I dag repetition ……..

- Vi gør det ved at fokusere på praksis – hvad gør man, når man sidder ved et bridgebord

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)

REPETITONSOPGAVER – LEKTION 3+4
Meldinger og Bonus, basis

1: Hvad er HP?

En forkortelse for HonnørPoint	En forkortelse for Højeste Potentiale	En sauce til biksemad	HonourPlayer er den bedste spiller i klubben

2: Hvor mange HP skal man mindst have for at åbne meldingerne?

6	8	10	12

3: Hvor mange HP tæller en Konge?

1	2	3	4

4: Hvor mange TP (TrumfPoint) tæller en singleton for?

4	3	2	1

5: Hvornår må du tælle TP (trumfpoint)?

Så snart jeg har fået kortene op på hånden	Når man har 3 kort i farven og 4 HP	Når vi har mindst 10 trumfer tilsammen	Når parret er enige om en trumffarve

6.Hvad er din første melding som Kortgiver med følgende hånd: ♠ B5 ♥ KT975 ♦ EKB9 ♣ E5

1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠

7: Hvor mange HP/HTP skal makker mindst have for at svare på en farve-melding??

2	6	10	12

8: Hvad er 'fit'?

At være i form til at spille kort i mange timer	At makkerparret har de 4 højeste kort i en farve	At makkerparret har mindst 8 kort i samme farve, så den kan være trumf	At modstanderne kan forhindre, at spillet vindes

9: Hvor mange HTP skal parret mindst have for at melde 4 ♠?

28	26	24	22

10: Hvor mange stik skal man tage for at vinde en Lilleslem?

10	11	12	13

11. Hvem melder først?

Nord	Øst	Den der har lommen med 'Kortgiver'	Den, der vandt sidste spil

12: Hvem er spilfører?

Den, der sidst meldte farven	Den, der først meldte farven eller NT	Den, der har lyst	Den, der er Kortgiver

13: Hvad skal du melde for at få en udgangskontrakt i NT?

5 NT	4 NT	3 NT	2 NT

14: Hvad er en af konsekvenserne ved at 'være i zonen'?

Får større bonus for at melde og vinde en udgang	Skal altid melde først	Får trukket et stik fra resultatet	Det har ingen betydning

15: Hvor mange HP har du med denne hånd? ♠ ET ♥ KDB5 ♦ 976 ♣ EK65

14	15	16	17

16: Hvordan melder man?

Siger antal stik, man har	Siger højt den farve, der er flest kort i	Tager et meldingskort og lægger det foran sig på bordet	Der er frit valg mellem mulighederne

Hvert spil består af to faser

1

Meldingerne = Samtale

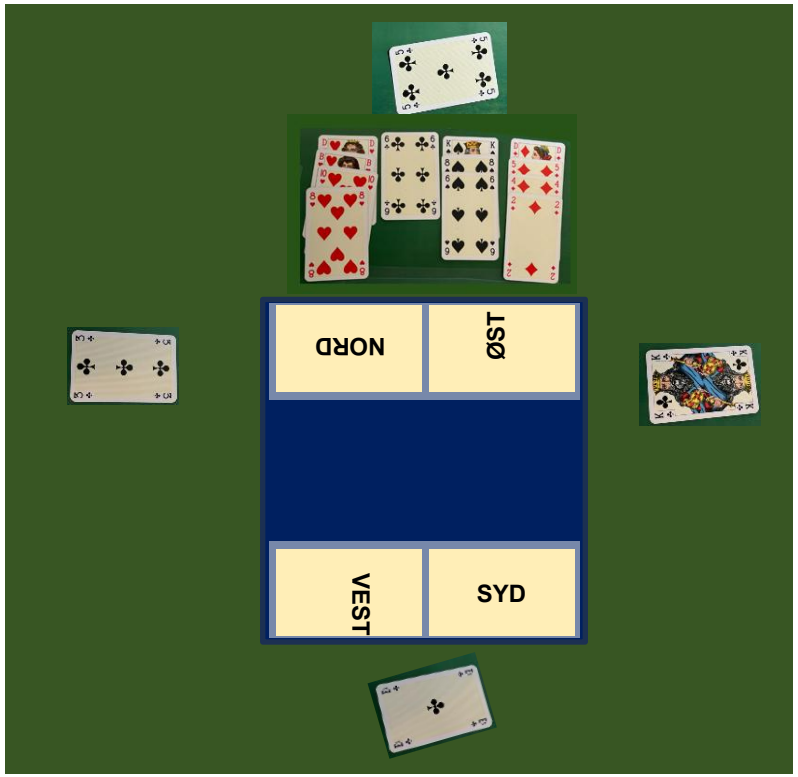


Formål:

