

## Indholdsfortegnelse

Hvordan lærer jeg bridge?.....	2
Meldinger - Tæl håndens points og find kontrakten: .....	3
ÅBNINGSMELDINGER .....	5
ÅBNING i en farve: 12-21HP .....	5
Svar på åbning 1 i farve: .....	6
ÅBNING med UT: 15 – 17HP .....	6
Svar på 1 UT .....	7
SPÆRREMELDINGER – svage åbninger .....	7
STÆRKE ÅBNINGER – over 20/22HP .....	7
ANDRE MELDINGER .....	8
SPØRGEMELDING – ”Hvor mange Esser har du makker?” .....	8
DOBLINGER .....	9
INDMELDINGER .....	9
SPILLET.....	10
Godt udspil .....	11
Kald og afvisning under spillet .....	11
Planlæg spillet og få et ekstra stik.....	11
ALERT OG STOP- kort .....	12
REGNSKAB .....	12
Vi spiller .....	14
Parturnering .....	14
Holdturnering .....	15
Vi spiller privat.....	15
LÆS MERE med link og undervisning på nettet.....	16

## Hvordan lærer jeg bridge?

Målet med kurset er, at lære grundreglerne i Bridge, og at I fortsat har lyst til at spille bridge! Det system du lærer er det der normalt spilles i DK. "Bridgevejen eller NY Nordisk", men med åbninger med 5 farver i major, bedste minor og svage 2 åbninger".

På kurset får du et skema på 1 side, der viser det vigtigste du har lært.

- Hvis du kan det, så er du i mål, og kan spille bridge, og melde dig ind i en klub.

Som afslutning på kurset udfylder vi sammen et systemkort, der viser de grundregler, som jeg anbefaler, at I spiller med de første år. Systemkortet er både for dig, for holdet og senere for din makker og modstander. I starten er det vigtigt at spille samme systemer. Luk ørerne for alle de "gode" bridgespillere, der vil ændre eller forbedre jeres system. Hvis man ændrer system influerer det på de øvrige meldinger, så det kan være vanskeligt for makker at følge med.

Som en start på kurset for er det en god ide, at læse pjecen "Bidt af Bridge". Min pædagogik er, at du efter et kort oplæg, lærer mest ved at prøve at spille selv og med andre. "learning by doing" Min undervisning vil følge strukturen i dette lille kompendie suppleret med små gode videoklip fra Bridgeforbundet. [Link til videoklip](#)

Dette lille kompendie fortæller kort om åbningsmeldinger, svarmeldinger og selve spillet samt hvorledes pointsystemet er med hensyn til at komme i Game (udgang) og i Slem.

På hjemmesiden for kurset søg "Lynbridge i Sorø" kan du finde mere materiale om bridge.

Der findes også mange andre gode video og dokumenter på nettet: læringsvideo af Jakob Kehl. [Spil Bridge 1](#). Han har lavet flere gode læringsvideoer, som I kan finde på youtube, ved at søge ham på Google.

På kurset bruger jeg platformen [Funbridge.com](#). Her er der masser af læring om bridge, og du kan spille med de andre kursister og deltage i min lille turnering. **MEN HUSK** at du skal oprette en konto med eget navn og Foto. Læringsspil er gratis og derudover har du 100 gratis spil. Som noget nyt skal vi også spille mindre læringsturneringer på Realbridge.dk

Mit bedste tip er, [slap af når I spiller](#) og vær ikke bange for at gøre noget forkert!

Der er spændende læring til resten af livet.

Bridgespillet kan opdeles i 2 faser:

**1. Meldinger** – gennem meldinger finder vi ud af, hvor mange stik vi kan tage sammen med makker. Man finder den kontrakt man spiller.

**2. Spillet** – her spiller man den kontrakt, der var enighed om.

**3. Regnskabet** – hvad får vi for at vinde kontrakten eller hvor meget vi skal aflevere til modstanderne får vi ikke vinder kontrakten.

