

VIDREKOMENDE KURS 3

MERE AVANSERTE MELDINGER

MANCO

DRURY

XY-NT

MICAELS-CUE

MARMIC

LEAPING-MICAELS

DOPI/ROPI/DEPO

MOTPARTEN DOBLER STAYMAN 2♣ ELLER 3♣

MOTPARTEN DOBLER OVERFØRINGER PÅ 2 ELLER 3 TRINNET

NÅ SKAL VI SE PÅ NOEN VELDIG AVANSERTE KONVENSJONER
SOM IKKE ER SÅ VELDIG VANELIG I BRUK

MEN DE ER VELDIGE GODE Å ER OFTE SKILLER TOPPSPILLERENE
FRA MENIG MANN

GRUNNEN ER AT MAN I DISSE POSISJONENE SLIPPER Å GJETTE
NOE DEN VANELIG SPILLER MÅ GJØRE UTEN DISSE KONVENSJONEN

MANCO

NÅR MOTPARTEN DOBLER 4.FARGE PÅ 3 TRINNET ELLER SPØRSMÅL OM HOLD I
INNMELDINGSFARGEN PÅ 2 ELLER 3 TRINNET.

PASS = $\frac{1}{2}$ - 1 HOLD → RDBL= SPØR → NT LOVER DERETTER HELT HOLD.

RDBL= MINST 2 TAPERE I FARGEN UTEN HOLD.

NT= MINST $1\frac{1}{2}$ HOLD.

MELDING=HØYST SINGLETON I FARGEN.

REDOBLING AV 4.FARGE PÅ 2 TRINNET ER FORSLAG TIL SPILL

DRURY

DRURY BRUKES NÅR VI ALLEREDE HAR PASSET I ÅPNING (MYE LIK TORONTO)

NÅR VI ALLERDE HAR PASSET I ÅPNING, SÅ FORANDRER VI SYSTEMET LITT
DA PRØVER VI FORTELLE MAKKER OM TILLPASSNING PÅ ET LAVERE NIVÅ
ENN OM VI IKKE HAR PASSET I ÅPNING
DRURY BRUKES KUN PÅ $1\heartsuit$ OG $1\spadesuit$ ÅPNING

VI SKAL LÆRE DET VI KALLER 2-WAY DRURY

VI BRUKER $2\clubsuit$ (3KORT 8-11)

OG $2\diamonds$ (4KORT 7-11)

NÅR VI HAR PASSET I ÅPNING.

SÅ NÅR VI HAR PASSET I ÅPNING SÅ BLIR SYSTEMET FORANDRET SLIK

$1\heartsuit$ —

$1\spadesuit$ =

$1NT$ =

$2\clubsuit$ = 3KORT I \heartsuit (8-11 HP)

$2\diamonds$ = 4KORT I \heartsuit (7-11 HP)

$2\heartsuit$ =

$2\spadesuit$ = SINGLETON I \spadesuit

$2NT$ =

$3\clubsuit$ = SINGLETON I \clubsuit

$3\diamonds$ = SINGLETON I \diamonds

$3\heartsuit$ =

$3\spadesuit$ = RENONS I \spadesuit

$3NT$ =

$4\clubsuit$ = RENONS I \clubsuit

$4\diamonds$ = RENONS I \diamonds

$4\heartsuit$ =

1♠ —

1NT =
2♣ = 3KORT I ♠ (8-11 HP)
2♦ = 4KORT I ♠ (7-11 HP)
2♥ =
2♠ =
2NT =
3♣ = SINGLETON I ♣
3♦ = SINGLETON I ♦
3♥ = SINGLETON I ♥
3♠ =
3NT =
4♣ = RENONS I ♣
4♦ = RENONS I ♦
4♥ = RENONS I ♥
4♠ =

HVORDAN MELDER ÅPNER VIDERE ETTER AT MAKKER HAR BRUKT DRURY

VI SKAL KUN SE PÅ ENKEL MÅTE OG MELDE VIDERE PÅ

1♥ — 2♣ = 3KORT I ♥ (8-11 HP)

2♥ = VI SKAL STOPPE HER
2♠ = JEG TRENGER HJELP I DENNE FARGEN
3♣ = JEG TRENGER HJELP I DENNE FARGEN
3♦ = JEG TRENGER HJELP I DENNE FARGEN
3♥ = HAR DU MINIMUM ELLER MAKSIMUM (MAKKER ?)

