Repetition – lektion 2

- Når man spiller **uden trumf** (UT/NT), så har alle farver samme værdi
- I spillet **med trumf**, så har en udvalgt farve højere værdi
- Spilfører bør ofte **trække modpartens trumfer** således at de ikke trumfer hendes stik i utide.
- Spilfører bør dog overveje hvorvidt **bordet kan trumfe** spilførers tabere **inden** der trækkes trumf.
- Fokuser på at tælle modpartens trumf
- En **taber** er et stik man regner med at modparten kan vinde.
- Man kan ofte få flere stik i trumf
- Et **opspil** er et forsøg på at fange en af modstandernes honnører i plads.
- En **knibning er et specielt opspil**, hvor modpartens honnører kommer i klemme.

REPETITIONSOPGAVER – LEKTION 2

Stik med trumf

1: Spar er trumf og spilles ud. Hvilket kort vinder stikket?

Hjerter Es	Spar 2	Spar 5	Spar Dame

2: Hvad betyder det at 'trække trumf?

Fjerne modpartens trumfer, ofte ved at trække en høj trumf.	Vente længe med at spille trumffarven	Bruge trumf, når man ikke kan bekende	Bede modparten om at spille trumf.

3: Hvornår må man bruge en trumf?

Når man ikke har flere kort i spillet farve	Når man har lyst	Kun når der er spillet ud i trumffarven	Aldrig, hvis man er modspiller

4: Hvad er 'en taber'?

Den mindste trumf	Et stik vi forventer, at modparten vinder.	Det par, der får færrest point	Et kort, der er tabt på gulvet

5: Hvad betyder det, når et stort kort er 'i plads'?

At min makker har det	At det sidder foran de høje kort hos spilfører eller den blinde.	At det med sikkerhed giver modparten stik	At det ligger på bordet

6: Hvad er 'den korte hånd'?

Den hånd, der spiller ud	Den hånd med færrest kort i den aktuelle farve	En hånd uden kort i den aktuelle farve	Den hånd, der ligger på Bordet

7: Hvad er 'Opspil'?

Spil fra Bord mod Hånd	Spil af højt kort fra bord	Spille fra lave kort mod høje	Tage det sidste stik i spillet.

8: Hvad er en 'Knibning'?

Spiller et højt kort fra Bordet	Spiller et lavt kort fra Bordet	Spiller for at blive renonce i en farve	Et specielt opspil, hvor modpartens honnører kommer i klemme

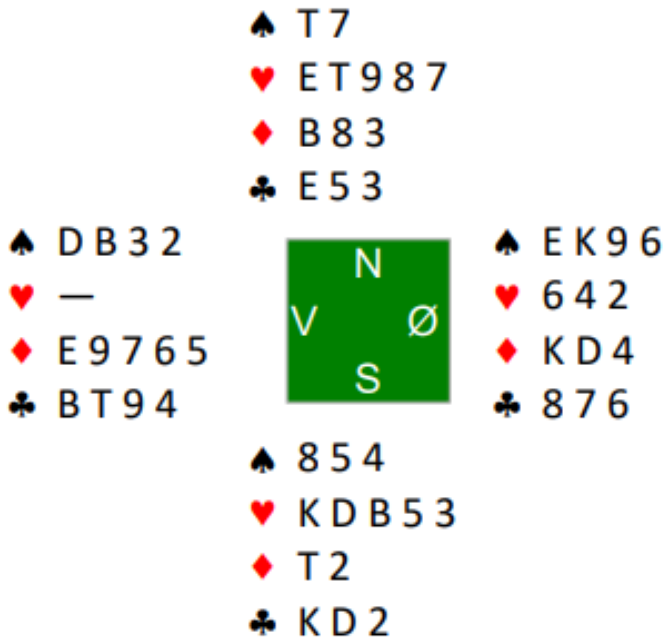
9: Du er spilfører i en trumfkontrakt i hjerter, og har følgende i spar og hjerter på hånden (S) og bordet (N):
S: ♠ E82 ♥ EK987 N: ♠ 76 ♥ DBT4
Hvor mange stik er det muligt at få i de to farver tilsammen:

5	6	7	8

10: Du har de samme kort, men nu spiller du en kontrakt uden trumf (sans). Hvor mange stik kan du nu få tilsammen?

5	6	7	8

Spil 2



Øst er spilfører med ♠ som trumf.

Syd spiller ♥ K ud (højest af sekvens).
Nord kalder med ♥ 7 (laveste kort).

Udspillet stikkes med trumf på Bordet, og der spilles en lille ♦ hjem til hånden.

