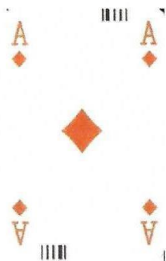


Et niveau op

Af H K Sørensen



Grundlæggende åbningsstrategi



Dette hæfte er tænkt som et værktøj til den øvede klubspiller, der ønsker at hæve niveauet.

Det kan tænkes, at der kommer flere i serien.

Til hvert emne hører 8-12 træningsspil med indlagt instruktion.

1. Grundlæggende åbningsstrategi
2. 2♣ eneste krav
3. Moderne ut-genmeldinger
4. Fjerdefarvekonventionen
5. Oplysningsdobling eller indmelding
6. Cuebids og RKCB1430
7. Negative doblinger
8. Mange forskellige doblinger
9. Kampen om delkontrakten
10. De videre meldinger
11. Modspil, udspil og spilføring
12. Åbning 1ut og svar
13. Spilføring i sans
14. Åbners anden melding er ut
15. Kortvurdering
16. Værktøj til de store spil

Åbners meldinger

Åbner melder ut

Jævn hånd:

4-3-3-3

4-4-3-2

5-3-3-2

Med jævn hånd har vi en plan, der går ud på at melde ut i første eller anden melderunde:

12-14	meld 1 i farve - derefter ut billigst muligt
15-17	start med 1ut
18-19	meld 1 i farve – derefter spring i ut (dyr)
20-21	start med 2ut

Med en **skæv hånd** (alle andre fordelinger, end dem der er beskrevet ovenfor):

Vi åbner med **1 i farve**, hvis vi er i intervallet **12-21**

Vi melder også farve næste gang, vi skal melde.

Det kan være

- **genmelding af egen farve**
- **støtte af svarers farve.**
- **ny farve,**

Og vi afgrænser (limiterer) første gang, vi får chancen.

12-15 (minimumshånd)

16-18 (hånd med tillæg)

19-21 (stærk åbningshånd)

Åbner støtter svarer:

- 1♥ - 1♠
- 2♠ viser 12-15
- 3♠ viser 16-18
- 4♠ viser 19-21

Åbner genmelder egen farve

- 1♥ - 1♠
- 2♥ viser 12-15
- 3♥ viser 16-18
- 4♥ viser 19-21

Genmelding af egen farve viser oftest 6-farve.

Lidt, der gør det nemmere at huske:

Når svarers farve **ligger lige efter** åbningsfarven, lover åbners genmelding altid mindst 6 kort i farven.

Hvis de to farver **ikke ligger lige efter** hinanden, kan åbner være tvunget til at genmelde farven, selv om den kun er på fem kort.

Og hvis der kun er tale om en 5-farve, ligger der en 4-farve gemt i hullet mellem åbners og svarers farver.

Åbner melder to farver:

Husk: **To farver – to intervaller**

Simpel ny farve

Eks.	Eks.
1♦ - 1♥	1♦ - 1♥
1♠	2♣

Begge farver meldes på 1-trinnet eller farverne meldes oppefra og ned. Der vises **12-15 eller 16-18**.

Farverne meldes stigende, eller anden melding er på 3-trinnet

Eks.	Eks.
1♦ - 1♠	1♠ - 2♦
2♥	3♣

Der vises **16-18 eller 19-21**

Spring i ny farve

Eks:
1♦ - 1♠
3♣

Der vises **19-21**

Meldingen er krav til, at meldingerne holdes i gang, til der er meldt udgang. Vi har 26 hp til sammen.

Svarers meldinger

Svarers intervaller gælder - uanset om meldingen kommer første eller anden gang.

Et par gode huskeregler:

Når svarer melder 2ut, viser det altid 10-12

Når svarer melder 3 træk i en tidligere meldt farve, viser det altid 10-12

Svarer støtter åbner

Hver gang en farve støttes, tildeles støttepoint:

Renonce: 3

Singleton: 2

Doubleton: 1

Dog bruger svarer (og kun svarer) en anden tildeling, når støtten kommer straks:

Renonce: 5

Singleton: 3

Doubleton: 1

1♥ - 2♥ = 6-9

3♥ = 10-12

4♥ = 13-15

Det gælder også, hvis støtten (evt. præferencen) kommer efter en omvej:

1♥ - 1♠

2♣ - 2♥ = 6-9

3♥ = 10-12

4♥ = 13-15

Svarer genmelder egen farve

1♥ - 1♠

2♣ - 2♠ = 6-9

3♠ = 10-12

4♠ = 13-15

Svarers genmelding af egen farve viser **altid** mindst 6-farve.

