

ERIK HØIE



skulle være vel kjent i bridgekretser. Ikke bare i Norge, men også i utlandet. Han var ikke mer enn 16 år gammel da han begynte sin karriere som bridgespiller. Under et opphold i Sverige spilte han for Göteborg Bridgeselskap og vant flere klubbmesterskap. Han har også tittelen Göteborgmester i Bridge.

I 1955 kom han tilbake til Norge. Det er som bridgespiller i Stavanger Bridgeklubb han her hjemme er mest kjent. Sammen med sin makker, L. A. Strøm, ble han Norgesmester i bridge for par i 1959. Ellers har han 2 annenplaseringer i N.M. for par og en annenplass i N.M. for lag. Erik Høie deltok på det norske lag i Europamesterskapet i bridge i Palermo i 1959. I en parturnering der ble han nr. 2 av 60 par. Høie var også med på Stavangerlaget som våren 1960 seiret over det berømte italienske bridgelag som da var på turné i Norge.

Høie mener selv at årsaken til hans karriere som bridgespiller er at han alltid har forsøkt å benytte seg av eksakte meldesystemer. Ut fra dette har han så utviklet sitt eget meldesystem, Stavangergranden.

GJØSTEIN FORLAG - STAVANGER



STAVANGER-GRANDEN

Av Erik Høie

GJØSTEIN FORLAG - STAVANGER

1000
100

1000
100

ERIK HØIE

STAVANGER-
GRANDEN



GJØSTEIN FORLAG
STAVANGER 1960

Omslag ved
Harald Øglænd.

Copyright by
Gjøstein Forlag.

Printed by
Gjøstein Boktrykkeri,
Stavanger.

STAVANGER-GRANDEN

Stavanger-granden er stort sett bygget på «kaptein-prinsippet». Gjennom *negative og positive søkemeldinger* blir svarhånden «kaptein» og får alle de opplysninger om åpningshåndens fordeling og styrke den måtte ønske. Ut fra dette blir så sluttkontrakten fastsatt. Det er derfor meget viktig at makkerparet kjenner de forskjellige varianter og alltid melder korrekt etter systemet.

En annen viktig regel er følgende: *Søk edel farve!* Som oftest lønner det seg bedre å spille en kontrakt i spar eller hjerter med trumf-fordeling 4-4 eller 5-3 fremfor grand. Har man dog meldt f. eks. 4 spar, og det etterpå viser seg at 3 grand er det riktige, gi ikke systemet skylden, men husk: Det er ikke det ene spillet som er avgjørende, men de mange hundre.

Poengberegning:

Ess = 4 poeng. Konge = 3 poeng.
Dame = 2 poeng. Knekt = 1 poeng.

Disse poeng kalles honnørpoeng (hp.). Tilsammen inneholder således en kortstokk 40 hp. For å melde utgang i grand eller edel farve fordres minimum 25 poeng, til lilleslem 33 poeng og til storeslem 36—37 poeng. Utgang i minorfarvene meldes med 28—29 poeng.

Fordelingspoeng.

Kortfarvepoeng (kp.): Renons = 3 kp. Singelton = 2 kp. Dobbeltton = 1 kp.

Langfarvepoeng (lp.): 6-kortfarve = 1 lp. 7-kortfarve = 2 lp. osv.

Kombinasjon av minst 9 kort i 2 farver fordelt 5-4, 5-5 gir 1 lp.

Konge eller Dame singel gir ingen ekstra kp., men beholder sine hp-verdier. Knekt singel gir kun 2 kp. Ess singel gir 4 hp. + 2 kp. = 6 totalpoeng (tp.).

Totale poeng fås av summen hp. + kp. + lp.

Fordelingspoeng beregnes kun ved farveåpninger, men kan allikevel benyttes av grandåpnerens makker. Svarhånden beregner da 1 lp. for 5-kortfarve, 2 lp. for 6-kortfarve osv. Kortfarvepoeng bør ikke beregnes da grandåpneren sannsynligvis har styrke nettopp i denne farve.

ÅPNING 1 GRAND:

16—18 poeng med jevn fordeling
(4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2).

Svarhåndens meldinger:

1. pass	}	Negative svar.
2. 2 hjerter, 2 spar		
3. 2 kløver	}	Negativ søkemelding.
4. 2 grand		
5. 3 kløver, 3 ruter	}	1/2-positive svar.
3 hjerter, 3 spar		
6. 2 ruter	}	Positiv søkemelding.
7. 3 grand		
8. 4 hjerter, 4 spar	}	Stoppmelding
9. 4 kløver		

Vi skal nå først se på de negative meldinger svarhånden disponerer over.

1. Pass:

Maksimum 6 poeng og jevn fordeling uten edel 5-kortfarve.

2. 2 hjerter, 2 spar:

Ikke over 7 totalpoeng og minst 5-kortfarve.

Åpningshånden skal si pass. En unntakelse fra denne regel er følgende: Med 2 av de 3 topphonnører tredje i svarhåndens meldte farve og 18 poeng meldes 2 grand.

Eks. 1.

Åpner: Svarhånd:
 ♠ E D x x ♠ x x
 ♥ K x ♥ D K n x x x
 ♦ K K n x ♦ x x
 ♣ K D x x ♣ 10 x x x

1 gr. 2 hj.
 pass

Eks. 3

Åpner: Svarhånd:
 ♠ K x x x ♠ x x
 ♥ E K ♥ 10 9 x x x x
 ♦ D 10 9 x ♦ K x x x
 ♣ E D x ♣ x

1 gr. 2 hj.
 pass!