Nu trumfes en næste ♥ på bordet, igen med hjemgang i ♦.
Da den sidste ♥ er trumfet på bordet, bruges den fjerde trumf til at trække en første omgang trumf.

Men der mangler en hjemgang til hånden for at trække de sidste to trumfer. Et opmærksomt modspil kan herefter nå at få en ♦-trumfning. I alt tager modspillet derfor 4 stik: 3 i ♣ og 1 trumfning i ♦.

Øst er spilfører i ♠ og får 9 stik:
3 ved at trumfe ♥, 4 i ♠, en i ♦, og en i ♣ eller ♦

I spillede hhv. 5-8 og 3-10

BRIDGEKURSUS for BEGYNDERE

LEKTION 3: MELDINGER
LEKTION 4: BONUS


VIDEO
LEKTION 3: MELDINGER

Hvert spil består af to faser

1

Meldingerne = Samtale

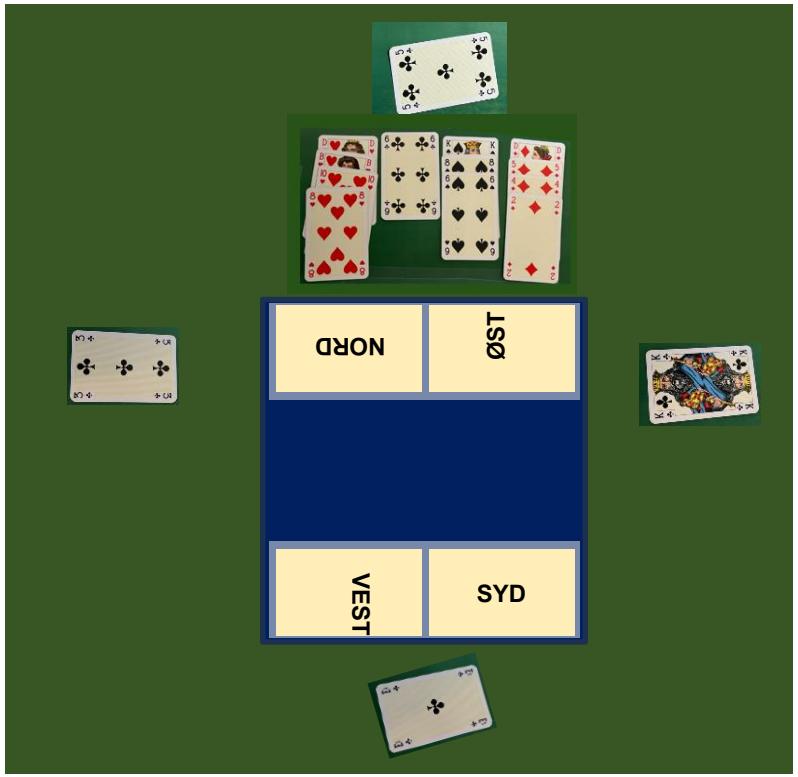


Formål:

- Hvilken farve skal være trumf, eller skal vi spille sans (uden trumf)?
- Hvor mange stik kan vi tage?