1♥ — 2♦ = 4KORT I ♥ (7-11 HP)

2♥ = VI SKAL STOPPE HER
2♠ = JEG TRENGER HJELP I DENNE FARGEN
3♣ = JEG TRENGER HJELP I DENNE FARGEN
3♦ = JEG TRENGER HJELP I DENNE FARGEN
3♥ = HAR DU MINIMUM ELLER MAKSIMUM (MAKKER ?)

ETTER ÅPNING 1♠ SÅ BLIR SVARENE I PRINSIPPET DE SAMME
BARE DET AT VI HAR FORANDRET TRUMFEN

XY – NT

DETTE ER KANSKJE DEN MODERNE BRIDGENS MEST BRUKTE KONVENSJON
GRUNNEN TIL AT DEN KALLES X-Y-NT ER AT DET ER UVESENTLIG HVILKE
FARGER SOM ER MELDT PÅ 1 TRINNET FØR 1NT MELDINGEN

BRUKES ALLTID NÅR VI HAR MELDT: 1X – 1Y – (1NT)

2♣ = BER MAKKER MELDE 2♦

HVIS 2♣ MELDEREN IKKE PASSER 2♦ MEN MELDER VIDERE

SÅ ER DET EN INVITT MELDING

2♦ = KUNSTIG (KRAV TIL UTGANG)

HUSK AT INGEN I MAKKERPARET HAR LOV TIL Å PASSE FØR UTGANG

NOEN EKSEMPLER PÅ X-Y-NT

1♣ – (P) – 1♥ – (P)
1NT – (P) – 2♣ – (P)
2♦ – (P) – NY MELDING = INVITT TIL UTGANG

1♣ – (P) – 1♦ – (P)
1NT – (P) – 2♣ – (P)
2♦ – (P) – NY MELDING = INVITT TIL UTGANG

1♦ – (P) – 1♠ – (P)
1NT – (P) – 2♣ – (P)
2♦ – (P) – NY MELDING = INVITT TIL UTGANG

1♣ – (P) – 1♥ – (P)
1NT – (P) – 2♦ = KRAV TIL UTGANG

1♣ – (P) – 1♦ – (P)
1NT – (P) – 2♦ = KRAV TIL UTGANG

1♦ – (P) – 1♥ – (P)
1NT – (P) – 2♦ = KRAV TIL UTGANG

MICAELS-CUE

ER OVERMELDING AV MOTPARTENS ÅPNINGSFARGE
OG VISER MINST 5KORT I HØYESTE UMELDTE FARGE
+ MINST 5KORT I EN ANNEN FARGE

VI BRUKER MICHAELS CUE PÅ FØLGENDE MÅTE

(1♣) – 2♣ = 5♠ + 5♦/5♥

(1♦) – 2♦ = 5♠ + 5♣/5♥

(1♥) – 2♥ = 5♠ + 5♦/5♣

(1♠) – 2♠ = 5♥ + 5♦/5♣

MARMIC

ET HOPP TIL 2NT VISER MINST 5/5 I DE TO LAVESTE UMELDTE FARGENE

VI BRUKER MARMIC PÅ FØLGENDE MÅTE

(1♣) – 2NT = 5♦/5♥

(1♦) – 2NT = 5♦/5♥

(1♥) – 2NT = 5♦/5♣

(1♠) – 2NT = 5♦/5♣

LEAPING-MICAELS

ER NESTEN EN MOTSATT MICHAELS-CUE

DEN KAN BRUKES ENTEN VED ET ENKELTHOPP ETTER SVAKE TO ÅPNINGER

HOS MOTPARTEN

ELLER POSISJONER SOM I GRUNN BLIR IDENTISKE

I MODERENE BRIDGE BLIR DEN OGSÅ BRUKT NÅR MOTPARTEN SPERRÅPNER

PÅ 3 TRINNET

VI BRUKER **LEAPING MICHAELS** I DISSE POSISJONENE:

$(1\heartsuit/2\heartsuit) - P - (2\heartsuit/3\heartsuit) \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

$4\clubsuit = 5+\clubsuit + 5\spadesuit$ (UTGANGSKRAV) $4\diamond = 5+\diamond + 5\spadesuit$ (UTGANGSKRAV)
--

$(2\heartsuit) \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

$4\clubsuit = 5+\clubsuit + 5\spadesuit$ (UTGANGSKRAV) $4\diamond = 5+\diamond + 5\spadesuit$ (UTGANGSKRAV)
--

$(3\heartsuit) \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

$4\clubsuit = 5+\clubsuit + 5\spadesuit$ (UTGANGSKRAV) $4\diamond = 5+\diamond + 5\spadesuit$ (UTGANGSKRAV)
--

