TREKANTENS BRIDGEKLUB

Trekantens Bridgesystem

Udarbejdet af Ole Christensen og Peter Andersen

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse **2**

Basale åbners 1. melding **5**
Åbners 1. mulige meldinger 5
Åbning i 3. og 4. hånd 5

Sansåbninger **6**
Simple sansåbninger 6
Jævne hænder 6
Overvejelser ved 5-farver 6
Andre sansmeldinger 6

Svar på sansåbninger **7**
Sans 7
Svar på åbners 1UT 7
Overførsel 7
Stayman 7

Spærremeldinger **7**
Spærremeldinger på 2-trinnet 8
Spærremeldinger på 3-trinnet 8
Gående minor 8
Spærremeldinger på 4- og 5-trinnet 8

Indmeldinger og videre meldinger **10**
Indmeldinger 10
Svar på indmeldinger med støtte 10
Svar på indmeldinger uden støtte 10

Åbning i 2♣ og videre meldinger derpå **11**
2♣ åbning 11
Relæ 11
De videre meldinger 11
Muligheder 11
Svar på åbners 2. melding 11
Svage hænder 11
Stærke hænder 12
Uden støtte til makker: 12
Når makker har åbnet med 2♣ og derefter melder en farve (uden spring) og vi har balanceret hånd med 6-9 hp og maks 2 i makkers farve melder vi sans billigst muligt. 12
Med støttte til makker: 12
Hvis makker har sprunget: 12

Basale svarers 1. melding **13**
Svarers 1. mulige meldinger 13
Støttemeldinger i trumf 13
Ingen støtte til åbner 13
Simpel trumfstøtte 13
Sans-i-nød 13
Weak jump support (WJSu) **14**
Svarers 1. melding 14
Weak jump shift (WJSh) **14**
Svar på åbners 1. melding 14
Bergen Raises **15**
Åbners 1.: 15
Svarers 1.: 15
Åbners 2.: 15
Revideret Steens 2 sans **16**
Splinter **17**
Renoncevisninger 18
Singletonvisninger 18
Svar på singletonvisninger 18
Doblinger **18**
Oplysningsdoblinger 19
Usædvanlige 2NT 19
Svar på oplysningsdoblinger 19
Doblers 2. melding 19
Med støtte til makkers farve 20
Makkers 0-8 melding: 20
Makkers 9-11 melding: 20
Uden fit, men med stærk hånd 20
Sansmeldinger 20
1430 - Spørge efter esser **21**
Videre meldinger ovenpå visning af esser 21
Cuebid **21**
Spilføring **22**
Læg en spilleplan 23
Spilføring i sans 23
Spilføring i farve 23

Kald og afvisning **24**
Trumfkontrakter 24
Sanskontrakter 24

Overmelding i fjendens farve **25**
Forsvar mod sansindmeldinger 25

Forsvar mod indmeldinger ovenpå 1 sans **26**

Forsvar mod svage 2-åbninger **27**
Hvilke muligheder har vi når modparten har spærremeldt på 2-trinnet? 27

Forsvar mod spærremeldinger på 3-trinnet **28**
Overmelding i fjendens minorspærring: 28
Overmelding af fjendens 3hj: 28
Overmelding af fjendens 3sp: 28

Lebensohl **28**
Hvis der åbnes 2ru-multi og vores makker dobler 29

Negative doblinger og kravpas **30**
Negative doblinger 30
Kravpas 30

Basale åbners 1. melding

Åbners 1. mulige meldinger

1♣ = 12-21 hp og min. 3 kort i farven
1♦ = 12-21 hp og min. 3 kort i farven
1♥ = 12-21 hp og min. 4 kort i farven
1♠ = 12-21 hp og min. 5 kort i farven (eller en meget stærk 4-farve)
❶ = 15-17 hp og en jævn hånd
2♣ = 22+ hp eller min. 8½ stik på egen hånd
2♦ = 6-10 hp og min. 6 kort i farven
2♥ = 6-10 hp og min. 6 kort i farven
2♠ = 6-10 hp og min. 6 kort i farven
❷ = 20-21 hp og en jævn hånd
3♣ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
3♦ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
3♥ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
3♠ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
❸ = 9-11 hp og min. 7 kort i enten ♣ eller ♦, EKDxxxx
4♣ = 6-10 hp og 8 kort i farven
4♦ = 6-10 hp og 8 kort i farven
4♥ = 6-10 hp og 8 kort i farven
4♠ = 6-10 hp og 8 kort i farven
5♣ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven
5♦ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven
5♥ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven
5♠ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven
❼ = 37 hp; EKD, EKD, EKD, EKDB (eller lignende vanvid)

Åbning i 3. og 4. hånd

Har man under en åbningshånd i tredje hånd efter to gange pas er det næste sikkert at fjerde hånd har styrken.
På 1-trinnet bør man åbne med en god farve og lidt færre HP end sædvanligt i tredje hånd.
Meget svage hænder spærrer i 3. hånd, navnlig hvis zonestillingen er i ens favør.
I fjerde hånd bør man derimod have en god majorfarve for at melde, da modparten ellers ofte vil have mulighed for at melde ind med under en åbningshånd.

