

Annar partur:

Nú skulu vit læra einfaldar meldingar

Sjálvt spælið av kortunum er bert ein partur av spælinum. Meldingarnar eru avgerandi fyri, hvør kontraktin verður, og harvið eisini, hvussu nógv stig tað einstaka spælið kann geva.

Nú skulu tit læra sjálvi at melda tykkum fram til røttu kontraktirnar!

Eystur – vestur (E - V) eru par og spæla í móti norður – suður (N - S).

Um kortini ikki eru givin frammanundan, verða tey givin eitt og eitt (byrja við spælaranum til vinstri) til øll kortini eru givin, og tit hava 13 kort í part.



Yvirblikkið yvir kortini verður nógv betri, um tey verða sorteraði í litir og eftir virði

Sortera kortini í litir og litirnar eftir virði, essið er altíð hægst. Nú kunnu tit byrja at melda kortini.

Tann ið gav kortini byrjar:

Um kortini eru vánalig verður meldað (sagt) pass. Við góðum kortum kann ein byrja meldingarnar,

Tað verður kallað “at opna”. Men, hvat innber tað at hava góð kort? Fyri at døma um hetta skulu tit telja, hvussu nógv HP tey høgu kortini, tit hava í hondini, geva.

Es = 4 HP Kongur = 3 HP Dama = 2 HP

Drongur 1 HP

Um tú til dómis fær hesi kortini upp:

♠ KB7 ♥ ED9876 ♦ 5 ♣ KB8

so hefur tú 14 HP.

Um allir spælarar telja síni HP og leggja saman kring

borðið, so eigur úrslitið at verða 40, tí 10 HP eru í hvørjum liti.

Fyri at opna skalt tú hava minst 12 HP.

Gevarin sigur pass, um ikki hann hefur 12 HP. Næstur at melda er spælarin til vinstri.

Fyrsti spælarin sum hefur minst 12 HP meldar sín longsta lit. Um meldað verður pass kring borðið, so verða kortini blandaði og spælarin til vinstri við kortgevaran frá fyrsta spæli gevur næsta spæl.

Meldini skulu altíð upp um seks stikk – hygg eftir melditalvuni her niðast á síðuni og ímynda tær, at melditalvan er ein trappa við sjei trappustigum. Niðasta og fyrsta trappustigið eru tær kontraktir, har tú bert skalt hava minsta hugsandi meiriluta av teimum 13 stikkunum, sjei.

Lægsta meldingin eitur 1 ♣ – niðasta trappustig við kleyvara sum trumfi, sum hefur tann týðning, at tú og makkarin skulu royna at taka sjei stikk við kleyvara sum trumfi.

Virðið á litunum á hvørjum trappustigi er raðfest soleiðis niðanífrá: kleyvari, rúтари, hjartari og spaðari. Grand hefur hægri virði en litirnir. Um tú skalt melda, so kanst tú verða verandi á tí sama trappustiginum, sum seinasta meld er á, um virðið á tínunum liti er hægri enn virðið á tí litinum, ið seinast varð meldaður. Um tín litur er raðfestur lægri enn seinast meldaði litur, so mást tú at fara upp á næsta trappustig fyri at melda tín lit, og harvið binda teg til at taka eitt stikk meir, um meldingarnar enda her. Enda tit uppi á sjeiynda og ovasta stigi í trappuni, áðrenn passað verður runt borðið, so skulu tit taka 13 stikk.

Trumfur: Tá ein litur verður trumfur, hefur tað tann týðning, at kort av hesum slagnum kunnu nýtast til at stinga hinar litirnar, tá viðkomandi spælarin ikki hefur fleiri kort í tí spælda litinum. **Tað er ikki lov at svíkja lit,** tað vil siga, at meðan tú hefur okkurt kort í tí spælda litinum, so skal tað brúkast, og tú hefur hvørki lov til at brúka kort úr onkrum av hinum litunum ella trumf.

