



Bridge ordbok

Finne definisjonen på bridge uttrykk og tekniske uttrykk.

Bridge ordbok

"Trigger" bud, Slem forsøk:

En melding som gir din makker beskjed om at en slem kan være innen rekkevidde.

5-korts major:

Å ha en hånd som inneholder minst 5 kort i hjerter eller spar.

Aggressiv:

Aktivt forsvars spill som brukes i spesielle situasjoner, som f.eks. å underspille en motstanders Konge i et håp om at dette skal gi deg fremtidige stikk i fargen.

Antall:

Antallet i en farge bestemmer om antall kort omtales som å være "par" eller "odde".

Automatisk krav:

Spilleren som avgir et slikt bud forplikter seg til å melde minst en gang til etter sin partners neste melding dersom utgang ikke er meldt ennå og motparten melder pass på begge hender.

Avblokkering:

Teknikk som består i å kvitte seg med et kort som ødelegger for kommunikasjonen mellom et makkerpars hender.

Avkast, Avkastkort:

Det at du følger på med et kort i en annen farge enn den som spilles på bordet fordi du ikke har noen flere kort igjen i fargen som spilles.

Balanseringsmelding:

Brukes om en melding som avgis etter at to spillere har passet etter hverandre.

Balansert, Balansert hånd, Balanserte hender:

En hånd omtales som balansert når den har maksimum en dobbelton og er uten singleton eller renons.

Baron:

Melde konvensjon hvor svarhånden ber åpneren om å melde av sin(e) 4-korts farge(r) i stigende rekkefølge (dvs ruter før hjerter osv).

Bath Coup:

En teknikk som brukes av spillfører i en NT kontrakt som består i å ikke stikke et utspill av en Konge, slik at den som spilte ut Kongen ikke kan fortsette i den samme fargen uten å gi deg som spillfører 2 stikk i fargen dersom

du har Ess og Knekt i utspillsfargen.

Beste minor:

Melding avgitt under følgende forutsetninger:

- Første bud som avgis i budrunden ved bordet.
- Åpningen skjer i en av minorfargene, dvs Ruter eller Kløver.
- Melder den lengste av minorfargene (den du har mest kort i).

Hvis minorfargene er like lange, melder du 1 Kløver med 3-korts i begge fargene; og ellers 1 ruter.

Blackwood:

Kunstig 4NT (grand) melding som ber makker melde av hvor mange Ess han har. De klassiske svar meldingen på dette er: 5 kløver = 0 eller 3 Ess, 5 ruter = 1 eller 4 Ess, 5 hjerter = 2 Ess.

Blindemann:

Spilleførers partner. "Blindemann" refererer også til kortene som makkeren til spillefører har, og som skal legges åpent ned på bordet etter at utspillet er foretatt.

Blokkering:

Når spillefører og blindemann ikke får spilt og tatt alle stikkene i en gitt farge fordi kortenes rangering kommer i veien.

Eksempel: Blindemann har Ess og Dame. Spillefører har Kongen, 3-eren og 2-eren. Du kan da ikke umiddelbart få tatt 3 stikk i fargen. Man omtaler dette som at fargen er blokkert.

Bonus, Bonus poeng:

Når du vinner en kontrakt, vil du i tillegg til scoren for antall stikk også få bonuspoeng. 50 poeng vinnes for en delkontrakt (under utgang), 300 eller 500 poeng for å vinne en utgang, 800 eller 1.250 points for lilleslem, 1.300 eller 2.000 poeng for storeslem.

Bud, Budgivning, Melding, Meldinger, Meldingsforløp, Budrunde:

Prosess hvor formålet er å komme frem til en endelig kontrakt gjennom å avgi bud/meldinger. Til sammen utgjør alle meldingene som avgis det som kalles meldingsforløp eller budrunde.

Cashe:

Å ta de sikre stikkene dine.

Cover card:

Sikkert stikk over makkers taper.

Cue-bid:

Å cue-bide innebærer blant annet det å melde samme farge som motparten. Hensikten er normalt å spørre makker om han har en stopper i denne fargen med tanke på å spille en NT kontrakt, eller at man ønsker å vise en sterk hånd.

Dekke:

Å spille på en honnør som er høyere enn en motspillers honnør, og da som oftest for å etablere et stikk for en annen honnør som du selv har eller en honnør som du håper din makker har.

Delscore, Delkontrakt:

Alle kontrakter som er på et nivå/trinn under utgang/slem, dvs. alle kontrakter fra 1 kløver til og med 4 ruter, unntatt 3NT.

