

6. partur Byrjanarmeld – hvat eituro meldið?

Tú hefur fingið eitt sindur av venjing við at spæla minibrige. Tú og makkari tín hava sent seðlar tykkara millum yvir um borðið. Nú er nógv mikið við hesi byrjanarhjálpin. Vit fara nú út á djúpt vatn. Vit skulu hereftir siga hvør øðrum í hvørjum einstøkum meldi, hvussu nógv honnørpint (HP) og stuðulspoint (SP) vit hava, og hvussu nógv kort vit hava í teimum meldaðu litunum.

Skulu vit bæði verða makkara? Frálíkt, so lat okkum í fyrsta umfari gera tær fimm viðtøkur sum standa við hálfveitari skrivt áðrenn tey seks dømini:

Byrjanarmeld 1 í liti vísir umleið 12-21 HP

Vit leggja fyrri við at melda longsta lit (also minst fyra kort)

Við fleiri 4-litum byrja vit við tí lægsta. Orsøkin til, at tað er skilabest at opna við tí lægri litinum, er, at tú gevur makkaranum betri rúm at vísa síni kort. Hygg her:

♠ KB76 ♥ DB62 ♦ 65 ♣ EK8

Tá ið tú opnar við 1 ♥, so gevur tú makkaranum bæði móguleika fyrri at stuðla tær í litinum, um hann hefur fyra hjartara við tær, ella at melda 1 ♠. Also tveir móguleikar fyrri at finna átta kort í sama liti á tykkara hondum. Hinvegin, um tú opnar 1 ♠, so hefur tú avskorið móguleikan hjá makkaranum fyrri at melda 1 ♥. Samanumtikið snýr hetta seg um at fara væl við meldiplássinum. Tað kann skjótt verða ov lítið av pláss í melditrappuni, tit enda ov høgt uppi, áðrenn tit hava funnið besta trumflitin, ella at tit finna hann ikki yvirhøvar. Hesa reglu kanst tú tó seta til síðis, um munurin í styrki á teimum báðum litunum er avgerandi. Til dømis:

♠ KD108 ♥ 76 ♦ 9854 ♣ EKB

Her er best at opna við 1♠. Rútaraliturin er ikki góður at fáa sum útspæl, um hini fáa kontraktina. Tveir aðrir fyrimumir eru eisini: Tú fært nevnt ein majorlit, og tú útlukkar næstu hond frá at melda 1♥.

Sum svarari eigur tú ikki at bróta regluna, og so slett ikki, um tað snýr seg um ein majorlit.

Meldbæri: Tað eru sjálvandi mørk fyrri, hvussu vánaligan fýralit ein eigur at opna við, og um tú ikki hefur minst D10 á odda í einum fýraliti, so er hann ikki verður at opna meldingarar við. Hetta kann hava tann týdning, at tú mást opna við 1♠, um tú hefur eina hond sum hesa:

♠ B762 ♥ KB6 ♦ E108 ♣ KB8

At opna við einum trýliti er ein neyðmelding, sum makkarin sjálvandi onki veit um. Hann heldur teg hava ein

fýralit, men verður ógvuliga sjáldan keddur av hesi orsök.

Við tveimum 5-litum byrja vit við tí hægsta litinum

Í døminum við fýralitunum gav tú pláss til makkaran við at melda 1♥ við fýralitum í♥ og ♠.

Um spaðari skal verða trumfur, so skal makkarin melda hann. Øðrvísi er, tá ið tú hefur tveir fimmlitir. Tá skalt tú kunna vísa teir báðar

♠ KD654 ♥ EB983 ♦ D8 ♣ 9

Her skalt tú opna við 1♠. Vit samanbera tvey meldirað:

	Opnari	Svarari	Opnari	Svarari
a)	1♥	1 grand	b) 1♠	1 grand
	2♠	?	2♥	?

Í dømi a) skal svarari upp á 3♥, um tað var hjartari, hann helst vildi spæla, meðan hann í dømi b) kann verða verandi á næstniðasta stigi í melditrappuni, og antin melda pass ella 2♠. Aftur, sum við fýralitunum: Spara pláss við í melditrappuni.

Byrjanarmeldið 1 grand vísir 15-17 HP og javna hond

Also 15, 16 ella 17 HP, hvørki meira ella minni. Tú eigur ikki at hava fimmlit í majorlitunum. Hetta kann frávíkjast við einum veikum fimmliti:

♠ EK974 ♥ EB9 ♦ 98 ♣ KB8

♠ B8754 ♥ EB9 ♦ ED ♣ KB8

Við fyrru hondini eigur tú at opna við 1♠, meðan seinni hondin skal opnast við 1 grand.

