

Sofie Græsholt Sjødal
Agnethe Hansen Kjensli

LÆR BRIDGE

– Livet er kort, spill bridge!



Norsk Bridgeforbund

Innhold

Hvordan bruke boka?	9
Innledning.....	11
Kapittel 1 – Hva er bridge?	13
Introduksjon til spilledelen.....	13
Godspilling.....	15
Utspill.....	16
Styrke- og svakhetskast.....	21
Test deg selv	23
Oppsummering	23
Kapittel 2 – Verdien av kortene	25
Honnørpoeng	25
Stikktrappa.....	26
Meldedel og spillestart	28
Finesse	29
Lavt i andre hånd, høyt i tredje hånd.....	34
Honnør på honnør.....	40
Lasjering	41
Test deg selv	45
Oppsummering	45
Kapittel 3 – Trumf og kontrakt.....	47
Trumf.....	47
Krystjeling.....	53
Trumfpoeng.....	55
Kontrakter og vinne bonuser	57
Test deg selv	59
Oppsummering	59
Kapittel 4 – Åpning og støttesvar	61
Meldinger	61
Åpning	62
Svar med støtte	63
Test deg selv	66
Oppsummering	67
Meldequiz	67

Kapittel 5 – 1NT-åpning med svar.....	69
1NT-åpning	69
Svar på 1NT-åpning.....	70
Sammendrag av svarhåndas meldinger.....	82
Test deg selv.....	83
Oppsummering.....	83
Meldequiz	84
Kapittel 6 – Svar på åpning 1 i farge	87
Pass.....	87
Støttemelding.....	88
Fargemelding	90
Grandmelding	94
Test deg selv.....	96
Oppsummering	96
Meldequiz	97
Kapittel 7 – Åpners andre melding.....	99
Svarhåndas har vist støtte	99
Svarhåndas har meldt egen farge på 1-trinnet	103
Svarhåndas har meldt egen farge på 2-trinnet	110
Svarhåndas har meldt en grandmelding.....	113
Test deg selv.....	117
Oppsummering	118
Meldequiz	119
Kapittel 8 – Videreutvikling av grandsystemet	121
Invittmeldinger	121
Utgang.....	127
Lilleslem og storeslem	130
Sammendrag av svarhåndas meldinger.....	131
Test deg selv.....	133
Oppsummering	134
Meldequiz	134
Kapittel 9 – Innmelding.....	137
Grandinnmelding.....	137
Fargeinnmelding på lavest mulig trinn.....	139
Hvordan melde når motstanderne melder inn	144
Å bruke informasjon fra meldingene.....	146
Test deg selv.....	149
Oppsummering	149
Meldequiz	149

Kapittel 10 – Doblinger	151
Straffedobling	151
Når kan vi doble og redoble?	151
Opplysende dobling	154
Test deg selv	167
Oppsummering	167
Meldequiz	170
Kapittel 11 – Sterke åpninger	173
Svar på åpning 2NT	174
Svar på åpning 2♣	177
Åpningshåndas andre melding	179
Svarhåndas andre melding	182
Blackwood - spørsmål om ess	184
Spørsmål etter konger	185
Test deg selv	186
Oppsummering	187
Meldequiz	187
Kapittel 12 – Sperremeldinger	189
Svake 2	189
Svake 3	194
Svake 4	196
Svake innhopp	196
Forsvar mot sperremeldinger	198
Test deg selv	200
Oppsummering	201
Meldequiz	201
Kapittel 13 – Veien videre	203
Turneringsregler	203
Claim	206
Tips til spill i turneringer	207

Svar på «Test deg selv»-spørsmål.....	209
Kapittel 1.....	209
Kapittel 2.....	209
Kapittel 3.....	210
Kapittel 4.....	211
Kapittel 5.....	211
Kapittel 6.....	212
Kapittel 7.....	213
Kapittel 8.....	214
Kapittel 9.....	215
Kapittel 10.....	215
Kapittel 11.....	216
Kapittel 12.....	217
 Svar på meldequiz.....	 219
Kapittel 4.....	219
Kapittel 5.....	219
Kapittel 6.....	220
Kapittel 7.....	220
Kapittel 8.....	221
Kapittel 9.....	221
Kapittel 10.....	222
Kapittel 11.....	222
Kapittel 12.....	223
 Ordforklaring	 225

Hvordan bruke boka?

