

Åpningsmeldinger

Plan for kvelden:

- Åpning 1NT: Stayman og overføringer.
- Åpning 2♣: kravåpning, sterke hender.
- Åpning 2♦♥♠: sperremeldinger.
- Åpning 2NT: som åpning 1NT.
- Åpning 3 og over, i farge: sperremeldinger.



Åpning 1NT

Åpning 1NT viser 15-17 hp og NT fordeling: minst to kort i alle farger, maks en dobbelton.

- Velg alltid åpning 1NT om du kan, heller enn åpning 1♣♦♥♠, selv om det tilsynelatende overlapper.
- Om du åpner 1♣♦♥♠ benekter du altså åpning 1NT/2NT.





Åpning 1NT



Kort oppsummert om svarmeldinger på åpning 1NT:

- 2♣: Stayman. Viser nøyaktig fire kort i lengste majorfarge og minst 8 hp. Spør åpner etter 4 kort major.
- 2♦♥: Overføring til major (2♦ til ♥ og 2♥ til ♠), viser minst fem kort i fargen det overføres til. Sier ingenting om styrke. Åpner svarer på overføringen ved å melde fargen det overføres til.
- 2♠: Overføring til minor. Viser 0-7 hp med minst seks kort i en av minorfargene eller minst 5-5 i begge, eller minst 12 hp og minst 5-5 i begge.
- 3NT (6NT/7NT): spillemeldinger.



Svake svarhender (0-7 hp)

- Med 0-7 hp ønsker vi å spille delkontrakt.
- Vi har 5 alternativer å velge i: 1NT, 2♥, 2♠, 3♣, 3♦.
 - 2♥♠: med minst 5 kort i en av majorfargene, overfører vi til denne (2♦ til ♥, og 2♥ til ♠) og passer i neste runde.
 - Her skal jo åpner alltid melde fargen det overføres til.
 - 1 NT: hender som ikke har 5 kort i en majorfarge eller vil spille 3♣♦, melder pass på 1NT.





Svake svarhender (0-7 hp)



- Med 0-7 hp ønsker vi å spille delkontrakt.
- Vi har 5 alternativer å velge i: 1NT, 2♥, 2♠, 3♣, 3♦.
 - 3♣♦: med minst 6 kort i en minorfarge eller 5-5 i begge, og minst en kortfarge ved siden av, overfører vi til minor ved å melde 2♠. Med en minorfarge tar vi ut hvis makker ikke svarer direkte i fargen. Med begge velger vi fargen makker viser lengde i med svaret.
 - Mer om overføring til minor senere.



Eksempler på svake hender

Åpner 1NT

Svarhånd

1086



97532

QJ3



86

A10



J63

AKQ73



1085

- Jevn fordeling, men overfører likevel til 2♠, siden hånden har 5 spar. Meld 2♥ (som åpner alltid svarer 2♠ på), og så pass.

1NT		2♥
2♠		Pass



Eksempler på svake hender

Åpner 1NT

1086



QJ3



A10



AKQ73



Svarhånd

Q975

982

K8532

2

- Skeiv fordeling, men bør ikke overføre til 3♦ siden hånden har bare 5 ruter. Meld pass på 1NT.

1NT		Pass
-----	--	------





Eksempler på svake hender



Åpner 1NT

863

QJ3

A10

AKQ73



Svarhånd

2

A73

J97632

1085

- En lang minorfarge, og en kortfarge: overfør med 2♠. Ta ut makkers 3♣ i 3♦.

1NT		2♠
3♣		3♦
Pass		





Eksempler på svake hender



Åpner 1NT

863

QJ3

A10

AKQ73



Svarhånd

42

6

K8653

Q10852

Begge minor: overfør med
2♠. Meld pass på 3♣.

1NT		2♠
3♣		Pass





Invitthender (8-9 hp)

- Med 8-9 hp vil vi spille delkontrakt hvis åpner har 15 hp, utgang hvis åpner har 17 hp. Hvis åpner har 16 hp må åpner bestemme.
- Vi har nå 6 alternative kontrakter:
2NT, 3♥, 3♠, 3NT, 4♥ og 4♠.
 - Minor er ikke noe alternativ nå.
- Når en inviterer må åpner velge kontrakt basert på styrke (15 eller 17 hp?) og fordeling i fargen makker viser, om aktuelt.