Svarer melder ut

1♥ - 1ut = 6-9 (ut af nød)

2ut = 10-12

3ut = 13-15

Du bruger ut af nød, når din farve er under åbningsfarven, og du ikke har styrke til at melde på 2-trinnet.

Svarer melder ny farve

Når svarers farve er højere end åbningsfarven:

Melding på 1-trinnet: 6+

Når svarers farve er lavere end åbningsfarven:

Melding på 2-trinnet: 10+

Husk:

Med 0-5 har du ikke til en melding / ingen skud

Med 6-12 har du til en aktiv melding / ny farve (1 skud)

Med 13+ har du til to aktive meldinger / nye farver (2 skud) (gamekrav)

Åbning 1 i farve og ut-melding næste gang

Når du kan åbningsmelde, ser du først, om hånden er jævn eller skæv – hele din åbningsstrategi afhænger af svaret.

4-4-3-2, 4-3-3-3 og 5-3-3-2 er de jævne fordelinger, og med en af disse er din plan at melde ut – enten første gang du melder eller anden gang.

♠EB3	♠KB92	♠KB32
♥KB962	♥KB2	♥K32
♦K4	♦DT	♦DB
♣B62	♣ED93	♣EB53

Med den første hånd (13 hp) åbnes med 1♥, din makker melder, og når det igen bliver din tur, kommer du med en ut-melding på lavest lovlige trin. Så har du vist 12-14 hp.

Med den anden hånd (16 hp) åbnes med 1ut. Du har vist 15-17 hp.

Den største fordel ved at åbne med 1ut med alle jævne hænder er sidegevinsten ved alle de oplysninger, du får, når der åbnes med 1 i farve, og der også meldes farve i anden runde, hvorved der vises en skæv hånd.

Se f.eks. på følgende sekvens: 1♥ - 1♠, 2♥. Her garanteres 6 eller flere kort i hjerterfarven og 12-15 hp. Med 5-3-3-2 ville din genmelding have været 1ut. Med alle 5-4-x-x fordelinger meldes 4-farven næste gang, hvis du har den rigtige styrke.

Hånd nr. 3 (15 hp) ligner hånd 2 meget, men med DB blanke i ruder og de mange små kort i de andre farver, falder hånden i værdi. En håndevaluator (Kaplan and Rubens Hand Evaluator) viser, at hånden kun er 13,10

hp værd. Denne hånd bør nedvurderes, så der åbnes med 1 i farve. Mange bridgespillere kan komme i tanke om at sige, at det er snyd, og at det kun er makkeren, der ved, at man er uden for det aftalte/oplyste interval, så når du udfylder dit systemkort, skriver du ud for åbningen 1ut: (14) 15-17 (18). Det betyder, at du kan opvurdere en hånd med 14 hp, men du kan også nedvurdere en hånd med 18 hp til åbning 1ut.

Det kan diskuteres, om der skal åbnes med 1♣ eller 1♠. Vi er opfostret med "4-farver nedefra og 5-farver oppefra", men dette princip tages op til overvejelse her. En del spillere vil sige: Jeg åbner med 1♣, og så kan jeg melde spar næste gang, men den holder ikke. Med en jævn hånd kommer der en ut-melding i første eller anden melderunde, og deri ligger, at hvis der startes med 1♣, og der i anden melderunde meldes spar, er der tale om en skæv hånd, og klørfarven bliver så til en 5-farve. Den næste indvending kunne være, at man i meldeforløbet 1♣ - 1♥, 1ut risikerer at misse en 4-4-tilpasning i spar. Svaret er: Så start med 1♠. Det er en klar overvejelse værd at starte i major, når du har en 4-farve både i minor og i major.

Syd/Ingen	♠ B3	
	♥ 752	
	♦ E8532	
	♣ EK4	
♠ DT82		♠ 95
♥ DT43		♥ KB9
♦ 64		♦ KDT9
♣ 873		♣ T952
	♠ EK764	
	♥ E86	
	♦ B7	
	♣ DB6	

Syd	Vest	Nord	Øst
1ut	pas	3ut	pas
pas	pas		

Hvis der åbnes med 1♠, kommer problemerne, når makker melder 2♦.

Og kig lidt på udspillerens hånd. Det ligger til udspil i bedste majorfarve.

Hvis Syd havde åbnet med 1♠, havde Vest i hvert fald ikke startet i spar, og netop spar er det eneste udspil, der giver vundet spil. ♠B vinder første stik, og derefter rejses sparfarven.

Resultat: 4 stik i spar, tre i klør og to røde esser. 9 stik og vundet udgang.