Sansåbninger

Simple sansåbninger

1NT = 15-17 hp og en jævn hånd
2NT = 20-21 hp og en jævn hånd

Jævne hænder

Følgende hænder defineres som jævne:
4-3-3-3, 4-4-3-2 and 5-3-3-2

Overvejelser ved 5-farver

Med en 5-farve minor og 3-3-2 i de andre farver, meldes altid sans, mens der med 5-farve major overvejes hvad der er bedst at melde. En stærk majorfarve vil typisk vises med en farveåbning, mens en svag 5-farve typisk vil kunne indgå i en sansåbning.

Andre sansmeldinger

Ved 12-14 hp og 18-19 hp og jævne hænder melde man først en farve og dernæst følger man op med sans, hvis der ikke er tilpasning til makkers melding.

1x - 1y - 1NT: 12-14 hp
1x - 2y - 2NT: 12-14 hp
1x - 1y - 2NT: 18-19 hp
1x - 2y - 3NT: 18-19 hp

Svar på sansåbninger

Sans

Hvis du har en jævn hånd uden 5-farver og uden 4-farve major, kan du overveje om du blot skal melde sans på et højere niveau.

Svar på åbners 1UT

2NT = Lover min. 8 hp. Afviser majorfarver.
3NT = Lover min. 10 hp eller 8-9 hp og 5+ i en minorfarve. Afviser majorfarver.

Overførsel

2♦ = makker skal melde 2♥. Lover min. 5 hjerter og min. 0 hp.
2♥ = makker skal melde 2♠. Lover min. 5 spar og min. 0 hp.
2♠ = makker skal melde 3♣. Lover min. 5 klør og min. 0 hp.
3♣ = makker skal melde 3♦. Lover min. 5 ruder og min. 0 hp.

Vi overfører typisk kun til majorfarverne.
Vi overfører typisk for at få den svage hånd ned på bordet.
Efter makker har overført, kan vi nu beslutte os for om vi skal lade den stå eller om vi skal i udgang.
Hvis makker har åbnet med 2NT gælder samme princip, blot et trin højere.

Stayman

Vi melder 2♣ hvis vi har en 4-farvet major og min. 8 hp.
Makker melder derpå sin egen 4-farvede major hvis denne eksisterer. Ellers meldes 2♦.

Spærremeldinger

Spærremeldinger på 2-trinnet

Når vi spærremelder i 1. og 2. hånd på 2-trinnet lover vi 6-10 hp og min. 6 kort i farven. Vi vil typisk have god kvalitet i farven. Derudover må man ikke have en 4-farve major ved siden af sin 6-farve.

2♦ = 6-10 hp og min. 6 kort i farven
2♥ = 6-10 hp og min. 6 kort i farven
2♠ = 6-10 hp og min. 6 kort i farven

I 3. og 4. hånd spærremelder vi på lidt af hvert for at gøre det sværere for modparten at melde.

Spærremeldinger på 3-trinnet

Når vi spærremelder på 3-trinnet i 1. og 2. hånd er kravene til hånden ganske strikse. En spærrende hånd på dette niveau skal have 7 kort i farven; to tophonnører; må ikke have et es i en anden farve og maks én konge i en anden farve. Derudover må man ikke have en 4-farve major ved siden af sin 7-farve.

3♣ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
3♦ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
3♥ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser
3♠ = min. 7 kort i farven, kvalitet i farven, ingen side-esser

I 3. og 4. hånd er der langt friere muligheder eftersom makker har sagt pas og man næppe skal i udgang.

Gående minor

❸ = 9-11 hp og min. 7 kort i enten ♣ eller ♦, EKDxxxx

Når man melder 3NT som åbning har man altid EKD og 7-kort i farven. Makker melder altid 3♣ som relæ. Hvis dette ikke er ens gående minor meldes 3♦.

Spærremeldinger på 4- og 5-trinnet

Spærremeldingerne på disse niveauer ligner typisk spærremeldinger på 2-trinnet, dog har man her hhv. 8 og 9 kort i farven.
4♣ = 6-10 hp og 8 kort i farven
4♦ = 6-10 hp og 8 kort i farven
4♥ = 6-10 hp og 8 kort i farven
4♠ = 6-10 hp og 8 kort i farven
5♣ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven

5♦ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven
5♥ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven
5♠ = 6-10 hp og min. 9 kort i farven

Indmeldinger og videre meldinger

Det er vigtigt at være aktive ved bordet og komme ind og drille modstanderne. Et er at vi driller dem, noget andet er at spillet måske tilhører os, også selvom det er modparten der har åbnet. Derudover får vi også vist makker hvor der skal spilles ud hvis modparten får meldingen.

