

FLEMMING DAHL

*Dansk
Bridge
Standard*



DANMARKS BRIDGEFORBUNDS BOGFORLAG

DANSK BRIDGE
STANDARD

FLEMMING DAHL

DANSK BRIDGE STANDARD

I	I	I	System	3
II	II	II	Abdel	13
III	III	III	Det veters-meldingsblad under åbning 1 og 2 af	14
IV	IV	IV	Abdel 1, træk 1 første	16
V	V	V	Svartmeldinger af d. 1. første	21
VI	VI	VI	Abdel 2, melding	27
VII	VII	VII	Svartmeldinger af d. 2. første	42
VIII	VIII	VIII	Skærpsvinger	47
IX	IX	IX	Abdel 2, træk 1 første	51
X	X	X	Spærtsvinger	54
XI	XI	XI	Dokumentation	57
XII	XII	XII	Udgang til slutning	60



DANMARKS BRIDGEFORBUNDS BOGFORLAG
KØBENHAVN

© 1980 by Danmarks Bridgeforbund.

ISBN 87-87979-02-0

Bogtrykkeriet Antikva ApS, Herlev

Forord

Indholdsfortegnelse

Forord	7
I. Systemoversigt	9
II. Åbning på jævne hænder	13
III. Det videre meldeforløb efter åbning 1 ut og 2 ut	19
IV. Åbning 1 træk i farve	26
V. Svarmeldinger efter 1 i farve	31
VI. Abners 2. melding	37
VII. Svarers 2. melding og de videre meldinger	42
VIII. Slemmeldinger	47
IX. Åbning 2 træk i farve	51
X. Spærreåbninger	54
XI. Defensiv meldinger	57
XII. Udspil og modspil	60

Forord

Det hele startede med et Europa-mesterskab!

Som holdkaptajn for det danske juniorlandshold lærte jeg Flemming Dahl at kende, da han som $\frac{1}{6}$ af holdet var med til at vinde guld til Danmark ved junior-EM i Dublin 1970.

Også siden har Flemming Dahl gjort det godt, blandt andet med topplaceringer ved både danmarksmesterskabet for par og hold. Han har således bevist, at systemideerne kan fungere i praksis.

Jeg bad Flemming Dahl tage fat på en beskrivelse af »Dansk Bridge Standard«, da det er mit indtryk, at alt for mange par rundt omkring i bridgeklubberne benytter sig af et meldesystem, de kalder for »Goren«, men som endda langt fra har ret meget med Goren at gøre. Gorens system er nemlig ret så kompliceret og kræver et indgående studium, før det kan fungere efter hensigten. Modsætningsvis er ideen bag »Dansk Bridge Standard«, at systemet skal være simpelt at lære og let at håndtere.

Der er i virkeligheden tale om en blanding med lige dele Goren, Acol, Culbertson og Dahl. Resultatet er blevet præsenteret i små mundfulde i tidsskriftet **DANSK BRIDGE** — her vises det samlede værk, men pas på — det er en cocktail, der virker!

Efteråret 1980.

Ib Lundby,

redaktør af **DANSK BRIDGE**.

I

Systemoversigt

Hvorfor DB-Standard?

Siden 1949 har Gorens system gået sin sejrsgang verden over som et simpelt naturligt system, der er forholdsvis let at lære for begynderen. Selv om Goren siden dengang har moderniseret systemet lidt, må man dog erkende, at det ikke slår til på konkurrenceplan i dag. Dermed være ikke sagt, at man er nødt til at spille et kunstigt system for at klare sig. Man kan faktisk nå ret langt med et naturligt system, når det benyttes med de nyeste meldeprincipper og forsynes med et passende udvalg af moderne konventioner.

Hvis vi ser på de systemer, som anvendes af danske topspillere, vil vi opdage, at de naturlige systemer er i over-tal. Mange kalder grundsystemet for Acol, medens andre anvender betegnelsen »Moderne Goren« eller »Modificeret Goren«. Selv om der er visse principielle forskelle mellem Acol og Goren, er der dog særdeles mange lighedspunkter.

Det kan være vanskeligt for de spillere, der er nået ud over begynderstadiet, at lære topspillernes systemer af i detaljer, så de selv kan benytte topspillernes meldeprincipper. Heller ikke den danske bridgelitteratur giver svaret på alle de nyeste meldeprincipper. Det er dog karakteristisk, at man kan læse udførligt om næsten alle konventioner, men går vi over til at se på meldinger efter moderne Goren, så er der stadigvæk nogle forældede rester tilbage selv i den nyeste bridgelitteratur. Her skylder jeg at sige, at Svend Novrup har luget de fleste gamle principper væk i sin udgave af »Goren for Turneringspillere«. Til gengæld har han så indføjet en række nye ting, som jeg ikke alle kan gå ind for.

Efter denne indledende snak må det

være på tide at præsentere formålet med denne artikelserie, og det er:

- at introducere et moderne naturligt meldesystem omfattende meldeprincipper og konventioner samt udspils- og modspilskonventioner.

Systemet kunne godt kaldes »Moderne Goren«, men da det er et ofte anvendt varemærke, har jeg i samråd med bladets redaktør valgt navnet »Dansk Bridge Standard«. Artikelserien vil komme til at omfatte ca. 12 artikler, hver med sit specielle emne inden for systemet. Disse artikler skulle tilsammen give en så grundig beskrivelse af systemet, at de vil kunne fungere som en slags systemlærebog. Når artikelserien er forbi, er det hensigten, at der laves et sært tryk i form af en lille bog, hvor alle artikler er samlet.

Inden jeg går over til at præsentere systemet nøjere, skal det slås fast, at dette ikke er et system for begynderen. Vi forudsætter, at man kender Gorens system og har en vis bridgeerfaring. Så skulle der til gengæld også være noget at hente for dem, der ønsker at forny sig og blive bedre. Jeg vil lægge vægt på meldepræcision kombineret med en vis konkurrencebetonet aggressivitet i en række defensive og offensive situationer. Endvidere håber jeg at kunne bidrage til en forbedret kortvurderingsteknik, hvilket i nogen grad kan være med til at overflødiggøre optælling af fordelingspoints.

Vi vil dog ikke helt forlade brugen af fordelingspoints, som kan være en god hjælp til kortvurdering, indtil man opnår tilstrækkelig erfaring.

Lad os starte med at se på et udfyldt meldekort, der viser, hvor vi vil hen med dette system:

Systemkort for Lundby - Dahl
System Dansk Bridge Standard

Offensive meldinger

Abn. 1 UT u/z 15-17 i/z 15-17

Svar Non forcing Stayman

Abn. 2 UT 20-21

Svar Baron, Gerber

Abn. 3 UT Gående minor

Svar Konventionelle

Abn. 1 ♣ min. xxx 1♦ 4-farve

Svar

Abn. 1 ♥ 4-farve 1♠ 5-farve

Abn. 2 ♣ Krav 2♦ Krav

Svar 2R = neg. 2H = neg.

Abn. 2 ♥ Krav 2♠ Krav

Svar 2S = neg. 3K = neg.

Abn. 3/4 i farve Spær (1,2,3-reg.)

Spec. limitmeld. Efter indmelding

Slemkonv. Blackwood Morrow

Tredde spørgemeldinger

Andre konv. Neg. doubling af 1♣

4. farve krav

Defensive meldinger

Indmeld. 1 UT u/z 15-17 i/z 16-18

Indmeld. 2 UT København

Simple indmeld. Normale

Springindmeld. Svage / København

Direkte overmeld. Gamlekrav

Forsvar mod 1 UT Langste minor

Forsvar mod svage 2-åbn. Valgfri doubling

Forsvar mod spæråbn. Valgfri doubling

Andre konventioner

Spillekonventioner

Udspil mod farve Schneider - Rusinow

Udspil mod UT Schneider - Rusinow

Kald Omvendt Markering Malmø

Udspil - understreg hvad der spilles fra:

<u>E</u> <u>K</u>	<u>D</u> <u>B</u> x	<u>D</u> <u>x</u> x	<u>x</u> <u>x</u>
<u>E</u> <u>K</u> x	<u>B</u> <u>10</u> 9	<u>10</u> <u>x</u> x	<u>x</u> <u>x</u> x
<u>K</u> <u>D</u> <u>B</u>	<u>B</u> <u>10</u> x	<u>D</u> <u>B</u>	<u>x</u> <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u>
<u>K</u> <u>D</u> x	<u>10</u> <u>9</u> x	<u>D</u> x	<u>D</u> <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u>
<u>D</u> <u>B</u> <u>10</u>	<u>E</u> <u>B</u> <u>10</u>	<u>10</u> x	<u>D</u> <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u>

Hvis der er nogle konventioner, som du ikke bryder dig om, bør du ikke af den grund straks forkaste systemet. En række af disse konventioner vil uden større problemer kunne erstattes af andre, som er bedre, men ofte også mere komplicerede. Jeg har i de fleste tilfælde valgt almindeligt kendte konventioner, der ikke er for vanskelige at lære. Hvis du synes bedre om Treldes sanssystem, Cotter eller Marionet-Stayman end om non-forcing Stayman, kan du udmærket bruge en af disse, og tilsvarende gælder også i andre tilfælde. Der er mere huskestof, men der opnås også fordele ved melding af visse hænder. Jeg vil ikke generelt fraråde at bruge de mere komplicerede konventioner, men et godt råd skulle være: Spil hellere med en simpel konvention, som du behersker fuldt ud, end en indviklet konvention, hvor du kun husker 80-90% af stoffet.

I denne indledende artikel bliver der ikke tid til at gå i dybden med de mere

specielle ting i systemet, men jeg vil dog benytte lejligheden til at fremhæve nogle hovedpunkter.

1. Åbningsmeldinger.

1.1 De jævne hænder (4-3-3-3, 4-4-3-2 og 5-3-3-2) vil vi her betegne som utyper, og de opdeles systematisk i følgende intervaller:

12-14 hp: Åbning i farve efterfulgt af genmelding i ut.

15-17 hp: Åbning 1 ut.

18-19 hp: Åbning i farve efterfulgt af spring i ut.

20-21 hp: Åbning 2 ut.

22-24 hp: Åbning 2 ♣ efterfulgt af genmeldingen 2 ut.

25-27 hp: Åbning 2 ♠ efterfulgt af genmeldingen 3 ut.

1.2 Med 12 rimelige hp bør der åbnes 1 i farve. I princippet er enhver 4-farve

meldbar uanset honnørkort i farven, men afvigelser herfra kan improviseres, når særlige forhold taler for det. Følgende principper følges:

- a) Der åbnes altid i længste farve.
- b) Med to 4-farver åbnes altid i laveste farve.
- c) Med tre 4-farver åbnes normalt med den laveste. Med to major 4-farver og en minor 4-farve bør altid åbnes i minorfarven.
- d) Med to 5-farver åbnes altid i den højeste med undtagelse af hænder med 5 klør og 5 spar. Disse hænder anbefaler vi at åbne med 1 ♣.
- e) Bemærk, at åbningen 1 ♠ altid lover 5-farve. Det betyder, at det er nødvendigt at åbne en 4-3-3-3 hånd med 1 ♣, når hånden 4-farve er i spar. I alle andre tilfælde viser åbningen 1 ♣ mindst en 4-farve.
- f) Hvis man har points og fordeling til åbningen 1 ut eller 2 ut, skal dette altid foretrækkes med undtagelse af visse hænder med 5-farve i major.

1.3 Farveåbninger på 2-trinet er i princippet Goren, idet man dog kan slække lidt på styrkekravet. Der bør være mindst 8½ sikre stik, og hånden bør indeholde mindst 4 hs. Åbningen 2 ♣ er tvetydig, idet den viser enten en klørfarve (+ evt. en sidefarve) eller en stærk ut-type.

2. Svarmeldinger.

2.1 For svarhånden gælder, at enhver 4-farve er meldbar uanset honnørstyrken i den pågældende farve. Med flere 4-farver meldes disse nedefra. Enhver 5-farve bør meldes før en evt. 4-farve (enkelte undtagelser på 2-trinet). To 5-farver meldes fra oven af hensyn til senere meldeøkonomi.

2.2 Har man primær trumfstøtte til makkers majorfarve, gives den så hurtigt og beskrivende som muligt. Har man derimod støtte til makkers minorfarve, undersøges først en eventuel majorfit, før støtten gives.

2.3 Svarhånden melder kun sans, når der ikke findes anden bedre beskrivende farvemelding. Svarhåndens spring til 2 ut på åbningen 1 ♣, 1 ♦ og 1 ♥ benægter 4-farve i major.

2.4 Svarhåndens direkte spring i egen farve efter åbning 1 i farve lover en stærk hånd (mindst 16 hp) og egen god farve. Der kan eventuelt være støtte til makkers åbningsfarve. Svarhånden benægter i princippet andre langfarver, så der skal enten spilles i springfarven eller i makkers farve.

3. Defensiv meldinger.

3.1 Der anvendes rimeligt sunde indmeldinger (5-farve eller bedre) zonestillingen taget i betragtning. Indmelding i farve kan udmærket indebære en god åbningshånd. Svarhånden støtter fuldt ud hurtigst muligt og kan ved overmelding i fjendens farve spørge efter yderligere oplysninger hos indmelderen. Ny farve fra svarhånden til indmelderen er i princippet rundekrav.

3.2 Oplysningsdoblingen lover i 2. hånd mindst 12 hp, men den kan i øvrigt dække over forskellige typer hænder. Med minimum skal doblehånden kunne spille i de tre andre farver og altid i den anden majorfarve, når man har oplysningsdoblet den ene. Med tillægsstyrke behøver man ikke nødvendigvis at kunne spille i mere end to af de andre tre farver. En oplysningsdobling på en 1-farvet hånd kræver stor honnørstyrke (mindst 17 hp).

En oplysningsdobling i 4. hånd efter to mellemliggende passer kan være ned til 8-9 hp for at beskytte makker, der kan have passet på en ret god hånd uden fornuftig melding. Det gælder specielt, når makker har længde i modstandernes åbningsfarve. Omvendt kan det som oftest ikke betale sig at konkurrere i 4. hånd efter to passer på små værdier, når man selv har længde i modstandernes åbningsfarve.

3.3 Indmeldingen 1 ut viser 15-18 hp i 2. hånd, og makker anvender det sædvanlige ut-system som svarer. I 4. hånd efter to passer er meldingen 1 ut svagere, nemlig 11-14 hp og må altså betragtes som en balancerende. Svarhånden anvender ikke ut-systemet oven på denne 1 ut.

3.4 København-konventionen anvendes både i 2. og 4. hånd efter 1-, 2- og 3-reglen. I gunstig zonestilling kan even-

tuelt slækkes en smule på styrken, men ellers må det absolut frarådes at anvende konventionen, blot man har 5-5-fordeling.

3.5 Oven på modpartens 1 ut-åbninger (indtil 18 hp) anvendes længste minor som oplysningsdobling til majorfarverne. Indmeldingen viser typisk 11-15 hp. Indmelding i major er naturlig, og doubling viser mindst samme styrke som ut-åbner.

4. Udspil og modspil.

4.1 Udspillene benævnes Schneider-Rusinow. Det indebærer, at man spiller næsthøjeste honnør fra en sekvens, hvilket makker må tage med i sine overvejelser ved kald/afvisning i første stik. Senere i spillet spilles højeste honnør (gammeldags) gennem bordet og stadigvæk næsthøjeste gennem den lukkede hånd. Fra småkort spilles mindste fra to og fire og midterste fra tre. Invitation fra et honnørkort følger 11-reglen.

4.2 Der benyttes omvendt kald, hvilket indebærer, at vi kalder med små kort (evt. efterfulgt af større kort senere). Der anvendes kald/afvisning i forbindelse med makkers udspil og senere i spillet, når man skal kaste af, fordi man er blevet renonce i den farve, der spilles. Som hovedregel kaldes og afvises så tydeligt som muligt.

4.3 Længden markeres efter Malmø, dvs. høj-lav = ulige antal og lav-høj = lige antal. Når der tidligere i spillet er kaldt eller afvist i en farve, markeres næste gang det oprindelige antal kort i farven.

Oven på den megen teori er der sikkert nogen, der kunne tænke sig at se et par eksempler til illustration af det nu introducerede system. Det vil jeg derfor gøre som afslutning på denne indledende artikel og kan herefter kun håbe på, at mange har fået lyst til at følge serien, når vi de følgende gange går i detaljer på de enkelte områder.

a)

♠ E D 8 4	♠ K 7 3 2
♥ K B 5 3	♥ D 9 8
♦ E 10 4	♦ K 3
♣ 9 2	♣ K B 8 3



V	Ø
1 ♥ ¹⁾	1 ♠ ²⁾
2 ♣ ³⁾	3 ♣ ⁴⁾
4 ♠ ⁵⁾	pas

- 1) Laveste af to 4-farver.
- 2) Lover 4-farve, 6-18 hp.
- 3) Primær støtte, 12-14 hp.
- 4) Invitation med sidefarve.
- 5) Accept af invitationen.

b)

♠ E D 8 4	♠ B 3
♥ K B 5 3	♥ 10 8 2
♦ E 10 4	♦ K B 2
♣ 9 2	♣ E K B 10 4



V	Ø
1 ♥ ¹⁾	2 ♣ ²⁾
2 ut ³⁾	3 ut ⁴⁾
pas	

- 1) Laveste af to 4-farver.
- 2) Lover 4-farve, 10-18 hp.
- 3) Jævn hånd, 12-14 hp.
- 4) Naturlig.

c)

♠ E B 4	♠ K D 9 7 3
♥ K D 9 3	♥ 8 4
♦ B 8 7 5	♦ E 4
♣ D 10	♣ E B 4 3



V	Ø
1 ♦ ¹⁾	1 ♠ ²⁾
1 ut ³⁾	3 ♣ ⁴⁾
3 ♠ ⁵⁾	4 ♠
pas	

- 1) Laveste af to 4-farver.
- 2) Lover 4-farve, 6-18 hp.
- 3) Jævn hånd, 12-14 hp.
- 4) Principielt 4-farve, gamekrav.
- 5) 3-kortsstøtte (ellers 3 ut).

d)

♠ 10 4	♠ E 9 5 2
♥ E D B 3	♥ 9 7 6
♦ D 10 5	♦ 8 3
♣ K B 9 4	♣ D 10 6 5



V	Ø
1 ♣ ¹⁾	1 ♠ ²⁾
1 ut ³⁾	2 ♣ ⁴⁾
pas	

- 1) Laveste af to 4-farver.
- 2) Lover 4-farve, 6-18 hp.
- 3) Jævn hånd, 12-14 hp.
- 4) Ønske om at spille, da makker i dette meldeforløb har vist 4-farve i klør.

Åbning på jævne hænder

De jævne hænder benævnes også utyper og omfatter fordelingerne 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 og ikke andre. Når vi ved, hvordan disse hænder skal behandles, er vi kommet et godt skridt ind i systemet. Jeg vil gå så vidt som til at kalde pointintervallerne for disse utyper for systemets skelet.

Sådanne hænder åbnes og meldes på følgende måde i vort system:

- 12–14 hp: Åbning i farve efterfulgt af genmelding i ut.
 15–17 hp: Åbning 1 ut.
 18–19 hp: Åbning i farve efterfulgt af spring i ut.
 20–21 hp: Åbning 2 ut.
 22–24 hp: Åbning 2 ♣ efterfulgt af genmeldingen 2 ut.
 25–27 hp: Åbning 2 ♣ efterfulgt af genmeldingen 3 ut.

Her er en række væsentlige afvigelser i forhold til Goren. Vi har således sænket grænserne for åbningen 1 ut med 1 hp, hvilket øger hyppigheden for denne åbningsmelding med ca. 40%. Det betyder samtidig, at minimumshænderne nu spænder over intervallet 12–14 hp, hvor vi tidligere havde det store interval 12–15 hp, der gav mere upræcise meldinger.

Nogle vil måske hævde, at dette interval tidligere var 13–15, da man skulle have 13 p til en åbning. Lad mig bare indrømme, at jeg har sænket pointkravet til åbningshånden en smule i erkendelse af, at det er en afgjort fordel at være i offensiven — at åbne. Hvis ikke man får åbnet med 12 hp, kan det måske senere blive umuligt og for risikabelt at komme ind. Dette forhold har mange Goren-spillere allerede erkendt, og de har i praksis anvendt åbninger på 12 hp, og derved har man opereret med 12–15 hp intervallet på minimumshænder.

En anden afgørende fordel i dette system er, at springgenmelding i ut viser

18–19 hp, hvilket er et meget snævert interval, der giver gode muligheder for præcist at vurdere, hvor højt man skal. Intervallet dækker de hænder, der ligger mellem åbningsmeldingerne 1 ut og 2 ut. I gammeldags Goren viste den springgenmelding 19–21 hp og var således næsten en kravmelding, men med 5–6 hp stod svarhånden altid over for en vanskelig afgørelse.

De høje ut-intervaller svarer til gammeldags Goren, men der er dog blevet plads til at indskyde en 2 ut-åbning på 20–21 hp. De to højeste intervaller på henholdsvis 22–24 hp og 25–27 hp vises i systemet efter åbningen 2 ♣. Om 2 ut-åbningen kan siges, at det sænkede interval giver større hyppighed. Samtidig spænder åbningen kun over 2 hp, hvilket gør det lettere for svarhånden at tage stilling til det videre meldeforløb — herunder at vurdere udgangs- og slemmuligheder. Ulempen ved åbningen er måske, at man oftere går bet efter denne åbning med en blank hånd hos makker.

Lad os herefter gå over til at se på, hvorledes vi skal behandle de forskellige hænder.

12–14 hp.

I den indledende artikel slog vi fast, at der normalt altid åbnes i den længste farve. Med to 4-farver åbnes med den laveste. Den jævne minimumshånd vises herefter ved at melde ut billigst muligt. Såfremt man kan nå at vise en eventuel anden 4-farve på 1-trinet skal dette gøres frem for at melde 1 ut.

a) ♠ B 5 ♥ E 10 4 ♦ K D 7 2 ♣ K 9 5 3

Der åbnes med 1 ♣ og meldes nu videre som følger:

Efter 1 ♦ støttes til 2 ♦, hvilket ikke benægter en ut-type. Meldingen lover 4-kortsstøtte.

Efter 1 ♥ meldes 1 ut på trods af manglende sparhold. Støtte til 2 ♥ ville love

4-kortsstøtte. Vi foretrækker at vise håndens type så hurtigt som muligt.

Efter 1 ♠ meldes 1 ut. Hvis vi skal spille i farve, er det op til makker at komme igen.

Efter 1 ut meldes 2 ♣, da makker har 6-9 hp med 4-farve i klør. (Afvigelse fra Goren, der kræver 9-11 hp). Pas kan være rigtigt i sjældne tilfælde, men kan ikke anbefales.

Efter 2 ♣ meldes pas. Vi står på det rigtige sted.

b) ♠ E 3 ♥ E D 7 3 ♦ D 10 8 ♣ 10 9 4 2

Der åbnes med 1 ♣ og meldes nu videre som følger:

Efter 1 ♦ meldes 1 ♥, da farvevisning på 1-trinet går forud for genmeldingen 1 ut. Det giver bedre meldeøkonomi.

Efter 1 ♥ støttes til 2 ♥, hvilket lover 4-kortsstøtte med 12-14 hp.

Efter 1 ♠ meldes 1 ut, og vi glemmer foreløbig vores 4-farve i hjerter. Hvis der skal spilles i hjerter, kommer makker igen.

c) ♠ K 7 3 ♥ K B 10 4 ♦ D B 9 6 ♣ E 5

Der åbnes med 1 ♦ og meldes nu videre som følger:

Efter 1 ♥ støttes til 2 ♥ med minimum og 4-kortsstøtte.

Efter 1 ♠ meldes 1 ut med 12-14 hp og en jævn hånd.

Efter 1 ut meldes pas. Vi spiller næppe bedre i farve.

Efter 2 ♣ meldes 2 ut med 12-14 og en jævn hånd. (Afvigelse fra Goren, der kræver 15-17 hp). Ruderfarven er ikke genmeldelig, og hjerterfarven kan ikke vises på 2-trinet, da meldingen 2 ♥ ville være revers, hvad der hverken er fordeling eller styrke til. Skal vi spille i hjerter, er det op til makker at komme igen med en eventuel 4-farve.

d) ♠ 8 6 ♥ E D 9 3 2 ♦ D B 7 ♣ E 9 8

Der åbnes med 1 ♥ og meldes nu videre som følger:

Efter 1 ♠ meldes 1 ut. Genmeldingen 2 ♥ ville love 6-farve.

Efter 2 ♣/♦ meldes 2 ♥ og ikke 2 ut. Begge meldinger lover 12-14 hp, men genmeldingen 2 ut lover typisk en 4-farve i hjerter eller en dårlig 5-farve. Genmeldingen 2 ♥ lover 5-farve eller mere (minimum D 10 x x x).

Efter 1 ut meldes pas. Man kan eventuelt improvisere ved at melde 2 ♣, der lover 5 ♥ og 4 ♣. Sparholdet er næppe godt nok til en sanskontrakt, men alligevel kan 1 ut godt være den bedste kontrakt.

e) ♠ E B 10 5 ♥ E 8 6 3 ♦ E 10 2 ♣ 7 3

Der åbnes med 1 ♥ og meldes videre som følger:

Efter 1 ♠ støttes til 2 ♠ med minimum og 4-kortsstøtte.

Efter 1 ut meldes pas. Der er som regel ikke nogen bedre kontrakt.

Efter 2 ♣/♦ meldes 2 ut på trods af 4-farven i spar og det manglende klørhold. Skal vi spille i spar, kommer makker igen med en eventuel 4-farve.

f) ♠ E D 5 ♥ 9 7 ♦ K 10 8 ♣ K B 10 9 3

Der åbnes med 1 ♣ og meldes videre som følger:

Efter 1 ♦ meldes 1 ut for straks at beskrive typen. Vi fraråder genmeldingen 2 ♣, der i dette meldeforløb bør vise 6-farve. Det manglende hjerterhold ser vi stort på.

Efter 1 ♥ meldes 1 ut.

Efter 1 ♠ meldes 1 ut, selv om man måske er fristet til at give en sparstøtte. Meldingen 2 ♠ bør vise 4-kortsstøtte.

Efter 1 ut meldes 2 ♣, da makker har vist 6-9 hp med 4-farve i klør.

Generelt kan siges, at det gælder om at beskrive håndens type så hurtigt som muligt, og det gøres her ved at gemme ut billigst muligt. I visse situationer går farvemeldinger dog forud for ut-meldinger:

1) Hvis man kan vise en ny 4-farve på 1-trinet, skal dette gøres. Meldingen lover ikke tillægsstyrke, men der kan være det.

2) Efter svaret 2 over 1 bør en 5-farve genmeldes, hvis den har rimelig topstyrke (minimum D 10 x x x). Ellers meldes 2 ut.

Det betyder, at en minimums åbningshånd med 4-farve i spar + 4-farve i minor kun sjældent kommer til at gemmelde ut. Hånden åbnes systemmæssigt med 1 i minor, og efter farvesvar på 1-trinet meldes 1 ♣. Kun i sekvensen 1 ♦ - 2 ♣, 2 ut får denne åbningshånd lejlighed til at gemmelde 2 ut, idet 2 ♣ ikke kommer på tale på en minimumshånd, da det vil være revers.

