

VELKOMMEN TIL BRIDGEKURS!



Åpners andre melding

Kapittel 6



Repetisjon fra sist (1)

Svarmeldinger på åpning 1 i farge:

- **Krav for å melde:** Med 6 poeng eller mer må vi svare makker. Med 0-5 poeng melder vi pass.
- Det er to hovedkategorier svarmeldinger:
 - Støttmeldinger
 - Å melde egen farge



Repetisjon fra sist (2)

- **Støttemeldinger:** Med minst 4-kort i makkers åpningsfarge er hovedregelen at vi *støtter*.
- **Eksempel etter 1♥:**
 - 2♥ = 6-9 htp
 - 3♥ = 10-12 htp
 - 4♥ = 13-19 htp

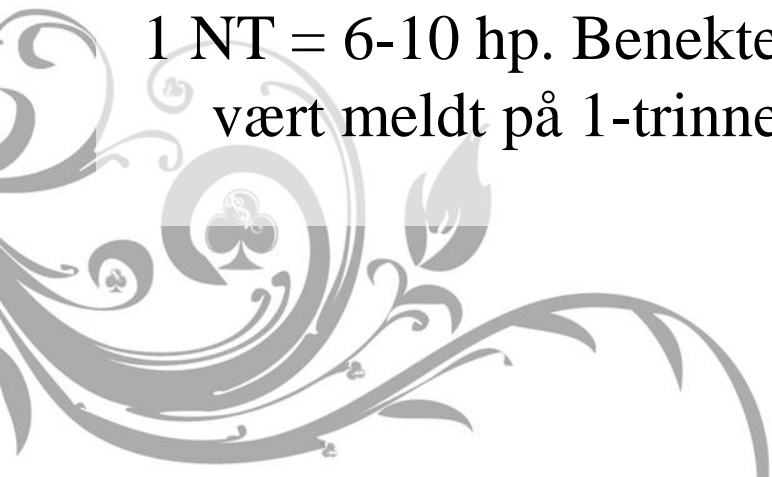
Unntak fra når vi støtter makker:

Når makker åpner med 1 i minor og vi har en egen majorfarge på minst 4 kort.



Repetisjon fra sist (3)

- **Å melde egen farge:** Uten støtte til makkers farge er hovedregelen at vi melder vår lengste farge.
- Aktuelle meldinger over 1 ♥:
 - 1 ♠ = minst 4-korts ♠ og minst 6 hp. Meldinga benekter støtte til makkers ♥ og er rundekrav.
 - 2♣/♦ = minst 4-kort i meldte farge og minst 11 hp. Meldinga benekter støtte til makkers ♥.
 - 1 NT = 6-10 hp. Benekter støtte til makkers og farge som kunne vært meldt på 1-trinnet (her: ♠).



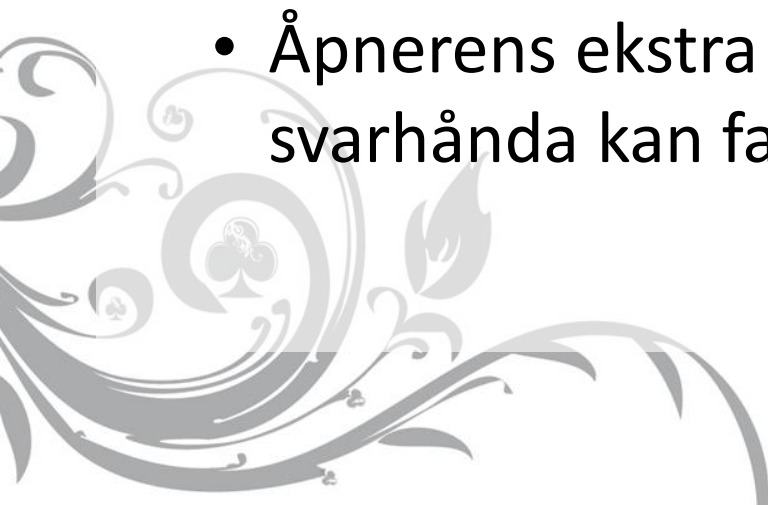
Tidligere

- Har sett at svarhånda ofte kan melde sluttkontrakten direkte. Eksempel
 - 1 NT – 3 NT
 - 1 ♥ – 4 ♥
- I andre tilfelle inviterer svarhånda. Eks.
 - 1 NT – 2 NT
 - 1 ♠ – 3 ♠
- Eller åpningshånda kan invitere
 - 1 ♥ – 2 ♥
 - 3 ♥



Videre meldinger

- Når svarhånden ikke kan fastsette trumf eller melde 3 NT direkte
 - Åpner beskriver sin hånd når det gjelder
 - **Styrke:** hvor mange hp?
 - **Fordeling:** hvilke farger har vi mange kort i? Eventuelt har vi en balansert hånd?
 - Åpnerens ekstra opplysninger bidrar til at svarhånden kan fastsette riktig kontrakt.



