

# Dansk Bridge Standard



af Torben Erlandsson  
januar 2000

## INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord.....	3
Kort introduktion .....	4
Basisregler.....	5
Grundregler.....	6
Åbningshånd .....	8
Honnørpoint .....	8
Støttepoint.....	8
Har vi udgang .....	9
Hvordan melder man .....	9
Hvad skal man åbne med.....	10
EKSEMPLER på åbningsmeldingen.....	11
Makkers svar på åbners åbningsmelding.....	15
Score .....	16
Hvordan svarer man til makkers åbningsmelding.....	17
EKSEMPLER på svar på makkers åbningsmelding.....	18
Svar på makkers lut-åbning.....	22
Stayman konventionen.....	24
Gerber konventionen.....	27
Blackwood Morrow konventionen .....	27
EKSEMPLER på spørgemeldingen efter esser og konger.....	28
EKSEMPLER på svar på makkers lut-åbning.....	30
Lidt bridgesnak.....	32
Åbners 2. melding efter makkers svar .....	34
Hvordan afviser, inviterer og kræver man .....	36
EKSEMPLER på åbners 2. melding efter makkers svar .....	38
Sparfarven .....	41
EKSEMPLER .....	42
Svarers 2. melding – og det videre meldeforløb.....	46
EKSEMPLER .....	47
Fjerde Farve Krav.....	54
EKSEMPLER .....	55
Et par spil, der gik galt.....	58
Kravåbninger .....	60
Svar på kravåbninger .....	63
Skematisk oversigt over systemet Dansk Bridge Standard .....	64

## FORORD

Systemet, der bliver beskrevet i dette hæfte, hedder Dansk Bridge Standard, der forkortes DBS.

Systemet er godt – hvis man overholder det – og det er meget fleksibelt, d.v.s. at det er velegnet til senere indføjelser af konventioner og andre særaftaler, såfremt det ønskes.

I min gennemgang har jeg kun medtaget 4 konventioner (kunstige meldinger), idet jeg finder, at netop disse er så vigtige, at de næppe kan undværes, hvis man blot er en lille smule seriøs. De 4 konventioner er følgende:

1. 1. Stayman
2. 2. Blackwood Morrow (BWM)
3. 3. Gerber
4. 4. 4. farve krav.

Jeg vil ikke komme ind på spilføringen, idet det emne først bør uddybes nærmere, når spilleren får en vis erfaring, hvilket sker ved bridgebordet. I øvrigt findes der glimrende lekturer om spilføringen, hvor det er beskrevet betydeligt bedre, end jeg er i stand til. (Jeg vil her anbefale Hugh Kelsey's: "Spil og modspil fra A til Z").

Kravåbninger (åbning på 2-trækket i farve) er beskrevet her.

Defensive meldinger (indmeldinger) er ikke beskrevet, da de som sådan ikke har noget med Dansk Bridge Standard at gøre. Der henvises til særskilte artikler.

Derimod har jeg meget grundigt behandlet emnet: "De simple meldinger", d.v.s. ganske almindelige meldinger, hvilket skulle omfatte ca. 90% af alle meldeforløb. Det drejer sig om åbning på 1-trækket, svar på denne åbning, åbners 2. melding, samt "det videre meldeforløb" indtil slutkontrakten er nået.

Jeg har i denne gennemgang lagt betydelig vægt på det efter min mening mest forsømte område i begynderundervisningen, nemlig

1. 1. Hvad ved makker om min hånd?
2. 2. Hvad ved jeg om makkers hånd?
3. 3. Hvad mangler jeg at vise om min hånd?
4. 4. Hvordan viser jeg ovennævnte?

hvilke er spørgsmål, som jeg finder vigtigere end alt andet inden for bridgen.

Med hensyn til spilføringen, så må begynderen lære det ved praktisk spil – det skal nok komme, hvis interessen er til stede.

Og vigtigst af alt – vær sikker på, at din makker også kan systemet – dette system – ellers går det helt galt.

Gambling og bluff er bridgens fjende nr. 1 i det lange løb. Du skal ikke melde, hvad du tror slutkontakten skal hedde, du skal derimod **vise** din hånd, og lade resten op til din makker, der trods alt er et tænkende væsen. Det er en desavouering af makker ikke at følge systemet, og man opnår hermed kun en utilfreds og forvirret makker.

God fornøjelse.....

Torben Erlandsson

## KORT INTRODUKTION

Bridge er uden sammenligning verdens fornemste kortspil. Det er let at lære, men man har intet middel til straks at gøre en begynder til en dygtig spiller, men den, **der ønsker et forbedre sit spil**, bør følge nedenstående råd:

1. 1. Lær spillets grundregler omhyggeligt.
2. 2. Spil så meget som muligt med spillere, der er mere erfarne end du er.
3. 3. Husk frem for alt, at bridge er et typisk makkerspil; hver melding fra din makker betyder noget, som du bør rette dig efter.
4. 4. Det værste du kan gøre er, at spille hasarderet og dirigere spillet udelukkende på basis af dine egne kort.
5. 5. Læs, læs, læs og læs.

Det lyder som om, at bridge er svært, men så svært er de nu heller ikke. Det er faktisk ret let at lære, men jo dygtigere man bliver, jo sværere bliver det, simpelt hen fordi man stiller større og større krav til sig selv og makker.

Småfejl man som begynder ikke engang lagde mærke til, vil senere være problemer af dimensioner, der kan udløse store makkerpardon Diskussioner.

Man kan kort sige, at bridge er let at lære, men spillet bliver sværere og sværere, jo dygtigere man bliver, og man bliver aldrig helt udlært.

Bridge er et makkerspil, hvor det er dygtighed, og ikke så meget held, det kommer an på. Det gælder i særlig grad, når det spilles på turneringsplan, og helt afgjort, såfremt to hold spiller mod hinanden.

Der findes et utal af meldesystemer at vælge imellem, og det henstilles kraftigt til begynderen, at han eller hun lærer sig et **naturligt system**: GOREN eller ACOL. (Dansk Bridge Standard er "Moderne Goren"). Umiddelbart kan nogle af de "kunstige" systemer virke lettere at lære, men i virkeligheden er de meget vanskelige at håndtere, idet de kræver stor spillerutine og erfaring, og der skal ofte meldes "på fornemmelsen", hvilket kun kan komme ved rutine, ligesom man skal være en dygtig spilfører, idet kontrakterne tit vil være "hårdt meldt".

Så mit råd er: glem alt om disse systemer, men du kan eventuelt vende tilbage til dem om 10-15 år, når du har samlet den erfaring, som skal til.

Med hensyn til at benytte konventioner? Tja, hvis du er en ung spiller (teenager) så prop bare konventioner på – de skal nok få dig på mærkerne, men er du en "ældre spiller", så vent lige et stykke tid, indtil du føler, at du har styr på grundsystemet og du ligesom mangler en bestemt melding i en bestemt situation.

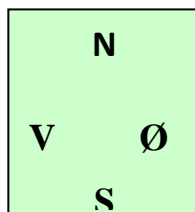
Jeg kan her henvise til TRUMF's hjemmeside: (**[hjem.get2net.dk/erlandsson](http://hjem.get2net.dk/erlandsson)**), hvor jeg har beskrevet mange konventioner, som du kan benytte. Flere af dem kræver dog, at du er endog særdeles rutineret.

## **BASISREGLER**

Der anvendes et almindeligt spil kort med 52 blade. Hver spiller får 13 kort.

De 4 spillere ved bordet kaldes henholdsvis for **NORD**, **SYD**, **ØST** og **VEST**, og man tænker sig dem anbragt ved bordet på samme måde som himmelretninger på et landkort.

**NORD-SYD** er det ene makkerpar, **ØST-VEST** er det andet makkerpar og sidder over for hinanden således:



Principperne for meldinger og spil er enkle og kan let læres. Den der har givet kortene, begynder at melde. Den melding, der efterfølges af 3 PAS-meldinger, bliver den sidste (slutmeldingen).

Alle kan altså efter tur i urets retning blive ved med at melde, indtil en melding er efterfulgt af 3 passer!

**Spilfører** bliver den, der første gang har meldt den farve (eller sans), som spilles efter slutmeldingen. Altså: hvis SYD åbner med 1 ♠, NORD svarer 4 ♠, og herefter 3 passer. Det bliver nu SYD, der bliver spilfører og skal klare de 4 ♠, fordi det var ham, der havde meldt sparfarven først.

Spilleren til venstre for spilføreren spiller det første kort ud (åbningsudspillet), hvorefter spilførerens makker ("den blinde") lægger sine kort ned på bordet med billedsiden opad. Det er spilfører, der bestemmer, hvilket kort den blinde skal lægge til eller spille ud. Den blinde må ikke foreslå noget kort.

Alle ved bordet kan nu se "den blindes" kort", hvilket vil sige, at alle kan se 26 kort (deres egne + bordets kort).

Nu skal spilfører forsøge at vinde sine 10 stik, medens modstanderne skal forsøge at **sætte kontrakten** ved at tage 4 eller flere stik i nævnte eksempel. Betydningen af meldingerne vil jeg snarest vende tilbage til.

Vi skal nu til at gå videre med Bridgens grundregler.

## GRUNDREGLER

Et par gode råd inde du begynder at læse videre:

1. Vær omhyggelig med at lære grundreglerne.
2. Vær sikker på, at din makker forstår grundreglerne på samme måde, som du gør det. Det er denne enighed, der skaber et dygtigt makkerpar!!

Farvernes rangfølge er således:

1. 1. ♠ = Majorfarve
2. 2. ♥ = Majorfarve
3. 3. ♦ = Minorfarve
4. 4. ♣ = Minorfarve

Dette har betydning for meldeforløbet, d.v.s., at man kan blive på samme melderiveau, blot man melder en farve, der er højeregældende, end den sidst meldte farve.

**UDEN TRUMF (UT)** også kaldet SANS – har højeste rang og slår således alle andre meldinger.

Et meldeforløb (vi forudsætter, at øst - vest melder pas hele tiden):

<u>NORD</u>	<u>SYD</u>
1 ♣	1 ♦
1 ♥	1 ♠
1 ut (sans)	2 ♣
2 ♦	osv., osv.

Hvis der åbnes med 1 ♥, kan man ikke melde 1 ♦, idet ruderfarven har lavere rang end hjerter. Man må altså melde mindst 2 ♦, hvis man vil melde den farve.

Hvis der åbnes med 1 ut (sans), vil en hvilken som helst følgende melding ske på 2-trækket, idet ut har højeste rang.

### Men hvad betyder meldingerne?

Øst-Vest parret kæmper mod Nord-Syd parret, og da hver spiller har 13 kort, har man valgt indledningsvis at dele disse 13 kort (stik) op i "to halvdele", det vil sige 6 stik til hver. Man kæmper altså om det stik, der er til overs.

Meldingen 1 ♠ betyder altså, at man med spar som trumf sammen med makker påregner at kunne tage **7 stik**. Hvis man melder på 2-trækket, påregner man at tage 8 stik, o.s.v. helt op til 7-trækket, der er lig med 13 stik (6+7).

1-trækket	7 stik	<b>Delregnskab</b>
2-trækket	8 stik	
3-trækket	9 stik	<b>Delregnskab i farve</b> <b>Udgang i ut</b> (bonuspoint opnås)
4-trækket	10 stik	<b>Delregnskab i Minorfarverne</b> <b>Udgang i Majorfarverne</b> (bonuspoint opnås)
5-trækket	11 stik	<b>Udgang i Minorfarverne</b> (bonuspoint opnås)
6-trækket	12 stik	<b>Lilleslem</b> (ekstra bonuspoint opnås)
7-trækket	13 stik	<b>Storeslem</b> (yderligere bonuspoint opnås)

Som det ses, så opnår man bonuspoint ved at melde udgang, og endnu flere bonuspoint ved at melde en slem. Hele meldesystemet Dansk Bridge Standard (ja - alle meldesystemer) er bygget op på med sikkerhed at finde frem til disse udgangskontrakter, idet bonus har afgørende betydning. Finder man ud af, at man ikke er stærk nok til at vinde en udgangskontrakt, gælder det om hurtigst muligt at melde pas, og på denne måde holde kontrakten på et så lavt niveau som muligt. Hvis man melder og får kontrakten i 1♠ og vinder 8 stik, så får man ikke flere point ved at melde 2♠ og vinde de 8 stik.

For at få bonuspoint, skal udgangen meldes. Det er altså ikke nok at standse i 2♠ og få 10 stik hjem – man får godt nok sine point, men man får ikke BONUS – man skal altså melde 4♠ (udgangen).

Læg lige mærke til, at man i UT kun skal have 9 stik til en udgang og 10 stik til en udgang i majorfarverne. Men man skal have hele 11 stik minorfarverne! Som vi vil vende tilbage til senere, så betyder det rent logisk, at man forsøger at finde den udgang, hvor man skal have færrest stik – hvorfor gøre det vanskeligt for én selv?

Ja – det er da meget godt alt sammen, men hvordan kan man vide, om der er udgang i kortet?

Hvor stærk er min hånd? Hvor stærk er makkers hånd?

Er det bare gætteri det hele?

NEJ – heldigvis er der en måde at finde ud af det hele på – og det er faktisk ikke så vanskeligt.

Det vil vi lige kigge på.

## **ÅBNINGSHÅND**

For i det hele taget at kunne åbningsmelde på din hånd (f.eks. 1♣), skal din hånd være det, der hedder en "Åbningshånd". **Ellers må du melde pas!**

Hvad er en åbningshånd?

**En åbningshånd er en hånd, der indeholder mindst 12 honnørpoint.**

## **HONNØRPOINT**

Honnørkort i et spil kort består af Esser, Konger, Damer og Bønder. De er ikke lige meget værd, og derfor tildeles de point således:

Es	4 point
Konge	3 point
Dame	2 point
Bonde	1 point

## **STØTTEPOINT**

Der er en metode til at opnå flere point på – den hedder "Støttepoint". Men dem opnår du først, når makker har meldt, for det kræver nemlig, at du kan se, at du og din makker i en bestemt farve har mindst 8 kort tilsammen, og at den farve skal være trumf.

Når disse betingelser er opnået, kan du øge pointene på din hånd, hvis du har en **sidefarve** således:

Doubleton	(2 kort)	1 point
Singleton	(1 kort)	2 point
Renonce	(0 kort)	3 point

I "gamle dage" hed disse point også "fordelingspoint", men mange spillere misforstod betydningen af dem, og talte dem med allerede ved deres åbningsmelding – ofte med en katastrofe til følge, når der ikke kunne findes nogen trumffarve.

"Støttepoint" er derfor en mere beskrivende betegnelse, der klart antyder, at disse point først må tælles med, når en trumffarve er fundet, og at det er den, man skal spille i. Men nu kan jeg godt nok også love, at de ekstra point virker, og de skal tælles med!

Se nu ved du allerede, at når makker åbningsmelder, så har han mindst 12 honnørpoint (hp) efter ovennævnte skala.

Du skal altså bare lægge dine point til makkers, og så ved du nogenlunde, om der er udgang i jeres kort.

Men hvordan?



## **HAR VI UDGANG**

Når du kan tælle, at du og din makker tilsammen har:

Under 26 point	<b>Delregnskab</b> , eller kontrakten tilhører modstanderne.
26 point	<b>Udgang i UT</b> (9 stik uden trumf) <b>Udgang i Major</b> (10 stik i spar og hjerter)
29 point	<b>Udgang i Minor</b> (11 stik i ruder og klør)
33 point	<b>Lilleslem</b>
37 point	<b>Storeslem</b>

Disse point skal kunnes til fingerspidserne – lær dem – og vær sikker på, at makker også kan dem!!!

Der er i alt 40 honnørpoint i hele spillet – tæl selv efter. Som man kan se, så er de 37 point ved storeslem ikke helt tilfældigt valgt – der er nemlig ikke plads til, at der er et Es ude (4 point).

Med andre ord: Hvis din makker åbningsmelder, og du f.eks. sidder med 13-14 point, så ved du allerede nu, at I har udgang på jeres led – så simpelt er det faktisk. Nu skal I bare finde ud af, i hvilken farve I skal spille (eller ut).

Det I skal prøve at finde ud af er, om I kan finde en farve, hvor I har mindst 8 kort tilsammen, for så er denne farve egnet som den trumffarve, som I skal melde og spille i. I må ikke spille i en trumffarve, der har færre end 8 kort tilsammen (det må I lade eksperterne om).

## **HVORDAN MELDER MAN**

1. 1. Man melder sin længste farve først.
2. 2. Med 2 lige lange farver melder man den højeste først (altså spar før hjerter).
3. 3. Med ingen farve længere end en 4-farve, meldes disse nedefra, (undtagen med fordelingen 4-3-3-3, hvor 4-farven er spar – her åbnes med 1♣. Se hvorfor, pkt. 4.)
4. 4. Åbning med 1♠ er **altid** mindst en 5-farve!!!!
5. 5. Med præcis 5-5 i spar og klør, åbnes med 1♣.

Lær det – følg det.

Det var så det – nu kan man åbningsmelde (næsten).

Lad os lige se på, hvad man åbner med.

## **HVAD SKAL MAN ÅBNE MED**

Her er det meget vigtigt at skelne mellem de 2 typer hænder, der findes, nemlig:

1. 1. Jævne hænder.
2. 2. Skæve hænder.

Jævne hænder er hænder med følgende 3 fordelinger (farverne er ligegyldige):

- a. a. 4-3-3-3
- b. b. 4-4-3-2
- c. c. 5-3-3-2

og ikke andre! Disse hænder kaldes også for "UT-hænder" (udtales "sanshænder").

Man kan sige det på den måde, at en jævn hånd ikke må indeholde 2 doubletoner, nogen singleton eller nogen renonce.

Skæve hænder er alle andre fordelinger.

**Jævne hænder meldes således** (kun åbningshånden):

Åbners point	Melding	Eksempel
12 – 14 p	1 i farve (efterfulgt af UT billigst muligt)	1♣ - 1♠, 1ut eller 1♠ - 2♣, 2ut
15 – 17 p	1 ut	
18 – 19 p	1 i farve (efterfulgt af springmelding i UT)	1♣ - 1♠, 2ut eller 1♠ - 2♣, 3ut
20 – 21 p	2ut	
22 – 24 p	2♣ (kunstig) efterfulgt af 2ut	2♣ - 2♦, 2ut
25 – 27 p	2♣ (kunstig) efterfulgt af 3ut	2♣ - 2♦, 3ut

**Skæve hænder meldes således**

12 – 19 p	1 i langfarven (hvis lige lange langfarver, så den højstgældende først)
20 – op p	2 i langfarven (hvis lige lange langfarver, så den højstgældende først)

Det skal bemærkes, at en langfarve er mindst en 5-farve.

Nu skulle alt være klar til, at man kan åbningsmelde alle mulige hænder.

Men for en god ordens skyld, skulle vi ikke lige tage og kigge på nogle eksempler, så vi ligesom får føling med, hvad vi har med at gøre?

## EKSEMPLER PÅ ÅBNINGSMELDINGEN

Det vil være din hånd, der vises, og så vil vi sammen tage stilling til, hvad vi skal åbne på hånden. Læg mærke til, at den øverst farve er spar, og den nederste er klør. De står nemlig i rangorden, og sådan vil de altid være anført – både i bøger, aviser m.v.