La oss nå se litt på disse eksempler. I første tilfelle har åpneren 18 poeng, men da han *ikke* har 2 topphonnører i trumf-farven, må han si pass. I neste eksempel er derimot begge forutsetninger tilstede, og dette uttrykker åpneren med 2 grand. Svarhånden viser dog med sin 3-hjertermelding ingen interesse for utgang. I tredje tilfelle må grandåpneren si pass da han kun har Ess, Konge dobbel i trumf-farven. I siste eksempel kan svarhånden trygt melde utgang. Han kalkulerer

Eks. 2.

Åpner: Svarhånd:
 ♠ K x x ♠ x x
 ♥ E K x ♥ 10 9 x x x x
 ♦ D 10 9 x ♦ K x x x
 ♣ E D x ♣ x

1 gr. 2 hj.
 2 gr. 3 hj.
 pass!

Eks. 4.

Åpner: Svarhånd:
 ♠ E K x ♠ D x x x x x
 ♥ K x x ♥ D
 ♦ D x x ♦ K n 10 x x
 ♣ E D x x ♣ x x

1 gr. 2 sp.
 2 gr. 4 sp.

med 6 stikk i spar, og den øvrige styrke, 14 p., bør gi 4 stikk.

MERK: Med svak hånd og sparlengde meldes 2 kløver for på åpnerens 2 ruter eller 2 hjerter å kunne melde 2 spar. (Jfr. eksempel 6 under svaret; 2 kløver.)

3. 2 kløver:

Negativ søkemelding etter edel 4-kortfarve. En svak hånd med ujevn fordeling, ikke over 6 totalpoeng. Er kun interessert i en delkontrakt på lavest mulige nivå.

Grandåpneren har nå følgende 3 svar til rådighet:

- 2 ruter: Benekter 4- eller 5-korts edel farve.
- 2 hjerter: Viser 4- eller 5-kortfarve i hjerter. Kan ha 4-4 i edle farver.
- 2 spar: Viser 4- eller 5-kortfarve i spar. Benekter hjerterlengde.

Svarhånden kan nå si pass eller melde ny farve. Grandåpneren derimot må *alltid* passe.

Studér følgende eksempler:

Eks. 1.

Åpner: Svarhånd:
 ♠ K 9 x ♠ 10 x x x x
 ♥ E x ♥ K n 10 x x
 ♦ E K n x x ♦ x
 ♣ K K n x x ♣ x x x

1 gr. 2 kl.
 2 ru. 2 sp.
 pass

Eks. 2.

Åpner: Svarhånd:
 ♠ K 9 x ♠ 10 x x x x
 ♥ E x x x ♥ K n 10 x x
 ♦ E K n x ♦ x
 ♣ K K n x ♣ x x x

1 gr. 2 kl.
 2 hj. pass

Eks. 3

Åpner: Svarhånd:

♠ K x x x ♠ —
 ♥ E D x ♥ x x x x
 ♦ E x x ♦ K n x x x x x
 ♣ K x x ♣ D x x

1 gr. 2 kl.
 2 sp. 3 ru.
 pass!

Eks. 4.

Åpner: Svarhånd:

♠ K x x ♠ —
 ♥ E D x x x ♥ x x x x
 ♦ E x ♦ K n x x x x x
 ♣ K x x ♣ D x x

1 gr. 2 kl.
 2 hj. pass

Eks. 5.

Åpner: Svarhånd:

♠ K x x ♠ D x x x
 ♥ E D x ♥ x x x x
 ♦ E x x ♦ D x x x x
 ♣ K x x x ♣ —

1 gr. 2 kl.
 2 ru. pass!

Eks. 6.

Åpner: Svarhånd:

♠ E K x ♠ 10 9 x x x x
 ♥ E x x ♥ x x
 ♦ E x x ♦ x x x
 ♣ K x x x ♣ x x

1 gr. 2 kl.
 2 ru. 2 sp.
 pass!

Å bruke 2 kløver som *negativ søkemelding* etter grandåpning er som det fremgår av disse eksempler, uhyre viktig. Det gjelder jo med svake hender å holde meldingene nede og samtidig finne fram til beste kontrakt.

1/2-POSITIVE SVAR PÅ 1 GRANDÅPNING.

4. 2 grand:

Ikke krav. 7—8 poeng med jevn fordeling. Benekter edel 4-kortfarve. Åpningshånden høyner til utgang med 18 poeng, eller 17 poeng og 5-kortfarve. Med 17—18 poeng og edel 5-kortfarve bør denne meldes.

5. 3 kløver, 3 ruter, 3 hjerter, 3 spar:

Ikke krav. 7—8 totalpoeng og 6-kortfarve. (Vi regner her 2 lp. for 6-kortfarven.) Åpningshånden høyner til utgang med tilpasning eller maksimum.

Eksempler:

Svarhånd:	Svarhånd:	Svarhånd:	Svarhånd:
♠ K 10 x x x x	♠ x	♠ x	♠ E x x
♥ K x	♥ x x	♥ K D K n x x x	♥ x x
♦ x x	♦ D K n 10 x x x	♦ x x x x	♦ x x
♣ x x x	♣ K x x x	♣ x x	♣ D x x x x x
6 hp.	6 hp.	6 hp.	6 hp.
+ 2 lp.	+ 2 lp.	+ 2 lp.	+ 2 lp.
<u>= 8 tp.</u>	<u>= 8 tp.</u>	<u>= 8 tp.</u>	<u>= 8 tp.</u>

POSITIVE SVAR PÅ 1 GRANDÅPNING

6. 2 ruter:

Positiv søkemelding etter edel 4-kortfarve. Minimum 7 poeng. Styrken oppad er ubegrenset. Der skal nå i de fleste tilfelle spilles utgang. Grandåpneren viser sin styrke og fordeling med følgende svar:

a. 2 hjerter: 4-kortfarve, 16—18 poeng eller 5-kortfarve og 16—17 poeng. Benekter sparlengde.

