5 4
♣ K Kn 6	♣ Kn 10 4 3 2	♣ E K D 7 5 3

- a) Du har 15 punkter, og en helt jevn hånd. Meld 3 grand.
- b) Du har (13 + 2) 15 punkter, skjønt det er tvilsomt å regne fordelingspunkter i ruter når dere ikke har funnet noen trumffarge. Du er sterk nok til å gå opp på 2-trinnet, og dermed bør du melde **2 kløver**, og komme tilbake med sparfargen i neste runde.
- c) Her har du en kjempehånd! 21 punkter og kjempegod støtte til makkers farge. Lilleslem bør være ganske sikker, og storeslem innen rekkevidde. Det er bare en ting som gir grunn til bekymring: Har makker de to røde essene? I så fall bør dere kunne vinne storeslem i ruter, nesten uansett hva makker ellers skulle ha. Men hvordan får du fortalt makker at det bare er essene du er interessert i?

Allerede i 1920-årene foreslo amerikaneren Easley **Blackwood** en løsning på dette problemet, og den har etter hvert blitt adoptert overalt i verden. Konvensjonen har fått navn etter opphavsmannen, og går i korthet ut på følgende:

Siden **3 grand** er utgang, er det svært sjelden man har behov for å bruke 4 grand som en naturlig melding. Isteden kan man la denne meldingen få en spesiell betydning, nemlig: **Hvor mange Ess har du, makker?**

Makker til 4-grand-melderens svarer etter følgende skala:

0 Ess:	5 kløver
1 Ess:	5 ruter
2 Ess:	5 hjerter
3 Ess:	5 spar
4 Ess:	5 kløver

Blackwood:
4 grand som spørsmål etter Ess

For å spare litt melderom, ser vi at svarene er de samme med 0 og 4 Ess. Dette skulle ikke gi noen grunn til misforståelse, for hvis du melder 4 grand uten noen Ess, må det være noe fundamentalt galt med det tidligere meldingsforløpet hvis makker heller ikke har noen Ess. Så hvis du da hører «5 kløver» fra makker, kan du trygt gå ut fra at makker har alle Essene.

Legg merke til at 5 grand lover at dere har alle essene! Makker kan nå melde storeslem med f.eks. en lang og tett trumffarge.

Hvis du finner ut at dere har alle essene sammen, kan du fortsette med 5 grand for å spørre etter antall Konger. Makker svarer nå på 6-trinnet etter akkurat samme skala. (6 kløver: 0 eller 4 Konger, 6 ruter: 1 Konge osv.) Nå burde dere ha gode sjanser til å finne riktig sluttkontrakt — hvis dere da ikke allerede er for høyt.

... 5 grand:
spørsmål etter
Konger

La oss gå tilbake til det siste meldeproblemet. Spillet kan kanskje se slik ut:

♠ E 3 ♥ 4 ♦ K D 5 4 ♣ E K D 7 5 3	♠ K D 6 ♥ K D Kn 3 ♦ Kn 10 7 6 4 ♣ 4
Du	Makker
4 gr	1 ♦
5 ♦	5 ♣
	pass

Makker hadde ikke noen Ess, og dermed vet du at motparten har to stikk å hente.

Men neste gang ser det kanskje slik ut:

♠ E 3 ♥ 4 ♦ K D 5 4 ♣ E K D 7 5 3	♠ D 8 6 ♥ E Kn 7 3 ♦ E Kn 10 7 6 ♣ 4
Du	Makker
4 gr	1 ♦
7 ♦	5 ♥
	pass

Med 2 Ess hos makker bør du ta sjansen på storeslem. 7 ruter er ikke helt opplagt, men med beste spilleføring har kontrakten nær 90% vintersjanse, så det er avgjort en fornuftig gambling å satse på storeslem. Legg for øvrig merke til at makker har det samme antall punkter i disse to eksemplene!

Forsøk deg på disse meldeproblemene, og sammenlign med våre forslag når du har bestemt deg:

1) Makker åpner med 1 ruter. Hva melder du med

a)

♠ K D 7 5
 ♥ 3 2
 ♦ 7 6 3
 ♣ E K D 7

b)

♠ K D 7 5 3
 ♥ 3
 ♦ 7 3
 ♣ E K D 7 3

c)

♠ K 10 3
 ♥ E Kn 8
 ♦ K 8 5
 ♣ D Kn 7 2

d)
♠ K D 6 2
♥ E 7 3
♦ K 6 3
♣ D Kn 3

e)
♠ K 8 7
♥ D 10
♦ K 10 4
♣ E K D 7 2

f)
♠ K 6 3 2
♥ E 8 4
♦ K Kn 4
♣ E D 7

2) Meldingsforløpet går:

Du	Makker
1 ♠	2 ♦
?	

Hva melder du med

g)
♠ K D 7 5 3
♥ 10 4
♦ Kn 8 5 3
♣ E D

h)
♠ K 7 6 4 2
♥ K 7 4
♦ E
♣ E D 5 3

i)
♠ K D 7 5 3
♥ 3
♦ 7 3
♣ E K 8 7 3

3) (Dette blir vanskeligere.) Meldingene går

Du	Makker
2 ♦	1 ♥
?	2 ♥

Hva melder du nå med:

j)
♠ K D 7
♥ 10 4
♦ Kn 8 5 3 2
♣ E 10 2

k)
♠ 9 7
♥ D 7
♦ E D 8 6 4
♣ E D 5 3

l)
♠ K D 7
♥ Kn
♦ E 10 9 4 3
♣ Kn 10 6 5

m)
♠ D Kn 7
♥ D 10 4
♦ K D 9 6 3
♣ E 2

n)
♠ 9
♥ K Kn 4
♦ K D Kn 6 4
♣ E K 10 3

o)
♠ E 7
♥ 6
♦ K Kn 8 7 6 4 2
♣ Kn 9 8

Før du leser svarene, må du være klar over at det ikke finnes noen «absolutt fasit» når det gjelder meldinger i bridge. Kommer du frem til en god kontrakt, er det ingen som spør hvordan meldingene har gått. I lengden vil det allikevel lønne seg å melde slik at makker forstår hva slags kort du har, og ikke behøver å sitte og tenke på om du har «glemt» systemet eller ikke. Her er våre forslag:

- a) 1 spar. Du melder den «billigste» av to 4-kortsfarger, og for å melde kløveren må du opp på 2-trinnet. (Melder du kløver først og spar etterpå, må det derfor logisk vise 5-korts kløver). Her starter du med 1 spar, og hvis makker nå går forbi kløveren, er det neppe aktuelt å spille med noen av dine farger som trumf.
- b) 1 spar. Det er ingen direkte feil å melde 2 kløver på denne hånden, men hovedprinsippet er at du alltid melder **den høyeste** av to 5-kortsfarger, enten det gjelder åpningsmelding eller svar på makkers åpning, mens du melder den **billigste** av to 4-kortsfarger. Her starter du med sparfargen, og melder kløverfargen (hvis mulig) på 3-trinnet i neste melderunde.
- c) 3 grand. Hånden passer perfekt til denne meldingen: 13—15 punkter, jevn hånd, ikke 4 kort i hjerter eller spar. Det er ingen direkte feil å melde 2 kløver, men hvorfor gjøre det vanskelig når du har en melding som dekker hånden helt?
- d) 1 spar. Her har du også styrke og fordeling til en 3 grand-melding, men det vil være direkte galt med 4-korts sparfarge. Hvis makker nemlig også har 4-korts spar, vil det sannsynligvis lønne seg å spille 4 spar fremfor 3 grand.
- e) 3 kløver. Viser minst 16 punkter og god kløverfarge. I neste melderunde kan du trygt melde 3 grand hvis makker svarer på 3-trinnet, og overlate det videre initiativet til makker. Det er ikke feil å melde 2 kløver med denne hånden, men i så fall vil du sannsynligvis få problemer med å vise at du er så sterk som dette senere i meldingsforløpet.
- f) 1 spar. Riktignok har du 17 honnørpunkter, og slem er absolutt en mulighet. Men du har ikke noen god farge å hoppe i, så du må nøye deg med å melde sparfargen i første omgang, i håp om å få vite litt mer om makkers kort.
- g) 3 ruter. Enkel støtte til makkers farge viser en minimums-åpning (inntil 15 punkter) og 4 (eller til nød 3) kort i makkers farge. Her har du 12 honnørpunkter og 2 fordelingspunkter (du behøver ikke trekke fra noe i kløverfargen når Damen har selskap med Esset — da er Damen **gardert**), og hvis makker bare har sine 10 punkter (som er minimum for 2-over-1) har dere neppe utgang.
- h) 3 kløver. Du har 16 honnørpunkter, men det er tvilsomt å regne fordelingspunkter i ruter, siden dette er makkers farge. Allikevel vet du at dere minst har 26 punkter til sammen, og utgang bør derfor meldes. Husk: **Ny farge på 3-trinnet er krav til utgang!**
- i) 2 spar. Her har du 12 honnørpunkter og 2 fordelingspunkter i hjerter (men du får ikke regne fordelingspunkter i makkers ruterfarge). Det blir 14 punkter, og det er ikke nok til å kreve til utgang. Dermed kan du ikke få meldt kløverfargen, men må nøye deg med å gjenta sparen. Hvis makker passer på denne meldingen **kan** dere ha gått glipp av en kløverkontrakt, men hvis du tar sjansen på

Ikke tell fordelingspunkter i makkers lengste farge, med mindre dere har funnet en felles trumffarge.

å melde 3 kløver, kan du være sikker på at makker har utstyrt seg med en mengde røde kort. Noen foretrekker for øvrig å åpne med 1 kløver med 5-5-fordeling i de svarte fargene, noe som forenkler de senere meldingene, men kanskje forvirrer makker en smule.

Husk at ny farge på 3-trinnet er krav til utgang.

- j) Pass. 2 hjerter viser en minimums åpning (maksimalt 15 punkter). Du har ikke noe særlig å hjelpe til med i hjerterfargen, så i lengden vil det sannsynligvis lønne seg å passe med denne hånden.
- k) 3 kløver. Ny farge på 3-trinnet er krav til utgang, enten det er åpneren eller svarhånden som melder. Dermed bør denne meldingen vise minst 12—13 punkter, og makker kan bestemme sluttkontrakten.
- l) 2 grand. Pass er et alternativ, men med 11 punkter bør du gjøre et forsøk på å nå utgang, til tross for at makkers 2 hjerter-melding ikke lover noen ekstra styrke. 2 grand i denne posisjonen forteller omtrent det samme som om du hadde meldt 2 grand i forrige melderunde, nemlig 10—12 punkter. I tillegg har du fortalt at du ikke har mer enn 2 hjertere (for da ville du ha støttet makkers hjerterfarge isteden), samt at du har en ruterfarge. Nå burde makker være i stand til å plassere sluttkontrakten. (Du meldte vel ikke 3 kløver med denne hånden? I så fall kommer du sannsynligvis for høyt de gangene makker bare har 12—13 punkter for åpningen sin.)
- m) 4 hjerter. Makker viser maksimalt 15 punkter, så du bør ikke tenke på noen slem med dine (14+1) 15. Hjerteren skulle duge som trumf, siden makker har vist minst 5-kortsfarge. (Med mer enn 15 punkter må åpneren komme med en sterkere melding i 2. runde, f.eks. ved å hoppe til 3 hjerter, eller melde en ny farge på 3-trinnet.)
- n) 4 grand. Du har hele 19 punkter med fordeling, og når makker gjentar hjerterfargen, bør den være god nok å ha som trumf. Med to Ess hos makker bør du ta sjansen på 6 hjerter, og med bare ett Ess på den andre siden, stopper du på 5-trinnet.
- o) 3 ruter. Du har en minimumshånd for 2 ruter-meldingen, og kan derfor gjerne passe på 2 hjerter. Men hånden din er lite verdt i hjerterkontrakt, så du kan like gjerne gjenta fargen din på 3-trinnet. Makker vil normalt melde pass, men med ruterstøtte og 14—15 punkter, er det ikke forbudt for åpneren å ta en sjanse på utgang etter dette meldingsforløpet. Du har i alle fall fortalt din historie: 10—11 punkter, 6 korts ruter (minst, for med kortere ruter må du heller la makker spille hjerterkontrakt), og ingen støtte til hjerteren.

Med 3 Ess hos makker kan du ta sjansen på storeslem hvis du har lyst, men hvis makker ikke har hjerter Dame, kan 7 hjerter bli vanskelig å vinne.

Hvis du og makker avtaler at dere skal bruke Blackwoodkonvensjonen (som 99% av alle norske briddepillere bruker), vil du før eller senere havne i følgende pinlige situasjon:

- ♠ Kn
- ♥ K D Kn 4
- ♦ K 10 9
- ♣ K D 8 7 3

Du	Makker
1 ♣	2 ♦
4 gr	5 ♥
?	

Du åpner naturlig nok med 1 kløver, og makker hopper til 2 ruter: Minst 16 punkter og god ruterfarge på minst 5 kort. Du har (14 + 2) 16 punkter, og slem bør være like rundt hjørnet. Du sjekker Essene med 4 grand, men makker har ikke mer enn to Ess. Dermed skulle du gjerne ha parkert i 5 ruter, men det er umulig. Hva nå?

Bråbremsing når to Ess mangler

En mulighet er å melde pass på 5 hjerter, og ta sjansen på at makker har litt hjerterstøtte. Men det er en unødvendig risiko å ta, for dere kan ikke mangle stort andre honnørkort enn de to essene du vet at motparten har. Løsningen må derfor være å lande i 5 grand, men det kan du ikke melde direkte, for da vil makker tro at du spør etter antall konger. Løsningen er enkel og ganske logisk: Hvis du nå melder en **ny farge** etter at makker har meldt av antall Ess, er det en ordre til makker om å melde 5 grand! Derfor kan du trygt melde 5 spar over 5 hjerter, og når makker pliktskyldigst melder 5 grand, passer du. Det hele kan f.eks. se slik ut:

*Men var det ikke usedvanlig heldig at makker hadde to honnører i spar?
Egentlig ikke, for med dine 15 honnørpunkter og makkers utlovede 16 (inklusive fordelingspunkter, riktignok), kan dere ikke mangle stort mer enn de 8 punktene (2 Ess) du vet motparten har!*

♠ Kn	♠ E K 6
♥ K D Kn 4	♥ 10 3
♦ K 10 9	♦ E D Kn 8 4 2
♣ K D 8 7 3	♣ Kn 5

Du har altså plassert deg selv i 5 grand etter dette meldingsforløpet:

Du	Makker
1 ♣	2 ♦
4 gr	5 ♥
5 ♠	5 gr
pass	

Nord spiller ut spar 2. Har du en spilleplan?

Tell sikre stikk: 2 + 0 + 6 + 0 = 8. Det blir 3 for lite. Du kan få ett stikk til ved å legge liten spar på bordet i stikk 1 og satse på at utspillet er fra Damen, men da blir det bet direkte hvis Syd har spar Dame. Så du må opplagt stikke utspillet med Esset, og gå løs på kløver- eller hjerterfargen. Men hvilken?

Normalt er det riktig å forsøke å godspille sin lengste farge i grandkontrakter. Her kan vi få 4 ekstrastikk i kløver hvis den fargen er fordelt 3-3 hos motparten (36% sjanse), eller hvis knekt og 10 sitter alene på en av hendene (3% sjanse). Men hvis ikke dette slår til, får du bare to kløverstikk, og da er det for sent å gå løs på hjerterfargen, i og med at motparten har rullet å presse ut både Ess og Konge i spar i mellomtiden.

For referanse:

♠ Kn	♠ E K 6
♥ K D Kn 4	♥ 10 3
♦ K 10 9	♦ E D Kn 8 4 2
♣ K D 8 7 3	♣ Kn 5

Hvis vi ser på hjerterfargen, derimot, har du **alltid** tre stikk i denne fargen hvis du lar motparten få for Esset først. Riktig spilleplan er derfor å stikke med spar Ess og spille hjerter 10 i stikk to. Hvis motparten stikker med Esset og spiller mer spar, har du dine (2 + 3 + 6 + 0) 11 stikk, og i motsatt fall kan du enten fortsette med hjerteren, eller gå over på kløverfargen (da du nå bare trenger to stikk til for å få kontrakten). Det du ikke må gjøre, er å starte med å ta alle ruterstikkene først, for i så fall kan motparten holde igjen både kløver- og hjerteresset første gang fargen spilles, og da har du ikke lenger noen forbindelse mellom hånden og bordet, slik at motparten også vil kunne ta et sparstikk til slutt. Prøv selv med åpne kort hvis du er i tvil. (Legg opp disse kortene fra en kortstokk, og del de resterende kortene på en tilfeldig måte mellom Nord og Syd.)

Spørsmål til Kapittel 3

- Hvor mange punkter viser du hvis du svarer 2 ruter over makkers 1 spar-åpning?
- Makker kommer så tilbake med 3 kløver. Hva viser dette?
- Makker åpner med 1 spar. Du har 7 punkter, men bare ett kort i spar. Hva gjør du?
- Hvis makker etter et par melderunder melder 4 grand, betyr dette noe spesielt. Men hva?
- Hva melder du nå hvis du sitter med alle essene?
- Kan du stanse i 5 grand hvis du (etter å ha spurt i 4 grand) oppdager at dere mangler to Ess?

Kapittel 4

Når du har blitt vant til å melde etter åpning med 1-i-farge, skulle det ikke være vanskelig å utvide repertoaret til også å omfatte **grand**åpninger. Prinsippene for de videre meldingene etter grandåpning blir litt forskjellig fra de vi hittil har sett på, fordi grandåpningen er så mye mer presis enn de andre åpningsmeldingene.

I dette kapitlet lærer du om

Åpning med 1 grand Utspill til første stikk

I de foregående kapitlene har du fått prøve deg som spillfører ved et par anledninger. Nå flytter vi oss isteden over på den andre siden, og skal i de neste kapitlene se litt på hvordan du kan legge opp spillet som motspiller. Og hva er da mer naturlig enn å begynne med første stikk?

Av åpningsmeldinger har vi hittil sett på bare en type, nemlig åpning med **1-i-farge**. Dette viser 13—19 punkter og minst 4 kort i fargen, og du åpner alltid med din lengste farge. Med to 4-kortsfarger lønner det seg å åpne med den **laveste**, og med to farger på 5 kort eller mer, bør du åpne med den **høyeste**.

Naturligvis er det også tillatt å åpne med høyere meldinger. Men fordi du da tar bort alle muligheter til å melde på 1-trinnet, bør høyere åpningsmeldinger være bedre definert enn åpninger på 1-trinnet. Spesielt gjelder det for grandåpninger, og i det systemet vi spiller, viser

Åpning 1 grand: 15—17 punkter og jevn hånd.

Med jevn hånd menes det 4-3-3-3 eller 4-4-3-2 fordeling. Du kan også åpne med 1 grand med 5-3-3-2 fordeling hvis 5-kortsfargen er i kløver eller ruter, men med 5-korts hjerter eller spar bør du åpne med den fargen. Når du tenker på å åpne med 1 grand er det vanlig **ikke** å regne fordelingspunkter, men med en god 5-kortsfarge og 14 punkter kan du gjerne åpne med 1 grand, spesielt hvis du har et par tiere. Her er noen eksempler på grandåpning:

♠ E K 7 4
♥ D Kn 6
♦ K 7 4
♣ E 5 4

17 punkter
4-3-3-3

♠ D Kn 4
♥ E 10 8 5
♦ D Kn 8 3
♣ E D

16 punkter
4-4-3-2

♠ 8 4
♥ K D 10
♦ E K Kn 10 2
♣ D 10 3

15 punkter
5-3-3-2

Mange bruker grandåpninger på 16—18 eller 16—19 punkter, og enkelte foretrekker svake grandåpninger på 12—14 punkter. Men 15—17 er mest vanlig i dag, både i Norge og resten av Europa.

Grandåpning
Grand-fordelinger

Med den siste hånden kunne du ha åpnet med 1 grand også med kløver knekt istedenfor Damen. Bare 14 punkter, riktignok, men en god 5-kortsfarge og hele 3 tiere oppveier for det manglende punktet.

Dette er derimot hender som ikke passer til grandåpning:

♠ E 3
♥ K D 6
♦ E D 8 5
♣ K 10 4 2

18 punkter
4-4-3-2

♠ D 7
♥ E K 8
♦ D Kn 4 2
♣ D 10 8 5

14 punkter
4-4-3-2

♠ E Kn 8
♥ E D Kn 7 4
♦ 9 7 5
♣ K 6

15 punkter
5-3-3-2

Den første hånden er litt for sterk, mens den andre er litt for svak. Begge disse hendene bør du åpne med 1 kløver på, for deretter å melde hhv. 2 og 1 grand i neste melderunde, med mindre makker skulle melde ruter. Den siste hånden har riktignok styrke og fordeling til grandåpning, men med 5-korts hjerter bør du åpne med 1 hjerter.

