# 2.1

# Bridge 2 – Aabningsmeldinger + genåbninger

## Du kan åbne med: a) 12 hp og vi åbner i hj og sp kun med min. 5-farve!

b) 11 hp + 2 sp – gælder alle hænder- skæv hånd

c) For at vise makker et udspil eller spære, kan du åbne med ned til 10 hp – gælder kun 3`hånd

d) Skal vi i det hele taget åbne? Er du i tvivl, så brug 20-reglen, se NB1

e) Åbning 1 kl = Svarer melder 1) 0 – 5 hp og med Indmelding- = Pas

2) 0 – 5 hp og ingen Indmelding - = 1 ru (relæ)

3) 0 – 5 hp + 6-farve i kl/ru - - - = 2 kl eller 2 ru

4) 0 – 5 hp +6-farve i hj el. sp - - - = 2 hj eller sp (Bridge 7.3)

5) 6+ hp - - - - - - - - - - - - - -= Meld bedste farve (ikke relæ)

f) Som Svarer skal du melde ru før du melder en evt. hj/sp-farve. Har Åbner en 4-farve i major, så

melder han den ved næste melding.

NB1: 20 – Reglen

Du sidder med f. eks. DBT9874 – E74 – E2 – 9 = 11 hp

Hvordan skal du åbne – skal du melde pas, 1 sp, 2 sp eller 3 sp?

Først - hånden er for stærk til en spærremelding og spillestyrken for stor til at melde pas!

Skal du så åbne med 1 sp – her kan 20-reglen hjælpe dig.

Læg antal kort i de 2 længste farver + antal hp sammen og giver dette 20 eller mere = Åben

Åbningsmeldinger

## Hp Melding Bemærkninger

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

0- 11 Pas Dog - se spærremelding Bridge 8 + åbning i 3`hånd + ovenfor.

12-21 1 i farve Laveste 4-farve, højeste 5-farve, dog er der særregler, se 1)

15-17 1 ut Jævn fordeling, ingen singleton, kun 1 dobb.ton, stoppere i 3 farver, ingen 5-farve i major

20-21 2 ut Do.

22+ 2 kl. Stærk åbningsmelding, se Bridge 3 HUSK: Honnørpoint-skalaen er mest retvisende med

jævne hænder.

5 – 10 2 ru Multi – Metode THY 3, se Bridge3

5 - 10 2 hj./ sp. Svag åbningsmelding – Metode THY5 - se Bridge 8

5 – 10 3 kl/ru/ hj/ sp Do.

16+ 3 ut Gående minor m. ringe sidestyrke - mindst 7 kort med EKD

NB: 1) Åben ikke slavisk med den lavest gældende af flere 4 farver ( kan være for ringe) – min. DTxx

1. Første og anden melding i sans – gælder både Åbner og Svarer - ingen singleton ( dog ikke ved sans af nød!!)
2. HUSK- at med 2 stk. 5- farver, skal du melde den størst gældende farve først

##### Genåbning ( modspil )

Er vi ca. lige så stærke som modstanderne, hvorfor så vælge at passe til modstandernes valgte farve – der skal kæmpes !

Hensigten med en ”Genåbning” er, at meldingerne ikke dør ud i kraft af 3 passer – på et lavt niveau.

Går modstanderne i stå i meldingerne på lavt niveau = Genåbning

Eks.: 1 ru – p – 1 hj – p Eks.: 1 hj – p – 2 hj - p Eks.: 1 hj – p – p - ?

2 hj - p - p - ? p - ?