## Meldinger - Tæl håndens points og find kontrakten:

Ved at tælle håndens honnørpoints, får man en vurdering af håndens styrke. Kort "med tøj på" tælles således:

- ♣ Es = 4 HP
- ♠ Konge = 3 HP
- ♥ Dame = 2 HP
- ♦ Knægt = 1 HP

Man skal have 12 HP for at åbne med 1 i farve. Hvis man fx åbner med 1 ruder, skal man kunne tage 6+1 stik med ruder som trumf. Meldingerne fortsætter rundt om bordet, indtil der er fundet en kontrakt. Det er der når der har været 3xpas! Ideen er, at man gennem meldingerne prøver at fortælle hvordan ens hånd ser ud. Gennem meldingerne finder man ud af hvor mange points, hvilke farve(r) og hvilken længde makker har på farverne.

### Fordelingspoint = FP, som også kaldes trumfpoint

Har man sammen med makker fundet en trumffarve kan man tælle fordelingspoints med, hvis man har en skæv hånd.

Har makker åbnet med fx 1 ♥, og jeg som svarer har 3 pæne hjertere og 0 spar bliver hånden mere værd. Man har så en renonce i spar. Man kan også have en singleton eller doubleton. Se skema nedenfor. Derfor må fordelingspoints tælles med, da der bliver mulighed for krydstrumfning. Mere om det senere.

---

**Renonce = 0 kort i en farve 3FP**

**Singleton = 1 kort i en farve 2FP**

**Doubleton = 2 kort i en farve 1FP**

---

Har man 4-5-6 kort i den farve makker åbner med vil det også øge håndens værdi.

### VIGTIGT:

- ♣ Fordelingspoint tælles først, når man har fundet trumffarven.
- ♠ Fordi, så har man mulighed for at krydstrumfe
- ♥ Fordelingspoints tælles aldrig med i Sans (UT). Her kan man jo ikke krydstrumfe.

I bridge er der således 3 slags points:

- ♣ Dem man tæller, når man skal melde. De kaldes honnørpoints (HP) og fordelingspoints (FP)
- ♠ Dem man får for hvert stik man vinder – læs mere under regnskab
- ♥ Dem man får for at vinde kontrakten – læs mere under regnskab

Når man spiller flere sammen, kan man også opgøre scoren for dem der har spillet kortene bedst.



## Pointgrænser:

Hvis din makker åbner, ved du hvor mange points hun har:

Åbningsmelding:

- ♣ 1 i farve = 12 – 21 HP (5-farve i major ellers bedste minor)
- ♣ 1 UT = 15 – 17 HP (jævn fordeling og hold i alle farver)
- ♣ 2 ♠/♥/♣ = 6-11 HP (svag åbning med 6 kort i farven = destruktiv)
- ♣ 2 ♣ med over = 22 HP (kunstig melding)

Som svarer vurderer du, om I har:

- ♣ 26 HF tilsammen = udgang, som også hedder game (3 ut, 4 ♥ eller 5 ♠)
- ♣ 29 HF tilsammen = udgang, som også hedder game (5 ♣, 5 ♦)
- ♣ 33 HF tilsammen = lilleslem
- ♣ 37 HF tilsammen = storeslem

Fordelingspoint tælles med når man spiller farvekontrakt. Så benævnes de som HFP = Honnør Fordelings Point eller bare P, som i dette kompendie.

## Meldekassen



Farverne er indbyrdes rangordnet således startende med den laveste:

1. ♣ Klør
2. ♦ Ruder
3. ♥ Hjerter
4. ♠ Spar
5. NT/Sans/UT (uden trumf)

Man skal altid melde højere end den senest afgivne melding (eller pas/dobler). En højere melding er en melding i en højere farve på samme trin eller en melding på et højere trin.

Det betyder at hvis din makker (eller en af dine modstandere) har meldt 1♥, så kan du melde 1♠ og 1 NT. Vil du melde ♦-farven, så må du melde 2♦. I et skema ser det således ud:

1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠	1 NT
2 ♣	2 ♦	2 ♥	2 ♠	2 NT
3 ♣	3 ♦	3 ♥	3 ♠	3 NT
4 ♣	4 ♦	4 ♥	4 ♠	4 NT
5 ♣	5 ♦	5 ♥	5 ♠	5 NT
6 ♣	6 ♦	6 ♥	6 ♠	6 NT
7 ♣	7 ♦	7 ♥	7 ♠	7 NT

Læses skemaet, som en bog fra venstre mod højre, så vil meldinger læses stigende. 2 NT er en højere melding end 2 ♠. 3 ♣ er en højere melding end 2 NT osv.