1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ K87</li> <li>♥ D752</li> <li>♦ KD5</li> <li>♣ K65</li> </ul>	<p>Vi har her en helt jævn hånd (ut-hånd). Da vi har præcis 13 point, har vi for få point til at åbne med 1ut (15-17p). Vi må derfor åbne med vor længste farve, der her er en 4-farve og gemmelde ut billigst muligt for at vise 12-14p.</p> <p>Vi åbner altså med 1♥.</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ K853</li> <li>♥ D632</li> <li>♦ KD2</li> <li>♣ K5</li> </ul>	<p>Vi har atter 13p og en jævn hånd (ut-hånd). Vi har her 2 farver at vælge imellem, nemlig hjerter og spar. Vi følger reglen og melder 4-farver nedefra. Igen åbner vi med 1♥. Svarer makker 1♠, støtter vi denne til 2♠. Svarer han 1ut, melder vi pas – vi har intet ekstra. Svarer han 2♥, melder vi pas – vi har intet ekstra. Svarer han noget som helst andet, melder vi UT billigst muligt, der netop viser 12-14p og jævn fordeling. (Bare rolig, jeg vil senere komme ind på, hvorledes makker skal svare, og hvad disse svar viser af fordeling og point).</p>
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ K874</li> <li>♥ D54</li> <li>♦ KD6</li> <li>♣ K65</li> </ul>	<p>Vi bliver åbenbart ved med at have 13p. Også her har vi en jævn hånd, men her er 4-farven i spar, så vi kan altså ikke åbne med 1♠, da det altid i Dansk Bridge Standard lover en 5-farve! Du skal åbne med 1♣.</p>
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ KD8</li> <li>♥ D752</li> <li>♦ KD9</li> <li>♣ K73</li> </ul>	<p>Vi har en jævn hånd, og nu er 4-farven i hjerter, så denne kunne vi såmænd godt åbne med. Men da vi her en jævn hånd og 15-17 p (her 15p), så er den korrekte åbning 1ut, der netop viser en jævn hånd med 15-17p.</p>
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ 76</li> <li>♥ EK94</li> <li>♦ EB</li> <li>♣ E9743</li> </ul>	<p>Vi har 16p, og man kunne godt fristes til at åbne med 1ut, men det må vi ikke! Hånden er <u>ikke jævn</u>, idet der er 2 doubletoner. Vi skal altså åbne med længste farve – her 1♣.</p>
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ B85</li> <li>♥ D2</li> <li>♦ EKB9862</li> <li>♣ 9</li> </ul>	<p>Da vi kun har 11p, ser det ud til, at vi slet ikke må åbne. Men lige netop i dette tilfælde, har vi så lang og god en farve, at vi næsten med sikkerhed kan sige, at den vil blive egnet som trumffarve, og derfor må du godt tælle støttepoint med. Du har en singleton i klør, så tæl 2 point ekstra for dem, og du har nu 13 point. Du må ikke tælle ekstra point for doubletonen i hjerter, da du allerede har talt damen for 2 point. Skulle kontrakten gå hen og blive i ut, vil din ruderfarve sandsynligvis ikke skuffe makker. Åbn med 1♦.</p> <p>Hvis du vælger at melde pas med denne hånd, er det nok ikke nogen katastrofe, men du bliver så nødt til at træde på speederen, hvis makker senere viser en 5-farve i spar – nu er der mindst udgang i kortet.</p>
7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ K8642</li> <li>♥ I043</li> <li>♦ B6</li> <li>♣ EK6</li> </ul>	<p>Vi har godt nok en 5-farve i spar. Problemet er dog, at vi ikke har point nok til en åbningsmelding, så der er ingen vej udenom – du skal melde PAS.</p>

8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ ED8</li> <li>♥ KD</li> <li>♦ KDB8</li> <li>♣ EDB6</li> </ul>	<p>Du har en jævnt hånd (ut-hånd) og 24p, så det eneste problem er, hvad du skal åbne med, så du kan beskrive din hånd for makker. Da du kun behøver 2 point hos makker for at I tilsammen har 26p (=udgang), risikerer du kraftigt, at makker melder pas, såfremt du kun åbner med 1♣. De skal altså afgive en kravåbning (en åbning på 2-trækket), til hvilken makker ikke må melde pas under nogen omstændigheder. Åbningen 2ut viser 20-21 point, hvilket er for lidt, så den må du ikke åbne med. Du skal altså åbne med 2♣, hvilket netop viser, at du har 22-24p, når du efter makkers svar følger op med meldingen 2ut.</p> <p>Hvis du efter makkers svar på 2-trækket ”kommer til” at springe til 3ut (fordi din hånd er så god, så god), kommer du dog til at vise 25-27p, og så risikerer du, at makker gå videre til en slem, der måske ikke er til stede, fordi I ikke har point nok. Altså hold dig til systemet!!</p> <p>Det skal måske lige bemærkes, at åbningen 2♣ viser:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. en ut-hånd med 22-24p eller 25-27p, <u>eller</u></li> <li>2. 2. en kravhånd med mindst 20p og en langfarve i klør.</li> </ol> <p>Genmeldingen i ut afslører for makker, om du har 1. eller 2.</p>
9.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ KDB8754</li> <li>♥ D2</li> <li>♦ K9</li> <li>♣ 93</li> </ul>	<p>Du har kun 11p, men også et par støttepoint (fordi du vil insistere på, at sparfarven bliver trumf og blot forventer én spar hos makker). Men disse støttepoint er noget suspekterede, i hvert fald de støttepoint, hvor du i forvejen har talt honnørpoint. Men en 7-farve i major, det sidder man ikke overhørig, og der er god styrke i farven. Åben med 1♠ og bliv ved med at insistere på farven, uanset hvad makker melder af øvrige farver. Men du må aldrig springmelde – du har allerede overmeldt din hånd en lille smule.</p>
10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ -</li> <li>♥ EK85</li> <li>♦ EK863</li> <li>♣ E975</li> </ul>	<p>Du har 18 point og helt klart en åbningshånd – godt og vel. Åben med 1♦. Hvis makker melder 1♠, meld 2♥ (en såkaldt 3-trinspresser, det vil blive beskrevet senere). Men hvis makker efter din 1♦ melder 1♥, der sker der drastiske ting, for nu får du pludselig 3 støttepoint ekstra for renoncen i spar, så nu er udgang helt sikker, selv om makker kun har vist 6p og op. Slem er slet ikke udelukket.</p> <p>Der er faktisk nogen, der vælger at kravåbne med 2♦ med den viste hånd – om det er rigtigt, det kan diskuteres. I mine ”unge dage” gjorde jeg det også.</p>
11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ 75432</li> <li>♥ EKB98</li> <li>♦ K98</li> <li>♣ -</li> </ul>	<p>Du har 11 point. Er det en åbningshånd? Med to 5-farver at vælge imellem, anser jeg det for sandsynligt at makker har støtte til én af dem, så jeg ville tage chancen og beslutte, at dette er en åbningshånd. Hvis makker har det hele i klør – OK, så går det nok galt, men viser det sig, at han har støtte til én af dine farver, så går det godt. Med to lige lange langfarver, skal du åbne med den højstgældende – altså åben med 1♠. (endelig ikke hjerter, så får du aldrig vist din korrekte fordeling). Skulle du vælge at åbne med pas på denne hånd, så er det ikke forkert.</p>
12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ EK964</li> <li>♥ K</li> <li>♦ B75</li> <li>♣ 10762</li> </ul>	<p>Du har igen 11 point. MEN: nok er nok – denne hånd er på ingen måde egnet til en åbningsmelding, du kan ikke bruge ♥K eller ♦B til noget. Meld pas.</p>

13.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ EKB98</li> <li>♥ KB8</li> <li>♦ 98653</li> <li>♣ -</li> </ul>	Du har 13 point og 2 langfarver. Du skal åbne med langfarver oppefra, så meld 1♠.
14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ EKB98</li> <li>♥ KB8</li> <li>♦ -</li> <li>♣ 98653</li> </ul>	Hånden ligner til forveksling eks. 13, men vi har byttet om på ruder- og klørfarven. Med lige netop med 5-5 i klør og spar gælder en særlig regel (se meldereglernes pkt. 5). Af meldeøkonomiske grunde har man valgt, at præcis denne fordeling åbnes med 1♣. Lige gyldig om makker svarer 1♦ eller 1♥, gemmelder du 1♠ og senere igen 2♠, hvorefter fordelingen er vist (man gemmelder aldrig i 4-farve). Men du bør være opmærksom alligevel, for hvis makker gemmelder sin hjerterfarve, viser han mindst en 5-farve i denne, og så har du fuld støtte til ham dér, og så vil en støttemelding til 3♥ (efter makkers 2♥) have absolut førsteprioritet.
15.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ E7</li> <li>♥ B63</li> <li>♦ KD1053</li> <li>♣ EDB</li> </ul>	Åbnede du med 1♦? Så har du glemt, at en jævn hånd er en hånd, der ikke indeholder 2 doubletoner, nogen singleton eller renonce. Da denne hånd ikke indeholder nogen af nævnte, er det at betragte som "en jævn hånd". Da der er 17p, skal du åbne med 1ut, der viser 15-17p og jævn hånd – Husk det!
16.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ EB</li> <li>♥ EK8</li> <li>♦ KD1097</li> <li>♣ KB9</li> </ul>	Samme problem, men her med 21p. Du skal åbne med 2ut, der netop viser jævn hånd og 20-21p.
17.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ EK976</li> <li>♥ 98</li> <li>♦ EB9</li> <li>♣ KB9</li> </ul>	16p og jævn hånd. Hvad skal du melde? Du kan vælge mellem 1♠ og 1ut. Hvis du åbner med 1ut, mister du sandsynligvis sparfarven. Åbner du med 1♠ bliver det svært at vise jævn hånd og 15-17p. Livet er svært. Hvad vil jeg vælge? Sandsynligvis 1♠, idet hjerterfarven ser lidt tynd ud, og jeg ved, at modparten har en forkærlighed for at spille majorfarve ud mod 3ut. Når 1 bliver dygtigere, findes der dog meldemetoder, at kan klare lige netop problemet med 5-farve i major med 15-17p. Hvorfor giver jeg jer allerede eksemplet nu? Det er fordi 1 kommer ud for det, og så håber jeg på, at 1 bliver fri for at skændes om, at der blev åbnet "forkert". Der er altså frit valg – prøv at blive enig med din makker om, hvad 1 vælger (jeg tror, at 1♠ er bedst).
18.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ B</li> <li>♥ B2</li> <li>♦ E98</li> <li>♣ KDB10642</li> </ul>	Du har en åbningshånd (12p) og åbner derfor med din langfarve. Altså meld 1♣. Insister siden på din klørfarve, men du frarådes at gå forbi 3ut, der sandsynligvis bliver den endelige kontrakt – der er langt op til 5♣ (11 stik).
19.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ E10</li> <li>♥ EK106</li> <li>♦ EK97</li> <li>♣ 432</li> </ul>	Du har jævn hånd og 18p. Da du har mere end 15-17, må du <u>aldrig</u> åbne med 1ut. Meld 4-farver nedefra. Åben med 1♦ i den hensigt at melde 2ut efterfølgende (viser 18-19p). Svarer makker 1♥, har du dog nu ekstra at vise, og det skal du gøre ved at springstøtte til 3♥ (støtte i major har førsteprioritet). Resten er nu op til makker. Nærmere om det under "de videre meldinger".

20.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ EKD987</li> <li>♥ 2</li> <li>♦ EK7</li> <li>♣ EK3</li> </ul>	<p>Her er så din første <b>kravhånd</b>. Med spar som trumf, kan du godt se, at du på din egen hånd har 10 stik. Det ville være lidt af en katastrofe at åbne med 1♠, og makker og modparten melder pas. 1♠ med 10 stik giver ikke mange point. Du skal altså forhindre, at makker melder pas, og det gør du med en såkaldt kravåbning. Åben med 2♠. Makker må nu ikke melde pas, og I får undersøgt, om der er slem i kortet, eller om I skal nøjes med at melde udgangen. Mere om det senere.</p>
21.	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ KD53</li> <li>♥ 5</li> <li>♦ ED76</li> <li>♣ KD62</li> </ul>	<p>Du har 16 point, men har du en jævn hånd, så du skal åbne med 1ut? Tja!!! Hvis du vælger at lade din hånd være jævn, så er det din fejl, hvis det går galt. Hvis det går godt – så kan du sole dig i din geniale melding uden for systemet. Jeg vil vælge at åbne med 1♣. Hvis makker nu skulle vælge at melde 1♠, så kigger jeg lige på min hånd igen. Nu har jeg pludselig 18p, (2 støttepoint for singleton hjerter). Jeg vil så springstøtte til 3♠.</p>

Jeg har nu været igennem et par eksempler med åbningshænder. Det var kun meningen, at I skulle finde ud af, hvad der skulle åbnes med, men jeg kunne ikke lade være med at føje nogle flere meldinger til, selv om det er noget, som vi først kommer til senere. Det var bare for at gøre jer forvirret. Men næste gang I læser det, vil de videre meldinger dog give nogen mening – så derfor.

## **MAKKERS SVAR PÅ ÅBNERS ÅBNINGSMELDING**

Din makker har åbnet, og nu er det din tur til at melde. Du må lige være opmærksom på, at du selv udmærket ved, hvor mange point du har, ligesom du kender din egen hånds fordeling.

**Det er nu din opgave at vise dine point og fordeling til din makker.**

Alt for mange bridgespillere forsømmer sig mod denne indlysende regel og tænker kun på deres egen hånd, men det er de 2 hænder tilsammen, det hele drejer sig om.

Hvis du har støtte til din makkers åbningsfarve, så vær dog tilfreds med det og lad for himlens skyld være med at insistere på din egen langfarve (makker er sikkert kort i denne farve).

Når makker åbner i en farve, så sukker han efter at høre en støtte fra dig – så giv ham den dog!

### Hvad er støtte?

– Når du og din makker tilsammen har 8 kort i én farve, er denne farve egnet som trumffarve. Det gør selvfølgelig ikke noget, at I har flere trumfer tilsammen, men færre end 8 trumfer – det må I lade eksperterne om, men de ved hvad de gør.

Når som helst din makker åbner i en farve, hvor du selv har 4 kort, må der nødvendigvis være en egnet trumffarve, da åbner selv har mindst 4 kort her. Dette var altså grundreglen.

Men husk, at hvis din makker åbner med 1♠, så skal han have mindst en 5-farve. Altså er det her nok, at du har 3 kort for at kunne støtte din makker.

### Hvad skal kontrakten hedde?

– Prioritetsordenen er:

1. 1. Majorkontrakt
2. 2. UT-kontrakt
3. 3. Minorkontrakt

### Hvorfor?

– Det er altid rart at spille en trumfkontrakt – man har ligesom mere styr over tingene. For at vinde en minorudgang, skal man tage 11 stik.

Men for at vinde en majorudgang, skal man kun have 10 stik, og det er noget lettere.

Hvis man melder 3ut, altså en UT-udgang, så skal kun have 9 stik, og det skal man ofte stille efter, selv om man har trumfstøtte i Minor, man skal trods alt have 2 stik færre. Dog skal man huske, at man normalt får mindst ét stik mere i en trumfkontrakt end i ut (sans).

**Score?**

Hvad giver det at melde og vinde en udgang (inkl. Bonus):

Kontrakt	Uden for Zonen	I Zonen
3 ut	400	600
4 Major	420	620
5 Minor	400	600

Og nu begynder man at forstå ovennævnte prioritetsorden.

Hvad giver det at vinde en udgang, når man ikke har meldt den?

Kontrakt	Uden for Zonen	I Zonen
3 ut	150	150
4 Major	170	170
5 Minor	150	150

Som man kan se, så er det utroligt vigtigt at få meldt udgangen, når den er der.

Nu koster det godt nok minuspoint (modstanderne får point), hvis man går ned i sin kontrakt, og det er dyrt, så man skal altså ikke "bare melde udgang" hele tiden. Man skal melde udgangen, hvis man mener, den er der.

Hvis ikke man mener, at der er udgang i kortet, skal man standse meldeforløbet hurtigst muligt! Det vil sige, at man skal standse i så lav en kontrakt som muligt – men stadigvæk helst i Major eller UT (i parturnering). I en holdturnering skal man stå i den sikreste kontrakt.

Hvis et makkerpar hurtigt finder ud af, at de har en egnet trumffarve i minor (Minor-fit), så skal de altså lige forsøge, om der også er en major-fit og spille i denne, hvis en sådan forefindes. Hvis ikke, forsøger man om der er UT i kortet. Hvis ikke, så "bliver man nødt til" at spille i minorfarven.

Ja, så lavt rangerer minorkontrakterne – man undgår dem helst – også i et delregnskab (her ser vi bort fra holdturnering).

**Bemærk**

Der henvises til skemaerne bagerst i hæftet, hvor der vil være en opstilling over, hvor mange point enhver melding giver – alt efter, hvor mange stik man får.

Der vil ligeledes være et skema over, hvad det koster at gå ned i en kontrakt, ligesom der kort vil være en beskrivelse af, hvad det betyder at være indenfor eller udenfor Zonen.



## **HVORDAN SVARER MAN TIL MAKKERS ÅBNINGSMELDING**

1. 1. Først og fremmest støtte, hvis man kan.
2. 2. Ellers egen farve.
3. 3. UT.

Lad os se på, hvad du må/skal melde med forskellige pointintervaller, når din makker har åbnet:

<b>Point</b>	<b>Meldemuligheder</b>
0 – 5	<b>Altid PAS</b> – hånden er for svag
6 – 9	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. Støtte til makkers farve uden spring (6-9)</li> <li>2. 2. Egen farve på 1-trækket (6-op)</li> <li>3. 3. Ellers 1ut (6-9)</li> </ol> <p style="text-align: right;">Så er der faktisk ikke andre muligheder.</p>
10 - 12	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. Egen farve på 1-trækket (6-op)</li> <li>2. 2. Egen farve på 2-trækket (10-op)</li> <li>3. 3. 2ut i øvrigt</li> </ol>
12 – op	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. Støtte til makkers farve med enkeltspring (12-op)</li> <li>2. 2. Egen farve på 1-trækket (6-op)</li> <li>3. 3. Egen farve på 2-trækket (10-op)</li> </ol>

Ovennævnte skema **skal kunnes** – både af dig og din makker! – **udenad!** Hele systemet afhænger af, at I ikke overtræder pointreglerne.

Man melder:

1. 1. Støtte.
2. 2. 4-farver nedefra.
3. 3. Langfarve (5+) før 4-farve.
4. 4. Med 2 lige lange langfarver (5+), meldes højeste farve først.
5. 5. UT i øvrigt.

Den svageste melding (bortset fra Pas selvfølgelig) er simpel støtte til makkers åbning eller 1ut. Begge disse meldinger viser præcis 6-9 point – og ikke flere!!!

Makker skal altså være meget stærk, hvis han skal gøre sig håb om, at der er udgang i kortene – men han ved, hvad han har at rette sig efter.

**Det er i øvrigt de 2 eneste meldinger, som åbner må melde pas til!!!** Alle andre meldinger fra dig er krav til en runde.

Skal vi ikke lige tage nogle eksempler, så vi kan få en fornemmelse af, hvordan det hele fungerer i praksis?

## EKSEMPLER PÅ SVAR PÅ MAKKERS ÅBNINGSMELDING

I de følgende eksempler er din makker NORD, medens du spiller SYD.  
Makker åbner med et eller andet, hvorefter det er din tur til at melde.  
Du kan selv prøve at svarmelde, inden du ser på teksten.