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

2

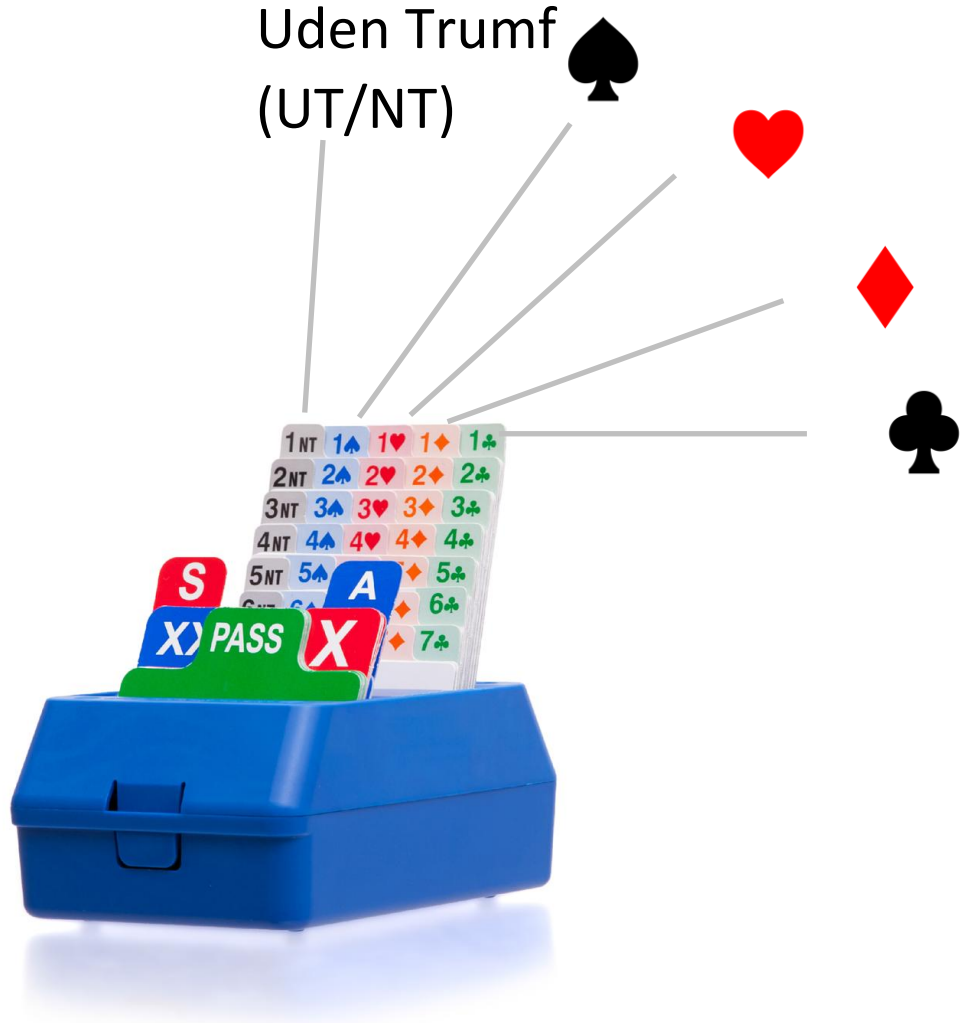
Spillet af kortene



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

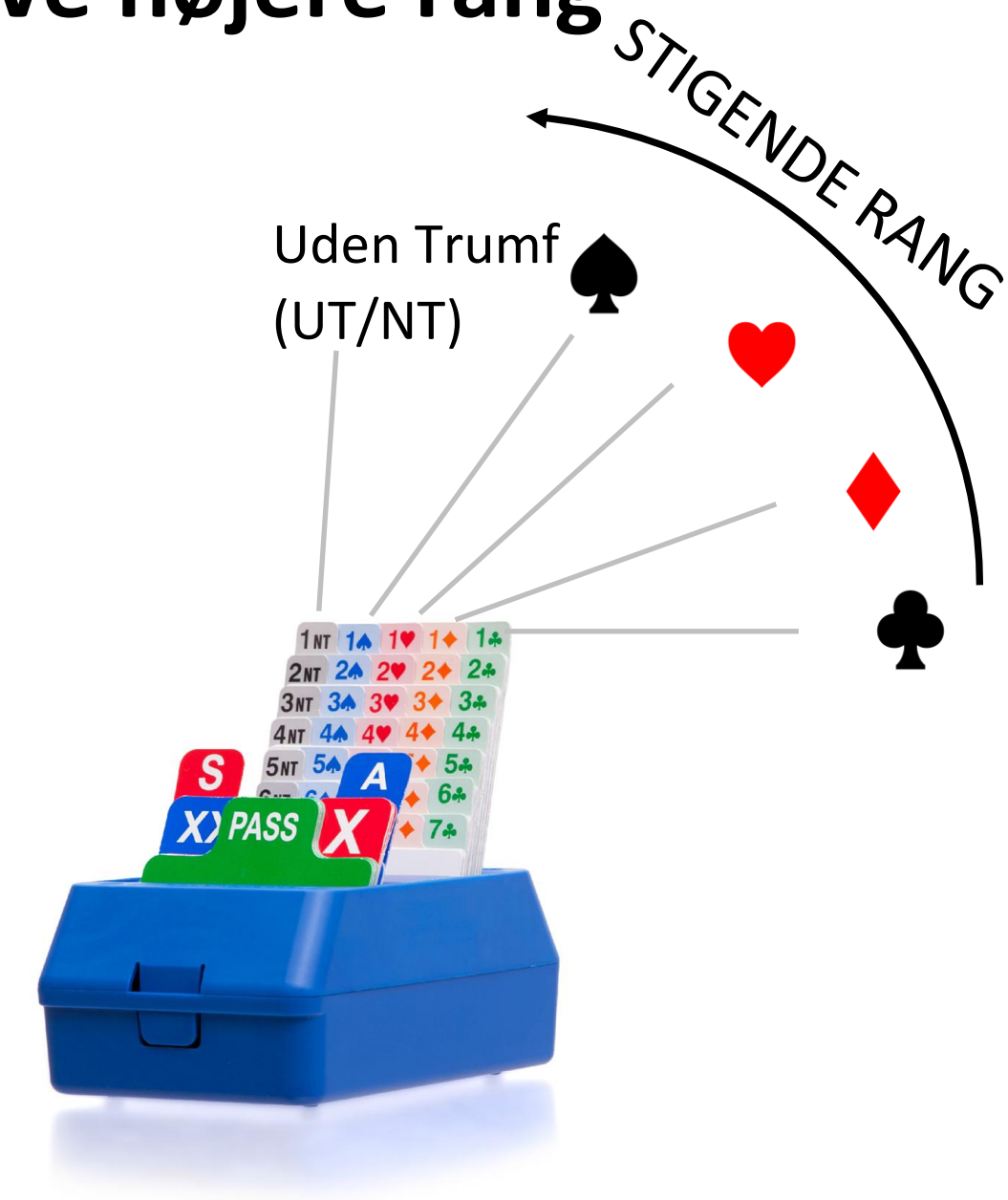
- Man kan også melde sans:
  - UT = <u>U</u>den <u>T</u>rumf
  - NT = <u>N</u>o <u>T</u>rump (engelsk)
- <u>Eksempler:</u>
  - 1 UT lover at tage 7 stik
  - 7 UT lover at tage 13 stik