Moderne intervaller for ut-genmelding

1-over-1

Meldingerne er uden fjendtlig indblanding, og begge i offensiven har meldt på 1-trinnet.

Lad os sige, at meldingerne er gået 1♦ - 1♠. 1ut viser nu 12-14 hp, og 2ut viser 18-19 hp (du kan opvurdere en god hånd med 17 hp).

I moderne bridge er frekvensen for mindre end 6 hp hos svarer steget en del, og for ikke at få meldingerne til at falde overbord, bør man være forsigtig med at opvurdere hænder.

Jo lavere ut-genmeldingen er, jo mere plads efterlades til meningsfuldt samarbejde til at finde den rigtige kontrakt. Især meldeforløbet 1♥ - 1♠, 3ut tager en masse meldeplads, og meldingen viser i hvert fald ikke en jævn hånd med 19 hp, da springet til 2ut viser 18-19 hp.

Vi spiller med, at genmeldingen 1ut viser 12-14, og spring-genmelding 2ut viser 18-19. Derfor er der plads til, at dobbeltspring til 3ut er gambling baseret på en farve, der kan give nogle (mange) stik.

♠ B2	♠ EB3	♠ D
♥ K63	♥ K2	♥ KT
♦ ED82	♦ EKB42	♦ EKB9532
♣ EK32	♣ K62	♣ EB7

Med hånd 1 (17 hp) åbnes med 1ut, og makker kender nu din styrke (15-17 hp) og meget til din fordeling. Ingen grund til at opvurdere.

*

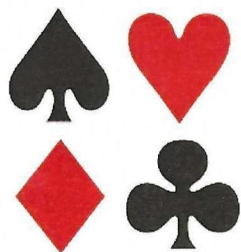
Med hånd 2 (18 hp) åbnes med 1♦, og du springer til 2ut i næste omgang og viser 18-19 hp. Det efterlader plads til, at makker kan fiske efter en evt. 3-farve i spar hos dig.

Hånd 3 (18 hp) er perfekt til spring til 3ut. Du viser en stærk hånd (19-21 hp), og makker ved, at din melding er baseret på en lang ruderfarve, og du viser ikke en jævn hånd. Hvis du stadig tror, at det er bedst at spille gammeldags, skulle du have meldt 3♦, og så risikerer I at ende her, hvor 3ut er en vinder. Eller skulle du have sprunget til 4♦? Så kommer du i hver fald ikke i 3ut!

2-over-1

Når svarers første melding er en ny farve på to-trinnet loves som minimum ca. 10 hp. Måske kan der være lidt mindre, hvis der er en langfarve. Hvis åbner nu melder 2ut, lover det 12-14 hp.

Eks. 1♥ - 2♣, 2ut viser 12-14
og 1♥ - 2♣, 3ut viser 18-19



Nord/Ingen ♠E42
♥EB
♦ED942
♣KB2

♠K9
♥T865
♦T65
♣DT98

♠DT8
♥973
♦KB87
♣E74

♠B7653
♥KD42
♦3
♣653

Syd	Vest	Nord	Øst
-	-	1♦	pas
1♠	pas	2ut	pas
3♥	pas	4♠	pas
pas	pas		

2ut lover 18-19, og 3♥ viser 5♠ og 4♥.

Udspil fra Vest: ♣T, der via ♣B går til ♣E i Øst.

Efter klørfortsættelse vindes næste stik på bordets ♣K.

♥EB afblokeres efterfulgt af ♦E og ruder til trumf.

På en høj hjerter kastes klørtaberen, og nu følger ♠E og mere spar.

Modspillet får to sparstik og 10 stik til spilfører.

Værktøj mod indmeldinger

Når modstanderne blander sig, er princippet, at du kommer med din planlagte melding, hvis det er muligt. Ellers må du passe. Generelt betyder en melding, at du viser din hånd som uden indmelding, og lad være med at lade dig presse for højt af modstandernes melding.

Øvelser: Du har åbnet med 1♣, modstanderen til venstre melder pas, din makker melder 1♥, og modstanderen til højre kommer med en ubehagelig 2♦. Hvad nu?

♠KB2	♠ED3	♠K2
♥E3	♥B2	♥K3
♦DB2	♦DB4	♦D42
♣EK432	♣ET762	♣EB6432

Med den første hånd (18 hp) kommer du med den melding, du ville have afgivet, hvis modstanderen til højre havde meldt pas. Du melder 2ut, som viser 18-19 hp.