Hva skal du så melde når makker åpner med 1 grand?

Allerede etter makkers første melding kan du som regel bestemme sluttkontrakten. Ved å telle dine egne punkter og legge sammen med de makker har, vil du kunne avgjøre om dere har styrke nok til utgang eller slem, eller om dere bare skal stanse så snart som mulig. I noen tilfeller kommer du kanskje til at dere kan ha utgang hvis makker har 17 punkter, mens dere bør stanse hvis makker har så lite som 15. I andre tilfeller ser du kanskje at dere har nok punkter til utgang, men kanskje er du ikke sikker på hvilken utgang dere skal spille. Da gjelder det å ta makker med på råd, og det er derfor nødvendig å stille opp noen regler for hvordan dere bør melde etter en grandåpning. Her er de viktigste:

Svar på grandåpning

- * Hvis du ser at dere ikke kan ha utgang, kan du melde **pass**, eller en **farge på 2-trinnet**. Denne meldingen må makker passe på. (Med kløverfarge kan du ikke melde 2 kløver, for denne meldingen skal vi bruke til noe annet senere.)
- * Hvis du er i tvil om dere kan klare 3 grand eller ikke, kan du melde **2 grand**. Dette ber makker legge på til 3 grand med 17 punkter og melde pass med 15 punkter. Med 16 punkter får tiere og fargenes lengde avgjøre. For denne meldingen bør du altså ha 9—10 punkter, slik at dere til sammen har mellom 24 og 27 punkter.
- * Har du styrke nok å melde utgang, kan du hoppe direkte til 3 grand med en (forholdsvis) jevn hånd. Dette viser altså ca. 11—15 punkter. Har du mer enn 15, begynner det å bli gode sjanser for slem, og da må du finne på noe annet.
- * Med en 5-kortsfarge og styrke til (minst) utgang, kan du melde fargen din på 3-trinnet. Makker kan slå av i 3 grand uten støtte til din farge, og ellers støtte deg til 4-trinnet.

La oss ta noen eksempler:

♠ Kn 7 5 2
♥ D 8 5
♦ 9 6 5
♣ K 7 2

♠ E 7 3
♥ E 10 7
♦ Kn 10 9 4
♣ D 9 2

♠ 7 3 2
♥ K D 6 5 3
♦ 5
♣ 9 6 4

♠ Kn 10 6 5 3 2
♥ 7
♦ K D 6
♣ K Kn 9

♠ E D 6
♥ Kn 8
♦ Kn 10 7 5
♣ Kn 7 3 2

♠ E K 5
♥ D Kn 9 7 5
♦ 7 3
♣ D 10 9

Den første hånden inneholder 6 punkter, og dermed vet du at dere ikke kan ha mer enn 23 punkter til sammen (hvis makker har 17). Meld pass og håp at makker klarer sine 7 stikk.

Med den andre hånden er situasjonen straks lysere. Du har 11 punkter, og vet dermed at dere har 26—28 punkter til sammen. Meld 3 grand.

Den tredje hånden er av den svake sorten igjen. Med $(5 + 2)$ 7 punkter er sjansen til utgang helt minimal. Men hånden din er ikke så veldig verdifull i grandkontrakt — kanskje kan motparten ta endel ruterstikk uten at dere kan gjøre noe fra eller til. Du bør derfor melde 2 hjerter, som makker må passe på. Sannsynligvis får du flere stikk i hjerterkontrakt enn makker ville ha gjort i grand. Som regel bør du aldri passe på en grandåpning hvis du selv har en 5-kortsfarge i ruter, hjerter eller spar.

Den fjerde hånden er ganske god: $(10 + 2)$ 12 punkter skulle rekke til utgang. Hvis dere har minst 8 kort til sammen i hjerter eller spar, lønner det seg å ha den fargen som trumf fremfor å spille grand, så her vet du at spar bør være trumf (husk at en grandåpning lover minst 2 kort i alle farger!). Meld derfor 4 spar.

Med den femte hånden har du et lite problem. 9 punkter betyr at dere kan ha 26 punkter til sammen hvis makker har 17, så utgang er ikke utelukket. Meld 2 grand og overlat avgjørelsen til makker!

Den siste hånden er sterk nok til utgang igjen, men nå vet du ikke om kontrakten skal legges i grand eller hjerter. Meld 3 hjerter. Med 3 eller 4 hjertere vil makker støtte til 4 hjerter, og bare 2 hjertere blir svaret 3 grand, som du naturligvis vil melde pass på.

Litt større problemer vil du kunne få med enda sterkere hender, eller hvis du har mer enn en langfarge. Forsøk deg på disse problemene, og sammenlign med våre forslag etterpå:

Makker åpner med 1 grand. Hva melder du med:

a)

♠ E K 10 7 4
♥ D Kn 8 4 2
♦ 7
♣ 7 2

b)

♠ E 9 6
♥ E D 5
♦ E 8 4 2
♣ K Kn 8

c)

♠ 7
♥ K 4
♦ K D 8 3
♣ E K Kn 7 4 3

- a) Du har $(10 + 3)$ 13 punkter, så utgang bør ordne seg lett. Makker må ha minst 3 kort i enten hjerter eller spar, men du vet ikke hvilken farge som skal være trumf. Meld 3 spar. Hvis makker melder 3 grand, fortsetter du med 4 hjerter. Nå kan makker melde pass, eller preferere til 4 spar hvis den fargen tross alt skulle passe bedre.
- b) Du har hele 18 punkter, og det vil si at dere til sammen må ha mellom 33 og 35 punkter. For å klare lilleslem bør dere ha 33 punkter, mens det normalt kreves 37 punkter for storeslem. Meld like gjerne 6 grand direkte.
- c) Her har du en virkelig god hånd: Hele $(16 + 3)$ 19 punkter, og med den fine fordelingen kan faktisk storeslem være en mulighet. Meld 3 kløver. Hvis makker skulle svare 3 ruter vet du at den fargen duger som trumf, og i motsatt fall får du stole på at kløveren er bra nok — makker har jo tross alt minst 2 kløvere. Uansett hva makker svarer, kan du neste gang fortsette med 4 grand, for å sjekke at dere ikke mangler to Ess. Hvis makker skulle ha 3 Ess, får du la humøret avgjøre om dere skal spille 6 eller 7! Har makker kløverdamen bør det gå bra, og i motsatt fall får du håpe at en kløverfinesse vil være nok.

La oss ta noen flere problemer. Denne gangen åpner du med 1 grand, og etter makkers svar er det du som har ballen:

a)

♠ E D 8 4
♥ K D Kn 7
♦ E 8
♣ Kn 8 3

1 gr — 2 gr
?

b)

♠ K 6 3
♥ D 7 6 5
♦ E K
♣ D Kn 9 3

1 gr — 3 ♠
?

c)

♠ D Kn 8 2
♥ E D Kn 2
♦ E 10 8
♣ Kn 4

1 gr — 3 ♦
?

- a) Du har 17 punkter, og makker 9—10. Meld 3 grand.
- b) Med 3-korts spar må du støtte makkers farge. Meld 4 spar. Bytter du om sparen og ruterer, blir riktig svar 3 grand.

- c) Her har du også 3-korts støtte til makker, men med bare 15 punkter er det allikevel litt risikabelt å gå forbi 3 grand. Til tross for ruterstøtten vil det derfor ikke være galt å slå av i 3 grand, men en bedre melding er kanskje **3 hjerter**. Det bør vise 4-kortsfarge (du kan jo ikke ha 5-korts hjerter etter åpningen), og be makker velge kontrakt. Melder nå makker 3 grand, bør du si pass, og i motsatt fall kan du komme tilbake med ruterstøtten.

Dette var jevne hender med 15—17 punkter, men hvordan melder du så andre jevne hender.

		Åpning med jevne hender
	Under 12 p Pass.	
1 ♣ — 1 ♦ 1 gr	12—14 p Åpne med den laveste 4-kortsfargen, og meld grand i neste gang. Hvis makker svarer med en annen farge som du også har 4 kort i, støtter du isteden til 2 i denne fargen. Hvis du får sjansen til å vise en annen 4-kortsfarge på 1-trinnet neste gang, bør du gjøre det istedenfor å melde 1 grand.	
1 gr	15—17 p Åpne med 1 grand.	
1 ♣ — 1 ♥ 2 gr	18—19 p Åpne med den laveste 4-kortsfargen, og hopp i grand neste gang. Hvis makker skulle melde en farge som du også har 4 kort i, og dette er hjerter eller spar, kan du hoppe til utgang i denne fargen.	
2 gr	20—22 p Åpne med 2 grand. Nå fortsetter meldingene akkurat som om du hadde åpnet med 1 grand! Hvis makker melder over 2 grand, er dere i utgang, men det skal da heller ikke så mye til for at det skal stå.	
2 ♣ — ? 2 gr	over 22 p Åpne med 2 kløver. Det skal vi komme tilbake til senere.	
2 ♣ — ? 3 gr		

Vi har hittil sett endel på hva du kan gjøre som **spillefører** for å få så mange stikk som mulig, men lite på hvordan du bør spille som **motspiller**. Det er klart at motspillerne ofte vil ha like mange problemer underveis i spillet som spilleføreren, og det største problemet kommer ofte med en gang: Utspillet til stikk 1. Dette må nemlig foretas før du får se noen andre kort, så du har bare dine egne kort og meldingsforløpet å holde deg til. Etter at blindemann kommer ned på bordet, vil det som regel være lettere å planlegge motspillet, men et uheldig utspill vil ofte kunne føre til at dere ikke får flere sjanser.

Både utspill og motspill må legges opp litt forskjellig i grand- og trumfkontrakt. I **grandkontrakt** bør du som regel forsøke å godspille en farge, det vil si at du slår bort spillerens høye kort i fargen, for å kunne ta stikk i denne fargen senere. Eks.:

♠ K D Kn 10 9
♥ 7 5 3
♦ E 2
♣ 8 6 2

Sekvens er to eller flere sammenhengende kort (dvs. kort i rekkefølge) i en farge, der det høyeste kortet i sekvensen er tier eller høyere. Eksempel på sekvenser:

K D Kn 3
D Kn 4 2
10 9 8 3

Indresekvens er sekvens i en farge der du også har et høyere kort:

E Kn 10 3
K 10 9 8 2
K Kn 10 7 3

Fra indresekvenser spiller du ut som ellers, det vil si høyeste kort fra selve sekvensen:

E Kn 10 2
K 10 9 4 3

Motparten melder 1 grand — 3 grand, og du skal spille ut. Det er åpenbart at du må angripe i spar, og fra en slik **sekvens** av honnører, bør du spille ut det høyeste kortet, for å gjøre det klart for makker at du er sterk i fargen. Spill derfor ut spar Konge. Hvis makker har Esset, tar dere ganske lett de 6 første stikkene, og hvis spilleren har Esset, får du håpe på at det før eller senere blir spilt en ruter, slik at du kan stikke med Esset og innkassere sparstikkene.

Du kan naturligvis innvende at du like godt kan spille ut spar 9 i dette tilfellet, men da risikerer du bare å forvirre makker. Spiller du nemlig ut Kongen, vil ikke makker være i tvil om hvilken farge det skal fortsettes i senere.

Dette var kanskje et lett eksempel, men samme prinsipp kan du bruke på andre hender der det ikke er så åpenbart at kontrakten vil gå bet:

a)	b)	c)
♠ Kn 10 9 5 3	♠ K 10 8 5 2	♠ 8 7 6 3 2
♥ E 8 4	♥ E 8 4	♥ E 8 4
♦ D 7 2	♦ D 7 2	♦ D 7 2
♣ Kn 3	♣ Kn 3	♣ Kn 3

Igjen melder motparten 1 grand — 3 grand, og du skal spille ut med hver av de tre hendene ovenfor.

Med alle tre hendene bør du spille ut spar. Generelt lønner det seg å angripe i din lengste og beste farge mot en grandkontrakt, med mindre makker har meldt en farge (i så fall bør du som regel spille ut den fargen).

Med hånd a) bør du spille ut spar knekt. Det forteller makker at du har tieren, men at du ikke har Damen (for i så fall ville du ha spilt ut den). Dermed skulle makker ha et godt grunnlag for planlegging av det videre motspillet.

At det er viktig å spille ut knekten, istedenfor f.eks. treeren, ser du hvis fargen f.eks. er fordelt slik rundt bordet:

♠ D 7 2

♠ Kn 10 9 5 3

♠ K 6 4

♠ E 8

Hvis du spiller ut treeren, vil spilleren legge toeren fra blindemann. Enten makker går opp med Kongen eller ikke, vil spilleren få to stikk i fargen. Spiller du derimot ut knekten, har dere «saks» (finesse) over Damen, og det kan ikke bli mer enn ett sparstikk til Syd.

Med hånd b) har du ikke noen sekvens å spille ut fra, til tross for at sparfargen er ganske god. Her bør du spille ut ditt minste kort (toeren), for å fortelle makker at du er interessert i at denne fargen blir fortsatt senere. Dette kalles gjerne **invitt**-utspill — du inviterer til fortsettelse i fargen når du har honnør(er).

Invitt-utspill

Med hånd c), derimot, bør du spille återen — «toppen av ingenting». Det viser at du ikke har noen særlig sterk farge, så hvis makker kommer inn senere, kan han eller hun eventuelt skifte over til en annen farge hvis det ser fornuftig ut.

«Toppen av ingenting»

Hvis **makker** har meldt en farge, bør du som nevnt oftest spille ut den fargen, med mindre du har et veldig godt alternativ. Hvis **spilleføreren** har meldt en farge, bør du normalt ikke spille ut denne fargen, fordi du da ofte vil gi bort et stikk. Men det er ofte lurt å spille ut **blindemanns** meldte farge hvis du ikke har noe godt alternativ. Det gir ikke så ofte bort noe, for hvis du f.eks. har Kongen i en farge og blindemann Ess og Dame, vil jo spilleren kunne ta en finesse gjennom deg i alle fall. Men hvis spilleren har Ess og Dame på hånden, og du har Kongen som utspiller (og altså sitter «bak» spilleren), vil et utspill i denne fargen gi spilleren et billig stikk på Damen.

Det kan ofte lønne seg å spille ut «gjennom bordets styrke»

Forsøk deg på disse utspillene. Meldingene har gått:

Nord	Syd
1 ♠	1 ♣
3 gr	1 gr

Du sitter Vest, og skal spille ut fra:

a)

♠ D 7 3
♥ K D 10 8 5
♦ 8 6 2
♣ Kn 4

b)

♠ D 10 9 7 3
♥ Kn 6 4 2
♦ 6
♣ E 8 4

c)

♠ Kn 10 7
♥ 6
♦ D 9 8 2
♣ K Kn 9 8 6

- a) Spill ut hjerter Konge. Høyeste kort fra en sekvens, selv om sekvensen er kort denne gangen. Men hjerter 10 støtter godt opp om fargen. Uten tieren i hjerter kunne du kanskje ha spilt ut hjerter 5 (laveste kort: invitt) isteden.
- b) Her bør du spille ut spar 10. Selv om blindemann har meldt fargen, kan du håpe på litt hjelp fra makker. Et alternativ er hjerter 2, men det ser tross alt ut til å være større sjanser i sparfargen.
- c) Her ser ruter 2 best ut. Du bør ikke tenke på å spille ut kløver, til tross for at fargen er ganske god. Forhåpentligvis kommer Syd til å spille kløver selv, og da har du en liten overraskelse i bakhånd. Det nest beste utspillet ser faktisk ut til å være spar knekt, i håp om at makker kan ha en sparfarge bak blindemann.

Spørsmål til Kapittel 4

- a) Hva slags fordelinger kan du ha hvis du åpner med 1 grand?
- b) Hva åpner du med hvis du har 18 punkter og fordelingen 4-3-3-3?
- c) Hvis makker åpner med 1 grand og du sitter med 6-korts sparfarge og 0 honnørpunkter, hva gjør du da? Hva om 6-kortsfargen er i kløver?
- d) Hva åpner du med hvis du har 21 punkter og fordelingen 4-4-3-2?
- e) Hva er poenget med å spille ut det høyeste kortet i en sekvens?
- f) Hva menes med «invitt»-utspill?

Kapittel 5

Meldingene etter grandåpningen følger en litt annen filosofi enn etter andre åpninger, først og fremst fordi åpneren forteller så mye om hånden sin allerede med den første meldingen.

I forrige kapittel så vi litt på hvordan grandåpnerens makker kan **kreve** til utgang (ved å hoppmelde). I dette kapitlet skal vi se litt på hvordan du kan **invitere** til utgang på ulike måter, samt hvordan dere kan finne ut om begge to har 4 kort i hjerter eller spar — i så fall lønner det seg nesten alltid å spille med denne fargen som trumf.

I dette kapitlet lærer du om

«Stayman»-konvensjonen Noen nyttige regler for motspill mot grandkontrakt

Vi skal titte litt nærmere på noen typiske motspillsituasjoner. Hvis du har sjansen til å spille litt selv, bør du forsøke å legge merke til om noen tilsvarende situasjoner dukker opp under spillingen!

Hvis dere finner ut i meldingsforløpet at dere har styrke nok til å melde utgang, skulle man tro at problemene som regel vil være løst. Men det er slett ikke alltid tilfellet, for iblant kan det være vrient å finne ut **hvilken** utgang som bør spilles. 3 grand er ofte den letteste utgangen å vinne, fordi dere da bare behøver 9 stikk, mot 10 hvis hjerter eller spar er trumf, og hele 11 med kløver og ruter som trumf.

Hvis dere har 8 eller flere kort til sammen i hjerter eller spar, vil det imidlertid lønne seg å spille med denne fargen som trumf. Ikke alltid, naturligvis — 3 grand kan i blant være best selv med 9 eller 10 kort til sammen i hjerter eller spar, og noen ganger kan det være fordelaktig å spille 4 hjerter eller 4 spar med bare 7 trumf til sammen. Men i lengden lønner det seg neppe å eksperimentere: Med 8 (eller flere) kort til sammen i hjerter eller spar, bør dere avgjort sikte på utgang med denne fargen som trumf.

Med kløver eller ruter stiller det seg litt annerledes. Med en av disse fargene som trumf må dere ha hele 11 stikk for å klare utgang, og da vil det som regel lønne seg å forsøke 3 grand isteden. Men hvis dere har skjeve hender, og spesielt hvis dere mangler stopper i en farge, vil det også kunne lønne seg å melde utgang i en av disse fargene.

Som regel vil det være ganske lett å finne ut om dere har 8 kort til sammen i hjerter eller spar, men etter grandåpning kan det by på visse problemer. Hvis makker åpner med 1 grand, og du har 4 kort i hjerter eller spar og for øvrig styrke nok til utgang, er det viktig at du får vite om makker også skulle ha 4 kort i din farge. Det kan du gjøre med **Stayman**-konvensjonen, oppkalt etter den kjente amerikanske bridgespilleren Samuel L. Stayman. Hans idé er å bruke **2 kløver** som en kunstig melding etter

Velg spar- eller hjerterkontrakt med minst 8 trumf til sammen

Stayman

Det finnes også endel andre svar-skalaer på 2 kløver — f.eks. er det mange som foretrekker å svare på 2-trinnet med «maksimums grandåpning» (17 punkter). Noen bruker også **2 ruter** som søkemelding ved siden av 2 kløver, f.eks. slik at 2 kløver viser 5—9 punkter og 2 ruter minst 10 punkter.

Legg merke til at du kan **invitere** til utgang med en hvilken som helst farge, mens du bare kan **stoppe** i ruter, hjerter eller spar, fordi 2 kløver er «opptatt» til Stayman-konvensjonen.

Hvis du oppdager at dere ikke har noen **tilpasning** (dvs. verken du eller makker kan hjelpe hverandre i den andres farger) bør du stort sett se bort fra fordelingspunktene.

åpning med 1 grand, for at svarhånden skal kunne få greie på om makker eventuelt skulle ha 4 kort i en av majorfargene. Svarene på 2 kløver er enkle:

2 ruter: Ikke 4 kort i hjerter eller spar
2 hjerter: 4-korts hjerter
2 spar: 4-korts spar
2 grand: 4 kort i både hjerter og spar.

Hvis svarhånden (som altså startet med å melde 2 kløver) nå kommer igjen på 3-trinnet, er det bare **invitt** til utgang, og viser en hånd med 8—9 punkter og den fargen som blir meldt (minst 5 kort i fargen, med mindre grandåpneren har vist 4 kort i fargen — da kan selvsagt svarhånden også ha 4).

La oss ta noen eksempler:

a)

♠ K 8 5 3
♥ D Kn 10 4
♦ E 7 4
♣ 7 2

b)

♠ Kn 3 2
♥ K 10 9 2
♦ K D 6
♣ 10 9 3

c)

♠ E 6 4 2
♥ 7
♦ K 10 8 6 4 2
♣ 3 2

Makker åpner med 1 grand. Hvordan har du tenkt å melde hver av disse tre hendene?