… og hver ny melding skal have højere rang

Eksempler på meldeforløb

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



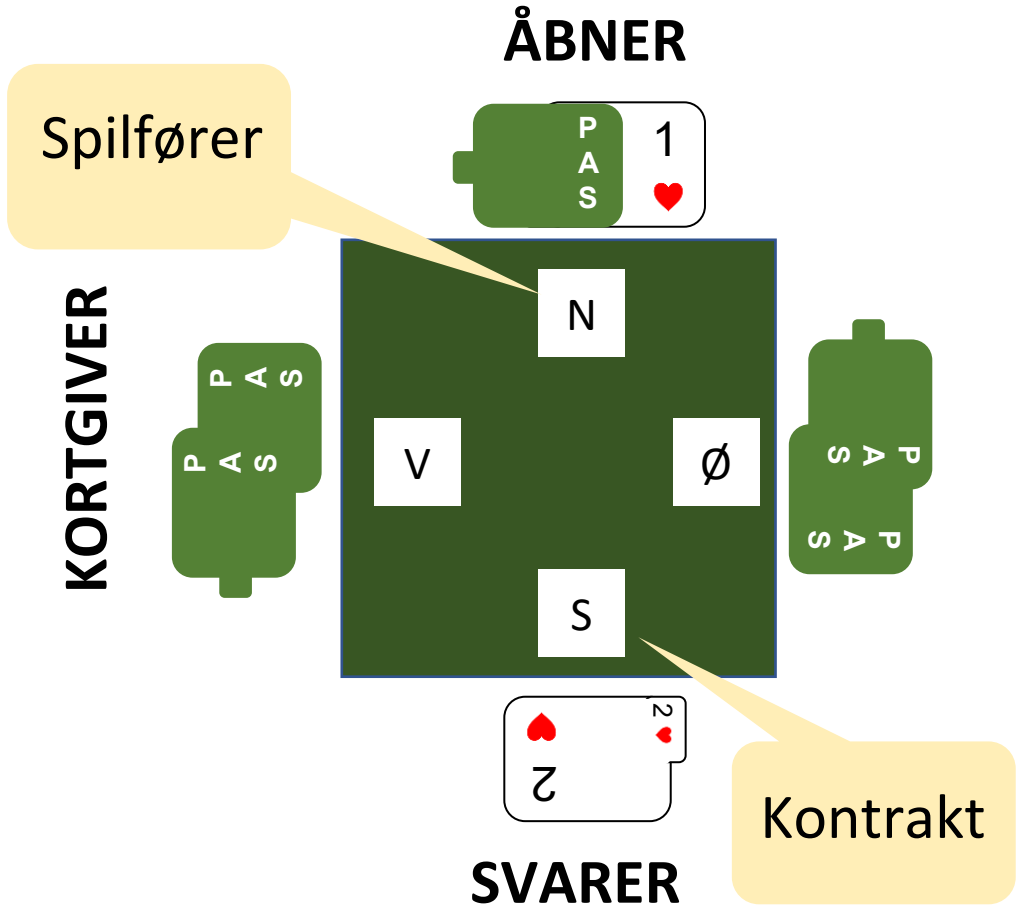
Høje kort tager flest stik!

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)

Sidde ved et bridge-bord

1) Tjek at mappen på bordet vender rigtigt.
2) Tag dine kort op og tæl dem – uden at se på dem.
3) Tag kortene op og sæt dem op i farver. Indenfor hver farve fra høj til lav.
4) Tæl dine HP.
5) Meld, når det er din tur. ”Dealer” melder først.
6) Fortsæt med at melde, til der er 3 PAS i træk. Kontrakten er den sidste melding inden da.
7) Spilfører er den af makkerparret, der melder sans/farven først.
8) Den, der sidder til venstre for spilføre, spiller ud.
9) Hun lægger sit udspilskort ned med bagsiden op.
10) Hendes makker nikker og siger ”ja, tak”. Udspilskortet vendes.
11) Alle fjerner deres meldekort.
12) Spilføres makker (bordet) lægger sine kort ned. Trumf til højre. I sans spar til højre.
13) Spillet begynder.