$(1\spadesuit/2\spadesuit) - P - (2\spadesuit/3\spadesuit) \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

$4\clubsuit = 5+\clubsuit + 5\heartsuit$ (UTGANGSKRAV) $4\diamond = 5+\diamond + 5\heartsuit$ (UTGANGSKRAV)
--

$(2\spadesuit) \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

$4\clubsuit = 5+\clubsuit + 5\heartsuit$ (UTGANGSKRAV) $4\diamond = 5+\diamond + 5\heartsuit$ (UTGANGSKRAV)
--

$(3\spadesuit) \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

$4\clubsuit = 5+\clubsuit + 5\heartsuit$ (UTGANGSKRAV) $4\diamond = 5+\diamond + 5\heartsuit$ (UTGANGSKRAV)
--

DOPI/ROPI/DEPO

BRUKES NÅR VI SPØR I BLACKWOOD
OG MOTPARTEN BLANDER SEG INN MED EN DOBLING ELLER MELDING

VED INNMELDING UNDER 5 I TRUMF FARGEN BRUKES **DOPI**

DOBLER = 0 ELLER 3 ESS
PASS = 1 ELLER 4 ESS
1 TRINN = 2 ESS U/TRUMF DAME
2 TRINN = 2 ESS M/TRUMF DAME

GJELDER OGSÅ VED INNMELDING PÅ 5 TRINNET OVER 4 ESS BLACKWOOD

DOBLER = 0 ELLER 4
PASS = 1
1 TRINN = 2 ESS
2 TRINN = 3 ESS

VED DOBLING AV 4NT SÅ BRUKES **ROPI**

REDOBLER = 0 ELLER 3 ESS
PASS = 1 ELLER 4 ESS
1 TRINN = 2 ESS U/TRUMF DAME
2 TRINN = 2 ESS M/TRUMF DAME

GJELDER OGSÅ VED DOBLING AV EXCLUSION BLACKWOOD

VED INNMELDING OVER 5 I TRUMF FARGEN SÅ BRUKES **DEPO**

DOBLER = 0/2/4 ESS
PASS = 1/3/5 ESS

GJELDER OGSÅ VED INNMELDING PÅ 6 TRINNET OVER 4 ESS BLACKWOOD

MOTPARTEN DOBLER SVARET PÅ BLACKWOOD

PASS = REDD FOR AT MOTPARTEN KAN TA 2 STIKK I FARGEN
REDOBLER= SPØRSMÅL ETTER TRUMF DAME
MELDING = MOTPARTEN KAN IKKE TA 2 STIKK I FARGEN

VIDERE MELDINGER ETTER PASS PÅ DOBLINGEN

REDOBLER = DE KAN IKKE TA 2 STIKK I FARGEN
(DERETTER ER LAVESTE MELDING SPØRSMÅL ETTER TRUMF DAMA)

STAYMAN 2♣ ELLER STAYMAN 3♣ BLIR DOBLET

MOTPARTEN DOBLER STAYMAN 2♣ ELLER 3♣

NOE SOM OFTE SKJER
SÅ ER DET VIKTIG Å HA ET VERKTØY
TIL Å SVARE PÅ STAYMAN OG SAMTIDIG FORTELLE OM
HOLD ELLER IKKE I KLØVER

NÅR STAYMAN BLIR DOBLET SÅ VIL (PASS) BENEKTE KLØVERHOLD, DERETTER
VIL REDOBLING FRA MAKKER VÆRE NY STAYMAN.

SVAR PÅ STAYMAN DIREKTE NÅR DEN HAR BLITT DOBLET LOVER AT MAN OGSÅ
HAR KLØVERHOLD.

1NT – (p) – 2♣ – (Dbl)

PASS = BENEKTER KLØVERHOLD
REDOBLER = MINST EN OK 5KORT ♣
2♦ = INGEN 4/5 KORT MAJOR (MEN HAR HOLD I KLØVER)
2♥ = 4/5 KORT ♥ (OG HAR HOLD I KLØVER)
2♠ = 4/5 KORT ♠ (OG HAR HOLD I KLØVER)

1NT – (p) – 2♣ – (Dbl)
P – (p) –

REDOBEL = GJENNTATT STAYMAN
2♦ = FORSLAG TIL SPILL (TYPISK 4-3-5-1)
2♥ = VELG MAJOR (VED LIK LENGDE VELGES ♥)

