

# Kurs for nybegynnere



Til deltakerne.

Det meldesystem som presenteres i dette brevkurs, er basert på naturlige meldeprinsipper og følger i det alt vesentlige de samme linjer som Culbertson og Gorens systemer.

Brevkurset er først og fremst beregnet på nybegynnere som ønsker en kortfattet og elementær fremstilling. Ved utarbeidelsen av de enkelte brev, og rekkefølgen mellom disse, har man tatt sikte på at den skrittvisse gjennomgåelse skal føre naturlig fram til det fulle system. Det ville imidlertid sprengte den praktiske ramme for kurset om det skulle omfatte alle sider og situasjoner i et helt komplett system. Kurset omfatter imidlertid de overlegent mest forekommende situasjoner, og det vil sikkert være tilstrekkelig detaljert til at man vil ha stor glede og nytte av å studere det nøye. For dem som ønsker å perfektionere seg ytterligere, henvises til den litteratur som foreligger.

I kurset har man forsøkt å unngå konvensjonelle meldinger som lett kan virke forstyrrende på den naturlige utvikling og oppbygging av systemet.

Det bør understrekes at ethvert system innen bridgen til enhver tid er gjenstand for omarbeidelser. Dette fører med seg at det som i dag er god latin, vil være avlegs i morgen. Man vil sikkert erfare at noen av de tanker som nærværende system bygger på, ikke alltid praktiseres på samme måte som anbefalt i kurset.

Uansett hvordan man praktiserer systemet, vil det viktigste være at man blir forstått av sin makker. Det er derfor av spesiell betydning at man diskuterer de forskjellige detaljer med makker slik at begge under meldingene snakker det samme språk. Studer og løs oppgavene i kurset sammen.

Lykke til ved det grønne bord!

## I N N H O L D

	Side
LEKSJON 1	
Spilletts enkle regler. Definisjoner.....	1
Enkelte alminnelige bridgeuttrykk .....	2
Regnskapet .....	2
LEKSJON 2	
Håndens vurdering. Honnørpoeng og fordelings- poeng .....	1
Noen viktige poenggrenser .....	2
Spillestikk-beregningen .....	3
1-2-3 regelen .....	3
LEKSJON 3	
Grandsystemet - grandåpninger .....	1
De videre meldinger etter åpning med 1 grand...	1
Staymankonvensjonen .....	2
Svar på 2 grand-åpning .....	3
Svar på 3 grand-åpning .....	3
LEKSJON 4	
Meldbare og gjenmeldbare farger .....	1
Valg mellom flere meldbare farger .....	1
Åpning med 1 trekk i farge .....	3
Åpning med 2 trekk i farge .....	3
Åpning med 3 trekk i farge .....	3
Åpning med 4 og 5 trekk i farge .....	4
Åpning med 5 trekk i majorfarge .....	4
LEKSJON 5	
Svarmeldinger etter 1-åpning i farge:	
Høyning av åpningsfargen .....	1
1 over 1 .....	1
1 grand .....	1
2 over 1 .....	1
2 grand .....	1
3 grand .....	2
Dobbelt høyning av åpningsfargen .....	2
1½ høyning av åpningsfargen .....	2
Enkelt hopp i ny farge .....	2
3-dobbelt høyning av åpningsfargen .....	3
Dobbelt hopp i ny farge .....	3
Svarmeldinger hvis motparten melder .....	3
Kravmeldinger .....	3
Svar på andre fargeåpninger enn 1 trekk i farge	4

	Side
LEKSJON 6	Åpnerens gjenmeldinger:
	Svaret var 1 grand ..... 1
	Svaret var enkel høyning ..... 1
	Svaret var en sperremelding ..... 2
	Svaret var rundekrav ..... 2
	Svaret var utgangskrav ..... 2
	Svarhåndens gjenmeldinger:
	Etter 1 over 1 ..... 3
	Etter 2 over 1 ..... 3
	Etter utgangskrav ..... 3
	Meldeteknikk etter pass i åpning ..... 3
LEKSJON 7	Meldinger når motparten har åpnet ..... 1
	Regler for innmelding ..... 1
	Opplysende dobling ..... 1
	Svar på opplysende dobling ..... 2
	Andre doblinger ..... 2
	Defensiv hoppmelding ..... 3
	Overmelding i grand ..... 3
	Overmelding i motpartens farge ..... 3
	Forsvar mot sperreåpninger ..... 3
LEKSJON 8	Straffedoblinger ..... 1
	Lette doblinger ..... 1
	Slemmeldinger ..... 1
	Blackwood ..... 1
	Gerber ..... 3
	Den direkte slemmetode ..... 3
LEKSJON 9	Spillet:
	Innføring i spillet ..... 1
	Spillet i grandkontrakter ..... 3
	Spillet i trumfkontrakter ..... 3
LEKSJON 10	Motspillet, konvensjoner:
	Utspill ..... 1
	Fordelingsutspill-kast ..... 2
	Styrkekast ..... 2
	Opptelling av motpartens hender ..... 2
	Sannsynlighetsberegning ..... 3
LEKSJON 11	Etikette - bruk av konvensjoner:
	Opplysningsplikt ..... 1

**Baardsen & Co., Halden.**

## SPILLETS ENKLE REGLER. DEFINISJONER.

Det benyttes en vanlig kortstokk med 52 kort. De fire deltakere spiller på parti to og to, og hver spiller får utdelt 13 kort.

Kortenes verdi: Esset er høyest, deretter Kongen, Damen, Knekten, 10, 9, 8 o.s.v. ned til 2.

Etter at kortene er gitt ett og ett av gangen i urretningen, starter giveren auksjonen, d.v.s. han byr (melder) på sine kort.

Alle har plikt til å melde eller si pass når hans tur kommer. Det kan meldes i alle fire farger eller i grand som betyr "uten trumf". Den som ikke har noe å melde, sier pass.

Under meldingsforløpet rangerer fargene slik: Grand er høyest, deretter følger i denne rekkefølge spar, hjerter, ruter, kløver. Denne rangorden innebærer bl.a. at meldingen 1 kløver kan overmeldes av alle de andre fargene på 1-trinnet, mens f.eks. 1 hjerter ikke kan overmeldes med 1 kløver. Man må minst melde 2 kløver.

En melding på 1 trekk uansett farge forplikter til 1 + 6 stikk: 7 stikk. Tilsvarende vil en melding på 2 trekk forplikte til 2 + 6 stikk: 8 stikk. Av dette følger at høyeste melding er 7 trekk som forplikter til alle 13 stikk. (6 + 7). Vi tar altså utgangspunkt i tallet 6 som sammen med det antall trekk som er meldt, angir det stikkantall meldingen innebærer.

Den side som får høyeste bud, skal føre spillet. Siste melding etterfulgt av pass fra de 3 andre spillerne, kalles kontrakten. Den i makkerparet som først meldte den farge som kontrakten lyder på, skal føre spillet:

Eksempel:	Nord	Øst	Syd	Vest
	1 kløver	Pass	1 hjerter	Pass
	2 hjerter	Pass	Pass	Pass

Syd er spiller, og kontrakten heter 2 hjerter.

Først spiller motspilleren til venstre for spilleren ut til første stikk. Deretter legger spillerens makker (som kalles "blindemann") sine kort opp på bordet, og det videre spill kan starte. Spillerens oppgave er nå å bringe til veie minst det antall stikk som han ved sluttmeldingen har gjort krav på. Motspillernes oppgave er å prøve å hindre spilleren i dette.

Eksempel: Kontrakten heter 4 kløver, og spillerens oppgave er da å få minst 10 stikk med kløver som trumf. Får han færre enn 10 stikk, går han "bet". Får han flere enn 10 stikk, kalles de overskytende for "overstikk".

Et stikk består av ett kort fra hver av de fire hender.

Høyeste kort i den utspilte farge vinner stikket, men trumf stikker over alle andre farger. Hvis man kan, må man alltid følge på med samme farge som det utspilte kort. Hvis man er renons (d.v.s. man har ikke kort i den fargen som spilles), kan man, hvis man vil, bruke trumf eller legge hvilket som helst kort i en annen farge.

Den spiller som vinner et stikk, skal alltid spille ut til det neste stikk. Når spillet er ferdig, sammenholdes antall stikk med kontrakten. Spilleren kan ha greid kontrakten akkurat, han kan ha fått overstikk, eller han kan ha gått bet.

Som det fremgår av det første eksempel på foregående side, betegnes gjerne de enkelte spillere med hver sin kompassretning slik at Nord - Syd spiller sammen og er makkere, og det samme er tilfelle for Øst - Vest.

#### ENKELTE ALMINNELIGE BRIDGEUTTRYKK.

"Renons"	man er uten kort i en farge.
"Singelton"	man har bare ett kort i en farge.
"Dobbelton"	man har bare 2 kort i en farge.
"Konge annen", "Damen tredje" "Esset fjerde" o.s.v.	vil si at man har henholdsvis kongen og ett kort i fargen, damen og 2 kort til i fargen, esset og 3 kort til.
"Majorfargene" / "edel farge"	er betegnelsen på hjerter- og sparfargen.
"Minorfargene" / "uedel farge"	er betegnelsen på kløver- og ruterfargen.
Å melde "1 over 1"	er å melde 1 trekk i en høyere rangerende farge over makkers farge (eks. 1 hjerter over 1 kløver)
Å melde "2 over 1"	er å melde 2 trekk i en lavere rangerende farge over makkers farge (eks. 2 kløver over 1 hjerter).
Å melde med "enkelt hopp"	er å melde over med ett trekk mer enn nødvendig (eks. 2 spar over 1 hjerter)
Å melde med "dobbel hopp"	er å melde med over 2 trekk mer enn nødvendig.
Å avgi en "minimums overmelding"	er å melde over motparten med lavest mulig trekkantall. Enhver overmelding, når motparten har åpnet, kalles en "defensiv melding".

#### REGNSKAPET.

Trekkverdien for de forskjellige farger er:

Grand:	1. trekk .....	40 poeng
	Etterfølgende trekk .....	30 poeng
Spar:	Hvert trekk .....	30 poeng
Hjerter:	Hvert trekk .....	30 poeng
Ruter:	Hvert trekk .....	20 poeng
Kløver:	Hvert trekk .....	20 poeng

En utgangsmelding krever 100 poeng i trekkverdi. Følgende kontrakter er således minimums utgangsmeldinger:

3 grand, 4 hjerter, 4 spar, 5 kløver, 5 ruter.

Man må melde utgangen og vinne denne kontrakten for å få den ekstra bonus som en utgangsmelding da gir rett til.

Før vi går løs på de videre regnskapspoeng, skal vi se på noen nye bridgeuttrykk:

"Faresone" man er i faresonen når første utgang er vunnet.  
 "Delkontrakt" kalles enhver kontrakt under utgang.  
 "Lilleslem" vil si at man melder 6 trekk og vinner 12 stikk.  
 "Storeslem" vil si at man melder 7 trekk og vinner alle 13 stikk.  
 "Dobling" en spiller kan "doble" en melding som motspillerne avgir. Dablingen innebærer at poengverdiene i spillet blir fordoblet eller på annen måte forhøyet. Når spillerne har doblet, har den andre siden rett til å "redoble", d.v.s. man fordobler de doblede poengverdier.

Bonus for:

meldt og vunnet utgang utenfor faresonen .....	300	poeng
meldt og vunnet utgang i faresonen .....	500	poeng
meldt og vunnet delkontrakt uansett sone .....	50	poeng
meldt og vunnet lilleslem utenfor faresonen .....	500	poeng
meldt og vunnet lilleslem i faresonen .....	750	poeng
meldt og vunnet storeslem utenfor faresonen .....	1000	poeng
meldt og vunnet storeslem i faresonen .....	1500	poeng

Hvert overstikk teller:	I faresonen	Utenfor faresonen
Udoblet .....	trekkverdien	trekkverdien
Doblet .....	200	100
Redoblet .....	400	200

Hvis man går bet, får motparten følgende:

	I faresonen	Utenfor faresonen
Udoblet, pr. bet .....	100	50
Doblet, for første bet .....	200	100
Følgende bet .....	300	200

Er kontrakten redoblet, blir poengene for de doblede beten å fordoble.