En særlig situation opstår efter åbningen 1 ♠ på en jævn minimumshånd. Hvis makker svarer i farve, er vi på 2-trinet, og det gælder nu om en hårfin vurdering af kortene med henblik på en eventuel game. Af grunde, som vi senere skal komme nærmere ind på, foretrækker vi, at man gemmelde 2 ♣ uanset farvens kvalitet med 12-13 hp, og på trods af, at allerede åbningsmeldingen her viser 5-farve. Med 14-15 hp meldes 2 ut i anden melderunde.

Det skal illustreres ved et par eksempler:

g)

V	Ø
1 ♠	2 ♣
2 ♠/ut	

2 ♣ viser enten 12-13 hp og en jævn hånd eller 6-farve i spar (12-15 p).

2 ut viser 14-15 hp og en jævn hånd.

h)

V	Ø
1 ♠	2 ♦
2 ♠/ut	

2 ♠ viser til tider det samme som ovenfor, men kan her dække over en klørsidefarve, der ikke kan meldes på grund af manglende pointstyrke.

2 ut viser 14-15 hp og en jævn hånd.

Som afslutning på afsnittet om jævne minimumshænder skal det slås fast, at 4-3-3-3-hænder åbnes i 4-farven med én undtagelse, nemlig når 4-farven er i spar. I det tilfælde åbnes med en 3-farve i klør og ellers ikke. Det betyder, at brugen af den hos Goren så populære forberedende klør er blevet stærkt indskrænket. Vi skal til at vænne os til, at åbningen 1 ♣ sædvanligvis er en 4-farve. Konsekvenserne fremgår af nedenstående hænder:

i) ♠ E D 9 5 ♥ D 6 2 ♦ B 9 8 ♣ E 6 5

Åbnes med 1 ♣.

j) ♠ B 3 2 ♥ E K 5 ♦ D 9 2 ♣ K 10 5 3

Åbnes med 1 ♣.

k) ♠ E D 10 ♥ D B 9 ♦ 9 4 3 2 ♣ K 9 8

Åbnes med 1 ♦.

l) ♠ D 8 3 ♥ K D 8 3 ♦ E 5 2 ♣ D B 5

Åbnes med 1 ♥.

15-17 hp.

Generelt skal disse jævne hænder åbnes med 1 ut, men med 5-farve i major skal hånden behandles med forsigtighed. Der stilles ingen krav om hold i alle farver, og selv en lille doubleton hos ut-åbneren kan accepteres. Derimod bør der under ingen omstændigheder slækkes på kravet til styrke eller fordeling. Åbningen 1 ut skal bortset fra visse hænder med 5-farve altid anvendes på en jævn hånd med 15-17 hp, da man ellers kan rode sig ind i nogle uøselige problemer i det videre meldeforløb.

Følgende hænder er typiske til åbningen 1 ut:

a) ♠ K D 8 ♥ 9 8 4 ♦ E D B 9 3 ♣ E 7

b) ♠ E D 9 4 ♥ K B 5 4 ♦ D 5 ♣ K 10 3

c) ♠ 8 3 ♥ E D 4 ♦ D B 8 ♣ E K B 5 3

d) ♠ B 9 2 ♥ E B 5 ♦ K D B 7 ♣ K 9 7

e) ♠ 10 8 6 4 ♥ E K D 8 ♦ E 3 2 ♣ E D 6

f) ♠ D B ♥ K 8 3 ♦ K B 10 4 ♣ K D B 4

Med en 5-farve i major kan det være vanskeligt at vise denne, når vi først har fået åbnet med 1 ut. Kun de færreste sanssystemer dækker denne mulighed på en tilfredsstillende måde. Mit råd er, at åbningen 1 ut godt må indeholde en dårlig 5-farve i major (mindre end 3 hp i farven). Ganske vist kan det være svært senere at få vist sin 5-farve, men det er kun i de færreste tilfælde, det vil være fatalt. Man spiller således ofte bedre i 3 ut i stedet for fire træk i major på trods af en 5-3 tilpasning, hvis der mangler for mange tophonnører i majorfarven.

De øvrige hænder, hvor major 5-farven er bedre, må behandles individuelt, men visse dessiner kan gives. Har man f. eks. 17 gode hp, kan man med fordel åbne med et træk i den pågældende major og senere springe i ut, selv om dette lover 18-19 hp. Ofte vil makkers svar muliggøre andre meldinger, hvilket er tilfældet, når man har fået støtte, eller makker har svaret 1 ut. På en række

hænder kan man med fordel melde en 3-farve i minor i anden runde. Denne melding viser fem kort i majorfarven og fire i den pågældende minor. Meldingen spænder over et stort pointinterval, og man kan så i tredje melderunde vise tillægsstyrke. Det vil endvidere kun være yderst sjældent, man kommer galt af sted ved at melde på en 3-farve i minor i denne situation. Som vi tidligere har set, har vi i systemet ingen problemer med at vise 5-farve i spar og 15 hp efter åbningen 1 ♠. Denne mulighed eksisterer dog ikke med en 5-farve i hjerter, og her må anvendes en af de andre metoder. Som eksempel på ut-åbninger med 5-farve i major skal vises:

g) ♠ B 9 7 5 3 ♥ E B 4 ♦ K B 4 ♣ E D

Svag sparfarve. 16 hp er ellers vanskelig at vise.

h) ♠ E 8 ♥ D 8 6 5 3 ♦ E D 5 ♣ K 9 4

Svag hjerterfarve. 15 hp er svært at vise senere.

18-19 hp.

Denne hånd vises ved spring i ut i anden melderunde. Efter svaret 1-over-1 springes til 2 ut, og efter svaret 2-over-1 springes til 3 ut, med mindre man har anden attraktiv melding. Det anbefales at anvende spring til 2 ut så ofte som muligt, men der bør udvises lidt større forsigtighed ved spring til 3 ut, som kan spærre for et videre fornuftigt meldeforløb. Det gælder specielt med god sekundær tilpasning til makkers farve sammen med egen god 5-farve. I disse tilfælde er slem meget nærliggende.

Når man på disse 18-19 hp hænder springer i ut, bør der være hold i de to umeldte farver, men i enkelte tilfælde kan det dog være nødvendigt at slække på dette krav for i det hele taget at melde hånden rimeligt. Her skal gives nogle eksempler.

a) ♠ E D 5 ♥ K D 10 3 ♦ E B 10 ♣ D B 8

Der åbnes med 1 ♥ og meldes nu videre som følger:

Efter 1 ♠ meldes 2 ut.

Efter 1 ut meldes 3 ut. Normalt inviteres kun med 2 ut på jævne 18-19 hp hænder, men denne hånd har absolut maximum samt gode mellemkort.

Efter 2 ♣/♦ meldes 3 ut uden bedre alternativ.

Efter 2 ♥ støttes direkte til 4 ♥. Makker har fire trumfer.

b) ♠ K B 9 4 ♥ E D 6 ♦ K 5 ♣ E D 9 7

Der åbnes med 1 ♣ og meldes nu videre som følger:

Efter 1 ♦/♥ meldes 2 ut, der ikke benægter 4-farve i spar. Hvis man har 18 dårlige hp, bør man nok foretrække 1 ♠ på denne type hænder, men risikoen er, at makker passer, hvor udgang kan være oplagt. Hvis makker i det aktuelle eksempel vil videre oven på 2 ut, bør han således vise en eventuel 4-farve i spar.

Efter 1 ♠ støttes direkte til 4 ♠.

Efter 1 ut meldes 2 ut som gameinvitation.

c) Hånden:

♠ E K B 3 2 ♥ K 8 ♦ K B 3 ♣ K 10 8

åbnes med 1 ♠, og der meldes nu videre som følger:

Efter 1 ut meldes 2 ut som gameinvitation.

Efter 2 ♣/♦/♥ meldes 3 ut. Bemærk dog, at en minorslem ikke er langt væk med en 5-farve hos makker, og kunstig melding af en minor 3-farve kan evt. improviseres. Det forudsætter dog, at man har lidt øvelse i at styre meldingerne i den rigtige retning bagefter, og frem for alt at makker også er vant til lidt dribleri i meldingerne.

Efter 2 ♠ meldes 3 ♣, der i princippet er en side-langfarve og gameinvitation i spar — et såkaldt langfarve-trialbid. Makker melder game med max eller god tilpasning i klør.

d) Hånden:

♠ D B 7 ♥ E D 10 8 3 ♦ E B 8 ♣ E 4

åbnes med 1 ♥, og der meldes videre som følger:

Efter 1 ♠ meldes 2 ut. Hvis makker vil videre, giver han sædvanligvis en eventuel 3-kortsstøtte i hjerter eller gennemder en 5-farve i spar.

Efter 1 ut meldes 2 ut, der er gameinvi-

tation. Ved accept skal svarhånden give en eventuel 3-kortsstøtte i hjerter.

Efter 2 ♣/♦ meldes 3 ut. Efter 2 ♣ kan man med fordel melde 2 ♦ for at få en eventuel hjerterstøtte frem.

Efter 2 ♥ meldes 4 ♥ direkte – en rimelig chance.

20–21 hp.

Disse hænder skal i princippet altid åbnes med 2 ut. Selv med en ugarderet doubleton vil denne åbningsmelding som regel være at foretrække. Hvis man vælger anden åbningsmelding, vil det ofte være umuligt at beskrive hånden senere.

Et særligt problem foreligger, når man har en 5-farve i major, da den ikke vil kunne afsløres i det videre meldeforløb. Jeg vil anbefale, at man i sådanne tilfælde åbner med 1 i major med 20 dårlige hp og ellers åbner med 2 ut. Det løser ikke alle problemer, men det er ikke muligt inden for dette systems ret enkle rammer.

Følgende hænder vil være typiske for en 2 ut-åbning:

- a) ♠ED5 ♥KB94 ♦KD7 ♣ED10
- b) ♠KD93 ♥ED82 ♦EK ♣D83
- c) ♠74 ♥EK4 ♦EDB8 ♣KDB6
- d) ♠EDB75 ♥KB5 ♦K4 ♣EK9
- e) ♣EB4 ♥D3 ♦EKDB5 ♣KB7

22– 24 hp.

Jævne hænder skal åbnes med 2 ♣ og melde 2 ut efter svaret 2 ♦/♥/♠. Her ved vises præcis 22–24 hp, og svarhånden melder nu efter samme principper som efter åbningsmeldingen 2 ut. Også her kan sanshånden have en major 5-farve, da man ikke kan risikere at åbne en så stærk hånd med et træk i major. Med en god major 5-farve kan eventuelt åbnes med to træk i farven og genmeldes 2 ut eller 3 ut afhængigt af svar og styrke.

Følgende typiske hænder åbnes med 2 ♣, idet der følges op med 2 ut i anden melderunde:

- a) ♠K87 ♥EDB ♦EDB10 ♣KD10
- b) ♠B5 ♥EK4 ♦EKB ♣EDB86
- c) ♠EK3 ♥EB963 ♦KD4 ♣EK
- d) ♠KDB5 ♥ED104 ♦KB ♣ED5

25–27 hp.

Jævne hænder skal åbne med 2 ♣ og melde 3 ut efter svaret 2 ♦/♥/♠. Det er klart, at man herved spærrer kraftigt for et videre konstruktivt meldeforløb, men man har desværre sjældent andre midler til at beskrive en sådan hånd. Med en god 5-farve i major kan man som ovenfor åbne på 2-trinet efterfulgt af spring til 3 ut.

Her skal vises nogle typiske eksempler på denne slags hænder:

- a) ♠EDB ♥KD5 ♦EKD8 ♣EB3
- b) ♠K10 ♥ED3 ♦EK4 ♣EKD53
- c) ♠EKB2 ♥KDB10 ♦E5 ♣EDB

Hermed slutter afsnittet om åbning på jævne hænder. Vi har indført et enkelt system og nogle simple regler for, hvordan vi skal behandle disse hænder. Selv om de fleste hænder umiddelbart passer til systemet, er der stadig enkelte hænder, der ikke meldes bedst muligt ved at følge de almene regler. Der kan i så fald improviseres lidt, og jeg har her antydnet visse muligheder.

Hvor vidt man skal udnytte disse muligheder og bevæge sig lidt uden for systemet, må afhænge af situationen. Hvis man ikke er med på moderne, må det stærkt frarådes, da man kun får ros, når det går godt.

QUIZ

Hvad åbner du med på følgende hænder:

- a) ♠EK4 ♥97 ♦DB98 ♣ED42
- b) ♠KB53 ♥EK92 ♦K42 ♣53
- c) ♠K94 ♥ED52 ♦EKD ♣EB8
- d) ♠E76 ♥D93 ♦B764 ♣KD10
- e) ♠B42 ♥ED986 ♦ED3 ♣EB
- f) ♠D1072 ♥EK3 ♦K65 ♣EDB

Hvad melder du som Vest i følgende meldeforløb:

- g) ♠EB92 ♥KD87 ♦D82 ♣B4
 V Ø
 1♥ 2♦
 ?
- h) ♠KD8 ♥EK763 ♦E6 ♣K104
 V Ø
 1♥ 1♠
 ?

i) ♠K4 ♥ED972 ♦D105 ♣D42

V	Ø
1♥	2♣
?	

j) ♠KB73 ♥92 ♦ED52 ♣D98

V	Ø
1♦	1♥
?	

Svar på quiz.

a) Der åbnes 1ut. Hånden har 16 hp, og på trods af en ugarderet doubleton i hjerter er det klart den korrekte åbning.

b) Der åbnes 1♥. Hånden har kun 14 hp (for lidt til 1 ut), og der åbnes systemmæssigt med laveste af to 4-farve.

c) Der åbnes 2♣ og følges op med 2 ut, der viser 22–24 hp.

d) Der åbnes 1♦, der er den eneste 4-farve. Det spiller ingen rolle, at farven mangler tophønner.

e) Der åbnes 1♥ i den hensigt at springe i ut i næste melderunde, hvilket viser 18–19 hp.

f) Der åbnes 1♣ i den hensigt at springe i ut i næste melderunde. Det foretrækkes med 19 hp fremfor at melde 1♠.

g) Der meldes 2 ut, der viser 12–14 hp. Det benægter ikke en 4-farve i spar. Vi må se stort på det manglende klørhold.

h) Der meldes 2 ut, der viser 18–19 hp. Foreløbig har vi ikke vist 5-farve i hjerter, men den kan evt. vises senere.

i) Der meldes 2♥, der viser en acceptabel 5-farve eller bedre med 12–14 p. Med en rimelig god 5-farve foretrækkes denne melding frem for 2 ut, der jo dækker samme pointinterval.

j) Der meldes 1♠. Selv om meldingen 1 ut viser 12–14 hp, skal man altid vise sin anden farve på 1-trinet, hvis det er muligt.

Bridge-Bogladen

Bridge-Bogladen ejes af Danmarks Bridgeforbund og fungerer som en landsdækkende specialboghandel, hvis kundekreds hovedsagelig er DBF's egne medlemmer.

Bogladen har til stadighed omkring 175 titler på lager og følger nøje udgivelsen af danske og udenlandske bøger via sine mange gode kontakter her og i udlandet. De udenlandske bøger importeres direkte, og også de danske boghandlere er blandt Bogladens kunder på dette felt.

Autobridge har været kendt i mange år, og Bridge-Bogladen er eneimporør af to forskellige udgaver: amerikansk og svensk autobridge til selvstudium hjemme, i toget, på ferie, hvorsomhelst.

Facitbridge er trykte bridgefordelinger med tilhørende facitliste fra store, svenske parturneringer. Det er velegnet til parturnering ved et bord i hjemmet, til enkeltmandsturneringer, til mindre klubturneringer o. lign., da facitlistens top er så stor, at resultaterne ved en parturnering ved få borde bliver mere retfærdig, end hvis de beregnes direkte. Der er 100 forskellige sæt med 16 spil i hvert.

Match er holdturnering for fire personer. 23 forskellige sæt med hver 24 spil og de resultater, som forekom ved den Bridge-Olympiade, VM for hold ell. lign., hvor eksperterne havde de samme fordelinger.

De er velkommen til at ringe eller skrive efter bogliste og specialbrochurer om Autobridge, Facitbridge og Match.



BRIDGE-BOGLADEN

FORCHHAMMERSVEJ 13 - 1920 KØBENHAVN V.

Tlf. 01 - 22 40 90, bedst mandag-torsdag kl. 14-17 og fredag kl. 10-14.

III

Det videre meldeforløb efter åbning 1 ut og 2 ut

<i>Svarhåndens 1. melding.</i>	<i>Åbners svar herpå.</i>
2 ♣: Søgemelding efter majorfarver.	2 ♦ = benægter major 4-farver. 2 ♥ = 4-farve (÷ 4 spar). 2 ♠ = 4-farve (evt. + 4 hjerter).
2 ♦: Sign off (5 +).	Pas.
2 ♥: Sign off (5 +).	Pas (evt. 3 ♥ med 4-farve og max).
2 ♠: Sign off (5 +).	Pas (evt. 3 ♠ med 4-farve og max).
2 ut: Invit, 9–10 hp.	Pas = minimum, 15–16 hp. 3 ♥ = 5-farve og maximum. 3 ♠ = 5-farve og maximum. 3 ut = maximum, 16–17 hp.
3 ♣: Sign off (6 +).	Pas.
3 ♦: Sleminvit (5 +).	Med gode topkort og 3–4 ruder accepteres med billigste cue-bid (3 ♥/♠/4 ♣). Ellers meldes 3 ut.
3 ♥/♠: Gamekrav (5+).	3 ut = doubleton. 4 ♥/♠ = 3-kortsstøtte, minimum. Med 3-kortsstøtte eller bedre cue-biddes med maximum.
3 ut: Ønske om at spille.	Pas.
4 ♣: Gerber.	4 ♦ = 0 eller 4 esser. 4 ♥ = 1 es. 4 ♠ = 2 esser. 4 ut = 3 esser.
4 ♥/♠: Naturligt (6 +).	Pas.
4 ut: Invit til lilleslem (16–17 hp).	Pas = minimum. 5 ♣/♦ = 4-farve, maximum. 6 ♣/♦ = 5-farve, maximum. 6 ut = maximum.
5 ♣/♦: Naturligt (6 +).	Pas (evt. 6 ♣/♦ med fit og max).
5 ut: Invit til storeslem (20–21 hp).	6 ut = minimum. 7 ut = maximum.
6 ut: Sign off (18–19 hp).	Pas.

Åbningerne 1 ut og 2 ut giver straks meddelelse om åbningshåndens pointstyrke, hvilket er en klar fordel, når svarhånden skal bedømme, hvilken slutkontrakt man skal strøbe efter. Det er dog ikke altid uden problemer at finde den rigtige slutkontrakt, fordi det er mere kompliceret for åbningshånden at vise sine farver, når åbningsmeldingen allerede har taget en del meldeplads. Det gælder især, at det kan være vanskeligt at finde de rigtige farvedelkontrakter efter åbningen 1 ut/2 ut.

Der findes et hav af konventionelle meldesystemer efter disse ut-åbninger spændende fra simple søgesystemer med meget lidt huskestof til komplicerede systemer med søgemeldinger, overførringsmeldinger, fordelingsvisning og meget mere. I princippet kan vi bruge præcis det ut-system, som vi har lyst til, når blot det tilpasses de her anvendte ut-intervaller. Når det er sagt, vil jeg gå over til at præsentere de to enkle ut-systemer, som jeg kan anbefale dem, der ønsker simple og alment benyttede konventioner.

1 ut-systemet.

Her anvendes non-forcing Stayman, der stort set svarer til almindelig Stayman, men oven på søgemeldingen 2 ♣ skal åbner dog altid svare 2 ♦ uden major 4-farver uanset styrke. Svarhåndens første melding og åbners svar herpå fremgår tydeligt af skemaet på foregående side.

Her skal knyttes et par yderligere kommentarer til skemaet og det videre meldeforløb. Bemærk, at svarer næsten altid har én eller begge majorfarver, når meldeforløbet startes med 2 ♣. Ofte er der imidlertid ikke behov for at melde major.

Startes svarhånden med 2 ♣, kan den nu melde videre som følger:

Efter 2 ♦:

- 2 ♡/♠ = 5-farve og gameinvit.
- 2 ut = Gameinvit, 9–10 hp.
- 3 ♣ = Sleminvit i klør (5+).
- 3 ♦ = Sleminvit i ruder (5+).
- 3 ♡/♠ = 5-farve og gamekrav (4-farve i den anden major).
- 3 ut = Naturligt.
- 4 ut = Sleminvit (som 1 ut - 4 ut).

Efter 2 ♡:

- 2 ♠ = 5-farve og gameinvit.
- 2 ut = Gameinvit, 9–10 hp.
- 3 ♣ = Sleminvit i klør (5+).
- 3 ♦ = Sleminvit i ruder (5+).
- 3 ♡ = Invit til 4 ♡.
- 3 ut = Naturligt.
- 4 ♣/♦ = Treldespørgemelding med hjertes som trumf.
- 4 ut = Sleminvit (som 1 ut - 4 ut).

Efter 2 ♠:

- 2 ut = Gameinvit, 9–10 hp.
- 3 ♣ = Sleminvit i klør (5+).
- 3 ♦ = Sleminvit i ruder (5+).
- 3 ♡ = 5-farve og gameinvit.
- 3 ♠ = Invit til 4 ♠.
- 3 ut = Naturligt.
- 4 ♣/♦ = Treldespørgemelding med spar som trumf.
- 4 ut = Sleminvit (som 1 ut - 4 ut).

Som det fremgår af ovenstående, er man normalt interesseret i majortilpasning, når man som svarhånd starter med 2 ♣, bortset fra den hånd, som indeholder klørfarve (5+) og er sleminteresset. Meldingen er dog ikke nødvendigvis invitation til game, da svarhånden kan melde 2 ♠ på en række svage hænder, der hellere vil spille i farve end 1 ut. Derfor hedder konventionen non-forcing Stayman, og det er også derfor, sanshånden altid skal melde 2 ♦ uden major 4-farver.

Efter åbningen 1 ut er åbner ofte ude for senere i meldeforløbet at skulle vurdere sin hånd med henblik på game eller slem. Vi opererer i skemaet med begreberne maximum og minimum, men det er langt fra altid så ligetil at afgøre, om man har maximum eller minimum. I de fleste tilfælde kan man gå ud fra, at 15 hp er minimum og 17 hp er maximum, men i flere tilfælde er det ikke nok blot at tælle sine honnørpoints. Under alle omstændigheder får man ofte problemer med at vurdere en hånd med 16 hp. Her skal gives et par gode råd i forbindelse med kortvurdering på såvel åbningshånd som svarhånd:

- 1) Langfarver kan producere stik i sans og bør derfor medvirke til en opvurdering af håndens styrke hos både åbner og svarer, når der skal spilles i ut. En 5-farve med et par honnører i spidsen er således et godt aktiv, og selv

to 4-farver giver flere muligheder for stik, end hvis hånden har den helt sterile 4-3-3-3 fordeling.

2) Skal der spilles i sans, er det normalt dårligere at have honnørkort i kortfarver end i langfarver. Honnørkort i makkers eventuelle langfarve er dog et klart plus. Ugarderede honnørkort som D x, E x og D B kan være tvivlsomme værdier, og det samme gælder kombinationerne K B, E B, K D og E D, hvorimod det er glimrende at have dem i spidsen for længere farver.

3) I farvekontrakter på gameniveau er løse damer og bønder ofte værdiløse, medens de kan være uvurderlige i trumf farven og i makkers eventuelle sidefarve. Esser og konger i sidefarverne prioriteres højt tillige med sammenhængende honnørkombinationer, gerne med es eller konge i spidsen.

4) Med 5-3 tilpasning i major står man ofte over for at skulle tage stilling til, om udgang skal spilles i major eller ut. En vigtig ting ved denne vurdering er majorfarvens kvalitet, og såfremt man i øvrigt har passende hold i de andre farver, bør man foretrække 3 ut, hvis man mangler topstyrke i majorfarven. Manglende esser (og konger) kan endvidere tale til fordel for 3 ut.

5) På slemniveau er det i særdeleshed vigtigt at have esser og konger, selv om det naturligvis ikke i sig selv er nok til en slem. Spilles der i farve, er trumf farvens kvalitet noget helt afgørende, hvilket vi tager højde for i systemet ved at anvende Blackwood-Morrow (BWM) i stedet for almindelig Blackwood (BW). I BWM medregnes trumf konge som et es og trumf dame som en konge. I systemet er indbygget nogle cue-bids, der afgives som støttemeldinger på »gode« hænder med fit til makkers 5-farve. Her er det i højere grad tophonnører og håndens struktur, der er afgørende, og ikke om der er 15, 16 eller 17 hp. Cue-biddet kan nemlig være indledende til en slem, når man har sikret sig, at der er udgang i kortene.

Her skal gives nogle eksempler på svarhåndens første melding efter 1 ut:

a) ♠ E D 4 ♥ D 3 ♦ 7 6 4 3 ♣ 7 8 4 2
Meld pas. Game er usandsynlig.

b) ♠ D 9 8 7 3 ♥ E 4 2 ♦ K 8 5 ♣ 7 6
Meld 2 ♣ (efterfulgt af 2 ♠).

c) ♠ 10 ♥ E B 9 3 ♦ K 7 3 ♣ D B 8 6 5
Meld 2 ♣. Vi skal i game (3 ut eller 4 ♥).

d) ♠ D 5 ♥ K D 10 5 4 ♦ D 10 8 ♣ E D 2
Meld 3 ♥. Vi skal i game og måske slem.

e) ♠ K B 9 8 6 3 2 ♥ 5 ♦ B 5 4 2 ♣ 3
Meld 4 ♠. God chance, og makker kan godt have de rigtige værdier, men vi har ingen muligheder for at undersøge det.

f) ♠ 8 4 ♥ E 8 3 ♦ K D 10 9 6 ♣ 7 6 4
Meld 3 ut med den gode ruderfarve, selv om der kun er 9 hp.

g) ♠ 8 4 ♥ E 8 3 ♦ K D 6 3 ♣ 8 7 6 4
Meld 2 ut. Selv om hånden har lige så mange hp som f), er der ikke spillestyrke nok til at melde 3 ut.

h) ♠ D 9 3 2 ♥ E D 8 7 3 ♦ 4 ♣ K 6 2
Meld 2 ♣ (og følg op med 3 ♥ på 2 ♦). Vi skal i game.

i) ♠ K B 4 ♥ D 9 5 ♦ K D B 4 ♣ E 10 7
Meld 4 ut. Vi skal i lilleslem med maximum hos åbner, og den skal spilles i minor eller sans.

j) ♠ B 8 3 2 ♥ E 7 5 ♦ 9 7 6 4 3 ♣ 8
Meld 2 ♣ i den hensigt at passe makkers næste melding.

k) ♠ 9 ♥ 7 6 ♦ D 8 4 ♣ D B 8 6 4 3 2
Meld 3 ♣ for at spille. Det er normalt bedre end at spille 1 ut.

l) ♠ K 8 7 4 2 ♥ 7 4 3 ♦ 8 6 2 ♣ 10 9
Meld 2 ♠. Med 5-farve og en svag hånd spiller vi normalt bedre i farve end i 1 ut.

m) ♠ 6 ♥ E B 9 4 3 ♦ B 8 7 2 ♣ 8 7 5
Meld 2 ♥. Hånden er for svag til at bruge 2 ♣, men hvis makker kan hæve til 3 ♥, bør der dog meldes game.