Invitthender (8-9 hp)

- Med 6 eller flere kort i lengste majorfarge: overfør til fargen og meld 3 i fargen i neste runde.
- Med 5 kort i lengste majorfarge: overfør til fargen og meld 2NT i neste runde.
- Med 4 kort i lengste majorfarge, bruk Stayman (2♣). Meld så 3 i fargen om makker melder din farge, ellers 2NT.
- Med maks 3 kort i hver av majorfargene, meld 2NT direkte.



Eksempler på invitthender

Åpner 1NT

86

QJ3

A109

AKQ73



Svarhånd

KJ7532

A6

J

10865

- Her ser vi at vi skal spille sparkontrakt uansett. Overfør med 2♥ og meld 3♠. Makker høyner til 4♠.

1NT		2♥
2♠		3♠
4♠		Pass



Eksempler på invitthender

Åpner 1NT

QJ3



Q6



AJ7



AQ573



Svarhånd

A63

KJ975

1062

98

- Her vil vi spille hjertekontrakt om makker har minst 3 hjerter. Overfør med 2♦ og meld 2NT. Med kun 2 hjerter og spredte honører melder makker pass.

1NT		2♦
2♥		2NT
Pass		



Eksempler på invitthender

Åpner 1NT

AQ86

QJ3

A10

K734



Svarhånd

KJ75

A6

J6

108652

1NT		2♣
2♠		3♠
4♠		Pass



- Her kan vi spille 3♠ eller 4♠ om makker har 4 spar. Vi spør med Stayman 2♣. Når makker svarer 2♠ høyner til 3♠. Med god spar melder makker 4♠.



Eksempler på invitthender

Åpner 1NT

Q65



QJ3



AJ7



AQ53



Svarhånd

J9

AK82

1062

9862

1NT		2♣
2♦		2NT
Pass		



- Her kan vi spille 4♥ om makker har 4 hjerter. Vi spør med Stayman 2♣. Når makker svarer 2♦ melder vi 2NT. Uten tilpass og veldig jevn fordeling melder åpner pass med sine 16hp.



Eksempler på invitthender

Åpner 1NT

Q86



QJ753



A10



AKJ



Svarhånd

KJ7

A6

J964

10852

- Her har vi kun 3 kort i lengste majorfarge, og går rett på 2NT. Makker, som skal akseptere invitten, tar med seg 3♥ på veien. Med bare to hjerter melder vi 3NT.

1NT		2NT
3♥		3NT
Pass		



Eksempler på invitthender

Åpner 1NT

Q6



QJ3



AJ7



AK573



Svarhånd

KJ975

A82

10862

9

1NT		2♥
2♠		2NT
3NT		Pass



- Her vil vi spille sparkontrakt om makker har minst 3♠. Vi overfører med 2♥ og melder 2NT (til tross for singel køver). Med maks styrke (17 hp), men bare to spar melder makker 3NT.

Utgangshender (10-14 hp)

- Med 10-14 hp vil vi spille utgang mot alle hender som åpner 1NT, men er i de aller fleste tilfeller for svake for å spille slem.
- 3 vanlige kontrakter: 3NT, 4♥, 4♠.
 - To mindre vanlige kontrakter: 5♣, 5♦
- Utgangshender melder veldig likt som invitthender i 1. runde, og et trinn høyere i 2. runde.
- I ekstreme tilfeller kan overføring til minor brukes. Mer om det på slutten.



Eksempler på utgangshender

Åpner 1NT

Svarhånd

1086



KQJ532

J3



A6

AQ10



9862

AKQ73



5

- Her ser vi med en gang at kontrakten skal være 4♠. Overfør med 2♥ og meld 4♠.