Etter 1-over-1 eller 2-over-1

- Åpner kan ha 4 håndtyper
 1. Trumfstøtte → Støtte svarers farge.
Hopp viser ekstra – ca 18 htp
 2. To farger → Meld ny farge. Viser minst 5 – 4.
Hopp viser minst 18 htp og minst 5 – 5
 3. Egen langfarge → Gjenmeld 6⁺-kortsfarge.
Hopp viser god farge og ca 18 htp
 4. Jevn fordeling → Meld grand.
Hopp viser 18 – 19 hp



Etter svaret 1 NT

- Åpner kan ha 3 håndtyper
 1. To farger → Meld ny farge. Viser minst 5 – 4.
Hopp viser minst 18 htp og minst 5 – 5
 2. Egen langfarge → Gjenmeld sekskortsfarge.
Hopp viser god farge og ca 18 htp
 3. Jevn fordeling → Meld grand.
Hopp viser 18 – 19 hp



Tips til åpneren

- Hvordan vite hva som blir åpnerens andre melding?
 1. Finn ut hvilken av de fire håndtypene du har.
 - Håndtypene 1-4 er nevnt i prioritert rekkefølge.
 - Start med å se om du har håndtype 1. Om du ikke har det, se om du har håndtype 2 osv.
 2. Når du har funnet ut hvilken håndtype du har må du sjekke om du har ekstra styrke. Med 18 htp eller mer skal du normalt gjøre et hopp.

Spillesterke hender

- Trumfpoeng

- Tidligere har vi lært å bare telle trumfpoeng når vi har funnet felles trumf (minst 8 kort til sammen)

- Men vi kan også telle trumfpoeng når

- Åpningshånden har en god 6-kortsfarge

- Eksempel: ♠EDkn1042 ♥ED3 ♦103 ♣K7

- Antall poeng: 16 hp + 2 tp = 18 htp

- Åpningshånden har to gode 5-korsfarger

- Eksempel: ♠EKD105 ♥EK1097 ♦54 ♣3

- Antall poeng: 16 hp + 3 tp = 19 htp



Oppgaver (1)

- Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 ♠. Hva melder du med?

1. ♠K4 ♥Dkn8765 ♦E83 ♣K6

2. ♠K72 ♥EKD8 ♦Ekn10 ♣kn43

3. ♠105 ♥K10987 ♦K8 ♣EK76

4. ♠D92 ♥EK87 ♦kn98 ♣K102

5. ♠K2 ♥EDkn1053 ♦ED5 ♣32

6. ♠Ekn76 ♥Ekn982 ♦106 ♣K6

Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 ♠. Hva melder du med?

1. ♠K4 ♥Dkn8765 ♦E83 ♣K6

Fasit: 2♥

Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1) og heller ikke tofargehånd (håndtype 2). Du har imidlertid egen langfarge, det vil si minst 6 kort i åpningsfargen (håndtype 3). Dette kan du vise ved å melde 2♥. Uten ekstra styrke kan du ikke hoppmelde.

2. ♠K72 ♥EKD8 ♦Ekn10 ♣kn43

Fasit: 2NT

Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1) og ikke tofargehånd (håndtype 2), eller egen langfarge på minst 6 kort (håndtype 3) Du har balansert hånd (type 4). Med 12-14 hp ville du meldt 1NT. Nå har du 18 hp og gjør et hopp til 2NT (18-19 hp).

Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 ♠. Hva melder du med?

3. ♠105 ♥K10987 ♦K8 ♣EK76

Fasit: 2♣

Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1), men du har tofargehånd, det vil si minst 5-4 i dine to lengste farger (håndtype 2). Du viser dette ved å melde 2 ♣. Merk at dette viser minst 5 ♥ og minst 4 ♣ fordi du med 4 ♥ og 4 ♣ ville åpnet med 1 ♣ (den lavest rangerte av to 4-kortsfarger).

4. ♠D92 ♥EK87 ♦kn98 ♣K102

Fasit: 1 NT

Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1) og heller ikke tofargehånd (håndtype 2) eller egen langfarge på minst 6 kort (håndtype 3) Du har imidlertid balansert hånd (håndtype 4). Med 12-14 hp melder du 1 NT.

Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 ♠. Hva melder du med?

5. ♠K2 ♥EDkn1053 ♦ED5 ♣32

Fasit: 3♥

Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1) og heller ikke tofargehånd (håndtype 2). Du har imidlertid egen langfarge, det vil si minst 6 kort i åpningsfargen (håndtype 3). Dette kan du vise ved å melde ♥-fargen en gang til. Du får telle trumfpoeng når du har en god 6-kortsfarge. Når du har 18 htp får du lov til å hoppe til 3♥.

6. ♠Ekn76 ♥Ekn982 ♦106 ♣K6

Fasit: 2♠

Forklaring: Du har 4-korts støtte i ♠ til makker (håndtype 1). Det viser du ved å melde ♠. Med minimumshånd melder du 2♠. For å hoppmelde kreves minst 18 htp.

Oppgaver (2)

- Du åpner med 1 ♦. Makker svarer 1 ♠. Hva melder du med?