Med hånd 2 (14 hp) var din plan at melde 1ut, men det er nu ikke mere en mulighed. Du melder pas. Hvis du kommer til at melde 2ut, tror din makker, du har 18-19 hp, og nu risikerer du at blive spilfører i 3ut, som sikkert er helt håbløs, hvis makker har ca. 7 hp. Og husk så, at meldeforløbet ikke slutter, fordi du nu melder pas. Din makker har jo set, at du har åbnet, og han vil ikke forblive tavs, undtagen når han har en dårlig hånd.

Du må også passe på hånd 3 (13 hp). Det var din hensigt at melde 2♣, men det er nu ikke mere muligt. Hvis du melder 3♣, må din makker tro, at du har den styrke, der skal til for at springe til 3♣, altså 16-18 hp.

Nu, hvor de grundlæggende principper er på plads, kan vi prøve kræfter med de næste tre hænder, hvor planen fra starten var genmelding 1ut.

Meldingerne er gået:
1♣ - (pas) - 1♥ - (2♦)

♠K2	♠E93	♠K42
♥EB3	♥D2	♥K3
♦B42	♦EDT	♦D42
♣EB932	♣EDT92	♣ED432

Med den første (14 hp) kan du slippe ud af problemerne ved at melde 2♥. Du ville selvfølgelig gerne have haft en hjerter mere, men du fandt bedste melding.

✧

Med 2 (16 hp) ser du, at din ruderbeholdning er værdifuld, og en opvurdering ligger lige for. Evaluatoren siger 19,20 hp, og du melder 2ut, som viser 18-19 hp.

Med 3 (15 hp) er pas nem. De små kort i alle farver gør hånden mindre værd.

Den langt overvejende del af åbningshænder giver ikke problemer, da fem-fire-reglen og seks-korts-reglen løser langt de fleste problemer, men her er en drilagtig en:

♠KD982
♥42
♦DBT2
♣K2

Du har kun 11 hp, men dine honnører er godt fordelt og koncentreret i dine længste farver, så det er en klar åbning 1♠. Kaplan and Rubens siger 12,20 hp. Den opfylder også 20-reglen, der siger, at antal kort i de to længste farver plusset med antal hp skal være mindst 20, for at du har en åbningshånd.

Og du har ikke et problem med din næste melding - undtagen hvis makker melder 2♥. Men hvad gør du, hvis det sker?

Du kan melde 3♦ for at vise 5-4 i dine to farver, men det har du ikke styrken til. En tretrinspresser kræver 16-21 hp.

Du kan ikke støtte makker med kun to hjerter.

Du kan ikke melde ut på din skæve hånd.

Du må ikke melde pas til makkers nye farve.

Den bedste melding er 2♠, hvor makker må være forberedt på, at meldingen kan være afgivet på en 5-farve.

Syd/Ingen ♠K2
♥E732
♦64
♣EB542

♠B987		♠T
♥BT		♥D9864
♦DT873		♦EB9
♣D7		♣KT98
	♠ED6543	
	♥K5	
	♦K52	
	♣63	

Syd	Vest	Nord	Øst
1♠	pas	2♣	pas
2♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

Her har Syd vist en minimumshånd med mindst 6-farve i spar. Syd ville have genmeldt 2ut med 5-3-3-2, og med 5♠-4♥/4♦/4♣ ville han have vist den anden farve.

Nord ved, at der er 8 trumfer med spar som trumf, og 4♠-meldingen er nem.

Udspil: ♥B.

Første stik vindes på bordet, og spilfører går efter en rudertrumfning inden trumftrækningen. Ruder mod ♦K, der holder stik, og derefter afstås et stik til ♦B. Øst modarbejder spilførers plan og spiller trumf. Nu er det vigtigt, at rudertrumfningen tages på en lille trumf i stedet for en stor, der skal bruges til at udrydde modpartens trumfer. ♠K vinder stikket, og Syd kommer hjem på egen hånd på ♥E. Nu tages rudertrumfningen

med ♠2, og så er det tid til forsigtighed, for der er ikke en hurtig hjemgang til Syds hånd for trumftrækningen. ♣E trækkes, og der fortsættes i klør, og nu kan Øst kun komme ind en gang for at give Vest en trumfning. 10 stik ved forsigtigt spil.

Hvad er din åbningsmelding på de næste tre hænder?

♠EDB64	♠EKB	♠T9
♥KB9	♥63	♥EK983
♦K83	♦KDB2	♦EK4
♣B4	♣ED72	♣D72

På den første løser du alle efterfølgende problemer ved at åbne med 1ut. Du har fået vist både styrke og fordeling, og så kan du håbe på, at du kan vise din sparfave senere i meldeforløbet.