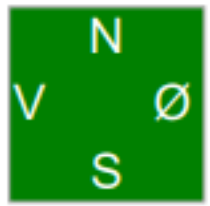
Spil 1

Nord er kortgiver

Ingen er i zonen

♠ K 8 2
♥ T 9 5
♦ E 8 2
♣ T 8 4 3

♠ 9 7 5
♥ E D 8 7
♦ K 5 4
♣ E B 9



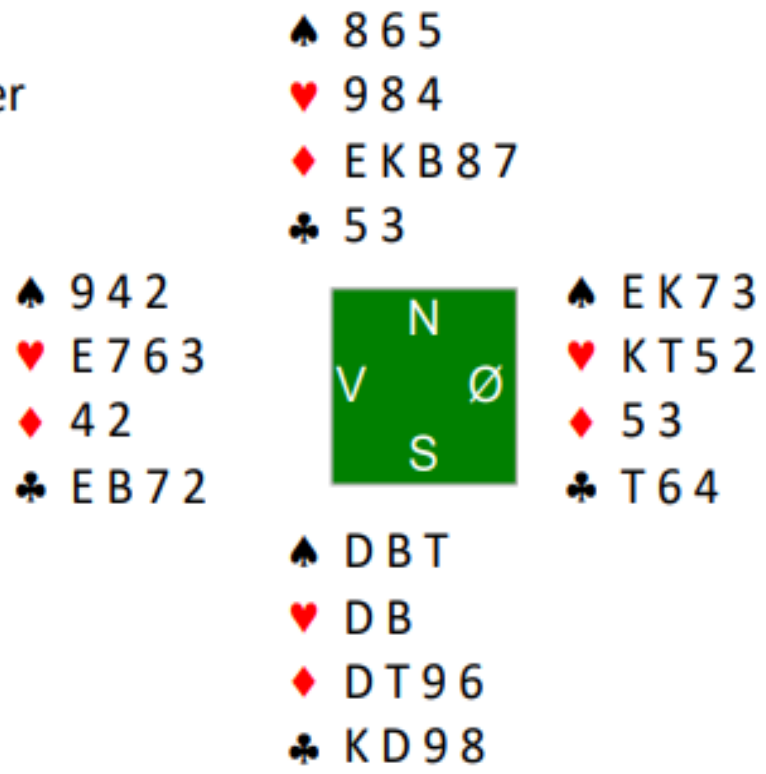
♠ D T 3
♥ K 6 3 2
♦ T 9 6 3
♣ K 5

♠ E B 6 4
♥ B 4
♦ D B 7
♣ D 7 6 2

Spil 2

Øst er kortgiver

N-S er i zonen



Øst har 10 HP og må ikke åbne, så hun passer.

Syd har 13 HP og skal åbne. Hun melder sin laveste 4fv: 1 ♣.

Nord har 7 HP og skal melde. Hun har dog ikke støtte til ♣.

I stedet viser hun sin 4fv i ♦ med meldingen 1 ♦.

Syd har 4fv i ♦ og kan støtte til 2 ♦.

Herefter passer alle.

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 ♥?



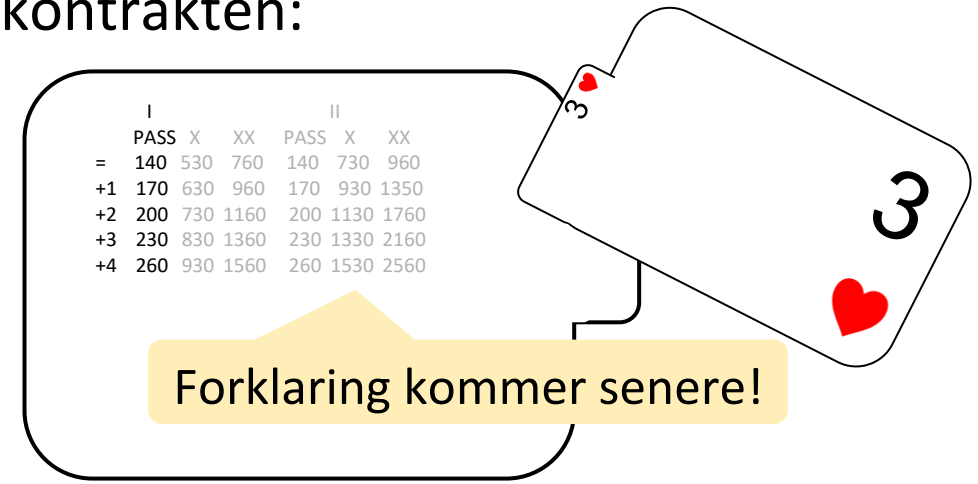
Hvor mange point får man?