Med hånd a) har du tenkt deg i utgang: Hele (10 + 1) 11 punkter. Start med 2 kløver, og hvis makker har 4 kort i en av dine farger, hopper du til utgang i den fargen. Skulle svaret på 2 kløver bli 2 ruter (= ikke 4 kort i hjerter eller spar) får du isteden melde 3 grand. Og hvis makker svarer 2 grand, kan du legge kontrakten enten i 4 hjerter eller spar. Du bør nok velge hjerter som trumf, fordi hjerterfargen din er mer solid enn sparen.

Med hånd b) er du sterk nok til å **invitere** til utgang (9 punkter). Hvis makker har en maksimal grandåpning på 17 (eller kanskje til og med på 16) punkter, bør utgang kunne ordne seg. Du har tross alt en god 9-punkts hånd med de to tierene.

En mulighet er å melde 2 grand, men da risikerer du at dere mister en 4-4-tilpasning i hjerter. Det er bedre å melde 2 kløver, og hvis makker melder 2 hjerter (= 4-korts hjerterfarge) eller 2 grand (= 4 kort i både hjerter og spar), inviterer du med 3 hjerter. Skulle svaret på 2 kløver bli 2 ruter (ikke 4-korts hjerter eller spar) eller 2 spar (= 4-korts sparfarge), kan du isteden invitere med 2 grand.

Hånd c) er kanskje litt mer vrien å melde. Her har du bare 7 honnørpunkter, men hele 3 fordelingspunkter. Men fordelingspunktene kommer egentlig bare til sin rett hvis dere har god tilpasning i en farge, så det er nokså tvilsomt å melde utgang hvis makker f.eks. skulle ha en dårlig grandåpning med 4 kløver og 4 hjerter. Men du er opplagt sterk nok til i hvert fall å invitere til utgang, så det er uansett riktig å starte med 2 kløver.

Hvis makker nå skulle melde 2 spar eller 2 grand, vet du at dere har 8 spar til sammen. Da kan du i hvert fall regne med alle fordelingspunktene, og det vil sannsynligvis være best å hoppe til 4 spar. Får du derimot 2 ruter eller 2 hjerter fra makker, bør du nøye deg med å invitere til utgang med 3 ruter. Makker må vurdere sin punktstyrke og rutertilpasning, og melde pass eller 3 grand.

Ny farge etter Stayman: Invitt til utgang

Forsøk deg nå som grandåpner. Hva melder du i disse situasjonene:

a)

♠ K D 7 2
♥ D Kn 4 3
♦ E Kn 3
♣ D 7

1 gr — 2 ♣
2 gr — 3 ♥
?

b)

♠ D Kn 10 2
♥ D 10
♦ K 10 9 7
♣ E K Kn

1 gr — 2 ♣
2 ♠ — 2 gr
?

c)

♠ K 10 3
♥ 9 3
♦ E K 5 2
♣ E Kn 10 3

1 gr — 2 ♣
2 ♦ — 2 ♠
?

Med hånd a) måtte du svare 2 grand på makkers 2 kløver, for å vise frem 4 kort både i hjerter og spar. Nå ber makker deg legge på til 4 hjerter med en god grandåpning. Du har bare 15 punkter, og bør melde **pass**. Makker kan f.eks. ha hånd b) fra forrige eksempel, og da er dere høyt nok i 3 hjerter — kanskje går dere bet allerede her.

Med hånd b) viste du først frem sparfargen, og når makker så inviterer til utgang med 2 grand, har du et lite problem. Du har en middels sterk grandåpning med 16 punkter, men med hele 3 tiere bør du løfte til 3 grand. Et annet moment er at hjerterdamen (som fra starten av så noe tvilsom ut, i og med at den er ugardert) sannsynligvis er et verdifullt kort, fordi makker etter denne meldesekvensen nesten alltid har 4-korts hjerter.

Med hånd c) har du 15 honnørpunkter, men du kan trygt regne et fordelingspunkt i hjerter, i og med at makker inviterer til utgang med minst 5-kortsfarge i spar (med 4 kort ville makkers melding ha vært 2 grand). Med to tiere i tillegg bør du ta imot makkers invitt og melde 4 spar, eller i hvert fall 3 hvis du liker å melde litt forsiktigere. I så fall sender du ballen tilbake til makker, som kan passe eller løfte til utgang.

Legg for øvrig merke til at Stayman-konvensjonen også kan brukes etter åpning i 2 grand. 3 kløver blir da spørsmål etter 4-kortsfarge i hjerter eller spar, og svarene er akkurat de samme som etter åpning med 1 grand. Hvis meldingene starter med 2 grand — 3 kløver, er dere allerede så høyt at det ikke kommer på tale å stoppe under utgang, og hvis svarhånden skulle komme tilbake med en ny farge under utgangsnivå, blir det invitt til **slem** istedenfor til utgang.

Stayman etter åpning med 2 grand

Uten 4-korts hjerter ville makker ha meldt

1 gr — 2 gr

Forsøk deg på disse problemene:

a)

♠ K D 7 3 2
♥ D Kn 4 3
♦ E 5
♣ 8 7

b)

♠ D Kn 3 2
♥ D 10 8 6
♦ Kn 10 7 6 2
♣ —

c)

♠ K D 10 3
♥ 9
♦ K Kn 10 8 6 4
♣ E D

Meldingsforløpet:

Du	Makker
	1 gr
2 ♣	2 ♦
?	

Hva melder du nå med hver av hendene ovenfor?

Med hånd a) er du sterk nok til å melde utgang: (12 + 2) 14 punkter skulle rekke i lange baner. Hjerter er utelukket som trumf, siden makker ikke hadde 4 kort i den fargen. Men 4 spar er fremdeles en mulighet — hvis makker har 3-kortsfarge. Men hvordan kan du få vite det?

2 spar kan du ikke melde, for det vil bare være **invitt** til utgang, så makker kan tenkes å passe. Men du kan trygt hoppe til **3 spar**, og dermed få makker til å velge mellom utgang i 3 grand eller 4 spar.

Med hånd b) tok du en sjanse på at makker hadde 4 kort i hjerter eller spar, for i så fall hadde det vært mulighet for utgang i en av de fargene med dine (6 + 3) 9 punkter. Men dessverre, tilpasningen synes ikke å være den beste, og det er dermed tvilsomt å regne fordelingspunkter i det hele tatt. Det beste du kan gjøre nå er sannsynligvis å melde **pass**! Sjansene for utgang er mikroskopiske, og 2 ruter er etter alt å dømme det beste dere kan spille. Eneste alternativ (for dem som hater å gå glipp av en mulig utgang) må være 3 ruter.

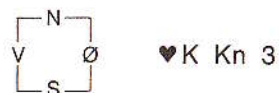
Husk at 4 grand brukes som **spørsmål etter Ess** (Blackwood-konvensjonen).

Hånd c) er av den virkelig sterke sorten: Hele (15 + 3) 18 punkter. Det er dermed stor sannsynlighet for at dere har slem i kortene, så det vil ikke være urimelig å forsøke seg med **4 grand** nå, for deretter å parkere i 5 eller 6 ruter, avhengig av hvor mange Ess makker har. Alternativet må være en forsiktig 3 grand-melding, men det vil nok som regel lønne seg å satse litt hardere med så sterke hender som dette.

Over til motspillets vanskelige kunst igjen. I forrige kapittel så vi litt på hvordan det lønner seg å spille ut til første stikk, men det er jo tross alt endel stikk igjen før motspillet er over. I et lite hefte som dette kan vi ikke komme inn på alle finesser og situasjoner du kan komme borti som motspiller, men enkelte enkle huskereglar kan kanskje hjelpe deg i mange tilfeller. La oss først se på hvordan du bør spille i første stikk etter at **makker** har spilt ut.

La oss si at makker spiller ut en **liten** hjerter mot 3 grand (invittutspill), og du ser følgende hjerterbeholdning på bordet og hos deg selv (du sitter Øst denne gangen):

♥8 5 4

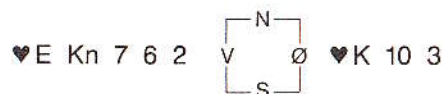


Makker spiller ut hjerter 2, blindemann legger hjerter 4, og du . . .

Her **må** du legge hjerter Konge. «Høyest for makker» er en god regel, som altså betyr at du (med noen få unntak) bør legge ditt høyeste kort i fargen makker spiller ut. Her kan f.eks. hele hjerterfargen se slik ut:

«Høyest for makker»

♥8 5 4



♥D 9

Hvis du ikke bruker hjerter Konge i første stikk, vil Syd få et billig stikk for Damen, og nå er det kanskje for sent å bete kontrakten. Stikker du derimot med Kongen og spiller en ny hjerter, tar dere ganske lett de 5 første stikkene.

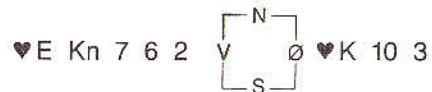
Men en annen gang kan situasjonen være:

♥D 5 4



Igjen spiller makker ut hjerter 2, og blindemann legger hjerter 4. Nå bør du fravike regelen en smule, og ta finessen med hjerter 10. Hvis Syd skulle ha knekten, har du ikke uten videre tappt noe stikk, for ett stikk må dere avgi i fargen uansett. Men denne gangen kan det kanskje se slik ut:

♥D 5 4

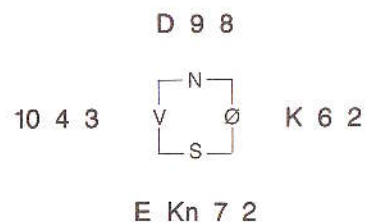


♥9 8

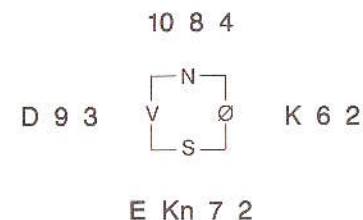
Du vinner første stikk med tieren, og kan fortsette med hjerter Konge og en ny hjerter. Dermed tar dere elegant de 5 første stikkene nå også!

En annen viktig regel, som kan komme til anvendelse når som helst i spillet, er «honnør på honnør». Hvis det blir spilt ut en honnør (tier eller høyere) foran deg som du kan stikke, bør du normalt gjøre det. Kanskje har makker ett eller to høye kort i fargen som blir forfremmet til stikk. Naturligvis må også denne regelen brukes med forsiktighet, men unntakene er forholdsvis sjeldne. Noen typiske situasjoner (Nord er blindemann, og har utspillet):

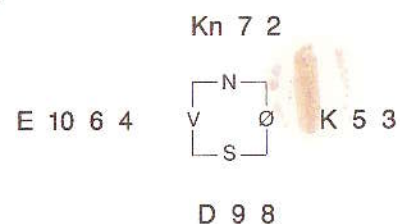
a)



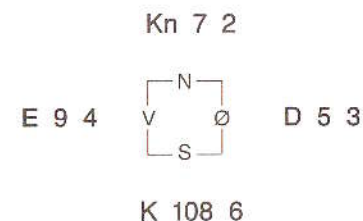
b)



c)



d)



I spill a) spiller Nord Damen, og Øst må dekke med Kongen. Dermed får Vest et stikk for tieren, mens Nord/Syd kan ta 4 stikk i fargen hvis Øst legger liten. (Da kan spilleren fortsette med nieren og ta finessen med knekten hos Syd.)

I b) spiller Nord tieren. Nå får Vest **to** stikk i fargen hvis Øst ofrer Kongen, mens Øst/Vest må nøye seg med ett stikk (for Damen) hvis Øst legger lavt på tieren.

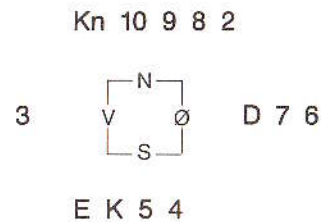
I c) spilles knekten fra Nord. Hvis Øst stikker med Kongen, kan Øst/Vest ta alle de 4 stikkene i fargen, mens Syd kan karre til seg et stikk (ved å spille opp mot Damen senere) hvis Øst legger lavt på knekten. Legg for øvrig merke til at Syd **alltid** kan få et stikk i denne fargen dersom motspillerne starter med å spille den!

I d) spilles også knekten fra bordet. Hvis Øst legger liten, gjør Syd det samme, og Vest får for Esset. Ved senere å ta finessen med tieren, kan Syd klare tre stikk i fargen, men dersom Øst stikker knekten med Damen, vil Vests nier vokse til stikk.

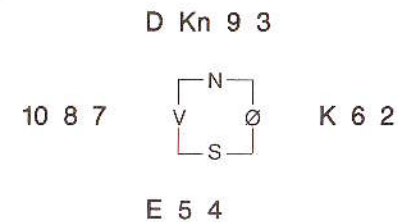
Hvis motspillerne rører fargen først, må Syd bare legge lavt i 2. hånd (en god regel å huske, også for motspillerne). Stikker neste-mann med Esset eller Kongen, kan Syd senere spille Damen for å drive ut den andre topp-honnøren, og dermed sikre seg et stikk for knekten.

Til slutt et par eksempler der man **ikke** har noe å tjene på ukritisk å bruke «honnør-på-honnør»-regelen, men tvert imot risikerer å tape stikk. Igjen er Nord blindemann og har utspillet, mens du sitter Øst:

a)



b)



I spill a) spilles knekten fra Nord. Med så tett farge på bordet har det ingen hensikt i å dekke med Damen. Tvertimot kan det tenkes at spilleren slett ikke har tenkt å ta finessen, men isteden satse på at fargen er fordelt 2-2 hos motparten. For ikke å snakke om hva som ville ha skjedd dersom hjerter Konge og 3 hadde byttet plass . . .

I spill b) kan spilleren ta 4 stikk i fargen hvis du dekker **Damen** med Kongen, ved å fiske opp makkers tier etterpå. Kongen blir i så fall stukket med Esset, og **nest**e stikk spiller Syd fireren, og stikker vests kort så billig som mulig på bordet. Du kan ikke stikke **over** i noe fall, og dere blir dermed uten stikk i denne fargen.

Selv med bare ett lite kort ved siden av Kongen, kan det være riktig å legge lavt når Damen spilles. Syd vet jo ikke hvordan det sitter, og vil kanskje spille knekten fra blindemann neste gang, i håp om at tieren skal falle fra Vest.

Det kan du imidlertid lett forhindre ved å **legge lavt** når Damen spilles. Nå har ikke Syd lenger noen sjanse til å få 4 stikk. Riktignok beholder Damen stikken, men hvis knekten spilles i neste stikk, dekker du med Kongen, og forfremmer dermed tieren hos makker til stikk. Og hvis spilleren isteden fortsetter med treeren eller nieren fra bordet, legger du naturligvis **ikke** Kongen.

En regel som kan være grei å huske i slik situasjoner, er: **Hvis blindemann (eller spilleren, men det er vanskelig å vite) har flere honnører i sekvens, skal du vente med å stikke med din honnør til den siste honnøren spilles.** Av eksempel b) ovenfor skjønner du kanskje hvorfor.

Stikk siste honnør i sekvens

Spørsmål til Kapittel 5

- a) Hva er poenget med «Stayman»-konvensjonen?
- b) Hvordan kan du **invitere** til utgang hvis makker åpner med 1 grand og du sitter med 5-kortsfarge i hjerter?
- c) Du åpner med 1 grand, og makker svarer 2 kløver. Hva gjør du nå med 15 punkter og 4 kort både i hjerter og spar?
- d) Du åpner med 1 grand, makker svarer 2 kløver, og du sitter med 18 punkter og 4 kort i kløver og ruter. Hva svarer du?
- e) Hva menes med regelen «høyest for makker»? I hvilke situasjoner kommer den til anvendelse?
- f) Gjelder regelen om «honnør på honnør» for motspillere, spillefører eller alle sammen?

Kapittel 6

Det er forholdsvis lett å lære hvor mange punkter du skal ha for å åpne meldingene, og hvor mange punkter du bør ha for å svare på åpningen. Men deretter blir det litt mer komplisert, for etter hvert som dere avgir flere meldinger vil skjønn, makkerforståelse, logikk og resonnerings-evne være mer avgjørende — dere vil ikke lenger kunne støtte dere til klart definerte melde-regler. Det er slett ikke uten grunn at meldingene blir regnet som den vanskeligste delen av brid-ge-spillet.

I dette kapitlet lærer du om

Åpnerens 2. melding Prinsipper for de videre meldingene Motspill mot trumfkontrakt

Du har hittil sett på motspillsregler i grandkontrakter. De samme prinsippene gjelder stort sett for trumf-motspill også, men i tillegg kan du som motspiller av og til utnytte trumffargen til å skaffe dere ekstrastikk.

Vi har hittil bare såvidt vært inne på hvordan åpneren bør melde etter at makker har svart på åpningen. Siden en åpningsmelding på ett-trinnet kan variere fra en jevn 13-punktshånd til en 19-punktshånd med 7-kortsfarge, er det klart at det er behov for å kunne skille mellom disse hendene i det videre meldingsforløpet. I 2. melderunde må derfor åpneren forsøke å beskrive både **styrken** og **fordelingen** nærmere. Når det gjelder å beskrive fordelingen, bør åpneren (hvis mulig)

Åpnerens gjenmelding

«Jevn hånd» betyr her fordelingene

4-3-3-3
4-4-3-2
5-3-3-2

- støtte makkers farge med (minst) 4 kort i fargen
- melde en (ny) 4-kortsfarge på 1-trinnet
- melde grand med en jevn hånd
- melde en ny farge med minst 4 kort
- gjenta en farge på minst 6 kort.

Samtidig må du passe på å vise om åpningen er sterk eller svak (mer om det senere), og da kan det hende at du ikke kan finne noen passende melding etter dette skjemaet. I så fall må du

- gjenta en 5-kortsfarge

eller

- støtte makkers farge med bare 3 kort.

Allikevel er det en eneste fordeling som ikke lar seg melde etter dette skjemaet: Nemlig fordelingen 4-4-4-1 med singelton i spar og under 16 punkter. For hva skal du melde etter

Du	Makker
1 kl	1 sp
?	

Umulig! Det minste ondet er kanskje å fra-vike regelen om å åpne med laveste 4-korts-farge denne gangen, og åpne med 1 ruter og gjenmelde 2 kløver over 1 spar. En annen mulighet er å bruke en høyere åpning for slike hender — se side 79.

Dette prinsippet gjelder også for svarhåndens andre melding:

Du	Makker
1 kl	1 hj
1 gr	2 sp

Her går makker forbi sin første meldte farge på 2-trinnet, og dette er derfor en **sterk** melding. En slik melding fra svarhånden bør være **krav til utgang**, og altså vise minst 12—13 punkter.

En melding som dette kalles gjerne **revers**-melding, i motsetning til hopp-melding (1 hj - 2 kl - 3 ru) som også er en sterk melding, der den siste fargen **kunne** ha vært meldt på et lavere trinn.

Men enda viktigere enn å vise fordelingen er det å vise hvor sterk åpning du har. Jo tidligere makker kan få et bilde av den samlede styrken dere disponerer over, desto lettere vil det være å avgjøre hvor høyt dere kan melde. I første omgang må du derfor forsøke å skille mellom **sterk** og **svak** åpning, og siden styrken på åpningen din er 13—19 punkter, bør grensen gå på ca. 16 punkter. Hvis du **støtter makkers farge** i 2. melderunde kan du nå regne fordelingspunkter, men i motsatt fall får du ikke gjøre det. Det er naturligvis litt komplisert å regne fordelingspunkter noen ganger, for så å droppe dem i neste melderunde, men hvis du skal forsøke å holde noenlunde rede på hvor god hånd du egentlig har, er det nesten nødvendig å regne på denne måten. Styrken på din hånd er jo i aller høyeste grad avhengig av hva slags kort makker har!

Hvis du har støtte til makkers farge (a), høyner du fargen ett trekk med en svak hånd (mindre enn 16 punkter m/fordelingspunkter). Med en sterk hånd kan du hoppe i fargen, og med så mye som 19 punkter kan du hoppe til utgang i makkers farge, selv om makker bare melder 1-over-1.

Gjenmelding i grand har vi vært inne på tidligere. Siden **åpning** med 1 grand viser 15—17 punkter, vil gjenmelding i grand på laveste trinn vise at du var for svak til en grandåpning (12—14 punkter), mens **hopp** i grand forteller makker at du var for **sterk** til å åpne med 1 grand — altså må du ha 18—19 punkter.

For andre meldinger gjelder følgende regel:

Du viser en sterk åpning ved å gå forbi din første meldte farge på 2-trinnet.

