# 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 !

1. Sansåbners makker er KAPTAJN
2. Der er nu 3 muligheder for spillet – der kan spilles SANS eller med TRUMF eller efter FJENTLIG INDMELING
3. 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 eller5/5-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

**NB1**a: 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 ho / 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: Mod SLEM:

1 ut – 2 ru 1 ut – 2 ru

2 hj - ? ? = Pas = 0 - 8 hp - der spilles i hj 2 hj – 3 kl - - - 3 kl = 15+ hpsp - Makker- har vi fit i hj ?

= 2 ut = 9/10 hp - Åbner melder pas/3 hj/3 ut/4 hj 3 hj - - - - - - - 3 hj = Ja – vi har fit i hj

= 3 ut = 10-14 hp - Åbner melder pas/4 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 eller med en 6/7-farve = Meld på 2- trinnet i farven - STOP

2) 6+ hp. - - - - Db NB: Evt. melding i ut, se øverst på siden.

3) 6 – 9 hp - - - - 2 hj,sp + 5-farve i major - STOP Svarers 1’ melding på 2-trinneet = STOP

4) 10+ hp - - - - 3x - Fjendens farve = Stayman – begge major Svarers 1’ melding på 3-trinnet = Udgang

5) 10+ hp. - - - - Meld bedste farve på 3-trinnet – min. 4-farve

6) 10-15 hp. - - - - 4 hj / sp, min. 5-farve – Trumf - STOP

# 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