Dobbelton:

"Å ha en dobbelton" betyr at du (opprinnelig) har nøyaktig to kort i en gitt farge.

Dobling, Uttaksdobling, Doblinger, Straffedoblinger, Straff:

En melding over motpartens melding som øker scoren på et spill enten det blir vunnet eller ikke. Om det er en uttaksdobling eller en straffedobling avhenger av situasjonen. En uttaksdobling ber makker å melde en (sin beste) av de umeldte fargene, mens en straffedobling ber om pass fra deg da din makker som har doblet mener motparten ikke kommer til å klare kontrakten. Dobling som melding symboliseres med et meldekort med hvitt kryss på rød bakgrunn.

Drive ut:

Å fortsette å spille en farge slik at motparten til slutt må stikke med sin(e) honnør(er), slik at du kan etablere dine stikk i den samme fargen.

Drury:

Konvensjon som brukes av svarhånden når denne hånden har passet "i åpning" for å sikre seg mot at makkers åpningsbud var på en (for) svak (minimums) hånd.

Dukke:

Også å "ligge unna". Teknikk som gjør at du ikke stikker med en gang i et forsøk på å bryte forbindelsene mellom de to makkerne som utgjør motspillerne.

En-seter/langfargehånd:

En hånd som minimum har en 6-korts farge uten annen 4-korts sidefarge (f eks 6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8... osv.).

Enslig farge, Enslig:

At du har bare ett kort i fargen (dvs en singleton). Kan også brukes om kort: "å ha en enslig Konge" betyr at du kun har Kongen singel i en gitt farge på den opprinnelige hånda di (på 13 kort).

Etablere, Etablering:

Det å spille en farge gjentatte ganger slik at motparten ikke lenger har kort i denne fargen - med den hensikt å etablere såkalte langstikk i fargen, eller å spille en honnør for å presse ut motpartens høyere honnør(er) før du selv kan ta ett eller flere stikk i fargen.

Farge preferanse signal:

Et kort som ved påspill forteller din partner hvilken farge han skal fortsette i. Denne form for signal brukes ofte når du gir din makker en stjeling eller når blindemannen har en singleton i utspillfargen.

Farge, Farger:

Fargene i en kortstikk er Spar, Hjerter, Ruter og Kløver. Derfor er det 13 kort i hver farge i en kortstokk med 52 kort.

Finesse:

En teknikk hvor du spiller en farge på en slik måte at du satser på en spesiell plassering av motpartens kort, som gjør at du får et ekstra stikk. Denne teknikken er aldri helt sikker, men kan innebære at du får et ekstra stikk som du ikke ville ha fått dersom du ikke hadde forsøkt en slik spilleføring.

Fjerde farge krav, 4. farge krav:

Når 3 ulike farger er meldt av makkerparet så langt i budrunden, er en melding av den 4. fargen kunstig. Den ber åpneren om å beskrive hånden sin nærmere. 4. farge krav forutsetter minst 11 HP.

Fjerde høyeste:

Utspills signal som normalt brukes mot NT kontrakt hvor den som spiller ut spiller sitt 4. høyeste kort i fargen (fra toppen) i en farge hvor han ikke har noen sekvens.

Fordelingspoeng:

Dette er poeng som legges til honnørpoengene (HP) i fargekontrakter når makkerparet har funnet en fargetilpasning (telles altså ikke i NT). Man beregner da 3p ekstra for en renons, 2p ekstra for en singleton, 1p

ekstra for en dobbelton, 2p for den 9. trumfen (samlet) og 1p ekstra for hver trumf ut over den 9. trumfen (dvs. fra trumfkort nr 10). Det vil selvsagt være slik at dersom du og makker har en 8-korts trumffarge, men du f eks bare har 1 trumf (makker har 7), så vil du i beste fall kun kunne trumfe med den ene trumfen, og da vil det ikke være korrekt å telle fordelingspunkter for kortfarger fullt ut på normal måte.

Forsvar:

Forsvaret er det makkerparet som skal spille motspill.

Forsvaret:

Det paret som skal spille motspill mot spillefører og blindemann.

Følge (farge):

Å spille på et kort i den fargen som spilles.

Gambling:

Kalles Gambling 3NT. Dette budet viser en solid 7 korts minorfarge (med EKD på topp) uten E eller K i noen av sidefargene.

Giver:

Den som deler ut kortene og som skal starte budrunden.