Jeg vil nu slutte 1 ut-systemet af med at give nogle smagsprøver på, hvorledes systemet fungerer:

a)

♠ D 10 7 3	V N S Ø	♠ K 8 6 2
♥ E 10 2		♥ D 9 7 6
♦ K D 4		♦ E 10 5
♣ K B 5		♣ 8 7

V	Ø
1 ut	2 ♣
2 ♠	3 ♠ ¹⁾
pas ²⁾	

¹⁾ Invit.

²⁾ Minimum og dårlig fordeling.

b)

♠ E K D 4	V N S Ø	♠ B 10 9 7 6
♥ D B 7 3		♥ 9 6
♦ K B 9		♦ D 4
♣ B 8		♣ K 9 6 3

V	Ø
1 ut	2 ♠ ¹⁾
pas ²⁾	

¹⁾ Sign off.

²⁾ Selv om hånden har maximum og supertrumpf støtte, skal vi ikke højere. Man kan ikke leve af trumf alene, og sideværdierne er for dårlige.

c)

♠ E D 4 2	V N S Ø	♠ 8 7
♥ D B 9		♥ E K 8 7 4
♦ E 9		♦ K 10 4
♣ K 10 9 6		♣ E B 4

V	Ø
1 ut	3 ♥
3 ♠ ¹⁾	4 ut ²⁾
5 ♥ ³⁾	6 ♥ ⁴⁾
pas	

¹⁾ Cue-bid. God hånd med hjertestøtte.

²⁾ BWM med hjertes som trumf.

³⁾ To ud af fem esser.

⁴⁾ Slutkontrakt. Selv om vi råder over alle esser, er det næppe kloget at satse højere.

d)

♠ D 5	V N S Ø	♠ K 10 9 6 2
♥ E K 3		♥ D 4 2
♦ D 10 7 4		♦ E 6 3
♣ E 7 6 2		♣ 4 3

V	Ø
1 ut	2 ♣
2 ♦	2 ♠ ¹⁾
pas ²⁾	

¹⁾ Gameinvit med 5-farve.

²⁾ Med minimum uden fit stoppes straks. Enhver ny melding fra åbner viser maximum.

e)

♠ E K 9 7	V N S Ø	♠ B 10 2
♥ K B 8 4		♥ D 9 6 3
♦ E D 3		♦ B 8 6
♣ 8 6		♣ E B 4

V	Ø
1 ut	2 ♣
2 ♠ ¹⁾	2 ut ²⁾
4 ♥ ³⁾	pas

¹⁾ Med to major 4-farver meldes først spar.

²⁾ Viser minimum og 4-farve i hjerter.

³⁾ Med maximum og 4-farve i hjerter melder man selv udgangen.

f)

♠ K B 7 2	V N S Ø	♠ E 8
♥ K B 3		♥ D 9 7 2
♦ D B 10		♦ K 5
♣ E 5 2		♣ K D 9 7 3

V	Ø
1 ut	2 ♣
2 ♠	3 ♠ ¹⁾
3 ut ²⁾	pas

¹⁾ Sleminteresse med mindst 5-farve i klør.

²⁾ Ej sleminteresseret.

g)

♠ D 6 3	V N S Ø	♠ E B 10 2
♥ E K 10 2		♥ 6
♦ D 7		♦ E K B 8 6 3
♣ E B 9 3		♣ 7 2

V	Ø
1 ut	2 ♣
2 ♥	3 ♦ ¹⁾
3 ut	4 ♦ ²⁾
4 ♥ ³⁾	5 ♣ ⁴⁾
5 ♠ ⁵⁾	6 ♦
pas	

¹⁾ 5-farve, krav (+4 ♣).

²⁾ 6-farve, sleminvit.

³⁾ Cuebid, accepterer med gode værdier.

⁴⁾ TSM.

⁵⁾ Kontrol og ialt 2 esser.

h)

♠ E B 9	V N S Ø	♠ D 6 3
♥ K 9 7 3 2		♥ E D 4
♦ E D 2		♦ B 10 6
♣ K 6		♣ 7 4 3 2

V	Ø
1 ut	2 ut
3 ♥ ¹⁾	4 ♥ ²⁾
pas	

¹⁾ 5-farve og max.

²⁾ 4 ♥ foretrakkes på grund af hjerteværdierne.

2 ut-systemet.

Her meldes efter sædvanlige naturlige principper, idet 3 ♣ søger 4-farver nedefra (Baron). Nedenfor er anført melde-skema med udgangspunkt i 2 ut-åbnin-

gen på 20–21 hp. Systemet bruges også efter åbningen 2 ♣ efterfulgt af 2 ut, der viser 22–24 hp, idet man naturligvis justerer svarene herefter.

Svarhåndens 1. melding.	Åbners svar herpå.
3 ♣: Søger 4-farver nedefra.	3 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ = 4-farve (evt. 5-farve). 3 ut = 4-farve i klør.
3 \diamond : Sleminit (5 +).	3 \heartsuit/\spadesuit = 5-farve (evt. ruderfit). 3 ut = ingen sleminteresse. 4 ♣ = cue-bid med ruderstøtte. 4 \diamond = accept af sleminit (uden klørkontrol).
3 \heartsuit/\spadesuit : Gamekrav (5 +).	3 ut = doubleton i majorfarven. 4 ♣/ \diamond = cue-bid med god fit og styrke. 4 \heartsuit/\spadesuit = 3-kortsstøtte, dårlig hånd.
3 ut: Naturligt.	Pas.
4 ♣: Gerber.	Svar som under 1 ut-systemet.
4 \heartsuit/\spadesuit : Sleminit (6 +).	Pas = ej sleminteresseret. 4 ut = BMW. 5 \heartsuit/\spadesuit = beder svarer melde lilleslem med god trumffarve.
4 ut: Invit til lilleslem (11–12 hp).	Pas = minimum. 5 ♣/ \diamond = 4-farve, maximum. 6 ♣/ \diamond = 5-farve, maximum. 6 ut = maximum.
5 ut: Invit til storeslem (15–16 hp).	6 ut = minimum. 7 ut = maximum.
6 ut: Sign off (13–14 hp).	Pas.

Skemaet fortæller ikke, hvordan man skal melde med en langfarve i klør, når man er sleminteresseret. Jeg anbefaler, at man starter med 3 ♣ og følger op med 4 ♣ efter makkers svar, idet makker accepterer med cue-bid på 4-trinet og ellers melder 4 ut. Her som i flere lignende situationer kan svarhånden tage sleminitiativ, efter at makker har accepteret med et cue-bid. Ved sleminitiativ vil vi her forstå Tredespørgemelding (TSM) eller BMW. De, som foretrækker at spille med cue-bids hele vejen igennem, vil naturligvis tage sleminitiativ via et cue-bid, men i DB-Standard lægger vi altså op til at bruge simple TSM kombineret med BMW.

En lille detalje, som indirekte burde fremgå af meldeskemaet, er, at man behandler en svag svarhånd med langfarve (6 +) i major ved at melde farven på 3-trinet og følge op med genmelding af farven på 4-trinet, hvis makker svarer 3 ut. Direkte spring til fire i major på 4-trinet er altså en mild sleminvitation, der kræver fit og gode værdier, hvis åbner skal gå videre.

Efter svarers 3 ♣ skal åbner melde 4-farver nedefra, og svarer fortsætter herefter med at melde sine 4-farver (evt. 5-farver), såfremt der er plads på 3-trinet. Har svarer firkortstøtte til åbners første farve, kan den støttes til game, hvis det er i major, eller svarer kan

tage sleminitiativ, hvis der er styrke hertil.

Jeg vil herefter gå over til at vise nogle eksempler på, hvordan systemet kan bruges:

a)

♠ EK 9 6 4		♠ B 4 3
♥ KB 9		♥ E 8 7 2
♦ DB 6		♦ 10 7 6 4
♣ EK		♣ B 3

V	Ø
2 ut	3 ♣
3 ♠ ¹⁾	3 ut ²⁾
pas ³⁾	

¹⁾ Lover 4-farve. Benægter 4-farver i ruder og hjerter.

²⁾ Uden majorfit spilles 3 ut.

³⁾ 4 ♠ kunne være den rigtige kontrakt, men makker kan være kort i spar, derfor pas.

b)

♠ E 9 4		♠ K 3
♥ KD 4		♥ 10 8 5
♦ EDB		♦ K 10 9 3
♣ KB 8 7		♣ ED 10 3

V	Ø
2 ut	3 ♣
3 ut ¹⁾	4 ♣ ²⁾
4 ♦ ³⁾	4 ♥ ⁴⁾
5 ♦ ⁵⁾	6 ♣ ⁶⁾
pas	

¹⁾ Lover mindst 4-farve i klør og ikke andre 4-farver.

²⁾ Sleminteresse i klør.

³⁾ Cue-bid, accept af sleminvit.

⁴⁾ TSM med klør som trumf.

⁵⁾ Hjerterkontrol og 3 esser ialt incl. trumf-konge.

⁶⁾ Slutkontrakt.

c)

♠ K 7		♠ DB 5 3 2
♥ ED 4 2		♥ K 9
♦ KD 10 3		♦ 8 6 4
♣ EDB		♣ 6 5 3

V	Ø
2 ut	3 ♠
3 ut ¹⁾	pas ²⁾

¹⁾ Doubleton spar.

²⁾ Så spiller vi nok bedst i 3 ut.

d)

♠ EK 10		♠ 7 3 2
♥ D 7 3		♥ KB 10 7 4 3
♦ ED 10 5 4		♦ 7
♣ KD		♣ E 8 3

V	Ø
2 ut	4 ♥ ¹⁾
4 ut ²⁾	5 ♥ ³⁾
6 ♥	pas

¹⁾ Sleminitiativ med 6-farve.

²⁾ Accept, BMW.

³⁾ To ud af fem esser.

e)

♠ K 7		♠ ED 8 6
♥ ED 4 2		♥ B 5
♦ K 10 5		♦ DB 9 8 2
♣ EK D 4		♣ 8 5

V	Ø
2 ut	3 ♣
3 ♥	3 ♠
3 ut	4 ♦ ¹⁾
4 ♥ ²⁾	4 ut ³⁾
5 ♠ ⁴⁾	6 ♦
pas	

¹⁾ 5-farve og sleminteresse.

²⁾ Cue-bid, accept af ruder.

³⁾ BMW.

⁴⁾ Tre ud af fem esser.

f)

♠ EK 6 3		♠ D 10 2
♥ K 9 5		♥ DB 7 3 2
♦ EDB		♦ 8 7
♣ DB 3		♣ 6 5 2

V	Ø
2 ut	3 ♥
4 ♥ ¹⁾	pas

¹⁾ 3-korts støtte, men dårlige værdier.

g)

♠ ED 10 5		♠ B 9 6 3
♥ E 8		♥ D 10 7 6 2
♦ KD 9		♦ 7 6 3
♣ EK B 8		♣ 5

V	Ø
2 ♣	2 ♦ ¹⁾
2 ut ²⁾	3 ♣ ³⁾
3 ♠	4 ♠
pas	

¹⁾ Afmelding.

²⁾ 22-24 hp.

³⁾ Søger også her 4-farver nedefra.

QUIZ

Hvad melder du som Vest i følgende meldeforløb:

a)

♠ K 10 3	♥ D 8 7	♦ K 8	♣ EK 10 9 2
	V		Ø
	1 ut		2 ut
	?		

b)

♠ EB 5 2	♥ 10 3	♦ EDB 6	♣ KD 5
	V		Ø
	1 ut		2 ♠
	?		

c)

♠ KD 10	♥ ED 4	♦ K 5	♣ EDB 9 3
	V		Ø
	2 ut		4 ut
	?		

d)

♠ D 7 6 3	♥ DB 4	♦ KDB	♣ EK D
	V		Ø
	2 ut		3 ♠
	?		

Hvad ved du om Vest og Øst i følgende meldeforløb (skriv hænderne op, som de kunne se ud):

e)

V	Ø
1 ut	2 ♣
2 ♠	2 ut
3 ♥	pas

f)

V	Ø
2 ut	3 ♣
3 ♥	3 ♠
4 ♦	4 ♠
pas	

g)

V	Ø
2 ut	3 ♣
3 ♥	4 ♣
4 ut	pas

h)

V	Ø
1 ut	3 ♣
3 ut	pas

Svar på quiz.

a) Meld 3 ut på trods af dine 15 hp. Der er en god 5-farve at spille på samt gode mellemkort.

b) Meld 3 ♠, der er inviterende til game. Du har maximum og gode topkort samt fin trumfstøtte og fordeling.

c) Meld 6 ♣, der viser maximum og 5-farve.

d) Meld 4 ♠. Man kunne fristes til et cue-bid i 4 ♠ på grund af 4-kortsstøtten i spar, men du mangler fem vigtige topkort og har dårlig fordeling. Har makker fire af de manglende topkort, skal han nok komme igen.

e) Øst har 4-farve i hjerter, når han starter med 2 ♣ og derefter melder 2 ut. Der er samtidig kun 9 p. Vest har vist 4-4 i major og minimum. Med maximum eller særlig god fit ville han melde 4 ♥ direkte oven på 2 ut.

f) Øst har 4-farve i spar og en svag hånd. Vest har 4-4 i major og en god hånd med ruderkontrol. Bemærk, at 4 ♦ her er et cue-bid med sparstøtte, da Vest har benægtet 4-farve i ruder.

g) Øst har mindst 5-farve i klør og er sleminteresseret. Vest har 4-farve i hjerter og kan ikke acceptere Østs sleminvitation i klør. Hænderne kunne f. eks. være:

Vest:

♠ EDB 2	♥ KB 7 6	♦ EDB	♣ D 7
---------	----------	-------	-------

Øst:

♠ 9 4	♥ E 10	♦ K 9 5	♣ K 9 6 4 3 2
-------	--------	---------	---------------

h) Øst lover med 3 ♣ mindst 6-farve og en svag hånd, der foretrækker at spille i 3 ♣ i stedet for 1 ut. Vest må have max., klørfit samt godt hold i de øvrige farver, når han alligevel chancer på 3 ut. Uden ♣ K havde Øst dog flyttet til 4 ♣.

Vest:

♠ EK 8	♥ K 10 9	♦ EB 2	♣ D 9 6 3
--------	----------	--------	-----------

Øst:

♠ 6	♥ 7 6 2	♦ 5 3	♣ K 10 8 7 5 4 2
-----	---------	-------	------------------

IV

Åbning 1 træk i farve

Langt de fleste meldeforløb indledes med en farveåbning på 1-trinet, og der er derfor god grund til at gøre en del ud af disse farveåbninger. Vi har allerede været en del inde på dette emne i afsnit II, men her har vi kun behandlet de jævne hænder, hvilket svarer til 47,6 % af samtlige fordelinger. Vi vil derfor nu koncentrere os om nogle ho-

vedprincipper samt gå i detaljer med åbning på skæve hænder.

For den perfekte bridgespiller gælder det naturligvis om at kunne behandle alle forekommende fordelinger, men nogle fordelinger er mere almindelige end andre. Lad os indledningsvis se på en tabel over fordelingssandsynligheder:

Længste farve	Fordeling	Sandsynlighed	Ialt
4-farve	4-4-3-2	21,6 %	35,1 %
	4-3-3-3	10,5 %	
	4-4-4-1	3,0 %	
5-farve	5-3-3-2	15,5 %	44,2 %
	5-4-3-1	12,9 %	
	5-4-2-2	10,6 %	
	5-5-2-1	3,2 %	
	5-4-4-0	1,1 %	
	5-5-3-0	0,9 %	
6-farve	6-3-2-2	5,6 %	16,8 %
	6-4-2-1	4,7 %	
	6-3-3-1	3,5 %	
	6-4-3-0	1,3 %	
	6-5-1-1	0,8 %	
	6-5-2-0	0,6 %	
	6-6-1-0	0,1 %	
7-farve	7-x-x-x	3,5 %	3,5 %
8-farve	8-x-x-x	0,47 %	0,47 %
9-farve	9-x-x-x	0,04 %	0,04 %

Disse tal afspejler en række kendsgerninger, som de fleste sikkert mere eller mindre har haft på fornemmelsen, og de viser samtidig, at man kan nå ret langt ved at mestre de mere simple fordelinger, d.v.s. de mere jævne hænder med 4-, 5- og 6-farver.

Hovedprincipperne ved valg af åbning.

Det er tidligere slået fast, at man altid skal åbne med 13 hp, og jeg vil gene-

relt tilråde at åbne med 12 hp uanset zonestilling og position. Der kan også åbnes med 1 træk i farve på en mere fordelt hånd, men hånden styrke bør efter min opfattelse ikke gå længere ned end 10 hp, da det vil være vanskeligt at administrere. Det vil ofte i det videre meldeforløb være af betydning for åbnerens makker at vide, at åbningshånden råder over visse defensive værdier og visse honnørkort. Den øvre grænse for åbning 1 træk i farve bør ligge på 20 hp.

Med langfarver og mindre end 10 hp vil man ofte med fordel kunne beskrive sin hånd bedre ved en spærreåbning på højt niveau, hvilket samtidig kan have en god destruktiv virkning over for modstanderne, der herefter kun har begrænset melderum til at udveksle oplysninger.

Åbning i 1. og 2. hånd bør være sund og følge ovenstående principper, hvorimod der kan slækkes lidt på kravene i 3. og 4. hånd. Åbning i 3. hånd kan gå ned til 9-10 hp, hvis man råder over sparfarven eller har en god 5-farve. Dels kan det senere være stærk 4. hånd, og dels kan det anvise udspil, hvis modparten får kontrakten. Samtidig banes der naturligvis også vej for egen delkontrakt. Af hensyn til risikoen for at blive strafdoblet bør zonestillingen naturligvis tages med i betragtning. Åbning i 4. hånd skal man være mere forsigtig med. Her må man nøje overveje mulighederne for at opnå positiv score på spillet, og man skal ikke kritikløst åbne med 10-11 hp. Det vil ofte være afgørende, om man råder over en af majorfarverne, og da sparfarven er højest, er det særlig vigtigt at have denne. Fx. er hånden

♠ EDB 86 ♥ K 4 ♦ 63 ♣ 9764
god nok til at åbne i 3. og 4. hånd, men ikke i 1. og 2. hånd. Derimod kan der åbnes på

♠ EK 1096 ♥ E 872 ♦ 32 ♣ 95
i alle positioner.

Lad os herefter se på nogle hovedregler, der skal følges ved valg af åbningsfarve:

- 1) Der åbnes altid i længste farve (med en enkelt undtagelse, nemlig med 4-3-3-3, når 4-farven er i spar).
- 2) Der åbnes altid i den laveste af to 4-farver.
- 3) Åbningen 1♠ lover mindst 5-farve.
- 4) Med tre 4-farver åbnes som hovedregel med den laveste, men der kan eventuelt tages hensyn til honnørstyrke i singleton-farven.
- 5) Med to 5-farver åbnes i den højeste. Dog åbnes der med 1♣ med 5-5 i klør og spar.

Såfremt hænderne falder inden for utåbningerne, skal man altid foretrække at åbne i ut. Det forudsætter selvfølgelig,

at man opfylder de stillede krav vedrørende styrke og fordeling.

Selv om åbningsreglerne er ret veldefinerede og dermed binder åbner, er det dog vigtigt, at man allerede ved åbningsgen gennemtænker, hvorledes den pågældende hånd senere skal beskrives. Vi skal i et senere afsnit komme mere udførligt tilbage til åbners anden melding, men jeg finder det formålstjenligt allerede her at anføre en række muligheder:

- 1) Støt makkers farve med primær trumfstøtte. Der støttes efter limitprincipper.
- 2) Ny farve på 1-trinet lover 4-farve, og den skal meldes, hvis det er muligt.
- 3) Ny farve på 2-trinet lover 4-farve samt 5 i åbningsfarven.
- 4) Genmelding af åbningsfarven lover god 5-farve og i visse situationer en 6-farve.
- 5) Billigste ut-melding lover minimum og benægter anden beskrivende melding (sml. foranstående punkter).

Vi vil herefter se på en række eksempler, der skal illustrere, hvorledes vi anvender de opstillede regler. Vi vil kun medtage enkelte eksempler på jævne hænder, der jo allerede er gennemgået i afsnit II.

Fordeling: 4-3-3-3.

Der åbnes med 1 træk i 4-farven (bortset fra spar), med mindre der er tale om åbning i ut. Der meldes normalt ut i næste runde.

- a) ♠ D 73 ♥ 8642 ♦ EK 9 ♣ E 86
Der åbnes 1♥ og forberedes en ut-melding i næste runde.
- b) ♠ E 87 ♥ DB 9 ♦ EB 72 ♣ D 32
Der åbnes 1♦ og forberedes en ut-melding i næste runde.
- c) ♠ D 108 ♥ EK 7 ♦ D 96 ♣ EDB 3
Der åbnes 1♣ og forberedes spring i ut i næste runde.
- d) ♠ KB 94 ♥ E 74 ♦ ED 8 ♣ KD 8
Der åbnes 1♣ og forberedes spring i ut i næste runde.

Fordeling: 4-4-3-2.

Dette er en kort repetition af stof fra afsnit II. Der åbnes altid i laveste 4-farve, og hvis man ikke får støtte, eller makker melder den anden 4-farve, meldes ut i næste runde, med mindre man kan vise den anden 4-farve på 1-trinet. Tre vigtige eksempler skal her fremhæves:

a) ♠ED87 ♥KD93 ♦EB5 ♣K4
Der åbnes 1♥ og forberedes spring i ut i næste runde.

b) ♠65 ♥EK92 ♦D872 ♣E109
Der åbnes 1♦ og forberedes ut-genmelding i næste runde.

c) ♠1073 ♥K5 ♦K1075 ♣EKB5
Der åbnes 1♣ og forberedes ut-genmelding i næste runde.

Fordeling: 4-4-4-1.

Disse hænder kan være vanskelige at melde i et naturligt system, og det har fået mange spillere til at anvende de såkaldte Marmic-åbninger, der netop viser denne fordeling. Konventionen kan anvendes med flere forskellige pointintervaller. Vi vil dog her som hovedregel følge systemets almindelige åbningsprincip, nemlig at åbne med den laveste 4-farve, men der er undtagelser, og der vil være mulighed for at improvisere en smule. Retningslinierne kan være:

4-4-4-1: Åbn 1♦ og stöt et evt. major-svar i næste runde.

4-4-1-4: Åbn 1♣ og stöt et evt. major-svar i næste runde.

4-1-4-4: Åbn med 1♣ og meld spar i næste runde.

1-4-4-4: Åbn med 1♦ og meld klør eller ut i næste runde, hvis makker svarer 1♠.

Der bør nok også tages visse hensyn til, hvor håndens honnørkort er placeret, og det kan på visse hænder tale for at afvige de opstillede retningslinier, idet man kan foretrække åbning i meget honnørstærke farver. Her skal gives et par eksempler:

a) ♠KB63 ♥ED96 ♦KD103 ♣7
Der åbnes 1♦ og et evt. major-svar støttes til 3 træk.

b) ♠B642 ♥EKB3 ♦5 ♣DB86
Der åbnes 1♣ og et evt. major-svar støttes til 2 træk.

c) ♠EKD2 ♥D ♦EB87 ♣E1032
Der åbnes 1♣ og forberedes 2♠ i næste runde efter svaret 1♥.

d) ♠EDB3 ♥4 ♦EK96 ♣8532
Der åbnes 1♦, selv om man har 4-farve i klør. Hånden har minimum, og det er vigtigt at få meldt de to farver (ruder og spar), hvor point'ene sidder.

e) ♠8 ♥KB84 ♦EB65 ♣KD74
Der åbnes 1♦, og hvis makker svarer 1♠, kan man melde 2♣ eller 1 ut i næste runde efter temperament.

f) ♠3 ♥ED84 ♦EK109 ♣K1063
Der åbnes 1♦, og hvis makker svarer 1♠, meldes 2♣ i næste runde, da vi således stadigvæk holder muligheden åben for en eventuel game, hvis makker har 9-10 hp. Her går det ikke at melde 1 ut, da man så let risikerer at brænde en game, fordi makker kalkulerer med maximalt 14 hp efter ut-genmelding.

Fordeling: 5-3-3-2.

Der åbnes med 1 træk i 5-farve, med mindre der er tale om åbning i ut. I næste runde kan farven genmeldes, eller der kan meldes ut.

a) ♠D9742 ♥105 ♦EK5 ♣K98
Der åbnes 1♠.

b) ♠K7 ♥EDB83 ♦E92 ♣EB3
Der åbnes 1♥.

c) ♠B76 ♥D8 ♦ED7 ♣EKD83
Der åbnes 1♣.

Fordeling: 5-4-x-x.

Der åbnes altid i 5-farven, og i anden runde meldes 4-farven, hvis det er nødvendigt, og hvis det kan lade sig gøre uden at bryde de pointrammer, der gælder for en sådan melding.

- a) ♠ 9 ♥ E B 6 ♦ E D 10 5 2 ♣ K B 9 7
Der åbnes 1 ♦, og der forberedes en klørmelding i næste runde.
- b) ♠ E D 6 3 ♥ 7 6 ♦ E 7 ♣ D 10 9 3 2
Der åbnes 1 ♣, og der forberedes at melde 1 ♠ i næste runde.
- c) ♠ K 4 ♥ E B 5 3 ♦ K D B 8 6 ♣ E 3
Der åbnes 1 ♦ og forberedes at melde 2 ♥ (revers) i næste runde.
- d) ♠ E D 4 ♥ E K B 7 3 ♦ K D 10 3 ♣ 7
Der åbnes 1 ♥ og meldes 3 ♦ i næste runde.
- e) ♠ K B 10 7 3 ♥ D B 8 7 ♦ - ♣ E K 6 3
Der åbnes 1 ♠ og meldes 2 ♣/♥ i næste runde.

Fordeling: 5-5-x-x.

Her følges nedenstående principper:

- 5 ♠ + 5 ♥: Der åbnes 1 ♠, og der meldes hjerter i næste runde.
- 5 ♠ + 5 ♦: Der åbnes 1 ♠, og der meldes ruder i næste runde.
- 5 ♠ + 5 ♣: Der åbnes 1 ♣, og der meldes spar i næste runde.
- 5 ♥ + 5 ♦: Der åbnes 1 ♥, og der meldes ruder i næste runde.
- 5 ♥ + 5 ♣: Der åbnes 1 ♥, og der meldes klør i næste runde.
- 5 ♦ + 5 ♣: Der åbnes 1 ♦, og der meldes klør i næste runde.

Disse principper følger stort set gennemmeldags Goren med undtagelse af 5-5-hånden med spar og klør. De fleste teoretikere er dog enige om, at man opnår det smidigste meldeforløb i mange tilfælde ved at åbne med 1 ♣, og det anvendes da efterhånden også af hovedparten af de danske topspillere. Det kræver måske her en omstilling for nogen, men prøv det alligevel, og du kunne ikke tænke dig at vende tilbage til det gamle princip.

