

Bridge for begyndere

og for let øvede

Kursus
Ældre Sagen



Af Poul Erik Rønø
og Steen Kastberg

2023

Dette kompendium tilhører: _____

Kompendiet er skrevet til brug ved de 2 første års undervisning i bridge. Det kan også benyttes til senere opslag og repetition.

Vi melder efter Centersystemet, som det er beskrevet i 'Blaksets Bridgebog' fra 2016 med undertitlen 'Moderne Bridge' - fra Centerforlaget. Det kan anbefales at du køber denne bog, når du en gang får behov for mere viden om bridge.

God fornøjelse!

INDHOLD

INDLEDNING - Sådan spiller man bridge	3
1 HONNØRPOINT og FORDELINGSPONT	4
2 ÅBNINGEN 1UT OG SVAR - med jævne hænder	4
3 REGNSKAB - og zonestilling	5
4 SPILFØRING I SANS – GENEREL SPILFØRING	7
5 ÅBNING MED 1 I FARVE 1♣/1♦/1♥/1♠ - og svar	8
6 UDSPIL	11
7 MODSPIL	12
8 SPILFØRING I TRUMFKONTRAKTER	13
9 INDMELDINGER	14
10 ÅBNERS OG SVARERS ANDEN MELDERUNDE	16
11 ÅBNERS ANDEN MELDING – efter svar med støtte	17
12 ÅBNERS ANDEN MELDING – efter svar med ny farve	18
13 ÅBNERS ANDEN MELDING – efter svar med sans	19
14 SVARERS ANDEN MELDING	20
15 DOBLINGER – her med fokus på oplysningsdoblinger	21
16 STAYMAN 2♣ - efter åbningen 1UT	22
17 OVERFØRINGSMELDINGER - efter åbningen 1UT	23
18 OVERFØRING TIL MINOR - efter åbningen 1UT	24
19 SVAR I FARVE PÅ 3-TRINNET - efter åbningen 1UT	24
20 SVAR PÅ 1UT med stærke hænder.	25
21 ÅBNINGEN 2UT - og svar	26
22 SPÆRREÅBNINGER / SPÆRREINDMELDINGER	27
23 SVAGE SPRING – som svarer	28
24 NEGATIVE DOBLINGER - oplysningsdoblinger i offensiven	29
25 KRAVÅBNINGEN 2♣	30
26 ES-SPØRGEMELDINGEN RomanKeyCardBlackwood 1430	31
27 MICHAELS CUEBID: 1♣ - 2♣ eller 1♦ - 2♦	34
28 LANDY: Indmelding med 2♣ efter åbningen 1UT	34
29 STENBERG 2UT - som direkte svar på 1♥/1♠	35
30 UDSPILSDIRIGERENDE DOBLINGER	36
31 ÅBNINGSMELDINGEN 3UT - GÅENDE MINOR	36
APPENDIKS 1 – Fordelingssandsynligheder	37
APPENDIKS 2 - Oversigt over <i>åbners</i> og <i>svares</i> 2. melding	38
INDEKS	39

INDLEDNING - Sådan spiller man bridge

Bridge spilles med 52 kort, 13 kort i hver af de 4 farver. Esset er altid det højeste kort. I bridge spiller to par imod hinanden: Øst-Vest spiller mod Nord-Syd. Et spil er delt op i to afdelinger: **Meldingerne** og **Spillet**. Nogle gange bruger man lige så lang tid på at udveksle meldinger, som man bruger på at spille kortene. Du vil her lære meget om melderegler, så du og din makker kan havne i den rigtige 'kontrakt' – ikke for lavt og ikke for højt.

Normalt spiller man med særlige kortmapper til kortene og meldekasser, hvorfra man vælger meldekort i stedet for at sige meldingerne. Meldekortene lægges efterhånden i en vandret række foran hver spiller, så man kan se meldeforløbet hos alle. Hvis I vinder kontrakten, kan du bag på meldekortet se de point I får. – det lærer du på side 6

Kortgiveren melder altid først. Det står angivet på kortmappen, hvem der er *kortgiver*. Hvis *kortgiver* melder pas (intet bud), går meldingen videre til næste spiller til venstre. Den der først melder mere end pas kaldes **åbner**. Derefter melder spilleren til venstre for *åbner* og så fremdeles – med uret.

I kan spille uden trumf (UT/sans) eller med en farve som trumf.

En melding på 1-trinnet (1♣/1♦/1♥/1♠/1UT) betyder, at du sammen med din makker forventer at få flere stik end modstanderne – dvs. mindst 7 stik. På 2-trinnet skal I have mindst 8 stik – osv. – op til 7-trinnet, hvor I forventer at få alle 13 stik. Du lægger således 6 til meldetrinnet for at få det nødvendige antal stik. Hvis meldingerne slutter med f.eks. 4♠, skal I have 4+6 = 10 stik med spar som trumf.

Farverne rangerer opad i rækkefølgen ♣/♦/♥/♠/UT, så laveste melding er 1♣ og højeste melding er 7UT. Hjerter og spar kaldes **majorfarver** mens klør og ruder kaldes **minorfarver**, da hjerter og spar giver flere point end klør og ruder, når I efter spillet fører regnskab. – Du lærer om REGNSKABET i kapitel 3.

Den spiller der melder, må enten melde mere end den aktuelt højeste melding, melde pas eller 'doble' modstandernes melding - doubling lærer du om i kapitel 15. Melde mere kan f.eks. være 1♥ - 1♠, da spar rangerer højere end hjerter. Hvis du vil melde ♣ eller ♦ efter der er meldt 1♥, skal du op på to-trinnet for at melde mere, 1♥ - 2♣/2♦, da hjerter rangerer højere end klør og ruder. Meldingerne kan fortsætte højere og højere flere gange rundt om bordet. Meldeforløbet slutter når en melding efterfølges af 3 gange pas.

Den spiller, der først meldte den farve der blev slutkontraktens trumf (eller sans), bliver **spilfører**. Åbningsudspillet foretages af spilleren til venstre for *spilfører*, dvs. at *spilfører* altid er i 'baghånden' i første stik. Meldekortene skal blive på bordet indtil første kort er spillet ud, så den der spiller ud kan planlægge udspillet i forhold til meldingerne.

Så snart det første kort er spillet ud, pakkes meldekortene væk. *Spilførers* makker vender nu sine kort, så de alle er synlige. Kortene lægges i rækker med de mindste kort nærmest *spilfører* og med en evt. trumffarve i rækken yderst til højre (til venstre set fra *spilfører*). *Spilfører* bestyrer sine egne og 'bordets' kort, dvs. at den 'blinde makker' spiller de kort ud som *spilfører* bestemmer - uden kommentarer.

Alle spillere har pligt til at følge farve (bekende).

I spil med en farve som trumf, er enhver trumf højere end et hvilket som helst kort i en af de andre farver. Men du må først trumfe, når du ikke har flere kort i den udspillede farve. Den spiller der vinder stikket, spiller ud til næste stik.



I spiller om point i hvert spil, og det gælder om at få så mange point som muligt. – Du lærer om regnskabet i kapitel 3.

Stikkenes kort blandes ikke sammen, men de lægges foran hver spiller i et særligt mønster: lodret = vores stik / vandret = de andres stik - se billede. Når spillet er slut, og I er enige om stikfordelingen, føres regnskab og kortene lægges tilbage i de rigtige lommer i kortmappen sammen med den sammenfoldede regnskabsseddel. Det næste bord kan herefter prøve kræfter med de samme kort. Når I spiller med flere borde, har I således aldrig dårlige kort i bridge. Det par der får mest ud af kortene får flest point.

1 HONNØRPOINT og FORDELINGSPPOINT

I bridge opererer man med honnørkort - eller blot honnører. Es, Konge, Dame, Bonde og Tier er honnørkort. Knægten kaldes for Bonde, så man kan skelne mellem K = Konge og B = Bonde.

Du tæller honnørpoint efter følgende skala: **Es = 4 HP** **Konge = 3 HP** **Dame = 2 HP** **Bonde = 1 HP**

Tieren tæller ikke honnørpoint, men bruges som honnørkort ved planlægning af udspil - se kapitel 6. Et spil kort indeholder således 40 HP, fordelt med 10 HP i hver af de fire farver. Sammentællingen af honnørpoint er det første du foretager dig, når du har sorteret dine 13 kort i farver. Når du har talt dine HP er du klar til at melde.

Fordelingspoint

Når I spiller en trumfkontrakt kan I ofte få flere stik end i en sanskontrakt, da I kan trumfe når I ikke har flere kort i den udspillede farve. Det er derfor en fordel med korte sidefarver i en trumfkontrakt. Korte sidefarver tillægges en værdi, som kaldes 'fordelingspoint' (FP).

Skalaen for fordelingspoint er: **Renonce** (0 kort) = 5 FP **Singleton** (1 kort) = 3 FP **Doubleton** (2 kort) = 1 FP

Håndens samlede styrke måles i HP + FP. Du kan dog først tælle fordelingspoint med, når I er blevet enige om en trumffarve. Du medtæller derfor ikke fordelingspoint i sans – og heller ikke ved melding af ny farve.

2 ÅBNINGEN 1UT OG SVAR - med jævne hænder

Åbningsmeldingen **1UT** (1 sans) viser følgende:

- 15 – 17 honnørpoint
- Jævn fordeling

Ved jævn fordeling forstår man, at man har et vist antal kort i alle fire farver. Følgende tre kortfordelinger kaldes jævne: 4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2. En jævn hånd har således ikke 0 eller 1 kort i en farve - og der må højst være én doubleton (2-farve).

Svar på 1UT med jævne hænder

I vil ofte kunne vinde 3UT (3 sans), hvis du og din makker tilsammen har **26 honnørpoint**. 3UT kaldes 'udgang'. Det giver udgangsbonus i regnskabet, hvis I melder 3UT og får mindst 9 stik.

Som svarer lægger du dine egne point til de 15-17 HP, som *åbner* har lovet. Summen bestemmer hvad du skal melde. Se om I tilsammen har mindst 26 HP. Hvis I kun har 26 HP når *åbner* har 16-17 HP, så inviterer du ved at melde 2UT. *Åbner* må så bestemme om han/hun i anden melding vil sige pas eller hæve til 3UT – afhængig af om der er 15 HP eller 16-17 HP.

Svarers melding med jævn hånd efter åbningen 1UT:

- Pas 0-8 HP Slutkontrakt = 1UT - I har højst 25 HP, så der er ikke styrke til udgang
- 2UT 9-10 HP Invitation - Måske har I tilsammen 26 HP (9-10 + 15-17)
 - med minimum (15 HP) melder *åbner* herefter pas.
 - med maksimum (16-17 HP) melder *åbner* 3UT
16 tælles optimistisk med som maksimum
- 3UT 11-15 HP Slutkontrakt - I har mindst 26 HP, så der er styrke til udgang

Du behøver ikke at lære ovenstående point udenad. Du og din makker kan nå langt i bridge, hvis blot I kan tælle til 26. Når man melder og vinder udgang, får man udgangsbonus i regnskabet. Det er derfor vigtigt at melde 3UT, hvis I tilsammen har styrke til det. Du svarer aldrig pas efter makkers åbning med 1UT, hvis du har over 8 point.

I kapitel 5 lærer du, hvordan du kan åbne i en farve i stedet for i sans.

I kapitlerne 16-19 gennemgås, hvordan I kan komme fra åbningen 1UT over til en farvekontrakt.

Du kan også læse videre i kapitel 20 om svar på 1UT med stærke hænder, hvor I måske skal i 'slem'.

3 REGNSKAB - og zonestilling

Du bør kende de vigtigste principper for regnskabet - bl.a. 'Hvor højt skal man melde' som du ser på næste side.

Som nævnt spiller man i bridge om point. Efter hvert spil føres et regnskab, hvor I bedømmes efter hvor godt I har klaret jer. I får point når I vinder jeres kontrakt, og omvendt får modstanderne point hvis I ikke vinder ('går ned'). I skriver på en regnskabseddél, der følger med kortmappen til det næste bord. Nord fører altid regnskabet og Øst kontrollerer før sedlen foldes og lægges i kortmappen. Husk at skrive på den rigtige linje! Det næste bord kan så sammenligne, efter de har spillet de samme kort. I en turnering, hvor alle par (NS/ØV) har spillet alle sæt kort, kan man så kåre vindere. Det par, der får mest ud af kortene, får flest point.

Hvis du synes det er besværligt at udregne jeres point, så kan du glæde dig over at det hele står bag på meldekortet for den kontrakt I har vundet, som du ser på næste side.

Meldingernes værdi

Her i regnskabet benyttes ordet 'træk', som betyder meldetrin. Farverne har forskellig 'trækværdi':

- Hvert træk i klør og ruder tæller 20 point. - ♣ og ♦ kaldes 'minorfarver'
- Hvert træk i spar og hjerter tæller 30 point. - ♠ og ♥ kaldes 'majorfarver', da de giver flere point
- I sans tæller det første træk 40 point og de efterfølgende træk 30 point.

Der tillægges ekstra bonuspoint for vundet kontrakt. I får 50 point i bonus, hvis I vinder et spil under 'udgang'.

Man kalder det en delkontrakt. Her er nogle eksempler:

- Meldt og vundet 3♥ med 9 stik = 30+30+30 (trækværdi) +50 (bonus) = 140 point
- Meldt og vundet 3♣ med 9 stik = 20+20+20 (trækværdi) +50 (bonus) = 110 point
- Meldt og vundet 2UT (2 sans) med 8 stik = 40+30 (trækværdi) +50 (bonus) = 120 point

Udgang og slem

Når I får mindst 100 i trækværdi får I 'udgangsbonus', så det gælder om at komme i udgang eller højere hvis jeres kort tilsammen er til det.

- Udgang i minor er 5♣ / 5♦ 20+20+20+20+20 = 100 (trækværdi) - udgang = 11 stik
- Udgang i major er 4♠ / 4♥ 30+30+30+30 = 120 (trækværdi) - udgang = 10 stik
- Udgang i sans er 3UT 40+30+30 = 100 (trækværdi) - udgang = 9 stik

Du skal kende begreberne **i farezonen** og **uden for farezonen** (i daglig tale kaldet 'i zonen' og 'uden for zonen').

I ser zonestillingen på kortmapperne markeret med sort = uden for zonen og **rødt = i zonen**. Zonestillingen afgør hvor stor bonus I får i regnskabet. I får flere point ved at vinde udgang eller slem i zonen – og mister tilsvarende mere hvis I taber. Ved vundet delkontrakt (under udgang) får man 50 bonuspoint både i og udenfor zonen.

Bonus	Uden for zonen	I zonen
Delkontrakt - under udgang	50	50
Udgang - 3UT/4♠/4♥/5♦/5♣	300	500
Lilleslem - 6UT/6♠/6♥/6♦/6♣	500	750
Storeslem - 7UT/7♠/7♥/7♦/7♣	1000	1500

Når I melder og vinder lilleslem (= 12 stik) eller storeslem (= alle 13 stik), får I ekstra stor bonus. Man får ved vundet slem bonus både for udgang og for slem.

Eksempler på udgang og slem:

- Meldt og vundet 4♠ i zonen med 10 stik = 4x30 (trækværdi) +500 (bonus) = 620 point.
- Meldt og vundet 5♦ uden for zonen med 11 stik = 5x20 (trækværdi) +300 (bonus) = 400 point.
- Meldt og vundet 5♦ i zonen med 11 stik = 5x20 (trækværdi) +500 (bonus) = 600 point.
- Meldt og vundet 6♥ (lilleslem) i zonen med 12 stik = 6x30 (trækværdi) + 500+750 (bonus) = 1430 point.
- Meldt og vundet 7♠ (storeslem) i zonen med 13 stik = 7x30 (trækværdi) + 500+1500 (bonus) = 2210 point.

I får kun bonus, når I både melder og vinder udgang – eller slem. Det er ikke nok blot at få stikkene.

Overtræk, undertræk og dobbelt kontrakt

Ved overtræk (= flere stik end meldt) tillægges trækværdien 20 eller 30 point pr. ekstrastik. Hvis I ikke får de nødvendige stik, får modstanderne 50 eller 100 point for hvert undertræk (= manglende stik) afhængig af zonestillingen. Du ser regnskabet for undertræk bag på paskortet.

Og så er der lidt ekstra regnskab, hvis modstanderne doubler jeres kontrakt. Det betyder, at de ikke tror på at I vinder (Du lærer i kapitlerne 15+24+30 om andre typer doblinger). Doblerkortet er det røde meldekort med et **X**. Yderst sjældent vil du eller din makker herefter redoble ved at bruge det blå kort med **XX** som betyder ”Jo, vi tror helt sikkert på at vinde”. Hvis I vinder en dobbelt kontrakt, kan I se jeres point bag på kontraktens meldekort ved **X** eller **XX**. Hvis I taber en dobbelt kontrakt, ser I de point som modstanderne får bag på doblerkortet eller redoblerkortet.

Ved dobbelt og vundet 4♠ er regnskabet $2 \times 4 \times 30 + 300/500$ (bonus) + 50 (’fornærmelsesgebyr’) = 590/790.

Bag på meldekortet

Når I har vundet en kontrakt, så kan I se jeres regnskabspoint bag på meldekortet for den kontrakt, som I har vundet. Evt. bonus for udgang eller slem er medregnet i de viste pointtal.

Her ser du hvordan bagsiden af meldekortet for 4♠ kan se ud:

(’pass’ og vulnerable’ er betegnelser på engelsk)

4♠ =	+1	+2	+3	
PASS	420	450	480	510
X	590	690	790	890
XX	880	1080	1280	1480
Vulnerable				
PASS	620	650	680	710
X	790	990	1190	1390
XX	1080	1480	1880	2280

=

betyder point med præcis det meldte antal stik. Her = 10 stik

+1, +2, +3

betyder point med flere stik end meldt.

Du ser, at man her i spar blot tillægger 30 point pr. udoblet ’overtræk’.

PASS

er det normale antal point, hvor 4♠ er efterfulgt af pas.

Dvs. at kontrakten ikke er dobbelt.

X og XX

betyder point ved vundet dobbelt eller redoblet kontrakt.

Sorte tal er point uden for zonen. **Røde tal** er point i zonen (vulnerable). - **De røde tal ses her som grå.**

Du ser f.eks. at man med vundet 4♠ (udoblet) får **420** point uden for zonen og **620** point i zonen ($4 \times 30 + 300/500$). Hvis I får 12 stik og kun har meldt 4♠, får I **480** eller **680** point afhængig af zonestilling ($4 \times 30 + 30 + 30 + 300/500$). Ærgerligt at I ikke fik meldt de 6♠, da I så ville have fået henholdsvis **980** og **1430** point. Du kan se disse point bag på meldekortet for 6♠. Regnskabet er: $6 \times 30 + 300/500 + 500/750$. I får jo her både udgangsbonus og bonus for lilleslem.

Hvor højt skal man melde?

Det er vigtigt at melde kontrakten i udgang, hvis I har kort til det. Melder I f.eks. 3♥ og alligevel får 10 stik, så får I kun bonus for en delkontrakt: – dvs. I får point for 3♥ + et ekstra stik + delkontraktbonus. $3 \times 30 + 30 + 50 = 170$ point

Hvis I havde meldt og vundet 4♥ (=10 stik), havde I fået udgangsbonus $4 \times 30 + 300/500 = 420/620$ point

Til gengæld skal I ikke melde kontrakten for højt, hvis I sandsynligvis ikke kan nå udgang. Når I f.eks. melder 1♥, 2♥ eller 3♥ giver det lige mange point i regnskabet, hvis I efter alle spil har fået 9 stik:

1♥ = 30 (trækværdi) + 2×30 (overtræk) + 50 (bonus) = **140** point

2♥ = 30 + 30 (trækværdi) + 30 (overtræk) + 50 (bonus) = **140** point

3♥ = 30 + 30 + 30 (trækværdi) + 50 (bonus) = **140** point

De samme overvejelser gælder, når I måske kan komme i lilleslem eller storeslem. Hvis I har kort til det så meld slem. I får stor bonus hvis I vinder. Hvis I kun **næsten** har kort til slem så meld udgang. Der er ingen grund til at ende i 5♥ eller 5♠, da det giver lige mange point ved 11 stik med meldt 4♥/4♠ ($4 \times 30 + 30 + 300/500$) eller 5♥/5♠ ($5 \times 30 + 300/500$) - Og hvis I kun får 10 stik er det jo fint, at I ikke meldte højere end 4♥/4♠.