Det vil si at sekvensen:

Du	Makker
1 ♥	2 ♣
2 ♠	

viser en **sterk** åpning (minst 16 punkter), mens

Du	Makker
1 ♥	2 ♣
2 ♦	

bare viser en **svak** åpning. For å vise en sterk åpning med ruterfarge må du her hoppe til 3 ruter. Legg merke til at 2-over-1 fra makker og en **sterk** gjenmelding fra deg automatisk medfører at dere minst må melde til utgang, i og med at både du og makker nå er klar over at dere har 26 punkter eller mer til sammen. Dermed kan dere melde i fred og ro til utgang er nådd, uten å være redd for at makker skal passe for tidlig.

Hva vil du melde i disse situasjonene?

♠ E 10 8 4 2
♥ K 8 3
♦ 5
♣ E Kn 4 2

Du	Makker
1 ♠	2 ♣
?	

♠ E 10 8 4 2
♥ K 8 3
♦ 5
♣ E D 4 2

Du	Makker
1 ♠	2 ♦
?	

♠ E 10 8 4 2
♥ K 8 3
♦ 5
♣ E K 4 2

Du	Makker
1 ♠	2 ♥
?	

Den første hånden var en typisk minimumsåpning: (12 + 2) 14 punkter med fordeling. Når makker melder kløver kan du trygt regne fordelingspunktene, men det blir allikevel ikke nok til å avgi noen sterkere melding enn **3 kløver**. (A: Støtt makker med 4 kort i fargen.)

Med den neste hånden var åpningen en tanke bedre: (13 + 2) 15 punkter. Allikevel passet det ikke særlig bra at makker meldte ruter, og det er en viss fare for at tilpasningen ikke er så god denne gangen. Uansett bør du ikke regne fordelingspunkter på dette tidspunktet, og da kan du ikke gjøre annet enn å gjenta sparfargen. (F: Gjenta en farge på minst 5 kort. For å melde kløveren nå måtte du hatt en **sterk** åpning, fordi du i så fall går forbi 2 spar.)

At

1 ♠ — 2 ♥

viser 5-kortsfarge, medfører at du av og til må «nødmelde» en 3-kortsfarge i kløver eller ruter etter makkers sparåpning. Med f.eks.

♠ E 6 2
♥ K D 8 7
♦ E 4 3
♣ 10 8 3

må du melde 2 kløver eller 2 ruter hvis makker åpner med 1 spar. Legg merke til at dette ikke er så «farlig» som det kan høres ut som, for hvis makker støtter fargen din, lover det minst 5-kortsfarge i spar! Med f.eks. 4-4 i spar og kløver ville jo makker ha åpnet med 1 kløver. Dermed vet du at sparfargen duger som trumf, og kan «redde deg» over i den fargen hvis makker støtter din melding.

Den siste hånden er aller best: Hele (14 + 2) 16 punkter. Akkurat denne ene meldesekvensen (1 spar — 2 hjerter) har vi streifet innom tidligere, og det spesielle med 2 hjerter-meldingen etter sparåpning er at den **viser 5-kortsfarge**. I dette ene spesialtilfellet kan du derfor trygt støtte makker med 3-korts hjerter, og endatil regne fordelingspunkter. Dermed har du nå en **sterk** åpning, og det viser du best ved å hoppe til **4 hjerter**. Du kan også melde 3 kløver nå og komme igjen med 4 hjerter i neste melde-runde.

1 ♠ — 2 ♥ viser
(minst) 5-kortsfarge

Hvis vi går videre i meldingsforløpet, må du hele tiden forsøke å finne ut:

- hva du vet om makkers kort
- hvor høyt det virker fornuftig å melde
- hva makker vet om dine kort
- hvordan du kan beskrive dine kort best mulig.

Ved siden av de grunnleggende prinsipper for åpnerens og svarhåndens melding i første og andre melderunde, er det et par andre situasjoner du bør diskutere litt med makker. Utover i heftet vil du finne enkelte generelle regler for de videre meldingene, som først og fremst er ment som en hjelp for deg og makker til å kunne forstå hverandre bedre. Hvis du senere skulle spille sammen med andre, kan du være temmelig sikker på at dine nye makkere også vil bruke de samme reglene.

Først og fremst er det viktig at dere begge er klar over hvilke meldinger som er **svake** og hvilke som er **sterke**, også når begge to har meldt et par ganger. Denne reglen er grei å bruke, selv om dere må være klar over at det i blant vil forekomme unntak:

*** Ny farge på 3-trinnet er krav til utgang.**

Ubetinget gjelder dette imidlertid bare for svarhånden, eller etter at svarhånden har meldt 2-over-1 (og dermed vist minst 10 punkter). Dessuten gjelder ikke denne regelen hvis **begge hender** har vist en begrenset styrke tidligere i meldingsforløpet. Ta en titt på meldingsforløpene nedenfor. Når synes du at den siste meldingen skal være **krav**, og når synes du at du må ha lov til å melde pass? Bestem deg for hva du mener før du leser videre:

Denne regelen gjelder alltid:
 – for svarhånden
 — etter 2-over-1

Du	Makker		Du	Makker		Du	Makker
1 ♥	2 ♦		1 ♥	3 ♣		1 ♥	1 ♣
2 ♥	3 ♣		?			2 ♥	3 ♣
?						?	

I det første tilfellet er 3 kløver ubetinget krav til utgang. Makker viste minst 10 punkter i første melde-
 runde, og bør nå ha minst 12—13 punkter, i og med at makker påtar seg å spille utgang selv om du
 bare skulle ha 13 punkter.

Det andre meldingsforløpet har vi vært borti tidligere. 3 kløver (hopp i ny farge) viser **minst 16 punkter**
 og en god kløverfarge på minst 5 kort. Dermed kan dere selvsagt ikke stoppe under utgang, og etter
 en slik start på meldingsforløpet har dere kanskje slem i kortene?

Det tredje tilfellet ligner mye på det første. Makker lover bare 6 punkter i første runde, men nå er 3 klø-
 ver igjen krav til utgang, og dermed bør makker ha 12—13 punkter.

Var dette opplagt? I så fall kan du forsøke deg på disse:

Du	Makker		Du	Makker		Du	Makker
1 ♥	1 gr		1 ♥	1 ♣		1 ♥	1 ♣
2 ♥	3 ♣		1 gr	3 ♣		2 ♣	3 ♣
?			?			?	

Det første tilfellet ligner tilsynelatende på det forrige eksemplet, men bare tilsynelatende. Nå viste
 nemlig makker 6—9 punkter med grandmeldingen, og med 2 hjerter viste du at du har under 16 punk-
 ter. Nå er **begge hender begrenset**, og dermed blir 3 kløver en bønn om å få spille denne kontrakten.
 Makker har opplagt en lang kløverfarge og en hånd som var for svak til å melde 2 kløver med direkte,
 f.eks:

Begge hender er begrenset

♠ K Kn 10
 ♥ 3
 ♦ 7 3
 ♣ D Kn 10 9 8 5 3

Meld **pass** hvis du ikke har en ekstremt god hjerterfarge, selv om du ikke har en eneste kløver!

På det midterste spillet er vi tilbake på gamle tomter igjen. Om du gjenmelder 1 grand (som her) eller 2 hjerter (som på forrige side) spiller ingen rolle for makkers melding — 3 kløver er uansett krav til utgang.

*Når en farge er avtalt som trumf (meldt og støttet), vil melding av en **ny farge** spille bal-len tilbake til makker, med beskjeden «jeg er i tvil om hvor høyt vi skal melde, og har kanskje noe av interesse i denne fargen».*

Det siste eksemplet er litt mer intrikat. Dere har allerede funnet ut at sparfargen passer som trumf, så det har ingen hensikt for makker å forsøke å finne en bedre trumf. 3 kløver må logisk sett vise at makker er i tvil om dere skal melde utgang eller stoppe i 3 spar, og sannsynligvis har makker en kløverfarge ved siden av. Vurder hånden din i lys av dette (en honnør i kløver er kanskje gull verd!), og meld 3 eller 4 spar!

Ny farge etter at trumfen er avtalt

Dette blir mange meldinger og lite kort, men det er viktig at du og makker er på bølgelengde når det gjelder å tolke hverandres meldinger. Hva mener du om situasjonene nedenfor — kan du melde pass, eller er makkers siste melding kanskje krav til utgang?

Du	Makker	Du	Makker	Du	Makker
	1 ♥		1 ♥		1 ♥
2 ♦	3 ♣	2 ♦	2 ♥	1 gr	3 ♣
?		2 gr	3 ♣	?	
		?			

Det første tilfellet er greit: Du viser minst 10 punkter med 2 ruter-meldingen, og makker viser en **sterk** åpning (minst 16 punkter) ved å melde kløverfargen på 3-trinnet. Dermed vet både du og makker at dere har minst 26 punkter til sammen, og ingen av dere kan passe under utgang.

I neste spill er **ikke** 3 kløver noen kravmelding, fordi **både** du og makker har begrenset hendene deres tidligere: Makker ved å vise en svak åpning ved å gjenta hjerterfargen på 2-trinnet, du ved å melde 2 grand, som bare er en **invitt**-melding (og viser 11—12 punkter). Makker kan ha

♠ D 3
♥ E 10 8 6 3
♦ 2
♣ K D Kn 9 8

Med denne hånden har det ikke vært mulig for makker å melde kløverfargen tidligere, fordi hånden er for svak til å gå forbi 2 hjerter i forrige melderunde. Nå ser imidlertid ikke 2 grand ut til å være noen god kontakt, men med en noenlunde jevn hånd hos deg burde det være større muligheter i 3 kløver. Meldingen betyr derfor bare: «Makker, jeg tror at 3 kløver er en bedre kontrakt enn 2 grand». Med kjempegod kløverstøtte er det naturligvis ikke forbudt for deg å gå videre allikevel.

I det siste meldingsforløpet viser makker en **sterk** åpning — minst 16—17 punkter. Med en ren minimumshånd har du lov til å passe, men som regel bør du melde en gang til, i og med at makker kan ha opptil 19 punkter. Absolutt krav til utgang er imidlertid ikke 3 kløver etter denne sekvensen, siden du fremdeles kan ha 6 punkter og makker 17.

Når det gjelder **utspill** og **motspill** for øvrig, har vi hittil bare sett på grandkontrakter. I **trumpfkontrakter** kan mange av de samme prinsippene brukes («invittutspill», «toppen av ingenting», «høyest for makker», «honnør på honnør» osv.), men i tillegg må du også ta hensyn til trumffargen, og om du kan utnytte den på noen måte. Det er særlig tre forhold du må ta hensyn til som motspiller mot en trumpfkontrakt:

— Kan jeg få ekstrastikk for noen av mine trumfer?

Hvis du f.eks. er **renons** i en farge (som ikke er trumffargen), kan du kanskje satse på at makker kan komme inn og spille denne fargen, for i så fall kan du jo legge en trumf og ta stikket.

— Har spilleren behov for å trumfe noen kort hos blindemann?

Hvis meldingsforløpet (og dine kort) tyder på det, kan det være en idé å spille trumf, slik at blindemanns trumpfkort blir fjernet før spilleren får noen glede av dem.

— Kan det tenkes at spilleren kan bli «for kort» i trumf?

Normalt vil spilleren på ett eller annet tidspunkt spille så mange runder trumf at alle motspillernes trumpfkort blir fjernet. Men hvis du kan tvinge spilleren til å bruke sine trumf tidligere, kan du kanskje til slutt ende opp med å ha flere trumfer enn spilleren. I så fall vil du ofte kunne ta kontroll over spillet.

La oss se på noen eksempler, for å belyse disse spillemåtene. Denne gangen får du se alle kortene, men dekk over Nord, Øst og Syd hvis du vil prøve deg som utspiller før du leser videre.

Hvis du ikke er renons i noen farger, kan du kanskje bli det ved å spille ut en singelton (eller dobbelton).

«Invittspill» kan brukes mot trumpfkontrakt såvel som mot grandkontrakt. Hovedregelen er at du spiller ut **ditt minste kort** i en farge hvis du vil at makker skal fortsette i fargen.

Hvis du derfor spiller ut fra en «doppelton» (farge med bare 2 kort), bør du spille ditt minste kort hvis du vil at makker skal fortsette i fargen, slik at du evt. kan trumfe 3. gang.

Mot trumpfkontrakt bør du (normalt) **ikke** spille ut et lite kort i en farge der du har Esset. Hvis spilleren bare har ett kort i denne fargen på en av hendene, får du kanskje ikke stikk for Esset i det hele tatt!

♠ K 8 6 3 2
♥ E D 7 2
♦ 8 4
♣ 6 4

♠ E 4 2
♥ 8
♦ K 10 7 5 3
♣ D 10 5 2



♠ 9
♥ 10 9 5 4 3
♦ E 9 2
♣ Kn 8 3

♠ D Kn 10 7
♥ K Kn 6
♦ D Kn 8
♣ E K 9

Du	Nord	Makker	Syd
			1 gr
pass	2 ♣	pass	2 ♠
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

«Stjeling» i
motspill

Du sitter Vest, og bør satse på å kunne «stjele» minst en hjerter. Derfor bør du spille ut hjerter 8, og når du så kommer inn på spar Ess, kan du skifte til ruter. Makker kommer inn på Esset, og vil nok forstå hva du legger opp til. Ved å spille en hjerter som du trumfer, tar du beten med ruter Konge i en ellers opplagt kontrakt.

Hvordan kunne du forresten vite at det var ruter du skulle spille da du var inne på spareset? Kunne ikke makker like gjerne ha hatt Esset i kløver?

Utvisomt! For mange vil det derfor bare være et rent gjettverk om makker har kløver eller ruter å komme inn på, men virkelig drevne motspillere slipper å gjette i slike situasjoner. Kan du tenke deg hvordan det kan henge sammen?

I internasjonale mesterskap spiller man som regel med en skjerm diagonalt over (og under) bordet, slik at du bare ser bordflaten og en av motspillerne, men ikke makker og den andre motspilleren. Dermed elimineres alle muligheter for at svært «samspilte» makkere kan komme i skade for å gi hverandre ekstra opplysninger under meldingsforløp og spill.

Noen foretrekker å bruke *små* kort til styrkekast, mens andre bruker *like* eller *ulike* kort. **Høyt** kort er imidlertid det mest vanlige, og kalles ofte bare «vanlige styrkekast».

Øyekast, fotsignaler etc. er naturligvis ikke tillatt i bridge, men signaler ved hjelp av kortene er derimot fullt tillatt. En toppspiller på vests plass vil **legge lavt på første trumfrunde**, og stikke neste spar. Nå kommer poenget med denne manøveren: Makker skal kaste et kort, og har dermed muligheten til å signalisere hvor landet ligger! Ved å kaste et **unødvendig høyt kort** i en farge kan du nemlig fortelle makker at du er interessert i fargen, mens du på samme måte kan vise at en annen farge er uinteressant ved å kaste et **lite** kort i den fargen. I dette spillet kan altså Øst kaste **ruter 9** («styrkekast») under spareset ditt, for å gi et signal om at det er ruter du bør spille! Alternativt avkast er **kløver 3** («svakhetskast») — det vil gjøre samme nytte her.

Styrkekast

Et nytt eksempel:

♠ E 7 2
♥ K Kn 9 7
♦ 10 6
♣ 10 8 5 3

♠ Kn 10 5
♥ 6 4
♦ E Kn 8 7 3
♣ K 6 2



♠ 6 4
♥ 5 3
♦ K D 9 5 2
♣ D Kn 9 7

♠ K D 9 8 3
♥ E D 10 8 2
♦ 4
♣ E 4

Du	Nord	Makker	Syd
			1 ♠
pass	2 ♦	pass	3 ♥
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

Du bør for øvrig gjøre det til en vane alltid å ta motpartens meldinger i betraktning når du planlegger et motspill eller en spilleføring.

For referanse:

♠ Kn 10 5
♥ 6 4
♦ E Kn 8 7 3
♣ K 6 2

♠ E 7 2 ♠ 6 4
♥ K Kn 9 7 ♥ 5 3
♦ 10 6 ♦ K D 9 5 2
♣ 10 8 5 3 ♣ D Kn 9 7

♠ K D 9 8 3
♥ E D 10 8 2
♦ 4
♣ E 4

Du	Nord	Makker	Syd
			1 ♠
pass	2 ♦	pass	3 ♥
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

♠ 6 4 2
♥ E D 4 2
♦ 7
♣ K D Kn 10 5

♠ K Kn 5
♥ 8 7 3
♦ E Kn 10
♣ E 9 8 4



♠ D 10 9 8 3
♥ 5
♦ 9 6 5 4 3
♣ 7 2

♠ E 7
♥ K Kn 10 9 6
♦ K D 8 2
♣ 6 3

Du	Nord	Makker	Syd
	1 ♣	pass	1 ♥
pass	1 gr	pass	3 ♦
pass	3 ♥	pass	4 ♥
pass	pass	pass	

Denne gangen bør du lytte godt til meldingsforløpet for om mulig å finne en ledetråd for motspillet. Det er tydelig at Syd har en sterk hånd med hjerter og spar, og at Nord har spar og ruter, men sannsynligvis ikke så mange hjertere. Alt tyder derfor på at spilleren kommer til å trenge noen hjerterstjeler hos Nord for å sikre kontrakten (med mindre Nord's ruterfarge er veldig sterk, men i så fall er det lite sannsynlig at dere kan bete 4 spar i noe fall). For å forhindre dette bør du derfor spille ut en trumf. En liten er best — makker kan jo tross alt ha noe slikt som Kongen alene i spar — eller det kan tenkes at makker har to spar som nå, og kommer inn før deg.

Trumfuttspillet er helt drepende for kontrakten. Hvis spilleren forsøker en hjerterfinesse, kommer du inn og fortsetter med spar Ess og den siste sporen din. Dermed må spilleren se langt etter noen hjerterstjeler hos Nord, og hvordan man snur og vender på det, må det bli bet — takket være den uheldige (for spilleren, men ikke for dere!) hjerteritsen.

Med ethvert annet motspill kan Syd gi bort et hjerterstikk, for senere å spille hjerter Ess og en hjerter til (høy) trumf hos Nord. Dermed er dine tre hjerterstikk redusert til to (eller kanskje bare ett hvis Syd får lov til å trumfe enda en spar på bordet), og kontrakten går hjem i 10 eller 11 stikk.

Her er en annen måte å angripe på:

Her har du igjen muligheten til å spille ut en **singelton** og håpe på at makker kan komme inn for å gi deg en stjeling i ruter. Men sjansen for at makker skal kunne komme inn ser temmelig mikroskopisk ut på bakgrunn av meldingsforløpet. Du har jo tross alt hele 12 honnørpunkter, så det kan ikke bli mye igjen til makker!

En bedre plan er derfor å forsøke og «**korte**» spilleren i trumf, slik at Syd mister kontrollen over trumfen. Det kan du klare ved å angripe i kløver. Spill derfor ut kløverkongen, og fortsett med denne fargen hver gang du kommer inn! Spillet vil nå gå slik:

For å unngå og gå 2 bet, må Syd ikke spille inn siste trumf, men isteden bare spille ruter til du trumfer.

Kløver Ess vinner nok første stikk, og spilleren kan ikke gjøre noe bedre enn å gå løs på trumffargen. Sannsynligvis vil hjerter 8 bli spilt i stikk 2, og hvis ikke Syd legger Kongen, vinner du stikket med hjerter Dame. Kløver Dame får du for, men kløver knekt trumfer Syd. Nå har du og spilleren like mange trumf igjen, så når du kommer inn på hjerter Ess i neste stikk, presser du på med kløver 10. Syd kan trumfe denne, men nå har du dine to små trumfer igjen, mens spilleren bare har en på hver hånd. Dermed må du få et trumfstikk til, mens et hvert annet motspill lett vil gi spilleren kontrakten!

Spørsmål til Kapittel 6

- Hva vet du om makkers hånd etter meldingsforløpet 1 kløver (fra makker) — 1 hjerter (fra deg) — 1 spar (fra makker)?
- Hvis du åpner med 1 ruter, makker svarer 1 spar, og du kommer tilbake med 2 hjerter — hva slags styrke og fordeling har du da fortalt om?
- Makker åpner med 1 ruter, du svarer 1 hjerter, og makker melder 2 ruter. Hvor mange ruter bør makker (minst) ha? Gjør det noen forskjell om din melding hadde vært 1 spar istedenfor 1 hjerter?
- Du åpner med 1 kløver, og makker svarer 1 spar. Hvilke meldinger fra deg vil nå vise en **svak** åpning (under 16 punkter)?
- Hvis du melder 2 hjerter over makker 1 spar-åpning, viser du da minst 10 punkter og 4-korts hjerter?
- Du er motspiller mot en grandkontrakt, spilleføreren inkasserer 5 kløverstikk i starten, og makker kaster ruter 9 ved første anledning. Kan det bety noe spesielt?