## ÅBNINGSMELDINGER

### ÅBNING i en farve: 12-21HP

Når du åbner, er det vigtigt at fortælle makker så meget som muligt med den melding du afgiver. Gennem meldingerne fortæller man hinanden, hvor mange kort man har i farverne og hvor mange points, der er på hånden.

Når du åbner med 1 i farve, fx 1 ♥ hjerter, lover har du min. 5 kort i ♥-farven og 12-21 HP  
For at vinde kontrakten 1 ♥ skal I tilsammen have 6+1 stik med hjerter som trumf

Da udgang i majorfarver er 4 ♥ og 4 ♠ (kræver 6+4 = 10 stik) og udgang i minorfarver 5 ♦ og 5 ♣ (kræver 6+5 = 11 stik) er det vigtigt at prøve at finde en evt. majorkontrakt. (Mere om det senere)  
Derfor skal man altid åbne i majorfarven hvis man har 5 kort i farven.

Åbning 1 i farve - MEGET VIGTIGT:

- 1. Prioritet: Meld 1 ♥/♠ med 5 kort i farven**
- 2. Meld bedste minor, hvis der ikke er 5 kort i major**

## Svar på åbning 1 i farve:

Når makker har åbnet tæller du dine points, og ser om I har points til udgang (26P)

Se pointgrænser ovenfor

Hvis du har 6 HP+ må du ikke sige pas. Din makker kan jo have mellem 12 – 21P, så du skal holde meldingerne åbne med 6 HP. I kan jo have udgang i kortene (6+21=27HP)

Har du en svag hånd svarer du sådan:

Svage svar som åbner gerne <b>må</b> passe til	
Pas efter 1♥/♠	Under 6 HP
Meld 1 UT efter 1♦/♣	Under 6HP, hvis du ikke har åbners farve
2 i åbners farve	6-9 HP med 3-4 i åbners farve
1 UT efter 1♥/♠	6-9 HP med 1-2 i åbners farve

Har du en stærkere hånd, svarer du:

Stærkere svar som åbner <b>ikke må</b> passe til:	
1 over 1 (se *)	6HP - 18HP med 4 farve
2 over 1 (se **)	10HP- 18HP med 5 farve
Spring i åbners farve	10 – 12HP + 3-4 trumfer
Spring i ny farve eller UT	16HP+og min. 5 farve

**\*1 over 1** betyder at man melder en ny højere farve på 1.trinet

Vest	Nord	Øst	Syd
1♥	P	1♠	P
?			

**\*\*2 over 1** betyder at man svarer med ny farve på 2 trinnet, og man har en 5-farve og +10HP

	Nord	Øst	Syd
1♥	P	2♦	P
?	P	?	P

## ÅBNING med UT: 15 – 17HP

- ✿ Kræver 15-17 HP
- ✿ Jævn fordeling med hold (honnør) i alle farver. Fx minimum Ex, Kx, Dxx eller Bxxx
- ✿ OG, **INGEN** 5-farve i major

Flere bridgespillere åbner med 1 UT uden hold i alle farver. Min makker og jeg spiller med, at vi skal have hold i alle farver, når man åbner med UT. Vi åbner så i en minor farve ♣/♦ og kan senere vise, at vi har en hånd med 15-17 HP

## Svar på 1 UT

Du ved præcis hvad din makker har, og skal prøve

<b>Med jævn fordeling:</b>	
<b>Pas</b>	Under 10 HP
<b>2 UT</b>	10-11 HP - måske 26 tilsammen? Åbner melder 3 UT med 17HP
<b>3 UT</b>	11-15 HP – der er udgang!
<b>SVAG: Med ujævn fordeling</b>	
<b>Pas</b>	Under 9 HP
<b>2 ♦/♥/♠<sup>1</sup></b>	Max 8HP og 5-6 farve. STOP-melding. Åbner skal passe!
<b>STÆRK med 4-farve i major</b>	
<b>2 ♣*</b>	Min. 9 HP "Staymann"*** spørger om 4 farve i major

### \*\*\*Stayman, (2 ♣) "Har du 4 farve i major?"

Hvis åbner har 4 farve i ♥ meldes 2♥, og 2 ♠ med 4 farve i spar.

