

GRUNNKURS 3

FORANDRING TIL DEN VIRKELIGE BRIDGEVERDEN

NÅ SKAL VI FORANDRE LITT PÅ DET SOM DERE SOM HAR LÆRT
I GRUNNKURS 1 OG 2
DET MESTE AV FORANDRINGENE VIL VÆRE ETTER ÅPNINGEN 1NT

OVERFØRINGINGER TIL 2♥ OG 2♠
OVERFØRING TIL 3♣ OG 3♦
GARBAGE STAYMAN

MEN VI FORANDER OGSÅ LITT PÅ ÅPNINGSMELDINGENE

1♣ = 3+♣

1♦ = 3+♦

1♥ = 5+♥

1♠ = 5+♠

VIDERE MELDINGER ETTER AT VI HAR SPERREÅPNET PÅ 2 TRINNET
2NT SOM SPØRSMÅL ETTER SINGLETON

KVELD 1 OG 2

OVERFØRINGER

OVERFØRINGER BETYR AT MAN MELDER FARGEN UNDER DEN MAN HAR.
DETTE GJØRES FÅR AT MAN SKAL HA MULIGHETEN TIL OG FÅ KONTRAKTEN PÅ
DEN STERKESTE HANDEN.

OVERFØRING KAN OGSÅ GJØRES MED GODE KORT

OVERFØRINGS MELDINGEN VIL ERSTATTE STOPPMELDINGENE PÅ 2 TRINNET

OVERFØRINGSMELDINGEN VIL ERSTATTE KRAVMELDINGEN PÅ 3 TRINNET

VI STARTER MED OVERFØRINGER TIL MAJØRFARGENE 2♥ OG 2♠

1NT - 2♦ = BER NT- ÅPNEREN OM OG MELDE 2♥

1NT - 2♥ = BER NT- ÅPNEREN OM OG MELDE 2♠

HVIS VI HAR STOPPMELDINGEN (0-8 HP) SÅ PASSER VI NT-ÅPNERENS SVAR.
HVIS VI HAR INVITTMELDINGEN (9-10 HP) ELLER KRAVMELDINGEN (11+ HP)
SÅ MELDER VI VIDERE.

SENERE SÅ SKAL VI SE OGSÅ SE PÅ OVERFØRING TIL 3♣ OG 3♦

MERK: VI KAN IKKE LENGER STOPPE I 2♦

1NT – 2♦ = 5+ KORT ♥ (0+ HP) (NT-ÅPNER SKAL MELDE 2♥)

1NT – 2♥ = 5+ KORT ♠ (0+ HP) (NT-ÅPNER SKAL MELDE 2♠)

NÅ SKAL VI SE PÅ HVORDAN VI MELDER VIDERE ETTER NT-ÅPNERENS SVAR

1NT – 2♦
2♥

2♠ = 5 KORT ♥ OG 4KORT ♠ (VI HAR KANSKJE NOK HP TIL UTGANG)

2NT = 5 KORT ♥ (VI HAR KANSKJE NOK HP TIL UTGANG)

3♣ = 5 KORT ♥ OG 4+KORT ♣ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

3♦ = 5 KORT ♥ OG 4+KORT ♦ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

3♥ = 6+ KORT ♥ (VI HAR KANSKJE NOK HP TIL UTGANG)

3♠ = 5 KORT ♥ OG 4+KORT ♠ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

3NT = 5 KORT ♥ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

4♥ = 6+KORT ♥ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

1NT – 2♥
2♠

2NT = 5 KORT ♠ (VI HAR KANSKJE NOK HP TIL UTGANG)

3♣ = 5 KORT ♠ OG 4+KORT ♣ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

3♦ = 5 KORT ♠ OG 4+KORT ♦ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

3♥ = 5 KORT ♠ OG 4+KORT ♥ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

3♠ = 6+ KORT ♠ (VI HAR KANSKJE NOK HP TIL UTGANG)

3NT = 5 KORT ♠ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

4♠ = 6+KORT ♠ (VI HAR NOK HP TIL UTGANG)

