BRIDGEKURSUS for BEGYNDERE

LEKTION 5: Åbning 1 i farve



VIDEO

LEKTION 5: ÅBNING 1 i FARVE

Makkerparret skal sammen beslutte:

1.

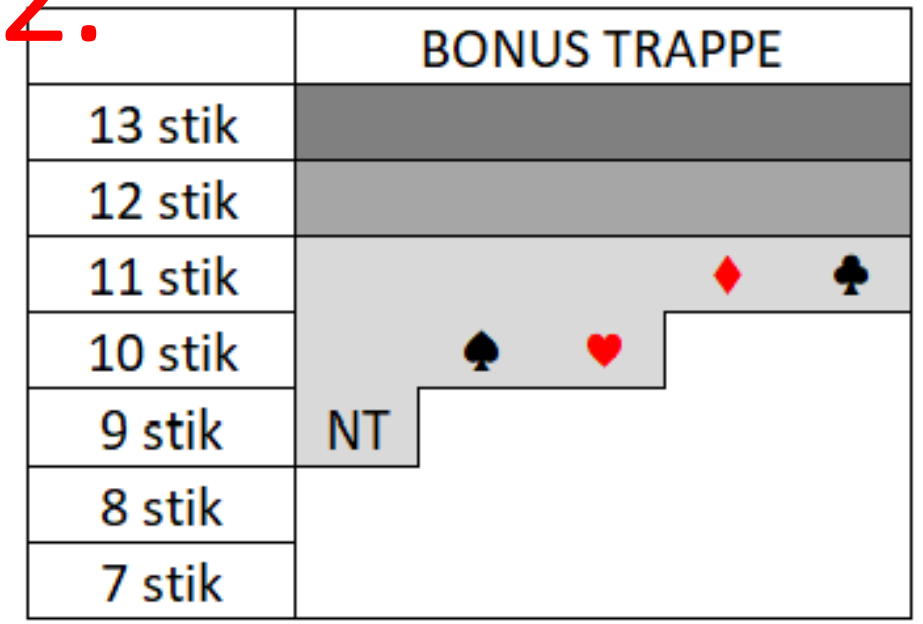
Trumf (♠ ♥ ♦ ♣)

eller

NT

Hvilken farve skal være Trumf, eller skal vi spille Sans (uden trumf)?

2.



Hvor mange stik kan vi tage?

….og dette gøres via meldingerne!

Meldingernes betydning er aftalt på forhånd

Aftale om åbningsmeldingen 1 i farve, ex. 1 ♥

1) Åbningen 1 ♥ lover min. 12 HP (skrives 12+ HP)

2) Den valgte farve er:

a. Den længste

♠ 5 3
♥ E K 5 4 3
♦ E K 8
♣ 9 8 7

1 ♥

Evt. 4fv

♠ 5 3 2
♥ E K 5 4
♦ E K 8
♣ 9 8 7

1 ♥

b. Den laveste af to 4fv´´er

♠ 5 3 2
♥ E K 4 3
♦ E K 9 8
♣ 9 8

1 ♦

c. Den højeste af to 5fv'er

♠ 5
♥ E K 5 4 3
♦ E K 9 8 5
♣ 9 8

1 ♥

Evt. to 6fv'er

♠
♥ E K 6 5 4 3
♦ E K T 9 8 5
♣ 9

1 ♥

Meldingernes betydning er aftalt på forhånd

Aftale om svar på 1 i farve, ex. 1 ♥

1) Svarer SKAL melde med 6HP/HTP eller mere (skrives 6+ HP/HTP)

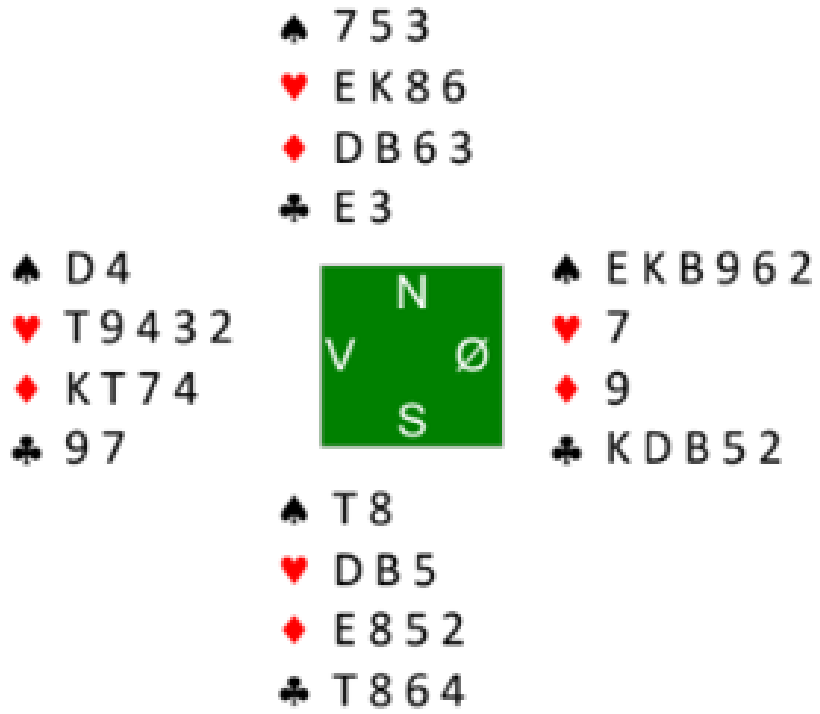
2a) Svarer har 4fv støtte

2b) Svarer har ikke 4fv støtte, og viser egen længste farve

♠ 9 7 6 ♥ D B 5 4 ♦ D 3 2 ♣ 4 3 2	♠ 9 7 6 ♥ D B 5 4 ♦ D B 2 ♣ 4 3 2	♠ 9 8 7 6 ♥ D B 4 3 ♦ D 4 2 ♣ 4 3	♠ D B 9 8 ♥ D 4 3 ♦ D 4 2 ♣ 4 3	♠ D B 9 8 5 ♥ ♦ D 4 3 2 ♣ 5 4 3 2
5 HP	6 HP	5 HP/ 6 HTP	6 HP	5 HP
PAS	2 ♥	2 ♥	1 ♠	PAS

Øvelser 1

Spil 9



Nord	1 ♦, Pas
Øst	1 ♠, Pas
Syd	2 ♦, Pas
Vest	Pas

Nord har 14 HP, og kan åbne med 1 ♦ (4fv'er åbnes nedefra)

Øst har 14 HP, og kan åbne med 1 ♠ (=længste farve). Også hvis ♠ og ♣ begge var 5fv'er skal åbnes med 1 ♠ fordi 5fv'er åbnes oppefra.

Syd har 7 HP / 8 HTP og 4fv støtte til ♦, så her meldes 2 ♦

Vest har 5 HP og ikke 4fv støtte i ♠, så må melde Pas.

Nu skal vi spille kort – spil 1 og 2

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Skriv følgende på tavlen:
  - Hvad meldte I?
  - Hvor mange stik tog I?
  - Hvor mange point fik I for spillet?
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



SBfV

Man vinder masser af point ved godt modspil!



<u>Gode regler i modspil</u>

1. Spil lavt i 2. hånd
2. … men højt i 3. hånd
3. Spil lavt i 2. hånd …. men dæk udspil af honnører fra fjenden
4. Spil højt i 3. hånd….. men kun så højt som nødvendigt.

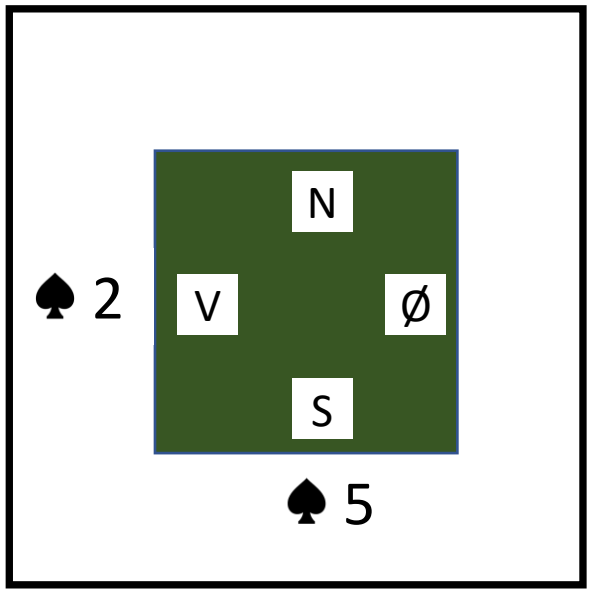
1. Læg et lavt kort til i 2. hånd!

