

GRUNNKURS 2

EMNER

SPILLETEKNIKKER

PLANLEGGING AV SPILLET

FINESSE

FORDELINGSKAST

MER OM UTSPILL

FORDELINGSUTSPILL

INNVITT UTSPILL

FORSKJELLEN PÅ UTSPILL MOT FARGE OG GRAND

STYRKE/SVAKHETS KAST

MER OM OPPLYSENDE DOBLING

SVAR PÅ MAKKERS OPPLYSENDE DOBLING

MER OM INNMELDINGER

SVAR PÅ MAKKERS INNMELDING

PLANLEGGING AV SPILLET

DET FØRSTE VI SKAL GJØRE NÅR BLINDEMANNEN LEGGER OPP SINE KORT
ER OG TA EN OPPTELLING AV ANTALL STIKK
SÅ LEGGER VI EN PLAN

DETTE GJØR VI FØR VI FØLGER PÅ TIL FØRSTE STIKK

DETTE SKAL VI GJØRE SELV OM DET FOR EKSEMPEL KUN ER ETT KORT I BORDET
SOM BLIR SPILT UT

BLINDEMANNEN SKAL IKKE TA ET KORT FØR
SPILLEFØRER GIR HAN BESKJED OM DET

FINESSE

ENKELFINESSE BETYR AT DET BARE ER EN MULIGHET

AD

76

VI SPILLER 7 OM MTV LEGGER LITEN SÅ PRØVER VI DAMEN
DENNE FINESSEN HAR 50% SANNSYNELIGHET FOR OG LYKKES

KONGEN ER I 50% TIL VENSTRE OG 50% AV GANGENE TIL HØYRE
MEN VI TAR ALLTID FINESSEN

DOBBELFINESSE BETYR OGSÅ AT DET I GRUNN BARE ER EN MULIGHET
MEN VI GJENTAR DEN TO GANGER

AJ10

763

VI SPILLER FØRST 7 OM MTV LEGGER LITEN SÅ PRØVER VI 10 ERERN
OM MTH TAR DENNE MED DAMEN ELLER KONGEN
SÅ GÅR VI TILBAKE PÅ HÅNDEN OG GJENTAR DET HELE EN GANG TIL

DENNE SPILLEMÅTEN FOR Å FÅ 2 STIKK I FARGEN HAR 75% FOR Å LYKKES

VI VAR SÅ VIDT INNOM DETTE I GRUNNKURS 1
NÅ SKAL VI LÆRE LITT MER OM DETTE

FORDELINGSUTSPILL

FORDELINGSUTSPILL BRUKER VI FØRST OG FREMST MOT FARGEKONTRAKT
DETTE GJØR VI SÅ MAKKER SKAL VITE HVOR MANGE KORT VI HAR I FARGEN
NOE VI VIL SE ETTER HVERT ER VELDIG NYTTIG Å VITE

VI SKAL LÆRE DET VI KALLER NORSKE FORDELINGSKAST

VI SKAL FORTELLER MAKKER OM VI HAR **ODDETALL** ELLER **PARTALL** I FARGEN

DETTE GJØR VI PÅ FØLGENDE MÅTE

ODDETALL = LITEN-STOR

PARTALL = STOR -LITEN

HVA MENER VI MED LITEN-STOR / STOR -LITEN
LA OSS SE PÅ NOEN EKSEMPLER

DU SKAL SPILLE UT OG HAR 96 I FARGEN
DA STARTER VI MED 9 OG NESTEGANG SÅ LEGGER VI 6
DA HAR VI SPILT STOR-LITEN = **PARTALL**

DU SKAL SPILLE UT OG HAR 963 I FARGEN
DA STARTER VI MED 3 OG NESTEGANG SÅ LEGGER VI 6
DA HAR VI SPILT LITEN- STOR = **ODDETALL**

HVA ER FORSKJELLEN PÅ UTSPILL MOT FARGE OG UTSPILLET MOT GRAND

FØRST OG FREMST DET VI KALLER **TEMPO**

MOT GRAND SÅ ER DET VIKTIG Å PRØVE ETABLERE EGNE LANGFARGESTIKK
FØR SPILLEFØRER ETABLERER SINE LANGFARGESTIKK

MOT FARGE KONTRAKT SÅ KAN DET OFTE VÆRE VANSKJELIG Å VITE
OM VI SKAL ANGRİPE
ELLER SPILLE PASIVIT UT

4 DJE HØYESTE MOT GRAND

MOT GRAND (NT) SÅ KAN VI OGSÅ BRUKE NORSKE FORDELINGSUTSPILL
MEN DER TROR JEG AT DET LØNNER SEG FOR FERSKE SPILLERE OG BRUKE
DET VI KALLER 4DJE HØYESTE

DET ER SOM NAVNET SIER VI SPILLER UT DET
4DJE HØYESTE KORTET VI HAR I FARGEN

NOEN EKSEMPELER PÅ 4DJE HØYESTE

DU HAR A975 OG SPILLER UT 5 (DEN 4DJE HØYESTE I FARGEN)

DU HAR A9753 OG SPILLER UT 5 (DEN 4DJE HØYESTE I FARGEN)

