

## TIL KUK

MOGENS ESROM LARSEN 20. JUNI 2008

### FORKORTELSER

B	bonde
D	dame eller dobler
E	es
f	farve
H	♥, hjerter
K	♣, klør eller konge
M	major
m	minor
N	den anden major, $N \neq M$
n	den anden minor, $n \neq m$
P	pas
p	honnørpoint (E=4, K=3, D=2, B=1)
R	♦, ruder eller redobler
S	♠, spar
U	uden trumf
x	en farve eller en styrvolt
y	en anden farve

### AUKTIONEN

I forhold til fjenden handler det om at sikre sig spilføringen, hvis det kan betale sig. En kontrakt, der kan vinde, er jo et oplagt bud, men det er ikke hele sandheden. En kontrakt, der taber mindre end det, man taber ved at spille mod fjendens kontrakt, er også en fordel.

Men regnskabet i bridge sikrer, at man altid må overveje at løbe en risiko, selv om fjenden ikke blander sig. Er der god chance for at vinde en eller anden kontrakt, er det bedre at melde end at passe, at melde udgang end en delkontrakt, og at melde slem (lille eller stor) frem for blot udgang.

Ved auktionen i bridge handler det om at nå den mest fordelagtige kontrakt, enten den, man kan vinde med en sandsynlighed, der giver den største forventede gevinst, eller, hvis fjenden blander sig, det mindste tab. Dvs at man enten får fjenden til at melde for højt og gå ned, eller, at man selv melder for højt, fordi det er billigere end at lade fjenden vinde sin kontrakt.

Der er derfor følgende typiske meldesituationer:

- 1) Den ene part melder noget, som den regner med at vinde.
- 2) Begge parter melder noget, som de regner med at vinde.
- 3) Den ene part melder noget, som den kan vinde, mens den anden part forsøger at stjæle spillet med et såkaldt "offer."

- 4) Den ene part prøver at forstyrre meldeforløbet med en spærremelding, som den ikke forventer at vinde; man kan kalde det et "forhåndsoffer."

Meldesystemer falder derfor i 3 grupper:

- 1) Udveksling af informationer mellem makkerne.
- 2) Hvordan man blander sig i modpartens meldeforløb.
- 3) Hvordan man forsvarer sig mod modpartens indmeldinger.

1) Man giver tilstrækkelige oplysninger om fordeling og styrke til at vurdere, hvor højt man skal gå, og hvorhen.

2) Man konkurrerer eller ofrer. Har begge parter omkring 20 p tilsammen, er der rift om meldinger på 2-trinnet, mens man står sig ved at lade fjenden få 3-trinnet, der som regel bliver et offer. Men man kan jo også selv vælge at ofre mod en kontrakt på 2-trinnet, hvis den ikke er til at sætte. Og har modparten en sikker game, kan man vælge at ofre fx 4 m mod 3 U, efter reglen: Man kan tåle at gå 3 ned (doblet) i gunstig zonestilling, 2 ned i lige zonestilling og kun 1 ned i ugunstig zonestilling. (1-2-3-reglen).

3) Når fjenden blander sig i ens meldeserie, kan man udnytte to nye muligheder. Man kan jo doble (eller redoble) med kunstig betydning, og man kan melde modpartens farve. Er modpartens indmelding 2-farvet, kan man give forskellig betydning til melding af hver af de to.

## ÅBNINGSMELDINGER og SVAR

Der er derfor to typer af åbninger, konstruktive og destruktive. Konstruktive er på 1-trækket eller 2 ♣, eller undtagelsesvist 4 m, (kunstige). Destruktive er fra 2 ♦ til 3 U.

Det generelle princip er, at lave meldinger er stærkere end høje, fx er spring ofte svage og ment spærende.

Efter åbning på 1-trækket er det første spørgsmål, om man skal søge efter udgang, det andet om det skal være 4 M eller 3 U. Hvis styrken er til udgang, dvs tilsammen 25 p eller lidt mindre med gunstig fordeling, er spørgsmålet hvilken. Hvis man har fordelingen 4-4 i en M, er 4 M oftest at foretrække, fordi der er god chance for en ekstra trumfning, samtidig med, at risikoen for at fjenden inkasserer en langfarve er mindre. Man søger derfor altid efter 4-f i major.