Indmeldinger

Indmelding på 1- og 2-trinnet viser typisk 8-16 hp.[1]
Hvis vi melder sans billigst muligt ovenpå modpartens åbning viser dette 15-17 hp.

Svar på indmeldinger med støtte

Svar på indmeldinger uden støtte

[1] Bemærk at når vi melder ovenpå modpartens svage 2- og 3-åbninger har vi bedre styrke. Læs mere om dette i afsnittene "Forsvar mod svage 2-åbninger" og "Forsvar mod spærremeldinger på 3-trinnet".

Åbning i 2♣ og videre meldinger derpå

2♣ åbning

22+ hp eller min. 8½ stik på egen hånd = 2♣

Relæ

Svarer skal ovenpå 2♣ melde 2♦. Hvis vi bryder relæet viser dette en svag hånd (0-5 hp) med minimum 6 i den meldte farve.

De videre meldinger

2♣ - 2♦
?

Muligheder

- 2♥ / 2♠ = 22+ hp, 5 kort i farven (kravmelding, makker må ikke passe)
- 2NT = 22-24 hp, jævn hånd
- 3♣ - 3♦ = 22+ hp, min. 5 kort i farven (kravmelding, makker må ikke passe)
- 3♥ / 3♠ = 22+ hp, ubetinget fastlæggelse af farven som trumf (og min. krav til udgang)
- 3NT = 25-27 hp, jævn hånd
- 4♣ / 4♦ = 22+ hp, ubetinget fastlæggelse af farven som trumf (og min. krav til udgang)
- 4NT = 28-30 hp, jævn hånd

Svar på åbners 2. melding

Melder man farven lige over makkers meldte farve, lover dette en meget svag hånd.
F.eks. lover melde forløbet 2♣ - 2♦ - 2♠ - 3♣ ikke klør, men en svag hånd.

Svage hænder

<u>Uden støtte til makker:</u>
Når makker har åbnet med 2♣ og derefter melder en farve og vi har balanceret hånd med 0-5 hp og maks 2 i makkers farve meldes farven lige over. Dette er en svag hånd. Hvis vi sidder med 4-5 hp vurderer vi om hånden kan være en middel hånd når makker har meldt for trejde gang.

<u>Hvis vi har en hånd med 0-5 hp og støtte til makkers melding, har vi nu følgende muligheder:</u>
Sidder vi med 3-5 hp og 3 i min. makkers farve melder vi nu udgang.
Sidder vi med 0-2 hp melder vi farven over.

Uden støtte til makker:

Når makker har åbnet med 2♣ og derefter melder en farve (uden spring) og vi har balanceret hånd med 6-9 hp og maks 2 i makkers farve melder vi sans billigst muligt.

Har vi en skæv hånd og 6+ hp melder vi en ny farve (husk dette *ikke* kan være farven lige over makkers meldte farve).

Med støttte til makker:

Når makker har åbnet med 2♣ og derefter melder en farve (uden spring) og vi har 6+ hp og min. 3 kort med, støtter vi makkers farve billigst muligt.

Hvis makker har sprunget:

Har makker sprunget i sin farve, 2♣ - 2♦ - 3♥ / 3♠ / 4♣ / 4♦, er denne farve nu uanset hvad trumf. Hvis vi har en svag hånd uden noget at tilføje, melder vi makkers farve billigst muligt. Har vi en stærk hånd viser en farvemelding nu noget godt i denne farve.

Basale svarers 1. melding

Svarers 1. mulige meldinger

Støttemeldinger i trumf

0-5 hp: Weak jump support (WJSu)
6-9 hp: Simpel trumfstøtte med 3 kort i farven
7-9 hp: Bergen Raises (kun på major)
10-12 hp: Bergen Raises (kun på major), Splinter (kun på major)
13+ hp: Steens 2NT (kun på major)

Ingen støtte til åbner

0-5 hp: Pas, Weak jump shift (spærremelding)
6+ hp: Ny farve på 1-trinnet (Billigst muligt)
6-9 hp: Sans-i-nød (På 1-trinnet)
10-12 hp: Sans-i nød (På 2-trinnet)
10+ hp: Ny farve på 2-trinnet (Billigst muligt, husk WJSh)

Simpel trumfstøtte

- Åbner har meldt: 1♣ / 1♦
    - Ved min. 4 kort i farven (og ingen andre farver at vise) og 6-9 hp meldes 2♣ / 2♦
- Åbner har meldt: 1♥ / 1♠
    - Ved 3 kort i farven og 6-9 hp meldes 2♥ / 2♠

Sans-i-nød

<u>Makker har åbnet eller indmeldt 1♣ / 1♦</u>
- Har man 6-9 hp og ingen 4-kortstøtte, samt ingen majorfarver at vise, meldes ❶
- Hvis makker har indmeldt, viser dette også hold i modstanderens meldte farve

<u>Makker har åbnet eller indmeldt 1♥</u>
- Har man 6-9 hp og maks 2 hjerter og maks 3 spar meldes ❶
- Hvis makker har indmeldt, viser dette også hold i modstanderens meldte farve(r)

