

Jyderup Bridgeklub

Fjenden åbner 1NT – Multiforsvar

Dette er et komplet forsvarssystem mod 1NT åbninger og er derfor ret omfattende. Det giver heldigvis god mening at indføre systemet af flere omgange. Fx kan man fint nøjes med i første omgang at benytte 2kl meldingen og lade resten af indmeldingerne på 2-trinnet være naturlige.

Multiforsvar, meldinger viser 10-16 (fordeling kan kompensere)

- (1nt) D: mindst samme styrke som sansåbner
2kl: begge major, typisk 5-4 eller god marmic
2ru: énfarvet major
2hj: hjerter + minor 5-4
2sp: spar + minor 5-4
2nt: begge minor, 5/4+
3mi: naturligt
3M: spær
3nt/4M: spille
- D Når makker doubler, er der etableret semikrav. I det videre meldeforløb benyttes strafdoblinger. Hvis fjenden spiller Nilsland, spilles som følger med svage hænder:
1nt – D – pas – 2X: Énfarvet svag hånd
1nt – D – pas – pas
RD – pas – pas – 2X: 2-farvet svag hånd
- 2kl 2ru: beder makker vælge farve
2hj/2sp: for at spille
2nt: spørger om styrke og fordeling
3mi: naturligt, 5+ farve og krav
3M: spær
3nt: for at spille
- 2kl – 2nt - pas - ? 3kl: minimum, 5-4 eller 4-5, nu søger 3ru 5-farven
3ru: minimum, 4-4
3hj: maximum, 4-5
3sp: maximum, 5-4
3nt: maximum, lige længde
4mi: renonce

Jyderup Bridgeklub

2ru 2hj: søger makkers farve for at spille
 2sp: invit med hjerter, for at spille hvis farven er spar
 2nt: spørger
 3mi: naturligt, 5+ farve og krav
 3M: spær i makkers farve
 3nt: for at spille
 4M: for at spille i egen farve

2ru – 2nt - ? 3kl: minimum med hjerter
 3ru: minimum med spar
 3hj: maximum med hjerter
 3sp: maximum med spar

2hj 2sp: naturligt, krav
 2nt: spørger
 3kl: søger minorfarven
 3ru: egen minorfarve, krav
 3hj: spær

2hj – 2nt - ? 3kl: minimum, klørsidefarve
 3ru: minimum, rudersidefarve
 3hj: maximum, klørsidefarve
 3sp: maximum, rudersidefarve

Hvornår skal man melde/ikke melde ind?

Generelt er det vigtigt at komme på banen mod sansåbninger, da det kan være vanskeligt at spille modspil mod 1nt. I dag, hvor mange benytter svage sansåbninger, er det ekstra vigtigt. Derfor spiller mange med, at man sælger sig dyrt i 4. hånd (i hvert fald i partturnering), dvs. i følgende meldeforløb:

1nt – pas – pas - ?

Omvendt er der situationer, hvor det kan være smart at melde pas på en helt sund indmeldingshånd. Jeg tænker her på taktiske pas-meldinger. Det klassiske eksempel er hånden, hvor du har en gående eller semigående farve. Eksempel:

xx / EKD10x / Bxxx / Dx

Istedet for automatisk at pladre 2hj i disken, så overvej lige hvad der sker, hvis du melder pas. Måske melder modparten deres naturlige 4sp, men det kan også være, at de melder 3nt – og så har du en overraskelse i baghånden: Med lidt held tager du de første 5 stik. Omvendt hvis du melder ind: Nu er de opmærksomme på faren og melder måske en hård 4sp på 4-3 fitten, som du ikke nødvendigvis kan bette.

Hvis du mestrer den slags pasmeldinger, bliver du en giftig modspiller.