Hvis man vinner en dobbelt eller redoblet kontrakt, får man 50 poeng i ekstra bonus.

Oppgaver til øvelse:

Regn ut følgende resultater:

<u>Kontrakt</u>	<u>Av</u>	<u>Ant.stikk</u>	<u>Faresone</u>	<u>Ø - V</u>	<u>N - S</u>
3 hj. <sup>x</sup>	Vest	10	N-S	.....	
3 hj. <sup>x</sup>	Nord	11	N-S	.....	
2 sp.	Syd	7	Ingen	.....	
3 kl.	Syd	10	Alle	.....	
3 gr. <sup>x</sup>	Syd	7	Ø-V	.....	
1 sp. <sup>xx</sup>	Vest	8	Alle	.....	
6 gr.	Nord	13	Ø-V	.....	
4 sp. <sup>x</sup>	Vest	3	Ø-V	.....	
7 rut.	Nord	13	N-S	.....	
2 rut. <sup>x</sup>	Øst	9	Ø-V	.....	

x) vil si at kontrakten er doblet

xx) vil si at kontrakten er redoblet

For notater:

## HÅNDENS VURDERING.

En hånds verdifulle bestanddeler er høye kort og lange farger. Disse ressursene måles i poeng, og det er flere tabeller å ta hensyn til.

Honnørkortene vurderer vi etter denne skala:

A. Honnørpoeng (hp):

Ess:	4 hp	Konge:	3 hp
Dame:	2 hp	Knekt:	1 hp

Ved fargemeldinger bør vi foreta en omvurdering av honnørpoengene hvis noen av de honnørkort vi har regnet med, sitter singel eller dobbel. Følgende korreksjoner bør da foretas:

B. Korreksjon av hp ved fargemeldinger:

Konge singel:	2 hp
Dame singel :	1 hp
Knekt singel:	0 hp
Ess, Knekt :	4 hp
Konge, Dame :	4 hp
Konge, Knekt:	3 hp
Dame, Knekt :	2 hp
Knekt, x :	0 hp

x = kort lavere enn tier.

Har makker meldt fargen, eller har han ved sine meldinger vist en balansert hånd, kan man regne full verdi i ovenstående kombinasjoner.

Som nevnt er det ikke bare de høye kort som er av betydning, men også fordelingen. Ved vurderingen er det to veier å gå:

Vi kan gi poeng for lengden i de enkelte farger, eller vi kan ta utgangspunkt i våre korteste farger. Vi tror det siste er lettest å huske, og vi bestemmer oss for følgende beregning:

C. Fordelingspoeng (fp):

Hver renons gir .....	3 poeng
Hver singelton gir ....	2 poeng
Hver dobbelton gir ....	1 poeng
Fordelingen 4-3-3-3 ...	+1 poeng

NB: Ved alle fargemeldinger regner vi både honnørpoeng og fordelingspoeng, men ved grandmeldinger regner vi bare honnørpoeng.

Hvis man vil støtte makkers farge, må man vurdere sin egen trumf-støtte og kortfordeling ekstra godt, og vi velger denne tabell:

D. Fordelingspoeng ved høying av makkers farge:

Hver trumf utover antall kort i  
korteste sidefarge: ... 1 poeng

Har man den helt balanserte fordeling 4-3-3-3, får man ikke noe tillegg selv om man har 4 kort i trumffargen, og har man bare 3 kortstøtte, bør man trekke fra 1 poeng.

Ved siden av sistnevnte korreksjoner kommer et forhold til når man støtter makkers farge. Vi gir vår hånd 1 poeng i tillegg hvis vi har en eller flere honnører i trumffargen.

Hvis makker støtter vår farge, bevilger vi oss tilleggspoeng for trumffargen etter denne skala:

Vi vurderer hånden overensstemmende med A-B-C foran, men legger til 2 poeng for hver trumf utover fire.

NB: Med minst K-D-Kn eller D-Kn-10-9 i spissen for en 6-korts eller lengre farge, legger vi til 2 poeng for hver trumf utover fire ved vår andre melding, selv om makker ikke har støttet fargen.

Vi har nå sett på hvordan en hånd kan vurderes i tørre poengtall, og vi må advare mot at man ser seg blind på disse verdier. Etter som meldingsforløpet går fram, må vi omvurdere vår hånd. Hvis vi i en farge har Konge x, har vi allerede regnet 3 poeng for den, men hvis spilleren til venstre for oss melder fargen, er den neppe verd 3 poeng, og vi bør på det nærmeste avskrive verdien. Skulle det være spilleren til høyre som melder fargen, bør vi være optimister, og kan minst beholde de opprinnelige 3 poeng. På samme måte må vi vurdere de forskjellige honnørkombinasjoner etter hvert som meldingene faller.

En annen detalj som man må ta i betraktning ved vurderingen, er hvilken tyngde mellomkortene har. Det sier seg selv at en hånd er mer verdifull hvis den ved siden av honnørkortene har tiere, niere og åttene i stedet for toere, treere eller firere.

Noen viktige poenggrenser.

26	poeng vil normalt gi utgang i grand og majorfargene
29-30	poeng vil normalt gi utgang i minorfargene
33	poeng vil normalt rekke til lilleslem
37	poeng vil normalt rekke til storeslem

Disse poenggrenser er basert på et normalt gjennomsnitt, og man vil sikkert erfare at de ikke alltid vil stemme i praksis, men de vil likevel være en god rettesnor.

Spillestikk-beregningen.

Når man skal vurdere en hånds spillestyrke, tar man først for seg toppkortene, og følgende tabell kan legges til grunn:

3	spillestikk:	E K D
$2\frac{1}{2}$	spillestikk:	E K Kn og E D Kn
2	spillestikk:	E K og K D Kn og E Kn 10 og E D 10
$1\frac{1}{2}$	spillestikk:	E D og K D 10 og K Kn 10 og E Kn 9
1	spillestikk:	E og K D og D Kn 10 og K Kn x og K 10 9
$\frac{3}{4}$	spillestikk:	K Kn
$\frac{1}{2}$	spillestikk:	K x og D Kn x og D 10 x
$\frac{1}{4}$	spillestikk:	D x og Kn 10 x og K (singel)

I tillegg til honnørens verdi kommer fordelingsverdiene, og fordelings angrepsverdi kan vi angi slik:

Hver trumf utover tre: ..... 1 spillestikk  
 Hvert kort utover tre i sidefarge .....  $\frac{1}{2}$  spillestikk

Ved beregningen av fordelings spillestikkverdi, man man ta fornuften til hjelp. Hvis man i en sidefarge har E K D Kn 10, er dette 5 spillestikk og ikke bare 4. Selv om 10 ble byttet ut med et mindre kort, vil vi anbefale at kombinasjonen vurderes til 5 spillestikk.

1-2-3 regelen.

Hvis man har til hensikt å blande seg inn i meldingsforløpet etter at motparten har åpnet, må man ha visse forsiktighetsregler i erindring. Hvis man har for dårlige verdier og likevel blander seg inn ved en defensiv melding, vil motparten kunne score mange poeng ved en dobling. Vi må ha regnskapet i tankene og vurdere om den fare vi utsetter oss for, vil overstige det motparten vil kunne vinne ved en utgang. Nedenstående tabell vil kunne være til hjelp:

Med gunstige soner (motparten i faresonen og vi selv utenfor) må innmelderen maks. risikere 3 bet.

Med like soner (begge sider i faresonen, eller begge utenfor) må man ved en innmelding ikke utsette seg for mer enn maks. 2 bet.

Med ugunstige soner (vi i faresonen og motparten utenfor) tåler vi bare å gå 1 bet.

Ved utformning av denne forsiktighetsregel har vi regnet med at motparten vil passe på å doble, og derfor bør vi følge regelen så godt som mulig ved innmeldinger. Spillestikkberregningen er oss til hjelp når vi skal se om vi har stikk nok til en innmelding.

## Oppgaver til øvelse:

Hvor mange honnørpoeng og fordelingspoeng er det tilsammen på disse hender:

A. E Kn 7 5 2  
8  
K D 6  
9 6 4 2

B. Ingen  
K D Kn 6 3  
D Kn 8 4  
E 10 9 8

C. E 9 5  
K 7 5 2  
E 6 3  
D 7 2

D. K D 8 4 2  
K Kn  
E 7 2  
8 5 2

E. Kn 6  
K D Kn 6 3  
D  
E 8 6 4 2

F. 9 6 4 2  
D Kn 8 5 2  
D Kn  
E D

Vår makker har åpnet med 1 spar. Hvor mange poeng har De i nedenstående kort når De har til hensikt å støtte fargen:

G. 10 8 6 4 2  
K 6 2  
6 3  
K 7 6

H. D 9 6 3  
6  
K 6 4 2  
Kn 8 5 2

I. K D 7 2  
7 3  
D 7 4 3 2  
8 2

Hvor mange spillestikk har De med nedenstående kort:  
Spar er trumf.

J. K D 10 7 5 2  
K Kn  
E K 5  
7 4

K. E Kn 9 5 3  
K 10 9 4  
D 10 6  
K

L. E K D Kn 5 2  
K D Kn 10 9  
D 4  
Ingen

For notater:

## GRANDSYSTEMET

I moderne bridge er grandsystemet bygd ut til å bli en av de mest sentrale deler i meldesystemet. Grandsystemet omfattes av de i særklasse mest vanlige fordelinger som vi tidligere har betegnet som balanserte, nemlig:

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

Gruppeinndelingen for hele grandsystemet er som følger:

13-15 poeng: Man åpner med 1 trekk i farge, og etter makkers svar gjenmeldes grand på laveste nivå.

16-19 poeng: Vi åpner med 1 grand.

20-21 poeng: Vi åpner med 1 trekk i farge, og etter makkers svar avgir vi en hoppmelding i grand.

22-24 poeng: Vi åpner med 2 grand.

25-27 poeng: Vi åpner med 3 grand.

Ved grandåpninger regnes bare honnørpoeng. Det er vanlig å forlange honnørkort i minst 3 farger, og det bør vi holde fast ved i første omgang, når det gjelder 1-grandåpning.

Hvis vi har en 5-kortfarge, d.v.s. fordelingen 5-3-3-2, åpner vi med grand med 16-19 poeng når 5-seteren er i kløver eller ruter.

Har De styrke og fordeling til åpning med 2 grand, bør en eventuell dobbelton ikke være udekket, og De må ha gode stoppere i minst 3 farger. For åpningsmeldingen 3 grand kreves stoppere i alle farger.

Det som generelt karakteriserer grandåpningene, er god honnørstyrke, men en forholdsvis svak fordeling.

For åpneren skulle grandmeldingene ikke by på særlige problemer. Det er bare å regne poeng og kontrollere at fordelingen er balansert. For svarhånden kan det av og til stille seg annerledes, men gjennom de videre meldinger vil han kunne ta åpneren med på råd for å få avgjort om den samlede styrke rekker til utgang.

De videre meldinger etter åpning med 1 grand.

Svarhåndens meldinger går etter helt andre linjer enn ved åpning i farge. Fargemeldinger på 2-trinnet er ikke krav (se dog omtalen av Staymankonvensjonen senere i dette brev). Reglene for svarhåndens naturlige svar er:

- A. 2 trekk i farge viser maksimum 8 poeng og en 5-kortfarge. Med 16-17 poeng bør åpneren normalt melde pass. Med større styrke kan han melde 2 grand eller løfte til 3 trekk i svarhåndens farge.
- B. 2 trekk i grand viser 7-9 poeng og jevn fordeling. Åpneren høynes til 3 grand hvis han har over minimum.
- C. 3 trekk i farge viser 5-kortfarge og 10 poeng. Meldingen er krav til utgang, og åpneren melder enten 3 grand eller 4 trekk i svarhåndens farge hvis han har tilpasning.
- D. 3 grand viser en balansert hånd og 10-14 poeng.
- E. 4 trekk i farge viser en 6-kortfarge og 10 poeng. Meldingen avgis i det alt vesentlige i majorfargene.