Er der begge farver meldes 2 spar, og svarer melder nu 2 UT for at vise, at der var ♥-farve

### SPÆRREMELDINGER – svage åbninger

Hvis man sidder med en lang farve men kun få point, kan man åbne med en spærremelding.

Meldinger der generer modstanderne!

- ♣ Meld 2 i farve med 6 farve og 6-10HP
- ♣ Meld 3 i farve med 7 farve og 6-10HP
- ♣ Meld 4 i farve med 8 farve og 6-10HP

Når man åbner med en spærremelding skal der gerne være lidt "tøj" på farven, og man må ikke have 4 kort i en anden majorfarve.

For at svare på en spærreåbning skal ens makker have mange point. Som grundprincip er at man skal have +16, men det afhænger også af fordelingen.

### STÆRKE ÅBNINGER – over 20/22HP

#### 2 UT med 20 – 22HP

- ✿ Jævn hånd
- ✿ "hold" i alle farver. Min. Ex, Kx, Dxx eller Bxx
- ✿ OG, ikke 5 kort i en af majorfarverne

**Svar på 2 UT<sup>2</sup>** – tæl dine point og læg dem til makkers. Hvis I har 26P tilsammen meldes positivt

- ✿ Pas med under 5 HP
- ✿ Har du en lang farve 5-6 kort kan du melde 3 i farve med under 5HP (=stopmelding)
- ✿ 3 UT med 6-10HP og jævn fordeling
- ✿ Med +6HP og major 4-farve kan man spørge efter majortilpasning med 3 ♣

## **Åbning 2 ♣ med +22P eneste stærke kravmelding**

2 klør er en kunstig melding, som viser at der er 22+ HP på hånden. Den siger intet om farve og fordeling. Det er en kravmelding, som makker ikke må passe til. Benyt følgende svar:

- ✿ Afmelding 1 ♦ med under 5HP
- ✿ 2 UT med jævn fordeling og 5-8HP
- ✿ Meld den længste farve med +6-7HP
- ✿ Det er udgangskrav og der må ikke passes før udgang – evt. slem
- ✿ Over 8 HP springes, da der er chance for slem

Husk 26 tilsammen er udgang, så makker tæller point.

**ELLER FruGrøn's stærke åbning 2 ♣ med 19-21 og 2 ♦ med 22+**

---

## **ANDRE MELDINGER**

### **SPØRGEMELDING – "Hvor mange Esser har du makker?"**

Har men over 30 point tilsammen, er der måske slem i kortene. Det giver ekstra bonus, at melde slemmen. Der kan være lilleslem i kortene på ca. 33 P og Storeslem ca. 37 P.

Men det er, vigtigt at have esser, så der findes en kunstig melding man kan bruge til at spørge makker: "HVOR mange Esser har du". Der er flere forskellige måder man kan spørge efter Es og konger. Som nybegynder kan man spørge med 4 ♣. Det vil sige at meldingen 4 altid er kunstig, så den skal alertes<sup>1</sup>. Men mit råd er altid at spørge i 4UT, da den jo ikke anvendes til andet.

### **Modificeret Blackwood:**

---

<sup>1</sup> At Alerte betyder "pas på" noget er kunstigt. Det blå kort i meldekassen. Man kan også banke i bordet.



4 UT - Hvor mange Es'er har du?	5 UT – hvor mange konger?
5 ♣ = 0 eller 4 Es, 5 ♦ = 1 Es, 5 ♥ = 2 Es, 5 ♠ = 3 Es.	6 ♣ = 0 eller 4 K 6 ♦ = 1 K, 6 ♥ = 2 K, 6 ♠ = 3 K. Man spørger sjældent efter K

Vil man absolut spørge efter konger med 4 klør gør man det således

**Gerber:**

- 4 ♣ spørger: "Hvor mange esser har du makker"?
- Svar: 4 ♦ = ingen Es, 4 ♥ = 1 Es, 4 ♠ = 2 Es; 4UT = 3 Es
- 5 ♣ spørger efter konger'
- Svar: 5 ♦ = ingen K, 5 ♥ = 1 K; 5 ♠ = 2 K; 5UT = 3 K

## DOBLINGER

**Strafdobling:** Modstanderen dobler når kan ikke vinde kontrakten! Dobbelt takst hvis de vinder og 50/100 for hvert stik de går ned!