### Det er din hånd, der er vist.

<p>♠ 987 ♥ K6 ♦ DB8653 ♣ B8</p> <p>*</p> <p>1♠ - ?</p>	<p>Makker har åbnet med 1♠, og herved viser han en åbningshånd på mindst 12 point, men samtidig viser han en 5-farve i spar (husk det! – alle andre farver viser kun en 4-farve). Du har altså fuld støtte til makker, idet du kan se, at 1 har mindst 8 spar tilsammen. Du har 7 point, så du kan altså ikke umiddelbart se nogen udgang i kortet (12+7=19, - men 1 skal have 26). Du skal altså "afmelde", og det gør du med meldingen 2♠ (simpel støtte). Du har nu vist makker, at du har fuld støtte til ham og præcis 6-9 point. Hvis han vil i udgang, må han selv tage initiativet. Makker vil oftest melde pas nu.</p> <p>Skal du ikke melde din 6-farve i ruder? Der er flere grunde til <u>ikke</u> at gøre det. For det første er det en minorfarve, og 1 <u>har</u> fundet fit i en majorfarve. For det andet skulle du mede 2♦ (altså melde ny farve på 2-trækket), og det kræver mindst 10 point, så det er altså <u>helt</u> udelukket.</p>
<p>♠ B976 ♥ 62 ♦ KDB97 ♣ 1087</p> <p>*</p> <p>1♥ - ?</p>	<p>Makker åbner med 1♥, der mindst er en 4-farve. Du har ikke støtte til makker, med mindre han har en 6-farve, men det er der ikke noget, der tyder på - i hvert fald på nuværende tidspunkt. Du kan altså ikke støtte din makker i hjerter. Du har 7 point. Du vil meget gerne vise din gode ruderfarve, men da du ikke har 10 point, er dette udelukket, da du skulle melde på 2-trækket.</p> <p>Har du en 4-farve, som du kan melde på 1-trækket? Ja – spar, og det er oven i købet en majorfarve. Hvis makker bare har en 4-farve i spar, så har 1 fit og kan spille en sparkontrakt, hvilket er udmærket. Meld 1♠.</p> <p>Denne melding viser fra 6 point og op, så makker <u>skal</u> melde igen – du kan have 20 point og leder efter en fit, i hvilken du så senere vil spille lilleslem. Du overvejede måske også at melde 1ut? Denne melding er ikke helt skævvøjet, idet den viser præcis 6-9 point (men ikke nødvendigvis en jævn hånd). Ulempen er dog, at en mulig fit i spar senere vil være næsten umulig at finde, da du faktisk har fortalt makker, at du <u>ikke</u> har en 4-farve i spar, da du sprang den over. Så hold dig hellere til bogen og meld 1♠.</p>
<p>♠ KB9 ♥ KD86 ♦ EB965 ♣ 7</p> <p>*</p> <p>1♥ - ?</p>	<p>Makker har mindst 4 hjertere og mindst 12 point. Du har fuld støtte i hjerter. Du har selv en åbningshånd. Ja – udgangen er til stede. Nu skal du ikke straks melde 4♥, for denne melding har faktisk en anden betydning (det er en chancemelding med under 10 point og formidabel støtte og fordeling). Du skal melde 3♥. Denne melding er <u>krav til udgang</u> og viser faktisk din hånd. Men læg mærke til, at du også har 2 støttepoint i klørfarven, så du har faktisk 16 point, så hvis makker melder <u>alt andet</u> end 4♥, så går du mod slem. Bare rolig – makker må ikke melde pas til 3♥!</p> <p>Havde du overvejet at melde 2♦ først (du har mere end 10 point)? Glem det! Du får senere vanskeligt ved at administrere meldingerne, idet ny farve på 2-trækket efterfulgt af simpel støtte til makker viser præcis 10-12 point (se næste eksempel). Vi andre ville</p>

	måske slippe godt fra det, men en begynder vil faktisk altid gå "galt i byen" med en sådan melding.
<p>♠ D984 ♥ D3 ♦ EB975 ♣ B8</p> <p>*</p> <p>I ♠ - ?</p>	<p>Nu kommer det første egentlige problem, og mange – selv forholdsvis gode spillere – ved ikke rigtigt, hvad de nu skal melde. Du har 10 point, og du kan se, at makker ikke skal have meget tillæg til sin åbningshånd, før der er udgang i kortet. Du har en fremragende støtte i spar, hvor du kan se, at I har mindst 9 kort tilsammen. Du kan overveje at "snyde lidt" og melde 3♠, men makker går så altid i udgang, og du kan være helt sikker på, at han i så fald har en minimumshånd – og går ned i sin kontrakt. Men 2♠ viser kun 6-9 point – og din hånd er bedre end det – hvad i alverden skal du egentlig stille op?</p> <p>Løsningen er ligetil – meld naturligt 2♦, der viser 10 point og op. Makker må ikke sige pas. Efter makkers næste melding (2♥ eller 2♠ eller 2ut) melder du blot spar billigst muligt. Denne meldemetode viser præcis: 10-12 point og støtte. Dette kaldes også en "invitation", da makker blot kigger på sin hånd og finder ud af, om han har flere point, end han har lovet med sin første melding. Har han 15-16 point, så går han direkte i udgang – ellers sandsynligvis pas.</p>
<p>♠ D8652 ♥ K63 ♦ K9 ♣ D97</p> <p>*</p> <p>I ♠ - ?</p>	<p>5-farvestøtte til makkers sparfarve. Hvor utrolig herligt. Men vent lige lidt. Ja, jeg ved godt, hvordan man viser 10 – 12 point. Man melder bare sin sidefarve og støtter herefter makker billigst muligt. Men jeg har et problem – jeg har ingen sidefarve, som jeg kan melde!</p> <p>Fortvivl ikke. Løsningen er nøjagtig den samme – meld 2♣ (bedste sidefarve nedefra) . Makker må ikke melde pas. Og når makker så melder "et eller andet", melder du bare spar billigst muligt, og så har du vist 10-12 point og støtte til makkers farve. Også selv om makker støtter til 3♣ - meld bare 3♠. Det kan næppe gå galt. Og det er sådan det gøres uden specielle konventioner.</p> <p>Utrolig mange spillere har vanskeligheder med disse hænder, så det er måske lidt tidligt at komme med et sådant problem, men hvis du allerede nu forstår det, så kan jeg love dig for, at det vanskeligste er overstået med hensyn til svar på makkers åbningsmelding.</p>
<p>♠ 98 ♥ 8 ♦ KD97542 ♣ B74</p> <p>*</p> <p>I ♥ - ?</p>	<p>Denne hånd er "et rent mareridt". Jeg har mødt mange gode spillere – ja selv turneringsspillere, der melder denne hånd forkert. Løsningen er enkel: "meld efter bogen". Det kribler i dig for at melde 2♦ - men det må du ikke, du har ikke 10 point. Mange gør det dog alligevel, men jeg har faktisk aldrig set det gå godt – ja det kan ganske simpelt ikke gå godt. Da du ikke har støtte til makker, er der kun én melding tilbage. Meld 1ut, der viser 6-9 point og ikke primær støtte til makkers farve. Nu kan makker melde pas. Men hvis han melder en farve igen, ligegyldigt hvilken, så meld nu din ruderfarve billigst muligt. Dette ulogiske og umulige meldeforløb <u>viser præcis denne fordeling som hånden til venstre.</u></p> <p>Altså: "Når du melder UT efterfulgt af egen farve, har du 6-9 point og en meget lang farve i den meldte farve, og du ønsker kun at spille dér billigst muligt – makker skal melde pas!"</p>
<p>♠ 8 ♥ KD84 ♦ DB83 ♣ ED74</p>	<p>Her er der ikke de helst store problemer. Meld 4-farver fra neden – altså meld 2♣ (du har over 10 point), og du kan se, at I skal i udgang. Hvis makker genmelder alt andet end spar, så har I fundet en fit. Hvis makker genmelder spar, så ser det ud til, at slutkontrakten bliver 3ut. Skulle makker genmelde 2♦, så ville jeg lige melde 2♥ på vejen. Det kunne være, at makker har 4-farve i hjerter. Hvis ikke, vil jeg vil dog nok</p>

<p>* I ♠ - ?</p>	<p>foretrække 3ut frem for 5♦.</p>
<p>♠ KD84 ♥ 8 ♦ DB843 ♣ ED7 * I ♥ - ?</p>	<p>Her er der atter udgang i kortet. Meld langfarve før 4-farve. Meld 2♦, da du har over 10 point. Senere leder I efter sparfitten, og findes en sådan ikke, ser det igen ud til, at kontrakten kommer til at hedde 3ut.</p>
<p>♠ KD842 ♥ 8 ♦ DB843 ♣ ED * I ♥ - ?</p>	<p>Med 2 lige lange langfarver (5+) skal man først melde den højeste. Meld I ♠. Følg op med melding i ruder senere – husk I skal i udgang. Vær ikke bange for, at åbner melder pas, fordi  (REGEL): så længe svarer melder ny farve, må åbner ikke melde pas.  Det er ikke helt umuligt, at det ender med, at I spiller udgang i UT, men en sparudgang er også meget sandsynlig. Makker skal kun have 3 spar. Læg mærke til, at når du melder spar før ruder, så ved makker, at du har mindst 5-farve i spar, når du melder ruderfarven bagefter, da du med to 4-farver ville have meldt nedefra og således have meldt ruder før spar.</p>
<p>♠ D84 ♥ B108 ♦ K62 ♣ D972 * I ♣ - ?</p>	<p>Her er der en helt speciel situation, men dog så logisk, at den er let forståelig. Man skal blot gøres opmærksom på den. Du har 8 point og fuld støtte til makker. Teoretisk skal du melde 2♣, der netop viser 6-9 point og mindst 4-kortstøtte. Men prøv at melde I ut. Den viser også 6-9 point, men har du så klørstøtte? Svaret er JA. Alle overliggende farver var ledige til en melding på I-trækket – og det undlod du – altså har du <u>ikke</u> en 4-farve i ruder, hjerter eller spar. Du må nødvendigvis have mindst 4-farve i klør (regn den selv ud) – andet kan simpelt hen ikke lade sig gøre. Du viser altså en hel masse med meldingen I ut; jævn hånd, 6-9 point og støtte til makker. Husk dette. Se næste eksempel.</p>

<p>♠ D7 ♥ K87 ♦ 8 ♣ B986532 * 1♣ - ?</p>	<p>Ja, men er det ikke pragtfuldt! Nu kan vi melde 2♣, og samtidig benægte jævn fordeling og 4-farver i øvrigt (se ovenstående eksempel). Meldeforløbet 1♣ - 2♣ viser altså, at svarer har en <u>ujævn hånd</u>, hvor åbner altså ikke skal lade sig friste til at spille i den mere pointgivende UT-kontrakt. Du har altså mindst en 5-farve i klør, men mere sandsynligt en 6+farve og du garanterer, at du ikke har nogen 4-farve i ruder, hjerter eller spar.</p>
--	---

Vi har nu været igennem svarers første melding til makkers åbningsmelding. Reglerne er egentlig ganske simple, og man skal blot huske at overholde dem, så sker der ikke misforståelser i det videre meldeforløb. Har man først lavet en fejlmelding, så er det meget vanskeligt (læs: umuligt) at overbevise makker herom i det videre meldeforløb, og det munder gerne ud i de utroligste meldeforløb. Har man f.eks. én gang vist makker, at man har mindst 10 point, hvordan skal man så få fortalt ham, at man rent faktisk kun har 6 point? Og når han så selv har 16 point, hvordan skal man så få ham til at lade være med at gå helt i udgang?

Husk at de to eneste svage meldinger er 2 i åbners farve (simpel støtte, f.eks. 1♠ - 2♠) og 1ut. Disse meldinger viser begge en begrænset hånd (6 – 9 point). Og kun disse to meldinger må åbner melde pas til.

#### **Svarer:**

Ny farve på 1-trækket viser fra 6 point og ubegrænset opad.  
Ny farve på 2-trækket viser fra 10 point og ubegrænset opad.

Og åbner må selvfølgelig ikke sige pas oven på disse to meldinger.

---

Vi skal nu over til at svare på makkers 1ut-åbning, og det er spændende læsning og er et helt kapitel for sig.

## **SVAR PÅ MAKKERS IUT-ÅBNING**

**Svar på makkers Iut-åbning er helt speciel derved, at åbningen spærrer for hele I-trækket. Man kan altså aldrig svare på I-trækket.**

Da åbningen Iut viser en jævn hånd med 15-17 point, er det dog meget let for svarer at se, om der er udgang, lilleslem eller storeslem i kortet.

Han skal blot lægge sine honnørpoint sammen med åbners, og resultatet kommer af sig selv.

Vi husker:

Udgang kræver ca. 26 point.

Lilleslem kræver ca. 33 point.

Storeslem kræver ca. 37 point.

Når makker har åbnet med Iut, kan det skematisk opgøres således:

Med 0 – 8 point	Der er sjældent udgang i kortet
Med 9 – 10 point	Der er muligvis udgang i kortet
Med 11 – 15 point	Der er udgang i kortet
Med 16 – 17 point	Der er muligvis lilleslem i kortet
Med 18 – 19 point	Der er lilleslem i kortet
Med 20 – 21 point	Der er muligvis storeslem i kortet
Med 22 – 25 point	Der er storeslem i kortet

Prøv selv at lægge sammen.

Man behøver ikke at kunne ovennævnte skema udenad, man skal blot lægge sine point til makkers 15 eller 17 point og se, om man nærmer sig de magiske 26, 33 eller 37 point.

\* \* \*

Når makker har åbnet med Iut, er det første, man skal lede efter: **En majorfit!**

Jeg må lige gå tilbage i tiden til bridgens barndom.

Dengang havde man altid problemer med at svare på makkers Iut-åbning.

- Viste man 5-farver eller 4-farver?

- Var det en afmelding, invitation eller krav?

Man besluttede sig til at sige, at enhver melding på 2-trækket var en afmelding. Spring til 3-trækket var krav. PAS i øvrigt. Men man havde stadigvæk problemet med, om man viste en 4- eller 5-farve.

Alle disse problemer er nu løst ved hjælp af en kunstig melding.

En kunstig melding er en melding, der ikke behøver at vise noget om den farve, som man melder. Vi husker det bl.a. fra åbningsmeldingen 2♣. Denne viser enten en kravmelding med langfarve i klør eller en jævn hånd med enten 22-24 eller 25-27 point.

Vi vil nu indføre en kunstig melding til i systemet, og en sådan melding hedder en

### **"KONVENTION"**

Denne konvention hedder **STAYMAN-konventionen**, opkaldt efter dens opfinder Samuel Stayman.

Det er en af de tidligst opfundne konventioner i bridgens historie, og den benyttes stadigvæk, så det er åbenbart en sejlvet konvention, hvilket også betyder, at den er god.

Lad mig sige det på denne måde: ”**Den kan ikke undværes**” – og så er det sagt.

Det kan da godt være, at I senere går over til en anden variant (f.eks. Two-Way-Stayman eller Marionet-Stayman) – men princippet er det samme.

Inden jeg går over til at beskrive Stayman-Konventionen vil jeg dog lige gennemgå de almindelige svarregler først.

Makker har åbnet med 1ut, og nu er det dig:

1. 1. **Simple farvemeldinger** på 2-trækket (bortset fra 2♣) viser **svaghed (0-8 point)**, og meldingen fortæller blot, at man mener at kunne spille kontrakten bedre med denne trumffarve, end kontrakten 1ut. Farven bør være på mindst en 5-farve. Åbner skal melde pas til meldingen.
2. 2. **Alle springmeldinger** (3-trækket) er **mindst krav til udgang** (undtagen 3♣), og farven er mindst en 5-farve.
3. 3. **Spring til udgang** er en **stopmelding**. Man mener lige, at man kan vinde en udgang. Åbner må aldrig gå mod slem, idet åbner allerede har begrænset sin hånd til 15-17 point, og det har svarer taget i betragtning med sin udgangsmelding.

Lad mig lige tage ”hele registeret” med på én gang herunder. De endnu ukendte meldinger vil vi vende tilbage til senere:

Åbner	Dig	Betydning
<b>1ut</b>	2♣	STAYMAN-konventionen
	2♦♥♠	0-8 point – stopmelding – mindst en 5-farve
	2ut	9-10 point – invitation til udgang – benægter 4-farve i major
	3♣	0-8 point – stopmelding – mindst en 6-farve.
	3♦♥♠	Krav til udgang, mindst 5-farve.
	3ut	Udgang – stopmelding.
	4♣	GERBER-konventionen, spørger efter Esser og Konger
	4♦	Sleminvitation med langfarve i ruder.
	4♥♠	Udgang – stopmelding.
	5♣♦	Udgang – stopmelding.
	4ut	Invitation til lilleslem
	5ut	Invitation til storeslem
	6ut	LILLESLEM – stopmelding
7ut	STORESLEM – stopmelding (selvfølgelig)	

## STAYMAN-konventionen

Jeg fortalte indledningsvis, at svarers fornemste opgave, når åbner har åbnet med 1 ut er, at forsøge at finde en majorfit. Det er det, man bruger STAYMAN-konventionen til.

Oven på makkers 1 ut-åbning.....

**Meld 2♣**, der betyder:

**”Makker, jeg har point nok til, at der muligvis er udgang i kortet (fra ca. 9 p), jeg har ingen 5-farve i major, men jeg har mindst én 4-farve i major, så meld dine 4-farver i major nedefra, og hvis du ikke har nogen, så meld 2♦.”**

Et eksempel:

<p>♠ K987 ♥ D642 ♦ K64 ♣ K9 * 1 ut - ?</p>	<p>Åbner har vist 15-17 point, og du ved, at I har udgang i kortet. Men skal kontrakten hede 4♥, 4♠ eller 3ut? Meld 2♣, der netop beder makker om at melde sin(e) evt. 4-farve i major nedefra, og med herværende kort kan vi forestille os 3 meldeforløb:</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">1.</td> <td style="padding-right: 10px;">1 ut</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2♥</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td></td> <td>pas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>1 ut</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2♠</td> <td>4♠</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Pas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>1 ut</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2♦</td> <td>3ut</td> </tr> <tr> <td></td> <td>pas</td> <td></td> </tr> </table> <p>I eksempel 3. benægter åbner med 2♦ at have nogen 4-farve i major.</p>	1.	1 ut	2♣		2♥	4♥		pas		2.	1 ut	2♣		2♠	4♠		Pas		3.	1 ut	2♣		2♦	3ut		pas	
1.	1 ut	2♣																										
	2♥	4♥																										
	pas																											
2.	1 ut	2♣																										
	2♠	4♠																										
	Pas																											
3.	1 ut	2♣																										
	2♦	3ut																										
	pas																											

Kan du se, at man helt problemfrit finder frem til den bedste kontrakt?

Du behøver dog ikke at have begge majorfirfarver, se her:



♠ K98 ♥ D642 ♦ K864 ♣ K9 * 1 ut - ?	1.	1 ut	2♣
		2♥	4♥
		pas	
	2.	1 ut	2♣
	2♠	3 ut	
	Pas		
3.	1 ut	2♣	
	2♦	3 ut	
	pas		
I eksempel 2. benægter åbner med 2♠ at have nogen 4-farve i hjerter.			

Da STAYMAN-konventionen blev opfundet, skete der en uhyre lettelse og forenkling for svareren til ut-åbneren. Det betyder, at enhver anden farvemelding på 2-trækket må være en 5-farve, da man bruger konventionen til at finde 4-farverne (i major), og altid er i stand til at finde en sådan fit, hvis den overhovedet er til stede – det kneb tidligere voldsomt, da man hurtigt kom for højt op i meldingerne. En enkel og god konvention, der absolut kan anbefales, og alle bridgespillere på et vist niveau har kendskab til den.