- b. 2 spar: 4-kortfarve, 16—18 poeng eller 5-kortfarve og 16—17 poeng. Benekter hjerterlengde.
- c. 2 grand: Benekter 4- eller 5-kortfarve i hjerter og spar. 16—17 poeng.
- d. 3 kløver: Benekter 4- eller 5-kortfarve i hjerter og spar. 18 poeng.
- e. 3 ruter: 4-kortfarve *både* i hjerter og spar. 16—17 poeng.
- f. 3 hjerter: 5-kortfarve i hjerter. 18 poeng.
- g. 3 spar: 5-kortfarve i spar. 18 poeng.
- h. 3 grand: 4-kortfarve *både* i hjerter og spar. 18 poeng.

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 2 HJERTER

3 hjerter:

Ikke krav, 7—8 poeng. Grandåpneren skal si pass med minimum.

2 spar:

Ikke krav, 7—8 poeng og 5-kortfarve i spar.

Åpninghåndens svar:	{	Med 3-kortfarve i spar og 16 poeng meldes pass.
		Med 3-kortfarve i spar og 17 poeng meldes 3 spar.
		Med 3-kortfarve i spar og 18 poeng meldes 4 spar.
		Uten 3-kortfarve i spar og 16—17 poeng meldes 2 grand.
		Uten 3-kortfarve i spar og 18 poeng meldes 3 grand.

3 kløver:

Ny søkemelding, 9—14 poeng. Krav til utgang.

Åpninghåndens svar:	{	3 ruter: Viser dobbelton i ruter og 4-kortfarve i hjerter (3-4-2-4).
		3 hjerter: Viser 5-kortfarve i hjerter. (Jfr. 6 f.)
		3 spar: Viser dobbelton i spar og 4-kortfarve i hjerter.
		3 grand: Viser dobbelton i kløver eller fordeling: 3-4-3-3. (3-4-4-2)

Svarhånden bestemmer nå sluttkontrakten.

Merk: Etter 3 hjerter er 3 spar krav og viser 5-kortfarve. Åpningshånden melder 3 grand med dobbelton og høyner til 4 spar med 3-kortstøtte.

3 ruter:

Ny søkemelding og sleminvitt. Minimum 15 poeng.

Åpninghåndens svar:	{	3 hjerter: Viser 5-kortfarve i hjerter. (Jfr. 6 f.)
		3 spar: Viser dobbelton i spar og 4-kortfarve i kløver. (2-4-3-4).
		3 grand: Viser dobbelton i spar og 4-kortfarve i ruter. (2-4-4-3).
		4 kløver: Viser dobbelton i kløver. Fordeling: 3-4-4-2.
		4 ruter: Viser dobbelton i ruter. Fordeling: 3-4-2-4.
		4 hjerter: Viser 16-17 poeng. Fordeling: 3-4-3-3.
4 spar: Viser 18 poeng. Fordeling: 3-4-3-3.		

Det videre meldingsforløp etter åpninghåndens svar på 3 ruter:

Ny farve fra svarhånden, etter 3 hjerter, er krav til slem og viser en solid 5-kortfarve. (4 ruter viser nu meldbar farve.) Grandåpneren høyner med 3-kortstøtte og benekter tilpasning med 4 hjerter.

Hopp til 5 hjerter, på svaret 3 hjerter, er spørremelding etter hjerterfarvens kvalitet. Med solid farve meldes 6 hjerter, hvis ikke pass.

Hopp i ny farve, på svaret 3 hjerter, er spørremelding. Culbertsson.

4 *grand*: etter 3 hjerter, 3 spar, 4 kløver eller 4 ruter, er spørremelding etter Ess med *sist meldte farve* som trumf. Utvidet Blackwood. (Åpneren viser trumf konge som et Ess.)

4 *grand*, etter 3 grand, 4 hjerter, 4 spar, er spørremelding etter Ess. Vanlig Blackwood.

Hopp i ny farve eller grand, etter 3 spar, 3 grand, 4 kløver eller 4 ruter, spør etter tillegg eller kvalitet med *hoppfarven* bestemt som trumf.

3 *spar*:

Krav til utgang. 9—14 poeng med 5-kortfarve i spar. Åpningshånden melder 3 grand med dobbelton, og høyner til 4 spar med 3-kortstøtte.

4 *kløver*, 4 *ruter*:

Spørremelding med hjerter som trumf. Culbertsson.

3 *grand*, 4 *hjerter*:

Utgang er meldt, åpningshånden *skal* si pass.

4 *spar*:

Spørremelding med hjerter som trumf. Culbertsson.

4 *grand*:

Spørremelding etter Ess med hjerter som trumf. Utvidet Blackwood.

5 *grand*:

Spørremelding. «Store frie 5 grand.» Culbertsson.

Forsøk å melde følgende hender: (Svarene finnes bak i heftet.)

1) Åpner:	2) Åpner:	3) Åpner:	4) Åpner:
♠ K x x	♠ K D x	♠ K D x	♠ K D x
♥ E D x x	♥ E D x x	♥ E D x x	♥ E D x x
♦ K x x	♦ K K n x	♦ K x x	♦ K x x x
♣ K D x	♣ K x x	♣ K x x	♣ K x

Meldinger: Meldinger: Meldinger: Meldinger:

1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
2 hj. - 2 sp.	2 hj. - 2 sp.	2 hj. - 3 kl.	2 hj. - 3 kl.
?	?	?	?