Gjenmelding med hopp:

Brukes om en melding hvor du gjenmelder en farge på et unødvendig høyt nivå - dvs du kunne ha gjenmeldt fargen på et lavere trinn.

Holde igjen:

Også "dukke". Teknikk som består i å beholde kontroll i en farge for derigjennom å bryte forbindelsen mellom makkerparet som utgjør motspillerne.

Honnør, Honnører:

Det er 5 honnører i hver farge: Ess, Konge, Dame, Knekt og 10.

Honnørpoeng (HP):

Denne måten å vurdere hånden på stammer fra førkrigsperioden og ble oppfunnet av engelskmannen Milton Work. Dette gjør at en spiller kan fastsette et antall poeng for sin hånd. Ess=4p, Konge=3p, Dame=2p og Knekt=1p. Det blir dermed 10HP samlet i hver farge og derfor totalt 40HP i kortstokken.

Hopp:

Melding som avgis på et høyere nivå (trinn) enn nødvendig.

Hånd, Hender:

De 13 kortene som hver spiller har på sin hånd.

Ikke krav:

Refererer til en melding som kan passes av din makker.

Innkomst:

Når du spiller motspill, så brukes dette om et kort som gjør at du kan "komme inn igjen" senere i spillet gjennom f eks en godt posisjonert Konge eller Ess.

Jacoby transfer, Overføringer:

Meldekonvensjon som brukes dersom din makker har åpnet med 1NT eller med 2NT. Overføringer innebærer at du melder 2 ruter eller 2 hjerter (evt 3 ruter eller 3 hjerter dersom makker åpnet 2NT) for å vise hhv 5-korts hjerter eller 5-korts spar. I teorien korrigerer NT åpneren overføringen ved å melde den overliggende lovte fargen. Denne konvensjonen gjør at svarhånden kan få avgitt en melding både med en svak, en mellom-sterk

(invitt-) og en sterk hånd.

Kibitzer:

Tilskuer til en kamp.

Kommunikasjon(er), Innkomst(er):

Kort som gjør det mulig å komme seg fra en hånd til en annen, dvs. mellom det samme makker paret.

Kontrakt:

Forpliktelsen som spillfører har til å vinne et spesifikt (minimum) antall stikk slik det blir indikert gjennom den avsluttende meldingen i budgivningen. Den endelige kontrakten for et hvert spill blir etablert etter at 3 spillere etter hverandre har meldt Pass. Eksempel: Det går 1NT - Pass - 3NT - Pass - Pass - Pass, og den endelige kontrakten blir 3NT og åpneren som avga 1NT budet blir spillfører.

Kontroll, Kontroller:

At du kan stoppe utspill i en farge med honnør (når du har Esset eller Kongen) eller ved at du har en kortfarge (forutsetter at du er i en trumf kontrakt), dvs du har enten singleton eller renons.

Kontrollbud, Kontroll:

Melding i en farge som forteller din makker at dere i oppspillet ikke vil kunne tape to umiddelbare stikk i denne fargen.

Konvensjon, Konvensjoner:

Melding(er) som angir noe spesielt iht avtale mellom deg og din makker. Kan også referere til avkast/påspill av kort i forsvar som angir noe spesielt som er iht avtale mellom deg og din makker.

Korrigering (til):

Å avgi en melding i fargen som makker har lovet (ofte kalt overføringsmelding). En korreksjon er ikke alltid obligatorisk.

Kortudeling:

De 52 kortene i kortstokken fordeles slik at hver spiller får hver sin hånd på 13 kort.

Krav:

Et bud hvor makker ikke kan passe, men må melde igjen uansett.

Kvantitativ, Kvantitativ melding:

En melding som inviterer makker til å melde slem dersom han har tillegg/en max hånd.

Lagkamp:

En type turnering hvor to makkerpar sammen utgjør et lag og spiller mot et tilsvarende annet lag. Nord-Syd paret på bord A spiller sammen med sitt makkerpar som sitter Øst-Vest på bord B, mens spillene som spilles er identiske på de to bordene. Scoren kalkuleres på en annen måte enn for en parturnering.

Lengde:

Antall kort i en gitt farge.

Lengde poeng:

Dette er poeng som du kalkulerer i tillegg til honnørpoengene (HP) for å finevaluere din hånd i en NT kontrakt. Du teller 1 ekstra poeng for en god 5k farge og 2p for en god 6k farge.

Major(farge):

Refererer til hjerter eller spar farge.

Makker:

Spilleren som du spiller sammen med mot de to andre spillerne.