Vi ønsker at du som leser skal få størst mulig læringsutbytte av boka, så her er noen tips til hvordan vi tenker man kan bruke boka for å få størst mulig læringsutbytte.

Boka er delt inn i 13 kapitler som hver består av flere delkapitler. Noen kapitler er mer omfattende enn andre, så for kapittel 5-12 bør man dele opp kapitlene slik at man tar 2-3 delkapitler per gang så det ikke blir for mye teori.

Boka inneholder også ulike bokser som er markert med enten fargen grønn, rød, blå eller svart. Disse boksene inneholder ulik informasjon og fargen på boksen forteller hva slags informasjon du kan finne i boksen. De ulike fargene har følgende betydning:

Grønn: Matematisk argument

Rød: Vanskelig matematisk argument (beregnet for de som er spesielt interesserte)

Blå: Nyttige tips

Svart: Fakta eller generell info

Hvert kapittel inneholder også en rekke eksempler. Alle eksemplene starter med en generell forklaring før det kommer et spørsmål. For å få best læringsutbytte av eksemplene bør leseren prøve å svare på spørsmålet før hen leser videre. Innimellom kan det være vanskelig å visualisere eksemplene, og i disse tilfellene anbefaler vi å legge opp eksemplene med en kortstokk slik at man har korta foran seg, og kan se hva som skjer når man legger de ulike korta.

Det er også laget mange eksempler til hvert tema slik at leseren selv kan velge hvor mange hen vil prøve seg på. Noen eksempler er også markert med «vanskelig». Disse eksemplene kan ta for seg unntak, kombinerte sannsynligheter, avanserte spilleplaner etc., og disse er beregnet for de som vil gå litt videre og få litt utfordringer. Hvis man ikke forstår eller ikke får til disse eksemplene gjør det ingenting.

I boka er flere ord uthevet. Dette er ord og uttrykk som ofte brukes av bridgespillere. Disse ordene vil være forklart i marginen eller teksten. Definisjonen finnes også i ordlista bakerst i boka.

På slutten av hvert kapittel finner du «Test deg selv»-spørsmål, samt en oppsummering av kapitlet. For å passe på at du har lært det viktigste anbefaler vi deg å svare på disse spørsmålene. Prinsippene som testes her er ofte viktig å forstå før man går videre til neste kapittel. Fasiten finnes bakerst i boka.

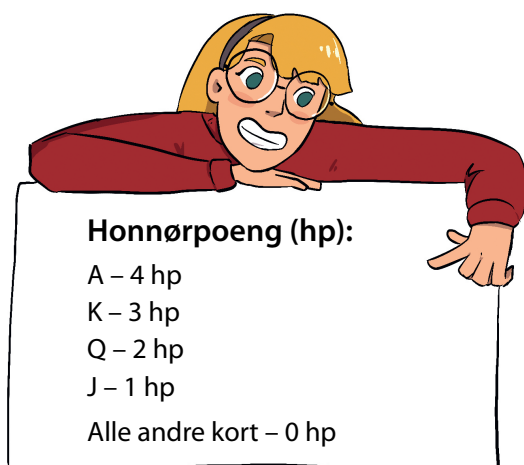
Kapittel 2 – Verdien av kortene

Honnørpoeng

Målet i bridge er å prøve å finne ut hvor mange stikk man kan få med makker, for deretter å prøve å få minst så mange stikk som vi gikk ut ifra at vi skulle få. Vi starter med å prøve å finne ut hvor mange stikk vi tror vi kan få med makker og dette gjør vi i meldedelen. For å avgjøre hvor gode kort vi har sammen med makker bruker vi et verktøy som vi kaller for **honnørpoeng**, forkortet med hp. Det vi gjør er å gi hvert kort en verdi som gjenspeiler hvor stor sannsynlighet det er for å få stikk på kortet.

