

Bidt af Bridge

En lærebog for
store og små begyndere

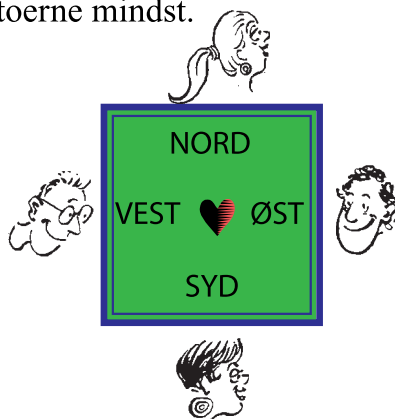
Af Villy Dam og Ib Lundby



Danmarks Bridgeforbund

Sådan er bridge

Vi skal bruge 52 kort – ingen jokere. Hver spiller får 13 kort.
Tag stik – esserne er højest og toerne mindst.



MAKKERE

Nord og Syd er makkere – Øst og Vest er makkere. Disse to par kæmper mod hinanden. Den spiller i parret med den højeste melding, der først meldte kontraktens farve (eller uden trumf) bliver spilleren, og hans makker bliver den blinde (bordet).

HVAD ER ET STIK?

Et stik består af et kort fra hver af de fire spillere. Ham/hende med det bedste kort tager stikket.

MELDINGER

Før I tager stik, skal I fortælle, hvor mange I vil tage. Det kalder vi at melde. I skal melde mindst 7 stik, og I skal prøve at tage flere stik end de to andre ($13 \div 7 = 6$). De andre kan melde over jer og omvendt. Højeste melding er en stik-aftale, som også kaldes en ...

KONTRAKT

Når vi melder, er de 6 første stik en selvfølge. Vi satser således på at tage 6 plus det antal, vi melder. Se næste side.

Uden Trumf = Sans

Når vi vil spille uden trumf – sans (som udtales sang) – skal vi melde sådan:

1ut = 7 stik (1 stik over 6)

2ut = 8 stik (2 stik over 6)

3ut = 9 stik (3 stik over 6)

og så videre.

Hvor mange stik skal der til 6 ut? *)

Hvad er den højeste sansmelding? *)



Esserne er sikre stik,
når der spilles sans

Vundne sans-kontrakter

Meldt		Bonus **)
1ut eller 2ut:	DELKONTRAKT	50
3ut, 4ut eller 5ut:	UDGANG	300
6ut:	LILLESLEM	800
7ut:	STORESLEM	1300

Du får intet ud af at melde 2ut frem for 1ut, kun større fare for at gå ned. På samme måde skal du ikke melde 4 eller 5ut for at få de 300 i bonus. 3ut er nok til udgang.

*) 6ut kræver 12 stik, nemlig $6 + 6$. Den højeste melding er 7ut, nemlig alle 13 stik ($6 + 7$).

**) Du får også point for alle stik ud over de seks første.

Du skal af med 50 point for hvert stik, du kommer til at mangle.

Udspil mod sans

Når fjenden spiller sans, så gør dine kort gode. Har du fx KDB i toppen af hjerterne, kan du med ♥K få ♥E væk, så DB bliver stik.

Har du mange kort i en farve med fx damen i toppen, kan du få stik, hvis du får modpartens es og konge væk.

1. ♠ E 8 7

♥ K D B 5 2

♦ E 9 8

♣ 7 4

2. ♠ E 8

♥ 9 7 4

♦ D 10 7 6 4

♣ K 10 8

E = Es

K = Konge

D = Dame

B = Bonde

I det første eksempel skal „de andre“ spille 3ut. Det vil være helt galt at tage de to esser og håbe det bedste. Du får næppe flere stik.

Angrib med ♥K – den højeste fra en rækkefølge på tre kort, en sekvens. Når du får stik på et af dine esser, tager du ♥D og ♥B, og er du nu den eneste med hjerter, kan du også få for ♥5 og ♥2.

Med lidt held får du fire stik i hjerter og to esser, og fjenden mangler to stik (de har kun fået 7 af de 9 stik, de skulle tage).