Mini-maxi:

Et mini-maxi bud er et kravbud som makker ikke kan passe og som viser enten en svak hånd eller en sterk hånd.

Minimum gjenmelding:

Når du gjenmelder en farge på lavest mulig nivå.

Minimum styrke:

Minimum styrke som makkerparet har samlet sett. Det beregnes gjennom å legge sammen poengene du selv har med det minimum antall poeng som makker i verste fall kan ha.

Minor:

Refererer til Kløver og Ruter fargene.

Misfit, Manglende tilpass, Å ha misfit:

Innebærer at makkerparet ikke har noen farge hvor de til sammen har minst 8 kort. Man sier da at paret har misfit (mangler tilpasning).

Mostander:

Spiller på det motsatte laget; Spiller som er del av det andre paret som dere spiller mot.

Namyats:

Meldekonsvensjon som endrer på betydningen av åpningsbud på 4-trinnet. 4kl viser en 4hj åpning med max en taper i trumf. 4ru viser en god 4sp åpning. 4hj og 4sp i åpning viser en majorfarge som ikke er så god.

Naturlig:

Å avgi en naturlig melding betyr å melde en farge hvor du har minimum 4 kort.

Nøytralt:

Refererer til et forsvars spill som er ansett å være risiko fritt.

Omgjøre/gjøre om:

Brukes om en situasjon hvor du "gjør om" makkers uttaksdobling til en straffedobling ved å "passe den ned" - fordi du har en (unormalt) lang og god farge i nettopp motpartens meldte trumf farge.

Overmelding, Overmeldt:

En melding som avgis etter at motparten har åpnet.

Overstikk:

Hvert ekstra stikk som spillefører får utover det som var kontrakten.

Par turnering:

En type turnering hvor hvert enkelt par sitt resultat for hvert enkelt spill sammenlignes med de parene som spiller samme retning (NS eller ØV) ved bordene. MP (Matchpoeng, % score) brukes ved slike turneringer.

Preferensebud:

En melding som bekrefter hvilken farge du foretrekker av de to fargene (to-seteren) din makker har meldt at han har under budrunden. Det innebærer ikke nødvendigvis at du har tilpasning til makker i denne fargen.

Redobling:

Kan avgis som en melding etter at motparten har doblet din eller makkers melding, og vil øke scoren enten for vunnet kontrakt eller for antall beter. Redobling gjøres med det meldekortet som har to hvite kryss på blå bakgrunn.

Renons:

"Å være renons" eller "å ha en renons" betyr at du ikke har et eneste kort i denne fargen.

Roudi/Checkback-Stayman:

Melde konvensjoner som brukes av svarhånden for å beskrive sin hånd når den skal avgi sin andre melding etter at åpneren først har åpnet i farge og deretter meldt 1NT som sin andre melding.

SEF:

Forkortelse for "Système d'enseignement français", som er det franske bridge undervisnings systemet.

Sekvens, Toppen av sekvens:

En sekvens er en samling av kort i den samme fargen, noe avhengig av om det er en farge- eller en NT kontrakt.
- I en fargekontrakt består en sekvens av to sammenliggende honnører (10 og 9 anses også som en sekvens).
- I en NT kontrakt, trenger du normalt 3 sammenliggende honnører for å kunne spille ut fra en topp sekvens, men uekte sekvenser aksepteres også mht utspill. En 4 korts sekvens hvor det mangler en mellomliggende honnør kalles for en brutt sekvens.

Side:

To spillere som utgjør et par mot to øvrige spillerne rundt bordet. Sidene ved bordet omtales som oftest Øst-Vest og Nord-Syd.

Signal, Signaler, Signal om:

I noen situasjoner, å spille på et kort som etter avtale inviterer makkeren din til å spille en spesiell farge, normalt ved å følge på med et høyt kort i den fargen.

Sikkert stikk, Sikre stikk:

Kort som du er sikker på vinner stikket. Det er derfor det høyeste gjenværende kortet i den fargen som spilles.

Singelton:

"Å ha en singelton" betyr at hånden din har nøyaktig ett kort i en farge.

Skifte (til):

Når dere spiller motspill og du beholder stikket, så vil det å skifte farge bety at du ikke spiller tilbake den fargen som makker spilte ut.

Slem, Slemmer:

Lille slem: kontrakt på 6-trinnet, dvs. 12 stikk.

Store slem: kontrakt på 7-trinnet, dvs. 13 stikk.

