



Rødkløver

**Et kløversystem for bridgeelskere som
ønsker større presisjon og aggressivitet i
sin meldinger**

av

Bent Vangli

(8. juli 2020)

Innholdsfortegnelse

Innledning.....	5
Systemets struktur.....	5
Honnørpoengberegningen.....	7
Taperberegningen.....	7
Loven.....	8
Systemsammendrag.....	9
Åpningsmeldinger.....	14
Åpningen 1 kløver.....	16
Oppsummering 1 kløver åpning.....	16
Svar til åpningen 1 kløver.....	17
Svar når motparten blander seg inn.....	17
Motparten dobler 1 kløver.....	17
Motparten melder inn 1 i farge etter åpningen 1 kløver.....	17
Når motparten melder inn 2 kløver eller høyere etter åpningen 1 kløver.....	18
Når motparten melder inn 1 grand etter åpningen 1 kløver.....	18
Noen eksempler.....	18
Etter 1 kløver – 1 ruter.....	19
Etter 1 kløver – 1 ruter, 1 grand.....	20
Etter 1 kløver – 1 hjerter.....	21
Etter 1 kløver – 1 hjerter, 1 spar.....	21
Etter 1 kløver – 1 hjerter, 1 grand.....	24
Etter 1 kløver – 1 hjerter, 2 kløver/ruter.....	27
Etter 1 kløver – 1 hjerter, 2 hjerter/spar.....	28
Etter 1 kløver – 1 hjerter, 2 grand.....	28
Etter 1 kløver – 1 spar.....	28
Etter 1 kløver - 1 grand.....	29
Etter 1 kløver – 2 kløver/ruter.....	29
Etter 1 kløver – 2 hjerter/spar.....	30
Etter 1 kløver - 2 grand.....	30
Etter 1 kløver – 3 kløver/ruter.....	31
Etter 1 kløver – 3 hjerter/spar.....	31
Etter 1 kløver – 4 kløver/ruter.....	31
Når motparten blander seg inn.....	31
Svarerens første melding.....	31
Åpnerens gjenmelding når svareren passer eller melder 1 ruter.....	32
Åpnerens gjenmelding når svareren har lovet minst 6 hp.....	34
De videre meldinger.....	34
Etter svarerens kravpass over 1 ruter/hjerter/spar.....	35
Melding i motpartens farger.....	35
Kravsituasjoner.....	36
Spørsmål og svar til åpningen 1 kløver.....	37
Naturlige fargeåpninger på ett trinnet.....	39
Åpningen 1 ruter.....	39
Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjerter.....	40
Når motparten blander seg inn.....	43
Åpningen 1 hjerter/spar.....	44
Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd.....	46
Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd.....	47

Svar på åpning 1 spar i første og andre hånd.....	47
Svar på åpning 1 spar i tredje eller fjerde hånd.....	48
Videre meldinger etter naturlig svar på 1 hjerter/spar.....	48
Stenbergs 2 grand.....	51
Når motparten blander seg inn.....	53
Spørsmål og svar til naturlige åpninger i farge på ett trinnet.....	53
Åpningen 1 grand.....	58
Etter innledningen 1 grand – 2 kløver.....	61
Etter 1 grand – 2 kløver, 2 ruter.....	62
Etter 1 grand – 2 kløver, 2 hjerter.....	63
Etter 1 grand – 2 kløver, 2 spar.....	63
Etter 1 grand – 2 kløver, 2 grand.....	64
Etter 1 grand – 2 kløver, 3 kløver/ruter.....	64
Etter 1 grand – 2 kløver, 3 hjerter/spar.....	65
Etter innledningen 1 grand – 2 ruter.....	65
Sleminvitt etter 1 grand – 2 ruter, 2 hjerter.....	66
Sleminvitt etter 1 grand – 2 ruter, 2 hjerter – 2 grand, 3 kløver.....	66
Etter innledningen 1 grand – 2 hjerter/spar.....	67
Etter innledningen 1 grand – 2 grand.....	67
Etter innledningen 1 grand – 3 i farge.....	68
Etter innledningen 1 grand – 4 kløver.....	68
Etter innledningen 1 grand – 4 ruter/hjerter.....	68
Etter innledningen 1 grand – 4 spar.....	68
Når motparten blander seg inn etter åpningen 1 grand.....	70
Doblinger.....	72
Spørsmål og svar til 1 grand åpningen.....	72
Åpningen 2 kløver.....	76
Svar på 2 kløver åpning.....	76
De videre meldinger etter første svar på 2 kløver.....	77
Når motparten blander seg inn etter åpningen 2 kløver.....	78
Spørsmål og svar til 2 kløver åpningen.....	78
Åpningen 2 ruter.....	81
2 ruter type 1, svake 2 i major.....	81
2 ruter type 2, balansert grandhånd med 21-22 hp.....	81
2 ruter type 3, fordelingshånd.....	81
Svar på 2 ruter åpning.....	83
Etter 2 ruter – 2 hjerter.....	83
Etter 2 ruter – 2 spar.....	84
Etter 2 ruter – 2 grand.....	84
Når motparten blander seg inn.....	86
Motparten melder inn i andre hånd.....	86
Spørsmål og svar til 2 ruter åpningen.....	88
Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand).....	90
Svar på åpningene 2 hjerter/spar.....	90
Åpnerens gjenmelding etter svaret 2 grand.....	90
Svar på åpningen 2 grand.....	91
Åpnerens gjenmelding etter svaret 3 kløver.....	92
Når motparten blander seg inn.....	92
Spørsmål og svar til Romerske 2 åpninger.....	93
2 grand meldingene.....	95
Svarmeldingen.....	95
De videre meldinger.....	96

Etter svaret 3 kløver.....	96
Etter majorfarge spørsmålet 3 ruter.....	96
Etter naturlige 3 hjerter/spar.....	97
Spørsmål og svar til 2 grand meldingen.....	97
Åpningen 3 kløver.....	99
Spørsmål og svar til 3 kløver åpningen.....	101
Åpningen 3 ruter/hjerter/spar.....	103
Åpningen 3 grand.....	103
Åpningene 4 kløver/ruter.....	104
Åpningene 4 hjerter/spar.....	104
Åpningen 4 grand.....	105
Åpningen 5 kløver/ruter.....	105
Åpningen 5 hjerter/spar.....	105
Åpningen 5 grand.....	105
Kontrollmeldinger.....	106
Generelle spørremeldinger.....	107
Culbertsons 4 grand.....	107
Roman Key Card Blackwood.....	107
Exclusion Blackwod.....	109
Lebensohl.....	109
Eksamen i Rødkløver.....	112
Eksamen i åpninger.....	112
Eksamen i svar til åpning.....	112
Eksamen i senere meldinger.....	114
Eksamen i meldinger når motparten blander seg inn.....	115
Eksamen i meldesekvenser.....	116
Fasit til eksamen.....	117
Spørremeldinger etter åpningen 1 kløver.....	138
Alfa spørremelding.....	138
Alfa-høy etter innledningen 1 kløver – 1 spar, 1 grand.....	139
Alfa-høy etter innledningen 1 kløver – 1 grand, 2 kløver.....	139
Alfa-lav etter innledningen 1 kløver – 2 kløver, 2 ruter.....	140
Alfa-lav etter innledningen 1 kløver – 2 ruter, 2 hjerter.....	140
Alfa-2 etter innledningen 1 kløver – 1 hjerter/spar/grand eller 2 kløver/ruter.....	141
Alfa-0 etter innledningen 1 kløver – 1 ruter/hjerter/grand.....	142
Beta spørremelding.....	142
Gamma spørremelding.....	143
Sab spørremelding.....	144
Atab spørremelding.....	144
Scab spørremelding.....	145
Frivillige tillegg til Rødkløver.....	147
Avanserte 3 ruter/hjerter/spar sperreåpninger.....	147
Svar til konstruktiv sperreåpning i første eller andre hånd.....	147
Svar til konstruktiv sperreåpning i tredje eller fjerde hånd.....	149
Svar til destruktiv sperreåpning i første eller andre hånd.....	149
Svar til destruktiv sperreåpning i tredje hånd.....	150
Check-back Stayman.....	150
Magisk forsvar mot innblanding.....	153
Innlæring av Rødkløver.....	156
Innlæring med utgangspunkt i et naturlig system.....	156
Innlæring med utgangspunkt i et sterkt kløversystem.....	157
Indeks.....	160

Innledning

Denne boken er først og fremst skrevet fordi jeg har lyst til dokumentere et system som søker å ta for seg effektiviteten til de naturlige systemene i kompetitive situasjoner samtidig som nøyaktigheten til de kunstige systemene i uforstyrrede meldesekvenser kan utnyttes. Dessuten angripes et spesielt problem som jeg ofte har opplevd som vanskelig å håndtere ved bordet. Det er de tilfellene man sitter med kort som nesten er gode nok for utgang, bare med litt støtte fra makker. Dermed gjøres det en ekstra invitt. I slike situasjoner er det lett å komme for høyt. Ergrelsen man sitter igjen med etter å ha gått en sur bet eller to er ille, spesielt fordi man føler at de flotte kortene man hadde, er blitt fullstendig maltraktert av en makker som ikke hadde akkurat de få støttkortene du gjerne skulle ha sett hos ham.

Jeg har kalt systemet for Rødkløver, eller Red Club på engelsk.

De som har spilt Morotskløver (Carrot Club) vil kjenne igjen deler av dette systemet, da det har arvet egenskapen ved at alle fargeåpninger på ett trinnet, med unntak av kløver, garanterer minst 4 kort i fargen. Dette er uvanlig for kløversystemer. Dersom man bruker de avanserte spørremeldingene etter 1♣ åpningene vil en finne at de er videreført fra Morotskløver. Videre er det innarbeidet en del prinsipper som gjør det lettere å bråstoppe på et behagelig lavt nivå, uten at en mister utganger og slemmer av den grunn. Det burde gi god uttelling over tid, da en kan spille på et lavere nivå, når utgang eller slem likevel er mot oddsen.

Systemet benytter et hovedprinsipp om at raske og direkte avslutning av meldingsforløpet viser begrensede verdier. Dette prinsippet gjelder alle steder hvor det ikke benyttes egne konvensjoner eller hvor taktiske forhold tilsier noe annet. En typisk situasjon kan være når det er vist begrensede verdier og en åpenbart først og fremst søker delkontrakt. Direkte hopp er derfor svakere enn å gjennomføre en omvei for å melde samme melding. I flere definerte situasjoner tillater også systemet å melde firekorts farger før femkorts. Siden situasjonene er definert skaper ikke dette kanapé prinsippet tolkningsproblemer. Dette er særdeles nyttig når det er viktig å spare melderom.

Bridge er ikke et spill hvor et makkerpar sitter alene for å finne beste kontrakt. Motparten vil svært gjerne forsøke å forpurre dine planer og meldinger. Derfor har det taktiske elementet fått en vesentlig rolle i Rødkløver. Dette gjøres ved at majorfarger har prioritet foran minorfarge og at grandåpningen utnyttes i atskillelig flere situasjoner enn i andre systemer. Grandåpningen fjerner effektivt hele et trinnet for motparten samtidig som makker får en god pekepinn om makkerparets samlede styrke. Denne sperrende metoden er godt kjent for garvede robberbridge spillere. Videre fører det taktiske prinsippet til at en av og til velger en annen åpning enn det en ren vurdering av fargenes styrke skulle tilsi.

Så en liten advarsel. Rødkløver er først og fremst et system for spillere som ser bridgespillet som en intellektuell utfordring. Det er et krevende system som setter store krav til utøveren. Desto større er gleden og følelsen når man sammen med makker finner fram til den ene fantastiske gode kontrakten etter den andre. Systemet er ikke egnet for spillere som først og fremst spiller bridge for å slappe av i et sosialt miljø. De vil være bedre tjent med et naturlig enkelt system, da kompleksiteten i Rødkløver ellers lett vil føre til for mange kostbare misforståelser.

Systemets struktur

Strukturen er basert på at en åpning 1♣ er kunstig og angir spill- og/eller honnørsterke hender uansett fordeling. Enkelte presist definerte hender i denne kategorien er skilt ut. For disse benyttes alternative åpninger. Når en skiller ut enkelte typer hender fra kløveråpningen vil dette forenkle tolkningen i det videre meldingsforløpet. På grunn av kløveråpningens styrkekrav vil normale fargeåpninger ha klare begrensninger i styrke. Svarer vil dermed lettere se om man skal til utgang med middels hånd, eller søke etter slem med noe sterkere hånd. Dette gjør det mulig å finne tilpass på lavt nivå når svarer er svak, fordi svarer ikke behøver å vurdere muligheten for at åpner har en hånd som er mellom normalt sterk eller veldig sterk, noe som ellers ofte medfører at svarer må gi en invitt, og dermed kan en allerede være kommet et trekk for høyt.

Systemet benytter supplerende metoder for å vurdere håndens styrke. Ved ubalanserte hender er den vanlige honnørberegningen mindre velegnet. Den forteller ikke hvilke honnører og i hvilke farger disse sitter. Dette kan skape unødig usikkerhet i situasjoner hvor spesifikke kort er avgjørende for på hvilket treknivå kontrakten skal spilles. Dette løses i Rødkløver ved at man benytter spesielle åpningsmeldinger sammen med spesiell verdivurdering av hånden for å fortelle om denne typen hender. Dette er ikke ulikt de

opp- og nedvurderinger ekspertene gjør underveis i meldingsforløpet. I Rødkløver er dette satt i system.

Veldige sterke hender medfører nesten alltid at man skal til utgang uansett svarers styrke. Enkelte unntak finnes når både styrke og tilpass er svært dårlig hos svarer. Rødkløver gjør det mulig å finne disse tilfellene.

Andre fargeåpninger på ett trinnet er naturlige og viser minst fire kort. Det gjelder også åpningen 1♦, men svarene er helt spesielle for denne åpningen. Åpnerens styrke er i området 11-16 hp. Ved lik fargelengde i to farger har majorfargen prioritet, og med 4-4 i major meldes hjerter først, mens ved 5-5 i major meldes spar først. Åpneren kan ha lengre kløverfarge, en såkalt kanapé åpning.

Grandåpningen er spesiell og svært vid. Dette er gjort for å skape balanse i resten av systemet og for å utnytte grandåpningens offensive verdi ved at den sperrer et helt trinn for motparten. Styrken er (12+)13-17(18-) hp med balansert hånd og kan inneholde 5 kort i en major eller 6 kort i en minor. Åpningen dekker dermed oppjusterte 12 hp og nedjusterte 18 hp hender. Det er også tillatt med single topphonnør (EKD).

2♣ er naturlig og viser minst 6 kort i kløver med styrke på 11-16 hp. De sterkeste variantene innenfor dette området er skilt ut, jamfør med åpningen 3♣ som i Rødkløver ikke er en sperreåpning.

2♦ åpningen er en treveis multi åpning. Dette er en nyhet og viser enten svake 2 i major med 6/7-10 hp, en balansert hånd med (20+)21-22 hp eller en fordelingshånd hvor verdien er vurdert ut i fra antall tapere. I dette tilfellet vises det da 3½ - 5 tapere. Det er da ingen nedre grense for antall honnørpoeng, men en begrensning oppad på 16 hp. Legg merke til den viktige bieffekten denne nye muligheten gir ved å innsnevre de normale fargeåpningenes spenn, ved at de aller mest spillesterke hendene med 11-16 hp åpnes med 2♦(eventuelt 3♣), og ikke med 1♦, 1♥, 1♠ eller 2♣, noe som sterkt forenkler svarhåndens vurderinger av de vanlige åpningene. En slipper rett og slett å tenke på at makker kan ha en spillesterk fordelingshånd, og dermed føle seg tvunget til å holde åpent på dårlige verdier eller prøve seg på en håpløs utgang.

2♥, 2♠ og 2 grand er en variant av de såkalte romerske to åpninger. Den viser 5 kort i hjerter, spar eller ruter henholdsvis og en kløverfarge på minst 4 kort. Kløver er aldri lengre enn primærfargen. Styrken er på ca 13-16 hp med 4-5½ tapere. Uten disse åpningene vil en ha problemer med å melde denne typen hender i Rødkløver.

3♣ åpningen viser en ganske så spillesterk hånd med langfarge i kløver. Den har 3½-5 tapere og er et nødvendig supplement til 2♦ åpningen. I prinsippet er det ikke noen nedre grense på hvor mange honnørpoeng hånden kan ha, men oppover er den begrenset til maksimalt 16 hp.

3♦, 3♥ og 3♠ er vanlige soneavhengige sperreåpninger. Hvorvidt en vil bruke 1-2-3 eller 2-3-4/5 regelen er mer et spørsmål om holdninger. Dette er dermed opp til en selv, men makkerparet må være enige. Alternativt kan man benytte avanserte sperreåpninger for disse åpningene, som er et frivillig tillegg til Rødkløver. Med avanserte sperreåpninger får en et vesentlig øket presisjonsnivå med slike ubalanserte hender.

3 grand viser en svært lang og hullete minorfarge eller andre svært skjeve fordelinger, for eksempel 7-4. Dette er en typisk sperreåpning. Det forventes at makker tar ut i minor med dårlige kort.

4♣ og 4♦ er Texas overføring til hjerter og spar henholdsvis. Den vises en ganske så hyggelig farge i major, med gode verdier i en eller flere sidefarger. Med gode kort kan makker invitere til slem med kontrollmeldinger eller spørre etter Ess.

4♥ og 4♠ er sperrebetont og forslag til kontrakt. Makker må ha svært gode kort før det er noen hensikt med å gå videre. Med denne siste muligheten har en faktisk fire måter å fortelle makker om ensidig hånd med lang majorfarge, nemlig 1♣, 2♦, 4♣/♦ eller 4♥/♠. Hvilken man velger er avhengig av spillestyrken på hånden, og makker slipper dermed å gjette når han har gode kort.

4 grand i åpning viser en vanvittig hånd og ber makker melde sine Ess verdier. Uten Ess meldes 5♣ Med et Ess meldes fargen, 5 grand viser kløver Ess. Med kløver og hjerter Ess meldes 6♣, med ruter og spar Ess 6♦, med hjerter og ruter Ess 6♥, med spar og kløver Ess 6♠, med enten kløver og ruter Ess eller hjerter og spar Ess 6 grand. Har du flere enn to Ess er åpner gal og du kan trygt melde 7♣, som han da kan korrigere til beste storeslem.

For å hjelpe til med vurderingen av hendenes styrke benytter Rødkløver noen komplementerende

metoder. Det understrekes at konklusjonene må revurderes under meldingsforløpet etter hvert som nye opplysninger blir tilgjengelig. Det betyr at hender både kan øke og synke i verdi avhengig av hvordan meldingen går og hva de andre rundt bordet foretar seg.

Honnørpoengberegningen

Honnørpoengberegningen er vel kjent. Ess = 4 hp, Konge = 3 hp, Dame = 2 hp og Knekt = 1 hp. Disse poengene summeres uavhengig av fordeling. Justeringer man ofte foretar i forkant andre systemer skjer i Rødkløver først etter at meldingene har startet. Det betyr at hender som ♠E K x x ♥Kn ♦D x x x ♣K Kn x x og ♠E K x ♥Kn x x ♦D x x ♣K Kn x begge regnes som 14 hp hender i åpningsposisjon. Deretter vil verdien av hånden kunne endres avhengig av hva makker og motparten melder.

Taperberegningen

Dette er en av de supplerende vurderingene. Det telles tapere i fargene (tp), hvor manglende topphonnører (Ess, Konge og Dame) utgjør taperne, men aldri mer en tre tapere i hver farge og aldri flere enn lengden i fargen. Det justeres halvtapere opp eller ned ved visse kombinasjoner. Noen eksempler vil klargjøre dette.

En hånd som ♠E D ♥K Kn x ♦D Kn 10 9 x ♣Kn x x vil ha 14 hp og 8 tp. En i spar, 2 i hjerter, 2 i ruter og tre i kløver. Denne hånden vil man åpne med 1 NT. Med samme fordeling, men med en annen honnørfordeling, ♠x x ♥K Kn x ♦D Kn 10 9 x ♣E D Kn vil hånden åpnes med 1♦. Hånden er mer fargevennlig. Legg for øvrig merke til at hånden nå bare får 7 tp. Altså en litt sterkere hånd, noe honnørpoengberegningen ikke indikerer. 1♦ åpningen i Rødkløver er ikke en alt mulig melding. Tvert om er det en konstruktiv melding som viser minst fire rutere, men svært ofte vil den være på fem kort. Meldingen indikerer også en ubalansert hånd, eller en hånd hvor honnørene er konsentrert i noen få farger, jamfør eksemplet ovenfor.

Med visse kombinasjoner justeres i utgangspunktet taperberegningen. D x x i en farge justeres til 2 ½ tapere. Kanskje ikke så unaturlig. Tenk igjennom D 10 x. Er dette 2 eller 2 ½ tapere? Uten indikasjoner telles dette som 2 tapere, men vær forberedt på å justere. Melder makker fargen reduseres antall tapere til 2 uansett

E Kn 10 (x x) telles som 1½ taper, men vær forberedt på å justere. Dette er spesielt viktig dersom makker melder fargen, eller motparten på rygg melder fargen. I siste tilfelle bør antall tapere justeres til 2. Hvis ikke vil det kunne skape komplikasjoner i det videre meldingsforløpet, spesielt dersom man går mot slem, men også i en del tilfeller hvor det skal meldes en hårfin utgang.

En normal åpningshånd vil typisk innehold 6-8 tp, hender med 4- 5 ½ tp regnes som sterkere. Hender med 3 tp anses som sterke uansett antall honnørpoeng. Med mer enn 8 tp og bare 12 hp bør pass vurderes i åpning. Da har man en riktig skral hånd med dårlig farge og honnørfordeling. For eksempel ♠K x x ♥D x x ♦K Kn x x ♣K x x. Her er det 8 ½ tp og 12 hp. Rett åpning er pass. Men husk, hånden vokser dersom makker har kort. Den vokser mer jo sterkere makker er, fordi honnørene i så fall vil fylle ut huller i hans farger. Legg merke til at dersom ♥D flyttes, slik at hånden blir ♠K x x ♥x x ♦K D Kn x x ♣K x x, vil åpningen 1♦ være passende og beskrivende. Det er nå bare 7 tp, men samme honnørstyrke. Bytter man ut småkortene med 10ere og 9ere, for eksempel ♠K 9 8 ♥D 10 9 ♦K Kn 10 x ♣K 10 x. Nå oppvurderes hånden til tilsvarende en 13 hp hånd. Rett åpning er da 1 grand, ikke 1♦ som vil vise en annen type hånd. Som en også ser er en nå også nærmere 7 enn 8 tp. Noe som indikerer en noe sterkere hånd, selv om honnørstyrken fremdeles sier 12 hp. Gode spillere gjør slike opp og nedvurderinger nærmest automatisk, hovedsakelig basert på erfaringer. Ovennevnte mekanisme er en formalisering som hjelper også andre dødelige spillere til å foreta slike kortvurderinger.

Taktiske vurderinger er viktig i Rødkløver. Med hånden ♠K x x ♥x x x ♦K D Kn x ♣K x x som har 12 hp og 8 tp vil en åpne med pass, men derimot om hjerter og ruter bytter plass, eller enda bedre spar og ruter bytter plass, vil situasjonen være annerledes. Med hånden ♠K D Kn x ♥x x x ♦K x x ♣K x x åpner vi gjerne med 1♠. Denne åpningen har en viss sperrende effekt på motparten, noe 1♦ ikke har. I en kompetitiv situasjon er det jo bedre å fighte med majorfarger enn med minor.

Loven

Den benyttes spesielt i kompetitive situasjoner som et taktisk hjelpemiddel, men kan også komme til anvendelse i egne meldesequenser med fordelingshender hvor honnørstyrken innen vide grenser er likt fordelt mellom motpartene, og man ikke er i stand til å telle opp vinnere og tapere. Det er jo ikke alltid motparten rekker å blande seg inn i meldingsforløpet. I disse tilfellene kan loven nyttes som en korrigerende vurderingsfaktor for om man skal melde ut eller stoppe under utgang. Det er her snakk om taktiske vurderinger. Loven sier, litt forenklet, at det totale antall stikk begge parter kan ta i hver sin farge som trumf er likt med summen av antall trumf partene har i hver sin farge.

Hvordan kan dette brukes i egne meldesequenser? Tenk deg følgende situasjon:

<p>♠ Kn x ♥ K Kn 9 x x x ♦ Kn x x ♣ K x</p>		<p>♠ K x x ♥ D 10 x x ♦ K D x ♣ D x x</p>	p	S - 3♥	V 2♦* p	N p ?	Ø 2♠
---	--	---	---	--------------	---------------	-------------	---------

*Rødkløver benytter treveis multi 2♦ åpning. Den viser enten svake to i major, grandåpning med (20+)21-22 hp uten femkort major eller en fordelingshånd med 3½ - 5 tapere uavhengig av antall honnørpoeng.

Skal Øst nå melde 4♥ eller passe? Antagelig har motparten minst 8 spar, vi har 10 hjerter. Honnørstyrken er balansert mellom partene, rundt 20 hp. Da vil det være totalt 18 stikk etter Loven. Er det ni stikk i hjerterkontrakt vil motparten ha ni stikk i sparkontrakt. Har vi bare 8 stikk, vil motparten kunne ta 10 stikk med spar som trumf. Vi kan regne med at motparten blander seg inn med en balansering dersom vi passer. Konklusjonen blir dermed at vi melder 4♥. Denne går bet, men vil være nærmest umulig å doble for motparten, og selv da vil det være gevinst. Skulle det være to bet vil motparten ha mistet en utgang. Hele hånden:

<p>♠ Kn x ♥ K Kn 9 x x x ♦ Kn x x ♣ K x</p>		<p>♠ K x x ♥ D 10 x x ♦ K D x ♣ D x x</p>	<p>♠ 10 9 x ♥ x ♦ E 10 x x x ♣ E x x x</p>	<p>♠ E D x x x ♥ E x ♦ x x ♣ Kn 10 9 x</p>
---	--	---	--	--

Som en ser var dette smart denne gangen. Syd vil helt sikkert balansert med 3 spar dersom vi passer ned 3♥. Da er ikke veien lang for Nord til å løfte til fire med singel hjerter og to Ess. Det er atskillig verre å melde 4♠ over 4♥. Som en ser, loven ser ut til å stemme i dette tilfellet. Det er 10 stikk i sparkontrakt og 8 i hjerter, totalt 18.

Systemsammendrag

Dette kapitlet er en kortfattet sammendrag av hele systemet og kan brukes som referanse eller grunnlag for systemkort.

Åpning	Svar
1♣: Kunstig. Viser 17+ hp, eventuelt en hånd med tre eller færre tapere.	<p>1♦ Negativt svar. Viser 0-7 hp. Se også alternative svake svar med 0-4 eller 6-7 hp.</p> <p>1♥ Positivt og kunstig. Viser 8 hp eller mer. Benekter 5 kort major, 6 kort minor eller 5-5 i minor.</p> <p>1♠ 5 kort hjerter, 8 hp eller mer.</p> <p>1grand 5 kort spar, 8 hp eller mer.</p> <p>2♣/♦ 6 kort i motsatt minor eller dårligste/korteste farge med minst 5-5 i minor. 8 hp eller mer.</p> <p>2♥/♠ 6 kort major med 0-4 hp uten sidestyrke.</p> <p>2grand 9+ hp og gående minst 6 kortsfarge.</p> <p>3♣/♦ 6/7 kort farge og 6-7 hp med K D Kn i toppen.</p> <p>3♥/♠ 6 kort farge og 6-7 hp med K D Kn i toppen.</p> <p>4♣/♦ 6-7 hp med K D Kn i toppen på 7 kortsfarge i major. Hjerter respektivt spar. Krav til minst utgang i majorfargen.</p>

<p>1♦: Naturlig, minst 4 kort, 11-16 hp. Indikerer ubalansert hånd, ofte med femkorts ruter.</p>		<p>1♥ Rundekrav med en av to betydninger: a) Naturlig med 4 kort hjerter og 6-12 hp. b) Kunstig med 12 hp eller mer. Etter forhåndspass gjelder bare a).</p> <p>1♠ 4 kort spar med 6-12 hp. Ikke rundekrav, men makker melder i praksis normalt en gang til.</p> <p>1grand Forslag til kontrakt. Viser ca 6-9 hp.</p> <p>2♣ Naturlig, ca 9-12 hp, 5 kort farge, ikke krav og forneker 4 kort i major.</p> <p>2♦ 10-12 hp, 4 kort støtte, ikke krav.</p> <p>2♠/♥ 6-8/9 hp, 6 kort farge som er rimelig god og en eller annen form for ruterstøtte. Ikke krav.</p> <p>2NT Invitt til 3NT basert på 10-11 hp og balansert hånd uten 4 kort major.</p> <p>3♣ Invitasjon med god langfarge, gjerne 7 kort. 2 av 3 topphonnører, men ikke EK. Ingen kontroller i sidefargene.</p> <p>3♦ 6-9 hp og meget god ruterstøtte, gjerne femkorts støtte. Er av natur en forhindrende melding.</p> <p>3♠/♥ Renons, sleminvitt og viser minst 4 kort ruterstøtte.</p> <p>3NT Spilleforslag basert på minorstøtte med kontroller i alle farger. Interesse for slem dersom makker er sterk med lengre kløver eller andre sterke fordelingshender med lengde i minor.</p> <p>4♣ Renons, sleminvitt med god ruterstøtte.</p> <p>4♦ Sperremelding.</p> <p>4♥/♠ Ensidig hånd, spillbar til renons.</p> <p>4grand RKC 0314 med ruter som trumf.</p>
<p>1♥: 4 kort hjerter, 11-16 hp. Kan ha fire kort i spar.</p>		<p>1♠ Naturlig 4 kort spar 6+ hp. Rundekrav.</p> <p>1grand 6/7 – 10 hp.</p> <p>2♣/♦ Naturlig, 10+. Rundekrav.</p> <p>2♥ Naturlig støtte med minst H x x, 5/6-9 hp.</p> <p>2♠ Minisplinter med singleton i en eller annen farge og normalt minst 4 kort støtte.</p> <p>2grand Stenberg. 4 kortstøtte og 13+ hp.</p> <p>3♣ Bergen. Minst 4 kort støtte ca 11-12 hp. Benekter singleton.</p> <p>3♦ Bergen. Minst 4 kort støtte ca 8/9-10 hp. Benekter singleton.</p> <p>3♥ Naturlig 4 kort støtte, ca 7-9 hp. Er av natur forhindrende.</p> <p>3♠ Renons og minst 4 kortstøtte. Sleminvitt.</p> <p>3grand Spilleforslag.</p> <p>4♣/♦ Renons og firekortstøtte.</p> <p>4♥ Hopp og stopp.</p> <p>4♠ Spilleforslag basert på egen langfarge.</p> <p>4grand RKC 0314 med hjerter som trumf.</p>

<p>1♠: 4 kort i spar, 11-16 hp. Benekter 4-4 i major, men kan ha 5-5 eller 5-4.</p>	<p>1grand 6/7 – 10 hp. 2♣/♦/♥ Naturlig, 10+. Rundekrav. 2♠ Naturlig støtte med minst Hxx, 5/6-9 hp. 2grand Stenberg. 4 kortstøtte og 13+. 3♣/♦/♥ 4 kort støtte og singleton. Minst invitt til utgang, men kan også være innledningen til sleminvitt. 3♠ Naturlig invitt med ca 10-12. 3grand Spilleforslag. 4♣/♦/♥ Renons og firekortstøtte. 4♠ Hopp og stopp. 4grand RKC 0314 med hjerter som trumf.</p>
<p>1grand: 13-17 hp, men kan være 12+ til 18- hp. Balansert eller semibalansert hånd. Kan ha: - 5 kort major, - 6 kort minor - eller single topphonnør (EKD). Med majorfarge er styrken 15 til 17 (18-) hp.</p>	<p>2♣ Stayman, 8+ hp. 2♦ Relé til 2♥. Innledning til avslag i en eller annen farge, eller en sleminvitt med forskjellige hender 2♥/♠ Invitt med 5 kort og 7-9 hp. 2grand Invitt, 10-11 hp. 3 i farge 2 av 3 topphonnører i spissen på 6 eller 7 kortfarge. Bud i major benekter også singleton eller renons. Med syvkortfarge kan ikke topphonnørene være EK. Viser 5-7(8) hp, noe som betyr maksimalt en dame i sidestyrke, eventuelt inntil 3 knekter. 3 grand Forslag. 4♣ Gerber, spør etter Ess. Etter svaret på spørsmålet er 5♣ spørsmål etter Konger og 4 grand sluttmelding. 4♦ Relé til hjerter. 4♥ Relé til spar. 4♠ Sleminvitt med minst 5-5 i minor og benekter normalt renons i noen farge. Åpner slår av med å melde beste minor på 5 trinnet. På grunn av grandåpningens struktur vil tilpasningen tendere til å være bedre jo svakere åpner er. 4 grand aksepterer invitten og viser 3 ess av 6 (begge minor konger regnes som ess) eller 2 ekte Ess. Med 4 Ess verdier meldes laveste Ess i major eller 5 grand uten major Ess (dvs EK i begge minor).</p>

<p>2♣: 6 kort kløver, 11-16 hp.</p>	<p>2♦ Konvensjonelt krav som ber om mer informasjon. 2♥/♠ Naturlig rundekrav med femkort farge. 2 grand Naturlig inviterende eller utgangskrav med kløverstøtte og derfor naturligvis rundekrav. 3♣ Kløverstøtte med ca 5/6 – 8/9 hp. Er av natur forhindrende. 3♦/♥/♠ Utgangskrav med sekskort farge. Major budene lover farger som er spillbare til singleton. Det videre meldingsforløpet er naturlig. 3 grand Sluttmelding. 4♣ God kløverstøtte med få honnørpoeng. Er av natur forhindrende. 4♦/♥/♠ Slemvitt med renons og kløverstøtte.</p>
<p>2♦: Treveis multi. Viser en av tre typer hender: ¹⁾ Svake 2 i major. 6 kort med 6/7-10 hp. ²⁾ 20+ til 22 hp balansert hånd. ³⁾ Fordelingshånd med 3½ - 5 tapere, 0-16 hp.</p>	<p>2♥ Forventer at makker passer eller melder 2♠ dersom det er fargen hans. 2♠ Forventer at makker passer eller melder 3♥ dersom det er fargen hans. 2grand Konvensjonelt krav. Ber om informasjon. 3♣/♦ Forslag til kontrakt med langfarge og dårlig tilpass i major. Forventer at makker passer med svake 2 i major. 3♥ Sperremelding som forventer at makker flytter til 3♠, dersom det er hans farge. 3♠ Sperremelding som forventer at makker flytter til 4♥ dersom det er hans farge. 3 grand Forslag til kontrakt mot en hånd med 6 kort major. 4♣/♦ Avansert kontrollmelding med en av majorfargene som trumf. Forventer at åpner viser sin majorfarge. 4♥/♠ Forslag til kontrakt basert på egen langfarge. 4 grand 4 Ess Blackwood</p>
<p>2♥/♠: Romersk 2 åpning. 5 kort pluss 4 kort i kløver, 13-16 hp og god hånd, 4-5½ tapere.</p>	<p>2♠ Naturlig inviterende basert på minst femkorts farge. Meldingen er ikke krav for runde. 2grand Konvensjonelt krav. Ber om mer informasjon. 3♣ Preferanse til kløver med svake kort. 3♦ Naturlig rundekrav. Åpneren støtter med D x eller bedre. 3♥ Over 2♥: Naturlig invitt. Åpner løfter med bare 4 tapere. Over 2♠: Naturlig rundekrav. Åpner støtter med D x eller bedre. 3♠ Over 2♥: Naturlig rundekrav. Åpner støtter med D x eller bedre. Over 2♠: Naturlig invitt. Åpner løfter med bare 4 tapere. 3 grand Viser solid støtte i majorfargen og ber åpner kontrollmelde. 4♣ Inviterende med kløverstøtte. Ikke krav. 4 grand RKC 0314 med majorfargen som trumf.</p>

<p>2grand: Romersk 2 åpning med 5 kort ruter og 4 kort kløver, 13-16 hp og god hånd, 4-5½ tapere.</p>	<p>3♣ Konvensjonelt krav. Ber om mer informasjon. 3♦ Preferanse med dårlige kort. 3♥/♠ Naturlig rundekrav. Åpner støtter med D x eller bedre. 3 grand Forslag til kontrakt. 4♣ Preferanse til kløver med svake kort. Ikke krav. 4♦ Invitt til utgang med ruterstøtte. 4♥/♠ Forslag til kontrakt med egen farge. 4 grand RKC 0314 med ruter som trumf.</p>
<p>3♣: Fordelingshånd med 3½ - 5 tapere, 0-16 hp. Kløver er langfargen.</p>	<p>3♦ Konvensjonelt krav. Ber om flere opplysninger. 3♥/♠ Naturlig rundekrav med minst god femkortsfarge. 3 grand Forslag. 4♣ Invitt til utgang. 4♥/♠ Forslag basert på egen langfarge spillbar til singleton etter første og andrehånds åpning, men Splinter etter tredje og fjerdehands åpning.</p>
<p>3♦/♥/♠: Sperremelding med tapere i forhold til soneforholdene.</p>	<p>Sone- og posisjonsavhengige svar. Hovedprinsippet er naturlige meldinger. Alternativt kan man benytte avanserte sperreåpninger, noe som gir vesentlig forbedret presisjonsnivå i de videre meldingene.</p>
<p>3grand: Hullete og svært lang minorfarge.</p>	<p>4♣/♦ Uttak med for dårlige kort. 4♥/♠ Naturlig med egen langfarge. 4 grand Sleminvitt i makkers minorfarge. 5♣/♦ Spilleforslag, enten sperr eller tro på kontrakt.</p>
<p>4♣/♦: Texas overføring til hjerter/spar henholdsvis. Viser solid eller semisolid minst syv korts majorfarge med spillestikk i forhold til sone forholdene. Dessuten totalt 3-5 kontroller i Ess og Konger inklusiv to eller tre Ess av fem.</p>	<p>Preferer farge som avslag eller sluttmelding. Med slem ambisjoner meldes relé fargen med et Ess, med to Ess fargen over vist majorfarge og med tre Ess neste melding.</p>
<p>4♥/♠: Sperrebetont med ganske hullete langfarge. Med bedre langfarge åpnes det heller med 4♣/♦.</p>	<p>Ny farge vil være kontrollmelding med meget sterke kort. Det er liten hensikt å søke etter ny farge.</p>
<p>4grand: Vanvittig hånd. Spør etter bestemte Ess.</p>	<p>Uten Ess meldes 5♣ Med et Ess meldes fargen, 5 grand viser kløver Ess. Med kløver og hjerter Ess meldes 6♣, med ruter og spar Ess 6♦, med hjerter og ruter Ess 6♥, med spar og kløver Ess 6♠, med enten kløver og ruter Ess eller hjerter og spar Ess 6 grand. Har du flere enn to Ess er makker gal og du kan trygt melde 7♣, som makker korrigerer til beste storeslem.</p>

Åpningsmeldinger

Følgende liste er en mer detaljert beskrivelse av de enkelte åpningsmeldinger:

1♣: Åpningen har flere betydninger:

18-20 hp: Jevn fordeling uten femkorts major. Kan ha en dårlig femkorts minor. Ingen singleton, og med dobbeltonn bør denne ha E eller K i spiss.

23-24 hp: Jevn fordeling uten femkortsfarge.

25+ hp: Åpnes alltid med 1♣ dersom ikke en annen melding passer bedre, slik som 5 åpning i major som spør etter EK i fargen.

17+ hp: Med ubalansert eller fargespill vennlig hånd

?? hp: Med tre eller færre tapere. I prinsippet ingen nedre grense for honnørstyrke.

1♦: 11-16 hp. Naturlig ruteråpning som viser minst 4 kort farge. Hånden inneholder maksimalt 8 tp og er som oftest ubalansert. Dette er en konstruktiv åpning og ikke en alt mulig åpning eller beredskapsåpning som man finner i flere andre kløversystemer, eller systemer som krever 5 kort farge i major for å åpne der. Med jevn hånd bruker Rødkløver heller åpningen 1 grand. Med 12 hp og jevn fordeling oppvurderes heller hånden slik at åpningen blir 1NT, eller det passes. 1♦ åpningen kan derfor ikke være en svak åpning med balansert fordeling og fire kort ruter. Åpningen indikerer heller en ubalansert hånd med minst 5 kort i en farge, gjerne med en sidefarge og noe spillestyrke. Femkorts fargen kan godt være kløver dersom man har fire kort ruter. På grunn av kravene til åpningen vil den sjelden inneholde mer enn 7 tp, noe makker kan benytte i sin vurdering.

1♥/♠: 11-16 hp. Naturlig majoråpning som viser minst 4 kort major. Med 4-4 i major åpnes normalt med hjerter, med 5-5 i major åpnes det i spar. Det åpnes ellers med lengste majorfarge. Dersom man gjenmelder naturlig 2♥ etter 1♠ åpning, viser dette derfor minst 5-4 major, hvor hjerter er kortere eller like lang som spar.

1NT: 13-17 hp balansert, men kan også inneholde en oppvurdert 12 hp eller nedvurdert 18 hp hånd. Femkortsfarge i major eller 6 kortsfarge i minor er ikke noe hindring i seg selv. I prinsippet kan man også ha singel topphonnør, men ikke knekt singel eller dårligere.

2♣: 11-16 hp. Naturlig kløveråpning med minst 6 kort kløver. De sterkeste variantene med lang og solid kløver åpnes med 3♣, som altså ikke er en sperremelding. Har hånden major sidefarge vil den være relativt svak, fordi en ellers ville åpne i majorfargen og foreta et hopp i kløver i neste runde. Sistnevnte sekvens viser god hånd med typisk 13-16 hp, 4-5½ tapere med lengre kløver, en kanapé melding.

2♦: Treveis multiåpning. Viser en av tre typer hender.

- 1) Svake 2 i major med 6/7-10 hp. Svake 2 i Rødkløver er av den konstruktive typen. Majorfargen må ha visse kvaliteter og benekter større styrke i sidefargene. Ideelle er at majorfargen har to av tre topphonnører uten mer enn maksimalt en konge i sidestyrke. Men her som ellers vil taktiske forhold være viktig
- 2) Balansert hånd med (20+)21-22 hp
- 3) Fordelingshånd med 3½ - 5 tapere uavhengig av antall honnørpoeng, dersom honnørstyrken ikke tilsier åpning med 1♣. Legg merke til den viktige bieffekten denne siste muligheten gir ved å innsnevre de normale fargeåpningenes spenn ved at de aller mest spillesterke hendene med 11-16 hp åpnes med 2♦, eventuelt 3♣ med kløverfarge, og ikke med 1♦, 1♥, 1♠ eller 2♣, noe som forenkler svarhåndens vurderinger.

2♥/♠/NT: Romersk to åpning. Den viser 5 kort i hjerter, spar eller ruter henholdsvis og en kløverfarge på minst 4 kort. Kløver er aldri lengre enn primærfargen. Styrken er på ca 13-16 hp med 4-5½ tapere. Uten dette settet med åpningsmeldinger vil det være vanskelig å melde hender med 4 kort kløver og en lengre

annen farge. Meldingene har en ganske kraftig sperrende virkning og gir makker mye informasjon de gangene den brukes. Svært ofte vil makker kunne prikke inn beste kontrakt på direkten.

3♣: Dette er ikke en sperremelding, men et supplement til treveis multi 2♦ åpning med ubalansert hånd og kløverfarge. Åpningen gir makker god indikasjon på hvor de skal med en gang. Åpningen viser en solid kløverfarge med 3½-5 tp med opptil 16 hp. Ofte vil svarer kunne plassere kontrakten på direkten.

3♦♥♠: Tradisjonell forhindreingsmelding med 7 kort og antall stikk i forhold til soneforholdene. I prinsippet benekter åpningen også noe styrke i sidefargene. Alternativt kan man benytte avanserte sperreåpninger. Det er et posisjons og soneavhengig system som gir makkerparet et vesentlig forbedret presisjonsnivå i meldingene etter sperreåpningen i forhold til vanlige sperreåpninger.

3 grand: Åpningen viser en svært ubalansert hånd med lang minorfarge, gjerne åtte kortsfarge eller en 7-4 fordeling. Langfargen er ikke spesiell solid og hånden mangler sideinntak. Det forventes at makker tar ut i minorfargen med dårlig hånd.

4♣/♦: Dette er Texas overføring til major og viser en solid majorfarge (hjerter respektivt spar) med sidekontroller. Med brukbar hånd kan makker gå mot slem med kontrollmelding eller RKC.

4♥♠: Viser langfarge i major. Fargen er ikke spesielt sterk og mangler sidekontroller av betydning. Åpningen er av natur sperrende.

4 grand: Dette er en spesialåpning som viser en vanvittig hånd. Åpningen spør etter bestemte Ess. Uten Ess melder svarer 5♣. Med kløver og hjerter Ess meldes 6♣, med ruter og spar Ess 6♦, med hjerter og ruter Ess 6♥, med spar og kløver Ess 6♠, med enten kløver og ruter Ess eller hjerter og spar Ess 6 grand. Har du flere enn to Ess er makker gal og du kan trygt melde 7♣, som makker korrigerer til beste storeslem.

5♣/♦: Sperre åpning med lang, lang farge. Antall stikk i forhold til soneforholdene.

5♥♠: Viser en solid hånd med to tapere i trumffargen.

Åpningen 1 kløver

Åpningen 1 kløver er konvensjonell og viser en sterk hånd. Enkelte typer i dette området er sortert ut og åpnes med alternativ åpning. Dette er gjort for å skille ut hender som det ellers erfaringsmessig er lett å komme for høyt med.

Åpningen viser i prinsippet 17 eller flere honnørpoeng uansett fordeling. Men kan også inneholde færre enn 17 hp dersom hånden har 3 tp eller mindre.

Oppsummering 1 kløver åpning

Åpningen viser en av følgende typer:

- Balansert hånd, 18-19 hp eller 20 hp uten mellomkort (10ere og 9ere, helst i sekvens) uten 5 korts major, 6 kort minor eller 5-5 i minor. Hånden vises med gjenmelding i grand på laveste nivå. Gjenmelding i grand under utgangsnivå kan passes dersom svarer ikke har vist positiv hånd i første melderunde.
- Balansert hånd med 23 eller flere hp uten 5 korts major. Hånden vises med hopp, eventuelt dobbelt hopp i grand neste runde avhengig av styrke.
- Ubalansert hånd med 17+ honnørpoeng.
- Hånd med 3 tp eller mindre. Dette er gjerne hender med svært skjev fordeling. I prinsippet ikke krav til honnørpoeng.

Like viktig er det å være klar hva åpningen 1 kløver benekter. Den benekter en balansert hånd med 21-22 hp, eventuelt 20 hp med gode mellomkort (10ere og 9ere, helst i sekvens) uten 5 korts major. Den benekter også spillesterke hender, typisk tett oppunder 17 hp som har $3\frac{1}{2}$ - 5 tp og som i andre kløversystemer ofte oppvurderes til å åpnes med 1♣. I Rødkløver benyttes i stedet treveis multi 2 ruter åpning for å vise (20+)21-22 hp balansert hånd eller fordelingshånd med $3\frac{1}{2}$ - 5 tp. Dermed kan en unngå mange vanskelige tolkningsituasjoner som en ellers lett kommer opp i.

Noen eksempler på 1 kløver åpning:

♠K D x ♥K D x x ♦K D x ♣K Kn x x

Balansert 19 hp åpnes med 1♣ og gjenmelding i grand på lavest mulig nivå.

♠K D Kn x ♥D x x ♦K D x ♣K Kn x

Selv med 17 hp åpnes ikke denne hånden med 1♣. Den er balansert og rett åpning er derfor 1 grand (12+ - 18-). Men med:

♠K D Kn x x ♥x x ♦K D x ♣K D Kn

Hånden har fremdeles 17 hp, men inneholder nå en god 5 kort majorfarge. Honnørene er konsentrert i tre farger. Da åpnes det med 1♣.

♠E K Kn 3 ♥K D 5 ♦K Kn ♣K 7 3

Hånden har 20 hp, men dårlig med mellomkort. Da er rett åpning 1♣ og gjenmelding grand. Derimot med:

♠E K Kn 10 ♥K D 9 ♦K Kn ♣K 10 9

Hånden har fremdeles 20 hp, men nå er det godt med mellomkort. Da blir rett åpning 2♦ (treveis multi) med gjenmelding grand, som nettopp viser denne hånden.

♠E K ♥K D Kn x ♦K D 10 x x x ♣K

Hånden har 21 hp, men er ubalansert og fargevennlig. Rett åpning er derfor 1♣

♠E K Kn ♥K D x ♦K D x ♣E D x x

Hånden er balansert med 24 hp. Slike hender åpnes med 1♣ med hoppmelding i grand neste runde.

♠K D Kn 10 7 5 4 ♥K D Kn 9 ♦- ♣K 8

Hånden har bare 15 hp, men likevel skal den åpnes med 1♣ da det bare er 3 tp. Men derimot:

♠K D Kn 10 7 5 4 ♥K D Kn ♦- ♣K Kn 8

Hånden har faktisk nå hele 16 hp. Likevel er det feil å åpne med 1♣ da det er 4 tp. I Rødkløver har du til disposisjon en

åpning som nettopp dekker dette tilfellet, nemlig treveis multi åpning. Så rett åpning er 2♦.

Svar til åpningen 1 kløver

Etterfølgende er en opplisting av svar på 1♣ åpningen. De enkelte svarene og det fortsatte meldingsforløpet blir forklart mer i detalj etterpå.

Svar på åpning 1♣:

- 1♦ Negativt svar. Viser 0-7 hp. Se også alternative svake svar med 0-4 hp.
- 1♥ 8+ hp. Benekter 5 kort major, 6 kort minor eller 5-5 i minor.
- 1♠ 8+ hp og minst fem kort i hjerter.
- 1 grand 8+ hp og minst fem kort i spar.
- 2♣ 8+ hp og minst 6 kort ruter eller dårligste/korteste farge med minst 5-5 i minor.
- 2♦ 8+ hp og minst 6 kort kløver eller dårligste/korteste farge med minst 5-5 i minor. Rødkløver benytter altså omvendt minorsvar for om mulig å plassere kontrakten på den sterke hånden slik at den blir beskyttet i utspillet
- 2♥/♠ 0-4 hp. Minst 6 kort farge. Ikke krav.
- 2 grand 9+ hp og gående minst 6 kortsfarge.
- 3♣/♦/♥/♠ 6-7 hp med K D Kn i topp på 6 kortsfarge. Ikke krav.
- 4♣/♦ 6-7 hp med K D Kn i toppen på 7 kortsfarge i major. Hjerter respektivt spar. Krav til minst utgang i majorfargen.

Svar når motparten blander seg inn

Motparten doubler 1 kløver

Ofte vil motstanderne blande seg inn etter åpningen 1♣ for å forstyrre meldingsforløpet. Om mellomhånden doubler, vil ikke dette forstyrre svaret i det hele tatt. Tvert om blir svarmeldingen mer presis, fordi en i tillegg får meldingene pass og redobler til disposisjon. Svarskjemaet blir da:

- Pass 0-5 hp uten god langfarge. Ikke krav.
- 1♦ 5-7 hp uten hyggelig femkortsfarge. Krav til minst 1 grand eller straffedobling av motstanderne
- 1♥/♠ 6+ hp og god femkortsfarge.
- 2♣/♦ 6+ hp og god femkortsfarge.
- Redobler Minst 8 hp med balansert eller semibalansert hånd. Krav til utgang eller straffedobling av motstanderne. Soneforholdene kan være avgjørende for om en velger å gå til utgang eller søker å ta uforsiktige motstandere.
- Hopp i farge 3-5 hp med god langfarge. Ikke krav
- 2 grand Gående farge og utgangskrav.

Dersom man benytter Alfa og Gamma spørremeldinger er disse aktive etter de naturlige svarene 1♥/♠ og 2♣/♦ dersom motparten ikke forstyrrer mer. Det samme er tilfelle for Beta spørremeldingen etter svaret pass og 1♦.

Motparten melder inn 1 i farge etter åpningen 1 kløver

Når motparten melder 1 i farge etter kløver åpningen benyttes dobling for å vise styrke. Da kan man ikke samtidig få straffedoblet en uforsiktig motstander. Det løses ved at pass enten betyr svake kort eller positiv

hånd med kort i motpartens farge. På den måten kan også psykiske innmeldinger avsløres, hvilket ikke er uvanlig på kløveråpningen. Pass blir derfor rundekrav etter motpartens innmelding med en i farge. Følgende svarskjema brukes da:

Pass	0-5 hp eller innmeldt farge og mer enn 5 hp. Rundekrav.
Dobler	Minst 6 hp uten noen hyggelig femkortsfarge.
1 grand	Minst 8 hp med balansert hånd og hold i motpartens farge.
Ny farge	6+ hp og anstendig femkortsfarge.
2♣/♦	6+ hp og god femkortsfarge.
2 grand	Gående farge og utgangskrav.
Hopp i farge	3-5 hp med god langfarge. Ikke krav
Overmelding	Minst 8 hp med god støtte i de andre fargene og minst singleton i motpartens farge. Utgangskrav.

Alternativt kan man benytte Magisk forsvar mot innblanding, se side 153.

Når motparten melder inn 2 kløver eller høyere etter åpningen 1 kløver

I prinsippet benyttes samme regler som etter innmelding på 1 trinnet. Men pass er ikke lenger krav for runde. Dessuten er 2 grand nå naturlig utgangskrav, og viser derfor ikke lenger gående farge. Dobling av melding på 3 trinnet eller høyere er valgfri dobling. Åpneren passer normalt med balansert hånd. Ellers er alle fargemeldinger krav for runde så sant meldingen ikke er på utgangsnivå.

Når motparten melder inn 1 grand etter åpningen 1 kløver

Dersom 1 grand innmeldingen er naturlig dobler vi med minst 6 hp. Med svakere kort passer vi eller melder en brukbar langfarge.

Er derimot 1 grand innmeldingen konvensjonell med fargelengder, meldes det som etter innmelding med farge på 2 trinnet.. Ny farge er da rundekrav, dobling styrkevisende og melding i motpartens farge er utgangskrav med singleton eller renons.

Noen eksempler

Partneren åpner med 1♣ og du har:

♠K D 8 7 6 ♥D 5 4 ♦K 9 7 4 ♣2

Om motstanderen i mellom passer på 1♣, melder du 1 grand som utgangskrav med femkorts spar. Om mellomhånden dobler eller melder 1♦/♥ krever du for runde med naturlige 1♠, som viser minst 6 hp og femkorts spar. Skulle mellomhånden derimot melde 1♠, kravpasser du og viser senere situasjonen enten med straffepass av makkers opplysningsdobling eller en naturlig spar melding. En naturlig 1 grand innmelding dobles og høyere innmelding besvares med en naturlig spar melding billigst mulig.

♠7 4 ♥D 5 ♦D Kn 9 7 ♣K D 9 7 5

Om motstanderen i mellom passer, blir svaret 1♥ som allment utgangskrav. Over en dobling viser redobling temmelig balansert hånd med minst 8 hp. Over fargemelding på 1 trinnet meldes det naturlig 2♣. Innmeldingen naturlig 1 grand dobles, mens en melder kløveren billigst mulig over høyere innmeldinger.

♠D Kn 8 7 6 4 ♥2 ♦10 7 4 ♣D 7 5

Dersom motparten ikke blander seg inn er rett svar på kløveråpningen 1♦, 0-7 hp. Uten ♣D svares det i stedet 2♠, 0-4 hp og langfarge. Skulle mellomhånden doble eller melde på 1 trinnet, hopper vi til 2♠ og viser 3-5 hp med langfarge.

♠K 10 9 7 ♥2 ♦D Kn 9 4 ♣K 8 6 4

Om motstanderen i mellom passer, kreves det til utgang med 1♥. Om han dobler, betyr redoblingen

utgangskrav uten god femkorts farge. Innmelding med kløver, ruter, spar og grand doubles, mens innmelding i hjerter besvares med overmelding for å vise singleton og støtte i de øvrige fargene.

Etter 1 kløver – 1 ruter

Svaret viser en hånd med 0-7 hp, men husk at noen hender i området 0-4 hp dekkes av andre svar.

Rutersvaret er et av de vanligste svarene man får på kløveråpningen. Det er derfor viktig å ha effektive mekanismer som kan fortelle makker om rutersvaret er basert på styrke i området 0-4 hp eller i området 4-7 hp. Dette kan være avgjørende for om det skal søkes delkontrakt, utgang eller endog slem i noen tilfeller.

De videre meldingene er naturlige, bortsett fra at kløveråpner har noen naturlige kravmeldinger og kunstige konvensjoner til disposisjon, dersom spillestyrken hans tilsier dette mot en svak hånd. Man kan forenkle systemet noe ved ikke å bruke de kunstige konvensjonene, eller holde de utenfor under innøvelsen av systemet. Hvis åpneren kommer igjen med 1 grand over 1♦ bruker man i prinsippet akkurat de samme metodene som etter en åpning med 1 grand, mens man husker på at åpneren har 18 – 20 hp og at svareren allerede er begrenset til 7 hp. Dessuten vil åpnerens direkte 1 grand gjenmelding benekte fem korts major eller seks korts minor, da man med slike farger normalt vil foretrekke å melde dem naturlig etter avslaget 1♦. En har med andre ord en mer tradisjonell grandfordeling enn det man behøver for å åpne direkte med 1 grand. Svarer bør også merke seg at åpner ikke har 18 dårlige hp, for da ville han i stedet åpnet direkte med 1 grand. Det betyr at det er mulighet for utgang selv med bare 4-5 gode hp hos svarer.

♠ E		♠ K 10 9 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10 x x	-	1♣	p	1♦
♦ K Kn 10 x x		♦ x x	p	1♥	p	1♠
♣ K D x		♣ x x x	p	2♦	p	2♥
				p	p	p

Etter innledningen hvor åpner viser minst 17 hp og svarer begrenser seg til maksimalt 7 hp, er Vest først og fremst interessert i en delkontrakt med sin minimums åpning. Han melder derfor av sin firekorts hjerter før ruterer. Dette sparer melderom. Åpners gjenmelding av 1 i major etter ruteravslag viser bare fire kort. Siden Øst ikke er helt blank velger han å vise spar før han støtter hjerter. Med svakere kort, for eksempel med fire små spar skal hjerteren støttes direkte. Slik Øst nå melder viser han minst 3 kort hjerterstøtte og styrke i området 4-5 hp. Med 6-7 hp og firekorts støtte i hjerter kan han hoppe til 3♥ i siste budrunde, som en kraftig invitt.

♠ E		♠ K 10 9 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10 x x	-	1♣	p	1♦
♦ K Kn 10 x x		♦ D x	p	1♥	p	1♠
♣ K D x		♣ x x x	p	2♦	p	3♥
			p	4♥	p	p
			p			

Øst kan neppe ha bedre kort for sin hoppstøtte.

Vær forøvrig oppmerksom på følgende lille variasjon av overstående meldingsforløp. 1♣ - 1♦, 1♥ - 1♠, 1grand. Selv om 1♥ i denne sekvensen i prinsippet ikke krever mer enn fire kort, vil gjenmeldingen 1 grand etter svarers 1♠ føre til at det nesten alltid må være en fem korts farge i hjerter involvert. Hvis ikke ville åpneren gjenmeldt 1 grand over 1♦. Det kan være unntak dersom åpneren har for eksempel 1-4-4-4 fordeling med single spar. Tenk deg følgende situasjon:

♠ E 4		♠ D 10 6 5 3	S	V	N	Ø
♥ K 9 8 5 2		♥ Kn 7 2	-	1♣	p	1♦
♦ K D 10		♦ 8 7 4	p	1♥	p	1♠
♣ E D 4		♣ Kn 3	p	1grand	p	?

Etter denne innledningen som kanskje er mer vanlig enn man først skulle tro, får Øst et problem. Hva

skal han nå melde? Med alle kortene synlig virker 2♥ opplagt. Men situasjonen kan like gjerne være:

♠ E		♠ D 10 6 5 3	S	V	N	Ø
♥ K 9 8 5 2		♥ Kn 7 2	-	1♣	p	1♦
♦ K D 10		♦ 8 7 4	p	1♥	p	1♠
♣ E D 10 4		♣ Kn 3	p	1grand	p	?

Her vil fort 1 grand være den optimale kontrakten. Ved å bruke Rødkløvers prinsipper og frekvens gir svaret seg ganske logisk. Rødkløvers prinsipp tilsier at en direkte støtte er svakere enn om man går en omvei. Det betyr at svarers gjennmelding 2♥ over 1 grand bør reserveres til hender rundt 5-6 kanskje dårlige 7 hp. Da må en melde pass med den angitte hånden. Noen ganger er det en fordel, andre ganger vil 2♥ være beste kontrakt, men over tid vil dette jevne seg ut med en liten fordel til dette prinsippet.

Etter 1 kløver – 1 ruter, 1 grand

Denne sekvensen vil være ganske vanlig etter en sterk kløveråpning, og behandles derfor utførlig. Med gjennmeldingen 1 grand forteller åpner om en balansert hånd på 18-20 hp. Legg merke til at han ikke kan ha 18 dårlige hp, for da ville han valgt å åpne med 1 grand direkte. Han kan heller ikke ha 20 gode hp, for da ville åpningen vært 2♦, jamfør Åpningen 2 ruter på side 81. Dessuten med fem korts major eller seks korts minor vil kløveråpneren naturlig gjennmelde disse framfor 1 grand. Med ubalansert hånd vil åpneren ha mulighet til å melde en firekorts majorfarge på ett trinnet. Dette utnyttes ved 1 grand gjennmeldingen som da må vise en helt tradisjonell grandfordeling. Altså ingen fem korts major eller seks korts minor. Hånden kan dessuten ikke inneholde singeltonn eller en dårlig dobbeltonn.

Hvordan man utnytter at begge hendene er begrenset vises best med et par eksempler, jamfør med Åpningen 1 grand på side 58.

♠ E 8 4		♠ D 10 6 5 3	S	V	N	Ø
♥ K 9 5 2		♥ Kn 7 2	-	1♣	p	1♦
♦ K D 10		♦ 8 7 4	p	1grand	p	2♠
♣ E D 4		♣ Kn 3	p	p	p	

Når åpner kommer igjen med 1 grand ser svarer at det er en liten mulighet til utgang, dersom åpner har maksimum og god tilpass til spar. Svarer melder derfor 2♠ som en naturlig invitt med fem korts farge. Han viser da omtrent 4-5 hp. Hadde han hatt samme fordeling med ♥Ess i stedet for ♥Kn hadde han innledet med 2♣, Stayman, og gjennmeldt 2♠ på makkers 2♥. Styrken er da typisk 6-7 hp. Ved å bruke omveien viser han dermed, helt etter prinsippene i Rødkløver, sterkere hånd enn ved å melde direkte.

Skulle svarer være helt blank, men sitte med en fem kort i en major, eller endog en lang minorfarge, kan det fort være flere stikk ekstra i en fargekontrakt. Da kommer svarer igjen med meldingen 2♦ på åpners gjennmelding 1 grand. Det er en ren relémelding, se Etter innledningen 1 grand – 2 ruter på side 65, og innleder i prinsippet enten til en sleminvitt eller til avslag i en eller annen farge. Opsjonene for sleminvitt er nok svært lite aktuell etter svaret 1♦, men må heller mer oppfattes som tilnærmet utgangskrav med gode fordelinger.

Et par eksempler viser mulighetene Rødkløver åpner ved slike tilfeller:

♠ E 8 4		♠ 10 6	S	V	N	Ø
♥ K 9 5 2		♥ 7 2	-	1♣	p	1♦
♦ K D 10		♦ 8 7 6 5 4 2	p	1grand	p	2♦ ¹
♣ E D 4		♣ 8 6 3	p	2♥ ²	p	2grand ³
			p	3♣ ⁴	p	3♦ ⁵
			p	p	p	

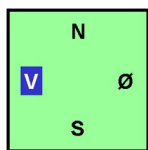
- 1) Relé, ber makker melde 2♥
- 2) Ja vel
- 3) Nytt relé
- 4) Ja vel
- 5) Jeg har elendige kort og vil spille 3♦

Etter den lange tjenesteveien kommer man til en spillbar kontrakt. Skulle svarer etter innledningen over

komme igjen med 2♠ over makkers relé svar 2♥, har han fem kort i spar og ønsker å spille den kontrakten. Han kan ikke ha seks kort, for da hadde han meldt 2♠ direkte på 1♣ åpningen. Åpner må derfor ikke fristes til å gå videre, men melde pass.