4 SPILFØRING I SANS – GENEREL SPILFØRING

Spilleplan og -metode i sans

Som spilfører i en sanskontrakt lægger du altid en spilleplan, så snart 'bordet' er kommet ned. Hold gerne en lille pause mens du overvejer spilføringen (ca. ½ minut). Denne planlægningsstid kommer godt igen:

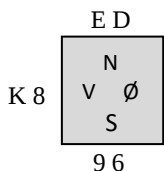
- Tæl sikre stik - er der nok til at vinde kontrakten? – Huskeregel: Sans = tæl Sikre stik
- Hvor kan der 'rejses' manglende eller ekstra stik?
Kan du 'rejse' en langfarve? / Skal du bruge knibning eller opspil – og fra hvilken side? - se nedenfor
- Kan du let komme frem og tilbage mellem 'hånd' og 'bord' for at få alle stik?
Du skal altid planlægge i hvilken rækkefølge stikkene tages. Nogle glemmer dette – og kan så opleve, at de må se langt efter sikre stik, som de ikke kan komme over til – se vedr. blokering nedenfor

Du starter så godt som aldrig med at tage alle topstik. Du starter i stedet med at løse dine udfordringer – dvs. knibninger, langfarver mm. (se nedenfor). Modstanderne kommer nok ind, så du får glæde af dine høje kort senere, når du skal tilbage i spillet. Lær at se alle dine muligheder for knibninger og opspil. Du får ofte ekstra stik. Efterhånden som du lærer at bruge nedenstående spilleregler, bliver du bedre og bedre til at planlægge.

Generel spilføring - som spilfører - som modstander kan du se vedr. udspil og modspil i kap. 6 og 7

Husk at ved en farvekontrakt først at 'trække' modstandernes trumfer inden du bruger knibning mm. – se kapitel 8

➤ Knibning

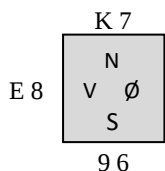


Du spiller 6'eren fra Syd og er sikker på at få 2 stik, når kongen sidder som vist. Hvis kongen ikke lægges, så lægger du damen. Vi siger at kongen sidder 'i plads'. Sad kongen hos Øst ('ude af plads') får du kun 1 stik i farven. Sandsynligheden for at en simpel knibning går godt er 50 %. Man kalder ED, EB, KB for 'gaffler' = to spidser med mellemrum.

Hvis du mangler en dame i en farve, bruger du huskereglen '**eight ever – nine never**'. Det betyder, at hvis du og makker tilsammen har 8 kort i farven – så knibes altid efter damen. Med 9 kort tilsammen er chancen for succes større ved topspil af es og konge. Damen vil her ofte falde, da der kun er 4 udesiddende kort.

Du kan nogle gange bruge en dobbeltknibning. Eksempel: Du sidder med E BT og mangler både K og D. Du kniber her 2 gange op mod E BT. Sandsynligheden for at mindst ét af de to kritiske kort sidder i plads, er 75%.

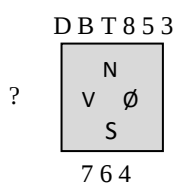
➤ Opspil til honnører



Du spiller 6'eren i Syd, og når Esset sidder hos Vest har du et sikkert stik. Hvis Vest lægger et lille kort, så spiller du Kongen fra Nord. Har Øst Esset får du ingen stik. Sandsynligheden for succes er også her 50 %.

Spil gerne de små kort op mod de store. Måske fanger du så et højt kort fra de andre.

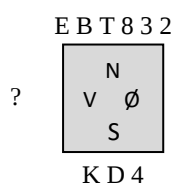
➤ At 'rejse' en langfarve – i sans har du som åbner højst en 5-farve. I en trumfkontrakt kan du have længere farver.



Du ofrer først nogle store kort, hvor modstanderne får stik. I det viste eksempel vil de altid få mindst 2 stik på E+K. Prøv evt. opspil fra syd. Til sidst er dine småkort alene tilbage i farven og kan give ekstra stik - hvis du kan komme over til dem.

Udnyttelse af en langfarve skal derfor altid gøres fra start, mens du stadig har høje kort i andre farver til at komme tilbage i spillet og over for at få stik på disse restkort – her måske 4 stik, T+8+5+3. Tæl og hold styr på modstandernes kort i farven.

➤ Undgå blokering



Du skal her ikke starte med Esset i Nord og lægge en 4-er fra Syd. Hvis du derefter tager K+D i syd, har du blokeret for dig selv, så du ikke kan komme tilbage til dine sikre reststik med B+T+8 uden at skulle bruge en anden farve. (forhåbentlig en mulighed)

Start altid med toppen af den korte hånd – dvs. at du her starter med at tage K+D. På denne måde udnytter du alle kort i farven. Planlæg altid rækkefølge af stik.

5 ÅBNING MED 1 I FARVE 1♣/1♦/1♥/1♠ - og svar

De fleste spil i bridge vil blive spillet med en farve som trumf. Fordelen er, at man kan trumfe, når man ikke kan bekende længere. Dette giver normalt flere stik end i en sans-kontrakt. – se om fordelingspoint i kapitel 1

Efterhånden som du og din makker lærer – og overholder – regler for meldinger og svar, vil I bedre kunne vurdere jeres samlede pointtal og kortfordeling. Tilsammen bruger I point-talrækken **26–33–37** igennem meldeforløbet, for at se om der er mulighed for udgang, lilleslem eller storeslem. Talrækken er ingen garanti for succes men er en god ledetråd for meldingerne. Husk at I får bonus i regnskabet, hvis I melder og vinder udgang eller slem.

Åbning med 1♣ 1♦ 1♥ 1♠

Du åbner næsten altid på 1-trinnet - selv med ret stærke kort.

- Undtagelser: SPÆRREMELDING – se kap. 22
samt KRAVÅBNINGEN 2♣ – se kap. 25

Åbningen på 1-trinnet i farve viser:

- 12–21 HP (se skema)
 - I spar skal du have mindst en 5-farve
 - I hjerter, ruder og klør skal du have mindst en 4-farve
 - Du har ikke en sanshånd. - Åbning med 1 i farve benægter fordeling og styrke til åbning i sans
- Med jævn hånd og 15-17 HP - eller 20-21 HP - åbnes altid med 1UT/2UT – se kapitel 2 og 21.

- Åbning med mere end 21 HP – se kap. 25

- Hvorfor 5-farve? – se note nederst

- I få tilfælde kun 3 kort i klør – se note nederst

Her ser du et skema over åbningsmeldinger

Du åbner altid i længste farve uanset farvens indhold af honnørpoint - kvantitet før kvalitet.

- Med flere 4-farver åbner du med den lavest gældende - så din makker kan svarmelde lavt
- Med flere 5-farver åbner du med den højest gældende

0-10 HP	Pas	- du lærer om spærremelding i kap. 22
11 HP	Pas / 1♣♦♥♠	- du kan åbne med en 'skæv' hånd
12-14 HP	1♣♦♥♠	
15-17 HP	1♣♦♥♠	1 UT med jævn fordeling 4333 - 4432 - 5332
18-19 HP	1♣♦♥♠	
20-21 HP	1♣♦♥♠	2 UT med jævn fordeling 4333 - 4432 - 5332
22+ HP	2♣	Kravåbning - se kapitel 25

Har du 12 HP eller mere, '**skal**' du åbne - dvs. at du starter med at melde 1♣/1♦/1♥/1♠.

Med 11 HP '**kan**' du åbne med en god fordeling - en singleton (1 kort), en renonce (0 kort) eller en rimelig 6-farve. Yderst sjældent kan du åbne med 10 HP med en meget skæv hånd. Du bruger '20-reglen': dine HP + længden af de to længste farver skal give mindst 20.

HUSK: Meldingerne er en samtale. Ved at forstå hinandens meldinger skal du og din makker blive enige om en trumffarve og om hvor højt I skal op. Det er derfor vigtigt at både du og din makker melder efter reglerne for at vise mest muligt om jeres kort. Du starter normalt på laveste trin for at give plads til din makkers svarmelding. Du viser som *åbner* først din styrke i anden melding – se kap. 10-13. Hvis du i stedet havde starter med at melde på 2-trinnet eller højere ville det besværliggøre makkers svar. Du bruger derfor kun et spring i første melding, hvis du har en svag hånd med en lang farve - se SPÆRREMELDING kap. 22

- En undtagelse er hvis du har 22+ HP - se kap. 25

I kan nogle gange bruge et langt meldeforløb til at udveksle informationer, før I finder jeres slutkontrakt. Af og til må I dog lade modstanderne få kontrakten – se INDMELDING i kapitel 9.

Note vedr. åbning med 5 kort i spar - og åbning med 1♣ som kan betyde 'lille klør'

Der er valgt åbning med mindst en 5-farve i spar, fordi du rent statistisk i over 90% af tilfældene alligevel vil have 5 kort ved åbning i spar, når du overholder meldereglerne. Makker skal kunne stole på, at en åbning i spar altid er mindst en 5-farve, så han/hun kan 'støtte' sparmeldingen med kun en 3-farve. (I ønsker mindst 8 trumfer tilsammen: 3+5=8)

I sjældne tilfælde har du point nok til at åbne (12+ HP), men du har kun 4 kort i spar pga. kortfordelingen 4-3-3-3. Du melder her ikke spar, da makker forventer en 5-farve. Du melder i stedet **1♣** - uanset indhold af HP. Klørfarven er i dette tilfælde kun en 3-farve. Man kalder dette for en 'lille klør'. Du kan så melde spar i næste omgang. Åbning med 1♣ kan således betyde en 4-farve - eller i sjældne tilfælde en 'lille klør' med kun en 3-farve. Svarer vil kun med næsten ingen point lade dig 'hænge' på en åbning med 1♣ - som du ser på næste side.

SVAR PÅ ÅBNING I FARVE 1♣/1♦/1♥/1♠

Da du kan trumfe, er det nemmere at vinde 4♠/4♥ end 3UT. Når I via meldingerne kan se at I har mindst **8 kort tilsammen** i en majorfarve (♠/♥), vil I derfor altid spille med denne farve som trumf frem for at spille sans. Med 8 kort tilsammen i en minorfarve (♣/♦) vil I derimod - med rimelig jævn fordeling - foretrække at melde sans, da udgang i minor, 5♣/5♦, kræver 11 stik mod kun 9 stik for udgang i sans, 3UT. – se om flugten fra minor nedenfor

Med 6 point eller mere skal du altid svare på makkers åbning. I skulle helst ikke gå glip af en god kontrakt. Du ved endnu ikke om din makker (*åbner*) f.eks. har 20 eller 21 HP. En åbningsmelding viser jo 12⁽¹¹⁾ til 21 HP. Ved 'støtte' (når du svarer tilbage i makkers farve) afpasser du dit svar med '3-trins-raketten': 6-9 / 10-12 / 13⁺ HP+FP.

Der er forskel på hvordan du viser støtte ved svar i major (♠/♥) og i minor (♣/♦) – som du ser nedenfor:

Svarer kan støtte åbningsfarven i major ♠/♥ - dvs. med normalt mindst 4 kort i farven

Støt altid direkte i major med 4 kort i farven og 6 point eller mere. I spar kan du dog støtte til 2-trinnet med kun 3 kort, da *åbner* altid lover 5 kort. Hvis du med mange point vil springe højere op i spar-støtte, lover du også her mindst 4 kort i farven. Husk ved støtte at medtælle evt. fordelingspoint.

- | | | | |
|-------------------|---------------------------------|------------------------|----------------------------------|
| • Pas | 0 - 5 point (HP + FP) | | |
| • 2♠/2♥ | 6 - 9 point (HP + FP) | støtte til majorfarven | – evt. sparstøtte med kun 3 kort |
| • 3♠/3♥ | 10-12 point (HP + FP) | støtte til majorfarven | – mindst 4 kort |
| • 4♠/4♥ eller 2UT | 13 ⁺ point (HP + FP) | støtte til majorfarven | – mindst 4 kort |

Som begynder kan du her svare med 4♠/4♥ – men du kan også vænne dig til 2UT-meldingen allerede nu. De 2UT er en såkaldt 'kunstig' melding som bruges i stedet for 4♠/4♥. Meldingen betyder slet ikke sans. I har mindst 26 HP+FP (dine 13⁺ + *Åbners* 12⁺), så 2UT-meldingen kræver at I skal mindst i udgang (4♠/4♥).

Hvorfor nu dette? Jo, ved at melde 2UT skabes plads på 3-trinnet og 4-trinnet til såkaldte 'Stenberg'-meldinger, som undersøger om I måske skal højere op end i udgang. Dette lærer du om i kapitel 29. Kunstige meldinger skal 'alerteres', dvs. at din makker skal banke let i bordet eller bruge alertkortet.

Svarer kan støtte åbningsfarven i minor ♦/♣ - dvs. med mindst 4 kort i farven

Åbning med 1♣ kan som sagt betyde enten en 4⁺-farve i klør og 12⁺ HP eller i sjældne tilfælde en 3-farve med ukendt indhold pga. 4-3-3-3 fordeling, hvor du ikke vil melde sparfarven, da det ikke er en 5-farve. Man kalder meldingen 'lille klør'. Efter åbningen 1♣ svarer du kun pas med 0-3 point. Med 4-5 point lader du som om du har 6 point og finder et passende svar. Makker skulle jo helst ikke hænge på 1♣-meldingen, som måske er en 3-farve.

Udgang 5♦/5♣ kræver 11 stik, så I bør her tilsammen have mindst 29 HP+FP. Vores point-talrække udvides til: **26 (29) – 33 – 37**. Man vil derfor ofte flygte fra minor (♦/♣) over til major (♠/♥) eller til sans, hvis det er muligt.

Flugtmulighed 1 fra minor: Hvis du kan støtte makkers meldte minorfarve (♦/♣) med 4 kort og mindst 6 point - og samtidig har mindst 4 kort i hjerter eller spar, så melder du først majorfarven (♠/♥) lavest muligt for ikke at gå glip af en mulig tilpasning her. Din makker har måske også spar/hjerter, da 4-farver jo meldes nedefra.

Hvis du ikke har en majorfarve, du kan vise, kan du som svar på 1♦/1♣ melde:

- | | | |
|---------|---------------------------------|--|
| • Pas | 0 - 5 point (HP + FP) | husk at medtælle FP, når I er enige om farven. |
| • 2♦/2♣ | 6 - 9 point (HP + FP) | støtte til minorfarven – mindst 4 kort – gerne 5 kort i klør |
| • 2UT | 10 -12 HP | støtte til minorfarven med jævn/halvjævn hånd – Flugtmulighed 2 |
| • 3♦/3♣ | 10 -12 point (HP + FP) | støtte til minorfarven med skæv hånd |
| • 3UT | 13 ⁺ HP | støtte til minorfarven med jævn/halvjævn hånd – Flugtmulighed 2 |
| • 5♦/5♣ | 13 ⁺ point (HP + FP) | støtte med en meget skæv hånd – forhåbentlig har I 29 HP+FP |

Du støtter helst ikke i minor til 4♦/4♣, da I så ikke får mulighed for at vælge 3UT.

Du lærer måske senere, hvordan 4♦/4♣ kan bruges ved en svag hånd med mange trumfer. En hånd, der er helt uegnet til sans.

Flugtmulighed 2 fra minor: Som du ser vil du - selv med 4-kortstøtte i minor - foretrække at melde 2UT eller 3UT med en jævn eller halvjævn hånd. *Åbner* kan så i næste melding vælge at fortsætte i sans ved at melde pas eller 3UT, hvis han/hun også har en jævn eller halvjævn hånd. 3UT er ofte nemmere at vinde end 5♦/5♣.

Svarmelding uden støtte – Du vil nu melde pas, ny farve eller sans

Du skal kende begreberne:

1-over-1: Svarmelding af ny farve på 1-trinnet, f.eks.: 1♦ - 1♥

- lover mindst 6 HP

2-over-1: Svarmelding af ny farve på 2-trinnet uden spring, f.eks.: 1♠ - 2♥

- lover mindst 10 HP

Hvis du som svarer ikke kan støtte åbningsfarven melder du:

(uden enighed om farve medtælles ikke fordelingspoint)

- Pas 0 – 5 HP
- Ny farve 6⁺ HP eller 10⁺ HP, hvis du melder ny farve på 2-trinnet uden spring
- 1UT 6 – 9 HP Meld 1UT uden andre muligheder = 'nødsans' - se længere nede

Når du svarer med ny farve og har flere 4-farver, meldes den laveste først - regnet fra makkers åbningsfarve. Med to 5-farver meldes den højeste først. Melding på 2-trinnet (uden spring) lover som sagt mindst 10 HP.

Svarer viser med ny farve mindst 6 HP eller mindst 10 HP, men hånden er endnu ikke begrænset opadtil.

Ny farve fra svarer kræver derfor normalt, at åbner melder igen.

Dette meldekrav bortfalder dog, -

- hvis modstanderen imellem jer melder - svarer får så mulighed for i 2. omgang at melde videre og vise styrke. - Se kap.14
- hvis svarer har 'forhåndspasset' - dvs. at han/hun har meldt pas inden svaret med ny farve - og derfor har under 12 HP.
- hvis svarer har brugt et 'svagt spring' - med 5-9 HP - se nedenfor og i kapitel 23

Svarmelding med spring i ny farve

Spring i ny farve (f.eks. 1♦ - 2♥) i første svarrunde viser en svag hånd (5-9 HP) med en langfarve (mindst 6-farve). Med din springmelding vil du indskrænke eller afbryde dialogen med din makker, fordi du skønner at I kun kan få noget ud af kortene med din langfarve som trumf. - se SVAGE SPRING, kapitel 23. Med en stærk hånd bruger du aldrig spring i ny farve som første svarmelding. Åbner må jo ikke sige pas til din melding af ny farve, så du kan vise din styrke i 2. melderunde. - se SVARERS 2. MELDING, kapitel 14

Svarmelding med 'nødsans'

Når du har 6-9 HP, ikke kan støtte, og ikke har andre svarmuligheder, melder du **1UT** - kaldet en 'nødsans'. Husk at der er forskel på at åbne med sans og at svare med sans. Svarmeldingen 1UT viser intet om jævn fordeling men fortæller blot om dine point. Du bruger også nødsans i stedet for ny farve på 2-trinnet, hvis du har mindre end 10 point. Når du svarer, ved du endnu ikke om din makker har rigtig mange point, hvor I tilsammen har point til udgang. Det er derfor vigtigt at du med nødsans viser dine point, selv om du kun har 6-9 HP.

Nødsans meldes af nød for at vise dine 6-9 HP, Du bruger ikke nødsans, hvis du kan vise dine 6⁺ HP med en ny 4⁺-farve på 1-trinnet: 1♣ - 1♦/♥/♠, 1♦ - 1♥/♠, 1♥ - 1♠. Hvis du undlader denne 1-over-1 melding, kan I gå glip af en tilpasning, da makker måske har flere gode farver. Husk at 4-farver meldes nedefra – uanset indhold.

Da du med 1UT-meldingen viser en svag hånd uden bedre svar, vil din makker måske melde pas i næste runde, så 1UT bliver slutmeldingen. Hvis modstanderne har meldt ind - se kap. 9, skal du derfor have hold i deres farve, dvs. at du skal kunne bremse deres spil i farven mindst én gang. Uden dette hold melder du pas og ikke nødsans.