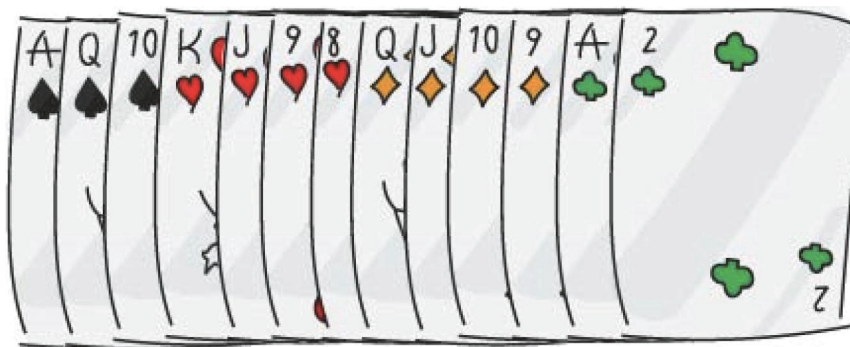
Siden esset er det høyeste kortet i kortstokken har dette kortet fått den høyeste verdien, nemlig fire honnørpoeng. Videre gir vi kongen tre honnørpoeng, siden det er det nest høyeste kortet i kortstokken. Det er litt mindre sannsynlig å få stikk på en konge enn på et ess, og kongen får derfor ett honnørpoeng mindre enn esset. Til slutt gir vi dama to honnørpoeng, knekten ett honnørpoeng, mens alle andre kort får null honnørpoeng.

Det er flere grunner til at alle kort som ikke er honnører får samme verdi. En grunn er at det er enklere å regne med hvis kun fire kort i hver farge har en verdi enn hvis alle kortene i hver farge har ulik verdi. En annen grunn til at lave kort kan ha samme verdi, er at hvis man får stikk på små kort er det ofte fordi man har godspilt fargen. Hvis dette er tilfellet har det som regel ikke noe å si om det er en toer eller en åtter, og disse er derfor verdt like mye.





■■■ Eksempel 1

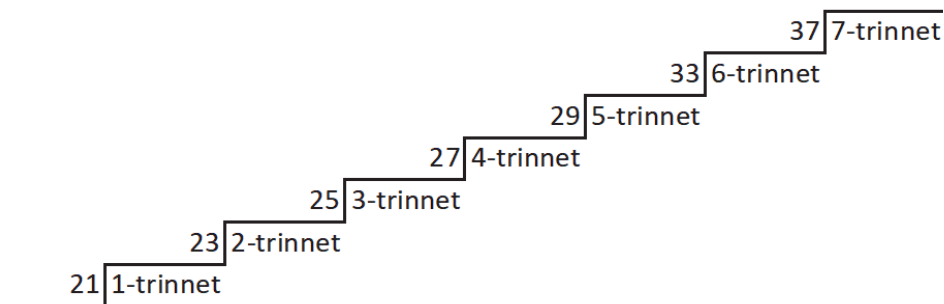


Hvor mange honnørpoeng har vi her? Det finnes mange måter å telle honnørpoeng på. En av de enkleste måtene er å telle honnørpoengene i hver farge for seg, og deretter legge de sammen. Vi ser at vi har 6 hp i spar ($4 + 2 + 0$), 4 hp i hjerter ($3 + 1 + 0 + 0$), 3 hp i ruter ($2 + 1 + 0 + 0$), og 4 hp i kløver ($4 + 0$), som blir totalt 17 hp. ■■■

Stikktrappa

For å finne ut hvor mange stikk vi kan klare å ta sammen med makker bruker vi et hjelpemiddel vi kaller for stikktrappa. Denne forteller oss hvor mange stikk det er forventet at vi klarer å ta ut fra hvor mange honnørpoeng vi har sammen med makker. Det er kun spesifisert hvor mange stikk man skal ta for det paret som har flest honnørpoeng. Siden det er 40 hp i en kortstokk, vil makkerparet med flest honnørpoeng ha minst 21 hp til sammen. Målet til paret med færrest honnørpoeng er å prøve og hindre det andre paret i å nå målet sitt. Hvis begge par har 20 hp blir målet til begge par å få flere stikk enn det andre paret.

Stikktrappa er delt inn i sju trinn, der hvert trinn forteller hvor mange stikk vi skal ta. Siden det er makkerparet med flest honnørpoeng til sammen som bruker stikktrappa, så starter trinn 1 på sju stikk, også legger man til ett stikk per trinn. Grunnen til at vi starter på sju stikk er at makkerparet med flest honnørpoeng skal ha mer enn halvparten av stikkene. For å finne ut hvor mange stikk man skal ta på de ulike trinnene, legger man til seks til trinnet man er på. Trinnet vi er på angir et minste antall stikk vi må ta sammen med makker, men vi kan alltid ta flere.