Situasjonen kan være:

♠ E 9 8 4
♥ K 5 2
♦ K D 10
♣ E D 4



♠ 6
♥ 7 2
♦ E 8 7 6 5 4 2
♣ K 8 6

S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♦
p	1grand	p	2♦ ¹
p	2♥ ²	p	3♦ ³
p	3♥ ⁴	p	3♠ ⁵
p	4♣ ⁶	p	4♦ ⁷
p	4♠ ⁸	p	5♣ ⁹
p	6♦ ¹⁰	p	p
p			

- 1) Relé, ber makker melde 2♥
- 2) Ja vel
- 3) Lang ruterfarge og gode kort for mitt avslag
- 4) Kontrollmelding
- 5) Kontrollmelding
- 6) Kontrollmelding
- 7) Hvilemelding
- 8) Kontrollmelding, som samtidig benekter 4 av 5 Ess
- 9) Kontrollmelding, som samtidig logisk bekrefter ett Ess
- 10) Vi prøver slem

Til tross for relativt gode kort må Øst slå av med 1♦ i første runde. Men når åpner kommer igjen med 1 grand, får han anledning til å vise sin hånd.

Etter 1 kløver – 1 hjerter

Dette er et kunstig svar som viser minst 8 hp og benekter 5 kort major, 6 kort minor eller 5-5 i minor. Hans fordeling må derfor være en av følgende; 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, 4-4-4-1, 5-4-4-0 eller 5-4-3-1 eller 5-4-2-2. Femkorts fargen kan ikke være hjerter eller spar. Svaret etablerer utgangskrav på et behagelig lavt nivå.

Åpnerens gjenmelding etter svaret 1♥ har følgende betydninger:

1♠: Relémelding med en av tre muligheter:

- a) Eksakt femkorts majorfarge
- b) Fordelingen 4-4-4-1
- c) Balansert hånd med 23-24 hp

1 grand: Balansert hånd med 18-19(20) hp

2♣/♦: Minst femkort farge

2♥/♠: Minst sekskorts farge

2 grand: Balansert hånd med minst 25 hp

3 i farge: Farge med høyst en taper. Beordrer svareren til å kontrollmelde

Etter 1 kløver – 1 hjerter, 1 spar

Med gjenmeldingen 1♠ etter svaret 1♥ på 1♣ åpningen forteller åpneren at han har en av følgende fordelingstyper:

- a) Eksakt femkorts majorfarge

b) Fordelingen 4-4-4-1

c) Balansert hånd med 23-24 hp

Svareren skal nå vise sin fordelingstype etter skjemaet.

1. 1 grand: Balansert hånd, altså mønstrene 4-3-3-3 eller 4-4-3-2. Muligens også 5-3-3-2.
2. 2♣/♦: Fem kort minor på en farge vennlig hånd og dermed en av fordelingene 5-4-3-1 eller 5-4-2-2. Muligens også 5-3-3-2.
3. 2♥/♠: Trefarge hånd og singleton eller renons i meldt farge. Med renons kan ikke femkortsfargen være i major. Dersom åpneren kommer igjen med 2 grand spør han etter eventuell femkorts minor, som svarer i så fall melder. Uten femkorts minor må han derfor hvile i singleton fargen.
4. 2 grand: Fordelingen 4-4-0-5, altså renons i ruter og femkortsfarge i kløver.
5. 3♣/♦: Kortfargen i 4-4-4-1.
6. 3♥: 4-4-5-0, altså renons i kløver og femkortsfarge i ruter.

Etter innledningen 1♣ - 1♥ kommer åpneren igjen med konvensjonelle 1♠. Svareren har:

♠K D 5 ♥D 7 5 3 ♦D Kn 8 ♣K D 7

Til tross for hele 15 hp, vises det nå bare fordeling. Styrken komme man tilbake til senere. Rett melding blir derfor 1 grand. Med:

♠9 8 ♥K 6 4 ♦D 8 3 ♣K D 10 8 5

Etter samme innledning som over vil man med den sterke kløveren velge gjenmeldingen 2♣ framfor 1 grand. Det gir en bedre beskrivelse av hånden. Meldingen viser eksakt 5 kort, siden vi ikke meldte 2♣ med en gang. Skulle kløveren være dårligere, for eksempel K Kn 8 6 3, vil 1 grand foretrekkes.

♠2 ♥K 7 6 5 ♦9 7 5 ♣E Kn 4 3 2

Med en ubalansert hånd har vi ikke noe valg. Til tross for den noe frynsete kløverfargen må vi melde 2♣.

♠2 ♥K 7 6 5 ♦K D 7 5 ♣E 6 4 2

Siden vi med 1♥ benektet femkorts spar er 2 trekk i majorfargen ledig for å vise tre farge hender med singleton eller renons i den fargen.. Meldingen blir derfor 2♠. Med

♠K Kn 6 4 ♥D Kn 7 5 ♦2 ♣K 8 7 3

melder vi derfor 3♦. Vi har jo allerede benektet langfarge i ruter, så meldingen viser altså singleton og tre firekortsfarger.

♠K Kn 6 5 ♥D Kn 6 4 ♦- ♣K 9 7 5 4

Til tross for femkorts kløver melder vi ikke 2♣, men i stedet 2 grand som viser nettopp denne fordelingen. Med balansert hånd er jo meldingen 1 grand.

Husk at etter innledningen 1♣ - 1♥, 1♠ skal svareren vise fordeling. Styrken kommer man tilbake til senere. Glem heller ikke at utgangskravet allerede er etablert med svaret 1♥, så en har god tid.

1 kløver – 1 hjerter, 1 spar - 1 grand

Svarer har nå vist balansert hånd med minst 8 hp, mens åpner har fortalt at han har en av tre mulige typer. Eksakt femkorts majorfarge, fordelingen 4-4-4-1 eller balansert hånd med 23-24 hp. Åpner skal derfor nå fortelle hva det dreier seg om. Dette gjør han med følgende gjenmeldinger:

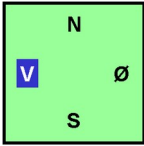
2♣ 4-4-4-1 fordeling med 17-19 hp

2♦ 4-4-4-1 fordeling med 20+ hp

2♥/♠ Femkortsfarge

2 grand Balansert hånd med 23-24 hp

Etter gjennmeldingene 2♣/♦ spør svarer etter singleton fargen med en relé melding. For øvrig er de videre meldinger naturlige med kontrollmeldinger.

♠ E D 8 2		♠ K 10 9 3	S	V	N	Ø
♥ E K Kn 9		♥ D 10 5 2	-	1♣	p	1♥
♦ K D 10 7		♦ E 4	p	1♠	p	1grand
♣ D		♣ Kn 7 4	p	2♦	p	2♥
			p	3♣	p	3♥
			p	3♠	p	4♦
			p	4grand	p	5♠
			p	6♥	p	p
			p			

Etter denne lange veien finner Vest - Øst idealkontrakten. Etter innledningen får Vest med 2♦ fortalt om 4-4-4-1 fordeling med 20+ hp og med 3♣ om singleton der. Øst fastsetter trumfen med 3♥, deretter følger kontrollmeldinger og 4 grand som forteller om minst 3 av 5 Ess. Øst forteller da om sin kontroll i spar i tilfelle det er snakk om storeslem. Uten ekstra Ess verdi ser Vest at lilleslem får holde.

1 kløver – 1 hjerter, 1 spar – 2 kløver/ruter

Siden svarer allerede har benektet så mye som 6 kort i noen minor eller 5-5 i minor, viser meldingen 2♣/♦ eksakt femkorts minor. Åpner har som før begrenset seg til en av tre typer hender og skal nå vise hva det dreier seg om. Har åpner femkorts major, melder han fargen naturlig med 2♥/♠. Det kan jo meget vel være en 5-3 tilpass og svarer støtter med minst Dame tredje eller fire små. Ellers kan svarer melde naturlig ny firekortsfarge. Skulle derimot åpner sitte med 4-4-4-1 fordeling vil han alltid kunne vise dette ved rett og slett melde singleton fargen på lavest mulig nivå når en ser bort fra meldingene 2♥/♠ og at 2 grand viser singleton i makkers femkorts farge. Et enkelt løft av makkers farge er derimot spørsmål etter singleton. Med balansert hånd og 23-24 hp kan åpner hoppe 3 grand så sant han ikke velger å vise støtte for på den måten å finne slem.

Etter rutinemessig innledning 1♣ - 1♥, 1♠ kommer svareren igjen med 2♣ som viser eksakt femkorts-farge. Åpneren melder nå 2♥ som viser presist femkortsfarge. Vi har som svarer

♠K 10 6 4 ♥8 6 ♦K 4 ♣K Kn 10 7 4

Vi melder helt naturlig 2♠.

♠K D 3 ♥D 6 4 ♦7 4 ♣K D 10 6 4

Ettersom honnør tredje er korrekt støtte melder vi 3 grand, som i denne situasjonen viser støtte og 11 – 14 hp med en balansert hånd. Støtten tenderer til heller å være H x x enn fire små, for at 3 grand skal være et reelt alternativ.

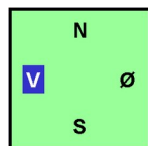
♠Kn 6 4 ♥9 8 6 ♦K 4 ♣K D 9 6 4

Hjerteren er for dårlig så her må vi avvente med 2 grand og heller komme tilbake med hjerter senere. Da vil makker forstå at støtten er dårlig.

♠2 ♥D 7 5 ♦D Kn 6 4 ♣K 7 6 4 2

Med korrekt støtte og singleton har vi ikke noe valg. Til tross for minimal honnørstyrke melder vi 3♠. Et hopp til 4♥ viser minimum og balansert hånd. Situasjonen kan være

♠ 5 4 3
♥ E K Kn 6 4
♦ E K 7
♣ E 8



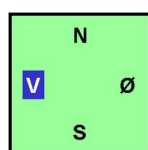
♠ 2
♥ D 7 5
♦ D Kn 6 4
♣ K 7 6 4 2

S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♥
p	1♠	p	2♣
p	2♥	p	3♠
p	3grand	p	4♣
p	4grand	p	5♠
p	6♥	p	p
	p		

Med den sterke hjerteren og fargespill vennlig hånd, gjenmelder Vest 1♠ i stedet for 1 grand. Da Øst viser korrekt trumfstøtte og singel spar, blir Vest sleminteressert tross minimal honnørstyrke og jevn hånd. 3 grand gir Øst sjansen til å kontrollmelde kløveren og 4 grand viser minst tre Ess av fem samt indirekte også kontroll i ruter. Ettersom Øst ikke kan bidra med ♠Ess får Vest nøye seg med lilleslem. Her ser vi hvor viktig det er at man ikke raser i vei til 4♥ med minimal svarhånd som inneholder trumfstøtte og singleton.

Når åpner viser 4-4-4-1 fordeling med singleton i en annen farge enn makkers femkorts minor, er trumfen i utgangspunktet fastlagt. En vil ofte i disse situasjonene ha potensiale for slem.

♠ E D Kn 2
♥ E K Kn 9
♦ D
♣ K D 10 7



♠ K 4
♥ 5 3 2
♦ E 4 3
♣ E Kn 10 7 4

S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♥
p	1♠	p	2♣
p	2♦	p	2♠
p	3♣	p	3♦
p	3♥	p	4♣
p	4♥	p	4grand
p	7♣	p	p
	p		

Etter innledningen viser Øst eksakt fem korts kløver med 2♣ og med 2♦ forteller Vest om tre farge hånd med singel ruter. Da er kløver logisk sett fastlagt som trumf og en kan starte kontrollmeldinger. Øst viser dermed kontroll i spar med meldingen 2♠. Vest hviler i 3♣ for å la Øst få sjanse til å melde av eventuell første kontroll i ruter. Andre kontroll er ikke interessant da begge vet at Vest har singleton i ruter. Øst hviler i 4♣ da han ikke har noen nye kontroller han kan vise. Vest viser enda en kontroll i hjerter med 4♥ og har da fortalt om minst E K i den fargen. Svarer til sterk kløveråpning behøver bare to Ess av fem for å melde 4 grand. Vest kan da telle opp ♠K, ♦E og ♣E hos makker med 5 korts kløver. Han ser da at 13 stikk burde stå med en ruterstjeling hos ham, og melder dermed storeslemmen.

1 kløver – 1 hjerter, 1 spar – 2 hjerter/spar

Dette viser en trefarge hånd og singleton eller renons i meldt farge. Med renons kan ikke femkorts fargen være major. Dersom åpneren kommer igjen med 2 grand spør han etter eventuell femkorts minor, som svarer i så fall melder. Uten femkorts minor må han derfor hvile i singleton fargen.

1 kløver – 1 hjerter, 1 spar - 2 grand

Denne meldingen er helt spesifikk og viser fordelingen 4-4-0-5 ovenfra og ned, altså renons i ruter og femkortsfarge i kløver. Åpner velger eventuelt trumffarge hvoretter det følger kontrollmeldinger.

1 kløver – 1 hjerter, 1 spar – 3 kløver/ruter

Dette er også en helt presis og spesifikk melding. Den viser 4-4-1-4 fordeling med singleton i meldt farge. Igjen kan åpner fastsette trumffarge hvoretter det følger kontrollmeldinger.

1 kløver – 1 hjerter, 1 spar – 3 hjerter

Denne meldingen viser i motsetning til svaret 2 grand fordelingen 4-4-5-0 ovenfra og ned, altså renons i kløver og femkortsfarge i ruter. Åpner velger eventuelt trumffarge hvoretter det følger kontrollmeldinger. For å spare melderom, vil åpnerens gjenmelding 4♣ nå vise hjerterstøtte samtidig som han ber makker om å kontrollmelde.

Etter 1 kløver – 1 hjerter, 1 grand

Åpneren viser med dette en balansert hånd med 18-19(20) hp. Han kan ha 5 kort i major eller minor, dersom hånden ellers er grand vennlig. Etter denne innledningen har en etablert utgangskrav med

fordelingsmessig vel avgrensede hender på et behagelig lavt nivå. Dette muliggjør svært nøyaktige undersøkelser før man fastsetter sluttkontrakten. Gevinsten ved å finne en god slem, som andre ikke finner, er stor og svært tilfredsstillende å motta.

Svareren kommer nå tilbake med:

- i 2♣ Som primært spør etter femkorts major. Han vil kanskje undersøke om man skal spille majorutgang stedet for 3 grand. Det kan også være innledningen til sleminvitt med en 5-4 fordeling eller en balansert hånd med god femkort minorfarge.
- 2♦ Spør primært etter firekorts eller lengre majorfarge. Han vil undersøke om man har en passende 4-4 tilpass eller kanskje invitere til slem med balansert hånd.
- 2♥ Singleton i 4-1-4-4 fordeling eller renons i 4-0-4-5 fordeling. Femkortsfargen kan være ruter eller kløver, men ikke spar.
- 2♠ Singleton i 1-4-4-4 fordeling eller renons i 0-4-4-5 fordeling. Femkortsfargen kan være ruter eller kløver, men ikke hjerter.

2grand Fordelingen 4-4-0-5, altså renons i ruter og femkorts kløver.

3♣ Singleton i 4-4-4-1 fordeling.

3♦ Singleton i 4-4-1-4 fordeling.

3♥ Fordelingen 4-4-5-0, altså renons i kløver og femkorts ruter.

1 kløver – 1 hjerter, 1 grand – 2 kløver

2♣ spør primært etter femkorts major. Han vil kanskje undersøke om man skal spille majorutgang i stedet for 3 grand. Det kan også være innledningen til sleminvitt med en 5-4 fordeling eller en balansert hånd med god femkort minorfarge. Svareren kan ha:

♠K 7 5 ♥D 8 5 3 ♦K Kn 8 4 ♣9 6

Om åpneren har femkorts spar eller firekorts hjerter, vil majorutgangen normalt være bedre enn 3 grand. Han spør derfor med 2♣. Med

♠K 7 5 3 ♥2 ♦K Kn 9 6 4 ♣E 5 4

vil han invitere til slem og om mulig vise sine fargelengder.

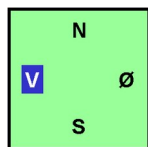
♠K 6 5 ♥D 6 4 ♦E K Kn 7 5 ♣9 5

Nå vil han invitere til slem med en balansert hånd og god femkorts minorfarge.

Over 2♣ melder åpneren først og fremst eventuell femkorts majorfarge. Med støtte kan svareren gå direkte til utgang uten interesse for slem. Med bedre kort løfter han et trinn uten singleton og hopper ellers i singletonfargen. Uten støtte melder svareren 2 grand med 5-4 eller 4-5 i minorfargene, eventuelt 3 trekk i minor. I disse tilfellene innebærer meldingen også minst en mild sleminvitt.

Uten femkorts major melder åpneren 2♦ over 2♣. Nå kan svareren vise firekorts major og så meldes det naturlig videre. Åpneren hviler alltid i 2 grand uten femkorts minor, så sant han ikke alternativt kan melde naturlige 2♠ med firekortsfarge. Kommer svareren igjen med 2 grand over 2♦ viser han begge minor i minst en 5-4 fordeling. Når svareren etter å ha vist firekorts major kommer igjen med minorfarge, viser han fem kort i denne fargen.

♠ K 9 7 5
♥ D 5
♦ E K 5
♣ K D Kn 5



♠ E 4
♥ E 7 4 2
♦ 9 7
♣ E 7 6 3 2

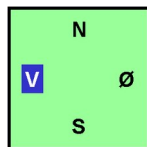
S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♥
p	1grand	p	2♣
p	2♦	p	2♥
p	2♠	p	3♣
p	4♦	p	4grand
p	5♣	p	6♣
p	p	p	

Vest rekker å vise sin 18-19(20) hp grandhånd med eksakt fire spar uten hjerter. Øst på sin side får vist både firekorts hjerter og femkorts kløver samt avgitt en slemminvitt. Vests 4♦ er kontrollmelding med kløver som trumf, hvorefter Øst med Culbertsons forteller om to av sine Ess. Makkeren til 1♣ åpner forteller om 2 av 5 Ess, ikke 3 av 5 som er det normale. Når Vest ikke har mer å vise løfter Øst til minor slemmen med sine tre Ess.

Om åpneren i stedet hadde hatt ♥K i stedet for ♥D, ville han meldt 5♦ på 4grand. Når da makker viser et ekstra Ess med 5 grand, kan han melde 7♣.

Med noe svakere kort i Øst.

♠ K 9 7 5
♥ D 5
♦ E K 5
♣ K D Kn 5



♠ E 4
♥ E 7 4 2
♦ 9 7
♣ 10 7 6 3 2

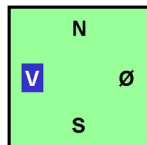
S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♥
p	1grand	p	2♦
p	2♠	p	3grand
p	p	p	

Øst ser at det neppe er mer enn utgang, og han undersøker om den skal spille i hjerter eller grand. Da er 2♦ rette spørremelding. Når åpner benekter 4 kort i hjerter, melder Øst utgangen i grand.

1 kløver – 1 hjerter, 1 grand – 2 ruter

2♦ spør primært etter firekorts eller lengre majorfarge. Han vil normalt undersøke om man har en passende 4-4 tilpass eller kanskje endog invitere til slem med balansert hånd. Åpneren melder laveste firekorts major. Uten majorfarge melder han 2 grand eller femkorts minor. På åpnerens 2♥/♠ betyr svarerens 2 grand balansert hånd og slemminvitt, og minorfargene meldes nedenufra. Når åpneren kommer igjen med 2♥ på 2♦, viser svareren firekortsfarge med 2♠, men ikke nødvendigvis sleminteresse.

♠ E D 8 6
♥ E D 7 4
♦ E 5
♣ K 8 6

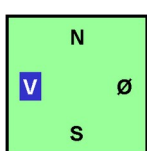


♠ Kn 9 4 2
♥ K 10
♦ K D 8 2
♣ 9 7 3

S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♥
p	1grand	p	2♦
p	2♥	p	2♠
p	3♠	p	4♠
p	p	p	

Når Vest fortelle om 18-19(20) hp på en balansert hånd vil Øst bare undersøke om man skal til 3 grand eller 4♠. Han spør om majorfargene med 2♦ og viser i neste runde sin spar. Når så Vest så løfter et trekk for å gi plass for eventuell slem meldinger, får han beskjed om at de bare skal i utgang.

♠ K 6 4 3
♥ D 5
♦ E K 3
♣ K D Kn 4



♠ E 5
♥ K Kn 7 4
♦ D 8 5
♣ E 9 6 5

S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♥
p	1grand	p	2♦
p	2♠	p	2grand
p	3♣	p	4♣
p	4♦	p	4♥
p	4♠	p	4grand
p	5♦	p	6♣
p	p	p	

Med sin 2 grand melding gjør altså svareren en slemminvitt med balansert hånd. Åpneren viser sin 4 kort

kløverfarge, hvoretter kontrollmeldinger og Culbertsons fører til den meget gode kontrakten 6♣. Etter at kløver er fastlagt som trumf med 4♣, følger kontrollmeldinger. Makker til kløveråpner viser 2 av 5 Ess. Siden Vest da bare ser 4 av 5 Ess kontrollmelder han ruter igjen for å vise EK der samtidig som han holder åpent for Øst til å vise ekstra Essverdi. Øst har vist sine verdier og må derfor gå ned i 6♣.

1 kløver – 1 hjerter, 1 grand – 2 hjerter til og med 3 hjerter

Gjenmeldingen viser trefarge hånd. Åpneren kan dermed fastsette trumf under utgang og en kan starte undersøkinger for slem.

♠ D 6 4 ♥ E K Kn ♦ E Kn 5 3 ♣ K 6 2		♠ 2 ♥ D 8 6 5 ♦ K D 8 6 ♣ D Kn 7 4	S - p p p p	V 1♣ 1grand 2grand 4♦ p	N p p p p p	Ø 1♥ 2♠ 3♠ 5♦
--	--	---	----------------------------	--	----------------------------	---------------------------

Ettersom Øst i første runden fornektet femkorts spar, kan 2♠ ikke være naturlig, men viser altså kortfargen i en trefarge hånd. Med 2 grand undersøker Vest om Øst kanskje har femkorts minor, og dermed er renons i spar. Dette benekter Øst med sin 3♠ melding. Deretter fastsetter Vest trumfen og da Øst ikke kan vise noen sidekontroller, får man være fornøyd med utgangen.

Etter 1 kløver – 1 hjerter, 2 kløver/ruter

Åpneren innleder med dette en naturlig meldesekvens ved å melde sin lengste farge over svaret 1♥. Med en balansert hånd og støtte i åpnerens minorfarge melder svareren ofte en firekorts majorfarge før han viser trumfstøtten.

♠ K Kn ♥ D 9 5 ♦ K D 9 8 5 4 ♣ E K		♠ 8 6 5 ♥ E Kn 7 4 ♦ E Kn 6 2 ♣ 8 6	S - p p p p	V 1♣ 2♦ 2grand 3grand p	N p p p p	Ø 1♥ 2♥ 3♦ p
---	--	--	----------------------------	--	-----------------------	--------------------------

Over Vests naturlige 2♦ foretrekker Øst med en begrenset, balansert hånd å vise sin firekorts majorfarge før ruterstøtten. På Vests gjentatte grandmelding gir Øst opp. Legg merke til at meldingen 2♥ viser eksakt firekorts farge, ettersom 1♥ benekter femkorts majorfarge.

Har man firekorts trumfstøtte uten majorfarge, høyner man et trekk med 8 – 11 eller minst 14 hp og balansert hånd. Med 3 grand viser man også støtte, men dessuten 11 – 14 hp og ganske jamn hånd og spredd styrke. Med 11 – 14 hp og verdier for fargespill hopper man til 4♣/♦. Hopp i ny farge er Splinter, kortfarge.

Etter å ha besvart makkers 1♣ åpning med 1♥ kommer åpneren igjen med 2♦. Vi har:

♠9 7 ♥K D 4 ♦K 8 6 5 ♣K Kn 6 5

Vi melder 4♦, som viser 11 – 14 hp og en fargespill vennlig hånd med firekorts støtte.. Om vi i stedet har:

♠D 6 5 ♥D Kn 4 ♦K 6 4 3 ♣K Kn 3

melder vi med samme honnørstyrke og firekortsstøtte 3 grand. Det viser en mer spredd styrke og grandvennlig hånd. Både høyningen til 3♦ og 4♦ samt 3 grand viser altså firekorts støtte og balanserte hender. Med støtte og singleton hoppes det i stedet i kortfargen. Med for eksempel

♠2 ♥K 7 5 4 ♦K Kn 5 2 ♣D 7 5 2

Hoppes det til 3♠ over 2♦. Med singleton ved siden, viser vi heller firekortsstøtten framfor firekorts majorfarge.

Når svareren høyner minorfargen til tre trekknivået, kan åpneren vise singleton i sidefarge ved å melde

denne. Uten singleton foreslår han 3 grand med minimum og melder med tilleggsverdier 4 trekk i minorfargen.

<p>♠ E 6 4 ♥ E D 6 4 ♦ 2 ♣ E K 8 6 5</p>		<p>♠ K 5 ♥ K Kn 2 ♦ 9 7 5 4 ♣ D 9 3 2</p>	<p>S - p p p p p</p>	<p>V 1♣ 2♣ 3♦ 3♣ 4♥ 6♣</p>	<p>N p p p p p</p>	<p>Ø 1♥ 3♣ 3♥ 4♣ 4♣ p</p>
--	--	---	--	--	--	---

Etter at Øst med sin enkelthøyning av 2♣ til 3♣ viser en balansert hånd med 8 – 11, eventuelt minst 14 hp med firekortsstøtte, viser vest sin singleton med 3♦. Deretter følger det kontrollmeldinger og Øst rekker å vise alle sine verdier. Legg merke til at Øst benekter Esset i ruter da han melder 4♣.

Etter 1 kløver – 1 hjerter, 2 hjerter/spar

Med gjennmeldingen 2♥/♠ viser åpneren minst sekskortsfarge. Med femkortsfarge hadde han jo gjennmeldt 1♠. De fortsatte meldingen er temmelig naturlige. 2♠ over 2♥ viser firekortsfarge, mens 3♣/♦ lover femkortsfarge og 2 grand er avventende.

For å støtte åpnerens sekskortsfarge direkte må man ha bedre støtte en dobbeltonn. Den kan man komme tilbake til senere.

<p>♠ E K D 7 6 4 ♥ K 7 4 ♦ E Kn 8 4 ♣ -</p>		<p>♠ Kn 8 ♥ E 8 6 3 ♦ K D 9 3 ♣ 9 7 5</p>	<p>S - p p p p</p>	<p>V 1♣ 2♠ 3♦ 5grand</p>	<p>N p p p</p>	<p>Ø 1♥ 2grand 4♥ 7♦</p>
---	--	---	--	--	----------------------------	--

Til tross for brukbar støtte til en sekskorts majorfarge avventer Øst med 2 grand.. Når Vest kommer igjen med sin sidefarge, prøver Øst med kontrollmeldingen 4♥. Vest som ser at partneren har Esset i hjerter, sjanser på at sparen skal være god og sjekker trumfen med den store frie 5 grand. Med to topphonnører går da Øst til storeslemmen. Om øst støtter sparen direkte, mister man storeslemmen.

Med minst trekortsstøtte uten singleton høyner man et trekk med 8 – 11 eller minst 14 hp. Man melder 3 grand med 11 – 14 hp og dobbelthøyner med 8 – 9 dårlige hp. Man viser singleton gjennom å hoppe i kortfargen. Etter en enkelthøyning innebærer åpnerens 3 grand sleminteresse med 6-3-2-2 og ny farge viser singleton.

Etter 1 kløver – 1 hjerter, 2 grand

Når åpneren hopper til 2 grand på svaret 1♥, viser han en balansert hånd med minst 25 hp. Ettersom svaret 1♥ lover minst 8 hp foreligger det krav til minst 5 grand. De videre meldingene er naturlige. Om svareren melder 3♣/♦, viser han femkortsfarge. 3♥/♠ viser firekortsfarge. Husk at svaret 1♥ benekter femkorts major eller sekskorts minor. 3 grand benekter dermed både femkorts minorfarge og firekorts majorfarge.

Dersom man benytter avanserte spørremeldinger, vil hoppet til 2 grand være en Alfa-0 spørremelding. Se kapitlet om spørremeldinger.

Etter 1 kløver – 1 spar

Svaret viser 5 kort i **hjerter** og minst 8 hp. De videre meldinger er så naturlig som mulig, så sant man ikke benytter avanserte spørremeldinger. Se i så fall kapitlet om spørremeldinger. Gjennmelding 1 grand lover 18-20 hp eller minst 23 hp. Om åpneren melder 2♣, kan han ha 4-4-4-1 fordeling med singleton i svarerens majorfarge. Derfor støtter man ikke direkte uten firekorts støtte.

Høyningen til 2♥ spør etter singleton og kan ikke svareren bekrefte det melder han 2 grand med tillegg, 3♥ med minimum og sekskorts farge, 3 grand med god minimumshånd og femkortsfarge, mens et hopp til utgang viser en dårlig minimumshånd med femkortsfarge. Deretter følger naturlige meldinger, eventuelt med kontrollmeldinger.

♠ K D 5		♠ E Kn 8 6	S	V	N	Ø
♥ E D 4		♥ K Kn 7 6 3	-	1♣	p	1♠
♦ E K D 2		♦ 10 6 3	p	2♥	p	3♣
♣ 10 4 3		♣ 9	p	4grand	p	5♥
			p	6♥	p	p

Øst har vist minst 8 hp med femkorts hjerter og singel kløver. Når Vest hopper til 4 grand, er det Roman Key-Card Blackwood og han konstaterer at man ikke skal lengre enn til lilleslem, ettersom det mangler et Ess.

Åpnerens direkte høyning til 3♥ indikerer 18-20 hp med firekortsstøtte på en balansert hånd. Svareren tar eventuelt sleminitiativ via singleton visning eller 3 grand.

Når åpneren kommer igjen med egen farge over svaret 1♠, viser svarerens støtte med minst D-x-x eller x-x-x-x med en splinter hoppmelding, enkelthøyning med 8 – 11 hp eller minst 14 hp og 3 grand (over majorfarge) respektivt 4♣/♦ med 11 – 14 hp.

♠ E K		♠ D 10 8 5	S	V	N	Ø
♥ 9 8		♥ K D 10 7 6 3	-	1♣	p	1♠
♦ E K Kn 9 6		♦ 7	p	2♦	p	2♠
♣ E D 5 4		♣ Kn 6	p	2grand	p	3♥
			p	4♣	p	4♥
			p	p	p	p

Øst viser sin hjerter og meldingene går naturlig med 4♣ som kontrollmelding. Med minimum og Ess løs hånd ser Øst ingen grunn til å passere utgangsnivået. Legg for øvrig merke til at Øst velger å vise sin firekortsfarge i spar før han forteller om sekskortsfargen. Dette er ingen reversmelding, da utgangkravet allerede er etablert, men er bare en beskrivende melding som forteller mer enn ved bare å melde 2♥. Dette kan være viktig dersom fordelingen er litt annerledes.

♠ E K		♠ D 10 8 5	S	V	N	Ø
♥ Kn 8		♥ K D 10 7 6 3	-	1♣	p	1♠
♦ E K Kn 9 6		♦ 7	p	2♦	p	2♠
♣ E D 5 4		♣ Kn 6	p	2grand	p	3♥
			p	4♣	p	4♥
			p	4grand	p	6♥
			p	p	p	p

Vest får nå vite at partneren har minst 6-4 i major og velger derfor å gå videre med 4 grand som viser tre av fem Ess, til tross for Østs avslag med 4♥. Øst kan neppe ha bedre kort etter avslaget og går rett til lilleslem. Se hva som skjer dersom Øst gjenmelder 2♥ framfor 2♠. Da vil Vest kontrollmelde 4♣, men på avslaget 4♥ vil han ha for få holdepunkter til å gå mot slem.

Etter 1 kløver - 1 grand

Svaret viser 5 kort i spar og minst 8 hp. De videre meldinger er så naturlig som mulig og følger de samme prinsippene som etter svaret 1♠. Gjennmelding 2 grand lover 18-20 hp eller minst 23 hp. Om åpneren melder 2♣, kan han ha 4-4-4-1 fordeling med singleton i svarerens majorfarge. Derfor støtter man ikke direkte uten firekortsstøtte.

Etter 1 kløver – 2 kløver/ruter

Rødkløver benytter omvendt minorsvar på kløveråpningen. Hensikten er naturligvis å beskytte den sterke

hånden i utspillet. Svaret 2♣ viser derfor 6 kort i ruter eller dårligste/korteste farge med minst 5-5 i minor. Tilsvarende viser svaret 2♦ derfor 6 kort i kløver eller dårligste/korteste farge med minst 5-5 i minor. Hånden har minst 8 hp. De videre meldinger i stort naturlige, dersom man ikke benytter spørremeldingene som hører til kløveråpningen. Den etterfølgende behandlingen antar at man ikke benytter disse spørremeldinger, se i så fall i kapittelet om spørremeldinger.

Åpnerens gjenmelding i grand viser 18-19(20) hp eller minst 23 hp. Hvis han derimot gjenmelder 2♥, egentlig laveste umeldte farge, over svaret 2♣/♦ kan åpneren ha 4-4-4-1 fordeling med singleton i svarerens langfarge. Om han direkte melder langfargen, altså 3♣ over svaret 2♦ eller 2♦ over svaret 2♣ spør han etter singleton, som svareren benekter med laveste bud i grand og minimum eller høyner et trekk med tilleggsverdier.

♠ E K Kn 8 3 ♥ Kn 10 7 6 ♦ E 6 ♣ E K		♠ D 5 4 ♥ E 8 3 ♦ 8 ♣ D Kn 9 6 4 3	S - p p p p	V 1♣ 2♣ 5♣ 6♣ 7grand	N p p p p	Ø 2♦ 4♦ 5♥ 7♣ p
---	--	---	----------------------------	-------------------------------------	-----------------------	--------------------------------

Man innleder ved å melde sine farger. Østs Splinter melding 4♦ viser singleton og støtte i spar. Tross sine fire Ess verdier kan ikke Vest melde Culbertsons 4 grand, da han mangler kontroll i hjerter. 5♣ benekter altså kontroll i hjerter, men den kan Øst vise. Om Øst hadde hatt to Ess hadde han meldt 5 grand over 5♣. Så når Vest kommer tilbake med storeslem invitten 6♣, må han logisk ha fire Ess pluss ♣K. Øst foreslår derfor 7♣ som Vest kan korrigere til 7 grand.

Hopper åpner til 3♥/♠ over svaret 2♣/♦ viser dette renons og fastsetter trumfen til den omvendte minor. Tilsvarende viser 4♣ over svaret 2♣ renons i kløver og ruterstøtte. Samt 4♦ over svaret 2♦ renons i ruter og kløverstøtte.

Etter 1 kløver – 2 hjerter/spar

Siden svaret viser 6 kort major med 0-4 hp uten sidestyrke, er samtlige meldinger fra åpner, utenom direkte utgangsmelding, krav for minst en runde. 2 grand er spørsmål etter singleton, som svareren benekter ved å melde 3 grand dersom han har honnør i sin farge. Ellers gjenmelder han fargen sin. Om åpneren løfter fargen et trekk, ber han svareren gå til utgang med honnør i fargen eventuelt med et Ess eller en Konge.

♠ Kn 7 ♥ E K Kn 6 5 ♦ E K 8 ♣ K D 5		♠ 10 8 6 5 4 2 ♥ 4 ♦ 7 4 ♣ Kn 8 6 2	S - p p	V 1♣ 3♣	N p p	Ø 2♠ p
--	--	--	------------------	---------------	-------------	--------------

Vest ser fire tapere i en sparkontrakt. Siden Øst verken har honnør i spar eller side Ess eller Konge må han passe. Legg merke til at i dette tilfellet kan sideverdien eventuelt bare være ♣Ess.

Etter 1 kløver - 2 grand

Svaret viser gående farge på minst 6 kort og minst 9 hp. Dette etablerer naturlig nok utgangskrav, men er logisk sett samtidig en sleminvitt. Åpneren vil normalt se hvilken farge som er svarerens gående farge. Hvor høyt en skal avhenger i stor grad av honnørens plassering og type, og noe mer sjeldent av den totale styrken.

Kommer åpneren igjen med 3 grand, er det sluttmelding mot en hånd som inneholder 6 sterile stikk. Ny farge er i prinsipp naturlig og åpner forventer av svareren melder sin farge eller viser tilpass med

topphonnør tredje eller bedre. Melder svareren sin farge er ny farge kontrollmelding. Gjenmelder åpneren sin farge viser han god farge spillbar til renons.

Melder åpneren makkers langfarge etter 2 grand er det spørsmål etter singleton, hvoretter kontrollmeldinger følger. Har han ikke singleton og mangler tilleggsverdier melder han laveste aktuelle utgang, det vil si 3 grand med minorfarge eller utgangen i majorfargen. Med tilleggsverdier fornekter han singleton ved å melde minorfargen på fire trinnet, eller 3 grand med majorfarge.

Etter svarerens 2 grand er åpnerens direkte hopp til 4 grand basert på to Ess og renons i svarerens farge, mens et hopp til 5 grand ditto med 3 Ess. Svareren vurderer om tross renonsen er gående og melder deretter.

<p>♠ E K D 4 ♥ E K 8 5 3 2 ♦ - ♣ E D 5</p>		<p>♠ 9 3 ♥ 9 6 ♦ E K D 8 6 5 3 ♣ 7 2</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">S</td> <td style="width: 25%;">V</td> <td style="width: 25%;">N</td> <td style="width: 25%;">Ø</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>1♣</td> <td>p</td> <td>2grand</td> </tr> <tr> <td>p</td> <td>5grand</td> <td>p</td> <td>6♦</td> </tr> <tr> <td>p</td> <td>p</td> <td>p</td> <td></td> </tr> </table>	S	V	N	Ø	-	1♣	p	2grand	p	5grand	p	6♦	p	p	p	
S	V	N	Ø																
-	1♣	p	2grand																
p	5grand	p	6♦																
p	p	p																	

Med 2 grand viser Øst at han har gående farge på minst 6 kort. Vest har ikke noen problemer med å regne ut at dette må være ruter. Er fargen likevel gjennomgående tross Vests renons, er det snakk om storeslem. Dette forteller Vest ved å hoppe til 5 grand. Øst ser da at ruterer må sitte 3-3 dersom det skal være snakk om storeslem, og går derfor ned i 6♦. 6 grand er uaktuelt da Øst ikke har inntak til ruterer.

Etter 1 kløver – 3 kløver/ruter

Svaret viser 6/7 kortsfarge med 6-7 hp og K D Kn i toppen. De videre meldinger er naturlige slik at ny farge under utgang er krav for runde.

Etter 1 kløver – 3 hjerter/spar

Svaret viser 6 kortsfarge med 6-7 hp og K D Kn i toppen. De videre meldinger er naturlige slik at ny farge under utgang er krav for runde.

Etter 1 kløver – 4 kløver/ruter

Dette viser 6-7 hp med K D Kn i toppen på 7 kortsfarge i major. Hjerter respektivt spar. Krav til minst utgang i majorfargen.

Når motparten blander seg inn

Kommer motparten med i meldingsforløpet med en melding eller dobling, melder svareren stort sett naturlig i henhold til de reglene som er gjennomgått tidligere. En dobling fra motparten er ikke til hinder for de videre meldinger. Tvert om gir en mellomliggende dobling øket presisjon, da svareren nå også har tilgang til redobling. Da en dobling av sterk kløveråpning ofte er konvensjonell, er det viktig å få fortalt mest mulig om sin egen hånd før motparten eventuelt får foretatt en sperrende melding. Dette oppnås best med en naturlig tilnærming.

Svarerens første melding

Etter en mellomkommende fargemelding passer svarhånden med 0 – 5 hp, men kan også hoppe i en bra langfarge med 3 – 5 hp. Et hopp i mellomhåndens farge har samme betydning som et hopp i egen farge. Dette kan avsløre psykiske innmeldinger som noen ganger er populære etter sterk kløveråpning. Etter en naturlig innmelding med 1 grand, kan svareren vise en hyggelig farge uten hopp, med 3 – 5 hp.

Partneren åpner med 1♣ og neste hånd melder 1♥;

♠D 10 9 6 5 4 ♥8 6 ♦Kn 7 5 ♣4 2

Vi melder 2♠ da 1♠ lover minst 6 hp. Med;

♠2 ♥D Kn 10 9 7 5 4 ♦Kn 6 5 ♣9 7

Nå kan vi velge mellom pass og et hopp til 3♥. Passer vi, håper vi selvsagt at makker kan komme igjen med en opplysningsdobling som vi naturligvis gjør om til straffedobling med en pass.

Med en dobling av den mellomkommende meldingen viser man minst 6 hp uten noen egen god farge. Fargemelding er naturlig rundekrav med minst 6 hp, og nærmeste grandmelding er et naturlig utgangskrav med minst 8 hp.

1 grand etter en mellomliggende dobling viser 5-7 hp i lavhonnører og en balansert hånd.

En redobling er utgangskrav med minst 8 hp uten egen hyggelig farge. Hoppet til 2 grand viser også nå en gjennomgående farge på minst 6 kort. Overmelding av motpartens farge er utgangskrav med singleton eller renons i denne fargen, og støtte i alle andre farger.

Makker åpner med 1♣ og motparten melder inn 1♥:

♠K 7 5 4 ♥9 6 5 ♦K 6 3 ♣Kn 5 4

Vi dobler for å vise minst 6 hp uten egen hyggelig femkortsfarge.

♠ K 7 5 4 ♥K 7 5 ♦D 8 6 3 ♣5 4

Nå krever vi til utgang med naturlige 1 grand.

♠Kn 9 6 4 ♥2 ♦K Kn 4 ♣K 9 7 6 4

Med overmeldingen 2♥ krever vi til utgang og forteller om bra støtte i samtlige umeldte farger og singleton eller renons i hjerter.

♠K 8 6 4 ♥2 ♦9 8 6 ♣K D 9 5 4

Nå er ruterer for dårlig for en overmelding og dessuten er kløveren så bra at vi bør vise den med naturlige 2♣. Sparen kommer vi tilbake til senere.

Når mellomhånden kommer inn med en dobling og vi har:

♠D 7 5 ♥K 6 2 ♦D 9 7 5 ♣Kn 6 5

viser vi 5-7 hp med lavhonnører med 1 grand. Men med:

♠D 7 5 ♥K 6 2 ♦D 9 7 5 ♣Kn 6 5

er vi for sterke til 1 grand. Rett melding er redobler som en invitt til straff eller utgangskrav uten egen hyggelig femkortsfarge.

Ettersom doblingen er av typen Sputnik, er svareren pass over innmeldingen 1♦/♥/♠ krav for runde.

Motstanderne klyver inn med 1♠ over kløveråpningen og vi har:

♠K Kn 8 6 4 ♥9 7 ♦E Kn 6 ♣9 7 5

Vi passer rolig og håper partneren kan doble opplysende. Vår pass er krav, så vi risikerer ikke rundpass på 1♠, men naturligvis må vi også passe med

♠9 7 ♥D 8 5 4 ♦Kn 6 4 2 ♣6 4 3

Så passen viser ikke nødvendigvis innmeldingsfargen, men kan også være en meget svak hånd.

Åpnerens gjenmelding når svareren passer eller melder 1 ruter

Dersom motparten melder inn 1♦/♥/♠ og svareren passer, er dette krav til åpneren om å holde auksjonen åpen. Svareren kan ha en bra hånd med femkortsfarge i meldt farge, men like gjerne en hånd som er for svak til å melde på. Har svareren rullet å melde 1♦ først, oppheves rundekravet og åpneren kan passe. Svareren har da begrenset seg, og kan ikke lenger sitte i buskaset.

Syd	Vest	Nord	Øst
1♣	pass	1♦	1♥

Nord har rullet å begrense seg til 7 hp med sin 1♦, og Syd kan derfor passe med god samvittighet. Nord

har dessuten fremdeles muligheten til å komme tilbake, dersom han skulle ha lite grann.

Syd	Vest	Nord	Øst
1♣	1♥	pass	pass

Nå kan Nord ha en positiv hånd med fem eller flere hjerter. Ettersom han ikke kan straffedoble, kravpasser han og håper kanskje på en opplysningsdobling. Syd må altså melde.

Åpneren melder i disse situasjonene ganske så naturlig. Dobling er opplysende, grand og fargemelding er naturlig. Til og med overmelding av motpartens farge er naturlig. Er man i et miljø hvor psykiske meldinger er en sjelden vare, kan man benytte overmelding som krav.

Når fjerde hånd melder inn etter svaret 1♦, antyder 1 grand mer 19-20 hp enn minimale 18. Men etter to ganger pass vises det 18-20 med 1 grand. Melders man 2 grand viser det ca 23-24 hp, mens hopp til 3 grand innebærer ca 25-26 hp. Vær for øvrig oppmerksom på treveis multi åpning med (20+)21-22 hp. Alle grandmeldinger antyder begrenset interesse for majorfargene, ettersom man ikke dobler opplysende. Får man være i fred i det videre meldingsforløpet, benytter man seg av de samme grand metodene som etter 1 og 2 grand i uforstyrret meldingsforløp, men melder naturlig etter 3 grand.

Vi åpner med 1♣ og neste hånd melder 1♥. Det blir pass fram til oss.

♠K 8 6 5 ♥E D ♦K Kn 9 6 ♣E Kn 2

Til tross for minimum kan vi ikke passe. Med gaffelen i hjerter blir 1 grand vår mest beskrivende melding. Vi dobler ikke opplysende til tross for firekorts spar.

♠K D 3 ♥E D 4 ♦E K Kn 4 ♣E 9 4

Her melder vi 2 grand som forteller om 23-24 hp uten alt for stor interesse for majorfargene. Legg merke til at med samme fordeling og 21-22 hp hadde vi åpnet denne hånden med 2♦, ikke 1♣. Dette kan svarer utnytte når han skal vurdere de videre meldinger. Han kan se bort i fra helt balanserte hender med bare 21-22 hp.

♠K D 7 3 ♥E 3 ♦E K Kn 5 ♣E D 3

Nå er hjerterholdet mye dårligere og en fargekontrakt virker mer interessant så vi dobler.

Venstre motspiller passer på vår kløveråpning og makker rekker å melde 1♦ før høyre motspiller melder 1♥. Vi har:

♠K Kn 5 ♥K 10 4 ♦E D 5 3 ♣E Kn 2

Med minimale 18 hp og balansert hånd passer vi. Partneren vet at det er omtrent dette vi har for pass i dette tilfellet. Med en aldri så liten ubetydelig fordeling forsøker vi å melde eller doble opplysende, selv med minimal honnørstyrke.

♠K D 5 ♥K Kn 4 ♦E D 5 3 ♣E Kn 2

Med 20 hp må vi melde, og 1 grand blir den naturlige meldingen.

Etter det negative rutersvaret benytter Rødkløver kanapé stilen (kortere farge framfor lengre) i uforstyrret meldesekvens, men ikke når motparten blander seg inn. Lengste farge meldes altså først. Overmelding av motpartens farge er rundekrav og viser minst fem kort i fargen. Altså en naturlig melding.

Vi åpner med 1♣ og neste hånd melder 1♥ som passes fram til oss:

♠K D Kn 4 ♥E K Kn 10 6 5 ♦E 6 ♣2

Det er mulig at motpartens hjertermelding er ærlig ment, men til tross for det melder vi naturlige 2♥ som rundekrav.

♠E D 7 5 ♥2 ♦E K Kn 7 5 4 ♣K 3

Når motparten er med i meldingene, viser vi fargene i naturlig rekkefølge, altså lengre foran kortere, og vi melder 2♦. 1♠, som vi vil meldt i et uforstyrret meldingsforløp, kan lett føre til vanskeligheter dersom motparten er aggressive.

♠E D 5 4 ♥E 2 ♦K Kn 5 3 ♣E 10 4

Til tross for balansert minimum hånd er en opplysningsdobling mest beskrivende.

Til en forandring får partneren sjansen til å melde 1♦ på vår kløveråpning, før motparten kommer inn med 1♠. Vi har:

♠E D 7 5 4 ♥K Kn 3 ♦E K 6 4 ♣2

Vi passer, ettersom en dobling vil være opplysende. Skulle makker ha litt, vil han kunne balansere i siste hånd.

Åpnerens gjenmelding når svareren har lovet minst 6 hp

Om svareren har rukket å melde positivt, innen motparten kommer inn, er det etablert krav til utgang. Om svareren melder etter innmeldingen, medfører det derfor et rundekrav. Nå kan åpneren naturligvis passe motpartens meldinger ettersom han vet at partneren kommer til å melde. Dette innebærer i sin tur at man kan straffedoble innmeldingen. Doblinger av hoppende innmeldinger på tre treks nivået eller høyere bærer mer og mer preg av forslag jo høyere innmeldingen er.

Mellomhånden melder 1♠ over vår kløveråpning, makker doubler og neste hånd melder 2♠:

♠2 ♥E D 7 5 ♦E D Kn 4 ♣K Kn 5 3

En perfekt opplysningspass!

♠E D 9 5 ♥K Kn 5 ♦E D Kn 6 ♣Kn 5

Nå foreslår vi med en dobling at 2♠ blir for dyrt for motparten.

Om motparten i stedet løfter til 3♠, bør vi doble som et varsku selv med for eksempel:

♠K D 6 ♥K 7 5 ♦E D Kn 5 ♣E 6 4

En dobling av så høye meldinger er ikke noen kommando til makker om å passe, men med en balansert hånd står han med.

Når svareren melder grand eller farge over innmelding på ett trinnet, er åpnerens melding i motpartens farge naturlig. Er derimot innmeldingen på to trinnet er overmeldingen etter partnerens positive svar et allment krav. Han har ikke noen naturlig melding og har vanligvis 18-20 balanserte hp uten hold eller støtte.

Etter vår kløveråpning melde neste hånd 1♥ og makker 1♠:

♠K 6 ♥E K 9 7 6 ♦E D 8 6 ♣D 5

Vi kommer igjen med 2♥ som er en helt naturlig melding med femkortsfarge, akkurat som om vi ikke hadde hørt innmeldingen. Om motstanderne i stedet melder inn på 2 trinnet, for eksempel 2♣, og makker melder 2♠, innebærer 3♣ fra oss noe sånt som

♠K 5 ♥E K 5 4 ♦E K Kn 6 ♣9 7 6

Altså en balansert hånd uten femkortsfarge eller støtte, og uten hold i motpartens farge.

Åpnerens første gjenmelding er alltid rundekrav, til og med 1 grand, som jo viser 18-20 hp. En frivillig 2 grand over innmelding til høyre lover minst 21 hp eller minst 23 hp med balansert hånd, mens 3 grand i denne situasjonene er forslag til sluttkontrakt med ca 19-20 hp. Om man har minimum passer man og kommer eventuelt deretter igjen med en minimumsmelding i grand.

De videre meldinger

Når svareren har vist minst 6 hp og motparten fortsetter å melde, er også svarerens doblinger straff, men

på høye nivåer med tendens til å være valgfrie eller advarende. En sistehåndsdobling innebærer ofte en balansert hånd med ett par tre trumf.

Når svareren følger opp sin styrkevisende svardobling med laveste grandmelding, viser det 6-7 hp og er ikke krav.

♠ E 3		♠ D 7 5	S	V	N	Ø
♥ K 7 5 4		♥ D 6 2	-	1♣	1♠	X
♦ E K 10 7 5		♦ D 6 4	p	2♦	p	2grand
♣ K 7		♣ Kn 6 4 2	p	p	p	

Vest kan passe, ettersom Øst viser 6-7 hp uten firekorts hjerter. Med minst 8 hp hadde han meldt 1 grand på 1♠ og med firekorts hjerter hadde nå meldt 2♥.

Når åpneren melder 1 grand på svarerens dobling, er 2♣ spørsmål etter majorfarge, 2♦ et naturlig rundekrav og 2♥/♠ inviterende med dårlig femkortsfarge. Hopper åpneren til 2 grand (23-24 hp) bruker vi 2 grand metodene.

Om åpneren løfter partnerens majorfarge til 2 trekk nivået, innebærer dette et spørsmål etter singleton, akkurat som i en uforstyrret meldesekvens.

Etter svarerens kravpass over 1 ruter/hjerter/spar

Om svareren melder den innmeldte fargen etter at åpneren har kommet igjen med en grand eller fargemelding, er det et fargevisende rundekrav basert på minst 6 hp. Om overmeldingen kommer etter åpnerens dobling, viser det derimot 4-5 virksomme hp og god tilpasning til umeldte farger. Når åpneren kommer igjen med 1 grand, melder man som etter 1♣ - 1♦, 1 grand bortsett i fra at melding i motpartens majorfarge viser fargen og er krav.

♠ E D 7 5		♠ K Kn 8 6 4	S	V	N	Ø
♥ K D 5		♥ 8 6	-	1♣	1♠	p
♦ E K 6 5		♦ D 2	p	1grand	p	2♠
♣ 9 7		♣ E K 6 4	p	3♠	p	3grand
			p	4♦	p	5♣
			p	5♦	p	6♠
			p	p	p	

Øst kravpasser. Denne gangen med den sterke varianten, og Vest holder åpent med 1 grand. 2♠ lover minst 6 hp og femkorts spar. Vest løfter naturlig og fastsetter utgangskrav. Øst viser med 3 grand en balansert hånd og sleminteresse, hvoretter kontrollmeldinger følger.

Når innmelderen tar ut åpnerens dobling, viser svarerens dobling minst 6 hp og første fargen. Han har interesse for en straffepass, mens melding i innmeldte farge fornekter ønske om straff i den nye innmeldte fargen.

Når fjerde hånd melder ny farge, viser svarerens dobling eller melding i første fargen at han har minst 6 hp med innmeldt farge som før. Dobler han en høyning, er det derimot balansering med 4-5 hp.

♠ E D 9 5		♠ Kn 2	S	V	N	Ø
♥ E 6 4		♥ Kn 10 8 7 2	-	1♣	1♥	p
♦ K Kn 6 2		♦ D 5	1♠	p	p	X
♣ E 10		♣ K 9 6 4	p	p	p	

Øst kravpasser med positiv hånd og hjerterfarge. Vest kan ikke straffedoble 1♠, men da Øst med sin dobling viser en positiv hånd med hjerterfarge og toleranse for å spille mot 1♠ dobled, går det ille for Syd. Om Øst har en spar mindre, melder han i stedet 2♥ og passer deretter Vests 2 grand.

Melding i motpartens farger

Når svareren har lovet minst 6 hp er hans forsinkede melding i motpartens farge på to trinnet hvilende. Åpneren forutsetter normalt 6-7 hp uten naturlig alternativ melding. I neste melderunde viser svareren den

svake hånden med pass, enkel preferanse eller et hopp til utgang. Melding i motpartens farge på 3 trekk nivået er derimot alltid utgangskrav.

Over partnerens kløveråpning kommer neste hånd inn med 1♠ og vi dobler med:

♠9 7 5 ♥D 6 4 ♦8 6 4 ♣E Kn 6 5

Partneren kommer tilbake med 2♦. Uten sparhold eller hjerter kan vi ikke melde grand eller hjerter. En høyning til 3♦ viser riktig nok 6-7 hp og partneren kan passe, men meldingen er ikke spesielt beskrivende med tre små ruter. Vi melder i stedet 2♠ og har til hensikt å passe dersom åpneren melder 2 grand eller 3♦.

Selv åpnerens forsinkede melding på 2 nivået i motpartens farge er hvilende og lover ikke noe tillegg. Svareren begrenser seg om han bare har 6-7 hp og åpneren kan passe.

♠ E Kn 9 7 5		♠ 2	S	V	N	Ø
♥ 6 5 4		♥ D 7 3	-	1♣	1♥	X
♦ E 5		♦ K 9 7 4 3	p	1♠	p	2♦
♣ E K D		♣ Kn 8 7 2	p	2♥	p	2grand
			p	p	p	

Vest forsinkede melding i innmeldt farge er ikke naturlig, men innebærer at han ikke har noen naturlig beskrivende melding til disposisjon. Når Øst melder 2 grand, som viser 6-7 hp og hjerterhold, kaster Vest inn håndkleet.

Kravsituasjoner

Når svareren har indikert minst 6 hp og krevd for en runde, får ingen passe på ny farge eller melding i fiendens farge. Kravet oppheves av en begrensende grandmelding, gjenmelding i egen farge og visse høyninger.

♠ 8 6		♠ 9 5 3	S	V	N	Ø
♥ E K D 8 5		♥ 7 4	-	1♣	1♠	2♦
♦ 7 2		♦ K D 8 6 5	p	2♥	p	2♠
♣ E K D 9		♣ Kn 8 2	p	3♣	p	3♥
			p	p	p	

Etter Vests 2♥ kan ikke Øst gjøre annet enn å avvente situasjonen med sin 2♠ melding. Over 3♣ viser han at kravet i forrige runde var basert på en minimumshånd uten hold eller trumfstøtte, og Vest kan passe.

Alle enkle høyninger av majorfarge er utgangskrav, men en høyning fra 1♥/♠ til 3♥/♠ er ikke krav. Partneren kan passe på de hoppende meldingene. Alle løft til 4♣/♦ er krav, likeså åpnerens høyning til 3♣/♦. Svarerens høyning til 3♣/♦ viser 6-7 hp er derimot ikke krav.

♠ E 6 5		♠ 2	S	V	N	Ø
♥ K D 9 6		♥ E 7 5 4 3	-	1♣	1♦	1♥
♦ 8 6		♦ K 7 5	p	2♥	p	2♠
♣ E K D 2		♣ Kn 6 5 4	p	3♣	p	3♦
			p	4grand	p	5♦
			p	6♥	p	p
			p			

På den enkle høyningen fra Vest viser Øst sin singleton med 2♠. Deretter undersøker man ruterene med kontrollmeldinger og Roman Key-Card Blackwood med hjerter som trumf.

Om Vest i stedet hadde hatt noe sånt som:

♠K Kn 5 ♥K D 6 5 ♦D 5 ♣E K 8 6

Hadde han meldt 3♥ direkte på 1♥.

Spørsmål og svar til åpningen 1 kløver

Prøv å svar på etterfølgende spørsmål og sammenlign med svarene etterpå:

Med hvilke hender åpner du med 1♣?

- 1) ♠D Kn 6 7 ♥K D Kn 9 ♦E 10 6 ♣E 5
- 2) ♠E D kn 7 6 ♥6 ♦K D 10 7 6 ♣K D
- 3) ♠E D 4 ♥K D 9 8 ♦E Kn 10 6 ♣E D
- 4) ♠D Kn 10 9 ♥K D Kn 10 8 6 5 ♦E ♣5
- 5) ♠D Kn 10 9 8 ♥K D Kn 10 8 6 5 ♦E ♣-
- 6) ♠E Kn 4 ♥K D 6 3 ♦E Kn 6 ♣E Kn 5
- 7) ♠E Kn 9 ♥K D 10 8 ♦E Kn 10 ♣E Kn 9

Svar:

- 1) Med ♠D Kn 6 7 ♥K D Kn 9 ♦E 10 6 ♣E 5 har du 17 hp og en balansert hånd som er grandvennlig. Det kreves minst 18 hp for å åpne i 1♣ med en slik balansert hånd. Rett åpning er derfor 1 grand.
- 2) Hånden ♠E D kn 7 6 ♥6 ♦K D 10 7 6 ♣K D har også 17 hp, men den er ubalansert med en brukbar femkortsfarge i spar. Hånden kan derfor åpnes med 1♣. Hadde for eksempel ♦K blitt til ♥K vil hånden være mer balansert, og det åpnes med 1 grand. I Rødkløver kan grandhånden godt inneholde femkorts majorfarge.
- 3) Med ♠E D 4 ♥K D 9 8 ♦E Kn 10 6 ♣E D har du 22 hp. Siden hånden er balansert uten femkorts major blir det feil å åpne med 1♣. I stedet åpnes hånden med 2♦, treveis multiåpning, hvor et av alternativene nettopp er en balansert hånd med 20+ til 22 hp. Dette gjør det mulig at man med minst 23 hp kan åpne i 1♣ og hoppe i grand neste runde for å vise styrken og fordelingen.
- 4) Enkelte ganger får du en hånd som ♠D Kn 10 9 ♥K D Kn 10 8 6 5 ♦E ♣5. Hånden har ikke mer enn 13 hp, men bare fire tapere. Det er derfor fristende å åpne med 1♣ for å vise spillestyrken. I Rødkløver kan du maksimalt ha 3 tapere for å åpne med 1♣ når du har mindre enn 17 hp. Til gjengjeld står treveis multi 2♦ åpningen til disposisjon for å vise denne type hender. Rett åpning er 2♦.
- 5) Med ♠D Kn 10 9 8 ♥K D Kn 10 8 6 5 ♦E ♣- har du fremdeles 13 hp men nå bare tre tapere. Da er rette åpning 1♣.
- 6) ♠E Kn 4 ♥K D 6 3 ♦E Kn 6 ♣E Kn 5 gir 20 hp. Uten mellomkort som 10'ere og 9'ere og en svært så jevn fordeling, blir dette 20 dårlige hp, og hånden åpnes med 1♣ med tanke på gjennmelding i grand på lavest mulig nivå.
- 7) Har du ♠E Kn 9 ♥K D 10 8 ♦E Kn 10 ♣E Kn 9 er det fremdeles 20 hp, men nå er det mange mellomkort. Hånden oppvurderes derfor til 20+ hp og åpnes med treveis multi 2♦.

Rett svar til spørsmålet blir derfor: 2), 5) og 6)

Din makker åpner med 1♣ og mellomhånden passer. Hva melder du med?

- 8) ♠K Kn 7 ♥D 8 7 ♦K 10 6 ♣Kn 10 7 6
- 9) ♠9 8 7 6 4 ♥K D Kn ♦D 8 7 ♣7 5
- 10) ♠7 ♥K 10 8 7 6 2 ♦Kn 7 6 ♣8 5 2
- 11) ♠7 6 ♥8 5 3 ♦E K D Kn 9 8 ♣8 4
- 12) ♠8 6 ♥K 3 ♦K 8 7 ♣K D 10 8 7 3

13) ♠6 ♥K 3 ♦K D 10 8 7 ♣D 10 8 7 3

14) ♠7 ♥K 10 8 7 6 2 ♦Kn 7 6 ♣D 5 2

15) ♠E 5 ♥K D Kn 8 7 ♦K 4 ♣E 5 3

Svar:

- 8) Med ♠K Kn 7 ♥D 8 7 ♦K 10 6 ♣Kn 10 7 6 har du 10 hp og balansert hånd. Du må derfor åpenbart svare positivt og dermed etablere utgangskravet. Uten femkorts major, sekskorts minor eller 5-5 i minor viser du hånden med det konvensjonelle svaret 1♥. Meldingen viser minst 8 hp og begrenser fordelingene hånden kan ha.
- 9) ♠9 8 7 6 4 ♥K D Kn ♦D 8 7 ♣7 5 gir 8 hp. Du har en femkorts major og skal derfor vise den uavhengig av honnørstyrken i fargen. Siden svaret 1♥ er konvensjonelt brukes svaret 1♠ til å vise hjerterfarge. Derfor viser svaret 1 grand nettopp femkortsfarge i spar med minst 8 hp. Rett svar er altså 1 grand.
- 10) ♠7 ♥K 10 8 7 6 2 ♦Kn 7 6 ♣8 5 2 gir bare 4 hp. Normalt skal du da svare 1♦, men med 6 korts farge i hjerter har du mulighetene til å vise dette med et hopp til 2♥. Du advarer makker og forteller at du har en svak hånd, men tross alt har spilleverdier med sekskortfarge. Med din farge som trumf kan du regne med å produsere flere stikk enn i en annen farge, fordi makkers honnørstikk sannsynligvis stort sett blir dine likevel.
- 11) ♠7 6 ♥8 5 3 ♦E K D Kn 9 8 ♣8 4 gir 10 hp. Du skal svare positivt, men ikke 2♣ som viser minst 6 kort ruter eller 5-5 i minor med kløver som dårligste farge. Fargen er gående og det vises ved å svare 2 grand. Makker vil helt sikkert kunne regne ut hvilken farge det er snakk om.
- 12) ♠8 6 ♥K 3 ♦K 8 7 ♣K D 10 8 7 3 gir hele 11 hp. Dette begynner å lukte stor kontrakt. I Rødkløver er det ingen grunn til å forhaste seg. Meld 2♦, som viser 6 korts kløver (eventuelt 5-5 i minor) og minst 8 hp. Dere får da god tid til å undersøke slemmulighetene, til og med før dere har passert 3 grand som kan være en alternativ kontrakt.
- 13) ♠6 ♥K 3 ♦K D 10 8 7 ♣D 10 8 7 3 gir igjen en god hånd med 10 hp. Her har du 5-5 i minor og skal derfor melde dårligste minor, altså 2♣. Logikken bak dette er at alle positive fargesvar etter kløveråpningen viser motsatt major eller motsatt minor for om mulig plassere kontrakten på den presumptivt sterkeste hånden.
- 14) ♠7 ♥K 10 8 7 6 2 ♦Kn 7 6 ♣D 5 2 har bare 7 hp, men er ganske spillesterk. Til tross for dette skal du slå av med 1♦, som viser 0-7 hp. Et hopp til 2♥ er svakere og viser bare 0-4 hp. Styrken og lengden vil du kunne vise i neste melderunde, og makker vil da forstå at du har 5-7 hp med sekskortfarge.
- 15) ♠E 5 ♥K D Kn 8 7 ♦K 4 ♣E 5 3 er en riktig så hyggelig hånd til en sterk kløveråpning. Her skal dere helt sikkert i slem, men igjen er det ingen grunn til å forhaste seg. Rødkløver gir muligheter for en grundig slemundersøkelse for å finne den beste kontrakten. Meld derfor 1♠ som viser femkorts hjerter og minst 8 hp. Dette etablerer utgangskrav slik at ingen i makkerparet kan passe før utgang er nådd.