Med ovennevnte svarregler vil det være vanskelig å finne fram til fargekontrakter der hver av makkerne har 4 kort. Med en slik tilpasning vil det normalt være bedre å spille utgang i farge enn i grand spesielt gjelder dette majorfargene. Endog med tilpasning 5-3 mellom makkerne vil det ofte være sikrere å spille i farge. Det problem man da står overfor, er hvordan man skal få lokalisert en eventuell tilpasning etter grandåpning. Det er spesielt i majorfargene man er interessert å undersøke tilpasningen, og de fleste spesialkonvensjonene tar da også sikte på dette. Det er flere konvensjoner å velge mellom, både kompliserte og mer enkle. Vi velger den enkleste av dem alle, nemlig

#### Staymankonvensjonen.

Etter grandåpning anvendes svarmeldingen 2 kløver som en konvensjonell søkemelding etter en major 4-kortfarge hos åpneren. Etter denne kunstige melding skal åpneren melde sin eventuelle majorfarge, og med begge majorfargene melder han spar først. Uten 4-kortfarge i hjertes og spar melder åpneren 2 ruter med minimum åpning (16-17 poeng), og 2 grand med maksimum åpning (18-19 poeng).

Etterfølges 2 kløver av 3 kløver fra svarhånden, er dette et ønske om å spille denne kontrakt, og åpneren skal passe.

Hovedtypene for svarmeldingen 2 kløver er:

- En svak hånd med færre enn 7 poeng og dessuten en kløverfarge som består av 6 eller flere kort. 2 kløver vil i dette tilfelle etterfølges av 3 kløver (eksempel: 6 5 - D 2 - 9 4 - D Kn 8 6 5 3 2).
- En middels svarhånd med minst 7 honnørpoeng, ujevn fordeling og minst 4 kort i en eller begge majorfargene.
- En hånd med slem-ambisjoner, svarhånden vil vite mer om åpningshånden før han går videre.

Har åpneren svart 2 ruter på den kunstige kløvermeldingen, viser 2 hjertes og 2 spar fra svarhånden 5 kort i fargen. Meldingen er ikke krav, men uten tilpasning melder åpneren 2 grand. Svarhånden kan ha så lite som 7-8 poeng, og med 16-17 poeng hos åpneren, er det neppe utgang. Svarhånden kan også etter å ha meldt 2 kløver og fått 2 ruter fra åpneren, melde 2 grand. Derved benekter svarhånden 5 kort major, og viser bare en hånd som han kunne meldt 2 grand på direkte (7-9 poeng), men han ville først undersøke om det var en eventuell

4-4 tilpasning i major. Åpneren vil normalt passe på denne 2-grandmeldingen. Har imidlertid svarhånden 10-14 poeng, vil han melde 3 grand direkte.

Melder åpneren 2 grand etter svarhåndens 2 kløver, er enhver fargemelding fra svarhånden (bortsett fra 3 kløver) krav til utgang.

Har svarhånden meldt 2 kløver og fått svar fra åpneren i den farge han ønsket, er tilpasningen funnet, og svarhånden melder 3 eller 4 trekk alt etter sin styrke. Orker svarhånden bare løfte til 3 trekk, får åpneren vurdere om han har styrke til å melde utgangen.

Hoppmelding fra svarhånden direkte etter grandåpning eller etter først å ha meldt 2 kløver, viser 5-kortfarge og er krav til utgang.

Svarene 2 spar, 2 hjerter eller 2 ruter direkte etter grandåpning er svake og gir bare uttrykk for ønsket om å få spille den meldte kontrakt.

Har svarhånden ingen 4-kort majorfarge meldes:

2 grand med 7-9 poeng  
3 grand med 10-14 poeng

Ovenstående er i korthet Staymankonvensjonen. Det finnes i dag flere varianter av konvensjonen, og den er også av enkelte utbygd med flere konvensjonelle meldinger, men disse skal vi ikke komme inn på her.

#### Svar på 2 grand åpning.

Åpning med 2 grand er ikke krav, men da åpneren lover 22-24 poeng, er det svært lite som skal til for utgang. Med 5-kortfarge i spar eller hjerter bør svarhånden melde 3 trekk i fargen med så lite som et par poeng. Uten 5-kortfarge kan han melde 3 grand med 3-4 poeng, eller han kan også benytte Staymankonvensjonen hvis han har 4 kort i en eller begge majorfargene.

Hvis svarhånden i det hele tatt melder etter 2 grandåpning, er det krav til utgang.

#### Svar på 3 grand åpning.

Utgang er allerede meldt, og det svarhånden bør ha i tankene, er mulighetene for slem. Med 6-7 poeng kan han gjøre en sleminvitasjon, f.eks. 4 grand eller 5 trekk i farge, og med så mye som 8 poeng, melder han slemmen direkte.

Uten den minste honnørstyrke bør svarhånden melde 4 trekk i spar eller hjerter hvis han har 5-kortfarge.

Oppgaver til øvelse:

Hva åpner De med:

- |  |  |  |
|--|--|--|
| A. D 8<br>E 8 6<br>K D 8 5<br>E Kn 7 5   | B. E 9<br>E K 8<br>K D 7 4<br>E D 8 6  | C. E 8<br>E D 8<br>K D 8 5<br>E Kn 7 5 |
| D. D 8<br>E Kn 8<br>E K D Kn 5<br>Kn 6 2 | E. E 8<br>E K 8<br>E K 8 4<br>E D Kn 8 | F. E D 8 7<br>D 6<br>K 8<br>E D 8 5 2  |

Vi forutsetter at De benytter Staymankonvensjonen. Deres makker har åpnet med en grand. Hva melder De med nedenstående kort?

- |  |  |  |
|--|--|--|
| A. K 9 8 6 4 2<br>6<br>9 8 7<br>6 4 2  | B. 7 5<br>K 8 5<br>9 8 7<br>E Kn 7 5 3 | C. K 7 6<br>D 8 7<br>E 7 5 3<br>Kn 7 2 |
| D. K Kn 7 6<br>9 3 2<br>7 6<br>E 8 6 3 | E. D 9 8 7<br>8 7<br>E 8 6 2<br>7 5 2  | F. 8<br>K D 7 5 3<br>E 8 6 2<br>7 5 2  |
| G. 9 6<br>5 4 3<br>D 7<br>K 10 9 8 7 5 | H. E 8 6 3<br>K 6 4 2<br>8 2<br>K 8 2  | K. Kn 9 7 5 4 2<br>8 2<br>7 5 3<br>4 2 |

I nedenstående eksempler har De åpnet med 1 grand, og makker har svart 2 kløver. Hva melder De nå?

- |  |   |   |
|--|---|---|
| L. 9 6 3<br>E D 8<br>E 7 3<br>E K 6 2  | M. E D 8 5<br>6 2<br>E K 7 5<br>K 8 3   | N. K 8 6 3<br>E Kn 8 7<br>E 8<br>K D Kn |
| O. D 8 5<br>E Kn 7<br>E D 8<br>K D 8 4 | P. Kn 5 3 2<br>K D 7<br>E D 6<br>K Kn 7 | Q. 8 5<br>K D 5<br>E K D 7 2<br>D 7 2   |

I nedenstående eksempler har makker åpnet med 1 grand. De har meldt 2 kløver og fått 2 ruter som svar. Hva melder De nå?

- |  |  |   |
|--|--|---|
| R. K 8 6 4 2<br>7 4<br>E Kn 5<br>7 5 3 | S. K D 6 4 2<br>7 4<br>E Kn 5<br>7 5 3 | T. K 8 6 4<br>7 4<br>E Kn 5 2<br>7 5 3  |
| U. K D 6 4<br>7 4<br>E Kn 5 3<br>7 6 5 | V. K D 7 2<br>K 7 4 2<br>7 2<br>9 6 2  | X. K D 10 9 7 2<br>E 10 6 2<br>7<br>7 2 |

## MELDBARE OG GJENMELDBARE FARGER.

Når man melder en farge, foreslår man den som trumf. Forat det skal være noen mening i forslaget, må ikke fargen være av en hvilken som helst kvalitet. Minimumskravet til meldbarhet er

- a) en 4-kortfarge med en honnør, helst så god som D 10 x x
- b) en hvilken som helst 5-kortfarge

Av beredskapshensyn eller i mangel av noen meldbar farge, tillates det åpning i kløver på 3-kortfarge som ikke bør være dårligere enn D 10 x.

De krav man stiller til en gjenmeldbar farge er:

- a) en 5-kortfarge med en honnør i spissen (helst så god som K 10 x x x).
- b) en hvilken som helst 6-kortfarge.

Kravene til meldbarhet er ikke så strenge når det gjelder svarhåndens fargemelding eller åpnerens neste fargemelding i ny farge.

## VALG MELLOM FLERE MELDBARE FARGER.

- a) Med meldbare farger av ulik lengde, starter man vanligvis med den lengste.

Ligger fargene inntil hverandre og den lavere rangerende er den lengste (vi tenker her på 4- og 5-kortfarger), er det håndens totale styrke som vil være avgjørende for åpningsmeldingen. Med 13-16 poeng åpner man i 4-kortfargen, og gjenmelder senere i den lavere rangerende 5-kortfarge.

Med en styrke på 17 poeng eller mer starter man med den lengste og gjenmelder 4-kortfargen på 2-trinnet.

Eksempel: Med E 10 8 6  
E K 9 7 6  
K D 8  
10

Åpner man i hjertes, og etter makkers svar gjenmelder man sparfargen. Vi har nå en slik styrke at vi tåler en preferanse fra makker på 3-trinnet i den først meldte farge. Denne meldemåte kalles "reverse", den er styrkevisende, og dessuten garanteres minst ett kort mer i åpningsfargen enn i sekundærfargen.

- b) Med 2 fem-kortfarger meldes den høyest rangerende først.
- c) Med 2 meldbare 4-kortfarger som ligger ved siden av hverandre, starter man alltid med den høyest rangerende (med kløver og spar, åpnes med kløver).
- d) Med 2 meldbare 4-kortfarger som ikke ligger ved siden av hverandre, starter man vanligvis i den farge som ligger nærmest under den korteste fargen. Er en av 4-kortfargene i kløver, starter man i denne fargen.

- e) Med tre 4-kortfarger åpnes det som regel i fargen under singleton. Er kløver singel, åpnes med spar.

Mange spillere åpner imidlertid i hjerter når kløverfargen er singel. Svarer makker i spar, er tilpasningen funnet, og kan makker ikke melde spar, er denne fargen foreløpig uten interesse. Svarer makker grand eller 2 kløver, har man en sikker gjenmelding med 2 ruter. Med denne meldepraksis dekker man således de fleste alternativer for å finne tilpasning.

### Oppgaver til øvelse:

Hvilken farge vil De åpne med på nedenstående kort?

- |   |   |   |
|---|---|---|
| A. Ess D 9 6<br>K D 6<br>K 9 7 5 2<br>5 | B. Ess D 9 6 4<br>4<br>K D 9 3<br>D 8 5   | C. Ess D 7 5 2<br>K D 7 5 2<br>6 5<br>D |
| D. K Kn 6 4<br>E D 9 7<br>K 4<br>9 7 4  | E. D Kn 10 8<br>E Kn 9 6 4<br>K Kn<br>D 8 | F. K 8 6 4<br>E D 8 6<br>K D 9 5<br>7   |
| G. E D 9 7<br>E K Kn 8 4<br>E 7<br>7 4  | H. K D 7 4<br>9<br>E D 7 4<br>D Kn 8 5    | I. E 8 3<br>K D 8 3<br>D 7<br>E 8 6 3   |

For notater:

ÅPNINGSMELDINGER I FARGEÅpningsmeldinger på 1 trekk.

Den vanligste åpningsmelding er 1 trekk i farge, d.v.s. man åpner meldingene med 1 spar, 1 hjerter, 1 ruter eller 1 kløver. Minimumskravet til styrken er 12-13 poeng. Med en så beskjedne styrke er det viktig at man er preparert for en naturlig gjenmelding etter makkers eventuelle svar. Uten en naturlig gjenmelding bør man åpne med pass når styrken er 12-13 poeng.