5) Åpner:	6) Åpner:	7) Åpner:	8) Åpner:
♠ K D x	♠ E x x	♠ K x x	♠ K x x
♥ E D x x x	♥ E D x x	♥ E D x x	♥ E D x x
♦ K x	♦ K x	♦ K K n x	♦ K x x
♣ K K n x	♣ K D x x	♣ K D x	♣ K D x

Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
2 hj. - 3 kl.	2 hj. - 3 kl.	2 hj. - 3 ru.	2 hj. - 3 sp.
?	?	?	?

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 2 SPAR

2 grand, 3 spar:

Ikke krav, 7—8 poeng. Grandåpneren skal si pass med minimum.

3 kløver:

Ny søkemelding, 9—14 poeng. Krav til utgang.

Åpninghåndens svar:	}	3 ruter: Viser dobbelton i ruter og 4-kortfarve i spar (4-3-2-4).
		3 hjerter: Viser dobbelton i hjerter og 4-kortfarve i spar.
		3 spar: Viser 5-kortfarve i spar. (Jfr. 6 g.)
		3 grand: Viser dobbelton i kløver eller fordeling: 4-3-3-3 (4-3-4-2).

Svarhånden bestemmer nå sluttkontrakten. (Har åpningshånden, etter ny søkemelding 3 kløver, vist en dobbelton og svarhånden selv har dobbelton i samme

farve, bør svarhånden, med 3-kortstøtte i spar eller 4-kortstøtte i uedel farve, velge 4 spar eller 5 kløver, resp. 5 ruter som sluttkontrakt fremfor 3 grand).

3 ruter:

Ny søkemelding og sleminvitt. Minimum 15 poeng.

Åpninghåndens svar:	}	3 hjerter: Viser dobbelton i hjerter og 4-kortfarve i kløver (4-2-3-4).
		3 spar: Viser 5-kortfarve i spar. (Jfr. 6 g.)
		3 grand: Viser dobbelton i kløver. Fordeling: 4-3-4-2.
		4 ruter: Viser dobbelton i ruter. Fordeling: 4-3-2-4.
		4 hjerter: Viser 16—17 poeng. Fordeling 4-3-3-3.
		4 spar: Viser 18 poeng. Fordeling: 4-3-3-3.

Det videre meldingsforløp, se under: Svarhåndens meldinger etter 2 hjerter.

3 hjerter:

Krav til utgang, 9—14 poeng med 5-kortfarve i hjerter. Åpninghånden melder 3 grand med dobbelton, og høyner til 4 hjerter med 3-kortstøtte.

4 kløver, 4 ruter, 4 hjerter:

Spørremelding med spar som trumf. Culbertsson.

3 grand, 4 spar:

Utgang er meldt, åpninghånden skal si pass.

4 grand:

Spørremelding etter Ess med spar som trumf. Utvidet Blackwood.

5 grand:

Spørremelding, «Store frie 5 grand». Culbertsson.

Forsøk å melde følgende hender. (Svarene finnes bak i heftet.)

9) Åpner:	10) Åpner:	11) Åpner:	12) Åpner:
♠ E x x x	♠ E x x x	♠ E x x x	♠ K K n x x
♥ K x x	♥ K x x	♥ K x x	♥ E x x
♦ E D x x	♦ E D x x	♦ E D x x	♦ E D x
♣ K x x	♣ K x x	♣ K x	♣ K x x

Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
2 sp. - 3 sp.	2 sp. - 3 kl.	2 sp. - 3 kl.	2 sp. - 3 ru.
?	?	?	?

13) Åpner:	14) Åpner:	15) Åpner:	16) Åpner:
♠ K D x x	♠ E x x x	♠ E x x x	♠ E x x x
♥ K x x	♥ K x x	♥ K D x	♥ K x x
♦ E D x	♦ E D x x	♦ E D x x	♦ E D x
♣ K K n x	♣ K x	♣ K x	♣ E x x

Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
2 sp. - 3 ru.	2 sp. - 3 ru.	2 sp. - 3 ru.	2 sp. - 3 hj.
?	?	?	?

Merk: Har åpningshånden etter søkemelding 3 kløver, vist dobbelton, og svarhånden har dobbelton i samme farve, bør svarhånden med 3-kortstøtte i spar velge 4 spar som sluttkontrakt fremfor 3 grand.

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 2 GRAND

3 kløver:

Ny søkemelding, 9—15 poeng Krav til utgang.

Åpninghåndens svar:	}	3 ruter: Viser dobbelton i ruter.
		3 hjerter: Viser dobbelton i hjerter.
		3 spar: Viser dobbelton i spar.
		3 grand: Viser dobbelton i kløver eller jevn fordeling.

3 ruter:

Ny søkemelding og sleminvitt. Minimum 16 poeng.

Åpninghåndens svar:	}	3 hjerter: Viser dobbelton i hjerter. Fordeling 3-2-4-4.
		3 spar: Viser dobbelton i spar. Fordeling 2-3-4-4.
		3 grand: Viser fordeling: 3-3-4-3 eller 3-3-3-4.
		4 kløver: Viser 5-kortfarve i kløver.
		4 ruter: Viser 5-kortfarve i ruter.