NB! HUSK 8 KORTSREGELEN FOR HVOR MANGE TRUMF VI TRENGER I SAMMEN

KVELD 3 OG 4

OVERFØRING TIL MINORFARGENE 3♣ OG 3♦

1NT - 2♠ = BER NT- ÅPNEREN OM OG MELDE 3♣

1NT - 3♣ = BER NT- ÅPNEREN OM OG MELDE 3♦

OVERFØRING TIL MINORFARGENE 3♣ OG 3♦ GJØR VI SOM REGEL MED MINST
6KORT I FARGEN OG DÅRLIG KORT

GARBAGE STAYMAN

SÅ LANGT SÅ HAR VI LÆRT AT VI KUN KAN BRUKE STAYMAN MED MINST 8 HP
NÅ SKAL VI SE PÅ ET UNTAK FRA DETTE

HVIS VI HAR EN SVAK HAND (MINDRE ENN 8HP) SÅ MÅTTE VI TIDLIGERE PASSE
OM VI IKKE HADDE EN 5KORT FARGE I **♦** ELLER **♥** ELLER **♠**
MEN VI SKAL NÅ SE AT DET FINNES ET UNTAK (GARBAGE STAYMAN)

GARBAGE STAYMAN ER AT MAN BRUKER STAYMAN
MED EN HAND SOM INNEHOLDER FRA (0-8 HP)
HENSikten MED MELDINGEN ER OG STOPPE I **2♥** OG **2♠**
ENKELTE GANGER OGSÅ I **2♦**

LA OSS SE PÅ NOEN EKSEMPLER:

DU HAR FØLGENDE HAND: ♠ K987 ♥ Q53 ♦ Q9754 ♣ 4

DETTE ER DEN MEST KLASSISKE FORDELINGEN FÅR OG BRUKE
(GARBAGE STAYMAN) UANSETT OM NT-ÅPNEREN SVARER 2♦ ELLER 2♥ ELLER 2♠
SÅ PASSER VI.

HUSK: NT-ÅPNER KAN IKKE SVARE HØYERE ENN 2♠ PÅ VÅR 2♣ MELDING

SÅ TIL MINDRE HP VI HAR, DESTO MER NYTTE VIL VI SOM REGEL HA AV Å
BRUKE GARBAGE STAYMAN

JO MINDRE HP VI HAR JO MINDRE STIKK VIL VI SOM REGEL FÅ I NT

EN ANNEN VARIANT AV GARBAGE STAYMEN SOM BLIR MYE BRUKT ER:
NÅR VI HAR 0-8 HP, MEN HAR 4♥ OG 4♠
DA KAN VI GJØRE DET PÅ FØLGENDE MÅTE.

1NT – (Pass) – 2♣ – (Pass)

2♦ = INGEN 4/5 KORT ♥/♠ → 2♥ = BER NT-ÅPNER VELGE MELLOM 2♥ OG 2♠

2♥ = 4/5 KORT ♥ → PASS

2♠ = 4/5 KORT ♠ → PASS

NB! NT-ÅPNER SKAL ALLTID VELGE MELLOM 2♥ OG 2♠

KVELD 5 OG 6

BESTE MINOR

I GRUNNKURS 1 SÅ LÆRTE VI AT VI ALLE FARGEÅPNINGE LOVTE AT VI HADDE
MINST 4 KORT I DEN FARGEN VI MELDTE

DETTE VIL VI NÅ FORANDRE LITT PÅ

VI FORANDRER NÅ TIL DET VI KALLER 5KORT MAJOR OG BESTE MINOR

DENNE FORANDRINGEN ER TIL DET VI KAN KALLE ET STANDARD SYSTEM SOM
BLIR BRUKT HELE VERDEN OVER OG PÅ INTERNET.