Í minibridge verður altíð opnað við 1 í onkrum liti (tí longsta, við flestum kortum).

Dømi: Lat okkum siga, at suður gevur kortini. Um

suður til dómis hefur kortini frá døminum her fyrst í greinini, so hefur viðkomandi 14 HP og seks-lit í hjartara, so sigur hann “ein hjartari”. Harvið hefur hann opnað meldingarnar. Við hesi melding hava N – S sagt, at teir vilja royna at taka sjei stikk við hjartara sum trumf. Um allir hinir spælararnir kring borðið nú melda pass, so verður hetta kontraktin, men hetta er sjáldan tilfellið. Tá suður hefur meldað, fær vestur orðið. Suður hefur við sínum meldi útlukkað vestur frá at melda 1 kleyvara ella 1 rútarar.

Vestur kann antin melda pass ella melda inn, sum tað verður kallað.

Fyri at kunna melda inn skalt tú antin hava:

a) **minst 12 HP – ella**

b) **ein langan lit, minst fimmlit við góðum kortum**

– so er í lagi, um tú ikki heilt klárar 12 HP

Tí longri og sterkari lit tú hefur, tí færri HP tørvar tú fyri at kunna melda inn.

Tá ið N – S hava opnað meldingarnar, kunnu E – V sum sagt antin siga pass ella blanda seg uppi við eini innmelding.

Fyrsti spælarin, sum blandar seg uppi meldingarnar, verður róptur innmeldari.

Meldidømi 1

Suður Vestur Norður Eystur

1 ♥ 1 ♠ 2 ♦ 2 ♣

pass pass pass

Vestur, sum til dómis hefur 13 HP og fimm spaðarar, kann siga 1 spaðara, tí spaðarin er mettur hægri sum litur enn hjartari. Norður noyðist at melda 2 rútarar, tað vil siga at fara eitt stig upp í melditrappuni, tí rúтари sum litur er lægri mettur enn spaðari.

Makkarin til opnanar verður kallaður svarari og tað verður makkarin hjá innmeldaranum eisini.

Í meldidøminum her melda N – S, at tey ætla at royna at taka átta stikk við rútarar sum trumfi. Eystur hefur triggjar spaðarar afturat teimum fimm, vestur lovaði, tá hann meldaði 1 spaðara, og tí kann hann vera við í

kappingini um kontraktina og stuðla makkaranum við at melda 2 spaðarar. Svararin noyðist ikki eitt trin upp í melditrappuni, tí spaðari er raðfestur hægrri enn rútarari.

Í hesum dømi verður meldað pass kring borðið aftan á 2 spaðarar, sum tí verður kontraktin.

Kontraktin er ein sáttmáli um eina ávísa nøgd av stikkum og ein trumflit, ella grand, um ongin litur er trumfur.

Í døminum her er tað also spaðari, sum er trumfur, og E – V skulu taka átta stikk fyri at vinna spælið.

SPÆLIÐ:

Í hesum dømi er tað vestur sum skal stýra egnu kortum og makkarans, 26 til samans. Hann er spælførari. Hví tað?

Jú, tí hann meldaði spaðaralitin fyrst. Sum altíð er tað spælarin til vinstru fyri spælførara sum spælir út.

Opna – men við hvørjum?

Sum nevnt fyrr í tekstinum skalt tú opna við tinum longsta liti, og hann er minst fyra kort til longdar. Ein og hvør spælarari hevur altíð minst ein lit, ið er fyra kort. Um tú hevur fleiri fýralitir, so skalt tú opna við tí liti, ið stendur lægst á melditrappuni, dømi:

♠ KD65 ♥ 102 ♦ E865 ♣ EB2

Her hevur tú fýralit í bæði spaðara og rútarar, og skalt tú opna við einum rútarar

Opna altíð við tí lægsta av tveimum fýralitum.

Hvat kann tað loysa seg at melda?