Kapittel 7

Hittil har bare ett av makkerparene deltatt i meldingsforløpene i dette heftet, men det er naturligvis også tillatt å melde etter at motparten har åpnet meldingene. Dette kompliserer selvsagt spillet endel, men gjør det samtidig mer interessant.

I dette kapitlet lærer du om

Faresone
«Stampe»-meldinger
Dobling og Redobling
«Opplysende» dobling
Innmeldinger

Dette blir mye nytt, men du behøver ikke lære alt på en gang. Les heller igjennom kapitlet nå, og gå tilbake til de aktuelle avsnittene når situasjonene dukker opp ved bridgebordet.

I dette kapitlet vil vi også se litt på noen generelle regler for spillfører og motspillere. Noen av disse reglene har du kanskje allerede oppdaget selv?

I England, og andre steder også for øvrig, er det vanlig å spille robber med bygg. Det vil si at du ikke får noen bonus hvis du vinner en delkontrakt (vanligvis er bonusen 50 poeng), men isteden kan du «bygge» videre til utgang i de neste spillene. Vinner du f.eks. 2 hjerter i første spill, behøver du bare å melde 1 grand i neste spill for å få utgang! Når en utgang blir vunnet, annulleres eventuelle bygg som motparten har startet på. Du kan bare bygge videre på det som er meldt og vunnet — overstikk teller ikke.

Det er dessuten ganske vanlig at en spiller med alle 4 essene, eller med E K D Kn i trumffargen får 100 eller 150 poeng ekstra i regnskapet. En temmelig urettferdig regel: Ikke bare er du heldig som får gode kort — du skal ha poeng for det også!

Robber-bridge var tidligere den dominerende konkurranseformen for bridgespilling, og i mange land er dette fremdeles svært vanlig. Reglene i moderne turneringsbridge stammer alle fra robber-bridgen, og fordelene med denne spilleformen er at man ikke behøver å være mer enn 4 stykker for å lage en «turnering». Ulempen, sammenlignet med andre turneringsformer, er at flaks og uflaks spiller en ganske stor rolle — ens eget resultat er i stor grad avhengig av hva slags kort man får.

Hvis du vil spille robberbridge, samler du sammen tre andre spillere, og trekker makker til første **robber**. Deretter gis et spill av gangen på vanlig måte, og dere melder og spiller akkurat som ellers. Poengene dere oppnår på spillet noteres.

En robber er slutt når en av sidene har klart å få to utganger. Da gjøres regnskapet (foreløpig) opp, og man bytter makkere til neste robber. Det er slett ikke sikkert at den siden som får to utganger vinner robbereren, for den andre siden kan jo i mellomtiden ha fått inn diverse beter og kanskje en slem.

Når en av sidene vinner en utgang (og altså bare trenger en utgang til for å avslutte robbereren) kommer de i **faresonen**. Det vil si at det nå er dyrere for dem å gå bet enn ellers, men til gjengjeld øker også bonusen for utganger og slemmer. Faresone-begrepet har fulgt med til konkurranse-bridge i andre

Robber-bridge

Faresone

former også, og hvis du spiller i en klubb der alle spiller de samme spillene, vil du bli plassert i faresonen i omtrent annet hvert spill. Den eneste forskjellen du vil merke er at det er mer å vinne, men også mer å tape på å melde hardt. De forskjellige bonusene blir nå:

Noen steder vil du kunne lese at bonus for storeslem er

1000 eller 1500

istedenfor 500 eller 750. Det er forsåvidt riktig, men da er ikke bonusen for lilleslem medregnet. **Samlet** bonus for storeslem er i alle fall:

$$300 + 500 + 500 = 1300$$

eller

$$500 + 750 + 750 = 2000$$

avhengig av faresonen.

	Utenfor faresonen	I faresonen
Delkontrakt	50	50
Utgang	300	500
Lilleslem	500	750
Storeslem	500	750

Bonus er avhengig av faresonen

For beter blir tallene også høyere i faresonen, nemlig 100 for hver bet, mot 50 hvis du ikke er i faresonen.

Som tidligere nevnt har du lov til å **doble** en kontrakt hvis du er ganske sikker på at den vil gå bet. Får du da en bet, kan du innkassere 100 poeng (200 hvis **motparten** er i faresonen), men hvis du skulle få inn flere bet, øker poengene ganske mye. Skalaen er:

	Utenfor faresonen		I faresonen	
	Ikke doblet	Doblet	Ikke doblet	Doblet
Første bet	50	100	100	200
De neste betene	50	200	100	300

Beter er dyrere i faresonen

Grunnen til at man bruker en såpass komplisert skala, er at det ikke skal kunne lønne seg å melde helt vilt på svake kort, for å håpe på å slippe billigere unna enn om motparten hadde fått melde i fred til en utgang eller slem.

Allikevel kan det iblant lønne seg å melde en kontrakt som du vet er bet, fremfor å la motparten spille en utgang som står. La oss si at du har fått utdelt (motparten er i faresonen, dere er det ikke):

♠ K D Kn 10 8 7 6 2
♥ 7
♦ K D
♣ 3 2

En melding som avgis i den hensikt å begrense tapet på et spill, kalles gjerne en **stamp**.

Hvis motparten er i faresonen og du selv er utenfor, vil det f.eks. kunne lønne seg å stampe i 7 spar over 7 hjerter selv om du bare får 2 stikk! (2100 poeng mot 2210.)

og motparten melder 1 hjerter — 4 hjerter før du slipper til. Etter dette meldingsforløpet er det lite trolig at dere kan klare noen kontrakt, men på den annen side er det helt usannsynlig at motparten vil gå bet i 4 hjerter. Hvis du nå melder pass, må du derfor belage deg på at motparten får 620 eller 650 poeng for 10 eller 11 stikk. Med hele 8 spillestikk på hånden bør du derfor melde 4 spar, til tross for at du ikke tror at du kan vinne kontrakten! Hvis makker er helt blank, går du 2 bet, men det gir allikevel bare 300 poeng til motparten (som temmelig sikkert vil doble deg). Selv om du også hadde vært i faresonen, ville denne **stampe-meldingen** ha lønt seg (620 mot 500), men hvis motparten er utenfor faresonen mens dere er i, blir aksjonen straks mer tvilsom. Da risikerer du å betale ut 500 i beter, mens du bare taper 420 hvis 4 hjerter blir vunnet med 10 stikk.

Stampe-melding

Hvis en dobbelt kontrakt blir **vunnet**, fordobles poengene for trekkverdien, men ikke for bonusene. Hvert doblede **overstikk** er imidlertid verdt like mye som en dobbelt bet, så det kan bli dyrt å doble en kontrakt som du ikke klarer å bete. I tillegg får spilleføreren 50 poeng ekstra for å klare den doblede kontrakten.

La oss ta et par eksempler. Anta at du spiller 4 hjerter, med 7—12 stikk. Poengene dine på spillet blir:

	Utenfor faresonen		I faresonen		
	Ikke dobbelt	Dobbelt	Ikke dobbelt	Dobbelt	
3 bet	÷ 150	÷ 500	÷ 300	÷ 800	Beter
2 bet	÷ 100	÷ 300	÷ 200	÷ 500	
1 bet	÷ 50	÷ 100	÷ 100	÷ 200	
<hr/>					
10 stikk	+ 420	+ 590	+ 620	+ 790	Vunnet kontrakt
11 stikk	+ 450	+ 690	+ 650	+ 990	
12 stikk	+ 480	+ 790	+ 680	+ 1190	

Ta f.eks. det siste resultatet: 4 hjerter dobbelt med 12 stikk i faresonen:

4 trekk meldt og vunnet:	4×30	=	120
dobbelt		=	120
bonus for dobbelt kontrakt		=	50
utgang i faresonen		=	500
2 doblede overstikk á 200 poeng:		=	400
		=	<u>1190</u>

Enda mer kostbart er det å doble en delkontrakt på 2 hjerter eller høyere hvis dere ikke klarer å bete den. Den doblede trekkverdien teller nemlig med i regnskapet når bonus for utgang skal deles ut, slik at 2 hjerter dobbelt blir (60×2) 120 poeng. Dermed får den siden som klarer en slik kontrakt også bonus for utgang! Utenfor faresonen blir det totalt 470 poeng for å klare 2 hjerter dobbelt (670 poeng i faresonen), mot 110 poeng for å klare denne kontrakten udoblet. Dermed sier det seg selv at man må være ekstra forsiktig med å doble kontrakter på så lavt nivå, for det er relativt lite å vinne på en slik dobling, men ganske mye å tape hvis det skulle gå galt.

Dobbelt delkontrakt kan bli utgang!

4 hjerter redoblet i faresonen med 12 stikk blir da:

$$(120 \times 4 + 50 + 500 + 400 \times 2) = 1830$$

Hvis du blir dobbelt i en kontrakt, og er nesten helt sikker på at du kan klare kontrakten, kan du **redoble**. Nå fordobler du poengsummene en gang til, både for trekkverdier, beter og overstikk. En dobbelt bet vil dermed koste 200 eller 400 poeng (avhengig av om du er i faresonen eller ikke), mens et redoblet overstikk vil komme på den samme summen.

Redobling

Siden det svært sjelden lønner seg å forsøke å ta doblede beter når motparten melder på 1- eller 2-trinnet, har man funnet ut at en dobling her kan brukes på en annen måte, nemlig for å fortelle makker at du har åpning! Det kan jo nemlig godt tenkes at dere kan klare en kontrakt (kanskje til og med utgang) selv om motparten åpner meldingene, og da er det fint å kunne melde **dobler** for å få makker

Opplysende dobling

med på notene. En slik melding kalles gjerne **opplysende dobling**, og makker må melde sin beste farge, selv med null punkter! Svar-skalaen på en slik opplysende dobling blir dermed ganske annerlede enn hvis dere får melde i fred:

0—8 punkter: Meld din lengste farge.

(6—8 punkter: Meld 1 grand med jevn hånd og stopper i motpartens farge.)

8—11 punkter: **Hopp** i en farge eller grand.

12 + punkter: **Hopp** til utgang hvis du har en god farge, eller **meld motpartens farge!**

**Svar når makker
dobler opplysende**

Når du dobler opplysende, må du være forberedt på at makker kan bli nødt til å melde en farge med bare 3 kort (f.eks. med fordelingen 4-3-3-3 med 4 kort i motpartens farge), så du bør kunne ta imot alle farger fra makker, eller selv ha en god farge å komme med i neste melderunde. F.eks. er en hånd som

♠ E Kn 10 5
♥ 6
♦ D Kn 8 5
♣ K D Kn 7

ideell til en opplysende dobling hvis motparten åpner med 1 hjertes. Du har (14 + 2) 16 punkter, og kan ta imot makker i alle farger.

Hvis motparten derimot åpner med f.eks. 1 spar foran deg, bør du melde pass. Riktignok har du en fin hånd, men du har ingen støtte i hjertes, og du kan være helt sikker på at det er denne fargen makker vil melde hvis du dobler. Så meld heller pass, og håp på at motparten vil komme for høyt.

Etter åpning fra motparten kan du naturligvis også melde en farge. Det viser normalt ca. 8—15 punkter og 5-kortsfarge, og du bør legge større vekt på at fargen er god, enn at punktstyrken er stor. I faresonen er det lurt å være litt forsiktig med å melde inn, for hvis motparten dobler deg, kan du risikere både 800 og 1100 i betet. Dessuten må du være forberedt på at makker kommer til å spille ut din farge hvis motparten får kontrakten, så derfor bør i hvert fall fargen være så god at et slikt utspill ikke gir bort noe stikk.

Innmelding

På de neste sidene følger endel eksempler og meldeproblemer. Bestem deg for hva du vil melde før du titter på løsningene.

Før vi går i gang bør kanskje en opplysende dobling defineres litt klarere:

En dobling er opplysende hvis

- a) Kontrakten som dobles er under utgangsnivå.
- b) Makker til dobleren bare har meldt pass.

Alle andre doblinger er **straffedoblinger**, som makker normalt bør melde pass på.

Av dette følger det at du ikke kan doble en lav kontrakt hos motparten selv om du sitter med beten på egen hånd, fordi makker vil oppfatte dette som en opplysende dobling. Ergerlig, naturligvis, men frekvensen for slike hender er temmelig lav.

Over til eksemplene. Mange av dem er tatt med for å belyse ulike meldesituasjoner, og du må ikke regne med at våre svar er de samme som du kommer frem til. Men hvis du tar frem heftet om et år og forsøker igjen, vil du kanskje ha en høyere «treffprosent»?

Du sitter hele tiden Vest. Hva vil du melde i følgende situasjoner:

a) Nord gir, ingen i faresonen

♠ E 10 8 4
♥ 9 8 6 2
♦ E 2
♣ E D 6



V	N	Ø	S
	pass	pass	1 ♦
?			

b) Nord gir, ingen i faresonen

♠ 8
♥ K D 9 4
♦ E 8 3 2
♣ E 9 7 3



V	N	Ø	S
	pass	pass	1 ♦
?			

I a) har du (14 + 1) 15 punkter, og bør doble. Dette blir en opplysende dobling, for makker har ikke meldt noe annet enn pass. Riktignok har du ikke 4 kort i alle de andre fargene, men du har jo tross alt 3-kortsstøtte hvis makker melder kløver.

Noen vil kanskje velge å doble med hånd b) også, men det er nok lure å melde pass. Hvis makker melder spar, er dere kanskje ille ute, og sjansen for at dere skal ha den høyeste kontrakten er tross alt ganske liten, i og med at makker har passet i åpning og du ikke har mer enn (13 + 1) 14 punkter.

c) Nord gir, ingen i faresonen

♠ E K Kn 10 6
♥ 9 8 6 2
♦ 6 2
♣ 8 7 6



V	N	Ø	S
	pass	pass	1 ♦
?			

d) Nord gir, ingen i faresonen

♠ K D 10 8 7
♥ K D 9
♦ 8
♣ E 10 7 2



V	N	Ø	S
	pass	pass	1 ♦
?			

Med hånd c) har du bare (8 + 1) 9 punkter, men en veldig god sparfarge. Det kan derfor lønne seg å melde inn 1 spar, til tross for at du må regne med at motparten har den høyeste kontrakten. Du må veie faren på å gå inn med såpass tynne kort mot den fordelene det kan innebære at makker vil spille ut spar hvis Nord får sluttkontrakten. Uansett bør du nok ikke melde inn på svakere kort enn dette.

På det neste spillet har du også et valg: Doble for å vise at du har åpning, eller melde 1 spar for å fortelle om en god 5-kortsfarge. Ingen av delene kan sies å være feil, men med en sterkere hånd (f.eks. 2—3 punkter til) bør du absolutt doble.

Konklusjonen blir altså at en innmelding bør vise fra 8—9 til 15—16 punkter, og at du må passe med svakere hender og doble med sterkere, selv om du har en god farge.

e) Nord gir, ingen i faresonen

♠ E 10 8 4
♥ E D 10
♦ E 2
♣ D 9 8 2



V	N	Ø	S
	pass	pass	1 ♥
?			

f) Nord gir, ingen i faresonen

♠ E
♥ K D 9
♦ E 8 3
♣ E Kn 10 8 7 3



V	N	Ø	S
	pass	pass	1 ♥
?			

Hånd e) er ganske sterk: (16 + 1) 17 punkter, og hjerteren ser svært lovende ut, for åpneren vil ofte ha Kongen og Knekten, slik at du muligens kan få 3 stikk i denne fargen.

Men hva skal du melde? Pass er du litt for sterk til, og det er heller ikke så morsomt å doble, for makker kommer sikkert til å melde ruter, noe du ikke er så interessert i. Løsningen er ganske enkel: Meld 1 **grand**! Dette viser akkurat det samme som om du ikke har hørt motpartens åpning, nemlig 15—17 honnørpunkter og jevn hånd! I tillegg bør du ha en stopper i motpartens farge, ellers kan du risikere at de tar en mengde stikk i denne fargen før du kommer til.

Den neste hånden inneholder en veldig god kløverfarge, men med hele (18 + 2) 20 punkter er du altfor sterk til bare å melde inn 2 kløver. Isteden bør du doble nå, og melde kløver i neste melderunde hvis meldingene ikke har kommet altfor høyt. Dermed forteller du makker: «Jeg har en kløverfarge på 5 kort eller mer, og var for sterk til bare å melde inn første gangen». At du ikke kan ta imot makker i spar, bør ikke bekymre deg for mye, for du lover ikke noe annet enn kløver og minst 15—16 punkter ved å melde på denne måten.

g) Syd gir, ingen i faresonen

♠ E D Kn 8 4
♥ K 8 6
♦ 9 3 2
♣ 10 8



V	N	Ø	S
			1 ♦
1 ♠	pass	2 ♣	pass
?			

h) Syd gir, ingen i faresonen

♠ E 10 8 6
♥ 4
♦ E D 9 8
♣ K Kn 10 2



V	N	Ø	S
			1 ♦
pass	1 ♥	pass	2 ♥
?			

Etter innmeldingen 1 **grand** kan du og makker melde akkurat som om dere ikke har hørt åpningen!

Dobling fulgt av **ny farge** i neste melderunde viser ca. 16—20 punkter og minst 5 kort i den meldte fargen. Med en enda sterkere hånd kan du isteden **overmelde** motpartens farge:

1 ♥ — 2 ♥!

Innmelding 1 grand

Ny farge etter at makker har meldt inn viser ca. 9—13 punkter. Med en **sterkere** hånd kan du isteden kreve ved å **melde motparters farge**:

1 ♦ — 1 ♠ — pass — 2 ♦!

Med hånd g) hadde du en normal, men ikke særlig sterk innmelding etter 1 ruter fra motparten. Når makker nå melder 2 kløver må **ikke** det forveksles med vanlig 2-over-1-melding, for du har jo slett ikke lovet noen åpning. 2 kløver viser derimot at makker har kløverfarge og ca. 9—13 punkter — det vil si en hånd der utgang ikke er helt utelukket hvis din innmelding skulle være av den sterke sorten. Nå har du ikke noe ekstra å bidra med, og riktig melding må derfor være **pass**.

Hånd h) inneholder (14 + 2) 16 punkter, men du kunne ikke godt melde noe annet enn pass i forrige melderunde allikevel. Når du ikke har noen 5-kortsfarger, ikke jevn hånd og ingen støtte til makkers sannsynlige svar på doblingen, må du rett og slett melde pass uansett styrke, for så lenge motparten melder dine farger, kan du like gjerne la dem spille kontrakten.

Nå har imidlertid bildet endret seg siden forrige melderunde. Motparten har meldt både ruter og hjerter, og sjansen for å finne makker i spar eller kløver er absolutt tilstede. Dersom du våger det, kan du derfor fremdeles **doble opplysende**: Makker har ikke meldt annet enn pass, og motparten er under utgang. Men det kan naturligvis også være riktig å melde pass — da risikerer du i hvert fall ikke å gå en mengde betet hvis makker skulle være blank.

«Forsinket»
opplysende dobling

Plasser deg så over på den andre siden. Det vil si at det nå er makker som melder etter motpartens åpning, mens du må ta stilling til fortsettelsen:

i) Nord gir, ingen i faresonen

♠ 9 8 2
♥ 10 7
♦ 8 7 5 3 2
♣ 8 7 3



V	N	Ø	S
	1 ♦	dobl	pass
?			

j) Nord gir, ingen i faresonen

♠ D 8 7 6 4
♥ E Kn 2
♦ Kn 6 2
♣ 7 2



V	N	Ø	S
	1 ♦	dobl	pass
?			

Den første hånden er litt av et mareritt: Ingen honnørpunkter og ingen farger å melde. Men du kan jo ikke si pass, for makker har ikke lovet en eneste ruter, og den kontrakten vil sikkert bli vunnet med flere overstikk. Så du er nødt til å melde en 3-kortsfarge, og bør velge sparen for å holde meldingsforløpet mest mulig nede. Får håpe at makker er av den disiplinerte typen som ikke hopper i vei til utgang bare du melder et pip.

Hånd j), derimot, er litt hyggeligere. Med (8 + 1) 9 punkter er det absolutt mulig at dere kan vinne utgang, bare makker har litt sparstøtte og litt mer enn 12—13 punkter. Du må derfor ikke nøye deg med bare å melde 1 spar med disse kortene, for det måtte du jo gjøre med den elendige hånden til venstre. Riktig melding må nå bli **2 spar**, som viser 8—11 punkter og sparfarge. Normalt bør du ha 5-kortsfarge for å hoppe slik, men av og til blir du nødt til å hoppe med 4-kortsfarge også, for ikke å risikere at makker passer for tidlig.

Orker du et par til?

k) Nord gir, ingen i faresonen

♠ K Kn 7 4
♥ D Kn 9 3
♦ Kn 8 7
♣ E Kn



V	N	Ø	S
	1 ♦	dobl	pass
?			

l) Nord gir, ingen i faresonen

♠ D 8 7
♥ E Kn 2
♦ Kn 6 2
♣ K 4 3 2



V	N	Ø	S
	1 ♦	1 gr	pass
?			

