

## GRUNNKURS 1

# LÆR Å SPILLE BRIDGE

### **Kveld 1**

#### **Emner**

- 1.1 Diverse opplysninger om bridge
- 1.2 Ord og uttrykk i bridge
- 1.3 Hvordan foregår spillet?
- 1.4 Hva er billedkortenes verdi?
- 1.5 Hvordan er fargene rangert?
- 1.6 Hva er en åpningsmelding?
- 1.7 Hvor mange poeng trenger vi får å åpne?
- 1.8 Demo av ett spill

### **Kveld 2**

#### **Emner**

- 2.1 Kort repetisjon av forrige kveld
- 2.2 Fargekontrakt eller NT(grand) 8-korts regelen
- 2.3 Hvordan svare på en åpningsmelding?
- 2.4 Hva kreves for å svare på en åpningsmelding?
- 2.5 Deltagerne spiller 4 spill

### **Kveld 3**

#### **Emner**

- 3.1 Kort repetisjon av forrige kveld.
- 3.2 Støtte i makkers farge.
- 3.3 Hva er faresone, beter, delkontrakt og utgang?
- 3.4 Hvorfor delkontrakt og utgang?
- 3.5 Deltagerne spiller 4 spill.

#### **Kveld 4      Emner**

- 4.1      Kort repetisjon av forrige kveld.
- 4.2      Åpningshåndens første gjennmelding.
- 4.3      Hva er utspill og hvordan skiller vi gode og dårlige kort.
- 4.4      Deltagerne spiller 4 spill

#### **Kveld 5      Emner**

- 5.1      Kort repetisjon av forrige kveld
- 5.2      Hva er en innmelding?
- 5.3      Hva er en opplysende dobling?
- 5.4      Deltagerne spiller 4 spill

#### **Kveld 6      Emner**

- 6.1      Kort repetisjon av forrige kveld.
- 6.2      Åpningsmeldingen 1 NT
- 6.3      Svar på 1NT-Åpning
- 6.4      Stayman
- 6.5      Deltagerne spiller 4-6 spill

**Kveld 7      Emner**

- 7.1      Kort repetisjon av forrige kveld.
- 7.2      Åpningsmeldingen 2♣
- 7.3      Åpningsmeldingen 2NT
- 7.4      Svar på 2♣ og 2NT
- 7.5      Deltagerne spiller 4-6 spill.

**Kveld 8      Emner**

- 8.1      Kort repetisjon av forrige kveld.
- 8.2      Sperremeldinger på 2 og 3 trinnet
- 8.3      Blackwood
- 8.4      Deltagerne spiller en 8 spills singelturnering.

**Kveld 9      Emner**

Repetisjoner og øvelser

**Kveld 10      Emner**

Repetisjoner og øvelser

# Kveld 1

## 1.1. GENERELLE OPPLYSNINGER OM BRIDGE

Det vi først og fremst skal lære på kurset er hvordan meldingen fungerer. Derfor må vi først lære hvordan dette foregår og hvilke ord og uttrykk som gjelder.

- Bridge er et spill for 4 personer.
- Bridge består av to deler: meldinger + spilling.
- Alle 4 spillerne får 13 kort hver.
- Deretter starter man å melde.
- Det minste man kan melde er 7 stikk.
- Når meldingene er avsluttet, kan spillet begynne.
- Selve spillet er veldig likt amerikaner og whist.

## 1.2. ORD OG UTTRYKK I BRIDGE

Honnørpoeng(Hp)	Er den verdien vi har gitt billedkorta.
Giver	Den som skal starte meldingene.
Meldingene	Er sammensatt av tall og farger.
Kontrakten	Hvor mange stikk man tror man kan klare .
Spillefører	Er den spilleren i makkerparet som skal spille kontrakten.
Blindemann	Er den spilleren i makkerparet som skal legge opp kortene synlig.
Fargen	Angir hva som skal være trumf.
Tallet +6	Forteller om antall stikk man skal klare.
Grand(NT)	Betyr at vi skal spille uten trumf.
Beter	Det antall stikk som vi får for lite.
Utgang	En bonus vi kan få.
Delkontakt	En melding med lavere verdi enn utgang.
Åpning	Er den som først skal si om han har 12Hp.
Rangering	Hvilken verdi de forskjellige fargene har.
Majorfargene	Hjerter + spar ♥♠.
Minorfargene	Ruter + kløver ♣♦

### 1.3. HVORDAN FOREGÅR SPILLET?

Giveren starter med å foreta en åpning (hvis minst 12Hp) hvis ikke må han passé og meldingen går videre til nestemann (med urviseren). Slik fortsetter man å utveksle opplysninger om kortene makkerparet har i sammen. Meldingene avsluttes ved at det blir meldt 3 ganger pass etter hverandre. Under meldingsforløpet må enhver melding alltid være høyere enn den forrige meldingen.