Med 14 poeng eller mer skal man åpne.

Selv med riktig sterke kort er oftest den riktige åpningsmelding 1 trekk i farge. Man vil sikkert få anledning til å vise sin styrke senere under meldingsforløpet.

Åpningsmeldinger på 2 trekk.

Enhver åpning på 2 trekk i farge er absolutt krav til utgang. Den eneste unntagelse er hvis motparten melder og en dobling kan bli mer innbringende.

Av dette følger at åpneren garanterer å kunne vinne utgang på egen hånd uten støtte i makkers kort. Svarhånden er således forpliktet til å holde åpent inntil minst utgang er nådd uansett håndens styrke.

Den farge man åpner i, må være av meget god kvalitet.

Nedenstående skala kan være til hjelp når man skal vurdere om man har verdier for en 2-åpning:

- a) en god 5-kortfarge og minst 25 poeng.
- b) en god 6-kortfarge og minst 23 poeng
- c) en god 7-kortfarge eller lengre og minst 21 poeng.

Advarsel: Se med skepsis på ugarderte hønnerkort som D x etc. Ofte vil makker være så å si blank.

Åpningsmeldinger på 3 trekk.

En åpning på 3 trekk i farge er en sperremelding som har til hensikt å gjøre det vanskelig for motparten som må starte eventuelt følgende meldinger på et høyere trinn.

De opprinnelige krav til 3-åpningene er at man i minorfargene skal ha en gående farge ( E K D Kn x x eller E K D x x x x ), mens man i majorfargene kan tolerere en taper. Etter hvert har man imidlertid lempet noe på disse krav, og det er derfor av betydning at man er enig med sin makker om hvilke krav man vil stille til en 3-åpning.

Det man må ha klart for seg, er 1-2-3 regelen, men er man i tvil, så vær optimist ved vurderingen.

En 3-åpning benekter noen sidestyrke av betydning, og fargen bør helst være på minst 7 kort. Har man sperreåpnet, har man også fortalt "the whole story", og eventuell høyning eller annen positiv melding, er det svarhånden som får avgi. Sperreåpningen har allerede beskrevet Deres hånd, og De har intet å tilføye hvis ikke svarhåndens melding krever et svar.

Andre sperreåpninger.

Åpningsmeldinger på 4 trekk og 5 trekk i minorfargene har også preg av å være sperreåpninger, men i disse tilfelle kan man ha noe mer sidestyrke. Spillestyrken, d.v.s. åpningsfargens lengde, må være tilsvarende større enn ved 3-åpninger, og man må ha sikkerhetsmarginen i tankene, slik at det ikke blir for dyrt hvis motparten skulle doble. For øvrig gjelder de samme regler som ved 3-åpninger.

Åpningsmeldinger på 5 trekk i majorfargene.

Disse åpningsmeldingene, 5 hjerter og 5 spar, er spesialmeldinger som forteller om en hånd som kan ta 11 stikk, og de 2 tapere man har, er Ess og Konge i trumffargen. Svarhånden høyner meldingen til 6 eller 7 trekk hvis han har henholdsvis den ene eller begge trumfhonnørene. I motsatt fall sier han normalt pass.

## Oppgaver til øvelse:

Hva åpner De med på disse hender?

- |  |   |   |
|--|---|---|
| A. E 10 6 3<br>K Kn 4<br>E 7 4<br>D Kn 7 | B. E K D 8 6 4 3 2<br>E 9<br>E<br>6 4         | C. 9 8<br>E K Kn 10 8 4<br>E Kn 10<br>K 4 |
| D. K D 8 6 3<br>E D Kn<br>E D<br>E 7 4   | E. Ingen<br>9 6 2<br>K D Kn 10 7 5 4 2<br>3 2 | F. K D Kn 9 7 5 3 2<br>K D 3<br>6<br>2    |
| G. 7 4<br>9 3<br>E K 10 7 5 4 3<br>D 8   | H. D Kn 10 7 6 4 3 2<br>E K<br>Ingen<br>E K D |   |

For notater:

---

## SVARMELDINGER ETTER MAKKERS ÅPNING I FARGE

### Åpningsmeldingen var ett trekk i farge.

Vi har tidligere gjennomgått de krav man stiller til meldbare farger. Som svarhånd lempes vi litt på disse krav og blir enige om at minimumskravet til en farges meldbarhet på svarhånden er Kn x x x.

For å avgi et svar bør man ha minst 6 poeng. Av dette følger at jevne hender med 5 eller færre poeng bør passes.

### Enkel høyning av åpningsfargen.

For å høye åpningsfargen til 2 trekk kreves 6 - 9 poeng og normal trumfstøtte, d.v.s. minimum 4 små kort eller Kn 10 x. Meldingen forteller om en svak hånd, og man overlater det videre initiativ til åpneren.

### 1 over 1.

Å melde 1 over 1 innebærer at man melder egen farge på 1-trekksnivået. Denne melding tilhører også de svake svarmeldingene idet minimumsgrensen ligger på 6 poeng, men samtidig kan denne svarmelding vise adskillig større styrke. Noen maksimumsgrense for meldingen er ikke fastsatt, og når meldingen gir så dårlig beskjed om fordeling og styrke, må man ha garanti for at man får anledning til å melde en gang til. Meldingen er derfor krav for en runde, og åpneren må melde igjen.

Har svarhånden flere meldbare farger å velge mellom, følger han de regler som gjelder for åpningshånden.

### 1 grand.

For svarmeldingen 1 grand kreves 6 - 9 poeng, og vi gir bare poeng for honnører. Denne melding tyr man til når ingen av de andre svake svarmeldinger passer. Meldingen benekter således normal trumfstøtte, og man har heller ingen mulighet for å melde egen farge på 1-trinnet.

### 2 over 1.

Minimumsgrensen for denne svarmelding er 10 poeng, av dem bør 8 være i honnører. Noen bestemt maksimumsgrense er ikke fastsatt.

Meldingen innebærer at man melder en lavere rangerende farge enn åpningsfargen på 2-trinnet. Meldingen er således ikke avgitt ved hopp.

Meldingen er krav til åpneren om å melde igjen.

### 2 grand.

Et hopp til 2 grand etter makkers åpning på ett trekk i farge, viser 13 - 15 poeng i honnører. Fordelingen må være balansert, d.v.s. 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2, og 5-kortsfargen bør være i minor. Videre bør man ha en honnør i umeldte farger.

2-grandmeldingen gir en god beskrivelse av håndens fordeling og styrke, og åpneren blir godt orientert. Meldingen er krav til utgang.

### 3 grand.

For svarmeldingen 3 grand fordres 16-18 honnørpoeng, og fordelingen må være helt jevn, d.v.s. 4-3-3-3.

Åpneren har fått et godt bilde av svarhåndens kort, og vil kunne avgjøre om paret er i slemsonen.

### Dobbel høyning av åpningsfargen.

For å foreta et hopp i åpningsfargen kreves 13-16 poeng, og den trumfstøtte man lover, må være ganske god, minimum Kn x x x eller 5 små kort. Svarmeldingen er krav til utgang, idet makkerparet tilsammen disponerer minst 26 poeng, og dette skulle være tilstrekkelig, i hvert fall når det er snakk om majorfargene.

Når det gjelder minorfargene, ligger utgangsgrensen på omkring 30 poeng. Har åpneren 13 poeng og svarhånden det samme, vil det normalt ikke strekke til for 5 kløver eller 5 ruter. Om man derfor foretar en dobbelthøyning i en av minorfargene, bør man ha en hånd som egner seg for spill i 3 grand, eller man bør ha 15-16 poeng. Med 13-14 poeng bør man i første melderunde nøye seg med 1 over 1 eller 2 over 1.

### 1½ høyning av åpningsfargen.

Enkel høyning av trumffargen viser maksimum 9 poeng, og dobbel høyning viser normalt 13-16 poeng. Med 10-12 poeng befinner man seg i ingenmanns land, og i dette tilfelle benyttes en annen teknikk som populært kalles 1½ høyning. Med dette menes at man i første melderunde melder egen farge, og i neste avgir man et hopp i makkers farge. Meldingen er ikke krav, men man gjør en invitt, og åpneren kjenner svarhåndens styrke.

### Hopp i ny farge.

Et enkelt hopp i ny farge er den sterkeste melding svarhånden kan avgi i første melderunde. Minimumskravet er 17 poeng. Med mellom 17-19 poeng må man i tillegg ha enten en sterk farge, eller man må ha bra støtte til makkers farge. Har man ingen av delene, bør man nøye seg med 1 over 1 eller 2 over 1 i første melderunde for så senere å komme igjen med et nytt krav eller en direkte utgangsmelding. Grunnen til at man ikke avgir en hoppmelding med 17-19 poeng uten å ha en god farge å falle tilbake på, er at hoppmeldingen ikke bare er krav til utgang, men også en sterk sleminvitt.

Er man så sterk at man etter makkers åpning kan bestemme seg for slem, kan man i første melderunde nøye seg med 1 over 1 eller 2 over 1 som rundekrav for å få bedre plass til å utveksle opplysninger. Når man senere, uten å ha fått greie på noen merverdier hos åpneren, går til slem, vil åpneren forstå de verdier som svarhånden besitter, og han vil ofte kunne avgjøre den vanskelige situasjon som spørsmålet om lilleslem eller storeslem er.

3-dobbel høyning av åpningsfargen.

En tredobbel høyning av åpningsfargen (fra 1 til 4 trekk), er en svak melding som forteller at den foreslåtte trumffarge passer utmerket, men hånden for øvrig er fattig på poeng. Meldingen kommer som oftest på tale når det gjelder majorfargene.

Fordringene som stilles til denne sperremelding, er at man har minst 5 kort i trumffargen, og man bør videre ha en singelton i en av sidefargene. Når det gjelder honnørstyrken, kan den nesten være så dårlig som helst, men man må ikke ha mer enn 8 honnørpoeng.

Dobbelt hopp i ny farge.

Dobbelt hopp i ny farge (1 kl. - 3 spar), viser en svak hånd, men en lang trumffarge på minst 7 kort.

Svarmeldinger hvis motparten melder.

Hvis spilleren til høyre blander seg inn med en melding, melder svarhånden som om ingenting hadde hendt - hvis han kan komme til på det trekknivå han ville ha meldt uten innmelding fra motparten. Men nå viser svarmeldingen 1 grand 8-11 poeng, og dessuten lover man hold i motpartens farge.

Innebærer motpartens melding at man ikke kommer til på det trekknivå man hadde tenkt seg, bør svarhånden ikke melde et høyere trekk-nivå med mindre enn 11-12 poeng, d.v.s. en ganske hyggelig hånd. Har svarhånden en ganske bra hånd, bør han overveie om det kan lønne seg å straffedoble motparten.

Som hovedregel gjelder at hvis man har noe å si, bør man si det tidligst mulig uten å vente. Kan man gi livstegn fra seg, bør man gjøre det så kvikt som mulig.

## KRAVMELDINGER

Som nevnt ovenfor er noen av svarhåndens meldinger krav til åpneren om å melde igjen. Noen av svarmeldingene er bare krav for en melde-runde, d.v.s. åpningshånden må melde en gang til hvis ikke motparten holder meldingene åpne, og andre svarmeldinger er krav til-utgang, d.v.s. verken åpningshånd eller svarhånd får passe på en melding under utgang. Eneste unntagelse er at man finner det mer lønnsomt å straffedoble motparten.