Det skal bemærkes, at man i en række meldesituationer får lejlighed til at gemme den anden farve, hvis det ikke forinden er fundet fit. Det viser da mindst 5-5, og eventuelt er åbningsfar-

ven en 6-farve. Lad os se på nogle eksempler:

- a) ♠ E D 7 3 2 ♥ E 3 ♦ 8 ♣ E K B 9 6
Der åbnes 1 ♣ og følges op med spring i spar på grund af den store honnørstyrke.
- b) ♠ - ♥ K D B 8 7 ♦ E B 8 7 3 ♣ K 7 6
Der åbnes 1 ♥ og følges op med 2 ♦.
- c) ♠ K B 10 6 3 ♥ D B 6 5 4 ♦ E 9 ♣ K
Der åbnes 1 ♠ og følges op med 2 ♥.
- d) ♠ 7 2 ♥ 8 ♦ E K B 7 4 ♣ E K D B 3
Der åbnes 1 ♦ og følges op med 3 ♣.

Fordeling: 6-4-x-x.

Her åbnes altid med 6-farven, og så vidt muligt meldes 4-farven i næste runde. Med en god major 6-farve og en svag 4-farve må det dog anbefales at gemme 6-farven i anden melderunde. Det kan endvidere være nødvendigt at genmelde 6-farven på visse minimumshænder, når 4-farven er højeregældende.

- a) ♠ 8 ♥ E K D 9 ♦ D 10 7 5 4 2 ♣ K 6
Der åbnes 1 ♦ og genmeldes 2 ♦ efter svarene 1 ♠/2 ♣.
- b) ♠ E K D 10 6 3 ♥ E 10 4 ♦ - ♣ B 9 7 3
Der åbnes 1 ♠ og genmeldes 2 ♠ efter 2 ♦, men 3 ♠ efter 1 ut.
- c) ♠ K B 7 4 3 2 ♥ 6 ♦ K B ♣ E K D 10
Der åbnes 1 ♠ og meldes klør i næste runde.
- d) ♠ E K B 6 ♥ 9 8 6 5 3 2 ♦ E 7 ♣ B
Der åbnes 1 ♥ og genmeldes 2 ♥ efter svarene 1 ut/2 ♠/2 ♦.

Fordeling: 6-3-x-x.

Her åbnes altid med 6-farven, og i praksis vil der næsten altid være basis for en genmelding af farven.

- a) ♠ 8 3 ♥ K B 10 7 3 2 ♦ E 6 ♣ K B 8
Der åbnes 1 ♥ og genmeldes 2 ♥.
- b) ♠ B 9 6 5 3 2 ♥ E D ♦ K D 5 ♣ E 10
Der åbnes 1 ♠ og improviseres i næste runde. Hånden er for stærk til genmeldingen 2 ♠ og farven for dårlig til et spring.

c) ♠DB9 ♥65 ♦EB ♣EKD1072

Der åbnes 1 ♣ og springes til 3 ♣ i næste runde.

Fordeling: 6-5-x-x.

Her åbnes principielt i længste farve, og der meldes i første omgang som med 5-5-fordeling. Visse svage hænder med 6-farve i minor og 5-farve i major kan dog ofte med fordel åbnes i 5-farven. Farvernes topstyrke bør dog også medtages i vurderingen.

a) ♠ED9862 ♥93 ♦- ♣KD1073

Der åbnes 1 ♠ og gemeldes 2 ♠ på svarene 2 ♦/♥.

b) ♠6 ♥KD1083 ♦EKD642 ♣3

Der åbnes 1 ♦ og meldes 2 ♥ i næste runde. Normalt skal man have mindst 16 hp til en sådan reversmelding, men denne hånd er meget spillesterk og har honnørkortene rigtigt placeret.

c) ♠32 ♥- ♦KD8632 ♣ED852

Der åbnes 1 ♦ og meldes klør i næste runde.

Fordeling: 7-x-x-x.

Her åbnes altid i 7-farven. Visse hænder er så honnørsvage, at der skal spærreåbnes (3, 4 eller 5 træk). Der er heller ikke så langt op til en 2-åbning, som vi dog stiller nogle minimumskrav til, hvad angår honnørstyrke. Det bliver altså ikke så ofte, at 7-farver åbnes på 1-trinet, men når det sker, vil de som regel også tåle et par gemmeldinger. Lad os se på nogle eksempler:

a) ♠B4 ♥7 ♦EDB9762 ♣E42
Der åbnes 1 ♦ og gemeldes 2 ♦.

b) ♠EKD10973 ♥4 ♦9863 ♣7
Der spærreåbnes i 3 eller 4 ♠ afhængig af zonestilling.

c) ♠E4 ♥KB109732 ♦EKB ♣5
Der åbnes 1 ♥ og springes senere til 3 ♥.

d) ♠D5 ♥106 ♦85 ♣EKDB643
Der åbnes 3 ut, der viser gående minorfarve.

QUIZ

Hvad åbner du med på følgende hænder:

a) ♠E3 ♥D82 ♦EKB1064 ♣K9

b) ♠EKD64 ♥EB10932 ♦- ♣65

c) ♠KD1073 ♥E8 ♦3 ♣EB976

d) ♠ED73 ♥97 ♦EB5 ♣KD92

e) ♠KB4 ♥B754 ♦K106 ♣ED3

f) ♠82 ♥EKB5 ♦K3 ♣DB653

g) ♠5 ♥EK107642 ♦98 ♣D62

h) ♠KD98 ♥ED86 ♦E72 ♣K3

Svar på quiz.

a) Der åbnes 1 ♦ i den hensigt at springe til 3 ♦ oven på makkers farvesvar. Efter svaret 1 ut kan gemmeldingen 3 ut dog overvejes.

b) Det er en vældig fin hånd, og vi skal sandsynligvis mindst spille game i major. Vi starter blødt op ved at åbne i længste farve med 1 ♥ og følger op med reversmelding i spar om nødvendigt.

c) Der åbnes 1 ♣, hvilket giver et smidigere meldeforløb, når den anden 5-farve er i spar. Ellers åbnes i højeste farve med 5-5.

d) Der åbnes 1 ut med 16 hp og jævn fordeling. Det er obligatorisk med en jævn hånd, når styrken ligger i intervallet 15-17 hp.

e) Der åbnes 1 ♥ på trods af, at hjerter er hånden dårligste farve. Med 14 hp og en jævn hånd kan vi senere melde ut.

f) Der åbnes 1 ♣, da klør er længste farve. Svarer makker 1 ♦, melder vi naturligt 1 ♥, men svarer makker 1 ♠, vil jeg nok foretrække meldingen 1 ut, selv om der ikke er jævn fordeling. Alternativet ville være at gemmelde 2 ♣.

g) Der bør åbnes 3 ♥ eller 4 ♥ afhængig af zonestillingen. Hånden er for honnørsvag til en åbning på 1-trinet, så en spærreåbning bør foretrækkes ikke mindst af taktiske hensyn.

h) Der åbnes 1 ♥, da hjerter er laveste 4-farve. Hånden har 18 hp, hvilket kan vises ved at springe i ut i næste melderunde, hvis ikke der er fundet fit forinden.

V

Svarmeldinger efter 1 i farve

Svarhåndens første melding er særdeles vigtig, da betydningen af en forkert melding i starten af et meldeforløb kan være umulig at rette senere. I virkeligheden er det dog nok samtidig den letteste melding at afgive, da mulighederne er begrænsede, og svarene er lagt i helt faste rammer. Det bliver lidt mere kompliceret, når modparten blander sig i meldeforløbet, men dette problem vil

blive taget op i slutningen af dette afsnit.

Svarers første melding følger stort set de retningslinier, som vi kender fra Goren, men jeg vil for en sikkerheds skyld repetere dem her i skemaform inddelt efter svarhåndens styrke. Bemærk, at visse meldinger har en anden betydning, når svarer har forhåndspasset.

<i>Styrke.</i>	<i>Svarmelding.</i>
Svaghed, 6-10 p	1) Enkeltstøtte = 6-10 p. 2) 1-o-1 = 6 p og op. 3) 1 ut = 6-9 hp.
Medium, gameinvit, 10-12 p	1) 1-o-1 = 6 p og op. 2) 2-o-1 = 10 p og op. 3) Dobbeltstøtte efter forhåndspas = 10-12 p. 4) 2 ut efter forhåndspas = 10-12 hp.
Game- gående	1) Dobbeltstøtte = 13-15 p. 2) 1-o-1 = 6 p og op. 3) 2-o-1 = 10 p og op. 4) 3-dobbeltstøtte i major = max 10 hp. 5) 2 ut = 13-15 hp. 6) 3 ut = 16-18 hp (4-3-3-3 fordeling). 7) Spring i ny farve = 16 hp og op.

Her skal knyttes nogle kommentarer til anvendelsen af de enkelte meldinger:

Svage hænder.

Når man har primær støtte til makkers farve, støttes den normalt hurtigst muligt, når makker har åbnet i major. Undtagelsesvis kan det komme på tale at vise en længere sparfarve efter makkers hjerteråbning. Har makker derimod åbnet i minor, bør man på svage hænder altid søge en eventuel majorfit, før makkers farve støttes. Med flere 4-farver melder svarhånden disse fra neden, men med to 5-farver meldes højeste

farve først. Iøvrigt meldes længste farve altid først på 1-trinet. I de tilfælde, hvor man ikke har støtte til makkers farve, og hvor man ikke kan komme til at vise egen farve på 1-trinet, kan den svage hånd melde 1 ut, der viser 6-9 hp. Denne melding må kun bruges, når der ikke er andre muligheder, og det er vigtigt, at man ikke tæller fordelingspoints med.

Den svage hånd har altså tre muligheder for at beskrive håndens styrke og fordeling, men når der meldes ny farve på 1-trinet (1-over-1), er hånden ubegrænset opefter. I Goren viste meldingen 6-18, men vi vil senere se eksempler på, at selv endnu stærkere hænder bedst starter meldeforløbet med 1-over-1.

Lad os se på et par eksempler, der belyser noget af dette:

a) ♠ K 8 7 3 ♥ 9 3 ♦ DB 7 6 2 ♣ 6 4

Efter makkers 1♦-åbning meldes 1♠, og uden sparfit kan senere støttes i ruder. Der er ikke så langt til 4♠ som til 5♦, og derfor prøves denne mulighed først.

b) ♠ D 10 6 4 ♥ E 7 6 5 ♦ 7 3 2 ♣ 9 7

Efter makkers 1♥-åbning støttes straks til 2♥. Det tjener intet formål at melde 1♠, da hjerter-fitten er tilstrækkelig god.

c) ♠ KB 8 7 3 ♥ 7 5 ♦ K 9 8 5 4 ♣ 6

Efter makkers 1♣-åbning meldes 1♠, og der meldes eventuelt senere ruder, hvis der ikke er fit i spar.

d) ♠ B 6 4 ♥ 8 4 ♦ KB 8 7 2 ♣ D 7 3

Efter makkers 1♥-melding meldes 1 ut, idet der ikke er andre rimelige muligheder for at vise denne minimumshånd. Meldingen 2♦ ville være en grov overmelding.

e) ♠ ED 9 5 ♥ B 8 7 2 ♦ 8 7 4 ♣ 7 3

Efter makkers minor-åbning meldes 1♥, selv om sparfarven er mere topstærk. Hvis ikke hjerterfarven meldes først, mister vi muligheden for senere at finde en hjerterfit.

Semi-stærke hænder.

Disse hænder kan ikke umiddelbart se game i kortene, men med lidt tillæg hos åbner samt god fit skal man i game. Første melding er sædvanligvis ny farve på 1- eller 2-trinet. Det gælder også, selv om man har primær trumfstøtte til makkers farve, da vi ikke i systemet (som f.eks. i Acol) har indbygget en melding, der viser denne hånd. Hvis man har forhåndspasset, kan man dog afgive en springstøtte, der netop viser en hånd på 10–12 p med primær trumfstøtte.

Visse hænder har ekstraordinær længde i makkers minoråbningsfarve, og de støtter ofte med fordel til 4-trinet, hvilket samtidig har en god spærrende effekt. Selv om meldingen er destruktiv, kan man naturligvis udmærket finde game eller slem efter et sådant meldeforløb.

Vi har tidligere omtalt, at man på 1-trinet melder længste farve først. Med 5-farve i minor og 4-farve i major vil jeg stærkt anbefale, at man om muligt melder 4-farven, hvis ikke man vil i game for enhver pris. Med to 4-farver, hvor kun den ene kan vises på 1-trinet, skal man altid gøre dette af hensyn til meldeøkonomien. Det er en misforståelse at tro, at man hellere skal foretrække straks at vise, at man har mindst 10 p – det skal nok nås.

Vi ser igen på nogle eksempler:

a) ♠ 8 ♥ E 10 7 4 ♦ E 7 2 ♣ B 9 8 6 5

Efter makkers 1♣-åbning meldes 1♥, og uden hjerterfit kan senere støttes i klør.

b) ♠ DB 8 3 ♥ K 2 ♦ 8 6 ♣ EB 5 4 2

Efter makkers 1♦-åbning meldes 1♠, selv om klørfarven er længst. Hvis vi vælger at melde 2♣, er der stor risiko for, at sparfarven forsvinder. Med denne fordeling bør du kun melde 2♣, hvis du har styrke nok til at kræve til game.

c) ♠ B 5 ♥ DB 9 8 6 3 ♦ ED 7 ♣ 6 3

Efter makkers 1♠-åbning meldes 2♥ (lover 5-farve), og der følges op med 3♥ på 2♣, men med 4♥ på 2 ut, der viser 14–15 hp.

d) ♠ KD 9 7 6 ♥ E 7 5 2 ♦ 10 9 2 ♣ 5

Efter makkers 1♥-åbning meldes 1♠, da vi godt kan have bedre spare- end hjerterfit. Efter makkers 1 ut/ 2♣/2♦ følges op med limitstøtten 3♥, der er gameinvitation.

e) ♠ 9 8 4 ♥ KB 6 2 ♦ K 9 3 ♣ E 8 6

Efter makkers 1♠-åbning meldes 2♣, hvorved vi holder mulighederne åbne for en slutkontrakt i spar, hjerter eller ut afhængig af makkers næste melding. Efter en forhåndspas vil et spring til 2 ut være den korrekte melding, da limitstøtten 3♣ her lover 4-farve og samtidigt spærrer for en eventuel hjerterkontrakt. 2♥ efter 1♠ lover 5-farve.

Game- og slemgående hænder.

Sidder man med egen åbningshånd over for makkers åbning på 1-trinet,

skal man næsten altid i game, og her har svarhånden et righoldigt udvalg af meldinger til sin rådighed. I visse tilfælde øjner svarhånden endda straks mulighed for slem, hvilket må indpasses i svarers valg af første svarmelding.

- Når svarhånden er gamegående, bør den først undersøge, om der er majorfit. Uden majorfit undersøges muligheden for 3 ut, men hvis også det er ude af betragtning, kan man overveje en minorgame.
- De slemgående svarhænder bør give sig tid til at finde den rigtige fit, før der tages et sleminitiativ. Pas på ikke at sparre for åbningshåndens sekundære farver, og i visse tilfælde kan det være afgørende at få oplyst, at åbningshånden har lidt tillæg.

Nedenfor er anført nogle korte kommentarer til svarhåndens første melding, som er anført i meldeskemaet. Vi kan også kalde det svarhåndens meldestrategi.

1. Dobbelstøtte: Denne melding er krav til game både i major og minor. Såfremt man ikke umiddelbart er sleminteresseret, bør man ikke afgive en dobbelstøtte i minor med en side-4-farve i major, da denne fit så forsvinder. Du må også gøre dig helt klart, at man efter en dobbelstøtte i major i praksis aldrig finder en anden og måske bedre farvefit. Når det er sagt, skal det dog understreges, at man ellers skal tilstræbe at give makker denne støtte så ofte som muligt.

2. 1-0-1: Meldingen er foreløbig rundekrav og holder niveauet lavt. Det må anbefales på de hænder, hvor man ikke har fundet fit, eller hvor man ønsker en yderligere beskrivelse af åbningshånden. Når man har styrke til game over for en minimumsåbningshånd, bør svaret 1-0-1 betyde, at man ikke har en længere sidefarve i minor.

3. 2-0-1: Meldingen er rundekrav, og der vil ofte være en 5-farve, men det er ikke obligatorisk. Kun efter åbningen 1 ♠ lover svaret 2 ♥ en 5-farve. Du behøver ikke at være bekymret for, hvordan du senere skal kræve til game, da ny farve fra svarhånden i næste melde-
runde er krav.

4. 1 ♥/♠ - 4 ♥/♠: Når man straks hæver makkers majoråbning til game, behøver man ikke at være særlig stærk. Meldingen er en chance-sparremelding, der er lidt afhængig af zonerforholdene. Goren siger god trumfstøtte — normalt mindst 5 — og en singleton eller renonce. Hånden har mindre end 10 hp. Det er vigtigt at overholde dette pointkrav af hensyn til makkers videre dispositioner.

5. 2 ut: Dette svar bør kun anvendes, når der ikke er andre bedre beskrivende meldinger. Efter åbning i minor benægter 2 ut 4-farve i major samt 5-farve i den anden minor. Efter åbning i 1 ♥ benægter 2 ut 4-farve i spar samt 5-farve i minor. Efter åbning 1 ♠ benægter 2 ut 5-farve i minor. Der kan imidlertid udmærket være 4-farve i hjerter og 3-farve i spar.

6. 3 ut: Meldingen viser fordeling 4-3-3-3 med 4-farve i minor og 16-18 hp. Normalt kan denne hånd med fordel meldes på anden vis, og i moderne bridge anvendes den til mange andre ting (f. eks. til visning af en støttehånd med ubekendt renonce). Vi har imidlertid holdt fast ved den oprindelige betydning, men der skal kraftigt advares mod at slække på de omtalte fordelingskrav. Brug hellere denne melding en gang for lidt end en gang for meget.

7. Spring i ny farve: Denne melding stjæler meldeplads, og det er derfor vigtigt, at den ikke anvendes når som helst, man har 16 hp. Vi vil kun anvende den i to situationer:

- 1) med egen god farve (6+),
- 2) med god farve (5+) og primær trumfstøtte.

Har svarhånden to farver, må han ikke afgive spring i ny farve. Meldingen giver en række fordele i det videre meldeforløb, specielt hvad angår de slemkonventionelle meldinger. I næste melde-
runde skal svarer så vise, hvilken type det var, enten ved at gemmelde egen farve eller ved at støtte åbningsfarven. TSM og BWM i anden runde fastlægger springfarven som trumf:

Lad os se på nogle eksempler:

- a) ♠ E 6 ♥ K B 8 5 ♦ D B 7 6 2 ♣ D 3
Efter makkers 1 ♥-åbning støttes straks til 3 ♥, selvom der er en længere ruderfarve.

b) ♠ DB9852 ♥8 ♦76 ♣E753

Efter makkers 1♠-åbning støttes til 4♠ uanset zonestilling. Kontrakten behøver ikke være oplagt, men den må have gode chancer.

c) ♠ EK D 10764 ♥E42 ♦K7 ♣8

Efter makkers 1♦-åbning meldes 2♠, da man har egen god farve og 16 hp. Det er overvejende sandsynligt, at der skal spilles slem i spar.

d) ♠K4 ♥D109 ♦DB5 ♣EK1084

Efter makkers 1♦-åbning meldes 2♣. Foreløbig synes 3 ut at være den mest sandsynlige slutkontrakt, men vi må afvente makkers næste melding. Lilleslem i klør eller ruder er ikke på forhånd udelukket.

e) ♠K105 ♥ED7 ♦KD9 ♣8752

Efter makkers 1♣-åbning meldes 2 ut som den bedst beskrivende melding. Der er godt nok 4-farvestøtte i klør, men farven er dårlig, og der er samtidig godt hold i de andre farver samt jævn fordeling.

f) ♠ED97 ♥EKB6 ♦E9 ♣D92

Efter makkers 1♣-åbning meldes stille og roligt 1♥ på trods af de 20 hp. Dels er vi interesseret i at få afgrænset makkers hånd, og dels er vi ude på at finde den rigtige fit. Alt tyder på, at vi mindst skal spille lilleslem, og der kan være mulighed for både klør, hjerter og spar.

Svar efter fjendens indmelding.

En række meldinger skifter karakter, når fjenden blander sig i meldeforløbet. Der er ikke her mulighed for at komme ind på, hvad vi skal gøre oven på alle konventionelle indmeldinger, men lad os her tage nogle af de mest almindelige situationer.

1. Modparten dobler: Når mellemhånden oplysningsdobler efter makkers åbning, gælder følgende:

pas: Mindre end 10 hp. Har ingen god melding.

RD: Mindst 10 hp. Ubekendt fordeling. Dette er svarhåndens eneste stærke melding.

1 ut: 7-9 hp med spredte hold.

Enkeltstøtte: 5-8 hp afhængig af farvelængde og zonestilling.

Dobbeltstøtte: 7-9 hp og god trumfstøtte afhængig af zonestilling.

Springstøtte til fire eller fem træk: Under 10 hp med god trumfstøtte og fordeling. Typisk et forhåndsoffer med potentielle chancer.

Ny farve: Under 10 hp.

I. På 1-trinet: Mindst 5-farve. Enten svaghed og korthed i åbningsfarven eller nogen styrke.

II. På 2-trinet: Ofte 6-farve uden tilpasning i åbningsfarven.

III. Spring: Egen langfarve uden tilpasning til åbningsfarven.

2. Modparten melder farve:

Ny farve: Krav som hidtil. Dog 2♥/♠ = 5-farve.

1 ut = 8-10 hp uden farvemeldingsmulighed på 1-trinet.

2 ut = 10-12 hp uden attraktiv farvemelding.

3 ut = 13-15 hp uden attraktiv farvemelding.

Dobler: Strafforslag, idet makker naturligvis vurderer gevinstmulighederne afhængig af zonestilling. Bemærk dog følgende sekvens: 1♣/♦ - 1♠ - D = negativ dobbling, der viser, at man ville have meldt 1♥, hvis ikke modparten havde blandet sig. Man har altså mindst 4-farve i hjerter og mindst 6 p. Der meldes herefter videre, som om man havde meldt 1♥.

Støttemeldinger: De afgives efter limitprincippet, d.v.s. at man melder kortene fuldt ud.

Overmelding: Overmelding i fjendens farve er en generel kravmelding (gamekrav), der hyppigt afgives på hænder med primær trumfstøtte. Den beder makker beskrive sin hånd yderligere, idet hold, ekstra farvelængde og nye farver har interesse i den nævnte rækkefølge. Springovermelding = TSM.

3. *Modparten melder 1 ut*: Når modpartens 1 ut-melding viser styrke (15–19 hp), meldes videre som følger:

Dobler = straf. Hånden kan være meget stærk.

Ny farve:

I. På 2-trinet er det svaghed (5+).

II. På 3-trinet er det gamekrav på ensidig hånd, der ikke er interesseret i at straffe modparten.

Støtte: Afgives efter limitprincipper. Støtte på højt niveau er dog spærrebetonet uden væsentlig defensiv styrke.

4. *Modparten spørremelder*: Da modparten har stjålet en del meldeplads, er svarers muligheder mere begrænsede. Følgende principper kan anvendes:

Dobler = strafforslag, normalt med hold i spærrefarven.

Ny farve = krav.

2 ut/3 ut = naturligt, limit. Lover hold i modpartens farve.

Støtte: Afgives efter limitprincipper.

Overmelding:

I. Under 4-trinet er det generelt krav, idet åbner skal vise hold eller give nye oplysninger.

II. På 4-trinet er det en TSM med åbningsfarven som trumf.

4 ut = BWM.

5. *Modparten melder København-konventionen*:

Da modparten ved denne melding straks viser mindst 5–5 i to kendte farver, skal vi naturligvis ikke spille i nogen af dem. Svarer melder nu:

Dobler: Interesse i at strafdoble mindst en af modpartens farver. Normalt lover man en melding mere, hvis makker passer.

Støtte: Afgives efter limitprincipper.

3 ut = naturlig med hold i modpartens farver.

Overmelding: Overmelding i den ene af modpartens farver er krav og be-

der om yderligere oplysninger. Nogle spillere skelner her mellem laveste og højeste farve til visning af specielle hænder, hvilket naturligvis kan tages på repertoire. Her gør vi det foreløbig simplest muligt ved at melde modpartens laveste farve, da det giver mest meldeplads.

Ny farve: Melding af den eneste ledige farve viser en langfarve (6+), men er ikke krav. For at kræve må man starte med at overmelde i modpartens farve.

QUIZ

Makker åbner i første hånd med 1 \diamond . Hvad melder du?

- a) \spadesuit D 7 5 4 \heartsuit K B 9 \diamond E K 8 7 \clubsuit B 6
- b) \spadesuit D 7 6 \heartsuit K 7 2 \diamond 8 6 5 \clubsuit 9 6 5 3
- c) \spadesuit 7 \heartsuit K D 8 2 \diamond 7 6 3 \clubsuit E B 7 6 2
- d) \spadesuit E D 5 \heartsuit K 8 2 \diamond D 8 6 \clubsuit D 7 5 4

Makker åbner i første hånd med 1 \clubsuit , næste hånd dobler. Hvad melder du? Ingen i zonen.

- e) \spadesuit E B 7 3 2 \heartsuit K 7 \diamond E D 8 \clubsuit K 7 5
- f) \spadesuit 8 \heartsuit 9 8 6 \diamond K B 10 8 7 3 \clubsuit 5 4 2

Makker åbner i første hånd med 1 \heartsuit , næste hånd melder 1 \spadesuit . Hvad melder du med alle i zonen?

- g) \spadesuit E B 7 \heartsuit 8 7 \diamond D 9 8 3 \clubsuit D 10 7 6
- h) \spadesuit K 8 \heartsuit E D 7 5 \diamond E 8 6 5 \clubsuit B 9 7
- i) \spadesuit 9 8 6 5 \heartsuit K 9 8 6 2 \diamond - \clubsuit K D 7 6

Makker åbner i første hånd med 1 \spadesuit , næste hånd melder 1 ut (16–18). Hvad melder du? Modparten alene i zonen.

- j) \spadesuit B 9 7 5 \heartsuit 9 8 \diamond E 7 6 4 \clubsuit 6 5 3
- k) \spadesuit B 8 \heartsuit D B 10 8 3 \diamond K 6 3 \clubsuit D 10 6

Svar på quiz.

a) Meld 1 \spadesuit . Du vil i game, men først undersøges, om der er spartilpasning. Hvis ikke, prøver vi senere, om makker har klørhold til 3 ut. Hvis du i første omgang melder 3 \diamond , mister vi sandsynligvis en eventuel spar-fit.

b) Meld pas. Der er ingen farver at melde på 1-trinet, og svaret 1 ut lover

mindst 6 hp. Det tjener absolut intet formål at holde åbent.

c) Meld 1 ♥, selv om du har en længere klørfarve og styrke til at melde 2 ♣. Meldes først 2 ♣, er der stor risiko for, at en eventuel hjerter-fit forsvinder, da vi nu ikke har styrke til at melde hjerter efter makkers 2 ut.

d) Meld 2 ut, der beskriver hånden perfekt. Der er hold i de umeldte farver og jævn fordeling. Meldingen er krav til game.

e) Meld RD, der er den eneste stærke melding, som svarhånden har til rådighed. Der er her 17 hp, hvilket giver visse slemmuligheder i klør eller spar, hvilket senere må undersøges.

f) Meld 2 ♦, der ikke lover styrke, men en god, lang ruderfarve uden primær støtte til makkers åbningsfarve. Meldingen kan bane vej for en delkontrakt, udgang eller en offermelding. Makker ved, at en sådan svarhånd ikke råder over væsentlige defensive værdier.

g) Meld 1 ut med godt hold i indmel-

dingsfarven og 8-10 hp. Meldingen benægter primær trumfstøtte til makkers farve.

h) Meld 2 ♠, der er gamekrav, ofte med primær trumfstøtte. Når vi senere følger op med hjerterstøtte, er makker klar over, at det var en hånd, der uden indmelding ville have sprunget til 3 ♥.

i) Meld 4 ♥, der må være en god chance med den gode trumfstøtte og fordeling. Åbner ved nu, at svarer ikke råder over mere end 10 hp, hvilket kan være afgørende for at bedømme eventuelle slemmuligheder eller offersituationer.

j) Meld 2 ♠ og lad dig ikke distrahere af fjendens indmelding. Det er ikke spor risikabelt, og det kan let gøre det vanskeligt for modparten at finde bedste fit.

k) Meld D. Du har et godt udspil i hjerter, og vi sidder på hovedparten af pointene. Med lidt tillæg hos makker kan det blive dyrt for modparten, selv om man finder en eventuel minorfit.