2

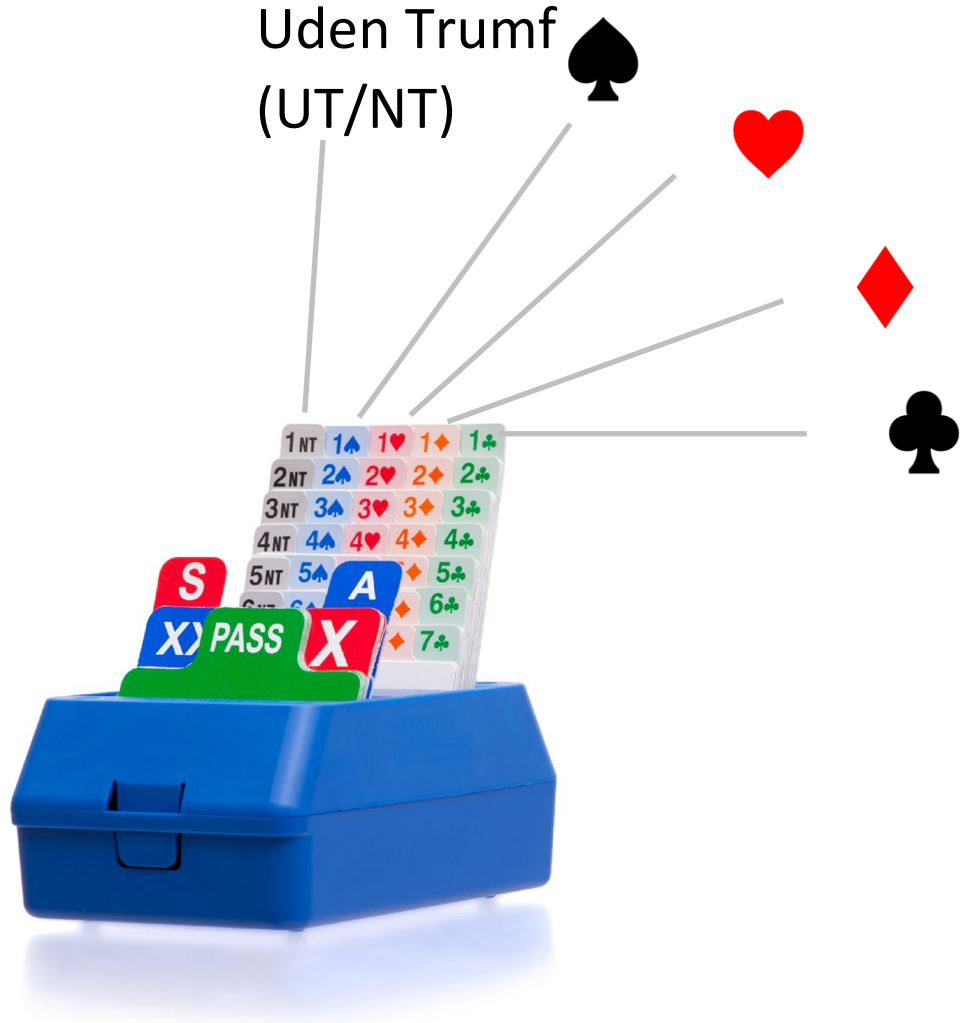
Spillet af kortene



Samtalen foregår via meldekassens kort….

- Det enkelte meldingskort angiver:
  - Hvor mange stik man lover at tage + 6
  - Hvad man foreslår som trumffarve
- <u>Eksempler:</u>
  - Med 1 ♠ lover spilleren at kunne tage 7 stik med ♠ som trumf.
  - Med 7 ♠ lover spilleren at kunne tage 13 stik med ♠ som trumf

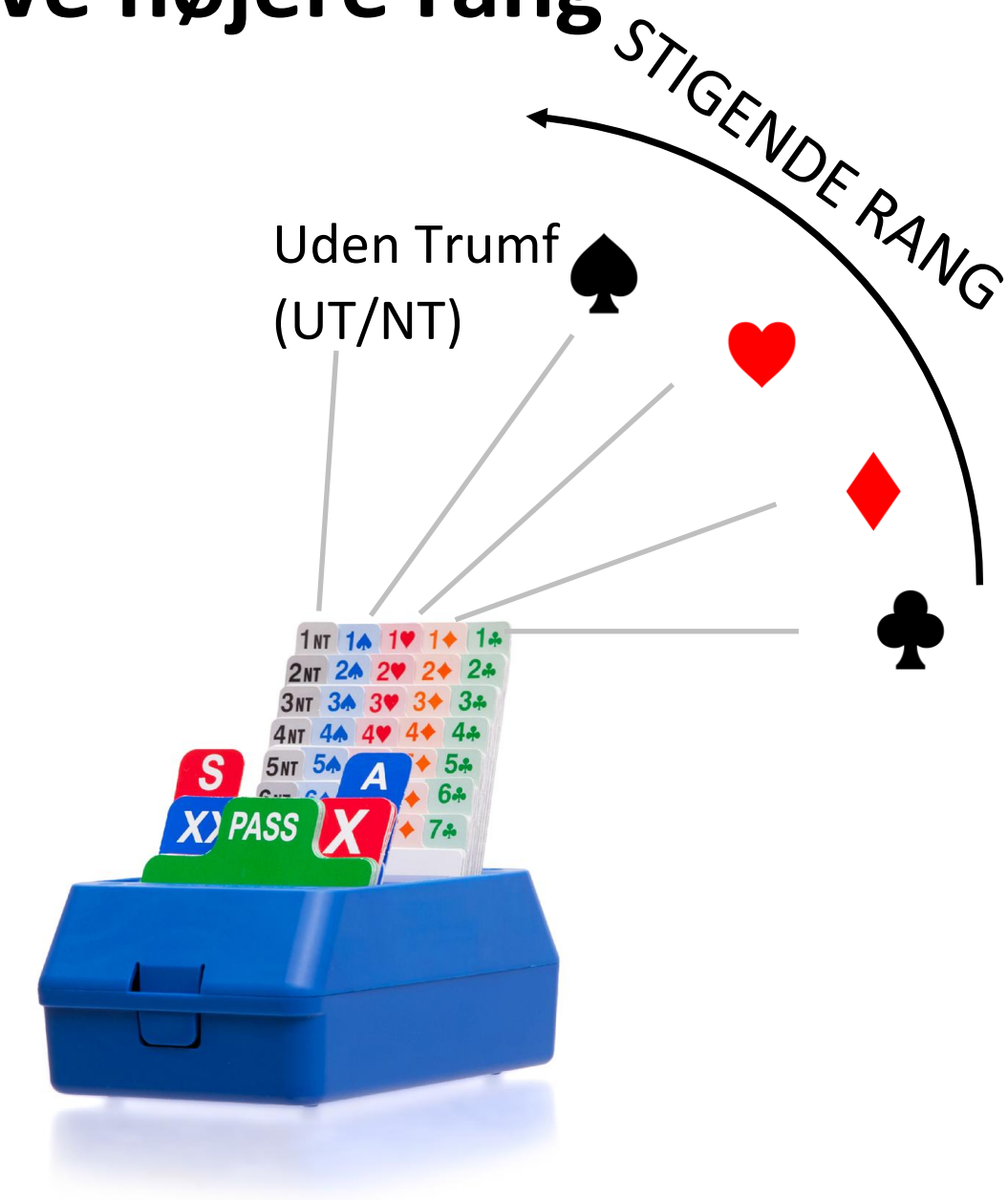
- Man kan også melde sans:
  - UT = <u>U</u>den <u>T</u>rumf
  - NT = <u>N</u>o <u>T</u>rump (engelsk)
- <u>Eksempler:</u>
  - 1 UT lover at tage 7 stik
  - 7 UT lover at tage 13 stik