I eksempel 2 inviterer du („kom igen, makker“) med ♦4 for at få drevet de store ruder væk, så dine små ruder bliver gode (rejst).

Højeste fra sekvens – fx D B 10 6 2.

Inviter fra langfarve uden sekvens.

Spil en farve, makker har meldt.



Invitation

*Fyr ikke
esserne
af for
tidligt*



Spilføring i sans

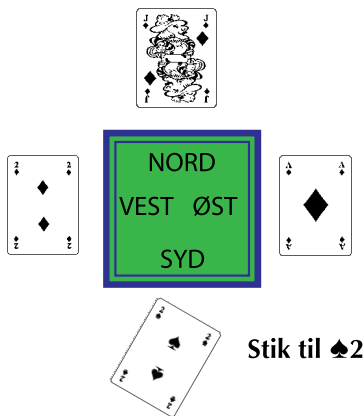
Når du skal styre de to gange 13 kort (du er spilfører): Tæl dine topstik, og rejs de stik, du mangler, i stedet for straks at tage stik på dine esser. Småkort giver stik, når de store er væk.

Hvad er trumf?

Du skal følge (bekende) den udspillede farve, hvis du kan. Kan du ikke det, må du gøre, hvad du vil – fx stikke med en trumf!

Vest spiller $\diamond 2$ ud, som stikkes af $\diamond B$ og $\diamond E$.

Hvis Syd ikke har ruder, kan han stikke med $\spades 2$, når spar er trumf.



Hvad er højest?

Under meldingerne er klør lavest, spar højest. Sans slår farverne:

1♣	1♦	1♥	1♠	1ut
2♣	2♦	2♥	2♠	2ut
3♣	3♦	og så videre		

Hvis første spiller fx melder 1♥, kan næste spiller gå over med 1♠ eller 1ut. Vil han derimod melde klør eller ruder, skal han melde mindst 2♣/2♦, da disse to farver er lavere end hjerter.

Udgang i farve

Med hjerter eller spar som trumf: Meld 4♥/4♠ for at få udgang.

Med klør eller ruder som trumf: Meld 5♣/5♦ for at få udgang.

Lilleslem er altid 12 stik, storeslem altid 13. Og du får kun bonus, hvis du vinder din kontrakt:

Delkontr. 50 Udgang 300 Lilleslem 800 Storeslem 1300

Udspil mod trumf

Når modparten har valgt en farve til trumf, og du skal spille ud til første stik, skal du ikke altid satse på at få en langfarve spillet god, for fjenden kan jo trumfe. Gode udspil mod 4♠:

1. ♠ D 8 7
♥ K D B
♦ D 10 7 6 2
♣ E 6

2. ♠ E 8
♥ 9 7 4
♦ K D 7 2
♣ 9 8 4 2

3. ♠ 6 5 4
♥ 9
♦ D B 7 6 2
♣ E 10 8 5

MAKKERS FARVE

Har makker meldt en farve, skal du (næsten) altid spille den ud!

SEKVEN

Udspil fra en sekvens, som hjerterfarven i eksempel 1, er super-godt. Når du har været så heldig at få tre gode kort på række, er det meningen, at du skal spille den højeste.

NABOER

I mangel af tre på række kan et par naboer som KD i eksempel 2 bruges. EK, KD, DB, B10 og 109 er naboer. Spil den højeste.

SINGLETON

Det er godt at komme af med den ensomme 9'er i eksempel 3, så du kan komme til at stikke med trumf – at stjæle et stik med en lav spar.

INVITATION

Uden et oplagt udspil kan du vælge at spille den mindste fra en langfarve: KB762.

Spilføring i trumf

Det gælder normalt om at få trukket dine modspilleres trumfer hurtigst muligt.



Honnørpoint

For at du kan se, om du har gode kort eller ej, skal du nu lære at tælle point for de fire største kort i spillet. Fordi E, K, D og B kaldes honnører, kalder vi disse point honnørpoint, HP.