Hånd nr. 2 åbnes med 2ut. Meldingen viser 20-21 og en jævn hånd, og du har ikke lovet, at du kan styre alle farver.

Det er bedst at behandle hånd 3 som tofarvet, da du har alle dine honnører i de to røde farver. Åbn med 1♥, og meld ruder næste gang. Din makker tror nu, du har 5-4, men hvis der skal lyves om et kort, er det vigtigt, at det er et minorkort.

Til sidst får du et meldeforløb, og så kommer der tre hænder, som alle kunne være Syds, men kun en af dem passer til meldeforløbet.

Hvilken, og hvordan skulle de to andre hænder være meldt?

Syd	Vest	Nord	Øst
1ut	pas	2ut	pas
3ut	pas	pas	pas

♠EDB62	♠D42	♠KBT
♥K8	♥KB2	♥DBT
♦DT82	♦KB2	♦EBT93
♣K3	♣KD42	♣K8

Hånd 1 åbnes ikke med 1ut. Denne hånd er skæv, og der åbnes med længste farve, 1♠.

Hånd 2 har ganske vist 15 hp, men alt ved den trækker ned. Fordelingen 4-3-3-3, ingen mellemkort og ingen sekvenser gør det rigtigt at melde pas til invitationen. Måske er den ikke engang god nok til åbningen 1ut Kaplan and Rubens siger 12,75.

Dette bringer os til hånd 3. Med 15 hp melder du normalt pas til svarers invitation, 2ut. Men denne hånd bør opvurderes. Både den gode ruderfarve, der er mere end de 4 hp værd, og de mange sekvenser trækker håndens værdi op. En klar accept af svarers gameforsøg.

Vi meldetræner:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. ♠KDT32 | ♠B976 |
| ♥5 | ♥D76 |
| ♦KT2 | ♦DB3 |
| ♣EDT5 | ♣976 |
| 2. ♠KB5 | ♠D76 |
| ♥K9873 | ♥T42 |
| ♦EK54 | ♦DT2 |
| ♣7 | ♣D654 |
| 3. ♠98 | ♠KD7 |
| ♥ED984 | ♥32 |
| ♦EDB | ♦987 |
| ♣BT7 | ♣ED432 |
| 4. ♠EKT54 | ♠7 |
| ♥EKB7 | ♥D654 |
| ♦KB | ♦E765 |
| ♣32 | ♣T954 |
| 5. ♠EBT54 | ♠K8 |
| ♥E43 | ♥KDB95 |
| ♦E6 | ♦K543 |
| ♣D43 | ♣K6 |
| 6. ♠E4 | ♠KB653 |
| ♥KD76 | ♥B3 |
| ♦KDBT8 | ♦54 |
| ♣D5 | ♣EB94 |

- | | |
|---------|--------|
| 7. ♠K43 | ♠EBT65 |
| ♥ED762 | ♥KB43 |
| ♦K98 | ♦- |
| ♣43 | ♣T865 |
| 8. ♠KD6 | ♠B98 |
| ♥EDB652 | ♥3 |
| ♦KB7 | ♦E983 |
| ♣2 | ♣B7654 |

Forslag til meldeforløb:

Spil 1		Spil 2	
Vest	Øst	Vest	Øst
1♠	2♠	1♥	1ut
3♠	pas	2♦	2♥
		pas	
2♠/3♠	10	2♥	10
4♠	7	3♥	6
		2♦	4
		1ut	3
Spil 3		Spil 4	
Vest	Øst	Vest	Øst
1♥	2♣	1♠	1ut
2♦	2ut	3♥	4♥
3ut	pas	pas	
		4♥	10
3ut	10	3ut	7
5♣	8	2♥/3♥	5
2ut	6	1ut/2ut	5
3♣/4♣	6	2♠	5
2♥	6		
3♥	5		

Spil 5

Vest	Øst
1♠	2♥
4♥	4ut
5♠	6♥
Pas	
6♥	10
4♥/5♥	6
4♠/5♠	6
3ut/4ut	6
6♠	4
6ut	4

Spil 6

Vest	Øst
1♦	1♠
2♥	3ut
	3ut
	10
	2ut
	4
	2♠
	4
	3♦/4♦
	4
	3♠
	3
	4♠
	2

Spil 7

Vest	Øst
1♥	4♥
pas	
4♥	10
4♠	9
3♥	4
3♠	4
5♥	4
5♠	3

Spil 8

Vest	Øst
1♥	1ut
3♥	pas
2♥/3♥	10
1ut	10
2♦	10
4♥	8
2ut	4
3♦	4
3ut	2