… og hver ny melding skal have højere rang

Eksempler på meldeforløb

1 ♣ - 2 ♣	OK
1 ♠ - 1 ♣	Ej OK
1 ♥ - 1 ♠	OK
1 ♠ - 2 ♥	OK



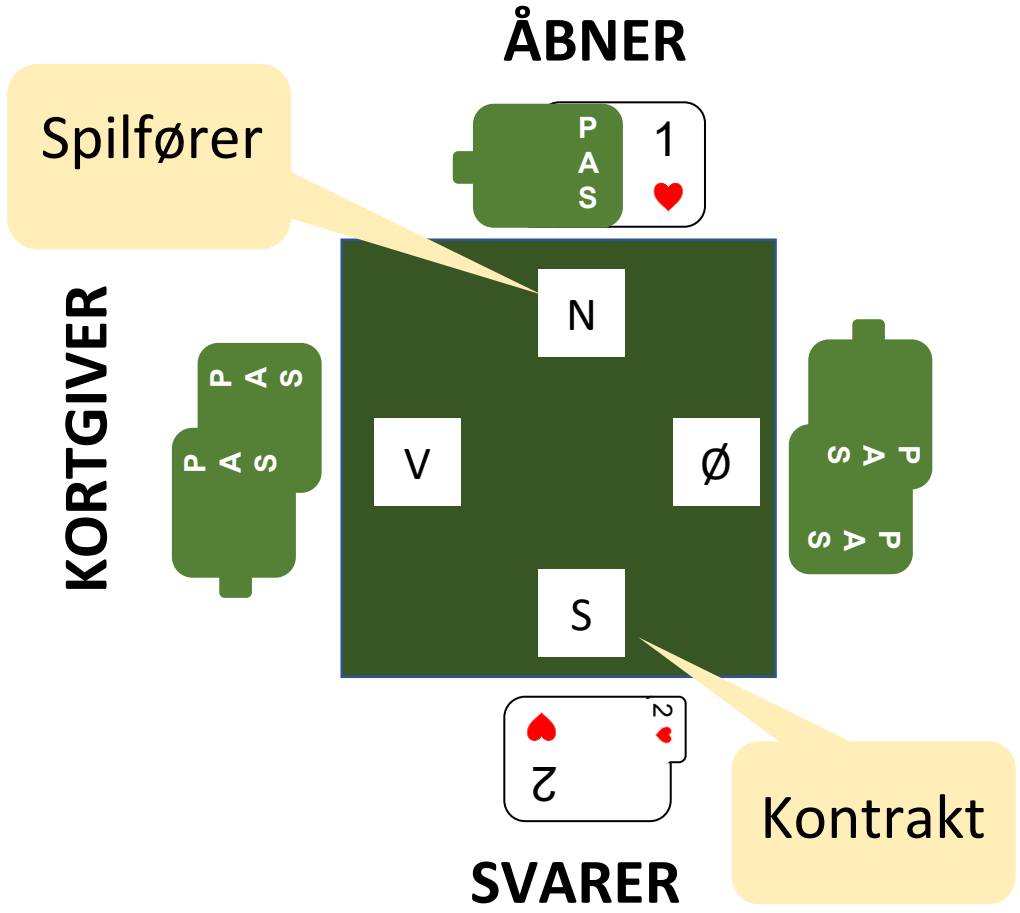
Høje kort tager flest stik!