Det videre meldingsforløp etter åpningshåndens svar på 3 ruter:

4 grand etter 3 hjerter, 3 spar, 4 kløver, 4 ruter er spørremelding etter Ess med sist meldte farve som trumf. Utvidet Blackwood.

4 grand etter 3 grand er vanlig Blackwood.

Ny farve etter 4 kløver, 4 ruter, er spørremelding. Culbertsson.

3 hjerter, 3 spar:

Krav til utgang, 9—15 poeng og 5-kortfarve.

Åpningshånden melder 3 grand med dobbelton og høyner til 4 med 3-kortstøtte.

3 grand:

Utgang er meldt, åpningshånden skal si pass.

4 grand:

Spørremelding etter Ess. Vanlig Blackwood.

Forsøk å melde følgende hender:

17) Åpner:	18) Åpner:	19) Åpner:	20) Åpner:
♠ K D x	♠ E x	♠ E x x	♠ E K K n
♥ K x	♥ K x x	♥ K x x	♥ D x x
♦ E D x x x	♦ E D x	♦ E x	♦ D x x x
♣ D x x	♣ K K n x x	♣ K D x x x	♣ K K n x

Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
2 gr. - 3 kl.	2 gr. - 3 kl.	2 gr. - 3 kl.	2 gr. - 3 kl.
?	?	?	?

21) Åpner:	22) Åpner:	23) Åpner:	24) Åpner:
♠ K D x	♠ E x	♠ E x	♠ E K x
♥ K x	♥ K x x	♥ K x x	♥ D x x
♦ E D x x	♦ E D x x	♦ E x x	♦ D x x x
♣ D x x x	♣ K K n x x	♣ K D x x x	♣ E K n x

Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
2 gr. - 3 ru.	2 gr. - 3 ru.	2 gr. - 3 ru.	2 gr. - 3 ru.
?	?	?	?

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 3 KLØVER

3 ruter:

Ny søkemelding og slemnivitt. Minimum 15 poeng.

Åpningshåndens svar:	}	3 hjerter: Viser dobbelton i hjerter.
		Fordeling 3-2-4-4.
		3 spar: Viser dobbelton i spar. Fordeling 2-3-4-4.
		3 grand: Viser fordeling: 3-3-4-3 eller 3-3-3-4.
		4 kløver: Viser 5-kortfarve i kløver.
		4 ruter: Viser 5-kortfarve i ruter.

Det videre meldingsforløp, se forrige avsnitt: Svarhåndens meldinger etter 2 grand.

3 hjerter, 3 spar:

Krav til utgang, 9—14 poeng og 5-kortfarve.

Åpningshånden melder 3 grand med dobbelton og høyner til 4 med 3-kortstøtte.

3 grand:

Utgang er meldt, åpningshånden skal si pass.

4 grand:

Sporremelding etter Ess. Vanlig Blackwood.

Forsøk å melde følgende hender:

25) Åpner: 26) Åpner: 27) Åpner: 28) Åpner:

♠ K D x	♠ E x	♠ E x	♠ E x x
♥ K x	♥ K D x	♥ K D x	♥ K D x
♦ E K x x x	♦ E D x x	♦ E D x x x	♦ E D x x
♣ K x x	♣ K x x x	♣ K x x	♣ K x x

Meldinger: Meldinger: Meldinger: Meldinger:

1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
3 kl. - 3 ru.	3 kl. - 3 ru.	3 kl. - 3 ru.	3 kl. - 3 ru.
?	?	?	?

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 3 RUTER

3 hjerter, 3 spar:

Ikke krav. 7—8 poeng og 4-kortfarve. Åpningshånden bør likevel høyne til utgang med en hånd hvor styrken består av topphonnører.

3 grand, 4 hjerter, 4 spør:

Utgang er meldt. Åpningshånden skal si pass.

4 kløver, 4 ruter:

Viser 5-kortfarve. Åpningshånden høyner til 5 med 3-kortstøtte, melder 4 hjerter med dobbelton.

Mrk.: 4 spar eller 4 grand fra svarhånden etter svart 4 hjerter, er ikke krav.

Forsøk å melde følgende hender:

29) Åpner: 30) Åpner: 31) Åpner:

♠ K D x x	♠ E D x x	♠ E x x x
♥ K K n x x	♥ K x x x	♥ K D x x
♦ K x x	♦ E x	♦ K x x
♣ K K n	♣ E x x	♣ E x

Meldinger: Meldinger: Meldinger:

1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
3 ru. - 3 hj.	3 ru. - 3 hj.	3 ru. - 3 sp.
?	?	?

32) Åpner: 33) Åpner: 34) Åpner:

♠ E K x x	♠ E K x x	♠ E K x x
♥ D K n x x	♥ D K n x x	♥ D K n x x
♦ K x	♦ K K n x	♦ K x
♣ E x x	♣ K x	♣ K K n x

Meldinger: Meldinger: Meldinger:

1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
3 ru. - 4 sp.	3 ru. - 4 kl.	3 ru. - 4 kl.
?	?	?

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 3 HJERTER

3 spar:

Krav til utgang. Åpningshånden høyner til 4 spar med 3-kortstøtte, melder 3 grand med dobbelton.

3 grand, 4 hjerter:

Utgang er meldt. Åpningshånden skal si pass.

4 kløver, 4 ruter:

Sleminvitt, viser 5-kortfarve. Åpningshånden høyner til 5 med 3-kortstøtte, melder 4 hjerter med dobbelton.

4 spar, 5 kløver, 5 ruter:

Spørremelding med hjerter som trumf. (Culbertsson).

4 grand:

Spørremelding etter Ess med hjerter som trumf. (Utvidet Blackwood).