1NT		2♥
2♠		4♠
Pass		



Eksempler på utgangshender

Åpner 1NT

QJ3



A62

Q6



KJ975

AJ7



Q62

AQ573



98

Svarhånd

- Her vil vi spille hjertekontrakt om makker har minst 3 hjerter. Overfør med 2♦ og meld 3NT. Åpner har bare 2 hjerter, og melder pass.

1NT		2♦
2♥		3NT
Pass		



Eksempler på utgangshender

Åpner 1NT

AQ64



QJ83



A10



K73



Svarhånd

KJ75

A6

J6

Q8652

- Her kan vi spille 4♠ om makker har 4 spar. Vi spør med Stayman 2♣. Når makker svarer 2♥ melder vi 3NT. Makker tar ut i 4♠.

1NT		2♣
2♥		3NT
4♠		Pass



Eksempler på utgangshender

Åpner 1NT

Q653



Svarhånd

J97

QJ3



AK82

AJ7



106

AQ5



K862

- Her kan vi spille 4♥ om makker har 4 hjerter. Vi spør med Stayman 2♣. Når makker melder 2♠ melder vi 3NT. Makker melder pass.

1NT		2♣
2♠		3NT
Pass		



Eksempler på utgangshender

Åpner 1NT

AQ6



QJ843



A10



K73



Svarhånd

KJ7

6

KJ65

Q8652

- Her har vi kun 3 kort i lengste majorfarge, og melder 3NT direkte til tross for singel hjerter. Makker kan nå ikke ta ut i 4♥ selv med 5 hjerter, siden svarhånden ikke har noen god melding når den ikke har 3 hjerter.

1NT		3NT
Pass		



Eksempler på utgangshender

Åpner 1NT

Q653



QJ3



AJ7



AQ5



Svarhånd

J9

AK872

1062

K86

- Her kan vi spille 4♥ om makker har mist 3 hjerter. Vi overfører med 2♦ og melder 3NT. Makker melder 4♥.

1NT		2♦
2♥		3NT
4♥		Pass



Slemhender (15+ hp)

- Med 15+ hp skal vi alltid vurdere å melde slem mot åpning 1NT.
 - Hender med mindre enn 15 hp kan også vurdre slem hvis hånden er stikkrik.
- Stayman kan brukes til å søke etter major på samme måte som med svakere hender.



Slemhender (15+ hp)

Meldes en overføring til major, må neste melding være en slem, kvantitativ invitt (5), eller en annen kravmelding, feks, ny farge eller Blackwood.

- Ny farge uten hopp er ekte, hopp i ny farge må avtales. Forslag: cue bid eller kortfarge.
- Mer om Blackwood og andre slemteknikker kommer i en senere leksjon.



Eksempler på slemhender

Åpner 1NT

J62



AK3

QJ3



AK10

Q10



KJ92

AKQ73



J105

Svarhånd

- Her ser vi at det er 34-36 poeng til sammen. Men 3343 fordeling tilsier at 7NT kan være litt for risikabelt. Meld 6NT direkte.

1NT		6NT
Pass		



Eksempler på slemhender

Åpner 1NT

732



Svarhånd

AKQ54

Q6



AKJ1075

AQ8



6

AKQ73



9

1NT		2♦
2♥		4NT
5♠		7♥
Pass		



- Her trenger vi bare at makker har ♣A, ♦A og ♥Q, så er det spill for 7♥. Overfør til med 2♦ og bruk Blackwood til å finne de nødvendige honnørene.

Eksempler på slemhender

Åpner 1NT

Q6



Svarhånd

AK32

J53



AK108

K108



J97

AKQ73



108

1NT		2♣
2♦		3NT
Pass		

- Her kan 6♥ eller 6♠ være gode kontrakter om makker har fire kort i en av fargene. Bruk Stayman 2♣ for å finne ut av det. Når makker ikke har fire kort major i det hele tatt, er nok 3NT beste kontrakt. 6NT kan bli veldig vanskelig.