Og man vurderer sit stik potentiale efter antallet af Honnørpoint (HP)

- Man optæller sine honnørpoint (HP) efter man har sat sine 13 kort i farveorden.
- I hver af farverne er der 10 HP (4+3+2+1)
- Dvs. 40 HP i et spil kort (10 HP fra hver af de 4 farver).

Es (E)	Konge(K)	Dame (D)	Bonde (B)
			
4 HP	3 HP	2 HP	1 HP

Et eksempel på en melderunde.



- **Kortgiver** starter meldingerne
- **Åbner** skal minimum have 12 HP og melder sin længste farve.
- Med 6 HP eller mere, så SKAL **svarer** sige noget andet end PAS
- Med 4-farve (forkortes 4fv) i åbners farve meldes en højere i farven, som eksempel 2♥
- Efter 3 gange PAS, så slutter meldingerne.
- **Kontrakten** er den sidste melding (her 2♥)
- Spilleren, der meldte farven første gang er **spilfører** (her Nord).
- (Bemærk meldingskortene lægges så makker kan læse kortet)

Man leder efter ”fit” i trumf

- Når man har ”fit” i trumf, så har man mindst **8** trumfer tilsammen
- Eksempel på meldeforløb: 1 ♥ - 2 ♥
  viser oftest, at både åbner og svarer har mindst en 4fv i ♥:
  4 + 4 = 8 = **fit**
- Andre kombinationer er også mulige:
  5 + 3
  6 + 2, etc.
- En trumf-kontrakt giver flere stik end en sans-kontrakt, hvis der kan trumfes tabere. Eksempel:

  Nord ♠ 7 3 2 Syd ♠ 8
  ♥ E K 7 2 ♥ D B 4 3

  Hvor mange stik fås i en sans- og i en trumf-kontrakt i ♥?



Øvelser 1

	Kortfordeling	Melding	Kommentarer
A	♠ KB3 ♥ KDBT ♦ D43 ♣ 975		
B	♠ 753 ♥ KDT8 ♦ 95 ♣ KDT8		
C	♠ EDT87 ♥ KD3 ♦ 87 ♣ B96		
D	♠ 98632 ♥ EKDB ♦ 87 ♣ D7		

Makker har åbnet med 1♥.

Hvad svarer du?

	Kortfordeling	Melding	Kommentarer
A	♠ D83 ♥ ED53 ♦ 6543 ♣ 86		
B	♠ BT6 ♥ 8643 ♦ E74 ♣ 976		
C	♠ 5432 ♥ D83 ♦ EK3 ♣ 862		

Nu skal vi spille kort – spil 1 og 2

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





VIDEO

LEKTION 4: Sådan scorer man point i bridge (Bonus)

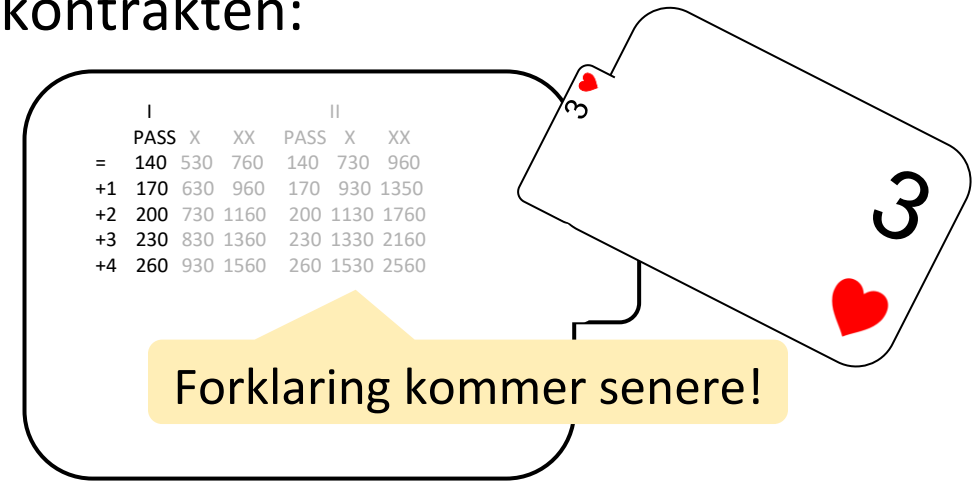
Hvor mange point får man?