Følgende svarmeldinger i første melde-runde er

ikke krav: 1 grand  
enkel høyning av åpningsfargen  
sperremeldinger

rundekrav: ny farge på laveste trekknivå

utgangs- hver svarmelding som representerer et enkelt  
krav : hopp

## Oppgaver til øvelse:

Deres makker har åpnet med 1 hjertes. Motparten passer. Hva svarer De med:

A. D 5 8 6 4 2 K Kn 8 4 7 6 3	B. 8 7 5 K D 9 7 5 4 2 8 6 3	C. 6 E 7 4 3 D 7 5 4 K 10 8 4
D. 8 6 4 D 10 7 5 3 6 K 10 6 5	E. D 8 6 2 Kn 6 K 7 6 2 Kn 9 8	F. K 8 7 9 7 2 E 8 7 6 9 7 2
G. K 6 5 E 9 7 E K 7 2 K 9 8	H. E D 9 8 6 2 6 5 K 10 8 7 4	I. E K 8 7 3 K 8 7 4 D Kn 9 6
J. K D Kn 10 8 7 3 E Kn 8 E 7 5	K. 5 3 E D 8 3 E K 9 7 3 9 7	L. 8 K 10 6 4 E K 8 7 6 E Kn 6
M. D Kn 10 8 7 5 2 9 K 8 6 4 3	N. E K 10 7 4 D 10 7 4 E D 10 9	O. K D K D 10 4 Kn 10 8 5 E K 10

Svar på andre fargeåpninger.

Har makker åpnet med 2 i farge, må vi holde åpent inntil utgang er nådd. Med en svak hånd slår vi av med 2 grand som viser 0-6 poeng. Har vi flere poeng, melder vi positivt i vår beste farge. Fargen bør være på minst 5 kort. Med trumfstøtte høyner vi åpningsfargen.

Har makker åpnet med 3 trekk i farge, vet vi at han har en poengfattig hånd, og vi skal ha ganske sterke kort for å gå videre. Etter 3 kløver og 3 ruter kan vi melde 3 grand med stoppere i de øvrige farger, og etter åpning i en av majorfargene kan vi høyne til 4 trekk med 3-4 stikk.

Etter åpninger på 4 trekk vil det normalt være riktig å passe. Har man imidlertid så sterke kort at slem er i sikte, får svarhånden ta initiativet.

Svarene på åpnerens åpning på 5 trekk er omtalt under åpningsmeldingene på side 4, leksjon 4.

ÅPNERENS GJENMELDING

Åpnerens gjenmelding i 2. melderunde er et av de vanskeligste avsnitt i meldeteknikken. Det er viktig å basere gjenmeldingen på at svarhånden kan ha minimum for sitt svar.

Vi skal først se på gjenmeldingene når svarhåndens melding ikke er krav.

Svaret var 1 grand.

Dette svar viser at svarhånden har 6-9 poeng, og åpneren vil ofte allerede på dette tidspunkt kunne avgjøre om det er utsikt til utgang. Det trenges 26 poeng for utgang, og med færre enn 17 poeng vil åpneren ikke ta noe initiativ for å komme i utgang. Med en noenlunde balansert hånd under 17 poeng sier han normalt pass.

Har åpneren en hånd som ikke egner seg for grandspill, har han enten en sekundær farge som kan vises på 2-trinnet, eller åpningsfargen vil være gjenmeldbar. Begge disse meldinger som kommer på 2-trekksnivået, gir beskjed om at utgang ikke er i tankene. Svarhånden kan passe til sekundærfargen hvis denne passer, eller han kan preferere i åpningsfargen hvis han har noe støtte der.

Har åpneren mer enn 16 poeng, vil det kunne være mulighet for å vinne utgang. Med 17-18 poeng hos åpneren og 8-9 poeng hos svarhånden er utsiktene lyse, og åpneren må på en eller annen måte gi beskjed om sin styrke og dermed ta sin makker med på råd i spørsmålet om å melde utgang eller ikke. Med en god gjenmeldbar farge kan han hoppmelde i fargen, eller han kan melde 2 grand. Begge meldingene er oppfordring til svarhånden om å melde utgang hvis hans første svar ikke var minimum.

Med flere enn 18 poeng hos åpneren bør han sørge for enten å melde utgang direkte, eller kreve til utgang ved hopp i ny farge.

Svaret var enkel høyning av åpningsfargen.

Teknikken blir noenlunde den samme som når svarhånden har meldt 1 grand. Styrken er begrenset, og åpneren vet at med færre enn 17 poeng er det bare å si pass.

Med 19-20 poeng hos åpneren er utgangen så godt som sikker, og vi nøler ikke med å melde utgang enten i den avtalte trumffarge eller i grand. Er trumffargen kløver eller ruter, må man likevel være noe mer forsiktig, fordi utgangsnivået ligger så vidt høyt, og som oftest tar man i disse tilfelle sikte på 3 grand.

Har man 17-18 poeng, vil utgangen avhenge av svarhåndens styrke. Vi oppfordrer til utgang og kan melde ny farge på 3-trinnet. Denne melding er rundekrav, og svarhånden skal melde utgang direkte hvis hans første melding var avgitt på maksimum (8-9 poeng). I motsatt fall bøyer han av i den avtalte trumffarge på 3-trinnet, og åpneren vil normalt passe.

Vær oppmerksom på at en høyning av åpningsfargen til 3 trekk ikke er noen invitasjon til utgang, men tvertimot en sperremelding som har til hensikt å gjøre det vanskelig for motparten å blande seg inn i meldingsforløpet.

Svaret var en sperremelding.

Har svarhånden avgitt en sperremelding, er det så godt som alltid riktig å si pass. Man kan likevel heve til utgang i sperrefargen med en meget god hånd.

Gjenmeldinger etter svarhåndens rundekrav.

Har svarhånden meldt 1 over 1 eller 2 over 1, vet vi at disse svar er krav for en runde, og åpneren må melde igjen. Med en svak åpningshånd har han 3 svake gjenmeldinger å ty til:

- a) grand på laveste nivå (maks. 15 poeng)
- b) gjenmelding i åpningsfargen (maks. 16-17 poeng)
- c) ny farge så billig som mulig (maks. 17-18 poeng)

Ingen av disse gjenmeldinger lover noe utover det som åpningsmeldingen innebærer.

Med en balansert hånd er grandsvaret det beste under forutsetning av at åpneren ikke kan gjenmelde åpningsfargen eller vise ny farge uten å høyne trekknivået. Med en ubalansert hånd bortfaller grandsvaret, og åpneren gjenmelder åpningsfargen eller melder ny farge selv om han derved høyner trekknivået.

I tillegg til de 3 svake meldingene har åpneren flere styrkevisende meldinger til sin disposisjon. Melder han 3 trekk i åpningsfargen, viser dette en god langfarge på minst 6 kort og en styrke på 17-19 poeng. Meldingen er ikke krav, men en kraftig invitasjon til utgang.

Har åpneren 20 eller flere poeng, kan han ikke bare nøye seg med en utgangsinvitasjon, men kan melde utgang direkte eller han kan hoppe i ny farge som er krav til utgang og også en sleminvitasjon.

Når man støtter svarhåndens farge, tyder dette på styrke, og man lover minst 4-kortstøtte.

Åpneren kan også kreve for en runde ved å melde reverse (se leksjon 4, side 1), og han kan melde ny farge på 3-trinnet uten hopp. For disse meldinger kreves en styrke på minst 18 poeng.

Gjenmeldinger etter svarhåndens utgangskrav.

Har svarhånden meldt 2 grand eller gjort et enkelt hopp i åpningsfargen, har han gitt god beskjed om sine ressurser, og åpneren vil forholdsvis lett kunne avgjøre om det strekker til for slem eller ikke. Utgangen er det ingen diskusjon om. Etter 2-grandsvaret kan åpneren melde ny farge for å undersøke om man har en brukbar trumffarge.

Har svarhånden krevd til utgang ved hopp i ny farge, melder åpneren stort sett som om svaret hadde vært krav for en runde, d.v.s. han forsøker på beste måte å vise hvordan hånden ser ut ved å gjenmelde åpningsfargen, melde ny farge eller grand. Noen hoppmelding bør han ikke tenke på, men med tilleggsverdier må han ha for øye den slem som etter makkens sterke melding ligger like rundt hjørnet.

## SVARHÅNDENS GJENMELDING

En av hovedreglene i meldeteknikken går ut på at hvis det er åpningsstyrke på hendene til hver av makkerne, skal utgang meldes. Har således svarhånden 13 poeng, må han i annen melderunde sørge for enten å melde utgang eller avgi en kravmelding. Er svarhånden i tvil om hvilken farge som vil være best eller om kanskje grandspill vil være sikrere, kan han kreve ved hjelp av en reversemelding, melde ny farge på 3-trinnet, hoppe i ny farge eller melde "fjerde farge". Åpneren kan da ikke passe, og utgang vil kunne nåes i neste melderunde.

Etter 1 over 1 og 2 over 1.

Hvis åpneren med sin gjenmelding ikke har fortalt om tilleggsverdier, og svarhånden disponerer 10-12 poeng, kan likevel utgang finnes, og svarhånden vil sørge for å komme med en invitasjon. Svarte åpneren 1 grand, vil svarhånden med færre enn 11 poeng avstå fra enhver oppfordrende melding og enten passe, preferere i åpnerens farge eller gjenmelde sin egen farge billigst mulig.

Gjenmeldte åpneren sin farge, kan han ha inntil 17 poeng, og med 10-12 poeng inviterer man til utgang ved å høyne åpningsfargen til 3 trekk eller ved å melde 2 grand.

Hvis åpnerens gjenmelding var ny farge på laveste nivå, kan han ha helt opp mot 18 poeng, og dette må svarhånden ta i betraktning. Åpnerens nye fargemelding er ikke krav, men åpneren venter ikke pass. Har svarhånden ikke noe nytt å fortelle, prefererer han eller melder grand så lavt som mulig. På samme måte forholder svarhånden seg hvis åpneren har krevd til utgang ved hopp i ny farge.

Svarhånden krevde til utgang i første melderunde.

I sin gjenmelding skal nå svarhånden forsøke å gi et enda bedre bilde av sin fordeling ved f.eks. støtte åpnerens farge, gjenmelding av egen farge eller ved en grandmelding. Han skal dessuten ha i tankene at den første hoppmelding allerede var en slemn vitt, og bare med betydelige merverdier bør han selv gå videre mot slem.

Når det gjelder svarhåndens gjenmeldinger for øvrig, bør det understrekes at når svarhånden i første melderunde har avgitt en beskrivende og begrenset melding som 1 grand, 2 grand, enkel høying eller dobbel høying av åpningsfargen, har han overlatt initiativet til åpneren, og han melder bare videre selv på oppfordring eller kommando.

## MELDETEKNIKK ETTER PASS I ÅPNING

Har man passet i åpning, får svarene en noe annen betydning enn ellers. Svarene 1 over 1 og 2 over 1 er ikke lenger rundekrav, og åpneren kan passe med minimumsåpning. Svarfargen bør derfor være forholdsvis god og på minst 5 kort.

Hopp i åpningsfargen er oppfordrende og viser 10-12 poeng. Samme styrke viser hopp til 2 grand, men man har da en jevn hånd og ikke samme tilpasning til åpningsfargen.

Hopp i ny farge viser 10-12 poeng og en solid farge.

Hoppmeldingene viser nå en hånd som er på grensen til åpning, de er sterkt oppfordrende, men ikke krav.



---

### MELDINGER NÅR MOTPARTEN HAR ÅPNET

I hvert spill er det bare en av deltagerne som får anledning til å åpne. Når motparten har åpnet, gjelder andre regler for meldingene enn de som tidligere er omtalt under åpningsmeldinger og svarmeldinger.

Meldinger etter motpartens åpning kan tjene flere formål:

- a) man kan ønske å gi makker et vink om utspillet hvis motparten får kontrakten.
- b) man kan ved innmeldingen mene å foreslå fargen som trumf ved en eventuell stampemelding.
- c) makker kan ha så gode ressurser at innmeldingen kan gjøre det mulig for ham å ta det videre initiativ, eventuelt melde helt opp til utgang.
- d) man gjør det vanskeligere for motparten å utveksle opplysninger idet man "stjeler" noe av melderunden.