Etter at utspilleren har spilt ut skal blindemann legge ned alle kortene sine på bordet med billedsiden opp. I resten av spillet skal spillefører styre både sine egne og blindemann sine kort. Blindemann kan altså ikke komme med tips eller forslag til hva som skal spilles, men det er alltid hyggelig å ønske makkeren sin lykke til. Videre fortsetter spillet slik som det gjorde i kapittel 1 til alle 13 kortene er spilt.



Tips: Lag en plan

Som spillefører er det alltid lurt å legge en plan for spillet før man spiller første kort hos blindemann. Dette gjøres i fire trinn:

1. *Tell sikre stikk.* Har vi nok stikk til å nå målet vårt?
2. *Finn eventuelle muligheter for å få flere stikk.*
Hvis vi ikke har nok stikk til å nå målet vårt må vi prøve å finne muligheter til å få flere stikk som for eksempel ved å godspille en farge. Vi bør uansett prøve å finne muligheter for å få flere stikk uavhengig av om vi har nok sikre stikk til å nå målet vårt.
3. *Lag plan.* Bestem deg for hvilke muligheter du vil spille på og hvilken rekkefølge du skal spille kortene dine.
4. *Gjennomfør planen.*

Finesse

Finesse er en teknikk for å få flere stikk ved å spille mot en honnør eller en honnørkombinasjon. Å spille mot en honnør eller honnørkombinasjon betyr at vi starter med å legge et kort fra hånda uten honnøren eller honnørkombinasjonen vi ønsker å spille mot. Hvis vi for eksempel har K2 på en hånd og 54 på en annen hånd, sier vi at vi spiller mot eller opp mot kongen hvis vi legger et kort fra hånda med 54 først, siden dette er hånda uten honnøren vi ønsker å spille mot. En finesse gjøres ved å satse på at honnøren/honnørene man mangler sitter på riktig hånd. Vi skal nå forklare dette nærmere gjennom et eksempel.



Visste du at finesse også kalles for fisk og kapp?

Hånd – de 13 kortene en spiller starter med

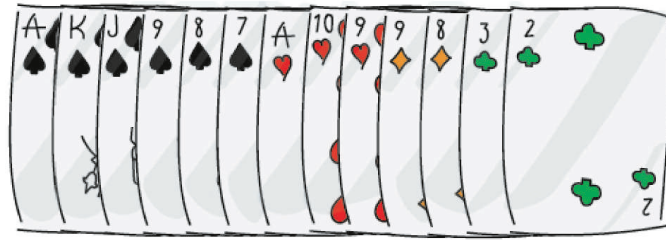
Test deg selv

1. Hvor mange honnørpoeng er det i en kortstokk?
2. Hvor mange stikk skal du ha med makker hvis dere har 24 hp til sammen?
3. Hva er en giver?
4. Hva er en blindemann?
5. Hva er en spillefører?
6. Hva gjør du når du tar en finesse?
7. Hva er det ofte lurt å legge som motspiller i andre hånd?
8. Hva er det ofte lurt å legge som motspiller i tredje hånd?
9. Når skal du ikke følge prinsippet lavt i andre hånd?
10. Hva vil det si å lasjere?

Oppsummering

- I bridge gir vi alle kortene en verdi ut ifra hvor sannsynlig det er at vi får et stikk på kortet. Ess er fire honnørpoeng, konge er tre honnørpoeng, dame er to honnørpoeng, knekt er ett honnørpoeng og alle andre kort er null honnørpoeng. Til sammen er det 40 hp i en kortstokk.
- Stikktrappa er et verktøy som forteller hvor mange stikk makkerparet med flest honnørpoeng til sammen skal ta.
- I makkerparet med flest honnørpoeng har vi en spillefører og en blindemann. Spillefører blir den spilleren i makkerparet med flest honnørpoeng, og bestemmer over sine egne og blindemanns kort. Blindemann har ikke lov til å komme med tips eller forslag til spillefører.
- Finesse er en teknikk for å få flere stikk ved å spille opp mot en honnør eller en honnørkombinasjon.
- I motspill er det ofte lurt å legge lavt i andre hånd og høyt i tredje hånd. Unntaket fra dette prinsippet er honnør på honnør, som går ut på å dekke motpartens honnør med en høyere honnør om mulig.
- Lasjering er en spilleteknikk som kan brukes for å hindre at motparten skal få mange stikk. Det vil si at vi venter med å stikke motpartens stikk hvis det er fare for at motparten har mange stikk i fargen.