Naturlige fargeåpninger på ett trinnet

Noe av det jeg liker aller best ved Rødkløver er den naturlige behandlingen av farge åpninger. Spesielt er det den særegne egenskapen at åpning i farge på ett trinnet lover fire kort som gjør dette så tiltalende. Dette kombinert med den klare begrensningen i styrke til maksimalt 16 hp gjør det videre meldingsforløp ytterst stabilt. En slipper å ta hensyn til muligheten for at makker kan ha en sterk hånd. I Rødkløver er disse jo sortert ut, enten som 1♣ åpning, eller et av de andre alternativene som ligger i systemet. Jamfør med Treveis multi åpning og Romersk to åpning.

Riktignok er det ikke rom for en naturlig kløveråpning med fire kort på ett trinnet. I stedet benyttes 2♣ som åpning for å vise en hånd med kløverfarge. Styrkekravet er fremdeles 11-16 hp, men fargen må nå være på 6 kort. En enkelt gang kan det jo tenkes at man åpner på 2♣ med noe sånt som ♠K 7 ♥9 8 6 4 ♦D 5 ♣E K D 10 6. Siden kravet til 1 grand åpningen er så vid som 12+ til 18- hp skaper ikke dette noen hindring. Hender som man i et helt naturlig system kunne ha åpnet med 1♣, vil man kunne åpne med 1 grand i Rødkløver, dersom en av de andre åpningsmulighetene ikke passer.

Behandlingen av to farge hender, hvor kløver er den ene fargen, er viktig i et sterkt kløversystem. Dersom man ikke har klare avtaler og prinsipper, vil kombinasjonen kunne skape vanskeligheter. For å løse dette benytter Rødkløver kanapé prinsippet i en del situasjoner hvor den lengste fargen er kløver. Kanapé prinsippet går ut på å melde en kortere farge før den lengre, en metode som er vel kjent fra det italienske systemet "Blue Club". I Rødkløver er dette tilpasset slik at en åpning med 1♦/♥/♠ etterfulgt av frivillig 3♣ viser lengre kløver enn åpningsfargen, samt 4-5½ tapere. Sammenlign dette med Romersk to åpning, hvor fargelengdene er byttet om, men styrken og antall tapere det samme. Kommer man derimot igjen med 2♣ viser dette til sammen 9 kort i de to fargene, men fremfor alt minimumsåpning. Hva som er den lengste fargen er uklart i dette tilfellet.

Ut i fra taktiske forhold er det nødvendig å behandle åpningen 1♦ atskilt fra åpningene 1♥/♠. Dette er en konsekvens av sammenhengen med kravene til grand åpning, som jo er spesielt vid i Rødkløver og at vi kan åpne med 4 kort major. Effekten blir at åpningen 1♦ normalt er mer spillesterk i forhold til det en finner i mange andre systemer hvor en benytter minorfargene som en alt mulig åpning. De litt mer frynsete hendene blir heller åpnet med 1 grand, som jo er vesentlig mer forhindrende enn åpningen 1♦. En åpning som tillater motparten å blande seg inn med nær sagt hva som helst.

Åpningen 1 ruter

Fordi ruteråpningen er noe spesiell i forhold til andre kløversystemers ruteråpning, behandles den spesielt. Strukturen rundt åpningen med påfølgende svar gir potensialer for å straffe uforsiktlige motstandere, samtidig som styrkeforholdene i flere tilfeller først blir endelig avklart på et taktisk sett ubehagelig høyt nivå for motstanderne. Dette oppnås fordi ruteråpningen ikke er en slik puslete alt mulig åpning mange andre kløversystemer bruker.

Rødkløver kan benytte såkalt kanapé åpning (åpning i en kortere farge) når kløver er den lengste fargen. Dersom man har fire ruter og fem kløver med svak åpningsstyrke, åpnes det med 1♦ og gjenmeldes 2♣. Da viser man minst ni kort i de to fargene. Hva som femkorts farge og hva som er firekorts farge er usikkert. Med sterkere hånd, ca 13-16 hp og 4 – 5½ tapere hvor kløverfargen er lengre enn ruter, åpnes også med 1♦, men nå gjenmeldes det 3♣ med eller uten hopp. Har man samme styrke men ruterene er lengste farge eller like lang som kløver kommer Rødkløvers romerske to åpninger til anvendelse, se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90.

Følgende er en oversikt over åpningen og svarenes betydning. De gjelder åpning i første og andre hånd og tilpasses åpning i tredje og fjerde hånd, da svarer ikke lenger kan ha egen åpning:

1♦: 11-16 hp og minst 4 kort i ruter. Åpningen indikerer en ubalansert hånd og kan ha lengre kløver.

Svar:

1♥: Naturlig 6-12 hp med 4 kort hjerter eller kunstig med 12+ hp. Krav for runde. En dobling, eller frivillig melding over 2♥ i neste runde viser den sterke varianten. Noen unntak finnes slik som å løfte åpnerens naturlige svar 2/3♥ til 3 eller 4♥. Dette er inviterende eller mottak av invitt. I kompetitive situasjoner vil også direkte preferanse til makkers farge være begrenset. Det samme vil

det være dersom man melder 3♦ eller 4♣ på åpnerens sterke 3♣ gjenmelding med lengre kløver. Åpner betrakter svaret som 6-12 hp med hjerter til noe annet er avklart.

1♠: Naturlig 6-12 hp med 4 kort. I prinsippet ikke krav, men åpner gjenmelder i praksis alltid minst en gang.

1NT: 6-9 hp og forslag til kontrakt. Ikke krav.

2♣: Naturlig, ca 9-12 hp, 5 kort farge, ikke krav og fornekte 4 kort i major.

2♦: 10-12 hp, 4 kort støtte, ikke krav

2♠/♥: 6-8/9 hp, 6 kort farge som er rimelig god og en eller annen form for ruterstøtte. Honnør dobbel eller 3 små er tilstrekkelig. Ikke krav.

2NT: Invitt til 3 grand basert på 10-11 hp og balansert hånd uten 4 kort major. Makkers gjenmelding 3♣ eller 3♦ er forslag.

3♣: Invitasjon med god lang farge, gjerne 7 kort. 2 av 3 topphonnører, men ikke EK. Ingen kontroller i sidefargene.

3♦: 6-9 hp og meget god ruterstøtte, gjerne femkort støtte. Er av natur en forhindrende melding.

3♠/♥: Renons, sleminvitt og viser minst 4 kort ruterstøtte.

3NT: Spilleforslag basert på støtte i minor med kontroller i alle farger. Interesse for slem dersom makker er sterk med lengre kløver eller andre sterke fordelingshender med lengde i minor. Utgang i minorfarge kan også være aktuelt som et alternativ.

4♣: Renons, sleminvitt med god ruterstøtte.

4♦: Sperremelding med meget god ruterstøtte.

4♥/♠: Ensidig hånd, spillbar til renons.

Dersom 1♦ åpningen er i tredje eller fjerde hånd, betyr det at makker ikke kan ha 12 hp med fire kort i major. I så fall ville han ha åpnet i denne fargen. Han kan heller ikke ha andre hender med 11/12 hp som faller inn under noen av åpningsalternativene. Det omfatter også svake 2 åpninger i major, som åpnes med multi 2♦. Det innebærer at det nå er rom for å endre svarene til å passe denne situasjonen. For å unngå forvirring er det ønskelig at svarene ikke blir alt for forskjellig fra originalbetydningen. En gjennomgang av listen over, viser at det bare er tre svaralternativ som behøver noe endret betydning. 1♥ er ikke lenger krav og viser entydig minst 4 hjerter på samme måte som 1♠. Hoppet til 2♥/♠ viser nå en dårlig 6 kortfarge eller en brukbar femkortfarge uten åpning (ellers hadde man jo åpnet med treveis multi 2♦). Ruterstøtten tenderer til å være litt bedre slik at makker kan ta ut i 3♦ dersom majorfargen passer dårlig.

Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjerter

Etter første og andrehånds åpning, innebærer svaret 1♥ en av to muligheter. Enten er det naturlig 4 kort hjerterfarge med 6-12 hp, eller så er det konvensjonelt med minst 12+ hp. Svaret er derfor minst rundekrav. Ved siden av renons visende hoppmeldinger, er dette eneste normale kravmelding etter åpningen 1♦. Når svareren senere viser at det er den sterke varianten han har, er det også etablert utgangskrav. Dette gir melderom for å undersøke slem muligheter på et behagelig lavt nivå. Den sterke varianten vises prinsipielt ved å doble innmelding fra motparten eller melde naturlig over 2♥ i neste runde, så sant meldingen ikke er en naturlig preferanse.

♠ 3		♠ K 10 9 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10 x x	-	1♦	p	1♥
♦ K Kn 10 x x		♦ D x	p	2♥	p	p
♣ K D x		♣ x x x	p			

Vest åpner naturlig med 1♦ som viser minst 4 kort med 11-16 hp. Østs 1♥ kan være konvensjonell, men inntil det er avklart behandler Vest meldingen som naturlig 4 kort farge med 6-12 hp. Han støtter derfor til 2

trinnet, og dermed indirekte beskjed om at han sannsynligvis har 5-4 i rødt, selv om enkeltløftet ikke behøver å inneholde mer en 3 kort i hjerter. Øst ser ingen grunn til å gå videre når makker ikke klarte å produsere noe annet enn 2♥. Derimot hadde situasjonen vært:

♠ 3		♠ E 10 9 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10 x x	-	1♦	p	1♥
♦ K Kn 10 x x		♦ D x	p	2♥	p	3♠
♣ K D x		♣ E x x	p	4♣	p	4♥
			p	p	p	

Nå har Øst bedre kort og gjør et slemforsøk på veien mot utgangen. Hoppet til 3♠ er kontrollmelding med hjerter som trumf. Hadde Øst ønsket å vise sparfarge, kunne han gjort dette ved å melde 2♠, som etter innledningen med svaret 1♥ da vil vise minst 12+ hp, sparfarge og samtidig etablere utgangskrav. Med sin firekort støtte i hjerter har ikke Vest noe å skjemmes over, og kontrollmelder sin kløver. Hadde Vest hatt bare trekort støtte i hjerter og dobbel spar bør han melde 3 grand på makkers 3♠. Med litt andre kort i Øst kunne situasjonene vært:

♠ 3		♠ E 10 9 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10	-	1♦	p	1♥
♦ K Kn 10 x x		♦ D x	p	2♥	p	2♠
♣ K D x		♣ E Kn 10 x x	p	2 grand	p	3♣
			p	3♦	p	3grand
			p	p	p	

Igjen besvarer Øst makkers 1♦ åpning med konvensjonelle 1♥. Åpner melder av sin støtte i hjerter ganske så normalt. Nå kan Øst både kreve til utgang og vise sin sparfarge ved å melde 2♠. Vest har ikke noe bedre å si enn 2 grand, noe som gjør at Øst kan vise kløverfargen sin. Med sin single spar hviler Vest i 3♦, i tilfelle Øst har ambisjoner om en større kontrakt. Det har han ikke og avslutter derfor med 3 grand. Situasjonen kunne vært:

♠ 3		♠ E 10 9 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10	-	1♦	p	1♥
♦ K Kn 10 x x		♦ E D	p	2♥	p	2♠
♣ K D x		♣ E Kn 10 x x	p	2 grand	p	3♣
			p	3♦	p	3♥
			p	4♣	p	4♦
			p	4♥	p	4grand
			p	6♣	p	p
			p			

Med så sterke kort velger Øst med 3♥ å fortelle at han har noe i hjerter og sier dermed samtidig at han er interessert i noe stort. Ideelt bør meldingen vise minst 3 kortsfarge, men i mangel av gode alternativer velger han dette som rimeligste melding for å få vite mer. Vest har uviste verdier i kløver og viser dette med 4♣. Deretter startes det en kontrollmelde sekvens, som via Culbertsons 4 grand leder til kløverslemmen.

Legg for øvrig merke til at dersom Øst i tilfellene over løfter 2♥ til 3♥ er det en naturlig invitt med ca 11-12 hp. Sterkere kort med støtte i hjerter vises ved hopp i ny farge som kontrollmelding eller ved å melde utgang direkte dersom det er passe.

Merk for øvrig at etter følgende sekvens 1♦ - 1♥, 2♥ vil 2 grand være utgangskrav, og ikke en begrenset melding. Svarer kan i en slik sekvens utmerket godt ha fire kort i hjerter og velger veien om 2 grand for å etablere utgangskravet. 3♥ vil jo bare være en invitt. Åpner får da tid til å fortelle om han har tre eller fire kort hjerter for sin 2♥ melding. Med fire kort gjenmelder han 3♥ og med tre kort hva som helst annet.

♠ 3		♠ E Kn 10	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10 x x	-	1♦	p	1♥
♦ K Kn 10 x x		♦ D x	p	2♥	p	2grand
♣ K D x		♣ E Kn 10 x	p	3♥	p	4♥
			p	p	p	

Etter den vanlige innledningen er Øst interessert i om Vest har 3 eller 4 kort for sin hjerterstøtte. Han ser for seg 3 grand dersom åpner bare har tre kort i hjerter og 4♥ dersom åpner har firekort støtte. Det finner han ut av ved å bruke 2 grand som utgangskrav og får beskjed om fire hjerter hos Vest.

Legg for øvrig merke til at svareren gjennmelding 3♦ er utgangskrav med ruterstøtte etter innledningen 1♦-1♥ i et uforstyrret meldingsforløp, enten 3♦ meldingen skjer ved et hopp eller ikke. Unntaket er situasjoner hvor det er opplagt preferanse. En slik typisk preferansesituasjon vil være etter at åpner kommer igjen med 3♣ over svarerens 1♥.

♠ D 3		♠ K 5	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 3		♥ E 7 6	-	1♦	p	1♥
♦ K Kn 10 4 3		♦ E D 7 6	p	2♥	p	3♦ ¹
♣ E 8		♣ K D 9 6	p	3♥ ²	p	3♠ ³
			p	4♣ ⁴	p	4♥ ⁵
			p	5♦ ⁶	p	6♦ ⁷
			p	p	p	

- 1) Utgangskrav med ruterstøtte, indikerer sleminteresse
- 2) Hjerterkontroll i tilfelle makker vil mot slem
- 3) Kontroll i spar og sleminteresse
- 4) Kontroll i kløver
- 5) Kontroll i hjerter
- 6) Har vist mitt og benekter 3 av 5 Ess
- 7) Jeg tror på slem likevel

Øst hviler med den konvensjonelle meldingen 1♥ slik at han får sjanse til å få vite litt mer om Vests hånd. Han ser jo at de er i slemsonen etter åpningen i Vest, men det er ingen grunn til å skynde seg. Dersom åpner skulle slumpe til å ha kanapé åpning med kløverfarge, kan det være snakk om storeslem på ren tilpass.

Legg forøvrig merke til at også følgende meldeforløp etablerer utgangskrav etter åpning i 1♦ i første og andre hånd: 1♦ - 1♥, 1 grand - 2 grand. 2 grand er en frivillig melding over 2♥ av svarer, og innebærer derfor utgangskrav. Ønsker man å komme med en naturlig inviterende 2 grand må det skje direkte på åpningen 1♦. Dette samsvarer også med hovedprinsippet i Rødkløver om at en lengre meldevei er sterkere enn direkte meldinger. Følgende eksempel viser en tilsvarende situasjon, men nå med støtte i ruter.

♠ E D Kn 4		♠ K 8 5	S	V	N	Ø
♥ K Kn 5		♥ 10 4	-	1♦	p	1♥
♦ E 7 6 4 3		♦ K D 8 5	p	1♠	p	3♦ ¹
♣ 5		♣ E K 9 4	p	3♥ ²	p	3♠ ³
			p	4♣ ⁴	p	4♦ ⁵
			p	4♠ ⁶	p	5♣ ⁷
			p	6♦ ⁸	p	p
			p			

- 1) Utgangskrav med ruterstøtte
- 2) Kontroll i hjerter
- 3) Kontroll i spar, fortrinnsvis honnør
- 4) Kontroll i kløver
- 5) Hvilemelding
- 6) Kontroll i spar og benekter indirekte 3 av 5 Ess
- 7) Har ikke til 4grand, men interessert likevel
- 8) OK, har jo tillegg i spar

Når svarer senere viser ruterstøtte etter innledningen 1♦ - 1♥, indikerer det samtidig en relativ balansert hånd. Riktig nok kan man ha singleton, men er aldri renons i noen farger. Den må i så fall vises direkte på åpningen med et renonsvisende hopp.

Et like viktig poeng er at sekvensen 1♦ - 1♥, 1 grand - 2♣ ikke er krav, men forslag til kontrakt. Ofte vil svarer ha noe i de to fargene, gjerne med beskjeden honnørstyrke.

Det finnes en situasjon som avviker fra hovedprinsippet om at kun en frivillig melding over 2♥ er krav. Tenk deg situasjonen 1♦ - 1♥, og åpneren kommer igjen med 1♠. Hva vil gjenmeldingen 2♣ fra svarer nå bety? Situasjonen avviker fra foregående hvor åpner kom igjen med 1 grand, da sjansen for kløvertilpass nå er minimal etter at åpner nå har vist minst 9 kort i sine to farger. Det eneste logiske er derfor at 2♣ i denne situasjonen må oppfattes som fjerdefarge rundekrav. Typisk vil svarer ha en styrke som balanserer for utgangsforsøk eller at han har behov for mer informasjon før han eventuelt prøver med et slemforsøk. I sistnevnte tilfelle må svarer avgi en kraftmelding i neste runde, da andre meldinger bare vil være inviterende.

♠ E K n 8 4		♠ K 7 5	S	V	N	Ø
♥ K 10 5		♥ D 8 4	-	1♦	p	1♥
♦ E 7 6 4 3		♦ K 5 2	p	1♠	p	2♣ ¹
♣ 5		♣ E 8 6 4	p	2♥ ²	p	3♦ ³
			p	p ⁴	p	

- 1) Fjerdefarge rundekrav
- 2) Trekortstøtte i hjerter, om svarer skulle ha hjerter
- 3) Ruterstøtte og invitt
- 4) Utgang blir mot oddsen

Øst har ikke verdens beste hånd, men 12 hp og gode honnører, til tross for manglende mellomkort, motiverer til å forsøke det konvensjonelle svaret 1♥. Andre svar blir fort en undermelding og kan føre til at man mister en god utgang. Når åpner viser fire kort i spar, og dermed fem kort i ruter kan det virke som enten hjerter eller kløver blir for tynt til å forsvare en utgang i grand. Øst gir ikke helt opp enda, og undersøker om Vest kan ha ekstrastyrke gjennom rundekravet 2♣. Når Vest viser tre kort i hjerter, kan Øst invitere til utgang med 3♦. Denne invitten passer Vest naturligvis ned. Med disse kortene vil mange naturlige systemer føre til at man havner i en utgang i grand som virkelig krever gudelykke for å få hjem.

Når motparten blander seg inn

Siden åpningen 1♦ er på et behagelig lavt nivå for motparten, vil de lett forsøke å komme med i auksjonen. Selvfølgelig enten for å finne egen kontrakt, eller for å vanskeliggjøre våre meldinger. Dersom innblandingen er en naturlig eller fargevisende melding, overgår de videre meldinger til å være naturlige, med unntak av at 2 grand og invertert minorsvar betyr det samme som i uforstyrret meldingsforløp, altså er meldingen 2♦ fremdeles sterkere enn 3♦ når begge meldinger står til disposisjon. Dobling av innmeldingen 1♠ eller 2♠ viser 4 kort i hjerter, mens direkte melding i hjerter garanterer minst fem kort. Begge meldinger er selvfølgelig krav for runde. Det er valgfritt om denne negative doblingen skal gjelde til og med 3♠. Styrken bør være på minst 8 hp, men soneforhold og taktiske situasjoner gir rom for variasjoner. Taktiske vurderinger kan tilsi å strekke den negative doblingen til 3♠ når egen side er i sonen og motparten utenfor. Tapet ved å miste en utgang er da større enn ellers. I lik eller gunstig soneforhold bør kanskje doblingen av 3♠ tendere mot straffedobling slik at uforsiktige motstandere kan tas. Diskuter derfor dette med makker og bli enige om en felles tilnærming.

Det er verdt å merke seg konsekvensene av Rødkløvers krav til 1♦ åpningen. I og med at en med 4-4 major/minor vil åpne med majorfargen, betyr det at en mer sjelden vil ha 4 kort majorfarge til ruterfargen. Spesielt stor forskjell blir det i forhold til såkalte beredskapsåpninger i ruter eller kløver. Da vil en svært ofte ha fire korts major. Svarer må i slike tilfeller ta større sjanser for ikke å miste en god delkontrakt i major.

Melder motparten en naturlig grand er dobling forslag til straff med passende styrke. Skulle de derimot blande seg inn med 2♣ viser dobling ideelt sett 4-4 i major, men kan være 4-3 dersom det ikke står andre fornuftige meldinger til disposisjon. Igjen bør styrken være på minst 8 hp. Med sterkere kort kan man med direkte overmelding av motpartens farge kreve til minst 3 grand.

Skulle motstanderen etter 1♦ åpneren melde inn 1♥, gir dette en spesiell taktisk situasjon. Meldingen er ikke på noen måter sperrende. En negativ dobling vil være meningsløs i dette tilfellet da en har 1♠ til disposisjon for å vise 4 kort i spar. Det betyr at doblingen i dette spesiell tilfellet betyr egen god meldbar hjerterfarge og brukbare kort. Dobblingen er en invitasjon til straff, som makker akseptere dersom han ikke er relativt sterk eller har ubalansert hånd som indikerer at egen utgang kan være mer lønnsomt. Som etter svaret 1♥ i uforstyrret meldingsforløp, vil en eventuell senere frivillig melding fra svarer over 2♥, som ikke er enkel preferanse være utgangskrav og dermed vise minst 12 hp. På denne måten kan man i noen tilfeller ta en uforsiktig motstander eller avsløre psykiske innmeldinger. Dessuten vil den direkte overmeldingen 2♥ beholde standardbetydningen, kort i hjerter og krav for minst runde.

Som før vil åpnerens gjenmelding 3♣ med eller uten hopp vise den sterke varianten med lengre kløver og 4 – 5½ tapere så sant dette ikke blir en enkel preferanse på krav fra makker. I et slikt tilfelle vil 3 grand ha denne betydningen.

♠ 3 ♥ K 10 3 ♦ K D Kn 9 ♣ K D 10 8 7		♠ E 9 5 ♥ E D Kn 3 ♦ 10 7 5 3 2 ♣ E 3	S - p p p p p	V 1♦ 3♣ 3♥ 3grand 4♦ 5♣ p	N 2♠ p p p p p	Ø X 3♦ 3♣ 4♣ 4grand 6♦ p
---	--	--	---------------------------------	--	----------------------------------	---

Vest har en god hånd 13 hp og fem tapere. Han åpner derfor med 1♦ med tanke på å komme igjen med 3♣ i neste runde. Nord prøver å gjøre livet surt ved sin 2♠ melding, men Øst – Vest har mottrekket klart. Østs dobling viser firekorts hjerter og styrke for minst å spille på tre trekk nivået. Vest melder som planlagt 3♣. Dette er ikke noen svak melding, men tvert i mot en melding som viser at kløverfargen er lengre enn ruter og at han bare har 4 – 5½ tapere. Når da Øst kommer igjen med sin ruterstøtte, viser han logisk gode kort. Med dårligere kort hadde han valgt å støtte til 3♦ direkte. Prinsippet er at en lengre vei er sterkere enn en direkte vei. Vest viser da sin hjerterstøtte. Øst viser sin stopper i spar og Vest hviler i 3 grand i tilfelle det skulle være beste kontrakten. Øst har større ambisjoner og kontrollmelder 4♣ for senere å vise tre Ess verdier med 4 grand. Vest tar med kontrollmeldingen i kløver for å vise interesse, men uten ekstra Ess verdi må han passe på 6♦.

En spesiell situasjon oppstår dersom hånden etter 1♦ åpneren hopper inn med såkalt svakt innhopp 2♥/♠. Dette er ikke uvanlig i dagens offensive meldestil. Det kan da bli et problem å håndtere åpningshender som inneholder en sidefarge i kløver. Dersom åpnerens makker passer, og det samme skjer med innhopperens makker. Hva skal nå 3♣ bety? Den taktiske situasjonen tilsier at motparten er i ferd med å få kjøpt en kontrakt svært billig, samtidig som det vil være viktig for åpnerens makker å kunne skille den sterke varianten med kløverfarge fra den svake. Dette løses med en form for Lebensohl. Uansett om makker doubler den mellomkommende meldingen eller ikke, betyr gjenmeldingen 2 grand en sidefarge i kløver med 6 tapere eller mer. Gjenmeldingen 3♣ betyr dermed som før, kløverkanapé med 4 – 5½ tapere og lengre kløver.

Innblanding etter innledningen 1 ruter – 1 hjerter

Den sterke varianten vises ved å overmelding av motpartens farge, eventuelt ved å redoble. For øvrig meldes det naturlig. Ny farge er ikke lenger krav og dessuten er frivillig melding over 2♥ ikke lenger et krav som viser den sterke varianten. En kontrollmelding kan også være et alternativ til å vise den sterke varianten.

Åpningen 1 hjerter/spar

Dette er en naturlig 4 kort åpning med 11-16 hp. Åpningen benekter en balansert hånd med 15-16 hp. De åpnes heller med 1 grand. Med 4-4 i major åpnes normalt med hjerter, med 5-5 i major åpnes det i spar. Det åpnes ellers med lengste majorfarge. Dersom man gjenmelder naturlig 2♥ etter 1♠ åpning, viser dette minst 5-4 major hvor hjerter er kortere eller like lang som spar. Siden taktikk er et viktig element i Rødkløver utnyttes dette også i åpningen i de tilfellene man har fire kort i en major og fire kort ruter. Da prioriteres majorfargen framfor åpning 1♦, og det åpnes med 1♥/♠. Åpningen i major er jo mer forhindrende enn

åpningen 1♦, som lettere slipper motstanderne til. Spillesterke hender med 3½ - 5 tapere og langfarge kan i flere tilfeller heller åpnes med treveis multi 2♦. Dette gjør det lettere for svarhånden å vurdere på hvilket nivå kontrakten bør ligge, da de mest spillesterke hendene er sortert bort. En slipper dermed å ta hensyn til at åpner kan sitte på en svært spillesterk hånd som er tilfellet i mange standardsystemer.

Som etter 1♦ vil en også her benytte den såkalte kanapé åpningen (åpning i en kortere farge) når kløver er den lengste fargen. Dersom man har fire kort i major og fem kløver med svak åpningsstyrke, åpnes det med 1♥/♠ i majorfargen og gjenmeldes 2♣. Da viser man minst ni kort i de to fargene. Hva som femkorts farge og hva som er firekorts farge er usikkert. Med sterkere hånd, ca 13-16 hp og 4 – 5½ tapere hvor kløverfargen er lengre enn majorfargen, åpnes også med 1♥/♠, men nå gjenmeldes det 3♣ **med** eller **uten** hopp. Har man samme styrke men majorfargen er lengste farge eller like lang som kløver kommer Rødkløvers romerske to åpninger til anvendelse, se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90.

Etter naturlig åpning er de videre meldingene stort sett naturlig. Siden åpningen er begrenset behøver ikke svarer holde åpent med dårlige kort. Det er derfor fullt lovlig å si pass med så mye som 7 hp. Med hender i området 6/7 hp er fordelingstypen og samlingen av honnører viktige for om en ønsker å holde åpent en runde eller ikke. Med svakere hender uten støtte i makkers farge skal en melde pass. Risikoen for å presse kontrakten for høyt er ellers for stor.

Det er en stor taktisk forskjell mellom åpning i første eller andre hånd og åpning i tredje eller fjerde hånd. I sistnevnte tilfeller har svarer allerede benektet egen åpning, og dermed begrenset sin styrke. Dette gjør at svarene etter første og andrehånds åpninger vil skille seg fra svarene etter tredje og fjerde hånds åpninger. Disse situasjonene behandles derfor hver for seg, selv om prinsippene er søkt holdt så likt som mulig for ikke å gjøre det for komplisert.

I praksis viser det seg også å være en meget stor taktisk forskjell mellom åpningene 1♥ og 1♠. Etter åpningen 1♠ bortfaller muligheten for 1 over 1 sekvens og et eventuelt hopp bringer meldingen helt til 3 trinnet. Således gir 1♥ åpningen mulighet for mer økonomisk meldesekvens. Det er den viktigste grunnen til at med 4-4 i major åpnes det med laveste major. Slike hender krever ofte mer rom for informasjonsutveksling enn det de mer fordelings pregede hender har.

Fjerdefarge krav

I naturlige meldesekvenser benyttes fjerdefarge krav. Dersom man unnlater å bruke fjerdefarge krav i en situasjon som tillater det, viser alternative meldinger begrensede verdier, og meldingen kan passes. Selvfølgelig kan ikke kontrollmeldinger eller spørremeldinger passes ned.

Tredjefarge krav

I visse situasjoner er det også tatt i bruk et tredjefarge krav. Det oppstår kun etter første og andre hånds åpninger og kjennetegnes ved at åpner i en naturlig meldesekvens gjenmelder sin åpningsfarge etter 1 over 1 eller 2 over 1 sekvens, for eksempel 1♥ - 1♠, 2♥. I slike tilfeller er svarerens gjenmelding av laveste umeldte farge et konvensjonelt utgangskrav. Åpneren kan nå melde av honnørkonsentrasjon i sidefarge. På samme måte som ved fjerdefargekrav vil unnlattelse av å bruke tredjefarge krav i en situasjon som tillater det, vise begrensede verdier. Dette gjør det mulig å starte eventuelle slemundersøkelser på et tidlig stadium.

♠ 3		♠ E D 9 7 5	S	V	N	Ø
♥ K D 10 8 6 3		♥ E Kn	-	1♥	p	1♠
♦ K Kn 9		♦ D 10 5 2	p	2♥	p	3♣ ¹
♣ E 8 7		♣ K 3	p	3♦ ²	p	3♥ ³
			p	4♣ ⁴	p	4♠ ⁵
			p	6♥ ⁶	p	p
			p			

- 1) Konvensjonelt utgangskrav
- 2) Honnørkonsentrasjon
- 3) Fastsetter trumffargen og inviterer til slem
- 4) Kontrollmelding
- 5) Kontrollmelding. Benekter indirekte 3 av 5 Ess, men ellers mottakelig for slem
- 6) Kan neppe ha bedre verdier etter min begrensende 2♥ melding, og vi har nok Ess.

Og så et eksempel hvor Rødkløver gir mulighet til å bremse på et nivå som ellers er vanskelig for standard systemer.

♠ 3		♠ E 9 7 5 3	S	V	N	Ø
♥ K D 10 8 6 3		♥ -	-	1♥	p	1♠
♦ K Kn 9		♦ D 10 8 6 2	p	2♥	p	3♦ ¹
♣ E 8 7		♣ D Kn 3	p	p ²	p	

- 1) Naturlig, ikke krav
- 2) Jeg har sagt mitt og har litt støtte

Vest har samme hånd som i forrige eksempel, men Øst har nå en svakere hånd. Etter Vests gjennmelding 2♥ vil 3♦ i de aller fleste systemer nå være krav. Det tvinger Øst til enten å håpe at 2♥ ordner seg, eller prøve seg med 2 grand. I Rødkløver derimot, som benytter tredjefargekrav i en slik sekvens, kan Øst prøve seg med 3♦. En melding som i denne sekvensen ikke er krav, fordi Øst har tredjefargekravet 3♣ til disposisjon.

Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd

Åpningen er begrenset og kan ikke inneholde slike sterke hender som tilsvarende åpning i et naturlig system. Ytterligere er de mest spillesterke hendene innen området også tatt bort og flyttet til treveis multi 2♦ åpning. Det gjør at det ikke er nødvendig å holde åpent med dårlige verdier. Svarene er som følger:

- | | |
|---------|--|
| Pass | 0-6 hp. |
| 1♠ | 4 kort farge. Naturlig rundekrav med minst 6/7 hp. |
| 1 grand | 6/7-10 hp. Forslag og antyder at det neppe er utgang i kortene. Eventuelle videre meldinger søker derfor normal etter beste delkontrakt. Benekter også 4 kort spar. |
| 2♣/♦ | Naturlig 4 kort. Rundekrav med minst 10 gode hp. |
| 2♥ | Naturlig med topphonnør tredje og 6-9 hp. Med firekort støtte er styrken ca 6-7 hp. Med lengre farge kan styrken trekkes ytterligere noe ned. |
| 2♠ | Minisplinter som viser singleton i en eller annen farge. Normalt firekort støtte, men kan ha topphonnør tredje med en ellers fargespills vennlig hånd. Styrke til å spille minst 3♥. Er av natur inviterende, men kan være innledningen til sleminvitt. Åpner spør etter singletonen med 2 grand, som meldes av på 3 trinnet. 3♥ betyr da singel spar og invitt hånd, mens 3♠ viser singel spar og sleminvitt. 4♥ viser ditto, men krever ekstra styrke fra åpner før slem er aktuelt. |
| 2 grand | Stenberg. Utgangskrav med firekort støtte. |

- 3♣ Bergen. Viser minst 4 kort støtte ca 11-12 hp. Benekter singleton.
- 3♦ Bergen. Viser minst 4 kort støtte og 9-10 hp. Benekter singleton.
- 3♥ Viser minst 4 kort støtte og 8-9 hp. Er av natur forhindrede. Med lengre farge trekkes styrken noe ned.
- 3♠ Minst firekort støtte og renons i spar. Minst mild slemvitt.
- 3 grand Forslag basert på ca 13-15 hp og trekort støtte. Balansert hånd med fordelte honnører.
- 4♣/♦ Renons. Minst mild slemvitt.
- 4♥ Spille melding. Benekter interesse for slem. Kan være basert på styrke helt til egen god åpning til å være en ren forhindringsmelding som muliggjøres ved at åpningen 1♥ er begrenset. Motparten må derfor gjette.
- 4♠ Spillemelding basert på egen langfarge.
- 4 grand RKC 0314 med hjerter som trumf i spørningen, men kan komme tilbake med egen farge.

Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd

Åpningen er begrenset og kan ikke inneholde slike sterke hender som tilsvarende åpning i et naturlig system. Ytterligere er de mest spillesterke hendene innen området også tatt bort og flyttet til treveis multi 2♦ åpning. Det gjør at det ikke er nødvendig å holde åpent med dårlige verdier. Siden svarer nå allerede har begrenset sin styrke med forutgående pass, vil de sterke svaralternativene forsvinne. Det vil derfor være fornuftig å redefinere svarene. Den viktigste endringen er at det ikke lenger er noen naturlige rundekrav meldinger. Svarene er som følger:

- pass 0-6 hp.
- 1♠ 4 kort farge med 6/7 – 11 hp.
- 1 grand 6/7-10 hp. Forslag til kontrakt. Eventuelle videre meldinger søker gjerne etter beste delkontrakt. Meldingen benekter også 4 kort i spar.
- 2♣/♦ Naturlig 4 kort, men ofte fem kort da en ellers heller svarer 1 grand. Viser nå minst 8/9-11/12 hp.
- 2♥ Naturlig med topphonnør tredje og 6-9 hp. Med firekort støtte er styrken ca 6-7 hp. Med lengre farge kan styrken trekkes ytterligere noe ned.
- 2♠ Minisplinter som viser singleton i en eller annen farge. Normalt firekort støtte, men kan ha topphonnør tredje med en fargespill vennlig hånd. Styrke til å spille minst 3♥. Invitt til utgang. Åpner spør etter singleton med 2 grand, som meldes av på 3 trinnet. 3♥ betyr da singel spar.
- 2 grand 11-12 hp balansert hånd med topphonnør tredje i åpningsfarge. Viser som oftest en dårlig fordeling da en ikke åpnet selv. Invitt til utgang.
- 3♣ Bergen. Viser minst 4 kort støtte ca 11 hp, altså nesten egen åpning. Benekter singleton.
- 3♦ Bergen. Viser minst 4 kort støtte og 8-10 hp. Benekter singleton.
- 3♥ Viser minst 4 kort støtte og 7-9 hp. Er av natur forhindrede. Med lengre farge trekkes styrken noe ned. Viser en noe dårligere spillemessig hånd enn 3♦.
- 4♥ Spille melding. Benekter interesse for slem. Kan være basert på styrke helt til oppunder egen åpning til å være en ren forhindringsmelding som muliggjøres ved at åpningen 1♥ er begrenset. Motparten må derfor gjette.

Svar på åpning 1 spar i første og andre hånd

Åpningen er begrenset og kan ikke inneholde slike sterke hender som tilsvarende åpning i et naturlig

system. Ytterligere er de mest spillesterke hendene innen området også tatt bort og flyttet til treveis multi 2♦ åpning. Det gjør at det ikke er nødvendig å holde åpent med dårlige verdier. Svarene er som følger:

- pass 0-6 hp.
- 1 grand 6/7-10 hp. Forslag og antyder at det neppe er utgang i kortene. Eventuelle videre meldinger søker derfor normalt etter beste delkontrakt.
- 2♣/♦/♥ Naturlig 4 kort farge. Rundekrav med minst 10 gode hp.
- 2♠ Naturlig med topphonnør tredje og 6-10 hp. Med firekort støtte er styrken ca 6-8 hp. Med lengre farge kan styrken trekkes ytterligere noe ned.
- 2 grand Stenberg. Utgangskrav med firekort støtte.
- 3♣/♦/♥ 4 kort støtte og singleton. Minst invitt til utgang, men kan også være innledningen til sleminvitt. Legg merke til forskjellen i forhold hva disse svarene betyr etter åpningen 1♥.
- 3♠ Naturlig invitt med firekort støtte. Omtrent 10-12 hp og benekter singleton.
- 3 grand Forslag basert på ca 13-15 hp og trekort støtte. Balansert hånd med fordelte honnører.
- 4♣/♦/♥ Renons. Minst mild sleminvitt.
- 4♠ Spille melding. Benekter interesse for slem. Kan være basert på styrke helt til egen god åpning, til å være en ren forhindringsmelding som muliggjøres ved at åpningen 1♠ er begrenset. Motparten må derfor gjette.
- 4 grand RKC 0314 med spar som trumf i spørringen, men kan komme tilbake med egen farge.

Svar på åpning 1 spar i tredje eller fjerde hånd

Åpningen er begrenset og kan ikke inneholde slike sterke hender som tilsvarende åpning i et naturlig system. Ytterligere er de mest spillesterke hendene innen området også tatt bort og flyttet til treveis multi 2♦ åpning. Det gjør at det ikke er nødvendig å holde åpent med dårlige verdier. Siden svarer nå allerede har begrenset sin styrke med forutgående pass, vil de sterke svaralternativene forsvinne. Det vil derfor være fornuftig å redefinere svarene. Den viktigste endringen er at det ikke lenger er noen utgangskrav meldinger. Svarene er som følger:

- pass 0-6 hp.
- 1 grand 6/7-10 hp. Forslag og antyder at det neppe er utgang i kortene. Eventuelle videre meldinger søker derfor etter beste delkontrakt.
- 2♣/♦/♥ Naturlig 4 kort farge med 8/9-11/12 hp.
- 2♠ Naturlig med topphonnør tredje og 6-8/9 hp. Med firekort støtte er styrken ca 6-7 hp. Med lengre farge kan styrken trekkes ytterligere noe ned.
- 2 grand 11-12 hp balansert hånd med topphonnør tredje i åpningsfarge. Har som regel dårlig fordeling siden en ikke åpnet selv. Invitt til utgang.
- 3♣/♦/♥ 4 kort støtte og singleton eller renons. Invitt til utgang.
- 3♠ Naturlig invitt med firekort støtte. Omtrent 9/10-11/12 hp og benekter singleton.
- 4♠ Spille melding. Benekter interesse for slem. Kan være basert på styrke helt opp mot egen åpning, til å være en ren forhindringsmelding som muliggjøres ved at åpningen 1♠ er begrenset. Motparten må derfor gjette.

Videre meldinger etter naturlig svar på 1 hjerter/spar

De naturlige svarene over majoråpning er de mest vanlige. Hensikten er å finne beste delkontrakt, utgang eller slem. I første omgang søkes det derfor etter tilpass og samlet styrke, slik at en kan se hvilket potensiale hendene har. Deretter kan det være nødvendig å søke etter nøkkelkort, spesielt med tanke på å finne en

eventuell slem. Arsenalet består i denne sammenheng av naturlige meldinger, splinter varianter, kontrollmeldinger og spørremeldinger.

Som en ser er svarskjemaet forskjellig etter åpningene 1♥ og 1♠. Likevel følger de naturlige meldingene samme prinsipp og kan derfor behandles samlet. Det viktigste å legge merke til er at naturlig 2 over 1 melding krever minst 10 hp etter første og andre hånds åpning, men trekkes ned til ca 8/9 hp etter tredje og fjerde hånds åpning. Med svakere kort tvinges en derfor til å passe eller melde 1 grand, dersom svaret 1♠ ikke er tilgjengelig. Da åpningen også er begrenset er det ingen grunn til å holde meldingsforløpet åpent med dårligere kort enn 6/7 hp eller ca 4/5 hp med langfarge støtte.

Et annet viktig prinsipp er at svarer ikke kan etablere krav til utgang etter forhåndspass. Dette får konsekvenser for svarene, noe skjemaene ovenfor viser.

Noen eksempler belyser situasjonen:

♠ E D Kn x		♠ K 10 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn x		♥ D 10 9 x x	-	1♠	p	2♥
♦ x x		♦ E Kn x	p	3♥	p	p
♣ Kn 9 x x		♣ x x	p			

Et helt naturlig meldingsforløp hvor Vest selv med minimums åpning må holde åpent etter makkers 2♥ som viser minst 4 kort og minst 10 hp. Med så god 3 kortstøtte velger han å støtte hjerteren framfor å melde den dårlige kløveren, som for øvrig ville vist en god hånd med lengre kløver. Øst har ingen interesse av noe høyere spill, da han vet makker er begrenset til 12-14 hp. Med støtte og tilstrekkelig styrke ville han kontrollmeldt eller gått direkte i utgang selv. Hva skjer dersom vi lar Øst starte meldingene?

♠ E D Kn x		♠ K 10 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn x		♥ D 10 9 x x	-	-	-	p
♦ x x		♦ E Kn x	p	1♠	p	2♥
♣ Kn 9 x x		♣ x x	p	p	p	

Etter forhåndspassen til Øst ser Vest med sin minimumshånd ingen grunn til å fortsette meldingene etter 2♥.

La oss endre litt på hendene for å se hvordan kravsituasjoner etableres etter naturlig innledning.

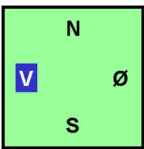
♠ E D 10 x x x		♠ K x	S	V	N	Ø
♥ K		♥ D 10 9 8 x	-	1♠	p	2♥
♦ D x x x		♦ E Kn 10 x	p	2♠	p	3♣ ¹
♣ Kn 9		♣ E x	p	3♦	p	3♠
			p	4♥	p	4♠
			p	p	p	

¹⁾ Konvensjonelt utgangskrav

Østs 3♣ er laveste umeldte farge og dermed et konvensjonelt utgangskrav etter Vests gjennmelding av spar som indikerer 6 kort farge, eventuelt meget god femkort farge i mangel av alternativ melding. Hadde Øst derimot meldt 3♦/♥/♠ er dette naturlige begrensede bud som åpner kan passe. Likeså ville 2 grand fra Øst også vært en begrenset melding etter gjennmeldingen 2♠ fra åpner. Øst har en viss interesse for slem dersom makker har tilpass i ruter. Da kan 6♦ være en god mulighet. Dette virker lovende etter makkers 3♦ melding. Han viser derfor sin tilpass i spar. Vest kontrollmelder deretter hjerter, og benekter samtidig kontroll i både kløver og ruter. Slem sjansene synes derfor nå å være ganske dårlige, og Øst velger utgang i spar, som er et trekk lavere enn i ruter. Rent logisk kan Østs eventuelle 5♦ over 4♥ ikke være kontrollmelding, men forslag til kontrakt. Dette skyldes at Vest har benektet kløverkontroll og uten slik kontroll kan ikke Øst gå videre mot slem. I så fall skulle han enten ha meldt Culbertsons 4 grand og vist 3

av 5 Ess eller 5♣ som laveste kontrollmelding.

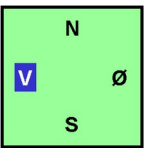
Med litt andre kort hos Vest kunne situasjonen vært:

♠ E D 10 x x x ♥ x ♦ K D x x ♣ Kn 9		♠ K x ♥ D 10 9 8 x ♦ E Kn 10 x ♣ E x				
			S	V	N	Ø
			-	1♠	p	2♥
			p	2♠	p	3♣ ¹
			p	3♦	p	3♠
			p	4♦	p	5♣
			p	6♦	p	p
			p			

1) Konvensjonelt utgangskrav

Se hva denne lille endringen gjør. Innledningen er den samme, men nå kan Vest kontrollmelde ruter etter 3♣. Øst mangler kontroll i hjerter, og melder derfor av sin kontroll i kløver med 5♣. Vest vet nå at de mangler et Ess. Makker må ha tre Ess verdier (spar er foreløpig trumf) for sine meldinger, men mangler tydeligvis kontroll i hjerter. Den har Vest. Han melder derfor ut slemmen, og i ruter dersom makker skulle ha fire kort der. Øst vet hva det dreier seg om, fordi Vest med Esset i hjerter ville ha meldt 5♥ over 5♣. I prinsippet er spar etablert som trumf, men siden det hoppes til 6♦ er dette et forslag til alternativ trumf dersom dette skulle passe, noe det gjør denne gangen.

Et annet moment som er verdt å merke seg, er konsekvensene som følger av at man med 4 kort i både en majorfarge og i ruter, skal åpne med majorfargen, så sant en annen åpning ikke er aktuell. Følgende eksempel belyser denne situasjonen.

♠ E K 10 x ♥ x x ♦ E 10 x x ♣ D x x		♠ D x ♥ D x x ♦ K D x x ♣ E K 10 x				
			S	V	N	Ø
			-	1♠ ¹	p	2♣ ²
			p	2♦ ³	p	2♥ ⁴
			p	3♣ ⁵	p	3♦ ⁶
			p	3♠ ⁷	p	4♣ ⁸
			p	4♦ ⁹	p	5♦ ¹⁰
			p	p	p	

- 1) Naturlig åpning
- 2) Naturlig rundekrav med minst fire kløver
- 3) Viser fire kort i ruter
- 4) Fjerdefarge krav
- 5) Jeg har litt i kløver
- 6) Viser ruterstøtte og krever til minst utgang
- 7) Her har jeg gode honnører
- 8) Kontrollmelding, slem er ennå mulig
- 9) Jeg hviler
- 10) Uten kontroll i hjerter står ikke slem

Etter at Vest åpner med 1♠ ser Øst muligheten for et stort spill. Han innleder derfor med billigste naturlige kravmelding 2♣ for å tid til grundigere undersøkelser. Når Vest nå kommer tilbake med 2♦, synes situasjonen å se ganske lys ut. Men siden Rødkløver benytter fjerde farge krav, kan Øst benytte anledningen til å få vite mer med 2♥. Legg forøvrig merke til at siden fjerdefargekravet står til disposisjon her, vil hverken 2♠, 2grand, 3♣ eller 3♦ være krav til tross for 2/1 situasjonen. Åpner kan derfor eventuelt velge å passe disse alternativene.

Etter 2♥ står Vest ved et veiskille. Han har i prinsippet to valg, enten 2 grand eller 3♣. Hadde han hatt fem kort i spar, ville han hatt en naturlig gjenmelding der. Hadde han derimot hatt 5-5 i spar og ruter, kunne

han vist dette med gjenmeldingen 3♦. Med sin dårlige hjerter velger Vest å vise sin kløverstøtte framfor en balansert hånd, og gjenmelder 3♣. Dette behøver ikke vise mer enn honnør tredje i fargen, siden åpner allerede har vist to meldbare farger. Øst viser nå sin ruterstøtte med 3♦, og krever samtidig til utgang. Når minor er aktuell trumfarge viser meldingene i majorfarge honnørkonsentrasjoner, slik at en ikke skal gå glipp av 3 grand. Når Vest da melder 3♠ benekter han honnørstyrke i hjerter, for ellers hadde gjenmeldingen vært i den fargen. For Øst begynner situasjonen å avklare seg. Han ser at makker har styrken sin fordelt på bare tre farger uten noe styrke i hjerter, men siden han kan ha 4-1-4-4 fordeling gir Øst ikke helt opp slemsjansene. 3 grand er nå uaktuelt, så han kontrollmelder 4♣ for å gi Vest anledning til å kontrollmelde sin eventuelle single hjerter. I dette tilfellet mangler han det og Vest går derfor ned i 4♦. Øst har da ikke noe annet å gjøre enn å melde utgangen. Vest må nesten ha fordelingen 4-2-4-3 slik meldingene er gått, så utgangen bør være sikker. Slem er utelukket da hjerterkontrollen mangler.

Legg merke til hvordan meldingsforløpet gir makkerparet muligheter til grundige undersøkelser for slem, samtidig som alternativene holdes åpne helt til de er uaktuelle. Siden en med 4-4 i major skal åpne med hjerterfargen, er det viktig å være klar over følgende lille forskjell. I sekvensen 1♥ – 2♣ viser gjenmeldingen 2♦ at åpner også har fire kort i ruter, men sier ingenting om ekstra lengder i hjerter. Derimot etter 1♠ – 2♣ viser gjenmeldingen 2♥ minst fire kort i hjerter, men forteller samtidig om minst fem kort i spar. Er sekvensen derimot 1♥ – 1grand, vil gjenmeldingen 2♦ vise minst fire kort i ruter, men nå vil åpner normalt også ha fem kort i hjerter. For ellers er det ingen hensikt å gå videre etter 1 grand. I noen få tilfeller kan dog åpner ha 1-4-4-4 (single kløver) og en maksimal hånd i området 15-16 hp.

Stenbergs 2 grand

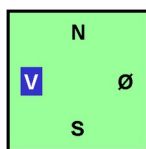
Etter første og andrehånds åpning i major, viser svarhånden fire kortstøtte og krever til utgang med svaret 2 grand. Dette gjelder også om motparten skulle melde i mellom. Som oftest savner hånden singleton eller renons, som i så fall kan vises direkte på åpningen, men etter innmelding fra motparten vil det ofte være nødvendig å gå via 2 grand for både å vise støtten og kreve til utgang.

Åpnerens gjenmelding på 2 grand er:

- 3♣ Viser først og fremst minimumsåpning eller mangler 5 kort åpningsfarge eventuelt 4 kort sidefarge.
- 3♦ Naturlig fire kortsfarge med litt over minimum.
- 3♥ Etter åpning 1♠: Naturlig 4 kort farge med litt utover minimum.
Etter åpning 1♥: Minst 5 kort åpningsfarge med fortrinnsvis litt over minimum (12/13).
- 3♠ Etter åpning 1♠: Minst 5 kort åpningsfarge med fortrinnsvis litt over minimum (12/13).
Etter åpning 1♥: 4 kortfarge med litt over minimum.
- 3 grand Viser fire kort i kløver og benekter fem korts åpningsfarge. Viser samtidig litt over minimum.
- 4♣ Viser lengre kløver en åpningsfargen med tillegg. Viser 4-5½ tapere. Jamfør med 3♣ åpningen.

Dersom 2 grand melder etter åpnerens svar melder åpningsfargen under utgang, spør han etter singleton. Ny farge er kontrollmelding og minst mild invitt til slem. Gjenmelder åpneren majorfargen på tre trinnet etter 2 grand svaret, noe som viser femkort farge og minimum, er 3 grand spørsmål etter singleton. Uten singleton melder han 3 grand med maksimum dersom tilgjengelig, eller 4 i avtalt majorfarge uten flere tillegg.

♠ E D 10 x x
♥ x
♦ K D x x
♣ K 9



♠ K Kn x x
♥ D 10 9 8 x
♦ E x
♣ E x

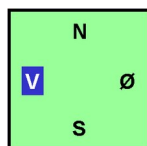
S	V	N	Ø
-	1♠	p	2grand ¹
p	3♦ ²	p	3♠ ³
p	4♥ ⁴	p	4grand ⁵
p	5♣ ⁶	p	5♠ ⁷
p	6♠ ⁸	p	p

- 1) Konvensjonelt utgangskrav med fire kort støtte
- 2) Minst fire kort og noe mer enn minimum
- 3) Har du noen singleton makker?
- 4) Ja, i hjerter
- 5) Jeg har 3 av 5 Ess (Culbertsons)
- 6) Kontrollmelding
- 7) Jeg har vist mitt
- 8) Da må lilleslem være passe

Dette burde være en sjanserik kontrakt, selv med 4-0 i spar.

Det neste eksempelet viser betydningen av egne vurderinger og stil. Et system kan ikke erstatte disse viktige elementene, men kan hjelpe deg i å foreta fornuftige avveininger.

♠ D 10 9 3
♥ K 10 3 2
♦ E K 10 7
♣ Kn



♠ K 6
♥ E D 8 7
♦ 4 3
♣ E K 6 5 2

S	V	N	Ø
-	1♥ ¹	p	2grand ²
p	3♦ ³	p	3♥ ⁴
p	4♣ ⁵	p	4♠ ⁶
p	5♦ ⁷	p	6♥ ⁸

- 1) Med 4-4 i major åpnes med hjerter selv med 4 kort ruter
- 2) Stenberg, konvensjonelt krav med 4 kort støtte
- 3) Jeg har også 4 kort i ruter og litt mer enn minimum
- 4) Har du noen singleton?
- 5) Ja, i kløver
- 6) Kontroll i spar og sleminteresse og benekter 3 av 5 Ess
- 7) Jeg har 2 Ess verdier og bra ruterkontroll
- 8) Da prøver vi lilleslem

Legg merke til åpningen med tre fargehånd i Rødkløver. Den avviker fra hva som ofte er normalt, men er en logisk følge av at med 4-4 i major åpnes det i hjerter og at major har prioritet foran minor i åpningen ved lik fargelengde. Etter Stenberg's 2 grand får Øst vite at åpneren også har fire kort i ruter samt litt mer enn minimum. Med gode verdier velger her altså Vest å vurdere hånden til litt over minimum. Det gir Øst anledning til å forhøre seg om eventuell singleton med meldingen 3♥. Når han da får vite om singleton (eventuelt renons) i kløver, må Øst foreta en vurdering om han skal søke slem eller nøye seg med utgang. Dette er en vurdering som et system ikke kan løse. Derimot vet Øst at makker ikke har helt minimum, men i hvert fall noe tillegg. Det motiverer for et slemforsøk. I denne sekvensen ville ikke 4 grand være et spørsmål etter Ess, men Ess visende Culbertson. Den meldingen betyr i dette tilfellet 3 av 5 Ess verdier, noe Øst ikke har. Han må derfor kontrollmelde spar. Siden han nå passerte 4♥ og det ellers er vist kontroll i alle farger (den naturlige 3♦ meldingen regnes også som kontroll i fargen), viser 4♠ logisk også 2 av 5 Ess verdier. Uten det ville han ikke kunne invitere til slem. Øst kan dermed heller ikke ha 3 Ess verdier, for da hadde han meldt 4 grand. Vest med sine 2 Ess verdier ser at slem kan være mulig og akseptere invitten med 5♦. Øst forstår at dette dermed også må vise 2 Ess verdier. Siden han er en optimistisk person forsøker han derfor 6♥. Med kløver til Ess og deretter to kløverstjeling, står kontrakten dersom kortene ikke sitter alt for skjvt.

Når motparten blander seg inn

Rett som det er vil motparten blande seg inn i auksjonen. Da er det viktig at makkerparet har gode avtaler, fordi melderrommet da ofte blir vesentlig redusert. Siden Rødkløver benytter firekorts åpninger er det nødvendig å være forsiktig med å støtte for høyt med bare trekortsstøtte, slik en lettere kan når en benytter åpning med femkorts farge.

Støttedobling

For å kompensere denne svakheten benytter Rødkløver såkalt støttedobling etter naturlig 1♥ åpning og pass fra første motspiller. Støttedoblingen gjelder opp til og med 2♥. Prinsippet er at når man har mulighet til å avgi en enkel preferansemelding, vil dobling, eventuelt redobling, vise trekortsstøtte, slik at preferansemeldingen kan garantere 4 kort støtte. Støttedoblingen må ikke forveksles med den negative doblingen.

Du har ♠E K x ♥K Kn 10 x x ♦D x x x ♣x og åpner med 1♥. Neste hånd passer og din makker melder naturlig 1♠ hvorefter neste motspiller melder inn 2♣. Med en dobling forteller du nå om trekortsstøtte, mens meldingen 2♠ garanterer firekortsstøtte. I meldingsforløpet 1♥ - pass - 1♠ - dobler, redobler forteller åpneren om trekortsstøtte i spar, mens med firekortsstøtte ville han ha meldt 2♠.

Negativ dobling

Denne doblingen benyttes for å vise fire kort i motsatt major etter at makker har åpnet og mellomhånden melder inn. Typiske sekvenser hvor doblingen er negativ vil være 1♦ - 1♠ - dobler, 1♥ - 2♣ - dobler eller 1♦ - 2♠ - dobler. I disse sekvensene viser doblingen minst ca 7/8 hp og fire kort i den andre majorfargen. Hånden er ikke for ubalansert, men gjerne kort i motpartens farge. Dobleren forventer at makker tar ut, men kan tåle å stå med dersom han gjør den om til en straffedobling. Fordelen er at dersom en selv melder motsatt majorfarge, viser en minst 5 kort og tilstrekkelig styrke for det nivået man får meldt på. Det gjør konkurransen om kontrakten enklere. Det er frivillig og en gjensidig avtale om hvor langt opp negativ dobling skal gjelde. Det vanlige er å la den gjelde til og med motpartens innmelding 2♠ eller 3♠.

Taktiske tilpasninger

Siden motparten nå er kommet med i auksjonen vil det være viktig å være aggressiv i meldingene slik at motparten ikke får en for billig kontrakt, eller presses opp på et så høyt nivå at de går bet. I prinsippet vil da svarerens eneste kravmelding være overmelding av motpartens farge, men ikke glem at Stenbergs 2 grand står til disposisjon selv etter innmelding. Andre meldinger er derfor kompetitive og åpner må være forsiktig med å drømme om for stor styrke og tilpass hos svarer.

Doblinger som ikke er definert som negativ eller støtte, viser typisk generell styrke i området 8-11 hp uten fornuftig naturlig alternativ. Doblingene tenderer mot å være mer straffepreget jo høyere nivået er.

Hopper svarer i ny farge etter innmelding, har dette i prinsippet samme betydning som i et uforstyrret meldingsforløp, men avhengig av innmeldingens nivå må prinsippet tøyes litt i en del tilfeller. For eksempel vil svaret 4♦ etter makkers åpning 1♠ og innmelding 2♥ ha samme betydning som i et uforstyrret meldingsforløp. Altså renons i ruter med støtte i spar og minst en mild sleminteresse. Litt annerledes blir det dersom innmeldingen er 3♣ over åpningen 1♠. Nå har du ikke lengre Stenbergs 2 grand tilgjengelig og et hopp til 4♦ kan derfor også være basert på singleton. En overmelding 4♣ reserveres heller til en styrkebasert kravmelding, som kan inneholde kortfarge i kløver og støtte i spar.

Et annet forhold som krever spesiell oppmerksomhet er muligheten for at åpneren har god hånd med lengre kløverfarge. En såkalt kanapé åpning. Behovet for å melde av en sidefarge i kløver vil ofte være tilstede i en slik konkurranse. Følgende prinsipp benyttes derfor. Kommer åpner igjen med 3♣ som et hopp, har det samme betydning som i uforstyrret meldesekvens, altså lengre kløver og god hånd. Er det derimot ikke et hopp er det naturlig kompetitivt med kløverfarge, som i prinsippet godt kan være kortere enn åpningsfargen, selv om lengre kløverfarge nok vil være det normale. I en slik situasjon overtar gjenmeldingen 2 grand, eventuelt 3 grand dersom nødvendig, betydningen som kløver kanapé. Svarer kan da stoppe med å gjennmelde 3♣ over 2 grand eller 4♣ over 3 grand.

Spørsmål og svar til naturlige åpninger i farge på ett trinnet

Prøv å svar på etterfølgende spørsmål og sammenlign med svarene etterpå:

Hva åpner du med på følgende hender?

- 1) ♠D Kn 6 7 ♥K 10 9 4 ♦K 10 6 ♣E 5
- 2) ♠E D 7 6 ♥6 3 ♦K D 10 7 6 ♣8 3
- 3) ♠E D 7 6 ♥9 8 3 ♦K D 10 6 ♣8 3
- 4) ♠E D 7 6 3 ♥E D 7 6 3 ♦6 ♣8 3
- 5) ♠K Kn 6 ♥K 10 6 4 ♦D 9 2 ♣K 4 3
- 6) ♠Kn 10 8 6 ♥K D Kn 7 ♦E D 6 4 ♣8
- 7) ♠K Kn 10 8 ♥K D Kn 7 ♦E D 6 4 ♣8
- 8) ♠E D 7 6 ♥K 7 6 ♦6 ♣K D Kn 8 3
- 9) ♠E D 7 6 ♥K 7 6 ♦6 ♣D 10 8 3 2
- 10) ♠K 6 3 ♥D 7 5 ♦K D 6 7 ♣D 8 3

Din makker åpner med 1♦ i første hånd. Hva svarer du med følgende hender:

- 11) ♠K D 8 7 ♥K 9 ♦D Kn 8 6 ♣E 10 8
- 12) ♠D 7 ♥Kn 8 7 ♦K 8 7 4 ♣D 9 7 2
- 13) ♠K Kn 10 8 ♥9 8 5 ♦D 6 4 ♣K 9 7 3
- 14) ♠D 7 ♥K Kn 9 5 ♦D Kn 7 4 ♣9 7 6
- 15) ♠D Kn 9 ♥K 8 6 ♦D 8 7 ♣K 8 6 5

Din makker åpner med 1♥ i første hånd. Hva svarer du med følgende hender:

- 16) ♠K 7 ♥K D 9 3 ♦D Kn 8 6 ♣E 10 8
- 17) ♠D 7 ♥Kn 8 7 ♦K 8 7 4 ♣D 9 7 2
- 18) ♠K Kn 10 8 ♥9 8 5 ♦8 4 ♣K 9 7 3
- 19) ♠D 7 ♥K Kn 9 7 5 ♦E 9 7 4 ♣9
- 20) ♠K D Kn 9 ♥K 8 6 ♦D 7 ♣K 8 6 5

Din makker åpner med 1♠. Hva svarer du med følgende hender:

- 21) ♠K D 8 7 ♥K 9 ♦D Kn 8 6 ♣E 10 8
- 22) ♠7 ♥Kn 8 7 ♦K 10 8 7 4 ♣K D 7 2
- 23) ♠K Kn 10 8 ♥9 5 ♦D 6 4 ♣K 9 7 3
- 24) ♠D 7 ♥K Kn 9 6 5 ♦D 7 4 ♣9 7 6
- 25) ♠D Kn 9 ♥K 8 6 ♦D 8 7 ♣K 8 6 5

Svar:

- 1) Hånden ♠D Kn 6 7 ♥K 10 9 4 ♦K 10 6 ♣E 5 inneholder 13 hp og 7 tapere. Det er derfor en grei åpningshånd. Med 4-4 i major skal det åpnes med hjerter. Så rett åpning er 1♥.
- 2) Opptellingen av ♠E D 7 6 ♥6 3 ♦K D 10 7 6 ♣8 3 gir 11 hp og 6 tapere. Med en god femkorts ruter er det ingen grunn til å underslå fargen. Så rett åpning blir derfor 1♦.
- 3) ♠E D 7 6 ♥9 8 3 ♦K D 10 6 ♣8 3 gir igjen 11 hp og 7 tapere. Med en slik hånd ligger en på grensen av om en skal åpne eller ikke. Den taktiske situasjonen eller ens egen aggressivitet vil derfor avgjøre valget. Velger man å åpne med denne hånden, åpnes det med 1♠, fordi med 4-4

major og minor har majorfargen fortrinn i åpningen. Både pass og 1♠ er derfor rett svar.