E = 4 HP

K = 3 HP

D = 2 HP

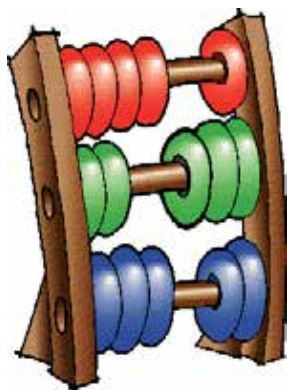
B = 1 HP



Hvor mange honnørpoint er der i et spil? *)

For at du kan vinde udgang i sans, skal du normalt sammen med din makker have mindst 25+ HP. Lilleslem kræver 33 HP og storeslem 37.

Særligt i trumfspil kan en god fordeling af kortene på jeres to hænder dog opveje honnørpoint (se side 10).



Udgang 25+

Lilleslem 33

Storeslem 37

*) Der er 10 HP i hver farve; fire farver giver 40 i alt.

Åbning 1ut

Den første, der melder andet end pas, kaldes åbner. Hvis du åbner med 1ut, bør du have 15–17 HP, det vil sige 15, 16 eller 17.

ÅBNING 1UT:
15–17 HP og
jævn fordeling

♠ E B 6
♥ D 9
♦ E 10 2
♣ K D 8 6 2

Jævn fordeling – 16 HP

Dine kort skal være jævnt fordelt. Nul eller et kort i en farve (renonce/singleton) duer ikke til 1ut. En enkelt farve med to kort (en doubleton) er o.k.

Svar på din makkers 1ut

Makker starter med 1ut. Du ved nu nøje, hvad han har, og kan ofte straks bestemme, om I skal spille delkontrakt, udgang eller slem.

- | | | |
|------------|------------|------------|
| 1. ♠ D 8 7 | 2. ♠ E 8 | 3. ♠ K D 8 |
| ♥ K 7 6 | ♥ 9 7 4 | ♥ 9 7 5 |
| ♦ D 10 7 | ♦ K D 7 2 | ♦ E K D 8 |
| ♣ 9 8 5 4 | ♣ D 10 9 6 | ♣ E 10 8 |

1. Du har 7 HP. Lægger du dem til din makkers, når du 22–24. Altså under de 25+ til udgang. Du passer.

2. Dine 11 HP giver sammen med makkers 15–17 mindst 25+, og du melder udgang, det vil sige 3ut.

3. Med dine 18 HP har I mindst 33 – nok til lilleslem. Meld 6ut.

Men hvad med en hånd med 9 HP? Tilsammen har I 24–26 HP. Der er måske udgang. Ved at melde 2ut, der ikke giver mere end 1ut, opfordrer du makker til at melde udgang (3ut) med maksimum. Med 15 passer åbner, med 17 (og oftest med 16) meldes udgang.

Åbning 1 i farve

Hvis du åbner meldingerne med 1♣, 1♦, 1♥ eller 1♠, behøver du blot 12 HP, men kan have helt op til 21. Du foreslår farven som trumf. Da det er vigtigere at have *mange* trumfer end *store* trumfer, melder du farven med flest kort – din længste farve.

1. ♠ B 9 8 5 2
♥ E K D B
♦ D 10 7
♣ 6

2. ♠ E 10 4 3
♥ D B 8 6
♦ K D 7
♣ E D

3. ♠ 9
♥ E D 8 7 4
♦ E K D 8 3
♣ 7 3

1. 13 HP. Åbn med 1♠, den længste af dine farver.
2. 18 HP, for stærk til 1 ut. Med to 4-farver åbner du nedefra: 1♥.
3. 15 HP. Med to 5-farver åbner du oppefra: 1♥.

Åbning 1 i farve: 12–21 HP
Meld længste farve
Meld 4-farver nedefra
Meld 5-farver oppefra

Svar med 6 eller flere point

Hvis makker åbner med 1 i farve, og det går: pas - pas - pas, er meldeforløbet forbi. Med 6 HP hos dig, kan der være udgang, fx

Vest	Nord	Øst	Syd
1♥	pas	?	

Her bør du som Øst ikke passe med 6 eller flere HP. Hjælp din makker – hjælp dig selv!



Hurra for de 6 HP!

8 trumfer – trumfpoint

Hvis du og makker skal enes om at udnævne en farve til trumf, må I helst have 8 kort tilsammen i farven – særligt når I spiller udgang.