Spilfører må nu stikke med ♠ D

♠ D 6 4

Du sidder i 2. hånd og spiller også en lille ♠

♠ K T 2



♠ 2

♠ E 9 8 3

♠ 5

Spilfører spiller en lille ♠

♠ B 7 5

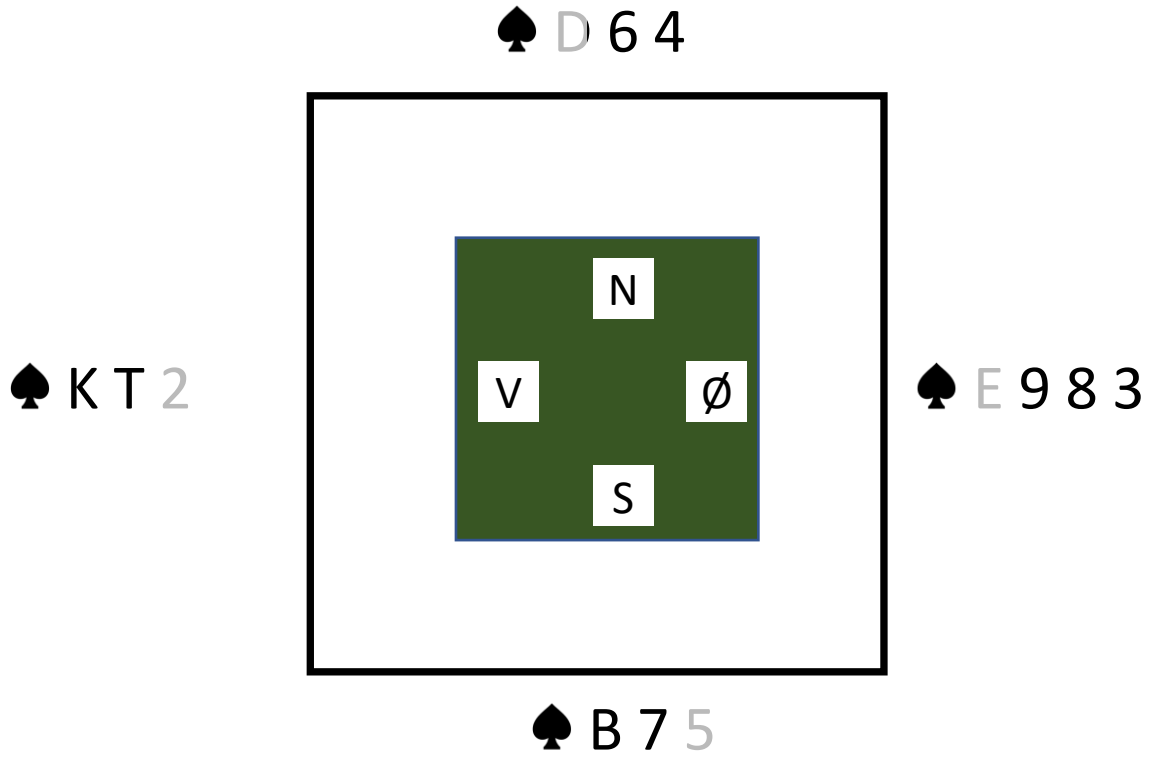
som makker kan stikke med ♠ Es.

Det rigtige

SBfV

1. Læg et lavt kort til i 2. hånd!

Kan Spilfører få stik i ♠ ?



Det rigtige

SBfV

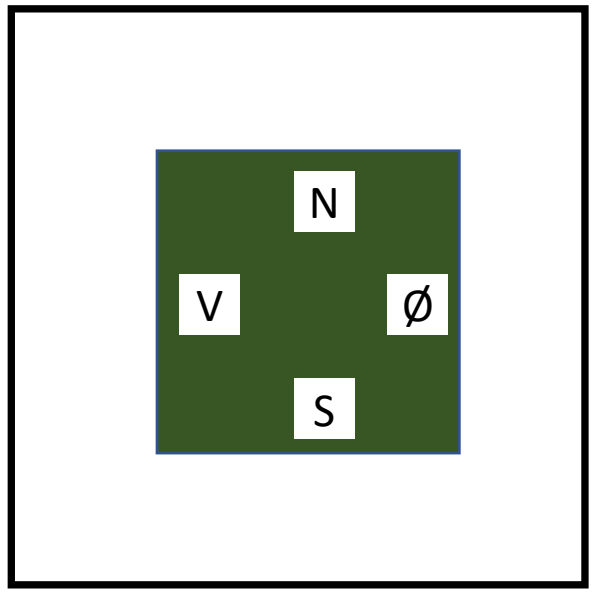
1. Læg et lavt kort til i 2. hånd!

Nej, for næste gang spilfører spiller ♠…

♠ D 6 4

Men du kan stikke hans ♠ B med ♠ K. (Vær passiv, og vent med selv at trække ♠ K. Du har ”gaffel” over ♠ B).

♠ K T 2



♠ E 9 8 3

Spilfører får ingen ♠ stik

♠ B 7 5

Spilfører forsøger at få stik på ♠ B

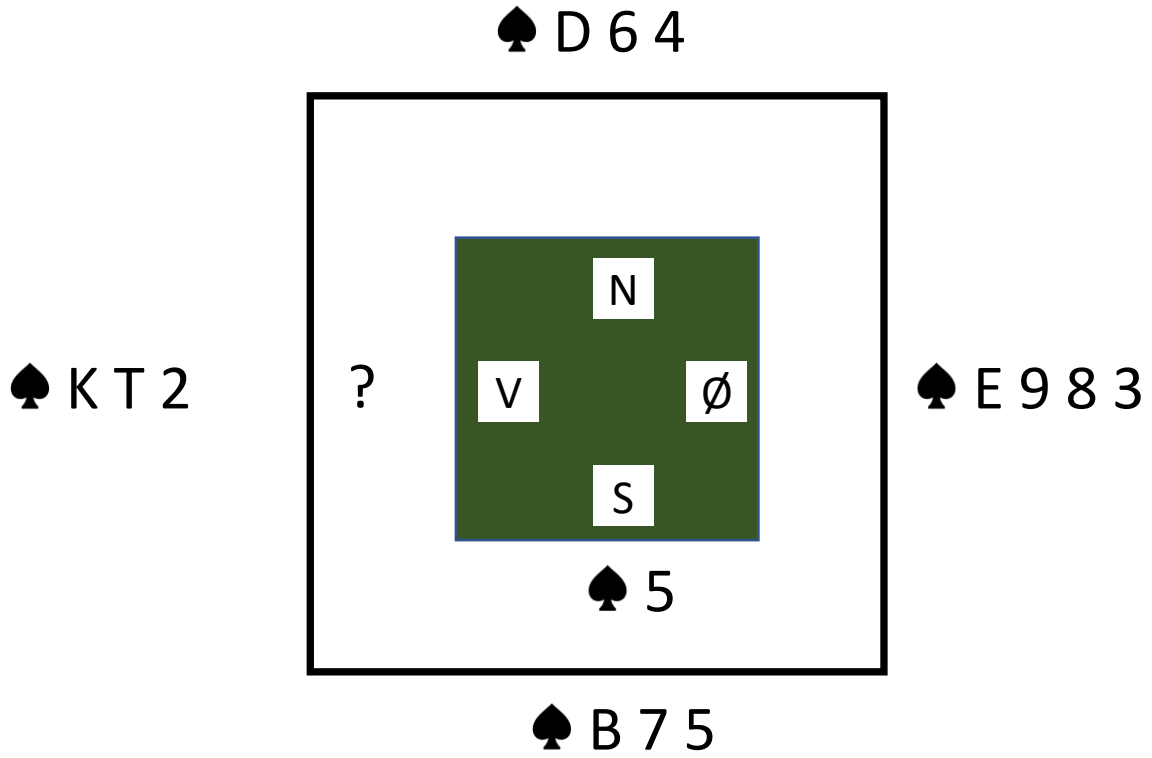
Makker lægger ♠ 8

Det rigtige

SBfV

1. Læg et lavt kort til i 2. hånd! TAKE 2

Men hvad hvis modspillet ikke lægger lavt i 2. hånd?



Det forkerte

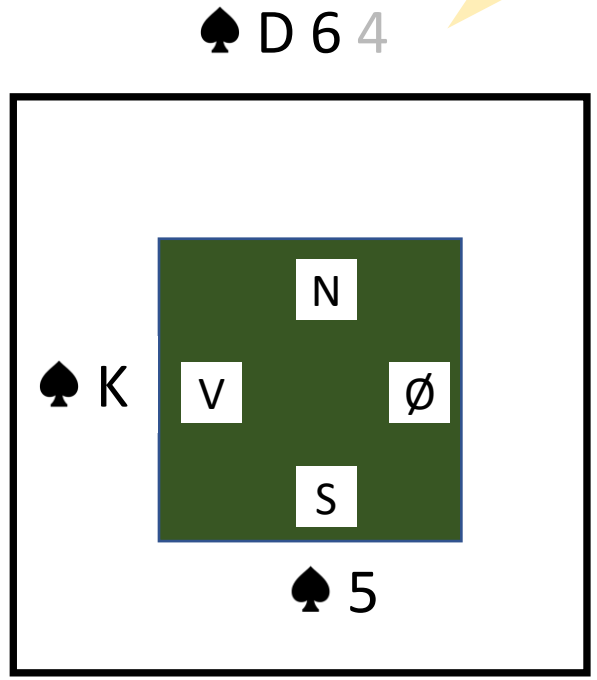
SBfV

1. Læg et lavt kort til i 2. hånd! TAKE 2

Bordet kan nu lægge lavt

Spilfører spiller en lille ♠, og Vest lægger ♠ K i stedet for en lille ♠ ….