1NT – (p) – 2♣ – (Dbl)
P – (p) – Rdbl – (p)

2♦ = INGEN MAJOR (OG HAR IKKE KLØVERHOLD)
2♥ = 4/5 ♥ (OG HAR IKKE KLØVERHOLD)
2♠ = 4/5 ♠ (OG HAR IKKE KLØVERHOLD)

1NT – (p) – 2♣ – (Dbl)
P – (p) – Rdbl – (p)
2♦ – (p) –

VANELIG NT SYSTEM ER PÅ VIDERE

2NT – (p) – 3♣ – (Dbl)

PASS = BENEKTER KLØVERHOLD → → REDOBEL = GJENNTATT MUPPET STAYMAN

REDOBEL = MINST EN OK 5KORT KLØVER

3♦ = MINST EN 4KORT MAJORT (HAR KLØVERHOLD)

3♥ = INGEN 4KORT MAJOR (HAR KLØVERHOLD)

3♠ = 5KORT ♠ (HAR KLØVERHOLD)

3NT = 5KORT ♥ (HAR KLØVERHOLD)

2NT – (p) – 3♣ – (Dbl)

Pass – (p) – Rdbl – (p)

3♦ = MINST EN 4KORT MAJORT (HAR IKKE KLØVERHOLD)

3♥ = INGEN 4KORT MAJOR (HAR IKKE KLØVERHOLD)

3♠ = 5KORT ♠ (HAR IKKE KLØVERHOLD)

3NT = 5KORT ♥ (HAR IKKE KLØVERHOLD)

ETTER SVAR SÅ ER VANELIG NT SYSTEM PÅ

MOTPARTEN DOBLER OVERFØRINGER PÅ 2 ELLER 3 TRINNET

NOE SOM OFTE SKJER
SÅ ER DET VIKTIG Å HA ET VERKTØY
TIL Å FORTELLE OM ANTALL KORT I FARGEN SOM
MAKKER OVERFØRTE TIL
OG OM VI HAR EN MINIMUMS ELLER MAKSIMUMS HAND

1NT – (p) – 2♦ – (Dbl)

2♥ = 3KORT ♥ (MINIMUM)

RDBL = 3KORT ♥ (MAKSIMUM)

PASS = DOBELTON I ♥ → → RDBL FRA OVERFØRER ER INVITT+
MED 4+ STØTTE SÅ ER SYSTEMET PÅ SOM UTEN DOBLING

1NT – (p) – 2♥ – (Dbl)

2♠ = 3KORT ♠ (MINIMUM)

RDBL = 3KORT ♠ (MAKSIMUM)

PASS = DOBELTON I ♠ → → RDBL FRA OVERFØRER ER INVITT+
MED 4+ STØTTE SÅ ER SYSTEMET PÅ SOM UTEN DOBLING

2NT – (pass) – 3♦ – (Dbl)

3♥ = 3KORT ♥ (MINIMUM)

RDBL = 3KORT ♥ (MAKSIMUM)

PASS = DOBELTON I ♥ → → RDBL FRA OVERFØRER ER INVITT+
MED 4+ STØTTE SÅ ER SYSTEMET PÅ SOM UTEN DOBLING

2NT – (pass) – 3♥ – (Dbl)

3♠ = 3KORT ♠ (MINIMUM)

RDBL = 3KORT ♠ (MAKSIMUM)

PASS = DOBELTON I ♠ → → RDBL FRA OVERFØRER ER INVITT+
MED 4+ STØTTE SÅ ER SYSTEMET PÅ SOM UTEN DOBLING

MINORSTAYMAN 2♠ OG 3♠ BLIR DOBLET

1NT – (pass) – 2♠ – (DBL)

PASS = MINIMUM → RDBL FRA 2♠ MELDER, BER ÅPNER MELDE SOM UTEN DOBLING

RDBL = LIK LENGDE I MINOR (MAKSIMUM)

2NT = LENGST RUTER (MAKSIMUM)

3♣ = LENGST KLØVER (MAKSIMUM)

2NT – (pass) – 3♠ – (DBL)

PASS = MINIMUM → RDBL FRA 3♠ MELDER, BER ÅPNER MELDE SOM UTEN DOBLING

RDBL = LIK LENGDE I MINOR (MAKSIMUM)

3NT = FORSLAG TIL SPILL (MAKSIMUM)

4♣ = SLEMINTERESSE I ♣ (MAKSIMUM)

4♦ = SLEMINTERESSE I ♦ (MAKSIMUM)