Efter åbning 1 M er svarene 1 U og 2 M så svage, at åbner med minimum kan vælge at passe. Efter åbning 1 x er svaret 3 x svagt og spærende og at opfatte som opfordring til at blive stående der.

Svar med en svag hånd og en langfarve uden støtte til åbningsfarven kan være et ellers ikke defineret spring. Fx 2 M over 1 m eller 2 ♠ over 1 ♥. Også disse meldinger kan passende passes af åbner.

Andre svar, 1 y over 1 x og 2 y over 1 x med y en lavere farve end x, er krav for en omgang.

### Åbner har 12-19 p

Hvis åbner har en skæv fordeling, meldes 1 M med en eller to M-f på mindst 5 kort, er de lige lange meldes 1 ♠, der følges op med 2 ♥, med mindre ♠-f støttes. Uden 5 i M meldes 1 m i længste minor, der så kan være en 4-f.

### Svar på åbning 1 Major

Princippet er, at med støtte – mindst 3 trumfer – vises støtte, uden støtte vises evt 4-f i ♠, 1 U med 6-9 p og 2 x lavere end M med 10+ p. Støtte på 3 trumfer vises

i almindelighed med 2 M, mens den værdifulde fordeling med 4 i M vises raffineret med 2 U (stærk), 3 m (svag), 3 M (meget svag, spærremelding). Specielt viser 3 N en ubekendt singleton, 10–12 p og 3 trumfer, idet singletonnen evt opvejer de manglende p til udgang. (Med 4 trumfer og singleton meldes 3 ♣).

En støtte på 4 trumfer er så konstruktiv, idet 9 trumfer tilsammen er mindst et ekstra stik værd, så meldingerne fra 2 U til 3 ♠ alle er kunstige svar med 4 trumfer med, så 2 U er stærkest og 3 M svagest.

1 M: viser 5–f og 12–19 p

1 ♠/U: viser svag hånd uden støtte (højest 2 med). 1 ♠ er rundekrav

1 ♥ 1 ♠ 2 U: *Jacoll*, se nedenfor

2 x: x lavere f er krav til udgang, men med højest 3 i M

2 M: viser 6–9 p og 3 med

3 M: viser 0–6 p og 4 med

3 ♦: viser 7–9 p og 4 med

3 ♣: viser 10–12 p og 4 med

3 ♦: spørger om fordelingsværdier

3 N: viser 10–12 p og ubekendt singleton

3 ♠/U: spørger efter den

Trinsvar: 1: ♣, 2: ♦, 3: N

2 U: viser 13+ p og 4 med. Besvares med *Bekkasin*

### Bekkasin

Efter åbning 1 M viser 2 U 13+ p og 4 med. Svar:

3 ♣: minimum

3 ♦: ? singleton/renonce

3 ♥: singleton i ♣

3 ♠: singleton i ♦

3 U: singleton i N

4 x: renonce i x

4 M: ingen singleton/renonce

3 ♦: tillæg, ingen singleton

3 ♥: singleton i ♣

3 ♠: singleton i ♦

3 U: singleton i N

4 x: renonce i x

4 M: ingen singleton/renonce

3 ♥: tillæg og singleton i ♣

3 ♠: tillæg og singleton i ♦

3 U: tillæg og singleton i N

4 x: renonce i x

### Svar på åbning 1 minor

Uden M 5+, men skæv fordeling eller jævn fordeling og ikke 14–16 p, åbnes med længste m, der godt kan være en 3–f. Der svares først og fremmest 1 M med en 4–f, den laveste med begge. Med 4 trumfer støtter åbner, med en svag hånd med 2 M, med en stærk evt *Jacoll* 2 U (se nedenfor). Uden 4 trumfer og en svag hånd meldes 1 ♠ med 4–f ovenpå 1 ♥, og ellers 1 U med jævn fordeling og 11–13 p. Herefter bruges *X–Y–sans*, se nedenfor. Med en skæv hånd meldes 2–3 m eller evt. 1–2 n.