**Oplysningsdobling (OD)**

Hvis modstanderne har åbnet, og du sidder med en god åbningshånd og ikke har mange kort i åbningsfarven kan du oplysningsdoble. Det er en kunstig melding som skal alertes. Den beder makker melde sin bedste farve. Makker må derfor ikke sige pas til meldingen.

- Man skal have min. 13HP
- Gerne alle de 3 andre farver, evt. kun den anden majorfarve
- Den siger til makker "Meld din bedste farve", jeg har en åbningshånd

**Negativ dobling:**

IKKE for Nybegyndere!

Men en god ide, at vide hvad den betyder, hvis I kommer ud for den i klubben. Meldingen er kunstig og skal alertes. Doblingen anvendes efter en naturlig farveåbning på 1-trinet fra makker og en naturlig farveindmelding fra næste hånd. Doblingen lover 4-farve i umeldt(e) majorfarve(r).

## INDMELDINGER

Den første melding, der afgives er åbningsmeldingen. Derefter kan modstanderne godt melde ind uden af have en åbningshånd med 12HP. Disse meldinger kaldes indmeldinger eller defensive

meldinger, og står på højre side af systemkortet ( se side 17). Det kan jo være, at ens makker også har en åbningshånd. Eller det vil genere modstandernes meldinger. Måske de ikke komme i den oplagte kontrakt.

Man kan indmelde:

- ✿ Hvis man har +10HP og en god 5-farve.
- ✿ Hvis man har jævn fordeling og 15-17 HP kan man melde 1 UT (som ved åbning)
- ✿ Hvis man har en åbningshånd, og korthed i åbners farve kan man "oplysningsdoble".  
Den beder makker melde sin bedste farve
- ✿ Hvis man har en lang farve og få points kan man spærreindmelde
- ✿ Hvis man har +22HP efter en åbning kan oplysningsdoble eller overmelde i åbningsfarven.  
Det er krav til at makker skal melde igen.

Hvis man er udenfor farezonen (u/z) kan man være lidt frækkere med at melde ind. Men vær mere forsigtig, når man er i farezonen (i/z). Modstanderne kan jo doble!

Spørgsmål:

Hvorfor er det en god ide, at melde ind hvis din makker og du er u/z og modstanderne er i/z?

## SPILLET

Regler, mens der spilles:

- ✿ Der skal bekendes/følges farve. Hvis det første kort i et stik er ♣, skal de tre andre spillere også lægge ♣, hvis de har nogen.
- ✿ Hvert stik spilles "et kort ad gangen" i urets retning
- ✿ Man må ikke lægge til, før det er ens tur.
- ✿ Kan en spiller ikke bekende, kan spilleren trumfe (hvis han har nogen) eller kaste et andet kort efter eget valg.
- ✿ Den spiller, der har lagt det højeste kort i udspilsfarven eller trumfet, vinder stikket.
- ✿ Den spiller, der vinder stikket, skal spille ud til næste stik, og her må der gerne skiftes farve.
- ✿ Den blinde kan også vinde stik, og dermed være den, der skal starte næste stik efter spilførers instruktion.

Når spillet er færdigt tælles op, hvem der fik hvor mange stik. Og der tildeles point for spillet til det par, som har vundet. Mere om pointsystemet senere.

## Godt udspil

Et godt udspil kan måske sætte modstandernes kontrakt. En vigtig pointe, er at **lytte til de meldinger**, der er afgivet. Fx er der åbnet med 1 UT og slutkontrakten bliver 3UT, er det tegn på, at de ikke har så mange majorkort tilsammen. Så hvorfor ikke angribe i en af majorfarverne? Prøv Nybegyndere tager ofte de sikre stik i starten. Det er ofte en dårlig ide, da det måske giver modstanderne et ekstra stik. Prøv at spille ud i en farve du tror din makker kan stikke. Så vil han måske spille din farve tilbage.