### 1.4. HVA ER BILLEDKORTENES VERDI?

<b>KORT</b>	<b>VERDI</b>
ESS	4 Hp
KONGE	3 Hp
DAME	2 Hp
KNEKT	1 Hp

### 1.5. HVORDAN ER FARGENE RANGERT?

Grand	NT
Spar	♠
Hjerter	♥
Ruter	♦
Kløver	♣

## 1.6. HVA ER EN ÅPNINGSMELDING?

- Vi har minst 12 Hp.
- Vi melder alltid lengste farge på 1-trinnet.

### **Med 2 eller flere like lange farger:**

- Med 2 eller 3 fire-korts-farger melder vi den laveste rangerte fargen på 1-trinnet.
- Med 2 fem-korts-farger melder vi den høyeste rangerte fargen på 1-trinnet.

1Grand	15-17 Hp og jevn fordeling
1Spar	12-19 Hp og minst 4 kort ♠
1Hjerter	12-19 Hp og minst 4 kort ♥
1Ruter	12-19 Hp og minst 4 kort ♦
1Kløver	12-19 Hp og minst 4 kort ♣

## **Kveld 2**

### **2.2 Fargekontrakt eller NT(grand) 8-korts regelen**

Meningen med 8 korts regelen er å finne ut om makkerparet skal spille trumf eller grand (NT).

Hvis makkerparet til sammen har minst 8 kort i en farge så skal vi spille med denne fargen som trumf.

Hvis vi ikke har 8 kort i sammen i noen farge så må vi spille uten trumf (NT)

### **2.3 Hva kreves for å svare på en åpningsmelding.**

For å svare på en åpningsmelding så kreves det at vi har minst 6 Hp.

### **2.4 Hvordan svarer vi på en åpningsmelding.**

Se tabell neste side.

# 1

# 2

# 3

Åpningsmeldingen	Svar på åpningsmeldingen	Antall Hp	Åpners neste melding
1♣ 12-19 Hp	1♦ minst 4 kort ♦ 1♥ minst 4 kort ♥ 1♠ minst 4 kort ♠ 1NT 3-3-3-4	6 Hp + 6 Hp + 6 Hp + 6-9 Hp	Kveld 4
1♦ 12-19 Hp	1♥ 1♠ 1NT (kan ha lang ♣) 2♣	6 Hp + 6 Hp + 6-9 Hp 10Hp +	Kveld 4
1♥ 12-19 Hp	1♠ 1NT (kan ha 5+♣/♦) 2♣ 2♦	6 Hp + 6-9 Hp 10 Hp + 10 Hp +	Kveld 4
1♠ 12-19 Hp	1NT (kan ha 5+♣♦♥) 2♣ 2♦ 2♥	6-9 Hp 10 Hp + 10 Hp + 10 Hp +	Kveld 4

Husk med 2 eller flere 4 kort farger så åpner vi med den laveste rangerte.

Med 2 fem kortfarger åpner vi med den høyeste rangerte



## Kveld 3

### 3.2 Direkte støtte i makkers farge.

Dette gjør vi på følgende måte.

1 ♥♠	2♥♠	minst 4 kort i fargen	6-9 Hp
	3♥♠	minst 4 kort i fargen	11-12Hp
	4♥♠	minst 4 kort i fargen	13-15Hp
1♣♦	2♣♦	minst 4 kort i fargen	6-9 Hp
	3♣♦	minst 4 kort i fargen	10-12Hp

**NB!** Hvis vi har 4 kort ♥♠ så melder vi denne først før vi støtter makker i ♣♦

### 3.3 Svaret 1 NT på makkers åningsmelding.

På åpningsmeldingene 1♦♥♠ kan svaret 1NT være en **nødmelding**, fordi det kreves minst 10 Hp for å melde en ny farge på 2 trinnet

### 3.4 Hvorfor utgang?

Utgang prøver vi og oppnå fordi da får vi en høyere bonus enn om vi kun melder en delkontakt .

**Se tabell**

### 3.5 Hvor mange Hp trenger vi får å melde utgang.

**Se tabell**

Utgang	Antall Hp
3 NT	ca 26 Hp
4 ♥	ca 26 Hp
4 ♠	ca 26 Hp
5 ♣	ca.28 Hp
5 ♦	ca.28 Hp

Delkontrakt	Bonus
1♣ 2♣ 3♣ 4♣	50
1♦ 2♦ 3♦ 4♦	50
1♥ 2♥ 3♥	50
1♠ 2♠ 3♠	50
1NT 2NT	50

Utgang	Bonus
3 NT	300/500
4 ♥	300/500
4 ♠	300/500
5 ♣	300/500
5 ♦	300/500

## Kveld 4

### 4.2 **Åpningshåndens første gjenmelding.**

**Her skal vi lære det vi kaller 1-2-3 prinsippet.**

1. Vi åpner
2. Makker svarer
3. Vi skal fortelle om vi har en god eller dårlig åpning.

**Hvordan forteller vi om hva vi har?**

1. Laveste mulige melding = Dårlig åpning **12-15Hp**
2. Melding med hopp = Gode kort minst **16 Hp**

### 4.3 **Hva er et utspill**

Når vi som motspiller skal prøve og ta flest mulige stikk så kan det være greit at vi har noen hjelpemidler til å fortelle hverandre hvor vi er sterke/svake slik at det blir lettere og vite hvor vi kan hente stikk i motspillet.