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:

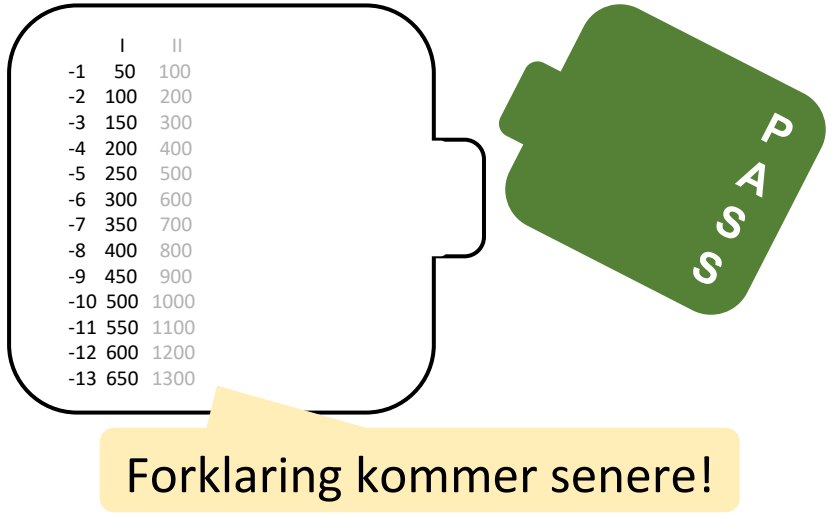


TABT KONTRAKT

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

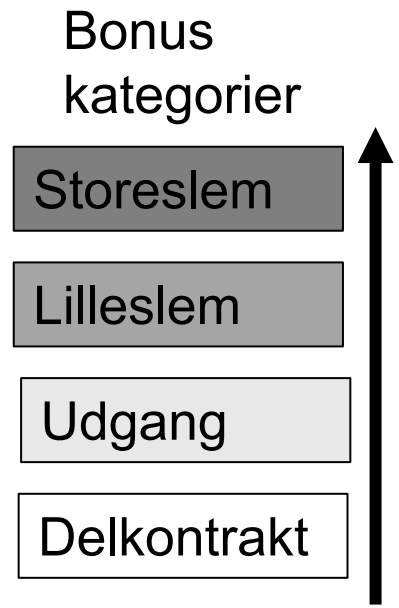
- 3♥, 8 stik minus 50 point
- 4♥, 8 stik minus 100 point

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

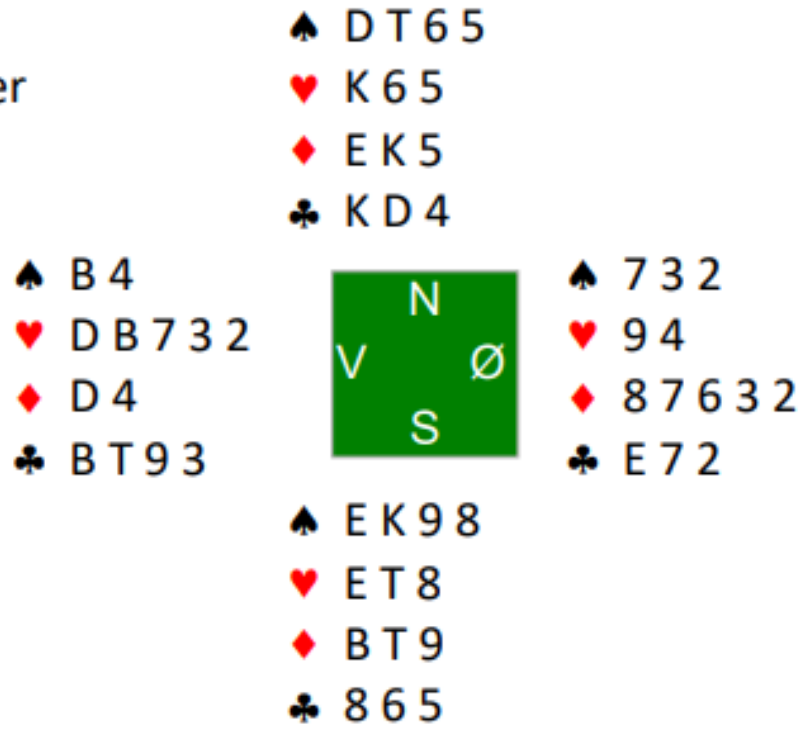
Sørg for at melde så højt som kortene giver mulighed for, så du kan få højst mulig bonus.



MEN PAS PÅ!

