



# Svarhåndas andre melding

Kapittel 5

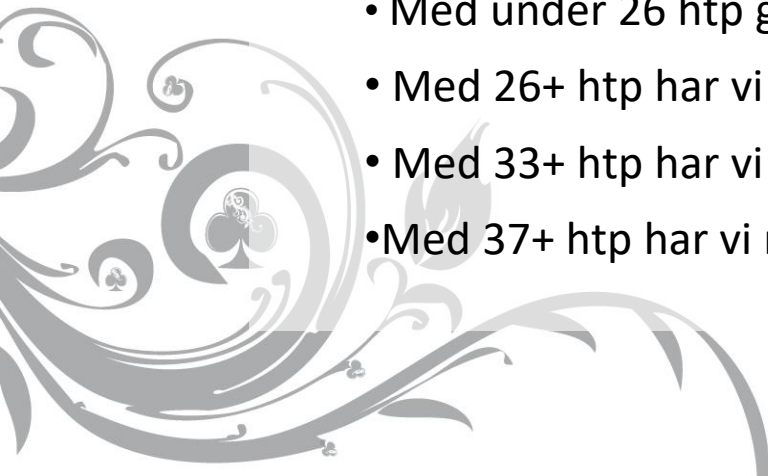


# Samtale

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



# Ingen gode alternativer

Noen ganger har vi ikke støtte, ekstra lengde eller stopper. Hva skal vi gjøre da?

Da blir vi nødt til å lyve litt. Noen ganger passer bare kortene dårlig.

Det beste er som oftest å gjenmelde en av fargene sine på laveste trinn.



# Hold i 4. farge

Husk at om vi har hold i den fjerde fargen, så er det ikke nødvendig å melde 4. farge, da kan vi melde NT. Husk å hoppe til utgang!

Unntaket er om vi har fem kort major, da kan vi melde 4. farge for å høre om makker har støtte. Så om ikke, melder vi NT.





# Fjerde farge

- Viser ofte svakhet i fjerde farge

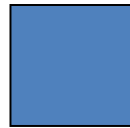
Vest

♠ EKkn1052

♥ 43

♦ Kkn43

♣ 6



Øst

♠ D3

♥ 765

♦ D75

♣ EKD43

Vest

1 ♠

2 ♦

2 ♠

Øst

2 ♣


2 ♥\*

4 ♠

- Vest viser minst 6- korts ♠ med 2♠ . Øst kan da melde sluttkontrakten 4♠ . Det er best å unngå 3 NT når man har en såpass svak ♥-farge.

# Fjerde farge (2)

- Med gode kort i fjerde farge er det ofte rett å melde grand
- Med samme innledning og en litt annen hånd melder øst 3 NT:

Vest		Øst
♠ EKkn1052		♠ 3
♥ 43		♥ KD105
♦ Kkn43		♦ 765
♣ 6		♣ EKD43

Vest	Øst
1 ♠	2 ♣
2 ♦	3 NT

- Fjerde farge er minst invittstyrke
- Her har øst nok poeng til utgang, og gode kort i fjerde farge. Melder da 3 NT selv.

# Oppgaver

1) Hva melder du etter  $1\spadesuit - 1\heartsuit - 2\clubsuit - ?$

$\spadesuit$  654

$\heartsuit$  EK10943

$\diamondsuit$  kn65

$\clubsuit$  2

2) Hva melder du etter  $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamondsuit?$

$\spadesuit$  KD1098

$\heartsuit$  Ekn2

$\diamondsuit$  D76

$\clubsuit$  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♣.



# Oppgaver

- Makker åpner med 1♥. Du svarer 1♠.  
Makker melder 2♣.
- Hva melder du med?

Vest	Øst
1♥	1♠
2♣	?