Men vi kan også være så stærke efter makkers ut-åbning, at vi kan se en mulig **slem i kortet**.

Se her:

♠ ED87 ♥ EK87 ♦ 2 ♣ KB98 * 1 ut - ?	Ja, ingen tvivl om, at vi er meget stærke, og at der endog meget sandsynligt er lilleslem i kortet. Men hvad skal kontrakten hedde? Det er nøjagtig samme problem, vi står over for her, som tidligere, og vi bruger blot atter den nu velkendte STAYMAN-konvention. Skal vi prøve med nogle mulige meldeforløb:		
	1.	1 ut	2♣
		2♥	6♥
		pas	
2.	1 ut	2♣	
	2♠	6♠	
	Pas		
3.	1 ut	2♣	
	2♦	6 ut	
	pas		

Der er dog et lille problem i ovennævnte meldeforløb:

### Hvad nu, hvis der er 2 esser ude hos modstanderne!!!?

Der er faktisk plads til 2 esser ude, og det er ikke særlig rart at spille lilleslem, når modstanderne begynder med at trække sine 2 esser – vel? Jeg vil sige, at det er rigtig surt.

Findes der dog ikke en eller anden mulighed for at få oplyst, hvor mange esser (og konger) makker har? Det ville da være dejligt!

JO – JO – JO – heldigvis, og der er ingen vej udenom – en sådan konvention **skal** læres!

Der findes 2 stk. som jeg vil lære dig her, og de hedder:

1. 1. **Gerber-konventionen.** Denne bruges kun direkte oven på makkers begrænsede ut-hånd.
2. 2. **Blackwood-Morrow-konventionen.** Denne benyttes i alle andre situationer.

Heldigvis er de lette at lære, og endnu mere heldigvis, er de identiske i deres svarkompleks. Og når disse er lært, skal vi ikke spekulere mere på kunstige meldinger foreløbig – og vi har været igennem det vanskeligste.

Allerede i bridgens barndom (1933) fandt man ud af, at det var nødvendigt at kunne spørge makker om, hvor mange esser han har – ikke for at komme i en slem, men for at undgå at komme i en slem med 2 esser ude.

Lad os se lidt på de to konventioner.

### GERBER-konventionen

Denne konvention kan kun bruges direkte efter åbningen 1ut (og 2ut eller 2♣ - 2♦, 2ut (3ut)).

Man spørger efter esser med meldingen 4♣. Det er åbenbart, at man vil spille en lille- eller storeslem i ut (da man ikke først har brugt STAYMAN-konventionen).

Med 4♣ spørger man åbner om, hvor mange esser han har, og finder man ud af, at man tilsammen har alle 4 esser, og man vil i storeslem, kan man efterfølgende med 5♣ spørge efter konger. Se her:

	Åbners svar	Trin
1ut – 4♣?	4♦ = 0 (eller 4 esser) 4♥ = 1 es 4♠ = 2 esser 4ut = 3 esser	1. 1. trin 2. 2. trin 3. 3. trin 4. 4. trin
Herefter: 5♣?	5♦ = 0 (eller 4 konger) 5♥ = 1 konge 5♠ = 2 konger 6ut = 3 konger	1. 1. trin 2. 2. trin 3. 3. trin 4. 4. trin

### Blackwood-Morrow-konventionen

Bruges i alle andre situationer, hvor man stiler mod slem, men ønsker at få oplyst, hvor mange esser og konger makker har – bruges særligt i trumfkontrakter.

Man spørger efter esser med spring til 4ut og efterfølgende 5ut spørger efter konger.

Se her:

	Åbners svar	Trin
1♠ – 4ut?	5♣ = 0 eller 4 esser 5♦ = 1 eller 5 esser 5♥ = 2 esser 5♠ = 3 esser	1. 1. trin 2. 2. trin 3. 3. trin 4. 4. trin
Herefter: 5ut?	6♣ = 0 eller 4 konger 6♦ = 1 konge 6♥ = 2 konger 6♠ = 3 konger	1. 1. trin 2. 2. trin 3. 3. trin 4. 4. trin

Hvad er nu det for noget pjat – 5 esser??!

Tja – man har faktisk fundet ud af, at trumf konge er lige så vigtig som et hvilket som helst Es, så derfor er trumf konge blevet til et es. Trumf Dame er at regne for en konge, så hvis makker spørger efter konger, skal trumf Dame vises som en konge. Besværligt – men vigtigt.

### Eksempler på spørgemeldinger efter esser og konger:

♠ ED8 ♥ EK7 ♦ 74 ♣ KB98 * 1 ut - ?	Makker har åbnet med 1 ut og dermed vist en hånd med 15-17 point, og samtidig har han ingen 5-farve i major (så åbner han i denne). Der er ingen grund til at bruge STAYMAN-konventionen for at lede efter en majorfit, for en sådan er ikke til stede. Men makker har en jævn hånd, og du har en jævn hånd, så vi skal nok spille i sans (ut). Og vi kan endda se, at vi skal i lilleslem, men det skal vi ikke, hvis der er 2 esser ude, og det må vi se at få undersøgt. Således kan jeg forestille mig et pr meldeforløb:	
	1 ut - 4♣ 4♠ - 6ut	4♣ er en spørgemelding, og makker svarer 4♠ (3.trin) = 2 esser – godt nok..
	1 ut - 4♣ 4♦ - 4ut	4♣ er en spørgemelding, og makker svarer 4♦ = 0 eller 4 esser. 4 esser kan vi se, at det ikke er, altså har makker 0 esser. Vi står hurtigst muligt i 4ut med 2 esser ude.
♠ ED87 ♥ EK8 ♦ 84 ♣ KB98 * 1 ut - ?	Også her kan vi øjne en slem, men her er der mulighed for en majorfit (i spar), så dette undersøger vi lige først med STAYMAN-konventionen, og først herefter tager vi beslutning om, hvorvidt vi skal spille i spar eller ut. Når vi senere skal spørgemelde, bliver det med 4ut, idet 4♣ kun må bruges direkte efter åbningen 1 ut. En anden vigtig ting er, at 4♣-spørgemeldingen kun må benyttes af <u>svarer</u> , medens 4ut-spørgemeldingen må benyttes af <u>både åbner og svarer</u> .	
	1 ut - 2♣ 2♠ - 4ut 5♥ - 6♠ pas	Via Stayman fandt vi ud af, at vi har fit i spar, og vi spørger med 4ut efter esser. Vi får svaret 5♥ (3. trin) = 2 esser. Godt nok. Der er højst ét es ude, og det kan være trumf konge.
	1 ut - 2♣ 2♥ - 2♠ 3♠ - 4ut 5♠ - 6♠ pas	Via Stayman fandt vi sparfiten, og vi spørger med 4ut efter esser. Makkers 5♠ lover 3 esser, så vi har alle 5 esser (inkl. trumf konge). En god kontrakt.
	1 ut - 2♣ 2♦ - 4ut 5♥ - 6ut pas	Via Stayman fandt vi ud af, at vi ikke har fit i major, så vi skal spille 6ut, hvis der ikke mangler 2 esser. Vi spørger med 4ut, og svaret 5♥ viser 2 esser. Vi melder derfor lilleslemmen.

<p>♠ K10963 ♥ EKD84 ♦ E8 ♣ 2 * 1♠ - ?</p>	<p>Hvilken drømmehånd til makkers sparåbning. Ingen tvivl om, at sandsynligheden for lille- eller storeslem er til stede. Det må vi vist hellere se at få undersøgt i en fart. Et par mulige meldeforløb.</p>	
	<p>1♠ - 4ut 5♥ - 5ut 6♥ - 7♠ pas</p>	<p>Med 4ut spørger vi efter esser og får 2 esser fra makker. For en ordens skyld spørger vi efter kongen med 5ut og får også 2 af dem. Jamen, jeg kan da ikke se andet, end at vi har en storeslem i kortet. I stedet for at bralre en lilleslem direkte i bordet, fandt vi med spørgemeldingerne ud af, at der faktisk var storeslem i kortet – hvilken forskel.</p>
	<p>1♠ - 4ut 5♣ - 5♠ pas</p>	<p>Ups – der manglede 2 esser. Makker har godt nok alle de andre honnører, der er i spillet, men det hjælper ikke noget, hvis fjenden tager de første 2 stik imod en lilleslem. Godt vi spurgte – vi står i 5♠.</p>

Vi slutter med spørgemeldingerne her, men det kunne være, at vi vender tilbage til dem senere.

Vi går over til generelt at svare på makkers 1ut – åbning.

## SVAR PÅ MAKKERS IUT-ÅBNING (EKSEMPLER)

Vi vil sammen gå igennem nogle eksempler med, hvorledes man svarer oven på makkers Iut-åbning. Prøv først selv at finde den rigtige løsning, inden du kigger på teksten.

Det er din hånd, der vises.

<p>♠ EK975 ♥ 842 ♦ 82 ♣ 1095</p> <p>*</p> <p>Iut - ?</p>	<p>Denne hånd og fordeling er meget almindelig, og skønt der kun burde være én løsning på problemet, ser man dog ofte forskellige resultater. Den korrekte melding er 2♠, der er en afmelding, dvs. makker skal nu melde pas. Der er kun meget sjældent udgang i kortet, idet der maksimum er 24 point tilsammen, hvilket ikke er nok til en udgang, især ikke, når hånden er så jævn som her. Mange chancer også med meldingen PAS (til makkers Iut) i håb om at vinde lige så mange stik i ut som i spar, og derved opnå 10 ekstra point, der i en partturnering kan give en god score. Det er et spørgsmål om temperament, og åbner må ikke skyde makker, hvis denne melder pas, og kontrakten går ned, men en lille bemærkning om at melde efter systemet er måske på sin plads.</p>				
<p>♠ 5432 ♥ 82 ♦ KD74 ♣ KD8</p> <p>*</p> <p>Iut - ?</p>	<p>Igen har vi en almindelig fordeling, der ofte forekommer. Jævn hånd med ca. 10 point. Vi har sammen med makker mellem 25 og 27 point, og hvis makker har en 4-farve i spar, har vi mindst 26 point tilsammen (ét støttepoint i hjerter), og der er vist ingen tvivl om, at vi vil forsøge at melde en udgang enten i ut eller spar. Der er faktisk 3 mulige meldinger her, nemlig 2ut (9-10 point), 3ut og 2♣ = Stayman.</p> <p>Den helt korrekte melding er 2♣ = Stayman, idet vi nu både får undersøgt, om makker har 4-farve i hjerter (hold) eller spar. Nogle sandsynlige meldeforløb:</p> <table border="1" data-bbox="379 1272 1358 1559"> <tbody> <tr> <td data-bbox="379 1272 635 1379">           Iut - 2♣ 2♦ - 2ut* pas(3ut) – (pas)         </td> <td data-bbox="635 1272 1358 1379">           * 2ut er en invitation, jeg ville nok chance direkte med 3ut.         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1413 635 1559">           Iut - 2♣ 2♥ - 2♠ 3♠ - 4♠ pas         </td> <td data-bbox="635 1413 1358 1559">           Åbner viser minimum, da han ikke melder 4♠ oven på vores 2♠. Da der er 26 point med spar som trumf, skal udgangen imidlertid meldes.         </td> </tr> </tbody> </table>	Iut - 2♣ 2♦ - 2ut* pas(3ut) – (pas)	* 2ut er en invitation, jeg ville nok chance direkte med 3ut.	Iut - 2♣ 2♥ - 2♠ 3♠ - 4♠ pas	Åbner viser minimum, da han ikke melder 4♠ oven på vores 2♠. Da der er 26 point med spar som trumf, skal udgangen imidlertid meldes.
Iut - 2♣ 2♦ - 2ut* pas(3ut) – (pas)	* 2ut er en invitation, jeg ville nok chance direkte med 3ut.				
Iut - 2♣ 2♥ - 2♠ 3♠ - 4♠ pas	Åbner viser minimum, da han ikke melder 4♠ oven på vores 2♠. Da der er 26 point med spar som trumf, skal udgangen imidlertid meldes.				
<p>♠ 8 ♥ 98 ♦ B865432 ♣ 632</p> <p>*</p> <p>Iut - ?</p>	<p>Med så få point skulle man tro, at der var en helt klar PAS. Det ville der også have været oven på en farveåbning, men det gælder ikke, når der er åbnet med Iut, der lover en jævn hånd, så du er helt sikker på, at der er nogen støtte til din ruderfarve (mindst 2 kort). Meld 2♦, der er en afmelding, og åbner <u>skal</u> nu melde pas. Hvis han går videre, så er det hans eget ansvar, for alle farvemeldinger på 2-trækket (undtagen 2♣ = Stayman – afmeldingen her er 3♣) er <u>afmelding</u>.</p> <p>Men prøv at se logisk på det. Hvor får man mest ud af sine rudere, i en ut-kontrakt eller med ruder som trumf? I en ut-kontrakt får åbner sandsynligvis ikke ét eneste stik på din hånd, medens din hånd er ret værdifuld med ruder som trumf, sandsynligvis 5 stik værd. Det er en forskel, der batter.</p>				

	<p>Hvis åbner derimod har ♦EKx , så er der sandsynligvis 3ut i kortet, og det er netop en sådan ruderstøtte, der kan få ham til at gå videre og melde 3ut, men går denne kontrakt ned, så er det i hvert fald ikke din fejl – du har meldt korrekt!</p> <p>Hvis det havde været en spar- eller hjerterfarve du havde haft som langfarve, så er det stadigvæk korrekt at melde af med h.h.v. 2♥ og 2♠. Men trænger I til nogle point, så er hånden dog velegnet til at chancemelde en udgang på – altså melde direkte 4♥ eller 4♠. Den går i hvert fald ikke mange ned. Måske vinder den.</p>
<p>♠ E ♥ 8 ♦ KB8753 ♣ K10752</p> <p>*</p> <p>1ut - ?</p>	<p>Denne hånd er faktisk stærkere, end den umiddelbart ser du til. Du har godt nok kun 11 point, men der er mindst udgang i kortet. Jeg får slemfornemmelser, når jeg ser sådan en hånd, når makker har åbnet med 1ut. Hvorfor? Alle mine honnørpoint arbejder, og herudover ved jeg, at makker har mindst en 3-farve i klør eller ruder (han må ikke have 2 doubletoner). Derfor kan du også tælle dine støttepoint med allerede nu. Meld 3♦ = langfarve og krav. Meldt 4♣ bagefter, hvis makker ikke støtter din ruderfarve. Når du har fået din støtte fra makker (4♦ eller 5♣), så spørger du efter 4♦-støtten med 4ut efter esser. Hvis makker vælger at støtte klørfarven med 5♣, så meld selv 6♣ - denne chance er næsten for god til ikke at tage den.</p>
<p>♠ B74 ♥ K74 ♦ D974 ♣ D54</p> <p>*</p> <p>1ut - ?</p>	<p>Her er der ikke så meget at raffle om. Du har 8 point og jævn fordeling. Eneste korrekte melding er PAS. Alt andet er misvisende. Der er intet på denne hånd, der kan hidse dig specielt hånd.</p> <p><b>(Pas på de helt jævne hænder – de er noget bras !!!!!).</b></p> <p>Hvis du melder, så har makker al mulig grund til at råbe og skribe ad dig – så lad hellere være, medmindre du godt kan lide at høre makker råbe og skribe.</p> <p>Når man nu engang har nogle regler, så er det en udmærket idé at overholde dem.</p>
<p>♠ 9753 ♥ 7432 ♦ 8643 ♣ 2</p> <p>*</p> <p>1ut - ?</p>	<p>Her har du en enestående lejlighed til at misbruge Stayman på det groveste. Meld 2♣ og du er sikker på et af følgende svar: 2♦, 2♥ eller 2♠. Er det ikke bare herligt? Og så melder du PAS - til makkers store forbløffelse. Men han bliver glad, når han ser bordet, for alt er faktisk bedre end at spille 1ut.</p> <p>Selvfølgelig kan du være uheldig, at makker svarer 2♦ (benægter major) og at han kun har en doubleton (fordelingen 3-3-2-5), men det er der så ikke noget at gøre ved. Men han skal nok fortælle dig noget om at følge systemet.</p> <p>Værre er det, hvis makker trodser systemet. Lad os sætte, at du melder 2♣, og åbner har absolut maksimum med 17 gode honnørbasser. Han gider ikke alt det der pjat med at melde 2♦, så han brøler direkte i 3ut. Det kan godt nok irritere dig, at han ikke følger systemet (men gjorde du?).</p> <p>Men du kan da i det mindste læne dig tilbage og betragte ham, når du lægger dine kort på bordet. Han får sådan et sjovt udtryk i ansigtet. Næppe et "pokeransigt". Gud ved, om han venter med at brokke sig til efter spillet?</p> <p>Og du kan være helt sikker på, at han skælder DIG ud for at melde på så lille en hånd, og at det var DIN skyld det hele, og herunder glemmer han totalt, at han blot skulle have holdt sig til systemet, så var der ikke sket noget. Skift makker.</p>

## **LIDT BRIDGESNAK (I)**

Vi har nu været igennem åbningsmeldingerne og svarers første melding, og selv om de måske umiddelbart synes vanskelige, bliver de dog hurtigt rutine. I har lagt mærke til, at der ligesom er lidt system i det hele, og det er der også, men det vil især komme frem i lystet, når vi tager fat på de videre meldinger.

Rækkefølgen af meldingerne og pointintervallerne og undladelse af meldinger – ja hele systemet – er så integreret, at man ikke kan flytte på så meget som ét point, uden at man ødelægger hele meldesystemet. Hvis man åbner med 1 ut med 14 point, så har man faktisk allerede ødelagt de videre meldinger både for sig selv og makker, for hele svarsystemet er bygget op på, at åbner har vist 15-17 point og ikke 14.

Og når man nu skal til at melde videre, så skal man hele tiden tænke på: hvad har jeg vist min makker – og hvad har jeg? Har jeg noget på hånden, som makker kan have brug for at vide? En umeldt sidefarve, ekstra point osv. Så vis det.

Har makker svaret på 2-trækket, og du har 16 point på din åbningshånd, ja, så er det kun dig, der på nuværende tidspunkt ved, at I har mindst 26 point tilsammen og dermed udgang i kortet, og så skal du sikre, at meldingerne ikke går i stå. Men har du derimod ikke yderligere at vise, så lad være med at vise noget ekstra, som du ikke har. Sidstnævnte er den hyppigste fejl bridgespillere forbyrder sig imod.

Og så er der BLUFF-meldingerne. Glem alt om dem! Og så der det sagt.

Hvis de vil ødelægge spillet for din makker (og dig selv), så er bluff-meldingerne den sikre vej frem. Min erfaring er, at det hovedsageligt er begyndere og dårlige spillere, der bluff-melder, og når det lykkes for dem, så griner de begge over hele femøren, men det hævner sig. Vi har et makkerpar i min klub, der er endog særdeles stærke turneringsspillere, men det begyndte at gå dårligt for dem, og så begyndte de med deres bluff-meldinger i stor udstrækning. Det endte med, at de bluffede alt og alle, inklusive sig selv, og til sidst var der ikke nogen ved bordet, der vidste, hvad der foregik. Jeg husker, at de standsede i 3♠, hvor der var lilleslem i kortet. Det er sørgeligt at se på, og jeg har virkelig medlidenhed med sådanne spillere.

Der sad engang en ældre kvinde og "uglede" (så på som tilskuer) CHARLES GOREN, da denne spillede i en stor turnering. Bagefter sagde hun: "Han meldte jo ikke noget, som jeg ikke ville have gjort". Og det er så sandt, som det var sagt, men han meldte altid lige efter bogen, så makker vidste altid, hvad han havde at rette sig efter, og deraf fulgte, at der blev lavet særdeles få fejl, og når man laver få fejl, så vinder man en turnering – så simpelt er det.