Principper for svar på 1 i farve – i prioriteret rækkefølge - Du svarer aldrig pas med 6 point eller mere

1. Med majorstøtte (4⁺-farve) skal du støtte straks med mindst 6 point (HP+FP)
Ved støtte i spar kan du nøjes med en 3-farve til 'simpler støtte' dvs. til 2-trinnet
2. Du skal melde en eventuelt 4⁺-farve i major før du støtter i minor - Flugtmulighed 1 fra minor.
3. I minor kræver støtte til 3, (4) eller 5♦/♣ en skæv hånd (mindst 2 FP) – og du benægter 4-farve i major
Med en jævn (eller næsten jævn) svarhånd vil du foreslå sans - 2UT/3UT - Flugtmulighed 2 fra minor.
4. Med 10 HP eller mere svares altid med den længste farve først – uanset indhold
 - Med flere 4-farver meldes den laveste først - regnet fra makkers åbningsfarve
 - Med to 5-farver meldes den højeste først - regnet fra makkers åbningsfarve
5. Med 6-9 HP ser du om du kan melde en ny farve (4⁺-farve) på 1-trinnet - dvs. en 1-over-1 melding
6. Hvis intet andet er muligt skal du - med 6-9 HP - melde **1UT** (kaldet en 'nødsans')
7. Med under 6 point svares med pas - Efter makkers åbning med 1♣ (måske 'lille klør?') svares kun pas med 0-3 point.

6 UDSPIL

Udspil af spillets første kort er svært. Det sker jo før man som modspiller kan se bordets kort. Som en elitespiller engang sagde: ”Spil aldrig ud”. Husk dog at et gennemtænkt udspil ofte kan betyde, at I får flere stik. Her er nogle fornuftige principper i **prioriteret rækkefølge**. Foreslået udspil er understreget:

Udspil mod sans.

1. **Honnørsekvenser:** En sekvens består af mindst to på hinanden følgende honnørkort. I sans vil man helst spille ud fra sekvenser med mindst 3 honnører - Du spiller det højeste kort fra sekvensen ud - f.eks. EKD8 - KDB32 - DBT54. – Læg mærke til at tieren her bruges som et honnørkort.
2. **Intern sekvens:** Spil det højeste kort fra den interne honnørsekvens - f.eks. E DB74 - K BT83
3. **Invitation fra din længste farve:** Du spiller dit laveste kort i farven. Det opfordrer makker til at stikke med sit højeste kort og spille tilbage i farven. Tænk på, at man i sans måske kan få ekstra stik ved at ’rejse’ en langfarve – se kapitel 4. Det kræver blot lidt omhu – og lidt held
4. **Makkers farve** – hvis han/hun har meldt: Spil dit højeste kort i makkers farve. Din makker er jo interesseret i hvor de høje kort er i farven. Selv hvis modstanderne stikker dit kort, gør du din makkers topkort gode
5. **Invitation fra din bedste farve:** Fra en god farve med honnørkort spiller du dit laveste kort
6. Fra en doubleton med en honnør spiller du honnørkortet ud
7. Toppen af ingenting: Fra lutter småkort spiller du det højeste

Udspil mod farvekontrakt - måske kan du få en trumfning, hvis du har en singleton eller en doubleton

1. **Singleton:** Ved udspil fra singleton i en sidefarve får du måske mulighed for at trumfe et returkort fra makker, inden *spilfører* får trukket dine trumfer
2. **Honnørsekvenser:** Du spiller det højeste kort fra sekvensen ud - f.eks. KDB7 - EK65
3. **Makkers farve:** Hvis makker har meldt, spiller du dit højeste kort i farven. Selv hvis modstanderne tager stikket, har du gjort makkers topkort gode, så han/hun måske senere kan få stik. Vent ikke for længe. I risikerer at *spilfører* i løbet af spillet kan kaste tabskort af, så der kan trumfes i farven
4. **Doubleton (Høj/Lav):** Ved udspil fra doubleton spiller du først dit højeste kort. Næste gang du kan, spiller du dit laveste kort. Makker kender reglen høj/lav - og husker naturligvis dine 2 udspil. Han/hun kan derved se at du kun har 2 kort i farven – og måske nå at returnere et kort til trumfning
5. **Trumf:** Ved udspil i trumffarven må *spilfører* bruge en trumf både fra hånden og fra bordet. Du mindsker derved hans/hendes mulighed for at udnytte evt. krydstrumfning – se kapitel 8. Nogle vælger trumfudspil uden andre muligheder – men husk at du så også får trukket en trumf fra din makker
6. Invitation: Spil laveste kort fra f.eks. KB874. Du skal dog ikke forvente, at få mange stik ud af en langfarve mod en farvekontrakt. Du inviterer ikke i en farve, hvor du har esset i toppen – se noter nedenfor
7. Intern sekvens: Spil højeste kort fra sekvensen - f.eks. E DB74 – K BT83
8. Toppen af ingenting: Fra lutter småkort spiller du det højeste

Noter

Du starter normalt kun første udspil med et Es, hvis du samtidig har Kongen. Du risikerer ellers at spille farven god hos modstanderne, som efter dit Es kan få stik på deres Konge og Dame. Du skal også tænke på, at din makker med udspil af Es som første kort skal kunne forvente at du har Kongen. – det er jo højeste honnør fra honnørsekvens EK.

Man underspiller aldrig et es i en farvekontrakt.

Hvis du har en farve med et Es i toppen, starter du aldrig med at invitere med et lille kort i farven i en trumfkontrakt. Du risikerer så ikke at få stik på dit Es, hvis modstanderne kun har en singleton i farven og derefter kan trumfe. Vælg en anden farve. Hvis intet andet er muligt/fornuftigt så spil Esset – selv hvis du ikke har E+K. I en sanskontrakt kan du godt invitere i en Es-farve, men brug hellere de viste forslag.

7 MODSPIL

Husk at du er modspiller i halvdelen af alle spil, så det kan betale sig at lære nedenstående værktøjer. Når bordet kommer ned, skal du udnytte *spilførerers* tænkepause til selv at planlægge modspillet. Tænk over hvilke kort du vil lægge på ved diverse udspil, så du kan undvære for meget omtanke senere i spillet. Hvis du senere tænker alt for længe over hvad du vil lægge på, vil *spilfører* kunne gætte at du sidder med et højt kort.

Kald og afvisning

Man kalder med et lille kort, og man afviser med et højere (= mellemhøjt) kort. På den måde kan du vejlede makker om, hvorvidt han/hun skal spille tilbage i farven igen. Et rigtigt godt værktøj. Her er nogle eksempler:

- Makker spiller en Konge som første udspil (toppen af en sekvens KD). Du lægger en 8-er og viser, at du intet brugbart har i farven. Hvis du har Esset eller Bonden, lægger du i stedet et lille kort
- Når makker spiller et Es som første udspil, må du tro på at det er fra sekvensen EK. Du svarer derfor allerede første gang med et lille kort, hvis du gerne vil have at farven bliver spillet tre gange. Du har Damen samt nogle mindre kort – eller du har kun en doubleton og kan derefter trumfe. Hvis du i stedet svarer med f.eks. en 9-er kan makker vælge at gemme sin Konge til senere og i stedet spille noget andet
- Du er blevet renonce i den spillede farve - ♣/♦/♠ - og lægger en lille hjerter. Nu ved makker, at han/hun skal spille hjerter næste gang det bliver muligt

Man bruger kald/afvisning igennem hele spillet:

- Hver gang makker spiller et honnørkort ud i en ny farve - for at vise om du har gode kort i farven
- Efter makkers udspil af et kort, der stikkes af modstanderne - hvis du altså ikke kan stikke over
- Første gang du kaster af, fordi du ikke kan bekende - husk, at dette kun gælder første gang

Du bruger dog ikke kald/afvisning, når det er *spilfører* der spiller ud. - bortset fra første afkast ved renonce

Modspilsprincipper - De tre vigtigste modspilsprincipper er:

- **Lavt i 2. hånd** '2. hånd' betyder, at du sidder lige efter et udspil fra *spilfører* eller fra bordet.

Tro på at din makker kan stikke så I ikke falder over hinanden. Dette er en vigtig regel, som nogle glemmer. Måske har din makker kun høje kort tilbage i farven, så I spilder et stik hvis I begge bruger et honnørkort. Du bør normalt heller ikke ofre en Bonde eller en Tier i 2. hånd for at lokke et højt kort ud fra modstanderne. *Spilfører* kan jo ikke se din makkers kort (4. hånd), så han/hun vælger derfor ofte alligevel et højt kort.

- **Højt i 3. hånd** '3. hånd' betyder, at du nu skal tilspille efter et udspil fra din makker.

Når makker inviterer med et lille kort, lægger du dit højeste kort i farven. Din makker er jo interesseret i, hvor de høje kort er. Selv hvis dit topkort herefter stikkes, har du gjort din makkers topkort gode.

Undtagelser fra 'Højt i 3. hånd':

1. Ved tilspil fra en sekvens af nabohonnører lægger du altid det laveste kort til fra sekvensen. Når du f.eks. har DBxxx så starter du med at lægge Bonden. Hvis du får stikket eller modstanderen stikker med Kongen, så har du sendt et signal til din makker om at du nok har Damen
2. Brug din sunde fornuft. Enkelte gange skal du ikke tilspille med højeste kort:
 - Hvis modstanderen imellem jer stikker højere end dit topkort, skal kortet naturligvis ikke ofres
 - Du sidder før bordet, og kan se at et mindre kort har samme virkning som dit topkort
 - Du sidder efter bordet, og har både Es og Dame. Hvis bordet har Kongen og den ikke bliver brugt, skal du selvfølgelig nøjes med din Dame

- **Honnør på honnør**

Dette er en undtagelse fra 'Lavt i 2. hånd'. Stik altid *spilføres* udspil af et honnørkort, hvis du kan. Honnør på honnør. Selv hvis du ikke får stikket, kan du måske gøre dine eller din makkers lavere kort gode. Sidder du efter 'bordet' hvor der er flere honnører, skal du dog først 'dække', når den sidste honnør spilles. Herved kan du besværliggøre eller måske helt afbryde *spilførerers* adgang til bordets kort.

8 SPILFØRING I TRUMFKONTRAKTER

Efter udspillet holder du tænkepause (ca. ½ minut). Du sammenholder hånd og bord og overvejer spilføringen.

Overordnet spilleplan i trumfkontrakter:

- Hvis du ikke er nybegynder, starter du med at tælle dine tabere. Huskeregel: Trumf = tæl Tabere.
Tabere defineres som manglende tophonnører, EKD, i hver enkelt farve. Sammenhold hånd og bord. Da du kan trumfe, tæller du aldrig flere tabere end der er kort i farven på den korteste hånd.
Eksempler (hånd / bord): KB63 / T82 = 2 tabere ET63 / 8 = 0 tabere K5 / DB32 = 1 taber DB32 / ET9 = 1 taber
- Skal du starte med at trække trumfer - eller er der **undtagelsesvis** en god grund at vente? - se nedenfor
- Overvej, hvor du måske kan få ekstra stik med knibning, opspil og brug af langfarver - se kapitel 4
- Overvej, om du let kan komme frem og tilbage mellem hånd og bord uden at blokere - se kapitel 4
- Planlæg spillet: Træk trumfer / langfarver / knibninger / opspil / rækkefølge af stik mm.

Med erfaring bliver du efterhånden bedre og bedre til at planlægge.

Hovedreglen er: **Træk straks modpartens trumfer.** Det vil være ærgerligt at se modstanderne få unødvendige trumfstik, hvis de løber tør for kort i en sidefarve. Nogle gange kan de endda få trumfstik på skift, hvis du glemmer at trække trumfer. Spil derfor ikke dine sidefarver først uden en meget god grund. En god grund kunne f.eks. være, hvis du vil over for at knibe et manglende trumf-topkort fra den rigtige side. Tæl og hold styr på modstandernes trumfer. Når modstandernes trumfer er væk, kan du 'rejse' ekstra stik i de andre farver med udnyttelse af en langfarve samt knibning og opspil. - se kapitel 4

HUSK: Du skal også trække trumfer, selvom I mangler et eller flere trumf-topkort og modstanderne får stik. Det kan betale sig at lade dem få deres trumf-topstik, da du trækker trumf fra begge modspillere så de ikke senere på skift kan få trumfstik. Og I har jo flest trumfer - mindst 8. Du kan også bedre styre spillet, når det til sidst kun er dig der kan trumfe. Hvis det er muligt kan du forsøge med en knibning af manglende trumf-topkort. - se kap. 4

De eneste undskyldninger for ikke straks at trække trumfer er:

- Der skal først trumfes på den korte trumfhånd** (den hånd med færrest trumfer)
Hvis du har en lang og en kort trumfhånd, skal du ikke tænke på den lange trumfhånd. Her vil dine sidste småkort alligevel give stik. Men hvis du fra start får trumfstik på den korte trumfhånd, så vil disse kort blive udnyttet i stedet for blot at blive lagt til i stik med andre trumfkort. Se om du er - eller hurtigt kan blive - renonce i en sidefarve på den korte trumfhånd, så du kan udnytte trumferne her
- Der skal krydstrumfes** – dvs. at du trumfer frem og tilbage i to tomme sidefarver. Også her får du ekstra stik, som du ikke vil få hvis du blot lægger trumfkort oven på hinanden fra hånd og bord
- Mere avancerede spillere har en tredje undtagelse, hvor man først skal slippe af med en 'taber' – det lærer du måske senere

I disse tre spil skal du som en undtagelse **ikke** starte med at trække trumfer:

Du er *spilfører* i Syd med kontrakten 4♥ - og Vest spiller ♦2 ud.

♠ E 4 3
♥ B T 5 4 3
♦ E
♣ E 6 4 3

N
V Ø
S

♠ K T 5
♥ E K D 9 2
♦ 8 5 4 3
♣ 7

Planlæg:
Krydstrumfning

♠ 7
♥ B 7 6
♦ E D 8 6 4
♣ K D T 6

N
V Ø
S

♠ E T 4
♥ E K D T 4 2
♦ 5 3
♣ E 9

Planlæg:
Udnyt først 2 trumfer
på den korte trumfhånd

♠ 7 5 4 3
♥ D B T 8
♦ E D 7 3
♣ K

N
V Ø
S

♠ -
♥ E K 7 4 3 2
♦ B 8
♣ E 8 7 5 3

Planlæg:
Krydstrumfning

Men husk hovedreglen:

Træk straks modpartens trumfer, hvis der ikke er en rigtig god grund til andet.

9 INDMELDINGER

Når man åbner siger man, at man sammen med sin makker er i **offensiven** - og modstanderne er i **defensiven**. Offensiven kan ikke være sikker på at have meldeforløbet for sig selv. Du kan som modstander finde på at melde ind - nogle gange for at få kontrakten - andre gange mest for at presse offensivens melding for højt op. Selv hvis de andre får kontrakten, har du med din indmelding fået fortalt, at din makker gerne må spille farven.

Krav til en indmelding - uden spring

Du kan melde ind i ny farve, når du har:

- en god/rimelig 5⁺-farve
- 8-17 honnørpoint

Du lover altså makker mindst 5 kort i din farve, og at farven har en rimelig styrke.

Efter Syds åbning med 1♣ kan Vest indmelde 1♥ med eksempelvis:

♠ 642 ♥ KDT94 ♦ E43 ♣ 64

En indmelding på 1-trinnet - f.eks. 1♣ - 1♥ - kræver som sagt en 5-farve og mindst 8 HP. En indmelding på 2-trinnet (uden spring) f.eks. 1♥ - 2♣ er oftest med en 6-farve eller en rigtig god 5-farve og lidt flere HP (10-17). Hvis du ikke har en 5⁺-farve, må du af og til nøjes med at melde pas i defensiven selv med f.eks. 14-15 HP.

Man kan ikke naturligt melde ind i modstandernes farve. Når du melder 'fjendens farve', er det altid en kunstig melding, hvor du har aftalt betydningen med din makker – som du bl.a. ser på næste side ved svar på en indmelding. Med rigtig gode kort i de andres farve, kan du her blot glæde dig til at blive en god modspiller.

Dobbling

Du kan nogle gange som indmelder bruge en 'oplysningsdobbling' i stedet for blot at melde pas pga. manglende 5-farve. Med doblingen beder du makker melde en af de umeldte farver. Du skal være kort i modstandernes farve(r) og have støtte til alle umeldte farver - og du skal have mindst 12 HP. Hvis du som *indmelder* har mindst 18 HP skal du altid doble uanset din kortfordeling. Det er vigtigt her at vise sin styrke. – Se om DOBLINGER i kapitel 15

Indmelding med spring

Spring i indmeldingen, f.eks. 1♣ - 2♥, betyder en svag hånd med en langfarve. Uanset om du er *åbner*, *indmelder* eller *svarer*, vil et spring i ny farve i **første melderunde** betyde en 'spærremelding'. – se kapitel 22 + 23

Har jeg stik nok til en indmelding?

Hvis du er i tvivl, om du kan melde ind kan reglen om 2 eller 3 stik fra makker anvendes. Du tæller dine egne sandsynlige stik og tillægger 2-3 stik fra din makker, 2 stik hvis I er i zonen / 3 stik når I er uden for zonen. Summen af stik bestemmer, om du må bruge indmelding på det nødvendige niveau efter modstandernes melding. Med f.eks. i alt 9 stik kan du med 6⁺-farve indmelde helt op til 3-trinnet - hvis nødvendig - dvs. uden spring.

Indmeldingen 1UT

Læg mærke til, at en indmelding med 1UT viser det samme som en åbning med 1UT, dvs. 15-17 HP og en jævn fordeling. Desuden skal du her have hold i den/de farve(r) de andre har meldt – dvs. at du skal kunne bremse modstandernes spil i farven/farverne mindst 1 gang. Din makker svarer på din indmelding med 1UT lige som ved en åbning med 1UT - dvs. med evt. brug af Stayman og overføringsmeldinger. – se kap. 2 og kap. 16-20

Betydningen af en indmelding for offensiven

Som hovedregel negligerer man indmeldingen og svarer normalt i offensiven – selv om det kan forstyrre det naturlige meldeforløb. Efter en indmelding bruger du som regel ikke kunstige meldinger i offensiven (Stayman, Overføring, Stenberg, ol.). Du melder naturligt. – Med mindre I har aftalt noget andet.

SVAR PÅ INDMELDINGER

I dit svar på makkers indmelding husker du, at han/hun har en mindst en 5-farve og ofte mindre end 12 HP. I kan med indmelding og svar forstyrre modstanderne, så de ikke får meldt en god kontrakt. De melder måske for højt, eller de må overlade initiativet til jer. I defensiven 'skal' du ikke svare med 6⁺ HP, så du bruger ikke nødsans her.

Læg mærke til hvordan de andre har meldt. Hvis begge modstanderne har vist styrke, så skal I nok ikke så langt. Men hvis *åbner* 'kun' har vist 12⁺ HP og *åbners* makker har svaret med pas eller en svag melding, så kan du håbe på flere point hos din makker - og du kan være lidt mere frisk med meldingerne.

Regnskabsmæssigt vil et eller to undertræk ofte kunne betale sig, hvis I med jeres indmelding og svar kan forhindre at de andre får en god kontrakt. Man kalder det en 'offer melding'. I jeres iver bør I dog skele til zonestillingen, da det er dyrere at gå ned i zonen. Nogle modstandere kan endda finde på at doble, så de får flere point hvis I taber. Det kan derfor nogle gange blive dyrt at være frisk/fræk - men meget tit kan det betale sig.

Støtte til den indmeldte farve

Støtte til den indmeldte farve har første prioritet. Du medregner eventuelle fordelingspoint, når du støtter. Du kan i defensiven vælge at støtte med kun 3 kort, da makker altid her lover mindst en 5-farve. (3+5=8) Husk dog at antallet af trumfer er afgørende for hvor langt I skal op. Jo flere trumfer - jo flere stik. Som nybegynder bruger du disse støttesvar:

- Med 6-9 point (HP+FP) kan du melde simpel støtte – dvs. et trin op
- Med 10-12 point (HP+FP) svarer du med spring – dvs. to trin op
- Med 13⁺ point (HP+FP) svarer du med dobbeltspring – dvs. tre trin op – oftest direkte i udgang.

