

Bridge 4 - Svar på åbning 1/2 sans - Metode THY 4

- HUSK: 1) Det er for det meste en fordel at spille i trumf og ikke i sans (delkontrakt), dette gælder også for minor !
 2) Sansåbners makker er KAPTAJN
 3) Der er nu 3 muligheder for spillet – der kan spilles SANS eller med TRUMF eller efter FJENTLIG INDMELING
 4) For at spille i sans, skal du have en jævn fordeling og ingen 5-farve i major. Du kan godt have 4-farver.

Sansmeldinger:

- Svarers 1' melding: 1) Har du 9 hp., så melder du 2 ut - dog med en god langfarve + evt. gode mellemkort – meld = 3 ut
 2) Har du 10 hp, så melder du 2 ut med dårlige mellemkort – med gode + evt langfarve, så melder du 3 ut
 3) Har du 11 hp., så melder du 3 ut
 4) Har du 16+ hp - vi Cuebid'er – vi skal sandsynligvis i SLEM
 5) Har du mindre end 9 hp., så meld pas – måske senere kan du melde 2 ut = Stopmelding
 2 ut ---- 9 - 10 hp. 5 ut ---- 18 - 19 hp.- se også B7.1
 3 ut ---- 11 - 15 hp. 6 ut ---- 20 - 21 hp
 4 ut ---- Bruges til at spørge efter esser 7 ut ---- 22 + hp.

Farvemeldinger – Ingen indmelding

- Svarers 1' melding: 1) 0- 8/9 hp. --- = Pas - ingen 5-farve i major og ingen 6-farve i minor eller 5/5-farve i kl og ru
 2) 10+ hp. --- = 2 kl.- Stayman ----- **NB1a**
 3) 10+ hp --- = 2 kl - Smolen ----- **NB1e**
 4) 0- 5 hp --- = 2 kl - Svag hånd m.5/5 eller 6-farve i kl/ru **NB1b,c,d**
 5) 6+ hp --- = 2 ru – Overføring til hj, 5-farve ----- **NB2**
 6) 6+ hp --- = .2 hj – Overføring til sp, 5-farve ----- **NB2**
 7) 6+ hp --- = 2 sp – Har 5/5 eller 6-farve i kl/ru ----- **NB3**
 8) 15+ hp --- = 3 i bedste farve – mod SLEM – meld langsomt!! – se også NB2

NB1a: Åbner skal altid over for 2 kl melde 2 ru - Kaldet Marionet Stayman. HUSK – Svarer er kaptajn.

- 1) Svarer har 1 majorfarve – melder den anden farve (4-farve)
- 2) Svarer har 2 majorfarver – melder 2 ut
- 3) Åbners 3' melding = Har han den ønskede 4-farve i major, så melder han 3 i farven ellers melder han 3 ut
- 4) Svarers 3' melding = Pas eller 4 hj eller 4 sp – STOP eller han Cuebid'er (mod SLEM)

1 ut = 7 stik = 90 hp / 8 stik = 120 hp NB: Som det ses, så skal der 2 stik mere til (3 kl kontra 1 ut), for at det regnskabsmæssigt er bedre
 2 kl,ru = 8 stik = 90 hp / 9 stik = 110 hp Derfor skal Svarer, når han får en hånd m. 0-8 hp vurdere, om der skal spilles i ut eller i
 3 kl,ru = 9 stik = 110 hp /10 stik = 130 hp trumf – kortvurdering !. Har du 0-5 hp, så er det nok bedst at spille i trumf og med 6-8 hp
 bedst at spille i 1ut ! HUSK – med 9 hp melder du 2 ut. (evt. 3 ut, se øverst)

NB1b: 1 ut – 2 kl **NB1c:** 1 ut – 2 kl
 2 ru - p ---- = 0 - 5 hp + 6/7-farve i ru 2 ru – 3 kl ---- = 0 - 5 hp + 6/7-farve i kl

NB1d: 1 ut – 2 kl **NB1e:** 1 ut – 2 kl
 2 ru – 3 ru - = 0 - 5 hp + 5/5-farve i kl og ru 2 ru – 3 hj ---- = 10+ hp + (4 hj og 5 sp) – SMOLEN eller
 3 sp ---- = 10+ hp + (4 sp og 5 hj) - rest efter alm. regler

NB2: Ved overføring til hj/sp har Åbner måske eller måske ikke tilslutning, så:

Delkontrakt/ Udgang:

1 ut – 2 ru
 2 hj - ? ? = Pas = 0 - 8 hp - der spilles i hj
 = 2 ut = 9/10 hp - Åbner melder pas/3 hj/3 ut/4 hj
 = 3 ut = 10-14 hp - Åbner melder pas/4 hj

Mod SLEM:

1 ut – 2 ru
 2 hj – 3 kl ---- 3 kl = 15+ hpsp - Makker- har vi fit i hj ?
 3 hj - ---- 3 hj = Ja – vi har fit i hj
 3 ut - ---- 3 ut = IKKE fit i hj – rest efter alm. regler

NB3: 1 ut – 2 sp ----- = 6+ hp + 5/5 i minor eller 6-farve i kl eller ru. Svarer er kaptajn!

? Åbners 2' melding: 2 ut = Lige antal kl og ru (min. 3-3) eller længst i ru
 3 kl = Længst i kl (min. 3-farve)

NB: Der er altid mellem 7 og 11 kl eller ru.

Svarers 2' melding : Pas --- = STOP ---- eller
 til 2 ut / 3 kl 3 ru -- = STOP ---- eller
 3 hj, sp = Åbner, hvis du har hold i hj,sp, så meld = 3 ut – ingen hold, så meld = 4 kl
 Svarer vil så derefter sætte den endelige kontrakt (pas, 4 ru, 5 kl, 5ru)
 3 ut = STOP
 4 kl,ru = kl eller ru er trumf – mod evt. SLEM (Cuebid)
 4 hj,sp = Evt. Cuebid
 5 kl,ru = STOP

Farvemeldinger- Med indmelding

Bridgebog 3, side 50-51 + 41-42 + div.

V N Ø S
 1 ut 2x ?

- Svarers 1' melding: 1) 0- 5 hp. ---- Pas
 2) 6+ hp. ---- Db – strafdobling
 3) 6- 9 hp ---- 2 hj,sp + 5-farve i major - STOP
 4) 10+ hp ---- 3x - Fjendens farve = Stayman – begge major
 5) 10+ hp. ---- Meld bedste farve på 3-trinnet
 6) 10-15 hp. ---- 4 hj / sp, min. 5-farve – Trumf - STOP

NB: Evt. melding i ut, se venligst øverst på siden. Der skal være min. 1 hold i fjendens farve!

Åbner melder 2 ut (20 – 21) Kortfordelingsmuligheder : Rimelig jævn fordeling evt. med 5-farve i minor.

Betingelserne er som ovenfor ved 1 ut. Svarer behøver selvfølgelig kun at have ca. 4/ 5 hp mindre