»Dansk Bridge Standard« er et særtryk af en artikelserie, der har været bragt i månedstidsskriftet DANSK BRIDGE.

Men DANSK BRIDGE har meget andet godt at byde på:

- ♠ Instruktive artikler.
- ♥ Turneringsreferater.
- ♦ Bridge med Goren/Sharif.
- ♣ Nye Bridgebøger.
- ♠ Postkassen.
- ♥ Tvekampen (meldedyst).
- ♦ Mesterpointsnyt.
- ♣ Nye konventioner.

Kender du ikke bladet, så skriv efter et gratis prøvenummer. Adressen er DANSK BRIDGE, Postboks 22, 3050 Humlebæk.

Åbners 2. melding

Vi har allerede i de tidligere afsnit set på åbningshåndens anden melding, men jeg vil her gå lidt mere systematisk til værks. Åbner vil ofte kunne beskrive sin hånd ganske godt i anden melderunde, men i en del tilfælde kan både styrken og fordelingen ikke beskrives detaljeret nok. Lad os se lidt nøjere på åbners anden melding efter åbning med en farvemelding på 1-trinet:

1) Melding i ut.

- 1.1 Billigste ut-melding viser en jævn minimumshånd, 12–14 hp.
- 1.2 Spring i ut viser en jævn hånd med 18–19 hp.
- 1.3 Spring til 3 ut efter en minoråbning og svaret 1-o-1 viser gående eller semigående farve med god chance for ni stik. Hånden har typisk 15–18 hp.

2) Genmelding af egen farve.

- 2.1 Simpel genmelding af åbningsfarven viser mindst 5-farve og minimum, 12–15 p.
 - a) Efter 1-o-1 lover genmeldingen normalt en 6-farve. Undtagelsen er de 5–4-hænder, der ikke har styrke til en reversmelding.
 - b) Efter 2-o-1 lover genmeldingen en rimelig god 5-farve.
- 2.2 Spring i åbningsfarven lover god 6-farve og mindst 16 p.
 - a) Efter 1-o-1 bør der være mindst 16 hp, men meldingen er ikke krav og må altså passes af svarhånden.
 - b) Efter 2-o-1 er meldingen krav til game. Den kan være afgivet med lidt færre hp med tilpasning til svarhåndens farve.
- 2.3 Spring til game i åbningsfarven, når denne er i major, viser en ensidig hånd, typisk 7- eller 8-farve, der er for honnørstærk til at åbne på 4-trinet og ikke stærk nok til at åbne på 2-trinet.

3) Støttemeldinger.

- 3.1 Enkeltstøtte til svarers farve afgives på minimumshænder (12–14 hp), der har 4-kortsstøtte. Minorfarve støttes normalt først, når manglende major-fit er konstateret.
- 3.2 Dobbeltstøtte til svarers farve viser tillæg og er gameinuit. Typisk 16–18 p og 4-kortsstøtte.
- 3.3 Støtte af svarers majorfarve til game efter 1-o-1 viser:
 - a) En relativt jævn hånd med 18–19 hp.
 - b) En skæv, spillestærk hånd med god trumfstøtte. Typisk 15–19 hp.

4) Melding af ny farve.

- 4.1 Ny farve på 1-trinet lover mindst 4–4 og 12–17 hp. Hvis åbner kan vise en ny farve på 1-trinet, skal det altid foretrækkes fremfor at melde 1 ut.
- 4.2 Ny laveregældende farve på 2-trinet lover 4-farve samt 5-farve i åbningsfarven. Pointstyrke: 12–17 hp. Efter 1-o-1 er meldingen ikke krav, men efter 2-o-1 er den rundekrav.
- 4.3 Ny højeregældende farve på 2-trinet kaldes en reversmelding. Efter 1-o-1 loves 16–18 hp, og meldingen er rundekrav. Efter 2-o-1 vises 16–20 hp, og meldingen er krav til game.
- 4.4 Ny laveregældende farve på 3-trinet efter 2-o-1 lover mindst 5–4 og er krav til game.
- 4.5 Spring i ny farve viser 18–21 hp. Efter 1-o-1 er meldingen rundekrav, men der kan evt. standses under gameniveau. Efter 2-o-1 er meldingen gamekrav. Bemærk, at der ved denne springmelding loves 5 i åbningsfarven og mindst 4 i springfarven.

Prioritering af meldingerne.

Man er ofte i den situation, at man har flere mulige genmeldinger i 2. melderunde, og spørgsmålet er så, hvorledes de forskellige svar skal prioriteres. Der kan opstilles visse retningslinier, men disse må dog fraviges i en række tilfælde. I moderne meldeteori søger man først og fremmest at beskrive sin fordeling og derefter sin styrke. Kan man gøre begge dele i samme melding, er det naturligvis ideelt, men ofte må man dog ud i endnu en melderunde for at gøre dette.

Åbner bør efter min opfattelse prioritere sin 2. melding som følger:

- 1) Støt makker med 4-kortsstøtte eller bedre. Der bør dog udvises en vis tilbageholdenhed med minorstøtter, når der stadigvæk kan findes en acceptabel majorfit. Også egen god 6-farve bør undertiden have fortrinsret.
- 2) Uden støtte til makker bør man normalt melde en eventuel ny farve, hvis det kan gøres efter de tidligere afstukne regler. Dårlig 4-farve kan ofte med fordel undertrykkes til fordel for 6-farve i majør.
- 3) Uden støtte eller ny farve bør egen 5- eller 6-farve genmeldes i henhold til de tidligere opstillede regler.
- 4) Hvis ikke man kan afgive en melding som beskrevet under punkt 1-3, meldes ut på passende niveau, hvilket viser en jævn hånd inden for ganske faste pointgrænser.

Lad os se på nogle eksempler:

- a) ♠ 4 ♥ DB 10 8 6 3 ♦ ED 6 ♣ K 10 7
Der åbnes 1♥ og genmeldes 2♥ efter både 1-o-1 og 2-o-1. En 6-farve er altid genmeldelig.
- b) ♠ 9 7 3 ♥ KB 10 8 2 ♦ EB 6 ♣ E 6
Der åbnes 1♥. Efter 1♠ meldes 1 ut. Efter 1 ut meldes pas eller 2♦ efter humør og makkerparstil. Der må ikke meldes 2♥, der ville vise 6-farve efter 1-o-1. Efter 2♣/♦ meldes 2♥, som efter 2-o-1 kun lover en rimelig god 5-farve.

- c) ♠ EK 6 3 ♥ E 4 ♦ KDB 3 ♣ D 10 2

Der åbnes 1♦, og efter svaret 1♠ støttes til 4♠ med de 19 gode hp.

- d) ♠ EK 6 3 ♥ E 4 ♦ KD 10 9 7 3 ♣ 4

Der åbnes 1♦, og efter makkers 1♠ støttes også her til 4♠. Denne hånd har ganske vist kun 16 hp, men den er meget spillestærk med god 4-kortsstøtte samt ruderlangfarve at spille på. Selvfølgelig kan 4♠ være for højt, men der skal nu ikke meget til lilleslem. Prøv at give makker ♠ D og ♦ E.

- e) ♠ K 8 7 3 ♥ 9 ♦ ED 5 4 ♣ DB 6 2

Der åbnes 1♣. Efter makkers 1♦ meldes 1♠, da vi endnu ikke kan afskrive sparfarven som trumf. Efter 1♥ meldes 1♠ og efter 1♠ støttes straks til 2♠.

- f) ♠ E ♥ EKB 4 3 ♦ D 5 2 ♣ KD 6 3

Der åbnes 1♥. Efter 1♠/ut springes til 3♣, der lover mindst 18 hp og 5-4. Efter svaret 2♦ meldes 3♣, og der støttes eventuelt senere i ruder. Efter svaret 2♣ foretages straks et slemforsøg, fx. 4♦ = TSM med klør som trumf.

- g) ♠ K 6 ♥ EK 7 6 2 ♦ 9 8 ♣ DB 7 4

Der åbnes 1♥. Efter svaret 1♠ meldes 2♣, men efter svaret 2♦ genmeldes 2♥, da man ikke har styrke til at melde 3♣.

- h) ♠ EK B 8 3 2 ♥ KD 6 4 ♦ D 10 5 ♣ -

Der åbnes 1♠. Hånden er spillestærk, og der er ikke langt til game eller sågar slem. Efter 1 ut meldes 2♥ for senere om nødvendigt at tage endnu et initiativ. Efter svaret 2♣ meldes stille og roligt 2♥. Vi skal nok i game, men der er næppe den bedste tilpasning. Efter 2♦ synes slemmulighederne gode, men skal vi spille i ♦, ♥ eller ♠? Meld foreløbig 2♥ og afvent udviklingen. Efter svaret 2♥ er vi i slemzonen, og sleminitiativ bør straks iværksættes. Meld 4♦ = TSM med hjertes som trumf.

Reversmeldinger.

Vi har nu flere gange omtalt reversmeldinger, og selv om jeg udmærket er klar over, at de fleste læsere ved, hvad en reversmelding er, vil jeg dog lige slå det fast her. Ved en reversmelding forstås en melding, hvor åbner melder en ny, højeregældende farve på 2- eller 3-trinet. En reversmelding lover normalt, at åbningsfarven er længst (5- eller 6-farve), men visse stærke 4-4-4-1 hænder må dog også meldes som en revershånd. Revershånden lover mindst 16 hp, endda undertiden mindst 18 hp. Efter 1-0-1 er reversmeldingen *rundekrav*, og efter 2-0-1 er reversmeldingen *gamekrav*.

Vi anvender i systemet følgende reversmeldinger:

Mindst 16 hp:

- 1 ♣ - 1 ♥/♠
- 2 ♦
- 1 ♣ - 1 ♠
- 2 ♥
- 1 ♦ - 1 ♠
- 2 ♥
- 1 ♦ - 2 ♣
- 2 ♥
- 1 ♦ - 2 ♣
- 2 ♠
- 1 ♥ - 2 ♣/♦
- 2 ♠

Mindst 18 hp:

- 1 ♣ - 1 ♦/♥
- 2 ♠
- 1 ♦ - 1 ♥
- 2 ♠
- 1 ♣ - 1 ♦
- 2 ♥

Jeg vil anbefale, at man ret strengt følger de her opstillede krav til revershånden, da det hænger ret nøje sammen med systemets andre meldinger. Det skulle være unødvendigt at afgive en kravmelding et træk højere end reversmeldingen, da reversmeldingen *ikke* må passes. En sådan springreversmelding kan så bruges til andre formål (fx. substituerede støttemeldinger og TSM), hvilket jeg dog ikke skal komme nærmere ind på.

Eksempler:

a) ♠K4 ♥D7 ♦EK102 ♣EDB54
Hånden åbnes med 1 ♣, og efter svaret 1 ♥/♠ meldes 2 ♦. Denne hånd er en typisk revershånd med 19 hp og 5-4 i minor.

b) ♠EK85 ♥E3 ♦7 ♣KDB96
Hånden åbnes med 1 ♣, og efter 1 ♦/♥ reversmeldes i 2 ♠. Der er 18 hp og en meget spillestærk hånd. Denne hånd bryder dog reglen om, at åbningsfarven skal være længst, men det er en naturlig konsekvens af, at der på disse hænder åbnes med 1 ♣.

c) ♠K5 ♥ED107 ♦EKB982 ♣8
Der åbnes 1 ♦, og efter svaret 1 ♠ meldes 2 ♥ med de 17 hp. Hermed er der vist både fordeling og styrke, og mulighederne for at nå den rigtige game eller slem kan herefter udforskes yderligere.

d) ♠ED3 ♥8 ♦E973 ♣KDB93
Der åbnes 1 ♣ og meldes 2 ♦ efter 1 ♠ for senere eventuelt at give 3-kortsstøtten i spar. Efter svaret 1 ♥ er åbners 2. melding imidlertid ikke slet så indlysende på grund af singleton i makkers farve. 2 ♣ synes dog at være lidt af en undermelding, og 1 ♠ på en 3-farve er lidt risikabelt, men dog en mulighed. Bedste mulighed er nok trods alt reversmeldingen 2 ♦.

Makker støtter.

Hidtil har vi ikke set på åbners 2. melding, når svarhånden har støttet åbningsfarven. Her spiller forskellige forhold ind afhængig af, om der er åbnet i minor eller major.

Efter åbning og støtte i minor vil slutkontrakten normalt blive i minor eller ut. Efter enkeltstøtte i minor vil åbners eventuelle majormelding i 2. runde vise en god hånd med den pågældende majorfارve. Normalt er det opfordring til game i ut eller minor og undtagelsesvis til en majorgame på en 4-3 fit. Efter en springstøtte i minor er der krav til game, og majormeldinger på 3-trinet viser nu hold i den pågældende farve på vej mod 3 ut.

Efter åbning og støtte i major vil slutkontrakten 19 ud af 20 gange blive i major. Efter en enkeltstøtte kan åbner ofte være i tvivl om, hvor vidt der skal meldes game eller ej. Det er ikke kun et spørgsmål, om svarer har maximum eller minimum. Det er ofte vigtigere at finde ud af, om han har de rigtige kort.

Mange turneringsspillere løser dette problem ved at afgive forsøgsmeldinger, de såkaldte langfarve trialbids. Denne melding viser åbningshåndens sidefarve og vel at mærke en farve, hvor han ønsker hjælp fra svarer, der skal kunne dække tabere i denne farve. Svarer kan acceptere et trialbid med honnørkort eller singleton i trial-farven eller med absolut maximum uden tilpasning i trial-farven. Er han i tvivl, kan han eventuelt melde en ledig farve, hvor han har gode honnørkort. Det kan illustreres gennem et par eksempler:

a)

♠ ED965	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	V	N	Ø	S			♠ B 1072
V	N	Ø						
S								
♥ B973		♥ KD8						
♦ EKB		♦ 76						
♣ 9		♣ B863						

V	Ø
1 ♠	2 ♠
3 ♥ ¹⁾	4 ♠ ²⁾

¹⁾ Langfarve trialbid.

²⁾ Svarer accepterer gameinvitationen på grund af god hjertertilpasning. Så spiller det en mindre rolle, at der ikke er maximum.

b)

♠ E7	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	V	N	Ø	S			♠ DB2
V	N	Ø						
S								
♥ KD863		♥ EB52						
♦ KD		♦ 982						
♣ D742		♣ 1086						

V	Ø
1 ♥	2 ♥
3 ♣ ¹⁾	3 ♥ ²⁾

¹⁾ Langfarve trialbid.

²⁾ Selv om hånden har 8 hp, skal den ikke acceptere gameinvitationen. Der er dårlig fordeling uden honnørkort i åbners tynde sidefarve.

c)

♠ EK963	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	V	N	Ø	S			♠ B82
V	N	Ø						
S								
♥ K1062		♥ EB85						
♦ E53		♦ K84						
♣ 10		♣ 963						

V	Ø
1 ♠	2 ♠
3 ♥ ¹⁾	4 ♥ ²⁾

¹⁾ Langfarve trialbid.

²⁾ Gameinvit accepteres med max. og god hjertertilpasning. Med 4-farve i hjerter foreslås slutkontrakten, som åbner flytter til 4 ♠ uden ægte hjerterfarve.

Når man spiller med langfarve trialbids, vil melding af trumffarven på 3-trinet efter enkeltstøtte have spærrende karakter, og der bør sædvanligvis ikke støttes til game på svarhånden, medmindre man ønsker at spærre videre. Melding af 2 ut på åbningshånden efter enkeltstøtte er gameinvitation på en forholdsvis jævn hånd, der kan bruge spredte honnørkort hos svarer, som eventuelt kan acceptere gameinvitationen med 3 ut som forslag til slutkontrakt.

Nogle spillere herhjemme anvender kortfarve trialbids i stedet for langfarve trialbids. Det betyder, at åbner efter enkeltstøtte i major melder den korteste farve (typisk singleton eller renonce) som gameinvitation. Svarer skal nu bedømme sine værdier herefter. Det løser en række problemer, som ikke kan løses med langfarve trialbids, men efter min mening har man oftest brug for at afgive et langfarve trialbid. For fuldstændighedens skyld kan nævnes, at de såkaldte Romex trialbids dækker både kort- og langfarve trialbids på en gang. Jeg kan varmt anbefale særligt interesse-rede læsere at benytte Romex trialbids, der er beskrevet i DANSK BRIDGE nr. 324-325 af Kaj Tarp og Steffen Steen Møller.

Der kan naturligvis skrives meget mere angående åbners 2. melding, men der vil blive lejlighed til i de efterfølgende afsnit at se en lang række eksempler herpå. Som afslutning på dette afsnit vil vi derfor som sædvanlig prøve vore færdigheder gennem løsning af nogle opgaver.

QUIZ

Hvad melder du som åbner på følgende hænder:

a) ♠ E D B 9 8 6 ♥ 9 ♦ 8 6 ♣ E 9 7 6
1 ♠ - 2 ♠
?

b) ♠ K D 10 6 ♥ K 8 ♦ E D 9 8 3 ♣ E 7
1 ♦ - 2 ut
?

c) ♠ 8 ♥ E D B 9 3 2 ♦ D 4 3 ♣ E D 10
1 ♥ - 2 ♦
?

d) ♠ E 8 ♥ K D 10 8 4 ♦ E D 9 6 2 ♣ 9
1 ♥ - 2 ♥
?

e) ♠ 8 7 3 ♥ E K 6 ♦ B 7 5 ♣ E D 9 4
1 ♣ - 3 ♣
?

f) ♠ E D 8 6 5 ♥ K 9 2 ♦ E B 10 ♣ 6 2
1 ♠ - 2 ♥
?

g) ♠ E B 9 5 ♥ K 8 7 2 ♦ E D 8 4 ♣ 7
1 ♦ - 2 ♣
?

h) ♠ E 9 8 2 ♥ 8 ♦ K D 4 ♣ E B 10 8 6
1 ♣ - 1 ♠
?

Svar på quiz.

a) Meld 3 ♠, der er spærrende. Modparten kan let have højeste delkontrakt eller endda game i kortene. 3 ♠ kan i visse tilfælde være et træk for højt, men den risiko må man undertiden løbe. Endelig kan makker eventuelt have på absolut maximum, hvis han skønner, at det er de rigtige værdier. Bemærk, at 3 ♠ her typisk viser 6-farve uden ret mange sideværdier.

b) Meld 3 ♠, der er naturlig. Meldingen viser en stærk hånd med sleminteresse i ruder, der typisk er 5- eller 6-farve. Der skal næppe spilles i spar,

hvor svarer har benægtet 4-farve. Makker kan efter 3 ♠ bedre bedømme, om han har de rigtige kort til en ruderslem. Der er brug for esser eller konger i hjerter og klør, medens alle honnørkort i ruder og spar kan bruges.

c) Meld 3 ♥. Hånden har 15 hp og sekundær rudertilpasning samt en god 6-farve i hjerter. Vi skal mindst i game, og den skal nok spilles i hjerter, men også slem i ruder eller hjerter kan komme på tale.

d) Meld 4 ♥; det må være et godt skud, selv om der kun er 15 hp. Nogen har måske overvejet et langfarve trialbid i ruder, men man kan vel ikke forlange, at makker skal melde game alene på ♥ E og ♦ B, der gør game aldeles oplagt. Odds er under alle omstændigheder for at finde makker med brugbare værdier af en eller anden slags. Hvis man alligevel vælger et trialbid i 3 ♦, må formålet være at undersøge tilpasningen med henblik på slem. Har makker de rigtige værdier, kan 6 ♥ være oplagt.

e) Meld 3 ♥, der lover hjerterhold. Samtidig benægtes ruderhold. Umiddelbart ser det ud til, at der skal spilles game i ut, men makkers videre meldinger må afsløre dette.

f) Meld 4 ♥. Makker har lovet 5-farve i hjerter og 10 p, og da vi har lidt tillæg og 3-kortsstøtte i hjerter, meldes game direkte. 3 ♥ ville vise absolut minimum og en 3-kortsstøtte. Uden 3-kortsstøtte og med jævn hånd meldes 2 ♠ = 12-13 hp eller 2 ut = 14-15 hp.

g) Meld 2 ut, der viser 12-14 hp og en jævn hånd. Ganske vist har vi ikke en jævn hånd, men 2 ut giver dog klart den bedste beskrivelse af hånden. Det udelukker ikke muligheden for at finde en evt. fit i major. Både 2 ♥ og 2 ♠ ville være helt misvisende på denne hånd, da det ville vise 5 ruder og 4 i den pågældende major samt mindst 16 hp.

h) Meld 3 ♠, selv om der kun er 14 hp. Hånden er vældig spillestærk, og trumfstøtten er acceptabel. 2 ♠ ville være en klar undermelding.

VII

Svarers 2. melding og de videre meldinger

Når svarhånden i 1. melderunde har meldt ny farve uden spring, skal han nu nøjere præcisere sin styrke og fordeling. Det er op til svarhånden at afgøre:

- om der skal standses på lavt niveau.
- om der skal inviteres til game,
- om der skal meldes game,
- om der skal kræves videre,
- om der skal tages sleminitiativ.

Afhængigt af åbners 2. melding har svarer en række muligheder, som jeg her vil forsøge at sætte lidt i system. Bagefter skal vi se på nogle meldeforløb, der kan illustrere dette system. Det er især vigtigt at blive helt på det rene med, hvilke meldinger, der er krav (runde-krav/gamekrav), og hvilke meldinger, der må passes.

Svarers 2. melding kan efter styrke inddeles som følger:

1) Svaghed.

- 1.1 Pas.
- 1.2 Sempel præference til makkers første farve.
- 1.3 Genmelding af egen farve.
- 1.4 Ny laveregældende farve efter åbners genmelding 1 ut.
- 1.5 Meldingen 1 ut.

2) Invitation.

- 2.1 Springstøtte til en af makkers farver.
- 2.2 Spring i egen farve efter åbners genmelding 1 ut.
- 2.3 Spring til 2 ut.
- 2.4 Enkeltstøtte til makkers sekundære farve.
- 2.5 Spring i egen farve, når åbner har meldt to farver.

3) Krav.

- 3.1 Ny farve, når åbner har genmeldt åbningsfarven.

3.2 Ny farve (4. farve), når åbner har meldt to farver.

3.3 Spring i ny farve, når åbner har genmeldt 1 ut.

3.4 Spring i egen farve, når åbner har genmeldt åbningsfarven.

4) Game/slem:

4.1 Meldes game nu, er det normalt for at spille. Åbner kan eventuelt flytte eller tage sleminitiativ.

4.2 Sleminitiativ kan tages. F. eks. TSM eller BWM.

4.3 Slem kan meldes direkte (normalt en uklog politik).

Som det fremgår af ovenstående, må åbningshånden passe, hvis svarhånden i 2. melderunde viser svaghed eller blot inviterer til game. Afgiver svarhånden derimod en kravmelding i 2. runde, må åbner i sagens natur ikke passe, men søge at beskrive sin hånd yderligere. Hvis svarers 2. melding kun er runde-krav, bør åbner vise eventuel tillægsstyrke, så man ikke risikerer at brænde en oplagt game, fordi svarhåndens muligheder er udtømt i 3. melderunde.

De generelle regler illustreres bedst gennem nogle helt simple meldeeksempler, som forekommer hver eneste spilleaften. Når du kan dem på fingrene, er du nået langt.

Åbner Svarer

- a) 1 ♣ — 1 ♥
1 ♠ — ?

Pas = Ingen bedre melding.

1 ut = Svaghed, 6–9 hp.

2 ♣ = Svaghed, 6–9 p.

2 ◇ = 4. farve, runde-krav, min. 11 hp.

2 ♥ = Svaghed, typisk 6-farve.

2 ♠ = Mild invitation, 7–9 p.

2 ut = Gameinvit, evt. 5-farve i hjertes, 10–12 hp.

3 ♣ = Gameinvit, god klørstøtte.

- 3 \diamond = Udefineret.
- 3 \heartsuit = Gameinvit med god 6-farve, 9-11 hp.
- 3 \spadesuit = Gameinvit, 4-kortsstøtte, 10-12 p.
- 3 ut = Ønske om at spille, 13-15 hp. Næppe 5-farve i hjerter eller 3-farve i spar, da man så ville gå over 4. farve.
- 4 \clubsuit = Gamekrav, sleminteresse.
- 4 \diamond = TSM med spar som trumf.
- 4 \heartsuit = Naturlig med egen god 7-farve. Ikke så honnørstærk.
- 4 \spadesuit = Naturlig, 4-kortsstøtte, 12-14 hp.
- 4 ut = BMW med spar som trumf.

Åbner Svarer

b) 1 \clubsuit - 1 \heartsuit

1 ut - ?

- Pas = 6-11 hp.
- 2 \clubsuit = Svaghed, 5-9 p, 4-kortsstøtte.
- 2 \diamond = Ej krav. Mindst 5 hjerter og 4 ruder.
- 2 \heartsuit = Svaghed, 6-9 p, normalt 6-farve.
- 2 \spadesuit = Gamekrav med honnørkort i spar. Åbner skal nu yderligere beskrive sin hånd.
- 2 ut = Gameinvit (11-12 hp). Åbner bør undervejs til 3 ut vise en evt. 3-kortsstøtte i hjerter.
- 3 \clubsuit = Gameinvit med klørstøtte.
- 3 \diamond = Gamekrav med 5 hjerter og 4 ruder (undtagelsesvis 3 ruder).
- 3 \heartsuit = Invitation med egen god 6-farve, 9-11 hp.
- 3 \spadesuit = TSM med hjerter som trumf.
- 3 ut = Naturlig.
- 4 \clubsuit = Gamekrav, sleminteresse.
- 4 \diamond = TSM med hjerter som trumf.
- 4 \heartsuit = Naturlig med god 6-farve, 10-14 hp.
- 4 ut = BMW med hjerter som trumf.

Åbner Svarer

c) 1 \clubsuit - 1 \heartsuit

2 \clubsuit - ?