- 4) Med en så hyggelig hånd som ♠E D 7 6 3 ♥E D 7 6 3 ♦6 ♣8 3 med 12 hp og bare 5 tapere får du en riktig så god åpningshånd. Med 5-5 i major åpnes det 1♠ med gjennmelding 2♥ som viser minst 5 spar og 4 hjerter. Rett svar er 1♠.
- 5) ♠K Kn 6 ♥K 10 6 4 ♦D 9 2 ♣K 4 3 er en hånd mange lett åpner med. Den har jo hele 12 hp. Dog viser en opptelling av tapere at det er så mange som 8½ av dem. Det vil derfor ofte være riktig å passe i åpningen, men velger man å åpne for eksempel i tredje hånd heter åpningen 1♥. Normalt er derfor rett svar pass.
- 6) Med ♠Kn 10 8 6 ♥K D Kn 7 ♦E D 6 4 ♣8 som har 13 hp og 6 tapere åpnes det med 1♠ i de fleste systemer som tillater åpning med fire korts major. Det er ikke tilfelle i Rødkløver. Prinsippet om at major har prioritet foran minor samt at man med 4-4 i major skal åpne med 1♥ gjør at man med denne hånden skal åpne med 1♥ med den aktuelle styrken.
- 7) Når du i stedet har fått utlevert ♠K Kn 10 8 ♥K D Kn 7 ♦E D 6 4 ♣8 er hånden litt sterkere. Den har nå hele 16 hp og bare 5 tapere. Du mangler likevel ett hp for å kunne åpne med 1♣. Hånden er heller ikke balansert og passer ikke inn til kravene for 1 grand åpning. Så igjen er rett åpning 1♥. Du lot deg ikke lure vel?
- 8) ♠E D 7 6 ♥K 7 6 ♦6 ♣K D Kn 8 3 er en hånd med 15 hp og bare 5 tapere. Det er en riktig hyggelig hånd som bare trenger noen få nøkkelkort hos makker før det står utgang. Hånden viser du ved å åpne i 1♠ og gjennmelde 3♣ med eller uten hopp. Du viser da en hånd hvor kløverfargen er lengre enn spar med en styrke på omtrent 13-16 hp og 4-5½ tapere. Skulle makker bruke Stenberg og hoppe til 2 grand, vil ditt svar være 4♣. Det er nå store muligheter for slem.
- 9) Når du har ♠E D 7 6 ♥K 7 6 ♦6 ♣D 10 8 3 2 er fremdeles rett åpning 1♠. Men med bare 11 hp og 6-6½ tapere er hånden for svak til gjennmelding 3♣ med eller uten hopp. Du vil gjennmelde 2♣ dersom du får den muligheten. Det viser ni kort i de to fargene og minimum. Husk at du ikke skal melde 3♣ over svaret 2♦/♥. Da viser du lengre kløver, 13-16 hp og 4-5½ tapere. På Stenbergs 2 grand svarer du 3♣ med en slik minimumshånd. Gi deg et poeng eller to ekstra, da kan du svare 3 grand på Stenbergs 2 grand.
- 10) Hånden ♠K 6 3 ♥D 7 5 ♦K D 6 7 ♣D 8 3 har 12 hp og hele 8 tapere. I mange systemer åpner man ukritisk med 1♦ og åpner dermed ofte for motparten mens en selv bare har avslørt for motparten hvor kortene sitter når de finner sine majorfagre. Velger du å åpne med denne hånden er rett åpning 1 grand. Det har en større sperrende effekt overfor motstanderne enn det 1♦ har. Psykologien rundt bordet vil her avgjøre om velger å åpne med 1 grand eller passe ned. Så både pass og 1 grand er rett svar på dette spørsmålet.

Din makker har åpnet med 1♦ i første hånd, og du skal svare:

- 11) ♠K D 8 7 ♥K 9 ♦D Kn 8 6 ♣E 10 8 er en riktig flott svarhånd. Du vil helt sikkert til utgang og kanskje også slem dersom makker skulle ha de riktige kortene. I Rødkløver kan du ta det med ro og innlede med det konvensjonelle svaret 1♥. Det viser enten en naturlig hjertermelding med 6-12 hp eller hvilken som helst hånd som en ønsker å kreve til utgang på. Normalt har man minst 12+ hp. I neste runde sørger du for å avgi en melding over 2♥ som ikke er ren preferanse. Da etablerer du utgangskravet.
- 12) ♠D 7 ♥Kn 8 7 ♦K 8 7 4 ♣D 9 7 2 er ikke den sterkeste svarhånden du kan ha. Her kan motparten lett ha en majorfarge i ermet. I motsetning til mange andre kløversystemer garanterer Rødkløvers 1♦ åpning minst fire ruter. Da kan du i det minste gjøre det litt vanskeligere for motparten ved å hoppe til 3♦. Hoppet viser minst fire korts støtte og styrke i området 6-9 hp og er av natur forhindrende.
- 13) Med ♠K Kn 10 8 ♥9 8 5 ♦D 6 4 ♣K 9 7 3 har du 9 hp, så det skal litt spesielle kort hos åpner før utgang er mulig. Umulig er det ikke. Åpner kan jo ha lengre kløver med 4-5½ tapere. Da vil denne svarhånden kunne ha hele tre vinnere dersom makkers kortfarge ikke er spar. Du melder derfor naturlig 1♠ som viser opptil 12 hp med minst fire korts spar. Meldingen er i prinsippet ikke

krav, men normalt holder makker åpent for en runde.

14) Igjen har du en hånd som ikke lover all verden. Med ♠D 7 ♥K Kn 9 5 ♦D Kn 7 4 ♣9 7 6 og 9 hp samt god firekorts støtte til makkers ruter har du flere muligheter. I Rødkløver har majorfarge prioritet, hvilket innebærer at dersom du unnlater å melde av en slik farge når du har muligheten, benekter du den. Du skal derfor fortelle om hjerterfargen før du viser støtten i ruter. Ditt svar blir altså 1♥ hvoretter du akter å vise ruterstøtten i neste runde. Husk bare at svaret 1♥ også kan være et konvensjonelt utgangskrav, slik at når melder av ruterstøtten i neste runde, så meld den slik at det ikke oppfattes som utgangskrav. En typisk situasjon vil være at makker løfter ditt 1♥ svar til 2♥. Hva betyr da 3♦ fra deg? Det vil vise ruterstøtte og kreve til minst utgang siden det er en frivillig melding over 2♥ som ikke er ren preferanse. Du må altså passe 2♥, ellers havner dere fort i en håpløs kontrakt. Du risikerer altså å spille 2♥ på 4-3 i stedet for 3♦ på 5-4. I lengden vil ikke dette bety mye da det ene stikket eller to du får mer i ruterkontrakten oppveies av at trekkene er mer verdt i hjerter. Du skal heller ikke kimse av at stjeleverdiene sannsynligvis ligger på makkers hånd, den som bare eventuelt har tre hjerter. Det kan i noen tilfeller gi ekstra stikke du ellers ikke får.

15) Med ♠D Kn 9 ♥K 8 6 ♦D 8 7 ♣K 8 6 5 har du en noe sterkere hånd. Du har hele 11 hp, så med maksimum hos åpner kan det være utgang. Du må nok trekke litt ned for den helt jevne hånden. Likevel er du innenfor spennet på 10-11 hp med balansert hånd uten fire korts major. Da har du svaret 2 grand som viser akkurat dette. Skulle makker komme tilbake med 3♣/♦ er det forslag og du kan passe. Merk at dette er det eneste tilfellet hvor åpners naturlige gjennmelding 3♣ med eller uten hopp ikke viser lengre kløver med 4-5½ tapere, men heller er minimum uten tro på at 2 grand eller 3 grand er en smart kontrakt.

Din makker åpnet med 1♥ i første hånd og du skal svare:

16) Vanligvis vil du se med glede på en slik hånd som ♠K 7 ♥K D 9 3 ♦D Kn 8 6 ♣E 10 8 når makker åpner med 1♥. Slem er ikke usannsynlig om makker ikke har helt minimum. Dette finner du ut av ved å bruke Stenbergs 2 grand som viser minst 13 hp og fire korts støtte, samtidig som du spør makker om flere detaljer om hans åpning. Skulle makker komme igjen med en av minimumsmeldingene får du nøye deg med utgang. Slem er i så fall mot oddsen.

17) ♠D 7 ♥Kn 8 7 ♦K 8 7 4 ♣D 9 7 2 er balansert med 8 hp. Honnørene er spredt så du svarer med naturlige 1 grand som viser 6-9 hp uten god hjerterstøtte eller fire korts spar. Ganske så naturlig.

18) Med ♠K Kn 10 8 ♥9 8 5 ♦8 4 ♣K 9 7 3 svarer du naturlig 1♠ som viser minst 6 hp og 4 kort i spar. Enkelt og naturlig.

19) Med ♠D 7 ♥K Kn 9 7 5 ♦E 9 7 4 ♣9 er du for svak til at slem skal ha noen sjanse. Din makker er jo tross alt begrenset. Meld 4♥ og vær trygg på at dere ikke har mistet noen slem, samtidig som du holder motparten unna en eventuell sparkontrakt.

20) Selv med kort som ♠K D Kn 9 ♥K 8 6 ♦D 7 ♣K 8 6 5 er det ingen vits i å løpe av gårde. Makker kan utmerket godt ha 4-4 i major eller god hånd med lengre kløver. Dette finner du enkelt ut med å svare 1♠ som viser minst 6 hp, men er også krav for runde. Så får makkers gjennmelding avgjøre om det er slem eller bare utgang i kortene.

Din makker åpnet med 1♠ og du skal svare:

21) Med ♠K D 8 7 ♥K 9 ♦D Kn 8 6 ♣E 10 8 kan det fort være slem i kortene. I et vanlig system ville du vurdert kontrollmeldingen 4♣ eller kanskje spørre i 4 grand med en gang. Med din vanlige uflaks tar makker 4♣ som renons og bremser i 4♠ fordi han har masse kløverhonnører og lite sidestyrke ellers. Eller så har en minimumsåpning med null Ess når du spør med 4 grand. Slike problemer unngår du med Stenbergs 2 grand. Da får du vite styrken hos makker og kan behagelig bremse i utgang eller gå mot slem dersom makker har maksimum.

22) Med ♠7 ♥Kn 8 7 ♦K 10 8 7 4 ♣K D 7 2 vil ditt svar avhenge av om makker åpnet i første/andre hånd eller tredje/fjerde. Etter en første/andre håndsåpning kreves det minst 10+ hp for å melde 2 over 1. Det betyr at du er tvunget til å svare 1 grand med dine 9 hp og dårlige tilpass

i spar. Derimot etter en tredje/fjerde hånds åpning har du styrke for å svare 2♦. Du har jo tross allerede passet og dermed vist begrenset styrke. Likevel bør du vurdere å svare 1 grand, da dette åpner for flere muligheter. I bunn og grunn er dette mer et valg som bør tilpasses din stil enn at det er noen klar objektiv begrunnelse som gjør det ene valget bedre enn det andre.

23) Du har helt sikkert hatt dårligere kort enn ♠K Kn 10 8 ♥9 5 ♦D 6 4 ♣K 9 7 3 når makker åpner med 1♠. Det kan riktignok virke langt fram til en utgang når makker maksimalt kan ha 16 hp, men umulig er det ikke. Alt avhenger av tilpass og fordeling. Spesielt dersom han skulle ha en sidefarge i kløver. Du har 9 hp, men den ganske jevne fordelingen trekker noe ned. Siden du er trygg på at makker med maksimum og eventuell lengre kløverfarge vil komme igjen i neste runde. Kan du trygt melde 2♠ og risikerer dermed ikke å overmelde kortene dersom makker er relativt svak. Makker kan heller ikke ha gode kort med fem kort i spar og like lang eller kortere sidefarge i kløver. I så fall ville han ha åpnet med romersk 2♠ åpning, se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90. Dette er et godt eksempel på hvordan Rødkløvers metodikk utnytter informasjonen systemet gir, både direkte og indirekte.

24) Med ♠D 7 ♥K Kn 9 6 5 ♦D 7 4 ♣9 7 6 kunne det være veldig fristende å melde 2♥. Men med en styrke på 8 hp er du litt for svak til 2 over 1, selv etter en eventuell forhåndspass. Sjansen for å komme alt for høyt er for stor når det er så liten sjanse for utgang i kortene med en makker som er begrenset til 16 hp. Du kan være helt trygg på at makker vil kunne fortelle om ekstra styrke eller fordeling om han har det i neste runde. Du nøyer deg derfor med å svare 1 grand som viser 6-9/10 hp og benekter samtidig i prinsippet så mye som topphonnør tredje i støtte.

25) I Rødkløver er ♠D Kn 9 ♥K 8 6 ♦D 8 7 ♣K 8 6 5 en interessant hånd når makker åpner i 1♠. Utgang kan være mulig. Du har 11 hp, men en trill rund hånd, noe som trekker litt ned. Etter en tredje/fjerde hånds åpning har du nå 2 grand til disposisjon som viser akkurat en slik hånd du har, jamfør med Svar på åpning 1 spar i tredje eller fjerde hånd på side 48. Derimot etter en først/andre hånds åpning vil 2 grand være Stenbergs, og dermed krav til utgang med fire korts støtte. Svaret 1 grand eller 2♠ vil være klare undermeldinger. Du må etter første/andre håndsåpning innlede med 2♣, som ikke lover noe mer enn fire kort og minst 10 hp. Hadde hånden vært litt sterkere, for eksempel ♠D Kn 9 ♥K 8 6 ♦K D 7 ♣K 8 6 5 har du til den perfekte 3 grand over makkers åpning 1♠ i første eller andre hånd. Balansert hånd med 13-15 hp i spredt honnørstyrke med trekort støtte i makkers åpningsfarge.

Åpningen 1 grand

På mange måter er grandåpningen den åpningsmeldingen som er mest tradisjonsbundet innenfor bridgen. Man har riktignok hatt varianter, men de aller fleste systemer setter temmelig strenge krav med snevre grenser for budet. Dette kan isolert sett kanskje være riktig. Vurdering av effekten grandåpningen har på resten av systemet har ofte vært nedvurdert. I den motsatte enden ligger de naturlige fargeåpningene som tradisjonelt har hatt svært vide grenser. Dette skaper ubalanse i den helhetlige systemstrukturen. Mange spillere overvurderer betydningen av at utgangskontrakter skal spilles i majorfargen, dersom man til sammen har minst 8 kort i fargen. De har er en tendens til å glemme forutsetningene for at dette faktisk skal være fordelaktig. Det har gjerne vært angitt at 4-4 fordelingen i forhold til grandkontrakt gir mulighet for et ekstra stikk med en trumfing på den ene hånden. Det forutsetter normalt at det ikke foreligger speilfordeling eller at makkers honnørstyrke ikke ligger i kortfargen. Med 5-3 fordelinger må også trumfnings muligheten normalt være på korthånden, for at det skal bli ekstra stikk i fargekontrakt. Eller det kan være at man kan stoppe et angrep i en farge hvor en selv er svak, slik at en får tempo til etablere egne stikk. Disse forutsetningene glemmes ikke rent sjeldent.

Mange er villig til å spille relativt sjansebetonte utganger i grand med langfarger i minor, mens det samme ikke er tilfelle med en lang majorfarge. Da foretrekkes det 4 i major selv med solide hold i alle andre farger. Dette gjøres uten tanke på de forutsetningene som gjelder for at fargekontrakten skal være fordelaktig. Det vil derfor finnes en del tilfeller hvor det er bedre å spille utgangen i grand, selv med langfarge i major, fordi en trenger et stikk mindre og med skjev fordeling i den fargen også kanskje har andre muligheter for å vinne kontrakten. Vanskeligheten er selvfølgelig å finne disse tilfellene.

For å bedre den totale balansen i systemet og lettere finne de tilfellene hvor utgang i grand er bedre en i major på 5-3 tilpass eller endog 4-4 tilpass, benytter Rødkløver en ganske vid grandåpning. Det er heller ikke noe hinder at hånden inneholder 5 kort majorfarge i en noenlunde balansert hånd. Plasseringen av honnører vil være avgjørende om hånden åpnes i grand eller i majorfargen. Honnørstyrken til grandåpningen er fra 12+ til 17 hp, eventuelt til 18 dårlige hp i noen tilfeller. Grandåpningen blir dermed en svært offensiv melding som også vanskeliggjør innblanding fra motparten, da hele ett trinnet er tatt bort. Det vil også være stor usikkerhet med hensyn til styrken, noe som gir tilsvarende usikkerhet for en potensiell innmelder. Slike innmeldinger blir dermed mer sjansebetonte, og en avventende pass vil i flere tilfeller kunne være resultatet. Dette kan gi en avgjørende tempofordel i auksjonen hvor egen side dermed får kjøpt en billig kontrakt, eller at motparten kanskje ikke tør melde en utgang de har i kortene.

En må dessuten ikke undervurdere effekten denne vide grandåpningen har på stabiliteten i resten av systemet. De negative slutninger man kan trekke i meldesekvensene er like viktig som de positive slutningene, både etter grandåpning og fargeåpninger. Dette er kanskje det aller viktigste argumentet for Rødkløvers grandåpning.

Grandåpningen deles inn i tre hovedtyper:

- Type 1, svak: Hånden inneholder 13-14 hp, eventuelt en oppvurdert 12 hp hånd. Hånden er balansert og inneholder ikke 4 eller 5 kort majorfarge. Det er ikke krav til hold i alle farger, men benekter en fargevennlig hånd. De kan i så fall åpnes med naturlige 1♦ eller 2♣ (Se 2♣ åpning som viser 11-16 hp og 6-kortfarge). Normalt vil denne typen ha spredt honnørstyrke og kan ikke ha 6 kort i en minorfarge.
- Type 2, normal uten 4-kort i en major: Hånden inneholder 15-17 hp, eventuelt en nedvurdert 18 hp hånd. Hånden er balansert, men kan inneholde 5 eller 6 kort i en minor, men da er honnørstyrken spredt med topphonnører og hold i kortfargene. Uten langfarge i minor er det ikke krav til hold i alle farger. Inneholder hånden 5 eller 6 kortfarge i minor vil denne derfor gjerne være tynn i toppen, spesielt dersom man har 17 eventuelt 18 hp. Med sterkere farge vil hånden åpnes med 1♣. Med 15-16 hp og sterkere toppstyrke i fargen, åpnes heller med passende fargemelding (1♦, 2♣ eller kanskje endog 3♣).
- Type 3, normal med major: Hånden inneholder 15-17 hp, eventuelt med nedvurdert 18 hp hånd. Hånden er balansert med minst en 4 kort majorfarge som godt kan være på 5 kort. I det siste tilfellet har hånden i så fall aldri mer enn 17 hp. Fargen er da normalt noe hullete med hold i alle farger. Med konsentrert honnørstyrke i major fargen og en eller to sidefarger, åpnes heller med 1 i major, eventuelt 1♣

dersom styrken tilsier det. Uten femkort i major er det ikke krav til hold i alle farger.

Spesielt som ny bruker av Rødkløvers grandåpning vil det noen ganger kunne være vanskelig å velge mellom åpningen 1 grand og 1 i major når man har fem kort i majorfargen. Husk da at selv om Rødkløver har avanserte konvensjonell metoder, så er naturlige meldinger et viktig virkemiddel. Følgende hånd vil kunne illustrere når det er riktig å åpne med en i major og når det er riktig med grandåpning.

♠ K 10 4		♠ Kn 9 5	S	V	N	Ø
♥ E K Kn 10 8		♥ 9 7 6 2	-	?		
♦ D 10 2		♦ K 6 5 4				
♣ K 7		♣ E 3				

Vest har 16 hp, balansert hånd med fem kort i hjerter. Hånden passer derfor inn som type 3 grandhånd. Likevel, hjerterfargen er svært så solid og hånden har overvekt av toppkontroller. Den er med andre ord ganske fargevennlig. Derfor vil åpningen 1 grand faktisk være misvisende med denne hånden. Rett åpning er naturlige 1♥, som jo tross alt er den mest beskrivende meldingen. Dersom makker svarer positivt med 1♠ eller 2♣/♦ må du huske på at gjennmeldingen 1 grand over svaret 1♠ og 2 grand over svarene 2♣/♦, begge viser 12-14 hp. Dessuten viser gjennmeldingen 2♥ i prinsippet seks kort farge. Du må derfor foreta et hopp i grand, og makker vil forstå at du har en hånd som denne.

Et lite bytte på hånden viser når det er rett med åpningen 1 grand:

♠ K 10 4		♠ Kn 9 5	S	V	N	Ø
♥ K 10 8 5 4		♥ 9 7 6 2	-	?		
♦ E D Kn		♦ K 6 5 4				
♣ K 7		♣ E 3				

Nå er hjerteren vesentlige svakere i toppen, så nå kan du trygt åpne med 1 grand. Spør makker med 2♣ kan du hoppe til 3♥ som viser en noe hullete fem kortsfarge og maksimum honnørstyrke (16-17 hp) og hold i alle farger. Svarer vil da presist kunne plassere kontrakten eller forhøre seg om du har tre kort i spar ved naturlig å melde sin fem kortsfarge i spar med 3♠, som du med denne hånden selvfølgelig ville støtte med en kontrollmelding 4♣. Det kan jo være slem i spar dere skal til, da makker ennå ikke har begrenset seg.

Noen andre eksempler vil belyse betydningen Rødkløvers grandåpning har for de negative slutninger en kan trekke fra fargeåpningene. En sekvens som 1♦ - 1♠ - 1 grand forteller svarer at åpner er begrenset til 11-14 hp, benekter en balansert hånd med (12+)13-14 hp, benekter 4-5 eller 5-4 i minor med 11-14 hp, benekter 6 kort i ruter med 11-14 hp, benekter selvfølgelig også 4 kortstøtte i spar eller H x x. Siden åpner med 4-4 (og 5-5) i hjerter og ruter og ubalansert hånd skal åpne med 1♥ med samme styrke benektes også denne muligheten. Det betyr at åpner må ha minst 5 kort til sammen i major. Videre deduksjoner vil dermed vise at åpner med singel spar må ha 4 kort hjerter for sin 1 grand melding. Svarer vil derfor kunne melde 2♥ med 5-4 i major og vite at makker enten prefererer til 2♠ eller har tilpass i hjerter. Siden begge parter har begrenset seg (1♠ er begrenset til 12 hp) er 2♥ ikke krav, og åpner vil passe med tilpass i hjerter. Svarer må derfor, om nødvendig, komme med en hoppmelding som invitt, eller melde utgang selv dersom han har ambisjoner om mer enn en delkontrakt. Svarers hopp til 3♥ eller 4♥ behøver derfor etter den innledende sekvensen i prinsippet bare vise 4 kort i fargen. Spar vil alltid være lengre enn hjerter. Et eksempel:

♠ Kn		♠ E 10 9 x x x	S	V	N	Ø
♥ K Kn 9 x		♥ D 10 x x	-	1♦	p	1♠
♦ K Kn 10 x x		♦ E x	p	1grand	p	?
♣ K 9 x		♣ x				

Øst kan nå melde 3♥. Dette er en meget kraftig invitt som åpner med 4 kort i hjerter og ellers gode kort for sin 11-14 hp åpning høyner til 4♥. Skulle åpner ikke ha 4 kortstøtte vil han/hun kunne preferere til 3♠ eller 4♠ som svarer passer. Denne muligheten åpnes nettopp fordi Rødkløvers 1 grand åpningen tar hånd om tilfeller andre systemers 1 grand åpning ikke dekker, og dermed gir deduksjonsmuligheter man ellers ikke har. Bytt ut ♥D med ♥E. Da kan svarer i stedet melde 4♥ på egen maskin. Han/hun vet det vil være tilpass

enten i spar eller hjerter. Andre systemer vil ha problemer med følgende situasjon:

<p>♠ Kn ♥ K Kn 9 x ♦ K Kn 10 x x ♣ K 9 x</p>		<p>♠ E 10 9 x x x S ♥ D 10 x x - ♦ x x p ♣ x</p>	<p>V N Ø 1♦ p 1♠ 1grand p ?</p>
--	--	--	---

Når nå Øst melder 2♥ vil Vest i andre systemer trolig invitere med 3♥, og en er fort kommet et trekk for høyt. Gjenmelder Øst 2♠ vil åpner sikkert passe, men sannsynligvis er det færre stikk i denne kontrakten enn med hjerter som trumf. En risikerer til og med å gå bet med spar som trumf. I Rødkløver kan Øst trygt melde 2♥, med 8-9 stikk som et trolig resultat. Han/hun vet at Vest vil passe med fire hjerter eller preferere til 2♠ med færre hjerter, fordi Vest da i så fall må ha tilsvarende antall flere spar. Legg spesielt merke til at denne analysen og konsekvensene i stor grad er en følge av hvilke hender som dekkes av grandåpningen, ikke som direkte følge av kravene som settes til fargeåpningen.

Etter dette er det tid for å se på selve åpningen og hvordan den behandles i den videre auksjonen.

Åpningen 1 grand viser altså 12+ til 18- hp og er balansert inne ganske vide grenser i tradisjonell forstand. Noen eksempler viser typiske grandåpninger i Rødkløver:

- ♠K D x ♥D x x ♦K x x ♣K Kn x x Balansert 14 hp uten majorfarge åpnes med 1 grand.
- ♠K D Kn x ♥D x x ♦K x x ♣K Kn x Balansert 15 hp med majorfarge åpnes med 1 grand.
- ♠K Kn x x x ♥K D x ♦K x ♣K Kn x Balansert 16 hp med 5 kort majorfarge med sidehold i alle farger åpnes med 1 grand.
- ♠K Kn x x x ♥K x x ♦K x ♣K x x Med bare 13 hp er hånden for svak til 1 grand åpning når den inneholder majorfarge. Rett åpning er da 1♠.
- ♠K x ♥D Kn x ♦K Kn 10 x x x ♣K x Semibalansert 13 hp med 6 kort i minor har for liten styrke til å åpnes med 1 grand. 1♦ er rett åpning på denne hånden. Bytt ut ♥Kn med ♥K. Da får en:
- ♠K x ♥K D x ♦K Kn 10 x x x ♣K x Semibalansert 15 hp med 6 kort i minor og spredt honnørstyrke, som åpnes med 1 grand.
- ♠K D Kn x ♥D x x ♦K x x ♣K x x Hånden er balansert med 14 hp. Men med majorfarge er den for svak for åpningen 1 grand. Rett åpning er 1♠.
- ♠K 10 ♥D Kn 9 ♦K 10 9 x ♣K 10 x x Hånden er balansert med 12 hp. Men med mange 10ere og 9ere oppvurderes hånden til 13 hp. Rett åpning er da 1 grand. Dette vil ha større sperrende effekt enn åpningen 1♦. Mens derimot har du:
- ♠K x ♥D Kn x ♦K x x x ♣K x x x Hånden er balansert med 12 hp. Rett åpning er nå pass. Det har liten hensikt å åpne for motparten. Motparten kan meget vel ha en kontrakt i major. Velger man å åpne på denne hånden, for eksempel i 3. hånd, er det bedre å åpne med 1 grand enn 1♦. Med nesten samme hånd:
- ♠K x x x ♥D Kn x ♦K x ♣K x x x Hånden er fremdeles balansert. Men med fire kort i spar er 1 grand åpning ikke aktuelt med bare 12 hp. Nå har egen side høyeste farge og vil være bedre rustet til å vinne auksjonen. Rett åpning er 1♠.

Svarene på 1 grand åpningen i et uforstyrret meldingsforløp er:

- pass 0-6 hp og ingen egen langfarge som kan gjøre eg bedre i trumfkontrakt.
- 2♣ Stayman, normalt med minst 8 hp, helst minst 9 hp. Søker etter majorstøtte eller er

innledningen for visse typer slemnivitt. Tenk gjerne på gjenmeldingen før man bruker dette svaret.

- 2♦ Relémelding. Åpner skal melde 2♥. Dette er en flertydig melding. Enten er det innledningen til avslag i major eller minor, eller så er det innledningen til minst en mild slemnivitt med egen langfarge eller begge minor og eventuell renons.
- 2♥/♠ Naturlig invitt med 5 kortfarge og ca 7-9 hp.
- 2 grand Naturlig invitt med ca 10-11 hp uten fem kort majorfarge.
- 3 i farge 2 av 3 topphonnører i spissen på 6 eller 7 kortfarge. Bud i major benekter også singleton eller renons. Med syvkortsfarge kan ikke topphonnørene være EK. Viser 5-7(8) hp, noe som betyr maksimalt en dame i sidestyrke, eventuelt 3 knekter.
- 3 grand Forslag.
- 4♣ Gerber, spør etter Ess. Etter svaret på spørsmålet er 5♣ spørsmål etter Konger og 4 grand sluttmelding.
- 4♦ Relé til hjerter.
- 4♥ Relé til spar.
- 4♠ Slemnivitt med minst 5-5 i minor og benekter normalt renons i noen farge. Åpner slår av med å melde beste minor på 5 trinnet. På grunn av grandåpningens struktur vil tilpasningen tendere til å være bedre jo svakere åpner er. 4 grand aksepterer invitten og viser 3 ess av 6 (begge minor konger regnes som ess) eller 2 ekte Ess. Med 4 Ess verdier meldes laveste Ess i major eller 5 grand uten major Ess (dvs EK i begge minor).

Etter innledningen 1 grand – 2 kløver

Dette vil være et ganske vanlig svar på grandåpningen med positiv hånd. Primært søker den etter tilpass i majorfarge, men viser også en positiv hånd med minst 8 hp, helst minst 9 hp. Det kan også være innledningen til slemnivitt med visse typer hender. Åpner vil gjennom svaret dessuten få mulighet til å spesifisere sin hånd ytterligere. Åpner har følgende muligheter for gjenmelding:

- 2♦ Benekter fire kort i noen majorfarge og viser samtidig 12+ til 15 hp med en balansert hånd. Kan ha fem kort i minor, men da med spredt honnørstyrke og dermed tynn farge.
- 2♥ Viser 4 kort i hjerter og 15-17 (18-) hp. Åpneren kan også ha 4 kort i spar. Har åpneren 5 kort i hjerter er honnørstyrken spredt med hold i alle farger og normalt dominert av lavhonnører, som vises ved å gjenmelde fargen på tretrinnet.
- 2♠ Viser 4 kort i spar, 15-17 (18-) hp. Meldingen benekter 4 kort i hjerter. Har åpneren 5 kort i spar er honnørstyrken spredt med hold i alle farger og normalt dominert av lavhonnører, som vises ved å gjenmelde fargen på tretrinnet.
- 2 grand Balansert hånd med 16-17 (18-) hp uten majorfarge eller 6 kort minor.
- 3♣/♦ Viser 6 kort farge med 15-17 (18-) med spredt honnørfordeling og hold i alle farger. Fargen er dermed gjerne noe tynn i toppen som en følge av kravene til grandåpningen.
- 3♥/♠ Viser en ikke alt for sterk femkortfarge og typisk 16-17 hp med honnørstyrke i alle farger. Honnørstyrken består også i hovedsak av Ess og Konger. Ber makker velge utgang dersom han ikke er sterk. Da går en mot slem med naturlige meldinger. Merk at ny farge på tre eller firetrinnet ikke er kontrollmelding i dette tilfellet, men egen bra farge og interesse for slem.

Legg merke til nyansene mellom sekvensene 1 grand - 2♣, 2♠ - 2 grand, 3♠ og 1 grand - 2♣, 3♠. I begge tilfeller viser grandåpneren fem kort spar, maksimum og spredt honnørstyrke. Likevel er det en viktig forskjell. I første sekvens består honnørstyrken mer av lavhonnører, mens den i det siste tilfellet er dominert av Ess og Konger. Dette er en viktig forskjell når man for eksempel skal vurdere om det er 3 grand eller 4 i

major man skal spille utgangen på med 5-3 tilpass.

♠ K D Kn		♠ E 10 9 2	S	V	N	Ø
♥ K 10 9 5 3		♥ D Kn 7	-	1grand	p	2♣
♦ D Kn 10		♦ E 5 4	p	2♥	p	2♠
♣ K 4		♣ D Kn 10 3	p	3♥	p	3grand
			p	p	p	

Vest viser med sin gjennmelding på makkers 2♣ at han har minst 4 kort hjerter og 15-17(18-) hp. Han benekter verken fem kort hjerter eller fire kort spar. Øst melder naturlig 2♠, som i denne sekvensen er minst rundekrav. Når nå Vest kommer igjen med 3♥ forteller han hele sin historie. Fem kort i hjerter med spredt honnørstyrke dominert av lavhonnører. Slem er dermed neppe sannsynlig lenger. Øst ser da at 3 grand må være en like god kontrakt som 4♥. Som en ser er det like mange stikk i denne kontrakten som det er i hjerterspill. I parturnering er nettopp de 10 poengene ekstra grandkontrakten gir gull verdt. Litt annerledes er situasjonen med:

♠ K 4 3		♠ E 10 9 2	S	V	N	Ø
♥ K 10 9 4 3		♥ D Kn 7	-	1grand	p	2♣
♦ K 10 7		♦ E 5 4	p	3♥	p	4grand
♣ E K		♣ D Kn 10 3	p	5♥	p	6grand
			p	p	p	

Vest viser med sitt direkte hopp til 3♥ en hånd med fem kort hjerter og spredt honnørstyrke hvor honnørene hovedsakelig er Ess og Konger. Hjerteren kan ikke være alt for sterk. Øst ser dermed muligheten for slem og avklarer situasjonen med Roman Key Card Blackwood, og får vite om 2 Ess verdier uten trumf Dame. Han kan da se at 6 grand står på det samme som 6♥ og melder derfor slemmen i grand.

Som en ser er det en viktig forskjell på om styrken er basert på topphonnører eller lavhonnører. I det ene tilfellet står bare utgang, mens i det andre er det slem, selv om honnørstyrken er nesten identisk. I mange systemer vil en forsøke seg på slem i den første situasjonen, og havner dermed på 5 trinnet. Med ruter ut og Kongen bak går man da bet. Dette unngår Rødkløver spilleren, da han får vite om forskjellen på et behagelig lavt nivå og dermed kan foreta en sikrere vurdering, og ikke minst, kunne parkere sluttmeldingen på rett nivå.

Etter 1 grand – 2 kløver, 2 ruter

Åpner begrensede sine verdier til 12+ til 15 hp. Har 2♣ melder minimum for sin melding, vil det nå gjelde å finne en passende delkontrakt. Svarerens svake meldinger er pass, 2 grand eller 3 kløver. Han viser typisk 8-10 hp og forventer at makker passer 2 grand og 3 kløver. Med 10-11 hp og egen femkortfarge melde svarer 2♥/♠ som en invitt til den svake grandåpningen. Med 7-9 hp og femkortsfarge inviteres direkte med 2♥/♠.

♠ D Kn x		♠ E 10 x	S	V	N	Ø
♥ K Kn x		♥ D 10 9 x x	-	1grand	p	2♣
♦ K D 10		♦ E x x	p	2♦	p	2♥
♣ Kn 9 x x		♣ x x	p	3♦*	p	4♥
			p	p	p	

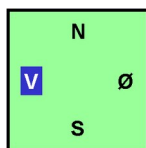
* Positivt invittbud

Øst kan nå melde 2♥. Med 3♦ som positivt invitt melding løfter Øst til utgang. Kontrakten står i praksis på å at spar Konge sitter riktig. I parturnering kan Vest velge å passe 2♥ med sin helt flate fordeling, da han kan se at paret til sammen ikke har mer enn 23-24 hp. Øst behøver jo ikke ha ♠ 10, så pass kan i lengden dermed være et riktig valg.

Ønsker Øst å kreve til utgang etter svaret 2♦, må dette skje med en melding på tretrinnet. 3♣/♦ viser 4 kort og kan inneholde en femkort major. Åpner skal derfor melde firekort minor og tre kort major nedenifra

på tretrinnet etter denne innledningen. Har svarer også femkort major og får meldt dette på tretrinnet, har han også avgitt minst en mild sleminvitt. Med dårligere støtte enn topphonnør tredje i majorfargen går åpner nå alltid ned i 3 grand. Alle andre meldinger, også støtte til minor fargen viser minst topphonnør tredje i majorfargen, og dermed sleminteresse.

♠ K 10 x
♥ K x x
♦ D Kn 10
♣ K Kn 9 x



♠ E D Kn x x
♥ D x x
♦ E
♣ E D x x

S	V	N	Ø
-	1grand	p	2♣
p	2♦	p	3♣ ¹
p	3♥ ²	p	3♠ ³
p	4♣ ⁴	p	4♦ ⁵
p	4♥ ⁶	p	4grand ⁷
p	6♣ ⁸	p	p
p			

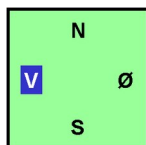
- 1) 4 kort kløver og utgangskrav
- 2) 3 kort hjerter og benekter 4 ruter
- 3) 5 kort spar og sleminvitt
- 4) 4 kort støtte i kløver og topphonnør tredje i spar
- 5) Aktiv kontrollmelding
- 6) Aktiv kontrollmelding
- 7) 3 av 5 Ess med kløver som trumf
- 8) Vi prøver oss

Som en ser er 6♣ en bedre kontrakt enn 6♠, som er avhengig av at hjerteren ordner seg med en taper, eller at ruterkongen sitter i trumfkutt. 6♣ er ikke avhengig av dette. Selv med kløver 4-1 i mot bør 6♣ ha gode sjanser, og med 3-2 er den nærmest 100% sikker.

Etter 1 grand – 2 kløver, 2 hjerter

Åpner viser med sin 2♥ melding minst fire kort i hjerter og kan ha 4 kort i spar. Dessuten kan ikke åpner ha 12+ til 14 hp, da han i så fall skulle ha åpnet med majorfargen. Han har derfor 15-17 (18-) hp. Alle andre gjenmeldinger under utgang, enn 2 grand fra svarer (8-9 hp), er derfor minst krav for runde. Siden grand åpner kan ha fire kort i spar, vil 2♠ fra svarer nå bare vise fire kort, men er krav for runde. Et hopp til 3♠ er utgangskrav med egen femkortfarge og ber makker velge mellom 3grand eller 4♣. Vær oppmerksom på at hoppet til 3♠ i prinsippet benekter sleminteresse. Med sleminteresse meldes det i tråd med systemets hovedprinsipp at en lengre vei er sterkere enn direkte meldinger, altså først 2♠ og deretter 3♠ i neste runde.

♠ D Kn x
♥ K Kn x x
♦ K D 10
♣ E 9 x



♠ E K 10 x x
♥ D x x
♦ E x x
♣ K x

S	V	N	Ø
-	1grand	p	2♣
p	2♥	p	2♠
p	2grand	p	3♠
p	4♣	p	4♦
p	4♥	p	4grand*
p	5♦	p	6♠
p	p	p	

* Viser 3 av fem ess.

Østs 3♠ er viser sleminteresse, siden han gikk veien om 2♠. Deretter følger kontrollmeldinger og Culbertsons 4 grand. Denne gangen mister man den meget gode kontrakten 6 grand, men dette oppveies med at man i lengden finner andre gode slemmer som resten av feltet ikke finner. Vest kan ikke vite om kløver Konge, da 6♣ fra Øst etter 5♦ også vil vise ekstra Ess verdi og storeslem interesse.

Etter 1 grand – 2 kløver, 2 spar

Åpner viser minst fire kort i spar, men benekter nå 4 kort i hjerter. Styrken er som etter svaret 2♥, 15-17 (18-) hp. 2 grand fra svarer viser 8-9 hp og er en invitt. Ny farge i minor fra svarer viser 4 kortsfarge og er minst en mild sleminvitt. Derimot gjenmeldingen 3♥ viser 5 kort og er bare utgangskrav. Men åpner kan

selvfølgelig med gode kort for sin åpning og trekorts støtte ta med seg en kontrollmelding på veien mot utgang i tilfelle det skulle være slem mulighet. Meldingene i det videre forløp er naturlig med eventuelle kontrollmeldinger.

Etter 1 grand – 2 kløver, 2 grand

Åpneren viser med dette svaret en maksimum hånd med 16-17 (18-) hp uten majorfarge eller 6 kort minor. Svarhånden har med sin 2♣ vist minst 8 hp, helst 9 hp. Dermed vil alle meldinger fra svarer etablere utgangskrav. Det meldes naturlig, men svarer melder 4 kort minor før 5 kort major dersom han vil avgi en mild sleminvitt. Grandåpner kan melde tre kort major i tilfelle makker skulle ha femkortsfarge. Merk at dersom åpner får anledning til å melde en trekort major på tretrinnet og svarer høyner denne til utgang med femkortsfarge, blir dette derfor en mild sleminvitt. Løftes en minor melding på tretrinnet til fire, er også dette minst en mild sleminvitt, som aksepteres med kontrollmelding. Direkte 4 grand av svarer etter et slikt løft er forslag til kontrakt, ikke spørremelding eller Ess visende melding.

♠ K x		♠ E x x	S	V	N	Ø
♥ K D x		♥ x x	-	1grand	p	2♣
♦ D Kn 10 x		♦ E K x x	p	2grand	p	3♣ ¹
♣ E D 9 x		♣ K Kn 10 x	p	3♦ ²	p	4♦ ³
			p	4♥ ⁴	p	4grand ⁵
			p	5♣ ⁶	p	5♦ ⁷
			p	6♦ ⁸	p	p
			p			

- 1) Utgangskrav og 4 kort kløver
- 2) 4 kort ruter
- 3) Minst 4 kort støtte og sleminvitt
- 4) Hjerter kontroll og aksept av invitt
- 5) 3 av 5 Ess. Bekrefter kontrollen i alle farger
- 6) Kløver kontroll
- 7) Sagt mitt
- 8) Jeg har det som trengs for slem

Se hvor lett det er å havne i 6 grand med et vanlig system. Grand slemmen er avhengig av at ♥Ess sitter foran Konge og Dame, noe verken 6♣ eller 6♦ er. Dersom Vest ikke kan akseptere slem invitten 4♦, kan han i stedet melde 4 grand, eventuelt 5♦, som forslag til kontrakt.

Etter 1 grand – 2 kløver, 3 kløver/ruter

Åpner viser en 6 kort farge med 15-17 (18-) med spredt honnørfordeling og hold i alle farger. Fargen er dermed gjerne noe hullete i toppen. Med en sterkere 6 kort farge vil en heller åpne i 1♦ eller 2♣, eventuelt med 1♣ med tilstrekkelig styrke. Svarer har nå et ganske presist bilde av åpnerens hånd og vil lett kunne se potensialet kortene gir.

♠ K x		♠ D 10 x x	S	V	N	Ø
♥ K x		♥ D x x	-	1grand	p	2♣
♦ K Kn 8 x x x		♦ E x x	p	3♦	p	3grand
♣ E D x		♣ K x x	p	p	p	

Øst kan etter makkers gjenmelding 3♦ som viser hullete sekskort farge og spredt honnørstyrke med 15-17 hp se at 3 grand er den rette kontrakten. Det er for langt til slem. Situasjonen kunne jo vært:

♠ K x		♠ E 10 x x	S	V	N	Ø
♥ K x		♥ x	-	1grand	p	2♣
♦ K Kn 8 x x x		♦ E D x x	p	3♦	p	4grand
♣ E D x		♣ K Kn x x	p	5♥	p	6♦
			p	p	p	

Øst kan etter makkers 3♦ se at 6♦ bør ha gode muligheter dersom åpner har to Ess verdier. Ikke usannsynlig når han/hun har vist 15-17 hp. Roman Key Card Blackwood bringer på det rene at verdiene er tilstede og kontrakten legges til 6♦. I parturnering kan Vest vurdere å melde 6 grand over Øst sin slemmelding, men det kan være sjansebetont når han ikke vet om makkers kløverfarge.

Det meldes i prinsippet mest mulig naturlig etter denne innledningen. Ny minorfarge på 3 trinnet viser 4 kort, mens major viser tre kort hos åpner og fem kort hos svarer. Løfter svarer 3♣/♦ direkte til 4 trinnet, er det bare invitt til utgang. Melder han derimot farge på tretrinnet før støtten avgis, er det sleminvitt. Svarer kan derfor av taktiske grunner bli nødt til å melde av en 3 kort majorfarge for å kunne avggi sleminvitt. Dette skaper ikke problemer, da situasjonen blir klar når svarer melder av minor støtten i neste melderunde, enten dette skjer på 4 eller 5 trinnet.

♠ K x		♠ D 10 x x	S	V	N	Ø
♥ E x		♥ K x	-	1grand	p	2♣
♦ K 9 8 x x x		♦ E D x x	p	3♦	p	3♠ ¹
♣ E D x		♣ K x x	p	3grand ²	p	4♦ ³
			p	4♥ ⁴	p	5♣ ⁵
		p	6♦ ⁶	p	6grand ⁷	
		p	p	p	p	

- 1) Øst vil ha Vest med på råd før de går mot slem, og avgir en taktisk melding
- 2) Vest har ikke noe bedre å si enn 3 grand
- 3) Østs 4♦ er nå sleminvitt
- 4) Aktiv kontrollmelding og dermed aksept av invitasjon
- 5) Passiv kontrollmelding som benekter kontroll i spar
- 6) Jeg har tilstrekkelig for slem
- 7) 6 grand burde ha de samme mulighetene

Skulle Vest hatt K x x i spar og dermed løfte til 4, forteller Vest situasjonen med 5♦. Da melder Vest ganske enkelt 6♦ som Øst igjen korrigerer til 6 grand. Skulle Vest med K x x i spar velge å vise støtten med kontrollmeldingen 4♣, melder Øst igjen 4♦ som ikke er kontrollmelding, men sleminvitt med ruter som trumf. Dette er logisk fordi det er Øst som har oversikt over makkerparets ressurser i disse meldesekvensene. På en måte innehar derfor svareren rollen som kaptein.

Etter 1 grand – 2 kløver, 3 hjerter/spar

Åpner viser her 16-17 hp og en ikke for toppsterk 5 kortfarge med spredt honnørstyrke. I prinsippet ber den makker velge utgang dersom han ikke har gode kort og ønsker å gå mot slem. I så fall melder han naturlig fargemelding, også på firetrinnet. Ny farge er derfor i dette tilfellet ikke kontrollmelding, men sleminvitt med egen farge fordi grandåpner allerede har fortalt at han har spredt honnørstyrke.

♠ K x		♠ D Kn 10 x	S	V	N	Ø
♥ E Kn x x x		♥ K x	-	1grand	p	2♣
♦ K 9 x		♦ E D x x	p	3♥ ¹	p	4grand ²
♣ E D x		♣ K x x	p	5♥ ³	p	6grand ⁴
			p	p	p	

- 1) Viser 16-17 hp og ikke for god fem kort farge. Benekter dermed også annen firekort farge.
- 2) Roman Key Card Blackwood med hjerter som trumf.
- 3) 2 Ess verdier uten trumf dame.
- 4) Makker har garantert honnørstyrke i alle farger, så 6 grand må være en god kontrakt.

Som en ser en god kontrakt som står på at enten ruterer sitter 3-3 eller hjerter Dame i kutt, godt over 50% sjanse.

Etter innledningen 1 grand – 2 ruter

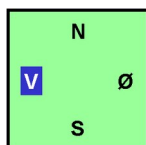
Dette er en relémelding som enten er innledning til avslag i major eller minor, eller en sleminvitt. Åpner

skal melde 2♥. Svarer passer hvis det er dit han vil eller korrigerer til 2♠ om det er fargen. Melder svarer 2 grand etter makkers 2♥ er det nytt relé. Åpner skal melde 3♣ som svarer kan passe eller korrigerer til 3♦ som sluttmelding.

Sleminvitt etter 1 grand – 2 ruter, 2 hjerter

Kommer svarer tilbake med melding direkte på tretrinnet etter innledningen med 2♦, er det sleminvitt med minst 6 kortfarge og det startes med kontrollmeldinger. Har åpner svært dårlig støtte, f eks x x eller x x x melder han 3 grand for å vise dette. Alle andre meldinger garanterer minst topphonnør dobbel, eventuelt fire små. Spesielt etter sleminvitt med langfarge i minor kan 3 grand være en mulig kontrakt. Det vil derfor ikke være merkelig om svarer kommer tilbake med 3 grand etter at åpner har avgitt en kontrollmelding på tretrinnet. Svarer spør ganske enkelt om tillegg for å gå mot slem. Åpner kan da passe uten slikt tillegg, og kontrakten blir 3 grand.

♠ K x x
♥ E K n x x
♦ K 9 x
♣ E D x



♠ D x
♥ K x
♦ E D K n x x x
♣ K x x

S	V	N	Ø
-	1grand	p	2♦ ¹
p	2♥ ²	p	3♦ ³
p	3♥ ⁴	p	3grand ⁵
p	4♣ ⁶	p	4♥ ⁷
p	4grand ⁸	p	5♣ ⁹
p	6♦ ¹⁰	p	p
p			

- 1) Relé til 2♥.
- 2) Javel! Gjør som du sier.
- 3) Sleminvitt med minst seks kort i ruter.
- 4) Kontroll i hjerter og bedre enn x x x i ruter.
- 5) Forslag, dersom du har minimum.
- 6) Jeg har tillegg og kløverkontroll.
- 7) Jeg har også kontroll i hjerter.
- 8) Culbertsons, 3 av 5 Ess. Viser indirekte også kontroll i spar.
- 9) Uvist kontroll i kløver.
- 10) Har vist mitt og vi har nok for slem.

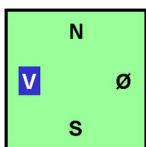
I den foreliggende situasjon er det vanskelig å finne 6 grand. Den er avhengig av at åpner faktisk har ♣D slik kortene er fordelt. For Vest er situasjonen at han ikke vet om Østs kløver kontroll er basert på singleton eller Konge. Han vurderer derfor situasjonen slik at det i lengden er bedre å melde 6♦ framfor en noe mer usikker 6 grand. Øst bør av samme grunn ikke sjansje på at 6 grand står da han ikke vet noe om makkers ♣D. Slik kortene sitter ville det denne gangen ført fram med en direkte Gerber, 4♣, over 1 grand. Men det finnes mange andre situasjoner hvor den anviste veien gir bedre resultat. Det er hva som lønner seg i lengden som bør være tellende for strategien i meldingene, ikke enkeltresultater.

Sleminvitt etter 1 grand – 2 ruter, 2 hjerter – 2 grand, 3 kløver

Svarerens svake meldinger er nå pass eller 3♦. Kommer han derimot igjen med 3♥/♠ viser dette trekortsfarge med i en 5-4 fordeling i minor med minst utgangsbisjoner. Melder han i stedet 3 grand viser dette minst 5-5 i minor, men er ikke sterk nok til direkte 4♠ på grandåpningen. Han har altså en hånd med mer enn 5 tapere.

Legg merke til at sleminvitt med to fargede hender hvor begge fargene er major eller en hånd med major og minor skjer via Stayman, 2♣.

♠ Kn 3 2
♥ E D 7
♦ K Kn 7
♣ D 8 6 5



♠ 8 6 5
♥ 2
♦ E D 6 4
♣ E K 7 4 3

S	V	N	Ø
-	1grand	p	2♦
p	2♥	p	2grand
p	3♣	p	3♠
p	3grand	p	p
p			

Øst innleder med å beordre Vest til to relé meldinger. Først når Øst får meldt 3♠, kommer Vest med i bildet. Han melder forståelig nok 3 grand. Med omvendte majorfarge ressurser vil han ha så fine kort at han kan gå mot slem ved å melde 4♣, som er sterkere enn 5♣. Om Øst hadde vært sterkere, kunne han sleminvitere selv etter 3 grand ved å melde sin femkorts farge.

♠ D Kn 9 4 ♥ E K Kn ♦ D 7 2 ♣ D 6 4		♠ 6 3 ♥ 2 ♦ K Kn 9 6 5 ♣ E K Kn 7 3	S - p p p	V 1grand 2♥ 3♣ p	N p p p	Ø 2♦ 2grand 3grand
--	--	--	-----------------------	------------------------------	------------------	-----------------------------

Etter den lange tjenesteveien får Øst fortalt med 3 grand om 5-5 i minorfargene og en normal åpningshånd. Vest kan bedømme at 3 grand er akkurat det man skal spille. Vest vet dessuten at Øst ikke kan ha så få som fem tapere. I så fall ville han uten renons hoppet direkte til 4♠ som også viser minst 5-5 i minor, men da med maksimalt 5 tapere.

Etter innledningen 1 grand – 2 hjerter/spar

Svaret viser femkortfarge med 7-9 hp og er invitt. Åpner passer, inviterer, avgir en positiv invitt i ny farge eller melder utgangen. Over 2♥ kan han også melde 2♠ med egen femkortfarge. Merk at 3♥ over 2♠ også er positiv invitt med støtte i spar.

Åpner kan også invitere med 2 grand og maksimum. Dette viser Kn x eller dårligere støtte. Ofte vil åpner ha en femkortsfarge i en lavere rangert farge. På 2 grand kan svarer passe, gjenmelde sin farge med 6 kort eller melde rimeligste 3 kort farge nedenifra, noe som benekter 6 kort og interesse for utgang.

Kommer åpner igjen med 3 grand på 2♥/♠ viser dette topphonnør eksakt tredje og spredt honnørstyrke tilstrekkelig for utgang. Makker velger om utgangen spilles i grand eller major.

♠ E D 8 6 5 ♥ K 6 ♦ E 6 4 ♣ K 9 6		♠ K 7 2 ♥ E Kn 8 5 3 ♦ 5 ♣ Kn 8 5 3	S - p p	V 1grand 2♠ p	N p p	Ø 2♥ 4♠
--	--	--	------------------	------------------------	-------------	---------------

For uvanlighetens skyld meldes det helt naturlig. Øst viser sin femkorts farge og 7-9 hp. Vest på sin side forteller om femkorts spar og 15-17 hp. Det er ikke vanskelig for Øst å melde utgangen med sin fine tilpass og gode kort. Vest viser jo også 15-17(18-) hp med sin 2♠ melding.

Etter innledningen 1 grand – 2 grand

Svaret viser en hånd med 10-11 hp. Den kan utmerket godt inneholde firekorts major eller være ubalansert. Legg merke til at en aldri risikerer å miste tilpass i major, fordi dersom åpner har firekorts major, vil han ha 15-17(18-) hp og derfor alltid akseptere invitten. Åpneren kan spørre etter firekorts majorfarge med 3♣ eller melde egen femkortsfarge.

Over majorfarge spørsmålet 3♣ melder svareren 3♦ når han har firekorts hjerter, og 3♥ med firekorts spar uten hjerter. Har svareren ikke noen majorfarge melder han 3 grand. Når svareren med 3♦ viser hjerterfarge, søker åpnerens 3♠ etter firekortsstøtte i den fargen. Melder derimot åpneren 3♥ over svarerens 3♦ eller 3♠ over svarerens 3♥ viser han firekortsstøtte og ber svarer velge mellom 3 grand og utgang i majorfargen. En ”høyning” av 3♦/♥ ber svareren ta seg av spilleføringen i sin majorfarge. Åpner mangler antagelig gafler å få utspill til. Man kan altså velge hvem som skal være spillfører i majorfargen, eller makte å stoppe i 3 grand selv med 4-4 i major når det er riktig.

♠ E D 6		♠ 7 5 2	S	V	N	Ø
♥ K Kn 7 5		♥ D 10 6 2	-	1grand	p	2grand
♦ E D 5		♦ K Kn 6	p	3♣	p	3♦
♣ Kn 8 2		♣ K D 5	p	3♥	p	3grand
			p	p	p	

Øst viser med 2 grand 10-11 hp og Vest forhører seg om majorfargene med 3♣. Når han får beskjed om firekorts hjerter, viser han sin støtte, men samtidig at han er interessert i 3 grand. Øst ser med sin helt runde hånd ingen anledning til å passere 3 grand. Som en ser står 3 grand alltid, mens 4♥ er avhengig av å finne ♠K foran. Da er det for øvrig fort 10 stikk i grand også. Tenk hva dette betyr for scoren i en partturnering, hvor hele salen med stor sannsynlighet vil spille 4♥. Hadde Øst i stedet hatt ♠7 5 2 ♥D 10 6 2 ♦K Kn 6 4 ♣E 5 melder han 4♥.

Når åpneren melder en femkorts farge, kan svareten unntaksvis invitere til slem gjennom singelvisning.

♠ E D 8 7 3		♠ K 9 6 5	S	V	N	Ø
♥ E 4		♥ K 8 3 2	-	1grand	p	2grand
♦ K D 4		♦ E 6 5 2	p	3♣	p	4♣
♣ Kn 7 3		♣ 6	p	6♣	p	p
			p			

Når Øst forteller om firekortsstøtte i spar, singel kløver og bra toppstikk, kan Vest gå direkte til lilleslem.

Etter innledningen 1 grand – 3 i farge

Meldingen er en svært presis melding, og søker primært etter utgangsmulighet dersom makker har tilpass. Både 3 grand og 4 i major kan være aktuelt. Meldingen viser 2 av 3 topphonnører i spissen på 6 eller 7 kortfarge. Bud i major benekter også singelton eller renons. Med syvkorts farge kan ikke topphonnørene være EK. Viser ca 5-7(8) hp og maksimalt en dame i sidestyrke, eventuelt 3 knekter. Åpner passer rett og slett dersom utgang er mot odds. På en 3 melding i minor kan han også løfte denne til 4. Dette er å betrakte som en kompetitiv melding for å holde motparten utenfor og legger grunnlaget for en stamp dersom motparten nå kommer med. Typisk vil åpner ha en minimum grandåpning med lengde i minorfargen, og han håper å holde motparten borte.

Etter innledningen 1 grand – 4 kløver

Dette er Gerber spørremelding etter Ess. Åpner svarer 4♦ med 0 eller 4 Ess, 4♥ med et Ess osv. Etter Gerber er ikke 4 grand spørremelding, men forslag til kontrakt. Etter 4♣ spørremeldingen er 5♣ spørsmål etter Konger.

Etter innledningen 1 grand – 4 ruter/hjerter

Dette er et rent relé bud som viser hjerter henholdsvis spar, og beordrer makker til å melde fargen som han passer dersom det er dit han/hun vil. Oppfølgingen 4 grand er RKC Blackwood med fargen som trumf.

Etter innledningen 1 grand – 4 spar

Dette er en sleminvitt med minst 5-5 i minor og maksimalt 5 tapere. Åpner slår av med å melde beste minor på 5-trinnet. På grunn av grandåpningens struktur vil tilpasningen tendere til å være bedre jo svakere åpner er. Det er åpenbart at begge minor kongene nå har stor interesse. En har således en 6 ess situasjon med fire virkelige ess og to kunstige ess, minor kongene. 4♠ meldereren bør ha minst 3 Ess verdier for sin melding, men kan ha så lite som 2 ekte ess.

Med svak hånd og maksimalt 2 Ess verdier går åpner alltid ned i beste minor. 4 grand aksepterer invitten og viser 2 ekte ess eller 3 ess av 6. Med 2 ekte ess og en minor Konge, 3 ekte Ess eller 4 Ess verdier meldes Ess i angjeldende majorfarge dersom man ikke har Ess i den andre, med Ess i begge major eller E K og E i minor meldes 5 grand. Makker vil se forskjellen. Med E K i begge minor meldes 6 i major med Konge eller 6 grand uten sidekonge. Med god tilpass og eventuelt styrke med et ekte ess og en minor Konge kan åpner melde 6 i beste minor. 4♠ melder lover jo 3 Ess verdier eller 2 ekte ess.

Dersom åpner aksepterer invitten med 4 grand eller 5 i major skal man ikke stoppe under 6. Dersom 4

spar melder etter positiv aksept melder 5 grand spør han etter om makker har fire kort i en minor som vises ved å melde 7 i den fargen, eller om han har en sidekonge i major som vises ved å melde fargen på 6 trinnet. Det siste gir en mulighet til å komme i 6 grand.

Blir invitten akseptert med 5 grand av åpner, som viser ess i begge major eller E K - K i minor vil 6 i major primært spørre etter uviste verdier som sidekonge eller ekstralengder i en minor, noe som benektes ved å gå ned i 6 grand. Sidekongen meldes på 6 trinnet dersom mulig, ellers meldes det 7 i beste minor. Avmelding av 7 i minor kan også forekomme som et resultat av vurderinger fra Vests side. Øst bør derfor være meget forsiktig med å rase videre til 7 grand.

♠ Kn x		♠ E x	S	V	N	Ø
♥ K Kn x		♥ E	-	1grand	p	4♠!
♦ E Kn x x		♦ K D 10 x x	p	6♦	p	p
♣ K x		♣ D Kn 9 x x	p			

Vest har god tilpass til makkers 5 kortsfarge i ruter og melder dermed sine 2 Ess verdier, hvorav et er ekte, 6♦ direkte. Øst vet at det mangler en Ess verdi da Vest bare viser to. 7♦ er derfor ikke aktuelt, og han kan passe i trygg forvisning om at de har nådd en optimal kontrakt. Om en nå snur styrken til Vest litt, får en følgende situasjon:

♠ Kn x x		♠ E x	S	V	N	Ø
♥ 10 9 x		♥ E	-	1grand	p	4♠!
♦ E Kn x x		♦ K D 10 x x	p	5grand	p	6♥
♣ E K x		♣ D Kn 9 x x	p	7♦	p	p

Øst ser at dersom makker har en konge i major vil 7 grand være nedlegg. 6 grand er sikker uansett. Han undersøker derfor muligheten med 6♥. Etter 6♥ er situasjonen enkel for Vest. Han vet at egen side har alle 6 ess og at makker maksimalt har tre kort i major. Det betyr at han kan få kastet to majortapere på kløver uansett hvordan makkers majorkort er fordelt. Med 9 kort i ruter vil Vest dermed alltid kunne få en stjeling, det trettende sticket, så lenge ruterer ikke sitter verre enn 3-1 og kløveren er gående. Ikke urimelig etter makkers sleminvitt uten E K i kløver. 7♦ burde derfor ha meget gode sjanser, og han tar sjansen på å lyve på seg en Konge. Selv om 7♦ prinsipielt viser en side Konge i hjerter, siden Vest ikke sa 6♠, bør Øst ikke risikere en god score ved å melde 7 grand. Det kan jo være at Vest har brukt hodet. Dette kan han ikke finne ut av, og det er heller ikke nødvendig. En meldt og vunnet storeslem på 28-33 hp gir uansett god score. Bare prøv med vanlig system.

Når svareren til grandåpningen har en renons bør man være forsiktig med å bruke konvensjonen med for svake kort. Med ytterligere en bitte liten endring får en følgende situasjon.

♠ Kn x x		♠ -	S	V	N	Ø
♥ 10 9 x		♥ E x x	-	1grand	p	4♠!
♦ E Kn x x		♦ K D 10 x x	p	5grand	p	6♣
♣ E K x		♣ D Kn 9 x x	p	6♦	p	p

Nå er Øst tvunget til å gå ned i 6 kløver som Vest korrigerer til 6 ruter. Risikoen for å gå videre er nok for stor. Samme meldingsforløp ville du fått med følgende hånd:

♠ 10 x x		♠ -	S	V	N	Ø
♥ K D x		♥ E x x	-	1grand	p	4♠!
♦ E x x x		♦ K D 10 x x	p	5grand	p	6♣
♣ E K x		♣ D Kn 9 x x	p	6♦	p	p

Men nå står det 7♦. Den kan meldes etter følgende sekvens: 1 grand - 2♦, 2♥ - 3 grand (minst 5-5 i minor), 4♦ (velger minor) - 4♠ (renons), 4 grand (3 av 5 nyttige ess, begge minor konger er ess) - 5 grand

(makker, vi har alle ess og jeg har det jeg lover), 7♦ (takk).