<u>Makker har åbnet eller indmeldt 1♠</u>
- Har man 6-9 hp og maks 2 spar meldes ❶
- Hvis makker har indmeldt, viser dette også hold i modstanderens meldte farve(r)

<u>Makker har meldt ny farve eller indmeldt 2♣ / 2♦ / 2♥ / 2♠</u>
- Har man 10-12 hp og ingen 5-farve at vise på 2-trinnet meldes ❷
- Hvis makker har indmeldt, viser dette også hold i modstanderens meldte farve(r)

Weak jump support (WJSu)

Hvis makker har meldt 1♣ / 1♦ / 1♥ / 1♠, og man sidder med mange trumfer i makkers meldte farve, men ikke mange point, kan WJ-Support bruges.

Svarers 1. melding

Makker har meldt 1♣ / 1♦

- 3♣ / 3♦ = min. 5 kort i farven og 0-5 hp, ukonstruktiv (udgang er usandsynligt, ingen fordelingspoint)

Makker har meldt 1♥ / 1♠

- 3♥ / 3♠ = min. 4 kort i farven og 0-5 hp, ukonstruktiv (udgang er usandsynligt, ingen fordelingspoint)
- 4♥ / 4♠ = min. 4 kort i farven og min. 13 htp

Weak jump shift (WJSh)

Svar på åbners 1. melding

- 1♣
  - 2♦ / 2♥ / 2♠ = 0-5 hp, 6 kort i farven
  - 3♦ / 3♥ / 3♠ = 0-5 hp, 7 kort i farven
  - 4♦ / 4♥ / 4♠ = 0-5 hp, 8+ kort i farven
- 1♦
  - 2♥ / 2♠ = 0-5 hp, 6 kort i farven
  - 3♣ = 0-5 hp, 6-7 kort i farven
  - 3♥ / 3♠ = 0-5 hp, 7 kort i farven
  - 4♣ / 4♥ / 4♠ = 0-5 hp, 8+ kort i farven
- 1♥
  - 2♠ = 0-5 hp, 6-7 kort i farven
  - 4♠ = 0-5 hp, 8+ kort i farven

Som åbner skal man nu nøje overveje om det giver mening at melde videre. Har man en ekstremt stærk hånd, kan det give mening.
1♣ - P - 3♠ - P - ?

Åbner kigger nu på følgende hånd:
EK
KDB
Ex
Kxxxxx

Bergen Raises

Bruges kun på major.

Åbners 1.:

- 1♥ / 1♠

Svarers 1.:

- (Stop) 3♣ = 10-11 hp (KUN hp) 4+♥ / 4+♠
- (Stop) 3♦ = 7-9 hp (KUN hp) 4+♥ / 4+♠

Åbners 2.:

- 3♥ / 3♠ = stopmelding, vi skal ikke videre
- 4♥ / 4♠ = stopmelding, vi skal ikke videre
- 3NT på 3♦ / 3♣ = Opfordrer makker til cuebid
    - Videre meldinger herpå er alle cuebids, indtil trumffarven meldes igen
- Alle andre meldinger er cuebid

Revideret Steens 2 sans

Konvention der bruges ovenpå åbners 1. melding: 1♥/1♠. Har du som svarer minimum 4 med i den meldte trumffarve og 12+ hp, meldes nu ❷

Meldeforløbet:
1♥ - ❷
?

Muligheder:
- 3♣ = Kvalitet i klør
- 3♦ = Kvalitet i ruder
- 3♥ = Stærk hånd
- 3♠ = Kvalitet i spar
- ❸ = Kvalitet i alle farver undtagen hjerter
- 4♣ = Renonce i klør
- 4♦ = Renonce i ruder
- 4♥ = Svag (“Makker, jeg skulle nok have meldt 2♥ til at starter med”)
- 4♠ = Renonce i spar (og meget stærk hånd)

Meldeforløbet:
1♠ - ❷
?

Muligheder:
- 3♣ = Kvalitet i klør
- 3♦ = Kvalitet i ruder
- 3♥ = Kvalitet i hjerter
- 3♠ = Stærk hånd
- ❸ = Kvalitet i alle farver undtagen spar
- 4♣ = Renonce i klør
- 4♦ = Renonce i ruder
- 4♥ = Renonce i hjerter
- 4♠ = Svag (“Makker, jeg skulle nok have meldt 2♠ til at starter med”)

Meldeforløbet:
1♥ - ❷
3♣ - ?

Muligheder:
- 3♦ = Kvalitet i ruder
- 3♥ = Kvalitet i klør
- 3♠ = Kvalitet i spar

- ❸ = Stærk jævn hånd, 15+ hp
- 4♣ = Renonce i klør
- 4♦ = Renonce i ruder
- 4♥ = Svag jævn hånd, 12-14 hp
- 4♠ = Renonce i spar (og en meget stærk hånd)

Meldeforløbet:
1♠ - ❷
3♣ - ?