- Pas = Svaghed, 6-9 p.
- 2 \diamond = Rundekrav med 5 hjerter og 4 ruder.
- 2 \heartsuit = Svaghed, 6-9 p, typisk 6-farve.
- 2 \spadesuit = Gamekrav med honnørkort i spar. Åbner skal give nye oplysninger.
- 2 ut = Gameinvit med hold i ruder og/eller spar.
- 3 \clubsuit = Gameinvit uden hold i ruder og spar.
- 3 \diamond = Udefineret (naturlig, gamekrav?).
- 3 \heartsuit = Gamekrav med egen god 6-farve.
- 3 \spadesuit = TSM med klør som trumf.
- 3 ut = Naturlig.
- 4 \clubsuit = Gamekrav, sleminteresse.
- 4 \diamond = TSM med klør som trumf.
- 4 \heartsuit = Naturlig med egen god langfarve, typisk 7-farve.
- 4 ut = BMW med klør som trumf (uøkonomisk).

4. farve krav.

Jeg har nu flere gange omtalt melding af 4. farve som krav, men jeg skylder måske at sige, at melding af 4. farve er en helt kunstig melding, med eller uden den pågældende farve, hvormed der etableres rundekrav eller oftere gamekrav. Umiddelbart kan det synes underligt at spille med en sådan kunstig melding i et ellers naturligt system, men det løser en række problemer, der ellers ikke kan løses på simpel vis i et naturligt system. Dette forhold er for længst erkendt af de fleste danske topspillere, og der er næppe mange par i mester-/mellemrækken, som ikke har denne konvention eller aftale som et led i systemet.

Her skal konventionen med dens konsekvenser kort omtales, men jeg kan iøvrigt henvise til Steen Møllers artikel i DANSK BRIDGE nr. 272.

1) 4. farve på 1- eller 2-trinet er rundekrav, og som regel vil svarhånden

herefter følge op med en melding, der er gamekrav eller sågar invitation til slem.

- 2) 4. farve på 3-trinet er gamekrav. Svarhånden søger her typisk hold i 4. farve eller støtte til egen farve, men den kan ofte forberede en sleminvitation.
- 3) 4. farve på 4-trinet er altid en TSM med åbners sidstmeldte farve som trumf og omfattes således ikke af konventionen.

Som svar på 4. farve bør åbner som hovedregel følge nedenstående prioritering:

- I Sekundær støtte til makkers farve vises først.
- II Uden støtte til makkers farve vises evt. ekstra farvelængde på egen hånd.
- III Hvis ikke man kan melde efter I/II, meldes ut med hold i 4. farve. Med 12-14 hp meldes ut billigst muligt, men med tillægsstyrke springes i ut.
- IV Hvis ikke man kan melde efter I, II eller III, kan man blive nødt til at præferere på doubleton eller gennemlede en allerede vist 5-farve.

Efter afgivelse af melding i 4. farve vil svarhåndens næste melding afsløre, hvad den var ude på. Følgende principper bør følges:

- I Genmelding af svarhåndens første farve er nu gamekrav, og det vil typisk være en 6-farve.
- II Hvis svarhånden støtter åbners første farve på 3-trinet, og denne er i minor, er der tale om en meget mild sleminvitation, hvor slutkontrakten dog ofte bliver 3 ut.
- III Hvis svarer efter 4. farve springstøtter åbners førstmeldte farve, og denne er i minor, kræver det et sleminitiativ fra åbner.
- IV Hvis svarer efter 4. farve støtter åbners sekundære farve, er det en sleminvitation. Er åbners sekundære farve en majorfarve, vil støtte under gameniveau være en kraftig slemopfordring, medens springstøtte til game vil være en meget mild sleminvitation.

Som de fleste nok vil forstå, vil man ved brug af 4. farve, som her skitseret, opnå smidige meldeforløb, der giver masser af muligheder for at udveksle oplysninger, hvor man efter gammeldags Goren ofte var nødt til at skyde slutkontrakten ud eller bruge BW på et tidligt tidspunkt i meldeforløbet. Lad os se på nogle eksempler, der viser lidt omkring anvendelsen af 4. farve:

Åbner Svarer

- d) 1 ♡ - 1 ♠
 2 ♣ - 2 ◇ (4. farve)
 ?

- 2 ♡ = Ej krav, næppe ruderhold.
 2 ♠ = Ej krav, 3-kortsstøtte, undtagelsesvis doubleton.
 2 ut = Ej krav, 12-14 hp, ruderhold.
 3 ♣ = Krav, mindst 5 hjerter og 5 klør.
 3 ◇ = Krav, 4-farve, dvs. fordeling 0-5-4-4.
 3 ♡ = Krav med 6-farve.
 3 ♠ = 3-kortsstøtte, ej minimum.
 3 ut = 15-17 hp med ruderhold (ej ut-fordeling).

e) Du sidder med følgende hånd:

♠ E D 9 ♡ K B 10 6 ◇ K 6 ♣ K 9 7 3

Hvad melder du i følgende meldeforløb?

- e1) 1 ◇ - 1 ♡, 1 ♠ - ?
 e2) 1 ♠ - 2 ♣, 2 ♡ - ?
 e3) 1 ♣ - 1 ♡, 1 ♠ - ?

e1) Meld 2 ♣ = 4. farve. Måske skal vi i slem, hvis makker har tillæg, men vi skal høre mere om hans fordeling og styrke. Slutkontrakten bliver sandsynligvis i ut eller ruder, men vi ved ikke nok endnu til at afgøre det.

e2) Meld 4 ◇ = TSM eller 3 ◇ = 4. farve. Her er virkelig gode værdier med tilpasning til begge makkers farver samt to vigtige topkort i minor. Den optimistiske fastlægger straks hjerter som trumf og afgiver en TSM i 4 ◇. Den lidt mere pessimistiske melder 3 ◇ og følger op med 4 ♡, der naturligvis er en slem-

invitation, der dog må passes af åbner. Hvis svarhånden blot ville spille 4♥, kunne den jo have meldt det direkte efter 2♥.

- e3) Meld 2♦ = 4. farve. Der skulle være gode chancer for en klørslem, men vi skal vide mere om åbners fordeling. Den kan udmærket være 4-3-3-3 med 4-farve i spar.

f) Du sidder med følgende hånd:

♠ E D B 7 3 2 ♥ K 8 5 ♦ 10 ♣ 6 5 4

Hvad melder du i følgende meldeforløb?

- f1) 1♣ - 1♠, 1 ut - ?
 f2) 1♥ - 1♠, 2♦ - ?
 f3) 1♦ - 1♠, 2♦ - ?

- f1) Meld 3♠, der er invit til game med egen god 6-farve. Den mere optimistiske type kan evt. melde 4♠ direkte.

- f2) Meld 3♥, der er gameinvit. Åbner har vist 5 hjerter og 4 ruder, så vi har mindst en 5-3 fit i hjerter. Ganske vist kan vores sparfit være 6-3, men der er ingen farbar vej til både at vise hjertertilpasning og søge 3-kortsstøtte i spar. En støtte til 4♥ i stedet for 3♥ kunne overvejes, men det er efter min mening for hårdt.

- f3) Meld 2♠. Vi har tilsyneladende dårlig tilpasning, men hvis makker mod forventning har sekundær sparstøtte og tillæg, kan han invitere med 3♠. Bemærk, at vi ikke kan melde 3♠ i denne sekvens efter 2♦, da det ville være krav.

Fjenden melder ind.

Det sker hyppigt, at fjenden blander sig i meldeforløbet ved at melde en eller to farver. Det giver nogle nye muligheder, idet man nu kan overmelde i fjendens farve(r), hvilket etablerer en kravsituation. Hvis fjenden kun har meldt en farve, bør en overmelding af denne i første omgang besvares, som om den søger hold i farven til 3 ut. Følges her efter op med genmelding af egen farve eller støtte til makkers farve, viser man styrke. Har fjenden meldt to farver, bør man undervejs til 3 ut efter min opfat-

telse melde den farve, som man har hold i.

De videre meldinger.

I det foranstående har jeg allerede flere gange været inde på, hvorledes de videre meldinger kan udvikle sig, og det vil jeg ikke forsøge at opstille en egentlig systematik for. Jeg vil dog stadigvæk pege på, at det her er vigtigt at vide, om der allerede er etableret gamekrav eller ej samt hvilke meldinger, der fortsat er krav. Eksperterne er enige om de fleste situationer, men jeg kan anbefale, at du aftaler de mest almindelige med din makker – dels på forhånd og dels efterhånden, som de dukker op.

Du skal her få et par smagsprøver:

g)

♠ E 10 8 2
 ♥ 9 3
 ♦ K D 7
 ♣ E B 9 3



♠ D B 6 5 3
 ♥ K 8
 ♦ B 8 3 2
 ♣ K 6

V	Ø
1♣	1♠
2♠ ¹⁾	3♦ ²⁾
4♣ ³⁾	-

¹⁾ 4-kortsstøtte, 12-15 hp.

²⁾ Gameinvit med sidefarve i ruder.

³⁾ Accept af gameinvit med god tilpasning og næsten maximum.

h)

♠ E D 8
 ♥ 7
 ♦ K D 6 3
 ♣ E D 10 9 2



♠ K B 7 4 2
 ♥ E B 6
 ♦ 8 2
 ♣ K 6 5

V	Ø
1♣	1♠
2♦ ¹⁾	2♥ ²⁾
2♣ ³⁾	3♣ ⁴⁾
3♠ ⁵⁾	4♥ ⁶⁾
5♣ ⁷⁾	6♣ ⁸⁾

¹⁾ Reversmelding, min. 16 hp, 5 klør og 4 ruder.

²⁾ 4. farve = gamekrav.

³⁾ Præference, evt. honnør anden uden hjerterhold.

⁴⁾ Sleminteresse med 3-kortsstøtte i klør.

⁵⁾ God 3-kortsstøtte i spar.

⁶⁾ TSM med spar som triumf.

⁷⁾ Kontrol og 2 esser ialt.

⁸⁾ Slutkontrakt, da makker må have de sidste nøglekort til sin reversmelding.

i)

♠ KD63
♥ K6
♦ ED5
♣ KD98



♠ EB72
♥ D9843
♦ 93
♣ 62

V	Ø
1 ♣	1 ♥
2 ut ¹⁾	3 ♥ ²⁾
3 ♠ ³⁾	4 ♣

¹⁾ Der meldes 2 ut for at vise 18-19 hp, da vi risikerer, at makker passer til 1 ♣.

²⁾ Meldingen lover 5-farve i hjerter og holder muligheden åben for også at finde en 4-4 fit i spar.

³⁾ Lover 4-farve i spar.

QUIZ

a) Du har:

♠ K973 ♥ 83 ♦ DB62 ♣ EB6

Hvad melder du i følgende meldeforløb:

- 1 ♣ - 1 ♦, 1 ♠ - ?
- 1 ♣ - 1 ♦, 1 ♥ - ?
- 1 ♦ - 1 ♠, 2 ♣ - ?
- 1 ♥ - 1 ♠, 1 ut - ?
- 1 ♦ - 1 ♠, 1 ut - ?

b) Du har:

♠ D8 ♥ EB93 ♦ E73 ♣ KB82

Hvad melder du i følgende meldeforløb:

- 1 ♠ - 2 ♣, 2 ♥ - ?
- 1 ♣ - 1 ♥, 1 ut - ?
- 1 ♣ - 1 ♥, 1 ♠ - ?

Svar på quiz.

a1) Meld 3 ♠, der er opfordring til game.

a2) Meld 1 ♠. Denne melding er ganske vist 4. farve, men det benægter jo ikke den pågældende farve. Makker kan udmærket have en sparfarve, og under alle omstændigheder er vi interesseret i flere oplysninger om hans hånd.

a3) Meld 3 ♦, der viser rudertilpasning. Meldingen er invitation til 4 ♣ og må ikke passes. Makker melder af i 3 ♣.

a4) Meld pas. Makker har vist 12-14 hp og en jævn hånd, så det betaler sig næppe at invitere med 2 ut, der kan være for højt, eller makker kan acceptere og gå bet i 3 ut.

a5) Meld 3 ♦. Vi skal enten spille i ruder eller 3 ut. Meldingen er ikke krav, men makker kan naturligvis gå videre med maximum.

b1) Meld 3 ♦ = 4. farve. Vi følger op med 4 ♥, der er en sleminvitation. Hvis makker kun har minimum, skal vi næppe i slem, og det får han netop lejlighed til at tage stilling til.

b2) Meld 3 ut, der er bedste skud i praktisk bridge. 5 ♣ eller sågar 6 ♣ kan være den rigtige kontrakt, men det er sjældent. Hvis man forsøger at gå efter det, er det som regel forkert.

b3) Meld 2 ♦ = 4. farve, der holder alle muligheder åbne. Vi skal naturligvis i game eller endda i slem, men vi skal vide mere om åbningshåndens fordeling og styrke.

Slemmeldinger

Mange holdturneringer vindes ved at melde de rigtige slemmer og stå ude af dem, der ikke kan vinde. Det er bl. a. af denne grund, de stærke hold med usvigelig sikkerhed slår de mindre rutinerede. Slemmerne spiller ikke den samme rolle i partureringer, hvor et enkelt overtræk i en delkontrakt kan give lige så meget som at melde en slem. Derfor går man normalt heller ikke så hårdt efter slemmerne i en parturering.

Hvis du vil hæve dig over gennemsnittet som bridgespiller, er det afgørende, at din slemteknik bliver god. Det er ikke noget, du alene kan læse dig til, det skal indøves med din makker, men det er vigtigt, at I bygger på samme fundament og anvender samme melde-sprog.

Gode spillere kan komme langt med Blackwood og en god bridgenæse, men der er klare begrænsninger. Somme tider meldes lilleslem med to topstik ude, til andre tider stoppes i lilleslem, hvor storeslem er oplagt. Ikke mange slemmer kan meldes alene ud fra antallet af esser og konger samt de magiske 33/37 hp grænser. Det er ofte singletoner og renoncer sammen med visse nøglehonørkort, der er de afgørende faktorer, og såfremt det kan kontrolleres, er det tit muligt at melde slemmer på færre hp. Jeg vil endda gå så vidt som til at sige, at de fleste slemmer i større danske turneringer meldes på færre hp end de foreskrevne 33/37. Mit første råd skal være, at man kun skal anvende 33/37 hp grænserne, når der skal spilles sans med to jævne hænder over for hinanden.

Nogle bridgespillere melder kun lilleslem, når parret råder over alle esser, eller når spørgeren ved, der er tre esser og kontrol i alle farver. Det ville jo være tåbeligt at melde en lilleslem, hvor modparten starter med to topstik i en ugarderet farve, d.v.s. en farve, hvor der ikke er kontrol. Ved kontrol forstås her, at modparten ikke kan tage to topstik i farven, idet vi som minimum kontrol-

lerer den i anden omgang (singleton eller kongen). Det var vel nok denne tankegang, der lå bagved indførelsen af kontrolvisende meldinger, de såkaldte cue-bids. Jeg skal ikke her gå i dybden med cue-bids, da det ikke benyttes som et led i systemet. Det skal dog nævnes, at cue-bids har opnået en omfattende udbredelse over hele verden, og de benyttes da også af flere danske topspillere i mere eller mindre udbygget form. Cue-bids kan forekomme som et overflødigt spring eller som en ny farve på 4-trinet. Meldingen lover 1. eller 2. kontrol i den meldte farve og er samtidig en sleminvitation i makkerparrets meldte og støttede farve eller den sidstmeldte farve. Svarhånden kan stå af i trumf, acceptere med nyt cue-bid eller afgive Blackwood. Bemærk, at cue-bids evt. kan kombineres med spørgemeldinger.

En anden mulighed for at undersøge kontrollen i en bestemt farve er anvendelsen af spørgemeldinger, d.v.s. at man spørger makker direkte om kontrol i en bestemt farve. Culbertson har allerede for 40 år siden indført spørgemeldinger, men de fik aldrig nogen stor udbredelse. Jeg vil her introducere en forenklet udgave af Trelde-spørgemeldinger. TSM er udviklet af danskeren John Trelde og er i detaljer beskrevet i DANSK BRIDGE nr. 309-314 af Steffen Steen Møller. Jeg kan varmt anbefale interesserede læsere denne artikelserie, der giver en komplet gennemgang af denne forholdsvis simple, men dog fremragende konvention, hvor man på én gang giver oplysning om kontrollen i en bestemt farve samt håndens samlede antal esser. Der anvendes fem esser, idet trumf konge regnes med som et es ud fra den filosofi, at det er et helt afgørende nøglekort ved alle farveslemmer. Når man anvender TSM, bør man også anvende den udgave af Blackwood, der omfatter fem esser. Denne variant hedder Blackwood-Morrow (BWM), og jeg vil her starte med en kort gennemgang af denne konvention.

Blackwood-Morrow.

Lad mig starte med at slå fast, at 4 ut altid spørger efter esser. Der indgår op til fem esser i svaret, da trumf konge tælles med som et es. Er en farve meldt og støttet, er den at betragte som trumf, ellers er sidstmeldte farve trumf, hvad enten 4 ut afgives som et spring eller ej. Nogle spillere anvender 4 ut som naturlig i visse sekvenser, men det kan give usikkerhed i andre meldeforløb. Derfor anbefaler jeg dig at bruge 4 ut som BWM i alle situationer bortset fra 1 ut/2 ut - 4 ut. Svarene er følgende:

- 5 ♣ = 0 eller 4 esser.
- 5 ♦ = 1 eller 5 esser.
- 5 ♥ = 2 esser.
- 5 ♠ = 3 esser.

Når man har spurgt efter esser, kan man med 5 ut spørge efter konger, såfremt man råder over alle 5 esser. Der bør efter min opfattelse samtidig ligge en storeslemsinvitation i 5 ut, da den ellers er meningsløs at bruge, da vi jo allerede er i lilleslem. Svarhånden bør nu reagere på en af to måder:

- 1) Kan den umiddelbart se, at den har de rigtige værdier til storeslem, meldes denne.
- 2) Hvis ikke der umiddelbart kan meldes storeslem, svares konger efter følgende regler:

- 6 ♣ = 0 konger.
- 6 ♦ = 1 konge.
- 6 ♥ = 2 konger.
- 6 ♠ = 3 konger.
- 6 ut = 4 konger.

NB. Trumf dame = en konge!

Gerber.

Efter Gerber spørges efter esser med 4 ♣, men vi anvender den *kun* direkte oven på åbningsmeldingerne 1 ut og 2 ut, og det er efter min mening en ren misforståelse at anvende Gerber i andre situationer. Svarene er:

- 4 ♦ = 0 eller 4 esser.
- 4 ♥ = 1 es.
- 4 ♠ = 2 esser.
- 4 ut = 3 esser.

Herefter kan der spørges efter konger med 5 ♣, idet der anvendes samme trin-svar som efter 4 ♣.

Trelde-spørgemeldinger.

En TSM spørger om kontrol i den pågældende farve. Ved kontrol forstås singleton, renonce, es eller konge.

- 1) Hvis en farve er ægte meldt og støttet, er enhver melding i ny farve på 4-trinet (om nødvendigt på 5-trinet) en TSM.

Eksempler:

- 1 ♥ - 3 ♥, 4 ♣ ?
- 1 ♠ - 2 ♥, 3 ♥ - 4 ♦ ?
- 1 ♦ - 1 ♠, 4 ♠ - 5 ♣ ?

- 2) Hvis ingen farve er støttet, er ethvert overflødigt spring i ny farve en TSM, der fastlægger sidstmeldte farve som trumf. Ved et overflødigt spring forstås her et spring, der er unødvendigt for at skabe gamekrav.

Eksempler:

- 1 ♦ - 3 ♠ ?
- 1 ♣ - 3 ♦ ?
- 1 ♠ - 4 ♥ ?
- 1 ♠ - 2 ♣, 4 ♦ ?
- 1 ♣ - 2 ♦, 2 ♠ - 4 ♣ ?

- 3) Når svarhånden springer i første melde-runde og afgiver en TSM i anden runde, er det med egen springfarve som trumf.

Eksempler:

- 1 ♥ - 3 ♦, 3 ♥ - 4 ♣ ? (♦ trumf).
- 1 ♥ - 2 ♠, 3 ♣ - 4 ♦ ? (♠ trumf).

NB! Indled aldrig en spørgeserie i ægte meldt farve. Det vil være at betragte som en naturlig melding.

Ved besvarelsen af en TSM skal der først tages stilling til, om der er kontrol i farven eller ej. Uden kontrol meldes farven lige over spørgefarven (1. trin). Med kontrol i farven meldes et af de følgende trinsvar afpasset efter svarhåndens samlede antal esser. Bemærk, at esset i spørgefarven naturligvis også skal tælles med. De komplette svar på TSM er:

1. trin: Ingen kontrol eller 0 esser.
2. trin: Kontrol og 1 eller 4 esser ialt.
3. trin: Kontrol og 2 eller 5 esser ialt.
4. trin: Kontrol og 3 esser ialt eller renonce og 0 esser.
5. trin: Renonce og 1 eller 4 esser.
6. trin: Renonce og 2 esser.
7. trin: Renonce og 3 esser.

Hvis modparten doubler, sænkes trin-
svarene således, at:

pas = 1. trin.
RD = 2. trin.
o.s.v.

Hvis der svares negativt på en TSM, kan der afgives en ny TSM i en ny farve, idet der svares efter de samme regler. I anden omgang kan der således udmærket spørges i en af makkerparret tidligere ægte meldt farve. En anden mulighed er at afgive BMW, der besvares efter de sædvanlige regler.

Efter åbningerne 2♣, 2♦, 2♥ og 2♠ med negativt svar ændres svarhåndens svar på TSM i overensstemmelse med nedenstående:

1. trin = Ingen kontrol.
2. trin = Kontrol og 0 esser.
3. trin = Kontrol og 1 es.
4. trin = Kontrol og 2 esser.

Det skyldes, at svarhånden med sit negative svar allerede har vist, at den råder over ret få værdier, men kontrollen i en bestemt farve vil ofte være afgørende for den stærke åbningshånd.

Her skal det sluttelig nævnes, at man i de udbyggede TSM kan spørge videre efter andenomgangskontroller og trumf dame, hvilket i mange tilfælde kan af-dække de nødvendige nøglekort. Dette dropper jeg imidlertid her for at gøre konventionen mere enkel for de læsere, der for første gang stifter bekendtskab med spørgemeldinger. Ønsker du nu eller på et senere tidspunkt at spille konventionen i fuld udstrækning, kan jeg henvise til Steen Møllers artikel. Her vil jeg indskrænke mig til at foreslå, at man kan bruge 5 ut til at spørge efter trumf dame eller kompenserende trumflængde efter et positivt svar.

Lad os til slut betragte nogle eksempler:

a) ♠EK9763 ♥EB532 ♦- ♣73

Du åbner med 1♠ og får 2♥ fra makker, hvilket jo lover 5-farve. Selv om du ikke er særlig honnørstærk, er der virkelig god fordeling. Slem er lige om hjørnet, hvis makker har klørkontrol. Meld derfor 4♣ = TSM med hjerter som trumf.

b) ♠ED853 ♥KD4 ♦9 ♣ED42

Du åbner med 1♠, og makker svarer 3♣, der er gamekrav med 4-kortsstøtte. Har makker to esser, skal vi i lilleslem, men har han alle tre esser samt ♣K eller klør singleton, skal vi i storeslem. Det kan vi få oplyst ved at afgive en TSM i 4♣.

c) ♠ED853 ♥KD4 ♦9 ♣EKB4

Du åbner med 1♠ og får 3♣ fra makker. Du må naturligvis gøre et slemforsøg, men da du ikke med fordel kan afgive en TSM i nogen farve, vil jeg foreslå 4 ut = BMW.

d) Meldeforløbet går:

1♥ - 3♥, 3♠ - ?

Hvad melder du nu:

1)

♠K ♥ED93 ♦DB84 ♣K765

Hjerter er trumf, og 3♠ er en TSM. Svaret er 4♣, der viser sparkontrol (her både konge og singleton – en af delene havde været nok) og et es.

2)

♠- ♥ED93 ♦EK852 ♣B765

3♣ er som før en TSM. Svaret er derfor 4 ut = renonce og to esser.

3)

♠E53 ♥ED93 ♦D972 ♣B5

3♠ er som før en TSM. Svaret er derfor 4♦ = sparkontrol og to esser ialt (♠E og ♥E).

e)

♠ 75	♥ EKD2	N V S Ø	♠ KD642
♦ K4	♦ ED983		♥ 43
			♦ E98
			♣ K105

V

Ø

1♣

1♠

2♥¹⁾

3♦²⁾

3 ut³⁾

4♣⁴⁾

4♦⁵⁾

4 ut⁶⁾

6♣

pas

¹⁾ Revers, 5 klør og 4 hjerter, mindst 16 hp.

²⁾ 4. farve = gamekrav.

³⁾ Lover hold i 4. farve.

⁴⁾ Sleminvitation.

⁵⁾ TSM, da ruder ej tidligere er meldt som ægte farve.

⁶⁾ Ruderkontrol og 2 esser (♠K og ♦E).

QUIZ

Forklar betydningen af efterfølgende meldinger:

- 1) $1 \diamond - 3 \diamond, 3 \spadesuit ?$
- 2) $1 \diamond - 2 \diamond, 3 \spadesuit ?$
- 3) $1 \spadesuit - 2 \heartsuit, 3 \clubsuit - 3 \spadesuit, 4 \heartsuit ?$
- 4) $1 \spadesuit - 2 \clubsuit, 3 \diamond - 4 \clubsuit, 4 \diamond - 4 \text{ ut} ?$
- 5) $1 \spadesuit - 2 \diamond, 3 \diamond - 3 \heartsuit ?$
- 6) $1 \spadesuit - 2 \diamond, 3 \diamond - 4 \heartsuit ?$

Hvad melder du på følgende hænder:

- 7) $\spadesuit E D B 8 6 3 \heartsuit E 9 \diamond B 7 3 \clubsuit K D$
 $1 \heartsuit - 2 \spadesuit, 3 \spadesuit - ?$
- 8) $\spadesuit E D 10 8 6 2 \heartsuit E \diamond D 9 8 6 3 \clubsuit E$
 $1 \spadesuit - 4 \spadesuit, ?$

Svar på quiz.

- 1) $3 \spadesuit$ viser sparhold og benægter samtidig hjerteshold. Det er kun undtagelsesvis, der kan afgives TSM under 3 ut-niveau, når en minorfarve er trumf.
- 2) $3 \spadesuit =$ TSM med ruder som trumf. Da $2 \spadesuit$ ville være krav i sig selv, er $3 \spadesuit$ at betragte som en TSM (hvad ellers?).

3) $4 \heartsuit$ er her naturlig, idet åbner har vist en god hånd med en sandsynlig 5-3-1-4 fordeling. Der kan ikke afgives TSM første gang i ægte meldt farve.

4) $4 \text{ ut} =$ BMW med ruder som trumf. Ganske vist er det ikke krystalklart, at ruder skal være trumf, men indtil videre må der svares, som om det var, da det kræves efter vores definition. Åbner har vist fem spar og fem ruder samt 18 hp.

5) $3 \heartsuit$ viser hold i hjertes på vej mod 3 ut. Igen er en minorfarve meldt og støttet, men ny farve uden spring er ikke TSM så længe, vi ikke har passeret 3 ut.

6) $4 \heartsuit =$ TSM med ruder som trumf.

