

Femkorts-Stayman

af Sven-Olov Flodqvist

Der var engang, hvor det blev anset for at være tåbeligt at åbne med 1 ut på en hånd med femfarve i major, men i dag har de fleste indset, at åbning i farve med en jævn hånd, der styrkemæssigt ligger i et sans-interval, kan give alvorlige genmeldingsproblemer i et struktureret meldesystem.

1 ut giver straks et godt billede af hånden, mens åbning 1 i farve ofte er indledning til en temmelig diffus meldesekvens.

Naturligvis ved svarer mere om åbners kort efter sekvensen 1♥ - 1♠, 1 ut end efter en direkte sansåbning, men også fjenden lytter med, og hvis han blander sig, bliver det hele langt mere besværligt, når man har en hånd, der styrkemæssigt passer til systemets sansåbning.

Lad os gå ud fra, at du åbner med 1♠ på noget i retning af:

♠ED853 ♥D6 ♦KD9 ♣D73

Støtter makker direkte i spar, fungerer det muligvis udmærket, men hvad skal åbner gøre, hvis svarhånden melder 1 ut med op imod 10 hp (eller helt enkelt melder 2♣)? Han kan ikke invitere med 2 ut, eftersom makker vil opfatte det som en hånd med omkring 18 hp, så enten må han gamble på en pas eller finde en 2♣/♦-genmelding frem og håbe på det bedste.

Melder svarer 2-over-1, er det også svært at beskrive en jævn hånd med 15 hp, og makker finder aldrig ud af, hvad man har.

At nutidens elitespillere vælger at åbne med 1 ut med fordelingen 5-3-3-2 og femfarve i major, hvis styrken er den rigtige, betyder ikke, at de ikke interesserer sig for at finde en 5-3-tilpasning i major. Det er derimod den barske kendsgerning, at de fleste sanssystemer ikke kan løse problemet med disse hænder.

For nylig faldt jeg over en bog af den yderst produktive australier Ron Klinger.

Han beskriver en metode, der håndterer sansåbninger med femfarve i major – det var aktuelt med 12–14-sans'er. Det mindede mig om et sanssystem, som Anders Morath og jeg udviklede for snart 30 år siden. Det er fortsat velegnet til formålet og kan bruges med alle sansåbninger, der kan indeholde femfarve i major – selvom vi lavede det til 15–17-sans'er.

Fundamentet er, ud over 2♣ som spørgsmål om femfarve i major, overføringsmeldinger. Værdien af overføring er ikke i sig selv væsentlig, men overføringen åbner for en række øgede meldemuligheder.

Svar på 1 ut

- | | |
|--------|---|
| 2♣ | Mindst gameinvit – søger primært efter majorfarver. |
| 2♦/♥ | Overføring med 5 ⁺ -major – ukendt styrke. |
| 2♠ | Kunstig melding med klørfarve:
1) Svag hånd med lang klør.
2) Sansinvit med lang klør.
3) Gamekrav med lang klør og kortfarve.
4) Gamekrav med 5–4 i minor. |
| 2 ut | Naturlig invit. |
| 3♣ | Overføring med ruderfarve:
1) Svag hånd med lang ruder.
2) Gamekrav med lang ruder og kortfarve. |
| 3♦/♥/♠ | Naturlig invit. |
| 3 ut | Slutmelding. |
| 4♣/♦ | Overføring til major. |
| 4♥/♠ | Slutmelding. |
| 4 ut | Kvantitativ (invit). |

De videre meldinger efter overføring og derover vil jeg ikke komme nærmere ind på i denne artikel. Enten har du dine egne favoritkneb, eller du kan søge på *Morotsang Original* på www.syskon.nu.

Meldinger efter 5-korts Stayman

Svarhånden indleder med 2♣ for at invitere eller kræve til udgang med interesse for major eller for slem med visse jævne hænder.

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	pas	2♣	pas
?			

- 2♦ Ingen femfarve i major.
 2♥/♠ Femfarve i den meldte farve.
 2 ut Maksimum uden majorfarve. Nu er ny farve gamekrav, mens spring til 4♣/♦ er sleminvit med firfarve og en 4441-hånd.

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	pas	2♣	pas
2♦	pas	?	

- 2♥/♠ Firfarve (2♥ med begge).
 2 ut Sleminvit med jævn hånd eller 4-4-4-1. Åbner melder 3♥/♠ med firfarve og 3♣/♦ med femfarve – ellers 3 ut. Uden firfarve i major har åbner vist minimum ved at melde 2♦.
 3♣/♦ Sleminvit med 5⁺-farve og en jævn hånd. Med støtte melder åbner ny farve med topkort – ellers 3 ut.
 3♥/♠ Gamekrav med femfarve. Åbner melder 3 ut, 4♥/♠ eller cuebid. Svarer går denne vej med sleminteresse – uden en sådan overføres i stedet med 2♦/♥ fulgt af 2 ut/3 ut.

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	pas	2♣	pas
2♥/♠	pas	?	

- 2♠ Naturligt gamekrav. Åbner viser sidestyrke med støtte – ellers 3 ut.
 2 ut Invit uden firkortsstøtte. Åbner kan genmelde majorfarven og fiske efter trekortsstøtte.
 3♣/♦ Sleminvit med 5⁺-farve. Åbner viser sidestyrke med støtte – ellers 3 ut.

- 3♥/♠ Gamekrav, evt. sleminteresse. Åbner melder 3 ut, 4 i major eller cuebid.
 3♥ 3♥ efter 2♠ er naturlig og gamekrav. Åbner viser sidestyrke med støtte – ellers 3 ut.
 Spring Spring i ny farve er sleminvit med trumfstøtte og rimelig femfarve.

Tofarvede majorhænder

Nogle tofarvede majorhænder kræver en særlig behandling.

Med fem spar og fire hjerter indledes med 2♣, og efter 2♦ meldes 2♥ fulgt af 3♠ med invitstyrke, 2♠ fulgt af 3♠ på 2 ut med begrænset gamestyrke og 2♥ fulgt af 3♥ på 2 ut med sleminteresse.

Med fire spar og fem hjerter kan svarer gå via overføringen 2♦, men han kan også invitere til udgang via 1 ut - 2♣, 2♦ - 2♠, 2 ut - 3♥.

Efter majortjek på totrinnet er svarers 3♣/♦ gamekrav med 5⁺-farve. Nu melder åbner ny farve med støtte – ellers 3 ut. Med firkortsstøtte og gode kort støtter han til 4♣/♦ eller cuebidder på firtrinnet.

Et meldeeksempel

Afslutningsvis får du et eksempel:

♠ K D 6 5		♠ E 7 3				
♥ E 4		♥ K D 8 3				
♦ K D 7	<table><tr><td>N</td><td>Ø</td></tr><tr><td>V</td><td>S</td></tr></table>	N	Ø	V	S	♦ E B 9 5 2
N	Ø					
V	S					
♣ D 8 6 2		♣ 3				

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	pas	2♣	pas
2♦	pas	2♥	pas
2♠	pas	3♦	pas
3♠	pas	4♣	pas
4♥	pas	4♠	pas
6♦	pas	pas	pas

Efter majortjekket på totrinnet kræver svarer til game med 5⁺ ruder. Åbner, der har benægtet fem spar og fire hjerter, viser sin trumfstøtte og honnører i spar. Efter nogle cuebids melder åbner slemmen med den solide trumfstøtte og tilpasning til svarers sidefarve.