Muligheder:
- 3♦ = Kvalitet i ruder
- 3♥ = Kvalitet i hjerter
- 3♠ = Kvalitet i klør
- ❸ = Stærk jævn hånd, 15+ hp
- 4♣ = Renonce i klør
- 4♦ = Renonce i ruder
- 4♥ = Renonce i hjerter
- 4♠ = Svag jævn hånd, 12-14 hp

Splinter

Renoncevisninger

Du kan vise en renoncefarve, og derved støtte makkers farve hvis du har **9-11 hp og min. 4 i makkers majorfarve**, samt en renonce

- Støtte til åbners 1♠, med renoncevisning
  - Renoncevisninger
    - 4♣ = 0 klør
    - 4♦ = 0 ruder
    - 4♥ = 0 hjerter
- Støtte til åbners 1♥, med renoncevisning
  - Du kan vise din renoncefarve, og derved støtte makkers farve hvis:
    - Du har 9-11 hp og min. 4 hjerter, samt en renonce
  - Renoncevisninger
    - 4♣ = 0 klør
    - 4♦ = 0 ruder
    - ❸ = 0 spar

Singletonvisninger

Du kan vise en singleton, og derved støtte makkers farve hvis du har **9-11 hp og min. 4 i makkers majorfarve**, samt en singleton

- Støtte til åbners 1♠, med singletonvisning
  - ❸ viser ukendt singleton i en af de umeldte farver

- Støtte til åbners 1♥, med singletonvisning
  - 3♠ viser ukendt singleton i en af de umeldte farver

Svar på singletonvisninger

- 1♠ - P - ❸
  - Ønsker du at vide hvor makkers singletonvisning sidder, så melder man nu 4♣. De videre meldinger betyder følgende:
    - 4♦ = Singleton i ruder
    - 4♥ = Singleton i hjerter
    - 4♠ = Singleton i klør
- 1♥ - P - 3♠
  - Ønsker du at vide hvor makkers singletonvisning sidder, så melder man nu ❸. De videre meldinger betyder følgende:
    - 4♣ = Singleton i klør
    - 4♦ = Singleton i ruder
    - 4♥ = Singleton i spar

Doblinger

Oplysningsdoblinger

En oplysningsdobling er med sikkerhed oplysende når den afgives ved først givne lejlighed ovenpå en meldt farve og meldingen er under 4♥. Derover er det med al sandsynlighed en strafdobling.

Almindelig oplysning:

- 12-17 hp og 11 kort i de umeldte farver. Typisk en 4-4-3-2 fordeling.

Stærk hånd:

- 18+ hp. Fortæller ikke noget om fordelingen. Hvis der dobles og makker svarer en farve, og man så efterfølgende flytter væk fra den farve, vises den stærke hånd.

Dobling af 1NT:

- Dette er en strafdobling. Melder makker en farve ovenpå doblingen, er dette flugt fra straf og viser en meget svag hånd.

Usædvanlige 2NT

- Bruges i stedet for en oplysningsdobling.
- Lover 5-farver i de to laveste umeldte farver.
    - ex:
    - Nord Øst Syd Vest
      1 hj 2NT (lover 5 ♣ + 5 ruder)
- var der meldt 1 ruder i Nord ville usædvanlige 2NT love 5 ♣ + 5 hjerter (har du en femfarve spar, kan der ikke bruges usædvanlige 2NT)

Svar på oplysningsdoblinger

*Svarhånden antager altid, at dobler har fordelingen 1-4-4-4, med singleton i fjendens farve. Der **skal** svares på en oplysningsdobling (med mindre modstander har meldt ind før svarers tur).*

- **Farvemelding billigst muligt:** 0-8 hp
- **Farvemelding med enkelt spring:** 9-11 hp
- **Udgangsmelding i farve:** 5-8 hp, men mange i farven (WJSu)
- **Overmelding i fjendens farve:** 12+ (makker, fortæl mig lige lidt mere om din hånd)
- **1NT:** 6-9 hp, jævn hånd og dobbelt hold i fjendens farve
- **2NT:** 10-12 hp, jævn hånd og dobbelt hold i fjendens farve
- **3NT:** 13-15 hp, jævn hånd og dobbelt hold i fjendens farve

Doblers 2. melding

Afhængig af hvad makker melder på oplysningsdoblingen, skal der nu vurderes, hvad man videre skal:

Med støtte til makkers farve

Makkers 0-8 melding:

- Billigst muligt: 17-19 htp
- Springstøtte: 20-22 htp

Makkers 9-11 melding:

- Billigst muligt: 15-17

Uden fit, men med stærk hånd

- Uden spring: 18-21 hp + 5-farve
- Med spring: 22+ krav til udg.