7) Afgiv en TSM i $4 \diamond$. Vi er på vej i slem, men det kan være vitalt at checke ruderkontrollen hos makker. Uden den står vi bedst i $4 \spadesuit$.

8) Afgiv en TSM i $5 \diamond$. Der er god chance for, at det netop er makkers kortfarve, men hvorfor gætte, når vi kan kontrollere det så enkelt og ligetil.

Bridgemateriel

køber du i din egen forretning.

Vi har gode turneringsformer.

Vi har 10 års erfaring.

Vi har gode kort og borde hertil.

En henvendelse til

02 - 26 66 18

er en god idé.

Som medlem af Danmarks Bridgeforbund er du medejer af

DBF's BRIDGEFORLAG

SKOVLEDET 97 - 3400 HILLERØD

IX

Åbning 2 træk i farve

Systemet benytter stærke 2-åbninger, der er Acol-prægede. Det betyder, at man kan åbne med to træk i farve på lidt svagere hænder end efter traditionel Goren, og det betyder igen større hyp-pighed for disse åbninger. Der er således al mulig grund til at lægge åbninger og svar i ret faste rammer. Vi vil ikke som i Goren hænge os i hp, men i stedet for se på, hvor mange stik en hånd er værd. Samtidig vil vi stille krav om et vist minimum i topkort. De spille-stærke 2-åbninger må altså på ingen måde forveksles med spærreåbninger, som jo altid bør ligge under 10 hp. En 2-åbning skal indeholde mindst 16 hp, og normalt vil den være stærkere. Åbning 2 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ er ubegrænset opad som i Goren.

Åbning 2 \clubsuit .

Indeholder enten en lang klørfarve (sædvanligvis mindst 6-farve) eller en jævn ut-type med 22–24 hp eller 25–27 hp. Ved siden af klørfarven kan hånden eventuelt indeholde en sidefarve, som vises i anden melderunde, idet man så indirekte har vist en klørfarve. Hvis man har den jævne ut-type, vises det ved at melde ut i anden melderunde, idet 2 ut viser 22–24 hp, og spring til 3 ut viser 25–27 hp. Har åbner en 22–24 hp jævn hånd, kan der standses under game, og har åbner en ensidig klørhånd, er der krav til 4 \clubsuit , med mindre game er nået.

Åbning 2 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$.

Viser normalt mindst seks kort i den pågældende farve, og åbningen er i første omgang krav for en runde. Hånden skal have mindst otte *sikre* stik og mindst 3 HS. Hånden kan udmærket indeholde en lige så lang eller kortere sidefarve, som vises i anden melderunde, hvilket skaber fornyet rundekrav. Meldeforløbet kan evt. gå i stå på 3-trinet, hvis hverken åbner eller svarer har ekstra værdier. Åbningen 2 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ bør anvendes, såfremt der er risiko for at

brænde en game, hvis man nøjes med at åbne 1 i farve.

Eksempler på 2-åbninger:

a) \spadesuit EKDB 8 6 3 \heartsuit ED 9 \diamond D 5 \clubsuit 4

Åbn 2 \spadesuit med otte sikre stik og gode chancer for en spargame, selv om makker har en næsten blank hånd.

b) \spadesuit EK D 6 \heartsuit 8 \diamond E 6 \clubsuit EK B 8 7 2

Åbn 2 \clubsuit og meld spar i næste runde, hvilket lover 4-farve i spar og en længere klørfarve.

c) \spadesuit E 8 \heartsuit ED B 10 8 3 \diamond EK D B 7 \clubsuit -

Åbn 2 \heartsuit og meld ruder i næste runde. Vi skal mindst i 4 \heartsuit , og slem er lige om hjørnet.

d) \spadesuit E B 9 \heartsuit K 8 \diamond EK D B 9 5 \clubsuit E 10

Åbn 2 \diamond og meld 3 ut i næste runde, hvis makker melder af i 2 \heartsuit .

e) \spadesuit EK B 10 7 \heartsuit K D B 10 3 \diamond 6 \clubsuit EK

Åbn 2 \spadesuit og meld hjertes i næste runde. Majorgame bør kunne klares hjem på egen hånd.

Svarmeldinger.

Vi skelner som sædvanlig mellem positive og negative svar. Positive farvemeldinger og positive enkeltstøtter bør indeholde mindst et es. Positive svar vil normalt kræve 8 hp hos svarer, men med et es og en konge bør dog altid svares positivt. Omvendt kan 8 hp, der kun omfatter spredte damer og bønder, være for lidt til et positivt svar. Det skyldes, at man altid er i slemzonen efter et positivt svar, og esser og konger er nu engang vigtigere end damer og bønder, når der skal spilles slem.

1) Svar på 2 \clubsuit :

2 \diamond = Afmelding (evt. en afventende positiv hånd).

- 2 ♡/2 ♠/3 ♣/3 ♦ = Positive meldinger med egen god 5-farve.
 2 ut = Positiv jævn hånd, 7-9 hp.
 3 ut = Positiv jævn hånd, 10-12 hp.

Efter svaret 2 ♦ og 3 ♣ fra åbningshånden kan man med fordel anvende 3 ♦ som ny afmelding, medens andre svar er naturlige og gamekrav. Med 4-farve i major og en positiv hånd må det frarådes at anvende svarene 2 ut og 3 ut, da det kan give problemer at finde en 4-4 fit i major efter dette svar. Meld i stedet for 2 ♦ for at høre, hvad makkers 2 ♣-åbning var baseret på. Har makker en jævn ut-type, styrer du nu meldingerne ved hjælp af 2 ut/3 ut-søgesystemet. Har makker en lang klør-farve, må du afgive et cue-bid på 4-trinnet.

2) Svar på 2 ♦:

- 2 ♡ = Afmelding.
 2 ♠/3 ♣/3 ♣ = Positive meldinger, god 5-farve.
 2 ut = Positiv jævn hånd, 7-9 hp.
 3 ut = Positiv jævn hånd, 10-12 hp.
 3 ♦ = Positiv, min. x x x eller H x, mindst et es.
 4 ♦ = Positiv, min x x x eller H x, ingen esser.

3) Svar på 2 ♣:

- 2 ♠ = Afmelding.
 2 ut = Positiv jævn hånd, 7-9 hp.
 3 ♠/♦/♠ = Positive meldinger, god 5-farve.
 3 ♡ = Positiv, min x x x eller H x, mindst et es.
 3 ut = Positiv jævn hånd, 10-12 hp.
 4 ♡ = Positiv, min. x x x eller H x, ingen esser.

4) Svar på 2 ♠:

- 2 ut = Positiv med klør 5-farve eller en jævn hånd, 7-9 hp.
 3 ♣ = Afmelding.
 3 ♦/♡ = Positive meldinger, god 5-farve.
 3 ♠ = Positiv, min. eller H x, mindst et es.
 3 ut = Positiv jævn hånd, 10-12 hp.
 4 ♠ = Positiv, min. x x x eller H x, ingen esser.

Eksempler på svarmeldinger:

f) ♠ E D 10 6 2 ♡ 8 6 ♦ K 7 3 ♣ 7 5 4

Efter 2 ♣ meldes positivt med 2 ♠ på den gode 5-farve. Efter 2 ♦ foretrækker jeg også meldingen 2 ♠, idet man senere kan give ruderstøtten, hvorefter makker kan vurdere tilpasningen. Også efter 2 ♡ meldes positivt med 3 ♠. Efter 2 ♠ meldes stille og roligt 3 ♠, der er svarhåndens stærkeste støttemelding. Her burde lilleslem i spar være sikret, da åbner jo må have sine points andre steder end i trumf.

g) ♠ D 6 3 ♡ 10 8 ♦ D B 8 2 ♣ K 9 4 3

Efter 2 ♣ meldes 2 ut (evt. 2 ♦) på trods af manglende hjerterhold. Efter 2 ♦ støttes til 4 ♦, som viser en positiv støttehånd uden esser. Efter 2 ♡ meldes 2 ut, og efter 2 ♠ meldes 4 ♠.

h) ♠ D 6 4 3 ♡ 9 8 2 ♦ 7 ♣ B 7 6 4 3

Efter 2 ♣ afmeldes med 2 ♦. Efter 2 ♦ afmeldes med 2 ♡. Også efter 2 ♡/♠ skal der afmeldes i første meldeunde på trods af god trumfstøtte og singleton. Det er nu vigtigt, at man i næste meldeunde melder game i den pågældende major, da man jo kan producere 1-3 stik i en majorkontrakt.

De videre meldinger.

De videre meldinger ligger ikke i helt så faste rammer, hvilket blandt andet hænger sammen med, at der er begrænset plads under gameniveau til at udveksle nye oplysninger.

For åbner er det vigtigt at vide, hvad der er krav i anden meldeunde. Efter åbningen 2 ♣ efterfulgt af ut i anden runde er det svarer, som styrer det videre meldeforløb. Har 2 ♣-åbneren derimod vist en klør-farve, er der krav til 4 ♣, med mindre game er nået forinden. Efter åbning 2 ♦/♡/♠ kan der stoppes i åbningsfarven på 3-trinnet. Hvis svarer afmelder i første runde, må åbner enten selv melde game i anden runde eller melde ny farve, som er rundekrav, men ikke gamekrav. Meldeforløbet kan altså udmærket stoppe efter sekvensen: 2 ♡ - 2 ♠, 3 ♣ - 3 ♡.

Svarhånden må erkende, at den kun sjældent kommer til at spille i egen farve, når makker har åbnet med to træk i farve. Åbner har som regel en solid 6-farve eller bedre. Derfor skal positive farvesvar på svarhånden mindst være baseret på gode 5-farver. Samtidig viser man hermed, hvor man har sin styrke. En god 6-farve tåler nok en genmelding i anden melderunde, selv om makker har vist en eller to andre farver. Ofte bør man dog foretrække at vise en sekundær støtte til åbningsfarven. Hvis svarhånden har afmeldt i første melderunde, er det vigtigt, at den i anden runde viser en eventuel styrke. Undgå en simpel præference, som åbner har lov til at passe ud. Meld ny farve eller afgiv et cuebid på 4-trinet, hvis man har det på repertoire.

Bruges spørgemeldinger, er reglen den, at svarhånden sædvanligvis ikke kan spørge, med mindre den har fået støtte til egen farve. Husk endvidere, at svarhånden efter negative svar skal sænke alle sine trinsvar på TSM.

Eksempel:

♠ - ♥ EKDB83 ♦ E92 ♣ EKD3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	V	N	Ø	S			♠ D632 ♥ 942 ♦ K62 ♣ 1076
V	N	Ø						
S								

V 2 ♥ 3 ♣ ²⁾ 5 ♦ ⁴⁾ 6 ♥	Ø 2 ♠ ¹⁾ 4 ♥ ³⁾ 5 ♠ ⁵⁾
---	--

¹⁾ Afmelding.

²⁾ Ny farve er rundekrav.

³⁾ Med mindst 1 stik meldes nu game.

⁴⁾ TSM i ruder.

⁵⁾ 2. trin viser her 2. omgangskontrol uden esser.

QUIZ.

Hvad åbner du med på følgende hænder?

- a) ♠E ♥KDB8 ♦E93 ♣EKD102
 b) ♠K3 ♥EKB10863 ♦EDB ♣7
 c) ♠ED763 ♥K10832 ♦EK ♣E
 d) ♠EDB87652 ♥7 ♦D865 ♣-
 e) ♠KB8 ♥K10 ♦EK983 ♣EKD

Hvad svarer du på følgende hænder?

- f) ♠E8 ♥963 ♦EDB942 ♣74
 Makker åbner med 2 ♣.
 g) ♠E86 ♥9 ♦ED82 ♣B6542
 Makker åbner med 2 ♥.
 h) ♠K94 ♥KD6 ♦B86432 ♣9
 Makker åbner med 2 ♠.
 i) ♠B3 ♥DB62 ♦7652 ♣863
 Makker åbner med 2 ♥.

Svar på quiz.

a) Åbn 2 ♣ og meld hjerter i næste melderunde.

b) Åbn 2 ♥. Der er otte sikre stik og 4 HS. Man har næsten 4 ♥ på egen hånd, og det meldes i anden runde, hvis makker melder af.

c) Åbn 1 ♠ i den hensigt at springe til 3 ♥ i næste runde. Dette er ikke nogen 2-åbning, dertil er majorfarverne for dårlige.

d) Åbn 4 ♠ uanset zonestilling. Nok synes der at være mindst 8 stik, men hånden er alt for honnørsvag til en 2-åbning.

e) Åbn 2 ♣ og meld 2 ut i næste melderunde (22-24 hp).

f) Meld 3 ♦, der er en positiv hånd med god 5-farve. Her skal formentlig spilles slem i klør eller ruder.

g) Meld 3 ut = 10-12 hp. Alternativt kunne der meldes 3 ♦, selv om det kun er en 4-farve, men så har man vist, hvor styrken sidder. Meldingen 3 ♣ ville være misvisende uden topstyrke i farven.

h) Meld 3 ♠, der er en positiv støtte-melding med mindst et es (her: trumfkonge = et es). Alt taler for mindst lilleslem i spar, og makker kan nu følge op med TSM.

i) Meld 2 ♠, der er en afmelding. Selv om der er god hjerterstøtte, må den først vises i næste melderunde, hvor der meldes game i hjerter.

Spærreåbninger

Systemets spærreåbninger er ret traditionelle, da vi holder os til 1-2-3-reglen og maksimalt 10 hp. Det gælder spærreåbninger i farve på 3-, 4- eller 5-trinet. Hertil kommer, at vi anvender åbningen 3 ut til at vise en gående minorfarve uden væsentlig sidestykke.

Spærreåbning i farve.

Som det ligger i navnet, anvendes spærreåbninger for at spærre for modstanderne. Ved at spærreåbne på højt niveau gør man det besværligt for modparten at udveksle detaljerede oplysninger om styrke og fordeling, men man må ikke glemme, at man undertiden også kan komme til at spærre for makker. Derfor bør spærreåbninger i 1. og 2. hånd nøje følge tabskortberegningen, og man skal undgå at spærreåbne med en side-4-farve i major. Ved alle spærreåbninger gælder det, at honnørkortene helt eller fortrinsvis skal være i åbningsfarven. Kun da kan svarer med rimelig sikkerhed afgøre, om der skal spærres videre, ofres, eller om man skal doble modparten.

Sædvanligvis har spærreåbneren en langfarve med mindst to af de fire honnørkort. Langfarven skal være på mindst seks kort, men der er oftere tale om 7- eller 8-farver, specielt når der spærreåbnes på 4-trinet. Det er en gylden regel, at man skal spærre fuldt ud med det samme, og her er det 1-2-3-reglen, der ligger til grund, idet man kan tildele sig at sætte makker til 1 stik alene i zonen, 2 stik i lige zone og 3 stik i gunstig zone. I 3. hånd kan man i gunstig eller lige zonestilling stramme sine spærreåbninger lidt, da meget taler for, at 4. hånd sidder på styrken, og det kan ofte være ret ubehageligt at skulle starte meldingerne på højt niveau. Samtidig har man heller ikke det samme hensyn at tage til makker, der jo har forhåndspasset, så der brændes næppe noget på den konto.

Som eksempler på typiske spærreåbninger skal her anføres:

a) ♠ E D 9 8 6 4 3 ♥ 8 ♦ 6 4 2 ♣ B 2
Der åbnes med 3 ♠ i gunstig zone, da hånden har 6 spillestik.

b) ♠ 3 ♥ 9 ♦ B 8 6 2 ♣ K D 10 9 8 5 4
Der åbnes 3 ♣ i lige zone og 4 ♣ i gunstig zone, da hånden har 7 spillestik. Det gør ikke så meget, at der er en sidefarve i minor.

c) ♠ B ♥ K D B 9 6 4 3 2 ♦ 9 3 ♣ 8 5
Der åbnes 3 ♥ i lige zone og 4 ♥ i gunstig zone, da hånden har 7 spillestik.

d) ♠ D 9 4 2 ♥ K D B 9 6 3 ♦ 8 4 ♣ 4
Denne hånd bør ikke spærreåbne i hjerter, da der er en spar-sidefarve. Dette overholdes strengt i 1. og 2. hånd. En taktisk 3 ♥-åbning i gunstig zone i 3. hånd kan dog komme på tale, da det dels kan være vejen til at stjæle en delkontrakt og dels kan bringe den stærke 4. hånd på glatiss.

e) ♠ E K B 9 7 6 ♥ K 8 7 2 ♦ 8 7 3 ♣ -
Denne hånd er med sine 11 hp for stærk til en spærreåbning, Der åbnes helt normalt med 1 ♠.

Svar på spærreåbninger.

Der er naturligvis begrænsede muligheder for svarer, når åbner har startet meldeforløbet på 3- eller 4-trinet. Vi må normalt gå ud fra, at spærrefarven er solid, hvilket i særdeleshed vil være tilfældet ved spærreåbninger på 4-trinet. Efter en spærreåbning vil en stærk svarhånd dog ofte have brug for midler til at finde den bedste game, og det er ikke nødvendigvis i åbningsfarven. Svarhånden kan også være så stærk, at den vil gå efter slem, og her vil det naturligvis ofte være åbningsfarven, der bliver trumf.

Ud fra disse betragtninger vil vi lægge følgende meldestrategi til grund for svarhåndens meldinger:

- 1) En ny farve på 3-trinet er naturlig og rundekrav.
- 2) En ny farve på 4-trinet (uden spring) er en TSM i minor, men naturlig (ej krav) i major.
- 3) En ny farve som spring på 4-trinet eller en ny farve uden spring på 5-trinet er en TSM.
- 4) 3 ut er naturlig.
- 5) 4 ut er altid BWM.
- 6) Enkeltstøtte kan være spærre- eller chancebetonet, men støtte af 3 ♡/♠ kan også ganske enkelt være baseret på styrke hos svarer.
- 7) Dobbeltstøtte vil normalt være spærre- eller chancebetonet.

Lad os se på nogle eksempler:

- f) 3 ♠ - 3 ♣ = rundekrav med mindst fem og ofte seks spar.
- g) 3 ♣ - 4 ♣ = TSM med spar som trumf.
- h) 3 ♣ - 4 ♡ = ønske om at spille 4 ♡.
- i) 4 ♠ - 4 ♣ = ønske om at spille 4 ♣.
- j) 3 ♣ - 3 ut = naturlig.
- k) 4 ♣ - 4 ♠ = TSM med klør som trumf.
- l) 4 ♣ - 5 ♣ = spær/chance.
- m) 4 ♡ - 5 ♡ = spær.
- n) 4 ♡ - 6 ♡ = spær/chance eller styrke.
- o) ♠EKD2 ♡D8 ♠3 ♣E97532
Makker åbner i 1. hånd med 3 ♠, alle i zonen. Meld pas på trods af de 15 hp. 3 ut kan næppe give ni stik, før modparten har taget fem, og 5 ♠ vil kræve en tabsfri ruderfarve, hvilket ikke er sandsynligt, når makker ikke har åbnet med 3 ut (gående minor).
- p) ♠10832 ♡K73 ♠B8532 ♣D
Makker åbner 3 ♣ i gunstig zone i 2. hånd. Meld 4 ♣ for at spærre vi-

dere. Modparten har sikkert game i kortene, og selv lilleslem kan være oplagt. Det gælder om at gøre det vanskeligt for dem.

- q) ♠E1083 ♡EK ♠DB5 ♣E742
Makker åbner i 1. hånd alene i zonen med 3 ♣. Makker må have en 7- eller 8-farve, når han mangler esset, og lilleslem kan kun dreje sig om ruderkontrollen. Meld derfor 4 ♠ = TSM med klør som trumf.

Åbning 3 ut.

Åbningsmeldingen 3 ut viser en gående minorfarve med ingen eller ringe sidestykke (højst en dame). Det kan være EKDBxx eller EKDxxxx, idet der på sædvanlig vis tages hensyn til zonestillingen. Det er vigtigt at overholde reglen om, at der kun må være ringe sidestykke, da det ellers kan blive vanskeligt for makker at afgøre, hvor vi skal spille.

Vi vil anvende Steen Møllers specielle svarmeldinger. De dækker over følgende:

- pas = Tror på 3 ut eller afventer en dobling.
- 4 ♣ = Kræver pas eller 4 ♠.
- 4 ♠ = Relæ til 4 ♡, hvorpå følger pas eller 4 ♣ (for at spille).
- 4 ♡ = Beder åbner melde slem med hjerterkontrol. Åbner kan vise en evt. hjerterrenonce ved at melde 5 ♡.
- 4 ♣ = Analog med 4 ♡.
- 4 ut = Analog med 4 ♡, idet der søges kontrol i den modsatte minorfarve. Renonce vises med 5 ut.
- 5 ♣ = Kræver pas eller 5 ♠.
- 5 ♠ = Kræver pas.
- 6 ♣ = Kræver pas eller 6 ♠.
- 6 ♠ = Kræver pas.
- 7 ♣ = Kræver pas eller 7 ♠.
- 7 ♠ = Kræver pas.

Situationen er noget anderledes, når mellemhånden doubler, da det herefter er svarers pligt at flytte til 4 i minor, hvis han ikke tror på 3 ut dobbelt. De

øvrige meldinger beholder ellers deres betydning.

Som det fremgår af svarmeldingerne, kan svarer i de fleste tilfælde blive spilfører i åbners ruderfarve, hvilket kan være en fordel, da han herved kan beskytte eventuelle gaffer i udspillet. Svarer kan naturligvis kun gøre dette, når han med sikkerhed kan se på sine egne tophønninger i klør, at åbner har gående ruderfarve.

Det kan selvfølgelig også være tilfældet, at svarer har egen lang ruderfarve, der af en eller anden grund bør være trumf.

Systemet kan demonstreres med et par eksempler:

Vest har:

♠ 9 ♥ 632 ♦ 84 ♣ EKDB932

og åbner med 3 ut i 1. hånd, ingen i zonen. Nord passer, og Øst har:

1) ♠ K10863 ♥ ED9 ♦ DB62 ♣ 6

Her bør meldes pas, da 3 ut må være en god chance. Åbner skal have 7 stik, og her er gode muligheder for at producere 2 stik.

2) ♠ EK643 ♥ KDB5 ♦ KB63 ♣ -

Her bør meldes 5 ♣, som må have gode vinderchancer på trods af klørrenoncen. Begå endelig ikke den fejl at passe til 3 ut uden indgang til åbners klørfarve. Åbner har normalt ingen sideindgange. Man bør naturligvis heller ikke sigte højere end 5 ♣, da det vil kræve en ruder- eller hjerterrenonce hos åbner, og det kan vi ikke finde ud af under 5 ♣-niveau.

3) ♠ E4 ♥ K94 ♦ EKD1062 ♣ 84

Her bør meldes 6 ♣, som jo automatisk ligger på den rigtige hånd med ♥K beskyttet. Der skal ikke eksprimeres med en spørgemelding i 4 ♥, da lilleslemmen så kommer på den forkerte hånd.

4) ♠ EDB10873 ♥ B ♦ EB52 ♣ 8

Her bør meldes 4 ♦, som er relæ til 4 ♥. Herefter følges op med 4 ♣, der er ønske om at spille.

QUIZ.

a) Hvad melder du som Øst med:

♠ ED8 ♥ 65 ♦ EKD6 ♣ K1032

1) Vest åbner i 2. hånd med 3 ♣ i gunstig zone, og Nord passer.

2) Vest åbner i 2. hånd med 3 ♥ i lige zone.

b) Du har som Vest åbnet med 3 ♦ i 1. hånd med alle i zonen, hvorpå Nord passer, Øst melder 3 ♥ og Syd 3 ♠. Hvad melder du nu med:

♠ 3 ♥ B6 ♦ EK1098632 ♣ 62

c) Hvad melder du som Øst med:

♠ 8 ♥ B962 ♦ E742 ♣ 8653

Vest har åbnet i 1. hånd i gunstig zone med 3 ut, hvorpå Nord har dobbelt (stærk).

d) Hvad åbner du i 3. hånd i gunstig zone efter to passer på:

♠ 92 ♥ - ♦ 874 ♣ EKB96542

Svar på quiz.

a1) Med denne hånd får man visse slemvisioner, men det kræver en hjerterkontrol hos åbner. Spørg, om den med 4 ♥ (TSM). Hvis der ikke er kontrol, står vi af i 5 ♣.

a2) Meld 4 ♥, da vi ikke med sikkerhed kan udnytte makkers hjerterfarve i 3 ut, der ellers ser fristende ud med godt hold i alle farver.

b) Meld 4 ♥. Makker har normalt en 6-farve, og spærremeldingen taget i betragtning har vi faktisk ganske gode værdier til makker. Uden fit til makker kunne man naturligvis benytte muligheden for at passe, da fjendens 3 ♠ holder meldeforløbet åbent. Ellers er 3 ♥ som bekendt runde krav.

c) Meld 5 ♣ som forhåndsoffer mod fjendens tilsyneladende oplagte 4 ♣. Dette lægger pres på modparten, og det er slet ikke let for dem at ramme plet nu.

d) Meld 5 ♣. Med lidt god vilje tæller du 8 spillestik, og den åbningsmelding er næppe behagelig at tage stilling til for 4. hånd. Det kan være et velanbragt forhåndsoffer, og med de rette værdier hos makker kan kontrakten være helt oplagt.

Defensive meldinger

Vi har hidtil udelukkende beskæftiget os med de offensive meldinger, hvor vi åbner meldeforløbet, men det er jo lige så ofte modparten, der åbner. I så fald er vi pr. definition i defensiven, og vi betjener os her af et helt andet meldesystem, som vi skal se nærmere på i dette afsnit.

Selv om modparten åbner, kan vi udmærket være i besiddelse af de største kort og/eller have den højeste kontrakt. Det kan derfor være afgørende at blande sig i meldeforløbet på lavt niveau, hvor risikoen er begrænset. Der kan dog også være andre gode grunde til at melde ind, når modparten har åbnet, og nedenfor er anført de tre vigtigste:

- 1) Man er *stærk* og vil forsøge at få spillet i en delkontrakt, i en game eller sågar i en slem.
- 2) Man ønsker at *spærre* for modstandernes offensive meldinger ved at stjæle et eller flere meldetrin. Det kan evt. danne udgangspunkt for en senere offermelding.
- 3) Man ønsker at anvise makker et *udspil*, hvis modparten får spillet.

En indmelding kan udmærket tjene flere formål på én gang*).

1. Indmelding i 2. hånd efter fjendens farveåbning.

Når modparten åbner 1 træk i farve, er der følgende muligheder i anden hånd:

Pas: Enten en dårlig hånd, der ikke har styrke til at melde noget, eller en bedre hånd, der ikke har fordeling. Der kan på visse hænder passes med op til 15 hp med længde i modpartens åbningsfarve.

Dobler: En oplysningsdobling, der viser egen åbningshånd med interesse for de

umeldte farver. Med minimum (12–14 hp) bør man principielt kunne spille i de andre tre farver, og hvis man med minimum doubler en majorfarve, skal der være 4-farve i den anden major. Med en lidt stærkere hånd (15–16 hp) behøver man ikke at opfylde de samme strenge krav til fordeling, idet to spilbare farver er tilstrækkeligt. Med en endnu stærkere hånd kan man udmærket doble på enfarvede hænder, der kan tåle to senere genmeldinger.

