



Bridge Intro



Spilles af 4 spillere, som er faste makkerne 2 og 2
Der spilles med 1 spil kort uden Jokere, 13 kort til hver

Farvernes rang: Spar, Hjerter, Ruder og Klør
Man kan spille med eller uden **Trumf**
Uden Trumf (UT) er den højeste "farve"

Kontrakt: Den sidste melding kaldes kontrakten, og er det antal stik man skal have for at vinde spillet
Spilfører: Den spiller, der spiller kontrakten

Et spil bridge består af 2 faser:

Meldingerne

Her afgøres det, hvilken kontrakt der skal spilles, og hvilken spiller der er spilfører. Hver spiller melder efter tur, og må gerne melde flere gange.

Spillet af kortene

Her afgøres det om spilfører vinder sin kontrakt.

Bidt af bridge – En haj til at spille kort:



Formålet med Bridge: At score point i hvert spil

Man kan få point for:

STIK - hvert stik giver points

For at vinde sin KONTRAKT

For at "slå" de andres KONTRAKT (de går "bet")

Højere Kontrakt = STØRRE BONUS

- men kræver også flere stik for at du vinder den

Kontrakter

Bonus

7 stik	1♣	1♦	1♥	1♠	1 ut	Del-	
8 stik	2♣	2♦	2♥	2♠	2ut	kontrakt	50
9 stik	3♣	3♦	3♥	3♠	3ut		
10 stik	4♣	4♦	4♥	4♠	4ut	Udgang	300
11 stik	5♣	5♦	5♥	5♠	5ut		
12 stik	6♣	6♦	6♥	6♠	6ut	Lilleslem	800
13 stik	7♣	7♦	7♥	7♠	7ut	Storeslem	1300
						Hver nedgang = stik for lidt koster	50

Udgang: 26 point

Lilleslem: 33 point

Storeslem: 37 point

Honnørpoint (HP)



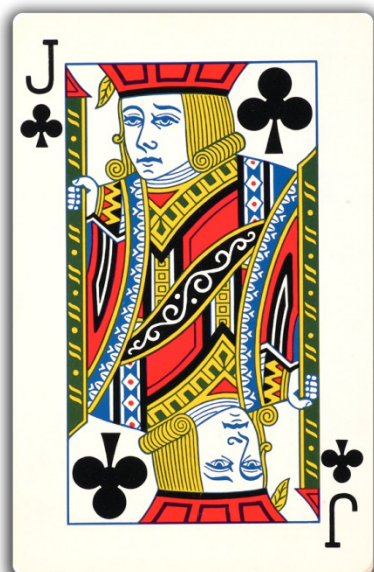
Es = 4 HP



Konge = 3 HP



Dame = 2 HP



Knægt = 1 HP

Hvad skal du åbne med ?

Major

1 

1 

12-21 HP
Mindst 4 kort i farven

Med to 5-farver skal du åbne
i den højeste

Minor

1 

1 

12-21 HP
Mindst 4 kort i farven

Med to 4-farver
skal du åbne i den laveste

1 UT
(Uden Trumf)

15-17 HP
Ingen renonce
Ingen singleton
Ingen 6-farver

2 UT
(Uden Trumf)

20-21 HP
Ingen renonce
Ingen singleton

Makker åbner 1♣ eller 1♦

Hvad skal du svare ?

0-5 HP

Pas

6-9 HP
Svag

Meld en Majorfarve på 1 trinnet ,
hvis du har mindst 4 kort i farven

Meld 1 UT (6-9 HP)

Støt makkers farve til 2 trinnet, hvis
du har mindst 4 trumfer

10-12 HP
Inviterende

Meld en majorfarve på 1 trinnet,
hvis du har mindst 4 kort i farven

Spring til 2 UT med en
jævn hånd (10-12 HP)

Støt makkers farve til 3 trinnet med
4 eller flere trumfer

13+ HP
Udgang

Meld en majorfarve på 1 trinnet,
hvis du har mindst 4 kort i farven

Spring til 3 UT med en
jævn hånd (13+ HP)

Meld en ny farve

TIPS

Prøv at finde en fit i en majorfarve
Derefter sans (uden trumf)

Makker åbner 1♥ eller 1♠

Hvad skal du svare ?