Åpner 1NT

QJ ♠

Q32 ♥

AJ7 ♦

AQ753 ♣

Eksempler på slemhender

Svarhånd

A1042

A8

K65

KJ108

1NT		2♣
2♦		3♣
4♣		4NT
5♠		6♣
Pass		



- Her kan 6♠ og 6♣ være aktuelle kontrakter. Bruk først Stayman 2♣ for å finne ut om makker har spar. Når han ikke har noen major, meld 3♣. Makker støtter til 4♣, og vi kan melde 6♣, evt. via Blackwood.
- Om makker ikke skulle ha støtte i kløver vil vi ende i en fin 3NT kontrakt.



Overføring til minor med 2♠

- Meldingen 2♠ er overføring til minor, og kan avgis på følgende hender:
 - Svake hender (ca. 0-7 hp) som heller vil spille 3♣/3♦ enn 1NT. Disse må ha enten minst 6 kort i en av minorfargene og minst en kortfarge, eller minst 5 i begge minor. Aldri 5 kort major.
 - Sterke hender som vil spille 5/6/7♣♦. Disse skal i utgangspunktet alltid ha minst 5-5 i minor. De brukes ikke med bare en farge.



Overføring til minor med 2♠

- Dersom svarhånden melder 2♠, skal åpner vise hvilken minor som er lengst:
 - Med flere ruter enn kløver, meld 2NT. Ellers – meld 3♣.
 - Videre fra svarhånden: meld pass eller ta ut i 3♣♦ med en svak hånd. Alle andre meldinger viser en sterk hånd.



Motparten dobler 1NT

- Når motparten dobler 1NT:
 - 1NTXX er en utgang, så vi trenger ikke overføringer og Stayman lengre. Med minst 6 poeng redobler vi. Hvis den blir tatt ut av motparten er senere meldinger ekte, hoppmeldinger er krav. Vurder straffedobling.
 - Med dårlige kort (0-5 hp) kan 1NTX gå dårlig. Svarhånden kan nå ta ut med ekte meldinger på 2-trinnet med en lang farge (minst 5 kort). Det samme kan åpner gjøre om svarhånden melder pass.
 - De meldingene som redobler erstatter på sterke hender trenger vi altså på svake hender.



Motparten melder inn farge.

- Når motparten melder inn farge (eller NT) etter åpning 1NT, gjelder følgende enkle system:
 - Dobler er naturlig (straff, og oppfordrer til å melde fargen om innmeldingen er kunstig).
 - Ny farge uten hopp viser minst 5 kort i fargen og ca. 5-8 poeng. Ikke krav.
 - Hopp i ny farge viser minst 5 kort i fargen og er krav.



Åpning 2NT

- Åpning 2NT viser 20-21 hp, med de samme fordelingene som åpner 1NT.
- Systemet er i utgangspunktet likt, men alle meldinger er flytta 1 trinn opp.
 - 3♣ er Stayman, 3♦♥♠ er overføring.
- Det finnes ingen invitter, siden det ikke blir alternative delkontrakter tilgjengelig. Åpner kan velge å melde 4 i fargen direkte etter overføring med god tilpass.



Åpning 2♣

- Åpning 2♣ viser minst 22 hp, eller en hånd med minst 8.5 spillestikk.
 - Åpningen er krav.
 - Makker melder 2♦ med under 6 hp, når høyre motstander melder pass.
 - Andre svar er krav til utgang.
 - Svar i farge viser minst 5 kort i fargen, men kan unntaksvis være 4 med 4441 fordeling.
 - Svar 2NT benekter 5-kortsfarger. Skal normalt vise en jevn hånd, men kan være 4441, hvis kortfargen er en honnør.



Åpning 2♣

- Videre meldinger etter 2♦:
 - Melding i NT er rent kvantitativ, og ikke krav. 2NT viser 22-24 hp, 3NT 25-27 hp osv.
 - Melding i farge viser minst 5(4) kort i fargen, og er krav til utgang.
- Etter 2NT fra åpner er 3♣ stayman og 3♦♥♠ overføring som etter åpning 2NT. Etter høyere meldinger i NT settes kontraten direkte.