■■■ Eksempel 1



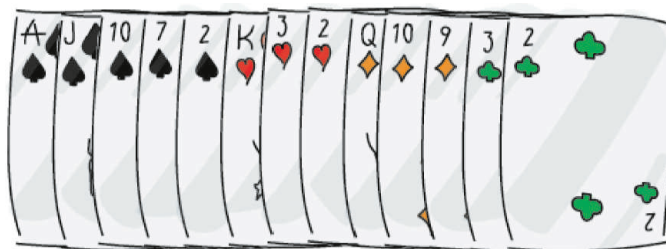
Nord	Øst	Syd	Vest
1NT	pass	2♥	pass
2♠	pass	?	

Se for deg at du sitter i syd med hånda vi ser over. Vi ser først at vi har seks-korts spar, noe som betyr at vi kan telle trumfpoeng fra start, siden grandåpneren lover minst to kort i alle farger. Det neste vi da observerer er at vi har 14 htp. Vi starter med å overføre til spar ved å melde 2♥ og nord tar i mot overføringa ved å melde 2♠. Hva vil du melde nå?

Siden vi har 14 htp vet vi at vi skal i utgang og ikke noe lenger, siden vi ikke har nok honnørpoeng til lilleslem. Vi melder derfor 4♠ som blir sluttkontrakten. ■■■

Hvis svarhånda har nøyaktig fem kort i en majorfarge og 10-17 hp, skal hen først overføre og så melde 3NT. Denne meldinga ber makker passe med kun to kort i majorfargen og korrigere til 4 i majorfargen med minst trekorts støtte.

■■■ Eksempel 2

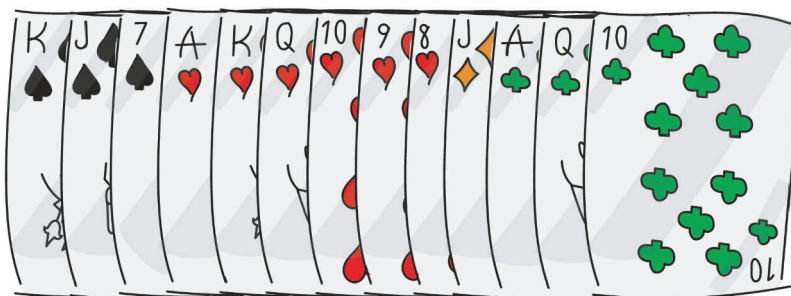
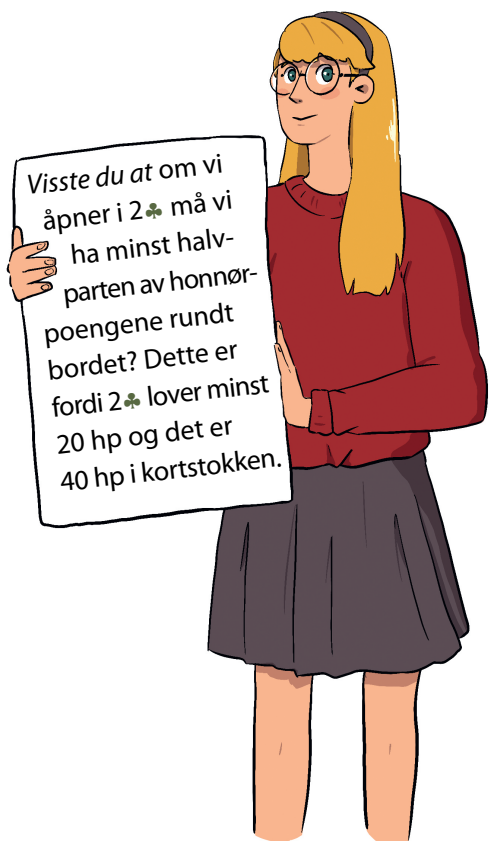


Nord	Øst	Syd	Vest
1NT	pass	2♥	pass
2♠	pass	?	

Se for deg at du sitter i syd med hånda vi ser over. Etter nord sin 1NT åpning starter vi med å overføre til spar for å få vist minst femkorts spar. Nord tar lydlig imot overføringa og det er igjen vår tur til å melde. Hva vil du melde nå?