Når motparten blander seg inn etter åpningen 1 grand

Dessverre er det ikke slik at man alltid kan regne med at motparten tier stille når en selv melder. Som regel er de vel så interessert i en kontrakt eller forkludre våre meldinger som det vi er.

Siden grand åpningen er så vid som den er, benytter Rødkløver negative doblinger på innmeldinger. En slik negativ dobling indikerer 8-11 hp og en balansert hånd eller en trefarge hånd som er kort i innmeldt farge. Det følger derfor at grandåpneren ikke kan passe doblingen, med mindre han har gode kort i motpartens farge. En kan miste en og annen lønnsom straffedobling, men til gjengjeld kan en av og til ta motstanderen når grandåpneren kan straffepasse.

Partnere åpner med 1 grand og mellomhånden melder inn naturlige 2♥. Vi har:

♠K 10 8 4 ♥7 6 ♦K D 8 5 ♣10 7 4

Vi dobler for å vise våre 8-11 hp. Har du derimot:

♠K 8 ♥D 10 8 6 4 ♦D 7 ♣9 7 5 3

Nå kan vi derimot ikke straffedoble. Vi må passe og håpe på at partneren kan doble opplysende, hvilket han rimeligvis kan, om han har den sterke varianten av grandåpningen. Har han 13-14 hp, har motparten halve honnørstyrken og åtte eller ni spar til sammen. De er i så fall i en dårlig kontrakt.

♠D 9 7 5 ♥K Kn 9 3 ♦8 6 ♣K 8 4

Nå dobler vi, men ikke som straff. Har partneren den sterke varianten av grandåpningen, kan vi ha utgang.

Svardoblingen er krav til minst 2 grand eller til straffedobling av motparten.

Vi har åpnet med 1 grand og partneren dobler mellomhåndens innmelding 2♥.

♠E Kn 8 ♥K D 8 7 ♦D 9 7 ♣E 10 7

Vi straffepasser, ettersom det trolig er vår beste kontrakt.

Med 13 – 15 hp uten firekorts majorfarge, velger vi mellom 2 grand og minormelding.

♠E Kn 8 ♥10 8 4 ♦K Kn 7 6 ♣E 10 7

Vi melder 2 grand, til tross for at vi ikke har noe hjerterhold. Meldingen viser 13 – 15 hp og lover altså ikke hold. For å melde 3♣/♦ bør vi ha femkortsfarge, for eksempel:

♠E Kn 8 ♥10 8 4 ♦K Kn 7 6 4 ♣E 7

Om partneren dobler innmeldingen 2♣, kan vi dessuten melde 2♦ med 13 – 15 hp og firekorts farge.

Med den sterke granden melder vi om mulig en firekorts majorfarge. Det viser jo 15 – 17 hp, ettersom vi med 12 – 14 hp åpner med denne fargen.

♠E Kn 8 7 ♥K 10 8 ♦K 9 7 ♣E 10 7

Når partneren dobler innmeldingen 2♥, melder vi naturlig 2♠. Med 15 hp uten majorfarge melder vi jo 2 grand eller minorfarge. Med 16 – 17 hp melder vi 3 grand om vi har hold, og ellers overmelding i motpartens farge.

♠E Kn 8 ♥K D 9 ♦D 9 7 5 ♣E 10 7.

Vi hopper til 3 grand. Men med

♠E Kn 8 ♥10 8 4 ♦K D 9 7 ♣E D 7

melder vi 3♥.

Om svareren melder egen farge på to trinnet over innmeldingen, er dette et konstruktivt forslag til sluttmelding. Åpneren kan melde videre, om han vil.

Farge på tre trekk nivået med eller uten hopp er inviterende med minst femkorts farge.

Melder svareren 2 grand over innmeldingen, skal åpneren obligatorisk melde 3♣, så sant ikke innmeldingen var en naturlig 2♣. I så fall er 2 grand krav til vekselvis å vise hold og farger nedenifra. Rødkløver benytter altså Lebensohl unntatt over naturlig innmelding 2♣. Se Lebensohl på side 109.

Da svareren etter 2 grand - 3♣ passer eller melder lavere farge enn innmeldt farge, er det sluttmelding. Melding i innmeldt farge eller høyere er derimot utgangskrav. Hermed starter hold og fargevisninger. For eksempel 1 grand – (2♥) – 2 grand, 3♣. 3♦ fra svareren sier at han ikke vil lengre, 3♥ viser hjerterhold, 3♠ viser fargen og fornekter hjerterhold, mens 3 grand fornekter både sparfarge og hjerterhold.

♠ K D 8 5		♠ E 4	S	V	N	Ø
♥ 9 7		♥ 6 4 3	-	1grand	2♥	2grand
♦ E Kn 8 5		♦ K D 7 4	p	3♣	p	3grand
♣ K D 8		♣ E 7 6 5	p	4♦	p	5♦
			p	p	p	

Vest melder obligatorisk 3♣ og når Øst kommer igjen med 3 grand, innebærer dette utgangskrav. Ettersom han ikke meldte 3♥ for å vise hold eller 3♠ for å vise fargen, benekter han begge disse opsjonene. Vest plukker da fram sin ruter og får støtte til utgang.

Over innmelding i minorfarge lover svareren med en overmelding femkorts majorfarge. Åpneren melder 3♥ på minst trekorts farge. Ellers melder han 3♠ uten hold i motpartens minorfarge og 3 grand med hold. Over åpnerens 3♥ viser svareren med 3♠ femkortsfarge uten hold i innmeldt farge. Han melder 3 grand med femkorts spar og hold.

♠ D 8		♠ E K 10 6 4	S	V	N	Ø
♥ E 8 6		♥ K 9 3	-	1grand	2♦	3♦
♦ 7 5 3 2		♦ 6 4	p	3♥	p	3♠
♣ E K Kn 4		♣ D 10 9	p	4♠	p	p
			p			

Når Øst krever til utgang og lover femkorts majorfarge, tar Vest fram støtten i hjerter. Med 3♠ viser Øst at det er den fargen han har, og fornekter samtidig ruterhold. Vest velger å melde utgangen på 5 – 2 i spar.

Overmelding av majorfarge lover fem kort i den andre. På overmeldingen 3♥ melder åpneren 3♠ med dobbeltonn spar uten hjerterhold, 3 grand med hold. Med støtte går han til 4♠ om han ikke vil akseptere fargen med en kontrollmelding. Var svarerens overmelding 3♠, viser dette femkorts hjerter og fornekter hold i spar. Åpneren får velge utgang.

♠ D 3		♠ E K 9 7 2	S	V	N	Ø
♥ 10 8 2		♥ 7	-	1grand	2♥	3♥
♦ E K Kn 6		♦ D 10 8 5 2	p	3♠	p	4♦
♣ K Kn 7 4		♣ E 6	p	5♣	p	6♦
			p	p	p	

Øst viser med sin overmelding femkorts spar og styrke for minst utgang. Vest viser med 3♠ dobbeltonn og fornekter samtidig hjerterhold. Når vest er tom i hjerter, viser Øst sin ruter. Da Vest med sin enorme trumfstøtte og Damen i partnerens femkorts farge kan kontrollmelde, går Øst til slem.

Om motstandernes innmelding er konvensjonell, har doblingen og 2 grand samme betydning som når innmeldingen er naturlig. Overmelding er naturlig og inviterende.

Om motstanderne melder på svarmeldingen 2♣, er dobling straff og meldingene følger normale baner.

Om motstanderne utspillsdabler 2♣, viser pass kløverhold. 2♦ benekter så vell hold som majorfarge.

2♥/♠ er naturlige meldinger som benekter kløverhold. Om åpneren passer på doblingen, er svarerens redobling fornyet spørsmål etter majorfarge. Det er også 2♦, men det er ikke krav.

Vi åpner med 1 grand, partneren melder 2♣ og neste hånd dobler.

♠E 7 ♥K 8 6 ♦K 9 4 2 ♣K D 9 6

Med sterk kløver redobler vi for å ta sjansen på å ta en uforsiktig motstander.

♠E 9 7 5 ♥K 8 6 ♦K 9 4 ♣K D 5

Nå må vi passe for å vise kløverholdet vårt. Vi benekter ikke majorfarge, men om vi melder 2♠ benekter vi kløverhold.

♠E D 9 ♥K 8 6 ♦K Kn 8 ♣7 5 4 2

Uten kløverhold og uten majorfarge blir rett melding 2♦.

♠E 9 7 ♥K Kn 5 3 ♦E K 4 ♣8 6 5

Vi melder 2♥ og forteller dermed hjerterfarge med 15 – 17 hp samtidig som vi benekter kløverhold.

Om partneren passer en innmelding eller om fjerde hånd kommer inn etter to pass, kan grandåpneren doble opplysende med maksimum og passende fordeling.

Vi åpner med 1 grand og når det blir pass fram til fjerde hånd, melder han 2♥. Vi har:

♠E D 9 7 ♥8 6 ♦K D 5 4 ♣E Kn 7

En bedre opplysende dobling enn dette kan vi i denne situasjonen neppe ha. Men med for eksempel:

♠E 7 ♥K D 3 ♦E K 8 5 ♣Kn 9 6 4

må vi passe, ettersom partneren vil prøve å melde ledige majorfarger dersom vi dobler.

Om vi passer på fjerde hånds balansering, kan vår partner i siste hånd doble opplysende med en passende hånd. På denne måten kan det tenkes at vi enkelte ganger kan ta motstanderne ved en straffepass.

Doblinger

Om andre hånd dobler 1 grand, er svarerens 2♥/♠ ikke noen nødmelding, men viser 5 – 8 hp og femkorts farge. Åpneren skal oppfatte 2♣ som en naturlig melding, men blir den doblt og partneren kommer igjen med redobler, viser det ruter og hjerter. Kommer han igjen med 2♦ viser han spar og ruter og med 2♥/♠ viser han en svak hånd med minst femkortsfarge.

Et direkte uttak i 2♦ er primært også naturlig, men om motstanderne dobler, viser en redobling begge major.

Partneren åpner med 1 grand og neste hånd dobler. Du har:

♠K D 8 6 5 ♥8 3 ♦D 8 6 ♣9 6 2

Ved å melde 2♠ direkte forteller vi hva det dreier seg om og at man ikke er helt blank. Med svakere kort melder man 2♣ i den hensikt å ta ut en eventuell dobling med 2♠.

Svarerens direkte redobling lover minst 9 hp og er krav til minst 2 grand eller straffedobling, eventuelt spille kontrakten 1 grand redoblet. De fortsatte meldinger er naturlige, men svarerens 2 grand over doblerens uttak er utgangskrav uten interesse for straff. Farger og hold meldes vekselvis nedenfra.

Overmelding av uttaket har samme betydning som en direkte overmelding, det vil si femkorts major.

Om fjerde hånd dobler 1 grand, kan åpneren redoble med maksimum, det vil si 16 – 17hp.

Spørsmål og svar til 1 grand åpningen

Prøv deg på følgende spørsmål og se om du har forstått Rødkløvers 1 grand åpning.

Med hvilke hender åpner du med 1 grand?

- 1) ♠K Kn 8 7 ♥D 10 9 ♦K D 8 7 ♣K 8
- 2) ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 10 9 ♦K Kn 7 ♣K 8
- 3) ♠K ♥D Kn 8 6 ♦K D 5 4 ♣K Kn 10 4
- 4) ♠D 5 ♥K 6 ♦K Kn 8 6 5 4 ♣E D Kn
- 5) ♠K D 8 6 5 ♥E 8 ♦K Kn 5 ♣D Kn 6
- 6) ♠K D 8 6 5 ♥E K 5 ♦8 3 ♣K Kn 6
- 7) ♠D Kn 8 ♥K D 8 ♦D 10 9 ♣D 10 9 5
- 8) ♠D Kn 6 ♥K D 4 ♦D 6 3 ♣D 8 4 2
- 9) ♠8 3 ♥E D 9 8 7 ♦K 10 8 ♣E D Kn

Svar:

- 1) En hånd som ♠K Kn 8 7 ♥D 10 9 ♦K D 8 7 ♣K 8 inneholder 14 hp og 6-6½ tp. Det er jo en ganske så hyggelig åpningshånd. 1 grand åpningens spenn er jo 12+ til 18- hp med balansert fordeling. Således passer jo den inn der. Likevel kan det ikke åpnes med 1 grand. Med minst en fire kort majorfarge må man ha 15 til 18- hp for 1 grand åpningen. Rett åpning med denne hånden er derfor 1♠ og ikke 1 grand.
- 2) Derimot med ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 10 9 ♦K Kn 7 ♣K 8 som gir 15 hp og 7 tp åpner du med 1 grand. To firekort major er ingen hindring i så måte.
- 3) Sitter du med ♠K ♥D Kn 8 6 ♦K D 5 4 ♣K Kn 10 4 i vanlige systemer er ikke 1 grand åpning aktuell i det hele tatt med single spar. Hånden har 15 hp og 5½ - 6 tp. I Rødkløver kan en godt åpne med 1 grand selv med single topphonnør om styrken ellers er spredt med riktig styrke. Med fire kort major må styrken være i området 15 – 18- hp. Det taktiske elementet er viktig. 1 grand åpningen gjør det vanskeligere for motparten å blande seg inn i meldingsforløpet. I vanlige systemer vil du åpne med 1♥/♦/♣ avhengig av systemets krav. Se da hvor lett motparten kan melde 1♠ og dermed kanskje skape vanskeligheter for dere. Rett åpning er 1 grand.
- 4) Denne hånden med ♠D 5 ♥K 6 ♦K Kn 8 6 5 4 ♣E D Kn er kanskje en liten nøtt. Den har 16 hp og 6 tp. Åpningen 1♦ virker fristende, men når honnørstyrken er så spredt som på denne hånden og med en såpass hullete ruterfarge kan kanskje makker misledes når du i neste runde forsøker å vise styrken din med et hopp i ruter. Han vil nok tro at ruterer er noe tettere. I Rødkløver er 6 kort ruter ingen hindring for å åpne i 1 grand. Du har til og med det perfekte svaret på makkers sannsynlige 2♣ (Stayman), nemlig et hopp til 3♦ som nettopp viser 16-17 hp med en hullete 6 kortfarge. Rett åpning er derfor 1 grand.
- 5) Med ♠K D 8 6 5 ♥E 8 ♦K Kn 5 ♣D Kn 6 har du en hånd med 16 hp, 6 tp og som er ganske så ballansert med spredt honnørstyrke. Da er 1 grand rett åpning. Fem kort spar er ingen hindring.
- 6) Har du i stedet ♠K D 8 6 5 ♥E K 5 ♦8 3 ♣K Kn 6 bør du tenke deg litt om. Hånden har fremdeles 16 hp og 6 tp, men nå er honnørstyrken mer konsentrert. Hånden er dermed mer fargespill vennlig og du bør åpne med 1♠.
- 7) Denne hånden med ♠D Kn 8 ♥K D 8 ♦D 10 9 ♣D 10 9 5 er helt balansert med 12 hp uten fire kort i major. Men med mange 10'ere og 9'ere oppvurderes hånden og det åpnes med 1 grand.
- 8) Derimot med ♠D Kn 6 ♥K D 4 ♦D 6 3 ♣D 8 4 2, som også har 12 hp, passes det. Hånden er for hullete og sjansen for at motparten har noe i kortene er for stor. Da er det bare dumt å fortelle dem hvor honnørene er. Du få heller komme sterkere igjen dersom din makker skulle ha noe.
- 9) Dette er en skikkelig nøtt som forteller om du har forstått både 1 grand åpningen og fundamentet for Rødkløver. ♠8 3 ♥E D 9 8 7 ♦K 10 8 ♣E D Kn gir deg hele 16 hp og 6 tp.

Sammenlign denne hånden med ♠K D 8 6 5 ♥E K 5 ♦8 3 ♣K Kn 6 i oppgave 6). Følger du beskrivelsens bokstav skal du åpne med 1♥ fordi honnørstyrken er konsentrert. Trekker du derimot det taktiske elementet inn, som jo er førende for Rødkløver, blir svaret annerledes. Åpningen 1♥ gjør det svært enkelt for motparten å komme inn i auksjonen med en billig 1♠ melding. Det har du ikke spesielt lyst til. Taktisk er det derfor bedre å åpne med 1 grand, som dermed blir rett åpning. Klarte du den med denne begrunnelsen? I så fall har du forstått grunnelementet i Rødkløver, gratulerer. Ikke mist håpet om du og makker heller mener at denne hånden bør åpnes med 1♥. Det er deres felles forståelse som teller, ikke nødvendigvis systemets bokstav. Meldingene er informasjonsutveksling som skal forstås best mulig av begge to. I så fall tilpasser man meldestilene etter det. Rødkløver tillater slike nyanser.

Rette svar blir dermed: 2), 3), 4), 5), 7) og 9).

Du sitter med ♠D 10 9 6 ♥K Kn 8 ♦K D 3 ♣E Kn 8 og åpner med 1 grand. Motparten melder pass. Hva svarer du på følgende meldinger fra makker:

- 10) 2♣
- 11) 2♦
- 12) 2♥
- 13) 2♠
- 14) 2 grand
- 15) 3♣
- 16) 3♦
- 17) 3♥
- 18) 3♠
- 19) 3 grand
- 20) 4♣
- 21) 4♦
- 22) 4♥
- 23) 4♠

Klarer du alt dette riktig bukker jeg i støvet. Da har du fått med deg mye. Rette svar er:

- 10) Svaret 2♣ er Stayman og viser minst 8, helst 9 hp og spør primært etter majorfarge. Du besvarer dette med 2♠. Da får du samtidig vist at du har 15-17 hp, for med bare 12-14 hp ville du ha åpnet med 1♠.
- 11) Svaret 2♦ er enten innledingen til avslag i en eller annen farge eller en slem invitt. Du skal melde relé fargen. Så rett svar er 2♥.
- 12) Svaret 2♥ er en naturlig invitt med fem kort farge og ca 7-9 hp. Åpner kan komme med en positiv invitt i en annen farge, en almen invitt med 3♥ eller akseptere invitten på direkten med 4♥. I tillegg kan åpner med maksimum og dårligere en Kn x i hjerter invitere med 2 grand. Svarer melder i så fall av sine trekort farger nedenifra. Med sin helt jevne hånd på 16 hp og spredt honnørstyrke blir rett svar derfor 3♥, som ber makker melde utgangen med litt mer enn minimum.
- 13) Svaret 2♠ er også en naturlig invitt med femkortfarge og ca 7-9 hp. Siden åpner har god firekort støtte og godt med topphonnører i de andre fargene synes sjansene å være gode for at utgangen står. Da er det ingen grunn til å vente, og rett svar blir derfor 4♠.

- 14) Svaret 2 grand er en invitt som viser 10-11 hp. Hånden kan godt inneholde både femkort minor og fire kort major. Det er ikke krav til at invitten skal være ballansert. Åpner kan spørre etter firekort major eller melde egen fem kort farge. Rett svar blir derfor 3♣ som spør etter fire kort majorfarge.
- 15) 3♣ svaret viser en seks eller syv kort farge med to topphonnører i spissen, men ikke EK i spissen for en syv kort farge. Du kan lett telle inn makker med KD sjette eller syvende i kløver. Uansett synes 3 grand å være den utgangen som har størst sjanse. Så rett svar blir 3 grand.
- 16) Hvordan kan makker melde 3♦. Han har ikke to topphonnører i den fargen. Han har kanskje glemt systemet, eller sitter med noe sånt som E Kn 10 9 x x (x) i ruter og prøver seg med en variant. Du må finne beste melding. En sats på 3 grand er vel logisk.
- 17) Skulle makker melde 3♥ virker den fargen helt tett. Spørsmålet er nå om det er 3 grand eller 4♥ som er den beste utgangen. Makker har E D i spissen for sin seks eller syv kort farge. Du har ingen trumfingsmuligheter. Han har med hoppet til 3♥ også benektet renons eller singleton. Da må 3 grand kanskje være beste utgang! Der trenger du tross alt et stikk mindre.
- 18) Med hoppet til 3♠ må makker ha E K i spissen for sin farge. Den må da være på eksakt seks kort. Dessuten benekter han også her singleton eller renons. Siden du ikke har trumfingsmulighet og spredt honnørstyrke, må rett utgang igjen være 3 grand! Det teller også at du da ikke får et tidlig gjennomspill av din hånd.
- 19) Svaret 3 grand er hopp og stopp. Så rett melding er pass.
- 20) Svaret 4♣ er Gerber og spør etter Ess. Du har ett Ess så rett svar blir 4♥.
- 21) Svaret 4♦ er relé til hjerter. Så du har ikke noe annet å gjøre enn å si 4♥.
- 22) Svaret 4♥ er relé til spar. Igjen har du ikke noe annet å gjøre enn å adlyde. Rett svar er 4♠.
- 23) Svaret 4♠ er en spesialmelding i Rødkløver. Den viser maksimalt 5 tapere, begge minorfargene og bør ha minst tre av seks Ess, eventuelt minst to ekte Ess. Begge Kongene i minor telles som Ess. Med svak hånd og/eller maksimalt 2 Ess verdier skal du gå ned i beste minor. Nå har du derimot bedre enn som så rent styrkemessig, men ikke mer enn 2 Ess verdier. Din Dame i ruter må være et nøkkelkort. Rent bokstavelig skal du svare 5♣ eller 5♦, men sjansen for slem bør være til stede. Sannsynligvis mangler dere maksimalt et Ess. Det vil derfor ikke være urimelig å satse på at slemmen står. Både 6♣ og 6♦ er derfor rett svar. Hvilken farge er avhengig av om du liker rødt eller svart best. Personlig foretrekker jeg da å spille i kløver, da det kanskje gir best score i en turnering dersom den står. Antagelig er det færre som finner kløverslemmer enn ruterslemmer, men det jo bare en subjektiv oppfatning.

Åpningen 2 kløver

I systemer med sterke 1♣ åpninger utgjør det naturlige åpningsmeldingen 2♣ ofte et svakt punkt. Framfor alt skyldes dette de store variasjonene åpningen dekker. Til en viss grad er vanskelighetene konsekvenser av den konvensjonelle åpningsmeldingen 1♣, men fremfor alt er det kombinasjonen med femkort majoråpning som skaper vanskelighetene.

♠E K Kn 7 ♥E K 8 ♦5 ♣10 7 5 4 3

Om 1♠ lover femkort farge og ruter firekort eller minst tre kort, har man ikke noe annet valg enn å åpne med 2♣. Partneren kan ha:

♠D 7 5 4 3 ♥D Kn 7 5 ♦9 7 6 ♣6

Man klarer 4♠, men går bet i 2♣!

Bak 2♣ kan det til og med gjemme seg en hånd som:

♠8 ♥E K 7 ♦Kn 9 ♣E D Kn 10 6 5 4

Hvordan skal partneren ha aning om att 6♣ kan stå når han har:

♠Kn 5 4 2 ♥8 5 ♦E K 7 4 3 ♣K 8

I Rødkløver forutsetter vi ikke femkort major åpning og kan derfor åpne med 1♠ på den første hånden ovenfor. På den andra åpner vi med 3♣ og viser med det spillesterke hånd med god kløver. Jamfør også med Åpningen 2 ruter på side 81.

Ettersom vi åpner med firekort major og bruker kanapé for en del hender med kløverfarge kan Rødkløvers 2♣ åpning vise minst 6 kort med en styrke på 11-16 hp. Den kan også innehold en annen fire eller femkort farge, men da har man minst 6 tp på hånden og typisk en styrke i området 11-14 hp. Med 14-16 hp og 4 – 5½ tp åpnes det med firekorts fargen og melder 3♣ i neste melderunde, enten som hopp eller naturlig 3 over 2 når motparten ikke blander seg inn. Dette er den såkalte kanapé åpning.

Husk også at i Rødkløver brukes åpningen 3♣ for å vise de mest spillesterke hendene med lang kløverfarge. 3♣ er med andre ord ikke en sperreåpning som i de fleste andre systemer. Se Åpningen 3 kløver på side 99.

Det følger derfor at de mest spillesterke hendene med kløverfarge åpnes på andre måter, noe som reduserer spennet for 2♣ åpningen.

Noen enkelte ganger kan det naturligvis hende at vi åpner med 2♣ på noe som

♠K 7 ♥9 8 6 4 ♦D 5 ♣E K D 10 6

En åpning i hjerter er kanskje ikke så beskrivende?

Svar på 2 kløver åpning

Når åpningsmeldingen lover sekskortfarge, er det liten vits i å lete etter en bedre trumf på delkontraktsnivå. Derfor er direkte høying svarerens eneste svake melding. Med

♠10 7 5 4 ♥Kn 7 ♦K 9 6 4 ♣D 8 2

løfter vi til 3♣, en melding som er mer sperrebetont enn en invitt. Med bedre fordeling, for eksempel

♠10 7 5 4 ♥7 ♦K 9 6 4 ♣D 8 5 2

løfter vi direkte til 4♣.

Om svareren er interessert i minst utgang, har han følgende meldinger til disposisjon:

- 2♦ Konvensjonelt krav som viser typisk minst 10 hp og som oftest fører til minst utgang. Søker ytterligere opplysninger. Ny farge fra svarer etter denne innledningen er alltid krav for minst

runde. Dersom 2♦ svarer kommer tilbake med 2 grand i neste runde, er dette også krav for runde! Jamfør med det direkte svaret 2 grand.

- 2♥/♠ Naturlig rundekrav med femkort farge og minst 8 hp. Det videre meldingsforløp er naturlig.
- 2 grand Naturlig inviterende eller utgangskrav med kløverstøtte og derfor naturligvis rundekrav.
- 3♣ Kløverstøtte med ca 5/6 – 8/9 hp. Er av natur forhindrende.
- 3♦/♥/♠ Utgangskrav med sekskort farge. Major budene lover farger som er spillbare til singleton. Det videre meldingsforløpet er naturlig.
- 3 grand Sluttmelding
- 4♣ God kløverstøtte med få honnørpoeng. Er av natur forhindrende.
- 4♦/♥/♠ Sleminvitt med renons og kløverstøtte.

De videre meldinger etter første svar på 2 kløver

På svarerens 2♦ viser åpnere eventuell firekort majorfarge og melder ellers 2 grand med tilleggsverdier og helst to sidehold, eller 3♣ med minimums hånd. Med maksimum kan han dessuten melde naturlige 3♦ eller hoppe til 3 grand med god farge og spredd sidestyrke. Om han hopper til 3♥/♠ viser han femkort farge uten altfor stor honnørstyrke.

♠K Kn 7 5 ♥9 6 ♦8 ♣E K 9 6 5 4

Vi åpner med 2♣ og melder på svaret 2♦ vår spar på 2 trekk nivået. Gjenmeldingen i major viser en temmelig begrenset hånd med 6 eller flere tapere. Med sterkere hand åpner vi med firekorts fargen og kommer igjen med 3♣, så sant hånden ikke passer for en direkte 3♣ åpning.

♠K 9 ♥D 8 6 ♦7 6 ♣E K 9 6 5 4

Vi åpner med 2♣ og melder 3♣ om partneren svarer 2♦. Legg til kløverknekt, så melder vi 2 grand. Tilføyer vi dessuten for eksempel ruter konge, får vi en perfekt 3 grand hånd, nemlig

♠K 9 ♥D 8 6 ♦K 6 ♣E K Kn 9 6 5

Om svareren kommer igjen med egen majorfarge etter innledningen med 2♦, krever han til utgang og viser sekskort farge.

♠E K 8 7 6 5 ♥9 7 ♦E K 7 ♣9 6

Når partneren åpner med 2♣, melder vi 2♦ i den hensikt å vise vår sekskort spar i neste melderunde.

Når svareren kommer igjen med 3♦ etter først å ha innledet med 2♦, er han interessert i hold. Åpneren melder slike nedenifra, 3 grand uten hold i majorfargene.

Etter svaret 2♥/♠ meldes det naturlig. Dette innebærer at ny farge er krav, men at gjenmelding av farge, grand melding og preferanse ikke er krav. Med gode kort og trumfstøtte hopper åpneren i farge som kontrollmelding.

♠K D 7 ♥E 7 ♦7 6 ♣E D 7 6 5 4

Makkeren svarer 2♠ på vår åpning 2♣ og vi kontrollmelder 4♥.

Svarmeldingen 2 grand behandler åpneren inntil videre som en naturlig invitt, men han kan ikke passe. Avslaget heter 3♣. Med tilleggsverdier melder han 3 grand uten singleton og ellers viser han sin kortfarge.

Vi åpner med 2♣ og partneren svarer 2 grand:

♠K 8 6 ♥7 5 ♦K 6 ♣E Kn 9 7 6 5

Vi melder 3♣ med vår minimumsåpning.

♠K 8 6 ♥7 5 ♦K 6 ♣E K 9 7 6 5

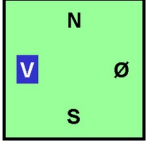
Nå legger vi på enda et trekk med gode toppstikk og anstendig langfarge.

♠K 8 6 ♥7 ♦K 6 5 ♣E K 9 7 6 5

Vi viser vår singelhjerter og tilleggsv verdier med 3♥.

Om svareren har invitt hånden, passer han naturligvis på 3♣ og på 3 grand. Viser åpneren en singleton, kan svareren melde 3 grand og 5♣ som sluttmelding. Om han ser at holdet i singelfargen er for dårlig og at elleve stikk trolig er for høyt, melder han 4♣ som forslag til sluttmelding.

Om svareren har den sterke hånden med kløverstøtte, melder han sidestyrke. Åpneren viser nå singleton i umeldt farge og melder ellers 3 grand. Om svareren løfter 3♣ til 4♣, spør han etter singleton.

♠ K 8 6		♠ E 7	S	V	N	Ø
♥ 7		♥ D 8 6	-	2♣	p	2grand
♦ K 6 5		♦ E D 7 4	p	3♣	p	3♦ ¹
♣ E K n 9 7 6 5		♣ 10 8 3 2	p	3♥ ²	p	5♣ ³
			p	p	p	

- 1) Sterk hånd med kløverstøtte og sidestyrke i ruter
- 2) Singleton i hjerter
- 3) Da kan 3 grand bli tungt. Prøver derfor utgangen i kløver

Vest er med minimum tvunget til å gå ned i 3♣ selv med singleton i hjerter. Øst kontrollerer om majorfargene er følsomme for 3 grand og får beskjed om singel hjerter, hvoretter han går til 5♣ i stedet.

Når motparten blander seg inn etter åpningen 2 kløver

Når motparten blander seg inn, er svarerens melding i ny farge ikke lenger krav. En dobling er opplysningsdobling, Sputnik. Vil man kreve med en farge, må man først doble og deretter melde fargen. En høyning er noe sterkere enn når man ikke forstyrres, ettersom motparten allerede har kommet med i meldingsforløpet. Melder svareren 2 grand, følger man samme regler som i et uforstyrret meldingsforløp. Meldingen er altså minst invitt og rundekrav. Overmelding i motpartens farge spør etter hold.

Om motparten dobler 2♣, innebærer svarerens redobling minst 10 hp og fremfor alt interesse for å ta hånd om motstanderne. Om svareren i stedet melder ny farge, til og med 2♦, er det naturlig, men ikke krav. Melder han 2 grand, viser han trumfstøtte og minst invittstyrke, akkurat som etter åpning med et trekk i farge.

Spørsmål og svar til 2 kløver åpningen

Hvilke av disse hendene er passende for 2♣ åpning:

- 1) ♠10 7 5 4 ♥Kn ♦K 9 ♣E D Kn 10 8 2
- 2) ♠K D 7 5 ♥Kn ♦9 6 ♣E D Kn 10 8 2
- 3) ♠K 5 ♥Kn ♦K D 10 8 ♣E D Kn 10 8 2
- 4) ♠D 5 ♥Kn ♦D 10 8 ♣K D Kn 10 8 7 2
- 5) ♠5 ♥Kn 8 6 5 ♦D 8 3 ♣E K D 8 2

Din makker har åpnet med 2♣, mellomhånden passer. Hva melder du med:

- 6) ♠D 10 7 5 4 ♥Kn 7 ♦K 9 4 ♣D 8 2
- 7) ♠E 10 7 5 4 ♥K 7 ♦K 9 4 ♣D 8 2
- 8) ♠4 ♥K Kn 8 7 ♦K Kn 8 4 3 ♣D 8 2

9) ♠E 10 5 4 ♥- ♦E D 9 8 4 ♣D 10 8 2

10) ♠E 7 5 4 ♥7 ♦K 10 9 4 ♣E D 8 2

Svar:

- 1) Hånden ♠Kn 10 5 4 ♥7 ♦K 9 ♣E D Kn 10 8 2 inneholder 11 hp og har 6 tapere. Med 6 kort i kløver er dette en typisk 2♣ åpning. Du vil eventuell senere få sjansen til å vise sparfargen, og da vil makker også forstå at den er toppsvak
- 2) Med ♠K D 7 5 ♥Kn ♦9 6 ♣E D Kn 10 8 2 har du en litt sterkere hånd. Du har 13 hp og bare 5 tapere. Hånden er da sterk nok for å bruke Rødkløvers kanapé melding. Åpningen heter derfor 1♠. I neste melderunde kommer du igjen med 3♣ med eller uten hopp. Da forteller du om en hånd med spar og kløver, hvor kløveren er lengre enn spar, ca 13 – 16 hp og 4 – 5½ tapere.
- 3) Med en så god hånd som ♠K 5 ♥Kn ♦K D 10 8 ♣E D Kn 10 8 2 ser du lyst på framtiden. Her er det fort slem med litt tilpass hos makker. Du har 16 hp og bare fire tapere. Da er du for sterk til å åpne med 2♣. Åpningen 3♣ kan være mulig, men da vil du få problemer med å få vist ruterens din. Rødkløver benytter kanapé prinsippet ved tofargehender hvor kløver er den lengste fargen og en har ca 13-16 hp og 4 – 5½ tapere. Rett åpning er derfor 1♦, hvoretter man gjemmer 3♣ med eller uten hopp. Da får man vist hånden, både fordeling og styrke.
- 4) ♠D 5 ♥Kn ♦D 10 8 ♣K D Kn 10 8 7 2 inneholde 11 hp og 6 tapere. I mange systemer ville en valgt å åpne med 3♣. Det kan du ikke i Rødkløver, da denne åpningen er reservert en annen type hender. Derimot kan du åpne med 2♣ som jo viser minst seks kort i kløver og 11-16 hp.
- 5) Denne hånden med ♠5 ♥Kn 8 6 5 ♦D 8 3 ♣E K D 8 2 kan virke vanskelig å åpne med. Den har 12 hp og 6 tapere, og absolutt verdt en åpning. Men 1♥ virker ikke særlig beskrivende. Selv om kløveren bare er på fem kort, kompenseres dette av fargens styrke. Så rett åpning blir derfor 2♣, som den mest beskrivende meldingen.

Din makker åpnet med 2♣, mellomhånden passet og du skulle svare med:

- 6) Med ♠D 10 7 5 4 ♥Kn 7 ♦K 9 4 ♣D 8 2 har du 8 hp og en grei femkortsfarge med brukbar støtte i kløver. Skulle makker ha tilpass i spar kan utgang stå vår vei på ren tilpass. Du svarer derfor 2♠, som jo viser fem korts farge og minst 8 hp. Du passer eventuelt makkers gjemmelding 3♣. Utgang vil i så fall være mot oddsen, men går til utgang dersom han støtter deg i spar.
- 7) Med noe sterkere kort ♠E 10 7 5 4 ♥K 7 ♦K 9 4 ♣D 8 2 som har hele 12 hp i gode honnrør og brukbar støtte i kløver er utgang sannsynlig. Da passer det å kreve med det konvensjonelle svaret 2♦ for å få vite mer om åpners hånd. En kan deretter melde naturlig for å finne beste kontrakt, presumptivt utgang.
- 8) Denne gangen med ♠4 ♥K Kn 8 7 ♦K Kn 8 4 3 ♣D 8 2 har du bare 10 hp, men skulle makker slumpe til å ha hjerterfarge, kan utgang igjen stå vår vei på bare tilpass. Siden en naturlig 2♥ melding krever minst fem kort, har du ikke dette alternativet tilgjengelig. Du må derfor innlede med 2♦ for å se om makker skulle svare 2♥. I så fall går du til utgang. Med din vanlige flaks ☺ svarer han sikkert 2♠. I så fall får du bøye av i 3♣, som til tross for innledningen 2♦ logisk sett ikke er krav, men ren preferanse. For med kløverstøtte og kravhånd, vil du innlede med svaret 2 grand.
- 9) Med ♠E 10 5 4 ♥- ♦E D 9 8 4 ♣D 10 8 2 har du 12 hp i gode kontroller og meget god støtte i kløver. Renonsen i hjerter kan være meget verdifull, og med de rette kortene hos makker kan det endog være snakk om storeslem selv etter en begrenset åpning som viser maksimalt 16 hp. Du viser renonsen, kløverstøtten og interesse for slem ved å hoppe til 4♥. Åpner kan nå akseptere invitten ved å kontrollmelde i annen farge, eventuelt komme igjen med 4 grand. Normalt viser 4 grand i kontrollmeldeserie tre av fem Ess, men etter renonsvisningen i hjerter tar en ikke med ♥Ess i denne tellingen. 4 grand viser derfor to av fire Ess og garanterer indirekte også spar og ruterkontroll.
- 10) Igjen har du god støtte. Hånden ♠E 7 5 4 ♥7 ♦K 10 9 4 ♣E D 8 2 bør gi store muligheter for

slem, og da i kløver. Det er derfor først og fremst denne muligheten du bør søke etter, ikke tilpass i en annen farge. Da har du svaret 2 grand til disposisjon. Det svaret viser enten en naturlig invitt hånd eller utgangskrav med støtte i kløver og er dermed rundekrav. Åpner kan nå vise minimum med 3♣, maksimum uten kortfarge med 3 grand eller melde av singleton på tre trinnet dersom han har litt tillegg. Vær klar over at svarerens gjennmelding 4♣ over alt annet enn 3♣ er forslag til kontrakt, som oftest fordi han ser at tilpassen er dårlig og at 3 grand høre for dårlig sjanse. 4♣ over 3♣ spør etter singleton mot en minimums åpning. Er svareren interessert i slem kontrollmelder han over de positive svarene på 2 grand meldingen.

Legg merke til at du kan få vanskeligheter med gjennmeldingen dersom du velger å innlede med det konvensjonelle svaret 2♦. Dette svaret passer bedre når du prinsipielt søker etter tilpasning i andre farger eller har god styrke uten særlig kløverstøtte.

Åpningen 2 ruter

Rødkløvers bruk av denne åpningen er en utvidelse av såkalt multi 2♦. Hensikten med utvidelsen er å balansere og stabilisere resten av systemet, samtidig som det gir helt nye offensive muligheter. Nå kan en enkelt få beskrevet flere av de fordelingshendene som ellers er vanskelig å håndtere. Det gjør at de naturlige meldingene blir snevrere og makker slipper å ta med i vurderinger at åpner kan ha en veldig spillesterk hånd på sin naturlige en i farge åpning.

Med tre veis multi 2 ruter ("Three-Way Multi (3WM)") kan dette håndteres uten at det spiser opp melde-rom for andre typer åpninger. I Rødkløver brukes 3WM som følger:

2♦: Viser en av tre typer hender.

- 1) Svake 2 i major med 6/7-10 hp. Svake 2 i Rødkløver er av den konstruktive typen. Majorfargen må ha visse kvaliteter og benekter styrke i sidefargene. Ideelle er at majorfargen har to av tre topphonnører uten mer enn maksimalt en konge i sidestyrke. Men her som ellers vil taktiske forhold være viktig
- 2) Balansert hånd med (20+)21-22 hp uten fem kort i major eller 6 kort i minor. Med 5 kort i minor er hånden grand vennlig med honnørene spredt i alle farger.
- 3) Fordelingshånd med 3½ - 5 tapere med mindre enn 17 hp. Med minst 17 hp åpnes det heller med 1♣. Legg merke til den viktige sideeffekten denne muligheten gir ved å innsnevre de normale fargeåpningenes spenn, ved at de aller mest spillesterke hendene med 11-16 hp åpnes med 2♦, eventuelt 3♣ med kløverfarge. Og ikke med 1♦, 1♥, 1♠ eller 2♣, noe som forenkler svarhåndens vurderinger.

I det etterfølgende behandles de forskjellige typene mer detaljert hver for seg

2 ruter type 1, svake 2 i major

Selv om dette er en såkalt svak åpning, er den likevel av det konstruktive slaget. Åpningen lover visse kvaliteter i fargen og benekter i prinsippet for noe særlig med sidekontroller. Man har dermed en brukbar 6 kortfarge i major og ca 7-10 hp, 6-8 tapere. I gunstig sone kan man kanskje rabattere litt på kravene til fargen, men den får ikke være alt for svak. Da får makker problemer, noe som kan gå på tilliten løs mellom makkerparet.

Hånden ♠E 9 6 5 3 2 ♥K 8 6 ♦K 5 3 ♣7 inneholder alt for mange kontroller og fargen er for dårlig for åpningen 2♦. Rett åpning er derfor 1♠. Derimot med ♠K D 10 7 5 2 ♥D 8 5 ♦K 3 ♣6 2 har man en ideell hånd for åpning med svake to i major. Hånden er kontrollmessig svakere og sparen er fetere. Rett åpning er da 2♦.

I fjerde hånd er en svak 2 åpning i major noe sterkere, si 9 – 12 hp, hvoretter en åpningen med sekskorts-farge, 1♥ - 1 grand, 2♥, blir litt tyngre.

2 ruter type 2, balansert grandhånd med 21-22 hp

Det andre alternativet 2♦ åpningen kan vise er en balansert hånd med en styrke på (20+) 21 til 22 hp. I så fall benektes femkorts majorfarge, men den kan inneholde en dårlig femkortsfarge i minor. Er femkortsfargen sterk, vil en foretrekke å åpne med 1♣ for å få bedre rom til eventuelt slemforsøk.

Når man i neste runde kommer igjen med grandmelding på laveste nivå, meldes det naturlig i det videre forløp, så sant ikke gjenmeldingen er 2 grand. Da anvendes den spesielle 2 grand meldingen, se eget kapittel.

2 ruter type 3, fordelingshånd

De to foregående typene representerer i og for seg ikke noe nytt. De har vært kjent og brukt lenge i litt forskjellige avtappinger. Men denne muligheten som nå blir presentert er så vidt meg bekjent ny.

Hvordan er det mulig å la 2♦ åpningen også ha en tredje mulighet? Det må da virke forvirrende dersom motparten blander seg inn i meldingsforløpet. Er det da mulig å skille de forskjellige variantene?

For å svare på må en gjøre noen taktiske overveielser.

For det første, svake 2 åpning i major er av natur forhindrende for motparten samtidig som det indikerer for makker noe spillestyrke dersom det er tilpass. Det betyr at egen side sjelden har noe stort spill dersom makker ikke har tilpass eller styrke, noe han nok ellers ville tilkjennegi på en eller annen måte. Kommer motparten i et slikt tilfelle med i meldingsforløpet, har åpningen allerede gjort sin misjon ved å presse motparten opp på et nivå som vanskeliggjør nøyaktigere undersøkelser. Det er liten vits i å gjenfortelle om en majorfarge en allerede har sagt fra om, og dermed risikere dyre doblede beter for ingenting. La heller motparten melde, sluttmeldingen blir forhåpentligvis noe mer upresis da de må starte på et høyere trekknivå. Dette bør i lengden gi egen side en liten fordel.

For det andre, med balansert 21-22 hp som vises ved gjenmelding av grand på laveste nivå eller dobling av motparten, er i seg selv en så presis melding at makker som oftest har grunnlag for å gjøre de rette valg.

Det har dermed liten hensikt å blande seg ytterligere inn i meldingsforløpet dersom man ikke faktisk har en ganske god fordelingshånd, noe man nå kan ha med 2♦ åpningen. Derfor, melder 2♦ åpner ny farge uten at dette er logisk preferanse, viser det en fordelingshånd. For at det videre meldingsforløp skal være stabilt samtidig som det er robust for innblanding, er en nødt til å behandle slike hender med lang kløverfarge annerledes. De åpnes med 3♣, som dermed direkte viser fordelingshånd med samme krav, men med langfarge i kløver.

Noen eksempler belyser åpningstypen:

♠K D Kn 9 8 5 3 ♥D ♦K D Kn 10 ♣7

Hånden har 14 hp og 4 tp. En spillesterk hånd som i de fleste systemer må åpnes med 1♠ eller med 4♠. Hvordan skal makker vite at et Ess er tilstrekkelig for å nå utgang, eller at det kun skal noen få verdier til før det står slem. Han må gjette. Rett åpning i Rødkløver er 2♦, unntatt dersom egen side er i faresonen og motparten utenfor. Da vil åpningen være 4♦ som viser solid eller semisolid minst syv korts spar med ni spillestikk. Dette gjøres selvfølgelig for å gjøre det vanskelig for motparten å blande seg inn, samtidig som det er en ganske så presis åpning i det soneforholdet.

♠Kn 10 9 8 7 6 5 ♥K D x x ♦E ♣E

Også her er det 14 hp og 4 tp. Men med så toppsvak langfarge og en mulig alternativ trumffarge i hjerter bør det ikke åpnes med 2♦. En slik åpning vil lett villedde makker. Det anbefales heller å åpne med 1♠, men det kan også være et spørsmål om stil og avtaler. Men derimot.

♠Kn 10 9 8 7 6 5 4 ♥D ♦E K ♣E 3

Med 14 hp og bare 5 tp uten sannsynlig alternativ trumffarge, åpnes det med 2♦ selv om langfargen er toppsvak.

♠Kn ♥K D Kn ♦E K 10 9 7 6 4 3 ♣4

Nydelig hånd for 2♦ åpning, men med

♠Kn ♥K D Kn ♦4 ♣E K 10 9 7 6 4 3

Når kløver er langfargen er 3♣ rett åpning i Rødkløver. Dette utnyttes av åpneren i sine gjenmeldinger. Han kan etter 2♦ ikke ha en god langfarge i kløver, noe som frigjør gjenmelding i kløver for andre betydninger.

♠E ♥K D Kn ♦E K 10 9 7 6 4 3 ♣4

Nå er hånden for sterk for 2♦ åpning. Den har både 17 hp og 3 tp. Rett åpning er derfor 1♣.

♠E ♥x ♦E K D Kn 9 7 6 4 3 ♣4

Fremdeles er hånden for sterk for 2♦ åpning. Den har riktignok bare 14 hp, men 2 tp. Rett åpning er derfor 1♣.

♠7 ♥4 ♦K D Kn 9 8 7 6 4 3 ♣4

Her må du foreta et taktisk valg. Selv med bare 6 hp er hånden sterk nok for 2♦ åpning med sine 4 tp. Men det er et reelt alternativ å åpne med for eksempel 5♦ for å sperre

motparten. Åpning 4♦ er utelukket da det er Texas overføring til spar. Det som taler for 2♦ åpning er at motparten ikke vet hva du har basert åpningen på før det kanskje er for sent for dem til å komme med i budgivning. Derimot vil det kanskje være rart om motparten ikke får meldt av sine majorfarger relativt billig etter 2 åpning. Her må soneforhold, motpartens stil og dyktighet og i hvilken hånd det åpnes i være blant de faktorer som bestemmer valget.

♠K Kn 10 9 8 7 5 3 ♥D ♦D Kn 10 ♣7 Hånden har 9 hp og 5½ til 6 tp og er dermed ikke egnet for åpning med 2♦. Avhengig av soneforhold blir derfor åpningen 3♠ eller 4♠. Er styrken mer konsentrert i langfargen med flere toppkontroller, som for eksempel med

♠E D Kn 10 8 7 5 ♥K 3 ♦E Kn 10 ♣7 Åpnes det med 4♦, Texas overføring til spar.

Svar på 2 ruter åpning

Siden 2♦ åpner som oftest har svake 2 i major, er det dette som danner utgangspunkt for de videre meldinger. Makkers svar på 2♦ er derfor som følger:

- 2♥ Forslag, forventer at makker melder 2♠ dersom det er fargen hans. Det er ikke invitt til verken 3♥ eller 3♠, men heller nærmere et avslag med dårlig tilpass og dårlige kort. Meldingen indikerer en sjanse for bedre tilpass i spar enn i hjerter, men de kan være like dårlige. Åpners gjenmelding 2♠ viser dermed svake 2 i spar. Gjenmeldingen 2 grand viser 21-22 hp og balansert hånd uten femkort major eller 6 kort minor. Farge på 3 trinnet viser fordelingshånd med 3½ til 5 tp. Dersom åpner sitter med fordelingshånd og spar, kan han melde 3♣ som ber makker melde av honnørstyrke nedenufra. Det er spesielt Ess og Konger som er viktige. 3♠ benekter slikt, mens 3 grand viser ditto i kløver.
- 2♠ Forslag, forventer at makker melder 3♥ dersom det er fargen hans. Meldingen indikerer bedre tilpass i hjerter enn i spar. Åpners gjenmelding blir som foran, unntatt at 3♥ er preferanse og dermed viser svake 2 i hjerter. Med fordelingshånd og hjerter står gjenmeldingen 3♣ til disposisjon.
- 2 grand Konvensjonelt krav til utgang, men svarer kan passe dersom åpner viser en minimum med 6 kort major.
- 3♣/♦ Forslag til kontrakt med langfarge og dårlig tilpass i major. Forventer at makker passer med svake 2 i major.
- 3♥ Sperremelding som forventer at makker flytter til 3♠, dersom det er hans farge. Indikerer at støtten i spar er bedre enn hjerter.
- 3♠ Sperremelding som forventer at makker flytter til 4♥ dersom det er hans farge.
- 3 grand Forslag til kontrakt mot en hånd med 6 kort major.
- 4♣/♦ Avansert kontrollmelding med en av majorfargene som trumf. Forventer at åpner viser sin majorfarge.
- 4♥/♠ Forslag til kontrakt basert på egen langfarge.
- 4 grand 4 Ess Blackwood

Etter 2 ruter – 2 hjerter

Meldingen ber makker passe dersom det er hjerter han har, og ellers preferere til 2♠ med sparfarge. Har åpneren den sterke balanserte varianten med 21-22 hp melder han 2 grand. Fargemelding på 3 trinnet viser fordelingshånd med 3½ - 5 tp og langfarge. Siden langfargen ikke kan være kløver, betyr 3♣ langfarge i

spar, maksimum (4-4½ tp og ca 13-16 hp) og det meldes av honnørkonsentrasjoner nedenifra. Med svakere åpning med langfarge i spar meldes det direkte 3♠.

Mange bruker 2♥ som avslag på 2♦ åpning. I Rødkløver derimot er svaret like mye en taktisk melding som kan brukes i en offensiv undersøkelse. Følgende, som er hentet fra et faktisk spill på OK Bridge med IMP (lagkamp) beregning illustrerer hvordan svaret også kan brukes offensivt.

♠ E D Kn 8 7 5		♠ 9 6 3	S	V	N	Ø
♥ 10 8 3		♥ Kn	-	2♦ ¹	p	2♥ ²
♦ D 3		♦ E K Kn 10 5 4 p	2♠ ³	p	3♦ ⁴	
♣ 10 2		♣ D 8 5	p	4♠ ⁵	p	p

- 1) 3 veis multi åpning, denne gangen med svake to i spar.
- 2) Taktisk svar. Høyt nok dersom makker har svake to i hjerter
- 3) Svake to i spar
- 4) Positiv invitt. Noe annet ville være ulogisk.
- 5) Dine ruterhonnører passer meg fint og jeg har god hånd for åpningen

Denne utgangen står i praksis på at ♠K sitter i kapp. Eksempelet er ikke spektakulært, men viser at treveis multi 2♦ åpning fører fram til rett kontrakt også for vanlige hender.

Endrer en noe på Vests hånd, kan situasjonen utmerket godt være

♠ E 5		♠ 9 6 3	S	V	N	Ø
♥ E K D 10 9 7 3		♥ Kn	-	2♦ ¹	p	2♥ ²
♦ 8 3		♦ E K Kn 10 5 4 p	3♥ ³	p	4♥ ⁴	
♣ 9 2		♣ D 8 5	p	p	p	

- 1) 3 veis multi åpning, denne gangen med fordelingshånd.
- 2) Taktisk svar.
- 3) Fordelingshånd med hjerter
- 4) Med dårlig tilpass er slem usannsynlig

Legg merke til hvor enkelt det er å stoppe i utgang. Skulle åpner derimot hatt fordelingshånd med sparfarge, vil åpner komme igjen med 3♣ over 2♥. Da kan Øst melde av ruterfargen før han viser støtten i spar. Slem har nå større sannsynlighet, selv om det i de fleste tilfeller kan være langt fram.

Etter 2 ruter – 2 spar

I hovedsak følges samme prinsipp som over, men gjenmelding 3♥ er nå preferanse og viser bare svake 2 i hjerter. Gjenmeldingen 3♣ viser derimot fordelingshånd med hjerter som langfarge og prinsippene blir som over.

Etter 2 ruter – 2 grand

2 grand er et konvensjonelt krav og i prinsippet krav for utgang selv mot svake 2 i major. Det finnes en mulighet for å stoppe under utgang, og det er at åpner viser minimum ved å gjenmelde enten 3♥ eller 3♠ som viser farge. Svarer kan da passe.

Gjenmeldingen 3♣ er i denne sekvensen konvensjonell og viser fordelingshånd. Langfargen kan jo ikke være kløver. 3♦ fra svarer spør nå etter langfarge som meldes på 3 trinnet. Er langfargen ruter meldes det 3 grand. Langfargen etableres med dette som trumf og derfor er meldinger i andre farger deretter kontrollmeldinger. Melder svarer en ny farge etter 3♣ er det et naturlig rundekrav, også 4♣/♦.

Gjenmeldingen 3♦ er i denne sekvensen også konvensjonell, men viser en god svake 2 i major. Dermed er det også i prinsippet etablert et utgangskrav. Svarer spør nå etter hvilken major makker har ved å melde 3♥ og forventer 3♠ fra makker dersom det er spar han har. Alle andre meldinger bekrefter at hjerter er fargen.

Gjenmeldingen 3♥/♠ viser fargen og minimum svake 2 i major.

Som før vises 21-22 hp og balansert hånd med gjenmelding av grand på laveste nivå, altså 3 grand. Deretter meldes firekort farger nedenifra.

Et par eksempler vil belyse konvensjonen og de mulighetene den gir:

♠ 5		♠ E Kn 6	S	V	N	Ø
♥ K 10 3		♥ E Kn 5	-	2♦ ¹	p	2grand ²
♦ E K Kn 10 8 5 4		♦ D 2	p	3♣ ³	p	3♦ ⁴
♣ K 2		♣ D Kn 9 6 5	p	3grand ⁵	p	4♦ ⁶
			p	4♥ ⁷	p	4♠ ⁸
			p	5♣ ⁹	p	6♦ ¹⁰
			p	p	p	

- 1) 3 veis multi åpning, denne gangen med langfarge og 3½ - 5 tp
- 2) Hva har du makker?
- 3) Jeg har fordelingshånd med 3½ - 5 tp
- 4) Hvor er langfargen?
- 5) I ruter, som dermed også er definert som trumf
- 6) Hvilemelding som benekter kløverkontroll, noe som vises ved å melde 4♣. Sleminteresse
- 7) Jeg har hjerterkontroll og viser indirekte dermed også kløverkontroll
- 8) Og jeg har sparkontroll, men ikke 3 av 5 Ess (4 grand vil vise 3 av 5 Ess og sparkontroll)
- 9) Jeg gjenmelder kløverkontrollen da jeg ikke har 3 av 5 Ess, men har gode kort for min åpning
- 10) OK, da prøver vi slem. Vi mangler et Ess, så storeslem er utelukket.

En vil nok kunne komme i slem med et naturlig system også, men i parturnering kan jo 3 grand være et vel så godt alternativ. Poenget er at konvensjonen gjør det lett for fordelingshåndens makker å vurdere potensialene, noe som vil gi et sikrere meldingsforløp. Øst er ikke i tvil etter 3 grand at det er ruterslem det skal siktes mot med 3-4 vinnere til makkers 3½ - 5 tp.

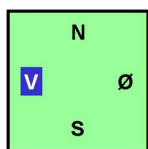
La oss endre åpnerens hånd:

♠ 8		♠ E Kn 6	S	V	N	Ø
♥ K D 10 9 8 3		♥ E Kn 5	-	2♦ ¹	p	2 grand ²
♦ 8 5 4		♦ D 2	p	3♦ ³	p	3♥ ⁴
♣ K 4 2		♣ D Kn 9 6 5	p	4♣ ⁵	p	4♥ ⁶
			p	p	p	

- 1) 3 veis multi åpning, denne gangen med svake 2 i major.
- 2) Hva har du makker?
- 3) Jeg har en god svake 2 i major.
- 4) Hvor er langfargen?
- 5) I hjerter og jeg har kløverkontroll
- 6) Utgang er nok

Ytterligere en liten endring gir:

♠ 8 2
♥ K D 10 9 8 3
♦ 8 5 4
♣ K 4



♠ E Kn 6
♥ E Kn 5
♦ D 2
♣ D Kn 9 6 5

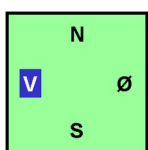
S	V	N	Ø
-	2♦ ¹	p	2grand ²
p	3♥ ³	p	p ⁴
p			

- 1) 3 veis multi åpning, med svake 2 i major.
- 2) Hva har du makker?
- 3) Jeg har en minimum svake 2 i hjerter.
- 4) Det får holde

Det å skille mellom maksimum og minimum svake 2 i major er ikke alltid lett slik de to foregående eksemplene viser. Men makker til åpner vil ofte vurdere sine Ess som mer verdifulle enn andre honnrør. Derfor betyr singletonen i spar noe i det første eksempelet.

La oss endre litt på svarerens hånd og se hvordan det da går:

♠ 10
♥ K 10 3
♦ E K Kn 10 8 5 4
♣ K 2



♠ E Kn 6
♥ E Kn 5
♦ 7 2
♣ 10 9 6 5 2

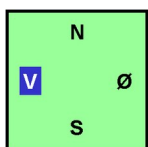
S	V	N	Ø
-	2♦ ¹	p	2♠ ²
p	3♦ ³	p	3♥ ⁴
p	3grand ⁵	p	p ⁶
p			

- 1) 3 veis multi åpning, denne gangen med langfarge og 3½ - 5 tp
- 2) 2♠ er mer sperrende enn 2♥, da jeg gjerne spiller 3♥
- 3) Jeg har fordelingshånd med 3½ - 5 tp og ruterfarge
- 4) Jeg har noe i hjerter
- 5) Jeg har ikke noe særlig i spar
- 6) Men det har jeg.

Mange ville vel likt å være i nettopp denne kontrakten.

Balanseringen mellom når man skal åpne med 1♣ og når man bør åpne med treveis multi kan være ganske hårfin, noe etterfølgende eksempel viser.

♠ E Kn
♥ 10
♦ E D Kn 10 8 5 4
♣ K D 7



♠ D 9 7
♥ K Kn 7 6 4
♦ 9
♣ Kn 10 5 4

La oss tenke oss at Vest er redd for at motparten skal blande seg inn med majormeldinger dersom han åpner med 1♣. Han velger derfor å åpne med 2♦ til tross for 17 hp da han har 4 tapere. Øst melder taktisk 2♠ da han gjerne er med på høyere spill i hjerter. Når da åpner kommer igjen med 3♦, og dermed viser sin hånd, har ikke Øst noe bedre alternativ enn å passe med sin dårlige tilpass og magre kort. Som en ser er 3 grand en meget god kontrakt som det vil være nærmest umulig å bete. Rett åpning av Vest er derfor 1♣ som Øst besvarer med 1♦. Vest kan nå melde naturlig 2♦ som Øst besvarer med 2♥, Vest gjenmelder 3♦ og Øst foreslår 3 grand med sin maksimums hånd. Erstatt Vests ♠Kn og ♦Kn med småkort, og utgangen blir straks vanskeligere. Da er nok 3♦ en bedre kontrakt, som en når greit etter treveis multi åpning, som først forklart.

Når motparten blander seg inn

Motparten kan blande seg inn i melingsforløpet med en mellomkommende melding, etter svaret eller med en dobling i begge posisjoner. Disse situasjonene gir helt forskjellige taktiske situasjoner og må derfor behandles hver for seg.

Motparten melder inn i andre hånd

Som oftest vil dette dreie seg om en naturlig melding, men kan jo i noen tilfeller ha en konvensjonell betydning gjerne med tofargehender. Svarhånden vet ikke hva åpner har, men han vet at dersom makker har den sterke varianten med (20+)21-22 hp eller fordelingsvarianten, vil han helt sikkert la høre fra seg i neste runde. Det betyr at svarer trygt kan passe dersom han ser at det ikke er noen fremtid i å blande seg inn i

meldingsforløpet mot en svake to åpning i major. Som en logisk konsekvens følger at dersom svarer likevel melder, kan åpner likeledes trygt regne med at vurderingen er gjort med tanke på en svak to åpning i major. Tilsvarende vil det for åpner være unødvendig og risikabelt å blande seg ytterligere inn i meldingene, dersom det går pass rundt til ham etter innmeldingen og han har svake to i major. Åpner kan trygt regne med at svarer ville foretatt seg noe med en passende hånd, da han i utgangspunktet jo vil anta at det er en svake to åpning i major han står overfor. Således vil en ny fargemelding fra åpneren i en slik situasjon derfor vise varianten med 3½ - 5 tapere og langfarge, eventuelt (20+)21-22 hp med en gjennmelding i grand.

Svært ofte er motparten hissige på å melde inn mot en svak to åpning major, selv med tynne verdier. Redselen for å miste en tilpass og god kontrakt før meldingene kommer for høyt er rimelig stor. Det betyr at den taktiske situasjonen tilsier at det er et større potensiale for å hekte uforsiktige motstandere enn ellers. Det utnyttes ved at dobling av svarer etter innmelding er forslag til straffedobling mot en svak to åpning i major. Selvfølgelig er doblingen basert på tilstrekkelige verdier.

♠ Kn 2		♠ E 10 8 6	S	V	N	Ø
♥ K D 10 7 6 2		♥ 8 5	-	2♦	2♠	X
♦ 10 8 4		♦ E D Kn 9	p	p	p	
♣ D 4		♣ K Kn 10 6				

Etter at Vest åpner med 2♦, denne gangen med svake 2 i hjerter, forsøker Nord seg med innmeldingen 2♠. Når Øst dobler sitter Nord i saksa. Vest har det han har lovet og passer. Hadde motparten vært utenfor faresonen og egen side i, kan det noen ganger selvfølgelig være bedre å søke egen utgang.

Skulle mellomhånden doble vil dette som regel være basert på egen styrke eller fordeling, og sjelden være forslag til straffedobling. Dersom det ikke er straffedobling betyr redobling interesse for å hekte motparten med styrke og kort til om nødvendig å spille 2♦ redoblet. Dersom doblingen er straff eller viser egen ruterfarge, vil redobling fremdeles vise styrke og interesse for å hekte motparten, men forventer at makker melder sin majorfarge om det går pass til ham, og han har svake to i major.

Etter motpartens naturlige innmelding, beholder svaret 2 grand sin betydning som i uforstyrret meldingsforløp, altså spørsmål om mer informasjon. Åpnerens gjennmelding er også som i uforstyrret meldingsforløp, selv overmelding i motpartens farge, enten den er naturlig eller ikke. Det betyr at følgende sekvens 2♦ - (2♥) - 2 grand, 3♥ viser svake to åpning i hjerter akkurat som i uforstyrret meldingsforløp. Dette vil fange opp en eventuell psykisk innmelding.

Skulle svarer passe på en mellomkommene dobling av 2♦ er dette krav for runde. Han kan være svak, men også sitte med en hånd hvor han vil til egen utgang eller endog slem. Han forventer at makker tar ut i sin majorfarge dersom det er snakk om en svak to åpning. Skulle svarer da melde en gang til er det utgangskrav uansett situasjon. Det betyr at sitter svarer med svake kort og noe hjerter og/eller støtte i spar, må han melde med en gang. Følgende meldingsforløp er derfor krav til utgang. 2♦ - (D) - pass - (pass), 2♥ - (2♠) - 3♥. Nå er det etablert utgangskrav. Sekvensen 2♦ - (D) - 2♥ - (pass), pass - (2♠) - 3♥ er derimot ikke krav.