VUNDET KONTRAKT

Jo flere stik man vinder, - jo flere point får man. Ex:

- 3♥, 9 stik 140 point
- 3♥, 10 stik 170 point

Se på bagsiden af kortet med kontrakten:

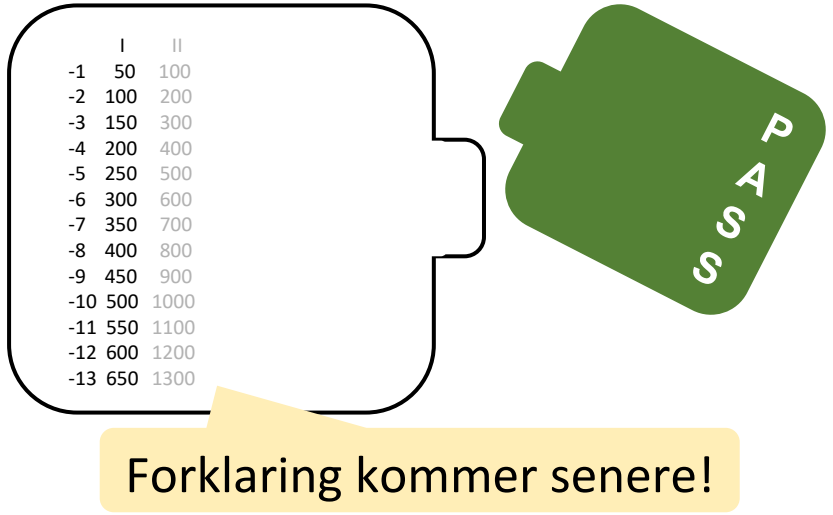


TABT KONTRAKT

Man afleverer point for hvert stik man går **bet** (1 bet = 1 stik mindre end kontrakten), ex:

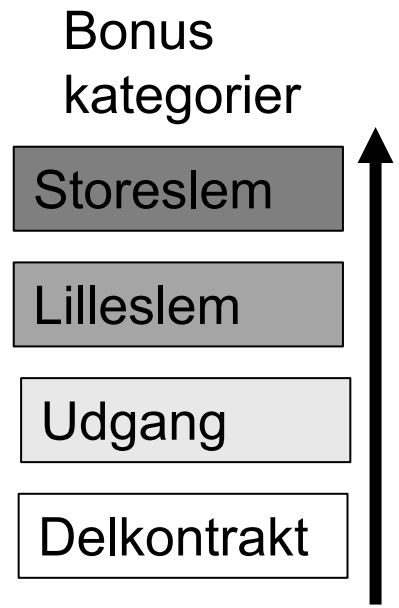
- 3♥, 8 stik minus 50 point
- 4♥, 8 stik minus 100 point

Se på bagsiden af PASS kortet:



Udvalgte antal stik giver stigende bonus

Antal Stik	NT/UT	MAJOR ♥ og ♠	MINOR ♦ og ♣
13 stik			
12 stik			
11 stik			5♦ 5♣
10 stik		4♠ 4♥	
9 stik	3ut		
8 stik			
7 stik			



BONUS trappe:
Jo højere trappetrin – jo højere bonus.

Bemærk: Krav til **s**tikantal.
Udgang:
- 9 stik i NT/UT
- 10 stik I major
- 11 stik i minor

Lilleslem: 12 stik
Storeslem: 13 stik

VIGTIGT: For at få tildelt bonus, så skal man melde og vinde(!) det angivne stikantal.
Eksempler på bonus for følgende antal meldte kontrakter med 12 stik:
6 ♥: Lilleslembonus
4 ♥: Udgangsbonus
3 ♥: Delkontrakt-bonus

Total antal HP bestemmer kontraktniveauet

Jo flere **HP** makkerparret har **tilsammen** – jo højere kan der meldes – og jo mere bonus kan man få.

Antal Stik	NT/UT	MAJOR ♥ og ♠	MINOR ♦ og ♣
13 stik			
12 stik			
11 stik			5♦ 5♣
10 stik		4♠ 4♥	
9 stik	3ut		
8 stik			
7 stik			

	Total antal HP
Storeslem	≥ 37 HP
Lilleslem	≥ 33 HP
Udgang	≥ 26 HP*)
Delkontrakt	< 26 HP

Meldingerne bruges til at finde fit (=trumf-farve) OG meldingsniveau

*) Major kontrakt kræver ≥ 26 HP; Minor kontrakt kræver ≥ 29 HP

Balancekunst i bridge

MELD HØJEST MULIGT

Sørg for at melde så højt som kortene giver mulighed for, så du kan få højst mulig bonus.