Genåbningsregler

1. Modparten er gået i stå – vi er ca. lige stærke Indmelder: 1) Db med min. 8 hp + de rigtige kort
2. Modparten har åbnet 2) Indmeld med min. 8 hp + 5-farve
3. Der er i forløbet meldt 2xpas 3) Indmelde med 1 ut og 12-14 hp + sanskort + hold
4. Sælg ikke ud på 1-trinnet – måske dog til 1 ut 4) Springindmelde med min. 13 hp + 6-farve
5. Sælg ikke ud under 2 sp 5) Indmelde i fjendens farve ( MC ) med 8+ hp
6. Tænk på zonestillingen 6) Indmeld 2 ut = 5/5-farve i de 2 laveste farver
7. Offermeldinger på alle niveauèr NB: Som Indmelder skal du huske – kun efter 2 pas,
8. Det er hånden med fordelingen, der skal kæmpe at du skal lægge 3 hp til og så melde !
9. Du skal genåbne med ca. 3 hp mindre end normalt

Eks.: 1 hj – p – 2 hj – p ? = Bxxx – x - KDxx – KTxx = 9 hp Du skal Db – en perfekt tilpasning til de andre farver

p - ?

Eks.: 1 ru – p – 2 ru – p ? = DTxx – KBxxx – Dxx – x = 8 hp Du skal indmelde med 2 hj – 5-farve

P - ?

Eks.: 1 ru – p – p - ? ? = EBTx – Exx – KTx – BTx = 13 hp Du skal melde 1 ut, du lover 12-14 hp

2.2

Eks.: 1 hj – p – p - ? ? = EKBxxx – xx – Exx – Kx = 15 hp Du skal melde 1 sp – viser 10+ hp + 5-farve.

Eks.: 1 ru – p – p – 2 ru - - - viser 4/4-farve i major (MC) + 8+ hp

Eks.: 1 hj – p – p – 2 hj - - - viser 5-farve i sp + 5-farve i minor (MC) + 8+ hp

Eks.: 1 ut – p – p - ? ? = Exx – BTxxx – DBTx – x = 8 hp Meld 2 hj – hver gang – hvis du vil vinde fremadrettet

Eks.: 1 ut – p – p - ? ? = EKxx – EKTx – xxx – xx = 14 hp Meld 2 kl – er Stayman – du har 4/4 i major

Eks.: 1 ru – p – 1 ut – p ? = EDxx – KTxx – Txxx – x = 9 hp Meld 2 ru – er MC – du har 4/4 i major

p - ?

Eks.: 3 ru – p – p - ? ? = KBTxx – DBTxx – 0 – Kx = 10 hp Meld 4 ru – alle hænder er skæve og vi har 5/5 i major

Eks.: 1hj – p – p – ? ? = Kx – x – EBTxx – KDxxx = 13 hp Meld 2 ut – har 5/5 i de 2 laveste farver

Forsætter

1. Du skal huske, at efter 2 x pas, så har Indmelder ca. 3 hp mindre end meldingen normalt ville vise.

Du skal derfor trække ca. 3 hp fra din melding f.eks. du har 11 hp + sanshånd – du skal melde 11-3 = 8 hp = 1 ut

Eks.: 1 hj – p – 2 hj – p ? = KTxx – KTx – xx – KTxx = 9 hp Her skal du melde 2 sp!

p - Db - p - ?

Eks.: 1 ru – p – p – 1 sp ? = Dx - Exxx – Exxx – Dxx = 12 hp Her skal du melde 1 ut – (12 – 3 = 9 hp )

p - ?

Du bør undlade at genåbne når:

1. Efter åbning 1 sp, skal du med korthed i hj ikke genåbne – du jager måske fjenden over i en bedre fit!
2. Efter 1 kl – p – p - ?, så skal du passe på, kl åbningen er måske ”falsk”
3. Vær varsom med genåbning med længe i fjendens farve
4. Du bør sikkert genåbne med korthed i fjendens farve
5. Se genåbningsregler!

NB: Åbning i 4’ hånd ( balanceret hånd)

1. Hvis du melder pas, så får du 0 point
2. Hvis du åbner og så taber = Resultat dårligere end a)
3. Hvis du bruger ”Parsonreglen”, så er der gode muligheder for gevinst.

Parsonreglen = Hp + antal spar = Åben med min. 15 - - - - Er der mindre, så meld pas- - - dog, se d)

1. Med 9 – 12 hp + god 6/7- farve= Åben på 2 evt 3- trækket i farven