### Godt udspil mod farvekontrakt:

- Største kort i makkers meldte farve
- Lille kort er et kald: "Makker jeg vil gerne have, at du kommer igen i farven"
- Mellemstort kort er en afvisning: "Makker jeg har store kort i en af de andre farver". Det kan være Toppen af ingenting (9, 8, 7) eller et mellemkort (6-7-8-9)
- En singleton: "Makker jeg kan trumfe næste gang"
- Højeste kort i en sekvens (D, B, 10 eller K, D, B)
- Spil aldrig ud fra Exxx, men gerne fra EKxx

### Godt udspil mod UT:

- 4. højeste ud i din bedste/længste farve. Makker returnerer farven, når hun kommer ind
- Højeste kort i en sekvens (D, B, 10 eller K, D, B)
- I en ikke meldt farve
- Angrib gerne i majorfarver, hvis de ikke er meldt

## Kald og afvisning under spillet

- Man kalder i en farve ved at spille en lille (2,3,4, eller-5'er)
- Man afviser i en farve ved at spille en mellemstor (6,7,8,9)
- Kald kan være i udspil, tilspil og når man ikke kan bekende en farve

## Planlæg spillet og få et ekstra stik

- Efter udspillet har spilfører lov til en pause
- Tæl topstik
- Hvor kan du få de manglende stik?
- Har du en lang farve, der kan godspilles?
- Skal du knibe efter en dame?
- Kan du trumfe kort på den hånd, der har færrest trumfer?
- Hvordan bevares forbindelsen mellem hænderne
- Hvorfor skal jeg ikke altid tage de højeste stik først?
- Kan modstanderne hjælpe med at åbne en farve, så jeg får flere stik?

- ✿ Kan jeg få et overstik? Kortlæsning

## Kortlæsning – få et ekstra stik?

- ✿ Hvordan er modstandernes fordeling?
- ✿ Har de meldt noget?
- ✿ Skal jeg trække trumf?
- ✿ Hvordan spiller jeg med Exxx hjemme og Dxxx på bordet
- ✿ Hvordan kan jeg få fjenden til at spille ud til min farve?
- ✿ Fx hvis jeg har Kxx på hånden og 2 små på bordet kan jeg knibe. MEN bedre er at spille modstanderen til højre ind så han spiller farven

## ALERT OG STOP- kort

### Alert

Hvis din makker afgiver en kunstig melding, skal du banke i bordet eller lægge fanen "Alert" på bordet. Alert bruges for at gøre modspiller opmærksom på, at der er afgivet en kunstig melding.

Med jeres systemkort skal I alerte:

- ✿ Åbning: 2 ♣ - Kunstig kravmelding, der viser +22 HP men ikke nødvendigvis nogle klør
- ✿ Staymann 2 ♣ - Den er kunstig, og spørger efter major 4 farve efter åbning 1UT.

Meldinger på 4-trinet skal ikke alertes, med mindre det er en kunstig åbning på 4-trinet

Link til mere læsning om ALERT

### STOP kort

For at gøre opmærksom på, at der kommer et spring i meldingen, skal man først lægge det røde stopkort op på bordet. Derefter lægger man meldingen. Stopkortet fjernes efter 10 sek.

## REGNSKAB

I brigde er der 3 slags point!

- ✿ Dem man tæller for at vurdere om man kan åbne.
- ✿ Dem man får for hvert vundet stik
- ✿ Dem man får for at vinde kontrakten/afgiver ved at gå ned

For hvert vundet stik over 6 får man:

Melding	Point for hvert stik	For at få bonus skal man have 100P
♣/♦	20P	11 stik = 5 stik 20x5 = 100P
♥/♠	30P	10 stik = 4 stik 30x4 = 100P
UT	40P+30P	9 stik = 3 stik 40+3x30 =100P

Dette behøver man ikke at kunne udenad, da man kan se, hvor mange point man får for et spil på bagsiden af kortene i meldeboksen. Men det er vigtigt at komme i udgang, hvis man har 26HFP, i lilleslem med 33 HFPpoint og storeslem med 37HFP tilsammen, så man får sin bonus.