MEN PAS PÅ!

Men meld ikke så højt, at du går bet!
Det koster minus point.

Nu skal vi spille kort - 3 og 4

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Efter spillet findes scoren på det relevante meldingskort
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



Håndens værdi kan øges, hvis….

1) Makkerparret har fundet en trumf-farve (= fit)
2) En af hænderne (eller begge) har en eller flere farver med få kort.

Eksempler, hvor makkerparret har fundet fit i ♠ og en af hænderne har kun få ♥-kort

Ekstra point kaldes TP = Trumf Point*)

Håndens samlede værdi tælles som summen af HP og TP = HTP

Håndens værdi øges fordi de tomme pladser giver potentiale for trumfninger.

	♠ E K 3 2 ♥ 7 2 x	♠ E K 3 2 ♥ 7 x x	♠ E K 3 2 ♥ x x x
Antal kort i ♥	2 = doubleton	1 = singleton	0 = renonce
Trumf Point	1 TP	2 TP	3 TP
HP + TP	8 HTP	9 HTP	10 HTP

Eksempler, hvor der er fundet fit i ♠

	♠ E K 3 2 ♥ 7 4 3 ♦ 8 5 ♣ 9 8 7 6	♠ E K 3 2 ♥ D B 8 7 4 3 ♦ 8 ♣ 9 8	♠ E K 3 2 ♥ D B 8 7 4 3 ♦ 8 ♣ D 8	♠ E K 3 2 ♥ D B 8 7 4 3 ♦ 8 ♣ E 8
# HP	7	10	12	14
# TP	1	3	2	3

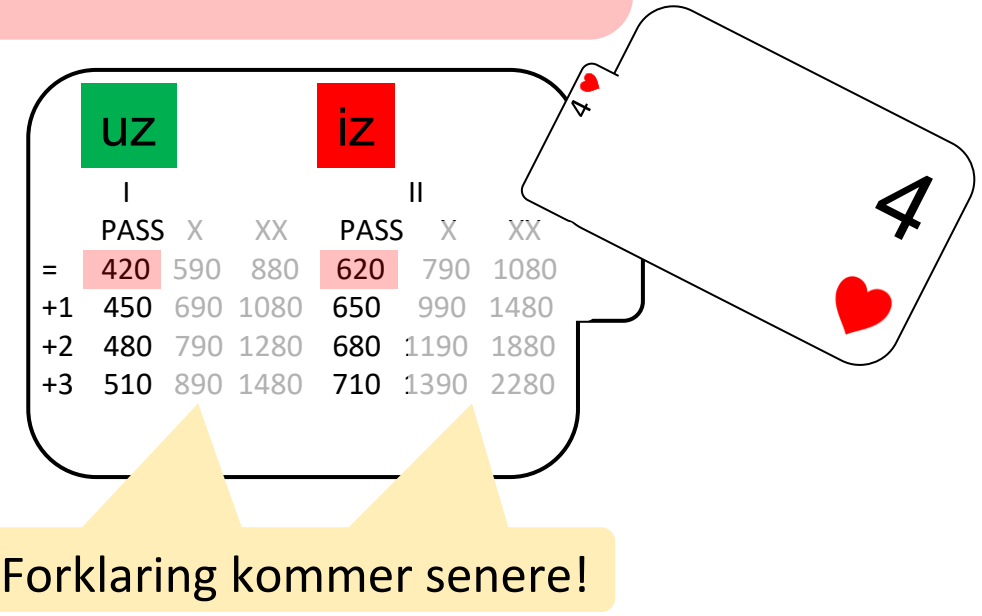
Man **ikke tælle både** TP og HP for farver med en honnør anden: Kx, Dx, Bx. Chancerne for stik på honnøren reduceres ved korthed i farven

Undtagelsen er Es anden (Ex), hvor man godt kan tælle både TP og HP. Stik-potentialet af et Es bevares også ved korthed i farven.

I "zonen" kan man vinde & tabe mere!