Soneforhold:

Har betydning for hvordan bonuspoeng og poeng for antall beter (kontrakt ikke vunnet) beregnes. Når ditt makkerpar er i sonen, er poeng for antall beter høyere, men bonus for vunnet utgang og slem er også høyere i sonen. Historisk, i såkalt "rubber" bridge, ble en rubber vunnet når makkerparet hadde meldt og vunnet to utganger. Det var da normalt slik at det makkerparet som vant den første utgangen ble i sonen i neste spill, mens det makkerparet som ikke hadde vunnet noen utgang ennå forble utenfor sonen. Soneforholdene påvirker både bonusen for utgang og slem - i tillegg til poeng for beter, med ulike scores avhengig av om kontrakten er udoblet, dobbelt eller redoblet. I turneringer er derimot hvert spill uavhengig. For å beholde litt av rubber ordningen, vil hvert spill i en turnering variere mht hvem som er i sonen eller ikke på en måte som gjør at alle parene over et gitt antall spill normalt vil komme "likt ut" når man ser alle spillene under ett.

Sperremelding:

Et hoppbud som viser en lang farge og normalt dårlige kort i øvrige farger. Samtidig som du gir presis informasjon til din partner om din hånd, er hensikten med en slik melding å frata motparten meldemuligheter slik at det blir vanskeligere for dem å finne riktig kontrakt.

Spill:

En fordeling av de 52 kortene i en kortstokk til de 4 spillerne. Et spill kan også referere til den faktiske fordelingen av kortene, budgivning og spilleføringen som et hele.

Spillefører:

Den spilleren som første meldte den fargen (evt NT) som ble den endelige kontrakten på et gitt trinn. Spillefører spiller både sine egne kort og kortene til blindemann (sin makkers kort).

Spilleføring:

Refererer til den delen av spillet som kommer etter at meldingen er avsluttet, dvs. når spillerne spiller på sine 13 kort.

Splinter:

Hopp bud som viser kortfarge i den fargen du melder, samtidig som du viser tilpasning til makkers siste meldte farge. Du vil normalt ikke avgi en Splinter melding dersom du har en enslig Ess eller Konge.

Splittede honnører:

Når du holder 2 av 3 honnører i en farge, og den du mangler er den i midten. Eksempel: Du har ED uten K, eller KJ uten D.

Standard telling, Odd-even, Norske fordelingskast:

Et signal system hvor du med et par antall kort kaster et høyt kort etterfulgt av et lavt, såkalt høy/lav (eksempelvis 6-eren etterfulgt av 2-eren hvis du bare har disse to kortene, eller tilsvarende hvis du har 4-korts farge med J762 etc.) eller lav/høy (lavt kort etterfulgt av et høyt kort) hvis du har et odde antall kort (eksempelvis 2-eren etterfulgt av 6-eren hvis du har 862 eller J8762). Slike signaler brukes kun dersom du ellers ikke har noen interesse av å spille på et høyt kort (honnør) i det aktuelle stikket.

Stayman:

Meldekonvensjon som brukes etter at din makker har åpnet med 1NT og som er en søkemelding hvor du ber makker melde av om han har en 4-korts majorfarge.

Stikk:

Et stikk består av 4 påspilte kort, ett fra hver av spillerne. Antall stikk tatt av det paret som hadde kontrakten bestemmer hvilket resultat det blir på spillet.

Stikke over:

Å spille et høyere kort enn makkers (normalt en honnør) slik at makker ikke beholder stikket.

Stopper, Hold, Kontroll:

Terminologi som oftest brukes i en grand (NT) kontrakt. Et kort eller en kombinasjon av kort som gjør at motstanderne ikke kan ta alle stikkene i utspillsfargen.

Svarhånd:

I en budrunde brukes dette om åpnerens partner.

Tabbe:

Uhell mellom de to spillerne i et makkerpar, som enten medfører at man ender i feil kontrakt eller at man gjør feil i selve spilleføringen (inklusive motspill).

Tak:

Max styrke som makkerparet har samlet sett. Det beregnes gjennom å legge sammen poengene du selv har med det max antall poeng som makker i beste fall kan ha.

Tilpass, Å ha tilpass:

At et makkerpar har minst 8 kort til sammen i en farge. Makkerparet omtales da som å ha tilpass/tilpasning.

Tilpass-melding:

En melding som implisitt bekrefter at du har tilpasning til en av fargene til makker.

To-seter, Hopp to-seter, Sterk to-seter (revers), Økonomisk to-seter, To-setere:

To-seter: fordeling som innebærer minst en 5-korts farge og en 4-korts farge. Eksempler: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, etc.