HERETTER SÅ BLIR ÅPNINGSMELDINGENE VÅRE SLIK

1♣ = 3KORT + ♣
1♦ = 3KORT + ♦
1♥ = 5KORT + ♥
1♠ = 5KORT + ♠

VIKTIG Å HUSKE PÅ NÅ

8-KORTS REGELEN

DU OG MAKKER TRENGER TIL SAMMEN MINST 8 I EN FARGE FOR AT DEN FARGEN SKAL VÆRE TRUMF

DET BETYR AT NÅR VI NÅ ÅPNER MED 1♥ ELLER 1♠ SOM LOVER 5KORT I FARGEN SÅ TRENGER VI KUN 3KORT I FARGEN FOR Å STØTTE MAKKER

VIKTIG Å HUSKE PÅ NÅ

LAVESTE 3/4 KORTS FARGE

VI HAR LÆRT AT VI SKAL ÅPNE MED DEN LAVESTE RANGERTE FARGEN AV 2 ELLER 3 4KORTS FARGER

DEN SAMME REGELEN GJELDER OM VI HAR 3KORT♣ OG 3KORT♦ OG IKKE HAR 5KORT♥ ELLER 5KORT♠

DA ÅPNER VI MED DEN 3KORTS FARGEN SOM ER LAVEST RANGERT

HØYESTE 5KORTS FARGE

HVIS VI HAR 2- FEMKORTSFARGER

DA ÅPNER VI MED DEN SOM ER HØYEST RANGERT

VIKTIG Å HUSKE PÅ NÅ

RANGERINGEN AV FARGENE

LAVESTE



NT

HØYESTE

KVELD 7 OG 8

VIDERE MELDINGER ETTER SPERREÅPNINGER PÅ 2-TRINNET

VIDERE SPERREMELDING

2♦ - 3♦

2♥ - 3♥

2♠ - 3♠

EN VIDERE SPERREMELDING ER EN STOPPMELDING

SVAKE 2 ÅPNER SKAL PASSE

KRAV FOR EN RUNDE

MED KRAV FOR EN RUNDE SÅ MENES DET AT

**SVAKE 2 ÅPNEREN IKKE HAR LOV TIL Å PASSE
FØRSTE GANGEN HAN ER I TUR TIL Å MELDE**

SPØRREMELDINGER

2NT = SPØRSMÅL ETTER KORTFARGE (SINGLETON ELLER RENONS)

3♣ = SPØRSMÅL ETTER STYRKE OG TRUMFKVALITET (OGUST)
DENNE KOMMER VI TILBAKE TIL PÅ VIDREKOMENDE KURS

2NT SOM SPØRSMÅL ETTER KORTFARGE

HVORDAN SVARER SVAKE 2 ÅPNEREN PÅ 2NT SPØRSMÅLET

2♦ - (P) - 2NT - (P)

3♣ = SINGLETON ELLER RENONS I ♣

3♦ = INGEN KORTFARGE (MEN JEG HAR MINIMUM SVAKE 2♦ ÅPNING)

3♥ = SINGLETON ELLER RENONS I ♥

3♠ = SINGLETON ELLER RENONS I ♠

3NT = INGEN KORTFARGE (MEN JEG HAR MAKSIMUM SVAKE 2♦ ÅPNING)

2♥ - (P) - 2NT - (P)

3♣ = SINGLETON ELLER RENONS I ♣

3♦ = SINGLETON ELLER RENONS I ♦

3♥ = INGEN KORTFARGE (MEN JEG HAR MINIMUM SVAKE 2♥ ÅPNING)

3♠ = SINGLETON ELLER RENONS I ♠

3NT = INGEN KORTFARGE (MEN JEG HAR MAKSIMUM SVAKE 2♥ ÅPNING)

2♠ - (P) - 2NT - (P)

3♣ = SINGLETON ELLER RENONS I ♣

3♦ = SINGLETON ELLER RENONS I ♦

3♥ = SINGLETON ELLER RENONS I ♥

3♠ = INGEN KORTFARGE (MEN JEG HAR MINIMUM SVAKE 2♠ ÅPNING)

3NT = INGEN KORTFARGE (MEN JEG HAR MAKSIMUM SVAKE 2♠ ÅPNING)