VUNDET UDGANG

En meldt og vundet 4 ♥ giver:
- Udenfor zonen (**uz**): 420 point
- I zonen (**iz**): 620 point

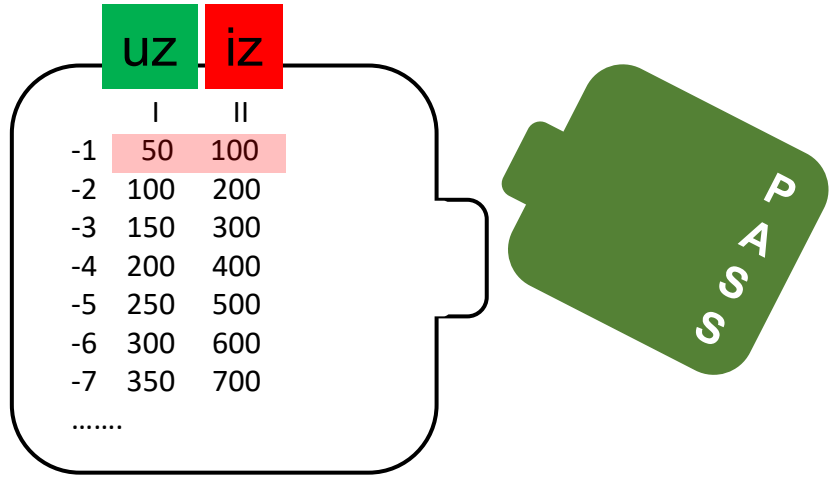


Forklaring kommer senere!

Meldte og vundne slemmer giver også mere iz end uz.
Scoren for delkontrakter er uafhængig af zonen.

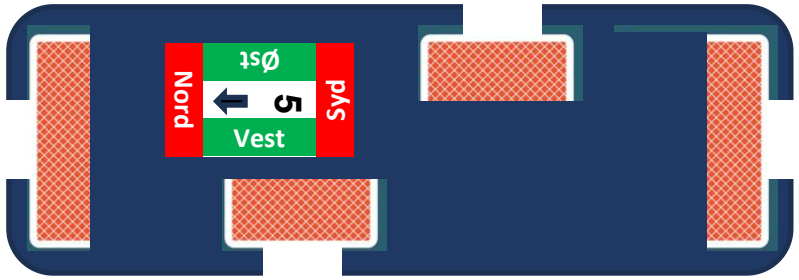
TABT KONTRAKT

Hvis man ikke vinder sin kontrakt får man minuspoint. 1 bet koster:
- Udenfor zonen (**uz**): -50 point
- I zonen (**iz**): -100 point



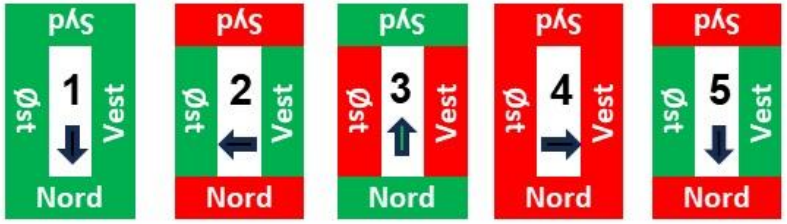
Beter koster mere iz end uz.

Zone-stillingen vises på kortmappen



Kortmappen fortæller:

- Nord er kortgiver (placering af pil), evt skrives der kortgiver direkte på lommen
- Nord-Syd er **i zonen** (iz) – rød farve
- Øst-Vest er **udenfor zonen** (uz) – grøn farve



Zonestillingen skifter fra spil til spil:

- Alle er uz i spil 1 og iz i spil 4
- NS er iz i spil 2,3 og 5
- ØV er iz i spil 3 og 4

Nu skal vi spille kort – 5 og 6

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Efter spillet findes scoren på det relevante meldingskort
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



Repetition – Lektion 3 + 4

- Bridgespillet har to sektioner: 1) Kortene meldes 2) Kortene spilles
- En spíller melder eksempelvis 1 ♠, og lover dermed at tage 7 stik (6+1)
- Meldingerne har følgende rangorden (fra lavest til højest): ♣ ♦ ♥ ♠ UT
- Es tæller 4 HP, Kongen: 3HP, Damen: 2 HP, og Bonden: 1 HP
- Spilfører er den af makkerparret, der melder sans/farven først.
- Meldingerne slutter med 3x PAS, og kontrakten er den sidste melding inden da
- Der er fit i en trumffarve, når det samlede antal kort i farven er 8 eller højere
- Man kan ofte få flere stik i trumf end i sans pga. trumfninger af farver med få kort
- Man får bonus for spille en kontrakt hjem. Delkontrakt < Udgang < Slem < Store Slem
- Antal stik for en udgangskontrakt er 9, 10 og 11 i hhv. sans, major og minor. Lilleslem kræver 12 stik og Storeslem kræver 13 stik.
- Antal HTP for udgang, slem og storeslem er hhv. 26 (29 i minor), 33 og 37
- Trumfpoint (TP): 1 for doubleton, 2 for singleton og 3 for renonce.
- HTP = HP + TP. Man kan dog ikke tælle både HP og TP for Kx, Dx og Bx
- Man kan vinde og tabe mere i zonen (iz) end udenfor zonen (uz)