Hopp to-seter: melding av ny farge på et trinn hvor meldingen kunne vært avgitt på et lavere trinn.

Sterk to-seter (revers): melding i en ny andre farge hvor du tvinger makker til å melde på 3-trinnet dersom han har best tilpasning i (prefererer) din første meldte farge.

Økonomisk to-seter: melding i en ny andre farge hvor makker kan melde (preferere) din første farge uten å måtte gå opp ett trinn.

Toppen av ingenting:

[Gjelder primært Frankrike] Refererer til et utspill av et kort fra en dårlig farge (uten honnører) når du spiller motspill mot NT kontrakt. Med 2 eller 3 kort i fargen, spiller du ut det høyeste kortet. Med en 4-korts farge eller lengre spiller du ut det nest høyeste kortet.

Tre-seter:

En hånd som har minst 3 4-korts farger (dvs enten 4441 eller 5440).

Tredje farge krav, 3. farge krav:

Etter at åpneren har gjenmeldt åpningsfargen sin, er ny 3. farge en kunstig melding som er rundekrav. Den ber åpneren beskrive hånden sin nærmere. 3. farge krav forutsetter minst 10HP.

Trekkpoeng/trekkverdi:

Poeng som makkerparet som har meldt scorer for antall stikk ved vunnet kontrakt, og som avhenger av trumffargen (evt NT). Kløver og ruter gir 20p pr stikk vunnet (teller fra og med 7 stikk). Hjerter og spar gir 30p pr stikk vunnet (teller fra og med stikk 7). Grand (NT) - 40p for første trekk (dvs 7 stikk) og 30p deretter. Bonuspoeng kommer i tillegg til poengene for antall trekk vunnet.

Trinn:

Antall stikk utover 6 stikk som er nødvendig for å vinne en kontrakt. En kontrakt på 1-trinnet anses vunnet dersom paret får minst 7 stikk.

Tripleton:

Når du har en farge med 3 kort.

Trumf:

I en farge kontrakt er trumfen de 13 kortene i den fargen. Hvis du ikke har flere kort igjen i den fargen som spilles, kan du bruke et kort du har i trumf fargen (dvs. trumfe) og dermed vinne stikket.

Trumf, Trumfet, Overtrumfe, Overtrumfet:

Består i å spille på med en trumf når du ikke har gjenværende kort i den fargen som spilles. Det gjør at du får stikket, med mindre en annen spiller overtrumfer, dvs. har en trumf som er høyere enn den du spilte på.

Ubalansert, Ubalansert hånd, Ubalanserte hender:

En hånd omtales som ubalansert når den har en singleton, en renons eller minst 2 dobbeltoner.

Umeldt farge, Umeldte farger:

Under en budrunde refererer dette til de fargene som ikke har blitt meldt ennå.

Understikk:

Hvert stikk som mangler for spillefører for at han skulle ha vunnet kontrakten.

Utgang:

For å oppnå såkalt utgangs-score i bridge må du oppnå et visst antall stikk, avhengig av hvilken farge (evt NT) som du spiller.

I trumf (NT): fra 3-trinnet (dvs. minst 9 stikk).

I majorfargene: fra 4-trinnet (dvs. minst 10 stikk).

I minorfargene: fra 5-trinnet (dvs. minst 11 stikk).

Utspill:

Det første kortet som spilles i stikk 1, i etterkant av at budrunden er avsluttet.

Utspill, Utspiller:

Når den endelige kontrakten er etablert, er dette den motstanderen som skal spille ut det første kortet (denne spilleren sitter alltid til venstre for spillefører).

XYZ:

Konvensjon som brukes av svarhånden for å beskrive sin hånd når han avgir sin 2. melding og hvor budrunden fortsatt er på 1-trinnet.

Å passe, Pass, Ingen melding:

Dette innebærer at du ikke byr/melder, dobler eller redobler når det er din tur i løpet av budrunden og derfor passer med et "Pass" bud.

Å være tom (for):

Å ikke ha noen gjenværende kort i en bestemt farge.

Åpner:

Den som åpner budrunden (med noe annet enn Pass).

Åpning:

Den første meldingen som avgis rundt bordet som ikke er Pass.

Spill treningsspill i ditt eget tempo.

Funbridge er en app for smart telefoner, nettbrett og PC som gjør at du kan spille duplikate bridgespill 24/7.

Sammenlign deg selv med tusenvis av andre spillere, bli rangert og få rask fremgang.

[Spill bridge online på Funbridge](#)