Dermed får spilfører et ♠-stik!



Nu kan spilfører presse ♠ Es ud fordi hun både har ♠ D og ♠ B.

Og makker lægger lavt

Det forkerte

SBfV

Man vinder masser af point ved godt modspil!



KONKLUSION

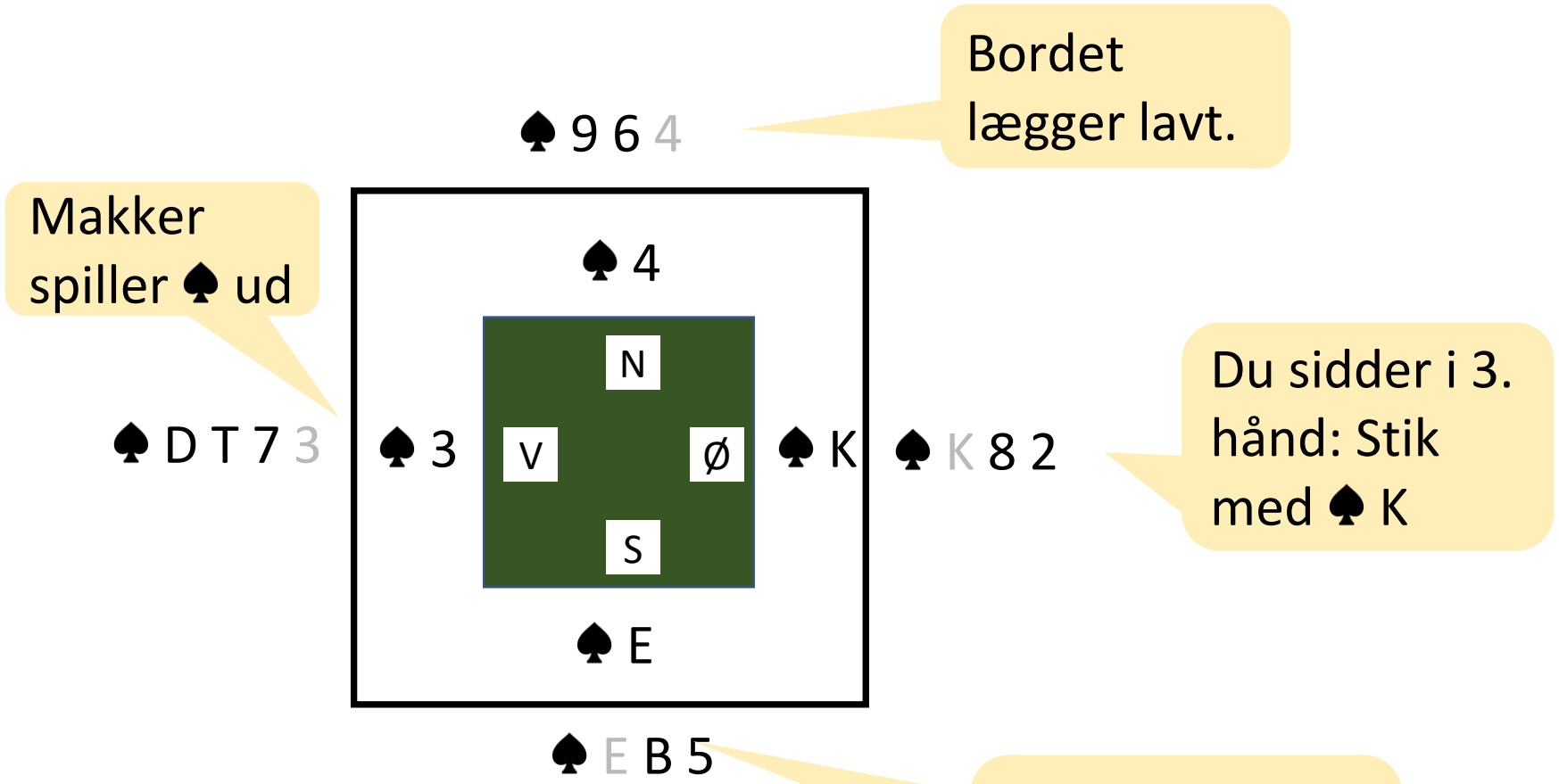
Tilspil i 2. hånd:

- Med tilspil af ♠ 2 (= lavt), så får spilfører **0** stik i ♠.
- Med tilspil af ♠ K (= højt), så får spilfører **1** stik i ♠.

Læg lavt i 2. hånd!

SBfV

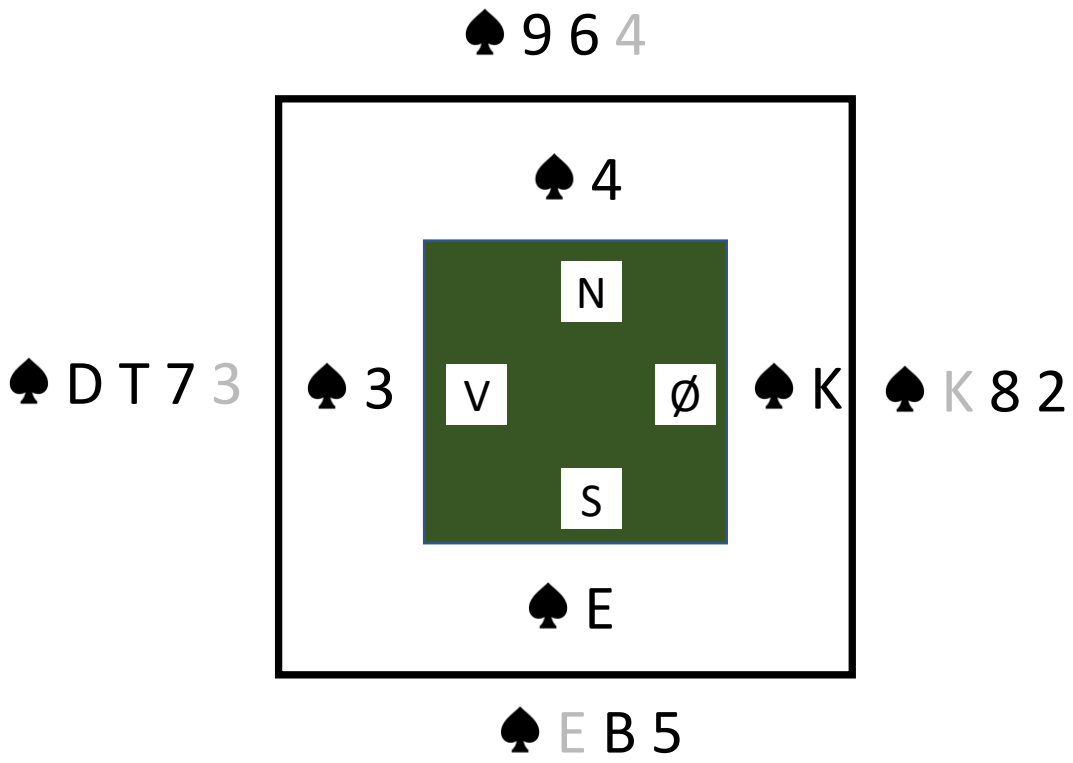
2. … men læg højt kort til i 3. hånd



Det rigtige

SBfV

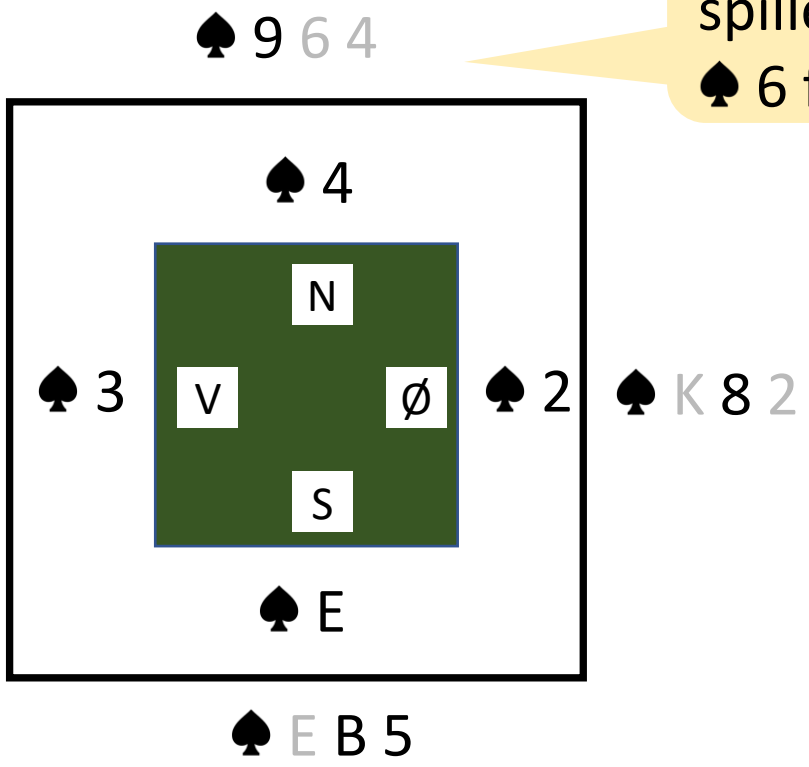
2. … men læg højt kort til i 3. hånd



Hvor mange stik får Spilfører i ♠?