Åbners 2 N over svaret 1 M (spring eller revers) viser 4–f og 17–19 p.

Uden 4+ i M og uden støtte til åbningsfarven og med højst 11 p melder svarhånden 1 U; åbner kan passe med minimum.

Med støtte svares der 2 m med 5+ og 9+ p, mens 3 m viser 5+ og højst 8 p.

2 U viser 12 p og ingen bedre melding.

4 m er RKC 1430 (se nedenfor) med m som trumf og trinsvar.

Efter åbners genmelding 1 U svares:

**X–Y–sans: 1 x – 1 y – 1 U**

Åbner har op til 13 p, ikke støtte i y, ellers jævn fordeling.

Svar:

2 ♣ inviterende, herefter er 2 ♦ relæ

2 ♦ er krav til udgang.

Alt andet er svagt.

Efter åbners genmelding 2 U svares:

**Jacoll: 1 x – 1 y – 2 U**

Stærk åbner, 16–19 p, 3 varianter:

1) stærk x og hold i de 2 umeldte, naturlig U

2) stærk y–støtte, ingen singleton

3) stærk y–støtte og singleton

Svar:

Svag svarhånd: 3 x

Type 1: pas eller 3 U

Type 2–3: 3 y

Stærk svarhånd: 3 m≠x (Mindste umeldte minor)

Type 1: 3 U

Type 2: 4 (5) y

Type 3: 3 (4) z, x≠z≠y, singleton–farven.

**1 U: Åbner har 14–16 p og jævn fordeling**

En hyppig kombination er to jævnt fordelte hænder med 15 p og 10 p, som skal spille 4 M med 4–4–fit og ellers 3 U. Til dem bruges konventionen:

**Marionet Stayman + Jacoby efter 1 U**

Åbner har 14–16 p, jævn fordeling, dvs. 4–3–3–3, 4–4–3–2 eller 5–3–3–2.

Svar:

2 ♣ inviterende, ♦ eller 4 M.

2 ♦ ingen major 5–f.

pas svag hånd med mindst 5 ♦.

2 M 4 i den anden major

2 U 4 i begge major

2 M 5–f.

2 ♦ lover 5 ♥, evt. svag

2 ♥ lover 5 ♠, evt. svag

2 ♠ ? åbners styrke

2 U minimum

2 U forlanger 3 ♣ fra åbner

- 3 ♣ forlanger 3 ♦ fra åbner
- 3 ♦ god 6-f i ♥, sleminvit.
- 3 ♥ god 6-f i ♠, sleminvit.
- 3 ♠ 5-5 i minor, sleminvit.
- 3 U naturlig

## STÆRKE HÆNDER

Hænder med 20+ p meldes som regel med kravmeldingen 2 ♣, men med undtagelse af visse stærke sanshænder, der åbnes med *multi*, se nedenfor.

### Stærk 2 ♣

- 2 ♣: 20+ p eller en spillestærk hånd, der ikke vil risikere at blive passet til
- 2 ♦: 0–1 kontrol (K)
  - 2 ♥: 2 kontroller (E eller K+K)
  - 2 ♠: 3 kontroller
  - 2 U: 20–22 U (efter alle 3 svar)  
Stayman (hævet 1 trin)
  - 3 U: 23+ U
  - 2 U: 4 kontroller
  - 3 U: 20–22 U
  - 3 x: 6–f med 2 af 3 honnører

## SPÆRREMELDINGER

### MULTI

Denne konvention er den mindste spærremelding.