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

Spil 3
Syd er kortgiver
Ø-V er i zonen



Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
			1 ♠
Pas	4 ♠	Pas	Pas
Pas			

Meldinger: Syd har 12 HP og åbner med længste farve: 1 ♠.

Nord har 14 HP og også 4fv i ♠, så hun kan se at makkerparret tilsammen har mindst 26 HP.

Derfor melder hun udgangen 4 ♠.

Spil 4
Vest er kortgiver
Alle er i zonen

	♠ 7 3 2 ♥ 4 3 2 ♦ E 9 6 ♣ E 4 3 2	
♠ D B 8 ♥ D T 9 8 ♦ D 3 ♣ K D 6 5	N V Ø S	♠ K 6 5 ♥ E K 7 6 ♦ K 8 7 ♣ B T 9
	♠ E T 9 4 ♥ B 5 ♦ B T 5 4 2 ♣ 8 7	

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
1 ♣	Pas	1 ♥	Pas
2 ♥	Pas	4 ♥	Pas
Pas	Pas		

Vest har 12 HP og åbner med sin laveste 4fv: 1 ♣.

Øst har 14 HP men ikke støtte til ♣, så hun melder sin laveste 4fv: 1 ♥.

Vest kan støtte farven og melder 2 ♥.

Øst tæller, at makkerparret tilsammen har 12+14 HP = 26 HP, så hun springer til udgang i 4 ♥.

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

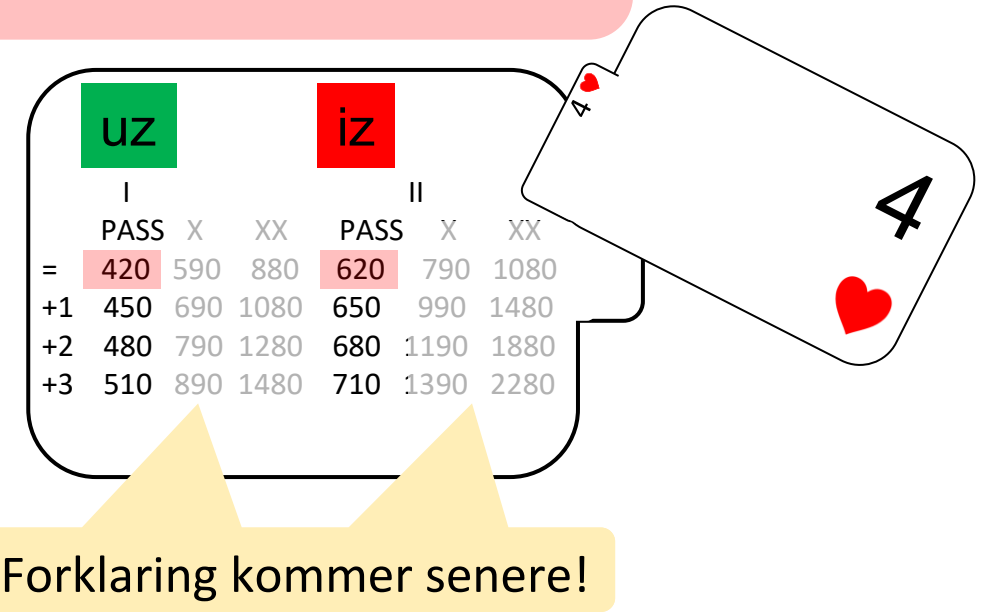
Man **ikke tælle både** TP og HP for farver med en honnør anden: Kx, Dx, Bx. Chancerne for stik på honnøren reduceres ved korthed i farven