### Hvis jeg vinder kontrakten

Man kan fortsætte meldingerne indtil, der er 3 der efter hinanden har meldt pas.

Derefter spiller man den KONTRAKT, der er meldt til sidst.

Spilfører er den, der har meldt farven eller UT først

### En delkontrakt er:

Alt det, der ikke er udgang

Hvis man melder og vinder en delkontrakt får man +50P

### En udgang er:

3 UT	( 6+3 =9stik)	+300/500P
4 ♥/♠	(6+4 =10 stik)	+300/500P
5 ♣/♦	(6+5 =11 stik)	+300/500P

- ✿ Hvis man melder og vinder en udgang får man ekstra bonus på 300/500P

### En slem er:

- ✿ Melder og vinder man en lilleslem (=12 stik) får man + 800/1250P
- ✿ Melder og vinder man en storeslem (=13 stik) får man + 1300/2000P

	Kontrakter						Miniregnskab	Krav
7 stik	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠	1 ut	Delkontrakt	50	
8 stik	2 ♣	2 ♦	2 ♥	2 ♠	2 ut			
9 stik	3 ♣	3 ♦	3 ♥	3 ♠	3 ut	Udgang	300	26
10 stik	4 ♣	4 ♦	4 ♥	4 ♠	4 ut			
11 stik	5 ♣	5 ♦	5 ♥	5 ♠	5 ut			
12 stik	6 ♣	6 ♦	6 ♥	6 ♠	6 ut	Lilleslem	800	33
13 stik	7 ♣	7 ♦	7 ♥	7 ♠	7 ut	Storeslem	1300	37

Hver nedgang = stik for lidt: **50** til fjenden



## Vi spiller

### Parturnering

Den mest brugte turneringsform i en bridgeklub er parturnering. Den spilles over flere gange med fast makker og i en række, der passer til ens styrke. I Sorø Bridgeklub er A-rækken den stærkeste og D-rækken er for nybegyndere. I de forskellige rækker spilles de samme spil, således at man kan gå ind på nettet og se hvorledes andre har spillet kortene.

Når man spiller parturnering er det vigtigt at få det antal stik man har meldt, og får man et overstik kan det give en ren top!

## Holdturnering

Normalt spilles der en holdturnering over nogle aftener i en bridgeklub. Det er en meget social og lærerig turnering, hvor man går sammen med et andet par og danner et hold. Det er så holdene, der spiller mod hinanden. Fordelen ved holdturnering er, at holdene gør op, hvor godt man har spillet med sin makker og med holdet efter første halvleg. Efter kaffepausen bytter holdet, så der spilles med det andet makkerpar på holdet.

I en parturnering er det en top ved at spille 3UT + 4 (430) fremfor 4 Hj + 4 (420)

MEN, **i en holdturnering er de små forskelle i scoren ikke vigtig**. Det gælder om at vinde kontrakten eller sætte modstanderne i deres kontrakt. Det handler om hvor godt kortene er spillet ved de 2 borde.

## Holdturnering med multihold beregning

For at se aftenens score går man ind på:

Her kan man se, hvordan holdene har klaret sig indbyrdes i rækken. Lone og Søren er samlet nr. 2 i B-rækken. Går man ind på "bordresultater" kan man se alle kortfordelinger, og hvor mange points man har fået i de enkelte spil.

## Vi spiller privat

- 🌿 Rubberbridge
- 🌿 Minihold
- 🌿 Tomandsbridge

							Spil 1	
NS	ØV	Kontrakt	Af	D/RD	Resultat	NS Point	ØV point	
1								
2								
3								
4								
5								
6								

## LÆS MERE med link og undervisning på nettet

På min blog «lynbridge.nu» har jeg samlet meget materiale om bridge. Mine kompendier, spilfordelinger og link til videre læsning

[Lynbridge.nu](http://lynbridge.nu)

Slutnoter:

---

<sup>1</sup> Flere spiller med overførselsmelding som svar på åbningen 1 UT. Konventionen hedder Jacoby. Hvis svarer har en svag hånd med 5-6 kort i ♥ melder han 2♦, hvilket beder åbner om at melde 2♥. Hvis svarer melder 2♥ er det overførsel til spar;

1UT – 2♦

2♥ - PAS = STOP-melding

Nogle spiller med flere variationer af overførselsmeldinger efter UT-åbninger, men det er noget man kan udbygge sit system med senere.