Situasjonen kan være

♠ 7 2		♠ K 6	S	V	N	Ø
♥ K D 10 7 6 2		♥ E 8 5	-	2♦	D ¹	p ²
♦ 10 8 4		♦ E 9	2♠	p	p	3♣
♣ D 4		♣ E K Kn 10 6	p	3♥	p	4grand
			p	5♦	p	6♥
			p	p	p	

- 1) Styrkevisende dobling
- 2) Kravpass

Med så sterke kort ser Øst sjansen for slem. Han er derfor mindre interessert i å hekte motparten. Ved å passe først viser han gode kort ved å komme igjen med 3♣, som da blir et naturlig utgangskrav. Ideelt burde kontrakten være plassert på Øst sin hånd, noe som ville gardert ♠K. Men siden Nord kommer med en

styrkevisende dobling må han mest sannsynlig også ha ♠E. Legg også merke til hvor viktig kravene til fargekvalitet er for åpneren. Mange åpner med svake to i major med tynne verdier i langfargen. Da blir det vanskelig for makkeren å ane hvilket nivå som det skal spilles på. Flytt for eksempel ♥K til ♦K. Da rekker det så vidt til 4♥, og slem er utelukket.

Spørsmål og svar til 2 ruter åpningen

Her har du noen oppgaver du kan bryne deg på.

Med hvilke hender åpner du med 2♦?

- 1) ♠K D Kn 10 8 7 ♥8 6 ♦E 9 5 ♣K D
- 2) ♠K Kn 10 8 7 6 ♥8 6 ♦9 5 2 ♣K 7
- 3) ♠9 ♥E D 10 9 8 7 6 ♦E Kn 6 ♣E 10
- 4) ♠E Kn 6 ♥E 10 ♦9 ♣E D 10 9 8 7 6
- 5) ♠K D 3 ♥E D 9 ♦K D 7 4 ♣E 5 2
- 6) ♠E D 10 ♥K D 9 ♦E 10 9 ♣K D 10 2
- 7) ♠D Kn 10 9 7 6 5 3 ♥K 2 ♦E ♣10 2
- 8) ♠K D Kn 10 9 6 5 3 ♥K 2 ♦E ♣10 2

Svar:

- 1) En hånd som ♠K D Kn 10 8 7 ♥8 6 ♦E 9 5 ♣K D er det alltid hyggelig å ta opp. Den har stor spillestyrke med sine 15 hp og 6 tp. Men den har for mange tapere til å åpne med 2♦. Til det kreves det 3½ - 5 tapere. Rett åpning er derfor 1♠.
- 2) Med ♠K Kn 10 8 7 6 ♥8 6 ♦9 5 2 ♣K 7 er hånden svakere enn i forrige tilfelle. Den har 7 hp og en brukbar 6 kort majorfarge. Hånden passer derfor som en svak to åpning i major. Rett åpning blir derfor 2♦.
- 3) ♠9 ♥E D 10 9 8 7 6 ♦E Kn 6 ♣E 10 er noen riktig deilige kort. Det er 15 hp og bare 5 tapere. Da er man innenfor grensene for 2♦ åpning med fordelingshånd. Du åpner derfor denne hånden med 2♦.
- 4) Med ♠E Kn 6 ♥E 10 ♦9 ♣E D 10 9 8 7 6 har du nesten samme hånd som i forrige tilfelle. Det er 15 hp og 5 tapere. Men med langfargen i kløver er 2♦ åpning ikke aktuell. Den hånden åpnes i stedet med 3♣.
- 5) En solid hånd som ♠K D 3 ♥E D 9 ♦K D 7 4 ♣E 5 2 har 20 hp, men den helt jevne fordelingen og få 10ere og 9ere trekker ned. Den er derfor for svak til 2♦ med balansert 20+ til 22 hp hånd. Rett åpning vil derfor være 1♣ med gjennmelding av grand på laveste nivå.
- 6) Med ♠E D 10 ♥K D 9 ♦E 10 9 ♣K D 10 2 derimot er situasjonen en annen. Nå er det mengder av 10ere og 9ere. Hånden oppvurderes derfor til 20+ hp og åpnes med 2♦ for gjennmelding grand.
- 7) Med fordelingsuhytet ♠D Kn 10 9 7 6 5 3 ♥K 2 ♦E ♣10 2 er du inne i en taktisk situasjon. Du er for svak til en direkte 4♦ åpning som viser god sparfarge og sidestyrke. Du er også for sterk i sidefargene til åpne med 4♠. Derimot har du bare 5 tapere og da står 2♦ åpningen til disposisjon.
- 8) Denne hånden med ♠K D Kn 10 9 6 5 3 ♥K 2 ♦E ♣10 2 er hakket sterkere. Du har nå bare 4 tapere og kunne således åpnet med 2♦. Likevel er ikke hånden egnet for denne åpningen, da du har en åpning som nettopp beskriver slike relativt sterke fordelingshender. Det er 4♦ åpning som forteller om en god ånd med langfarge i spar og noe sidestyrke. Rett åpning er derfor 4♦.

Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand)

I og med at Rødkløver benytter kanapé prinsippet ved tofarge hender hvor kløver er den lengste fargen, må tofarge hender hvor kløver ikke er den lengste fargen, nødvendigvis behandles annerledes. Rødkløver benytter Romerske to åpninger for dette. Åpningene 2♥/♠/grand viser i vår variant ca 13-16 honnørpoeng og 4-5½ tapere, femkortfarge (grand viser ruter) og en kløverfarge på minst 4 kort som ikke er lengre enn åpningsfargen. Med andre ord viser en Romerske 2 åpning en ganske brukbar hånd. Med dårligere verdier og en hånd med femkortsfarge og sidefarge i kløver åpnes det med en i fargen med gjenmelding 2♣ dersom mulig. Det viser til sammen minst 9 kort i de to fargene. Det er uvisst hvilken farge som er på fem kort, men det viktigste er at gjenmeldingen 2♣ viser minimum.

Da de Romerske 2 åpningene i seg selv er ganske presise, vil svareren ofte kunne plassere kontrakten direkte på rett nivå. I hovedsak er svarene til en Romersk 2 åpning naturlig, men svarer har en mulighet til å undersøke nøyere hvordan åpnerens fordelingen er, og i så måte påta seg en form for kapteinsrolle.

Noen eksempler på Romerske 2 åpninger:

- | | |
|----------------------------------|---|
| ♠K x ♥K D 10 x x ♦x x ♣K D Kn x | 5 kort hjerter og 4 kort kløver med 14 hp og 5 tapere vises ved åpningen 2♥. |
| ♠E D x x x ♥D x ♦K x ♣K Kn x x | Denne hånden har riktignok 15 hp, men har hele 6 tapere. Rette åpning blir derfor 1♠, men med: |
| ♠E D x x x ♥x ♦K D x ♣K Kn x x | Hånden har fremdeles 15 hp, men har nå bare 5 tapere. Da blir rett åpning 2♠. |
| ♠3 ♥K D 5 ♦K Kn 10 8 5 ♣E D 7 3 | Hånden har 15 hp med 5 tapere. Med 5 kort i ruter og 4 i kløver er dermed hånden ideell for åpning 2 grand. Legg samtidig merke til hvilken sperrende effekt åpningen har for motstanderne. Det er ikke lett for dem å introdusere spar-fargen på tre trinnet. |
| ♠- ♥E K 8 7 5 3 2 ♦D 5 ♣E D Kn 8 | Hånden har 16 hp med 4 tapere. Med sidefarge i kløver kunne det derfor virke fristene å åpne med 2♥, men med syv kort i hjerter er det nok at makker har 3 små hjerter før 4♥ står. Makker kan ikke vite at hjerteren din er så lang. Rett åpning blir derfor 1♣. |

Skulle svarer sitte med noe sånt som ♠D x x ♥x x x ♦Kn x x x ♣K D x kan man løfte åpnerens 2♠ direkte til 4♠, da håndens vinnere garantert tar seg av tre av åpnerens 4 -5½ tapere.

Svar på åpningene 2 hjerter/spar

På åpningen 2♥/♠ benyttes svaret 2 grand som konvensjonelt krav. Andre meldinger er i prinsippet naturlig, dersom det ikke er snakk om kontrollmeldinger. Svareren kan også foreta en naturlig preferanse til 3♣ over 2♥/♠. Dette er en svak melding som åpner skal passe. Det er verdt å merke seg at selv om 2♠ over 2♥ er naturlig, er meldingen ikke krav, men mer en invitt dersom makker skulle ha tilpass. Det samme gjelder også for 3♥ over åpningen 2♠, men styrken og/eller lengden er noe bedre for å forsvare det høyere nivået.

Åpnerens gjenmelding etter svaret 2 grand

- | | |
|-----------------|--|
| 3♣ | Fordelingen 5-4-2-2. (Fem kort i åpningsfargen og fire i kløver) |
| 3 i ny farge | Trekortsfargen i 5-4-3-1, 5-5-3-0 eller 6-4-3-0 |
| 3 i fargen | 6-4-2-1 |
| 3 grand | 5-5-2-1 |
| 4♣ | 6-5-1-1 |
| Hopp i ny farge | Renons med en 6-5 eller 6-6 fordeling |

Svaret 2 grand fører alltid til utgang, unntatt når åpneren kommer igjen med 3♣ over 2 grand, og svareren prefererer majorfargen på tre trinnet. Da kan åpneren passe. Melder derimot svareren ny farge, viser dette prinsipielt hold og ber makker melde 3 grand dersom han håndterer den andre fargen (dobbeltonn).

♠ E K Kn 6 4		♠ D 5	S	V	N	Ø
♥ 4 3		♥ D 6 5	-	2♠	p	2grand ¹
♦ 8 6		♦ K D 7 3	p	3♣ ²	p	3♦ ³
♣ E K Kn 6		♣ D 9 7 5	p	3♠ ⁴	p	4♠ ⁵
			p	p	p	

- 1) Hva har du?
- 2) 5-2-2-4
- 3) Jeg har noe i ruter. Hva med hjerter?
- 4) Dårlig med hjerter
- 5) Da får vi prøve denne utgangen

Objektivt sett kan også 3 grand være aktuell, men 4♠ bør ha en bedre sjanse. Motparten vil neppe være sene med å starte i hjerter i en grand kontrakt etter dette meldingsforløpet.

Når åpneren viser 3 kortsfarge etter spørsmålet 2 grand betyr det at det er etablert utgangskrav, og svarerens gjenmelding av åpningsfargen på tre trinnet blir derfor sleminvitt. Melder svareren i stedet kortfargen eller løfter meldingen i trekortsfargen, er det sleminteresse med trekortsfargen som trumf.

♠ E K 6 5 4		♠ D Kn 7	S	V	N	Ø
♥ E 8 2		♥ K D 10 6	-	2♠	p	2grand
♦ 6		♦ 7 5 4	p	3♥	p	6♠
♣ K D 8 5		♣ E 10 6	p	p	p	

Når Vest forteller om fordelingen 5-3-1-4 ovenfra og ned, ser Øst fire vinnere til Vests 4-5½ tapere. Han ser dermed at 6♠ må være en god kontrakt. Legg merke til at man ikke kan miste en eventuell storeslem ved at Vest er renons i ruter og har en kløver mer. Da vil han i så fall bare ha 4 tapere, og kan dermed melde 7♠ da Øst indirekte viser 4 vinnere til Vests hånd med sin 6♠ melding.

Når åpneren etter å ha vist trekortsfarge kommer igjen med 4♣ eller 4 i majorfargen på svarerens 3 grand, lover han maksimum og 5-5-3-0 respektivt 6-4-3-0. Med minimumsstyrke passer han på 3 grand.

♠ -		♠ D Kn 9 5	S	V	N	Ø
♥ E D 8 6 4		♥ K 5	-	2♥	p	2grand
♦ K Kn 6		♦ E 7 5 4	p	3♦	p	3grand
♣ E D 10 6 4		♣ K 9 3	p	4♣	p	6♣
			p	p	p	

Vest viser med sin andre melding trekortsfarge i ruter. Da foreslår Øst naturlig nok å spille 3 grand. Vest med 4 tapere og gode kort viser sin fordeling med 4♣. Øst teller da tre vinnere til Vests fire tapere og melder slemmen. Øst kan etter Vests maksimummelding komme igjen med 4 grand. Han insisterer da på å spille grandkontrakt og åpner skal passe.

Når åpneren på kravmeldingen 2 grand gjenmelder sin majorfarge, og viser 6 kort der, kan svareren invitere til kløverslem ved å melde 4♣. Mens derimot melding i ny farge er kontrollmelding med majorfargen som trumf.

Svar på åpningen 2 grand

Åpningen 2 grand viser det samme som åpningene 2♥/♠, men femkortsfargen er ruter. Nødvendigvis må svarene på åpningen 2 grand bli annerledes enn etter 2♥/♠, selv om prinsippene er de samme. For å spare melderom benyttes 3♣ som konvensjonelt svar, på samme måte som 2 grand etter åpningene 2♥/♠. Det betyr at man normalt ikke kan spille 3♣ etter åpningen 2 grand. I praksis viser det seg at det har mindre

betydning. Alternativt kan svarer melde 3♦ eller hoppe til 4♣ over åpningen 2 grand. Dette er rene preferanse som åpner skal passe. Svarene 3♥/♠ blir også her rene invitasjoner. Svaret kan passes, men forventes løftet til utgang med minst honnør dobbel i støtte.

Åpnerens gjenmelding etter svaret 3 kløver

3♦ Fordelingen 2-2-5-4. (Fem kort i åpningsfargen og fire i kløver)

3♥/♠ med trekortsfarge i 5-4-3-1, 5-5-3-0 eller 6-4-3-0 fordeling

3 grand med 6-4-2-1

4♣ med 5-5-2-1

4♦ med 6-5-1-1

Hopp i major renons med en 6-5 eller 6-6 fordeling

Svaret 3♣ fører så godt som alltid til utgang.

Når åpneren med 3♦ viser 5-4-2-2, er svarerens 3♥/♠ hold visende og ber åpneren melde 3 grand med hold i den andre majorfargen. Melder han i stedet 4♣, er det invitt til utgang, mens 4♦ er sleminvitt og hopp til 4♥/♠ er kontrollmelding med kløverstøtte.

Når åpneren viser trekorts majorfarge over 3♣, er 4♣ fortsatt bare invitt til utgang og 4♦ sleminvitt. Løftes trekorts visningen i major til firetrinnet, er det sluttmelding. Meldingen i singleton fargen er sleminvitt med kløverstøtte.

Når svareren melder 3 grand etter trekorts visningen, er det forslag til kontrakt. Åpneren kan gå videre med maksimum og melder 4♣/♦ som viser 5-5-3-0 respektivt 6-4-3-0.

♠ -		♠ K D 10 6	S	V	N	Ø
♥ E 7 5		♥ D 10 6	-	2grand	p	3♣
♦ E K D 6 5 4		♦ Kn 7 2	p	3♥	p	3grand
♣ D Kn 9 5		♣ K 8 4	p	4♦	p	4grand
			p	p	p	

Når Vest viser trekorts hjerter og dermed kort spar, ser Øst at 3 grand er passe. Vest kommer likevel igjen med 4♦ som viser maksimum (4 tapere) og fordelingen 0-3-6-4 ovenfra og ned. Øst anser likevel grand som bedre enn ruter, og melder derfor 4 grand. Bytter en om verdiene i hjerter og spar hos Øst, vil han kunne melde 6♦ når åpner kommer igjen med 4♦. Da vil Øst ha 3 vinnere til Vests 4 tapere.

Når åpneren kommer igjen med 3 grand over svarerens 3♣, viser han 6-4 i lavfargene uten renons. Da er svarerens 4♣ utgangsvitt, 4♦ sleminvitt og 4♥/♠ kontrollmelding med kløverstøtte.

♠ 7		♠ Kn 6 5 4	S	V	N	Ø
♥ E 4		♥ 10 8 6	-	2grand	p	3♣
♦ E K 9 8 5 3		♦ Kn 6	p	3grand	p	4♣
♣ K D 8 6		♣ E Kn 7 5	p	5♣	p	p
			p			

Når vest åpner med 2 grand har Øst litt for gode kort til bare å slå av med 4♣. Når han først melder 3♣ før 4♣ inviterer han i stedet til utgang. Vest legger selvfølgelig på et trekk med gode kort og bare 4 tapere.

Når motparten blander seg inn

Når åpneren lover en relativ brukbar hånd, vil motparten sjelden blande seg inn i meldingsforløpet så sant de ikke også har svært ubalanserte hender eller stor styrke. I disse tilfellene vil det være viktig å vise sine verdier så raskt som mulig. Man melder derfor naturlig, men ny farge er bare invitt og ikke krav. Åpner kan støtte med brukbar tilpass og tilstrekkelige verdier. Topphonnør dobbel eller tre små regnes som tilstrekkelig støtte i disse tilfellene. Som en følge av dette bør ikke svarer melde av ny farge uten å ha visse minimumsverdier. Da er det bedre å passe eller preferere til en av åpnerens farger. Med støtte melder man

direkte sine verdier på passende treknivå. En dobling av motpartens innmelding viser sterk interesse for å hekte dem, og er derfor en meget sterk oppfordring til makker om å passe.

Etter åpning 2♥ med overmelding 2♠ betyr svarerens 2 grand det samme som i et uforstyrret meldingsforløp, altså som et konvensjonelt svar som ber om flere opplysninger. Det samme er tilfelle dersom motparten dobler en 2♥/♠ åpning.

Dersom motparten dobler åpningen 2 grand som styrkevisende, er ikke lenger svaret 3♣ krav, men tvert om forslag til kontrakt.

Spørsmål og svar til Romerske 2 åpninger

Se om du klarer disse oppgavene.

Med hvilke hender bruker du romerske 2 åpninger, og hva åpner du med?

- 1) ♠E D 8 7 6 ♥D Kn 9 ♦9 ♣K D Kn 8
- 2) ♠Kn 10 ♥K D 9 8 6 ♦K 6 ♣K 10 9 6
- 3) ♠K D Kn 10 ♥9 ♦K Kn 3 ♣K D 10 8 6
- 4) ♠D 5 3 ♥7 ♦E D Kn 8 7 ♣K D 10 5

Din makker åpner med romersk 2♥ åpning. Hva svarer du med følgende kort, hvorfor og hvordan ser du for deg det videre meldingsforløpet?

- 5) ♠E 7 6 ♥D 9 6 ♦9 6 5 2 ♣K 8 4
- 6) ♠Kn 10 ♥E D 8 6 ♦K 6 ♣K 9 8 6
- 7) ♠K D Kn 10 ♥9 ♦K Kn 3 ♣D 10 8 6
- 8) ♠K Kn 9 8 7 ♥Kn 6 ♦D Kn 8 ♣K 4 2

Nå åpner makker med romersk 2 grand åpning. Hva svarer du med følgende hender, hvorfor og hvordan tenker du deg det videre meldingsforløpet?

- 9) ♠K D 9 6 ♥D Kn 10 8 ♦D 7 ♣Kn 8 6
- 10) ♠10 7 8 7 ♥8 7 5 ♦K D 7 ♣D 7 8
- 11) ♠K Kn 10 ♥K D 9 8 3 ♦9 8 ♣D 5 3
- 12) ♠8 6 ♥E K 8 4 ♦K 8 7 5 ♣D 7 4

Svar:

- 1) Med ♠E D 8 7 6 ♥D Kn 9 ♦9 ♣K D Kn 8 har du 15 hp og 5 tapere. Med fem kort i spar og fire kort i kløver har du en perfekt romersk 2♠ åpning.
- 2) ♠Kn 10 ♥K D 9 8 6 ♦K 6 ♣K 10 9 6 gir deg 12 hp og hele 6 tapere. Da er du for svak til en romersk 2♥ åpning. Den gangen må du derfor nøye deg med å åpne i 1♥ og gjenmelde 2♣ dersom du får en slik mulighet.
- 3) Med en så fin hånd som ♠K D Kn 10 ♥9 ♦K Kn 3 ♣K D 10 8 6 har 15 hp og 5 tapere. Likevel kan du ikke åpne med romersk 2 åpning, da kløveren er lengre enn sparen. Rett åpning er derfor 1♠ og gjenmelding 3♣ enten med eller uten hopp. Da viser du samme styrke som i en romersk 2 åpning, men kløveren er lengre enn åpningsfargen. Dette er kanapé prinsippet.
- 4) Med ♠D 5 3 ♥7 ♦E D Kn 8 7 ♣K D 10 5 som har 14 hp, 5½ tapere med kløver som sidefarge er du sterk nok for en romersk to åpning. Åpningen 2 grand er satt av for å vise nettopp denne typen hånd, som blir din åpning.

Din makker åpnet med romersk 2♥ åpning og du skulle beskrive hvorfor og hvordan du så for deg det videre meldingsforløpet.

- 5) Med en hånd ♠E 7 6 ♥D 9 6 ♦9 6 5 2 ♣K 8 4 behøver du ikke telle honnørpoeng når makker åpner med romersk to åpning. Tell heller vinnere til makkers tapere. Du vet han har minst 5 hjerter og minst 4 kløver med 4 – 5½ tapere. Da skal det være rart om ikke dine tre honnører tar seg av tre av hans tapere. Meld derfor direkte 4♥. Makker vil da forstå at du sitter med en slik hånd og vil eventuelt invitere til slem med 5♥ dersom han har bare 4 tapere. En slik invitt vil du i så fall ta i mot. Reserver heller den direkte invitten 5♥ til en anelse sterkere svarhånd, for du er faktisk i grenseland.
- 6) Med ♠Kn 10 ♥E D 8 6 ♦K 6 ♣K 9 8 6 har du også en del topphonnører. Du har tre sikre vinnere i hjerter og kløver til makkers tapere, men du kan ikke være trygg på at ♦K er en vinner. Makker kan jo ha en singleton der. Du er nå mer interessert i makkers farge og styrke fordeling. Det finner du greit ut av ved det konvensjonelle svaret 2 grand som spør etter farge fordeling, hvoretter du senere kan undersøke hvor honnørene sitter ved hjelp av kontrollmeldinger. Skulle makker ha minst to rutere, har du 4 vinnere. Da lukter det slem. Det samme er tilfelle dersom han bare har 4 tapere. Meldingene kan gå 2♥ - 2 grand, 3♦ - 3♥, 3♠ - 4♣, 4 grand - 5♦, 5 grand - 6♥. Med 3♦ viser åpneren tre kort farge i ruter og dermed single spar. 3♥ fastsetter trumfen og ber makker kontrollmelde. 3♠ må være førstekontroll da det ikke er vits i å fortelle om en andrekontroll man allerede har vist. 4♣ er honnørvisende kontrollmelding. Noe annet ville være ulogisk når man vet makker har fire kort i kløver. 4 grand er Culbertson og viser minst 3 av 5 Ess. 5♦ er ny kontrollmelding. 5 grand viser ekstra Ess verdi og indikerer at alle verdiene nå er vist. Du kan nå telle opp åpnerens hånd til ♠E ♥K ? ? x x ♦E x x ♣E ? ? x. Hvis han bare har småkort ved sine av sine honnører vil han ha for mange tapere til å kunne åpne med 2♥. Det er derfor ikke usannsynlig at han har en kombinasjon av lavhonnører som reduserer antall tapere, for eksempel E Kn 10 x i kløver. Det viktigste kortet for deg vil vært ♣D. Den har åpneren benektet da han ikke var i stand til å melde 6♣ over 5♦. Dessuten viser en opptelling at han ikke har plass til ♣D på hånden. I så fall ville han ha hatt 17 hp og derfor åpnet med 1♣. Da er sjansene for storeslem for liten og en bremses derfor i 6♥.
- 7) Med ♠K D Kn 10 ♥9 ♦K Kn 3 ♣D 10 8 6 vet du umiddelbart at dere minst skal i utgang. Makker har en sidefarge i kløver, så spørsmålet er om det er 3 grand, 5♣ eller kanskje endog 6♣ som skal spilles. Din single hjerter trekker noe ned hvis makker skulle ha alt for mange av honnørene sine plassert der. Første steg blir uansett å få vite mer om makkers hånd, og det får du ved å melde konvensjonelt 2 grand. Skulle nå makker komme igjen med 3♣ viser han 2-5-2-4 fordeling og du kan telle minst tre vinnere til hans 4 - 5½ tapere. Din single hjerter kan også utgjøre en vinner ekstra i kløverkort, dersom makker har passende kort. Du må nå foreta et valg om du ønsker å søke slem eller stoppe i 3 grand. Valget kan være spesielt vanskelig i partturnering, men i lagkamp har du alternativet 5♣ som utgangskontrakt. En kontrakt som burde være temmelig sikker. La oss si du velger å søke slem. Spar Ess hos makker vil da kunne være et nøkkelkort, så derfor melder du av ruterholdet med 3♦. Kommer nå makker igjen med 3♠ vet du at det må være ♠Ess og du kan fastsette trumffargen med 4♣ og starte en kontrollmeldesekvens. Svarer makker derimot 3 grand over 3♦ benekter han sparhold, men du gir fremdeles ikke opp og melder 4♣ for å fastsette trumfen. Din makker vil nå få anledningen til å kontrollmelde 4♦ dersom han skulle ha ♦Ess. Benekter han det også, må du bremse hurtigst mulig i 5♣. Tilsvarende vurderinger kan du gjøre ved de andre svarene din makker kommer opp med på din konvensjonelle 2 grand melding. Du får presis fordelingsinformasjon og kan dermed telle dine vinnere til makkers tapere og foreta dine vurderinger på presis informasjon. I lengden gir det gevinst i forhold til rene gjetninger.
- 8) Med hånden ♠K Kn 9 8 7 ♥Kn 6 ♦D Kn 8 ♣K 4 2 får du en morsom situasjon. Du har hele 11 hp til makkers åpning, men hvor mange vinnere har du til hans tapere? ♣Konge er en sikker vinner, men verken ♠Konge eller ♦Dame kan regnes som en sikker vinner. En gjennomgang av fordelingsmulighetene til makker viser at bare et av disse to kortene med sannsynlighet kan regnes som vinner. Som utgangspunkt for dine vurderinger teller du derfor to vinnere. Du har nå to alternativer. Enten innleder du med 2 grand og i prinsippet krever til utgang, eller du inviterer med 2♠ eller 3♥. Dette er en vurdering du selv må foreta basert på den taktiske situasjonen, men

du har god informasjon tilgjengelig. I lagkamp vil du kanskje foretrekke å komme i en hardmeldt utgang framfor en delkontrakt med overstikk. Hvis du velger å gå mot utgang innleder du med 2 grand. Det kan jo være at makker har tre kort i spar, slik at det er utgang i spar som skal spilles. Mulighetene holdes åpen. Skulle makker vise 2-5-2-4 fordeling med 3♣ kan du alltid bremse i 3♥ som makker vil passe med minimum.

Nå hadde din makker åpnet makker med en romersk 2 grand åpning. Du skulle beskrive hvorfor og hvordan du tenkte deg det videre meldingsforløpet?

9) Med ♠K D 9 6 ♥D Kn 10 8 ♦D 7 ♣Kn 8 6 vil din reelle styrke avhenge av hvordan makkers kort utenom minor er fordelt. Er makker renons i hjerter, kan det være slem i kortene. Dette finner du ut av ved å spørre med 3♣. Svarer nå makker alt annet en 4♥ som viser renons, bør du bremse i 3 grand, eventuelt 5♦ hvis makkers svar er på fire trinnet. Er han derimot renons i hjerter kan du kontrollmelde spar og se om det er slem i kortene. Rent taktisk bør du i parturnering vurdere om det er bedre å parkere direkte i 3 grand. De ekstra poengene grandkontrakten kan gi i forhold til minorutgang betyr jo vesentlig mer i parturnering enn de gjør i lagkamp.

10) Med ♠10 7 8 7 ♥8 7 5 ♦K D 7 ♣D 7 8 har du bare 7 hp og en svært uspenningende fordeling. I vanlige systemer ville du derfor vurdert denne hånden som temmelig svak. Men når makker viser minst fem kort ruter og fire kort kløver med 4 til 5½ tapere, vokser denne hånden voldsomt. Den har faktisk tre solide vinnere til makkers hånd. Du kan derfor trygt melde 5♦ direkte på 2 grand. Skulle makker bare ha 4 tapere vil han løfte til 6♦, da du med hoppet til 5♦ forteller om tre sikre vinnere til hans hånd.

11) Med ♠K Kn 10 ♥K D 9 8 3 ♦9 8 ♣D 5 3 kan det være fristende å melde 3 grand med en gang. Mye tyder på at det er rette kontrakten. Men skulle åpner tilfeldigvis ha tre kort i hjerter, vil denne majorutgangen antagelig være bedre fordi makker i så fall bare har plass til maksimalt en spar på sin hånd. Dette kan du finne ut av ved å innlede med det konvensjonelle svaret 3♣. Du får da vite den eksakte fordelingen til åpneren. Skulle han slumpe til å ha tre korts hjerter, parkerer du utgangen her. Hvis ikke går du til 3 grand, dersom åpners gjenmelding ikke er 4♣/♦, som du i så fall passer ned.

12) ♠8 6 ♥E K 8 4 ♦K 8 7 5 ♣D 7 4 gir fire vinnere til makkers hånd. Slem er derfor sannsynlig, men skulle åpner ha single hjerter kan det fort være to raske tapere i spar. Du er derfor avhengig av litt bedre informasjon før du fastlegger om spillet skal bare gå i utgang, lilleslem eller store-slem. Du innleder derfor igjen med det konvensjonelle svaret 3♣. Åpners gjenmelding får avgjøre det videre meldingsforløpet. Du vil uansett få tid til gode undersøkelser før endelig kontrakt fastlegges.

2 grand meldingene

I to situasjoner benytter Rødkløver en spesiell 2 grand melde sekvens. Det er etter åpningen 2♦ fulgt av 2 grand som viser (20+)21-22 hp og etter 1♣ - 1♦ med hopp til 2 grand som viser 23-24 hp. I det siste tilfellet er svareren begrenset til 7 hp, hvilket man må ta hensyn til i de videre meldingene.

Skulle motparten melde 2♥/♠ over vår 2♦ og vi med en dobling viser (20+)21-22 hp, benytter vi 2 grand meldingene i tilpasset form. Men, dette gir muligheten til å melde 2 grand som anturlig utgangskrav med hold i motpartene farge. Hvis 2♠ er tilgjengelig, er det naturlig utgangskrav med fem korts spar. Medlinger på tretrinnet beholder sine opprinnelige betydninger.

Svarmeldingen

Følgende svarskjema benyttes etter 2 grand meldingen i denne situasjonen:

- 3♣ Dette er en ren relé melding. Åpneren skal melde 3♦.
- 3♦ Primært spørsmål etter majorfarge, men kan også være innledningen til sleminvitt med femkorts minorfarge.
- 3♥/♠ Naturlig utgangskrav.

3grand Forslag til sluttkontrakt.

4♣/♦ Overføring til majorfarge, hjerter respektivt spar. Viser brukbar farge.

4♥/♠ Forslag til sluttkontrakt. Fargen er ikke spesielt god og advarer mot å gå videre.

De videre meldinger

Etter svaret 3 kløver

Åpneren melder på oppfordring 3♦, og nå kan svareren passe med en svak hånd og lang ruter. Melder han derimot 3♥, innebærer det en slemnivitt med begge minorfargene. Skulle han i stedet komme igjen med 3♠, krever han til utgang og viser samtidig femkorts spar og firekorts hjerter. 3 grand blir en slemnivitt med balansert hånd eller fordelingen 4-4-4-1. Det er meningen at man skal melde firekortsfarger nedenifra. Om han til slutt etter 3♣ - 3♦ kommer igjen med en farge på fire trekk nivået, er det en slemnivitt med langfarge. Åpneren kan passe på slemnivitten i majorfarge, men ikke i minorfarge.

♠ E D 8 6		♠ 7	S	V	N	Ø
♥ E 7		♥ 8 6 5	-	1♣	p	1♦
♦ E 8 2		♦ K D 9 5 4	p	2grand	p	3♣
♣ E K D 7		♣ Kn 9 3 2	p	3♦	p	3♥
			p	6♣	p	p
			p			

Når Øst etter første negative rutersvar kommer igjen med 3♥ etter relé meldingen 3♣, viser han en hånd med begge minorfargene, men samtidig mindre enn 8 hp som følge av det første rutersvaret. Vest melder derfor slemmen han tror på direkte. Storeslem kommer ikke på tale når Øst er begrenset.

Når svareren med 3♥ viser minorfargene, kan åpneren gå ned i 3 grand uten tilpasning. Med tilpasning kan han støtte til 4♣/♦ eller spørre etter femkortsfarge med relémeldingen 3♠. Svareren melder da 3 grand uten femkortsfarge, femkortsfargen med 5 - 4 og laveste major kontroll med 5 - 5.

Når svareren krever med 3♠ som viser femkorts spar og firekorts hjerter, melder åpneren 3 grand uten tilpass og ellers 4 trekk i passende majorfarge, eventuelt kontrollmelding i minor. Når åpneren kontrollmelder i minor, vet ikke svareren hvilken farge som er trumf. Med dårlige kort går han derfor alltid ned i hjerter.

♠ K D 8 6		♠ Kn 9 5 4 3	S	V	N	Ø
♥ K D 6		♥ Kn 8 7 5	-	1♣	p	1♦
♦ E K 9		♦ D 8 2	p	2grand	p	3♣
♣ E D 7		♣ 8	p	3♦	p	3♠
			p	4♣	p	4♥
			p	4♠	p	p
			p			

Veien til normale 4♠ blir her ganske lang. Øst innleder med ruteravslaget og viser deretter sine lengder i majorfargene via relémeldingen 3♣ og gjenmelding 3♠. Vest har god tilpasning og kontrollmelder. Ettersom Øst ikke vet hvilken farge Vest tenker seg som trumf, går han ned i hjerter, som Vest korrigerer til spar. Skulle Øst hatt bedre kort, for eksempel ♠E i stedet for ♠Kn, kan han komme igjen med 4♠ over 4♣, hvoretter det ikke skulle være vanskelig å melde slemmen.

Etter majorfarge spørsmålet 3 ruter

Når svareren med 3♦ spør etter majorfarger, melder åpneren disse nedenifra og 3 grand uten. Melder åpneren 3♥, kan han altså ha firekorts spar, noe svareren får vite ved å melde av sin firekorts spar med 3♠.

Om svareren i stedet melder 3 grand over åpnerens 3♥, viser han dermed hjerterstøtte og sleminteresse. På tilsvarende måte viser han sleminteresse og støtte i spar ved å melde 4♥ over 3♠.

♠ E K 8 5		♠ D 10 7 4	S	V	N	Ø
♥ E 7		♥ K D 8 5	-	1♣	p	1♦
♦ E 7 5		♦ 8 6 4	p	2grand	p	3♦
♣ E K D 6		♣ 7 4	p	3♠	p	4♥
			p	6♣	p	p

Når Vest viser sin spar viser Øst støtte og maksimum med 4♥. Vest er selvfølgelig ikke vanskelig å be. Legg merke til at en ikke kan kontrollmelde over åpnerens svar 3♠ på svarerens 3♦. Svareren kan derfor godt ha kontroller i minorfargene når han melder 4♥.

Om svareren etter majorspørsmålet 3♦ kommer igjen med 4 trekk i minor, sleminviterer han med femkortsfarge. Han kan ha firekorts majorfarge med seg, men det er ikke nødvendig.

♠K 9 6 ♥8 6 ♦K Kn 10 7 6 ♣4 3 2

Etter svaret 1♦ på partnerens kløveråpning melder vi 3♦ på hans gjenmelding 2 grand. Uansett om nå åpneren viser majorfarge eller benekter det med 3 grand, viser vi maksimum med femkorts ruter ved å melde 4♦.

Etter naturlige 3 hjerter/spar

Når svareren krever med 3♥, bør åpneren vise firekorts spar, ettersom svareren kan ha fire spar og fem hjerter. Ellers melder han 3 grand uten trumfstøtte og kontrollmelder eller melder utgangen i hjerter med støtte.

Om svareren kommer igjen med 4 trekk i minorfarge etter 3 grand er det en naturlig sleminvitt.

Spørsmål og svar til 2 grand meldingen

Din makker åpner med 1♣, du svarer 1♦ og deretter hopper din makker til 2 grand. Motparten melder bare pass. Hva svarer du med følgende kort:

- 1) ♠D 8 7 6 ♥D 9 6 4 ♦9 5 ♣6 4 2
- 2) ♠8 7 ♥8 6 ♦10 8 7 6 5 3 ♣9 8 6
- 3) ♠K 10 8 7 4 ♥Kn 2 ♦7 3 ♣Kn 8 6 2
- 4) ♠K 10 8 7 4 ♥Kn 8 6 2 ♦7 3 ♣6 2

Svar:

- 1) Kortene ♠D 8 7 6 ♥D 9 6 4 ♦9 5 ♣6 4 2 har vokst en del etter at din makker har vist en balansert hånd med 23-24 hp. Dere skal i utgang. Nå gjenstår det bare å finne ut av om det er i grand eller i en av majorfargene. Du spør derfor etter fire korts majorfarge hos åpneren ved å melde 3♦ over hans 2 grand. Legg merke til at det ikke brukes 3♣ som søkemelding i denne situasjonen.
- 2) Til tross for makkers meget sterke hånd, skal det mye til for at grandkontrakt er rett med den svake hånden ♠8 7 ♥8 6 ♦10 8 7 6 5 3 ♣9 8 6. Det er ganske åpenbart at denne hånden spiller bedre i fargekontrakt. Du innleder derfor med svaret 3♣ som er et rent relé til 3♦. På makkers obligatoriske gjenmelding 3♦ passer du.
- 3) Med ♠K 10 8 7 4 ♥Kn 2 ♦7 3 ♣Kn 8 6 2 ser du igjen at dere skal i utgang. Du krever derfor til utgang ved å melde naturlig 3♠. Det viser samtidig at du har fem korts spar.
- 4) Når du har ♠K 10 8 7 4 ♥Kn 8 6 2 ♦7 3 ♣6 2 kan også hjerter være en mulig utgangskontrakt. Siden 3♣ ikke brukes for søkemelding etter majorfarge, noe som gir rom for å melde naturlig 3♥/♠ over 3♦, må denne typen hender håndteres litt annerledes. Du innleder med svare 3♣ som er relé til 3♦. På dette svaret kommer du igjen med 3♠ som viser fem kort i spar og fire i hjerter. Med omvendt majorfargelengder kreves det naturlig med 3♥ over 2 grand. Åpner kan da naturlig melde 3♠ med fire kort i den fargen, selv med tre kort støtte i hjerter.

Åpningen 3 kløver

I Rødkløver er ikke åpningen 3♣ en sperremelding, men et supplement til treveis multi 2♦ åpning med ubalansert hånd og kløverfarge. Åpningen gir makker god indikasjon på hvor de skal med en gang. Åpningen viser en solid kløverfarge med 3½-5 tp med opptil 16 hp. Faren for at motparten har tilpass, spesielt i en majorfarge, er dermed stor, og de vil kunne skape store problemer dersom de kommer inn i meldingsforløpet tidlig. 3♣ gjør en slik innblanding vanskeligere, samtidig som den gir makker god pekepinn om ressursene. Ofte vil svarer kunne plassere kontrakten på direkten.

Det kan stilles spørsmål om en ikke da fra tid til annen mister en god forhindreingsmelding i 3♣. Still deg selv spørsmålet om hvor ofte dette faktisk har hindret motparten å finne en utgang, eller endog slem. Ikke ofte skulle jeg tro. Derimot har du sikkert opplevd at åpningen faktisk heller skaper problemer for dere selv. Tapet av 3♣ som sperreåpning er derfor neppe så stort.

Åpningen har samme krav som treveis multi 2♦, og er definert som en del av treveis multi åpningen. Svaret 3♦ er konvensjonelt og spør etter firekort major som meldes nedenifra eller det er innledningen til et slemforsøk. Svaret er også et utgangskrav. Svaret 3♥/♠ er naturlig rundekrav og viser minst en god 5 kort farge og normalt dårlige kort i motsatt major. Fargen bør være spillbar i utgang til honnør dobbel eller tre små hos makker. Svaret 3 grand er forslag og 4♣ er invitt til utgang, som oftest med 1½-2 vinnere til makkers hånd. Ønsker man derfor å markere sleminvitt går man veien om svaret 3♦ før 4♣ meldes. Hopp til 4♥/♠ er forslag basert på egen langfarge spillbar til singleton etter første og annen håndsåpning, men splinter etter tredje og fjerdehandsåpning. Konseptet gir mulighet til å komme til gode slemmer med minimum av honnørpoeng før motparten rekker å blande seg inn. De kan nemlig ikke vite hva svarer baserer sine meldinger på, styrke eller spesiell tilpass.

Etter svaret 3♦ gjennmelder åpner 4 kort major dersom han har det. Gjenmeldingen 3 grand viser alltid rimelig god styrke, typisk 13-16 hp. Med dårligere honnørstyrke gjennmelder han 4♣. Ny farge på 4 trinnet viser renons. Løfter åpner svarers naturlige 3♥/♠ er det naturlig støtte. Melder han derimot ny farge, også 3♠ over 3♥, viser dette renons og grei støtte i makkers majorfarge (normalt minst H x x eller bedre).

Noen eksempler. Først et eksempel som kan være fra en lagkamp, hvor gevinsten ved å vinne en utgang er så stor at det kan forsvare en høyere risiko.

♠ 10		♠ E Kn 6 3	S	V	N	Ø
♥ K 6		♥ E Kn 6 5	-	3♣ ¹	p	3♦ ²
♦ K D 10		♦ 7 2	p	3grand ³	p	4♣ ⁴
♣ E K Kn 10 8 5 4		♣ 9 6 2	p	4♦ ⁵	p	4♥ ⁶
			p	4♠ ⁷	p	6♣ ⁸
			p	p	p	

- 1) Viser fordelingshånd med god kløverfarge og 3½ - 5 tp.
- 2) Øst planlegger å spille høy kontrakt i major eller i kløver avhengig av om makker har fire kort i en majorfarge eller ikke. Med 2 sikre vinnere til makkers 3½ - 5 tp og 3 kort kløver gjør at utgang kan forsøkes. Det kan endog kan være slem i kortene.
- 3) Ingen major firekort farge og en del honnørstyrke
- 4) Sleminvitt, da det ble innledet med 3♦
- 5) Kontrollmelding og aksept av invitt. Indikerer dermed også 3½ - 4 tp.
- 6) Kontroll i hjerter
- 7) Kontroll i spar, og benekter dermed 3 av 5 Ess. Begge deler kunne vært vist med 4 grand
- 8) Vi prøver

Ved å endre litt på svarhånden ser en dynamikken og aggressiviteten i åpningen:

♠ 10		♠ 8 6 4 3	S	V	N	Ø
♥ K 6		♥ E 6 5	-	3♣ ¹	p	4♣ ²
♦ K D 10		♦ Kn 7 2	p	5♣ ³	p	p
♣ E K Kn 10 8 5 4		♣ D 6 2	p			

- 1) Viser fordelingshånd med god kløverfarge og 3½ - 5 tp
- 2) Jeg har 1½-2 vinnere
- 3) Det er nok for meg makker

Ikke enkelt for motparten å blande seg inn i meldingsforløpet, og en finner greit en god utgang. Endrer en svarhånden ytterligere litt, kan situasjonen være som følger:

♠ 10		♠ D Kn 9 4	S	V	N	Ø
♥ K 6		♥ D Kn 10 3	-	3♣ ¹	p	3♦ ²
♦ K D 10		♦ Kn 7 2	p	3grand ³	p	p ⁴
♣ E K Kn 10 8 5 4		♣ D 2	p			

- 1) Viser fordelingshånd med god kløverfarge og 3½ - 5 tp
- 2) Har du noen firekort major makker?
- 3) Nei, men ellers gode kort for min åpning
- 4) Ok. Da er sikkert 3 grand rette kontrakten

Følgende hånd viser hva som kan skje med litt tilpass i major:

♠ -		♠ Kn 8 4	S	V	N	Ø
♥ K 9 6 2		♥ E D Kn 5 4	-	3♣ ¹	p	3♥ ²
♦ 10 8		♦ E 8 7 2	p	3♣ ³	p	4♦ ⁴
♣ E K Kn 10 8 5 4		♣ D 2	p	4grand ⁵	p	5♣ ⁶
			p	6♣ ⁷	p	7♥ ⁸
			p	p	p	p

- 1) Viser fordelingshånd med god kløverfarge og 3½ - 5 tp.
- 2) Naturlig med 5 kortfarge
- 3) Hei! Jeg er renons i spar og har brukbar støtte i hjerter
- 4) Kontrollmelding og hjerter fastsettes som trumf, ellers hadde jeg meldt 4♣
- 5) Når det er vist renons viser 4 grand 2 av 4 interessante Ess i en kontroll meldingsserie
- 6) Jeg har kløverhonnør til deg makker og er interessert i stort spill
- 7) Viser ekstra kontroll i kløver. 4 grand viser jo indirekte kløver Ess eller K
- 8) Øst kan nå lese makker til minst K x x i hjerter, minst E K x x x (x) i kløver og kan telle 13 stikk med en stjeling i spar hos Vest dersom kortene ikke sitter alt for ille. I tillegg kan makker ha en fjerde hjerter, kløver knekt eller en syvende kløver som gjør kontrakten nesten bombesikker.

Så et eksempel på når det kan gå galt:

♠ 9		♠ E K 10 8 4	S	V	N	Ø
♥ 9		♥ D Kn 6 5 4	-	3♣ ¹	p	3♦ ²
♦ K D 9 6		♦ 5 4	p	3grand ³	p	? ⁴
♣ E D 10 8 6 5 4		♣ 3				

- 1) Viser fordelingshånd med god kløverfarge og 3½ - 5 tp.
- 2) Vil prøve å finne ut om makker skulle ha en majorfarge
- 3) Vest velger å oppvurdere honnørstyrken og melder 3 grand
- 4) Hva nå?

Hva skal Øst melde nå? Makker kan ha tre kortfarge i en major. Øst må gjette og det er lett å gjette galt i en slik situasjon. Ta derfor utgangspunkt i at gjenmeldingen 3 grand viser ca 13-16 poeng. Det at Vest denne gangen har oppjustert (overvurdert?) sin hånd skal ikke lastes Øst. I lengden vil antagelig 3 grand

være vel så god kontrakt som noe annet valg. Øst bør derfor passe. Dette er et eksempel som viser at en skal være forsiktig å oppjustere åpningshendene. Vest skal etter 3♦ ganske enkelt melde 4♣. En melding som Øst skal passe uten tilpass. Med så skjeve hender sitter kortene antagelig like skjevt hos motparten, noe som gjør at 3 grand neppe står. Når denne hånden ble spilt ved bordet havnet Ø-V i 5♣. Da kløveren satt 4-1 i mot og ruter Ess på rygg, gikk spillfører 3 bet.

Vær oppmerksom på at etter svaret 3♦ med gjenmelding 3 grand, vil 4 grand fra svarer ikke være invitt, men RKC Blackwood med kløver som definert trumf. Ønsker svarer informasjon gjennom kontrollmeldinger, kommer han heller igjen med 4♣ over 3 grand.

Som et lite apropos. Med skjeve fordelinger er det ofte lett å presse seg alt for høyt. Ofte kan det være fornuftig å bruke bremsene mer enn vanlig. Spesielt når en usikker på tilpass. Når en selv har skjev fordeling, vil en som regel finne samme mønster hos motparten. Da må en regne med å sloss mot skjeve fordelinger i tillegg til hardmeldte kontrakter. Det er sjelden slike kombinasjoner gir mye poeng.

Spørsmål og svar til 3 kløver åpningen

Med hvilke hender er det passende å åpne med 3♣?

- 1) ♠3 ♥K 4 ♦D Kn 8 ♣K D Kn 8 7 5 3
- 2) ♠D ♥K D 4 ♦D Kn 8 ♣K Kn 8 7 5 3
- 3) ♠8 ♥K D 10 4 ♦D 8 ♣K D Kn 8 5 3
- 4) ♠9 ♥K 4 ♦K Kn 8 ♣K Kn 8 7 6 5 3
- 5) ♠D Kn 9 8 7 ♥K ♦8 ♣K D Kn 8 7 5

Hva svarer du på makkers 3♣ åpning med etterfølgende hender, og hvordan tenker du deg det videre meldingsforløpet?

- 6) ♠D Kn 9 8 7 ♥K 7 6 ♦8 7 6 ♣Kn 6
- 7) ♠E 8 7 3 ♥K 8 7 6 ♦Kn 8 ♣D 7 5
- 8) ♠9 8 7 6 ♥E K ♦8 7 5 4 ♣D 7 5
- 9) ♠D Kn 9 8 7 ♥K 10 8 6 5 ♦E 7 ♣5
- 10) ♠D 7 ♥K 9 7 6 ♦8 7 5 2 ♣K D 5

Svar:

- 1) Når du med ♠3 ♥K 4 ♦D Kn 8 ♣K D Kn 8 7 5 3 har bare 12 hp vil du i mange systemer anse dette som en hånd uten spesiell styrke når kløver er langfargen. Du tvinges derfor ofte til å foreta en sperreåpning, som like ofte sperrer makker som motparten. Skulle motparten ha kortene utnytter de ofte den informasjonen du har gitt med sperreåpningen og finner gode utgangskontrakter de ellers ikke ville ha meldt. Med Rødkløver har du 3♣ åpningen til disposisjon. Den forteller om 3½ til 5 tapere med inntil 16 hp. Altså en relativt god hånd, noe som ofte hindrer motparten i å foreta seg alt for mye når du kan være såpass honnørsterk. Siden hånden har akkurat 5 tapere er rett åpning 3♣.
- 2) Med ♠D ♥K D 4 ♦D Kn 8 ♣K Kn 8 7 5 3 har du 14 hp, to mer enn på forrige hånd. Likevel er hånden svakere. Nå har den 6 tapere. Det betyr at 3♣ ikke lenger er en aktuell åpning. Siden hånden har spredt honnørstyrke med hullete kløverfarge, er det to åpningsalternativer tilgjengelig. Det er 1 grand og 2♣. Hva du velger kan avgjøres av taktiske forhold. I prinsippet er du litt for svak honnørmessig til å åpne med 1 grand for å gjenmelde 3♣ på makkers Stayman 2♣. Så den mest beskrivende åpning er nok 2♣, som jo viser seks kort i kløver uten alt for stor styrke.
- 3) Med ♠8 ♥K D 10 4 ♦D 8 ♣K D Kn 8 5 3 har du riktignok seks kort i kløver. Med en styrke på 13 hp er hånden også innefor 2♣ åpningens spenn på 11-16 hp. Men det er bare 5 tapere og

det er en god fire korts hjerter. Dette er derfor en hånd hvor man skal bruke kanapé prinsippet. Det åpnes med 1♥ og i neste runde meldes det 3♣ med eller uten hopp. Da viser man en kløverfarge som er lengre enn hjerter, styrke på ca 13-16 hp og 4 – 5 ½ tapere.

- 4) Med en hånd som ♠9 ♥K 4 ♦K Kn 8 ♣K Kn 8 7 6 5 3 med hele syv kløver, bare 11 hp vil i et vanlig system ofte bli vurdert for åpning i 3♣ for å holde motparten borte fra hjerter eller spar. I Rødkløver er ikke dette aktuelt, da åpningen 3♣ har en helt annen konstruktiv mening. Derimot er hånden perfekt for åpning i 2♣. Jambfør med Åpningen 2 kløver på side 76.
- 5) Når du har utlevert ♠D Kn 9 8 7 ♥K ♦8 ♣K D Kn 8 7 5 med 12 hp og 5 tapere, er du innenfor området for 3♣ åpning. Men med en så god spar vil du lettere få beskrevet hånden ved å åpne med 1♠ og gjenmelde 3♣ i neste runde med eller uten hopp. Dette er altså en hånd som passer for Rødkløvers kanapé åpning.

Hva svarer du på makkers 3♣ åpning med etterfølgende hender, og hvordan tenker du deg det videre meldingsforløpet?

- 6) Med ♠D Kn 9 8 7 ♥K 7 6 ♦8 7 6 ♣Kn 6 kan du ikke ha mange vinnere til makkers tapere. Både utgang og slem synes helt umulig. Det er derfor ingen vits i å presse kontrakten opp på et høyere nivå uten grunn. Så pass er rett melding, noe du regner med blir sluttkontrakten. Skulle motparten blande seg inn med hjerterfarge kan du vurdere å melde 4♣ avhengig av soneforhold og stil dere bruker.
- 7) Med ♠E 8 7 3 ♥K 8 7 6 ♦Kn 8 ♣D 7 5 har du en litt bedre hånd. I beste fall har du tre vinnere til makker, hvilket gir en liten mulighet for slem. Hvor mange vinnere du har vil avhenge av makkers fordeling. Dette finner du ut av ved å melde 3♦. Skulle makker da slumpe til å ha fire kort i hjerter og melde 3♥, kan du trygt regne med 3 vinnere på dine kort, og dere er i slemsonen. Siden du innledet med 3♦ har du det ikke travel med å vise støtten i kløver, men melder i stedet 3♠ som makker vil forstå er en avansert kontrollmelding når du senere kommer igjen med støtten i hjerter. Skulle makker heller melde 3♠ og vise fire kort der, vil 4♥ fra deg både vise hjerterkontroll og støtte i spar. Svarer makker 3 grand og dermed benekter fire kort i noen major, kan du med 4♣ invitere til slem siden du innledet med 3♦.
- 8) Med ♠9 8 7 6 ♥E K ♦8 7 5 4 ♣D 7 5 er du honnørmessig ganske svak, men du har med stor sannsynlighet tre vinnere til makkers 4 – 5½ tapere. Det betyr at 5♣ med stor sannsynlighet vil vinnes. Men det er en liten mulighet til at makker har fire kort i spar. I så fall kan 4♠ være en litt bedre kontrakt. Det finner du ut av ved å innlede med 3♦, og med alle andre gjenmeldinger enn 3♠, melder du 5♣ i neste runde. Makker vil forstå at du har tre vinnere og vil da legge på et trekk dersom han har bare fire tapere.
- 9) Har du ♠D Kn 9 8 7 ♥K 10 8 6 5 ♦E 7 ♣5 må du være forsiktig med hva du svarer på makkers 3♣ åpning. Du bør ikke innlede med naturlige 3♥/♠. Da vil du ikke kunne finne tilpass i den motsatte majorfargen. Faktisk er du i en situasjon hvor det i noen tilfeller kan være vanskelig å finne trekorts tilpass i majorfargen. Ditt beste svar vil derfor være svaret 3♦ i tilfelle makker skulle ha en fire korts farge i en av majorfargene. Skulle han ha det er resten enkelt. Svarer han derimot 3 grand og viser rimelig god hånd med 13-16 hp kan du komme igjen med 4♥ som makker vil oppfatte som laveste farge i en tofarge hånd. Husk at din gjenmelding 4♣ etter å ha innledet med 3♦ vil være sleminvitt.
- 10) Hånden ♠D 7 ♥K 9 7 6 ♦8 7 5 2 ♣K D 5 inneholder riktignok bare 10 hp, men kan ha hele tre vinnere til åpnerens 3½ - 5 tapere. Åpnerens fordeling er avgjørende for hvor mange vinnere du skal telle. Den beste måten å finne ut av dette på er ved å innlede med det konvensjonelle svaret 3♦, for du kan med sikkerhet si at dere minst skal til utgang. Skulle makker nå ha en fire kort majorfarge vil du få vite det nå. Hvis åpner benekter det fortsetter du med å vise kløverstøtten, eventuelt kontrollmelder dersom det ikke lenger er mulig å melde 4♣.

Åpningen 3 ruter/hjerter/spar

Dette er normale sperremeldinger som viser minst 7 kort farge. Åpningen forteller at mesteparten av styrken er samlet i åpningsfargen, ellers blir den for upresis. Ideelt viser den 6, 7 eller 8 spillestikk avhengig av soneforholdene, men taktiske situasjoner kan spille inn. Noen vil kanskje foretrekke å benytte en 5, 6, 7 skala, men det er ikke standard i systemet. Når egen side er i faresonen er åpningen alltid konstruktiv. Er derimot egen side utenfor faresonen defineres åpningen som destruktiv. Er i tillegg motparten er i faresonen vil den kunne være basert på særlig tynt grunnlag. Som et generelt unntak er åpning med 3♦/♥/♠ i fjerde hånd alltid konstruktivt, **uansett** soneforhold, og skal inneholde 7-8 spillestikk. Husk at i Rødkløver har man også treveis multi 2♦ åpning for å vise hender med 3½ - 5 tapere og langfarge i ruter, hjerter eller spar. Sperreåpningene i Rødkløver kan derfor i større grad enn det som er vanlig i andre systemer innsnevres til å vise ganske ensidige hender uten spesiell sidestyrke. Fordelen med en slik innsnevring ser en tydelig i en situasjon som dette:

♠ 7	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">V</td><td style="padding: 2px 5px;">Ø</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	V	Ø	S	♠ E K 10 4	S	V	N	Ø
N										
V		Ø								
S										
♥ 9 5	♥ K Kn 5 4	-	3♦ ¹	p	p ²					
♦ K D 10 9 6 5 3	♦ 7 4	p								
♣ K 8 4	♣ D 9 6									

- 1) Destruktiv sperreåpning med ruterfarge
- 2) Makker kan ikke ha noe særlig sidestyrke, så utgang er mot oddsen

En Øst spiller som bruker Rødkløver kan enkelt passe sperreåpningen 3♦. Han vet at dette er en destruktiv melding og derfor mangler verdier som rettfærdiggjør et utgangsforsøk. Med sin pass kamuflerer han godt sin styrke, og motparten kan derfor meget vel komme i en håpløs majorkontrakt på for tynne verdier.

I enkel Rødkløver er alle videre meldinger naturlige. Melder svarer ny farge under utgangsnivå er det krav for runde. Et hopp til 4 grand etter en konstruktiv sperreåpning i første og andre hånd er Roman Key Card Blakwood.

Rødkløver har også muligheten for i utstrakt bruk utnytte de taktiske forskjellene som ligger i sperreåpningene. Dette utnyttes i avansert Rødkløver, se kapittelet om Avanserte 3 ruter/hjerter/spar sperreåpninger på side 147.

Åpningen 3 grand

For di Rødkløver har reservert åpningen 4♣/♦ til å vise gode majorfarger benyttes i stedet åpningen 3 grand til å vise hender man ellers ville ha åpnet med 4♣/♦ i andre systemer. Åpningen viser dermed ikke som i mange andre systemer gående langfarge. Det er altså en erstatning for naturlige sperreåpning på fire trinnet med minorfarge og viser en ganske så lang hullete minorfarge. Ofte vil jo også den vanlige 3 grand åpningen med gående farge plassere kontrakten på feil hånd, så tapet av denne muligheten er kanskje ikke så stor. Dessuten har man muligheten til å benytte treveis multi åpning i Rødkløver for å vise slike hender.

Vår 3 grand åpning inneholder altså destruktive hender med åttekorts farger eller andre uvanlige fordelinger, for eksempel 7-4 fordeling. Er vi i sonen har vi helst Ess eller Konge i toppen på fargen for å ha en sjanse om svareren passer med sterk hånd. Skulle fargen være sterkere og med tilstrekkelig få tapere vil vi kunne åpne med treveis multi 2♦ eller 3♣.

Svaret 4♣ er sluttmelding om åpneren har den fargen og 4♦ tilsvarende sluttmelding dersom det er åpnerens farge. I sistnevnte tilfelle forventer svarer at åpner eventuelt korrigerer til 5♣. Melder svareren 4♥/♠ er det hva han vil spille. Melder han 4 grand, ber han åpneren melde sin minorfarge. Om svareren hopper til 5♣, er dette en sleminvitt uansett hvilken farge åpneren har. Ett hopp til 5♦ ber åpneren passe med ruter og ellers korrigerer til 6♣.

Om motstanderne dobler 3 grand, innebærer svarerens redobling et krav om at åpneren skal melde sin minorfarge. Passer svareren betyr det i stedet forslag til sluttmelding med gode kort.

Åpningene 4 kløver/ruter

Når vi har den klassiske sorten av åpning på fire trinnet i major, melder vi i Rødkløver i stedet 4♣ med hjerter og 4♦ med spar. Åpningen viser solid eller semisolid minst syvkorts majorfarge med spillestikk i forhold til soneforholdene. Dessuten inneholder hånden totalt 3-5 kontroller i Ess og Konger inklusiv to eller tre Ess av fem. Disse kravene gjør at dersom makker skulle ha gode kort, kan han lettere vurdere mulighetene for slem.

♠E K D Kn 7 6 5 ♥6 4 ♦K 6 2 ♣6

♠K D Kn 10 6 5 4 ♥E 7 ♦3 ♣K 8 2

♠E D Kn 10 6 5 4 ♥K 7 ♦E 6 ♣5 2

På alle tre hendene åpnes det med 4♦, dersom ikke soneforholdene tilsier noe annet. Alle tre hendene produserer ikke mer enn 7-8 stikk ved litt uheldig fordeling, og det kan fort bli for dyrt i ugunstig sone. Alternativ åpning vil da kunne være 2♦, treveis multi åpning.

Oftest melder svareren åpnerens majorfarge som sluttmelding, men med bra kort kan han jo ha slem-interesse. Med tilstrekkelig antall stikk og minst ett Ess melder han noe annet enn majorfargen. Med ett Ess melder han reléfargen, med to Ess fargen over vist majorfarge og med tre Ess neste melding selv om det er 4 grand. En viser altså et antall Ess.

Over relésvaret må åpneren med to Ess gå ned i sin majorfarge og med tre Ess gå mot slem. Melder han ny farge, er dette kontrollmelding i følge laveste kontroll prinsipp og han er helt åpen i en farge. Til og med når svareren viser to Ess, kan åpneren på samme måte kontrollmelde laveste kontroll. Naturligvis kan det meldes slem direkte, om det bare mangler et Ess.

Når svareren viser tre Ess, kan åpneren invitere til storeslem ved å vise Konge eller Dame i sidefarge.

♠ 9 7		♠ E K 10 8 4	S	V	N	Ø
♥ E D Kn 10 8 5 4		♥ K 6	-	4♣ ¹	p	4♠ ²
♦ K Kn 10		♦ 5 4	p	5♣ ³	p	5♠ ⁴
♣ E		♣ K 6 5 3	p	6♥ ⁵	p	p

- 1) God hånd med hjerter.
- 2) 2 av 5 Ess og interesse for slem
- 3) Kløverkontroll og interesse for slem
- 4) Ekstra kontroll i spar
- 5) Da ble det slem

Åpningene 4 hjerter/spar

I motsetning til åpningen 4♣/♦ viser dette lang hullele majorfarge og er av natur sperrende og destruktiv. Makkeren må ha uvanlige gode kort før det er noen hensikt å gå videre. I så kan det benyttes positiv invittmelding eller Roman Key Card Blackwood. Et positivt invitt innebærer at åpner skal melde slem i sin farge dersom han har en topphonnør i invittfargen.

♠ 9		♠ E 8 4	S	V	N	Ø
♥ K Kn 10 8 7 6 4 3 2		♥ E D	-	4♥ ¹	p	5♦ ²
♦ K 4		♦ E D Kn 9 5 4	p	6♥ ³	p	p
♣ 8		♣ K D	p			

- 1) Sperr med lang hjerter
- 2) Har du topphonnør i ruter
- 3) Ja

Dette, antagelig sjeldne tilfellet, vise hvor sterk svarer bør være før det er noen hensikt å gå videre etter åpningene 4♥/♠. Det kan neppe være mer å hente hos åpner etter at han har vist ♦K.

Åpningen 4 grand

Dette viser en vanvittig hånd som er meget sterk. Dette kan også være basert på meget uvanlige fordelinger og ekstrem spillestyrke. Meldingen spør etter bestemte Ess og makker svarer etter følgende skjema:

5♣	Ingen Ess
5♦/♥/♠/grand	Viser ett Ess i avmeldt farge. Grand betyr kløver
6♣	Essene i kløver og hjerter
6♦	Essene i ruter og spar
6♥	Essene i hjerter og ruter. Altså to røde Ess
6♠	Essene i spar og kløver. Altså to svarte Ess
6grand	Med Essene i kløver og ruter, eller hjerter og spar
7♣	Med tre Ess. Makker korrigerer til rett storeslem

Åpnerens gjenmelding er å anse som sluttmelding og det skal svært mye til før svareren kan gå videre.

♠ E		♠ K 10 8 4	S	V	N	Ø
♥ -		♥ D kn 6 5 4	-	4grand	p	5♦ ¹
♦ K D Kn 4		♦ E 5 4	p	7♣ ²	p	p
♣ E K D 10 8 6 5 4		♣ 3	p			

- 1) Ett Ess, og det er i ruter
- 2) Akkurat hvor jeg trenger det

Ruter Ess er nøkkelkortet denne gangen, og det finnes lett ved denne konvensjonen. Det er heller ikke lett for motparten å forstyrre et slikt meldingsforløp.