Det at være en dygtig spiller har ikke noget at gøre med, at man er et geni. Et geni kan være en rædselsfuld spiller. Det der tæller er, at man kan sit system, og er enig med sin makker om systemet, alt andet er næsten ligegyldigt. Når enigheden er til stede, kan mangan en turnering vindes. Der findes et utal af bridgesystemer – det ene mere kunstigt end det andet, og "genierne" boltrer sig i kunstige meldinger, så det er en lyst. Dette tærer kraftigt på hukommelsen, men man må håbe, at de får noget ud af det.

Sådan et par unge "genier" henvendte sig efter en stor turnering til storspilleren S.J. SIMON og spurgte ham, hvordan han og hans makker dog var kommet i de 3 ut i spil 27?

De havde selv prøvet at gå efter de 3 ut med diverse kunstige meldinger, relæmeldinger, cuebids m.m., men det var ikke lykkedes dem at finde de 3 ut.

SIMON kunne ikke huske spillet, så de fandt regnskabet frem, hvoraf det fremgik, at de havde fundet de 3 ut på følgende måde: 1 ut – 3 ut.

Tja, der kan faktisk gives mange eksempler på ovenstående. Men hvorfor gøre det så besværligt, når det kan gøres ganske let med et naturligt system?

(For øvrigt nægter jeg at svare dig på, hvorfor jeg og min makker at så mange konventioner på vores systemkort, hvis du skulle møde os ved bridgebordet – men det er nok trenden i dag. I skulle bare vide, hvordan grundsystemerne er blevet mishandlet med tiden).



Herværende system, DANSK BRIDGE STANDARD, er en moderne udgave af det gode gamle GOREN-system. Kan man spille dette system, så kan man faktisk spille med fremmede makker i hele Danmark – ja faktisk over hele verdenen, med kun få justeringer. Alle kender det.

Et andet naturligt system er ACOL. Ulempen ved dette system er faktisk kun, at det ikke er så udbredt som GOREN, så man kan altså komme ud for, at man ikke kan spille med en fremmed makker. Personligt synes jeg også, at det har visse systemmæssige ting, som jeg ikke finder helt i orden, medens andre ting er fremragende.

Men det gode ved begge systemer er, at man kan ”adoptere” de gode ting fra det andet system og integrere det i det system, man har valgt. Og det er der mange, der gør.

Men jeg vil råde dig til først at gøre det, når du kan dit grundsystem på fingerspidserne og har fået erfaring.

Ved at kunne sit system, og ved at holde sig til reglerne, bliver du hurtigt en meget god spiller. Talent er faktisk mindre betydende, det kommer med erfaringen og interessen. Ved at spille efter systemet, kan man faktisk vinde over nogen meget stærkere spillere, som ikke er helt enige om deres meldingers betydning. Men skal du spille helt på topplan, skal du dog besidde en del ”naturlig talent” – det siger sig selv. Men det opdager du hurtigt selv, hvis du har sådanne ambitioner.

En god psyke ved bridgebordet har også stor betydning. Man får absolut ikke makker til at spille bedre ved at skælde ham ud – tværtimod.

Derimod at det vigtigt at rose makker, når han gør noget godt, og du vil lægge mærke til, at han faktisk spiller meget bedre efter at være blevet rost, end han plejer.

Et makkerpar, der skælder på hinanden, har tabt på forhånd. Så er det sagt. Men jeg burde faktisk gentage det 3-4 gange. Der burde faktisk indføres en regel i systemet, der lyder: ”det er forbudt at skælde makker ud”.

Og så skal du huske på, at hvis du ”går ud over systemet” (dvs. ikke melder efter systemet), så er fejlen altid din, hvis det går galt. Du må aldrig skælde din makker ud. Du må bide det i dig, da du har fejlet. Ikke noget med: ”ja, men makker, du burde dog kunne indse, at jeg ikke kunne have det, som jeg har lovet, fordi.....”.

Er det sat på plads?

Grunden til, at jeg kommer ind på dette på nuværende tidspunkt er, at det er i ”de videre meldinger” ovennævnte forekommer, idet der er så mange muligheder for at gøre forkert, og selv eksperter er uenige om mange meldinger, især når de er kunstige. Men retningslinierne og reglerne findes i Dansk Bridge Standard, og lærer man sig reglerne, så går det hele meget lettere og uden de helt store problemer.

Det er dem, der ikke har nogen regler i de videre meldinger, der har de store problemer, og skal vi ikke lade disse om at have deres problemer for sig selv?

Med Dansk Bridge Standard (grundsystemet) kan man faktisk blive Danmarksmester – så godt er det.

Nu går vi så over til de videre meldinger.

## **ÅBNERS 2. MELDING EFTER MAKKERS SVAR**

Vi er nu i gang med "de videre meldinger". Det er her, at det er virkelig spændende. Det er her, at man skal bruge fantasien, og det er her, at man begår sine fejl eller kommer med sine pragtmeldinger. Det er her, at eksperterne ryger i totterne på hinanden og makkerskaber ryger sig en tur. Det er her ægteskaber går itu eller skal bestå sin prøve.

Hvis der er nogen, der siger det er let, så lad som I tror på dem – men lyver, det gør de.

Men det er let nok for begynderen?!!!

Han ser nemlig ikke de fejl, som han laver, og det bedste ved det hele er, at hans makker heller ikke ser dem. Men det er også her, at begynderundervisningen har dens mangler – man lader begynderen sejle i sin egen sø, både i kulde, blæst og vindstille – og det er en skam, for en dækkende undervisning på netop dette område, skubber begynderen frem med hasteskridt, og det varer ikke længe, før han er en habil bridgespiller og vil klare sig over gennemsnittet på klubniveau.

Jeg vil forsøge at gennemgå det trin for trin uden nogen egentlig pædagogisk rækkefølge, men hvis du blot forstår problematikken, så er du allerede kommet langt – så langt, at der fornemmes en større sikkerhed i meldeforløbet.

Forstår ud det hele umiddelbart, ja så toner der sig en lys fremtid inden for bridgens verden.

Det allerførste du skal tage hensyn til når du har åbnet og makker har svaret er, om makker har afgivet sit første svar på 1-trækket eller 2-trækket i ny farve.

Har det nogen betydning? Ja, det må være helt klart, for har han afgivet sit første svar på 1-trækket, så har han vist 6 point og op. Har han afgivet sit første svar på 2-trækket i ny farve, så har han vist fra 10 point og op. Det må selvfølgelig have indflydelse på din næste melding!

Har han svaret 1 ut eller meldt 2 i din åbningsfarve (visende 6-9 point), så føler du dig på ret sikker grund, for du ved nogenlunde, om I har udgang i kortet eller ej.

Hvad er så ideen med din næste melding?

Det er at give din makker nogle flere oplysninger om din hånd!

Hvis du har flere point, end du indtil videre har vist, ja så er det din opgave at få det vist til din makker, eller i hvert fald sørge for, at meldingerne ikke går i stå.

Har du lige nøjagtig det antal point, som du allerede har vist makker, ja så er det om at fortælle det til din makker, og i hvert fald ikke komme til at vise mere, end du egentlig har.

Det er ovennævnte, der rent faktisk er hele problematikken i de videre meldinger, og det er det, som makkerparrene går galt i byen med.

Jeg vil senere vise en hel masse eksempler, hvor vi sammen vil gennemgå problematikken, men først vil jeg lige sætte det hele lidt firkantet op – således:

### **Hvis makker har svaret ny farve på 1-trækket (6 point og op):**

<b>Din åbningshånd:</b>	<b>Point</b>	<b>Værdi</b>
Minimumshånd med	12 – 15 point	"afmeldingshånd"
Mediumshånd med	15 – 17 point	"invitationshånd"
Maksimumshånd med	18 – 20 point	"kravhånd"

Du kan ikke finde ovennævnte begreber i bridgelitteraturen, men det er det, der menes, og det er godt at gå ud fra.

**Hvis makker har svaret ny farve på 2-trækket (10 point og op):**

<b>Din åbningshånd:</b>	<b>Point</b>	<b>Værdi</b>
Minimumshånd med	12 – 15 point	”afmeldingshånd”
Maksimumshånd med	16 – 20 point	”kravhånd”

Læg mærke til, at når makker har svaret på 2-trækket, så forsvinder ”invitationshånden”. Det er nemlig her: ”enten eller”.

Det er egentlig ret logisk, for har du 16 point, så ved du, at I har udgang i kortet, og du må nu sørge for, at meldingerne ikke går i stå.

Har du under 16 point, så må du afmelde, og så er det op til makker, om han vil gå videre, enten med en invitation eller en kravmelding. Det er altså ikke dit problem længere – makker er blevet kaptajn, og du kan blot læne dig roligt tilbage i stolen og afvente makkers næste melding.

### Men hvordan afviser, inviterer og kræver man så?

Værdi	Melding
<b>Afmelding 12 – 15 point</b>	1. 1. Ny farve på 1-trækket 3. 3. I ut 4. 4. Støtte makkers farve uden spring 5. 5. Ny laveregældende farve på 2-trækket 2. 2. Genmelding af din åbningsfarve på 2-trækket
<b>Invitation 15 – 17 point</b>	1. 1. Ny farve på 1-trækket 2. 2. Støtte makkers farve med enkeltspring 6. 6. Ny laveregældende farve på 3-trækket uden spring 7. 7. 2 i ny højeregældende farve efter makkers 2 i farve
<b>Kravmelding 18 – 20 point</b>	<u>Makker meldte på 1. trækket:</u> 1. 1. 2ut 2. 2. Støtte makkers farve til 4-trækket 3. 3. Ny højeregældende farve på 2-trækket 4. 4. Ny laveregældende farve på 3-trækket (spring) 5. 5. Genmelde din åbningsfarve med enkeltspring  <u>Makker meldte på 2. trækket:</u> 6. 6. 3ut 7. 7. Støtte makkers farve til 4-trækket (pas på slem) 8. 8. Ny højeregældende farve på 2-trækket 9. 9. Ny laveregældende farve på 3-trækket 10. 10. Genmelde din (major)farve på 4-trækket

Som man kan se, så overlapper svarene livligt hinanden mellem ovennævnte grupper. Meldingerne er sat i nogle "grove" pointbokse, og bør derfor ikke tages helt bogstaveligt. De skal bare give dig en ide om den omtrentlige styrke, som du viser med dine forskellige meldinger

Læg også mærke til, at når du melder en højeregældende farve på 2-trækket, så etablerer du faktisk altid et udgangskrav! En sådan melding hedder også en "Reversmelding" eller en "3-trinspresser", fordi makker tvinges til at melde din første meldte farve på 3-trækket, hvis han vælger den.

Men det vil jeg komme ind på, når jeg gennemgår nogle eksempler, for det er ved eksempler, at man virkelig lærer noget – sjældent ved remser og udenadslære. Logikken skal være din facitliste.

Men det gør ikke noget, at du ligesom kender skemaet – og din makker bør også kende det.

Men vi mangler lige din genmelding, når makker svarede I ut.

Lad os gennemgå det.

## Du har åbnet med en farve, og makker svarede 1ut (6-9 point).

-

### 1. Afmeldingshånd.

Hvis du ikke har noget ekstra på din hånd, så kan du enten beslutte dig til at spille ut ved at melde pas, men hvis du ikke ønsker at spille UT, så kan du enten gemelde din åbningsfarve eller melde en ny lavere gældende farve på 2-trækket. Makker kan nu enten sige pas, eller **præferere** til din først meldte farve, hvilket kan ske på 2-trækket. Ved at melde en ny lavere gældende farve, gør du automatisk din først meldte farve til en 5+farve (Man åbner med 4-farver nedefra).

### 2. Invitationshånd.

Hvis du har til en invitation, hvor det kommer an på, om makker har maksimum (ca. 9 point), kan du melde 2ut med jævn hånd. Denne melding viser præcis 18 – 19 point, og resten er op til makker. Du kan også springmelde og melde din åbningsfarve på 3-trækket. Makker kan nu melde pas, støtte eller 3ut.

### 3. Kravhånd.

Hvis du har en decideret kravhånd, kan du selvfølgelig med egen langfarve (6+) vælge at melde egen udgang med det samme. Du kan også reversmelde (højere gældende farve på 2-trækket – en såkaldt "3-trins-presser"), der viser mindst 5-4 fordeling i dine farver (åbningsfarven længst). Du kan også vælge at melde udgang i ut. Slutteligt kan du vælge at melde ny lavere gældende farve på 3-trækket (spring), og makker skal nu præferere mellem dine farver eller melde 3ut.

- - -

Det ser så vanskeligt ud, når man sådan stiller tingene op i et skema, men logikken giver faktisk løsningen, blot man har det nyligt lærte i baghovedet – og retter sig efter det!  
Man må ALDRIG lyve, for han man én gang afgivet en melding, der viser et pointinterval, du ikke har, så kan du ALDRIG siden overbevise din makker om det rette pointinterval!  
Husk det. Lær det.

Hvis man kan alt det, som vi nu har været igennem, så kan man sine bridgemeldinger. Er det for meget forlangt?

Det er der nogen, der synes, og de lærer sig det aldrig, men de roder sig også ud i nogle besynderlige meldinger, som hver hans makker eller vi andre forstår.

Det er bridgens sværeste afsnit, men det betaler sig tusindfold at lære sig reglerne – og holde sig til dem!

Vi vil gå over og se på nogle eksempler...

## ÅBNERS 2. MELDING

Følgende eksempler er i vilkårlig rækkefølge. Det er DIN åbningshånd, der vises, og de første meldinger er ligeledes vist. Prøv først selv at melde i 2. runde. Du kan eventuelt bladre lidt tilbage og lede efter svarene, inden du læser min løsning(er) på problemet.

- ♠ EB9
- ♥ KD986
- ♦ 3
- ♣ D972

1.	1♥ - 1♠ ?	Din åbningsmelding 1♥ er helt klar. Makkers svar 1♠ viser indtil videre mindst en 4-farve i spar og 6 point og op, da meldingen foregik på 1-trækket. Du har ikke nogen ekstra point at vise, så jeg vil anbefale, at du nu melder 2♣, der med ét slag viser din hånd – nemlig 12-15 point, mindst en 5-farve i hjerter og 4-farve i klør (husk: med 4-4 i hjerter og klør havde du startet med klørfarven da man melder 4-farver nedefra). Hvis makker herefter melder 2♥, skal du melde pas. Hvis han inviterer med spring til 3♥, melder du udgangen (4♥), da du har gode og arbejdende point. Læg især mærke til dine gode kort i spar, og der skal ikke meget opmuntring til, for at støtte makkers sparfarve.
2.	1♥ - 2♦ ?	Makker har vist mindst 10 point ved at melde ny farve på 2-trækket (en sådan melding kaldes på skrift også: "2-o-1" hvilket betyder "to over én"). Du føler dig fristet til at melde 3♣, men den går ikke, da du ikke har mindst 16 point. Din hånd er for skæv til 2ut (12-14), så der er faktisk kun én melding tilbage: melde 2♥. Hvis makker vil videre, må han selv tage initiativet nu.
3.	1♥ - 2♥ ?	Makker kom med den melding, som du allerbedst kan lide – nemlig en støttemelding. Men han viser kun 6-9 point, og da du ikke har mere at byde på, og da du kan se, at I ikke har udgang i kortet, skal du blot melde PAS nu.
4.	1♥ - 2♣ ?	Støt makkers meldte farve. Meld 3♣. Enhver simpel støttemelding viser, at man ikke har noget tillæg. Så makker ved nu, at du har minimumshånd, en 5-farve i hjerter, samt en 4-farve i klør (med 4-4 i hjerter og klør havde du åbnet med klør, husk 4-farver nedefra). Hvis makker vil videre, kan han f.eks. med 3-farve i hjerter invitere til udgang med 3♥ eller selv melde udgangen 4♥.
5.	1♥ - 1ut ?	Makker har 6-9 point, ligesom han har benægtet 4-farve i spar. Makker kan sagtens have støtte i klør, og han kan også have 3-kortstøtte i hjerter (du har indtil videre kun vist en 4-farve). Giv ham muligheden for at støtte dig. Melde 2♣. Du kan også vælge at melde pas, men det bliver en farlig kontakt uden ruderhold.
6.	1♥ - 3♥ ?	Makker har 4-kortstøtte i hjerter samt egen åbningshånd – I skal altså i udgang. Du har ikke noget ekstra, så meld 4♥. Hvis makker vil i slem, må han selv tage initiativet nu – f.eks. med en spørgemelding efter esser (4ut).

- ♠ EB9
- ♥ KD98
- ♦ 63
- ♣ D972

Uden langfarver (5+) må du åbne med 4-farver nedefra, altså 1♣. Du har jævn fordeling, så du er næsten sikker på at skulle spille enten i ut eller hjerter – måske i makkers sparfarve, hvis han har en 5-farve.

1.	1♣ - 1♠ ?	<p>Her er første mulighed for at lave en gruelig fejl. Hvis du melder 2♥, viser du 18-20 point med en længere klørfarve end hjerterfarve (reversmelding), og meldingen vil være krav. Makker bliver ikke til at standse under udgang, muligvis slem. Og du får dit dyr med at forklare din melding til makker bagefter. Du må heller ikke genmelde din klørfarve, idet en genmelding <u>altid</u> vil vise mindst en 5-farve, - her sandsynligvis en 6-farve.</p> <p>Gå tilbage til grundsystemet og meld 1ut. Denne melding viser en jævn hånd med 12-14 point – netop din hånd. Hvis makker har en hjerterfarve og ønsker at gå videre, må han selv introducere den nu. (så længe svarer <u>melder ny farve</u>, må du ikke melde pas!!!!)</p>
2.	1♣ - 1♦ ?	<p>Her er du så heldig at have en farve, som du kan melde på 1-trækket, nemlig hjerter. Dette skal du <u>altid</u> gøre, for springer du den over og melder 1ut, <u>benægter</u> du faktisk en 4-farve i hjerter, og en eventuel hjerterfit vil være forsvundet ud i den blå luft – den vil aldrig blive fundet, medmindre makker har en 5-farve. Du har med meldingen 1♥ vist 12-17 point, men ikke nødvendigvis en jævn hånd (klørfarven kunne godt være længere end hjerterfarven). Kan makker ikke støtte hjerterfarven, melder han enden: 1♠ (du melder 1ut), 1ut (du melder pas), 2♦ (du melder pas), 2♣ (=støtte uden tillæg - du melder pas).</p>
3.	1♣ - 1ut ?	<p>Husker du den? Makker har en jævn hånd og 6-9 point, men har ikke nogen 4-farve i ruder, hjerter eller spar. Altså har han mindst en 4-farve i klør og har dermed indirekte vist klørstøtte. Da han har en jævn hånd, kan du roligt melde pas – den kører sikkert udmærket. Alternativt kan du melde 2♣, hvortil makker melder pas.</p>
4.	1♣ - 2♣ ?	<p>Og her har vi så den anden variant. Makker har 6-9 point, men benægter en jævn hånd. Så glem alt med at melde 2ut (der i øvrigt viser 18-19 point) på din jævne hånd. Makker ønsker ikke at spille i ut. Meld PAS.</p>
5.	1♣ - 1♥ ?	<p>BINGO ! Makker ramte din anden 4-farve, og I har nu fundet støtte. Du ved ikke, hvor stærk din makker er, men det må han også selv om. Du skal imidlertid vise din hånds styrke (nemlig minimum), hvorfor du skal melde 2♥ (simpel støtte). Resten er op til makker (PAS, invitation med 3♥, udgang med 4♥ eller spørgemelding efter esser med 4ut).</p>

- ♠ EB97
- ♥ KD9
- ♦ D972
- ♣ 63

Igen har du en minimumshånd og jævn fordeling. Da du ikke har nogen langfarve (5+), må du åbne med 4-farver nedefra. Det eneste, du skal passe på med denne hånd er, ikke at kommet til at vise flere point eller længere farver, end du har.