DETTE SER JO HELT LIKT UT
HVORDAN SKAL MAKKER KUNNE VITE OM VI HAR 4 ELLER 5 KORT I FARGEN

JO, DET VIL HAN KUNNE SE PÅ DET NESTE KORTET VI SPILLER I FARGEN

HVIS DET ANDRE KORTET ER HØYERE ENN DET FØRSTE SÅ HAR VI 4KORT

HVIS DET ANDRE KORTET ER MINDRE ENN DET FØRSTE SÅ HAR VI 5KORT

INVITTUTSPILL MOT GRAND

NOE SOM OGSÅ ER KANSKJE VANELIG ER OG SPILLE UT INVITT MOT GRAND

DET BETYR AT VI SPILLER UT DET MINSTE KORTET VI HAR I FARGEN
(UANSETT ANTALL KORT I FARGEN)
HVIS VI **HAR** EN HONNØR I FARGEN

DET BETYR OGSÅ AT VI SPILLER UT OFTE NEST HØYESTE KORTET I FARGEN
(UANSETT ANTALL KORT I FARGEN)
HVIS VI **IKKE** HAR EN HONNØR I FARGEN

STYRKE OG SVAKHETSKAST

DETTE ER NOE VI GJØR SOM ET PÅKAST PÅ MAKKERS UTSPILL
ELLER SOM FØRSTE SAK

I NORGE SÅ ER DET VANELIG AT VI GJØR DET PÅ FØLGENDE MÅTE

HVIS VI FØLGER PÅ ELLER SAKER ET **LITE KORT**
SÅ ER DET ET **STYRKEKAST**
SOM SIER HAN I DEN FARGEN HAR VI NOE BRA

HVIS VI FØLGER PÅ ELLER SAKER ET **HØYT KORT**
SÅ ER DET ET **SVAKHETSKAST**
SOM SIER HAN I DEN FARGEN HAR VI IKKE NOE BRA

OBS OBS! OM DERE PRØVER Å SPILLE BRIDGE PÅ INTERNET ELLER I ANDRE LAND
SÅ ER DET GODT MULIG AT DE GJØR DET MOTSATT

LITT MER OM OPPLYSENDE DOBLING

VI MÅ IKKE HA FOR MANGE REGLER NÅR DET GJELDER Å DOBLE OPPLYSENDE
DET ER VIKTIG Å KOMME MED SÅ TIDLIG SOM MULIG I MELDINGSFORLØPET
VI VIL TIDSNOK LÆRE NÅR DET IKKE ER SÅ LURT Å DOBLE OPPLYSENDE

SÅ UTGANGSPUNGTET VÅRT ER AT HAR VI 13 HP SÅ
DOBLER VI OPPLYSENDE PÅ MOTPARTENS ÅPNING

DET ER EN FORDEL AT ER MOTAKELIG I FLEST MULIG
AV DE UMELDTE FARGENE

SVAR PÅ MAKKERS OPPLYSENDE DOBLING

NÅR MAKKER FORETAR EN OPPLYSENDE DOBLING OG NESTEMANN
MELDER PASS
SÅ ER VI NØDT TIL OG SVARE UANSETT HVOR MANGE HP VI HAR
VI LAGER ENKLE REGLER FOR SVARENE PÅ EN OPPLYSENDE DOBLING

FARGEMELDING LAVEST MULIG = 0-8 HP

FARGEMELDING MED HOPP = 9-12 HP

OVERMELDING AV ÅPNINGSFARGEN = 13+ HP

LITT MER OM INNMELDINGER

DEN VIKTIGESTE REGEL FOR EN INNMELDING ER AT DEN ER PÅ
MINST 5KORT I FARGEN VI MELDER INN

DEN BØR OGSÅ INNEHOLDE FRA 8 HP TIL 16 HP PÅ 1 TRINNET
OG
FRA 11 TIL 16 HP OM VI MELDER INN PÅ 2 TRINNET

VI KAN OGSÅ FORETA EN SPERREINNMELDING

DETTE MÅ VÆRE ET ENKELTHOPP ELLER ET DOBBELHOPP

ET ENKELTHOPP ER SOM EN SVAKE TO ÅPNING

ET DOBBELTHOPP ER SOM EN SPERREÅPNING PÅ 3 TRINNET

SVAR PÅ MAKKERS INNMELDING

NÅR VI SKAL SVARE PÅ MAKKERS INNMELDING
SÅ KAN NESTEN SVARE SOM OM HAN HAR ÅPNET

MEN VI MÅ HUSKE PÅ AT MAKKER IKKE BEHØVER Å HA
ÅPNINGS STYRKE FOR INNMELDINGEN

VI MÅ OGSÅ HUSKE PÅ AT MAKKER LOVER AT
HAN HAR MINST 5KORT I FARGEN HAN HAR MELDT INN
SÅ DERFOR SÅ TRENGER VI KUN 3KORT I FARGEN FOR
AT DEN SKAL KUNNE VÆRE TRUMF (8-KORT REGELEN)

REPETISJONER AV STOFFET FRA GRUNNKURS 1

DET ER MYE VIKTIGERE ENN MAN OFTE ER KLAR OVER AT GRUNNTRINNENE
SITTER SOM STØPT

ALT MAN SIDEN LÆRER I BRIDGE BYGGER VIDERE PÅ DET SOM MAN LÆRER
I GRUNNKURS 1 OG 2

SÅ HOLD IGJEN OM KURSDELTAGERENE IKKE HAR FÅTT TAK I STOFFET