Forsøk å melde følgende hender:

35) Åpner:

♠ K x x
♥ E D x x x
♦ E D x
♣ K x

36) Åpner:

♠ K x
♥ E D x x x
♦ E x x
♣ K D x

37) Åpner:

♠ K x x
♥ E D x x x
♦ E D x
♣ K x

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 hj. - 3 sp.
?

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 hj. - 3 sp.
?

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 hj. - 4 kl.
?

38) Åpner:

♠ K x x
♥ E D x x x
♦ E x
♣ K D x

39) Åpner:

♠ K x
♥ E D x x x
♦ E x x
♣ K D x

40) Åpner:

♠ K x
♥ E K x x x
♦ E x x
♣ K K n x

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 hj. - 4 sp.
?

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 hj. - 5 kl.
?

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 hj. - 4 gr.
?

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 3 SPAR

3 grand, 4 spar:

Utgang er meldt. Åpningshånden skal si pass.

4 kløver, 4 ruter:

Sleminvitt, viser 5-kortfarve. Åpningshånden høyner til 5 med 3-kortstøtte, melder 4 spar med dobbelton.

4 hjerter:

Viser 5-kortfarve. Åpningshånden melder pass med 3-kortstøtte, og 4 spar med dobbelton i hjerter.

5 kløver, 5 ruter, 5 hjerter:

Spørremelding med spar som trumf. (Colbertsson).

4 grand:

Spørremelding etter Ess med spar som trumf. (Utvidet Blackwood).

Forsøk å melde følgende hender:

41) Åpner:

♠ K D x x x
♥ K x x
♦ E K x
♣ K x

42) Åpner:

♠ K D x x x
♥ E x
♦ K x x
♣ E D x

43) Åpner:

♠ E K x x x
♥ K x
♦ E x x
♣ E x x

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 sp. - 4 hj.
?

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 sp. - 4 hj.
?

Meldinger:

1 gr. - 2 ru.
3 sp. - 5 kl.
?

44) Åpner:	45) Åpner:	46) Åpner:
♠ EKxxx	♠ EKDxx	♠ KKnxxx
♥ Exx	♥ Kx	♥ EDx
♦ Kx	♦ Kxx	♦ Kx
♣ Exx	♣ Kxx	♣ EKnx
Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
3 sp. - 4 sp.	3 sp. - 3 gr.	3 sp. - 4 gr.
?	?	?

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 3 GRAND

4 hjerter, 4 spar:

Utgang er meldt. Åpningshånden skal si pass.

4 kløver, 4 ruter:

Sleminvitt, viser 5-kortfarve. Åpningshånden høyner til 5 med 3-kortstøtte, melder 4 hjerter med dobbelton.

4 grand:

Spørremelding etter Ess. (Vanlig Blackwood).

Forsøk å melde følgende hender:

47) Åpner:	48) Åpner:	49) Åpner:
♠ KDxx	♠ EDxx	♠ EDxx
♥ EKnx	♥ KDxx	♥ EDxx
♦ Kx	♦ Dx	♦ Kx
♣ EKnx	♣ KDx	♣ Kxx
Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
3 gr. - 4 sp.	3 gr. - 4 kl.	3 gr. - 4 ru.
?	?	?

50) Åpner:	51) Åpner:	52) Åpner:
♠ DKnx	♠ KKnxx	♠ KKnxx
♥ EKxx	♥ EKxx	♥ EKxx
♦ KDx	♦ Dx	♦ EKnx
♣ Kx	♣ EKnx	♣ Dx
Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.	1 gr. - 2 ru.
3 gr. - 4 kl.	3 gr. - 4 hj.	3 gr. - 4 gr.
?	?	?

SVARHÅNDENS HOPP TIL UTGANG

ETTER 1 GRAND-ÅPNING

7. 3 grand:

9—14 poeng, fordeling 3-3-3-4. 4-kortfarven må være i kløver eller ruter. Åpningshånden skal si pass med jevn fordeling, men bør melde utgang i hjerter eller spar med edel 5-kortfarve.

Har svarhånden ujevn fordeling eller dobbelton, benyttes søkemelding 2 ruter da grand-åpneren kan ha dobbelton i samme farve.

8. 4 hjerter, 4 spar:

9—13 poeng og 6-kortfarve. Åpningshånden skal si pass. Med 14 poeng eller mer benyttes søkemelding 2 ruter for å få opplysninger om grand-åpnerens styrke og fordeling.

9. 4 kløver:

Spørremelding etter Ess.

Forsøk å melde følgende hender:

53) Åpner:	54) Åpner:	55) Åpner:
♠ ED x x x	♠ EK x x	♠ K x
♥ K x x	♥ KD x	♥ ED x
♦ D x	♦ E x	♦ KD x x x
♣ KD x	♣ D x x	♣ EKx x

Meldinger:	Meldinger:	Meldinger:
1 gr. - 3 gr.	1 gr. - 4 sp.	1 gr. - 4 sp.
?	?	?

ÅPNING 2 GRAND

21—22 poeng med jevn fordeling (4-3-3-3), 4-4-3-2).

Etter 2 grand-åpning behøves som regel 26—27 poeng til utgang da honnørstyrken er for meget konsentrert på åpningshånden.

SVARHÅNDENS MELDINGER

Pass:

Under 5 poeng med jevn fordeling.

3 kløver:

5—10 poeng. *Søkemelding* etter edel 4-kortfarve.

3 ruter:

Minimum 11 poeng. *Søkemelding* og sleminvitt.