Hvis du ikke er helt nybegynder, bør du i stedet bruge nedenstående mere intelligente svarmeldinger:

- Med 6-9 point (HP+FP) kan du melde simpel støtte – dvs. et trin op
- Med støtte og mindst 10 point melder du nu '**fjendens farve**'. Du behøver således ikke i defensiven at springe i dit støttesvar, men du viser på denne smarte måde din styrke og støtte, uden at I kommer for højt op. Der er så rundekraft, da makker selvfølgelig ikke lader din kunstige melding blive stående. Eksempel: 1♦ - 1♠ - pas - 2♦ Du svarer 2♦ (fjendens farve), når du har mindst 10 point (HP+FP) og kan støtte din makkers sparfarve
- Hvis du har mindst 4 kort i din makkers farve (så I tilsammen har mindst 9 trumfer), og rimeligt med point, kan du af og til vælge at springe direkte til udgang i stedet for at melde fjendens farve. Du risikerer, at makker måske kun har 8-10 HP, men du bør være lidt optimistisk, da du med dit spring spærrer for modstandernes lyst til at melde videre. Dit spring kan derfor tit betale sig – selv hvis I ikke får kontrakten.

Svar i ny farve

Ved skift til ny farve er du nu selv *indmelder* og har derfor mindst en god 5-farve - og benægter støtte til den allerede indmeldte farve. Du bør ved melding af ny farve på 1-trinnet have mindst 8 HP. Ved melding på 2-trinnet (uden spring) bør du have mindst 10 HP. I defensiven er ny farve ikke et krav til makker om at melde igen.

Også her bruges i første runde kun spring i ny farve med en svag hånd med langfarve – se SVAGE SPRING, kap. 23.

Svar i sans

Hvis makker har meldt en farve, som du ikke kan støtte – og du ikke kan melde en ny farve, kan du måske melde sans som svar på din makkers indmelding, men det kræver at du har hold i modstandernes farve/farver. Du kan svare 1UT / 2UT / 3UT med ca. 7-10 / 11-13 / 14⁺ HP. Her bruger vi næsten '3-trins-raketten', men der er tillagt point, da din makker ofte har mindre end 12 HP. Husk igen, at der er forskel på at svare med sans og at åbne/indmelde med sans.

Hvis makker har indmeldt med 1UT, svarer du lige som ved en åbning med 1UT – som skrevet på foregående side. I defensiven bruges ikke de specielle støttesvar med 2UT/3UT, som du kender fra offensiven.

10 ÅBNERS OG SVARERS ANDEN MELDERUNDE

I bridge må man ikke kommentere kortene verbalt eller på anden måde, så al kommunikation mellem dig og makker foregår via meldingerne. Husk, at bridge er et makkerspil, hvor du ikke kun ser på dine egne kort. Jo bedre I forstår meldingernes betydning, jo større er muligheden for at I ender i den rigtige kontrakt – i den rigtige farve, ikke for højt og ikke for lavt – så I får flest mulige regnskabspoint. Både *åbner* og *svarer* har I første melderunde meldt lavest muligt. Med lave startmeldinger gør I plads til flere melderunder, hvor I kan udveksle informationer. En undtagelse er dog hvor *svarer* har vist sin styrke med et evt. spring ved støtte til åbningsfarven.

Vi gennemgår nu, hvad du skal melde som din anden melding efter at du har åbnet med 1♠/1♥/1♦/1♣ og makker har svaret. Læg mærke til, at en springmelding her i anden melderunde viser styrke. I første melderunde vil et spring i melding af ny farve betyde en svag hånd med en langfarve.

Styrkeinddeling for Åbner

Åbning med 1 i farve 1♣ 1♦ 1♥ 1♠ spænder over intervallet 12-21 HP og med evt. FP endnu højere.

Hvis du som *åbner* har mindst 22 HP åbner du med 'kravmeldingen' 2♣ – som du ser i kapitel 25

Lige som svarhåndens tre trin 6-9 / 10-12 / 13⁺ har åbningshånden også tre styrketrin:

1. **Minimum:** 12-15 point
2. **Medium:** 16-18 point
3. **Maksimum:** 19⁺ point

Du medregner fordelingspoint, når I er enige om trumffarven. Derfor vil du her i 2. melderunde af og til kunne opgradere til medium/maksimum, hvis du nu støtter makkers farve, eller hvis makker har støttet din åbningsfarve.

Prioritering af meldinger

Hvis makker ikke har støttet din åbningsmelding, prioriteres melding i anden runde således:

1. Støt makkers farve – især i major. I minor skal du overveje om kontrakten er bedre i sans
2. Meld ny farve – dvs. en tredje farve efter åbningsfarven og svarfarven
3. Meld sans – husk at der er forskel på at åbne med sans og at svare med sans
4. Genmeld egen farve – læg mærke til at genmelding af egen farve kommer helt nede på en 4.-plads.

Her er nogle generelle grundprincipper for *åbners* anden melding, der er værd at lægge mærke til:

- **Minimum** (12-15): Når du har en minimumshånd skal I nok ikke så langt. I kan sjældent tælle til 26(29)
- **Medium** (16-18): Melding på 3-trinnet i tidligere meldt farve viser en mediumhånd hos *åbner*.
Eksempler (*åbner-svarer-åbner*): 1♠ - 2♣ - 3♠ 1♣ - 1♠ - 3♠ 1♥ - 2♥ - 3♥.
- **Maksimum** (19+): Melding på 3-trinnet i ny farve fra *åbner* er **udgangskrav** og viser maksimumhånd.
Eksempler (*åbner-svarer-åbner*): 1♠ - 2♣ - 3♥ 1♣ - 1♠ - 3♦

			Svarer		
			1. Minimum 6-9	2. Medium 10-12	3. Maksimum 13+
Åbner	1. Minimum 12-15	Stop lavest muligt	Invitation til udgang	Udgang	
	2. Medium 16-18	Invitation til udgang	Udgang		Invitation til slem
	3. Maksimum 19+	Udgang	Invitation til slem	SLEM	

På de næste 3 sider gennemgår vi *åbners* anden melding i forhold til hvad *svarer* har meldt. Læg mærke til de forskelle som afspejler minimum / medium / maksimum. Generelt vil du melde uden spring / med spring / med dobbeltspring – med den undtagelse at melding af en ny farve sker uden spring ved både minimum og medium. I appendiks 2 på side 38 ser du et kortfattet oversigtsskema over *åbners* og *svarers* 2. melding.

11 ÅBNERS ANDEN MELDING – efter svar med støtte

Svarer har støttet din åbningsfarve, dvs. at han/hun har mindst 4 kort i farven. I spar kan makker nøjes med 3 kort ved en simpel støtte, 1♠-2♠. Ved støtte med spring loves også i spar mindst 4 kort. Svarer har anvendt '3-trins-raketten': 6-9 / 10-12 / 13⁺ point. Du kan derfor nu som åbner se jeres samlede styrke, så du kan regne ud hvor langt I kan komme op. I har fundet en farve at spille i, hvor I kan se at I tilsammen har mindst 8 trumfer.

Husk pointskalaen 26⁽²⁹⁾ – 33 – 37, som vejleder dig om hvorvidt I kan nå udgang, lilleslem eller storeslem. Det minimerede tal 29 er fordi udgang i klør eller ruder kræver 29 point, da I her skal i 5♣/5♦ for at få udgangsbonus. Pointskalaen giver ingen garanti for succes, men den er en god ledetråd for de videre meldinger.

Både som svarer og som åbner medregner du evt. fordelingspoint, når I er enige om trumffarven.

(De viste eksempler er åbner-svarer-åbner).

Du skal nu som åbner vælge din anden melding efter at makker har støttet din farve:

Med minimum (12-15)

- Hvis udgang ikke kan nås, meldes pas.
- Kan udgang måske nås, må du selv beslutte om du skal melde udgang eller du skal lade være. Man inviterer normalt ikke med en minimumshånd. Hvis udgang er rimelig sikker så meldes den.
- Har makker meldt udgang, melder du nu pas: 1♥ - 4♥ - pas
- Efter forløbet 1♠ - 2UT eller 1♥ - 2UT (= støtte og 13⁺ point), meldes nu udgang i den farve I er enige om, 4♠/4♥. Du melder ikke pas, da svarmeldingen 2UT jo er en kunstig melding og slet ikke betyder sans. Hvis du har lært om 'Stenberg', bruger du i stedet disse meldinger – se kapitel 29

Med medium (16-18)

- Kan udgang måske nås, så inviterer du. Eks: 1♥ - 2♥ - 3♥ - makker har lovet 6-9 point og du kan nu tillægge fordelingspoint
- Er udgang sikker, meldes den. Eks: 1♥ - 3♥ - 4♥ - makker har vist støtte og 10-12 point som sammen med dine giver mindst 26
- Har makker meldt udgang, melder du pas. Eks: 1♥ - 4♥ - pas
- Efter forløbet 1♠/1♥ - 2UT (= støtte og 13⁺ point), meldes oftest udgang 4♠/4♥. Enkelte gange kan du med mange fordelingspoint se at I skal i slem. - Hvis du har lært om 'Stenberg', bruger du disse meldinger - se kapitel 29
- Hvis du inkl. fordelingspoint kan se at I tilsammen har mindst 30 point, spørger du efter esser med 4UT. - se om RKC1430 i kapitel 26

Med maksimum (19+)

- Med over 30/32 point tilsammen melder du nu 4UT for at spørge efter esser. – se om RKC1430 i kapitel 26
- Med under 30 point meldes blot udgang. Eks: 1♥-2♥-4♥.
- Husk at du ikke behøver at ende i 5♠ eller 5♥, da 4♠/♥ og 5♠/♥ giver lige mange point i regnskabet, hvis I ender med at få 11 stik. (4x30 +30 +300/500 eller 5x30 +300/500) – se om REGNSKAB i kapitel 3
- Og hvis I kun får 10 stik er det jo fint, at I ikke meldte højere end 4♥/4♠.
- Har makker meldt den kunstige melding 1♠/1♥ - 2UT (=majorstøtte og 13⁺ point) skal I undersøge slemmuligheder via spørgemeldingen 4UT, da I har over 30 point. - se kapitel 26
Hvis du har lært om 'Stenberg', bruger du først disse meldinger for at få flere oplysninger inden evt. brug af 4UT - se kapitel 29

De særlige støttemeldinger i minor, hvor svarer har meldt 2UT eller 3UT, bliver gennemgået på side 19.

12 ÅBNERS ANDEN MELDING – efter svar med ny farve

Svarer viser med melding af ny farve mindst 6 HP eller ved melding på 2-trinnet (uden spring) mindst 10 HP, men svarhånden er normalt endnu ikke begrænset opadtil.

Ny farve fra svarer kræver derfor normalt, at åbner melder igen.

Dette meldekrav bortfalder dog, -

- hvis modstanderen imellem jer melder – svarer får så mulighed for i 2. omgang at melde videre og vise styrke. - Se kapitel 14
- hvis svarer har 'forhåndspasset' – dvs. at han/hun har meldt pas inden svaret med ny farve - og derfor har under 12 HP.
- hvis svarer har brugt et 'svagt spring' – hvis lært. Det viser 5-9 HP - Se kapitel 23

Du skal nu som *åbner* vælge din anden melding:

Som du kan se nedenstående prioriteres evt. støtte til makkers farve højest. Når du støtter lover du mindst 4 kort i makkers farve. Husk at medtælle fordelingspoint ved støtte. (De viste eksempler er *åbner-svarer-åbner*).

Med minimum (12-15) har du følgende muligheder:

1. Støtte: Støt makkers farve billigst/lavest muligt. Eks: 1♣ - 1♠ - 2♠.
2. Ny farve: Meld ny farve billigst/lavest muligt – Både med minimum og medium meldes ny farve uden spring
Ny farve på 2-trinnet lover 5-farve i åbningsfarven. – se note nederst
Eksempel: 1♥ - 1♠ - 2♦ betyder at du har mindst 5 hjerter og 4 ruder
3. Sans: Meld sans billigst/lavest muligt. Eksempler: 1♦ - 1♠ - 1UT / 1♥ - 2♣ - 2UT
4. Genmeld: Genmelding af åbningsfarven billigst muligt viser 6-farve. Eks.: 1♣ - 1♠ - 2♣
5. Pas: Du melder normalt ikke pas til en ny farve fra *svarer* – se øverst

Med medium (16-18) er opgaven at finde ud af om I skal i udgang. I prioriteret rækkefølge melder du:

1. Støtte: Støt makkers farve med spring. Eksempel: 1♥ - 1♠ - 3♠ (viser 16-18 point. HP+FP).
2. Ny farve: Meld ny farve billigst/lavest muligt – Både med minimum og medium meldes ny farve uden spring
Ny farve på 2-trinnet lover 5-farve i åbningsfarven. – se note nederst
Eksempel: 1♥ - 1♠ - 2♦ betyder at du har mindst 5 hjerter og 4 ruder
3. Sans: Uden spring. Uden andre meldbare farver
Svar i sans med spring, eks: 1♣ - 1♠ - 2UT, viser **18-19 HP** og en jævn hånd
Jævne hænder med 15-17 HP åbnes jo med 1UT – og med 20-21 HP åbnes med 2UT
4. Genmeld: Genmelding af åbningsfarven med spring viser medium og en stærk 6-farve
Eksempel: 1♥ - 1♠ - 3♥

I minor (♣/♦) skal du selv efter konstateret 'fit' (makker har støttet) tænke på 3UT, hvis din hånd er nogenlunde jævn. Der er jo langt op til udgang i minor 5♣/5♦, og med 3UT kan I nøjes med 9 stik.

Med maksimum (19+) skal I finde frem til, hvor I bedst kommer i udgang (eller højere). I prioriterer som før:

1. Støtte: Støt makkers farve med dobbeltspring, eks: 1♣ - 1♠ - 4♠.
Du lover 19+ point og mindst 4 kort i spar.
2. Ny farve: Spring i ny farve - **Ny farve på 3-trinnet er udgangskrav**
Eksempel: 1♣ - 1♠ - 3♥. Husk, at du med maksimum her kun bruger enkeltspring
Ved både minimum og medium meldes ny farve uden spring
3. Sans: Meld 3UT direkte. Spring i sans viser 18-19 HP og en jævn hånd (medium / maksimum)
4. Genmeld: Genmelding af egen farve (åbningsfarven) sker her med dobbeltspring.
Genmelding viser mindst 6-farve. Eksempel: 1♥ - 1♠ - 4♥

Ny farve på 2-trinnet lover 5-farve i åbningsfarven. Med melding af 4-farver nedefra og 5-farver oppefra, vil dette næsten altid være gældende. Men husk at makker skal kunne stole på at åbningsfarven her er en 5-farve. Så hvis du som *åbner* en sjælden gang ikke kan opfylde dette, må du i stedet i anden melding melde sans.

13 ÅBNERS ANDEN MELDING – efter svar med sans

Det har altid en speciel betydning, når *svarer* melder sans efter din 1♠/♥/♦/♣ -åbning. Husk igen at der er forskel på at åbne med sans og at svare med sans.

Du skal nu som *åbner* vælge din anden melding:

Efter 'nødsans' – se side 10

1♠/♥/♦/♣ - 1UT betyder 'nødsans'. Det vil sige at *svarer* ikke har en fornuftig melding – men vil vise sine 6-9 HP ved at melde 1UT. Med nødsans viser *svarer* at han/hun ikke kan støtte åbningsfarven og han/hun har ikke 4-farve i de farver, der evt. er sprunget over.

- **Med minimum (12-15)** melder du nu pas.
- **Med medium (16-18)** tæller du point og svarer med 2UT/(3UT) eller med ny farve – eller du kan med 6-farve genmelde åbningsfarven. I major melder du med invitation, 3♠/3♥, da I måske har 26 HP tilsammen
- **Med maksimum (19+)** tæller du point og svarer med 3UT eller ny farve med spring (krav om mindst udgang). Du kan jo tælle til mindst 25, så i major kan du med en langfarve melde udgang. Uden langfarve kan du med en hånd der ikke egner sig til sans vælge at invitere, da du ikke ved hvor mange kort makker har i din farve. Han/hun har jo under 4-farve siden der blev brugt nødsans i stedet for støtte.

Efter støtte til åbning i minor med 2UT/3UT – se side 9

1♣/1♦ - 2UT - betyder 4-kort-støtte til åbningsfarven i minor, 10-12 point - og jævn hånd

1♣/1♦ - 3UT - betyder 4-kort-støtte til åbningsfarven i minor, 13-15 point - og jævn hånd

Svarer kan altså støtte din minorfarve, men han/hun foreslår - med en rimelig jævn hånd - at I kan spille sans. Det er oftest nemmere at vinde 3UT end 5♣/♦, så hvis du også har en næsten jævn hånd, bør I spille i sans i stedet for at fortsætte meldingerne i minorfarven.

- **Med minimum (12-15):** Du svarer pas til 3UT. Ved 2UT må du tælle om I kan nå de 26 point og udgang og evt. hæve meldingen. Husk at du ikke medregner fordelingspoint i sans. Evt. kan du med en 'skæv' hånd genmelde din minorfarve ♣/♦ - også med mindre end en 6-farve - hvis din hånd slet ikke egner sig til sans.
- **Med medium (16-18):** Hvis du som *åbner* også har en jævn/semijævn hånd, skal I nok spille sans i stedet for i minor. Meld udgang (3UT/pas). Med meget 'skæv' hånd kan du genmelde din minorfarve (♣/♦) - også med mindre end en 6-farve, hvis din hånd slet ikke egner sig til sans. Hvis du kan tælle til 29 eller måske helt til 33 vælger du nu om I skal i udgang eller lilleslem i din minorfarve? Da makker har støttet, kan du medregne fordelingspoint. Hvis du kan se at I har point til udgang, skal du ikke nøjes med en invitation!
- **Med maksimum (19+):** Når makker har støttet din minorfarve med 1♣/1♦ - 2UT/3UT og din hånd ikke egner sig til sans, så kan du med en maksimum-hånd tælle at I skal i slem med din minorfarve som trumf. Husk at du medregner evt. fordelingspoint. Spørg efter esser med 4UT - se RKC1430 i kapitel 26. Da *svareres* 2UT/3UT betyder støtte, skal der nu svares på es-spørgemeldingen med jeres farve som trumf (♣/♦). Du kan også vælge at melde slem direkte. Nogle foretrækker at gå direkte til lilleslem eller storeslem for ikke at afsløre for meget om kortfordelingen.

Efter Stenberg-melding – se side 9 og kapitel 29

1♠ - 2UT eller 1♥ - 2UT er en såkaldt 'Stenberg' -melding og betyder 4-kort-støtte til åbningsfarven og 13⁺ point. Meldingen er et krav om mindst udgang. 2UT bruges her i stedet for 4♠/4♥, for at skabe plads til melding på 3-trinnet og 4-trinnet. Hvis du har lært om 'Stenberg' (kap.29), bruger du disse meldinger i stedet for nedenstående:

- **Med minimum (12-15):** Du hæver til udgang i farven. (4♠/4♥) – 12-15 HP+FP + 13⁺ HP+FP viser mindst 25 point. Du må aldrig sige pas til denne kunstige svarmelding! Den betyder jo ikke sans.
- **Med medium (16-18):** Du melder udgang. Hvis du har mange fordelingspoint og kan tælle jeres samlede point til 30/32 kan du spørge efter esser med 4UT - se RKC1430 i kapitel 26
- **Med maksimum (19+):** Du spørger efter esser med 4UT. I skal helt sikkert i slem. I har jo langt over 30 point - se RKC1430 i kapitel 26

14 SVARERS ANDEN MELDING

Når du som *svarer* i første runde har meldt ny farve, viser det på 1-trinnet mindst 6 HP og på 2-trinnet mindst 10 HP, men der er ingen øvre grænse for styrken. Du må nu i anden melding vise din hånd mere præcist.

Ved *svarers* anden melding opdeles efter den kendte '3-trins-raket':

- **Minimum: 6-9 point** En svag hånd
- **Medium: 10-12 point** En inviterende hånd – I skal måske i udgang
- **Maksimum: 13⁺ point** En udgangskrævende hånd

Du kan som *svarer* medregne fordelingspoint når I er enige om trumffarven (ved støtte).

Svarers anden melding med minimum (6-9)

Med en minimumshånd gælder det normalt om at standse i tide.