<sup>2</sup> Som svar på åbningen 2 UT kan man også bruge Staymann. Man spørger efter 4-farve i major med 3♣ efter samme regler som Staymann efter 1 UT.

## SÅ UDFYLDER VI SYSTEMKORT

Det er en god ide, at udfylde et systemkort med sin makker, så man er enig med makker om grundsystemet. Som nybegynder bør man holde sig til det system, man har lært på kurset. Systemkortet skal man vise frem, hvis man spiller i en klub. Som nybegynder må I gerne lade det ligge, så I kan kigge i det. MEN gør det ikke, så de andre ser det;0)

På venstre side af systemkortet står oplysninger om hvordan man åbner i farve, i UT og med svage og stærke meldinger. På højre side står alle de defensive meldinger. D.v.s. de meldinger man kan afgive efter at modparten har åbnet. Nederst til højre er angivet hvordan man normalt spiller ud. Dette er et systemkort som jeg foreslår I spiller efter som nybegynder.

På kurset udfylder vi et stort systemkort sammen (bilag)

Forslag til systemkort:



a		b	Defensive meldinger og modspilskonventioner	
Medlemsnumre: xxxxx – BRGYNDER K2017			1UT 15 – 17P	4. hånd 15 – 17P
Grundsystem: Mod. Bridgevejen			Svar Stayman	
Bluff: aldrig a□ b□ / sjældent a× b× / ofte a□ b□			Simpel indmelding 10 – (16)P – god 5 farve	
Åbningsmeldinger		Konventionelle svar	Direkte overmelding stærk, 22P krav	
1♠ 12-21P		1 UT under 6P		
bedste minor			Majorspring Svag 10-11P – 6 farve	
1♦ 12-21P		1 UT under 6P	Minorspring Svag 10-11P – 6 farve	
1♥ xxxxx – 12-21P		-do-	Mod 1UT	
5 farve major				
1♠ xxxxx – 12-21P		-do-	Mod Multi 2♦ -	
1UT jævn hånd 15 – 17P	Stayman – 2♠ min.9-10P		Mod svag 2-åbn. Oplysningsdobling, indmelding	
min. Kx, Dxx, Bxx	2♦, ♥ og ♠ stopmelding!		Mod svag 3/4-åbn. Oplysningsdobling, indmelding	
2♠ Min. 22P	Svag 2♦ under 4P		Øvr. konv.	
Kunstig Kravmelding			1. udspil mod farve LAV ALTID interesse	
2♦ xxxxxx 6-11P	Svar kun med 16P		1. udspil mod UT sekvens, lav interesse	
2♥ xxxxxx 6-11P	-do-		Senere udspil lav – høj	
2♠ xxxxxx 6-11P	-do-		Kald lav – høj	
2UT jævn hånd 20P- 22P	Stayman- 3♠ min. 5-6P		Markering lav – høj	
3/4 i farve 7/8farve, max10P	Udgang? – støt med 16P		1. afkast lav – høj	
3UT			Farveskift lav – høj	
Spec. dobl. Oplysningsdobling = god åbningshånd			Udspil mod farve:	Udspil mod UT:
Kort i åbningfarve			EK B10x Dx	EK B10x Dx
Stemkonv. Blackwood: 4UT spørger Es, 5UT efter K			EKx T09x T0x	EKx T09x T0x
SVAR: 5♠ 0Es, 5♦ =1Es 5♥ 2Es osv			KDB KB10 xx	KDB KB10 xx
Øvr. konv.			KDx K109 xxx	KDx K109 xxx
			DB10 Dxx xxxxx	DB10 Dxx xxxxx
			DBx 10xx Dxx	DBx 10xx Dxx
			B109 DB Dxxxx	B109 DB Dxxxx

Gem dit systemkort på: www.bridge.dk under Medlemsinfo/Formularer