3 hjerter, 3 spar:

Under 5 poeng og 5-kortfarve. *Ikke krav.* Grand-åpneren skal si pass med dårlig tilpassning.

3 grand:

5—10 poeng med jevn fordeling. Benekter edel 4-kortfarve.

4 hjerter, 4 spar:

4—10 poeng og 6-kortfarve. Åpningshånden skal si pass.

4 kløver:

Spørremelding etter Ess.

ÅPNINGSHÅNDENS SVAR PÅ 3 KLØVER

3 ruter:

Benekter edel 4-kortfarve.

3 hjerter:

Viser 4-kortfarve i hjerter.

3 spar:

Viser 4-kortfarve i spar.

3 grand:

Viser 4-kortfarve *både* i hjerter og spar.

Svarhånden bestemmer nu sluttkontrakten. Åpningshånden skal si pass.

ÅPNINGSHÅNDENS SVAR PÅ 3 RUTER

3 hjerter:

Viser 4-kortfarve i hjerter.

3 spar:

Viser 4-kortfarve i spar.

3 grand:

Viser 4-kortfarve *både* i hjerter og spar.

4 kløver:

Viser 4-kortfarve i kløver *eller* ruter.

4 ruter:

Viser 4-kortfarve *både* i kløver og ruter.

Det videre meldingsforløp blir stort sett det samme som etter 1-grand åpning.

HOPP TIL 2 ELLER 3 GRAND

Har åpningshånden 19—20 poeng med grand-fordeling, er hånden for sterk til 1 grand-åpning og for svak til 2 grand-åpning. Der åpnes da med 1 i farve og, etter svarhåndens 1-over-1, gjøres et hopp til 2 grand. Skulle svarhånden etter åpning 1 i farve, melde 2-over-1, uttrykker åpningshånden med hopp til 3 grand samme styrke.

Har åpningshånden 21—22 poeng og grandfordeling med 5-kortfarve, åpnes i denne, og etter svarhåndens 1-over-1, meldes direkte 3 grand.

Har åpningshånden 23-26 poeng og grand-fordeling, åpnes med halvkrav 2 kløver, og etter avslag 2 ruter fra svarhånden, meldes 2 grand. Med 27 poeng eller mer meldes etter avslag 2 ruter, 3 grand.

ÅPNING 3 GRAND

Denne åpningsmelding er sjansebetonet, og bygger på en gående 8-kortfarve i kløver eller ruter med et Ess

eller en Konge i sidefarve. Svarhånden kan med en svak og «kjedelig» hånd ta ut denne melding, og da med 4 kløver hvis der er tvil om hvor langfarven fins. Skulle åpningsmeldingen 3 grand bli doblet, er det alltid svarhånden som bestemmer om den skal bli stående eller ikke.

SVARHÅNDENS MELDINGER ETTER 1 GRAND ÅPNING NÅR MOTPARTEN BLANDER SEG INN

Etter farvemelding fra motparten er dobling, betedobling. Etter 2 kløver fra motparten, på 1 grand åpning, fortsetter meldingsforløpet som om motparten ikke har meldt.

Etter 2 ruter, 2 hjerter, 2 spar, er overmelding i motpartens farve positiv søkemelding. Svarene på denne søkemelding er generelt de samme som uten innblanding.

Farvemelding fra svarhånden på 2-trinnet viser 5-kortfarve og 4—6 poeng. Andre meldinger fra svarhånden viser det samme som uten melding fra motparten.

Blir 1 grand doblet, viser svarhånden styrke gjennom å redoble. Meldingen viser minimum 7—8 poeng, styrken oppover er ubegrenset. Svarhånden blir nu «kaptein» og åpningshånden skal overlate til svarhånden den videre utvikling av meldingsforløpet. Skulle likevel åpningshånden doble en melding fra motparten, viser dette 4-kortfarve og god motspillstyrke. Svarhånden

må alltid forsøke vurdere om det lønner seg bedre å melde egen utgang fremfor å la motparten spille en dobbelt kontrakt.

Pass fra svarhånden, etter dobling av 1 grand, viser jevn fordeling uten 5-kortfarve, under 6 poeng.