Svarer vil med minimum typisk i sin anden melding:

- melde pas til *åbners* minimumsmeldinger – dvs. hvor *åbner* ikke har vist ekstra styrke
- støtte en evt. ny farve fra *åbner* – hvis I ikke kommer for højt op
- melde 1UT – hvis I ikke er forbi dette
- bruge en **præferencemelding**:

Efter at *åbner* har meldt en ny farve, kan *svarer* i 2. melding melde tilbage til åbningsfarven uden spring, hvis denne farve passer bedst. Dette kaldes en '**præferencemelding**'. Det er vigtigt at din makker ved, at et svar uden spring, hvor du præfererer tilbage til åbningsfarven, er en 'præferencemelding'. Meldingen er altid en minimumsmelding, så normalt slutter det her.

Hvis du nu med minimum får lyst til at genmelde egen farve, er det fordi du har glemt at du med minimum og langfarve burde have svaret med spring i første omgang (hvis lært) - se SVAGE SPRING, kapitel 23.

Svarers anden melding med medium (10-12)

Med medium vil du mindst invitere til udgang ved at:

- melde 3 i makkers farve
- melde 3 i egen farve med 6-farve
- melde 2UT med jævn fordeling uden støtte

En hovedregel er:

3 i meldt farve eller 2UT fra *svarer* i anden runde viser medium: 10-12 point. Ny farve på 2-trinnet viser som ved *svarers* første melding mindst 10 HP.

Svarers anden melding med maksimum (13⁺)

Med maksimum må meldingerne ikke gå i stå under udgang. Med to åbningshænder over for hinanden skal I mindst i udgang. Du har som *svarer* flere stærke meldinger til rådighed.

Du kan melde:

- Udgang – hvis du kan se, hvad udgangen skal hedde
- Ny farve – dette er krav til, at *åbner* **skal** melde igen En ny farve på 3-trinnet er udgangskrav.
- 4UT – hvis I har over 30 point og er enige om en farve skal I nok i slem - se RKC1430 i kapitel 26

Mere avancerede spillere kan i anden runde med en maksimum-svarhånd finde på at melde **fjendens farve**, som så betyder: ”Jeg er stærk men ved ikke, hvor vi skal spille. Giv dit bedste bud”

I Appendiks 2 på side 38 ser du et kortfattet oversigtsskema over *åbners* og *svarers* 2. melding.

15 DOBLINGER – her med fokus på oplysningsdoblinger

Du kan doble modstanderens melding ved at bruge det røde meldekort med et X. Oprindeligt var en dubling altid en strafdobling. Men nu kan en dubling betyde flere ting afhængig af situationen:

- Strafdobling = ”I vinder ikke!” - Giver flere point i regnskabet til jer / eller til de andre
- **Oplysningsdobling = Du beder makker om at vælge blandt de umeldte farver**
- Der findes andre typer doblinger bl.a. negative doblinger og udspilssdirigerende doblinger, - se kap. 24 og 30

En dubling er en **oplysningsdobling**, når:

- makker ikke har meldt – eller ikke har meldt andet end pas
- der er 2 eller 3 umeldte farver – dvs. der er noget at vælge imellem for makker
- meldingerne ikke er over 4♥

Hvis ikke alle tre betingelser er opfyldt, er der tale om en **strafdobling**

(med ganske få undtagelser)

Dobling af en åbning med 1UT er altid en strafdobling – som siger, at du også (med 17 HP) kunne melde sans.

Den normale oplysningsdobling

– den normale variant optræder i 9 ud af 10 oplysningsdoblinger

- Du har 12-17 HP – dvs. en åbningshånd
- Du har støtte – dvs. helst 4 kort – i **alle** de umeldte farver – måske en enkelt 3-farve – dog forventes mindst 4-farve i major
- Du er kort i modstanderens farve – ofte renonce eller singleton, men en doubleton går an

Med din dubling prøver du at erobre kontrakten – uden at hæve meldetrinnet. Eksempel: 1♠ - DBL. Du har f.eks.

♠ 8 ♥ KDT9 ♦ ED432 ♣ KB4 og beder nu makker vælge mellem de umeldte farver (hjerter/ruder/klør).

Doblingen giver væsentligt flere oplysninger og muligheder, end hvis du blot her havde brugt en indmelding med 2♦. Du bør have mindst 4 kort i umeldte majorfarver, da din makker i sit svar skal prioritere majorfarver.

Dvs. at du ved dubling af ♠ lover mindst 4 kort i ♥ - og omvendt. Ved dubling af ♣ eller ♦ forventer makker at du har mindst 4 kort i både ♠ og ♥.

En oplysningsdobling kan være en løsning ved manglende 5⁺-farve i defensiven. Med højst 4-farver bør du som *indmelder* vurdere, om du på ovenstående vilkår kan bruge oplysningsdobling i stedet for blot at melde pas.

Den stærke oplysningsdobling

Med 18 HP eller mere doubler du altid modstanderens melding - uanset din kortfordeling. Du viser din styrke i stedet for at bruge en almindelig indmelding. Din makker kan ikke i første omgang se, om din dubling er normal eller stærk. Den stærke variant vises først, hvis du som *dobler* melder videre i ny farve. – se nederst.

Svar på en oplysningsdobling

Du skal altid svare på en oplysningsdobling - selv med 0 point. Den doblede melding skal naturligvis ikke blive stående, idet den så bliver til en strafdobling, hvilket vil være yderst uheldig, da din makker jo er kort i modstandernes farve. Du ved heller ikke endnu som *svarer*, om makker har en meget stærk hånd. Svarkravet bortfalder dog, hvis modstanderen mellem jer melder. Du kan så frivilligt melde alligevel, hvis du har mindst 5-6 point. Ved svar prioriteres en majorfarve. Din makker lover mindst 4-farve i umeldte majorfarver. Du kan lidt forsigtigt tillægge evt. fordelingspoint, da din makker har lovet støtte alle umeldte farver.

- Med 0-8 / 9-12 / 13⁺ point melder du ny farve: lavest muligt / med spring / med dobbeltspring. Det er vigtigt at vise dine point. Hvis du blot melder lavt kan makker tro at du har 0 point.

Du kan også svare med sans med jævn fordeling, men da din makker er kort i fjendens farve, kræves der her mindst dobbelthold – dvs. at du kan stoppe modstandernes spil mindst 2 gange i deres farve/farver.

- Med 7-9 / 10-12 / 13-15 HP: Melder du 1UT / 2UT / 3UT

Doblers anden melding

- **Den normale variant:** Hvis *svarer* har meldt ny farve uden spring (og vist 0-8 HP), melder du nu pas. Hvis *svarer* har meldt med spring (og vist mindst 9 HP), tæller du om du tør hæve til udgang i makkers farve
- **Den stærke variant med 18⁺ HP:** *Dobler* melder nu videre i ny farve. Du behøves ikke her melde med spring, da en ny melding jo viser at du har mindst 18 HP. Med blot få værdier skal din makker derfor holde meldingerne åbne for at undgå at I misser en udgang

16 STAYMAN 2♣ - efter åbningen 1UT

Hvis makker åbner med 1UT og dine kort bedre egner sig til en farvekontrakt – så bruger du kunstige meldinger på 2-trinnet for at få *sansåbner* til at sige farven først. Derved bliver den stærke hånd spilfører og dine måske svage kort bliver synlige som blind makker. En kunstig melding kaldes også for en 'konvention'. Det betyder at man melder noget, som betyder noget andet end det der står på meldekortet. Men din makker forstår meldingen, da I har en aftale om meldingens betydning. Vi gennemgår i dette og de næste kapitler de nødvendige meldinger.

Når du efter åbningen 1UT svarer med **2♣** kaldes det 'Stayman' - opkaldt efter amerikaneren Sam Stayman, der i 1945 var den første som beskrev meldingen. Stayman er verdens mest udbredte bridgekonvention. Alle kendte meldesystemer anvender Stayman.

Svarmeldingen 1UT - **2♣** er således en kunstig melding, som ikke viser noget om klørfarven. Meldingen spørger: **"Makker, har du en 4-farve i spar eller hjerter? - for det har jeg."**

Da Stayman er en kunstig melding, skal den alerteres, dvs. at din makker banker let i bordet eller bruger alerterkortet - spørg din lærer.

Det er normalt nemmere at vinde 4♠ eller 4♥ end at vinde 3UT, hvis I tilsammen har mindst 8 kort i trumffarven. Formålet med Stayman er netop at undersøge om der er tilpasning ('fit') i én af majorfarverne.

Du kan anvende Stayman, hvis du efter makkers åbning eller indmelding med 1UT som *svarer* har:

- mindst én 4-farve i major (♠/♥) - men ikke en 5-farve eller længere, som du ser i næste kapitel
- mindst 9 HP - dvs. inviterende styrke - så I måske kan nå udgang med tilsammen mindst 26 HP

Med 8 HP eller mindre vil I ikke kunne nå udgang (26 HP), selv hvis *sansåbner* har 17 HP. Du vil her som *svarer* melde pas, hvis du ikke kan bruge en 'overføringsmelding' - som du ser på de næste sider. Stayman har prioritet over alle andre svar på 1UT, så også med en stærk svarhånd bruger du Stayman, når du har en 4-farve i major. Du kan så i næste melding melde højt i sans eller, hvis I er enige, i en farvekontrakt.

Åbners svar på Stayman 2♣

Efter 1UT - **2♣** må *sansåbner* ikke melde pas, da meldingen jo ikke siger noget om klør. *Åbner* skal nu svare på makkers forespørgsel og vise, om han/hun har en 4-farve (evt. 5-farve) i spar eller hjerter:

- 2♦ Ingen 4- eller 5-farve i major - en afvisning - skal alerteres. Meldingen er kunstig
- 2♥ 4- eller 5-farve i ♥ - måske også i ♠ - se note
- 2♠ 4- eller 5-farve i ♠ - men ikke i ♥

Svarers anden melding

Du tæller point – dvs. dine egne point + makkers 15-17 point + evt. fordelingspoint

Efter tilpasning/fit (2♠/2♥): *Sansåbner* har valgt din majorfarve, og I har tilsammen mindst 8 trumfer.

Du melder nu som *svarer*:

- 3♠/3♥ med 9-10 point - som invitation
– Hvis *åbner* har mere end 15 HP, hæver han/hun herefter til udgang, 4♠/4♥
- 4♠/4♥ med 11⁺ point - som slutmelding. I har tilsammen mindst 26 point
- 4UT med en rigtig stærk svarhånd, hvor du tæller til mindst 30, skal I måske i slem? - se kap. 26

Efter mangel på tilpasning/fit (2♦/2♠/2♥): *Sansåbner* har ikke valgt din majorfarve.

Du vælger nu at melde sans, da I måske ikke har 8 trumfer tilsammen. Du melder ikke pas. - I har evt. 26 HP

- 2UT med 9/10 HP - invitation til 3UT, hvis *åbner* har mere end 15 HP - se note.
- 3UT med 11⁺ HP - som slutmelding. Du kan tælle, at I har mindst 26 HP. - se note.

Note

Når *åbner* har meldt 2♥ i anden omgang, kan det i ganske få tilfælde betyde, at *åbner* har 4-farve i både ♥ og ♠. Efter forløbet 1UT - 2♣ - 2♥ - 2UT/3UT har *svarer* med sin sansmelding fortalt, at der ikke var 'fit' i hjerter. *Svarer* må derfor have sin 4-farve i spar. *Åbner* kan nu - med 4-farve i både ♠ og ♥ - melde 3♠ med kun 15 HP eller 4♠ med 16-17 HP. Med 8 trumfer tilsammen vil vi jo hellere spille i en major-trumfkontrakt end i sans.

17 OVERFØRINGSMELDINGER - efter åbningen 1UT

Hvis du har en 5-farve eller længere i hjerter eller spar, svarer du på 1UT ved at bruge en overføringsmelding, også kaldet 'transfer'. Du får derved din stærke makker til at sige farven først - så han/hun bliver spilfører. Du melder overføringsmelding **uden pointgrænser** – dvs. også med 0 HP. Tænk på, at I med din lange farve – selv med ingen eller få point – vil spille bedre med din langfarve som trumf end i sans. Makker har jo 15-17 HP og mindst 2 kort i farven, så I har mindst 7 trumfer – ofte flere! Du skal tænke på jeres samlede kortfordeling og ikke kun på dine egne kort. Du kan med en svag hånd i næste melding vælge at stoppe på 2-trinnet. – se nedenfor

Overføringsmeldingerne 2♦ og 2♥

Som svarer melder du farven lige under den majorfarve, hvor du har mindst 5 kort:

- Med mindst 5-farve i ♥ melder du 1UT - 2♦ - skal alerteres – kunstig melding – du beder *åbner* om at melde ♥
- Med mindst 5-farve i ♠ melder du 1UT - 2♥ - skal alerteres – kunstig melding – du beder *åbner* om at melde ♠

Åbners svar på en overføringsmelding

Sansåbnerens svar på en overføringsmelding er enkelt: Du parerer ordre og melder på 2-trinnet:

- Efter 1UT - 2♦ skal *åbner* melde 2♥ - skal alerteres – tvungen melding – måske kun 2-farve
- Efter 1UT - 2♥ skal *åbner* melde 2♠ - skal alerteres – tvungen melding – måske kun 2-farve

Når *sansåbner* på denne måde siger trumffarven først, bliver han/hun *spilfører* og dine måske dårligere kort bliver synlige som blind makker.

De videre meldinger efter en overføringsmelding

Efter *åbners* tvungne melding 2♥/2♠ kan du som svarer nu i anden omgang melde:

- Pas 0-7/8 point udgang er udelukket. I bliver på 2-trinnet
- 2UT 8/9-10 HP og præcis 5-farve i ♥/♠ - invitation til udgang
- 3♥/3♠ 8-10 point og 6⁺-farve i major - invitation til udgang
- 3UT 10/11-15 HP og præcis 5-farve i ♥/♠ - nok til udgang, men ikke slem
- 4♥/4♠ 11-15 point og 6⁺-farve i major - nok til udgang, men ikke slem
- 4UT 16⁺ point. Du undersøger slem-muligheder med RKC1430 - se kapitel 26
- Ny farve Meldes hvis du som svarer har 2 langfarver (forekommer ret sjældent) – *åbner* skal melde igen

Som du ser, fortæller du som svarer med din anden melding, om du har en 5-farve eller en længere farve:

- Med 6-farve eller længere i ♥/♠ ved du at I har mindst 8 trumfer, da *åbner* har mindst 2 kort i farven. Du melder derfor 3♥/3♠ eller 4♥/4♠ - afhængig om du kan tælle til 26
 - Med 5-farve ved du ikke om I tilsammen har 8 trumfer. Du melder så 2UT - eller 3UT hvis I har 26 HP.
 - Hvis *åbner* kun har 2-farve melder han/hun nu pas med 15 HP. Med 16-17 HP hæves 2UT nu til 3UT.
 - Hvis *åbner* har 3-farve eller længere, melder han/hun nu 3♥/3♠ med 15HP -eller 4♥/4♠ med 16-17HP. I har her mindst 8 trumfer tilsammen (3+5) og vil derfor hellere spille i major (♥/♠) end i sans.
- Hvis *åbner* kun har meldt 3♥/3♠ viser han/hun 15 HP. Du kan herefter som svarer tælle om du kan hæve meldingen til 4♥/4♠

Du behøver ikke at lære ovennævnte pointgrænser udenad. Du tæller blot fra 15-17 op til 26. Hvis I kun kan nå 26, når *åbner* har 16-17 HP, så inviterer du med 2UT eller 3♥/3♠ – og *åbner* kan derefter melde pas eller hæve til udgang. Hvis I en sjælden gang tilsammen har mindst 30 point (HP+FP), skal I nok i slem? - se kap. 20 eller 26

De uklare 8/9 og 10/11 pointgrænser er fordi nogle spillere er lidt friskere end andre og nøjes med at tælle til 25.

Note

Hvis du har fordelingen 4+5 eller 5+5 i ♥/♠, melder du først overføring med en 5⁺-farve i major. Efter *åbners* tvungne svar 2♥/2♠ melder du så den anden majorfarve. Du viser på denne måde at du har 5+4 eller 5+5 i majorfarverne. Der er herefter rundekrav, så I kan finde den endelige kontrakt.

Nogle bridgespillere foretrækker med fordelingen 4+5 og mindst 9 HP at melde Stayman i stedet for overføringsmelding, da I så har 2 muligheder for at kunne enes om en trumffarve. – Aftal evt. dette med din makker.

18 OVERFØRING TIL MINOR - efter åbningen 1UT

Som svar på åbningen 1UT kan du melde **2♠** som kræver overføring til minor (skal alerteres). Det benyttes kun med svag hånd (0-8 HP) og mindst 6 kort i en minorfarve (♦/♣).

Hvis du som *svarer* på åbningen 1UT har mere end 8 HP og en lang minorfarve, bør du i stedet melde 3UT, hvis det ser ud til at farven kan 'rejses' – dvs. at du ikke skal forære mange stik til modstanderne før du kan få stik på resten af kortene i farven. Din langfarve giver jo også stik i sans, så man kan i sans tillægge ekstra point for en 6⁺-farve. Så selv med så lidt som 9 HP + 15-17 HP fra *sansåbner* er udgang i 3UT ikke usandsynlig. Din makker har mindst 2 kort i din langfarve, så der er mulighed for kunne komme frem og tilbage for at udnytte farven.

Sansåbner skal efter svarmeldingen 2♠ melde **3♣**

- Hvis du som *svarer* har din langfarve i klør, melder du nu pas
- Hvis din langfarve er i rudet, melder du som *svarer* nu 3♦ - og *sansåbner* melder derefter pas

I dette sidste tilfælde kommer de stærke kort desværre på bordet. Nogle bridgespillere vælger derfor at svarmeldingen 2♠ overfører til klør mens en svarmelding med 3♣ overfører til rudet. Hvis I aftaler dette, kan I så ikke bruge de meldinger du ser i kapitel 19 nedenfor

Da overføring fra sans til minor altid er med en pointsvag hånd, så skal I ikke videre end til 3-trinnet.

Hvis du i stedet med få point som *svarer* havde valgt at melde pas, ville kontrakten ofte ende i 1UT. Denne kontrakt er vanskelig at få hjem, da din svage hånd gør det svært at komme frem og tilbage. Du skal tænke på at din makker har mindst 2 kort i din minorfarve, så I med dine 6 kort tilsammen har mindst 8 trumfer – ofte flere? I spiller derfor bedre i 3♣/3♦ end i 1UT – selv om du har 0 eller ret få point. Du skal heller ikke her stirre dig blind på dine egne manglende point, men se hvad der er bedst med jeres samlede kortfordeling.

Note

Efter åbning med 1UT vil alle svarmeldinger i farve på 2-trinnet være kunstige:

- | | |
|--|------------------|
| • 2♣ er 'stayman': "Makker har du 4-farve i ♠/♥ - for det har jeg - og jeg har mindst 9HP" | – skal alerteres |
| • 2♦ er overføringsmelding: "Makker sig 2♥. Jeg har mindst 5-farve i ♥ – HP ukendt" | – skal alerteres |
| • 2♥ er overføringsmelding: "Makker sig 2♠. Jeg har mindst 5-farve i ♠ – HP ukendt" | – skal alerteres |
| • 2♠ er overføringsmelding: "Makker sig 3♣. Jeg er svag og har mindst 6-farve i ♣/♦" | – skal alerteres |

19 SVAR I FARVE PÅ 3-TRINNET - efter åbningen 1UT

Ethvert spring til en farve på 3-trinnet oven på 1UT fra *åbner* er en invitation til slem.

Svarer skal have mindst en 6-farve som ønsket trumf - og mindst 12 HP - og med FP i alt **mindst 16 point**. Når du som *svarer* har mindst 16 point kan du håbe på at *åbner* har 17 point, så I tilsammen har mindst 33 point, som er den vejledende grænse for lilleslem. Hvis du har flere point skal I måske i storeslem.

Sansåbner kan nu melde:

- Med 15 HP eller med dårlig tilpasning i farven meldes **Udgang** i *svarers* 6⁺-farve
- Med 16-17 HP og god tilpasning til *svarers* farve meldes **4UT**, som er en es-spørgemelding, der undersøger slemmuligheder – se om RKC1430 kapitel 26

Hvis *åbner* kun har meldt udgang i farven i anden omgang, så kan du som *svarer* med en meget stærk hånd selv melde 4UT for at undersøge slemmuligheder. Husk at I tilsammen har over 30 point, så en lilleslem eller storeslem er inden for rækkevidde. Den af jer der kan se muligheden for slem melder 4UT.