Det rigtige

2. … men læg højt kort til i 3. hånd



Hvis alle andre end Vest spiller ♠, eksempelvis en ♠ 6 fra Nord….

Øst spiller ♠ 2

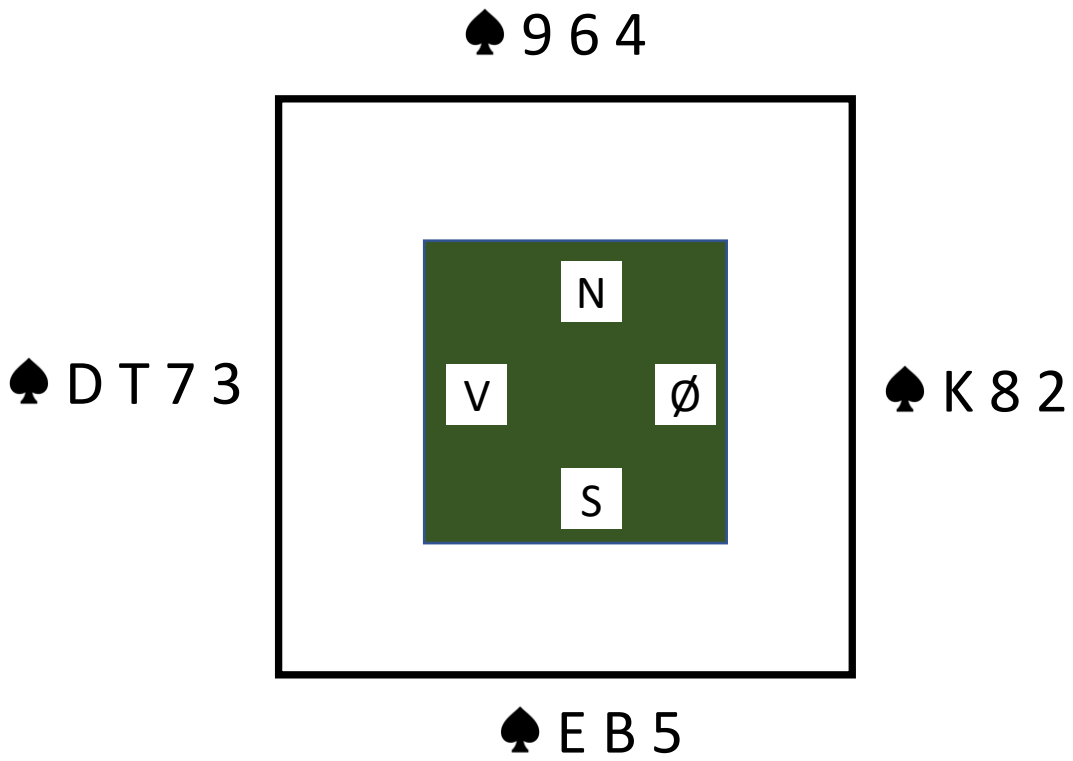
Spilfører får kun et stik i ♠!

Så får Vest stikket. Vest har ”gaffel” (♠ DT) over ♠ B.

Og hvad end Spilfører lægger (♠ B eller ♠ 5)……

Det rigtige

2. … men læg højt kort til i 3. hånd **TAKE 2**



Men hvad nu hvis modspillet ikke lægger højt i tredje hånd?

Det forkerte

SBfV

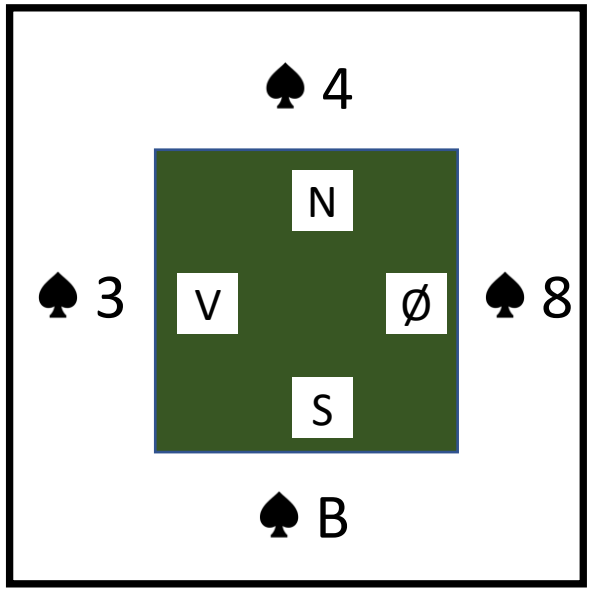
2. … men læg højt kort til i 3. hånd TAKE 2

Bordet lægger lavt.

♠ 9 6 4

Makker spiller ♠ ud

♠ D T 7 3



♠ K 8 2

Denne gang stikker du kun med ♠ 8

Og nu får spilfører 2 stik i ♠. Et på ♠ Es og et på ♠ B.

♠ E B 5

Nu kan Spilfører nøjes med ♠ B

Det forkerte

SBfV

Man vinder masser af point ved godt modspil!



KONKLUSION

Tilspil i 3. hånd:

- Med tilspil af ♠ K (= højt), så får spilfører **1** stik i ♠.
- Med tilspil af ♠ 8 (= ikke højt), så får spilfører **2** stik i ♠.

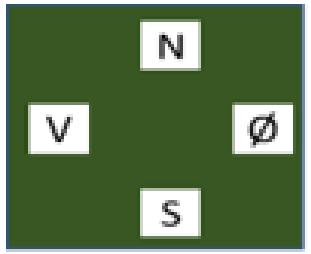
Læg højt i 3. hånd!

SBfV

I spiller en kontrakt med spar som trumf. Spilfører er Syd og du sidder Vest. Hvad spiller du til, når spilfører spiller følgende kort ud?

Bordet

Din hånd



Spilfører

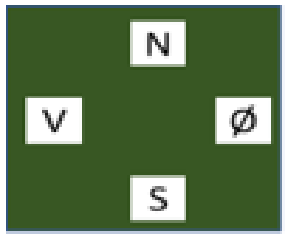
	Spilfører spiller ud	Din hånd	Bordet	Løsning
*A.	♥ 2	♥ K 4 3	♥ D T 7	

SBfV

I spiller en sans-kontrakt og spilfører er Syd og du sidder Øst. Makker spiller en lille spar ud. Bordet lægger det understregede kort på. Hvad lægger du til i de forskellige situationer. Og hvis du får stikket (eller senere får et stik), spiller du så spar igen?

Bordet

Makker



Din hånd

Spilfører

	Makker spiller ud	Bordet	Din hånd	Løsning
*A.	♠ 2	♠ E 5 4 3	♠ K 9 7	

Nu skal vi spille kort – spil 3 og 4

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Skriv følgende på tavlen:
  - Hvad meldte I?
  - Hvor mange stik tog I?
  - Hvor mange point fik I for spillet?
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



SBfV

Man vinder masser af point ved godt modspil!