Um eitt makkarapar hevur góð kort, kann tað loysa seg at melda útgang. Fyri at fáa tey 300 bonusstigini, útgangur gevur, so skal útgangurin bæði meldast og vinnast. Sama er tilfellið við lítlu- og stóruslemm.

Tað er sjáldsamt at útgangar verða meldaðir í kleyvara og rútarar, tí at ein her skal taka 11 stikk fyri at fáa tey 300 stigini, útgangur gevur.

Melditalvan

Hygg eftir melditalvuni, og rokna bert við HP. Royndirnar siga, at tú og makkarin skulu hava áleið 26 HP fyri at kunna vinna útgang.

Um ikki tit hava nóg nógv HP til útgang, so snýr uppgávan seg um at steðga lægst hugsandi í “melditrappuni”. 4 ♣ meldað og vunnið gevur ikki fleiri stig enn 1 ♣. Báðar eru deilkontraktir, men tað er ein nakað torførari uppgáva at taka tey 10 stikkini, sum skulu til fyri at vinna 4 ♣ enn tey sjeý stikkini sum skulu til fyri at vinna 1 ♣.

Tað sama er galdandi fyri útgang. Fimm grand meldað og vunnið gevur tað sama sum trý grand meldað og vunnið. Munurin er bert, at vandin fyri, at verjan fær tey trý stikkini, sum skulu til fyri at seta fimm grand, er nakað nógv størri enn, at verjan fær tey fimm stikkini, sum seta trý grand.

Men hvussu finna tit út av, hvussu nógv HP tit hava?

Skiparin avger

Tá opnarin hevur meldað, skrivar hann niður á ein lepa, hvussu nógv kort hann hevur í hvørjum liti, og hvussu nógv HP.

Makkarin – svararin – fær lepan, og kann út frá upplýsingunum avgera, um spælast skal ein deilkontrakt, útgangur ella slemm.

Akkúrátt tað sama er galdandi fyri innmeldaran og makkaran. Hetta vil siga, at tá onkur meldar nakað annað enn pass, so hevur tað parið fingið ein skipara

Meldidømi 2

		♠ D108	
		♥ 86	
		♦ KD1076	
		♣ ED2	
♠ K6		N	♠ B74
♥ EDB75		V	♥ K93
♦ 985		E	♦ E43
♣ 763		S	♣ B854
		♠ E9532	
		♥ 1042	
		♦ B2	
		♣ K109	
Vestur	Norður	Eystur	Suður
pass	1 ♦	pass	1 ♠
2 ♥	pass	?	?

Vestur gevur, hann hevur bert 10 HP, og meldar tí pass, norður hevur 13 HP og fimm rútarar og opnar tí við 1 ♦ (lægst hugsandi). Eystur hevur ikki nóg nógva styrki til eina innmelding og meldar tí pass. Suður hevur fingið ein

seðil frá norðuri og er skipari. Hann sær, at N – S hava 21 HP til samans – ov lítið til útgang, og átta spaðarar, tí meldar hann 1 spaðara.

Vestur hevur ein góðan fimmlit í hjartara og meldar tí inn, harvið verður eystur skipari, hann fær ein lepa frá makkaranum har styrki og býtið av kortum stendur. Við 9 HP og trimum hjartarum, sær eystur, at liturin er rættur, og at styrkin ikki er til útgang, tí meldar eystur pass. Tað er væl møguligt, at suður meldar 2 sp, vitandi, at hann og makkarin hava fleiri HP enn mótstöðan. Um ikki suður meldar, so eitur kontraktin 2♥. Minnist til, at meldingarnar ikki eru lidnar, fyrr enn triggir spælarar á rað hava meldað pass.