Sansmeldinger

- Billigst muligt: 18-20 + jævn hånd med dobbelt hold i åbningsfarven
- Med spring: 21+ hp + jævn hånd med dobbelt hold i åbningsfarven

1430 - Spørge efter esser

Hvis du ved der er chance for slem, meldes nu 4NT. Dette er en kunstig melding. 4NT spørger efter Keycards - her forstås de 4 esser, trumfkonge (tæller som et es) og trumfdame.
Svar på 4NT:

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

Hvis klør er trumf byttes rundt på 5♣ og 5♦, dette gøres for at ikke at komme for højt i tilfælde af at makker har 0 esser.

Videre meldinger ovenpå visning af esser

Melder man alt andet end trumffarven ovenpå makkers visning af esser, er dette altid kunstigt og krav.

<u>Spørge efter trumf-dame</u>
Melder man farven umiddelbart over makkers svar på esser, spørger dette efter trumf-dame. Har man ikke trumf-dame melder man trumffarven billigst muligt. Har man trumf-dame har man flere muligheder. Melder man en ny farve viser dette noget godt i farven. Melder man 5NT spørger dette om makker kan vise noget godt i en farve under trumffarven.

<u>Spørge efter uviste godbidder</u>
Hvis man, når makker har svaret på esser, kan se at man har alle nøglekort, er det nu muligt at spørge makker efter uviste "godbidder". Dette kan fx være konger, renonce eller singleton, altså noget man ikke har vist allerede.
Man spørger ved at at melde enten 5NT (der blot spørger) eller ved at melde en ny farve, der viser noget godt i denne farve og spørger om makker kan vise noget godt et andet sted.
Husk at 5NT ikke er efter konger!

Cuebid

Det klør altid i fingrene efter at komme i slem og når muligheden byder sig er det med at have værktøjerne i orden!

Cuebid, også kaldet kontrolmelding eller jeg-har-noget-godt-her-melding, er en måde at vise makker på at man har kontrol i en farve. Cuebids vises altid først når man har fastlagt en trumf.

Lad os tage et typisk eksempel:
1♥ - P - 3♥ - P
4♣

Umiddelbart er der ingen grund til at melde 4♣ da trumfen jo er fastlagt. Hånden er dog meget stærk og vil gerne i slem. Derfor fortæller den lige makker "hør, jeg har noget godt i klør, kan du bruge det til noget?".

Den viser at modparten ikke kan tage mere end ét stik i udspillet hvis modparten spiller ud i klør. Hånden har altså enten klør es, klør konge, en renonce eller en singleton.

Det er dog ikke det eneste hånden når at vise. Den viser nemlig at den ikke har kontrol i spar. Hvis hånden havde styr på sparfarven havde denne meldt 3♠.

Hvis hånden der meldte 3♥ har kontrol i spar og kontrol i ruder, kan denne nu stille og roligt melde 4♦ eller alternativt 4NT hvis den bare gerne vil spørge efter esser.
Hvis den har kontrol i spar, men ikke kontrol i ruder kan den enten melde 4♥ hvis den ikke er interesseret i slem umiddelbart eller 4NT efter esser hvis den er.
Har hånden ikke kontrol i hverken spar eller ruder melder den med sikkerhed 4♥.

Husk at overveje om din makkers melding kan betyde noget andet, fx hvis I spiller med WJSh, Bergen Raises osv.

Spilføring

Læg en spilleplan

Tæl dine sikre stik! Det første og bedste råd når det kommer til spilføring er ganske simpelt: Tjek hvor mange topstik du har.
Derudover skal du lægge en spilleplan. En spilleplan bør lægges på omkring 20 sekunder. Nogle gange kan du dog være i problemer, og så er det fint hvis det tager lidt længere tid, men husk at et spil grundlæggende bør tage omkring 7 minutter inkl. meldinger og spil. De 20 sekunder er både for din egen skyld, men også for modparten der muligvis har behov for at overveje hvor der kan tages stik i modspillet.

Spilføring i sans

Efter du har tjekket dine sikre stik, er det nu tid til at finde ud af hvor du kan rejse ekstra stik, især hvis du fx ikke har 9 topstik i 3NT.
Overvej hvor mange gange du kan tillade at modparten kommer ind. Det kan være problematisk hvis modparten kommer ind hvis du ikke har hold i alle farver, så vær opmærksom på kun at lukke dem ind hvis du kan tåle det.
Hvis du har problemer i den farve det bliver spillet ud i, det kan være du har kun har enkelthold i farven, så kan det ofte være en god idé at falde fra første gang.

Spilføring i farve

Trække trumfer
8 ever, 9 never

Kald og afvisning

Trumfkontrakter

I trumfkontrakter kaldes med små kort i den farve man gerne vil have makker skal spille, og ligeledes afvises med store kort.

Sanskontrakter

Første afsmid mod sanskontrakt sige til makker; “denne farve skal vi ikke spille i”. Smider man et lavt kort af i farven, kalder man til den mindste af de uspillede farver og smider man et højt kort, er det til den højeste.

