

## Leksjon 4

### **Svake åpningsmeldinger (*sperremeldinger*) / Sterke åpningsmeldinger**

Vi har til nå sagt at vi må ha minst 12 poeng for å åpne, og at åpninger på 1 trinnet er mellom 12 og 19 poeng

Noen ganger får vi utdelt kort med mindre enn 12 poeng men med en lang farge på 6 kort eller mere. Med denne fargen som trumf kan vi ta en del stikk og vi kan også forstyrre motparten litt.

Du bør ha minst en honnør i fargen for å åpne i en svak melding.

Hvis motparten skulle få kontraktene vil jo makker spille ut den fargen du har meldt og da bør du kunne ta stikk i den fargen. Siden alle meldinger på 1 trinnet er «opptatt» må de svake åpningene meldes på et høyere trinn

#### **Vi melder dem slik:**

2 ruter : Har 6 kort i ruter og ca. 6-10 poeng

2 hjerter: Har 6 kort hjerter og ca. 6-10 poeng

2 spar : Har 6 kort spar og ca. 6-10 poeng

Merk deg at vi ikke kan melde svak 2 i kløver. (Den meldingen skal vi bruke til noe helt annet, nemlig til å vise sterkere kort enn 19 poeng).

#### **Eks:**

♠ A, Q, 7, 5, 4, 2

♥ 8, 6

♦ Q, 5, 4

♣ 10, 6

Du er førstemann til å melde. Du har 8 HP og 6♠ + gode honnører i farven.

#### **Meld: 2 Spar**

Med under 16 poeng skal makker passe. (Det han jo ikke bli nok til utgang)

Hvis du vil sjekke hva åpneren har melder du 2NT. Da krever du at makker svarer. Han melder da åpningsfargen sin hvis han har minimum og melder 3NT hvis han har maksimum.

**Eks:**

♠ J, 9, 7, 5, 4, 2

♥ A, 6

♦ K, 5, 4

♣ 10, 6

Du er førstemann til å melde.

Du har 8 HP og 6♠, men ingen toppkort i fargen.

**Meld: PASS**

Hvis vi har 7 kort i fargen melder vi tilsvarende men da på 3 trinnet

3 kløver: Har 7 kort i fargen og ca 6-10 poeng

3 ruter : Har 7 kort i ruter og ca 6-10 poeng

3 hjerter: Har 7 kort hjerter og ca 6-10 poeng

3 spar : Har 7 kort spar og ca 6-10 poeng

**Eks:**

♠ 4, 2

♥ A, 10, 9, 7, 5, 3, 2

♦ K, 5, 4

♣ 10

Du er førstemann til å melde. Du har 7 HP, 7 ♥ + en topphonnør i fargen.

**Meld: 3 Hjerter.****Sterke åpningsmeldinger**

Åpningsmeldingene vi har lært til nå begrenser seg oppover til 19 poeng.

Av og til er vi så heldige at vi får utdelt mer enn det og da har vi disse 2 åpningsmeldingene:

2NT= 20-21 poeng og jevn hånd

**Eks 1:**

♠ A, K, 5, 2

♥ K, 6, 4

♦ A, Q, 4

♣ A, J, 5

Her har du 21 HP(7 i ♠ + 3 i ♥ + 6 i ♦ + 5 i ♣) og kan åpne meldingene.

Du har en jevn hånd og 20-21hp.Du åpner med:

**meldingen: 2 NT**

## Eks 1: ( fortsatt )

Svaret på denne meldingen (**2NT**) er de samme som etter 1NT (pass eller 3NT eller Stayman eller overføring) Siden makker har 20-21 poeng trenger du jo bare 5 poeng for å svare i NT eller Stayman.

Overføring kan du bruke hvis du har 5 kort eller mere i en majorfarge uansett poeng. (Akkurat som etter 1NT.)

**Åpning i 2 kløver** (Halles 2 kløver) = 20 poeng eller mere (men ikke 20-21 poeng og jevn hånd – da åpner du i 2NT.)

Denne spesielle åpningen kalles Halles 2 kløver. Sikkert fordi en som het Halle fant den opp.

### Eks:

♠ A, K, Q, 5, 3, 2

♥ K, 6, 4

♦ A, Q, 4

♣ A

Her har du 20 HP (9 i ♠ + 3 i ♥ + 6 i ♦ + 4 i ♣) og kan åpne meldingene. Du har en ujevn hånd og 20+hp. Du åpner med:

**meldingen: 2 ♣**

Siden åpningsmeldingen bare forteller at åpneren har sterke kort, må åpnerens makker aldri passe denne meldingen selv om han ikke har poeng! Hvis du har minst 6 poeng, melder du fargen din hvis du har minst 5 kort i en farge. Ellers melder du 2NT.

Hvis du har 0-5 poeng melder du 2 ruter.

Dette er også en «falsk» melding og åpneren kan ikke passe den.

Du har jo ikke sagt at du har ruter, bare at du har under 6 poeng.

Åpneren melder da sin farge hvis han har en 5 korts farge.

Hvis han har jevn hånd, melder han NT slik:

**22-24 poeng = 2NT**

**25 og mer = 3NT**

## **Bordskikk**

Blindemann har ikke lov til å si eller gjøre noe som kan oppfattes som hjelp til spillefører. Han er bare en robot som legger de kortene makker sier. Pass derfor på at du ikke legger fingrene på det kortet du mener at han skal komme på å legge. Han har ikke lov å si f.eks «bordet stå».

Det han har lov til er å si» :

Du er på hånda/bordet» og «du har lagt et stikk feil»

Det er lurt av deg å være mest mulig «robot» når du er blindemann.

Da kan du slappe av og bruke kreftene til din egen spilleføring.

Makker slipper da også å få høre etterpå hva han gjorde feil og du får en blid makker med selvtillit.

## **Ut i verden**

Har på kurset og for så vidt også i Knektene er vi ikke så nøye på det om det gjøres feil. Vi lar spilleren rette det opp og spiller videre.

I turneringer og også i andre klubber, tilkalles turneringsleder mye oftere.

Det er ikke skummelt, bare rutine. Typiske situasjoner for tilkalling av turneringsleder er at man åpner utenfor tur, at man spiller ut fra feil hånd eller at man trumfer når man ikke er tom i den fargen som spilles.

Turneringsleder kommer til bordet, en av de rutinerte forklarer hva som har skjedd og turneringsleder sier hva som blir «dommen».

Å gjøre feil kan alle så det er ingen katastrofe når det skjer. Noen ganger kan man lære av det, andre ganger er det bar sånn som skjer.

Hvis dere ikke skjønner hva dere gjorde feil, spør dere om det i en pause.