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

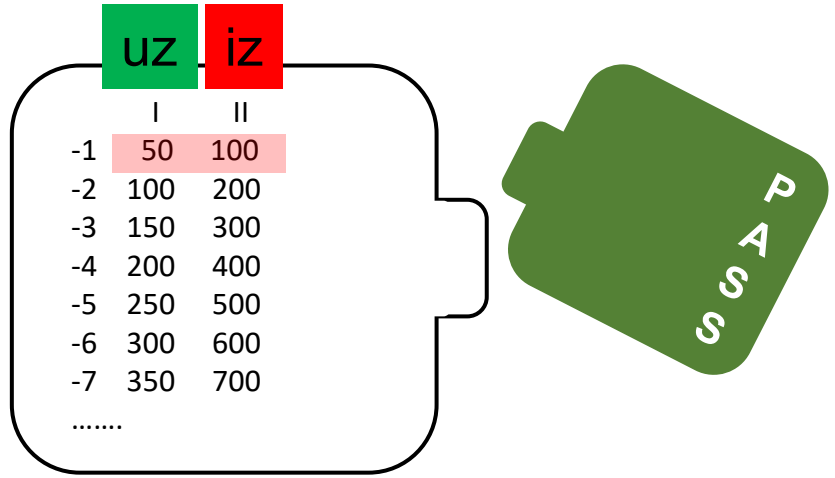


Forklaring kommer senere!

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

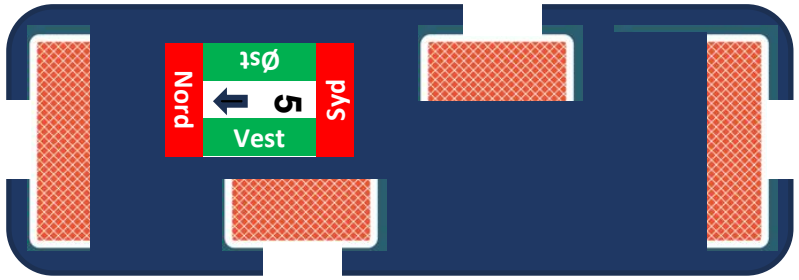
TABT KONTRAKT

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



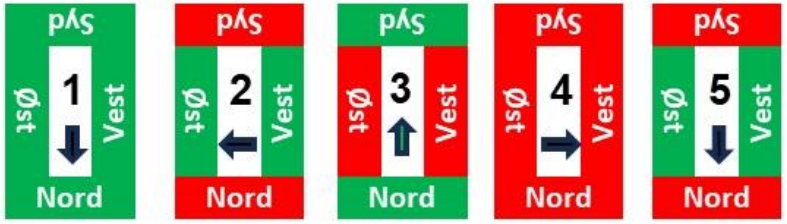
Beter koster mere iz end uz.

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

Spil 5
Nord er kortgiver
N-S er i zonen

	♠ B T 9 ♥ E K 6 ♦ K D 9 7 6 ♣ T 9	
♠ E K 3 2 ♥ B T 4 2 ♦ 2 ♣ D 5 3 2	N V Ø S	♠ D 7 6 5 4 ♥ 9 5 3 ♦ 4 3 ♣ 8 6 4
	♠ 8 ♥ D 8 7 ♦ E B T 8 5 ♣ E K B 7	

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
	1 ♦	Pas	5 ♦
Pas	Pas	Pas	

Nord har 13 HP og åbner med 1 ♦ = længste farve.

Syd har 14 HP og støtte til ♦. Derudover kan hun tælle to trumfpoint, i alt 16 HTP på egen hånd.

Tilsammen med makker i alt mindst 29 HTP.

Hun melder derfor udgangen 5 ♦, som kræver mindst 29 HTP.

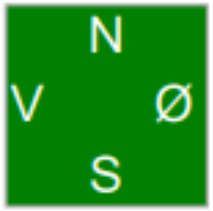
Spil 6

Øst er kortgiver

Ø-V er i zonen

♠ D 9 2
♥ D B 6 4 3 2
♦ —
♣ E T 6 2

♠ K 8 6 4
♥ 9 5
♦ E 8 4
♣ 9 5 4 3



♠ E B T 5 3
♥ E 8
♦ K D 6 5
♣ K D

♠ 7
♥ K T 7
♦ B T 9 7 3 2
♣ B 8 7

Vest	*Nord*	*Øst*	*Syd*
		1 ♠	Pas
2 ♠	Pas	4 ♠	Pas
Pas	Pas		

Øst har 19 HP og åbner med 1 ♠ = længste farve.

Vest har 7 HP og kan støtte farven. Hun kan endvidere tælle 1 TP for doubleton i ♥, så hun har i alt 8 HTP og melder 2 ♠.

Når Øst hører støtten fra Vest, så kan hun også tælle 1TP, og har dermed 20 HTP.

Tilsammen har makkerparret mindst 26 HTP, så Øst melder udgangen i 4 ♠.

Nu skal vi spille kort – spil 7 - 12

- 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?