1. ♠EK1092 ♥64 ♦1092 ♣ED5

2. ♠KD63 ♥108 ♦Ekn85 ♣kn108

3. ♠Kkn10986 ♥7 ♦D842 ♣53

4. ♠KD1092 ♥6 ♦E54 ♣kn1086

# Oppgaver

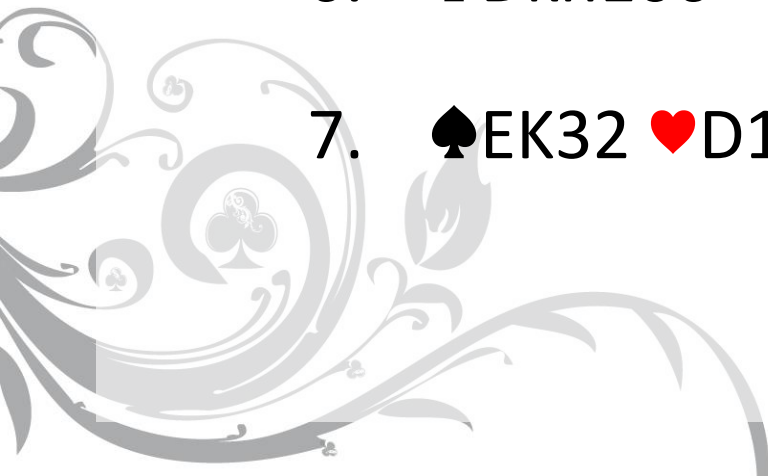
- Makker åpner med 1♥. Du svarer 1♠.  
Makker melder 2♣.
- Hva melder du med?

Vest	Øst
1♥	1♠
2♣	?

5. ♠E1054 ♥kn62 ♦D1092 ♣75

6. ♠Dkn106 ♥54 ♦KDkn3 ♣Ekn5

7. ♠EK32 ♥D106 ♦E1052 ♣75



# Makker åpner med 1♥. Du svarer 1♠. Makker melder 2♣.

- Hva melder du med?

1. ♠EK1092 ♥64 ♦1092 ♣ED5

**Fasit: 2♦**

Forklaring: Du har poeng nok til utgang. Flere sluttkontrakter er mulige: 4♠ (om makker har 3-korts ♠). 4♥ (om makker har 6-korts ♥) eller 3 NT (om makker har gode kort i ♦). Vi melder fjerde farge 2♦. Mål: finne ut mer om makkers kort før vi bestemmer sluttkontrakt.

2. ♠KD63 ♥108 ♦Ekn85 ♣kn108

**Fasit: 2NT**

Forklaring: Makker har vist minst 5-kort ♥ og minst 4-kort ♣. Du har ikke støtte til noen av makkers farger. 11 hp er nok til å invitere til utgang. Med gode kort i fjerde farge blir meldinga 2NT, som er en invittmelding (11-12 hp). Makker melder utgang dersom hun har 14 hp eller mer.

# Makker åpner med 1♥. Du svarer 1♠. Makker melder 2♣.

- Hva melder du med?

3. ♠Kkn10986 ♥7 ♦D842 ♣53 **Fasit: 2♠**

Forklaring: Du har ikke poeng nok til utgang, og heller ikke støtte til noen av makkers farger. Du har imidlertid 6-korts ♠. Du kan melde 2♠. Dette viser en svak hånd (ca 6-9 hp) og minst 6 kort i farga. Husk at du ikke kan melde 2♦ – det er fjerde farge og viser bedre kort!

4. ♠KD1092 ♥6 ♦E54 ♣kn1086 **Fasit: 3♣**

Forklaring: Etter at makker har vist minst 4♣ kan du støtte den farga. Du har 12 htp, ikke nok til å kreve til utgang. For at utgang skal stå må makker ha ekstra styrke. Om så er tilfelle melder makker en gang til.



# Makker åpner med 1♥. Du svarer 1♠. Makker melder 2♣.

- Hva melder du med?

5. ♠E1054 ♥kn62 ♦D1092 ♣75      **Fasit: 2♥**

Forklaring: Du har ikke poeng nok til utgang, og ønsker dermed å stoppe lavt. Makker har vist minst 5♥ og 4♣. Du har 3-korts støtte i♥ og velger dermed denne farga som trumf. Meldinga 2♥ viser 6-9 htp.

6. ♠Dkn106 ♥54 ♦KDkn3 ♣Ekn5      **Fasit: 3NT**

Forklaring: Du har nok poeng til utgang. Makker har vist minst 5♥ og minst 4♣. Du har ikke støtte til noen av makkers farger. Da blir det mest aktuelt å spille NT-kontrakt. Med gode kort i fjerde farge blir meldinga 3NT. Husk at du heller bør bruke fjerde farge i stedet for 3NT dersom du ikke har gode kort i fjerde farge (her♦).

# Makker åpner med 1♥. Du svarer 1♠. Makker melder 2♣.

- Hva melder du med?

7. ♠EK32 ♥D106 ♦E1052 ♣75

Fasit: 4♥

Forklaring: Du har poeng nok til utgang. Makker har vist minst 5-kort ♥ og 4-kort ♣ (husk at makker ville åpnet i den lavest rangerte fargen med 4-4 i ♣ og ♥, altså 1♣. Derfor lover åpning i majorfargen og gjenmelding av minorfarge *alltid* minst 5-kort i åpningsfargen). Du har 3-korts støtte i ♥, og velger dermed denne fargen som trumf.

Meldingen 4♥ viser 13-19 htp.