



Svarhåndas andre melding

Kapittel 5

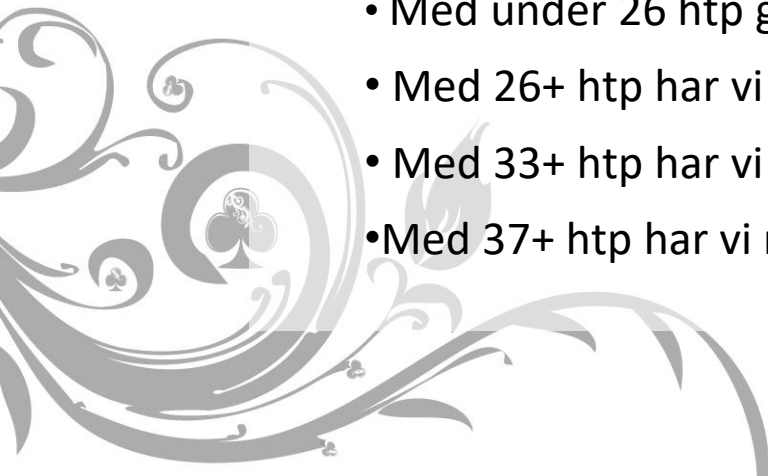


Samtale

Vi må ha en samtale sammen med makker for å finne beste kontrakt. Siden vi ikke har lov til å snakke i kortene, må den samtalen skje gjennom meldinger.

Hva ønsker vi å finne ut?

- Har vi trumftilpass?
- Samlet styrke i makkerparet
- Skal vi spille delkontrakt, utgang, lille- eller storeslem
 - Med under 26 htp gjelder det å stoppe i beste delkontrakt.
 - Med 26+ htp har vi nok til utgang.
 - Med 33+ htp har vi nok til lilleslem.
 - Med 37+ htp har vi nok til storeslem.



Hvilke muligheter har svarhånda?

- Passe
 - Hvis åpners melding ikke er krav, og svarhånden ikke ser mulighet for utgang
- Støtte åpneren
 - Preferer en av åpnerens farger hvis åpneren har meldt to farger
- Melde en lang farge en gang til
- Invitere til utgang
- Melde utgang
- Melde en melding som er krav
 - Hvis man vet at man skal i utgang, men ikke hvilken utgang



Fjerde farge krav (1)

Noen ganger vet vi at vi er sterke nok til å melde utgang, men vi vet ikke hvilken utgang vi skal spille.

Da kan vi bruke fjerde farge

Hvis makker har meldt to farger, og vi en så er det sjeldent vi skal spille med den siste fargen som trumf. Derfor bruker vi den til noe annet



Fjerde farge krav (2)

Hvis vi har mye i den fjerde fargen kan vi melde grand, men om vi ikke har en stopper er det skummelt

Derfor brukes fjerde farge til å finne ut av mer om makkers kort

Det er krav til utgang, og lover ingenting i fargen vi melder



Svar på fjerde farge

Hvis makker melder fjerde farge er vi nødt til å svare, og vi prioriterer å vise frem:

1. Tre kort støtte i makkers farge
2. Ekstra lengde i egen farge
3. Stopper i den fjerde fargen



Oppgaver

1) Hva melder du etter 1  - 1  - 2  - ?

 654

 EK10943

 kn65

 2

2) Hva melder du etter 1  - 1  - 2  ?

 KD1098

 Ekn2

 D76

 87

Svar oppgaver

- 1) Vi har 8 hp og 6-korts ♥ . Selv om vi har tilpass i ruter, så velger vi å vise frem hjerteren på nytt. Vi melder derfor 2 ♥
- 2) Vi har 12 hp, og vi kan derfor kreve, men vi vet ikke hvilken utgang vi skal spille. Vi har ikke stopper i ♣ og kan derfor ikke melde NT. Om vi melder fjerde farge kan vi ta med makker på råd. Vi melder derfor 3 ♣ .