20 SVAR PÅ 1UT med stærke hænder.

I dette kapitel gennemgår vi svar på 1UT med rigtigt stærke svarhænder.

Måske husker du fra kapitel 2:

Svarers melding efter åbningen 1 UT - med jævne hænder (du tæller fra 15-17 op til 26):

- Pas 0-8 HP - Slutkontrakt = 1UT. Der er ikke styrke til udgang
- 2UT 9-10 HP - Invitation. *Åbner* melder derefter pas med 15 point eller 3UT med 16-17 point
- 3UT 11-15 HP - Slutkontrakt. Der er styrke til udgang

Du husker at udgang i sans, 3UT = 9 stik, typisk vindes med mindst 26 HP tilsammen på de to hænder.

Svar på 1UT med stærke, jævne hænder, hvor I nok skal i slem i sans.

Når I tilsammen har rigtigt gode kort, skal I måske i lilleslem eller storeslem.

Lilleslem, 6UT = 12 stik, vindes typisk med mindst 33 HP tilsammen. Tæl dine point + 15-17 point.

Storeslem, 7UT = alle 13 stik, vindes typisk med mindst 37 HP tilsammen. Tæl dine point + 15-17 point.

Du bruger point-talrækken **26–33–37** for at overveje, om I kan komme i slem. Husk at meldt og vundet udgang eller slem giver bonus i regnskabet. Men hvis I alligevel ikke kan nå slem, er der ingen grund til at melde højt. 3UT, 4UT og 5UT giver lige mange point i regnskabet, hvis I efter alle 3 meldinger har fået 11 stik. 3UT giver 40+30+30 +bonus. Herudover får I 30 point for hvert ekstra stik uanset om det er meldt eller som 'overtræk' – se mere i kapitel 3

Hvis I kun tilsammen kan nå en pointgrænse når *sansåbner* har mere end 15 HP, bruger du en invitation. Da meldingerne 4UT og 5UT er ledige, bruges 4UT til at invitere til lilleslem mens 5UT inviterer til storeslem.

Med Centersystemet spørger du ikke efter esser, når I skal højt op i sans. Du melder blot efter jeres point:

- 4UT Du har 16-17 HP Invitation til lilleslem. - Måske har I tilsammen 33 HP
- Med minimum (15 HP) melder *åbner* herefter pas
- Med maksimum (16-17 HP) melder *åbner* nu 6UT
du er optimist, da 16+16 HP kun forekommer i 25% af tilfældene
- 5UT Du har 20-21 HP Invitation. - I skal enten i lilleslem eller storeslem
- *Åbner* skal vælge 6UT / 7UT afhængig af point 15 / 16-17 HP
Åbner må ikke efter 5UT melde pas. I har jo point til mindst Lilleslem
- 6UT Du har 18-19 HP Slutkontrakt – Der er styrke til lilleslem, men ikke til storeslem
- 7UT Du har mindst 22 HP Slutkontrakt – I har tilsammen mindst 37 HP = storeslem

Du behøver heller ikke her lære pointgrænser udenad. Du ser blot om du kan tælle til 26/33/37.

Svar på 1UT med stærke hænder, der bedst egner sig til en farvekontrakt.

Med en god majorfarve (♥/♠) kan du flytte meldingen fra sans over til en farvekontrakt.

- Med en 4-farve i major bruger du først Stayman – også med en stærk hånd – se kapitel 16
- Med en stærk langfarve i major (5⁺-farve) bruger du først overføringsmelding – se kapitel 17.

Når *åbner* så har meldt din farve, melder du udgang - eller evt. videre mod slem via 4UT – se RKC1430 kapitel 26

Med en stærk minorfarve (♦/♣) er der ikke tilsvarende værktøj.

- Svarmeld evt. med spring direkte til 3♦/3♣ - se kapitel 19
- Nogle bridgespillere bruger dog 3♣ som overføringsmelding til ruder. Husk altid at aftale meldeteknik med din makker
 - Du kan af og til vove selv at springe til 6♦ eller 6♣ hvis du kan tælle til ca. 33. – Husk at *åbner* højst har 1 FP
-

Du eller din makker bør her i den høje ende overveje, om jeres kort alligevel kan klare, at en slem i farve til sidst kan flyttes til sans, fordi 6UT eller 7UT giver 10 point ekstra i regnskabet i forhold til en tilsvarende farvekontrakt. I en bridgeturning kan de ekstra 10 point betyde en 'top'.

21 ÅBNINGEN 2UT - og svar

Åbningsmeldingen **2UT** viser:

(se evt. skemaet for åbningsmeldinger på side 8)

- 20-21 honnørpoint
- Jævn fordeling. - dvs. ingen renonce/singleton og højst én doubleton – men ikke nødvendigvis hold i alle farver.

Svar på 2UT – Stayman – hvor I stiler efter at komme i en farvekontrakt

Også efter åbningen 2UT anvender vi Stayman til at undersøge om der er 4-4-tilpasning i en major-farve. Niveauet er blot hævet et trin i forhold til melding efter 1UT, dvs. at Stayman her er 3♣. Du har:

- Mindst 4 - 5 HP - med kun 4 HP når I ikke op til 26 point (4+21), men du er optimistisk med så stærk en makker
- Mindst én 4-farve i major - med 5-farve eller længere bruger du overføringsmelding, som du ser nedenfor

Åbners anden melding efter Stayman 3♣ er så:

- 3♦ Ingen 4- eller 5-farve i major – afvisning - meldingen skal alerteres
- 3♥ 4- eller 5-farve i ♥, måske også i ♠
- 3♠ 4- eller 5-farve i ♠, men ikke i ♥

Svares anden melding er derefter:

- pas hvis åbner har støttet din majorfarve med 3♥/3♠ - og du kun har 4 point (HP+FP)
- Husk at du naturligvis ikke som svarer melder pas til meldingen 3♦ fra åbner, da den er kunstig. – Meld 3UT
- 4♥/4♠ hvis åbner har støttet din majorfarve med 3♥/3♠ - og du kan tælle til ca. 26
- 3UT Misfit – makker valgte ikke min majorfarve
- Hvis åbner efter 2UT - 3♣ - 3♥ - 3UT en sjælden gang har 4-farve i både hjerter og spar, melder han/hun nu 4♣
- 4UT Med rigtig mange point, hvor du kan tælle til 30⁺, skal I måske i slem? – se RKC1430 kap. 26

Svar på 2UT – overføringsmelding – hvor I stiler efter at komme i en farvekontrakt

Også efter åbningen 2UT anvender man som svarer overføringsmeldinger (her 3♦/3♥), hvis du har en 5-farve eller længere i hjerter eller spar. Husk at overføringsmelding bruges uanset styrken – dvs. også med 0 point.

- Efter 3♦ skal åbner svare 3♥ -skal alerteres – tvungen melding. Måske kun 2-farve
- Efter 3♥ skal åbner svare 3♠ -skal alerteres – tvungen melding. Måske kun 2-farve

Efter åbningen 2UT bruges ikke overføring til minor som vist i kapitel 18, da I kommer for højt op.

Svarers anden melding efter åbners 3♥/3♠:

- pas 0-4 HP - I bliver på 3-trinnet - Du kan derfor trygt bruge overførselsmelding selv med 0 eller få point
- 4♥/4♠ 5⁺ point - hvis du har 6⁺-farve, så I har mindst 8 trumfer – du kan medregne evt. FP
- 3UT 5⁺ HP - hvis du kun har 5-farve. – Du ved endnu ikke, om I har 8 trumfer tilsammen
Åbner kan derefter vælge at melde pas med kun 2-farve, mens han/hun melder 4♥/4♠ med en længere farve
- 4UT Med rigtig mange point skal I måske i slem? – se RKC1430 kapitel 26

Svar på 2UT – med jævn hånd uden 4-farver eller 5-farver i major

Med en jævn hånd lægger du som svarer dine egne point til de 20-21 honnørpoint som åbner har lovet. Summen og pointgrænserne 26 - 33 - 37 bestemmer hvad du skal melde:

- Pas 0-4 HP kontrakt=2UT Der kan ikke være styrke til udgang
- 3UT 5-11 HP slutkontrakt Med kun 5 HP satses - du kan jo ikke her invitere med 2UT
- 4UT 12 HP invitation Måske har I 33 HP = lilleslem
Åbner skal vælge mellem pas eller 6UT
- 5UT 16 HP invitation I skal enten i lilleslem eller i storeslem
Åbner skal vælge og må ikke sige pas
- 6UT 13-15 HP slutkontrakt I har mindst 33 HP – men ikke 37 HP
- 7UT 17⁺ HP slutkontrakt I har mindst 37 HP

Du behøver heller ikke her lære pointtrin udenad. Du skal blot kunne sammentælle jeres point til 26/33/37.

Husk at der ikke er så langt til udgang. Efter åbningen 2UT svarer du derfor aldrig pas med mere end 4 point.

22 SPÆRREÅBNINGER / SPÆRREINDMELDINGER

Når du melder med spring i første melding er det en 'spærremelding', som viser en svag hånd med en god langfarve. Både *åbner* og *indmelder* kan bruge en spærremelding. I kapitel 23 lærer du, at også *svarer* kan benytte spærremelding ('et svagt spring') til at vise en svag hånd.

Du optager meldeplads for modstanderne ved at starte på relativt højt niveau, og du viser at du kun kan noget i denne farve. Forestil dig hvor irriterende/spærende det er for modstanderne, hvis du åbner med f.eks. 2♣ eller 3♠. Ret ofte kan I endda vinde pga. din langfarve. Om ikke andet så har du besværliggjort modstandernes meldinger.

- Du spærreåbner aldrig med 2♣, da denne melding betyder KRAVÅBNING - Se kapitel 25
- Du spærre ikke over udgang – så spærremeldinger er fra og med 2♦ til og med 5♦
- Hvis du har en 4-farve i major bruger du ikke spærreåbning i en minorfarve.
Du bør her medtænke muligheden for, at I måske kan enes om majorfarven. - Din langfarve vil også give stik her.

For at benytte en spærremelding skal du have:

- 6-10 HP - læg mærke til at en spærremelding går helt ned til 6 HP
- Rimelig/god langfarve med mindst 6 kort på 2-trinnet 2♦, 2♥ og 2♠ viser svag hånd med 6-farve.
- Rimelig/god langfarve med mindst 7 kort på 3-trinnet eller højere 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ viser svag hånd med 7+-farve
- Ikke for gode modspilsværdier (f.eks. ikke 2 esser)

Husk at du også spærre for din makker, så med mere end 10 HP som *åbner* får I ofte en bedre kontrakt, hvis du starter med en almindelig melding uden spring, så I via dine og makkers meldinger kan kommunikere.

Hvor højt skal man spærre?

Med spærremeldinger giver du den altid 'fuld skrue' første gang. Det vil jo være ærgerligt hvis modstanderne alligevel meldte, når nu det var formålet at holde dem væk. Ved en spærremelding tæller du ikke dine point.

Du tæller stik for at finde niveauet for spærremeldingen:

Først tæller du stik i din langfarve som antal kort minus manglende tophonnører, EKD. Dernæst tillægger du mulige stik i sidefarver. Du kender ikke din makkers styrke, så du anslår at han/hun kan tage 2-3 stik: 2 stik hvis I er i zonen / 3 stik hvis I er uden for zonen. Tilsammen viser det niveauet.

Eksempler: Med i alt 8 stik kan du spærremelde på 2-trinnet med mindst en 6-farve.
Med i alt 10 stik kan du spærremelde helt op på 4-trinnet med mindst en 7-farve.

Svar på spærremelding

Tænk på, at din makker er svag og nok kun kan noget i sin spærrefarve. Makker har talt sine stik og medregnet, at du kan tage 2 stik i zonen eller 3 stik uden for zonen. Du skal som *svarer* nu vurdere, om du har de forventede 2 eller 3 rimeligt sikre stik. ('Kvikstik') - **Dine point er her uden betydning! - Du tæller kun stik.**

- **Pas.** Det mest almindelige svar. Du har ikke flere stik end du er sat til
- **Støtte** af spærrefarven. Du har flere stik end du er sat til. Måske kan du hæve til udgang i farven? Husk at du kun tæller stik, og at du selv skal bestemme niveauet. Din makker har meldt sit maksimale og svarer ikke på en invitation. En forhøjelse til lige under udgang er altså her blot en viderespærring.
- **3UT** - er en stopmelding. Du vurderer at 3UT er den bedste kontrakt. - Du har styr på de andre farver.
- **Ny farve** - bruges ret sjældent. Du lover en stærk hånd med en langfarve - og du er meget overbevist om at din langfarve er bedre end makkers. Husk at han/hun er svag og nok kun kan noget i sin meldte farve.

Husk: Hvis du vælger at svare med sans eller med egen farve, skal du have nogle kort i makkers farve for at kunne komme over og udnytte langfarven. Ofte har din makker ingen topkort i de andre farver.

Forsvar mod spærremelding

- Det vigtigste forsvar mod spærremelding er en 'oplysningsdobling', som kan bruges hvis du er kort i den meldte farve og kan støtte alle umeldte farver - se kapitel 15. Der kræves ikke mere for at doble efter en spærremelding end til en dubling af 1 i farve, da *spærreåbner* er svag
- Hvis du som modstander melder ny farve på 2-trinnet er det en 5⁺-farve. På 3-trinnet er det en 6⁺-farve

23 SVAGE SPRING – som svarer

Lige som ved spærreåbninger/spærreindmeldinger kan du som *svarer* bruge spring i ny farve **i første svarmelding** for at vise en svag hånd med en langfarve. Når du som *svarer* bruger en spærremelding kaldes det et 'svagt spring'. Du får med dit spring afbrudt eller besværliggjort dialogen med din makker, da du vil vise, at dine kort kun er noget værd med denne farve som trumf. Husk at det kun er i din første melding, at et spring i en ny farve viser en svag hånd. I anden melderunde vil en springmelding vise din styrke.

Du kan også bruge svagt spring efter indmelding fra modstanderne, hvis der er plads til spring til 2- eller 3-trinnet.

Svarers brug af spring til 2-trinnet eller 3-trinnet i offensiven

Meldesekvensen 1♦ - pas - 2♠ (*Åbner – Modstander – Svarer*) viser, at du som *svarer* har en 6-farve i spar og en svag hånd med ca. 5-9 HP. Normale spærremeldinger går ned til 6 HP, men du kan bruge et 'svagt spring' med helt ned til 5 HP, da du har en makker med en åbningshånd.

6-farver hører hjemme på 2-trinnet mens 7-farver hører hjemme på 3-trinnet. Hvis *svarer* springer til 3-trinnet i ny farve i første melderunde vises således 7⁺-farve og ringe styrke, 5-9 HP. Hvis 7-farven er ret dårlig, kan du som *svarer* nedgradere den og melde den på 2-trinnet - som en 6-farve.

Spring til 3 i minor kræver, at du har 2 af tre tophonnører og mindst 7-farve. Det vil så være muligt for *åbner* evt. at skifte til sans, hvis han/hun har den sidste tophonnør i din farve. Samme krav til honnører stilles ikke i major.

Åbners svar på svage spring

Efter svage spring er alle meldinger naturlige og du må bruge den sunde fornuft. Din makker har vist en svag hånd med en 6-farve eller en 7-farve, så der skal meget til at man nu bortvælger denne farve. Når du sammentæller dine egne og makkers point skal du regne med at han/hun kan have helt ned til 5 HP. Efter en spærremelding bruges normalt ikke en invitationsmelding, hvor du melder lige under udgang. – med mindre I har aftalt andet

Du melder nu som *åbners* anden melding:

- | | |
|---------------------------|---|
| • Pas: | Er ofte den rigtige melding , da makker viser en svag hånd |
| • Udgang i makkers farve: | Du kan tælle til udgang |
| • 3UT: | Stopmelding Typisk med stik i en god minorfarve – og nogle kort i makkers langfarve |
| • 4 i egen majorfarve: | Solid 6 ⁺ -farve og maksimumhånd |
| • 4UT: | Spørgemelding efter esser, - med <i>svarers</i> langfarve som trumf - se RKC1430 kapitel 26 |

Husk: Hvis du som *åbner* vælger at svare med 3UT eller med egen farve, skal du have nogle kort i makkers farve for at kunne komme over og udnytte langfarven. Ofte har din makker ingen topkort i de andre farver.

Svage spring som svarer i defensiven

Også i defensiven (som svar på din makkers indmelding) kan du anvende et svagt spring. Eksempel: Efter meldingerne 1♣ - 1♦ - 1♥ - ? springer du til 2♠ med f.eks. ♠ K D T 8 5 3 ♥ 7 ♦ T 6 4 ♣ D B 2 (8 HP)

I defensiven gælder også at man melder videre efter naturlige principper. Oftest melder du som indmelder-makker nu pas. I skal nok ikke videre, medmindre du har en meget stærk hånd.

Note

Du bruger kun et 'svagt spring' til 2- eller 3-trinnet. Et svarspring i ny farve direkte til 4-trinnet har en helt særlig betydning. Denne konvention kaldes 'Splinter' – Det lærer du måske senere.

I nogle/ældre meldesystemer viser svarspring i ny farve i første melding en stærk hånd og udgangskrav. I vores meldesystem, Centersystemet, viser det som sagt en svag hånd med en langfarve. Vi udnytter, at *svarer* først viser sin styrke i anden melderunde, så du får plads til at melde et 'svagt spring'.

Det er nemt i vores meldesystem at huske, at spring i ny farve **i første melding** altid viser en svag hånd med en lang farve uanset om du er *åbner*, *indmelder* eller *svarer*.

24 NEGATIVE DOBLINGER - oplysningsdoblinger i offensiven

Makker har åbnet med en farvemelding og næste spiller har meldt ind. Du kan nu doble. Dette kaldes en 'negativ dubling'. Husk at du ikke kan doble din makker, så en negativ dubling bruges kun efter en indmelding fra modstanderne. At spille med negative doblinger betyder, at man også anvender oplysningsdoblinger i offensiven.

En negativ dubling lover mindst 4-farve i umeldte majorfarver. Hvis der er to umeldte majorfarver loves mindst 4 kort i begge farver. Hvis begge majorfarver er meldt er dublingen til begge minorfarver. Der bør også her være 4-4 i minor men kravet er ikke så ufravigeligt som i major.

Eksemplerne er *Åbner – Modstander – Svarer*

- 1♣ - 1♦ - DBL: mindst 4-farve i spar og hjerter
- 1♣ - 1♥ - DBL: mindst 4-farve i spar
- 1♦ - 1♠ - DBL: mindst 4-farve i hjerter
- 1♠ - 2♥ - DBL: mindst 4-farve i klør og ruder - 4-4 er ikke et absolut krav i minor

Du bruger ikke negativ dubling efter en spærremelding fra din makker. Med spærremeldingen har han/hun jo vist en langfarve og ret få point, så der er derfor usandsynligt at I kan enes om en umeldt majorfarve.

Meldeniveau og styrkekrav

Man kan anvende negative doblinger til og med 4♥. Der er følgende enkle krav til styrke:

- På 1-trinnet kræves 6⁺ HP
- På 2-trinnet kræves 8⁺ HP
- På 3-trinnet kræves 10⁺ HP
- På 4-trinnet kræves 12⁺ HP

En negativ dubling er principielt styrkemæssigt ubegrænset opadtil. Men med stærke og skæve hænder foretrækkes en naturlig melding frem for en negativ dubling.

Læg mærke til, at du kan bruge en negativ dubling med færre point end ved normal svarmelding. Logikken er, at en dubling ikke hæver meldetrinnet.

Eksemplerne viser *Åbner – Modstander – Svarer*

- 1♥ - 2♦ - DBL Viser mindst 4-farve i spar og mindst 8 HP
- 1♥ - 2♦ - 2♠ Viser mindst 4-farve i spar og mindst 10 HP

De fleste bridgespillere bruger kun negativ dubling med en 4-farve, mens en længere farve meldes naturligt. Du kan på denne måde vise din længde i majorfarven. Husk at aftale det med 4- og 5⁺-farver med makker!