1 og 2 i farve: Farveindmeldinger uden spring er normalt gode 5-farver og på 2-trinet ofte 6-farver. I farezonen bør man have 5–6 spillestik, medens 4–5 er tilstrækkeligt uden for zonen. Nogle bridgespillere har måske lært, at man skal have 10 p for at melde ind, men det kan højst være en rettesnor. Ofte er 7–8 p nok, men til andre tider er 13 hp for lidt. Det afhænger af zoneforhold, farvens styrke, håndens fordeling og formålet med indmeldingen. Lad os dog her slå fast, at en farveindmelding på ingen måde benægter en åbningshånd — tværtimod kan der ofte være det.

1 ut: Meldingen viser 15–17 hp uden for zonen og 16–18 hp i zonen. Der loves hold (oftest dobbelt hold) i fjendens åbningsfarve, og der er jævn fordeling.

Spring i farve: Springindmeldinger i farve (3 ♣ og 3 ♦ er dog København-konventionen) er spærremeldinger ifølge 1, 2, 3-reglen, d.v.s. en langfarve med under 10 hp. Honnørkortene bør fortrinsvis være i spærrefarven, hvilket kan have stor betydning, hvis makker senere skal tage stilling til en evt. offermelding. Det er normalt klog meldepolitik at spærre fuldt ud straks, så makker bedre kan træffe sine dispositioner. Samtidig har det også den bedste spærrende effekt.

København-konventionen: Anvendes til at vise to-farvede hænder med mindst

→

* Henning Nølle har i en tidligere artikel i DANSK BRIDGE anbefalet, at en hånd, man vil melde ind på, bør opfylde mindst to af disse tre betingelser. Red.

5-5 i de to farver. Efter åbningsmeldingen viser:

2 ut = de to laveste umeldte farver.

3 ♣ = højeste og laveste umeldte farve.

3 ◇ = de to højeste umeldte farver.

Meldingerne bør følge 1, 2, 3-reglen, og honnrørkort bør fortrinsvis være i de to langfarver.

Konventionen skal naturligvis ikke anvendes, blot fordi man har 5-5-fordeling, da det kan koste dyrt, hvis hånden er for dårlig. Omvendt skal man være forsigtig på for gode hænder, hvis København-meldingen er en af de to farver, som man jo risikerer, at makker passer ud på en dårlig hånd. I øvrigt er der naturligvis intet i vejen for, at København-melderer kan have færre tabere end svarende til 1, 2, 3-reglen. Makker kan ved overmelding i fjendens farve spørge efter tabere, idet 1. trin svarer til det lovede antal tabere, 2. trin viser en taber mindre o.s.v.

II. 4. håndens svar på makkers indmelding.

Svar på makkers oplysningsdobling:

Ny farve: Viser 0-8 p, idet man er tvunget til at melde. Hvis 3. hånd melder, skal man ikke melde ny farve for enhver pris. Det bør vise 6-9 p afhængig af farvens længde.

Spring: Enkelt spring i farve viser 9-11 p. Spring i major lover kun en 4-farve, medens spring i minor lover 5-farve. Spring til 2 ut er limit med godt hold i fjendens åbningsfarve.

Overmelding: Overmelding i fjendens farve er ikke nødvendigvis gamekrav, men det bør garantere én melding mere. Det kan være indledningen til at finde den bedste major-fit eller 3 ut. Det er således en slags universalmelding, der holder alle veje åbne.

Game: En direkte majorgame bør kun meldes med egen 6-farve i major, idet makker ikke har garanteret begge majorfarverne. Hånden må heller ikke være stærkere end 10-11 p. Hvis hånden er stærkere, eller hvis den ikke indeholder egen major 6-farve, skal meldingerne indledes med en overmelding i fjendens farve.

Svar efter makkers farveindmelding:

Enkeltstøtte: Med mindst 3 trumfer og 6-10 p støttes makkers farve én gang uanset om 3. hånd melder eller ej.

Springstøtte: Med 4 eller flere trumfer kan dobbeltstøttes eller mere afhængig af zonestilling og fordeling. Dette vil typisk vise 6-9 hp og er altså ikke en konstruktiv melding. Derfor kan makker naturligvis godt melde game, hvis han har lyst.

Overmelding: Overmelding i fjendens åbningsfarve viser gameinteresse. Der vil ofte være 3-kortsstøtte til makker, der melder af ved at genmelde åbningsfarven, medens alt andet er en form for accept af gameinvitationen.

Ny farve: Ny farve på 1- eller 2-trinet er rundekrav og viser mindst 10 hp. En majorfarve på 1-trinet kan være en 4-farve, medens alle farver på 2-trinet er 5-farver eller bedre.

Ut: Meldingen 1 ut viser 8-10 hp med hold i fjendens farve og ikke 3-kortsstøtte til makker. 2 ut viser 11-13 hp uden støtte og med godt hold i fjendens farve. 3 ut er sjældent forekommende, men bør vise en chancebetonet hånd (minorlangfarve) med hold i fjendens åbningsfarve.

Svar på makkers 1 ut:

Her anvender vi det sædvanlige ut-system. Vi melder altså præcis, som om der var åbnet med 1 ut.

Makker passer i 2. hånd:

Hvis også 3. hånd passer, meldes:

Dobler: En oplysningsdobling, der dog kan afgives på helt ned til 8-9 hp, hvilket makkerparret naturligvis må tage højde for i de videre meldinger. Makker kan jo passe på ret gode værdier i 2. hånd, hvis han ikke har en fornuftig melding, og derfor må vi nødvendigvis beskytte ham med ned til 8-9 hp.

Farve: En farvemelding på 1- eller 2-trinet afgives efter samme regler som i 2. hånd.

1 ut: Viser en jævn hånd med 11-14 hp og hold i fjendens farve. Makker melder videre efter naturlige principper, idet

overmelding i fjendens farve er en slags Stayman.

København: København-konventionen gælder også i 4. hånd efter de sædvanlige regler.

Hvis 3. hånd melder ny farve eller støtter:

Dobler: En oplysningsdobling, der viser styrke. Hvis fjenden har meldt to farver, vil man typisk kunne spille i de andre to.

Farve: Farvemeldinger er naturlige efter de sædvanlige principper.

1 ut/2 ut: 1 ut i 4. hånd, når modparten har meldt to farver, viser mindst 5-4 i de to umeldte farver uden væsentlig defensiv styrke (med defensiv styrke oplysningsdobler man). 2 ut er også til de umeldte farver men med færre tabere og mindst 5-5-fordeling.

III. Forsvar mod 1 ut.

Vi anvender længste minor som en slags oplysningsdobling til majorfarverne. Det gælder både efter svage og stærke sansåbninger og både i 2. og 4. hånd. Melding af 2 ♣/♦ viser 11-15 hp og den pågældende minor (evt. kun 3-farve) samt begge majorfarverne. Der er altså typisk single eller renonce i den anden minorfarve. Meldinger er i øvrigt:

Dobler = strafbetonet med mindst samme styrke som modpartens ut.

2 ♣/♦ = længste minor, 11-15 hp, foretrækker at spille i major.

2 ♥/♠ = naturlig, mindst 5-farve.

2 ut = til minorfarverne, mindst 5-5.

3 ♣/♦ = naturlig, 6-farve med en spærende tendens.

IV. Forsvar mod spærreåbninger.

Her anvendes valgfri dablinger, som i stedet burde kaldes oplysningsdablinger, for det er, hvad de er. Lad så være, at makker kan forvandle dem til en strafdobling, hvis han har godt modspil, men det kan man også gøre efter oplysningsdablinger på 1-trinet. Vi spiller altså med oplysningsdablinger efter svage 2-åbninger og spærreåbninger på 3-trinet. Efter spærreåbninger på 4-trinet er en dabling mere strafbetonet. Meldingerne 2 ut og 3 ut efter spærreåbning

ger på 2- og 3-trinet er naturlige, ofte en jævn stærk hånd. Farvemeldinger efter spærreåbninger er naturlige afpasset efter zonestillingen.

QUIZ.

Hvad melder du i 2. hånd - afhængig af zonestilling - når 1. hånd åbner med 1 ♠:

- a) ♠ DB 10742 ♥3 ♦E865 ♣95
b) ♠K4 ♥ED1087 ♦DB84 ♣82
c) ♠ED52 ♥KD94 ♦D75 ♣82
d) ♠K96 ♥D85 ♦K87 ♣ED64

Hvad melder du som Øst i følgende meldeforløb med N-S i zonen:

- e) ♠ED8 ♥B63 ♦73 ♣ED952

S	V	N	Ø
1♦	1♥	-	?

- f) ♠D9632 ♥6 ♦75 ♣B8543

S	V	N	Ø
1♦	1♠	2♣	?

Svar.

- a) Meld 2 ♠ i lige zonestilling og 3 ♠ i gunstig zonestilling. Hånden har 7 tabere og kun et defensivt stik, så det gælder her om at vise den fuldt ud i første omgang, og det kan samtidig gøre det svært for modparten.
- b) Meld 1 ♥ uanset zonestilling. En oplysningsdobling er forkert med 12 hp, når man kun kan spille i to farver.
- c) Her er basis for en oplysningsdobling, selv om hånden ikke har helt ideel fordeling. Der er 13 hp og 4-4 i major, hvilket er afgørende.
- d) Meld pas uanset zonestilling. Du er ikke stærk nok til 1 ut og har ikke fordeling til en oplysningsdobling.
- e) Meld 2 ♦, der beder makker om yderligere oplysninger om styrke og evt. fordeling. Hvis makker melder af i 2 ♥, har du styrke nok til at invitere med 3 ♥.
- f) Meld 4 ♠. Du er i gunstig zonestilling, og modparten har formentlig 4 ♥ i kortene, men hjerterfitten bliver nu vanskelig at finde. Under alle omstændigheder har modstanderne vanskeligt ved at disponere rigtigt, og 4 ♠ bliver i alt fald ikke dyr. ♠

Udspil og modspil

Som afslutning på denne artikelserie vil vi se lidt på udspil og modspil. Det bør vel først nævnes, at man naturligvis kan anvende lige, hvad man har lyst til, hvilket betyder, at man kan benytte de samme udspil og de samme modspilskonventioner som hidtil. I denne artikel vil jeg præsentere Schneider-Rusinow-udspil kombineret med omvendte kald (Schneider) og Malmø-markeringer. Disse konventioner har efterhånden fået en ret betydelig udbredelse herhjemme, og selv om du foretrækker at spille gammeldags, kan det være lærerigt også at kende de nyere konventioner, som mange modstandere betjener sig af. Kun derved kan du fuldt ud udnytte disse modspilleres udspil og signaler.

Rusinow-udspil. Disse udspil omhandler udspil fra honnørkombinationer, idet man systematisk spiller næsthøjeste honnør fra sekvenser. Sædvanligvis har man den umiddelbart overliggende honnør, men det behøver ikke være tilfældet. Ofte har man også den underliggende honnør, men det er der heller ingen garanti for. Honnørudspillet kan således være fra to eller tre honnører på stribesamt fra interne sekvenser. Jeg anbefaler, at man senere i spillet spiller gammeldags gennem bordet, men fortsat Rusinow gennem den lukkede hånd og altid gammeldags udspil i makkers meldte farver. Som eksempler på Rusinow-udspil skal her nævnes: EKx, EK, KDB, KDx, EDB, ED10, DB10, DBx, EB10, B109, B10x, 1098, 109x.

Schneider-udspil: Fordelingsvisende udspil fra småkort og langfarver. Der spilles mindste fra doubleton (dog undtaget honnør anden), midterste fra tripleton og 4.-højeste fra 4-farver eller længere farver, uanset om der er honnør eller ej i spidsen. Som eksempler på Schneider-udspil skal her anføres: xx, xxx, xxxx, xxxxx, 10x, Hx, Hxx, Hxxx, Hxxxx. Bemærk, at disse udspil gælder både mod ut- og farvekontrakter. Schnei-

der-udspillene bibeholdes igennem hele spillet.

Mange spillere bryder sig ikke om at spille en lille ud fra en doubleton mod ut-kontrakter, da det kan ligne en invitation. Dette kan f. eks. løses ved at anvende journalist-udspil mod ut-kontrakter, hvilket jeg personlig er tilhænger af. Om journalist-udspil skal kort nævnes, at man spiller gammeldags fra honnørkombinationer, idet bonden benægter højere honnør og 10'en lover en eller to højere honnører (intern sekvens). Der inviteres fra langfarver — jo lavere kort, jo bedre farve. Der spilles toppen fra doubleton og tripleton. Jeg skal ikke komme nærmere ind på det her, da det formentlig har begrænset interesse, men jeg kan henvise til Steen Møllers artikel i DANSK BRIDGE nr. 266 samt omtalen i »Systemer og konventioner«.

Lad os her se på et par udspilseksempler:

Modstanderne melder 1 ut (15-17) - 3 ut. Du har:

a) ♠ DB 6 4 2 ♥ E 7 ♦ D 9 4 ♣ 7 5 3

Udspil ♠ 4. Et angreb i spar ser mest lovende ud, og bonden vil let kunne give en ubehagelig blokade. Sparfarven kan formentlig rejses i et hug, hvis makker har es eller konge, hvad der udmærket kan være plads til efter meldeforløbet. Mod en farvekontrakt går det naturligvis ikke at invitere fra en farve med to honnører i spidsen — her startes med ♠ B, hvis farven skal røres.

b) ♠ D 10 6 ♥ E D 5 ♦ 8 5 ♣ K 10 8 5 3

Udspil ♣ 5, selv om det ofte er forkert at spille minor ud i dette meldeforløb. Vi råder imidlertid over så mange points, at vi ikke kan gøre os håb om ret mange honnørkort hos makker, så det er næppe rigtigt at forsøge at finde makkers eventuelle majorfarve.

c) ♠ K 8 2 ♥ DB 10 5 ♦ E B 5 ♣ 10 9 8

Udspil ♥ B. Dette burde være et evident udspil fra en tæt majorsekvens. Udspil i ruder eller spar vil ofte være en favør, og klørudspillet kan være et vigtigt tempotab.

d) ♠ E K 10 7 3 ♥ B 8 4 ♦ 8 6 2 ♣ 6 4

Udspil ♠ 7. Udspil af ♠ K er fristende, men det er ofte forkert, da det kan blokere farven eller bryde kommunikationen. Man har jo ingen indgange til den rejste farve, med mindre makker har tripleton. Det betyder naturligvis, at damen anden går hjem, men vi kan ikke løse begge problemer samtidig.

e) Du sidder Vest og er udspiller efter følgende meldeforløb: 1 ♠ - 2 ♣, 2 ♥ - 3 ♠, 4 ♠.

♠ 9 8 2 ♥ K 10 5 3 ♦ K B 8 ♣ D 7 3

Udspil ♦ B, idet ruderfarven formentlig er den svage. Der er endvidere risiko for, at klørfarven kan komme op at stå til ruderafkast, så det aggressive udspil anbefales. Det eneste rimelige alternativ er et trumfudspil for at forhindre hjertertrumfning på bordet.

f) Du sidder Vest og har udspillet efter følgende meldeforløb: 1 ut (15-17) - 4 ♥.

♠ D 10 7 2 ♥ 7 5 3 ♦ 8 4 ♣ E 9 6 3

Udspil ♦ 4. Selv om det ofte er forkert at spille ud fra en doubleton, finder jeg det denne gang for et rimeligt udspil. Modparten har normalt under 26 hp i denne sekvens, så makker har nok gode værdier bag på ut-hånden. Selv om han ikke ligefrem har ♦ E D bag på bordets konge, kan han have en trumfindgang, så vi alligevel kan få en rudertrumfning. Andre udspil kan i øvrigt være ganske risikable.

Jeg ved udmærket, at jeg ikke kan lære dig en masse om udspil ved nogle få eksempler. Resten skal indøves i praksis. Hvis jeg skal give et godt råd, skal det være: »Lyt til meldingerne, de kan ofte lede dig på rette vej.«

Omvendt kald: Man kalder i en farve ved at lægge det laveste kort i farven. Undertiden er det laveste kort relativt højt, og man kan da fuldføre kaldet ved at lægge et højere kort i samme farve ved først -givne lejlighed. Dette princip medfører, at man afviser i en farve ved at lægge et højt kort eventuelt senere efterfulgt af et lavere kort. Ved afvisning gælder det om at lægge et så højt kort, at makker tydeligt kan læse, at det er en afvisning. Man skal naturligvis ikke afvise med højere kort, end hvad der kan undværes i en given situation. Fra en værdiløs tripleton vil man ofte kunne undvære næsthøjeste, men ingen regel uden undtagelse. Ved afvisning fra lavhonnør-sekvenser lægges altid højeste honnør.

Malmø-markeringer: I markeringssituationer vises farvelængder efter Malmø-princippet. Lav-høj viser et lige antal, medens høj-lav viser et ulige antal. Hvis man i første omgang har brugt en honnør eller kaldt/afvist i en bestemt farve, kan man derefter vise den oprindelige farvelængde efter samme principper.

Selv om nogle hjemlige spillere er svorne tilhængere af kun at spille med markeringer, må man nok sige, at man både på dansk og internationalt topplan alt overvejende anvender både kald og markeringer. Det er i virkeligheden et meget nuanceret våben, når det bruges på den rigtige måde, men det gælder her om at have klare definitioner på, hvornår man kalder, og hvornår man markerer. Jeg foreslår følgende almindelige principper:

- 1) Når makker spiller en farve ud, bruges kald og afvisning. Inviterer makker, skal man naturligvis om nødvendigt bruge sin honnør. Kan man i dette tilfælde ikke stikke bordets lavhonnør eller mellemkort, markeres dog længde straks.
- 2) Når modparten spiller en farve, markeres længden i denne farve. Man kan altså ikke kalde i en farve, som modparten spiller.
- 3) Første gang man bliver renonce i en farve, som modparten eller makker spiller, kaldes med et lille kort i den farve, man ønsker spillet. En anden

mulighed er at afvise i en anden farve. Senere afkast vil, afhængig af situationen, være markeringer eller blot afkast.

- 4) Har man i første omgang brugt en honnør eller kaldt/afvist i en farve, kan man i anden og tredje omgang markere den oprindelige længde i farven.
- 5) Mod slemmer markeres principielt. Hvis makker trækker et es, bruges dog kald/afvisning.

Det er uhyre vigtigt, at ethvert makkerpar indarbejder detaljerne ved kald og markeringer. Efter min opfattelse skal man hverken overdrive kald eller markeringer. Specielt giver alt for slaviske markeringer ofte modparten mere hjælp end makker. Det ideelle er, hvis man kan nøjes med at markere, når makker har brug for det. Også kaldene kan overdrives. Nogle spillere ser kald, hver gang der lægges et lille kort. Husk på, at makker på et eller andet tidspunkt under spillet også skal af med sine små kort. I visse situationer er et lille kort en kommando, i andre situationer er det blot et forslag, og undertiden er det bluff. Prøv at få det indarbejdet.

Lavinthal: Et farveskift-signal, som anvendes i modspillet for at dirigere makkers tilbagespil i situationer, hvor det er oplagt, at der skal skiftes farve. Et usædvanligt højt kort beder om den højstgældende farve, medens et usædvanligt lavt kort beder om den lavestgældende farve, idet der ses bort fra allerede spillede farver og trumffarven. Konventionen anvendes oftest for at dirigere et tilbagespil, når makker sættes ind på en trumfning, men kan også undertiden anvendes, hvis makker holder et honnørudspil mod en farvekontrakt, hvor bordet har singleton i udspilsfarven. Normalt vil makkers afkast på udspillet dog stadigvæk være kald/afvisning, med mindre det er *krystalklart*, at der skal skiftes farve. Denne situation har givet anledning til utallige misforståelser. Er du derfor i tvivl, om det er en Lavinthal-situation, så er svaret nej.

Lad os til sidst se på, hvordan vore modspilssignaler fungerer i praksis.

g)

	♠ 72					
	♥ D 9 3					
	♦ KD 10 9 6 5					
	♣ D 6					
♠ KD 10 8 4	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ø</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	V	N	Ø	S	♠ B 6 3
V	N					
Ø	S					
♥ B 8 5 2		♥ 10 7 4				
♦ 7 2		♦ E 8 3				
♣ E 10		♣ 8 5 4 2				
	♠ E 9 5					
	♥ E K 6					
	♦ B 4					
	♣ K B 9 7 3					

Syd åbner med 1 ut (15-17), og Nord hæver til 3 ut på grund af den lange ruderfarve. Udspil ♠ D, der får lov at holde, idet Øst kalder med 3'en. Vest fortsætter i spar, som Syd stikker tredje gang, hvor der lægges ♥ 3 fra bordet. Nu følger ♦ B, hvortil Vest bekender med ♦ 2 og Øst med ♦ 8. Der fortsættes i ruder, idet Øst venter med at stikke til tredje omgang for at se makkers kald. Vest, der ønsker at dirigere et klørtilbagespil, har ingen acceptable små kort i klør og må derfor i denne klare kaldesituation afvise kraftigt i hjertet. Dette gøres bedst med ♥ B, der indirekte er en meget klar opfordring til klørtilbagespil. Bemærk, at et forkert tilbagespil i denne situation betyder vunden kontrakt.

h)

	♠ ED 10 3					
	♥ DB 8 3					
	♦ 10 8 6 3					
	♣ 5					
♠ 9	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">V</td><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ø</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	V	N	Ø	S	♠ B 7 6 5 2
V	N					
Ø	S					
♥ 9 7 5		♥ E				
♦ B 7 5 4		♦ K 9 2				
♣ KB 10 8 4		♣ E 9 7 2				
	♠ K 8 4					
	♥ K 10 6 4 2					
	♦ ED					
	♣ D 6 3					

Syd åbner i Acoll med 1 ♥, som Nord støtter til 3 ♥ (limit), og Syd afslutter med 4 ♥, der på papiret er en god kontrakt. Vest starter efter Schneider-Rusinow med ♠ 9, der går over 10'en og bonden til spilførers konge. Trumffortsættelsen sætter Øst ind på esset, idet Vest starter sin Malmø-markering med ♥ 7. Da Øst

nu kender alle de spar, der er højere end 9'en, er han klar over, at makker har startet med en singleton, og han fortsætter med ♠ 2, som Vest trumfer med ♥ 5. Vests hjertermarkering viser, at han har endnu en trumf. Østs ♠ 2 er Lavinthal til klør, som Vest følger og derved får endnu en spartrumfning, og beten er en kendsgerning efter præcist modspil. Selv om spillfører ikke kunne forhindre dette modspil, skulle han have gjort det vanskeligere ved at bruge ♠ E i første stik. Nu kan Øst ikke mere se, om der er startet fra singleton eller kongen tredje, og et ruderskift kan være fristende, når Øst kommer ind på ♥ E.

i)

♠ K B 9 3	♠ 6 4	♠ E 7 2
♥ B 7 5	♥ K 8 6	♥ E 9 4 2
♦ 10 7 4	♦ E D 9	♦ 8 6 5 2
♣ K 8 4	♣ 10 7 6 3 2	♣ 9 5

♠ D 10 8 5	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">V</td><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td><td style="padding: 2px 5px;">Ø</td></tr> </table>	V	N	S	Ø	♠ E 7 2
V	N					
S	Ø					
♥ D 10 3		♥ E 9 4 2				
♦ K B 3		♦ 8 6 5 2				
♣ E D B		♣ 9 5				

Syd åbner med 1 ut (15-17), hvor på Nord inviterer med 2 ut, som bliver slutkontrakten, da Syd ikke kan finde tillæg. Vest starter aggressivt med ♠ 3 (4.-højeste), som Øst stikker med esset for at fortsætte med ♠ 7, der går over 10'en til bonden. Vest kan se, at makkers ♠ 7 viser et ulige antal spar fra starten, og en sparfortsættelse vil derfor rejse et sparstik hos spillfører, hvilket kan være afgørende, hvis spillfører har

♠ D 10 8 5 ♥ E D x x ♦ B x ♣ E D x

da Syd så kan vinde kontrakten med 1 sparstik, 4 hjerterstik, 2 ruderstik og 1 klørstik. Hvilket skift skal Vest satse på?

Med den aktuelle sats sættes kontrakten både med et ruderskift og et

hjerterstik, hvis signalerne er i orden. Har Syd imidlertid den tænkte hånd (se ovenfor), er et ruderskift afgørende, da Syd ellers let får 9 stik. Spil derfor først ♦ 7, og når Øst afviser med ♦ 8 på bordets es, må Vest inde på ♣ K skifte til hjerter. Øst stikker med esset og returnerer spar, og undertrækket er en realitet. Som det fremgår, er det vigtigt, at Øst kalder/afviser på rudertilbagespillet. Selv om Syd bruger ♦ E fra bordet, er det langt fra sikkert, at han ♦ K hjemme på hånden. Derfor: »Stol altid på makker, når du har brug for det.« Modstanderne vil altid gøre, hvad de kan for at vildlede dig.

QUIZ

De tre udspilshænder er hentet fra Bridgetidningens serieturnering, hvor der gives points fra 0 til 10. Du sidder Vest og skal spille ud:

- a) ♠ K 10 7 4 ♥ D B 9 7 ♦ B 8 ♣ E 4 2
S-N melder: 1 ♠ - 1 ut, 2 ♣ - pas.
- b) ♠ B 5 4 2 ♥ E B 9 5 ♦ B 10 8 2 ♣ 7
S-N melder: 1 ♠ - 1 ut, 4 ♠ - pas.
- c) ♠ K 9 7 3 ♥ D 7 4 3 ♦ E 10 8 ♣ K 8
S-N melder: 1 ut - 2 ut, 3 ut - pas.

Svar på quiz.

- a) Du sidder bagpå åbners sparfarve, hvor bordet er kort. Spil derfor trumf ud for at forhindre trumfninger på bordet. ♣ x giver 10 p, ♣ E giver 2 p, og ♥ D eller ♥ B giver 1 p.
- b) Da du sidder med trumfstik, betaler det sig næppe at starte med singleton. Vælg det sikre ruderspil. ♦ 10 (Rusinow) giver 10 p, ♣ 7 giver 7 p, og ♥ E giver 1 p.
- c) Makker råder højest over 2-3 hp, så det gælder om ikke at give favør. Det er oplagt, at der skal major ud, men hvilken farve? ♠ x giver 10 p, og ♥ x giver 5 p.

DBF's BRIDGEBIBLIOTEK



1. Turneringslederbogen	G. Zabel
2. Klubhåndbogen	DBF
3. Jarlen af Es, 6	A. Dithmer
4. De internationale love for turneringsbridge, hft./ibd.	DBF /B. Keith Hansen
5. Jarlen på bridgerejse	A. Dithmer
6. Auto-Bridge, begynderkursus	J. Boeck
7. Sebastian Knuhrr & Co.	E. Sigfusson og K. Tarp
8. Spil Acol	Johs. Hulgaard og A. Voigt
9. En Bridge-weekend	T. Johansen
10. Bridgesystemer og -konventioner	Steffen Steen Møller
11. Bridge – spil og modspil fra A til Z	Hugh Kelsey
12. Bridge-odds	Hugh Kelsey og Michael Glauert
13. Dansk Bridge Standard	Flemming Dahl
14. Trelde-spørgemeldinger	Steffen Steen Møller

Planglagt udgivelse i 1981:

Danmarks Bridgeforbunds kommenterede bridgelove
af Bent Keith Hansen.

DANMARKS BRIDGEFORBUNDS BOGFORLAG