Med hånd k) har du hele 13 punkter, så det kan ikke bli mye igjen til stakkars Syd. I alle fall må du sørge for å komme i utgang, men hvilken? 3 grand, 4 hjerter og 4 spar er alle mulige sluttkontrakter, så for å få vite mer om makkers hånd, kan du **overmelde** med 2 ruter. Ved å melde motpartens farge på denne måten, forteller du makker at du selv har en åpningshånd, og spiller ballen tilbake til den andre siden. Makker må på sin side beskrive hånden så godt som mulig, men ingen av dere må melde pass før utgang er nådd.

På neste spill melder makker inn 1 grand, og viser dermed egen grandåpning. Meld 3 grand som du ville ha gjort uten noen meldinger fra motparten!

Til slutt kan det nevnes at det er en type hender du kan melde pass med etter makkers opplysende dobling, nemlig hvis du ikke er helt blank (6—7 punkter eller mer) og du er sterk og lang i motpartens farge. F.eks.:

♠ 8
♥ K D 10 9 7
♦ E 6 4 2
♣ 4 3 2

*Husk at du må ha minst 6—7 punkter for å **straffepasse**, for hvis motparten «flykter» til en annen farge, vil kanskje makker doble den fargen. Det kan altså ikke komme på tale å straffepasse med hånd l) på forrige side!*

Hvis motparten åpner med 1 hjerter og makker doubler, kan du melde pass og håpe på en bet eller to. Dette kalles gjerne **straffepass**, fordi du omgjør makkers opplysende dobling til en straffedobling. Som nevnt må du først og fremst være sterk i trumffargen for å melde på denne måten, for makker har slett ikke regnet med at du vil passe — det er noe du på sett og vis gjør på eget ansvar!

**«Overmelding»:
Krav til utgang**

Straffepass

«2. hånd» betyr her «den som er nr. 2 til å spille på i sticket». Det vil følgelig være «første hånd» som til enhver tid spiller ut til et stikk. Uttrykkene brukes gjerne også om meldingene: «1. hånd» starter å melde, men «4. hånd» (eller «siste hånd») er den som slipper til sist.

Som motspiller har du forhåpentligvis vent deg til å spille ut det **høyeste** kortet fra en **sekvens** av honnører, f.eks. Ess fra E K, og Konge fra K D. Grunnen er selvsagt at makker skal kunne danne seg et bilde av kortene dine, for å kunne planlegge motspillet bedre.

Samtidig har du vel også benyttet deg av regelen «høyest for makker» (hvis makker spiller en farge, bør du normalt ofre det høyeste kortet ditt i fargen hvis det kan stikke motpartens kort), eller av den mer generelle regelen «lavt i 2. hånd, høyt i 3. hånd», som stort sett går ut på det samme. Dette med «lavt i 2. hånd» er for øvrig verdt å legge merke til — både motspillere og spillefører vil som regel tjene på å bruke den regel så ofte som mulig. Ta f.eks. følgende situasjon:

D 5

E 10 2

Du er spillefører som Syd, og Vest spiller ut treeren i denne fargen. Hvis du trenger to stikk i fargen, og har råd til å gi bort ett, kan du bare legge femmeren fra blindemann. Uansett hva Øst legger kan du sikre deg 2 stikk: Kommer Kongen fra Øst, er alle sorger slukket — knekten kan du stikke med Esset og gi bort et stikk for Kongen, hvoretter tieren står — og hvis Øst ikke har noen honnører, vinner du første stikk med tieren og får senere for Esset. Stikker du opp med Damen i første stikk, derimot, er du ille ute hvis Øst har Kongen og Vest Knekten.

En annen alminnelig situasjon hvor «lavt i 2. hånd» er det eneste riktige:

D 5 2

K 8 4

Vest spiller igjen ut treeren, og du trenger to stikk i fargen. Legg lavt i 2. hånd! Hvis Vest har spilt ut fra Esset, får du første stikk for Kongen, og kan senere spille en liten opp mot Damen. Det kan til og med tenkes at Øst har Esset og feilbedømmer situasjonen ved å bruke det i første stikk!

«Høyest for makker» er for øvrig en nyttig regel, men må brukes med fornuft. Hvis du har **sekvens** i den fargen makker spiller ut, må du stikke med ditt laveste kort i sekvensen! Ta f.eks. følgende farge:

8 5 4

K 9 3 2



D Kn 10

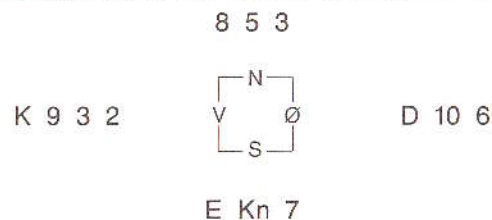
E 7 6

Motspillsregler:
Høyeste fra sekvens

Høyest for makker
Lavt i 2. hånd
Høyt i 3. hånd

Spill på en
sekvens nedenfra

Vest spiller ut toeren, og Øst må legge tieren! Damen, knekten og tieren er jo like mye verdt når Øst har alle sammen, men når Syd må stikke med Esset, vil jo Vest forstå hvordan fargen sitter. Legger Øst derimot rutinemessig Damen, kan Vest tro at fargen kanskje ser slik ut:



Hvis Vest nå kommer inn etter en liten stund, vil det koste et stikk å fortsette fargen, og dermed er det ganske sannsynlig at Vest forsøker lykken et annet sted.

Altså:

Hvis du **spiller ut** en honnør, **benekter** du honnøren umiddelbart **over** den du spiller, mens du (normalt) viser honnøren under.

Hvis du derimot **spiller** på en honnør, **benekter** du honnøren umiddelbart **under** den du spiller, mens du godt kan ha honnøren over.

Spørsmål til Kapittel 7

- a) Tror du at det (i lengden) vil lønne seg å melde en lilleslem hvis kontrakten har nøyaktig 50% vinningsjans?
- b) Hvis du er giver, alle er i faresonen, og du har fått utdelt de 8 høyeste sparene og ellers bare småkort i de andre fargene, hva vil du da åpne med?
- c) Hvis du dobler motparten i 1 grand og de klarer sine 7 stikk, hvor mange poeng har du i så fall tapt på doblingen?
- d) Hva vil det si at en dobling er «opplysende»?
- e) Når er en dobling «opplysende», og når vil en dobling være «straffedobling»?
- f) Hvis motparten åpner med 1 grand (15—17 punkter), hvor mange punkter synes du nå du må ha for å doble?
- g) Hva bør du gjøre hvis makker dobler opplysende og du selv har en åpningshand?
- h) Hvor mange punkter (ca.) bør du ha for å melde en farge etter at motparten har åpnet?
- i) Hvis makker spiller ut hjerter 2, blindemann legger hjerter 3, og du har 10 9 8 5 — hva vil du så legge?

Kapittel 8

Med dette kapitlet blir meldesystemet tilnærmet komplett, ved at alle åpningsmeldingene blir definert. Hvis du kommer helskinnet også gjennom dette kapitlet, skulle du kunne nok til å spille i en klubb, eller endog en åpen turnering. Hvis du er interessert i å spille regelmessig, bør du ta en titt i klubblisten bakerst i heftet. Det finnes sikkert en klubb i nærheten av ditt hjemsted.

I dette kapitlet ser vi nærmere på:

Åpning med 2 kløver
Høyere åpningsmeldinger
«Sperre»-meldinger

Dessuten får du noen eksempler på

Sluttspill.

Dette vil si at spilleføreren (eller en sjelden gang motspillerne) tar sine stikk i en slik rekkefølge at motparten til slutt må gi bort et (tilsynelatende) sikkert stikk!

Til nå har vi sett på tre typer åpninger:

1-i-farge: Minst 4 kort i fargen, 11—19 punkter

1 grand: Jevn hånd, 15—17 punkter

2 grand: Jevn hånd, 20—22 punkter.

Men det kan jo tenkes at du får mer enn 19 punkter uten å ha en jevn hånd, eller at du får en jevn hånd med f.eks. 24 punkter. Slike hender kan ikke åpnes med noen av meldingene ovenfor, men det kan løses på denne måten:

*Denne 2-kløver-åpningen kalles ofte **Halles 2 kløver**, oppkalt etter Ranik Halle, en av Norges beste spillere og (ikke minst) bridgeskribenter gjennom tidene.*

2 kløver: Minst 20 punkter, uansett fordeling!

Åpning 2 kløver

På samme måte som for 1-åpninger, bør en hånd som åpnes med 2 kløver inneholde et visst antall honnørpunkter, normalt minst 17. Dette er hender som alle bør åpnes med 2 kløver:

♠ E D Kn 9 7 5
♥ K D Kn 9 3
♦ E 4
♣ —

(17 + 4) 21 punkter

♠ E K 7
♥ E D 9
♦ K D Kn 3
♣ E K 4

(26 + 0) 26 punkter

♠ E 10 9 6 4
♥ E K 10
♦ 8
♣ E D Kn 8

(18 + 2) 20 punkter

Noen vil nok foretrekke å åpne den siste hånden med 1 spar, og vi kan i alle fall fastslå at du ikke bør være særlig svakere enn dette for å åpne med 2 kløver.

Siden 2 kløver-åpneren kan ha utgang på egen hånd, har ikke makker lov til å passe på den meldingen. Med 0—5 punkter blir svaret derfor **2 ruter**, som er et rent avslag på åpningen. Det viser altså ingenting om ruterfargen, men advarer bare makker mot å komme for høyt. Med minst 6 punkter, derimot, må svarhånden melde sin beste farge, eller 2 grand med jevn hånd. Alle andre svar enn 2 ruter blir **krav til utgang**, i det dere nå har minst (20 + 6) 26 punkter til sammen!

Svar 2 ruter

Hva melder du på disse hendene hvis makker åpner med 2 kløver:

a)

♠ K 8 5 3
♥ D Kn 10 4
♦ D 7 4
♣ 7 2

b)

♠ K D 6
♥ K D 10 2
♦ 6
♣ 10 9 7 3 2

c)

♠ D Kn 10 6 5 3
♥ 7 4 2
♦ 5
♣ 10 9 4

Hånd a) inneholder (8 + 1) 9 punkter, og er opplagt sterk nok til et positivt svar. Meld **2 grand** for å vise jevn hånd.

Hånd b) er enda sterkere — her bør slemmen være like rundt hjørnet. Meld 3 kløver — selv om kløveren er svak, er det tross alt din lengste farge. Hvis makker kommer igjen med 3 ruter (ganske sannsynlig), viser du hånden din med å melde 3 hjerter.

Hånd c) er også ganske hyggelig, men siden du bare har (3 + 2) 5 punkter, må du slå av i 2 ruter i første omgang. Siden kan du komme sterkere tilbake med sparfargen, eventuelt ved å hoppe til 4 spar. Det er ingen fare for at makker vil gå videre på den meldingen uten en kjempehånd — du har jo benektet så mye som 6 punkter!

Etter et positivt svar på 2 kløver, bør begge spillere så godt som mulig forsøke å vise hva de har. Det er ingen grunn til å hoppmelde med sterke kort, for makker kan allikevel ikke passe under utgang.

Etter **negativt svar** (2 ruter) må åpneren forsøke å vise både styrken og fordelingen i neste melderunde. Hvis åpningshånden **hoppemelder** i 2. melderunde, er det **krav til utgang** selv om makker er helt blank. For å melde slik må du altså kunne klare utgang på egen hånd.

Høyere åpninger enn 2 kløver kan dere i grunnen bruke til hva dere vil. Mest vanlig er det å bruke alle høyere åpninger (bortsett fra 2 grand) som **sperremeldinger** for å gjøre det vanskelig for motparten å melde. Med f.eks. en hånd som

♠ K D Kn 10 7 4
♥ 3
♦ D Kn 10
♣ 7 4 3

Sperre-åpninger

Husk at

2 ♣ — 2 ♦ = 23—24 punkter
2 gr

og

2 ♣ — 2 ♦ = 25—27 punkter
3 gr

og jevn fordeling.

Etter svake 2-åpninger (2 ruter, hjerter eller spar) er det vanlig å bruke **2 grand** fra svarhånden som en kunstig kravmelding, som bare ber makker beskrive hånden nærmere.

For referanse:

♠ K D Kn 10 7 4
♥ 3
♦ D Kn 10
♣ 7 4 3

Åpneren gjentar fargen sin med en ren minimums-åpning, og melder ellers av en farge med sidehonnører. Med maksimums-åpning uten sidehonnører (det vil si med en veldig god åpningsfarge) kan åpneren melde 3 grand over 2 grand.

Med hånden ovenfor kan du altså melde 3 ruter hvis makker melder 2 grand over din 2 spar-åpning. Deretter får makker bestemme sluttkontrakten.

kan du gjerne åpne med **2 spar**. Det viser en hånd som ikke er sterk nok til en 1-åpning, og **minst** 6-kortsfarge i spar. Videre bør du ikke gå flere (doblede) beter enn det en eventuell utgang vil være verdt for motparten, og derfor er det viktig å telle **spillestikk** når du tenker på å sperreåpne. Med den skisserte hånden kan du trygt regne 5 spillestikk i spar pluss 1 i ruter = 6 spillestikk. Hvis dere er i faresonen og motparten utenfor, vil det være litt risikabelt å åpne med 2 spar, mens du derimot kan vurdere å åpne med **3 spar** hvis sonestillingen er omvendt. Hvis du går 3 (doblede) beter (500), har motparten temmelig sikkert utgang i kortene (verdt minst 600 poeng).

En **innmelding** med hopp har akkurat samme betydning som hvis du hadde åpnet selv. Med hånden ovenfor kan du altså gå inn med 2 (eller 3) spar selv om motparten foran deg åpner med f.eks. 1 kløver. Når du sperremelder på denne måten bør du først og fremst ha en tett farge, altså ikke noe slikt som:

♠ Kn 9 7 5 4 2
♥ D 10
♦ E Kn 10 8
♣ 3

Sperremelder du med en så dårlig farge, kan det blir dyrt hvis makker ikke kan hjelpe til i spar. Dessuten har du så mye kort i sidefargene at det slett ikke er sikkert at motparten kan klare noen utgang. Og sist, men ikke minst, vil makker sikkert spille ut spar hvis motparten får kontrakten, og det kan lett koste et stikk.

Sperreåpninger er ofte et godt grunnlag for å kunne foreta vellykkede stampemeldinger. La oss si at du har fått utdelt:

♠ Kn 10 8 2
♥ 8
♦ Kn 10 6 4 3 2
♣ 10 3

Motparten er i faresonen, dere er utenfor, og makker åpner i første hånd med 2 spar. Etter pass fra høyre er det din tur — har du noen forslag til melding?

Det er klart at spilleren som sitter etter deg må ha en kjempehånd: Makker har ikke åpning, neste-mann kunne ikke melde, og selv har du bare 2 honnørpunkter. Det er ganske sannsynlig at motparten har slem i kortene, så du bør hoppe til 4 eller 5 spar for å gjøre det så vanskelig som mulig for motparten. Der blir du sikkert doblet, men om det koster 700 eller 900 spiller mindre rolle hvis motparten har slem. I alle fall bør du ikke melde pass — da slipper motparten altfor lett till!

Hvis motparten sperreåpner mot deg, bør du såvidt mulig behandle denne åpningen som om den var på 1-trinnet. Det vil si: Doble opplysende med en god åpningshånd, og melde en farge med 11—15 punkter. Du bør altså være litt sterkere enn vanlig for å melde noe annet enn pass, fordi meldingene allerede er kommet ganske høyt. For øvrig er det slett ikke lett å forsvare seg mot sperremeldinger — det er jo nettopp vitsen med dem!

Sperre-innmelding

Siden en åpning på 2-trinnet ikke sperrer så veldig mye for motparten, er det mange som foretrekker å bruke disse åpningene til andre typer hender. Det er ganske vanlig å la 2-åpningene være **sterke**, det vil si ca. 18—24 punkter med minst 5 kort i den meldte fargen. Med enda sterkere hender kan du åpne med 2 kløver, som på denne måten blir krav til utgang, med mindre du kommer igjen med 2 grand (som viser 22—24 punkter som vanlig) eller 3 kløver (som viser minst 20 punkter og kløverfarge). Det finnes for øvrig et utall varianter av sterke 2-åpninger, men deres popularitet har sunket betraktelig de siste tiårene.

4-4-4-1 og 5-4-4-0 fordelinger kalles gjerne «Marmic»-fordelinger, og åpninger som viser disse hendene «Marmic»-åpninger.

Andre muligheter er å la 2-åpninger vise hender som ellers kan være vanskelig å melde: Hender med fordelingen 4-4-4-1 eller 5-4-4-0 — hender med 5 hjerter og 4 spar eller 5 ruter og 4 hjerter, der 4-kortsfargen kan bli vanskelig å vise hvis motparten melder inn — hender med 15—17 punkter og fordelingen 5-3-3-2 med 5 hjerter eller spar (noen velger å åpne med en grand på disse hendene, andre (vi) åpner med fargen og håper å kunne få vist hånden senere) — forskjellige slags tofarge-hender (dvs. hender med to farger på minst 5 kort hver) etc. etc. Kort sagt står du fritt til å velge åpning, men vær klar over at motparten alltid har krav på å få vite hva meldingene dine betyr. I første omgang bør dere sikkert holde dere til svake åpninger, det er både lettest å lære og (etter manges mening) det mest effektive.

Andre muligheter med 2-åpninger

I de aller fleste bridgebøker vil du finne ett eller flere eksempler på **sluttspill** i bridge. Sluttspill vil si at en spillefører (eller i sjeldne tilfeller en motspiller) kan tiltvinge seg ett eller flere stikk ved å spille kortene i en slik rekkefølge at motparten må kaste stående stikk, eller ved at motspillerne må spille opp til en finesse eller hjelpe spilleren på andre måter. De fleste sluttspillene krever at du husker alle kort som er spilt tidligere i spillet, og at du også har klart for deg hva motparten sitter igjen med. Dette høres kanskje veldig vanskelig ut, men det å huske kort er stort sett en trenings sak.

Den vanligste, og også den mest elegante formen for sluttspill er uten tvil skvisen. Hvis en motspiller er alene om å stoppe to av dine farger, kan du kanskje tvinge vedkommende til å gi opp en av dem. Som regel kan du ikke vite på forhånd at en slik skvis vil virke, men iblant har du ikke noe annet å satse på. Et typisk eksempel:

♠ E K 5 4 3
♥ 4 3
♦ 4 3
♣ E K D Kn



♠ 7 6
♥ E K 9 8 7
♦ E K D Kn
♣ 3 2

Skvis

Du har optimistisk nok havnet i 7 grand, og får en liten kløver i utspill. Ser du noen sjanser?

Du har (2 + 2 + 4 + 4) 12 toppstikk, og mangler bare ett. Det kan du bare få ved hjelp av en skvis, og det du må håpe på er at hele spillet ser omtrent slik ut:

♠ E K 5 4 3
♥ 4 3
♦ 4 3
♣ E K D Kn

♠ 10 9
♥ 10 6
♦ 10 8 7 2
♣ 9 8 7 6 4



♠ D Kn 8 2
♥ D Kn 5 2
♦ 9 6 5
♣ 10 5

♠ 7 6
♥ E K 9 8 7
♦ E K D Kn
♣ 3 2

For at en skvis skal virke, må du (som regel) først gi bort de stikkene du har råd til å tape, slik at du (som her) må ha resten i det skvisen setter inn.

Som du ser, er Øst alene om å holde både hjerter- og sparfargen, og det blir aldeles for mye. Ta fire kløverstikk og fire ruterstikk. Før den siste ruterer spilles er stillingen:

♠ E K 5 4
♥ 4 3
♦ —
♣ —

♠ 10 9
♥ 10 6
♦ 10
♣ 9



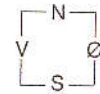
♠ D Kn 8
♥ D Kn 5
♦ —
♣ —

♠ 7 6
♥ E K 9
♦ Kn
♣ —

Når du spiller ruter knekt, kan Øst bare kaste inn håndkleet. En hjerter betyr at du kan ta tre hjerterstikk, mens sparavkast sikrer bordet (minst) tre sparstikk. Hvis du bare har fulgt med på hva som har blitt kastet av hjerter og spar, skulle det ikke by på problemer å ta resten.

En annen form for sluttspill er **eliminasjon**. Det går ut på at du spiller inn motparten på et tidspunkt der de må gi deg et ekstra stikk uansett hva de spiller tilbake. Et eksempel:

♠ E 9 8 7
♥ 8 5 4
♦ D Kn 3
♣ E K 7



♠ K 6 5 4 2
♥ E D
♦ E K 7
♣ D 3 2

Innspill

Du spiller 6 spar som Syd, og Vest spiller ut kløver 10. Med sporen fordelt 2—2 hos motparten skulle ikke spillet by på noen problemer, så du starter med å ta for Ess og Konge i spar. Det viser seg at Vest har 3-korts trumf, så du er nødt til å avgi et trumfstikk. Men du kan vel få det 12. stikket ved hjelp av en hjerterfinesse?