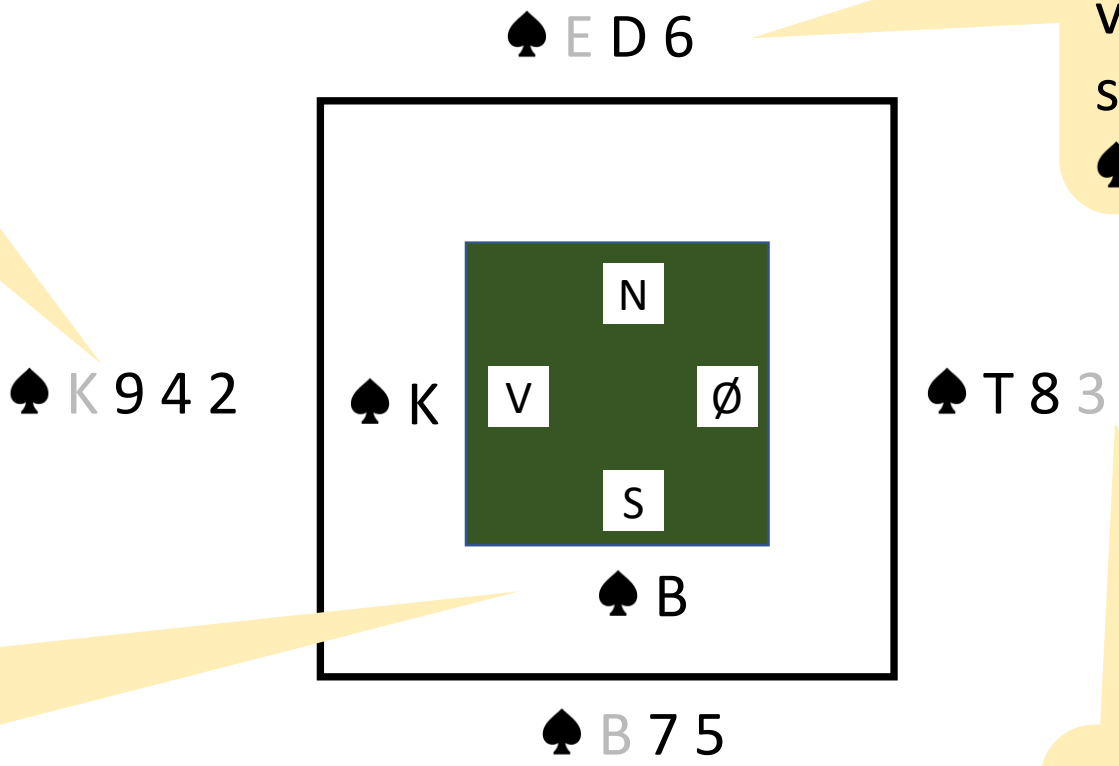
UNDTAGELSE fra

1. Spil lavt i 2. hånd …..
2. ..men læg højt i 3. hånd

3. Spil lavt i 2. hånd – men læg honnør på honnør

Dæk spilførers honnør med en honnør (♠K)

Spilfører vinder stikket med ♠ Es



Spilfører spiller en honnør (♠B), og du sidder i 2. hånd. Hvad spiller du til?

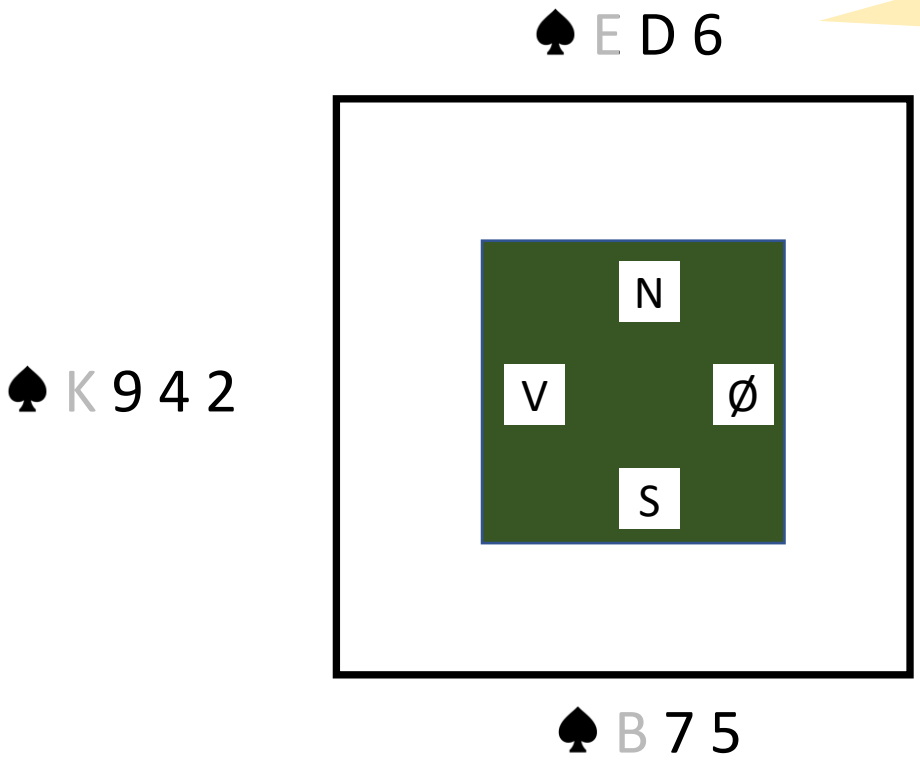
Makker lægger en lille ♠

Det rigtige

3. Spil lavt i 2. hånd – men læg honnør på honnør

Hvor mange ♠-stik kan Spilfører nu få?.

Spilfører får to ♠-stik



Spilfører får stik på ♠ Es og ♠ D

Men modspillet får stik på ♠ T. Man siger at ♠ T bliver forfremmet.

Det rigtige

SBfV

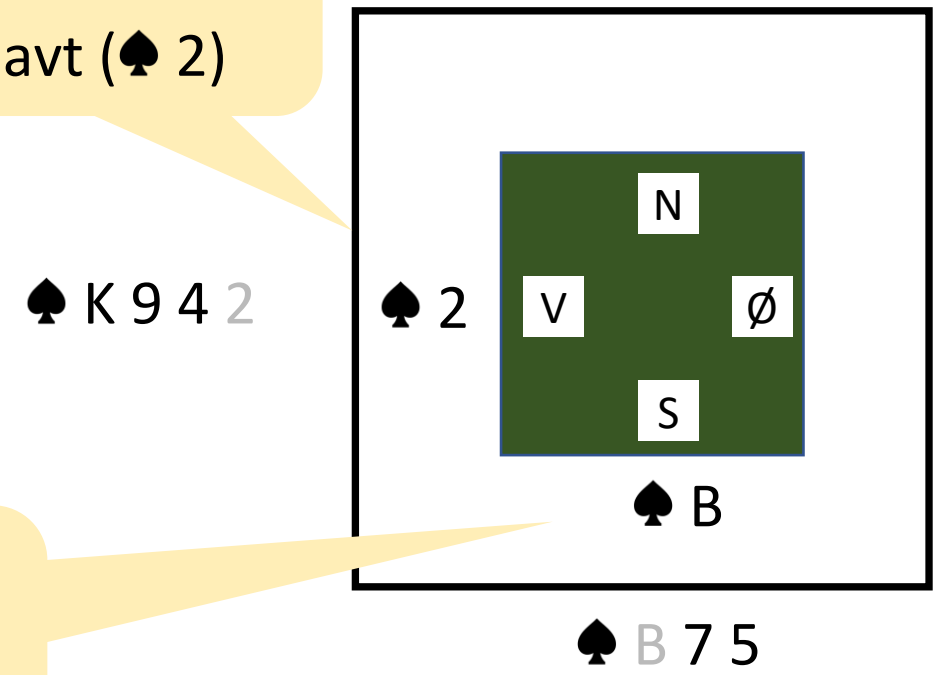
3. Spil lavt i 2. hånd – men læg honnør på honnør

TAKE 2

Du dækker ikke, men spiller i stedet lavt (♠ 2)

Nu lægger spilfører også lavt fra bordet (♠ 6)

Men hvad sker der hvis 2. hånd ikke dækker ♠ B?



Spilfører spiller en honnør (♠B)

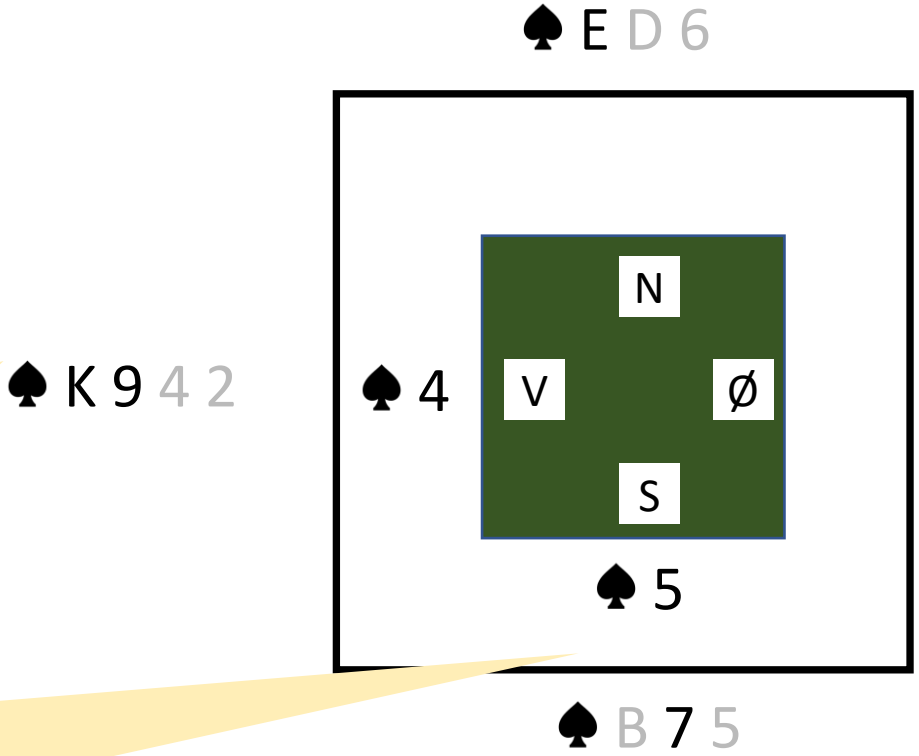
Og makker kan ikke stikke, så lægger lavt