Ved en innmelding må man ha 1-2-3 regelen i minne slik at det ikke blir for dyrt hvis motparten skulle doble. I den forbindelse er trumffargens kvalitet av spesiell betydning. Man bør sjelden blande seg i meldingsforløpet på en 4-kortfarge og heller ikke på en 5-kortfarge hvis der er flere enn 2 tapere i fargen. Ved en vanlig innmelding på 1-trinnet er det spillestikkene som teller, d.v.s. det er ikke utelukkende tale om poeng, men om det antall stikk man har utsikt til å vinne. En innmelding forteller således om en hånd som man normalt neppe ville ha åpnet på. Har man en åpningshånd, vil det vanligvis være riktig med en:

#### Opplysende dobling.

Opplysende dobling viser normalt en hånd med minst 13 poeng. I tillegg må man være preparert for en melding fra makker i de umeldte farger, eller vi må ha en egen sterk farge å falle tilbake på. Har motparten åpnet i en av majorfargene, vil en opplysende dobling som oftest vise god tilpasning i den andre majorfargen.

Med doblingen tvinger man sin makker til å melde, og når man gjør det, sier det seg selv at vi ikke bør ha en ensidig hånd.

For å skille en opplysende dobling fra en straffedobling setter vi opp følgende regler:

- a) Doblingen må avgis ved første anledning.
- b) Doblerens makker må ikke tidligere ha meldt annet enn pass.
- c) Den doblede kontrakt må være på 1- eller 2-trinnet.

Svar på opplysende dobling.

Opplysende dobling er et krav til makker om å melde. Han må således ikke passe unntagen i de helt sjeldne tilfelle da han måtte være så sterk i motpartens farge at han vil omgjøre opplysningsdoblingen til en straffedobling. Før han eventuelt passer i disse tilfelle, bør han tenke på at dette sikkert er det som passer makker dårligst av alt.

Jo svakere man er, desto større grunn er det til å melde. Består den beste fargen av 4 småkort, må den meldes. Har man 4 kort i åpningsfargen og 3 i de øvrige, får man ty til en billigst mulig melding på en av 3-kortfargene.

Mot den bakgrunn at man tvinges til å melde med en totalt verdiløs hånd, har man riktig bra kort med 6 poeng i honnører og fordeling. Med 9 poeng må man melde positivt, og har man 12 eller flere poeng bør man tenke alvorlig på utgang.

Det svakeste man kan gjøre med dårlige kort, er å melde en farge på laveste trekknivå. For denne melding kan man likevel ha helt opp til 8 poeng, og om mulig vil man med såpass styrke melde 2 ganger på hånden. Har man 9 poeng og en 5-kortsfarge, bør man avgi en hoppmelding for å få skilt en tvangsmelding fra en frivillig. Hoppmeldingen er ikke krav, men en sterk oppmuntring.

Har man god styrke og en egen sterk farge, kan man melde utgang direkte. Uten egen farge og med 13 poeng krever man til utgang ved enkel overmelding i motpartens farge. På den måten returnerer man opplysningsdoblingen til makker, slik at han får foreslå hva utgangsmeldingen skal være.

Med jevne hender og hold i åpningsfargen melder man 1 grand med 9-10 poeng og 2 grand med 11-12.

Doblerens makker har full rett til å passe hvis spilleren til høyre melder. Med pass markerer han nå svakhet, og med en fargemelding viser han en positiv hånd.

Opplysningsdobleren kan gjenta doblingen hvis makker har meldt pass som følge av at begge motspillerne har meldt. Den gjentatte dobling viser tilleggsverdier utover det som den første dobling har lovt. I disse tilfelle bør man som makker til opplysningsdobleren tøye seg lengst mulig for å opplyse om den farge man måtte ha.

Andre doblinger.

Dobling av en sperremelding på 3-trekksnivået er valgfri, d.v.s. vi kan melde eller passe alt etter det vi finner må være det beste.

En dobling av motpartens grandåpning viser minst egen grandåpning, og denne dobling er primært straffedobling. I dette tilfelle vil en melding fortelle om en lang farge som er fattig på topphonnører.

I samband med opplysende dobling skal kort nevnes at hvis vår åpningsmelding blir doblet opplysende, vil makker redoble med 10 eller flere poeng. Uansett melding fra motparten vil åpneren nå passe hvis han har en skikkelig og ikke bare en taktisk åpning, og vi vil ha mulighet for å kunne straffedoble motparten. Har ikke makker 10 poeng, kan han passe, melde en 5-kortfarge lavest mulig eller hoppmelde med 8-9 poeng i egen farge hvis han samtidig har tilpasning til åpningsfargen. Med samme styrke har han også anledning til å hoppmelde i makkers åpningsfarge. Alle hoppmeldinger er begrenset av at det ikke er redoblet.

#### Defensiv hoppmelding.

En enkel hoppmelding etter motpartens åpning er en sterk melding som viser 7-8 spillestikk, en sterk farge på minst 6 kort (eventuelt 2 femkortfarger), og De bør ha minst 3 honnørstikk. Hoppmeldingen er ikke krav, men svarhånden bør forsøke å finne en melding hvis han har 6 eller flere poeng.

#### Overmelding i grand.

Når motparten har åpnet med 1 trekk i farge, viser en defensiv grand samme styrke som åpningsmeldingen 1 grand. Tilleggskravet er likevel at man har et bra hold i motpartens farge. I 4. hånd kan man lempe litt på kravene til den vanlige minimumsgrense på 16 poeng, men 14 poeng bør hånden i dette tilfelle garantere. Har man så meget som 18-19 poeng, vil det vanligvis være best å doble først, og senere melde grand.

Makker skal behandle den defensive grand som om den var en åpningsmelding.

#### Overmelding i motpartens farge.

Denne melding viser samme styrke som en kravåpning og er krav til utgang. Meldingen er rent konvensjonell og sier ingenting om motpartens farge.

Siden meldingen er krav til utgang, må makker holde liv i meldingene inntil utgang er nådd. Det er unødvendig å fortelle at man er svak fordi det kjenner makker til, og det er å anbefale at man melder som etter en opplysende dobling.

#### Forsvar mot sperreåpninger.

Det er flere konvensjoner som kan brukes som hjelpemiddel når motparten sperreåpner. Det er viktig at man avtaler med makker om disse spørsmål. Rent generelt kan man si at en dobling av en 3-åpning er valgfri, d.v.s. makker kan melde eller passe. Doblingen bør vise minst 15 poeng. En innmelding i farge viser en lang og god farge, og poengkravet bør man ha i minnet. En dobling av motpartens 4-åpning bør som regel passes. Makker har nemlig en annen styrkevisende melding til disposisjon etter åpning på 4 trekk: 4 grand, som er en gigantisk opplysende dobling og som krever svar fra makker.

## Oppgaver til øvelse:

Motparten har åpnet med 1 hjertes. Hva melder De?

A. K 8 7 4 2 6 2 K 5 4 E Kn 3	B. K D Kn 9 8 6 2 7 4 2 E Kn 6	C. K Kn 8 5 7 5 K 7 4 2 E Kn 2
D. K D 9 3 9 K D 8 3 K Kn 8 6	E. K Kn 9 E 8 2 K D 7 2 E 8 3	F. K D 10 6 4 2 6 2 K 6 E Kn 7
G. K 10 7 5 4 E 9 D Kn 6 E D Kn	H. E K Kn 7 5 2 8 K Kn 9 E 8 4	I. E K D 8 6 3 Ingen K D Kn 9 E D Kn

Motparten har åpnet med 1 hjertes, makker har doblet, og mellomhånden meldt pass. Hva melder De i nedenstående tilfelle:

J. 6 5 3 2 8 6 7 5 3 2 9 5 4	K. K 7 5 2 7 2 D 7 5 3 2 8 2	L. E Kn 8 5 5 2 Kn 5 2 K 8 6 4
M. D 7 6 D 8 3 K Kn 6 2 Kn 7 3	N. D 9 8 K Kn 8 K Kn 6 2 Kn 7 3	O. 8 5 K D 10 9 7 2 8 3 9 7 3

Motparten har åpnet med 3 hjertes og makker har doblet. Hva melder De med:

P. E 8 6 4 2 7 5 2 9 6 7 4 2	Q. E 8 6 4 2 7 5 2 9 6 K 7 4	R. 8 6 4 Kn 10 9 7 2 E 6 8 4 2
---------------------------------------	---------------------------------------	---

For notater:

---

### STRAFFEDOBLINGER

Ved fornuftig bruk av straffedoblinger vil man kunne øke sin poengscore vesentlig. Straffedoblingen er imidlertid et tve-egget sverd idet spilleren får opplysninger om hvor motpartens styrke sitter, og doblingen kan også gi visse holdepunkter ved beregningen av motpartens fordeling. Disse momenter må dobleren ta i betraktning. Det er et utall doblede kontrakter som er vunnet fordi spilleren p.g.a. doblingen fikk opplysninger som gjorde det mulig å vinne kontrakten.

Det er en god regel at det ikke bør dobles med mindre det er god utsikt til å kunne gjøre motparten 2 betet.

#### Lette doblinger.

Dobling av delkontrakter kan man tjene grovt på ved fornuftig anvendelse. Denne doblingen er et forslag til makker som således blir tatt med på råd. La oss tenke oss at vi har åpnet, makker har svart med 2 over 1 hvoretter motparten blander seg inn i meldingsforløpet. Med noe tillegg til åpningen og en forholdsvis balansert hånd vil dobling normalt være det beste. Vår side disponerer størst styrke, og makker vil avgjøre om doblingen skal bli stående ved å si pass, eller han kan ta ut doblingen ved å melde igjen.

Når man skal vurdere om det vil være lønnsomt med en straffedobling, bør man se med skepsis på damer og knekter som ikke har følge med andre honnørkort. Disse lavere honnørkort får reelt noe mindre betydning i motspill når de sitter i sidefarger. Ess og konger bør man normalt kunne regne full verdi for, likeså honnørkort i trumffargen.

### SLEMMELDINGER

Når meldingsforløpet har brakt på det rene at slem er innen rekkevidde fordi den samlede poengstyrke er til stede, vil slemmen ofte avhenge av de topphonnører (kontroller) man har i de enkelte farger. For å få brakt dette på det rene, er det flere veier å gå. Her skal kort navngis

Cue bids  
Spørremeldinger  
Culbertsons 4 - 5 grand konvensjon  
Den store frie 5 grand konvensjon

Disse konvensjonene er så vidt kompliserte at de ikke skal omtales her da bruk av disse krever et mer inngående studium. Derimot skal vi se nærmere på den konvensjon som er mest brukt av alle slemkonvensjoner, nemlig

#### Blackwood.

Når slem er sannsynlig, vil det være av betydning å få geie på det antall ess som makker har, og som et spørsmål etter dette benyttes meldingen 4 grand. Svarene er:

Med 0 eller 4 ess, meldes 5 kløver  
 Med 1 ess , meldes 5 ruter  
 Med 2 ess , meldes 5 hjerter  
 Med 3 ess , meldes 5 spar

Meldes det deretter 5 grand, er dette spørsmål etter konger, og svarene er:

Med 0 konger , meldes 6 kløver  
 Med 1 konge , meldes 6 ruter  
 Med 2 konger , meldes 6 hjerter  
 Med 3 konger , meldes 6 spar  
 Med 4 konger , meldes 6 grand

Ved bruk av Blackwood bør man være oppmerksom på følgende:

- Meldingen 4 grand etterfulgt av 5 grand garanterer at makkerparet har alle 4 ess.
- 4-grandmelderen fastlegger kontrakten med mindre han har garantert at alle 4 ess er til stede ved å fortsette med 5 grand. I dette tilfelle er svarhånden medbestemmende når det gjelder sluttkontrakten.
- Manøvrer meldingeneslik at den sterke hånden starter med Blackwood.
- Er ett ess vist under meldingsforløpet, skal det ikke vises om igjen når man svarer på 4 grand. Fortsetter spørgeren med 5 grand og legger senere kontrakten i 7 trekk i farge, kan svarhånden, hvis den kontroll som er vist under meldingsforløpet, er ett ess og ikke renons, legge kontrakten i 7 grand.
- Med ruter som trumffarge, bør 4-grandmelderen ha minst ett ess selv.
- Med kløver som avtalt trumffarge, bør grandmelderen ha minst 2 ess selv.
- Hvis 4-grandmelderen etter makkers svar melder 5 trekk i umeldt farge, er det ordre til svarhånden om å melde 5 grand.
- Har svarhånden ekstra verdier og en renons, melder han lilleslem i avtalt trumffarge som svar på 4 grand hvis hans normalsvar ellers ville blitt avgitt i den fastlagte trumffarge.
- Hvis motparten blander seg inn etter 4 grand, melder svarhånden:
 

pass med	0 ess
fargen over med	1 "
2 farger over med	2 " o.s.v.
- Hvis 4-grandmelderen etter svarhåndens svar fortsetter med 5 trekk i avtalt trumffarge, skal svarhånden passe.