Góðan melði- og spælihug

Kelda Villy Dam, Bridgevejen 1, týtt, Helgi

Uppgávarnar hjá skiparanum

- Við 26 HP verður útgangur meldaður (oftast 3 grand, 4♥ ella 4♠)
- Um styrkin er minni enn 26 HP skal skiparin melda lægstu hugsandi deilkontrakt, gjarna á lægsta stigi í “melditrappuni”
 - Tá ið skiparin kann telja átta ella fleiri kort í onkrum liti, so verður hesin trumfur. Um hetta er tilfellið við tveimum litum, so skal tann lengsti liturin vera trumfur. Um tveir litir eru eins langir, so er í longdini skilabest, at velja ein lit sum er deildur 4 – 4 millum hendurnar sum trumf, fram um ein lit sum er deildur 5 – 3. Hetta kemur sær av, at tá liturin er spældur triggjar ferðir, so kunnu tey síðstu tvey kortini litinum ofta nýtast sum “parkeringspláss” fyri virðisleys kort á tí hondini, sum bert hevur trý kort í litinum.
 - Um parið ikki hevur átta kort í nøkrum lit, so skal spælast grand (tó bert, um styrkin er 20 HP ella størri)

Tá spælt verður við trumfi

Útspæl

1. Útspæl av høgum korti er gott, tá tú hevur tvey høg grannakort (Es – kong, kong – damu, damu – drong ella drong – 10)

2. Royn at verða renons, fyri at kunna stinga við trumfi. Eitt gott áløpsvápn er at spæla ein singleton (singleton = einasta kort, tú hevur í onkrum lit) út.

Spælførari

Sum oftast er tað ein góð hugmynd at trekkja trumfini hjá mótspælinum, so at tey ikki seinni stinga tíni høgu kort í

øðrum litum við trumfi.

Spurningar:

Svörini upp á spurningarnar standa á hövðinum niðast á hinari síðuni. Roynið sjálvi at svara uppá spurningarnar, áðrenn svörini verða lisiin.

Tú hefur givið kortini, og skalt tí byrja meldingarnar. Hvat gert tú við hesar tríggjar hendurnar?

1. ♠ KB763 ♥ EKD4 ♦ 72 ♣ 93
2. ♠ 982 ♥ ED4 ♦ KB1084 ♣ 92
3. ♠ KDB5 ♥ D1097 ♦ EK7 ♣ K10

Suður gav og opnaði við 1 ♦. Hvat meldar tú sum vestur?

4. ♠ EKD42 ♥ 8 ♦ KB64 ♣ 1096
5. ♠ KB ♥ 982 ♦ ED652 ♣ B84
6. ♠ 92 ♥ EDB832 ♦ D83 ♣ 87

Tú ert norður. Makkarin, suður, opnaði við 1 ♥. Á lepanum frá honum stóð uppgivið: fyra spaðarar, fyra hjartarar, tríggir rútarar, tveir kleyvarar og 13 HP. Vestur meldar pass, hvat meldar tú við hesum kortum?

7. ♠ ED ♥ KB76 ♦ KB75 ♣ 854
8. ♠ D107 ♥ B5 ♦ EDB6 ♣ KD109
9. ♠ D98 ♥ K98 ♦ KB75 ♣ 765
10. ♠ K4 ♥ 8 ♦ B874 ♣ KD10872

Eystur opnaði við 1 ♥, og vestur stuðlaði við at melda 4 ♥. Tú ert suður, og eigur tí útspælið. Hvat gert tú í hvørjum einstøkum føri við hesum kortum á hondini?

11. ♠ ED5 ♥ D82 ♦ B107 ♣ D963
12. ♠ KB6 ♥ 982 ♦ 8 ♣ B98543
13. ♠ EK82 ♥ 9 ♦ DB84 ♣ B954

Svarar við uppgávum:

1. Tú hevur 13 HP. Opna við 1 ♥. Hjartararnir eru størstir, men spaðararnir eru flestir.
2. Pass, tú hevur bert 10 HP
3. Tú hevur 18 HP. Opna við 1 ♥, tí lægsta av teimum báðum 4-ittum.
4. 1 ♥. Tú hevur 13 HP
5. Pass. Tú skalt ikki byrja at melda inn í lítinum hjá figgindanum!
6. 1 ♠. Bert 9 HP, men ein stærkur 6-ittur er verður at kempa við
7. Melda 4 ♠. Tú hevur 14 HP og makkarin 13. 26 HP og átta trumfar er sum oftast nokk til at klára útgang í ♠ ella ♥ (eisini nevndir majoritirnir) Her hava tit 27 HP
8. 3 grand. 28 HP er ríkiligt til útgang, og tit hava hvørki átta ♥ ella ♣.
9. 1 grand. Tit hava hvørki HP til útgang ella átta trumfar
10. 2 ♣. Tit hava ikki nógv HP til útgang, men tit hava átta kleyvarar tilsamans.
11. ♦ B. Tann hægsti av tveimum grunnahonnum, tú lovar ♦ 10 við hesum útspæli
12. ♦ 8. singleton. Næstu ferð kanst tú trumfa.
13. ♥ Es. Hægsti av tveimum grunnahonnum. Ein hægri og betri radfylgja enn í rútarar

Melditalva

Kontraktir		Miniroknskap		Um ikki tað eydnast at fáa ta lovaðu nøgdina av stikkum, so fáa mótstandararnir 50 stig fyrri hvørt stikk, teir hava fingið ov nógv. Skalt tú til dømis hava 9 stikk fyrri at vinna tina kontrakt, men klárar bert 7, so ert tú farin tveir niður, og mótstandararnir fáa 100 stig	
13 stikk	7 ♣ 7 ♦ 7 ♥ 7 ♠ 7 ut	Stóraslemm:	1300 stig		37*
12 stikk	6 ♣ 6 ♦ 6 ♥ 6 ♠ 6 ut	Litlaslemm:	800 stig		33*
11 stikk	5 ♣ 5 ♦ 5 ♥ 5 ♠ 5 ut	Útgangur:	300 stig		26*
10 stikk	4 ♣ 4 ♦ 4 ♥ 4 ♠ 4 ut				
9 stikk	3 ♣ 3 ♦ 3 ♥ 3 ♠ 3 ut	Deilkontrakt:	50 stig		
8 stikk	2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2 ut				
7 stikk	1 ♣ 1 ♦ 1 ♥ 1 ♠ 1 ut				

* Tølini eru vegleiðandi fyrri, hvussu nógv av teimum høgu kortunum eitt makkarapar skal hava til samans, fyrri at kunna melda ávikavist útgang, litluslemm ella stóruslemm.

Melditalva

A: Tald verða stig fyrri tey høgu kortini. Stigini nevast oftast point ella HP:

Es = 4 HP, Kongur = 3 HP, Dama = 2 HP og Drongur = 1 HP

B: Er makkaraparið samt um ein trumflit, verða eisini tald stuðulsstig (SP)

Renonce = 3SP, singleton = 2 SP og doubleton 1 SP

(Renonce er onki kort í einum liti, singleton eitt og doubleton tvey)

Leiðbeining: Virðið av hondini veksur eitt sindur, tá hon inniheldur ein langlit (6 kort ella fleiri).

Við 8 trumfum: Veljið ein trumflit. Teljið eitt stig eyka fyrri hvønn trumf, tit hava út yvir 8.

MAKKARASUM MELD

Upp til 25: Deilkontrakt, lægst hugsandi

26 – 32: Lægsta hugsandi útgang í grand ella hj/sp.

Við 29 – 32 point og 9 ella fleiri trumfar verður onkuntið

meldaður útgangur í rútarar ella kleyvara

33 – 36:	Litlaslemm
37+:	Stóraslemm

Hjálp í meldikrignum

Tá eystur – vestur kappast um eina deilkontrakt við norður – suður, kann hetta brúkast vegleiðandi (p = point, HP + SP):

Kempa móti 1 í lit: Frá á leið 18 p

Kempa móti 2 í lit: Frá á leið 21 p

Kempa móti 3 í lit: Frá á leið 23 p

Í grand skulu tølini vera eitt sindur hægri, og SP telja ikki við