Eksemplerne viser *Åbner – Modstander – Svarer*

- 1♣/1♦ - 1♥ - DBL: 4-farve i spar
- 1♣/1♦ - 1♥ - 1♠: 5-farve - eller længere - i spar

Flere eksempler:

Eksemplerne viser *Åbner – Modstander – Svarer*

- 1♦ 1♠ DBL Mindst 4-farve i ♥ og mindst 6 HP
- 1♦ 1♠ 2♥ Mindst 5-farve i ♥ og mindst 10 HP
- 1♦ 2♥ DBL Mindst 4-farve i ♠ og mindst 8 HP
- 1♥ 1♠ DBL Mindst/helst 4-4 i minor og mindst 6 HP

Svar – *åbners* 2. melding

Åbner melder naturligt videre ud fra de oplysninger som *svarer* har givet med sin negative dubling. Du siger naturligvis ikke pas til din makkers dubling, da den så bliver til en strafdobling.

- Støtte til makkers indirekte viste farve følger '3-trins raketten', 12-15 / 16-18 / 19⁺ point - Husk evt. FP
- *Åbners* 2. melding med ny minorfarve er en naturlig ny farve
- Svar i sans lover hold i modstandernes indmeldte farve(r)
- Genmelding af egen farve lover 6⁺-farve - men kan af nød være en 5-farve – dvs. uden andre gode meldinger

25 KRAVÅBNINGEN 2♣

Åbning med **2♣** viser en meget stærk hånd. Denne melding er den eneste åbningsmelding, som *svarer* ikke må sige pas til. Der **skal** svarmeldes. Man kalder derfor denne åbningsmelding for en **kravåbning**.

Meldingen er kunstig og siger ikke noget om klørfarven, så den skal alerteres.

Meldingen dækker ét af følgende to tilfælde:

- Mindst 22 HP - det mest almindelige
- Udgang på egen hånd - du har mindst 9 sikre stik – forekommer meget sjældent

Svar på kravåbningen 2♣ - Du kan ikke vide om meldingen 2♣ betyder 22+ HP eller udgang på egen hånd – så du svarer ens

Svarer melder således:

- 2♦ Du har 0-7 HP og afmelder med 2♦ **eller** du har mere end 7 HP og jævn fordeling
Du svarer altså 2♦ med både en svag hånd - og med alle jævne hænder uanset styrke.
Med din relæ-melding 2♦ afventer du at *åbner* giver flere oplysninger om sin stærke hånd.
- 2♥/2♠/3♣/3♦ Du har mere end 7 HP og en skæv fordeling - positivt svar.
Ved positivt svar har du mindst en 5-farve.
Ved positivt svar i minor (3♣/3♦) bør du have rimelig styrke eller en 6⁺-farve, da I jo kommer på 3-trinnet. Uden dette afmelder du også her ved at svare 2♦.

De videre meldinger

Efter afmelding/relæ med 2♦ fra *svarer* vil du nu som stærk *åbner* melde således:

- Med ujævn hånd meldes **din bedste farve** - Du behøver ikke melde med spring, da *svarer* **skal** fortsætte til mindst udgang
- Med en jævn hånd og 22-24 HP meldes 2UT
- Med en jævn hånd og 25-27 HP meldes 3UT

Efter 2♣-2♦-2UT kan *svarer* nu melde Stayman (3♣) og overføringsmelding (3♦ eller 3♥) ligesom efter en åbning med 2UT. Husk, at en overføringsmelding (med 5⁺ farve i major) også bruges med 0 HP – se kapitel 21

Kun efter 2♣-2♦-2UT må du som *svarer* melde pas i anden omgang med meget få point (0-1 HP), hvis du ikke har kort til en overføringsmelding. *Åbner* har vist 22-24 HP, så I kan her ikke nå udgang, med dine 0-1 HP.

Man kan overveje at melde pas også med 2 HP, da I ikke altid kan nå op på de 26 HP, men du bør være optimist med så stærk en makker.

I alle andre tilfælde skal I fortsætte meldingerne til I mindst når udgang.

Hvis *svarer* melder positivt (2♥/2♠/3♣/3♦) med mere end 7 HP, er slem ikke langt væk. Den af jer, der har det bedste overblik over pointfordelingen, kan melde udgang eller måske gå mod slem via 4UT – se RKC1430 kap. 26. Nogle bridgespillere vover at melde direkte i lilleslem eller storeslem for ikke, via spørgemelding, at afsløre for meget om kortfordelingen til modstanderne.

Du lærer senere om brug af 'cuebids' hvor I udveksler informationer inden udgang/slem. Med dit svar kan du sagtens melde langsomt for at finde den bedste kontrakt, da meldingerne ikke kan/må gå i stå under udgang.

Note vedr. svar på 2♣

Før den nuværende udgave af Centersystemet brugte man ikke svaret 2♦ ved jævne hænder med over 6 HP.

Man svarede:

- 2♦ 0-7 HP afmelding - skal alerteres
- 2UT 7-9 HP med en jævn hånd
- 3UT 10-12 HP med en jævn hånd
- 2♥/2♠/3♣/3♦ 7⁺ HP og skæv fordeling – positiv melding med rimelig 5⁺-farve

Måske er det en fordel, at man viser noget - i stedet for blot at bruge 2♦ som passiv relæmelding? Nogle foretrækker stadig dette. I bestemmer selv hvordan I vil melde, men aftal meldingerne med din makker.

26 ES-SPØRGEMELDINGEN RomanKeyCardBlackwood 1430

I er blevet enige om en trumffarve, og du kan via meldeforløbet se, at I tilsammen har mindst 30 HP+FP. Måske skal I op i lilleslem eller storeslem. Husk de vejledende pointgrænser 26 - 33 - 37. Den af jer, der har det bedste overblik over jeres point, kan nu med meldingen **4UT** spørge om antal esser - samt om trumf K+D. Hvis klør eller ruder er trumf skal I have mindst 32 point for at spørge, da I ellers risikerer at komme for højt op, når der svares. I major kan man jo ofte nå at stoppe i 5♥ eller 5♠, hvis det viser sig at I mangler nogle topkort.

Det er vigtigt at vide om I har alle esser, når I måske skal i slem. I et spil kort er der i alt 40 HP, men selv hvis du sammentæller jeres point til 33 eller 37, kan modstanderne have 1 eller 2 esser, da du og din makker nok har medregnet nogle fordelingspoint. Med es-spørgemeldingen RKC1430 (nogle kalder den RKCB1430) garderer du dig mod sådanne overraskelser. Husk at RKC1430 er til trumfkontrakter. - Se kapitel 20 vedr. slem i sans.

Svar på 4UT:

I RKC1430 kan man få svar på om makker har trumf konge ved at tælle trumf konge med som et 'es'. Der er derfor 5 'esser' eller keycards. Når trumf konge nu tælles som et 'es' er det vigtigt, at I er enige om trumffarven:

Den farve der er støttet, er trumf. Hvis ingen farve er støttet, er det den sidst meldte farve, der er trumf.

Efter spørgemeldingen 4UT melder du som *svarer*: - husk at trumf konge tælles som et 'es'

- 5♣: 1 eller 4 'esser' - huskes ved at 1-4 er første del af **1430**
- 5♦: 3 eller 0 'esser' - huskes ved at 3-0 er sidste del af **1430**.

Vi udnytter meldepladsen, så 5♣/5♦ kan betyde 2 ting. *Spørger* kan så godt som altid via meldeforløbet og egne kort se, hvorvidt svaret 5♣/5♦ betyder det lave eller det høje antal 'esser'.

- 5♥: 2 'esser' uden trumf dame - huskes ved at ♥ er lavere end ♠
- 5♠: 2 'esser' med trumf dame - huskes ved at ♠ er højere end ♥

Med svarene 5♥/5♠ får du med denne konvention også sagt om du har trumf dame. Man har valgt at udnytte svarmeldingerne på denne måde, da det mest almindelige er, at du har netop 2 'esser'.

Spørger skal selv have mindst 1 'es', så der er ikke svarværktøj til 5 'esser'.

Spørger mangler trumf dame – og I har alle 5 'esser'

Ved svarmeldingen 5♣ eller 5♦ får du ikke at vide, som *spørger*, om makker har trumf dame. Hvis du mangler trumf dame, kan du nu spørge om dette ved at melde den næste farve – dog springes trumffarven over:

- | | |
|--|--|
| • - - 4UT - 5♣ - 5♦ "Har du trumf dame?" | |
| • - - 4UT - 5♣ - 5♥ "Har du trumf dame?" | - Her er ruder trumf, så ruder springes over |
| • - - 4UT - 5♦ - 5♥ "Har du trumf dame?" | |
| • - - 4UT - 5♦ - 5♠ "Har du trumf dame?" | - Her er hjerter trumf, så hjerter springes over |

Disse meldinger bruges kun, når I har alle 5 'esser'. Hvis ikke, skal I nok stoppe i trumffarven lavest muligt.

Nej: Hvis du som *svarer* ikke har trumf dame melder du trumffarven lavest muligt. Med spar som trumf kan du f.eks. melde - - 4UT - 5♦ - 5♥ - 5♠. *Spørger* kan så blive stående her – eller evt. hæve meldingen til lilleslem.

Ja: Hvis du som *svarer* har trumf dame melder du **5UT** eller farven på din 'laveste umeldte konge':

- - - 4UT - 5♣ - 5♦ - **5UT** "Ja, jeg har trumf dame – men jeg har ingen 'umeldte konger'"
- - - 4UT - 5♣ - 5♦ - **5♠** "Ja, jeg har ♥D - og jeg har også ♠K" - med hjerter som trumf
- - - 4UT - 5♦ - 5♥ - **6♣** "Ja, jeg har ♠D - og jeg har også ♣K" - med spar som trumf
- - - 4UT - 5♦ - 5♥ - **6♦** "Ja, jeg har ♠D - og jeg har også ♦K - men ikke ♣K" - med spar som trumf
- - - 4UT - 5♦ - 5♠ - **6♦** "Ja, jeg har ♥D - og jeg har også ♦K - men ikke ♣K" - med hjerter som trumf

Du melder ikke trumf konge, da den allerede er med i meldinger af 'esser'. Du viser konger nedefra, ♣-♦-♥-♠, så hvis du springer i rækken, er det fordi denne konge mangler.

Hvis meldingerne viser, at I tilsammen har 'kompenserende længde' dvs. mindst 10 trumfer, så svarer du **ja** uanset om du har damen. Damen vil så oftest falde ved topstil af es og konge, da der højst er 3 udesiddende trumfer.

Du mangler en konge i en sidefarve

Det er 1430-spørger der er kaptajn. Hvis I har alle 'esser' (eller 10 trumfer) kan han/hun nu spørge videre efter evt. manglende konger ved at melde 5UT:

Nej: Hvis du som svarer ikke har umeldte konger, melder du trumffarven lavest muligt. (= Lilleslem)

Ja: Du melder som svarer farven på din laveste umeldte konge: - ikke trumf konge, da den allerede er med i melding om 'esser'.

- - - 5UT - 6♣ = 'Jeg har ♣K' - når klør ikke er trumf.
- - - 5UT - 6♦ = 'Jeg har ♦K men ikke ♣K' - 6♦ kan også bruges som laveste umeldte konge, hvis klør er trumf.
- - - 5UT - 6♥ = 'Jeg har ♥K men ikke de oversprungne konger' - når hjerter ikke er trumf.
- - - 5UT - 6♠ = 'Jeg har ♠K men ikke de oversprungne konger' - når spar ikke er trumf.

Du viser konger nedefra, så når en farve springes over er det fordi du ikke har kongen i denne farve.

Som svarer kan du måske være bange for, at I kommer for højt op? Du må tro på at din makker kun spørger, hvis han/hun kan tåle svaret.

RKC1430 UDVIDET

Du kan på denne og næste side se flere RKC1430-meldinger, som nok er lidt avancerede til begyndere, men de er medtaget her så du og din makker kan få overblik, når I en dag har mere erfaring og mod på noget mere.

Du kan spørge efter en konge under 5UT

Hvis der er plads under 5UT melder du blot den farve, hvor du mangler en konge. Du kan derved måske undgå at I kommer for højt op. Når du spørger efter konger, skal du huske ikke at bruger meldinger som spørger om trumf dame.

Eksempel 1: - - 4UT - 5♣ - 5♥ = 'Har du hjerter konge?' - kun hvis ruder og hjerter ikke er trumf.
- hvis ruder er trumf, vil 5♥ jo spørge om trumf dame.

Svar: **Nej** = meld trumffarven lavest muligt.
Ja = meld 5UT eller meld evt. yderligere en umeldt konge

- - - 4UT - 5♣ - 5♥ - 5UT = 'Ja, jeg har ♥K - men jeg har ikke andre umeldte konger'
- - - 4UT - 5♣ - 5♥ - 6♣ = 'Ja, jeg har ♥K - og jeg har også ♣K'
- - - 4UT - 5♣ - 5♥ - 6♦ = 'Ja, jeg har ♥K - og jeg har også ♦K - men ikke ♣K'

Eksempel 2: - - 4UT - 5♥ - 5♠ = 'Har du spar konge' - kun hvis spar ikke er trumf.

Svar: **Nej** = meld trumffarven lavest muligt - dvs. lilleslem
Ja = meld 5UT eller meld evt. yderligere en umeldt konge

- - - 4UT - 5♥ - 5♠ - 5UT = 'Ja, jeg har ♠K - men jeg har ikke andre umeldte konger'
- - - 4UT - 5♥ - 5♠ - 6♣ = 'Ja, jeg har ♠K - og jeg har også ♣K'
- - - 4UT - 5♥ - 5♠ - 6♦ = 'Ja, jeg har ♠K - og jeg har også ♦K - men ikke ♣K'

Du mangler flere konger

Efter at makker har vist en umeldt konge kan du spørge i næste farve, hvor du yderligere mangler en konge. Det er derfor smart at konger vises nedefra, så der er plads til næste spørgsmål. Meldingen kan også bruges efter svar på spørgsmål om trumf dame, hvor makker i sit svar har vist en umeldt konge.

Eks.1 - makker melder med spar som trumf: - - 5UT - 6♦ 'Jeg har ♦K - men ikke ♣K'

Du melder: - - 5UT - 6♦ - 6♥ 'Har du også hjerter konge?'

Eks.2 - makker melder med spar som trumf: - - 4UT - 5♦ - 5♥ - 6♣ 'Ja, jeg har ♠D - og jeg har også ♣K'

Du melder: - - 4UT - 5♦ - 5♥ - 6♣ - 6♦ 'Har du også ruder konge?'

Eks. 2b Du melder: - - 4UT - 5♦ - 5♥ - 6♣ - 6♥ 'Har du også hjerter konge?'

- hvis du selv har ruder konge.

Svar: **Nej** = meld trumffarven lavest muligt.
Ja = meld sans eller lilleslem/(storeslem) - evt. storeslem, hvis lilleslem betyder nej

Du mangler en dame i en sidefarve – og I har alle 'esser' og trumf dame / eller 10 trumfer

Som du så på forrige side kan du spørge efter manglende konger ved at melde 5UT – eller ved at melde farven hvor du mangler kongen, hvis det kan rummes ved melding under 5UT. Det skaber plads til særlige spørgemeldinger efter en manglende dame - du spørger ikke her efter trumf dame, da du som vist tidligere kan spørge efter denne på anden måde

Hvis du springer forbi 5UT og melder en farve direkte på 6-trinnet, er det et spørgsmål efter en dame.

Eksempel: - - 4UT - 5♣ - 6♦ betyder: 'Har du ♦D?' - du springer til 6-trinnet.

- hvis du ville spørge efter konger kunne du jo blot melde - - 5UT, så ved at springe forbi 5UT spørger du som sagt efter en dame

Makker svarer **nej** ved at melde trumffarven lavest muligt (forhåbentligt lilleslem) / eller sin næste umeldte dame hvis dette kan gøres uden at passere trumffarven. Dette er altså omvendt i forhold til svar på konger.

Makker svarer **ja** ved at melde storeslem. Du spørger altså kun efter en dame, hvis du overvejer storeslem.

Voidwood – du viser en renonce

'Void' er det engelske ord for tomhed – dvs. renonce.

Hvis I er enige om en trumffarve, vil du – som vist først i kapitlet – med mange point normalt spørge efter esser med 4UT. Men du kan i stedet for denne 4UT-melding bruge 'Voidwood' til at vise en renonce-farve. Du melder blot farven med direkte spring forbi 4UT – dvs. en melding på 5-trinnet.

Her er vist ganske korte meldeforløb, *åbner-svarer-åbner*. I praksis kan forløbet være meget længere.

- 1♠ - 3♠ - 5♣, spørger efter 'esser' med spar som trumf - med renonce i ♣
- 1♥ - 3♥ - 5♦, spørger efter 'esser' med hjerter som trumf - med renonce i ♦
- 1♦ - 3♦ - 5♥, spørger efter 'esser' med ruder som trumf - med renonce i ♥
- 1♣ - 3♣ - 5♥, spørger efter 'esser' med klør som trumf - med renonce i ♥

Du skal overveje, om I kommer for højt op ved brug af Voidwood-melding med renonce i hjerter

- 1♥ - 3♥ - 4♠, spørger efter 'esser' med hjerter som trumf - med renonce i ♠

Det sidste er en undtagelse, hvor vi kan melde Voidwood i spar på 4-trinnet, da vi jo derved passerer udgang i hjerter

Svar på Voidwood

Svarer skal nu vise 'esser' mm. lige som ved normal RKC1430, men svarmeldingens fire trin starter efter den meldte renonce-farve. Husk ved Voidwood, at et evt. es i renoncefarven IKKE tælles med i svaret.

Her er vist ganske korte meldeforløb, *åbner-svarer-åbner-svarer*. I praksis vil forløbet ofte være længere.

Renonce i klør: ➡ - Husk at hjerter er trumf - da det jo er den farve I er enige om – så ♥K tæller med som 'es'. – men evt. ♣Es gør ikke

- 1♥ - 3♥ - 5♣ - 5♦ = 1 eller 4 'esser'
- 1♥ - 3♥ - 5♣ - 5♥ = 3 eller 0 'esser'
- 1♥ - 3♥ - 5♣ - 5♠ = 2 'esser' uden trumf dame
- 1♥ - 3♥ - 5♣ - 5UT = 2 'esser' med trumf dame

Renonce i ruder: ➡ - Husk at hjerter er trumf - da det jo er den farve I er enige om – så ♥K tæller med som 'es'. – men evt. ♦Es gør ikke

- 1♥ - 3♥ - 5♦ - 5♥ = 1 eller 4 'esser'
- 1♥ - 3♥ - 5♦ - 5♠ = 3 eller 0 'esser'
- 1♥ - 3♥ - 5♦ - 5UT = 2 'esser' uden trumf dame
- 1♥ - 3♥ - 5♦ - 6♣ = 2 'esser' med trumf dame

Hvis der er plads, kan du efter svarmeldingen fortsætte med normale 1430-meldinger:

- Du kan ved at melde farven over makkers to laveste svar (14-30) spørge efter trumf dame
- Hvis I med svaret stadig er under 5♠ kan du spørge efter konger med 5UT

Hvis I er præcis på 5♠, som du ser i eksemplet med renonce i ruder, kan du ikke bruge 5UT, da det i dette tilfælde er et spørgsmål efter trumf dame. Det er jo den efterfølgende melding efter svaret 5♠, hvor der vises 3 eller 0 'esser'.

- Hvis I med svaret stadig er under 5UT, kan du spørge efter en dame med spring forbi 5UT

Du kan også blot melde lilleslem eller storeslem direkte.