Når din makker melder en farve, sætter du ham til mindst 4 kort i farven (4 x 3 giver jo kun 12 kort, så han må mindst have én firfarve). Har du 4 kort i makkers meldte farve, kan du derfor tælle til 8 trumfer – og det er nok:

♠ E K 7 3
♥ D B 9 6
♦ D 10 7
♣ 9 5



♠ 8 6 5 2
♥ E 10 8 2
♦ –
♣ E D 8 7 3

V	Ø
1♥	4♥
pas	

Vest lægger for med 1♥, den laveste af de to firfarver. Øst, der ved, at parret har mindst otte hjerter i alt, leder ikke efter en ny trumffarve, men støtter straks hjerterne. Men hvordan kan han med blot 10 HP gå i udgang, når Vest kun har lovet 12? Skal der ikke 25+ til udgang?

Renoncen (ingen kort i en farve) i ruder er guld værd, når man er enige om en trumffarve. For med en renonce kan man straks stikke fjendens es og konge med en lille trumf!

Når du støtter din makker, kan du foruden HP tælle trumfpoint (TP). Også den, der bliver støttet, kan tælle TP.



1 kort i en farve
(en singleton) er 2 TP

Eks. ovenfor:

V har $12 + 1 = 13$.

Ø har $10 + 3 = 13$.

Renonce = 0 kort i en farve 3 TP

Singleton = 1 kort i en farve 2 TP

Doubleton = 2 kort i en farve 1 TP

Svar på åbning 1 i farve

PAS

0–5

	til 2 i makkers farve	6–9
STØTTE *)	til 3 i makkers farve	10–12
	til 4♥/♠	13–15

NY FARVE	på 1-trinnet	6+
	på 2-trinnet uden spring **)	10+

	1ut	6–9
SANS *)	2ut	10–12
	3ut	13–15

*) Bemærk, at tallene går igen. Ved at melde lavest muligt i makkers farve eller i sans lover du 6–9, og så videre.

**) At springe vil sige at melde et trin højere end nødvendigt. Åbner makker fx med 1♣, kan du svare 1♠, så 2♠ er et spring. Også fx 2ut og 3♠ er spring, når makker åbner med 1♠. Disse to spring viser 10–12 – spring til udgang viser 13–15.



Sprang du,



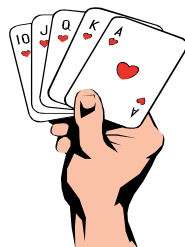
Indmelding – oplysn.dobl.

Hvis du melder en farve, efter at en modspiller har åbnet meldingerne, er du indmelder. Du lover først og fremmest en god 5-farve. Styrken er normalt et sted mellem 12 og 17 HP, men kan gå længere ned – med en stærk farve.

Nord
♠ E K B 8 5
♥ 9 8
♦ 6 3
♣ D 10 8 2

V N
1♣ 1♠

Nord indmelder 1♠.



En god 5-farve kan ikke være bedre!

Oplysningsdoblingen

Har makker intet lovet dig? Så kan du ikke strafdouble fjenden, når de har meldt 1, 2 eller 3 i en farve. Doblingen oplyser i stedet om, at du selv ville have åbnet – og du beder makker vælge trumf (sans).

Vest åbner med 1♦. Hvad melder Nord?

1. ♠ D 8 7
♥ K D B 2
♦ 9 4
♣ E 9 8 2

2. ♠ K 4
♥ E K 9 8 2
♦ E 8
♣ K B 10 8

3. ♠ E K
♥ 8 3
♦ E D 10 6 2
♣ 9 6 5 2

I eks. 1 doubler Nord – han kan hjælpe i de tre andre farver og beder makker vælge farve. Også på hånd 2 doubler du, da du er for stærk til en indmelding. I eks. 3 må du passe, fordi du ikke er interesseret i at få makker til at blande sig i meldingerne.

Vest	Nord	Øst	Syd	
1♦	D	pas	?	Syd skal svare!