Gerber-konvensjonen.

Etter grandåpning vil det være praktisk å benytte denne konvensjonen for spørsmål etter ess. Man benytter 4 kløver som spørsmål etter ess og makker svarer:

4 ruter viser	0 ess
4 hjerter viser	1 ess
4 spar viser	2 ess o.s.v.

Etter svaret er ny melding av spørgeren i fargen (eller i grand) like over svarfargen, spørsmål etter konger, og svarene er:

Fargen (eller grand) like over spørrefargen viser	0 konger
Fargen 1 trinn høyere viser	1 konge
Fargen 2 trinn høyere viser	2 konger o.s.v.

Hvis man etter grandåpning benytter 4 kløver som spørsmål etter ess, vil svarhåndens direkte hopp til 4 grand etter makkers grandåpning være en kvantitativ melding som ber åpneren fortelle grandåpningens styrke. Med 16-17 poeng vil 5 grand være svaret, og med 18-19 poeng vil åpneren kunne vise en meldbar farge på 6-trinnet.

Den direkte metoden.

Av og til kan spørsmålet om slem undersøkes på annen måte enn ved hjelp av konvensjoner. Det er ikke alltid slemmen avhenger av det antall ess makker har, men om han har tilleggsverdier utover det som tidligere er vist.

I slike situasjoner vil den direkte metoden kunne foretrekkes, og den innebærer at man melder 5 trekk i sin trumffarge. Dreier det seg om majorfarge, blir det en frivillig melding over utgangsgrensen, og makker vil forstå at det er en invitasjon til slem. Med dårlig samvittighet for sine tidligere meldinger passer han, men har han noe i reserve, høyner han til 6 trekk.



## SPILLET

Innføring i spillet. Hva er et stikk?

Det finnes tre typer av stikk. Selv om det er hundrevis av spillemåter og varianter, kan man alltid føre stikkene inn under en av følgende hovedtyper:

1. HONNØRSTIKK - er stikk man får i kraft av kortets høyde.
2. LANGFARGESTIKK - er stikk man får fordi man har flere kort i fargen enn motparten.
3. KORTFARGESTIKK - er stikk man får ved å benytte en ellers verdiløs trumf på den ene hånden til å stikke et tapende kort på den andre hånden.

Spilleføreren skal alltid ved spillets begynnelse prøve å telle opp hvor mange stikk han har ved å summere ovennevnte tre stikktyper. Kortfargestikk forekommer naturligvis ikke i grandspill.

Et eksempel:	K D Kn	9 8 7
	E	9 7 5 3
	E K D Kn 8 6	9 7 5 3 2
	E 7 4	5

Hvis ruter er trumf, vil disse to hender oppnå følgende stikk:

HONNØRSTIKK: kl. E - ru. E K D Kn - hj. E - sp. D Kn (sp. K presser ut motpartens sp. E). 8

LANGFARGESTIKK: sp. 8 6 2

KORTFARGESTIKK: kl. 7 og 4 kan tas med ruter (trumf)-på østs hånd etterat kl. E er spilt 2

Sum av HONNØR-, LANGFARGE- og KORTFARGESTIKK = 12

Hvor mange stikk vil ovennevnte hender gi i grandspill?

Etablering av stikk.

Når man må presse ut motpartens høyere kort i en farge, kalles dette å etablere et stikk. I vårt eksempel ovenfor etablerte vi stikk for sp. D og Kn ved at vi presset ut motpartens ess med vår konge. Våre to stikk i spar var ikke inngitt, de måtte etableres (godspilles).

Finesser.

Ved en "finesse" over motpartens eventuelle honnør eller for den saks skyld et lavere kort, kan vi oppnå to eller flere stikk som ikke var inngitt.

		K 5	
Et eksempel:	3 2	V <sup>N</sup> <sub>S</sub> Ø	E D
		6 4	

Ved å spille fra vests hånd vil vi her kunne få stikk for både ess og dame. Vi stikker eventuelt nord's konge med esset, eller hvis nord legger et lite kort, bruker vi damen. Her får vi to stikk ved å ta en finesse over kongen. Hvis vi spiller fra østs hånd, kan vi bare få ett stikk.

Foranstående eksempel viser den enkleste form for finesse. Det finnes en mengde andre former, og det behøver som sagt ikke å være en honnør man kniper, men også 10-ere, ni-ere o.s.v.

Vi kan også ta finesser over flere uteværende kort, dobbelt-finesse, tredobbelt finesse, gjentatt finesse o.s.v.

Noen finessetyper: Finn ut hvor mange stikk vi kan oppnå med de forskjellige kort-kombinasjoner.

Vest		Øst
4 3 2	-	K Kn 10
4 3 2	-	E Kn 10
4 3 2	-	E Kn 9
4 3 2	-	E D Kn
4 3 2	-	E D Kn 9
D Kn 10	-	E 3 2
K 3 2	-	E Kn 10
D Kn 9	-	E 3 2

### Toppspilling - høyspilling.

Har vi grunn til å tro at motpartens eventuelle honnører sitter ugardert, d.v.s. uten tilstrekkelig antall småkort ved siden av, skal vi toppspille fargen. Vi spiller våre stående honnører i håp om at de uteværende honnører skal falle. Spesielt når vi har mange kort i en farge, kan det være grunn til å tro at motpartens honnører sitter ugardert.

Et eksempel: K 4 3 2 - E Kn 8 7 6

Her har vi ni kort i fargen, d.v.s. at motparten bare har 4 kort. Hvis vi tenker oss disse fire kort fordelt to-to, vil damen falle når vi spiller ess-konge.

Vi vil ofte stå overfor valget mellom finesse og å toppspille en farge. Noen generell regel for hva som er riktig i slike tilfelle, er det ikke mulig å lage. Her kommer vårt gode skjønn til hjelp. Vi teller ut hvor mange kort motparten har i fargen og prøver å fordele disse i tankene. Her får vi ofte hjelp av motpartens meldinger og spill. Hvis en av motstanderne f. eks. har vist renons i en farge tidlig i spillet, må hans makker ha resten av de uteværende kort i den fargen. Normalt vil en hånd som er lang i en farge, være tilsvarende kort i den fargen som vi prøver å lokalisere, og vi innretter vårt spill etter det. Hvis man står overfor slike valg, skal en vente i det lengste for å skaffe seg flest mulig opplysninger om fordelingen av de andre farger. Hvis en ingen opplysninger har, kan man som en hjelperegul plassere de uteværende kort jevnest mulig.

For øvrig vil slike valg ofte avhenge av andre faktorer. Hvis vi f.eks. vet at en av motspillene har en del godspilte stikk, sørger vi for å toppspille, eventuelt ta en finesse slik at den farlige hånd ikke kommer inn.

En god regel.

Når man skal føre spillet, skal man alltid foreta en opptelling av de sikre stikk, og deretter lage seg en plan over hvordan man kan skaffe seg flere stikk enn de sikre man har fått utlevert.  
EN DÅRLIG PLAN ER BEDRE ENN INGEN PLAN

## SPILLET I GRANDKONTRAKTER

Det er sjelden man har nok inngitte stikk til å vinne den kontrakt man er kommet fram til. Som oftest må man presse ut motpartens stoppere i en eller flere farger, for senere å kunne ta de stikk som etableres. Vanligvis lønner det seg ikke å ta sine sikre stikk med en gang. Da kan en ikke lenger stoppe motpartens farger. En må prøve å bevare sine stoppere i motpartens farger inntil man har etablert stikkene i egne farger. Som oftest skal en gå i gang med å etablere den farge som er lengst på de to hender tilsammen. Vi må imidlertid alltid tenke på hva motspillerne kan gjøre når vi slipper dem inn. Et grandspill er ofte en kamp om å nå først fram med etableringen av en langfarge. Det hjelper lite å ha etablert egen farge når motparten har fått etablert stikk nok i sin farge til å ta beten. Man må alltid tenke over hva en har tid til. Dette kalles TEMPO. Spør alltid deg selv om du har tempo til å gjøre det du har planlagt.

## SPILLET I TRUMFKONTRAKTER

Det som skiller trumfkontrakter (fargekontrakter) fra grandkontrakter, er at med trumf kan en stikke alle andre kort. Forutsetningen er naturligvis at man ikke har flere kort i den fargen som er spilt. En har imidlertid ikke plikt til å stikke med trumf. Dette gjelder både spiller og motspillere. Det som er vanskelig for en lite øvet spiller, er å skille mellom de tilfelle hvor det bør trumfes ut straks, og de tilfelle hvor man ikke skal trumfe. Vi kan skille mellom tre hovedtyper for spilleren:

Vi skal trumfe ut straks.

Når vi har en grandfordeling uten svake farger, må vi straks fjerne trumfen fra motspillernes hender, slik at vi ikke risikerer at våre høye kort i sidefargene blir stjålet. Likeledes når vi har en lang sidefarge uten tapere, må trumfen hos motspillerne fjernes før vi kan ta stikkene i denne fargen. For å si det kort: Når vi ikke har bruk for trumf til stjeling av tapere, eller som stoppere av motpartens farger, skal vi ta ut trumfen så snart som mulig.

Vi må vente med å trumfe ut.

Når vi trenger trumfen som beskyttelse mot motpartens sterke farger, må vi vente med å trumfe ut. Hvis forholdet er slik at vi må godspille stikk i sidefarger, eller at blindemanns trumf skal nyttes til stjeling eller som stoppere, kan vi selvsagt ikke trumfe før dette er klart.

Vi skal ikke trumfe i det hele tatt.

Det hender ofte i trumfkontrakter at trumfen må nyttes til kryssstjeling. Hvis de to hender er korte i hver sin sidefarge, trumfer vi ikke ut, men stjeler vekselvis.

Et eksempel:	E K 10 9 6			D Kn 8 7
	E 4 3 2			5
	ingen	V	Ø	7 6 5 4 3
	E K 4 3			7 5 3

Vest spiller her en sparkontrakt og får utspill i ruter. Den riktige spilleføring er å ta for hjerter ess og de to stikkene i kløver, og så kryss-stjele hjerter og ruter vekselvis. Dette vil gi oss 11 stikk mens vi ikke får mer enn 8-9 stikk hvis det trumfes ut.

MOTSPILLET, KONVENSJONER, SANNSYNLIGHETSBEREGNINGMotspill i grandkontrakter.

Her gjelder stort sett de samme regler som for spilleren. Det er om å gjøre å etablere sine stikk før stopperne i motpartens farger blir revet ut. Motspillerne som har det første utspill (tempo), bør som oftest straks gå i gang med etableringen av eventuelle langfarger. Det har imidlertid ingen hensikt å etablere flere stikk hvis man ikke har inntak slik at en får hentet stikkene. Lytt til meldingsforløpet. Det vil mange ganger gi en pekepinn om motspillerne må føre et aktivt eller passivt motspill.

Motspillet i trumfkontrakter.

Her gjelder det snarest mulig å ta sine stikk i sidefargene og om mulig bli renens i en farge, slik at makker kan gi oss stjelestikk. Noen ganger kan det være gunstig å spille trumf, som når spilleren trenger sine trumf til kryss-stjeling. Når motparten har meldt hver sin farge og finner hverandre i en tredje farge, bør vi ofte spille trumf ut for å hindre at spilleren får nyttet både sine egne og blindemanns trumf.

Utspill.

Ved utspill er det visse konvensjonelle regler for hvilket kort vi skal spille:

Ved utspill fra egen farge - mot grandkontrakter.

Det beste utspill er topp av en sekvens: D Kn 10 9 8

Ved valg av to like lange farger, spilles den sterkeste.