1.	1♦ - 1♥ ?	Da du har en farve (spar), som du kan melde på 1-trækket, så <u>skal</u> du gøre det, for at den ikke senere forsvinder. Du skal melde 1♠, der viser 12-17 point, men ikke nødvendigvis en jævn fordeling. Afvent makkers videre meldinger. Hvis han indikerer en 5-farve i hjerter (ved genmelding af hjerterfarven eller melder en ny laveregældende farve), så har du nu støtte til ham med dine 3 hjertere.
2.	1♦ - 1♠ ?	Atter BINGO! Da du har minimum, er det eneste, du kan vise, at du har støtte til makkers farve. Meld 2♠.
3.	1♦ - 1ut ?	Makker har ikke 4-farve i hjerter eller spar. Han har 6-9 point. Han kan godt have en langfarve i klør, som han ikke kan komme til at melde med sine 6-9 point, idet det skulle ske på 2-trækket, hvilket kræver mindst 10 point. Men det skal du ikke tænke på, han har sandsynligvis en jævn hånd. Meld pas – du har ikke noget yderlige at vise.
4.	1♦ - 2♣ ?	Makker har indtil videre vist 4-farve i klør samt 10 point og op. Han har på ingen måde benægtet 4-farver i major (4-farver meldes nedefra). Men du må ikke melde 2sp, da det vil være en reversmelding (højeregældende farve på 2-trækket – også en såkaldt 3-trins-presser) og vise 16-20 point og en længere ruderfarve end sparfarve. Meld 2ut, der viser 12-14 point og jævn hånd. Hvis makker har en 4-farve i spar, så må han selv komme igen.
5.	1♦ - 2♦ ?	Med sin enkeltstøtte til din åbningsmelding har makker vist 4-kortstøtte og 6-9 point. Han har benægtet 4-farve i major, idet en 4-farve i major <u>skal</u> vises før enkeltstøtten i minor. Majorfarverne er vigtige – husk det. Meld PAS.
		Man kan sige, at førsteprioritet er, at vise sin håndtype hurtigst muligt. Dog skal man underkaste sig det krav, at vise sin majorfarve på 1-trækket, hvis muligt.



## **SPARFARVEN**

Der er helt specielle forhold, der gør sig gældende, når man har åbnet med 1♠. For det første, skal makker altid afgive sit første svar på 2-trækket (bortset fra 1ut), og det vil sige, at såfremt makker melder en farve, har han altid mindst 10 point. Har han ikke 10 point, må han melde 1ut eller pas.

Han kan selvfølgelig også støtte sparåbningen, hvis han har 3-farve i spar, og så behøver han kun at have fra 6 point til en sådan støtte, men så er der heller ikke nogen problemer i det videre meldeforløb.

Det er på grund af disse vanskeligheder efter sparåbningen, at man har besluttet, at en sparåbning kræver, at han mindst har en 5-farve i spar, og det virker egentlig ganske logisk, når man får det forklaret.

Men åbner får problemer, såfremt makker svarer 2♥, for nu er åbner tvunget til at melde sin eventuelle sidefarve på 3-trækket, og det er langt fra sikkert, at åbner har de minimum 16 point en sådan melding kræver.

**Derfor har man også besluttet, at svaret 2♥ oven på åbningen 1♠ kræver en 5-farve i hjerter.**

Det er fordi, man skal have lejlighed til at kunne støtte svarer med blot 3-farve i hjerter. Det virker udmærket. Har svarer kun 4-farve i hjerter, men over 10 point, ja så man kan gå andre veje – og det er vigtigt!!

Når der er åbnet med 1♠, har åbner også visse andre vanskeligheder med genmeldingen efter at makker har meldt en farve. Og det er disse problemer, som jeg vil tage fat på nu.

De næste 3 sider skal læses sammenhængende.

- ♠ KD986
- ♥ KB7
- ♦ D6
- ♣ K95

Vi har en hel klar sparåbning på denne hånd, da den indeholder den krævede 5-farve i spar, og der er over 12 point.

Vi afventer makkers svar.

1.	1♠ - 1ut ?	Makker har vist 6-9 point, men ikke nødvendigvis en jævn hånd, men har ikke lejlighed til, med sine maksimum 9 point at melde nogen anden farve på 2-trækket. Samtidig benægter han at have mere end 2-farve i spar, da han i så fald havde støttet til 2♠. Har du noget ekstra at vise? Overhovedet ikke. Du har ikke flere point, end du allerede har lovet, og du har allerede vist en 5-farve i spar. Meld PAS.
2.	1♠ - 2♣ ?	Makker har fra 10 point og op, og han har mindst en 4-farve i klør. Han har måske ægte sparstøtte og på denne måde ønsker at vise præcis 10-11 point (kan du huske den?). Vi <u>skal</u> altså melde igen – det slipper vi ikke for, da makker ikke har limiteret sig. Har du noget ekstra at vise? Nej. Du har lyst til at genmelde din sparfarve (og det er der mange, der gør), men du har allerede vist 5-farven. Hvis du melder den igen, så må det være fordi du har noget ekstra at vise, nemlig: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. en 6+farve</li> <li>2. 2. 5-farve, men en 4-farve, der nu ikke kan meldes på 3-trækket (16+).</li> </ol> Kun disse 2 muligheder er til stede. Her har makker svaret 2♣, hvorfor du altid ville kunne støtte klørfarven eller melde en anden 4-farve på 2-trækket, hvis du har nogen. Altså ville en spar-genmelding være mindst en 6-farve. Men du har en jævn hånd, så hvorfor ikke melde efter bogen. Meld 2ut. Dermed er din hånd med ét slag vist. Jævn hånd med 12-14 point og 5-farve i spar. Resten er nu op til makker.
3.	1♠ - 2♦ ?	Meld 2ut. Hvis du melder 2♠, vil det betyde, at du enten har en 6-farve i spar eller en 5-farve i spar og en 4-farve i klør, som du ikke kan komme til at melde på 2-trækket.
4.	1♠ - 2♥ ?	Nu må du ikke melde 2ut. Makkers 2♥ betyder, at han har mindst 10 point og <u>mindst en 5-farve i hjerter</u> . Du har altså fuldgod støtte til makkers hjerterfarve, og det er nu din pligt, at vise ham din støtte til hjerterfarven straks. Meld 3♥. Du må ikke melde 4♥, da du ikke har noget ekstra at byde på. Du må lade din makker om at melde udgangen, hvis han vil.
5.	1♠ - 2♠ ?	Den bedste melding, du kan få. Du fik en støttemelding – det varmer om hjertet. Du ved lige nøjagtig, hvad du skal. Makker har vist 6-9 point med sin simple støtte, og da du ikke har noget ekstra og kan se, at der ikke er udgang i kortet, skal du hurtigst muligt melde pas. Meld PAS.
6.	1♠ - 3♠ ?	Makker har vist egen åbningshånd med støtte til dine spar. Han kræver med 3♠ til udgang. Da du ikke har noget ekstra at vise, bør du blot hæve til 4♠.

♠ ED8643

♥ D7

♦ K74

♣ D9

Der er vist ingen tvivl om, at du skal åbne med 1♠.

Lad os høre, hvad makker har at byde på.

1.	1♠ - 1ut ?	Makker har vist 6-9 point, men ikke nødvendigvis en jævn hånd, men har ikke lejlighed til, med sine maksimum 9 point at melde nogen anden farve på 2-trækket. Samtidig benægter han at have mere end 2-farve i spar, da han i så fald havde støttet til 2♠. Har du noget ekstra at vise? Ja, det har du – du har en 6-farve i spar, og det er værd at vise nu. Melde 2♠. Det betyder blot, at du ønsker at spille 2♠ i stedet for 1ut.
2.	1♠ - 2♣ ?	Hvis du havde haft en jævn hånd, skulle du have meldt 2ut, men det har du ikke. Meld 2♠, der her betyder, at du mindst har en 6-farve i spar.
3.	1♠ - 2♦ ?	Makker viser over 10 point og mindst en 4-farve i ruder. Igen skal du med din ujævne hånd melde 2♠, der enten betyder, at du har en 6-farve i spar, eller at du har en 5-farve i spar <u>samt</u> en 4-farve i klør, som du ikke kan komme til at melde på 2-trækket.
4.	1♠ - 2♥ ?	Sådan set samme problem som i 3. du skal melde 2♠, men her kan der også skjule sin en sidefarve – både i klør og ruder. Bemærk: Havde du haft 3 hjertere, så skulle du med det samme have støttet makkers hjerterfarve (der er en 5-farve). Det er her, at mange begyndere gør forkert. De kigger på deres enorme sparfarve, og de kan næsten ikke lade være med at melde den igen – men det er forkert!! Det er vigtigt at vise en majorfit så hurtigt som muligt! Men med den aktuelle hånd skal du melde 2♠.
5.	1♠ - 2♠ ?	Normalt PAS. Hvis du har på fornemmelsen, at der trods alt godt kunne være udgang i kortet, hvis makker har maksimum (makker har vist 6-9 point) så inviterer du til udgang med 3♠, så kan makker lægge den fjerde spar på, hvis han har maksimum (9 point). Men i det lange løb vil jeg melde pas på viste hånd.

Mange spillere har problemer med de videre meldinger efter åbning med 1♠. De er enige om, at det er en 5-farve, og de er også enige om, at svarers 2♥ også viser en 5-farve. Det store problem er åbners genmelding.

Kan du huske, at du med 15-17 point og jævn hånd, men med 5-farve i spar også åbnede med 1♠? Det vil sige, at sparåbningen faktisk spænder over 12 – 17 point med jævn hånd.

Der er nogle, der løser det problem med at have forskel på genmeldingerne 2♠ og 2ut. Hvis meldingerne f.eks. er gået: 1♠ - 2♦, så vises følgende med åbners genmelding:

1. 1. 2♠ = 12-15 point
2. 2. 2ut = 16-17 point

Hvis du synes, at det er smart, så kan du gøre det, men du skal lige huske, at du mister muligheden for at kunne vise makker en 6-farve, når du endelig har en sådan.

Og frem for alt – husk lige, at din makker så også spiller på samme måde!

Og så kan vi slappe lidt af igen med nogle almindelige meldinger:

♠ ED632  
♥ EK2  
♦ 2  
♣ DB75

Nå, du troede, at du slap så let. Du åbner med 1♠ med dine 16 point (eller 18 point inkl. Støttepoint).

1.	1♠ - 1ut ?	Ja, du kan godt prøve at nøjes med 2♣, men du risikerer en klokkeren pas fra makker, selv om denne har maksimum (9 point), og da skal I i udgang. Hvis han støtter i klør, så styrer du direkte mod 5♣ (eller 3ut). Jeg vil foretrække at være lidt mere aggressiv og spring til 3♣. Men det er en temperamentssag.
2.	1♠ - 2♣ ?	Makker har mindst 10 point og sandsynligvis mindst 4-farve i klør (hvis ikke han har fuld støtte i spar og 10-12 point – husker du?) lav nu ikke den fejl blot at melde 3♣, der viser minimumshånd. Spring til 4♣ (sleminteresse, da du frivilligt gik forbi 3ut), og så kan makker med sparstøtte nu vise denne med meldingen 4♠. Enhver anden farvemelding fra makker (ruder og hjerter) beder dig om at spørge efter esser med 4ut. Makker kan dog også selv tage initiativet og spørge efter esser med det samme med 4ut.
3.	1♠ - 2♦ ?	Makker har 10 point og op og mindst en 4-farve i ruder. Du er i den heldige situation, at du med meldingen 3♣ kan vise din stærke hånd. Altså ingen meldeproblemer – du viser med ny farve på 3-trækket 16-20 point. Makker kan støtte klør med sleminteresse, melde 3♠ med minimum (ca. 10) eller udgangene 3ut eller 4♠.
4.	1♠ - 2♥ ?	Makker har 10 point og op og mindst en 5-farve i hjerter. Vis din støtte nu, men pas på med ikke blot at melde 3♥, der viser minimum. Spring direkte til 4♥ og vis hermed samtidig din styrke. Din hånd er dog så god, om det ikke er spørgsmålet, om du med det samme skal melde 4ut og spørge efter esser. Det er heldigvis din beslutning og ikke min.
5.	1♠ - 2♠ ?	Makker viser sparstøtte og 6-9 point. Hvis du er en forsigtigper, så inviter med 3♠, så kan makker med maksimum melde 4♠ (8-9). 9 gange ud af 10 ville jeg dog springe direkte i 4♠, simpelt hen fordi jeg ved, at alle andre nok gør det samme. Så går jeg ned i kontrakten, så gør de andre det nok også. Lusket måde at lære på – ikke? Den rigtige melding efter "bogen" må være 3♠.
6.	1♠ - 3♠ ?	Makker viser sparstøtte og mindst egen åbningshånd. Nu skal vi ikke bare i udgang – vi skal faktisk finde ud af, om der er slem i kortet. Meld 4ut.

- ♠ E8
- ♥ KD872
- ♦ D93
- ♣ D72

Du har 13 point og en 5-farve i hjerter, og du åbner selvfølgelig med 1♥.

1.	1♥ - 1♠ ?	Makker har mindst en 4-farve i spar og fra 6 point og op. Du kan ikke på nuværende tidspunkt overveje at støtte makkers sparmelding. Du føler dig fristet til at melde 2♥ og vise 5-farven. Men det er forbudt. Du har jævn hånd (ikke 2 doubletoner, ingen singleton eller renonce). Du skal melde 1ut. Vil makker mere, så kan han f.eks. efterfølgende melde hjerter og hermed vise 3-kortstøtte, hvilket vil glæde dig meget. Melder makker pas til din 1ut, så står I sikkert også udmærket dér. Din genmelding 1ut viser: jævn hånd og 12-14 point.
2.	1♥ - 1ut ?	Du har sådan set ikke mere at byde på, så meld PAS. Hvis du i det hele taget VIL melde andet, skal det være 2♥ (med lukkede øjne og tilbageholdt åndedrag), men du lover herved faktisk en 6-farve. Men mange (jeg gentager mange) gemmer hjerterfarven i håb om at bedre spil. Jeg har også selv gjort det et par gange. Men igen – hvis det går galt, så er det din fejl, og ikke nogen andres. Så hvis du vil være sikker på fortsat at være gode venner med makker, så meld efter bogen: PAS.
3.	1♥ - 2♣ (♦) ?	Skal du melde 2♥ eller 2ut? For at sige det, som det er, så kan man melde begge dele – begge meldinger er rigtige. 2ut vil vise en jævn hånd med 12-14 point, og det har du. 2♥ vil vise, at du har minimum og mindst en 5-farve i hjerter. Det har du også. Meldingen 2ut er nok mest dækkende, idet der kun kan være tale om 3 mulige fordelinger, nemlig herværende 5-3-3-2 og 4-3-3-3 og 4-4-3-2 med 4-farver i major. Men har makker minimum (ca.10 point), så er det tvivlsomt, at han vil gå videre, selv med en 3-kortstøtte i hjerter. Hvis du melder 2♥, så har makker lejlighed til at melde 2♠ (og blive på 2-trækket), da du på ingen måde har benægtet en 4-farve i spar. Du kan sagtens have en "4-5-3-1" fordeling. Det er noget, som skal aftales individuelt, og jeg kan betro dig, at der er mange, som slet ikke har nogen aftale herom. De fleste melder med denne hånd 2♥, og hvis makker så svarer 2♠, så melder de 2ut – og så er hånden faktisk vist (5-farve i hjerter, jævn fordeling og 12-14 point. Jeg vil anbefale den sidstnævnte melding og reservere 2ut til jævn hånd med kun 4-farve i hjerter. Så har makker ligesom noget at gå efter, og det er altid godt.

Vi skal videre – over til svarers 2. melding .....

## **SVARERS 2. MELDING – OG DET VIDERE MELDEFORLØB.**

Vi skal sådan set til at gå videre nu, og det drejer sig om svarers 2. melding samt de herefter følgende meldinger, indtil slutkontrakten er nået.

Jeg vil lige gøre opmærksom på, at det vi allerede har været igennem, sådan set er for viderekomne, men jeg håber at have givet et indtryk af, hvad det er for nogle tanker, der skal flyve gennem hovedet på én, når man tager stilling til sin melding i det videre meldeforløb.

Som man kunne se, så var den største fare, at man kom til at melde sin hånd stærkere end den i virkeligheden var, eller kom til at melde den svagere, end den var.

Det er her, at mange (selv klubspillere) gør fejl, men da hans makker alligevel ikke opfatter fejlen, sker der såmænd ikke meget ved det. Ulykken bliver ikke så stor.

Men hvis blot én af makkerne ved bordet ved, hvad det drejer sig om, så går det galt.

Derfor er det vigtigt, at begge spillerne ved, hvad de laver og melder i overensstemmelse hermed. Så kan jeg til gengæld også love, at I vil ligge i klubbens øverste halvdel.

Hvis I blot har forstået meningen med det, som jeg lige har været igennem, så er I allerede kommet langt – for vanskeligt det er det. Men der er heller ikke nogen, der har lovet, at det skulle være let.

Men når man først får lært sig stoffet, så viser det sig faktisk, at det har kunnet betale sig at gøre sig det ekstra arbejde fra begyndelse at lære det.

Meldinger, der for mange vil være et problem, vil for jer være ren rutine, og makker vil forstå meldingen, hvilket er det absolut vigtigste.

Nu vil vi lige se på de resterende meldinger, og jeg har valgt at lade den viste hånd være svarer (dig). Jeg kunne også have valgt at lade dig være åbner, for på dette sene tidspunkt, kender vi stort set fordelingen på hænderne – i hvert fald vil de efterfølgende melder gøre fordelingerne klarere.

Men vi er faktisk nået til et punkt, hvor der er lige så mange meninger om de videre meldinger, som der er spillere.

Derfor er der dog alligevel nogle regler, der skal overholdes, men det vigtigste er stadigvæk: ”Har jeg fået vist min makker min hånd, eller er der noget mere at vise?”

Lad os sammen gennemgå nogle eksempler.....

## Svarers 2. melding – eksempler

Du er svarer, og det er din hånd, der er vist. Prøv selv først at foreslå en melding, før du læser teksten.

- ♠ EB3
- ♥ KB74
- ♦ D87
- ♣ 987

Du har 11 point, men ingen langfarver eller muligheder for støttepoint.