Det forkerte

SBfV

3. Spil lavt i 2. hånd – men læg honnør på honnør

TAKE 2



Spilfører kniber med ♠ D

Nu er det ligegyldigt om du spiller lavt eller højt. Lad os sige du tager ♠ 4

Spilfører spiller nu en lille ♠

Og makker kan ikke stikke, så lægger lavt

Nu kan Spilfører knibe i ♠ igen

Det forkerte

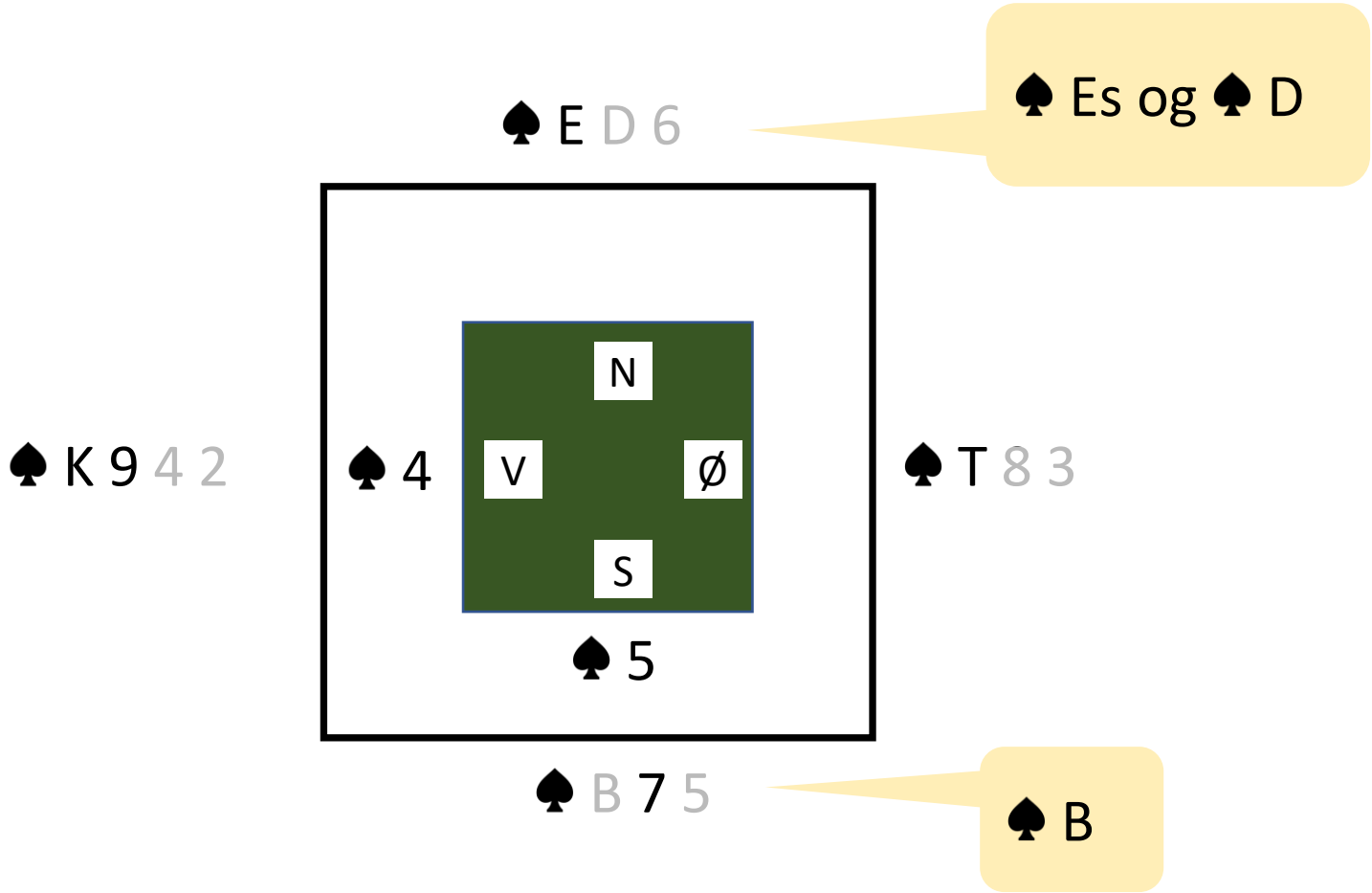
SBfV

3. Spil lavt i 2. hånd – men læg honnør på honnør

TAKE 2

Hvor mange stik får Spilfører nu i ♠ ?

Spilfører får tre stik!



Det forkerte

SBfV

Man vinder masser af point ved godt modspil!



KONKLUSION

Tilspil i 2. hånd ved udspil af HONNØR:

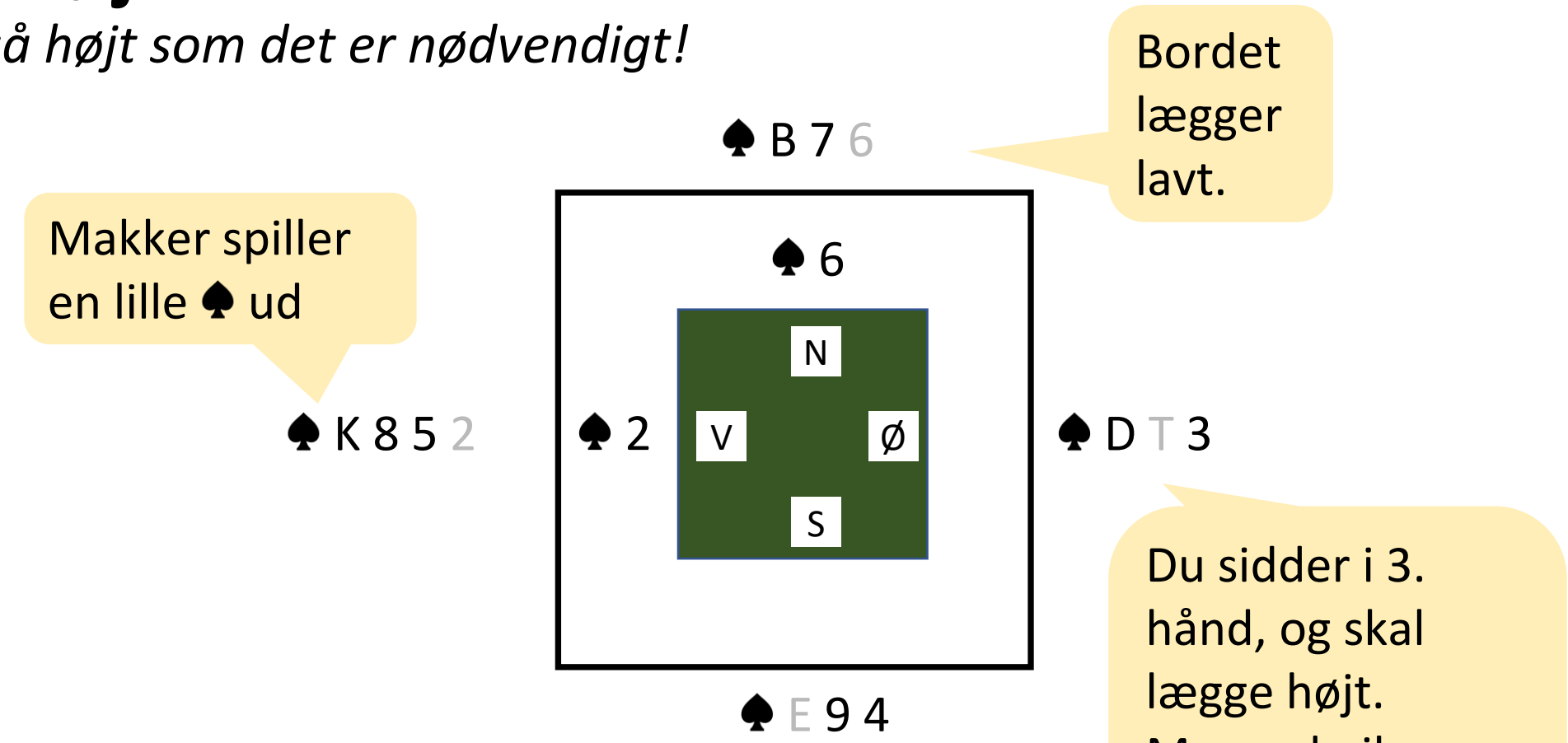
- Når du dækker med en honnør, så får spilfører kun **2** stik i ♠.
- Med tilspil af et lavt kort, ♠ 2, så får spilfører **3** stik i ♠.