- 2 ♦: 6–11 p, 6 M eller 7
- 2 ♥: relæ, evt. ♠-støtte
- 2 U: 7 m
- 2 ♠: ♥-støtte
- 2 U: 7 m
- 2 U: ? om styrke
- 3 ♣: 9–11 p, 6 M
- 3 ♦: ? farve
- 3 M: viser den anden major (N)
- 3 U: viser 7 m
- 3 ♦: 6–8 p, 6 ♥
- 3 ♥: 6–8 p, 6 ♠
- 3 ♠: 7 m
- 4 ♣: stå af i m
- 3 U: EKDxxx(x)
- 4 ♣: stå af i farven
- 4 ♦: stå af i M, eller 5 m

Direkte 4 M er spærrende.

### Svag Major

- 2 M: 6–11 (12) p, 5 M og 4 m
- 2 U: ? m
- 3 m: 6–8 p
- 3 ♥: 9–11 p, M + ♣
- 3 ♠: 9–11 p, M + ♦
- 3 ♣: stå af i m
- 3 ♦: invitation til udgang

3 M: spærende

### Forhåndskøbenhavn

2 U: 9–12 p, 5–5 i minor

### INDMELDINGER FRA OS

#### Dobling

D lover 4–f i umeldt major og 11+ p.

#### Farve

1 over 1 er naturlig med 11+ p og 5–f.

Spring til 2 M eller 2  $\diamond$  viser 6–f og 12+ p.

Indmelders makker viser støtte og styrke (10 p) ved overmelding i fjendens farve. Direkte støtte er spærende.

#### Sans

1 U viser jævn hånd med 15–17 p og hold i fjendens farve.

#### Michael's cuebid

Overmelding i fjendens farve:

2 m viser 8–11 p og 4–5 i major.

2 M viser 12–16 p og 4 i umeldt major og 5–f i minor.

#### København

Viser 5–5 i umeldte f og 12+ p. Spring til 2 U viser de to laveste, spring til 3  $\clubsuit$  den laveste og den højeste og spring til 3  $\diamond$  viser de to højeste.

3 M er spærende.

#### Lebensohl

Hvis fjenden melder en svag 2 x, er 2 U Lebensohl og kræver 3  $\clubsuit$  fra makker.

3  $\clubsuit$  direkte er oplysningsdobling med 17+ p.

#### DONT

Disturp Opponent's No-Trump!

Med en god 6-farve doubles, og makker skal melde 2  $\clubsuit$ , der så korrigeres.

Med to gode 5-farver meldes den laveste. Makker melder næste farve med misfit, ellers P.

### BEHANDLING AF INDMELDINGER

Almindelig stærk indmelding på 1–2 trækket eller spærremelding.

## Negativ dobling – kravpas – strafdobling

Dvs at D viser styrke uden støtte til makker og helst korthed i fjendens farve(r). Opfordrer åbner til at melde nyt, genmelding kun med langfarve, 6+. Pas er derfor kravpas, der enten er svag (naturlig) eller har modspilspotentiale. Åbner dobler med korthed i fjendens farve, men kan melde pas med længde i den. D af spærremelding er straf.

## Overmelding i fjendens farve

Stærk med es eller renonce i farven – evt singleton.

## Andre meldinger

Svage, spring er spærende.

## Nær–fjern

Hvis indmeldingen viser en 2-farvet hånd, fx *København* eller *Michael*, så viser melding af fjendens *nærmeste* farve styrke i *ny* farve (den fjerde), mens melding af fjendens *fjerneste* farve viser styrke og tilpasning til *åbningsfarven*.

## Lebensohl

Fjenden melder 2 x over vores 1 U.

Dobler er negativ med 8+ p.

3 x viser umeldt major, men mangler hold i x.

3 U benægter umeldt major og mangler hold i x, men har begge minor.

2 U forlanger 3 ♣ fra åbner. Herefter er 3  $y < x$  (og pas) sign off, mens 3  $y > x$  er inviterende, og 3 x viser umeldt major og hold i x, mens 3 U viser styrke og hold i x.



## Fjenden dobler

Hvis fjenden oplysningsdobler er redobler stærk. Meldingerne 1 U-2 ♥ er overførsel til farven over (OSTOT). Hvis fjenden strafdobler er redobling opfordring til flugt.