

REVERSE

Oppfattes som et vanskelig område, og mange etablerte spillere sliter også med å bruke det på korrekt måte.

Vi kan oversette det på et vis ved å kalle det ” **melde oppover**”

Eksempel 1:

S	N
1 kl	1 hj
2 ru	

Det viser minst 16 hp og: **kløverfargen er lenger enn ruterer !**

Det kan f.eks vise en hånd som denne:

E 4
10 2
E K 10 6
E D 10 5 4

Hvis fargene er like lange, melder vi annerledes.

Gi Syd denne hånden:

E 4

10

E K 10 6 4

E D 10 5 4

Da går meldingene slik:

S

N

1 ru

1 hj

3 kl

Åpning i en farge og hopp i underliggende viser minst 16 hp og at den først meldte fargen er like lang eller lenger enn den først meldte.

Å melde **reverse** er normalt krav for minst en runde !
Makker må (bør) melde en gang til

Vi lar Nord i det første eksempelet få:

K Kn 3

E Kn 9 4

D 8 4

8 7 2

Hva blir din andre melding ?

Svar: Meld 3 NT. Du har bra hold i spar og vet at makker har minst 16 hp – totalt minst 27.

Eksempel 2:

S

N

1 hj

2 kl

2 sp

Er det krav for en runde eller til utgang ?

Svar: Nå er det krevd til utgang for Nord har vist minst 10 hp og Syd minst 16

Kortene kan være :

K 10 6

Kn 8

Kn 10 3

E D 10 9 4

N

S

E Kn 8 3

E K 10 9 4

E 7

Kn 8

Meldingene vil gå:

S

N

1 hj

2 kl

2 sp

3 ru

3 NT

pass

Nords andre melding er **4. farge** og spør etter mer informasjon (ofte uten ruterstopper). Syd viser ruterhold og balansert hånd

Eksempel 3:

Meldingene vil gå:

K D 10 3

E K Kn 9 2

D 7 2

6

N

S

E 7

10 8

E K Kn 10 6 3

10 5 4

S

1 ru

2 ru

3 ru

4 sp

5 ru

pass

N

1 hj

2 sp

4 ru

4 NT

6 ru

Nord melder reverse, og Syd må bare gjenta ruterens siden han ikke har hold i kløver og ikke hjertestøtte. Når Nord nå støtter ruterens, er det sleminvitt.

Syd gjør et cue bid med 4 spar, og svarer 5 ruter, (3 ess) på 5-ess Blackwood.

Nå kan Nord avslutte med å legge kontrakten i 6 ruter.