Åpningen 5 kløver/ruter

Dette er en helt vanlig sperremelding basert på stikkantall etter soneforholdene.

Åpningen 5 hjerter/spar

Dette er en tradisjonell åpning som viser en hånd uten andre tapere enn to topphonnører i meldt trumffarge. Makker legger på til seks eller syv med henholdsvis en eller to topphonnører. Noen bruker denne konvensjonene for å vise at man mangler akkurat Ess og Konge i trumf.

Åpningen 5 grand

Denne åpningen viser en hånd med to Ess tapere og ber makker løfte til seks eller syv avhengig av om han har et eller to Ess.

Kontrollmeldinger

Som et ledd i slem undersøkelsene benytter Rødkløver kontrollmeldinger. Når trumf er avtalt eller er det logiske valget, viser melding i ny farge første eller andre kontroll i denne fargen. Dette kan være basert på topphonnør eller kortfarge. Kontroller meldes nedenfra og oppover uavhengig av om det er første eller andre kontroll. Likevel må kontrollmeldingene være basert på sunne prinsipper om tilstrekkelig styrke og nødvendig antall toppkontroller, altså reelle Ess verdier. En blåser altså ikke av gårde med en frivillig kontrollmelding av andre kontroll uten å ha nødvendige Ess verdier.

Det skilles mellom aktive og passive kontrollmeldinger. Aktive kontrollmeldinger er den første kontrollmeldingen, som alltid er minst mild invitt til slem. Mottaket av en slik invitt er også aktiv. Aktive kontrollmeldinger er alltid basert på tilstrekkelig almen styrke og Ess verdier. Man melder ikke en aktiv kontrollmelding uten at hånden har minst en Ess verdi, helst to. Unntak er svarhåndens kontrollmeldinger etter kløveråpning eller etter de sterke variantene av treveis multi åpning. En passiv kontrollmelding har en når makker i visse situasjoner avkrever kontrollmelding eller når begge to har avgitt en aktiv kontrollmelding og denne kontrollmeldingen kan avgis under utgang i avtalt trumffarge. Passive kontrollmeldinger er obligatoriske og unnlattelse å melde en passivt kontrollmelding benekter dermed kontroll i vedkommende farge.

For at kontrollmeldinger skal fungere etter hensikten er det svært viktig at makkerparet har en gjensidig felles forståelse av når det er en kontrollmelding, når den er aktiv og når den er passiv. Se på etterfølgende

♠ E 9 8 7		♠ K D Kn 10	S	V	N	Ø
♥ K Kn 10 5 3		♥ E 9 2	-	1♥	p	1♠ ¹
♦ K 3		♦ E 4	p	3♠ ²	p	4♦ ³
♣ K 3		♣ D 8 7 2	p	4♥ ⁴	p	4grand ⁵
			p	5♦ ⁶	p	6♠ ⁷
			p	p	p	

- 1) Naturlig rundekrav med spar.
- 2) God støtte i spar og maksimum
- 3) Aktiv kontrollmelding som benekter kontroll i kløver
- 4) Aktiv kontrollmelding, som også viser kontroll i kløver
- 5) Culbertsons, viser 3 av 5 Ess
- 6) Passiv kontrollmelding og viser ekstra ruterkontroll. Kløverkontrollen er jo allerede vist med 4♥
- 7) Jeg har vist mitt

Vest har 16 hp og gode kort. Han velger derfor å åpne med 1♥ med tanke på å komme igjen med 2♠ for å vise sin styrke og fordeling. Når hans makker svarer 1♠, vil 2♠ fra åpner vise svakere kort. Han hopper derfor til 3♠ for å vise minst fire kort støtte og maksimum. Han viser dermed indirekte også fem kort i hjerter, for med rundt 16 hp og 4-4 i major ville han fort ha åpnet med 1 grand. Hadde åpneren hatt en singleton eller renons, kunne han vist støtten med et hopp i kort fargen. Merk dog at hopp til 3♣ viser kløver kanapé, altså kløverbølge på minst 5 kort som enten er lengre eller like lang som åpningsfargen, ca 13-16 hp og 4 – 5½ tapere.

Øst kan med sine gode verdier trygt aktivt kontrollmelde ruter. Han benekter dermed kontroll i kløver. Vests 4♥ er mottak av sleminvitt og er dermed også en aktiv kontrollmelding. Fordi Øst har benektet kontroll i kløver, viser den også ditto. I kontroll melde sekvenser benytter ikke Rødkløver 4 grand som spørremelding, men viser i stedet et antall Ess. I denne sekvensen viser 4 grand 3 av 5 Ess. Trumf Konge regnes som Ess. Vest kan passivt vise sin uviste kontroll i ruter med 5♦. Merk at kontrollen i kløver er vist indirekte med 4♥. Øst har ikke noe særlig mer å vise, og melder slemmen. Han vet at makker har minst et Ess for sin aktive 4♥ kontrollmelding.

Generelle spørremeldinger

Rødkløver benytter flere typer spørremeldinger avhengig av situasjonen. Kanskje det mest åpenbare avviket fra standard spørremeldinger er at Rødkløver i kontrollmelding sekvenser ikke bruker 4 grand som spørsmål etter Ess. Tvert om viser meldingen et antall Ess og garanterer dessuten normalt at makkerparet har kontroller i alle farger. Dette er egentlig en variant av gamle Ely Culbertsons 4 grand melding.

Culbertsons 4 grand

Motivasjonen for ikke å bruke 4 grand som et spørsmål etter Ess i en kontrollmeldeserie, er at en spør etter informasjon som allerede er vist. Dessuten tar svarene bort flere trinn som heller kan benyttes for mer nøyaktig informasjonsutveksling. Egentlig er denne konvensjonen ikke en spørremelding, men er tatt med her fordi det er viktig å skille den fra Roman Key Card Blackwood.

Konvensjonen kommer bare til anvendelse i kontrollmelde sekvenser. I slike sekvenser viser den et antall Ess verdier. Kongen i trumf regnes som Ess. Normalt viser 4 grand 3 av 5 Ess. Men etter renons visning er det 2 av 4 Ess. Renons fargen regnes ikke med. Ved siden av antallet bekrefter meldingen også at makkerparet har kontroller i alle farger, noe som utnyttes i stor grad for indirekte informasjon. Unnlater en å melde 4 grand i en situasjon hvor man kunne ha meldt det, viser det enten at man mangler tilstrekkelig antall kontroller eller at det mangler kontroll i en farge. Disse to situasjonene vil man som regel kunne klare å skille.

♠ E K 8 7	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> V Ø </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S </div>	♠ D Kn 10 5	S	V	N	Ø
♥ K Kn 10 8 3		♥ E 9 2	-	1♥ ¹	p	1♠ ¹
♦ 5 3		♦ E 4	p	3♠ ²	p	4♣ ³
♣ K 3		♣ E Kn 7 2	p	4♥ ⁴	p	4grand ⁵
		p	5♣ ⁶	p	5♠ ⁷	
		p	6♠ ⁸	p	p	
		p				

- 1) Naturlig rundekrav med spar.
- 2) God støtte i spar og brukbare kort
- 3) Aktiv kontrollmelding i kløver
- 4) Aktiv kontrollmelding som benekter kontroll i ruter
- 5) Culbertsons, viser 3 av 5 Ess og viser dermed indirekte også kontroll i ruter
- 6) Ekstra kontroll i kløver
- 7) Jeg har vist mitt
- 8) Jeg kan ikke se noe galt med slem

I denne sekvensen er det viktig å legge merke til at Øst ikke kan komme igjen med 5♦ etter 5♣. Dette fordi han med 4 grand allerede indirekte har vist en toppkontroll i ruter da han med 4 grand garanterer at makkerparet har kontroll i alle farger. Han har derfor ikke mer å vise og går derfor ned i 5♠ og lar makker velge basert på sine kort. Vest har ingen problemer med å melde slemmen, han vet jo at makker har tre Ess, men mangler andre sidekontroller. Dessuten må han ha honnører i spar for sin aktive kontrollmelding 4♣.

Det er noen unntak fra den allmenne regelen. Etter 1♣ åpning med svaret 1♦ viser åpneren med 4 grand meldingen 4 av 5 Ess. Makker til 1♣ åpner viser ved meldingen 2 av 5 Ess uten nødvendigvis å bekrefte kontroll i alle farger. Sistnevnte regel gjelder også etter et positivt svar på åpningen.

Roman Key Card Blackwood

Lokaliseringen av kongen i trumf er svært viktig når man søker slem i farge. Basert på dette modifiserer Roman Key Card (RKC) konvensjonen svarene på den tradisjonelle 4 grand Blackwood ved at også trumf Konge telles som Ess. Da blir det fem Ess som svarer kan vise, noe han gjør i henhold til følgende skjema:

5♣ 0 eller 3 nøkkelkort (Ess og trumf Konge er nøkkelkort)

- 5♦ 1 eller 4 nøkkelkort
- 5♥ 2 eller 5 nøkkelkort uten trumf Dame
- 5♠ 2 eller 5 nøkkelkort med trumf Dame

Dessuten vil en med 2 nøkkelkort og renons i en farge under avtalt trumfarge kunne hoppe direkte til seks trinnet i renonsfargen. Mange spillere velger å bytte om betydningen av de to laveste svarene over 4 grand. Det kalles da ofte RKC 1403, men standarden som er forklart her heter RKC 0314. Bruker man RKC 1403 betyr derfor svaret 5♣ et eller fire nøkkelkort, mens 5♦ betyr null eller tre. Hensikten er å få litt mere melderom når en er i slemsonen når svarer har et Ess, noe som er mer positivt enn null Ess.

Dersom det er en majorfarge som er trumf og svareren melder 5♣ eller 5♦ er spørrerens relémelding, så sant det ikke er fargen som er avtalt som trumf, spørsmål etter trumf Dame. Har svareren den, hopper han til 6 i avtalt trumffarge, ellers melder han 5 i majorfargen. Med trumf Dame kan han også melde av en eventuell Konge i en lavere farge enn trumf på seks trinnet. Dersom hjerter er avtalt trumf, vil for eksempel relémeldingen 5♥ over svaret 5♦ ikke være spørsmål etter Damen, men forslag til kontrakt. Noen eksempler:

- | | | |
|------------------|----------------------|-----------------------------|
| 1♥ | 4grand ¹⁾ | 1) Roman Key Card Blackwood |
| 5♣ ²⁾ | 5♦ ³⁾ | 2) 0 eller 3 nøkkelkort |
| 6♥ ⁴⁾ | | 3) Har du trumf Dame? |
| | | 4) Ja |

- | | | |
|------------------|----------------------|-----------------------------|
| 1♠ | 4grand ¹⁾ | 1) Roman Key Card Blackwood |
| 5♦ ²⁾ | 5♥ ³⁾ | 2) 1 eller 4 nøkkelkort |
| 5♠ ⁴⁾ | | 3) Har du trumf Dame? |
| | | 4) Nei |

Mens derimot

- | | | |
|------------------|----------------------|--|
| 1♥ | 4grand ¹⁾ | 1) Roman Key Card Blackwood |
| 5♦ ²⁾ | 5♥ ³⁾ | 2) 1 eller 4 nøkkelkort |
| | | 3) Forslag til kontrakt og ikke spørsmål etter Dame |

Etter 4 grand kan spørreeren komme tilbake med 5 grand og spørre etter billigste Konge dersom han er interessert i storeslem. Indirekte viser han samtidig at paret har alle fem nøkkelkortene. Etter 5 grand melder man av Kongene nedenifra helt i tråd med prinsippene for kontrollmeldinger. Dette er særdeles viktig, spesielt når avtalt trumf er en minorfarge. Med kløver som trumf må 5 grand melder være forberedt på avmelding av Konger over trumffargen. Derimot er trumffargen ruter, blir nærmest 5 grand meldingen et relé til 6♦, dersom ikke svarer tilfeldigvis skulle ha kløver Konge. I disse tilfellene er stoppmeldingen naturlig nok 6 grand.

♠ E 9 8 7		♠ K D Kn 10	S	V	N	Ø
♥ K Kn 10 5 3		♥ E D 9 8 2	-	1♥	p	4grand ¹⁾
♦ D 3		♦ E	p	5♥ ²⁾	p	5grand ³⁾
♣ K 3		♣ E D 2	p	6♣ ⁴⁾	p	7grand ⁵⁾

- 1) RKC.
- 2) 2 eller 5 nøkkelkort uten trumf Dame
- 3) Har du noen Konger?
- 4) Ja, kløver Konge
- 5) Jeg teller 13 stikk

Dersom kløver er trumffargen kan sekvensen for å nå storeslem gå slik:

♠ K 7		♠ E D Kn 10	S	V	N	Ø
♥ 3		♥ E D 9 8 2	-	2♣ ¹	p	4grand ²
♦ E 5 3		♦ K	p	5♠ ³	p	5grand ⁴
♣ K D 10 9 5 3		♣ E 8 2	p	6♠ ⁵	p	7grand ⁶
			p	p	p	

- 1) 6 kort kløver med 11-16 hp
- 2) RKC med kløver som trumf
- 3) 2 eller 5 nøkkelkort med trumf Dame
- 4) Har du noen Konger?
- 5) Ja, spar Konge
- 6) Jeg teller 13 stikk

Mens med ruterfarge kan meldingene gå slik:

♠ K 7		♠ E D Kn 5	S	V	N	Ø
♥ E 6		♥ K D 9	-	1♦ ¹	p	4grand ²
♦ E D 5 3		♦ K Kn 9 8 7	p	5♠ ³	p	5grand ⁴
♣ 10 9 5 3		♣ E	p	6♦ ⁵	p	6♥ ⁶
			p	6♠ ⁷	p	7grand ⁸

- 1) 4 kort ruter med 11-16 hp
- 2) RKC med ruter som trumf
- 3) 2 eller 5 nøkkelkort med trumf Dame
- 4) Har du noen Konger?
- 5) Ikke i kløver
- 6) Hjerter Konge
- 7) Spar Konge
- 8) Jeg teller 13 stikk

Som en ser må Vest hvile i 6♦ da han ikke uten videre kan passere denne kontrakten. Det kan jo være at det nettopp er Kongen i kløver makker håper på for å få meldt storeslem. Når Øst går videre med 6♥ tar han en sjanse. Dersom Vest ikke har spar Konge, er det ikke engang sikkert at 6 grand står med kløver ut, men siden 7♦ antagelig står på den samme sjansen, velger Øst å løpe linjen ut. Tross alt må Vest ha noe når han ikke har ♣K. Denne gangen lykkes det.

Exclusion Blackwod

I noen tilfeller sitter man selv med en renons i en situasjon hvor det meste er avklart uten noen viktige nøkkelkort før en vil forsøke en slem. Da kan man hoppe til femtrinnet i renonsfargen, eventuelt overmelde motpartens farge på femtrinnet. Da viser man renons i fargen og spør etter antall Ess i de andre fargene. Trinnene blir dermed:

- 1 trinn = 0 eller 3 ess
- 2 trinn = 1 eller 4 ess
- 3 trinn = 2 ess uten trumfdamen
- 4 trinn = 2 ess med trumfdamen

Med andre ord blir svarene som om det var Roman Key Card med fire ess. Har man valgt å snu betydningen på 1 og 2 trinn i RKC, gjør man det samme her.

Lebensohl

Lebensohl konvensjonen benyttes etter at motparten overmelder 1 grand åpningen. I Rødkløver er konvensjonen mildt tillempet slik at den passer den vide grand åpningen på 12+ til 18-.

2 grand fra svarer etter en innmelding på 2 trinnet, konvensjonelt eller ikke, er Lebensohl. Normalt har svareren en svak ensidig hånd. Åpneren skal melde 3♣ over svareren 2 grand. Svareren kan da passe om det er kløver som er fargen hans, eller korrigere. Som en følge av dette er ny farge meldt direkte på tre trinnet krav.

1grand 2♣ 2grand pass: 2 grand er relé til 3♣

1grand 2♣ 2♥ pass: 2♥ er en mild invitt og naturlig, gjerne ca 6-9. Åpner kan passe

1grand 2♠ 3♥ pass: Dette er naturlig og krav fordi svarer har meldt direkte på tre trinnet

Svareren gjenmelding etter relémeldingen 3♣:

Pass: Svak hand med minst 5 kløver

Ny farge under overmelderens farge: Svakt og naturlig.

For eksempel:

1grand 2♥ 2grand pass
3♣ pass 3♦

3♦ er avslag som viser minst 5 ruter

Ny farge over innmelderens farge er naturlig invitt. For eksempel:

1grand 2♥ 2grand pass
3♣ pass 3♠

Siden svareren kunne meldt 2♠ for å vise en relativ svak hand med ca 6-9, viser han i stedet nå en hånd med femkort spar og inviterer til utgang, typisk ca 10 poeng.

En overmelding av innmelderens naturlige farge er en kontroll melding og samtidig Stayman, altså spørsmål etter majorfarge. En direkte overmelding benekter stopper i fargen, men gås det veien om Lebensohl 2 grand, viser overmeldingen stopper.

1grand 2♥ 3♥ pass: 3♥ er Stayman og benekter samtidig hjerterstopper

1grand 2♥ 2grand pass

3♣ pass 3♥ pass: 3♥ er fremdeles Stayman, men viser nå hjerterstopper

Direkte hopp til 3 grand er naturlig og benekter stopper i motpartens farge, mens om svarer går veien om Lebensohl først viser han dermed stopper.

1grand 2♠ 2grand pass
3♣ pass 3grand pass: Viser sparstopper.
1grand 2♠ 3grand pass: Benekter sparstopper.

En kan også benytte Lebensohl over motpartens forhindringsåpning på 2 trinnet, altså mot svake 2.

2♥/♠ doubler pass 2grand: 2grand er Lebensohl.

2 grand er kunstig og viser en svak hand med ønske om å slå av på tre trinnet. Dobleren må relémelde 3♣ som partneren kan passe og dermed vise en svak hand med kløverfarge, eller melde 3♦/♥/♠ som avslag. Som en konsekvens av dette vil enhver annen melding være minst invitasjon til utgang.

Noen eksempler. Meldingene går:

2♥ doubler pass ?

Med:

♠ 10 3

♥ 10 9 4
♦ Ess Kn 10 3 2
♣ 9 7 6

Meld 2 grand og korriger til 3♦ når partneren melder 3♣.

Med:

♠ Ess D
♥ 10 9 4
♦ Ess Kn 10 3 2
♣ 9 8 6

Meld 3♦ og vis en god hånd.

Avanserte Lebensohl meldere kan avgi en mild utgangsinvitt gjennom følgende sekvens:

2♥	dobler	pass	2grand
pass	3♣	pass	3♠

Siden svarer kunne meldt 2♠ direkte for å vise en dårlig hand og 3♠ for å vise en god hånd, viser omveien med Lebensohl en brukbar hånd på omtrent 6-9 poeng. Den lover ikke ekstra lengde i spar, da svarer antar at dobler er mottakelig i motsatt major. Dobleren kan melde utgangen med brukbare kort.

Eksamen i Rødkløver

Dette markerer slutten på beskrivelsen av standard Rødkløver uten avanserte spørremeldinger. Denne samlingen av spørsmål og svar dekker hele standarddelen av systemet. Svarene vil hen vise til hvilken del av boken hvor en finner en fullstendig beskrivelse av situasjonen. Tar en seg tid til å gå igjennom alle disse til dels krevende spørsmålene, og repeterer det man ikke får til, vil en til slutt sitte inne med gode kunnskaper om systemet.

Eksamen i åpninger

Hva åpner du med på disse hendene og hvorfor?

- 1) ♠K Kn 8 7 ♥K 6 4 ♦K Kn 8 7 ♣D 8
- 2) ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 4 3 ♦D Kn 6 ♣K 4
- 3) ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 4 3 ♦K 8 ♣E 8 5
- 4) ♠9 8 ♥K D 10 9 6 ♦K D 10 ♣E D
- 5) ♠K D 10 9 6 ♥8 5 ♦E D ♣K D 10
- 6) ♠K D Kn 10 9 6 5 ♥E 6 ♦K 10 8 ♣6
- 7) ♠9 7 ♥K D 10 8 6 5 ♦D 8 2 ♣7 2
- 8) ♠E D 9 6 3 ♥K Kn ♦E Kn 8 ♣D 10 6
- 9) ♠K D 9 8 5 ♥E D 8 5 3 ♦K 3 ♣7
- 10) ♠8 7 ♥E D Kn 8 6 ♦E D 10 ♣E Kn 7
- 11) ♠9 ♥E Kn 10 8 ♦K D 8 7 3 ♣K D 8
- 12) ♠K ♥E Kn 10 8 ♦K D 7 3 ♣K 10 8 7
- 13) ♠E D 8 ♥K D 9 ♦E Kn 10 8 ♣K D 7
- 14) ♠5 ♥K 5 ♦K D 8 ♣K D Kn 10 8 7 5
- 15) ♠K D ♥5 ♦E K D Kn 9 7 5 ♣E K D
- 16) ♠Kn ♥9 8 ♦K Kn 9 8 7 6 5 4 3 ♣5
- 17) ♠D 8 9 6 ♥9 ♦E 5 ♣K D 10 9 7 6
- 18) ♠K D 9 8 ♥9 ♦E 5 ♣E D 10 9 7 6
- 19) ♠E D 7 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E 8 6 4
- 20) ♠K 5 ♥7 6 ♦E D Kn 7 6 ♣K D 9 6

Eksamen i svar til åpning

Din makker åpner med 1♣ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 21) ♠D 10 7 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E 8 6 4
- 22) ♠K 5 ♥7 6 ♦E D Kn 7 6 ♣K D 9 6
- 23) ♠K Kn 10 8 7 6 ♥9 8 ♦7 6 5 ♣7 3
- 24) ♠8 4 ♥E K D Kn 8 7 4 ♦Kn ♣10 5 2
- 25) ♠9 ♥9 4 ♦E D Kn 9 8 ♣K 10 9 5 3

Din makker åpner med 1♦ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 26) ♠K D 10 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E 8 6 4
- 27) ♠K 5 ♥D 7 6 ♦E Kn 7 6 ♣K D 9 6
- 28) ♠K Kn 10 8 7 6 ♥9 8 ♦7 6 5 ♣7 3
- 29) ♠K D 8 4 ♥D 8 7 4 ♦Kn 6 ♣10 5 2
- 30) ♠K 9 6 4 ♥D Kn 10 4 ♦Kn 4 ♣Kn 10 9

Din makker åpner med 1♥ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 31) ♠K 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E Kn 10 8 6 4
- 32) ♠8 7 6 5 ♥K D 6 ♦6 ♣Kn 8 7 6 3
- 33) ♠K Kn 10 8 7 6 ♥9 8 ♦7 6 5 ♣7 3
- 34) ♠E 10 5 4 ♥K Kn 8 4 ♦E Kn 10 2 ♣5
- 35) ♠K 9 6 ♥D 10 4 ♦D 5 4 ♣9 6 4 3

Din makker åpner med 1♠ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 36) ♠D 8 6 ♥K 4 ♦Kn 7 5 4 ♣8 5 3 2
- 37) ♠D Kn 8 6 ♥K 4 ♦Kn 5 4 ♣E D 3 2
- 38) ♠K 9 6 ♥K Kn 10 ♦D Kn 5 4 ♣K Kn 9
- 39) ♠K Kn 6 5 ♥K Kn 10 8 5 ♦- ♣E Kn 9 6
- 40) ♠9 6 ♥K Kn 10 8 ♦K 5 4 ♣D Kn 10 9

Din makker åpner med 1 grand og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 41) ♠6 ♥D Kn 8 5 ♦K 4 ♣E Kn 8 3
- 42) ♠Kn 6 ♥K D 8 6 5 4 ♦5 4 ♣8 3 2
- 43) ♠K 6 ♥E D ♦K D 8 6 5 4 ♣K 3 2
- 44) ♠9 6 ♥D 8 3 ♦Kn 10 8 6 5 4 ♣10 2
- 45) ♠K Kn 9 8 6 ♥D 8 3 ♦K 5 4 ♣10 2

Din makker åpner med 2♣ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 46) ♠Kn 9 8 ♥Kn 10 4 ♦9 7 6 4 ♣D 7 2
- 47) ♠K 9 8 6 ♥E Kn 10 4 ♦K D 4 ♣D 2
- 48) ♠K Kn 9 8 6 ♥10 4 ♦K D 4 ♣D 2
- 49) ♠K 9 8 ♥D Kn 4 ♦K D 8 4 ♣D Kn 2
- 50) ♠E D 9 8 ♥- ♦K 10 8 7 4 ♣K Kn 8 4

Din makker åpner med 2♦ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

- 51) ♠K Kn 8 ♥Kn 4 ♦D 9 6 4 ♣K 9 7 2
- 52) ♠8 ♥10 4 ♦10 9 8 6 4 3 2 ♣8 7 2
- 53) ♠Kn 8 ♥K Kn 10 4 ♦K D 9 6 4 ♣E 7

54) ♠E 8 ♥K Kn 10 4 ♦K Kn 6 4 ♣E 7 2

55) ♠D 9 8 ♥K Kn 10 4 ♦6 4 ♣E Kn 10 7

Din makker åpner med 2♥ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

56) ♠E 8 ♥K D 10 ♦K 10 9 8 6 4 ♣E 7

57) ♠8 6 5 ♥K D 10 ♦9 8 6 4 ♣Kn 8 7

58) ♠K D 10 6 5 ♥D 10 ♦Kn 6 4 ♣K 8 7

59) ♠10 6 5 ♥D 10 8 ♦Kn 6 5 4 ♣K 8 7

60) ♠10 5 ♥D 8 ♦D 5 4 2 ♣K 9 8 7 2

Din makker åpner med 2♠ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

61) ♠6 5 ♥D Kn 10 ♦9 8 6 4 ♣Kn 9 8 7

62) ♠D 6 5 ♥Kn 8 7 ♦9 6 4 ♣D 9 8 7

63) ♠Kn 5 3 ♥E K 10 6 5 4 3 ♦10 7 5 ♣ -

64) ♠D 5 3 ♥E 4 3 ♦E 7 5 2 ♣D 3 2

65) ♠D Kn 5 ♥D 10 5 3 2 ♦E K ♣9 7 2

Din makker åpner med 2 grand og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

66) ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 5 4 ♦K 3 ♣E 8 4

67) ♠D 9 2 ♥Kn 9 7 5 ♦D 10 8 ♣E 8 6 5

Din makker åpner med 3♣ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

68) ♠D Kn 3 ♥K D 10 7 4 ♦E K ♣D 5 2

69) ♠K Kn 7 5 ♥E 5 4 ♦K D 3 ♣E 8 4

70) ♠E K D 8 ♥10 8 7 ♦8 6 4 2 ♣7 4

Din makker åpner med 3 grand og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

71) ♠Kn 7 6 ♥E 5 4 ♦K D 3 2 ♣8 5 4

Din makker åpner med 4♣ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

72) ♠D Kn 8 7 6 ♥5 4 ♦K 3 2 ♣8 5 4

73) ♠E Kn 7 6 ♥D 5 4 ♦E 3 2 ♣D 8 4

Din makker åpner med 4♠ og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

74) ♠K 7 ♥E D 5 4 ♦D 10 3 ♣E D 8 4

Din makker åpner med 4 grand og mellomhånden sier pass. Hva svarer du med:

75) ♠9 8 7 5 ♥E 5 4 ♦7 6 3 ♣E 8 4

76) ♠K 8 7 5 ♥K D Kn 4 ♦K 3 ♣K 8 4

Eksamen i senere meldinger

Dette er kanskje den mest krevende delen av eksamen. Her må du i flere tilfeller også beskrive hånden makker har vist så langt, og deretter begrunne din neste melding.

- 77) Du sitter med ♠K 8 7 ♥E 9 8 7 6 ♦D 9 ♣K 6 5 og hører makker åpner med 1♣, mellomhånden sier pass. Du viser din positive hånd med minst 8 hp og fem korts hjerter ved å svare 1♠. Åpneren gjennmelder nå 2♥. Hva betyr det, hva svarer du og hvorfor?
- 78) Denne gangen har du ♠D 9 8 ♥K 8 7 4 ♦D 10 9 5 ♣D Kn og igjen hører du makker åpne med 1♣, mellomhånden passer. Med positiv hånd uten fem korts major, seks korts minor eller 5-5 i minor svarer du konvensjonelt 1♥. Åpneren kommer nå igjen med 1♠. Hva betyr det og hvorfor melder du nå 1 grand? Etter din 1 grand kommer åpneren igjen med 2♣. Hva viser åpneren nå, hva melder du og hvorfor?
- 79) Nå har du fått utlevert ♠E D 5 2 ♥K Kn 10 8 7 ♦K 6 ♣E 4 og hører makker åpne med 1 grand. Så dette ser jo riktig så lovende ut. Slem er ikke usannsynlig med tilpass hos åpneren. Nå gjelder det bare ikke å forkludre alt. Hvordan skal meldingene nå gå for at du skal få vist din fordeling og samtidig få invitert til slem?
- 80) Med ♠K D 10 9 ♥Kn 8 5 ♦D 8 ♣K 7 6 2 hører du makker åpne med 2♦. Du synes det er for lang vei til utgang dersom makker har svake 2 i major og du er ikke redd for at motparten skal finne en sparkontrakt. Du melder derfor 2♥ og er forberedt for å spille denne kontrakten dersom det blir pass rundt. Etter at motparten til venstre for deg har passet melder din makker 3♥. Hva betyr dette og hva nå?
- 81) Med ♠K 9 ♥D Kn 10 9 ♦E D 9 8 7 ♣7 3 åpner du i andre hånd med 1♦. Din makker svarer 1♥ og du støtter til 2♥. Nå melder din makker 2♠. Hva har han til nå vist, og hva blir din neste melding? Hvordan tenker du deg det videre meldingsforløpet?
- 82) Du har ♠D 8 3 ♥K D 7 ♦K Kn 6 ♣D 10 8 4. Uten fire kort i noen majorfarge åpner du med dine 13 hp i første hånd med 1 grand. Motstander til venstre sier pass og din makker melder 4♠. Hva i all verden har han for kort og hva skal du melde?
- 83) Kortgutene har gitt deg ♠D 10 8 3 ♥K D 7 ♦K Kn 6 ♣D 8 4. Du sitter i første hånd og åpner derfor med 1♠. Det er ikke aktuelt å åpne med 1 grand med dine 13 hp når du har en fire korts farge i major. Da kreves det 15 – 17(18-) poeng. Mellomhånden melder nå 2♦ og din makker 2 grand. Neste hånd sier pass. Hva viser din makker og hva skal du melde nå? Dersom du åpnet i tredje hånd og du får det samme meldingsforløpet, hva betyr 2 grand nå, og hva melder du i så fall?
- 84) Nå har du fått ♠D ♥E K 7 5 3 ♦D 8 4 ♣E Kn 5 4. Du sitter i tredje hånd og hører av alle ting at makker åpner i 1♥. Med slik supertilpass kan det til og med være slem i kortene, men hvordan få undersøkt det på mest mulig økonomisk måte. Din første tanke er kanskje å svare 2 grand, Stenberg. Heldigvis kommer du på bedre tanker med din ubalanserte hånd og satser heller på å vise fordelingen. Du svarer derfor 2♠, minisplinter, som viser singleton i spar, ruter eller kløver og som minst er en invitt til utgang og styrke til minst å spille 3♥. Når åpner kommer igjen med 2 grand, hva svarer du nå og hvorfor?

Eksamen i meldinger når motparten blander seg inn

Dessverre blander motparten seg ofte inn i meldingene. Det er derfor viktig også å ha en grunnleggende forståelse for hvordan Rødkløver behandler innmeldinger når egen side har åpnet. Ens egen stil vil, spesielt etter hopp innmeldinger, spille en større rolle enn ved sekvenser hvor motparten ikke lar høre fra seg. Svarene på disse sekvensene må derfor vurderes opp i mot egen stil. Utgangspunktet for Rødkløvers håndtering er utveksling av informasjon, når dette synes å være viktig, og ellers raske avslutninger. Systemet er med andre ord i utgangspunktet litt konservativt med hensyn til styrke og støtte i slike situasjoner, men dette kan et makkerpar fritt justere i begge retninger etter egne ønsker og stil.

- 85) Du sitter med ♠K D 7 5 ♥E 5 4 ♦7 6 ♣E 10 8 4. Med 13 hp og 7 tapere har du en grei åpning i 1♠ med din fire korts farge. Motstanderen til venstre kommer nå inn med 2♥ og din makker melder 2 grand. Hva betyr den meldingen og hva melder du nå?
- 86) Denne gangen har du fått utdelt ♠E D 8 3 ♥K D 7 ♦K 6 ♣D 10 8 4. Med 16 hp, balansert fordeling og fire kort i major åpner du med 1 grand. Motstanderen til venstre melder 2♥ som

forklares som en naturlig innmelding. Din makker melder nå 2 grand. Hva betyr det og hva melder du?

87) Du har fått utdelt ♠K 10 9 8 ♥K 7 ♦6 5 3 ♣E 10 8 4 og hører makker åpne med 1♣. Mellomhånden kommer inn med naturlige 1♥. Hva melder du nå og hvorfor?

Uansett hva du melder sier motspiller til venstre for deg pass. Din makker kommer igjen med lavest mulig melding i kløver på 2 eller 3 trinnet, men vil passe en eventuell direkte 3 grand melding fra deg. Hva melder du på makkers 2/3♣?

88) Nå har du fått ♠K 8 6 ♥K Kn 9 8 7 ♦D 3 ♣K D 6 og hører makker åpne i første hånd med 1♦. Mellomhånden kommer inn med 1♥. Hva melder du nå og hvorfor? Hvordan kan du tenke deg det videre meldingsforløpet, og hvordan vil det avhenge av soneforholdene?

89) Din makker åpner i første hånd med 2♦, mellomhånden melder inn 2♠. Selv sitter du med ♠K 8 6 ♥K 8 7 ♦Kn 3 ♣10 8 6. Med så dårlige kort finner du det best å melde pass i første omgang. Din motstander til venstre sier også pass. Nå melder din makker 3♥ og pass fra mellomhånden. Hva betyr makkers 3♥, og hva gjør du nå?

90) I dette tilfellet er din beholdning ♠K 10 9 4 ♥E 9 4 ♦10 8 ♣D Kn 9 2. Med bare 10 hp har du ingen åpning, og du passer. Motstanderen etter deg passer også, hvoretter du hører makker åpne med 1 grand. Din motstander til høyre for deg hopper nå inn med 3♦, som ifølge motstandernes forklaringer betyr svakt innhopp med langfarge. Hva melder du og hvilke muligheter ser du? Hvordan ser du for deg det videre meldingsforløpet? Ingen er i sonen.

91) Nå har du fått ♠K Kn 8 2 ♥D 4 ♦D 3 ♣E Kn 7 5 3. Du sitter i første hånd og åpner med dine 13 honnrøpoeng i 1♠. Motstanderen til venstre melder naturlig inn 2♥ og din makker dobler. Hva betyr doblingen og hva melder du nå?

Eksamen i meldesekvenser

Til slutt avsluttes eksamen med noen spørsmål hvor du kjenner begge hendene. Oppgaven er å beskrive hvordan du melder hendene for å nå toppkontrakten. Du må forklare meldingenes betydning og hvorfor du nettopp avgir denne meldingen. Dersom annet ikke er angitt er Vest giver og motparten melder pass.

92) Vest: ♠9 4 ♥K D 6 5 3 ♦D 8 ♣K D 8 3

Øst: ♠E 6 2 ♥7 2 ♦E K 5 2 ♣10 7 6 4

93) Vest: ♠4 ♥8 5 3 ♦E K D Kn 10 6 ♣K 3

Øst: ♠E 8 2 ♥E K 7 2 ♦2 ♣D 10 7 6 4

94) Vest: ♠E D 10 6 5 ♥E Kn 10 ♦K Kn 7 ♣K 2

Øst: ♠K 8 ♥K 9 6 4 ♦D 5 4 2 ♣Kn 7 4

95) Vest: ♠- ♥E D 6 3 ♦E K 4 ♣E Kn 8 7 6 5 Øst: ♠E K 10 7 6 5 ♥10 9 4 2 ♦D 8 ♣2

96) Vest: ♠E 9 8 ♥E ♦E Kn 4 3 ♣K D Kn 5 3

Øst: ♠D 5 4 2 ♥8 6 2 ♦K D 8 ♣10 8 7

97) Vest: ♠9 8 ♥E K 10 8 ♦E 10 4 3 ♣K 5 3

Øst: ♠K 7 2 ♥8 6 2 ♦K D 8 ♣E D 8 7

98) Vest: ♠E K ♥Kn 4 3 ♦E K 7 6 5 ♣E Kn 9

Øst: ♠Kn 5 4 2 ♥E D 6 ♦D Kn 10 2 ♣10 2

99) Vest: ♠Kn 6 4 ♥E 8 7 ♦D 6 2 ♣K D 3 2

Øst: ♠K D 7 3 ♥D Kn 6 5 2 ♦Kn 10 ♣E Kn

100) Vest: ♠K Kn 10 ♥Kn 2 ♦E K D Kn ♣E K 10 2

Øst: ♠9 4 ♥K 9 6 4 3 ♦4 ♣Kn 8 5 4 3

101) Vest: ♠E K 7 4 3 2 ♥10 ♦E 9 ♣E 10 9 8

Øst: ♠Kn 9 ♥E 8 7 6 4 ♦K 6 5 ♣Kn 4 3

102) Vest: ♠E K 4 3 ♥E D 9 4 ♦K ♣E 10 7 2 Øst: ♠D Kn 7 6 5 ♥10 ♦D 7 6 4 ♣K D 4

103) Vest: ♠E 4 2 ♥E K 9 8 ♦E 3 ♣Kn 8 7 3

Øst: ♠Kn 8 ♥7 2 ♦D 8 2 ♣K D 10 9 6 4

Vest åpner i første hånd med sine 16hp, balanserte hånd og majorfarge, i 1 grand. Beskriv de videre meldinger i følgende to situasjoner. a) Nord sier pass, b) Nord melder konvensjonelt 2♣ som viser en langfarge hvor som helst.

Fasit til eksamen

Her finner du svar på alle eksamens spørsmålene samt henvisning til hvor situasjonen er utførlig beskrevet.

Åpninger:

- 1) Med ♠K Kn 8 7 ♥K 6 4 ♦K Kn 8 7 ♣D 8 har du 13 hp og 8 tapere. Det er ikke noen spesielt sterk hånd, men tilstrekkelig for å åpne. Med fire kort i major og fire kort i minor prioriteres majorfargen. Så rett åpning er 1♠. Se Åpningen 1 hjerter/spar på side 44.
- 2) Med ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 4 3 ♦D Kn 6 ♣K 4 har du 14 hp med 8 tapere. Hånden er ballansert, men mangler 1 hp for å kunne åpnes med 1 grand. Rett åpning er derfor 1♥. Se Åpningen 1 hjerter/spar på side 44 og Åpningen 1 grand på side 58.
- 3) ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 4 3 ♦K 8 ♣E 8 5 er en grei hånd med 15 hp og 7 tapere. Den er balansert og innenfor rammen av grand åpning med majorfarge som jo krever minst 15 hp. Rett åpning er derfor 1 grand. Se Åpningen 1 grand på side 58.
- 4) Denne hånden ♠9 8 ♥K D 10 9 6 ♦K D 10 ♣E D med hele 16 hp, en god fem korts hjerterfarge og bare 5 tapere er en riktig hyggelig hånd. Det eneste som kan skape litt problemer for din side er at motparten tidlig finner tilpass i spar og dermed gjør det vanskelig for dere å finne rett kontrakt med høye sperremeldinger. Det er ikke alltid du kan forhindre det, men noen ganger klarer du det. Helt stringent skal du etter Rødkløver åpne med 1♥ med denne hånden fordi den er svært fargespillsvennlig. Trekker man inn de taktiske forholdene blir situasjonen en annen. Ved å åpne i 1 grand blir det noe vanskeligere for motparten å smette inn med en billig 1♠ melding. Dette er grunnen for at rett åpning med denne hånden er 1 grand i Rødkløver, ikke 1♥. Se Åpningen 1 grand på side 58, eksempel 9) på side 73 samt Innledning og Systemets struktur på side 5.
- 5) Hånden ♠K D 10 9 6 ♥8 5 ♦E D ♣K D 10 er ikke ulik forrige hånd, men her har majorfargene byttet plass. Da har egen side høyeste majorfarge og det vil være vanskeligere for motparten å kjempe om kontrakten. I en slik situasjon er det ingen spesielle taktiske hensyn som tilsier at en skal fravike en normal vurdering av hånden, som jo er fargespillsvennlig. Rett åpning i dette tilfellet blir derfor 1♠. Se Åpningen 1 hjerter/spar på side 44. Se også begrunnelsene for forrige hånd.
- 6) En hånd som ♠K D Kn 10 9 6 5 ♥E 6 ♦K 10 8 ♣6 med 13 hp og bare 5 tapere skulle jeg ønske jeg fikk oftere. I mange systemer åpnes en slik hånd med 1♠ for deretter å foreta et hopp i neste runde. Da får hoppmeldingen en ganske vid betydning som også skal dekke hender med opptil 20 hp. I Rødkløver har man tre veis multi åpning til disposisjon for å vise denne type hender. Du åpner derfor med 2♦ og viser hva det dreier seg om i neste runde. Se Åpningen 2 ruter på side 81.
- 7) ♠9 7 ♥K D 10 8 6 5 ♦D 8 2 ♣7 2 er en ganske tradisjonell svak to åpning i major. Rødkløver benytter treveis multi 2♦ for å vise svake to i major. Du passer på makkers 2♥ melding og melder 3♥ dersom han skulle svare 2♠. Skulle makker melde konvensjonelle 2 grand på din 2♦ åpning, svarer du 3♥ for å vise minimum svake to i hjerter. Rett åpning er altså 2♦. Se Åpningen 2 ruter på side 81.
- 8) Med ♠E D 9 6 3 ♥K Kn ♦E Kn 8 ♣D 10 6 har du 17 hp og en grei fem korts majorfarge. Honnørstyrken din er spredt og hånden er balansert. Da blir rett åpning 1 grand som viser 12+ til 18- eller 15 til 18- når hånden har majorfarge. Du vil gjennelde sparfargen i neste runde og dermed fortelle hele historien. Hadde sparen vært sterkere og honnørstyrken konsentrert i to eller tre farger ville du kunne åpnet i 1♣. Se Åpningen 1 grand på side 58 og Åpningen 1 kløver på side 5.
- 9) Når du med ♠K D 9 8 5 ♥E D 8 5 3 ♦K 3 ♣7 har 5-5 i begge majorfarger og en styrke innenfor området 11-16 hp skal du åpne med den høyeste majorfargen. Så rett åpning blir 1♠. Da vil du med 3♥ i neste runde kunne fortelle om en god åpning innenfor 11-16 hp med minst 5-5 i majorfargene. Se Åpningen 1 hjerter/spar på side 44.

- 10) Hånden ♠8 7 ♥E D Kn 8 6 ♦E D 10 ♣E Kn 7 har hele 18 gode hp. Slike hender vises ved å åpne i 1♣. Svarer makker positivt har dere allerede etablert et utgangskrav, og kan derfor bruke hele melderommet til å utveksle nødvendig og viktig informasjon for å finne beste kontrakt på utgangs eller slem nivå. Dere slipper å foreta unødige hopp som bare tar bort melderom for egen side. Se Åpningen 1 kløver på side 5.
- 11) Med ♠9 ♥E Kn 10 8 ♦K D 8 7 3 ♣K D 8 har du en riktig hyggelig hånd med bare 4 ½ tapere til tross for at hånden „bare“ har 15 hp. Med en så utpreget fargespillvennlig hånd har du likevel ikke andre alternativer enn å åpne med 1♦. Du har derimot styrke nok til å foreta en reversmelding i neste runde, for å fortelle om styrke og fordeling. Jambfør med Åpningen 1 ruter på side 39. Husk at ruteråpningen ikke er en slik puslete altnuligåpning som man finner i mange andre kløversystemer, men tvert om en ganske så konstruktiv åpning som indikerer ubalansert hånd.
- 12) Har du derimot ♠K ♥E Kn 10 8 ♦K D 7 3 ♣K 10 8 7 har du hele 16 hp, men 5½ tapere. Du har en riktig så honnørvennlig hånd med fire korts hjerterfarge. Du har dermed en perfekt 1 grand åpning. Single topphonnør i spar er ingen hindring, se Åpningen 1 grand side 58.
- 13) Nå har du fått utdelt en riktig så trivelig hånd. Med ♠E D 8 ♥K D 9 ♦E Kn 10 8 ♣K D 7 har du hele 21 hp med drøye 4 tapere. Håndens helt jevne fordeling trekker nok noe ned, men dette oppveies av de godse mellomkortene. Du har dermed til en perfekt treveis multi 2♦ åpning. Denne gangen av den sterke varianten. Se Åpningen 2 ruter på side 81 og studer også 2 grand meldingene på side 95.
- 14) I tradisjonelle systemer kan en hånd som ♠5 ♥K 5 ♦K D 8 ♣K D Kn 10 8 7 5 volde problemer. Selv med bare 14 hp har den ikke mer enn 4 tapere. Det er bare Essene til makker som avgjør hvor høyt man skal melde. I et naturlig system er du tvunget til å åpne med 1♣ for senere å foreta et hopp i fargen, eventuelt prøve deg med en Blackwood variant for å finne ut hvor mange Ess makker har. Har han da bare to eller færre er dere fort kommet alt for høyt. Du må gjette. I Rødkløver slipper du denne gjettingen. Med en slik hånd som dette åpner du med 3♣ og forteller med engang om en hånd med 3½ til 5 tapere med lang kløverfarge. Da kan makker foreta de rette vurderingen basert på presis informasjon. Se Åpningen 3 kløver på side 99 og jambfør med Åpningen 2 ruter på side 81.
- 15) Jeg antar at det sjeldent du får utdelt en så sterk hånd som ♠K D ♥5 ♦E K D Kn 9 7 5 ♣E K D, men det hender. Her er det bare makkers Ess som teller. Eneste faren her er at motparten klarer å finne en hjerter eller spartilpass tidlig i sekvensen og med høye forhindringmeldinger skaper problemer for deg. Du kan selvfølgelig kravåpne og i neste runde bruke Blackwood, men det gir motparten en sjanse, selv om den er liten. I Rødkløver kan du velge å bruke åpningen 4 grand som spør etter bestemte Ess. Den passer spesielt fint dersom du har en sterk ubalansert hånd med renons, men den kan også brukes med denne hånden. Du hindrer da effektivt motparten i å blande seg inn i meldingsforløpet. Med et Ess melder makker av dette på fem trinnet. Avslaget er 5♣ mens 5 grand viser ♣Ess. Med to Ess vil han komme med en melding på seks trinnet. Se Åpningen 4 grand på side 105.
- 16) Hva pleier du å åpne med på en hånd som denne ♠Kn ♥9 8 ♦K Kn 9 8 7 6 5 4 3 ♣5 ? Avhengig av soneforhold vil mange åpne med 3♦ eller 4♦. Kanskje enkelte trår til med 5♦ også. Resultatet er uansett at man allerede kan ha passert en god 3 grand, eller endog mistet en ruterslem da din makker ikke kan ane at du har en ni korts farge. Med slike unormale hender med hullete minorfarge åpnes det i Rødkløver med 3 grand, se Åpningen 3 grand på side 103. Din makker vet hva det dreier seg om og kan vurdere om han skal ta ut i minorfargene eller at det er nok verdier til at utgangen kan stå. Han vil enkelt klare å regne seg fram til hva som er minorfargen din.
- 17) ♠D 8 9 6 ♥9 ♦E 5 ♣K D 10 9 7 6 gir 11 hp og 5½ tapere. Du har derfor en hånd som grenser opp mot styrke til å åpne med 1♠ og i neste runde melde 3♣ for å vise god hånd med lengre kløver. Det at du bare har 11 hp og at sparfargen er såpass tynn trekker mot at du heller skal åpne med 2♣ og vise din seks kortfarge. Du vil med stor sannsynlighet få vist din sparfarge i neste melderunde. Det gir den fordelene at makker dermed indirekte vet at sparfargen er relativt

toppsvak. Se Åpningen 2 kløver på side 76.

18) ♠K D 9 8 ♥9 ♦E 5 ♣E D 10 9 7 6 er samme fordeling som i forrige spørsmål, men nå har du 15 hp og bare 4 tapere. Du er dermed innenfor området for kanapé åpning, og åpner derfor med 1♠ og melder i neste runde 3♣ med eller uten hopp. Skulle makker svare 2♣ kontrollmelder du med et hopp til 3♦. Du får da vist kløverstøtten og innleder samtidig en slemsekvens. Selv med bare 10 hp hos makker kan det stå slem. Han kan jo ha noe sånt som ♠Ess, ♦K og ♣K i honnører. Se Åpningen 1 hjerter/spar på side 44.

19) ♠E D 7 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E 8 6 4 gir 15 hp og 5 tapere. Med fem kort i spar og en fire kort sidefarge i kløver, har du til romersk 2♠ åpning. Makker får da direkte beskjed om at du har ca 13-16 hp med 4 – 5 ½ tapere med minst 5 spar og en kortere eller like lang sidefarge i kløver. Altså en svært presis åpning som gjør det lett for makker å vurdere mulighetene, samtidig som det gjør det vanskelig for motparten effektivt å blande seg inn i meldingsforløpet. Se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90.

20) Med ♠K 5 ♥7 6 ♦E D Kn 7 6 ♣K D 9 6 har du 15 hp og bare 4 tapere. Med sidefarge i kløver har du kort for romersk to åpning, og din åpning blir dermed 2 grand, som jo viser minst fem ruter og kortere eller like lang sidefarge i kløver med ca 13-16 hp og 4 – 5 ½ tapere. Kommer makker igjen med konvensjonelle 3♣ gjenmelder du 3♦ for å vise 2-2-5-4 fordelingen din. Se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90.

Din makker åpnet med 1♣ og mellomhånden sa pass. Du skulle angi ditt svar:

21) Når du er så heldig å ha en makker som kravåpner med 1♣ ser du umiddelbart at dere med din hånd ♠D 10 7 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E 8 6 4 skal i utgang. Du har en noenlunde brukbar femkortsfarge i spar og viser denne og en positiv hånd på minst 8 hp ved å melde 1 grand, ikke 1♠ som jo viser femkorts hjerter. Husk at svaret 1♥ er et konvensjonelt svar som viser minst 8 hp og samtidig benekter fem kort i major, seks kort i minor eller 5-5 i minor. Se Etter 1 kløver - 1 grand på side 29.

22) Med ♠K 5 ♥7 6 ♦E D Kn 7 6 ♣K D 9 6 ser du umiddelbart at dere er i slemsonen. Men i Rødkløverer er det ikke nødvendig å rase fram ukontrollert. Du har lassevis med poeng, men likevel skal du uten fem kort i noen major, seks kort i minor eller 5-5 i minor innlede med svaret 1♥. Da viser du minst 8 hp, benekter fem kort major, seks kort minor eller 5-5 i minor og etablerer utgangskravet. Dere har dermed et meget stort melderom til disposisjon for å undersøke slemmulighetene eller eventuelt bremse allerede så tidlig som 3 grand, dersom ressursene ikke er tilstrekkelig for slem. Jamfør Etter 1 kløver – 1 hjerter side 21.

23) Til tross for bare 4 hp med ♠K Kn 10 8 7 6 ♥9 8 ♦7 6 5 ♣7 3 skal du ikke svare 1♦. Du har seks kort i spar og viser med et hopp til 2♠ nettopp dette, og begrenser samtidig hånden til 0-4 hp. Se Etter 1 kløver – 2 hjerter/spar på side 30.

24) Med ♠8 4 ♥E K D Kn 8 7 4 ♦Kn ♣10 5 2 kan det være fristende å svare 1♠ for å vise en positiv hånd med mer enn 8 hp og minst fem kort i hjerter. Men med en gående farge har du en spesialmelding til disposisjon, nemlig svaret 2 grand. Vær trygg på at makker kan regne ut hva som er fargen din. Se Etter 1 kløver - 2 grand på side 30.

25) Når du har fått utlevert ♠9 ♥9 4 ♦E D Kn 9 8 ♣K 10 9 5 3 ser du lyst på framtiden når din makker åpner med 1♣. Med 10 hp og 5-5 i minor skal du melde den dårligste fargen, altså kløver. Ditt svar blir dermed 2♣ som din makker tolker enten som seks kort i ruter eller minst 5-5 i minor hvor kløver er den korteste/dårligste fargen og mminst 8 hp. Jamfør Etter 1 kløver – 2 kløver/ruter side 29.

Din makker åpnet i med 1♦ og mellomhånden sa pass. Du skulle angi ditt svar:

26) Med ♠K D 10 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E 8 6 4 bør utgang være mulig. Du har 14 hp og det burde være tilstrekkelig for utgang når makker har åpnet. I beste fall kan det til og med være slem i kløver, dersom makker har kløverkanapé, altså en hånd med minst fire rutere og en lengre kløverfarge med 4 – 5 ½ tapere. Andre fordelinger kan også innebære slemmulighet. Hvis du

ikke glemte å åpne må makker ha åpnet i første eller andre hånd, siden du selv har åpning. I et vanlig system ville du nå ha svart 1♠, men det er en begrenset melding i Rødkløver. Riktignok viser den sparfarge, men er begrenset oppad til 12 hp, og som dermed heller ikke er krav for runde. Med mer enn 12 hp skal du derimot bruke det konvensjonelle svaret 1♥. Dette er enten en naturlig melding med hjerterfarge og ca 6-12 hp, eller hvilken som helst hånd som inneholder minst 12 hp og som er god nok for å etablere utgangskrav i neste runde. Se Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjerter på side 40.

27) Med en hånd som ♠K 5 ♥D 7 6 ♦E Kn 7 6 ♣K D 9 6 ser en styrken til Rødkløvers naturlige åpninger når makker åpner med 1♦. Du slipper å bekymre deg for at åpningen er en såkalt beredskapsåpning som følge av mangel på alternativer. Du har 15 hp og en solid ruterstøtte. I prinsippet har du da to alternativer for å kreve til utgang. Enten en direkte kontrollmelding som dermed fastsetter ruter som trumf eller veien om det konvensjonelle svaret 1♥. Siden du er svært interessert i om makker har en sidefarge i kløver velger du svaret 1♥ og krever til utgang i neste runde. Se Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjerter på side 40.

28) Når du har ♠K Kn 10 8 7 6 ♥9 8 ♦7 6 5 ♣7 3 og makker åpner med 1♦, har du muligheten til å vise hånden ved 2♠. Dette er en melding som typisk viser 6-8/9 hp og en viss støtte i ruter. Utenfor sonen med motparten i, er det av taktiske grunner mulig å rabattere på styrken. Så det vil ikke være galt å hoppe til 2♠, men det også lov å passe hvis du er av den litt mer forsiktige typen. Se Åpningen 1 ruter på sid 39.

29) Med ♠K D 8 4 ♥D 8 7 4 ♦Kn 6 ♣10 5 2 har du 8 hp. Sjansene for utgang synes ikke å være de beste, så her gjelder det nok å finne beste delkontrakt. Da melder du laveste naturlige melding som blir 1♥. Etter første og andre hånds åpning kan svaret 1♥ innebære et konvensjonelt utgangskrav, men åpner vil inntil annet er avklart betrakte meldingen som en naturlig melding med minst fire kort i hjerter og 6 – 12 hp. Svaret benekter ikke fire kort i spar, noe åpner kan finne ut av ved å melde egen fire kort farge i spar, dersom han har det. Da viser han samtidig fem kort i ruter, for med 4 – 4 i major – minor skal han åpne med majorfargen. Du kan da av taktiske grunner støtte makker til 2♠, som i dette tilfellet er å betrakte som enkel støtte og ikke utgangskrav, fordi fjerdefargekravet 2♣ nå står til disposisjon. Se Åpningen 1 ruter på sid 39 og Fjerdefarge krav på side 45.

30) ♠K 9 6 4 ♥D Kn 10 4 ♦Kn 4 ♣Kn 10 9 gir 8 hp. Du melder derfor helt naturlig 1♥. Selv om svaret etter første og andrehåndsåpning kan være et konvensjonelt utgangskrav, vil makker oppfatte det som en naturlig melding inntil annet er avklart. Støtter makker til 2♥ og viser minimumsåpning, passer du da utgang virker å være mot oddsene. Kommer åpner igjen med 1♠ støtter du til 2♠. Det kan jo være at det så god tilpass at utgang står. Åpner kan jo ha en maksimumsåpning. Gjennmelder han derimot 1 grand, 2♣ eller 2♦ passer du. Det er nok liten sjanse for utgang når dere mangler tilpass. Se Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjerter på side 40.

Din makker åpnet med 1♥ og mellomhånden sa pass. Du skal svare:

31) Med ♠K 6 5 ♥K D 5 ♦6 ♣E Kn 10 8 6 4 har du svært hyggelig hånd til makkers åpning. Dere skal helt sikkert til utgang, kanskje slem. Det er ingen grunn til å forhaste seg og du svarer helt naturlig 2♣ som viser minst 10 hp med kløverfarge, og er selvfølgelig krav for runde. Fargelengden trenger ikke være på mer enn fire kort, selv om en kanskje normalt vil ha minst fem korts farge, spesielt dersom en bare har 10 hp. Skulle makker komme igjen med 2♦ kan du bruke 2♠ som konvensjonelt fjerde fargekrav. Skulle han derimot gjenmelde 2♥ og dermed vise minimum med sannsynlig seks korts farge, kan du igjen bruke et konvensjonelt krav, nemlig tredjefargekravet 2♠. Jamfør Tredjefarge krav på side 45. Se for øvrig Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd på side 46 og Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd på side 47.

32) Med såpass svake kort som ♠8 7 6 5 ♥K D 6 ♦6 ♣Kn 8 7 6 3 er utgang neppe sannsynlig. Samtidig har du rimelig god støtte i hjerter og singleton i ruter. Selv om du med så lite som 6 hp kan si pass, vil det neppe være taktisk lurt. Motparten vil da sikkert komme med i meldingsforløpet. Og de kan jo meget vel ha en god kontrakt i ruter. Du svarer derfor 2♥ som i det minste vil legge litt press på motparten og ikke virke alt for oppmuntrende på makker. Svaret

2♥ viser ca 6-9/10 hp og minst topphonnør tredje i støtte. Med så svake kort som dette skal man heller ikke prøve seg med svaret 1♠. Melding av ny farge før man viser støtte i åpningsfargen er alltid sterkere enn direkte støtte., selv om det ikke nødvendigvis er noen kravmelding. Se for øvrig Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd på side 46 og Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd på side 47.

33) ♠K Kn 10 8 7 6 ♥9 8 ♦7 6 5 ♣7 3 gir bare 4 hp. I Rødkløver har du ikke alternativet å hoppe til 2♠ som et svakt skift. Svaret 2♠ vil være minisplinter, som viser singleton i en eller annen farge og minst fire kort støtte i hjerter. Men siden sparen er såpass lang og solid, bør ikke makker henge deg om du forsøker deg med svaret 1♠ for å gjenmelde 2♠ i neste runde. Taktisk sett kan dette være smart for å holde motparten unna en god minorkontrakt. I prinsippet er svaret pass rett svar. Da vil du kunne komme tilbake med spar i neste runde, dersom motparten melder, og makker vil forstå at du er svak med lang farge. Så både svaret 1♠ og pass godkjennes som rett svar. Det er mer et spørsmål om personlig stil. Med min egen vanlige flaks vil makker ha fire kort i spar dersom jeg passer, men være renons dersom jeg sier 1♠ ☺. Se for øvrig Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd på side 46 og Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd på side 47.

34) Når du har fått utdelt ♠E 10 5 4 ♥K Kn 8 4 ♦E Kn 10 2 ♣5 etter makkers åpning med 1♥, synes utsiktene til en høy kontrakt å være gode. Uten renons vil Stenbergs 2 grand være et passende svar. Da krever du til utgang, viser minst fire kort støtte og spør samtidig makker om mer informasjon. Se Stenbergs 2 grand på side 51.

35) Hånden ♠K 9 6 ♥D 10 4 ♦D 5 4 ♣9 6 4 3 har ikke all verden av poeng og har i tillegg en svært død fordeling. Du svarer derfor med det naturlige svaret 1 grand som viser typisk 6-9 hp. Se Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd på side 46 og Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd på side 47.

Din makker åpnet med 1♠ og mellomhånden sa pass. Du skal svare:

36) Med ♠D 8 6 ♥K 4 ♦Kn 7 5 4 ♣8 5 3 2 har du ikke så mye å rope hurra for. Med bare 6 hp har du i prinsippet tre svar å velge mellom. Pass, 1 grand eller 2♠. Hva du velger vil være gitt ut i fra taktiske forhold og egen stil. Rent taktisk bør du normalt holde meldingene åpne og bør derfor svare 1 grand. Makker kan jo ha en sidefarge i kløver som kan være en bedre kontrakt. Se Svar på åpning 1 spar i første og andre hånd på side 47 eller Svar på åpning 1 spar i tredje eller fjerde hånd på side 48.

37) Etter at makker har åpnet med sparfargen sin, synes utsiktene å være gode når du har fått utlevert ♠D Kn 8 6 ♥K 4 ♦Kn 5 4 ♣E D 3 2. Skulle makker ha kløver kanapé, lengre kløverfarge, kan det endog være snakk om slem. Du krever derfor til utgang, spør etter mere informasjon og viser støtten i spar ved å hoppe til 2 grand, Stenberg. Avhengig av åpners gjenmelding vil du nå se om det er mulighet for slem eller ikke. Hvis ikke parkerer du kontrakten i 4♠. Se Stenbergs 2 grand på side 51.

38) ♠K 9 6 ♥K Kn 10 ♦D Kn 5 4 ♣K Kn 9 gir 14 hp, men har en ganske kjedelig fordeling. Det eneste du kan si med sikkerhet er at dere skal til utgang. Etter naturlig majorfargeåpning på ett trinnet i første og andre hånd vil svarerens direkte hopp til 3 grand vise ca 13-15 hp, balansert hånd med spredt honnørstyrke og tre kort støtte i åpningsfargen. Hoppet benekter også fire kort i umeldt majorfarge. Så rett svar er et hopp til 3 grand med denne hånden. En melding som forteller hele historien. Se Svar på åpning 1 spar i første og andre hånd på side 47.

39) ♠K Kn 6 5 ♥K Kn 10 8 5 ♦- ♣E Kn 9 6 gir deg 13 hp, noe som sammen med god sparstøtte og renons i ruter kan vise seg å være en kjempetilpass, dersom åpner ikke har for mange av sine honnører i ruter. Med denne hånden har du to aktuelle svar. 2 grand, Stenberg, som viser minst 13 hp og fire kort støtte i spar, og dermed samtidig et utgangskrav med spar som fastlagt trumf. Fordelen med denne meldingen er at du får vite mer om makkers styrke og fordeling. Han kan jo ha en god hånd med lengre kløverfarge. Men kanskje er det en bedre ide å la makker foreta vurderingen med et renonsvisende hopp til 4♦. Dette er en klar slemnivitt mot en makker hvor renonsen passer godt. Vær trygg på at han vil komme med en kontrollmelding, eventuelt

Culbertsons 4 grand dersom renonsen viser supertilpass. Se Svar på åpning 1 spar i første og andre hånd på side 47 og Culbertsons 4 grand på side 107.

40) Med hånden ♠9 6 ♥K Kn 10 8 ♦K 5 4 ♣D Kn 10 9 har du 10 gode hp med gode mellomkort. Så dette er en hånd som mer ligner på en hånd med 11-12 hp, spesielt i en grandkontrakt. Du er derfor for sterk til å svare 1 grand, som jo er en begrenset melding med maksimalt 9/10 hp. Du kan heller ikke hoppe til 2 grand etter en tredje eller fjerde håndsåpning, selv om du har rett styrke for det. For et slikt hopp kreves det topphonnør tredje i makkers åpningsfarge spar. Du må derfor nøye deg med å svare naturlige 2♣ som viser minst fire kort i kløver og minst 10 hp. Etter første og andre hånds åpning vil dette svaret også være krav for runde, men ikke etter en tredje eller fjerde hånds åpning. Se Svar på åpning 1 spar i første og andre hånd på side 47 og Svar på åpning 1 spar i tredje eller fjerde hånd på side 48.