Hvis der fx spilles en ❸ kontrakt og der kommer ♥E ud fra makker, og derefter følger ♥K.
Man sidder nu og kigger på:

EBTx
x
Dxxx
Txxx

Nu kan man vælge at smide ♣T af, som betyder makker jeg vil meget gerne at du spiller ♠ næste gang.

Overmelding i fjendens farve

Et af vores vigtigste værktøjer, når modparten melder ind ovenpå vores makkers åbningsmelding, er at kunne overmelde i deres farve.

Når vi som svarer overmelder modpartens farve på 2-trinnet viser det:

- Godt løft i makkers farve til tre-trinnet;
    - Min. 4-kort-støtte til åbners melding og 10+ htp.

Når vi som åbner overmelder modpartens farve - efter vores makker har meldt en farve - på 2-trinnet viser det:

- Godt løft i makkers farve til tre-trinnet;
    - Min. 4-kort-støtte til svarers melding og 16-18 htp.

<u>Eksempelvis:</u>
1kl - 1ru - 2ru*
**Viser 10+ htp og 4-kort støtte i klør samt ingen 4-farve major.*

1hj - 1sp - 2sp*
**Viser 10+ htp og 4-kort støtte i hjerter.*

1hj - 1sp - 3hj*
**Viser 5-farvet hjerter og ikke særlig mange point. Er spærrebetonet.*

1kl - 1ru - 1sp - p
2ru*
**Viser 16-18 htp og 4-kort støtte i spar.*

<u>Andre ting at huske:</u>
1hj - 1sp - p - 1NT*
**1NT viser 6-9 hp og hold i spar*

Forsvar mod sansindmeldinger

Hvis modparten melder 1NT ovenpå vores makkers åbningsfarve, er der et par ting vi skal huske:

- Ny farve er for at spille, typisk en forholdsvis svag hånd med en langfarve.
- Støtte på 2-trinnet til makker viser en middel hånd med 6-8 honnørpoint.
- En dobling viser 9+ hp og er strafbetonet.
- 2NT (overmelding) er en to-farvet hånd, typisk de to lavest umeldte farver.
- Støtte på 3-trinnet er spær.

Forsvar mod indmeldinger ovenpå 1 sans

- Hvis der meldes en ny farve billigst muligt, så er det for at spille.
- Hvis der springes til 3-trinnet i en farve er det krav til udgang med 5 i farven.
- Hvis der springes til 4-trinnet i en majorfarve viser det en 6-farve.
- Hvis der dobles viser det at spillet tilhører os.
    - Makker kan nu typisk se på sin hånd om doblingen er en strafdobling eller en take out dobling. Hvis makker selv er kort i farven, stiger sandsynligheden for at dette er strafdobling. Hvis makker selv har kort i farven, flytter man typisk til en anden farve for at spille.

Forsvar mod svage 2-åbninger

Husk at spørge hvad modpartens 2-åbning betyder! Et præcist svar er altid værd at gå efter - hvor mange kort, hvor mange point osv.

Hvilke muligheder har vi når modparten har spærremeldt på 2-trinnet?

Dobling: Viser 12+ hp. Jo færre honnørpoint jo bedre fordeling. Har vi 12 hp har vi typisk en 4-4-4-1-fordeling. Har vi flere honnørpoint kan vi tillade os at slække lidt på fordelingen.
Indmelding: Min. en god 5-farve og 11-16 hp.
Springmelding: Mindst 8½ sikre spillestik med vores farve som trumf. *Husk; vi kan ikke spærremelde ovenpå en spærremelding!*
2 sans: 15-17 hp og hold i farven.
Overmelding i fjendens farve og 3 sans-melding:

- Hvis modparten har åbnet med 2ru:
  - 3ru viser 5-farve i begge majorfarver.
  - 3NT viser en 5-farvet klør og en 5-farvet majorfarve.
    - Ønsker svarer at spille major melder denne nu 4hj og så er det op til makker at flytte den til spar, hvis det er der 5-farven er.
- Hvis modparten har åbnet med 2hj:
  - 3hj viser en 5-farve minor og 5-farvet spar.
    - Ønsker svarer at spille minor melder denne nu 4kl og så er det op til makker at flytte den til ruder, hvis det er der 5-farven er.
  - 3NT viser 5-farve i begge minor.
- Hvis modparten har åbnet med 2sp:
  - 3sp viser en 5-farve minor og 5-farvet hjerter.
    - Ønsker svarer at spille minor melder denne nu 4kl og så er det op til makker at flytte den til ruder, hvis det er der 5-farven er.
  - 3NT viser 5-farve i begge minor.

Forsvar mod spærremeldinger på 3-trinnet

Simpel indmelding på 3-trinnet: 11-16 hp og en mega god 5-farve eller en god 6-farve
Dobling: 12+ hp og kort i åbningsfarven. Jo mindre point, jo bedre fordeling. *Hvis man dobler og derefter flytter viser man en stærk hånd med ca. 22+ hp og ubetinget krav til makker.*
Springmelding til 4- eller 5-trinnet: 8½ spillestik med trumffarven.
3NT: Ønske om at spille 3NT med hold i åbningsfarven og forholdsvis balanceret fordeling

Overmelding i fjendens minorspærring:

Viser begge majorfarver og krav til udgang.