27 MICHAELS CUEBID: 1♣ - 2♣ eller 1♦ - 2♦

Du kan som *indmelder* bruge direkte overmelding af modstandernes minor-åbning 1♣ - **2♣** eller 1♦ - **2♦**. Denne konvention hedder 'Michaels cuebid' og viser, at du har begge majorfarver. Du opfordrer makker til at finde bedste fit i major. Meldingen skal alerteres, da den er kunstig. - Meldingen bruges kun i første melderunde. Du har:

- Uden for zonen mindst fordeling 4-5 i majorfarverne og ca. 6/8 – 14 HP
- I zonen mindst fordeling 5-5 i majorfarverne og ca. 8 – 14 HP

Selv med en relativ svag indmelderhånd kan I ofte 'stjæle' kontrakten med denne konvention. Meldingen kan også bruges i 4. hånd med 1♣ - pas - pas - **2♣** eller 1♦ - pas - pas - **2♦**, men kun når de mellemliggende spillere har sagt pas.

Svar

Du skal altid svare på Michaels Cuebid uanset dine point, hvis ikke modstanderen imellem jer har meldt videre. Du lader naturligvis ikke makkers kunstige melding blive stående. Meld bedste majorfarve på et passende niveau.

Du svarer:

- | | | |
|----------|-----------------|--|
| • 2♥/2♠: | 0-10 point | Svag hånd |
| • 3♥/3♠: | 11-14 point | Inviterende hånd |
| • 4♥/4♠: | mindst 15 point | Slutmelding |
| • 2UT: | 11-14 HP | Invitation til udgang i sans. Intet særligt i majorfarverne
Meldingen kræver godt hold i modstandernes åbningsfarve |
| • 3UT: | mindst 15 HP | Stopmelding. Intet særligt i majorfarverne
Meldingen kræver godt hold i modstandernes åbningsfarve |

Hvis modstanderen imellem jer melder andet end pas, kan du med dårlige majorfarver og meget få point svare med pas. Makker får jo her chancen igen. Med blot lidt styrke bør du melde som vist ovenfor.

Hvis modstanderen imellem jer melder en minorfarve, kan du med en dobling bede din makker om selv at vælge sin bedste majorfarve. Det kan du bruge, hvis dine majorfarver er lige gode.

28 LANDY: Indmelding med 2♣ efter åbningen 1UT

Efter åbningen 1UT kan du som modstander indmelde med **2♣**. Som *indmelder* bruger du ikke Stayman, men du viser med denne melding begge majorfarverne. Meldingen kaldes 'Landy'. Den kan også bruges i 4. hånd med 1UT-pas-pas-**2♣**, men kun når de mellemliggende spillere har sagt pas. Dette er endnu en mulighed for at 'stjæle' kontrakten fra de andre. - Meldingen er kunstig og skal alerteres, da den ikke siger noget om klør.

Denne konvention er en opfordring til makker om at finde bedste fit i major. Du har mindst 4-5 i majorfarverne. Mange spiller med et krav om 5-5 i zonen så det ligner kravet i 'Michaels Cuebid'. Dette aftaler du med makker.

Kravet til point er lidt flydende, Her er et bud:

- Ca. 8 – 16 HP uden for zonen
- Ca. 10 – 16 HP i zonen

Der er ingen øvre pointgrænse, men med 17⁺ HP bør du overveje at strafdouble 1UT.

Svar

Du skal altid svare på Landy uanset point, hvis ikke modstanderen imellem jer har meldt videre. Du lader naturligvis ikke makkers kunstige melding blive stående. Meld din bedste majorfarve på et passende niveau. Hvis din spar- og hjerterfarve er lige gode kan du med meldingen **2♦** få din makker til at vælge.

29 STENBERG 2UT - som direkte svar på 1♥/1♠

Hvis du efter åbningen 1♥/1♠ (og pas fra næste hånd) svarspringer direkte til **2UT** er det en kunstig melding der viser 4⁺-korts støtte til majorfarven og 13⁺ point (HP+FP). Meldingen er **krav til mindst udgang**, og den bruges kun i første melderunde.

Konventioner med 2UT-svar bruges i næsten alle meldesystemer og findes i mange varianter. Her har vi valgt STENBERG 2UT, som i Blakssets Bridgebog indgår i selve grundsystemet. Formålet med denne konvention er at fastlægge trumffarven, at signalere udgangskrav samt at undersøge slemmuligheder med meldinger på et tilpas lavt niveau. Ved at melde 2UT i stedet for 4♥/4♠ har du skabt plads til ekstra meldinger på 3-trinnet og 4-trinnet. Husk, at I mindst skal i udgang – og måske i slem?

Åbners 2. melding – svar på STENBERG 2UT

Åbner skal nu primært fortælle om en eventuel kort sidefarve for at give makker mulighed for at vurdere, hvordan de to hænder passer sammen – og om der er mulighed for slem.

Åbners anden melding efter **1♠** - pas - 2UT - pas -

3♣/3♦/3♥: Singleton i farven

3♠ (trumffarve): Ingen korte sidefarver - minimum

3UT: Ingen korte sidefarver, men pointtillæg (mindst 15 point) – ikke slutmelding

4♣/4♦/4♥: Renonce i farven

4♠ (trumffarve): Ingen korte sidefarver - elendig hånd som er uegnet til slem

4UT: Spørg efter esser med RKC1430 og åbningsfarven ♠ som trumf – du kan tælle til mindst 30

Åbners anden melding efter **1♥** - pas - 2UT - pas -

3♣/3♦/3♠: Singleton i farven

3♥ (trumffarve): Ingen korte sidefarver - minimum

3UT: Ingen korte sidefarver, men pointtillæg (mindst 15 point) – ikke slutmelding

4♣/4♦/4♠: Renonce i farven. Ved 4♠ bør du have ekstra styrke - da du jo passerer udgang 4♥

4♥ (trumffarve): Ingen korte sidefarver - elendig hånd som er uegnet til slem

4UT: Spørg efter esser med RKC1430 og åbningsfarven ♥ som trumf – du kan tælle til mindst 30

Læg mærke til at de to afdelinger er næsten ens. Den eneste forskel er, at du med hjerter som trumf skal have ekstra styrke ved melding af 4♠ (med renonce i spar), da du jo med meldingen passerer udgang 4♥.

Du viser en singleton på 3-trinnet eller en renonce på 4-trinnet. Hvis du ikke har nogle korte farver, viser melding af trumffarven en svag åbningshånd, mens 3UT viser styrke. Ved meldingen 4UT kan du tælle til mindst 30 point.

Svarers anden melding

Ved at vurdere åbners anden melding overvejer du som svarer, om I skal i slem.

Du kan som svarer:

- Stå af i udgang 4♥/4♠ med minimum / dårlig tilpasning
- Gå mod slem via spørgemeldingen 4UT – se kapitel 26
- Opfordre til slem med 3UT – hvis I ikke er kommet for højt op. Meldingen viser medium sleminteresse. Denne melding er ikke en slutmelding, da I naturligvis skal spille i den majorfarve, I er enige om
- Melde 3 i åbningsfarven som en 'neutral' melding – hvis I ikke er kommet for højt op
- Meld Cuebids – Det lærer du om senere

Modstanderne melder ind

Hvis modstanderne melder ind efter åbningen 1♥/1♠ kan du ikke benytte 2UT som støtte og udgangskrav.

I sekvensen 1♥/1♠ - 2♣ - **2UT** viser svarer med 2UT en naturlig sansmelding med 10-12 HP og hold i klør.

30 UDSPILSDIRIGERENDE DOBLINGER

Dette emne er nok lidt ud over begynderniveau. Men det er et effektivt og ikke særligt svært værktøj. Når modstanderne via **kunstige svarmeldinger** er ved at få kontrakten, kan du bruge en dobling for at fortælle din makker, at han/hun godt må spille ud i den farve som lige er meldt. På den måde kan I ofte med det rigtige udspil score det/de første stik. Du kan måske nå at få en trumfning, før *spilfører* får trukket dine trumfer.

Dvs. at en 'udspilsdirigerende dobling' er en dobling af en kunstig melding fra modstanderne. Det er ufarligt at bruge dobling her, da modstanderne naturligvis melder videre efter deres kunstige melding. Som *dobler* viser du intet om dine point. Du forventer blot, at din makker vælger det ønskede udspil.

Eksemplerne viser *Åbner* – *Makker* – *Svarer* - *Dig*

1UT - pas - 2♣ - DBL Du ønsker et udspil i klør

Din dobling er som sagt ganske gratis, idet *åbner* her melder videre for at svare på den meldte Stayman, 2♣.

I får ikke kontrakten, men du har nu fortalt din makker, at han/hun skal starte med et udspil i klør. Du har måske E+K i klør - eller du er renonce i klørfarven og kan derfor trumfe, hvis kontrakten ender i ♥ eller ♠.

Her er flere eksempler:

1UT - pas - 2♦ - DBL Du ønsker et udspil i ruder

1UT - pas - 2♥ - DBL Du ønsker et udspil i hjerter

1UT - pas - 2♠ - DBL Du ønsker et udspil i spar

2♣ - pas - 2♦ - DBL Du ønsker et udspil i ruder

En udspilsdirigerende dobling kan også benyttes i den høje ende, hvor modstanderne svarer på RKC1430:

- - 4UT - pas - 5♣ - DBL Du ønsker et udspil i klør - Du er f.eks. renonce i klør

Meldingerne vil altid fortsætte, men af og til vil kontrakten ende i sans, hvor I ikke kan udnytte trumfning. Makker bør stadig spille ud i den ønskede farve – og håbe at doblingen var baseret på topstik i farven.

Du skal ved de udspilsdirigerende doblinger være opmærksom på, at det er din makker der får første udspil.

Husk at aftale med makker at I bruger udspilsdirigerende doblinge, så han/hun forstår din anmodning når du en dag finder på at doble en kunstig melding.

Der findes flere typer udspilsdirigerende doblinge - som du måske lærer om senere.

31 ÅBNINGSMELDINGEN 3UT - GÅENDE MINOR

Åbningsmeldingen 3UT er ikke direkte en del af meldesystemet, men er et glimrende supplement.

Åbningen 3UT viser: En gående 7- farve i minor (EKDxxxxx) med ringe styrke ved siden af.

Med 'gående 7-farve i minor' mener man mindst 7 klør eller ruder med EKD i spidsen.

Ringes styrke i sidefarver skal tages meget bogstaveligt: Højst 2 knægte eller 1 dame ved siden af minor-langfarven. Hvis styrken i sidefarverne er større, melder du bare stilfærdigt 1♣ eller 1♦ og er klar til at trykke på speederen senere i meldeforløbet.

Makkers svar på 3UT:

- Pas Viser hold i de tre andre farver og mindst 1 kort i langfarven, så I er sikre på, at I kan udnytte langfarven
- 4♣ Flygter fra 3UT, fordi 3UT ikke kan vinde
- 5♣ Stik til udgang i ♣, men 3UT kan ikke vinde
- 6♣ Stik til lilleslem i ♣
- 7♣ Stik til storeslem i ♣
- 6UT / 7UT Mere usædvanligt: Hvis der er slem i sans

Hvis den gående farve er ruder, må *åbner* flytte meldingen fra klør til ruder

APPENDIKS 1 – Fordelingssandsynligheder

Udesiddende kort	Fordeling	Sandsynlighed %	Hvad man bør huske
2	1:1	52	1:1 og 2:0 er ca. lige hyppigt
	2:0	48	
3	2:1	78	2:1 langt det hyppigste, når der mangler 3 kort
	3:0	22	
4	2:2	40	Ulige fordeling er mest almindeligt, når der er 4 ude
	3:1	50	
	4:0	10	
5	3:2	68	2:3 i 2/3 af tilfældene
	4:1	28	
	5:0	4	
6	3:3	36	4:2 er det hyppigste – ca. halvdelen af tilfældene
	4:2	48	
	5:1	15	
	6:0	1	

Du kan af tabellen se

- Når modstanderne har et ulige antal kort, sidder de jævnt fordelt i et godt stykke mere end halvdelen af tilfældene.
- Når modstanderne har et lige antal kort, sidder de kun jævnt fordelt i en del færre end halvdelen af tilfældene.

Hvad angår knibninger gælder følgende

- En almindelig knibning har 50 % chance for succes.
- Ved en dobbeltnibning er der 75 % chance for, at mindst ét af de to kritiske kort sidder i plads.
- Chancen for at to knibninger begge går godt er 25 %.
- Chancen for at to knibninger ud af tre går godt er 50 %.
- 'Eight ever nine never': Du mangler en dame. Skal du knibe?:

Med 8 kort knibes – med 5 kort hos modstanderne er knibning bedst.

Med 9 kort topspilles – med kun 4 kort ude vil topstil af E+K som regel fange damen

APPENDIKS 2 - Oversigt over åbners og svares 2. melding

Åbners 2. melding efter svar fra makker - Husk trin for svarer: 6-9 / 10-12 / 13+		
Minimum 12-15 I skal sjældent så langt. Efter STØTTE Tæl point – find kontrakt. Efter NY FARVE 1. Støt makkers farve billigst muligt 2. Meld ny farve billigst muligt på 2-trin loves 5 ⁺ -farve i åbningsfarven 3. Meld sans billigst muligt = jævn 4. Genmelding af åbnings-farven billigst muligt (viser 6 ⁺ -farve) Efter NY FARVE med spring Makker er svag med langfarve. Meld oftest pas Efter SANS (speciel betydning) 1 ♠/♥- 2 UT = støtte, 13+ STENBERG - meld udg. 1 ♦/♣- 2/3 UT = støtte, 10-12/13+, jævn 1 ♠/♥/♦/♣ -1UT =nødsans uden støtte, 6-9 1 ♠/♥/♦/♣- 4 UT = RKC1430	Medium 16-18 Ofte inviteres til udgang. Efter STØTTE Tæl point – find kontrakt. Efter NY FARVE 1. Støt makkers farve med spring 2. Meld ny farve billigst muligt på 2-trin loves 5 ⁺ -farve i åbningsfarven 3. Meld sans. - Evt. m. spring =18-19 HP 4. Genmelding af åbnings-farven med spring (viser 6 ⁺ -farve) Efter NY FARVE med spring Makker er svag med langfarve. Svar som ved spærremelding Meld evt. videre i makker farve Efter SANS (speciel betydning) 1 ♠/♥- 2 UT = støtte, 13+ STENBERG - meld udg. 1 ♦/♣- 2/3 UT = støtte, 10-12/13+, jævn 1 ♠/♥/♦/♣ -1UT =nødsans uden støtte, 6-9 1 ♠/♥/♦/♣- 4 UT = RKC1430	Maksimum 19+ Udgang eller måske slem. Efter STØTTE - til 2, melder du udgang i major. I minor inviterer du = 4 ♠/♦ - til 3, skal I muligvis i slem. (4UT) - ♠/♥ - 2UT. I skal helt sikkert i slem. Brug Stenberg-meldinger, hvis du har lært det Efter NY FARVE 1. Støt makkers farve med dobbeltspring 2. Meld ny farve med spring på 2-trin loves 5 ⁺ -farve i åbningsfarven Ny farve på 3-trinnet kræver udgang 3. Meld 3UT 4. Genmelding af åbningsfarven med dobbeltspring (viser 6 ⁺ -farve) Efter NY FARVE med spring (=svag) Meld udgang i makkers farve eller 3UT Efter SANS (speciel betydning) 1 ♠/♥- 2 UT = støtte, 13+ STENBERG - meld slem 1 ♦/♣- 2/3 UT = støtte, 10-12/13+, jævn 1 ♠/♥/♦/♣ -1UT =nødsans uden støtte, 6-9 1 ♠/♥/♦/♣- 4 UT = RKC1430

Svarers 2. melding efter svar fra makker - Husk trin for åbner: 12-15 / 16-18 / 19+		
Minimum 6-9 I skal nok ikke så langt. Efter invitation i åbningsfarven som du har støttet fx 1♥-2♥ / 3♥-? Meld PAS (6-7) / UDGANG (8-9) Efter STØTTE til din farve Tæl point HP+FP • oftest Pas Efter NY FARVE fra åbner • Preferering til åbningsfarven åbningsfarven kan evt. støttes med 3-farve • Evt. pas • Støt farve til 2-trinnet • Meld 1UT – hvis muligt Genmelding er ikke med her, da du med minimum ville have brugt et 'svagt spring' Preferering er altid en svag melding, så din makker vil oftest melde pas Efter SANS Tæl point – oftest meldes pas	Medium 10-12 Måske udgang. Efter invitation i åbningsfarven som du har støttet fx 1♦ - 3♦ / 4♦ -? Meld PAS (10) / UDGANG (11-12) Efter STØTTE til din farve Tæl point HP+FP • meld 3 i farven (invitér) • meld Udgang Efter NY FARVE fra åbner • Støt til 3 i en af åbners farver • Genmeld din farve på 3-trinnet (viser 6 ⁺ -farve) • Meld 2UT – med jævn hånd Efter SANS Tæl point 1. Find kontrakt i sans 2. Genmeld din farve på 3-trinnet viser 6 ⁺ -farve 3. Meld ny farve med skæv hånd Bemærk: Melding at ny farve på 2-trinnet eller højere viser mindst 10 point	Maksimum 13+ Udgang eller måske slem. Efter STØTTE til din farve • til 2, melder du udgang i major, i minor inviterer du = 4 ♠/♦ • til 3, skal I muligvis i slem. (4UT) • til 4, skal I helt sikkert i slem. Efter NY FARVE fra åbner • Støt makkers farve til udgang • Meld ny farve med spring på 2-trinnet eller højere - 5 ⁺ i åbningsfarven • Meld ny farve – evt. 3-farve Ny farve på 3-trinnet KRÆVER udgang • Meld 3UT • Genmelding af farve med spring (viser 6 ⁺ -farve) Efter SANS Tæl point 1. Find kontrakt i sans med jævn hånd 2. Meld ny farve med spring med skæv hånd Hvis intet af ovenstående dur, så meld fjendens farve = JEG ER STÆRK - men hvor skal vi spille? - Kan makker holde farven?

INDEKS

1430.....	31
1-over-1	10
20-reglen.....	8
26 (29) – 33 – 37	9
26–33–37.....	8; 25
2-over-1	10
3 i ny farve.....	16
5-farve i spar.....	8
Afvis	12
Alerteres	9; 22; 23
Blokering.....	7
Defensiven.....	14; 28
Delkontrakt.....	5
Doblinger	21
Eight ever nine never	7; 37
Es-spørgemedingen RKC1430.....	31
Farezonen	5
Fjendens farve	14; 15; 20
Fordelingspoint.....	4; 9; 16; 29
Fordelingssandsynligheder.....	37
Gående minor	36
Honnørpoint	4
Honnørsekvenser.....	11
I zonen	5
Indmelding	14; 15
Indmelding af 1UT	14
Invitation	25
Jævn fordeling	4; 14; 21
Kald	12
Knibning.....	7
Kravåbningen 2♣.....	30
Krydstrumfning	13
Landy.....	34
Lille klør.....	8
Lilleslem.....	5; 25
Meldekortet	6
Michaels Cuebid.....	34
Minimum.....	16; 20
Modspilsprincipper.....	12
Negative doblinger	29

Nødsans.....	10
Offensiven.....	14; 28; 29
Offermelding.....	15
Oplysningsdobling	21; 27
Opspil.....	7
Overføring til minor.....	24
Overførmelding	23
Overtræk	6
Præferering.....	20
Rejse en langfarve.....	7
Runde krav	10; 15; 18
Sandsynlighed.....	37
Sans	4; 5; 9; 11; 15; 16; 18; 23; 24; 25
Slem	5; 23; 24; 25; 30; 36
Spilfører	3
Spilføring	7; 13
Spærremelding	27
Spærre-åbninger.....	27
Stayman	22; 26; 30
Stenberg 2UT	35
Storeslem	5; 25
Strafdobling	21
Støtte	8; 9; 10; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 27; 35
Svage spring.....	28
Tabere	13
Tophonnører.....	13
Topstik	7
Transfers	23
Trumf	3; 8; 9; 24; 28; 31
Træk trumfer	13
Udgang.....	5; 25; 30
Udgang og slem	5
Udspil.....	11
Udspilsdirigerende doblinger	36
Undertræk	6
Zonestillingen	5
Åbningen 2♣.....	30
Åbningen på 1-trinnet i farve.....	8
Åbningsmeldingen 1UT.....	4
Åbningsmeldingen 2UT.....	26
Åbningsmeldingen 3UT.....	36