Siden vi har 10 hp vet vi at vi skal i utgang. Her har vi ikke mer enn femkorts spar, så vi melder derfor 3NT. Vi husker at 3NT viser nøyaktig fem kort i majorfargen vi overførte til, altså spar, og meldinga ber makker passe med tokorts spar og melde 4♠ med minst trekorts spar. ■■■

■■■ Eksempel 2



Hvor mange honnørpoeng har vi her og hva vil du åpne i?

Vi ser at vi har 4 hp i spar, 9 hp i hjerter, 1 hp i ruter og 6 hp i kløver. Dette betyr at vi har 20 hp og vi er for sterke til å åpne i en farge på 1-trinnet. Denne gangen har vi ikke en balansert hånd, fordi vi har en singleton. Vi kan derfor ikke åpne i 2NT og velger å åpne i 2♣. Denne meldinga husker vi at er en kunstig melding som ikke sier noe om kløveren, kun at vi har minst 20 hp. ■■■

Svar på åpning 2NT

Etter at makker åpner i 2NT melder vi likt som etter 1NT, men på ett trinn høyere. Siden makker er sterkere i en 2NT-åpning enn i 1NT-åpning betyr det at vi kan være svakere for å svare på åpningen til makker. Dette er fordi det nå er kortere til poenggrensen for utgang, siden vi fremdeles kun trenger 25 hp sammen med makker og hen allerede har vist 20-21 hp. 3♣ blir Stayman på samme måte som 2♣ blir etter 1NT, men meldinga lover nå minst 5 hp. Svarene er også helt like som på 2♣ Stayman. Nå blir 3♦ ingen firekorts major, 3♥ blir fire- eller femkorts hjerter og kan ha firekorts spar, mens 3♠ blir fire- eller femkorts spar. Om makkeren til 2NT-åpneren melder 3♦ blir det overføring til hjerter, og viser minst femkorts hjerter. Dette betyr at makkeren må svare 3♥ uansett. Hvis svarhånda derimot melder 3♥ over 2NT viser vi minst femkorts spar og makker er nødt til å svare 3♠. Noen ganger har vi verken fire eller femkorts major, og svarhånda kan da melde 3NT hvis hen sammen med makker har nok honnørpoeng til utgang. Forskjellen i meldinger fra åpning 1NT er at vi er ett trinn høyere, og derfor har vi ikke lengre muligheten til å invitere til utgang. Dette betyr at vi noen ganger må ta sjansen og satse på at vi har nok honnørpoeng til utgang. Alle svarene er oppsummert i tabellen under.

♣♥ Bridgevettregler ♥♣

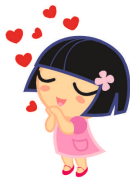
1. Hils på motstanderne når de kommer til bordet. Presenter deg for nye spillere.



2. Takk når blindemann kommer ned, og ønsk spillfører lykke til.



3. Verdsett alltid at makker gjør sitt beste for deg.



4. Be turneringsleder om hjelp dersom noe ureglementert skjer.



5. La meldingene ligge til det er spilt ut fordekt.



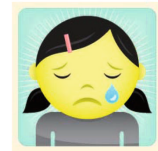
6. Pass på at motparten får med seg alerteringer, og forklar nøyaktig når du blir spurt.



7. Hjelp de som er mindre rutinerne. Vær heller stolt av å få til et godt spill mot gode spillere.



8. Men vent til du blir spurt før du gir råd. Selv om du mener det vel, kan det bli oppfattet som kritikk.



9. Ring en venn. Mangler du makker en dag, er det noen som blir glad om du spør.



I tillegg til de ni reglene til Norsk Bridgeforbund er det generelt viktig å være høflig med både makker og motstanderne. Bridge er et veldig sosialt spill, og når vi er hyggelig med alle kan det skape vennskap for livet.

