

## BRIDGE - Q&D (\*) sammendrag for husbruk av Ragnar Hauge

Redigert av Anders T. Frøvig & Haakon Børs Lind

Punkttelling: Honnørpunkt: - 4 for ess  
- 3 for konge  
- 2 for dame  
- 1 for knekt

Fordelingspunkt: - 3 for renons(tom)  
- 2 for singleton  
- 1 for dobbelton

Merk: Trekk fra litt for ugardert honnør (singel konge, dame/knekt andre). Ikke tell fordelingspunkter når du sikter mot grand. (Disse reglene kan brytes etter humør)

Summen av dine og makkers punkter gir et hint om hvor høyt meldingen bør gå:

26+ ⇒ utgang i 3 grand, 4 spar/hjerter (major)

29+ ⇒ utgang i minor (5 kløver/ruter)

33+ ⇒ lilleslem (6 i et eller annet)

37+ ⇒ storeslem (7 "-----"-----)

### Åpning i farge

13 - 19 punkter. Du melder i lengste (meldbare) farge. (2 3 4 5 er IKKE meldbart)  
Dersom lik lengde: laveste 4 - kort, høyeste 5 - kort.

Svarmeldinger:

- 1 i egen farge (6+ pkt)
- 2 i egen farge (Ikke hopp) (9+ pkt)
- 2 i makkers farge (6-10 pkt) svak melding, 4-korts
- 3 i makkers farge (11-12 pkt) spør etter utgang (helst major), minst 4 kort i fargen
- Hopp i farge på totrinnet (12+ pkt) sterk melding (tyder på at fargen er ledig på lavere trinn)
- Hopp i farge på tretrinnet (16+ pkt)
- 1 grand (6-9 pkt) svak melding, brukes når det ikke kan gå på totrinnet
- pass (0-5 pkt) kan alltid meldes når du ser at det ikke er vits i å gå lenger

Husk: Du søker å finne (major-) fargetilpasning med makker (tilsammen åtte kort i en farge)

## Åpners 2. melding:

Du vet nå en del om samlet punktstyrke og evt. fargetilpasning, og har en ide om hva meldingen bør bli - i alle fall størrelsesorden.

- Gjenta farge enkelt (12 - 14 pkt) minst 5-kortsfarge, svak melding
- Gjenta farge med hopp (16+ pkt) minst 5-kortsfarge, sterk melding
- Ny farge () søker fargetilpasning/grand
- Enkel støtte i makkers farge (12 - 15 pkt) svak melding, 4-korts
- Hopp i makkers farge (16+ pkt) sterk melding
- Hopp i ny farge (16+ pkt) krav til utgang

Dersom åpner har grandfordeling (5-3-3-2, 4-4-3-2, 4-3-3-3), brukes en av disse meldingene:

- Billigste grand (12 - 14 pkt) Svak
- Hopp i grand (18 - 20 pkt) Sterk

Begge disse viser presist fordeling og styrke!(Grandfordeling og 15-17 pkt skal ikke åpnes med 1 i farge - se under)

Ofte vil ingen alternativ stemme helt - du må da kunne improvisere innen rimlige grenser. Merk: Ny farge på 3-trinnet -> krav til utgang.

Videre melding: På geföhlen. Pass på at kontrakten ikke ender for lavt, og husk at 3 grand som oftest er en bedre utgang enn 5 i minor. Se tillegg om spesialmeldinger.

## Åpning 1 grand

15-17 punkter og grandfordeling

### Svarmelding:

- 2 kløver spør etter 4(5)-korts majorfarge. Svar: 2 ruter = ingen
- 2 grand (ca. 9 pkt) grandfordeling, spørsmål om utgang
- 2 i farge (-9 pkt) fargen bør være minst 5-korts, men husk at makker har minst 2 kort i fargen

Improviser, men følg prinsippene over. (etter 1-åpning)

### Åpning 2 kløver

20+ pkt. Sterk!

Svarmelding:

2 kløver krever svar.

- 2 ruter (0-5 pkt) avslag, alt annet er krav til utgang
- 2 i major (6-11 pkt) god i farge (minst 4-kort)
- 2 grand (6-11 pkt) ingen god 4-korts major
- 3 i minor (7-11 pkt), unngå denne dersom ikke svært skjev fordeling med god minor.
- 3 i major (12+ pkt) Sleminteresse. Krav til fargen som på 1-trinnet.

### Åpning 2 grand

22-24 pkt. Sterk!

Svarmelding:

- 0-2 pkt Pass. Alt annet enn pass er krav til utgang.
- 3-9 pkt Hold deg til generelle regler (let etter farge/grand etc.)
- 10+ pkt Søk slem.

### Åpning 2 i farge

8-11 pkt, langfarge (minst god 5-korts, helst 6-korts). Svak, brukes helst i 3. og 4. hånd.

Svarmelding:

Sjekk forholdene; som oftest ikke grunn til å melde videre. Dersom motparten melder over, kan du støtte makker (i hans farge!) selv om du er svak (8+ honnørpkt) dersom tilpasning er god. Åpningen er stort sett en sperremelding.

### Spesialmeldinger

Dobling:

Denne kan det gjøres mye ut av, da den ikke presser meldingen opp; systemene blir imidlertid lett kompliserte, så her har doblingen to tolkninger:

1. Spilleren til høyre meldte det du ville melde.
2. Du tror ikke de vil klare meldingen.

(Merk at du bare kan doble motpartens meldinger) Husk at dobling fordobler risiko og gevinst; doble (nesten) aldri 2 i major/grand eller 3 i minor - det kan gi motparten en billig utgang.

Spørremelding etter ess:

Aktuelt når du tenker på slem - meld aldri på 6-trinnet om 2 ess mangler!

4 kløver blir brukt om det ikke kan misforstås (kløver ikke meldt før) Svar:

- 4 ruter           0 eller 4 ess
- 4 hjerter        1 ess
- 4 spar            2 ess
- 4 grand          3 ess

Dersom du etter spørsmål i 4 grand merker at du mangler 2 ess, må du stanse på 5-trinnet. Dersom du ikke er SIKKER på at fargen dere står i nå er god nok, melder du fargen over. Makker SKAL nå sette kontrakten i 5 grand.

Kommentar: Dette systemet er ikke så altfor dekkende, men, men... Merk deg at dersom motspillerne åpner, går 2 kløver over til å tilsvare 1 kløver, ellers er det stort sett det samme.

### Utspill og spill

Dersom du skal spille ut første kort, bruk følgende regler:

- Spill ut høyeste i makkers meldte farge
- Spill ut i farge bordet har meldt (da du spiller gjennom bordet)
- Generellt når du spiller, skal du ligge lavt i 1. og 2. hånd, høyt i 3. og 4. (i 3. hånd vanligvis ditt høyeste kort i fargen)
- Honnør på honnør.

(\*) Q&D = Quick and dirty