Mak.	Dig	Kommentar
1♣	1♥	Makker åbner med 1♣, og du svarer nu med dine 4-farver nedefra. Du melder derfor 1♥, der lover 6 point og op.
1♠		Makker melder nu 1♠. Hvad ved du om makkers hånd? For det første har han vist 12-17 point, og foreløbig har han vist 4-farve i klør (evt. 3-farve med 4-3-3-3), men helt sikkert en 4-farve i spar. Samtidig har han benægtet 4-farve i hjerter, da han da ville have støttet dig. Du kan altså ikke gøre andet nu, end at afvente de videre meldinger for at finde ud af, hvilken fordeling, han i virkeligheden har. Men hvad skal du nu melde oven på makkers 1♠? Hvis du melder 1ut, viser du 6-9 point og jævn fordeling. Så det er altså udelukket. Hvis du havde haft en åbningshånd, kunne du nu have meldt 3ut direkte og dermed vist din fordeling og styrke perfekt. Du har nok gættet det?!
	2ut	Spring til 2ut, der viser jævnt fordeling og 10-12 point, og det er netop, hvad du har (du kan kalde det for en invitation til 3ut, hvis makker har lidt ekstra). Makker kan så selv melde 3ut, hvis han har mere end minimum. Men lad os afvente hans melding.
3♠		Han meldte sørme 3♠, hvilket betyder, at han har 5-farve i spar (man må aldrig gemmelde en 4-farve). Men når man åbner med længste farve først, så man hans klørfarve være meget lang. Men med 5-5 i præcis spar og klør, så åbner man med 1♣ (husker du den). Så det er den sandsynlige fordeling. Han kan dog sagtens have en 6-farve i klør. Makker har bestemt, at I skal melde videre (ellers melder han pas), så du må aldrig melde pas nu. Hvad skal du nu melde?
	4♠	Jo, nu har du både støtte i major (spar) og i klør, så du må hellere få vist din støtte i en fart, inden det er for sent. Majorfarven er (meget) vigtigere end minorfarven, så meld 4♠. Går kontrakten ned, så er det bare ærgerligt, men du har meldt, som du skulle, så du kan aldrig nogen sinde bebrejdes.
Alle pas		Her kan vi se, at såfremt makker <u>ikke</u> har nævnte fordeling og melder forkert, f.eks. hvis han har en 6-farve i klør og 4-farve i spar, så er vi nok i den gale kontrakt, men nu vil fejlen være makkers. Hvis makker så skælder <u>dig</u> ud – så skift makker.

♠ B72  
♥ D4  
♦ D73  
♣ K9852

Du har en jævn hånd og 8 point.

Mak.	Dig	Kommentar
1♥	1ut	<p>Makker åbner med 1♥. Du har ikke nogen farve, som du kan melde på 1-trækket, og du har ikke støtte til makkers hjerterfarve, der foreløbig kun er en 4-farve. Når du har under 10 point, så er der kun én melding tilbage, og det er 1ut. Vi melder 1ut og afventer åbners næste melding, der kan være (og ofte vil være) pas .</p>
3♣		<p>3♣ meldte han minsandten – det var ikke lige det, vi havde forventet. Han viser med sit spring en stærk hånd (ca. 18-20) og mindst en 5-farve i hjerter – og nu har vi virkelig et problem.</p> <p>Skal vi støtte til 4♣ (invit til 5♣, når vi med 1ut har vist 6-9)? Det vil være rigtigt, hvis makker har lige omkring de 20 point. Min første tanke vil være at melde pas, for der er lidt langt op til 11 stik med klør som trumf.</p> <p>Min næste tanke vil være 3ut, men hvis makker har 5-5 i hjerter og klør (meget sandsynligt), så vil der i spar- eller ruderfarven maksimum være en singleton hos ham – og det virker lidt farligt på mig. Det er ikke rart, hvis fjenden starter med de første 5 stik, når vi skal have 9 stik (så er vi faktisk gået ned). Ærgerligt også, for 3ut virker umiddelbart som den bedste kontrakt.</p> <p>Næste mulighed er at melde 4♥. (du vil i udgang med dine 8 point). Men på en 2-farve?? Vi må ikke glemme, at makker har mindst en 5-farve i hjerter, så det værste, der kan ske er, at vi kommer til at spille med 7 trumfer. Men du har ♥D, og den er faktisk lige så meget værd, som en tredje trumf. Den eneste ulempe er, at der vil være en ekstra trumf ude.</p>
	Pas	<p>Lidt kujonagtigt vil jeg nok her vælge pas i en partturnering (alternativet er 4♥). Her er makker i hvert fald i en kontrakt, der kan vinde (godt og vel). I en holdturnering vil ikke 10 vilde heste kunne få mig fra at melde 4♥ - og jeg vil frygte, at den går ned, men håber på, at den vinder – den har mange chancer.</p> <p>Men her er det vigtigt, at makker ikke bebrejder dig, hvis det går galt, for du står virkelig over for et vanskeligt valg, og hvis du bliver bebrejdet, så bliver du så rystet, at du får svært ved at tænke klart, næste gang du står over for et lignende problem. Husk det makker.</p>



♠ ED85  
♥ EKD76  
♦ 2  
♣ EKB

Du har en skæv hånd og mindst 23 point.

Mak.	Dig	Kommentar
I ♣		<p>Sikken en kanonhånd du sidder med. Det er sjældent. Men tag det nu ganske roligt, der er ikke noget der haster. Det vigtigste for dig nu er, at finde en fit hos makker, hvor I kan spille lilleslem eller storeslem. Så længe du som svarer melder ny farve, må åbner ikke melde pas – så du skal bare sørge for at melde ny farve hele tiden, indtil du ved, i hvilken farve I skal spille – ellers i ut.</p>
	I ♥	<p>Meld I ♥, der viser makker, at du mindst har en 4-farve, og at du har fra 6 point og op. Her må det vist nok siges at være ”op”. Lad os afvente makkers næste melding.</p>
I ♠		<p>Og så får du drømmesvaret I ♠. Fitten er nu fundet, og nu behøver du ikke at spekulere mere.</p>
	4ut	<p>Meld direkte 4ut og spørg efter makkers Esser. Forhåbentligt har han 2 esser (♦E og ♠K). Hvis han kun har ét Es, melder du 6♠. Har han 2 esser, spørger du med 5ut efter konger. Husk, at trumf dame er en Konge. Der er således 5 esser og 4 konger i spillet. Kun hvis makker mangler 2 esser, skal du ikke spille i slem. Men det er faktisk umuligt – husk at der kun er 40 point i hele spillet.</p> <p>Den endelige kontrakt afhænger af åbners svar.</p>

♠ B2  
♥ 9  
♦ KBI087432  
♣ 98

Du har ikke en jævn hånd!

Med så lang en farve, der kan bruges som selvspillende trumffarve, kan du godt tælle støttepoint med det samme. Skal vi sige, at du har sådan noget som ca. 8 point.

Mak.	Dig	Kommentar
1♥		Uanset hvor meget lyst du har til det, så er det <b>strengt forbudt</b> at melde 2♦. Du har ikke de lovbundne 10 point til det.
	1ut	Der er kun én melding tilbage, når du har under 10 point (bortset fra 2♥ og pas), og det er 1ut. Nu har vi vist 6-9 point. Og det ved makker.
2♠		Makker melder nu 2♠ (reversmelding – eller 3-trinspresser). Makker er altså stærk som et ondt år (18-20), men de farver han melder, passer dig på ingen måde. For at sige det, som det er, så er din hånd <u>intet</u> værd – medmindre ruder er trumf.
	3♦	Meld 3♦, der netop viser din hånd, 6-9 point og meget lang farve i ruder. Havde du ikke haft en lang ruderfarve, måtte du have valgt mellem makkers farver (præfereret).
3♥		Hvad laver fjolset!!! Vi har lige vist ham, at vi kun er interesseret i at spille i ruder. Har han glemt at åbne med 2♥? Nej, vi må ikke melde ud fra, at makker har meldt forkert. Han er nok renonce i ruder, men trods dette spiller vi sandsynligvis bedst i ruderfarven. 4♦ fra dig er udelukket – du har allerede vist din hånd, og så bliver makker sur og melder videre i én af sine farver – han har allerede én gang vist, at han ikke tænker sig om. Han må være meget lang i hjerter – måske lige så lang som din ruderfarve, og du har dog trods alt ét kort til ham.
	Pas	Meld PAS!!! (husk – han åbnede ikke med kravmeldingen 2♥).
Alle pas		OK – der er ingen tvivl om, at makker er stærk, men der er heller ikke nogen diskussion om, at han meldte forkert – han <u>blev</u> advaret. Men prøv at forestille dig, at du "var kommet til" at melde 2♦ oven på makkers 1♥. Jeg vil garantere for, at åbner ville være gået i direkte linie mod en slem. Og hvilken slem slem.

- ♠ 8
- ♥ K952
- ♦ E7652
- ♣ E52

Du har 11 point, og med fit har du 13 point med 2 støttepoint i spar. Men hvis fitten ikke er i hjerter, vil man ofte gå mod 3ut i stedet for 11 stik i minorfarven – og så har du ingen støttepoint (støttepoint tæller kun i en trumfkontrakt).

Mak.	Dig	Kommentar
1♦		Makker åbner med 1♦ - der samtidig er vor bedste farve. Vi har således 13 point med 2 støttepoint. Men vi hader at spille i en minorfarve, så vi skal altså lige undersøge, om vi kan finde fit i en majorfarve.
	1♥	Meld 1♥, der fortæller makker, at vi mindst har en 4-farve i hjerter og 6 point og op. Han må ikke melde pas, så længe du melder ny farve.
1♠		Den kunne han ikke rigtig bruge til noget, men han er med på ideen og viser stille og roligt sin 4-farve i spar – det kunne være her, at vi havde fit. Han viser samtidig, at han har 12 – 17 point. Men han har stadigvæk kun vist 4-4 i ruder og spar.
	3♦	Nu kan vi sådan set godt melde 3ut, men jeg synes ikke, at denne melding er god. Springmeld til 3♦ (krav). Du skal passe på med ikke kun at melde 2♦, der kun viser 6-9 point. Du har godt nok minimum til at melde 3♦, men der er nok alligevel lidt mere beskrivende, og så kan vi lade makker om at melde 3ut, hvis han har lyst.
4ut		Som du nok snart har fundet ud af, så er makker ustandselig kapabel til at overraske dig. Jeg har på fornemmelsen, at han kunne lide din 3♦ melding. Han melder 4ut og spørger efter Esser med ruder som trumf (det er altid en støttet farve eller sidstmeldte farve, der skal anses som trumffarven). Nå, men makker har overtaget roret, og du kan nu blot læne dig tilbage i stolen og svare på de spørgsmål, han stiller dig og afvente hans endelige slutkontrakt.
	5♥	Vis dine 2 esser med 3. trin. (1. trin = 0, 2. trin = 1, 3. trin = 2, 4. trin = 3)
6♦		Du havde åbenbart, hvad han havde brug for; en åbningshånd, ruderstøtte samt 2 esser, <u>så du må aldrig, aldrig nogen sinde ændre denne til noget som helst andet!!!</u>
	Pas	Din eneste melding er PAS.

- ♠ B7
- ♥ EK53
- ♦ ED875
- ♣ B6

Da du har 2 doubletoner, har du ikke en jævn hånd.  
Du har 15 point.

Mak.	Dig	Kommentar
Iut		<p>Makker åbner med Iut, og du har 15 point selv. Ja, udgang, det er der i hvert tilfælde, men er der slem i kortet? Det kommer an på, om det fitter. Nu må du endelig ikke melde 2♦, der er en afmelding, hvortil makker altid siger pas. Husk, der gælder særskilte regler, når makker har åbnet med Iut. Du må heller ikke melde 3ut med det samme (måske), for der kunne være en hjerterfit. Og den skal vi prøve at finde.</p>
	2♣	<p>Meld 2♣ - STAYMAN – husker du den? Med denne spørger du makker, om han har nogen 4-farver i major, som han så skal vise nedefra. Hvis han ikke har nogen, så melder han 2♦.</p>
2♥		BINGO – I har nu fundet fit – herligt
	4ut	Spørg efter Esser. Meld 4ut.
5♦		Makker viser ét Es.
	6♥	Der er i hvert fald ikke 2 esser ude, så du melder roligt 6♥. Havde makker vist 0 Esser, kunne du nå at stoppe i 5♥. Det er dumt at spille en lilleslem med 2 esser ude.
Alle pas		<p>De kendte storspillere HODGE og GERBER (ham med 4♣-spørgemeldingen) missede denne slem og stod af i 4♥. FREY og MOYSE meldte slemmen (gamle dage). Dette blot for at fortælle, at I ikke skal være kede af det, hvis det engang imellem skulle kikse. Der findes nogle nye og avancerede spørgemeldinger i dag (Trelde-spørgemeldinger og Roman Keycard Blackwood), med hvilke man med sikkerhed kunne have fundet slemmen. Men vent lige et par år med at tage disse på systemkortet.</p>

♠ D85  
♥ B9742  
♦ K97  
♣ D6

Du har en jævn hånd og 8 point.

Mak.	Dig	Kommentar
1♦		Da vi har en jævn hånd (5-3-3-2) og 8 point, kan vi ikke umiddelbart se nogen udgang i kortet – kun hvis makker diskler op med nogle ekstra point.
	1♥	Vi viser stille og roligt vor hjerterfarve, og vi har nu vist makker, at vi mindst har en 4-farve i hjerter og 6 point og op.
2♣		Makker var ikke interesseret i vor hjerterfarve og melder 2♣. Hvad har makker nu vist? Da han meldte ruder for klør, må han have mindst en 5-farve i ruder, da man melder 4-farver nedefra. Vi ved med sikkerhed, at han ikke har nogen 4-farve i hjerter, for så ville han have støttet os straks. Vi ved også, at han ikke har nogen 4-farve i spar, for man springer ikke en majorfarve over på 1-trækket. Makker kan dog godt have en 3-farve i hjerter, for han ved ikke, at vi har en 5-farve. Af point har han vist 12 – 17 (med 18 – 20 ville han have sprunget til 3♣). Vi har således meget vanskeligt ved at se, at der skulle være udgang i kortet.
	2♦	Vi har en afmeldingshånd, og da makker beder dig om at vælge mellem sine to farver, præfererer vi nu til den af hans farver, hvor vi er længst (med 2 lige lange farver: meld makkers førstmeldte farve). Vi melder altså 2♦.
Alle pas		Makker havde ikke tillæg, så vi står i 2♦. Skulle vi ikke have genmeldt vor hjerterfarve og derved vist, at vi mindst havde en 5-farve? NEJ, din hånd er for svag, og det bør være en 6-farve. Hvis vi var stærkere, er der andre veje til målet, nemlig noget, der hedder : "4-farve-krav" (en konvention, som vi vil vende tilbage til senere). Hvis makker ville have meldt videre, kunne han efter dine 2♦ have meldt 2♥, der viser, at han har maksimum og en 3-kortstøtte til hjerter. Han ved, at når vi laver en simpel præference, så er vi svage og kan ikke øjne udgang. Derfor meldte han pas, hvortil vi også melder pas, og vi står sandsynligvis det bedste sted.

### Fjerde-Farve-Krav

4-farve-krav er en konvention, der er meget nyttig. Den er faktisk uundværlig og letter de videre meldinger, når man ikke ønsker, at meldingerne skal risikere at gå i stå.

Den går ganske enkelt ud på, at når man melder den sidste (og 4.) farve, **så må makker ikke melde pas!!**

Det er altså et krav til makker om at melde igen, og der er ingen regler om, hvornår man skal bruge den. Du skal blot bruge den, når du ikke vil have, at din makker skal melde pas til din næste melding, og samtidig skal han vise lidt mere om sin fordeling.

Du behøver ikke at have "noget som helst" i den 4. farve, den er altså ren kunstig – men den løser utallige problemer, som man ikke tidligere har kunnet løse.

Husk, at denne konvention skal stå på dit systemkort – hvis du spiller i en klub.

Makkeren til 4.-farve-melderens skal dog svare efter nedennævnte regler og i nævnte prioritetsrækkefølge:

1.	<u>Sekundær støtte</u> til 4.-farve-melderens først meldte farve (3-farve (xxx) <u>eller</u> honnør anden (Hx) – med spring, hvis ekstra styrke.
2.	<u>Medhold eller hold</u> i 4.-farven, hvorved skal meldes UT (med spring, hvis ekstra styrke – dog ikke højere end 3ut). Hold er f.eks. et Es eller en Konge i farve, medens en Dame må siges at være medhold (hvis makker har Bonden).
3.	<u>Vise ekstra længde</u> i en af sine meldte farver (med spring, hvis ekstra styrke).
4.	<u>Genmelde sin først meldte farve</u> (nød-melding, hvis du ikke har melde 1. eller 2. eller 3.)

Du ved altså, at din makker vil svare som ovennævnt, og i nævnte prioritetsorden, såfremt du melder 4.-farven. Som nævnt stilles der ikke noget krav til din egen hånd om, hvorledes den skal se ud, når du benytter dig af 4.-farve-kravet, men du har nok ikke nogen naturlig, beskrivende melding.

Du bør have nogen styrke, og du bør have en interesse i at høre nærmere om din makkers fordeling og styrke. Det skal altså ikke komme helt bag på dig, hvis din makker pludselig springmelder (med ekstra styrke), du har selv bedt ham om at gøre det – og det kan meget nemt være spring til 3ut (sker ofte), så du bør have nogen honnørbasser. Som svarer sådan omkring 10 gode point, men helst flere. Men det er helt op til dig selv at vurdere. Meldingen er på lavt niveau ikke krav til udgang, men den er krav til, at makker skal melde igen efter ovennævnte skema.

Man kan faktisk sige, at 4.-farve-krav betyder: **"jeg ved ikke rigtigt, hvad jeg nu skal melde, men jeg vil i hvert fald ikke have, at du melder pas makker."**

Når så makker har meldt, er du faktisk frit stillet til at melde pas og stå i en delkontrakt – det er der ingen, der forbyder dig.

Men brug konventionen med fornuft – der bør være en mening bag. Du skal ikke blot bruge den, fordi den eksisterer.

Med dette værktøj er du med ét slag straks bedre stillet end øvrige bridgespillere, der ikke spiller turneringsbridge på højt niveau (de bruger den nemlig også selv – alle sammen).

♠ 984

♥ KD975

♦ KB7

♣ B6

Du har en jævn hånd og 10 point. (11 med evt. støttepoint).

Vi husker fordelingen fra forrige eksempel, men du har lidt større styrke.

Mak.	Dig	Kommentar
1♦		Vi har ikke nogen ide om, hvad den endelige kontrakt skal hedde endnu. Måske et delregnskab – måske en udgang – men hvor? Makker åbnede med 1♦, men den kan vi foreløbig ikke bruge til noget, men vi kan godt lide vore ruderhonnører. Men lad os se, hvad det udvikler sig til.
	1♥	Vi melder helt naturligt 1♥, der viser makker, at vi mindst har en 4-farve i hjerter og fra 6 point og op.
2♣		Makker melder 2♣, der viser, at han har 12-17 point, mindst en 5-farve i ruder og en 4-farve i klør. Hvad nu? Nu kan vi ikke blot gemmelde hjerterfarven med 2♥, der godt nok viser mindst en 5-farve (snarere 6-farve) i hjerter, men præcis 6-9 point. Vi har mere. Vi har en god hjerterfarve, og alle vore honnører sidder i makkers farve – vi kan faktisk lide hånden. Du kunne selvfølgelig springe til 3♥, men det viser i hvert fald en 6-farve og mindst 12 point – og det har du ikke.
	2♠	Men lad os se på, hvad vor nyligt lærte 4.-farve-krav kan gøre for os. Vi skulle netop bruge den, når vi ikke rigtig ved, hvad vi ellers skal melde.
3♥		Makker har støtte i hjerter og 12-15 point (men ikke 16-17 point, så havde han springmeldt). Hvad nu? Er der udgang i kortet? Det er <u>meget</u> tæt på. Lad os se lidt på vor hånd. <u>Alle</u> vore honnører arbejder. Der er <u>intet</u> spild. Og da makker sprang 2ut over, er der faktisk noget, der tyder på, at makker ikke har spild i sparfarven. Det vil sige, at alle makkers point også arbejder for dig. Personligt ville jeg melde 4♥, men bogmeldingen er pas. Er der nogen, der har fortalt dig, at det skal være let? Men havde du blot haft et par point mere, så havde det været <u>meget</u> let. Hvis du altså spiller med 4.farve-krav. Så havde du i nævnte meldeforløb meldt 4♥ overbevist om, at den kunne vinde. Og I havde ikke mistet hjerterfarven, hvilket ellers er en mulighed.