Spille- og modspilstips

MODSPIL

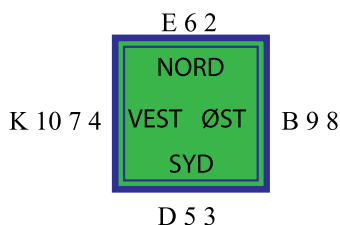
Inviter ikke fra et es mod trumf

Mod fx 4♠ kan du af og til invitere fra ♥K762, men aldrig fra ♥E762 (skal farven absolut ud, så esset).



Honnør på honnør

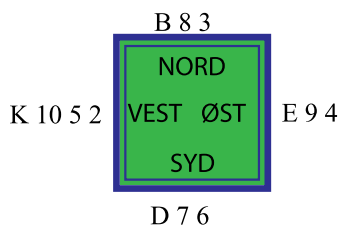
Spilles damen sydfra, skal Vest sætte kongen på – honnør på honnør – så kun esset giver stik til N-S. Denne regel gælder (næsten) altid.



SPILFØRING / MODSPIL

Lavt i anden hånd – højt i tredje

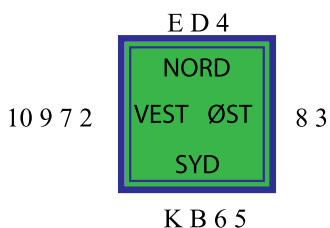
Vest inviterer med 2'eren, og efter lavt fra Nord – anden hånd – stikker Øst med esset i tredje hånd.



SPILFØRING

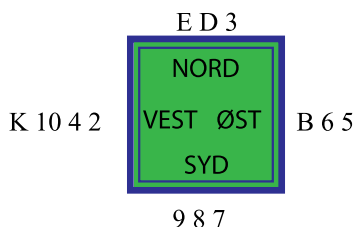
Topspil den korte hånd

Syd er spilfører og skal tage fire hurtige stik; start med E og D fra den korte hånd for at kunne slutte på den lange hånd.



Knibninger

Syd er spilfører. Ét stik er sikkert, men prøv på at få to ved at spille sydfra til Nords dame (fra de små mod de store). Hver anden gang sidder kongen foran esset – 50% er bedre end ingenting.



Gode bridgevaner

Når du er spilfører, så hold en pause efter åbningsudspillet. Prøv på at lægge en plan, og lad modspillerne lægge deres.

Hold aldrig pause for at vildlede modstanderne.

Smil til makker; han gør sit bedste. Smil til modstanderne – de er også en slags mennesker. ☺

Du må ikke hjælpe eller genere makker ved at skære ansigter, række tunge eller den slags.

Lad være med at knipse eller smække med kortene.



Videre med bridgen



CD'ER

Spil bridge – en appetitvækker. For begyndere. Nordisk Standard pakke 1, 2, 3 og 4.

BØGER

Nordisk Standard pakke 1, 2, 3 og 4.



KURSER

Weekendkurser for 8-23 årige.
Dag- og aftenkurser. Sommerhøjskolekurser.
Kontakt Danmarks Bridgeforbund for info.



Danmarks Bridgeforbund

Bridge – mere end et spil. Danmarks Bridgeforbund repræsenterer 325 klubber og 25.000 bridgespillere. Bliv en del af fællesskabet og spil turneringsbridge i din lokale bridgeklub.

Skal du have hjælp til at finde et kursus eller en klub, eller har du spørgsmål i øvrigt, så tøv ikke med at kontakte os:

Kontaktinformation

Danmarks Bridgeforbund

www.bridge.dk

T: 4847 5213

E: dbf@bridge.dk



Kontrakter

Bonus

7 stik	1♣	1♦	1♥	1♠	1 ut	Del-
8 stik	2♣	2♦	2♥	2♠	2 ut	kontrakt
9 stik	3♣	3♦	3♥	3♠	3 ut	50
10 stik	4♣	4♦	4♥	4♠	4 ut	Udgang
11 stik	5♣	5♦	5♥	5♠	5 ut	300
12 stik	6♣	6♦	6♥	6♠	6 ut	Lilleslem
13 stik	7♣	7♦	7♥	7♠	7 ut	Storeslem
						1300

Hver nedgang = stik for lidt koster

50

Udgang: 25+ point

Lilleslem: 33 point

Storeslem: 37 point