1. ♠75 ♥ED32 ♦Kkn103 ♣K97
2. ♠E93 ♥Kkn8 ♦EKkn5 ♣D108
3. ♠EKkn8 ♥K109 ♦Kkn109 ♣E3



Du åpner med 1 . Makker svarer 1 . Hva melder du med?

1. 75 ED32 Kkn103 K97

Fasit: 1NT





Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1) og heller ikke tofargehånd (håndtype 2) eller egen langfarge på minst 6 kort (håndtype 3) Du har imidlertid balansert hånd (håndtype 4). Med 12-14 hp melder du 1 NT.

2. E93 Kkn8 EKkn5 D108





Fasit: 2NT

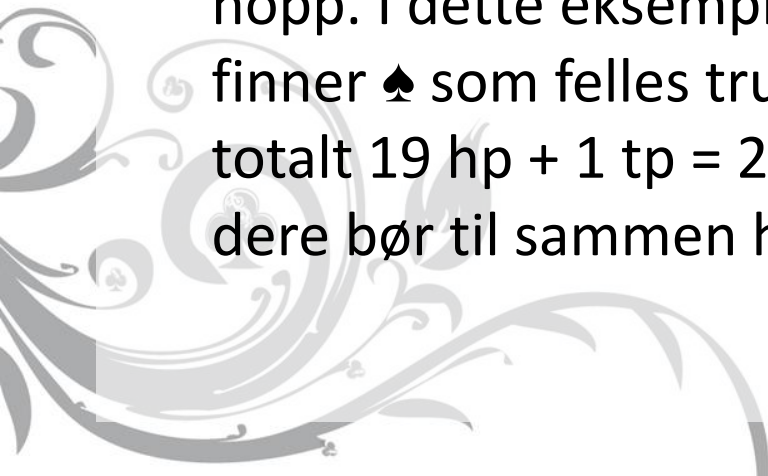
Forklaring: Du har ikke støtte til makker (håndtype 1) og ikke tofargehånd (håndtype 2) eller egen langfarge på minst 6 kort (håndtype 3) Du har balansert hånd (type 4). Med 12-14 hp ville du meldt 1NT. Nå har du 18 hp og må gjøre et hopp til 2NT (18-19 hp).

Du åpner med 1 . Makker svarer 1 . Hva melder du med?

3. EKkn8 K109 Kkn109 E3

Fasit: 4 

Forklaring: Du har 4-korts støtte i  til makker (håndtype 1). Det viser du ved å melde . Et generelt tips er at du først sjekker hvilken håndtype du har. Når du har funnet ut om du har håndtype 1, 2, 3 eller 4 er det neste du må sjekke om du har ekstra styrke. Om du har 18 htp eller mer må du gjøre et hopp. I dette eksemplet har du 19 hp. Når du og makker finner  som felles trumf kan du telle trumfpoeng og har totalt 19 hp + 1 tp = 20 htp. Makker har lovet minst 6 hp, og dere bør til sammen ha nok til utgang. Meld 4 .



Oppgaver (3)

- Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 NT. Hva melder du med?

1. ♠D654 ♥KDkn6 ♦kn76 ♣KD

2. ♠E8 ♥KD1092 ♦EKD84 ♣5

3. ♠KD5 ♥ED105 ♦Ekn8 ♣K97



Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 NT. Hva melder du med?

1. ♠D654 ♥KDkn6 ♦kn76 ♣KD

Fasit: Pass

Forklaring: Du har ikke tofargehånd (håndtype 2) eller egen langfarge på minst 6 kort (håndtype 3). Du har imidlertid balansert hånd (håndtype 4). Med 12-14 hp melder du pass på 1 NT. Du har 14 hp og når makker har 6-10 hp har vi ikke nok poeng til utgang.

2. ♠E8 ♥KD1092 ♦EKD84 ♣5

Fasit: 3♦

Forklaring: Du har tofargehånd (håndtype 2). Dette kan du vise ved å melde den andre fargen din når det nå er din tur til å melde for andre gang. Du får telle trumfpoeng når du har en spillesterk hånd med to gode 5-kortsfarger. Du har totalt 18 hp + 3 tp = 21 htp. Det er nok til å hoppe til 3♦. Det viser minst 5-5 i ♥ og ♦ og minst 18 htp.

Du åpner med 1 ♥. Makker svarer 1 NT. Hva melder du med?

3. ♠KD5 ♥ED105 ♦Ekn8 ♣K97

Fasit: 2 NT

Forklaring: Du har ikke tofargehånd (håndtype 2) eller egen langfarge på minst 6 kort (håndtype 3) Du har imidlertid balansert hånd (håndtype 4). Med 12-14 hp ville du meldt pass fordi du kunne se at utgang ikke er mulig. Nå har du 18 hp og må gi beskjed til makker om at du har ekstra styrke. 2 NT viser 18-19 hp og balansert hånd. Makker høyner til utgangen 3 NT dersom hun har 8-10 hp (max av sin første melding).