Ved valg av ulike lange farger spilles den lengste, unntatt hvis den korteste er ganske solid.

Et eksempel: K 10 5 3 2

K Kn 8 7

4 2

5 2

Her spiller vi spar 3. Hvis makker har et høyt kort i fargen, kan vi etablere opptil flere stikk.

5 2

K D Kn 9

Kn 6 4 3 2

5 2

Her spiller vi hjerter konge. Vanligvis spiller vi ut i den lengste fargen, men her som den korteste farge nesten er etablert, er denne å foretrekke.

Ved utspill i makkers farge.

Fra enhver dobbelton og verdiløs tre-kortfarge spilles den høyeste:

E 3      K Kn      9 6      7 5 4

Fra honnør tredje spilles den minste: E 6 5      D 7 6      10 8 2

Fra fire eller flere spilles den fjerde høyeste.

Fra sekvens med to honnører spilles den høyeste: K D 6      Kn 10 6 2

Elleve-regelen

Ved valg av hvilket kort vi skal spille ut, følger vi elleveregelen. Det vil si at vi spiller ut vårt fjerde høyeste kort i en farge. Grunnen til navnet elleve-regelen er denne: Makker til den som har spilt ut det fjerde høyeste kort, kan ved et lett regnestykke finne ut hvor mange høyere kort det finnes på den lukkede hånd. Man trekker det utspilte korts øyne fra 11, og svaret viser hvor mange kort det er ute som er høyere enn det utspilte kort. Når man ser blindemanns og egne kort, er resten enkelt.

Fordelingsutspill - fordelingskast.

Mange spillere bruker fordelingsutspill. Det finnes flere forskjellige, men de mest kjente er "norske fordelingsutspill-(kast)" og "svenske fordelingsutspill-(kast)". Norske utspill og kast går ut på at med et ulike antall kort i en farge spilles et lite kort fulgt av et høyere. Med et like antall kort i en farge, spilles et høyere kort fulgt av et lavere. Svenske utspill og kast er det motsatte av ovenstående.

Styrkekast.

Ved å kastet et nødvendig høyt kort i en farge gir vi makker beskjed om at dette er en farge hvor vi har en viss styrke. Styrken kan ligge i stjelemuligheter eller i høye kort.

Meget brukt er også at man legger et lite kort som styrkekast. Det kan jo være en smaksak hvilke kast man vil nytte.

Pelles for alle styrke- og fordelingskast er at de må brukes med omhu. Det forteller nok makker en hel del, men de samme opplysninger får også motparten, og en våken spiller vet å ta vare på disse opplysninger.

## OPTELLING AV MOTPARTENS HENDER

Ved optelling av motpartens hender må vi forsøke å telle fordelingen og trekke våre slutninger av dette. Det hjelper svært lite bare å telle en farge.

Tenk igjennom meldingsforløpet. Trekk dine slutninger av hva motparten har meldt, og tenk over hva de ikke har meldt. Legg merke til de kort som er spilt.

Som en god hjelp i optellingen av de enkelte farger har vi en sannsynlig beregning av de ukjente kort:

Hvis to kjente hender  
har tilsammen:

6 kort

7 kort

8 kort

9 kort

10 kort

11 kort

De resterende kort er  
sannsynlig fordelt:

4 - 3	62%
5 - 2	31%
6 - 1	7%
7 - 0	under 1%
4 - 2	48%
3 - 3	36%
5 - 1	15%
6 - 0	1%
3 - 2	68%
4 - 1	28%
5 - 0	4%
3 - 1	50%
2 - 2	40%
4 - 0	10%
2 - 1	%
3 - 0	%
1 - 1	52%
2 - 0	48%

Et eksempel på bruk av sannsynlighetsberegningen.

Vi har følgende kort:

E 8 4		K 6	
E 9 8 5	V	Ø	10 4
E 3		K 7 6 4 2	
E 9 8 6		K 7 4 3	

Vi spiller kontrakten 2 grand og får som utspill spar dame. Vi har syv sikre stikk og vi må godspille nok et stikk. Her kommer sannsynlighetsberegningen til god hjelp. Vi kan etablere ruterfargen hvis denne sitter fordelt 3-3, men sitter den fordelt 4-2 rekker vi ikke å godspille et stikk.

Vi kan etablere et stikk i kløverfargen hvis denne fargen sitter fordelt 3-2.

Sammenligner vi mulighetene etter sannsynlighetsberegningen finner vi at fordelingen 3-3 forekommer i 36% av tilfellene, mens fordelingen 3-2 forekommer i 68% av tilfellene. Her hvor vi trenger bare ett stikk, velger vi å spille på kløverfargen. Hvis vi imidlertid spiller kontrakten 3 grand, trenger vi to stikk utenom våre sikre stikk for å få kontrakten. Her gir ruterfargen den eneste mulighet for å godspille to stikk.



## BRIDGE - ETIKETTE

De internasjonale lover for turneringsbridge er til for å bestemme korrekt fremgangsmåte i de tilfelle hvor en spiller ved uhell, uaktsomhet eller ufrivillig forstyrrer korrekt utvikling av spillet, eller hvor han oppnår en fordel som ikke er tilsiktet, men som tross dette er uberettiget. For slike forseelser skal spilleren ta den foreskrevne straff uten misnøye.

Bridgelovene tar ikke sikte på å forebygge uhederlig praksis, og de har ingen straff som dekker tilsiktet brudd. Av dette følger at de moralske forpliktelser er de sterkeste. Den strengeste straff for tilsiktet brudd er utelukkelse.

Etikettereglene er inntatt i Norsk Bridgeforbunds utgave av de internasjonale bridgelover. Formålet med etikettereglene er 2-sidig:

De skal gjøre spillerne fortrolig med spilllets sedvaner og etikette, og de skal gjøre det lettere for dem som ellers ikke ville forstå når og hvorledes de gir urett opplysning til makker. Dette er ofte mer forkastelig enn lovbrudd.

Ved å være omhyggelig i korrekt praktisering av etikettereglene, unngår man diskusjoner, og gleden ved spillet øker vesentlig.

Her følger først noe om den opplysningsplikt som påhviler enhver spiller:

§ 40 sier bl.a.:

En spiller kan melde og spille som han vil (også meldinger som har til hensikt å villede, psykiske meldinger samt spill som avviker fra gitt forklaring, eller fra vanlig praksis) uten å si fra på forhånd, forutsatt at dette ikke beror på en privat avtale mellom makkerne.

En spiller kan ikke bruke melde- eller spillekonvensjoner etter avtale med sin makker, når det ikke med rimelighet kan forutsettes at motparten forstår meningen, eller uten at hans side har opplyst om bruken av dem før noen av makkerne har sett på sine kort.

Under meldingsforløpet kan en spiller be om forklaring på en motstanders konvensjonelle melding. Spørsmålet kan bare stilles når det er hans tur til å melde.

Under spillet kan spilleren (men ikke en motspiller) kreve å få en motstanders konvensjonelle melding eller spillemåte forklart. Opplysningen skal gis av makker til den spiller som har anvendt den konvensjonelle melding eller spillemåte.

## GENERELLE PRINSIPPER FOR BRIDGE-ETIKETTE

Et makkerpar skal under meldingsforløpet og spillet bare meddele seg til hverandre ved de avgitte meldinger og de spilte kort, ikke på den måte dette skjer. Meldingene skal avgis med normal stemme og uten spesiell betoning eller tonefall, og uten spesiell hast eller nølen. Kortene skal ikke spilles med spesielt ettertrykk, miner eller fakter, og så vidt mulig i samme tempo.

Å bryte loven med hensikt er et alvorlig brudd på bridgens etikk, selv om man er beredt til å ta den straff som er foreskrevet. Forseelsen kan være enda mer alvorlig, hvis ingen straff er foreskrevet.

Enhver spiller skal omhyggelig unngå å dra fordel av et brudd på de etiske regler som egen side har begått. Man skal ikke la makkers nøling, ytringer eller opptreden innvirke på egen melding, utspill eller spillemåte.

Det er ikke galt å benytte seg av en motstanders nølen, ytring eller opptreden, men man trekker slike slutninger på egen risiko.

Man har ikke plikt til å påpeke et uaktsomt brudd på lovene som man selv eller makker har begått. Man skal imidlertid ikke forsøke å skjule et slik brudd, som f.eks. å begå en ny revoke for å prøve å skjule den første, eller ved å skynde seg å blande kortene.

Det er fullt korrekt å advare makker mot et brudd på lovene, f.eks. fra å revoke, melde eller spille utenfor tur etc.

## BRUDD MOT ETISK OPTREDEN

Følgende forseelser må omhyggelig unngås, og det betraktes som et brudd på de etiske regler hvis de begås med vilje:

- A. En bemerkning, et spørsmål, en gest eller opptreden som kan gi makker en opplysning eller villedte motparten.
- B. En melding avgitt med spesiell betoning, spesielt hurtig eller langsomt.
- C. Å spille demonstrativt - overdrevent hurtig eller langsomt når dette kan være en opplysning for makker eller kan villedte motparten.
- D. Enhver antydning om at man er tilfreds eller utilfreds med makkers melding, eller at man er fornøyd med hva en motstander melder.
- E. Antyde en forventning eller hensikt om å vinne eller tape stikk før det er ferdigspilt.

- F. Å blande sine kort før man er blitt enige om resultatet av spillet.
- G. En kommentar eller handling under meldinger eller spill, som fester oppmerksomheten på en spesiell hendelse, på soneforholdet eller på det antall stikk som allerede er vunnet, eller som ennå behøves.

#### HVORLEDES MAN FØLGER BRIDGENS ETIKK

Man skal alltid opptre høflig mot sin makker og sine motstandere. Man skal omhyggelig unngå enhver bemerkning eller opptreden som kan irritere eller ødelegge spillelederen for de øvrige.

Man skal nøye følge de vedtatte lover og normer for meldinger og spill, ettersom enhver avvikelse kan innvirke på spillets gang.

Man skal unngå:

- A. Å benytte forskjellige uttrykksformer på en og samme melding (eks. pass, ikke "det er nok", "passer", "jeg passer" eller lign.)
- B. Altfor ofte be om å få meldingene gjenntatt, eller å se på det nedlagte stikk, når grunnen er egen uoppmerksomhet.
- C. Frivillig å gi en opplysning, som bare skal gis som svar på direkte spørsmål.
- D. Spent se på noen av spillerne under meldingsforløpet eller spillet, eller på en motstanders hånd for å se hvor han tar sine kort.
- E. Under spillet å kritisere meldingene og kontrakten.
- F. Å bytte kort med sin makker eller vise ham sin hånd etter at meldingsforløpet er avsluttet, eller under spillets gang, uansett om dette kan medføre straff eller ikke.
- G. Å fjerne et kort fra sin hånd før det er ens tur til å spille.
- H. Å ordne stikkene så slurvet at det blir vanskelig å fastslå spillets forløp.
- I. Å gjøre krav på eller avstå fra stikk når det er den minste tvil om resultatet.

## BRUK AV KONVENSJONER

Det er ikke tillatt å bruke melde- eller spillekonvensjoner, hvis konsekvenser motparten ikke har kjennskap til.

Man har plikt til opplyse sine motstandere om konvensjonelle meldinger og spill før noen har sett på sine kort.

## TILSKUERE

En tilskuer skal avstå fra å komme med kommenterende bemerkninger. En tilskuer skal ikke gjøre oppmerksom på feil eller forseelser, og får ikke uttale seg om fakta eller lovene uten at turneringslederen har spurt ham om det.

Det er ikke meningen med etikettereglene at man skal sitte stiv som en pinne ved bordet og være kjedelig, humørløs og konvensjonell. Tvertimot er det tillatt både å spøke og le, være hyggelig og munter, men det må bare gjøres på en slik måte at det ikke støter an mot den vedtatte etikette.

La oss alle granske oss selv og ikke bare perfeksjonere oss i bridgespilletts vanskelige kunst. Det å eie bridgekultur er minst like så viktig som å beherske systemet.

Lykke til ved kortbordet.