Du kan nok, men da er du avhengig av at Øst har hjerter Konge. Ved hjelp av en eliminasjon kan du imidlertid klare deg selv om det hele skulle se slik ut:

♠ E 9 8 7
♥ 8 5 4
♦ D Kn 3
♣ E K 7

♠ D Kn 10
♥ K Kn 3
♦ 10 8 6
♣ 10 9 8 6



♠ 3
♥ 10 9 7 6 2
♦ 9 5 4 2
♣ Kn 5 4

♠ K 6 5 4 2
♥ E D
♦ E K 7
♣ D 3 2

Det haster ikke med å forsøke hjerterfinessen, så du kan like gjerne ta de stående stikkene i kløver og ruter først. Stillingen blir nå:

♠ 9 8
♥ 8 5 4
♦ —
♣ —

♠ D
♥ K Kn 3
♦ —
♣ 9



♠ —
♥ 10 9 7 6
♦ 9
♣ —

♠ 6 5 4
♥ E D
♦ —
♣ —

Når du nå spiller en trumf, sitter Vest i fella! Ved å spille hjerter blir Vest nødt til å gi deg stikk både for Ess og Dame, og kløver 9 kan du trumfe på bordet, samtidig som du kaster hjerterdamen på hånden.

Andre eksempler på sluttspill vil du kunne finne i bøker og tidsskrifter, eller i avisenes daglige bridge-spalter. Noen spill krever planlegging nærmest fra første stikk, mens andre kan komme mer eller mindre automatisk, som de to eksemplene vi har sett på her. Ta en titt på litteraturlisten hvis du er interessert i å lære mer.

Spørsmål til Kapittel 8

- Hva viser åpningsmeldingen 2 kløver?
- Hva gjør du med 2 punkter og jevn fordeling hvis makker åpner med 2 kløver?
- Hvordan vil du planlegge å melde en jevn hånd med 27 punkter?
- Hva med en jevn hånd og 30 punkter?
- Alle er i faresonen, motparten åpner med 1 spar, og makker hopper inn med 3 kløver. Hva vet du om makkers kort?
- Du åpner med 2 kløver, makker melder 2 ruter, og du kommer tilbake med 2 grand. Hva viser det?
- Makker fortsetter nå med 3 kløver. Hva synes du dette skal bety?

Svar til spørsmål i Innledningen

- a) 1 kløver.
- b) 7 grand.
- c) Meldingsforløpet er slutt når tre spillere passer på rad, og alle har fått sjansen til å melde minst 1 gang.
- d) 9.
- e) 4.
- f) Nei. Du meldte grand først, så du blir spillefører og makker blindemann.
- g) Målet med et spill er å få flest mulig poeng på de kortene du har fått utdelt. I en konkurranse vil du sammenligne ditt resultat med spillere som har hatt akkurat de samme kortene, og målet blir dermed å gjøre det like godt (eller helst bedre) enn konkurrentene.

Svar til spørsmål Kapittel 1

- a) Et meldesystem er en samling regler og avtaler makkere imellom som benyttes for å beskrive en bridgehånds styrke og fordeling ved hjelp av meldinger. Det er i prinsippet ingenting i veien for at du lager ditt eget meldesystem, men husk at motparten alltid har krav på å få vite hva de enkelte meldingene skal bety.
- b) Punkter er et hjelpemiddel for å kunne vurdere hvor gode kort du har. Siden det som regel er ganske klar sammenheng mellom det antall punkter du og makker har til sammen, og det antall stikk dere klarer å ta, kan punkt-telling hjelpe dere til å finne ut hvor høyt dere kan melde.
- c) 10.
- d) $(20 + 50 =) 70$ poeng.
- e) Du må melde (minst) 4 hjerter, og det gir $(4 \times 30 + 300 =) 420$ poeng hvis du akkurat får dine 10 stikk.
- f) $(7 \times 20 + 300 + 500 + 500 =) 1440$ poeng.
- g) Minst 13. Det er naturligvis ikke forbudt å åpne med færre punkter, men som regel vil du da bare lure makker til å melde for høyt.

- h) Med to 4-kortsfarger bør du åpne med den laveste. Med to 5- eller 6-kortsfarger åpner du best med den høyeste fargen.
- i) Utgang: 26 (25). Lilleslem: 33. Storeslem: 37. Iblant går det bra med mindre, iblant er det ikke nok med et par punkter til.
- j) Makker har minst 6 punkter og minst 4-korts sparfarge.

Svar til spørsmål Kapittel 2

- a) Fordelingspunkter er et hjelpemiddel for å vurdere håndens spillestyrke på grunnlag av antall kort i de forskjellige fargene. Du regner vanligvis 1 punkt for hver 2-kortsfarge («dobbelton»), 2 punkter for hver 1-kortsfarge («singelton»), og 3 punkter for hver 0-kortsfarge («renons»).
- b) 13. 11.
- c) $(4 + 2 =) 6$.
- d) 8. Det kan naturligvis gå bra med 7 også, men hvis dere ikke har 8 kort til sammen i noen farger, lønner det seg som regel å spille grand.
- e) Hvis du har tilstrekkelig med **innkomster** på bordet (det vil si: kort som du kan komme inn på), bør du spille opp mot Kongen og Damen to ganger. Da vinner du 2 stikk i fargen hvis Esset sitter foran Kongen og Damen. Hvis du ikke har muligheter til å spille fra bordet to ganger, må du bare spille fargen fra toppen, og satse på at knekten faller hos motparten første eller andre gang.

Svar til spørsmål Kapittel 3

- a) Minst 10.
- b) Minst 16 punkter og (normalt) minst 5 spar og 4 kløver.
- c) Meld 1 grand: 6—9 punkter, ikke 4-korts spar.
- d) Det er spørsmål etter Ess («Blackwood»-konvensjonen).
- e) 5 kløver (0 eller 4 Ess — makker bør ikke kunne misforstå).
- f) Ja — hvis du melder en ny farge på 5-trinnet, er det en ordre til makker om å melde 5 grand, som du da kan passe. Men du kan ikke melde 5 grand selv — det vil bli spørsmål etter Konger.

Svar til spørsmål Kapittel 4

- a) 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2 hvis 5-kortsfargen er i kløver eller ruter.
- b) Du er for sterk for 1 grand, så du bør åpne med 4-kortsfargen, og hoppe i grand i neste melderunde (hvis du får sjansen).
- c) Med 6-korts spar kan du melde 2 spar, som makker skal passe på. Med 6-korts kløver kan du ikke gjøre noe annet enn å melde pass, for 2 kløver er opptatt til «Stayman»-konvensjonen (se neste kapittel).
- d) Åpne med 2 grand: 20—22 punkter og jevn fordeling.
- e) Poenget er først og fremst å vise makker hva du har, slik at det ikke blir noen vanskeligheter i motspillet.
- f) Hvis du spiller ut ditt minste kort i en farge viser du at du er sterk i denne fargen, og at du er interessert i at makker fortsetter å spille denne fargen senere i spillet. Dette kalles gjerne **invitt**-utspill. Hvis du ikke har så sterk farge å spille ut fra, kan du isteden starte med et litt høyere kort.

Svar til spørsmål Kapittel 5

- a) Poenget er først og fremst å kunne finne 4-4-tilpasninger i hjerter eller spar, og dernest at svarhånden skal kunne **invitere** til utgang på forskjellige måter etter at makker har åpnet med 1 grand.
- b) Meld 2 kløver, og deretter hjerter på laveste trinn uansett hva makker svarer. (Hvis makker viser 4-korts hjerter, bør du kanskje revurdere hånden og hoppe til 4 hjerter?)
- c) Meld 2 grand: 4 kort både i hjerter og spar, uansett honnørstyrke.
- d) Her var du for sterk til å åpne med 1 grand — du burde ha valgt 1 kløver isteden! Men har du først startet med grandåpning, får du i hvert fall melde riktig i 2. melderunde: 2 ruter benekter 4 kort i hjerter og spar, uansett hvor mange punkter du har.
- e) Med det menes at du (med vise unntagelser) bør ofre ditt høyeste kort (forutsatt at du kan stikke de kortene som allerede er spilt) når makker spiller en farge. Regelen kommer ikke bare til anvendelse i første stikk, men også senere i spillet hvis en av motspillerne kommer inn og spiller en farge tilbake.
- f) «Honnør-på-honnør»-regelen gjelder for begge sider. I eksemplene på de foregående sidene kunne jo like gjerne **Vest** ha vært spillefører og Nord og Syd motspillere! I de fleste kontrakter vil imidlertid spilleføreren spille ut til brorparten av stikkene, slik at motspillerne oftere vil få bruk for regelen.

Svar til spørsmål Kapittel 6

- a) Makker viser 13—16 punkter og minst 4 kort i både kløver og spar, men ikke 4-korts hjerter.
- b) Du har vist over 16 punkter og minst 5 rutere og 4 hjertere. Med 4-4 i ruter og hjerter ville du enten ha hatt en jevn hånd (meld grand), eller 4 korts spar (støtt sparen) eller kløver (åpne med 1 kløver).
- c) Makker bør ha 6-korts ruter: Med bare 5-korts ruter ville makker enten ha hatt en jevn hånd (meld grand) eller en 4-kortsfarge ved siden av (meld den). Hvis du derimot hadde meldt 1 spar istedenfor 1 hjerter, ville makker kanskje ha blitt nødt til å melde 2 ruter med bare 5-kortsfarge (med 4-korts hjerter ved siden av og en svak åpning).
- d) 1 grand, 2 kløver, 2 spar. Alle andre meldinger viser en sterk åpning.
- e) Ikke helt riktig — du viser minst 5-korts hjerter i akkurat denne melde-sekvensen.
- f) Det betyr sannsynligvis at makker er interessert i at du spiller ruter hvis du kommer inn. Litt avhengig av hva du ser på bordet i ruter, naturligvis — kanskje hadde ikke makker noe annet kort å kaste?

Svar til spørsmål Kapittel 7

- a) Det er omtrent hipp som happ. La oss ta 6 hjerter utenfor faresonen: Hvis det står 12 stikk, tjener du 980 poeng på å melde slem, mot bare 480 for å la være. Altså en netto gevinst på 500 poeng for å melde slemmen. Hvis det derimot bare blir 11 stikk, taper du 50 poeng på å melde slem, mens du tjener 450 på å la være — et netto tap på 500 poeng. I faresonen blir regnestykket tilsvarende, mens du bør ha ca. 65% vannersjans for at det (i lengden) skal lønne seg å melde **storeslem**.
- b) 4 spar. Hvis du blir doblet og går 2 bet (500), har motparten ganske sikkert utgang i kortene — verdt minst 600 poeng.
- c) Nå får motparten $(30 + 10) \times 2 + 50 + 50 =$ 180 poeng, mot $(30 + 10 + 50 =)$ 90 poeng hvis du ikke hadde doblet. Dermed tapte du «bare» 90 poeng på å doble — med mindre doblingen din hjalp motparten til å finne riktig spilleføring!
- d) En «opplysende» dobling viser bare at dobleren har en åpningshand og vil at makker skal melde sin beste farge.
- e) En dobling er «opplysende» hvis doblerens makker bare har meldt pass, og meldingen som dobles er under utgangsnivå. I alle andre tilfeller vil en dobling være straffdobling.
- f) En generell regel er at en opplysende dobling bør vise like mange punkter som motpartens melding viser. For å doble en grandåpning bør du dermed minst ha 15 punkter selv.
- g) Overmelde motpartens farge! (1 ♥ — dobl — pass — 2 ♥!)

- h) Ca. 8—15 punkter — mer jo høyere du blir tvunget til å melde. Med mindre enn 8 punkter bør du normalt melde pass, og med mer enn 15 vil det vanligvis være bedre å doble opplysende først, for så å melde fargen din i neste melderunde hvis du får sjansen.
- i) Legg hjerter 8. Laveste kort fra sekvens, uansett hvor «lav» denne sekvensen er. Hvis makker har knekten og spilleren stikker med et høyere kort, vil ikke makker ha problemer med å skjønne hvordan fargen sitter. Legger du derimot tieren første gang, vil kanskje ikke makker våge å fortsette i fargen senere.

Svar til spørsmål Kapittel 8

- a) Minst 20 punkter uansett fordeling (men ikke 20—22 punkter og jevn hånd!).
- b) Meld 2 ruter: 0—5 punkter uansett fordeling.
- c) Åpne med 2 kløver, og hvis makker (som ventet) melder 2 ruter, hopper du til 3 grand: 25—27 punkter og rund hånd.
- d) Ta det rolig — slike hender får du bare en gang hvert 10. år. Men du kan åpne med 2 kløver og melde 4 grand over makkers 2 ruter: 28—30 punkter og rund hånd. Hvis du bare er ute etter esene, kan du isteden åpne med 4 grand!
- e) Makker bør ha ca. 7 spillestikk og en god 7-korts (eller til nød 6-korts) kløver. Med litt kløverstøtte, et par toppstikk og stopper i motpartens farge kan du kanskje ta sjansen på 3 grand?
- f) 23-24 punkter og jevn hånd. Med mindre må du åpne med 2 grand, og med mer må du melde 3 grand over 2 ruter.
- g) «Stayman»-konvensjonen igjen! Nå melder dere som om du hadde åpnet med 2 grand.

Annen litteratur

Det er utgitt en mengde bridgebøker på verdensbasis, men en relativt liten del av disse er blitt oversatt til norsk. Noen bøker er naturligvis også skrevet av nordmenn, og spesielt på 40- og 50-tallet var norske bridgebøker i skuddet, med oversettelser til flere språk av forfattere som Ranik Halle, Isak Nielsen og Helge Vinje. De fleste av bøkene fra denne tiden er imidlertid utsolgt fra forlagene, i likhet med mye av litteraturen fra 60-årene.

Du kan uten videre skrive til de forskjellige bridgemagasinene og be om et gratis prøvenummer.

Forretningene som selger bridgelitteratur og/eller -utstyr, sender deg komplett prisliste hvis du ber om det.

Hvis du har lyst til å lese mer om bridge, bør du ta en titt på de neste sidene. Det er naturligvis ikke mulig å nevne alle lesverdige bøker og blader på en så begrenset plass som dette, men vi har forsøkt å plukke ut endel titler fra det som er utgitt de siste 20 årene. Hvis du kommer over eldre bøker om **spilleføring**, kan du trygt kaste deg over dem. Bøker om **meldinger** fra før 1970 bør du imidlertid ta med en klype salt — både når det gjelder meldinger og motspill har utviklingen vært påtagelig de siste tiårene.

Norsk

Det finnes for tiden bare en spesialforretning for bridgelitteratur og -utstyr i Norge:

Bridgeservice A/S, Boks 1 , Bryn, 0611 Oslo 6

Videre blir det utgitt ett bridgemagasin i Norge (8 nummer årlig, kr 160,- pr. år (-87):

«Bridge i Norge», Bygdøy allé 73 B, 0268 Oslo 2

Her følger en liste over endel av bøkene som fremdeles er i salg. Hvis du ikke finner dem hos bokhandleren, kan du forsøke adressen ovenfor. Spesielt anbefalelsesverdi litteratur er merket med *.

ERLING WAGLE (-1980) var bridgeredaktør i Dagbladet og Vi Menn i en årrekke. Hans gjennomgangsfigur Roger går igjen i flere av Wagles bøker.

- | | | |
|---------------------|--|----------------------|
| E. Wagle: | Wagles bridgeABC. ISBN 82-516-0566-0. Lærebok. | For begynnere |
| E. Wagle: | Wagles bridge-nøkkel. ISBN 82-516-0113-4. Lærebok — systemer — konvensjoner. | |
| C. Goren: | Bridge i et nøtteskall. ISBN 82-03-01393-7. Lærebok — god, men noe for-eldet. | |
| A. Feldborg: | Bridge fra begynnelsen. ISBN 82-03-09451-1. Lærebok. | |

CHARLES GOREN (USA) (1909-) er mannen bak punkt-systemet (4-3-2-1), og etterfulgte *Ely Culbertson* som verdens ledende bridge-autorit. Han har utgitt til sammen 15 bøker, og de fleste er oversatt til norsk.

HELGE VINJE (-1985) var en av pionerene (internasjonalt) innen motspills-teori. Hans bok «Det norske Fordelingssignalet» fra 1959 var langt forut for sin tid (i likhet med denne siste boken?)

- E. Werner: **Bridgeskolen 1 — regler og meldinger.** ISBN 82-05-05328-6. God — men noe foreldet.
- E. Werner: **Bridgeskolen 2 — spill og motspill.** ISBN 82-05-05328-6. **For viderekommende**
- J. Boeck:* **Moderne bridge — spørsmål og svar.** ISBN 82-516-0814-7. Avansert lærebok med oppgaver.
- J. Boeck/
S. Steen Møller:* **Meld moderne — Spill moderne.** ISBN 82-517-9052-2. Gorens system for viderekommende.
- E. Wagle:* **Wagles bridge-trim.** ISBN 82-516-0752-3. Bridgenøtter.
- C. Goren: **Om spill og motspill I, II, III.** ISBN 82-03-08349-8/479-6/743-4. Klassikere blant bridgebøker.
- W. B. Herseth: **Forsvarsmeldinger i bridge.** ISBN 82-990060-0-7. En oversikt over forskjellige forsvarskonvensjoner. **For rutinerne spillere**
- E. Wagle: **Mesterspilleren Roger i aksjon.** ISBN 82-517-9443-9.
- C.C. Wei: **Presisjonskløver.** ISBN 82-516-0231-9. Kortfattet innføring i verdens mest utbredte kunstige system.
- H. Vinje: **Presisjonsmotspill i bridge.** ISBN 82-516-0590-3. Epokegjørende bok — innføring i nytt signal-system for motspillere (neppe for oss vanlige dødelige).

Dansk

Danmarks Bridgeforbund har eget forlag og bokutsalg:

Bridgeboglæden, Skovledet 97 a, 3400 Hillerød

De selger også utenlandsk litteratur. Det utgis adskillig flere bridgebøker i Danmark enn i Norge, og bøkene er oftest rimelige. «**Dansk bridge**» er offisielt organ for Danmarks Bridgeforbund, og kan også bestilles fra ovennevnte adresse.

Svensk

Jannersten forlag AB, Box 45, 77401 Avesta

har tatt hånd om utgivelsen av all bridgelitteratur i Sverige i over en mannsalder. De selger også utenlandsk litteratur, foruten bridge-rekvisita. Av spesielt interessante bøker kan vi nevne:

Gullberg/Wigren: **Bridge — på lätt sätt** (nybegynnerbok).

Jannersten: **Enda chansen / Kortläsning** (avanserte bøker).

To tidsskrifter utgis i Sverige:

«**Svensk bridge**» — offisielt organ for Sveriges Bridgeforbund. Karlaplan 8, 11460 Stockholm

«**Bridgetidningen**». Terriergrand 40, 12362 Farsta.

Engelsk / Amerikansk

Å lese bridgebøker på engelsk er slett ikke så vanskelig. De spesialuttrykkene som brukes i bridgen er det fort gjort å lære, og språket i de fleste blader og bøker er stort sett enkelt og lettfattelig.

Bridgeinteresserte nordmenn kan abonnere på to britiske og ett amerikansk tidsskrift, som også driver stor omsetning av bridgelitteratur for øvrig:

«**The Bridge World**» 39 West 94 St, New York NY 10025 USA

«**International Popular Bridge Monthly**» 32 The Ropewalk, Nottingham, NG1 5WD, England

«**Bridge International**» 30 Fleet Street, London EC2A 4JS, England

Av den omfattende litteraturen på engelsk vil vi bare trekke frem noen få titler. Mange av disse bøkene er svært avanserte, men de som ikke krever for store forkunnskaper er merket med (+):

The official encyclopedia of bridge (leksikon — ca. 1000 s.).

T. Reese: **The mistakes you make at bridge (+)**
Reese on play
Play these hands with me
The expert game

H. Kelsey: **Learn bridge for fun (+)**
How to improve your bridge (+)

TERENCE REESE (England) (1913-) ble ansett for å være verdens sterkeste spiller rundt 1960. Har skrevet uttallige bøker og artikler, ofte svært avanserte, men allikevel lettleste. Beskyldt for fusk under VM i 1965, men ble senere renvasket. Trakk seg allikevel fra internasjonal bridge etter denne episoden, men skriver fortsatt lesverdige bøker.

HUGH KELSEY (Skottland) (1926-) regnes i dag som verdens fremste bridgeforfatter. Hans bøker er obligatorisk lesning for alle spillere med ambisjoner.

Italias «Blue team» vant 10 VM på rad i perioden 1957—69, og er sannsynligvis det beste lag verden har sett.