**Invittutspill** : Vi spiller ut det minste kortet vi har i fargen.

**Toppen av ingenting**: Vi spiller ut det høyeste kortet vi har i farge fra 3 eller 4 små.

**Sekvensutspill**: Vi spiller ut det høyeste kortet når vi har flere **Honnører** som kommer etter hverandre

**Sekvens****Spill ut**

AKD

Esset

KDJ

Kongen

DJ10

Damen

J109

Knekten

1098

Tieren

**Brudden  
sekvens****Spill ut**

AKJ

Esset

KD10

Kongen

DJ9

Damen

J108

Knekten

1097

Tieren

**Indre sekvens****Spill ut ?**

ADJ

Damen

KJ10

Knekten

D109

Tieren

J98

Nieren

## Kveld 5

### 5.2 **Hva er en innmelding?**

En innmelding er en melding vi kan bruke når motparten allerede har foretatt en åpningsmelding.

**En innmelding skal være på minst 5 kort i fargen.**

Innmelding på 1 trinnet er fra 8Hp til 16Hp

Innmelding på 2 trinnet er fra 10Hp til 16HP

### 5.3 **Hva er en opplysende dobling?**

Når motparten allerede har foretatt en åpningsmelding så trenger vi en mulighet til å fortelle at vi også som motstander har åpning og at vi ville åpnet om motparten allerede ikke hadde gjort det.

**Hva kan en opplysende dobling inneholde?**

1. 12 til 16 Hp uten 5 kortsfarge
2. 17+ uansett fordeling

## Svar på 1NT åpning

**1**

**2**

**3**

Åpningsmeldingen	Svar på åpningsmeldingen 1NT	Antall Hp	Åpners neste melding
1NT 15-17 Hp	2♣=Stayman Spørr etter ♥♠	9Hp+	Se svar på stayman
1NT 15-17 Hp	2♦ 5+♦ 2♥ 5+♥ 2♠ 5+♠	0-8Hp	Stoppmelding
1NT 15-17 Hp	2NT Ingen 5 kortfarge	9-10Hp	Innvittmelding
1NT 15-17 Hp	3♣ 5+♣ 3♦ 5+♦ 3♥ 5+♥ 3♠ 5+♠	9Hp+	Kravmelding

## Svar på stayman 2♣

2♦	Ingen 4/5 kort major (♥♠)
2♥	4/5 kort ♥
2♠	4/5 kort ♠
2NT	4 ♥ og 4 ♠

## Kveld 7

### 7.2 **Åpningsmeldingen 2♣**

Åpningen 2 kløver er den sterkeste meldingen vi har og den eneste falske meldingen.

Denne åpningen forteller bare i første omgang at vi har minst 20 Hp

### 7.3 **Svar på åpningen 2♣**

2♦	Avslag	0-5Hp
2♥	5+♥	6+Hp
2♠	5+♠	6+Hp
2NT	Ingen 5 kort	6+Hp
3♣	5+♣	6+Hp
3♦	5+♦	6+Hp

### 7.4 **Åpningsmeldingen 2NT**

20 - 21 HP og jevn fordeling.

4-3-3-3    4-4-3-2    5-3-3-2

### 7.5 **Svar på åpningen 2NT**

3♣	Stayman	
3♦	5+♦	5Hp+
3♥	5+♥	5Hp+
3♠	5+♠	5Hp+
3NT	Stoppmelding	5-11Hp

## Svar på stayman 3♣

3♦ Ingen 4/5 kort ♥♠

3♥ 4/5 kort ♥

3♠ 4/5 kort ♠

3NT 4♥ og 4♠



## Kveld 8

### 8.2 Sperremeldinger på 2 og 3 trinnet

Fram til nå har vi lært at vi må ha 12 Hp for å åpne.  
Men det finnes noen unntak.

#### Svake 2

Vi kan åpne med 2♦♥♠

Dette krever at vi har 6 kort i fargen og 7-11 Hp.

#### Svake 3

Vi kan åpne med 3♣♦♥♠

Dette krever at vi har 7 kort i fargen og 7-11 Hp

## Blackwood 4NT

### Svar på Blackwood

5♣	0 eller 4 Ess
5♦	1 Ess
5♥	2 Ess
5♠	3 Ess

### Svar på 5NT

6♣	0 eller 4 Konger
6♦	1 Konge
6♥	2 Konger
6♠	3 Konger