Turneringsleder

Den vanligste turneringsformen for de fleste er klubbspilling, hvor man spiller en kveldsturnering i sin lokale klubb, vanligvis med 21-28 spill. Når vi spiller en turnering er det én eller flere turneringsledere som styrer turneringen. Turneringslederen er der for å passe på at alt går riktig for seg, akkurat som en dommer i fotball eller håndball. Forskjellen mellom en turneringsleder og en dommer er at turneringslederen ikke er til stede ved bordet hele tiden, men blir tilkalt om det skjer noe feil. Turneringslederen er der for å hjelpe, så hvis det skjer noe feil skal man tilkalle turneringslederen så hen kan komme og rette opp feilen som har skjedd. Hvis du er usikker på om det er riktig å tilkalle turneringsleder eller ikke, så er det bedre å tilkalle en gang for mye enn en gang for lite. Om man tilkaller turneringslederen er det viktig å gjøre det på en hyggelig måte. Alle kan gjøre feil, og det blir rettet opp av turneringslederen. Det er også viktig å huske på at akkurat som i fotball og håndball så er det dommeren som dømmer. Noen ganger er vi ikke enig i det turneringslederen bestemmer, men det er viktig å huske at

Svar på «Test deg selv»-spørsmål

Kapittel 1

1. Det er fire spillere rundt et bridgebord.
2. Det er 52 kort i en kortstokk.
3. En farge er et av de fire kortsymbolene kløver, ruter, hjerter og spar.
4. Majorfargene er hjerter og spar, mens minorfargene er kløver og ruter.
5. Når du godspiller får du motstanderne til å bruke minst en honnør for senere å få minst ett stikk selv.
6. Du skal begynne med esset. Grunnen til dette er at hvis motstanderne har J og 10 kan det hende de må spille disse når enten du legger A, K eller Q. Vi husker at vi skal spille A før K og Q, siden A signaliserer til makker at vi har K. Hadde vi derimot spilt for eksempel K først hadde vi benektet A (sekvensutspill).
7. En utspiller er personen som spiller det aller første kortet.
8. En sekvens er tre påfølgende kort.
9. Du skal spille ut kongen siden vi her har en sekvens bestående av de tre påfølgende kortene KQJ. Hvis vi har en sekvens hvor det høyeste kortet er en tier eller høyere skal vi alltid spille ut det høyeste kortet i sekvensen (husk at dette prinsippet også gjelder om vi har AK i en farge, selv om vi mangler dama).
10. Du skal spille ut 2. Her har vi ingen sekvens så da husker vi at vi skal prioritere å vise om vi har en honnør i fargen eller ikke. Spiller vi ut det minste kortet vi har i fargen lover det minst en honnør, og vi spiller derfor ut 2 her (dette kalles invittutspill).

Kapittel 2

1. Det er 40 hp i en kortstokk ($10 \text{ hp i hver farge} * 4 \text{ farger} = \text{totalt } 40 \text{ hp}$).
2. Vi skal ha 8 stikk. Med 23-24 hp er vi på 2-trinnet og vi vet da at vi skal prøve å få $2+6=8$ stikk sammen med makker.
3. En giver er første personen som skal melde.
4. Blindemann er makkeren til spillefører. Jobben til denne spilleren er å legge ned alle kortene sine med billedsiden opp etter utspiller har spilt første kort. Blindemann skal ikke komme med noen tips eller forslag til hvilke kort noen rundt bordet kan spille.
5. Spillefører er spilleren som styrer spillet. Denne spilleren bestemmer hvilke kort hen selv og blindemann skal spille. Enn så lenge er det personen med flest honnørpoeng som blir spillefører.

Svar på meldequiz

Kapittel 4

- 1 ♦. Med to firekortsfarger skal vi åpne i den som er lavest rangert.
- 2 ♥. Med to femkortsfarger skal vi åpne i den som er høyest rangert.
- 3 Pass. Vi har støtte og 5 htp, og med støtte og 0-5 htp skal vi passe.
- 4 3 ♣. Vi har støtte og 12 htp, og med støtte og 10-12 htp skal vi støtte på 3-trinnet.
- 5 4 ♥. Vi har støtte og 16 htp, og med støtte og 13-16 htp skal vi støtte på 4-trinnet.