Åpning 2♣



- Videre meldinger etter positivt svar i farge (2♥♠, 3♣♦):
 - Støtte i fargen slår fast fargen som trumf, og ber om cuebud.
 - Hopp i ny farge viser også tilpass til fargen, og viser kortfarge i meldt farge.
 - Ny farge er ekte og krav, og spør etter lengde i fargen. Støtt (eller hopp i kortfarge) med minst 3 kort i fargen, meld NT med 2 kort i fargen og ny farge med maks 1 kort i fargen.
 - Ny farge kan også være på 2 dersom du har en annen kortarge, slik at du ikke vil melde NT.
 - Dersom den som åpner 2♣ etterpå melder en farge to ganger uten å få støtte, er denne fargen slått fast som trumf. Dette gjelder også om svarhånda meldte 2♦.
- Etter svar 2NT gjelder samme regler, men nå «vet» åpner at svarhånda har minst to kort i alle farger (kan være 4441).



Åpning 2♣

- Eksmepler: denne hånden åpner 2♣.

♠AKQ532 ♥AK3 ♦AQJ3 ♣ -

- Med disse hendene svarer du:

♠J4 ♥Q872 ♦K94 ♣K432 – 2NT (som bør føre til 7♠)

♠J4 ♥J52 ♦10854 ♣J542 – 2♦ (som fører til 4♠)

♠6 ♥QJ652 ♦K74 ♣KQJ2 – 2♥ (som fører til 6♥)

♠ - ♥QJ7 ♦K1042 ♣KQJ543 – 3♣ (som bør føre til 6♦)



Åpning 2♣

- Mer stoff om åpning 2♣ finnes på våre hjemmesider. Merk at dette også inneholder mye annet, bla. slemteknikker, som dekkes i leksjon 6.

<https://foreninger.uio.no/bridge/aktuelt/gode-kort.pdf>



Åpning 2♦♥♠

- Åpning 2♦♥♠ viser mellom 6 og 11 HP, og seks kort i fargen (nøyaktig seks!). I tillegg skal det være minst to honnører i fargen, og minst fire HP i fargen.
 - Esset tynt sjette, eller QJ sjette holder altså akkurat ikke.
 - Åpningen kalles «svake 2».
- Nå er det begrenset med verktøy for svarhånda, men til gjengjeld er det mye lettere å se for seg hånda til åpner enn etter fargeåpning på 1-trinnet.



Åpning 2♦♥♠

- Svar på åpning svake 2:
 - Se for deg makkers hånd, heller enn å telle HP.
 - Ny farge under utgang er krav. Svaret viser minst 5 kort i fargen vi melder og minst 16 hp. Her spør vi etter beholdning i fargen: åpner støtter med minst 3, eller to hvis den ene er Q eller bedre. Ellers gjentar åpner åpningsfargen, evt. melder 4-korts sidefarge.
 - 2NT viser en jevn hånd med minst 16+ HP og er krav. Her spør vi etter styrke: åpner melder 3NT (evt. 4-korts sidefarge) med 9-11 HP, og gjentar åpningsfargen med 6-8 HP.
 - Andre medlinger er for spill (bortsett fra avtalte konvensjoner).



Åpning 2♦♥♠

- Eksempler: denne hånden åpner 2♥.

♠5 ♥AQJ854 ♦632 ♣J94.

Med disse hendene svarer vi

♠AKQ84 ♥7 ♦AQ4 ♣QJ32 – 2♠ (som fører til 3♥).

♠A64 ♥K1076 ♦7 ♣AQ1063 – 4♥

♠K42 ♥6 ♦J9854 ♣AQ83 - pass



Høyere åpninger

- Åpning 2NT er allerede nevnt, tilsvarer åpning 1NT.
- Åpning 3NT viser gående minor (8 kort med AKQ på topp, ikke noe annet ved siden av).
 - Uttak i minor er pass eller korriger, ellers er alt spillemeldinger.
- Høyere fargeåpninger viser lengre farger. På 3-trinnet 7 kort og på 4-trinnet 8 kort. I minor kan en åpne på 5-trinnet med 8 kort også. Disse åpningene kan være litt svakere enn på 2-trinnet, normalt mellom 4 og 11 hp.