Dæk udspil af honnører:
HONNØR PÅ HONNØR

SBfV

4. Læg højt kort til i 3. hånd

Men kun så højt som det er nødvendigt!



Det rigtige

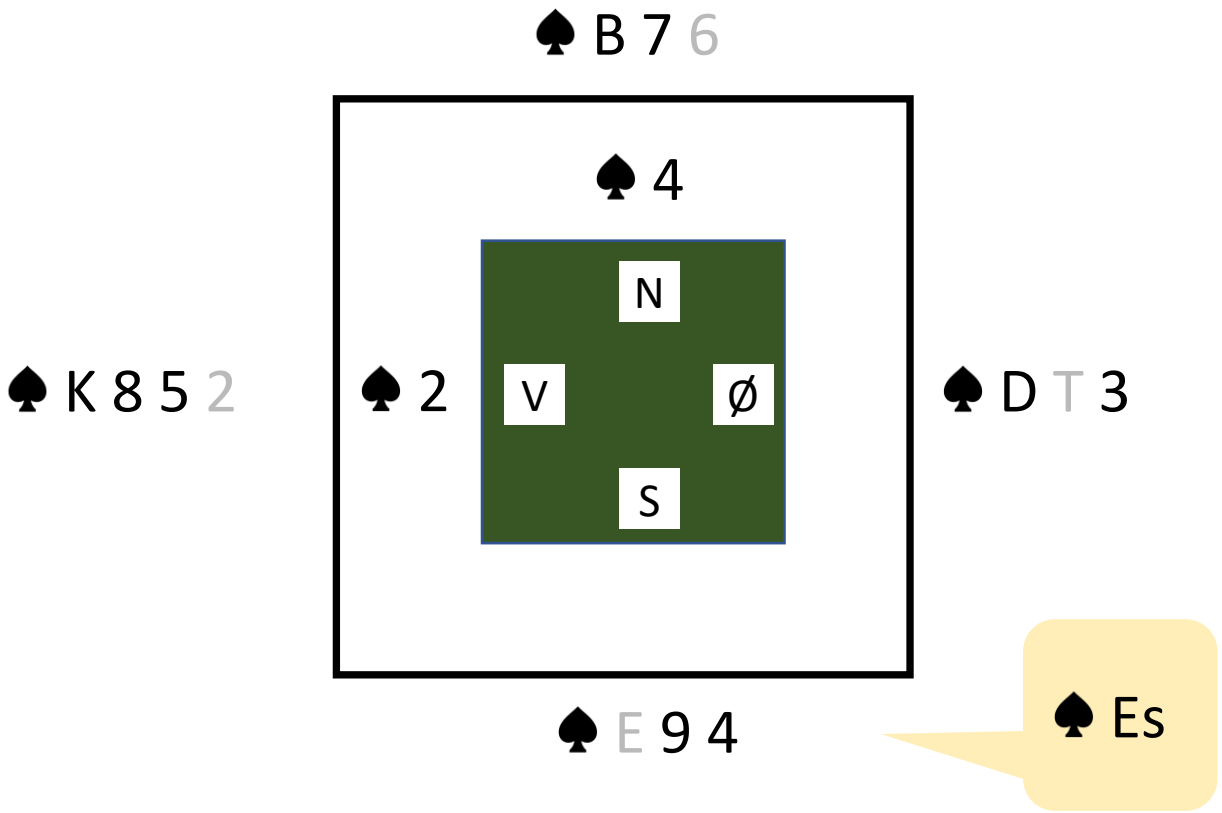
SBfV

4. Læg højt kort til i 3. hånd

Men kun så højt som det er nødvendigt!

Hvor mange stik får Spilfører nu i ♠ ?

Spilfører får 1 stik i ♠!



Det rigtige

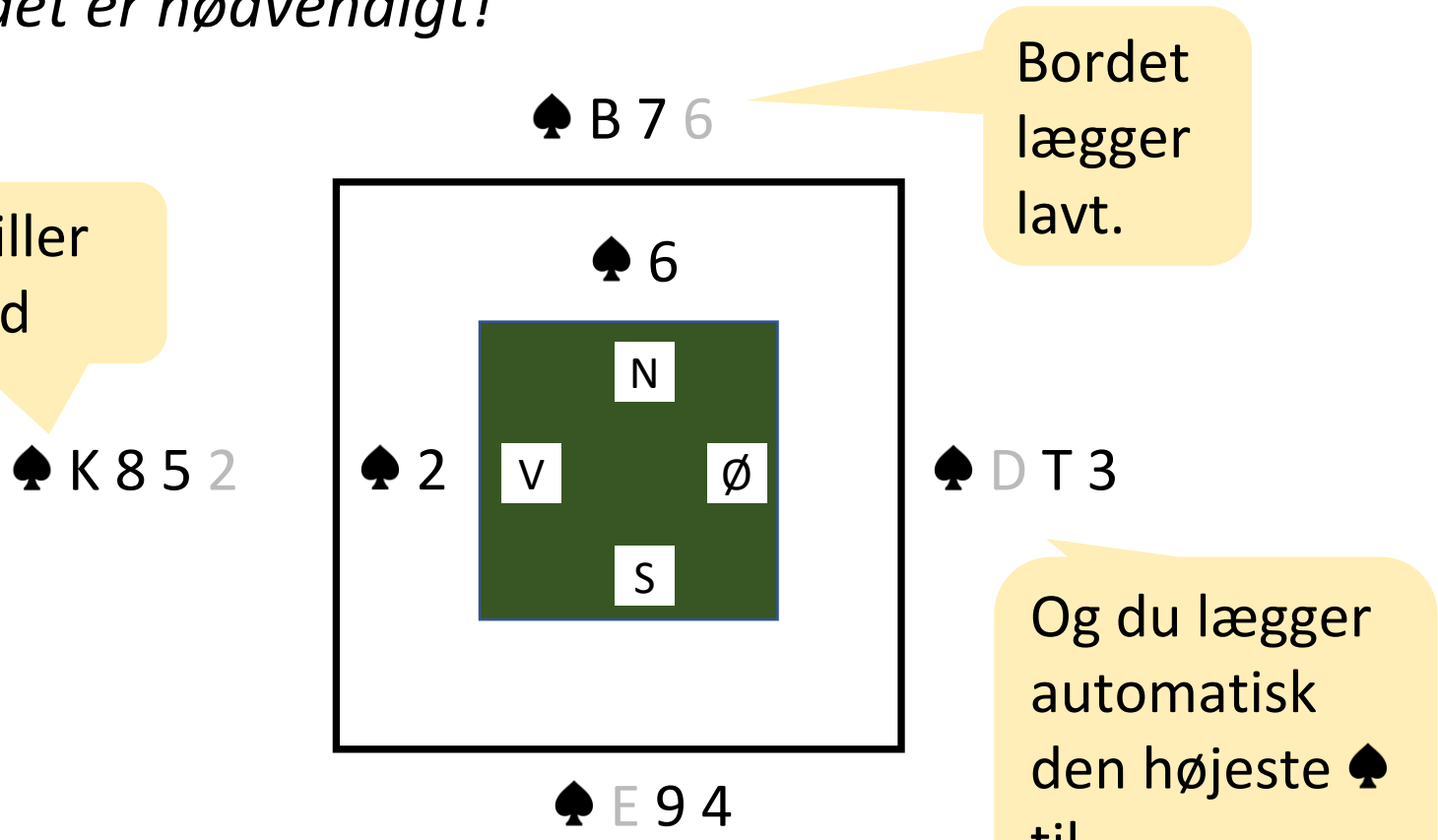
SBfV

4. Læg højt kort til i 3. hånd

Men kun så højt som det er nødvendigt!

TAKE 2

Det forkerte



Men hvad sker der hvis du bare automatisk lægger højt i 3. hånd?