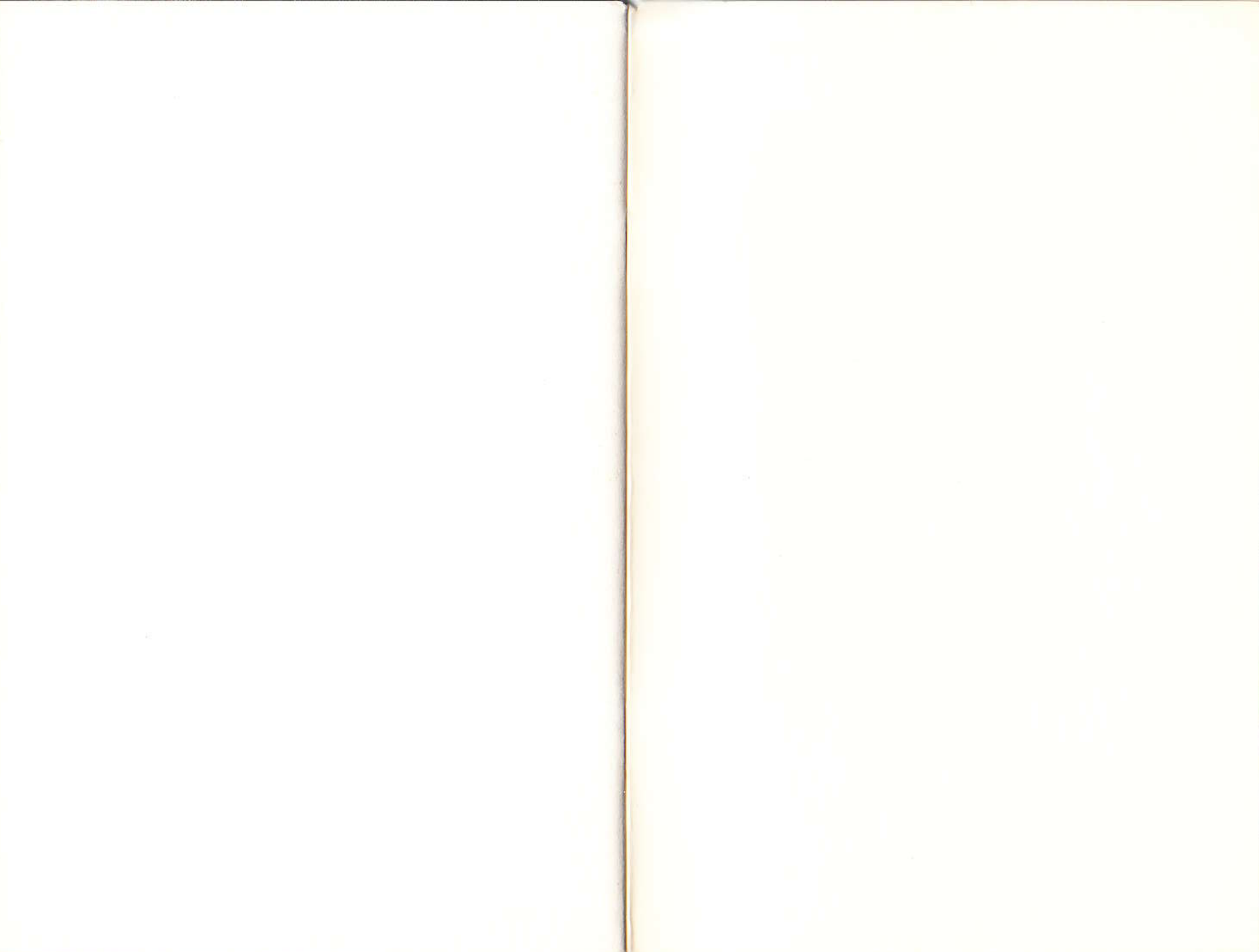
2 kløver fra svarhånden, etter dobling av 1 grand, er negativ søkemelding. Svarene er de samme som uten dobling.

2 ruter, 2 hjerter, 2 spar, etter dobling av 1 grand, viser minst 5-kortfarve under 6 poeng. Svarhånden foretrekker å spille en farvekontrakt på 2-trinnet fremfor 1 grand dobbelt.

Mrk. 2 ruter viser nu ruterfarve.

SVAR PÅ MELDEOPPGAVER

Etter 2 hjerter:	1) 3 sp.	2) 4 sp.	3) 3 gr.	4) 3 gr.
	5) 2 hj. er feil	6) 4 ru.	7) 4 sp.	8) 4 sp.
Etter 2 spar:	9) pass	10) 3 hj.	11) 3 gr.	12) 4 hj.
	13) 4 sp.	14) 4 kl.	15) 4 kl.	16) 4 hj.
Etter 2 grand:	17) 3 hj.	18) 3 sp.	19) 3 ru.	20) 3 gr.
Etter 3 kløver:	21) 3 hj.	22) 3 sp.	23) 4 kl.	24) 3 gr.
	25) 4 ru.	26) 3 sp.	27) 4 ru.	28) 3 gr.
Etter 3 ruter:	29) pass	30) 4 hj.	31) 4 sp.	32) pass
	33) 4 hj.	34) 5 kl.		
Etter 3 hjerter:	35) 4 sp.	36) 3 gr.	37) 4 hj.	38) 4 gr.
	39) 5 gr.	40) 5 sp.		
Etter 3 spar:	41) pass	42) 4 sp.	43) 6 gr.	44) pass
	45) pass	46) 5 sp.		
Etter 3 grand:	47) pass	48) 5 kl.	49) 4 hj.	50) 4 hj.
	51) pass	52) 5 hj.		
Etter 4 hj., 4 sp.:	53) 4 sp.	54) pass	55) pass	



ERIK HØIE



skulle være vel kjent i bridgekretser. Ikke bare i Norge, men også i utlandet. Han var ikke mer enn 16 år gammel da han begynte sin karriere som bridgespiller. Under et opphold i Sverige spilte han for Göteborg Bridgeselskap og vant flere klubbmesterskap. Han har også tittelen Göteborgmester i Bridge.

I 1955 kom han tilbake til Norge. Det er som bridgespiller i Stavanger Bridgeklubb han her hjemme er mest kjent. Sammen med sin makker, L. A. Strøm, ble han Norgesmester i bridge for par i 1959. Ellers har han 2 annenplasseringer i N.M. for par og en annenplass i N.M. for lag. Erik Høie deltok på det norske lag i Europamesterskapet i bridge i Palermo i 1959. I en parturnering der ble han nr. 2 av 60 par. Høie var også med på Stavangerlaget som våren 1960 seiret over det berømte italienske bridgelag som da var på turné i Norge.

Høie mener selv at årsaken til hans karriere som bridgespiller er at han alltid har forsøkt å benytte seg av eksakte meldesystemer. Ut fra dette har han så utviklet sitt eget meldesystem, Stavangergrunden.



STAVANGER- GRANDEN

Av Erik Høie