0-5 HP

Pas

6-9 HP
Svag

Støt makkers farve til 2 trinnet,
hvis du har mindst 4 trumfer

Meld ny farve på 1 trinnet

Meld 1 UT (6-9 HP)

10-12 HP
Inviterende

Støt makkers farve til 3 trinnet med
4 eller flere trumfer

Meld en ny farve

Spring til 2 Uden trumf med en
jævn hånd (10-12 HP)

13+ HP
Udgang

Støt makkers farve til 4-trinnet

Meld ny farve på 2 trinnet
(5-farve hvis hjerter)

Spring til 3 UT med en jævn hånd
uden majorfarver

Kontrakter

7 stik	1♣	1♦	1♥	1♠	1 ut
8 stik	2♣	2♦	2♥	2♠	2 ut
9 stik	3♣	3♦	3♥	3♠	3 ut
10 stik	4♣	4♦	4♥	4♠	4 ut
11 stik	5♣	5♦	5♥	5♠	5 ut
12 stik	6♣	6♦	6♥	6♠	6 ut
13 stik	7♣	7♦	7♥	7♠	7 ut

Bonus

Del-kontrakt	50
Udgang	300
Lilleslem	800
Storeslem	1300

Hver nedgang = stik for lidt koster 50

Udgang: 26 point

Lilleslem: 33 point

Storeslem: 37 point

Makker åbner 1 UT (Uden Trumf)



Stop

0-7 HP

Inviter

8-9 HP

Udgang

10+ HP

Makker åbner 1 UT

Hvad skal du svare:

0-7 HP

Pas

8-9 HP
Inviterende

Meld 2 UT

10-15 HP
Udgang

Meld 3 UT

15+ HP
Slem

Med 16-17: meld 4 UT

Med 18-21: meld 6 UT

Med 22+: meld 7 UT

Tips til spilfører

med og uden trumf

UT kontrakter
(uden trumf)

Tæl dine stik
Hvor kan der rejses flere stik

Trumf kontrakter

Træk trumf (hvis du har råd)
Tæl dine tabere
Tæl dine stik
Trumf tabere

Farve
behandlinger

Rejs farver
Knibninger – mulighed for ekstra stik

Tips

Spil op mod honnører
Trumf dine tabere
Topspil den korte hånd
Rejs din langfarve

Indmeldinger

Hvad viser det, og hvordan svarer du

På 1 trinnet

Mindst 8 HP
Mindst 5 kort i farven
Mindst 2 honnører (E,K,D eller B)

På 2-trinnet

Mindst 10 HP
Mindst 6 kort i farven
Mindst 2 honnører (E,K,D eller B)

Svar på
Indmelding

Hvis du har støtte:
6-9 HP: Støt makker 1 trin
10-12 HP: Spring i makkers farve

Hvis du IKKE har støtte:
Meld som regel pas
Med 10+ og 5 farve: Meld ny farve

Tips

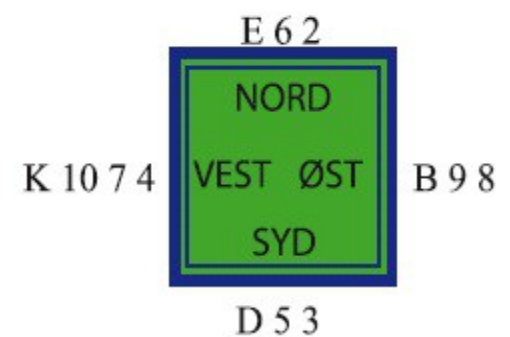
Det er godt at have støtte til makker

Jo dårligere støtte du har, des bedre hånd skal du have for at melde ny farve

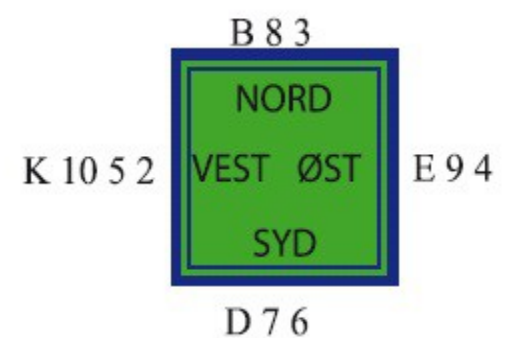
Spil- og modspils TIPS



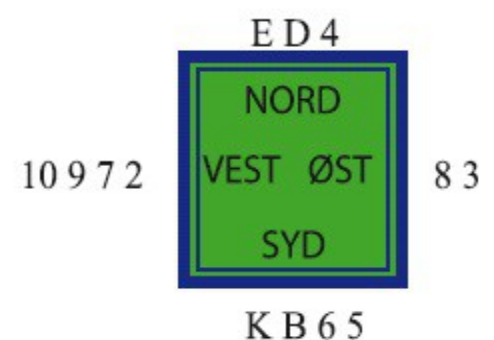
Honnør på honnør
Hvis Syd spiller damen skal vest stikke med kongen, ellers får Syd et stik han ikke har ret til.



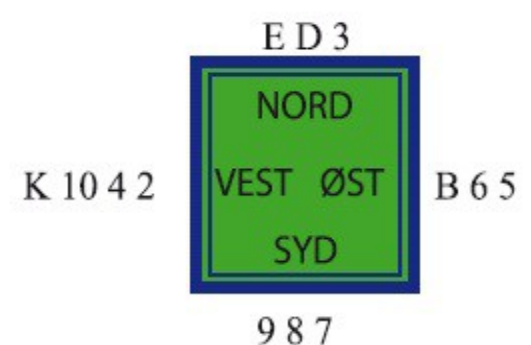
Lavt i anden Højt i tredje hånd
Vest spiller 2'eren ud, Nord lægger 3'eren – anden hånd – og Øst stikker med Esset.



