

Leksjon 6:

MERE OM VIDERE MELDINGER

Til nå har du lært å svare på NT meldinger, sterke meldinger og på 1Hjerter og 1 spar når du har minst tre kort i åpnerens farge.

Men ofte har du ikke tilpass, eller makker har åpnet i en minorfarge og du vil vise din farge. Makker til åpneren skal ikke hoppe for å vise sterke kort, men det er noen viktige prinsipper på hvor mange poeng du må ha for å vise din egen farge.

Prinsipp 1:

Hvis det er mulig å melde din egen farge på ett-trinnet kan du gjøre det hvis du har minst 4 kort i fargen og minst 6 poeng.

Eks. Makker har åpningsmeldt 1 hjerter og du har minst 4 spar, så kan du melde 1 spar

Eks. 1:

♠ J, 5, 3, 2

♥ 9, 4

♦ K, 7, 3

♣ Q, 9, 8, 5

Du har 6 hp, men ikke støtte til din makkers åpningsfarge. **Meld 1 ♠**

Eks. 2:

♠ A, K, J, 3, 2

♥ 9, 4

♦ K, 7, 3

♣ A, Q, J.

Du har 18 hp, men ikke støtte til din makkers åpningsfarge. **Meld 1 ♠**

Melding av egen farge på ett-trinnet sier altså: Jeg har minst 4 kort i denne fargen og minst 6 poeng. Det er veldig viktig å merke seg at han ikke sier noe om begrensninger oppover. Han kan ha veldig mye poeng (se eks. 2).

Så åpneren kan ikke passe denne meldingen!

Prinsipp 2:

Må du opp et trinn (fra 1-trinnet til 2-trinnet) for å vise farven din, må du ha minst 10 hp. Eks: Makker har åpnet i 1 spar og du har ikke 3 spar men har lyst til å vise din egen farge. Da stilles større krav. (Naturlig nok, siden dere kommer et trinn høyere)

Kravene for å melde din egen farge på 2 trinnet er:

Du må ha minst 4 kort i fargen. Og du må ha minst 10 poeng

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ K, 9, 4

♦ A, K, Q, 7, 3

♣ 8, 4, 2

Du har 12 hp, men ikke støtte til din makkers åpningsfarge (♠). **Meld 2 ♦**

Prinsipp 3:

Tilslutt er det de tilfellene (Og det er ofte) At du har **6-9 poeng** og ikke en farge du kan melde på 1 trinnet. Da er meldingen 1NT

Du trenger ikke ha grandfordeling. Du bare sier:

Jeg har 6-9 poeng og ikke tilpass i åpnerens farge.

Eks 1: (Makker åpner med meldingen 1 spar):

♠ 8, 5

♥ K, 6, 4

♦ K, 9, 4, 2

♣ Q, 8, 7, 3

Du har 8 hp men ikke 3 kort i makkers farge, men ellers en jevn hånd.

Meld 1NT

Eks 2: (Makker åpner med meldingen 1 hjerter):

♠ 8, 5, 3

♥ 9

♦ A, K, 9, 4, 3, 2

♣ J, 8, 7

Du har 8 hp, ikke støtte i makkers farge, men du må opp på 2-trinnet for å melde din egen farve. **Meld 1NT**

ÅPNINGSHÅNDENS 2. MELDING (Gjenmelding)

A.

Åpneren har en jevn hånd. Som vi har lært åpnes det på 1-trinnet med fra 12 -19hp. Det er stor forskjell på spillestyrken med 12hp og 19hp.

Åpnerens 2. melding vil derfor vise om han minimum eller maksimum innenfor denne spennvidden.

Hvis åpneren har en «jevn hånd» (ingen singleton eller renons) viser han dette få følgende måte:

Har han 15-17hp åpner han i 1NT. (Dette kan vi jo.)

Har han 12-14 hp åpner han i en farge og gjenmelder billigst mulig.

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ K, 9, 4, 2

♦ A, K, 7, 3

♣ K, 4, 2

Du har 13 hp og har åpnet meldingene med 1♦. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge. **Meld 1NT**

Har han 18-19 hp åpner han i en farge og gjenmelder 2NT.

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ A, K, 9, 4,

♦ A, K, 7, 3

♣ K, Q, 2

Du har 19 hp og har åpnet meldingene med 1♦. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farve. **Meld 2NT**

B.

Åpneren har en ujevn hånd.

Har han 12-15 hp gjenmelder han billigst mulig

Eks 1:

♠ 10, 3

♥ A, K, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7, 3

♣ Q, 4

Du har 14 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 4 kort ruter.

Meld 2♦**Eks 2:**

♠ 10, 3

♥ A, K, J, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7

♣ J, 4

Du har 14 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 6 kort hjerter.

Meld 2♥

Har han 16-19 hp gjenmelder han ved å «hoppe» i meldingen.

Eks 1:

♠ K

♥ A, K, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7, 3

♣ K, 4,3

Du har 18 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.

Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 4 kort ruter.

Meld 3♦

Eks 2:

♠ K, 3

♥ A, K, J, 9, 4, 2

♦ K, Q, 7

♣ Q, 4

Du har 18 hp og har åpnet meldingene med 1♥. Din makker svarer 1♠.
Du har ikke støtte (4-kort) i makkers meldte farge, men 6 kort hjerter.

Meld 3♥

KRAVMELDINGER

Av det du har lært går det fram at noen meldinger er krav til at *makker MÅ melde*. Det er de meldingene som ikke har sagt en øvre grense for poeng. (ny farge etter makkers åpning i en farge)

Og «falske meldinger»:

- A. Som åpning 2 kløver.
- B. Som svaret 2 ruter etter åpningsmeldingen 2 kløver.
- C. Som stayman og overføring etter at makker har svart på din 1NT-åpning

+++++

Bordskikk:

Smil!

Når du gjør feil: Smil

Når makker gjør feil: Smil

Når motstanderne gjør feil: smil inni deg

Ut i verden:

Etter alle råd og formaninger er det nok på tide å si sannheten:

Verden utenfor kurset er morsom, hyggelig og slett ikke farlig.

Kom deg ut i verden så fort som mulig etter kurset