Kapittel 5

1. 1NT. Vi har 16 hp og en balansert hånd, og med 15-17 hp og en balansert hånd skal vi alltid åpne i 1NT.
2. 2♥. Hvis vi sitter med en femkorts majorfarge skal vi alltid overføre til denne, så her melder vi 2♥ for å vise at vi har minst fem spar.
3. Vi må først melde 2♥ for å vise at vi har minst fem spar. Etter grandåpneren har tatt imot overføringa ved å melde 2♠, melder vi 2NT for å vise at vi har nøyaktig fem spar og 8-9 hp. Det blir da åpners valg om hen vil ta imot invitten eller ikke, og om vi skal spille spar eller grand.
4. Vi må først melde 2♥ for å vise at vi har minst fem spar. Etter grandåpneren har tatt imot overføringa ved å melde 2♠, melder vi 4♠ for å vise at vi har minst sekskorts spar og 10-17 htp. Siden vi har sekskorts spar kan vi telle trumfpoeng fra start og ser da at vi har 11 htp.
5. 4♥. Svarhånda har nå vist nøyaktig femkorts hjerter og 10-17 htp og siden vi har støtte i hjerter ønsker vi å spille hjerterkontrakt framfor grandkontrakt.

Ordforklaring

Kløver – ♣

Ruter – ♦

Hjerter – ♥

Spar – ♠

Grand (NT) – Å spille uten trumf.

1-over-1 – Når svarhånda melder en ny farge på 1-trinnet etter at makkeren har åpnet.

2-over-1 – Når svarhånda melder en ny farge på 2-trinnet etter at makkeren har åpnet i en farge på 1-trinnet.

Alertere – Å gjøre motparten oppmerksom på at meldinga er kunstig. Det kan gjøres ved å banke i bordet eller å bruke alertkortet som ligger i meldeboksen.

Annonserer – Å fortelle hva meldinga betyr uten at motparten spør om det.

I Norge skal vi annonsere hver gang makker åpner i 1♣, 1♦, 1NT, 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ eller 2NT.

Balansert (jevn) hånd – En hånd uten renons eller singleton og maks en dobbelton.

Beit – Å få færre stikk enn vi meldte at vi skulle få.

Billig stikk – Å få et stikk på et lavere kort enn nødvendig.

Blackwood – Når vi melder 4NT. Dette spør makker etter antall ess.

Blindemann – Personen som legger ned alle kortene sine på bordet. Det er makkeren til spillefører, og det er spillefører som bestemmer hvilke kort som skal spilles fra blindemann.

Blokking – Når kortene i en farge på den ene hånda er så høye at vi ikke kommer oss inn til å ta resten av stikkene i fargen på den andre hånda.

Bordet – Et annet ord for blindemann, altså personen som legger alle kortene på bordet.

Claim – Å legge ned kortene og si hvor mange stikk vi skal ha. Det er kun mulig å claimer når det er helt sikkert at vi har de antall stikkene vi skal ha. Motparten trenger ikke å godta claimen hvis de mener den er feil.

Dekke – Å legge et høyere kort enn det spilleren før oss la.

Delkontrakt – Alle kontrakter under utgang, det er ingen ekstra bonus for å få hjem en delkontrakt. Delkontrakt går opp til og med 2NT, 3♥, 3♠, 4♣ og 4♦.

Hvorfor bør du lære bridge?

- Bridge er gøy
- Du blir aldri utlært
- Du lærer å tenke strategisk
- Bridge er et sosialt spill for alle aldre
- Bridge kan gi bedre skoleresultater
- Bridge kan forebygge demens

Sofie Græsholt Sjødal, født 2002, har spilt bridge siden 2010. Hun har spilt på et av de norske juniorlandslagene siden hun var 10 år gammel. Dette har ført til flere gode internasjonale resultater, med tre EM-gull, ett VM-gull, ett VM-sølv og to VM-bronser.

Sofie har vært med på bridgeopplæring siden 2015, og har vært en av foreleserne på nettkursene til Norsk Bridgeforbund siden 2018. I tillegg har hun vært konsulent innenfor rekruttering og opplæring for Norsk Bridgeforbund siden 2021, hvor hun har holdt mye bridgekurs både på skoler og for voksne.



Agethe Hansen Kjensli, født 1998, startet å spille bridge i 2015. Allerede året etter var hun med på et av de norske juniorlandslagene, hvor hun var med resten av sin juniorkarriere. Hun har også mange gode internasjonale resultater, med ett EM-gull, to VM-gull, ett VM-sølv og to VM-bronser.

Agethe har vært med som foreleser på nettkursene til Norsk Bridgeforbund siden 2018. I tillegg har hun holdt mye introduksjonskurs i bridge på skoler. Hun har også holdt nybegynnerkurs i bridge for voksne.