**Du åbner**

♠ 9

♥ EK962

♦ ED8

♣ D973

Du har en åbningshånd, der ikke er jævn.

Du har 15 point, og 2 støttepoint der ligger og lurer.

Dig	Mak.	Kommentar
1♥	1♠	Makker svarer 1♠, og den kan du selvfølgelig ikke støtte, med mindre han har en 7-farve, men indtil videre har han kun vist en 4-farve i spar og 6 point og op. Overvej din næste melding.
2♣		Ved at melde ny laveregældende farve, har du hermed fortalt makker, at du mindst har en 5-farve i hjerter samt 12 – 17 point (med 18-20 springer du til 3♣). Lad os se, om makker kan bruge de oplysninger til noget.
	2♦	<u>2♦ = 4.-farve-krav</u> . Han ved altså ikke rigtig, hvad han skal melde, og han søger nu ekstra oplysninger hos dig. Dem må du så give ham.
3ut		Lad os kigge lidt på vor hånd. Hjerterfarven og klørfarven har vi selv meldt. Sparfarven har makker taget sig af. Med hensyn til de meldte farver, så har vi ikke yderligere at tilføje. Jeg nægter at støtte makkers sparfarve med kun én spar. Men lad os kigge på ruderfarven. Har vi hold i den, så fjenden ikke kan løbe i den farve. Svaret er JA (mon ikke). Så vi skal altså melde UT. Men 2ut viser 12-14 – du har mere. Ja, så må du springe til 3ut – og det gør du.
	4♥	Makker fortsætter med at overraske os (en spændende makker). Makker støtter pludselig hjerterfarven, skønt vi har vist vor nøjagtige fordeling allerede efter 2♣. Hvorfor støttede makker ikke med det samme? Hvorfor gik han først hen over 4.-farven? Tja, kunne det ikke være fordi at makker faktisk <u>har fuld støtte</u> til hjerterfarven, men har noget tillæg, f.eks. ca. 16 point? Jo lige netop!
4ut		Da du også har maksimum – spørg efter Esser.

Hænderne kunne se således ud:



♠ K863  
♥ DB3  
♦ K972  
♣ EK

- - -

♠ 9  
♥ EK962  
♦ ED8  
♣ D973

Som du kan se, så er 6♥ (lilleslem) helt oplagt – der er simpelt hen 12 sikre stik. Så kunne man indvende, at der også må være 12 stik i 6ut, men prøve at lade vest spille en lille spar ud, og nu er 6ut ikke så morsom længere, medmindre vest har ♠E.

Nej meld den sikre slem i hjerter.

Husk, at du lige skal have trumfet en af håndens klørtabere på bordet, efter at du har trukket 2 gange trumf, ellers har du måske kun 11 stik.

\* \* \*

Jeg vil lige være dejlig upædagogisk og gennemgå nogle meldeforløb, som jeg spillede med fremmede makker, og hvor det gik galt.

I kan måske lære lidt af det.

Det er min hånd, der hele tiden vises.

Og så vil vi sammen gennemgå meldingerne.

- ♠ KD75  
 ♥ 3  
 ♦ EDB93  
 ♣ KB7
- Min hånd.
- Makker er åbner, og jeg er svarer.

Mak.	Mig	Kommentar
1♦		Jeg sidder her med 16 eller 18 point og hører makker åbne med 1♦. Jeg kan allerede lugte, at der muligvis er slem i kortet, såfremt makker ikke har absolut minimum.
	1♠	Men jeg følger reglerne fra barndommen af, at det vigtigste først er at finde en eventuel majorfit, da det i det lange løb bedst kan betale sig, så jeg melder stille og roligt 1♠, der fortæller makker, at jeg mindst har en 4-farve i spar og 6 point og op. Jeg afventer spændt makkers næste melding.
2♥		Stor var min forbløffelse og glæde, da min makker REVERS-melder og viser 18 – 20 point og en længere ruderfarve end hjerterfarve. Der er med sikkerhed slem i kortet nu, det er kun et spørgsmål, om der er lilleslem eller storeslem i kortet. Jeg må lige sikre mig, at makker ikke melder pas til min næste melding.
	4♦	Jeg springer til 4♦, der er slemsøgende, fordi det er en minorfarve, og fordi jeg frivilligt gik forbi 3ut. Makker må <u>ikke</u> melde pas.
5♦		Hvad nu? Jeg bad ham om at spørgemelde (4ut). Så stor blev min forbavselse, da min makker blot meldte 5♦ uden at spørge efter esser, og nu var det for sent til at finde ud af, om der var storeslem i kortet.
	6♦	Så jeg blev nødt til at nøjes med at hæve til lilleslem i ruder.

Jeg gik én ned i min lilleslem, idet modstanderne trak deres 2 esser. Se makkers hånd:

- ♠ 82  
 ♥ KDB9  
 ♦ K875  
 ♣ E98

Vi er enige om, at det er en udmærket åbningshånd, og at åbningsmeldingen 1♦ er korrekt. Jeg melder nu 1♠. **Og nu sker den store og alafgørende fejl.** Makker melder 2♥ og ikke 1ut (12-14 og jævn hånd). Jeg vil medgive, at hjerterfarven ser god ud, men det er en grov overmelding på flere måder. For det første viser denne reversmelding 18-20 point oven på en melding på 1-trækket. Samtidig viser den en længere ruderfarve end hjerterfarve.

Jeg spurgte makker, hvorfor han meldte sådan, og han oplyste hertil med et skuldertræk, at han ikke spillede med REVERS. Det skulle jeg altså blot have vidst. Det blev selvfølgelig en ren bund, da andre havde let ved at melde og vinde deres 3ut.

Fejlen var sådan set ikke, at vi hver for sig var dårligere spillere, end de andre. **Nej, fejlen var, at vi ikke spillede samme system!!!** Og så kan man være nok så dygtig. Havde han spillet med sin normale makker, havde han givetvis meldt på samme, forkerte måde, men her var der så ingen skade sket. De misser blot en slem i ny og næ. De har åbenbart ikke GIDET at sætte sig ind i grundreglerne, hvilket medfører, at det hele "flyder". Og det er egentlig synd, for han var en ret habil spiller, men jeg vil påstå, at en del af glæden ved meldeproblemerne forsvinder, når man ikke er inde i grundreglerne. Jeg håber I er enige.

- ♠ KB43  
 ♥ KD8  
 ♦ B8  
 ♣ 8632
- Det er min hånd, og jeg har 10 point.
- Makker er åbner og jeg er svarer.

Mak.	Mig	Kommentar
1 ♥		Jeg hører, at min makker åbner med 1 ♥, der viser mindst en 4-farve
	1 ♠	Jeg vælger at melde min 4-farve i spar med mine 10 point. Jeg skal lige tilføje, at bogmeldingen er 2 ♣, idet man svarer 4-farver nedefra, men min makker havde i et tidligere spil insisteret på, at jeg skulle melde 4-farve i major før sidefarve i minor, medmindre jeg har en decideret åbningshånd. (jeg er i øvrigt enig i denne udlægning).
3 ♦		Makker springmelder til 3 ♦, hvilket viser 5-farve i hjerter og 4-farve i ruder samt MINDST 16 honnørpoint + lidt støttepoint.
	4 ♥	Men det behøvede jeg slet ikke at tænke på, for jeg havde fuldgod støtte til min makker og kunne tælle mindst 26 point tilsammen. Udgangen meldes.

Se makkers hånd:

- ♠ 632  
 ♥ EB72  
 ♦ KDI07  
 ♣ EK

Katastrofen lurede lige om hjørnet – og det skete selvfølgelig. Makker endte med at gå 2 ned, hvor alle andre var i den oplagte 3ut.

Makker argumenterede (med løftet pegefinger):

*”Man må aldrig åbne med 1 ut, hvis man har en ugarderet major (nå??!), for det ender ofte galt (nå??!). Når man er så stærk, som jeg er, skal man åbne med 4-farver oppefra (?), og så springmelde med en lavere farve (?), for hvis man melder nedefra, så kommer man til at reversmelde (?), og så kommer man til at vise en forkert fordeling” (nå – hvad gjorde du så nu?!)*

Jeg spurgte, om han ikke kunne have springet til 2ut efter min 1 ♠, for i det mindste at rede lidt hjem? Han svarede: Nej, der viser 18-19 point, og jeg havde kun 17 point.

Jeg spurgte ham ikke om mere, men tænkte på den uheldige makker, som han normalt spillede med, og som blev doceret sådanne nogle tanker.

Hans belæring er selvfølgelig rivende gal – han blander nogle gamle regler sammen med nye (det var en ældre herre). En sådan forvirring af begreberne SKAL og MÅ ende galt. Men lad være med at forsøge på at rette på hans ”meldesystem” – I får ham ikke overbevist.

## KRAVÅBNINGER

Hele ideen med at åbne på 2-trækket i farve (kravåbning) er, at man er så stærk, at der er meget stor risiko for, at makker er meget svag, og derfor vil melde pas, såfremt man kun åbnede på 1-trækket og hermed misse en udgang.

Når man åbner på 2-trækket, er man så stærk, at man kun behøver ganske få (måske ingen) point hos makker til at vinde en udgang eller slem, men man vil lige finde ud af, hvor man skal spille, og hvor højt.

Følgende regler gælder:

1. 1. Åbningsfarven skal indeholde mindst en 5-farve.
2. 2. En eventuel side-4-farve skal meldes næste gang.
3. 3. Med over 20 point bør der kravåbnes.
4. 4. Med 4 eller færre tabere på sin hånd, bør der kravåbnes.

### Eksempler

♠ EKDB863

♥ ED9

♦ D5

♣ 4

Vi har godt nok kun 18 point, men da vi kun har 3-4 tabere, er kravåbningen i orden. Meld 2♠, idet der er god chance for udgang i spar, selv om makker har en næsten blank hånd.

♠ EKD6

♥ 8

♦ E6

♣ EKB872

Her har du over 20 point, så der skal åbnes med en kravmelding. Meld 2♣ og følge dette op med 2♠. Du lover selvfølgelig længere klørfarve end sparfarve.

Som det kan ses, så er selve kravåbningen ikke så vanskelig at håndtere – du kan næste ”mærke det”, når den er der. Det er måske mere svarer, det kniber med.

### Svar på kravåbningen

Vi skal som sædvanlig først skelne mellem, om vi har en stærk eller svag hånd som svarer.

Her er det hele ganske simpelt:

- - Enten har du en positiv hånd
- - Eller også har du en negativ hånd.

### **Negativ hånd**

Alle hænder, der ikke indeholder mindst 8 honnørpoint eller præcis et Es og en Konge (gerne i hver deres farve).

Med en **negativ** hånd melder man farven lige over åbningsfarven, således:

Mak.	Dig	
2♣	2♦	<u>Negativ</u> (kan være afventende) – Viser intet om ruderfarven.
2♦	2♥	
2♥	2♠	
2♠	2ut	

Når man har meldt negativt, betyder det på ingen måde, at man ikke har støtte til makkers melding, eller at der ikke er udgang i kortet – vi advarer blot makker mod at gå videre mod slem!!!

Se her:

Mak.	Dig	
2♥	2♠	2♠ er en afmelding
3♣		Makker har en sidefarve i klør
	3♥	0-3 point og støtte til makker (eller præference)
	4♥	4-7 point og støtte til makker

Alle andre meldinger, end farven lige over åbningsmeldingen er POSITIVE hænder.

### **Positive svar**

Alle farvemeldinger viser mindst en 5-farve og positiv hånd.

Hvis din langfarve er i afmeldingsfarven, skal du springmelde for at vise hånden. F.eks.

2♦ - 3♥ = positiv hånd med 5+farve (idet 2♥ = afmelding).

Man skal først og fremmest støtte makker, hvis man har en 3-farve i åbningsmeldingen (åbner har altid mindst en 5-farve, når han åbner på 2-trækket).

### Ved direkte støttemeldinger gælder en særlig regel:

F.eks	Melding	Betydning
2♥ - 3♥	Støtte på 3-trækket	Positiv hånd + mindst ét Es
2♥ - 4♥	Støtte på 4-trækket	Positiv hånd og <u>ingen Esser</u>

Det betyder, at såfremt makker med 4ut spørgermelder med første eksempel, så ved han, at du har mindst ét Es.

Hvis han spørgemelder med 4ut i andet eksempel, så ved han, at du ikke har nogen Esser, hvorfor han selvfølgelig spørger direkte om, hvor mange Konger du har. Det er ren logik, men det har stor betydning, især hvis I senere går over til at benytte TRELDE-spørgemeldinger.

Du må aldrig melde en 4-farve som positiv melding. Du skal ikke være bange for at gå glip af den farve, for hvis åbner har en 4-farve i den, melder han den farve i næste omgang (det er han forpligtet til).

Så hvis du har en positiv hånd, men ikke støtte til makker, og ikke nogen 5-farve, så skal du melde 2ut (3ut oven på åbningen 2♠, idet 2ut her = afmelding).

Der gælder selvfølgelig særlige regler, såfremt makker har kravåbnet med 2♣, da denne er tvetydig. Det kan også være en UT-hånd med 22-24 eller 25-27 point, og så kan din melding 2♦ altså også være en afventende melding for at høre, hvad det er for en type hånd, din makker har.

Det anbefales altid at benytte 2♦ som **afventende melding** oven på makkers 2♣-åbning.

Læg lige mærke til følgende:

Mak.	Dig	
2♣	2♦	2♦ = afventende
2ut		Åbner viser præcis 22-24 point. Der kan være 4-farver i major.
	Pas	Meget negativ hånd (0 – 2 point)
	3ut	Slutmelding (3 – 8 point)
	3♣	STAYMAN – gælder også på 3-trækket
	4♣	GERBER – spørger efter Esser. Kan ikke være positiv med egen langfarve, for så var meldingerne gået: 2♣ - 3♣.
	3♥/♠	For at stå her – meget svag hånd
	4♥/♠	For at stå her – rimelig svag hånd.

Mak.	Dig	
2♣	2♦	
3♣		Åbner viser en ensidig klørfarve – dog kravhånd.
	3♦	Fornyet afmelding, idet du med positiv hånd og ruderfarve havde meldt 2♣ - 3♦.

Svært er det, men meget få bridgespillere har dette på plads.

Vi tager lige alle mulighederne:

**Svar på 2-åbninger****Svar på 2♣**

2♦	Afmelding (evt. en afventende positiv hånd).
2♥/♠	Positiv hånd med egen 5+farve
3♣/♦	Positiv hånd med egen 5+farve
2ut	Positiv jævn hånd 8-9 point. Benægter 4-farve(r) i major (så 2♦)
3ut	Positiv jævn hånd 10-12 point. Benægter 4-farve(r) i major (så 2♦)

**Svar på 2♦**

2♥	Afmelding (0-7). Viser intet om hjerterfarven. Kan indeholde støtte.
2♠	Positiv hånd med egen 5+farve.
3♣/♥	Positiv hånd med egen 5+farve.
2ut	Positiv hånd, jævn hånd, 8-9 point (kan indeholde 4-farve i major)
3ut	Positiv hånd, jævn hånd, 10-12 point
3♦	Positiv støttemelding (min. 3-kortstøtte) + mindst ét es.
4♦	Positiv støttemelding, benægter noget Es (inkl. Trumf konge)

**Svar på 2♥**

2♠	Afmelding (0-7). Viser intet om sparfarven. Kan indeholde støtte.
3♣/♦/♠	Positiv hånd med egen 5+farve
2ut	Positiv hånd, jævn hånd, 8-9 point (nogen spiller: positiv hånd med sparfarve)
3ut	Positiv hånd, jævn hånd, 10-12 point (kan indeholde 4-farve i major)
3♥	Positiv støttemelding (min. 3-kortstøtte) + mindst ét es.
4♥	Positiv støttemelding, benægter noget Es (inkl. Trumf konge)

**Svar på 2♠**

2ut	Afmelding (0-7). Viser ikke nødvendigvis jævn hånd. Kan indeholde støtte.
3♣/♦/♥	Positiv hånd med egen 5+farve
3ut	Positiv jævn hånd, 8 – 12 point. (kan indeholde 4-farve i major)
3♠	Positiv støttemelding (min. 3-kortstøtte) + mindst ét es.
4♠	Positiv støttemelding, benægter noget Es (inkl. Trumf konge)

Husk, at alle støttemeldinger er positive meldinger!

Husk også, at svarer oven på kravåbningen selvfølgelig også har den mulighed straks at spørge efter esser med 4ut.

Man må ALDRIG melde pas oven på en kravåbning!

Ovennævnte skal læres.

## SKEMATISK OVERSIGT OVER SYSTEMET

### ÅBNINGINTERVALLER

-

Jævn hånd:

-

Point	Melding
0 – 12	PAS
12 – 14	1 i farve, efterfulgt af ut billigst muligt
15 – 17	1 ut
18 – 19	1 i farve, efterfulgt af spring i ut.
20 – 21	2 ut
22 – 24	2♣, efterfulgt af 2 ut
25 – 27	2♣, efterfulgt af 3 ut

Skæv hånd:

-

Point	Melding	Efterfulgt af:
0 – 12	PAS	
12 – 17	1 i farve	2 i laveregældende farve (12 – 17) genmelding af åbningsfarven (12 – 17) enkeltstøtte til makkers farve (12 – 15) ny farve på 1-trækket (12 – 17) Ny højeregældende farve på 2-trækket (REVERS) (16 – 20) Ny laveregældende farve på 3-trækket (16 – 20)
16 – 20	1 i farve	Ny farve på 1-trækket (12 – 17) 2 i laveregældende farve (12 – 17) Ny højeregældende farve på 2-trækket: a. a. uden spring: 16 – 20 b. b. med spring: 18 – 20 Ny laveregældende farve på 3-trækket: c. c. uden spring: 16 – 20 d. d. med spring: 18 – 20 genmelde åbningsfarven med spring (6+farve, 16 – 20)



**SVARINTERVALLER**

0 – 5	PAS (undtagen til kravåbning og evt. 1ut-åbning)
6 – op	Ny farve på 1-trækket
10 – op	Ny farve på 2-trækket
6 – 9	1. 1. 1ut 2. 2. enkeltstøtte til makkers farve
10 – 12	1. Ny farve på 2-trækket efterfulgt af enkeltstøtte til makkers farve. 2. 2ut (spring)
13 – op	1. 1. Direkte springstøtte i makkers farve (3-trækket) 2. 2. Direkte 3ut 3. 3. Direkte spørgemelding efter Esser (4ut).

**Resume:**

**Der åbnes** med 4-farver nedefra. Åbning i spar er altid mindst en 5-farve. Der åbnes med længste farve først. Med lige lange langfarver (5+) åbnes med den højstgældende farve.

**Der svares** med 4-farver nedefra. Svaret 2♥ oven på åbningen 1♠ er altid mindst en 5-farve. Der svares med længste farve først, såfremt man har point nok til det ellers 4-farven først på 1-trækket (hvis langfarven skulle meldes på 2-trækket, og man har under 10 point). Med lige lange langfarver, meldes den højstgældende først.

Kan man ikke melde noget af ovenstående, skal man melde 1ut.

Man kan se, at åbner og svarer stort set er underlagt de samme regler.