Overmelding af fjendens 3hj:

Viser spar og en minorfarve. Makker kan nu melde 4sp hvis man ønske at spille dette, eller 5kl der beder makker vise sin bedste minorfarve - 4NT spørger efter esser, uden trumffarve.

Overmelding af fjendens 3sp:

Viser hjerter og en minorfarve. Makker kan nu melde 5hj hvis man ønske at spille dette, eller 5kl der beder makker vise sin bedste minorfarve - 4NT spørger efter esser, uden trumffarve. Hånden er typisk på vej i slem.

Lebensohl

- Hvad gør vi når vores makker dobler modpartens svage 2-åbninger?
Først og fremmest afhænger det af meget! Det er vigtigt at huske at der er stor forskel på hvad vores videre meldinger betyder, alt afhængigt af hvad modparten har åbnet med.

Grunden til at vi bruger Lebensohl, er at vores normale svar på oplysningsdoblinger typisk vil springe forbi 3NT med en ganske god hånd. Vi vil rigtig gerne undgå at gå forbi 3NT hvis der er mulighed for at det er der vi skal havne.

Hvis der åbnes med 2ru og vores makker dobler
2NT = 0-8 hp, afviser begge major og *viser klør*-farven.
2hj/2sp = 0-8 hp og min. 4-farve i den meldte farve.
3ru = Spørger om hold i ruder og 12+ hp. Udgangskrav.
3kl/3hj/3sp = 9-11 hp og min. 4-farve.
3NT = Hold i ruder og 12+ hp.

Hvis der åbnes med 2hj og vores makker dobler
2NT = under 8 hp, med klør eller ruder, afviser spar (3kl er relæ. Nu kan vi melde 3ru hvis det er ruder vi har eller passe hvis vi har klør. Brydes relæet er det en meget stærk hånd med en 5-6 farve!).
2sp = 0-8 hp og min. 4-farve spar.
3kl/3ru/3sp = 9-11 hp og min. 4-farve i den meldte farve.
3hj = Spørger om hold i hjerter og 12+ hp. Udgangskrav.
3NT = Hold i hjerter og 12+ hp.

Hvis der åbnes med 2sp og vores makker dobler
2NT= under 8 hp (beder makker om at melde 3kl. Med 18+ hp og en mega god 5-6 farve kan relæet brydes).
3kl/3ru/3hj = 9-11 hp og min. 4-farve i den meldte farve.
3sp = Spørger om hold i spar og 12+ hp. Udgangskrav.
3NT = Hold i spar og 12+ hp.

Hvis der åbnes 2ru-multi og vores makker dobler

2ru - Dbl - 2hj* - **?**
**2hj er relæ til makkers 2ru-åbning.*

Vores mulige meldinger:
Dobling: Straf, vi har formentligt en fin hjerterhånd
2NT: Viser 10-12 hp og hold i begge majorfarver
2sp/3kl/3ru/3hj: Viser 9-11 hp og min. 4-farve
3sp: Krav til udgang

Negative doblinger og kravpas

Negative doblinger

Negative doblinger bruges, når makker har åbnet og fjenden har indmeldt en farve og vi *ikke har en 5-farve* vi kan (eller vil) vise.

Hvis makker eller indmelder har meldt en major, viser en dobling *altid* den anden major og siger *intet* om den umeldte minor. Vi har altid 4-farve i den umeldte major og 6+ hp. Hvis vi tvinger makker op på to-trinnet, rykkes styrkekravet til 8+ htp.

Hvis begge minor er meldt viser en dobling altid begge major. Dette viser altid min. 4-farvet i begge farver og 6+ hp.

Hvis begge major er meldt viser en dobling altid begge minor. Dette viser altid min. 4-farvet i begge farver og 8+ htp, da vi nu tvinger makker op på to-trinnet.

Generelt set vil vi altid gerne have lidt mere nu længere op vi tvinger makker op.

Kravpas

Meldes der pas ovenpå modpartens indmelding er dette to typer hænder: En hånd der ikke kan melde noget, eller en hånd der vil straffe modpartens indmelding.

Det betyder nu at et pas fra os ovenpå modpartens indmelding viser følgende:

- En hånd med 0-5 hp.
- En hånd der kan straffe modpartens indmelding.
    - Hvis åbner har korthed i klør stiger sandsynligheden for at der er tale om at modparten skal strafdobles. Derfor dobler åbner hvis denne har korthed i klør.
        - Hvis svarers hånd ikke har interesse i at strafdoble indmeldingen, melder denne nu sin bedste farve.
        - Hvis svarers hånd er interesseret i at strafdoble indmeldingen, melder denne nu pas.
    - Hvis åbner ikke har korthed i klør stiger sandsynligheden kraftigt for at svarer har en svag hånd. Derfor melder åbner nu pas.