Dømi:

1. ♠ KB654	♥ E87	♦ D54	♣ 43	Pass
2. ♠ ED43	♥ DB63	♦ K10	♣ 832	Opna 1 hj.
3. ♠ E	♥ ED653	♦ KB1073	♣ D2	Opna 1 hj.
4. ♠ KB10984	♥ ED7	♦ 84	♣ 72	Opna 1 sp.
5. ♠ DB	♥ KB5	♦ D854	♣ DB92	Pass
6. ♠ D63	♥ ED74	♦ KD95	♣ K6	Opna 1UT

1: Her melder tú sjálvandi pass við bara 10 HP.

2: 12 HP, góð hond at melda við. Vel tann lægra 4-litin.

3: 16 HP. Vel tann hæggra 5-litin.

4: Her eru bara 10 HP, men við so góðum seks liti í spaðara melder tú hann.

5: 12 vánalig HP, ikki so? Harrakortini duga einki til og fella lætt fyrri essunum. Haraftat eingi ess – enn verri!

6: 16 HP og jøvn hond.

Jøvn hond: Tíni 13 kort eru javnt býtt í teimum fyra litunum. Tú hefur kort í øllum litum, ikki bara eitt kort (singleton) í nøkrum liti og hægst ein lit við tveimum kortum (doubleton).

Hevur tú nú fingið fatanina av krøvunum til byrjanarmeldið. Royn teg í uppgávanum. Svarini standa á høvðinum niðast á síðuni. Skriva tíni boð niður – og sammet so aftaná. Góða eydnu!

Uppgávur

Meldar tú við hesum hondum? Um ja – hvat melder tú?

1. ♠ 97653	♥ KD64	♦ E96	♣ E	_____
2. ♠ ED	♥ KB7	♦ D965	♣ D974	_____
3. ♠ KB5	♥ 8742	♦ KD7	♣ DB3	_____
4. ♠ ED654	♥ 4	♦ KB1065	♣ 108	_____
5. ♠ ED54	♥ KB76	♦ ED5	♣ 94	_____
6. ♠ K5	♥ DB76	♦ EB65	♣ 874	_____
7. ♠ ED4	♥ KD92	♦ B76	♣ EK7	_____
8. ♠ K954	♥ 9	♦ ED76	♣ EKB5	_____

6 stiga markið

Tá ið makkari tín leggur fyrri við at melda 1 í liti, mást tú ikki lata meldini steðga, hevur tú 6 ella fleiri stig. Makkarin kann jú hava upp í 21 stig. Tað kann tí vera ein ólukka at siga pass, um tit missa ein útgang. Gev makkaranum móguleikan at melda aftur!

Dømi:

	N	S
N: ♠ DB74 ♥ K5 ♦ ED65 ♣ EK4	1ru	1sp
S: ♠ K1052 ♥ E43 ♦ 109 ♣ 10952	4sp	pass

Við bara 7 HP hugsar Suður um makkaran og melder. Norður hefur 19 HP og harafrat 1 stuðulsstig við bara tveimum kortum í hjartara. Tá ið makkarin hefur lovað 6, er tað nógv mikið til útgang!

Kelda: Villy Dam, Bridgevejen 1

Alt tilfar liggur tókt í A4-stødd á www.bridge.fo

Svar:

1. 1♠. Tú hefur 13 HP og meldar fyrst longsta lit.
2. 1♣. 14 HP er ekki nóg mikið til at kunna melda 1 UT. Vel lægsta 4-lit.
3. Pass. Tú hefur 12 HP, men tað er ekki krav at byrja meldið við 12. Tú hevru ringast hugsandi hond og eingi ess.
4. 1♠. Við tveimum góðum 5-litunum kanst tú í undantaksførum byrja meldið við niður í 10 HP. Sammet við dømið á síðuni frammanfyri.
5. 1 UT. 15-17 og jøvn hond! Tvey kort (doubleton) í bara einum liti er í lagi!
6. Pass. Bara 11 HP og einki serligt eyka.
7. 1♥. Við 19 HP er hondin ov sterk til 1 UT.
8. 1♣, lægra 4-litin. Melda ongantið 1 UT við einum korti í nøkrum liti.