SBfV

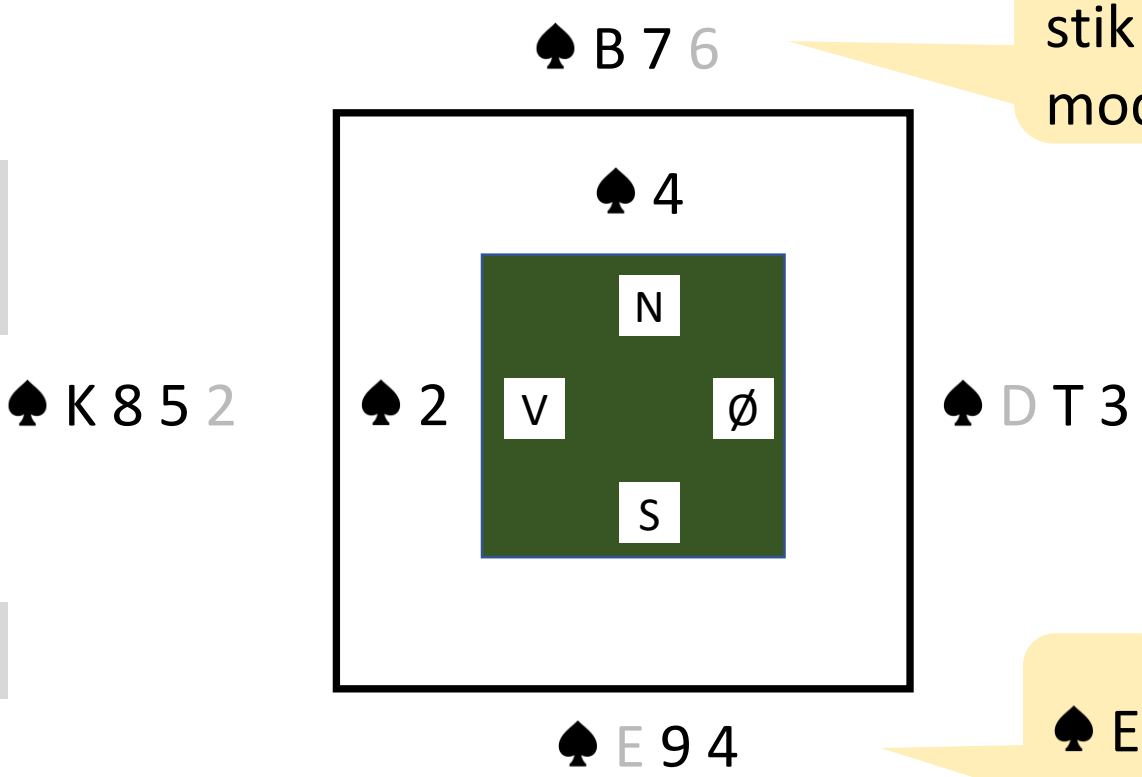
4. Læg højt kort til i 3. hånd

Men kun så højt som det er nødvendigt!

TAKE 2

Det forkerte

♠ B, som giver stik ved opspil mod bordet



♠ Es

Hvor mange stik får Spilfører nu i ♠?

Spilfører får to stik i ♠!

SBfV

Man vinder masser af point ved godt modspil!



KONKLUSION

Tilspil i 3. hånd

- Når du kniber med ♠ T, så får spilfører kun **1** stik i ♠.
- Med automatisk tilspil af den højeste ♠ (♠ D), så får spilfører **2** stik i ♠.

Spil højt i 3. hånd, meeennn
kun så højt, som det er nødvendigt!

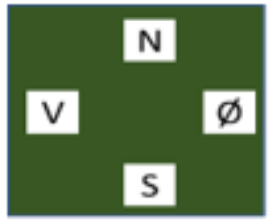
SBfV

Øvelse 3a: Honnør på Honnør*

I spiller en trumf-kontrakt og spilfører er Syd og du sidder Vest. Hvad spiller du til?

Bordet

Din hånd



Spilfører

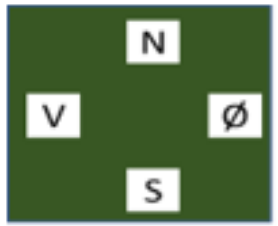
	Spilfører spiller ud	Din hånd	Bordet	Løsning
***A.**	♠ B	♠ K 4 3	♠ E D 7	
***B.**				

Øvelse 3b: Højt i 3. hånd, men kun så højt som det er nødvendigt*

I spiller en sans-kontrakt og spilfører er Syd og du sidder Øst. Makker spiller en lille spar ud. Bordet lægger det understregede kort på. Hvad lægger du til i de forskellige situationer. Og hvis du får stikket (eller senere kommer ind i spillet), spiller du så spar igen?

Bordet

Makker spiller ud



Din hånd

	Makker spiller ud	Bordet	Din hånd	Løsning
*A.	♠ 2	♠ D T 8 ♠ D T 8 ♠ D T 8	♠ K B 9	
*B.				
*C.				

Nu skal vi spille kort – spil 5 til 8

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Skriv følgende på tavlen:
  - Hvad meldte I?
  - Hvor mange stik tog I?
  - Hvor mange point fik I for spillet?
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



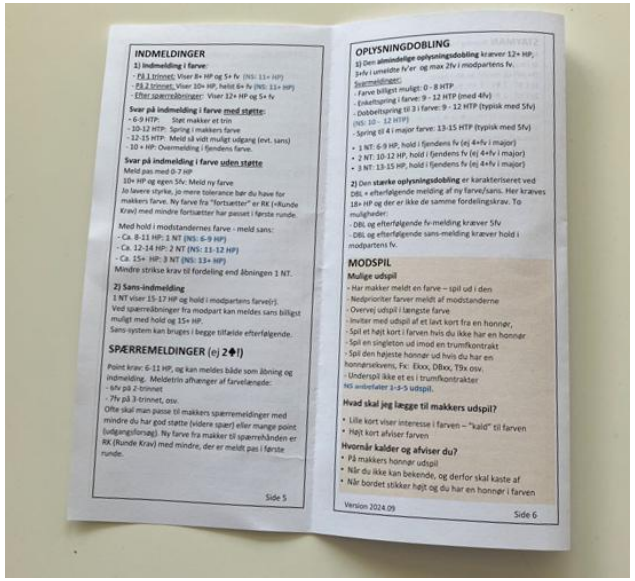
SBfV

Repetition – Lektion 5

- Formålet med meldingerne er at blive enige om:
  1. Skal der spilles Trumf eller Sans. Og hvis trumf, hvilken farve skal vi spille i?
  2. Og hvor mange stik kan vi sammen tage?
- Meldingernes betydning er aftalt på forhånd:
  Åbningen 1 i farve viser 12+ HP og man melder længste farve
  Hvis der er to 4fv'er, så meldes de nedefra
  Hvis der er to 5fv'er (evt. 6fv'er), så meldes de oppefra
- Svarer skal passe med 5HP/HTP eller mindre. Med 6+ HP/HTP
  1. Støttes med 4fv i åbningsfarven, ellers
  2. Meldes egen længste farve, hvis der ikke er 4fv i åbningsfarven
- Man vinder masser af point ved godt modspil:
  Lavt i 2. hånd …… men honnør på honnør
  Højt i 3. hånd …… men kun så højt som nødvendigt

Systembeskrivelse

- Systembeskrivelsen er en **huskeliste** over SBfV systemet
- SBfV system + Logik = Så kan du spille bridge
- Vi gennemgår løbende afsnit efter afsnit af systemet.
  Herefter bliver de fremhævet i gult.



Lektion 1
(modspillet)



Lektion 3+4

Lektion 5 (i dag)

SBfV

POINTKRAV

Udgang kræver 26+ HP/HTP i major og sans

Udgang kræver 29+ HP/HTP i minor

Lille og Storeslem kræver hhv. 33+ og 37+ HP/HTP

ÅBNERS 1. MELDING (1 i farve)

En åbning med **1 i farve** viser 12-21 HP. 4fv'er meldes nedefra og 5fv'er meldes oppefra.

MODSPIL

Mulige udspil

- Har makker meldt en farve – spil ud i den
- Nedprioriter farver meldt af modstanderne
- Overvej udspil i længste farve
- Inviter med udspil af et lavt kort fra en honnør,
- Spil et højt kort i farven hvis du ikke har en honnør
- Spil en singleton ud imod en trumfkontrakt
- Spil den højeste honnør ud hvis du har en honnørsekvens, Fx: Ekxx, DBxx, T9x osv.
- Underspil ikke et es i trumfkontrakter

NS anbefaler 1-3-5 udspil.

Hvad skal jeg lægge til makkers udspil?

- Lille kort viser interesse i farven – "kald" til farven
- Højt kort afviser farven

Hvornår kalder og afviser du?

- På makkers honnør udspil
- Når du ikke kan bekende, og derfor skal kaste af
- Når bordet stikker højt og du har en honnør i farven

SBfV

Her kan du læse mere i Nordisk Standard

- Åbningsmelding: Kapitel 3, side 32 - 33*
- Lavt/højt i modspil: (honnør på honnør) Kapitel 3, side 33 – 35

Spil **bridge** 1

Læs også gerne kapitel 1 og 2 med generel viden. Alt om åbningen 1NT gemmer vi til Lektion 7.

** Spring over det korte afsnit med 'Balancerede hænder'.*

SBfV