VICTOR MOLLO (1909-) (England, født i Russland) er forfatter og robberbridgespiller. Hans bridgenoveller er oversatt til mer enn 20 språk.

- | | |
|---------------------|--|
| /G. Ottlik: | The mind of the expert
Killing defence
Challenge match
Adventure in card play |
| P. Forquet: | Bridge with the blue team |
| V. Mollo: | Bridge course complete (+)
Bridge in the menagerie
Bridge in the fourth dimension |
| M. Lawrence: | Play bridge with Mike Lawrence
How to read your opponents cards |
| S. J. Simon: | Why you lose at bridge |
| C. E. Love: | Bridge squeezes complete |
| R. Klinger: | How to play contract bridge (+)
Improve your bridge memory |

Sannsynlighetstabeller

Vi tar med utdrag av noen av de viktigste sannsynlighetstabellene for bridge. Det er ikke meningen at du skal lære tabellene utenat, men et visst kjennskap til sannsynligheter kan være nyttig hvis du har valget mellom flere spilleplaner.

A: Sannsynligheten for å få en spesiell fordeling

4-4-3-2:	21,6%	5-3-3-2:	15,5%	5-4-3-1:	12,9%
5-4-2-2:	10,6%	4-3-3-3:	10,5%	6-3-2-2:	5,6%
6-4-2-1:	4,7%	6-3-3-1:	3,4%	5-5-2-1:	3,2%
4-4-4-1:	3,0%	7-3-2-1:	1,9%	6-4-3-0:	1,3%
5-4-4-0:	1,2%	5-5-3-0:	0,9%	6-5-1-1:	0,7%
6-5-2-0:	0,6%	7-2-2-2:	0,5%	7-4-1-1:	0,4%
Andre:	1,5%				

Sjansen for 13-0-0-0 (den minst sannsynlige fordelingen av alle) er ca. 0,0000000006%.

B: Sannsynligheten for at uteværende kort er fordelt på en spesiell måte

Dette er den tabellen du vil ha mest nytte av. Hva gir f.eks. størst sjanse — å ta en finesse (50%) eller spille på at en uteværende farge er fordelt 3-3? Svaret vil selvsagt avhenge av meldingsforløpet og hva som blir spilt, men hvis du ikke har noe annet å holde deg til, kan denne tabellen hjelpe deg:

1. kolonne: Antall kort du mangler i fargen.
2. kolonne: Måter de kan være fordelt på.
3. kolonne: Sannsynligheten for denne fordelingen.

2	1-1	52%	6	4-2	48,5%
	2-0	48%		3-3	35,5%
3	2-1	78%		5-1	14,5%
	3-0	22%		6-0	1,5%
4	2-2	49,7%	7	4-3	62,2%
	3-1	40,7%		5-2	30,5%
	4-0	9,6%		6-1	6,8%
5	3-2	67,8%		7-0	0,5%
	4-1	28,3%			
	5-0	3,9%			

Som du ser, vil en farge der du mangler et **ulikt** antall kort, som regel være jevnt fordelt hos motparten, mens du ikke kan forvente dette (unntatt muligens for 2 kort) hvis du mangler et **likt** antall kort.

OSLO BRIDGEKRETS

Storgt. 25, 0184 Oslo 1. Tlf. (02) 11 09 17.

KNA's Bridgegruppe, Lillemor Lyle, Ullevålsvn. 92 F, 0451 Oslo 4.
Tlf. (02) 41 48 86 – p. 46 84 38.

Pass BK, Arne Olsen, Bjartvn. 29, 0687 Oslo 6. Tlf. p. (02) 26 23 85.
Også bridgekurs.

ØSTFOLD BRIDGEKRETS

Otto Holm, Olsokvei 6, 1700 Sarpsborg. Tlf. (031) 18 000 – p. 50 380.

Fredrikstad BK, Harald Stokkeland, Solvn. 12, 1620 Gressvik.
Tlf. (032) 13 356 – p. 27 471.

Leif Rostad, Falchåsvn. 10 B, 1600 Fredrikstad. Tlf. (032) 97 972.

INDRE ØSTFOLD BRIDGEKRETS

Alf Garseg, Museumsvn. 30 D, 1800 Askim. Tlf. (02) 88 20 50 – p. 88 30 74.

Askim BK, Liv Dypdal. Tlf. (02) 92 12 08.

FOLLO BRIDGEKRETS

Arne Wangberg, Stjernevn. 1, 1540 Vestby. Tlf. (02) 95 03 25.

Drøbak BK, Normann W. Hansen Konvallvn. 27, 1440 Drøbak. Tlf. (02) 93 09 29.

Nesodden BK, Kjell Lillestøl, Tangenvn. 7, 1450 Nesoddtangen.
Tlf. (02) 42 46 60 – p. 91 33 15.

Ski BK, Torstein Kjærvik, Skogvn. 47 D, 1400 Ski. Tlf. (02) 87 49 57 – p. 87 42 80.

NEDRE ROMERIKE BRIDGEKRETS

Arne Høieggen, Anna Pleyms vei 4, 0988 Oslo 9. Tlf. (02) 64 76 70 – p. 10 28 92.

ØVRE ROMERIKE BRIDGEKRETS

Rolf Moen, Døneide, 2080 Eidsvoll. Tlf. (06) 96 41 10 – p. 96 05 86.

Jessheim BK, Magne Furuseth, Trøgstad, 2050 Jesseheim. Tlf. (06) 97 00 73.

HEDEMARKEN BRIDGEKRETS

Rolf Arne Rønning, Kongsvn. 77, 2380 Brumunddal.
Tlf. (065) 21 560 – p. 42 847.

Hamar BK, Stig Lunde, Olav Trygvasonsgt. 41, 2300 Hamar.
Tlf. (065) 27 031 – p. 26 383.

GLÅMDAL BRIDGEKRETS

Svein Markussen, Bekkefarete 11, 2200 Kongsvinger. Tlf. (066) 14 922 – p. 14 903

Kirkenær BK, Kåre Almåsbak, 2260 Kirkenær. Tlf. (066) 47 390.

Skarnes BK, Sverre Holt, 2190 Disenå. Tlf. (066) 64 250.

OPPLAND BRIDGEKRETS

Turid Viddal Buskum, Chr. Michelsensgt. 33, 2800 Gjøvik. Tlf. (061) 75 000 – p. 73 637.

Dokka BK, Kai R. Ulven, Holteliv. 24, 2870 Dokka. Tlf. (061) 74 550 – p. 11 409.

Gjøvik BK, Trond Aasen, 2810 Vardal. Tlf. (061) 75 000 – p. 86 513.

Raufoss BK, Kjell Ellingsen, Boks 87, 2831 Raufoss. Tlf. (061) 91 800 – 91 918.
Mandag, V. Toten Rådhus.

SØR-GUDBRANDSDAL BRIDGEKRETS

Hans Søreng, Boks 3, 2630 Ringeby. Tlf. (062) 80 000 – p. 80 028.

Sør-Fron BK, Asbjørn Smestadmoen, 2647 Hundorp. Tlf. (062) 96 509.

Vestre Gausdal BK, Simen Forseth, 2623 Vestre Gausdal. Tlf. (062) 23 108.

NORD-GUDBRANDSDAL BRIDGEKRETS

Arne Brandsar, 2690 Skjåk. Tlf. (062) 14 249 – p. 13 170.

Dombås BK, Øyvind Byre, 2662 Dovre. Tlf. (062) 41 167 – p. 40 214.

Lesja og Lesjaverk BK, Alf Riise, 2666 Lora. Tlf. p. (062) 43 701.

Lom BK, Odd Arne Kroken. Tlf. (062) 11 154.

Otta BK, Trygve Vangløyken, Kneiken 4, 2670 Otta. Tlf. (062) 30 966 – p. 30 287.

Vinstra BK, Arne Myren, 2640 Vinstra. Tlf. (062) 90 044 – p. 90 438.

Vågå BK, Svein Aasheim, 2680 Vågåmo. Tlf. (062) 37 062 – p. 37 831.

SØR-ØSTERDAL BRIDGEKRETS

Åge Klokkehaug, Boks 11, 2580 Folldal. Tlf. (064) 90 312.

Søre Osen BK, Juul Omar Jensen, 2414 Søre Osen.
Tlf. (064) 54 065 – p. 54 002.

NORD-ØSTERDAL BRIDGEKRETS

Anne Storruste, 2540 Tolga. Tlf. p. (064) 94 268.

Tynset BK, Arve Bjørnstad, 2512 Brydalen. Tlf. p. (064) 86 521.

Øvre Rendal BK, Ingar Bjørnstad, 2530 Øvre Rendal. Tlf. (064) 68 146.

VALDRES BRIDGEKRETS

Arne Bang, 2900 Fagernes. Tlf. (061) 30 000 – p. 30 832.

HALLINGDAL BRIDGEKRETS

Oddvar Wallaker, 3577 Hovet. Tlf. (067) 89 611 – p. 89 614.

BK Duplikat, Klaus Pedersen, 3580 Geilo. Tlf. p. (067) 86 046.

Gol BK, Martin Foss, 3550 Gol. Tlf. (067) 74 459.

Hemsedal BK, Steinar Jensen, 3560 Hemsedal. Tlf. (067) 78 211.

Ål BK, Harald Flåm, 3570 Ål. Tlf. (067) 81 044 – p. 81 335.

RINGERIKE OG HADELAND BRIDGEKRETS

Arne Paulsen, Harehaugveien, 3500 Hønefoss. Tlf. (067) 23 022 – p. 32 226.

MODUM OG OMEGN BRIDGEKRETS

Håkon Frigård, Simostranda, 3340 Åmot. Tlf. (03) 78 63 15.

BUSKERUD BRIDGEKRETS

Finn Fausko, Betzy Kjeldsbergv. 1, 3000 Drammen.
Tlf. (02) 84 14 77 – p. 82 01 42.

Svelvik BK, Arne Olsen, Solsvingen 2, 3060 Svelvik. Tlf. p. (03) 77 25 15.

MIDT-TELEMARK BRIDGEKRETS

Knut Ovastrøm, Tyrivegen, 3740 Lunde. Tlf. (035) 25 530 – p. 80 102.

Bø BK, Gunnar Hagen, Breisås, 3800 Bø. Tlf. (036) 60 596.

Dalen BK, Halvor Ø. Sandok, 3890 Ytre Vinje. Tlf. (036) 77 564 – p. 71 620.

VESTFOLD BRIDGEKRETS

Arvid Lorentzen, Søndre Allé 16, 3109 Lofts Eik. Tlf. (033) 24 354 – p. 69 479.

BK Junior, Svein H. Riisnæs, Gamlevegen 12, 3190 Horten. Tlf. (033) 43 731.

Nøtterøy BK, Kåre Wivestad, Havnåsvn. 25, 3135 Torød. Tlf. (033) 85 033.

GRENLAND BRIDGEKRETS

Harald B. Haugerud, Porsgrunsvn. 64, 3700 Skien. Tlf. (035) 76 300 – p. 97 252.

Kragerø Bridgeklubb, Knut With, Lille Ringvei 2, 3770 Kragerø.
Tlf. p. (035) 81 656.

AUST-AGDER BRIDGEKRETS

Johnny Johansen, Omholt, 4883 Bjorbekk. Tlf. p. (041) 94 529.

Paul Rostrup, Bødkerbukta, 4883 Bjorbekk. Tlf. (041) 95 379.

VEST-AGDER BRIDGEKRETS

Nils H. Vere, Vere, 4560 Vanse. Tlf. (043) 90 163 – p. 97 398.

ROGALAND BRIDGEKRETS

Ingvar Erga, Skogly 2, 4062 Klepp St. Tlf. (04) 43 30 22 – p. 42 30 92.

Kvernevik BK, Arne S. Berentsen, Sundlia 18, 4042 Hafrsfjord.

Strand BK, Birger Knutsen, Boks 120, 4101 Jørpeland.

HAUGALAND BRIDGEKRETS

Birger Pedersen, Hetlandsfeltet, 4262 Avaldsnes. Tlf. (047) 51 077 – p. 42 085.

Fitjar BK, Kristen W. Helland, 5419 Fitjar. Tlf. (054) 11 633 – p. 99 209.

Roald M. Nilsen. Tlf. p. (054) 99 670.

HARDANGER OG VOSS KRINS AV NBF

Håvar Weum, Skjeggedalsvn. 33 A, 5770 Tyssedal. Tlf. (054) 41 785 – p. 46 768.

Strandebarm Bridgelag, Hallvard Sekse, 5633 Mundheim. Tlf. (05) 56 17 55.

BERGENS BRIDGEKRETS

Arne Thomassen, Boks 4259, 5013 Nygårdstangen.

Tlf. (05) 21 73 16 – p. 11 82 34.

MIDHORDLAND BRIDGEKRETS

Johs. Morken, Giljavegen, 5200 Os. Tlf. p. (05) 30 13 09.

Skjold BK, Bjørn Strøm, Mårdalen 11, 5045 Skjoldtun. Tlf. p. (05) 13 66 11.

SOGN BRIDGEKRETS

Geir Nilsen, 5840 Hermansverk. Tlf. (056) 53 011 – p. 53 390.

Sogndal BK, Kjell Skjeldestad, Kjeldeteigen 1, 5800 Sogndal. Tlf. (056) 71 922 –
p. 71 736.

Vik BK, Olav Fimreite, 5865 Vangnes.

Tlf. (056) 96 667.

FJORDANE KRETS AV NBF

Julius Moe, Boks 350, 6801 Førde. Tlf. (057) 21 897 – p. 21 952.

SUNNMØRE OG ROMSDAL BRIDGEKRETS

Petter Tomren, Kollen, 6390 Vestnes. Tlf. (072) 80 856.

Brattvåg og Søvik BK, Jan Vatlø, Vassenden 19, 6270 Brattvåg.

Tlf. (071) 15 077 – p. 15 408.

Fosnavåg BK, Oddbjørn Vinjevoll, 6094 Leinøy. Tlf. (070) 87 280 – p. 89 056.

Hareid BK, Karl Kongshaug, 6062 Brandal. Tlf. (071) 93 040 – p. 93 059.

BK Raumaknektene, Ingjerd Engen, 6300 Åndalsnes. Tlf. p. (072) 21 635.

BK Viva, Kåre P. Roald, 6040 Vigra. Tlf. (071) 82 153 – p. 83 102.

NORDMØRE BRIDGEKRETS

Ulrik Nasset, Flintegt. 8 B, 6500 Kristiansund N. Tlf. (073) 72 211 – p. 74 288.

Kristiansund BK, Per Einar Folland, Fangstvn. 12, 6500 Kristiansund.
Tlf. (073) 75 244 – p. 82 783.

ORKLADAL BRIDGEKRETS

Odd Nyberg, Minister Thamsv. 22, 7300 Orkanger.

Hemne BK, Asbjørn Moen, Konglevn. 9, 7200 Kyrksæterøra. Tlf. p. (074) 51 112.

GAULDAL/OPPLAND BRIDGEKRETS

Kjell Olav Gisnås, 7094 Lundamo. Tlf. (07) 85 48 79.

TRONDHEIM BRIDGEKRETS

Trond Rogne, Lossiusvn. 2, 7000 Trondheim. Tlf. (07) 59 29 20 – p. 53 45 83.

Gunnar T. Voie, Einar Øfstis vei 35, 7000 Trondheim.
Tlf. (07) 53 25 47 – p. 94 39 47.

BK Munken, Kyrre Tangen, Eli Sjursdotters vei 4, 7000 Trondheim.
Tlf. (07) 55 84 75 – p. 99 57 26.

Trondhjems BK, Svein Edvardsen, Stubbesvingen 24 A, 7000 Trondheim.
Tlf. (07) 96 60 11 – p. 96 76 46.

FOSEN BRIDGEKRETS

John Falstad, 7140 Opphaug. Tlf. (076) 21 312 – 21 414.

STJØRDAL OG OMEGN BRIDGEKRETS

Gunnar Eggen, Fagratunvn. 6, 7550 Hommelvik. Tlf. (07) 97 02 96.

INNTRØNDELAGE BRIDGEKRETS

Harald Haukvik, 7723 Follafooss. Tlf. (077) 59 354 – p. 59 579.

Ogndal BK, Baard Olav Aasan, Høvdingvn. 128, 7700 Steinkjer. Tlf. (077) 63 083

NAMDAL BRIDGEKRETS

Roar Kvaløyseter, 7860 Skage. Tlf. (077) 81 101.

Jøa BK, Tore Tranås, 7815 Seierstad. Tlf. (077) 86 904.

Overhalla BK, Einar Småvatn, Krabbstumarka, 7863 Overhalla.
Tlf. (077) 81 323 – p. 81 481.

Røyrvik BK, Lars Boye Løvaas, 7894 Limingen. Tlf. (077) 35 147.

HELGELAND BRIDGEKRETS

Sverre Selfors, Kariåsvn. 44, 8610 Grubhei. Tlf. (087) 52 500 – p. 30 102.

Dønna BK, Asle Hanssen, Boks 87, 8820 Solfjellsjøen.
Tlf. (086) 53 653 – p. 54 227.

Herøy BK, Werner Moursund, 8850 Herøyholmen. Tlf. (086) 58 043 – p. 58 321.

SALTEN BRIDGEKRETS

Tor Smaavik, Ripnesbakken 28, 8056 Saltstraumen. Tlf. (081) 32 300 – 13 544.

Kjøpsvik BK, Bjørn Berntsen, Behrens vei 12, 8280 Kjøpsvik.
Tlf. (081) 74 500 – p. 74 272.

LOFOTEN KRETS AV NBF

Arne Andreassen, Boks 278, 8301 Svolvær. Tlf. (088) 70 155 – p. 78 026.

VESTERÅLEN KRETS AV NBF

John-E. Pedersen, Dan. Olaisenvei 13, 8480 Andenes.
Tlf. (088) 41 504 – p. 41 485.

Myre og Omegn BK, Arne Gabrielsen, Svartbakken, 8430 Myre.
Tlf. (088) 33 163 – p. 33 998.

TROMS OG OFOTEN BRIDGEKRETS

Bjørnar Løvhaug, Rundvannet 120, 9000 Tromsø. Tlf. (083) 83 686 – p. 71 169.

Narvik Bridgeselskap, Robert Langbakk, Fjellvn. 18, 8500 Narvik.
Tlf. (082) 44 570 – p. 46 654.

Narvik Damebridgeklubb, Eli Lagaard, Sandmyrvn. 5, 8500 Narvik.
Tlf. (082) 42 291.

VEST-FINNMARK BRIDGEKRETS

Einar J. Moen, Rådhuset, 9510 Elvebakken. Tlf. (084) 34 222.

Hasvik BK, Albert Larsen, 9590 Hasvik. Tlf. (084) 21 161 – p. 21 278.

Kautokeino BK, Nils Mattis Hetta, Boks 201, 9520 Kautokeino. Tlf. (084) 56 580.

MIDT-FINNMARK BRIDGEKRETS

Viktor Hansen, Boks 256, 9970 Mehamn. Tlf. (084) 47 121 – p. 47 361.

ØST-FINNMARK BRIDGEKRETS

Tor Døvle, 9950 Vardø.

Kirkenes BK, Arne Mauno, 9900 Kirkenes. Tlf. p. (085) 99 009.

Utregning

Scoretabell for turneringsbridge

Trekkverdi.

Tildeles spillerens side ved vunnet kontrakt.

For hvert trekk meldt og vunnet	Hvis trumf er			
	♣	♦	♥	♠
Udoblet	20	20	30	30
Doblet	40	40	60	60
Redoblet	80	80	120	120

	grandkontrakt		
	udoblet	doblet	redoblet
For første trekk meldt og vunnet	40	80	160
For hvert etterfølgende trekk	30	60	120

Trekkverdi på 100 poeng eller mer på et spill gir utgang. Trekkverdier på mindre enn 100 poeng gir partscore.

Bonus

Til spillerens side:

Vunnet slem	utenfor	i
	faresonen	faresonen
Lilleslem (12 stikk) meldt og vunnet	500	750
Storeslem (13 stikk) meldt og vunnet	1000	1500

Overstikk

(Stikk utover kontrakten)

For hvert overstikk

	utenfor faresonen	i faresonen
	trekkverdi	trekkverdi
Udoblet		
Doblet	100	200
Redoblet	200	400

Bonus for utgang, delkontrakt, vunnet kontrakt

Vunnet utgang i faresonen	500
Vunnet utgang utenfor faresonen	300
Vunnet delkontrakt	50
Vunnet dobbelt eller redoblet kontrakt	50

Beter

Tildeles spillerens motstander ved betet kontrakt:

	Utenfor faresonen			I faresonen		
	udoblet	doblet	redoblet	udoblet	doblet	redoblet
For første bet	50	100	200	100	200	400
Hver etterf. bet	50	200	400	100	300	600