Topspil den korte hånd
Start med Esset og Damen fra Nord, så blokerer du ikke farven.



Knibninger
Syd er spilfører og er sikker på mindst et stik (Esset).
Ved at spille en lille fra hånden og bruge Nord's Dame får Syd et ekstra stik hver gang Vest har kongen.



En knibning er en EKSTRA Chance.

Åbners 2. melding

Prøv at definere din hånd

Støtte til makker
(4 kort)

12-14 HP: Støt billigst muligt
15-17 HP: Springstøtte
18+ HP: Meld udgang

Jævn hånd

12-14 HP: Meld UT billigst muligt
18-19 HP: Spring i UT

Egen langfarve

Du har mindst 5 kort i din egen farve,
og IKKE støtte til makker:
12-14 HP: Genmeld billigst muligt

Du har mindst 6 kort i egen farve og
IKKE støtte til makker:

15-18 HP: Spring i egen farve

To farver

Du har mindst 9 kort i to farver
(IKKE makkers)

Meld ny farve billigst muligt.

Svarers 2. melding

Hvor skal vi spille ?

Minimum
(6-9 HP)

Støt makker billigst muligt
Genmeld egen 6-farve
Meld 1ut (6-10 HP)
Gå tilbage til makkers farve

Inviterende
(10-12 HP)

Spring i egen 6 farve
Meld 2 UT (10-12 HP)
Spring til 3 i makkers farve

Udgang
(13+ HP)

Meld 4 i en majorfarve hvor I har
mindst 8 kort tilsammen
Meld 3 UT (13+ HP)
Meld 5 i en minorfarve hvor I har
mindst 8 kort tilsammen

Slem

Lilleslem
Storeslem

Svar på 1 UT

Stayman og overføring

Stayman
8+ HP og en majorfarve

Meld 2 klør:

“Har du en majorfarve makker?”

Overføring
(mindst 5 Hj/Sp)

Hvis du har 5+hj: Meld 2ru

Hvis du har 5+ sp: Meld 2hj

Svar på Stayman

2ru: Ingen majorfarver
2hj: 4 hj (og måske 4 spar)
2sp: 4 sp (og IKKE 4 hj)

Svar på overføring

Makker melder 2ru: Meld 2hj

Makker melder 2hj: Meld 2sp

Oplysningsdobliger

Hvad viser det, og hvordan svarer du

Definition

En Oplysningsdobling (OD) viser:

Mindst en åbningshånd
Tilpasning til de umeldte farver

Hvornår kan du afgive en OD ?

Når de andre har åbnet OG
makker kun har meldt pas

Svar på oplysningsdobling

Farve billigst muligt: 0-8 HP
Spring i farve: 9-12 HP, mindst 4-farve
Spring til 3 i farve: 9-12 HP, mindst 5-farve
1 UT: 6-9 HP, hold i åbners farve
2 UT: 10-12 HP, hold i åbners farve
3 UT: 13+ HP, hold i åbners farve

Tips

Husk at du SKAL svare på makkers
OD, selv med 0 HP

Spærremeldinger

Hvad viser det, og hvordan svarer du

På 2 trinnet

6-11 HP
Mindst 6 kort I farven
Mindst 2 honnører (E,K,D eller B)

På 3 trinnet

6-11 HP
Mindst 7 kort I farven
Mindst 2 honnører (E,K,D eller B)

Svar på
Spærremelding

Hvis du IKKE har støtte:
Meld som regel pas

Tips

En spærremelding viser mange stik
Men få HP.
Hvis du støtter skal du have trumfer
eller mange topkort (esser og konger)

Stærke meldinger

Åbning 2 klør og svar

Hvad viser det

Mindst 22 HP
Enten en jævn hånd
Eller mindst en 5-farve

Genmelding efter 2 klør

2UT: 22-24 HP
3UT: 25-27 HP
Farve: mindst 5-farve, krav til udgang

Svar på 2 klør

Svar altid 2ru
Derefter viser makker sin hånd
Og så har du en god mulighed for at vurdere hvor I skal spille

Tips

Hvis du som svarer har mindst 10 HP er der ofte slem I kortene
Selv om du har gode kort skal de kun meldes en gang. Lyt til makker.

Kald og afvisning

Starten på det gode modspil

Definition

Et lavt kort er kald

Et højt kort er afvisning

På makkers udspil

Når makker spiller ud kalder vi hvis
Vi gerne vil have at makker fortsætter
I farven

Når du kaster af

Et lavt kort viser interesse i farven
Et højt kort benægter interesse i farven

Tips

Kald eller afvis så tydeligt som muligt

Modpil er svært – hjælp hinanden