Din makker åpnet med 1 grand og mellomhånden sa pass. Du skulle svare:

41) Med ♠6 ♥D Kn 8 5 ♦K 4 ♣E Kn 8 3 er det svært fristende å spørre med 2♣ om makker har fire kort i hjerter. Du har 11 hp og ser at dere skal i utgang dersom makker ikke har en minimumsåpning. Likevel er dette feil av to årsaker. For det første dersom makker skulle svare 2♦ har du ingen beskrivende gjenmelding til disposisjon. En gjenmelding 2 grand da, vil vise 8-9 hp, og din makker vil da lett anta at 3 grand kan være for høyt selv med 14-15 hcp. Om du gjenmelder direkte 3NT kan du lett ha kommet for høyt mot en minimumsåpning. For det andre tilsier taktiske forhold at motparten sannsynligvis vil blande seg inn med sparfargen sin, dersom åpner har den svake varianten av grand åpningen. Du skal derfor svare 2 grand på åpningen. Meldingen viser 10-11 hp, kan godt være ubalansert og inneholde fire kort i en major. Du risikerer nemlig ikke å miste en eventuell 4-4 tilpass ved å svare 2 grand. For har åpner fire kort i en major vil han også ha 15-17(18-) hp og dermed gå videre over 2 grand. Se Etter innledningen 1 grand – 2 grand på side 67. Sammenlign gjerne med Etter innledningen 1 grand – 2 kløver på side 61.

42) Kortene ♠Kn 6 ♥K D 8 6 5 4 ♦5 4 ♣8 3 2 tilsier kanskje ikke at utgang er noen stor mulighet, men sjansen er tilstede dersom makker har ♥E. Da vil en ha seks hjerterstikk inne, og er dermed et godt stykke på vei til 3 grand. Du viser denne hånden ved et hopp til 3♥ over åpningen 1 grand. Du viser da en seks eller syv korts farge med to topphonnører uten sidestyrke. Det gjør det enkelt for åpner å avgjøre om utgang er mulig eller ikke. Se Etter innledningen 1 grand – 3 i farge på side 68.

43) Når du ser ned på ♠K 6 ♥E D ♦K D 8 6 5 4 ♣K 3 2 og makker åpner med 1 grand, ser framtiden lys ut. Men hvordan viste du hånden din? Du kunne jo rast av gårde med 4♣, Gerber. Men du blir ikke noe særlig klokere på tilpassen dersom det mangler akkurat ett Ess. Rødkløver har mekanismer som muliggjør grundigere undersøkelser før en er kommet for høyt. Du skal derfor svare 2♦ på åpningen. Dette er et relé til 2♥. Over 2♥ melder du 3♦ og viser dermed seks kort farge og styrke for minst en mild sleminvitt. Fargen anses som fastsatt og det kontrollmeldes, eventuell at åpner med dårlig tilpass kommer igjen med 3 grand. Storeslemmen kan stå dersom åpner har noe sånt som ♠E x x x ♥K x x ♦E x x ♣E x x, mens til og med 6♦ kan gå bet dersom åpner har bare har ♠E Kn x ♥K x x ♦x x ♣E Kn x x x. Se Sleminvitt etter 1 grand – 2 ruter, 2 hjerter på side 66.

44) Denne gangen fikk du utdelt ♠9 6 ♥D 8 3 ♦Kn 10 8 6 5 4 ♣10 2. Med en slik hånd er det nok langt til utang. Til og med 1 grand kan være for høyt da du har dårlig med inntak. Derimot burde en ruterkontrakt være brukbar. Det taler også til din fordel at støtten i minor hos åpner tenderer til å være bedre jo svakere han er, noe som skyldes grandåpningens struktur. Du har ingen mulighet til å komme i 2♦, men derimot 3♦ etter følgende sekvens. Du innleder med 2♦ som er en ren relé melding som åpner skal si 2♥ på. Deretter kommer du igjen med 2 grand, som i denne sekvensen også er et rent relé, men nå til 3♣. Deretter kan du avslutte meldingene med 3♦. Se Etter innledningen 1 grand – 2 ruter på side 65.

45) Med ♠K Kn 9 8 6 ♥D 8 3 ♦K 5 4 ♣10 2 vil du i mange systemer innlede med 2♣ som spørsmål etter majorfarge. Dette er galt i Rødkløver med en slik hånd, fordi gjenmelding av majorfarge etter for eksempel svaret 2♦ på din 2♣ vil vise ca 10-11 hp med femkortsfarge.

Derimot kan du svare helt naturlig 2♠ som viser ca 7-9 hp med femkortsfarge. Dette er en invitt til den sterke varianten av 1 grand åpningen. Se Etter innledningen 1 grand – 2 hjerter/spar på side 67.

Din makker åpnet med 2♣ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

46) Jeg tror neppe du hoppet i taket når du fikk hånden ♠Kn 9 8 ♥Kn 10 4 ♦9 7 6 4 ♣D 7 2. Med bare 4 hp og en trill rund fordeling er den lite verdt. Likevel når makker åpner med 2♣ har dere i det minste god tilpass i kløver. Da kan du gjøre det litt vanskeligere for motparten ved å støtte til 3♣. Er vi i tillegg i gunstig sone, hopper vi til 4♣. I Rødkløver er disse meldingene ikke krav, men heller mer sperrebetonte. Se Svar på 2 kløver åpning på side 76.

47) Etter makkers åpning 2♣ ser du at dere skal til utgang med ♠K 9 8 6 ♥E Kn 10 4 ♦K D 4 ♣D 2. 3 grand kan virke nærliggende, men både utgang i major eller endog slem i major eller kløver kan være aktuelt. Aller først må du derfor skaffe deg rede på mer informasjon om åpnerens hånd. Du svarer derfor 2♦ som er et konvensjonell melding som ber om mer informasjon. Basert på åpners gjenmelding vil du relativt enkelt kunne vurdere hvilken kontrakt du skal sikte deg mot. Se Svar på 2 kløver åpning på side 76.

48) Med ♠K Kn 9 8 6 ♥10 4 ♦K D 4 ♣D 2 svarer du helt naturlig 2♠ over din makkers 2♣ åpning. Dette er et naturlig krav for en runde og viser fem kort i fargen samt minst 8 hp. Se Svar på 2 kløver åpning på side 76.

49) Etter makkers 2♣ åpning konkluderer du raskt at med ♠K 9 8 ♥D Kn 4 ♦K D 8 4 ♣D Kn 2 skal dere i utgang. Svaret 2♦ kan virke nærliggende, men du er egentlig ikke interessert i å vite om åpner har fire kort i en major. Derimot kan det være nyttig å få rede på hvordan makkers generelle styrke er og hvor honnørene eventuelt er konsentrert. Du skal derfor svare 2 grand. Dette er enten naturlig inviterende eller utgangskrav med kløverstøtte. Åpner kan derfor ikke passe denne meldingen. Med minimum kommer åpner tilbake med 3♣. Går nå svarer videre med å melde av honnørkonsentrasjone nedenifra, innebærer det kløverstøtte og utgangskrav. Se Svar på 2 kløver åpning på side 76.

50) Med ♠E D 9 8 ♥ - ♦K 10 8 7 4 ♣K Kn 8 4 kan det absolutt stå slem når makker har vist seks kort i kløver. Endog storeslem er ikke utelukket. Det avhenger bare av hvor åpneren har plassert sine honnører. Med så god tilpass i kløver er det ingen hensikt å prøve å søke etter tilpass i en annen farge, heller ikke i spar. Du viser din tilpass og interesse for slem med et hopp til 4♥ som entydig viser renons i den fargen. Skulle åpner ha sine virksomme honnører i dine farger vil han neppe være nødbedt og kommer igjen med en kontrollmelding eller Essvisende 4 grand. Se Svar på 2 kløver åpning på side 76 og Culbertsons 4 grand på side 107.

Din makker åpnet med 2♦ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

51) Med ♠K Kn 8 ♥Kn 4 ♦D 9 6 4 ♣K 9 7 2 synes sjansene for utgang å være små, dersom åpner har varianten med svake to i major. Siden det er den mest vanlige situasjonen, er det den du skal ta utgangspunkt i når du vurderer hva du skal svare. I Rødkløver er svarene 2♥/♠ og 3♥/♠ definert som taktiske svar som bare forventer at makker korrigerer til den andre majorfargen dersom det er fargen hans i en svake to åpning. Med angjeldende hånd kan du derfor velge mellom å svare 2♥ eller 3♥ og forvente at makker korrigerer til spar dersom det er seks korts fargen hans. Soneforhold, stil og eget temperament er avgjørende, men utenfor faresonen bør en definitivt velge svaret 3♥. Se Svar på 2 ruter åpning på side 83.

52) Heldigvis er det sjeldent du får utdelt en så honnørsvak hånd som dette ♠8 ♥10 4 ♦10 9 8 6 4 3 2 ♣8 7 2. Du kan med stor sikkerhet anta at det neppe står noen deres vei uansett hva åpner skulle ha for sin åpning. Mellomhåndens pass kan også være av den avventende typen. Normalt skal du avgi en melding over åpningen 2♦ i en slik situasjon, men det vil være galt med denne hånden. Da er det bedre å si pass. Det kan dessuten være den eneste sjansen til score egen vei.

53) Hånden ♠Kn 8 ♥K Kn 10 4 ♦K D 9 6 4 ♣E 7 med 14 hp blir ganske spennende når din makker åpner med 2♦. Mest sannsynlig har han svake to i major, og da gjerne i spar. Men skulle det slumpe til at hans farge er hjerter, vil motparten lett ha et høyt spill i spar. Du vil alltså ha

muligheten til å få vite mer ved å svare 2 grand, som nok vil være ditt normale svar. Men er motparten utenfor faresonen og dere i, og din motstander til venstre ikke har fått meldt ennå, bør du vurdere en taktisk melding. Hvis du svarer 3♠, som i Rødkløver ikke er noe krav, men en ren taktisk melding som ber makker passe med sparfarge, og ellers korrigerer til 4♥. Det er ingen spesielle krav til å melde 3♠ annet enn toleranse til å motta 4♥ fra makker. Dette vil sette motparten under fryktelig press, og kan være en vinnende strategi mot motstandere som er ellers er svært så villige til å melde. Det blir ikke lett for motstanderne å komme inn med en eventuell farge i spar over din 3♠. Skulle de prøve seg med en innmelding over 3♠, har du en svært innbringende dobling på lur. Ingen vet jo egentlig hvordan fargene er fordelt ennå, noe som i dette tilfelle er en klar fordel for din side. Se Svar på 2 ruter åpning på side 83.

54) Etter din makkers åpning med treveis multi 2♦, ser du lyst på situasjonen med ♠E 8 ♥K Kn 10 4 ♦K Kn 6 4 ♣E 7 2. Makker kan ha en god svak to åpning i major, kanskje endog i hjerter. Han kan ha en sterk balansert hånd eller en fordelingshånd med 3½ - 5 tapere. Det burde derfor være gode muligheter for slem såsant åpneren ikke har en svak åpning. Du svarer derfor 2 grand som er et konvensjonelt svar som ber om mere opplysninger. Kommer åpner igjen med 3♣ har han fordelingshånd, gjenmeldingen 3♦ viser derimot en god svak to åpning i major, 3♥/♠ viser minimum svak to åpning i respektiv majorfarg mens 3 grand viser sterk balansert hånd. Se Svar på 2 ruter åpning på side 83.

55) Med ♠D 9 8 ♥K Kn 10 4 ♦6 4 ♣E Kn 10 7 har du betydelig svakere kort enn i forrige tilfelle. Med dine 11 hp og en ganske balansert fordeling er det nok langt til en utgang. Motparten kan meget vel ha et godt spill i ruterkontrakt. Er du optimistisk kan du prøve deg med det konvensjonelle svaret 2 grand. Svarer makker da 3♥/♠ som viser minimum svake to åpning i respektiv farge, kan du passe og ellers prøve en hard utgang. Hvilket kan være en god strategi i lagkamp når en er i sonen. Spiller en derimot parturering kan en heller vurdere soneforholdene og motstanderne for å velge mellom å svare 2♠ eller 3♠. I begge tilfeller vet du at makker vil korrigerer til hjerter dersom det er fargen hans i en svak 2 åpning, og ellers passe. Velger du å melde 3♠ vil dette kunne sette et hardt trykk på motparten, som kan medføre at de kommer inn med en usunn innmelding. En innmelding dere da kan straffe hardt. I dette tilfellet gir Rødkløver deg alternativer som du må bruke egen vurdering på å velge ut i fra den taktiske situasjonen og deres egen stil. En er ikke tvunget til å gjøre det ene eller andre, slik mange andre systemer krever. Dette gir frihet og gjør spillet mye mer interessant.

Din makker åpnet med 2♥ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

56) Med ♠E 8 ♥K D 10 ♦K 10 9 8 6 4 ♣E 7 må du se to ganger på kortene dine når makker åpner med 2♥. Selv med bare 16 hp til en åpner som viser 13-16 hp, ser du at muligheten for storeslem er særdeles store da du kan ha hele fem vinnere til makkers 4 – 5½ tapere. Den største faren for at det ikke er storeslem er at makker har singel ruter. Selv om det kunne være fristende å hoppe direkte til 4 grand og spørre etter Ess verdier, blir du egentlig ikke særlig mye klokere da du nå ikke lenger kan finne fram til åpnerens fordeling, og du må gjette på om 7♥ kan stå eller ikke. Du velger derfor å utnytte systemet og innleder med 2 grand. Hvis makker nå kommer tilbake med det negative 3♣ svaret eller viser trekortsfarge med 3♦, teller du umiddelbart fem vinnere til makkers tapere. En gjennomgang av hvordan taperne hos åpner kan være fordelt, viser at han maksimalt kan ha fem. Du kan derfor trygt melde 7♥ direkte over disse svarene. Kommer han derimot tilbake med en melding som viser kortfarge i ruter, har du bare fire vinnere til makkers hånd. I så fall hopper du til 6♥, som åpner korrigerer til 7♥ dersom han bare har fire tapere. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

57) Denne gangen har du mye svakere kort med ♠8 6 5 ♥K D 10 ♦9 8 6 4 ♣Kn 8 7. Hånden inneholder bare fattige 6 hp til en åpning som viser 13-16 hp. Likevel er verdiene svært verdifulle, da du har to sikre vinnere til makkers 4 – 5½ tapere. Det betyr at det fort er 10 stikk i en hjerterkontrakt, så svaret ditt blir direkte 4♥. Dette vil også virke særdeles forhindrende for motparten, da de aldri helt kan vite hva hoppet ditt er basert på. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

58) Hånden ♠K D 10 6 5 ♥D 10 ♦Kn 6 4 ♣K 8 7 har hele 11 hp og en god femkortsfarge i spar.

Det kan derfor være fristende å melde naturlig 2♠. Med to sikre vinnere til makkers 4 – 5½ tapere skal dere temmelig sikkert til utgang. Siden svaret 2♠ over åpningen 2♥ ikke er krav, men bare en invitt, risikerer man å miste en utgang. Du må derfor ty til det konvensjonelle svaret 2 grand som ber åpner fortelle mer om hånden sin. Skulle han ha tre kort i spar, vil du nå få vite det. I så fall er dere i slemsonen, fordi du da vil ha fire sikre vinnere til makkers 4 – 5½ tapere. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

59) Når du tok opp ♠10 6 5 ♥D 10 8 ♦Kn 6 5 4 ♣K 8 7 hadde du neppe de store forhåpningen. Så hører du makker åpner med Romersk 2♥. En åpning som viser minst 5 hjerter og fire kløver med 4 – 5½ tapere. Du har garantert to vinnere til makker, men heller ikke mer. Da er det ikke mere å tenke på, meld 4♥, slem er utelukket. Mange standardsystemer vil ha store vanskeligheter med å finne denne utgangen, da svarer har en helt flat fordeling og svarer mangler informasjon om åpnerens fordelingstyrke, noe Rødkløverspilleren får allerede i åpningen.

60) Du var vel ikke akkurat optimistisk når du tok opp denne hånden ♠10 5 ♥D 8 ♦D 5 4 2 ♣K 9 8 7 2. Men når makker åpner med sine 2♥ får hånden likevel potensialer. Du ser nå en fet kløvertilpass og gode muligheter for utgang, dersom makker har de rette kortene ellers. Men skulle det være mistilpass i spar og ruter vil utgang kunne være vanskelig. Alt avhenger av om du har to eller tre vinnere til makker. Hvorfor da ikke innlede med 2 grand og få rede på makkers hånd? Men før du raser av gårde med en melding som i praksis er utgangskrav, tenk igjennom hvilke svar du kan få. 3♣ kan du passe. 3♦ vil være perfekt og du kan hoppe til 5♣. 3♥ løfter du til 4♥. 3♠ fører til at du må melde 4♥ og antagelig spille den på 5-2 tilpass fordi 4♣ over 3♠ vil være slemmivitt. Alt i alt tipper dette i favør av at kravsvaret 2 grand er bedre enn et direkte hopp til 4♣ over 2♥.

Din makker åpnet med 2♠ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare:

61) Hånden ♠6 5 ♥D Kn 10 ♦9 8 6 4 ♣Kn 9 8 7 er ikke mye å rope hurra for. Så her gjelder det heller å finne beste delkontrakt. Åpneren viser med sin åpning minst fem spar og fire kløver, samt at kløveren ikke er lengre enn spar. Et alternativt er selvfølgelig å si pass, men med fire kort støtte i kløver tyder mye på at en kontrakt i denne fargen spiller vesentlig bedre. Du svarer derfor 3♣ som er en ren preferanse som åpner skal passe. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

62) Når du tok opp ♠D 6 5 ♥Kn 8 7 ♦9 6 4 ♣D 9 8 7 fikk du neppe de store forhåpningene. Men dette er en hånd som viser styrken til de presise romerske to åpningene. Åpner har minst fem kort i spar og fire i kløver. Selv med bare 5 hp kan du derfor trygt melde 4♠. Du har garantert to vinnere til makkers 4 – 5½ tapere og sjansen for at utgang står er dermed rimelig god. Er du av den forsiktige typen, kan også svaret 3♠ vurderes, men det er faktisk en liten undermelding. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

63) Med ♠Kn 5 3 ♥E K 10 6 5 4 3 ♦10 7 5 ♣ - synes ikke tilpassen å være den aller beste etter makkers 2♠ åpning. Renonsen i kløver synes ganske verdiløs med bare tre beskjedne spar. Likevel er lengden og styrken i hjerter så god at det skal lite til før utgang likevel står, enten i hjerter eller spar. Du vurderer derfor å svare naturlig 3♥, men innser at dette ikke er noe godt alternativ. Meldingen er bare en invitt, som ber makker løfte til utgang dersom han har støtte. Uten støtte vil han da passe, og dere mister sparkontrakten. Hadde du derimot hatt for eksempel single kløver og 2 små spar, ville nok 3♥ vært et godt svar. Hva da med det konvensjonelle svaret 2 grand? Honnørmessig er kanskje hånden noe for svak til dette svaret, men meldingen blir nok likevel det beste alternativet. Det holder flere muligheter åpne. Utgang både i hjerter og spar kan bli resultatet. Likevel er det en risk for at du presser kontrakten opp i en utgang som ikke står. Skulle makker dukke opp med en tre korts hjerterfarge kan det endog være slem i kortene. Gevinstmulighetene synes derfor å oppveie risikoen ved svaret 2 grand. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

64) Akkurat når du fikk utdelt ♠D 5 3 ♥E 4 3 ♦E 7 5 2 ♣D 3 2 virket de ganske uspennende. Derimot, når du hører makker åpner med 2♠, vokser håndens potensiale enormt. Du har fire sikre vinnere til makkers 4 – 5½ tapere. Det forteller du med et direkte hopp til 6♠. En meget presis melding som forteller makker alt. Skulle han bare ha fire tapere, legger han på det syvende

trekket.

65) Med ♠D Kn 5 ♥D 10 5 3 2 ♦E K ♣9 7 2 har du en ganske så god hånd til din makkers 2♠ åpning. Hånden gir deg flere muligheter. Det er også et potensiale for slem. Hvordan får du best undersøkt dette uten å komme for høyt? Du vet jo allerede at du helt sikkert skal til minst 4♠. Umiddelbart synes du å ha tre muligheter, det konvensjonelle 2 grand, 3♥ eller kontrollmelding på firetrinnet. Svaret 3♥ faller ut, da det bare vil være en invitt. En kontrollmelding på firetrinnet synes lite fristende, da det tar bort mye melderom, samtidig som det neppe avklarer situasjonen om hvordan honnørene hos makker er fordelt. Så det beste svaret er det konvensjonelle svaret 2 grand som ber om mer informasjon. Avhengig av den avklaringen, vil du ha mere informasjon for å vurdere om utgang er nok eller om det er en rimelig sjanse for slem. Se Svar på åpningene 2 hjerter/spar på side 90.

Din makker åpnet med 2 grand og mellomhånden sa pass. Du skulle svare:

66) Åpningen 2 grand er romersk to åpning med ruter som primærfarge og kløver som sidefarge. Kløveren er aldri lengre enn ruter. Med ♠K Kn 8 7 ♥K Kn 5 4 ♦K 3 ♣E 8 4 har du i heldigste fall fire vinnere til makkers 4 – 5½ tapere. Så her kan det derfor være snakk om slem. Riktignok er ikke støtten i minorfargene den aller beste, noe som trekker litt ned. Uansett vil du få vite mer ved å innlede med det konvensjonelle svaret 3♣ som ber om mer informasjon. Da vil åpneren komme tilbake og fortelle sin eksakte fordeling. Skulle åpner ha 2-2-5-4 fordeling, noe han vil vise med gjenmeldingen 3♦, bør du vurdere muligheten for lilleslem i grand. Storeslem er det neppe snakk om da, for i så fall må åpneren ha noe sånt som ♠E x ♥E x ♦E D Kn x x ♣K D Kn x, men da har han 21 hp og ville derfor ikke åpnet med 2 grand, som jo lover omtrent 13-16 hp. Trekk fra fem hp fra denne hånden, og en ser at 6 grand kanskje er litt for usikkert. I så fall vil det nok lønne seg i lengden å bøye av i 3 grand. Dukker derimot makker opp med en melding som viser 6 kort i ruter eller fem kort i kløver, synes det å være en reell mulighet for slem i minor. I så fall bør det startes slemundersøkelser via kontrollmeldinger. Se Svar på åpningen 2 grand på side 91.

67) Med hånden ♠D 9 2 ♥Kn 9 7 5 ♦D 10 8 ♣E 8 6 5 er det ikke lett å finne et presist svar. Du har to sikre vinnere til makkers åpning som viser 4 – 5½ tapere. Dere kan ha utgang, men neppe noe mer. Du har både ruter og kløvertilpasning. Det konvensjonelle svaret 3♣ frister umiddelbart ikke, da det så godt som alltid fører til utgang, hvilket ikke er sikkert. Samtidig kan utgang være mulig dersom din makker har tre korts spar. I så fall kan du regne ♠D som vinner, og har dermed tre vinnere til makkers tapere. Du har to svake svar til disposisjon, nemlig 3♦ og 4♣. Ulempen med disse svarene er at du kan miste en opplagt utgang i minor. En skal heller ikke se bort i fra at motparten kan blande seg inn med sine majorfarger, spesielt etter svaret 3♦. Så konklusjonen med denne svarhånden er at du ikke har noe opplagt godt svar, så da må du velge blant de mindre gode alternativene. Da peker nok det konvensjonelle svaret 3♣ seg ut som det beste. Skulle makker komme tilbake med 3♦, kan du passe. Returnerer makker med 3♥, kan du melde 4♣ som en utgangsinvitt. Er det i stedet 3♠ han returnerer med, kan du hoppe til utgang i kløver. Kommer han tilbake med 3 grand eller fire i minor, får du heller satse på utgang i minor, fortrinnsvis i kløver, og håpe det beste. Uansett vil det være vanskelig for motparten å doble. Så med denne hånden vil antagelig 3♣ være det beste svaret, men også 3♦ og 4♣ er akseptable og godkjente alternativer. Hva du velger vil være opp til den taktiske situasjonen og litt din egen stil.

Din makker åpnet med 3♣ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare:

68) Når du sitter med ♠D Kn 3 ♥K D 10 7 4 ♦E K ♣D 5 2 og hører makker åpne med 3♣ ser du at dere skal spille en høy kontrakt, minimum 6♣. Som du husker er ikke åpningen 3♣ en sperreåpning, men en spillesterk hånd med langfarge i kløver. Med så gode kort har du valgt mellom svarene 3♦ som krav, 4 grand for å spørre etter Ess og 6♣ som ber makker legge på det syvende trekket med bare fire tapere. Et direkte hopp til 4 grand eller 6♣ vil effektivt kunne hindre motparten å blande seg inn med sperremeldinger i spar eller ruter. En slik innblanding kan gjøre det vanskelig å finne storeslemmen, dersom den er der. Med vinnere bestående av mellomhonnører gjør at storeslemmen er avhengig av hvordan makkers fordeling ser ut, i tillegg

til honnørtoppene. Derfor vil 4 grand være en bedre melding framfor 6♣. Innleder du derimot med 3♦, vil du kunne få mer presis informasjon før den lille eller store slemmen meldes. Ulempen er at risikoen for innblanding er noe større, spesielt dersom makkers åpning mere er basert på ekstrem fordeling framfor honnørstyrke. I praksis vil en derfor velge hoppet til 4 grand når egen side er i sonen med motparten utenfor, da det er mest fristende for motparten å blnde seg inn. I andre sonesituasjoner vil nok svaret 3♦ være å foretrekke, da det gir mulighet for bedre undersøkelser før en eventuell storeslem meldes.

Da spillet forekom på OK Bridge satt åpner med ♠E 9 ♥E 5 ♦10 7 ♣E K Kn 10 7 6 3. Etter svaret 3♦ gjenmelder åpner 3 grand som viser maksimum honnørstyrke (13-16 hp) og gode kort uten renons. Denne informasjonen gjør at svarer med 4 grand kan få rede på alle toppkontrollene, da 4 grand i dette tilfellet ikke er en generelle invitasjon, men RKC Blackwood med kløver som trumf. Når han da får vite om alle toppkontrollene kan svarer trygt melde 7 grand. En kontroll med antall tapere forteller nemlig at åpner må minst ha 7 kløver for i det hele tatt kunne ha til åpningen 3♣. Han viser jo 15 hp med topphonnørene sine. Med noe mer enn en knekt ved siden av skulle han derfor ha åpnet med 1♣. Uten ♣D kan han derfor maksimalt ha 4 kort som ikke er Ess i sidefargene som sammen med Essene i spar og hjerter utgjør maksimalt 6 kort. Dermed kan svarer telle 7 stikk i kløver, to i ruter, tre i hjerter og et i spar, til sammen 13 stikk fra taket.

69) Med ♠K Kn 7 5 ♥E 5 4 ♦K D 3 ♣E 8 4 har du inntil fem vinnere til makkers 3½ - 5 tapere. Det betyr at det kan være storeslem i kortene. Da kan du benytte det konvensjonelle svaret 3♦ som i første omgang spør etter fire kort i major, men meldingen er også utmerket som innledning til slemforsøk. I neste runde melder du 4♣. Siden du innledet med 3♦ er dette sleminvitt og ber åpner kontrollmelde. Hadde du derimot meldt 4♣ direkte ville det mer bære preg av invitt til utgang i kløver. Alternativet kan være å bruke Roman Key Card Blackwood for å spørre etter Ess direkte. Men da mister du muligheten til å få nærmere informasjon om styrke og fordeling hos åpner, spesielt hvis han skulle ha en renons for eksempel i spar.

70) Når du har fått utdelt ♠E K D 8 ♥10 8 7 ♦8 6 4 2 ♣7 4 til din makkers 3♣ åpning, er det ikke helt lett å finne et godt svar. Du har ganske gode kort til en spillesterk makker, dersom det er et minimum av tilpass i spar. Hadde du hatt en spar til, ville det naturlige rundekravet 3♠ vært et innlysende godt alternativ. Uten femkortsfarge tenker en lett på det konvensjonelle svaret 3♦. Men før du velger svar bør du tenke igjennom alternativene din makker har på sin gjenmelding. Over din eventuelle 3♦ kan han melde av fire korts sidefarge i major, 3 grand med gode honnørstyrke og ellers 4♣ med svakere kort. Du blir egentlig ikke spesielt klokere av dette. Hva skjer om du oppvurderer sparfargen din til å være tilsvarende fem kort siden den er så toppsterk? Om du svarer 3♠ får du raskt vite om makker har tre kortsstøtte eller bedre, da 4♠ på en 4-3 tilpasning kan være et alternativ siden du eventuelt kan trumfe på den korte hånden, og da antagelig har kløveren som reservetrumf. Andre svar kan føre til at en stopper i 3 grand eller i en kløverutgang. Uten et fullgodt alternativ synes derfor 3♠ å være et bedre svar enn det konvensjonelle 3♦ svaret.

Din makker åpnet med 3 grand og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

71) Hånden ♠Kn 7 6 ♥E 5 4 ♦K D 3 2 ♣8 5 4 kan neppe være noe særlig å spille 3 grand med, mot en lang hullete minorfarge. Du må derfor ta ut minorfargen til makker. Du kan anta at denne fargen er kløver, men skulle det være ruter vet du at makker vil korrigere på ditt svar 4♣, til 4♦. Se Åpningen 3 grand på side 103.

Din makker åpnet med 4♣ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

72) Så sant du husket hva åpningen 4♣ betyr burde det ikke være vanskelig å svare med en hånd som ♠D Kn 8 7 6 ♥5 4 ♦K 3 2 ♣8 5 4. Du husket vel at åpningen betydde en "god 4♥ åpning" med gode honnørverdier også i sidefarger. Selv om makker har gode kort med lang hjerterfarge er du alt for svak til å se at slem er mulig. Det har heller ingen hensikt å søke etter alternativ tilpass mot en ensidig hånd. Du melder derfor 4♥ som avslag på makkers åpning. Se Åpningene 4 kløver/ruter på side 104.

73) Derimot med denne hånden ♠E Kn 7 6 ♥Kn 5 4 ♦E 3 2 ♣D 8 4 er mulighetene store til slem når makker har en god 4♥ åpning. Med slemambisjoner skal du direkte vise antall Ess på 4♣.

Med to Ess verdier skal du da gå to trinn, hvor åpners langfarge ikke regnes med. Så du svarer derfor 4♠. Åpner kan nå vurdere slemmulighetene og eventuell innlede en kontrollmeldesekvens. Se Åpningene 4 kløver/ruter på side 104.

Din makker åpnet med 4♠ og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

74) Med en så sterk hånd som ♠K 7 ♥E D 5 4 ♦D 10 3 ♣E D 8 4 kan det virke svært fristende å gå mot slem, noe du ville gjort dersom du hadde spilt et standard meldesystem. Standard meldesystemer har ikke den variasjonen i spesifisering av styrken ved langfargeåpninger som Rødkløver har. 1♣, 2♦, 4♦, 3♠ og 4♠ er alle aktuelle åpninger med langfarge i spar. Det er bare spillestyrken som skiller. Ved siden av alternativet med svake to i spar etter åpningen 2♦ og 3♠, er 4♠ den svakeste av disse åpningene. Det betyr at du skal ha svært gode verdier for å gå videre, da 4♠ viser en lang hullede sparfarge uten særlig sidestyrke. Åpningen er sperrebetont og viser stikkantall etter soneforhold. Så du kan trygt passe åpningen og med meget stor sannsynlighet hente inne en god pluss score i forhold til alle de som går videre. Se Åpningene 4 hjerter/spar på side 104. Sammenlign også med Åpningen 1 kløver på side 16, Åpningen 2 ruter på side 81 og Åpningen 3 ruter/hjerter/spar på side 103.

Din makker åpnet med 4 grand og mellomhånden sa pass. Du skulle svare med:

75) Hånden ♠9 8 7 5 ♥E 5 4 ♦7 6 3 ♣E 8 4 er ikke all verden. En helt flat fordeling med bare to blanke Ess. Derimot når makker med sin åpning viser en ekstrem spillesterk fordeling, kan disse Essene være gull verdt. Du skal med ditt svar fortelle hvilke Ess du har. Hadde du hatt bare ett Ess ville du meldt denne fargen og brukt 5 grand for ♣E, for uten Ess skal du svart 5♣. Ditt svar blir derfor 6♣ som viser eksakt ♣E og ♥E. Se Åpningen 4 grand på side 105.

76) Med ♠K 8 7 5 ♥K D Kn 4 ♦8 3 ♣D 8 4 må du bøye av i 5♣ uten noen Ess. Skulle makker mot alle odds komme igjen med 5♠ kan du vurdere å løfte denne til 6♠ med din solide sparstøtte og ♠K. Det er helt åpenbart fordelingshender ute å går. Åpningen 4 grand hindrer derfor ofte effektiv motstanderne i å komme med i meldingsforløpet. De må gjette på et meget høyt nivå, noen som øker feilprosenten for motparten.

Etterfølgende er fasiten til eksamen i senere meldinger, hvor du også skulle beskrive hvilken hånd din makker har vist så langt i meldingsforløpet.

77) Du satt med ♠K 8 7 ♥E 9 8 7 6 ♦D 9 ♣K 6 5 og hørte makker åpne med 1♣, mellomhånden sa pass. Du viste din positive hånd med minst 8 hp og fem korts hjerter ved å svare 1♠. Åpneren gjenmeldte nå 2♥.

Med sin åpning 1♣ viser din makker en hånd med minst 17 hp eller en hånd med maksimalt tre tapere, se Åpningen 1 kløver på side 16. Han benekter også 17, eventuelt 18 dårlige hp, på en balansert hånd. Da ville han heller ha åpnet med 1 grand. Med sin gjenmelding 2♥ fastsetter han i prinsippet hjerter som trumf og spør etter singleton hos svarer. Med singleton melder du av den, eventuelt hopper i fargen med renons. Med den aktuelle hånden har du ikke noen slik kortfarge, så derfor må du ta i bruk de andre svaralternativene for å beskrive hånden din. Med så mye som 12 hp har du tillegg og viser dette ved å melde 2 grand over 2♥. Uten ♦D hadde du hoppet til 3 grand som ville vist en god minimumshånd med fem kort hjerter. Tar du bort ♣K i stedet for ♦D hopper du direkte til 4♥ som viser minimumshånd uten ekstralengder. Se Etter 1 kløver – 1 spar på side 28.

78) Denne gangen hadde du ♠D 9 8 ♥K 8 7 4 ♦D 10 9 5 ♣D Kn og hørte makker åpne med 1♣, mellomhånden passet. Med positiv hånd uten fem korts major, seks korts minor eller 5-5 i minor svarte du konvensjonelt 1♥. Åpneren kom igjen med 1♠. Hva betyr det og hvorfor melder du nå 1 grand? Etter din 1 grand kommer åpneren igjen med 2♣. Hva viser åpneren nå, hva melder du og hvorfor?

Med sin gjenmelding 1♠ begrenser åpneren sin fordelingstype, men ikke styrken. Han forteller at forteller at han har en av tre fordelingstyper. Balansert hånd (da med 23-24 hp), eksakt fem kort major eller en tre-farge hånd. Selv har du den balansert grandvennlig hånd. Du viser dette ved å komme igjen med 1 grand over 1♠. Hadde du hatt en mer fargevennlig hånd med fem kort minor kunne du i stedet ha meldt den fargen. Med en tre-farge hånd ville du ha meldt 2♥/♠/grand eller

3♣/♦/♥. Etter 1 kløver – 1 hjertes, 1 spar på side 21.

Når nå åpner kommer igjen med 2♣ over din 1 grand viser han en tre-farge hånd med 17-19 hp. Hva som er kortfargen er fremdeles ukjent. Det finner du ut ved relé meldingen 2♦. Da vil åpner melde av sin singleton farge. Se 1 kløver – 1 hjertes, 1 spar - 1 grand på side 22.

79) Du hadde fått utlevert ♠E D 5 2 ♥K Kn 10 8 7 ♦K 6 ♣E 4 og hørte makker åpne med 1 grand. Dette ser jo riktig lovende ut. Med majorfarger innleder du derfor med 2♣. Dersom åpner nå viser en majorfarge og dermed samtidig 15-17(18-) hp er dere åpenbart i slemsonen. Da løfter du majorfargen ett trekk. Dette er i Rødkløver utgangskrav og sleminvitt, og dere kan starte med kontrollmeldinger. Skulle dermed makker komme igjen med 2♦ som viser (12+)13-15 hp eller 2 grand med 16-17(18-) hp og dermed benekter majorfarge, kan du med 3♥ kreve til utgang og invitere til slem med din fem kort farge. Åpner skal ikke støtte majorfargen direkte eller indirekte med kontrollmelding uten minst topphonnør tredje, men heller bøye av med 3 grand som en advarsel. Se Etter innledningen 1 grand – 2 kløver på side 61.

80) Med ♠K D 10 9 ♥Kn 8 5 ♦D 8 ♣K 7 6 2 hørte du makker åpne med 2♦. Du syntes det var for lang vei til utgang dersom makker har svake 2 i major og du var ikke redd for at motparten skulle finne en sparkontrakt. Du meldte derfor 2♥ og var forberedt for å spille denne kontrakten dersom det ble pass rundt. Etter at motparten til venstre for deg har passet melder din makker 3♥. Hva betyr dette og hva nå?

Siden makker med svake to i major enten skulle passe 2♥ eller melde 2♠, dersom det var fargen hans, må 3♥ bety at han har en fordelingshånd med lang hjertes og 3½ - 5 tapere. Med rett fordeling og honnørplasseringer hos åpner er det en liten mulighet for slem. Du viser denne interessen ved å vise din spar med 3♠ over 3♥. I neste runde støtter du hjerteren til 4♥, hvoretter makker vil forstå at du har noen verdier og en bitte liten interesse for slem.

81) Med ♠K 9 ♥D Kn 10 9 ♦E D 9 8 7 ♣7 3 åpnet du i andre hånd med 1♦. Din makker svarte 1♥ og du støttet til 2♥. Nå meldte din makker 2♠. Hva har han til nå vist, og hva ble din neste melding? Hvordan tenkte du deg det videre meldingsforløpet?

Husket du at svaret 1♥ etter første og andre håndsåpning med 1♦ kan være konvensjonelt? Svarerens 2♠ over din 2♥ viser er derfor naturlig melding med fire kort i spar og er samtidig krav til minst utgang. De videre meldinger er naturlige med eventuell kontrollmeldinger. Så ditt neste svar blir derfor naturlige 2 grand, som viser en balansert fordeling. Kommer svareren tilbake med naturlige 3♣ kan du vise din seminstøtte i spar med 3♠. På denne måten får du vist alle håndens verdier før 3 grand er passert. Din makker burde derfor ha alle muligheter til å velge rett kontrakt. Se Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjertes på side 40.

82) Med ♠D 8 3 ♥K D 7 ♦K Kn 6 ♣D 10 8 4 åpnet du i første hånd med 1 grand. Motstanderen til venstre sa pass og din makker meldte 4♠. Du skulle svare på hva slags kort han har og hva du så skulle melde.

Etter åpningen 1 grand benytter Rødkløver 4♣ som Gerber (spørsmål etter Ess), mens 4♦/♥ er overføring til neste farge. Derfor kan ikke 4♠ være naturlig farge. I stedet viser det en hånd med minst 5-5 i minor. Dessuten benekter meldingen normalt renons i noen farge, for i så fall skulle det vært innledet med 2♦. I tillegg viser 4♠ meldingen maksimalt 5 tapere. En er dermed inne i en 6 Ess situasjon, hvor begge minor kongene teller. Du skal med din gjenmelding så langt som mulig vise både antall Essverdier og tilpasning. Siden du bare har en Essverdi er du tvunget til å gå ned i din beste minorfarge, nemlig 5♣. Du forteller med dette at du to eller færre Essverdier. Se Etter innledningen 1 grand – 4 spar på side 68.

83) Du satt med ♠D 10 8 3 ♥K D 7 ♦K Kn 6 ♣D 8 4 og åpnet i første hånd med 1♠. Mellomhånden meldte inn 2♦ og din makker sa 2 grand. Nestemann sa pass. Du fikk spørsmålet om hva 2 grand betød og hva du nå skulle melde.

2 grand er Stenberg som i uforstyrret meldingsforløp, se Stenbergs 2 grand på side 51. Svarer viser god hånd med 13+ hp og minst fire kort i din åpningsfarge. Meldingen ber deg samtidig fortelle mer om din hånd. Med din minimumsåpning har du ikke noe annet valg enn å svare 3♣. Skulle din makker nå komme igjen med 3♠ spør han etter eventuell singleton, hvilket du benekter med gjenmeldingen 3 grand.

Dersom du åpnet i tredje hånd og fikk samme innledning, kan ikke 2 grand bety egen åpning

med støtte i spar. Svarer har jo benektet åpning med sin forhåndspass. Likevel har 2 grand samme betydning som i et uforstyrret meldingsforløp, men nå 10/11-12 hp, balansert hånd med topphonnør tredje i støtte. Se Svar på åpning 1 spar i tredje eller fjerde hånd på side 48. Det kan også være et alternativ å bruke Lebensohl etter 2 over 1 innmelding, jamfør i så fall med Lebensohl på side 109. Dette vil avvike med standard Rødkløver, og må i så fall spesielt avtales med makker og opplyses til motstanderne.

84) Du hadde fått utdelt ♠D ♥E K 7 5 3 ♦D 8 4 ♣E Kn 5 4, og svarte etter makkers første hånds åpning 1♥, med 2♠. Åpner kom igjen med 2 grand, og du skulle fortelle hva din neste melding er og hvorfor.

Åpners gjennmelding 2 grand er spørsmål etter hvor singletonen er. Med single spar har du tre alternativer. Svarer du 3♥ viser du single spar og inviterer til utgang. Du kan også hoppe til 4♥ som også viser single spar, men minimal interesse for slem dersom makker ikke har spesielt veltilpassede kort. Det siste alternativet er å gjennmelde 3♠ som både viser single spar og sleminteresse, som blir ditt svar.

I dette aktuelle tilfellet satt åpner med ♠E Kn 3 2 ♥D Kn 10 9 8 ♦K 7 ♣ 3. De videre meldinger gikk 4♣ fra åpner, du må nå gå ned i 4♥ uten ruterkontroll, selv med 3 Ess verdier, åpner kontrollmelder 4♠ som indirekte også viser ruterkontroll. Etter sleminvitten 3♠ må åpner anta at svarer har rimelig grei styrke i kløver og hjerter når han ikke har ruterkontroll. Du kan dermed melde 4 grand, Culbertson, som viser 3 av 5 Ess. Åpner kan nå trygt forsøke 6♥. Se Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd på side 46.

I de etterfølgende sekvensene har ekle motstandere blandet seg inn i meldingsforløpet. Spørsmålene gikk på hvordan du behandlet disse innmeldingene i forhold til standard Rødkløver. Svarene må nødvendigvis vurderes opp i mot den stil en selv ønsker ved bridgebordet, noe som kan gi andre svar enn det som er anvist her.

85) Du satt med ♠K D 7 5 ♥E 5 4 ♦7 6 ♣E 10 8 4 og åpnet med 1♠. Motstanderen til venstre meldte 2♥ og din makker 2 grand. Du skulle svare på hva 2 grand betyr og hva din neste melding nå blir.

2 grand har samme betydning som i et uforstyrret meldingsforløp. Meldingen er med andre ord Stenberg som viser minst 13 hp og fire kort støtte i spar. Trumfen er dermed også fastlagt. Din neste melding skal derfor i størst mulig grad beskrive fordeling og styrke. Du har en grei åpning og anser den som litt over helt minimum, fordi du har gode topphonnører for en trumfkontrakt. Ved å svare 3 grand viser du fire kort i kløver og en hånd som er litt over minimum. Legg merke til at du skulle svart 4♣ dersom du satt med en god hånd med en lengre kløverfarge og 4 – 5½ tapere, en såkalt kløverkanapé. Se Stenbergs 2 grand på side 51 og Når motparten blander seg inn på side 53.

86) Denne gangen fikk du utdelt ♠E D 8 3 ♥K D 7 ♦K 6 ♣D 10 8 4. Med dine 16 hp, balanserte fordeling og fire kort i spar åpnet du med 1 grand. Motstanderen til venstre meldte 2♥ som ble forklart som en naturlig innmelding. Din makker meldte 2 grand. Du ble spurt om hva 2 grand meldingen betydde og hva du skulle svare?

Når motstanderne blander seg inn over egen 1 grand åpning bruker Rødkløver Lebensohl. 2 grand er derfor ikke en naturlig melding, men et krav til deg som åpner om å melde 3♣, som blir ditt svar. Det kan være at din makker ønsker å spille delkontrakt i minor, eller han kan en hånd hvor han ønsker å søke utgang. Se Når motparten blander seg inn på side 70 og Lebensohl på side 109.

87) Du fikk utdelt ♠K 10 9 8 ♥K 7 ♦6 5 3 ♣E 10 8 4 og hørte makker åpne i første hånd med 1♣. Mellomhånden kom inn med naturlige 1♥, og du skulle i første omgang fortelle hva du nå meldte og hvorfor.

Du har en ganske hyggelig hånd med hele 10 gode hp. ♥K er velplassert etter innmeldingen, hvilket er et pluss. Med en balansert hånd og stopper i motpartens farge er den mest beskrivende meldingen 1 grand. Det er et naturlig utgangskrav og viser minst 8 hp. Meldingen benekter fem kort i majorfarge og i prinsippet ditto i minor. Husk at du med hjerterfarge og positiv hånd

kravpasser over 1♥.

De videre meldinger er etter denne innledningen naturlige. Åpner kom derfor igjen med 2♣ og du skulle finne neste melding.

Siden utgangskravet er etablert og det kan være snakk om 4-4 tilpass i spar, tar du det rolig og melder beskjedne 2♠ som ikke lover noe mer enn fire kort. Åpner kommer nå igjen med 2 grand, hvoretter du kan vise kløverstøtten med 3♣. Trumffargen er dermed fastlagt og en kan starte kontrollmeldinger i god tid før 3 grand er nådd, en kontrakt som jo er et alternativ med tilpass i minor. I det aktuelle tilfellet satt åpner med ♠E 3 ♥E 10 3 ♦K D Kn ♣K D 7 5 3 og etter at svarer kom igjen med 3♣, gikk meldingene 3♦ fra åpner, 3♥ fra svarer, 3♠ fra åpner, 4♣ fra svarer og så 4 grand fra åpner, Culbertson, som viser tre av fem Ess. Svarer kan da se at det mangler ett Ess og legger kontrakten i 6♣.

Se Svarerens første melding på side 31 og Culbertsons 4 grand på side 107.

88) Nå fikk du ♠K 8 6 ♥K Kn 9 8 7 ♦D 3 ♣K D 6 og hørte makker åpne i første hånd med 1♦. Mellomhånden kom inn med 1♥. Du skulle svare på hva du meldte nå, hvorfor, hvordan du kunne tenke deg det videre meldingsforløpet og hvordan dette avhang av soneforholdene? Siden du over innmeldingen 1♥ naturlig kan melde 1♠ med fire kort i den fargen, er det meningsløst å bruke negativ dobling i denne situasjonen. Du kan derfor doble for å vise hjerterfarge med brukbar styrke. Avhengig av åpners styrke og fordeling, samt soneforholdene vil makkerparet kunne velge mellom en lønnsom straffedobling av motparten, eller søke mot egen utgang dersom forventningene om større gevinst er der. Dersom åpner tar ut din dobling av 1♥, er det viktig med din styrke at du kommer igjen med en melding som fastsetter utgangskrav i neste runde. Det betyr at din neste melding må være over 2♥ og ikke være en naturlig preferanse. For eksempel vil meldingsforløpet 1♦ – 1♥ – x – pass, 2♦ – pass – 2♥ ikke være krav, men en naturlig melding med svært dårlig tilpass i ruter. Derimot et hopp til 3♥, eller endog 2♠, vil være naturlige meldinger og etablere utgangskrav. Se Når motparten blander seg inn på side 43 og jamfør med Videre meldinger etter 1 ruter – 1 hjerter på side 40.

89) Du satt med ♠K 8 6 ♥K 8 7 ♦Kn 3 ♣10 8 6 og hørte din makker åpne i første hånd med 2♦, mellomhånden meldte inn 2♠. Du sa pass, noe som ble støttet av spilleren til venstre for deg. Din makker kom nå igjen med 3♥ og deretter en pass fra mellomhånden. Du ble spurt om hva 3♥ betydde og hva du nå skulle gjøre?

Når åpner frivillig kommer igjen med ny farge etter åpningen 2♦, viser han varianten med langfarge og 3½ - 5 tapere. Med svake to i major skal han passe i denne sekvensen. Du er svært nær ved å ha to sikre vinnere til makker og kan derfor trygt melde 4♥, som vil være en sjanserik kontrakt. Se Motparten melder inn i andre hånd på side 86.

90) Du satt med ♠K 10 9 4 ♥E 9 4 ♦10 8 ♣D Kn 9 2 og måtte passe i første hånd. Motstander til venstre passet også, hvoretter din makker åpnet med 1 grand. Din motstander til høyre hoppet nå inn med 3♦, som ifølge motstandernes forklaringer betød svakt innhopp med langfarge. Du ble spurt om hva du melder nå og hvordan det ser for deg den videre utviklingen. Ingen var i sonen. I Rødkløver er grandåpningen svært vid, (12+)13 til hele 17(18-) hp. Det betyr at med dine 10 hp skal dere kanskje i utgang, men du kan også se for deg tilfeller hvor en allerede er i et for høyt nivå allerede. Likevel er dette en situasjon som er enkel å håndtere. Du kan ganske enkelt doble. Dette er en styrkevisende melding som i denne situasjonen logisk må vise en balansert hånd på omtrent 10 hp og være mottagelig for majorfarger. Åpner har lov til å passe, men avhengig av hånden sin vil kunne gå videre. Har åpner majorfarge, vil han kunne melde den og dermed automatisk vise minst 15 hp. Da skal en utgang. Skulle åpner derimot ha en minimumsåpning, si 12+ til 13 hp, vil han nødvendigvis som følge av grandåpningens struktur ha mere lengde i minorfargene. Da vil fort en straffepass være det mest lønnsomme. Etter at du dobler vil du foreslå 3 grand over 3♥, mens du selvfølgelig løfter 3♠ til utgang. Skulle åpner ha fem kort i hjerter, vil han over 3 grand selvfølgelig komme igjen med 4♥.

91) Du satt med ♠K Kn 8 2 ♥D 4 ♦D 3 ♣E Kn 7 5 3 i første hånd og åpnet med 1♠. Motstanderen til venstre meldte så naturlig inn 2♥ og din makker doblet. Du skulle svare på hva doblingen betød og hva din nestemelding nå skulle bli.

Doblingen kan ikke være negativ, da begge majorfargene er opptatt. Ei heller kan det være støttedobling, dersom du gikk i de tanker. Doblingen viser derfor en hånd med generell styrke

typisk i området 8-11 hp uten noe alternativ god melding. Med sterkere hånd vil en naturlig kunne introdusere ny farge på tre trinnet.

Du har uviste verdier i kløver. Siden motparten har blandet seg inn i meldingsforløpet, frigis nå gjenmeldingen 3♣ uten hopp til å kunne vise kløverfarge uten ekstra styrke. Så din gjenmelding blir dermed helt naturlig 3♣. Hadde du hatt en sterkere hånd med lengre kløverfarge og 4 – 5½ tapere kunne du gjenmeldt 2 grand, som i denne situasjonen nettopp ville vist en slik hånd. Se Når motparten blander seg inn på side 53.

Til slutt ble eksamen avsluttet med noen spørsmål hvor du kjente begge hendene. Oppgaven var å beskrive hvordan du meldte hendene for å nå toppkontrakten. Du skulle forklare meldingenes betydning og hvorfor du nettopp avga denne meldingen.

92) Følgende hender var utdelt med Vest som giver og en motpart som bare sier pass:

Vest: ♠9 4 ♥K D 6 5 3 ♦D 8 ♣K D 8 3

Øst: ♠E 6 2 ♥7 2 ♦E K 5 2 ♣10 7 6 4

Du skulle beskrive meldingsforløpet med betydning fram til toppkontrakten.

Vest har 12 hp, og åpner derfor naturlig med 1♥ som viser 11-16 hp og minst fire kort i hjerter, jamfør med Åpningen 1 hjerter/spar på side 44. Øst har hele 11 hp og har derfor egentlig sterke nok kort til å melde 2♦, som jo krever 10+ hp. På den annen side vet Øst at åpner kan sitte med en balansert hånd med bare 12-14 hp og fire kort i hjerter. Øst bør derfor velge å svare 1 grand, som egentlig er en undermelding som viser 6-9 hp, men Øst kan føle seg rimelig trygg på at Vest kommer igjen dersom han er ubalansert eller har litt mer enn minimum. Jamfør med Svar på åpning 1 hjerter i første eller andre hånd på side 46. Hadde derimot Vest hatt til en åpning med 1♠ er ovennevnte undermelding ikke aktuelt. Da har Øst til en åpenbar naturlig 2♦ melding, etterfulgt av en støtte i spar. Etter Østs 1 grand kan Vest nå vise sin kløverfarge med 2♣. Samtidig viser han 5-4 i de to fargene, men det er usikkert hva som er fem kort fargen. Viktigst er likevel at 2♣ viser en minimumshånd, for ellers ville han ha åpnet med romerske 2♥ eller hoppet til 3♣ og vist kløver kanapé. Se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90 og Åpningen 1 hjerter/spar på side 44. Øst ser etter Vests 2♣ at utgang kan være vanskelig. Sparholdet er fort for dårlig til å klare 3 grand og det er for langt til 5♣ når Vest har minimum. Han passer derfor.

Eksemplet er hentet fra Meldeprøven i BIN nr 3 2002. Ingen av duellantene klarte å nå toppkontrakten. De kom begge for høyt.

93) Følgende hender var utdelt med Vest som giver og en motpart som bare sier pass:

Vest: ♠4 ♥8 5 3 ♦E K D Kn 10 6 ♣K 3

Øst: ♠K 9 8 6 ♥E K 7 2 ♦2 ♣D 10 6 4

Du skulle beskrive meldingsforløpet med betydning fram til toppkontrakten.

Vest har en hånd som kan være vanskelig å håndtere i vanlige systemer, og det er lett å komme for høyt. I Rødkløver har du til disposisjon treveis multi 2♦ åpning. Se Åpningen 2 ruter på side 81. Den viser enten svake to i major, (20+)21-22 hp balansert hånd eller en hånd med langfarge som ikke er kløver og 3½ - 5 tapere. En optelling viser at hånden har akkurat 5 tapere, så hånden kan åpnes med 2♦.

For Øst er situasjonen ganske enkel. Han antar inntill annet er avklart at det er snakk om en svak to åpning i major. Han ser da at utgang er mulig både i spar og hjerter. For å finne mer ut av åpnerens hånd svarer han konvensjonelt 2 grand. Se Svar på 2 ruter åpning på side 83.

På dette svaret skal åpner beskrive sin hånd. Siden han har en langfarge i ruter med 3½ - 5 tapere kommer han igjen med den "umulige" 3♣ meldingen og forteller at han har varianten med langfarge og gode kort. Se Etter 2 ruter – 2 grand på side 84.

Nå kan svarer med 3♦ spørre etter hvor langfargen er og får med 3 grand vite at den er i ruter. Med bare singleton i makkers langfarge velger derfor Øst å nedvurdere sin hånd og ta det sikre framfor en usikker mulighet for slem, og passer dermed 3 grand. Du vil kanskje si at kontrakten litt heldig kommer på rett hånd, men før du trekker den konklusjonen er det noen forhold du ikke må glemme. Rødkløver er konstruert slik at det er overvekt av tilfeller hvor en får plassert grandkontrakten på motsatt hånd av den som har den tette langfargen, fordi det frekvensmessig oftere er rett. Jamfør at Rødkløver ikke benytter den tradisjonelle 3 grand åpningen som viser

gående minor.

94) Følgende hender var utdelt med Vest som giver og en motpart som bare sier pass:

Vest: ♠E D 10 6 5 ♥E Kn 10 ♦K Kn 7 ♣K 2 Øst: ♠K 8 ♥K 9 6 4 ♦D 5 4 2 ♣Kn 7 4

Du skulle beskrive meldingsforløpet med betydning fram til toppkontrakten.

Vest har 18 hp med fem kort i spar. Han har dermed til åpningen 1♣ som jo viser 17+ hp. Se Åpningen 1 kløver på side 16.

Med sine 9 hp og balanserte hånd har Øst til et positivt svar. Uten fem kort i major, seks kort i minor eller minst 5-5 i minor svarer han det konvensjonelle 1♥ som viser 8+ hp og samtidig benekter forannevnte fordelinger. Jamfør med Svar til åpningen 1 kløver på side 17.

Utgangskravet er dermed etablert.

Åpner skal nå beskrive fordelingen på sin hånd. Med gjennmeldingen 1♠ begrenser han hvilken fordelingstyper han har. Han viser enten eksakt fem kort i en eller begge majorfargene, 4-4-4-1 type fordeling eller balansert hånd med 23-24 hp. Se Etter 1 kløver – 1 hjerter på side 21.

Over 1♠ kan Øst nå melde naturlig 1 grand som viser en balansert hånd innenfor de begrensninger det første svaret 1♥ gir. Styrken er fremdeles ikke begrenset. Se Etter 1 kløver – 1 hjerter, 1 spar på side 21.

Etter denne innledningen som effektiv har utnyttet ett trinnet til utveksling av mye informasjon kan nå Vest vise at han har eksakt fem kort i spar ved å melde 2♠. Se 1 kløver – 1 hjerter, 1 spar - 1 grand på side 22.

Øst melder nå naturlig 2 grand som Vest uten tilleggsverdier løfter til 3 grand.

95) Denne gangen er beholdningen:

Vest: ♠- ♥E D 6 3 ♦E K 4 ♣E Kn 8 7 6 5 Øst: ♠E K 10 7 6 5 ♥10 9 4 2 ♦D 8 ♣2

Dette er en interessant giv. Både 4♥ og 6♥ er aktuelle kontrakter. Hva som er best kan like gjerne si noe om din egen stil framfor hva som er objektivt riktig. Det er skjeve fordelinger ute og går. Ofte vil dette gjenspeiles også på motpartens hender. Så i lengden vil det nok lønne seg å bremse i 4♥. Innledningen bør ikke by på problemer. Vest åpner med 1♣ og Øst svarer 1 grand. Et svar som viser minst fem kort i spar og 8+ hp. Vest har ikke noen bedre gjennmelding enn naturlige 2♠. Nå står Øst ved en skillevei. Skal den tynne hjerterfargen nedvurderes slik at han gjennmelder 2♠, eller skal hjerterfargen vises? Rødkløver tillater begge deler, siden dette mer går på stil enn på system. De videre meldinger må selvsagt ta hensyn til denne stilen. Se Etter 1 kløver - 1 grand på side 29.

Anta at din stil er slik at du ikke gjennmelder en så dårlig fire kortfarge når du har en god alternativ melding. I så fall kommer du igjen med 2♠ og viser dermed en seks korts farge. Vests renons i spar synes nå heller å være en hemsko framfor en styrke. Vest velger derfor å hvile i 2 grand for å se om Øst har mer å bidra med. Øst kan nå gratis vise sin hjerterfarge med 3♥. Vest kan nå lett tolke at dette må vise en meget tynn firekortsfarge, siden Øst valgte 2♠ framfor 2♥ i forrige melderunde. Vest står nå ved en skillevei. Så langt har meldingene vist at makkerparet har dårlig tilpasning, bortsett fra i hjerter. Dette sammen med at motparten sannsynligvis også har skjeve fordelinger, gjør at Vest går ned i 4♥. Skulle Øst ha mere rå styrke vil han selv kunne gå videre.

Er derimot stilen din slik at du velger å gjennmelde 2♥ over 2♠, vil Vest ha en helt naturlig støtte til 3♥. Dette fastsetter trumfen og er samtidig minst en mild sleminvitt siden utgangskravet allerede er etablert. Over 3♥ kan Øst kontrollmelde 3♠. Vest kontrollmelder da 4♣. Da bør Øst gå ned i 4♥ med dårlige verdier i hjerter, og lite utover et minimums positivt svar på kløveråpningen. Denne meldingen bør Vest passe, da alt tyder på at det er langt til slem etter at Øst ikke kunne passere 4♥. Vest må nok ha noe bedre kort for å gå videre nå.

96) Beholdningen var:

Vest: ♠E 9 8 ♥E ♦E Kn 4 3 ♣K D Kn 5 3 Øst: ♠D 5 4 2 ♥8 6 2 ♦K D 8 ♣10 8 7

Vest har 19 hp og en klar åpning i 1♣. Øst med sine 7 hp er i første omgang tvungen til å melde

1♦, som jo viser 0-7 hp. Det er ingen grunn for Vest å forhaste seg. Åpningen har allerede fortalt om en god åpning. Han kan derfor naturlig melde 2♣ i trygg forvisning om at Øst kommer igjen hvis han ikke er helt blank. Siden man etter avslaget 1♦ melder fire kort major før minorfarge, er det ingen hensikt for Øst å fortelle om den tynne spar fargen. I stedet kommer han igjen med 2 grand som viser balansert hånd med 5-7 hp. Vest ser nå gode muligheter for utgang og melder naturlig 3♦. For Øst er det nå åpenbart at Vest er kort i majorfargene, så 3 grand er neppe den den riktig plassen å lande i. Hans ruterhonnører må passe åpner helt utmerket. Han melder derfor 5♣ direkte fordi 4♣ kan oppfattes som ren preferanse, med delkontrakt som resultat. Se Etter 1 kløver – 1 ruter på side 19.

97) Beholdningen var:

Vest: ♠9 8 ♥E K 10 8 ♦E 10 4 3 ♣K 5 3 Øst: ♠K 7 2 ♥8 6 2 ♦K D 8 ♣E D 8 7

Vest har 14 gode honnørpoeng med fire kort i hjerter. Han åpner derfor med 1♥. Øst ser at parett minst skal til utgang. Det kan endog være en liten mulighet for slem dersom åpner skulle ha en hånd med lengre kløverfarge. I alle fall svarer Øst 2♣, som er et naturlig rundekrav med minst 10 hp og fire kort i fargen. Med sin toppsterke og fargespillsvennlige hånd med meget svak spar, melder nå Vest naturlig sin ruterfarge med 2♦. Han forteller med dette ikke om noen ekstralengder i hjerter, men som han kan ha. Gjenmeldingen 2 grand er uheldig av to årsaker. Først fordi kontrakten blir plassert på feil hånd om det er grand som skal spilles. Derneft tar meldingen bort mye melderom uten grunn, og hindrer dermed en god informasjonsutveksling for egen side.

Etter 2♦ er en kommet i en situasjon hvor bruk av fjerdefarge kravet 2♠ er mulig. Da vil alle andre meldinger som ikke er kontrollmelding eller spørremelding ikke lenger være krav. Øst ser mulighetene for slem bli borte, men det er fremdeles et valg mellom utgang i hjerter eller grand, avhengig av hva åpner har. Øst melder derfor 2♠, fjerdefargekrav. Vest som ikke har femkortsfarger, velger derfor å støtte svarer med gjenmeldingen 3♣. 2 grand virker fremdeles som en dårlig melding på grunn av sparfargen. Bytt om ♠9 og ♣K. Da blir 2 grand en naturlig melding. Etter 3♣ må det være forferdelig langt til slem, så Øst kan trygt bøye av i 3 grand. En kommer i riktig kontrakt og får plassert den bevisst på rett hånd.

98) Beholdningen var:

Vest: ♠E K ♥Kn 4 3 ♦E K 7 6 5 ♣E Kn 9 Øst: ♠Kn 5 4 2 ♥E D 6 ♦D Kn 10 2 ♣10 2

Vest har 20 gode hp. Men siden styrken i hovedsak er basert på topphonorere og at hånden er fargespillsvennlig blir treveis multi 2♦ lite aktuelt. Åpningen 1♣ gir bedre rom for undersøkelser dersom det skulle være slem i kortene. Øst med sine balanserte 10 hp svarer konvensjonelt 1♥. Vest kan nå vise både styrke i området 18-20 hp og balansert hånd med 1 grand. Meldingen benekter ikke femkortsfarger, men dersom den er i major er hånden grandvennlig. Øst kan nå undersøke om Vest har femkorts farge i en major ved å spørre med 2♣ (2♦ vil være spørsmål etter firekortsfarge). Det benekter Vest med 2♦. Da kan Øst naturlig melde sin firekortsfarge med 2♠, i tilfelle åpner også skulle være utstyrt med en slik. Det er ikke Vest, som dersom han ikke hadde hatt femkorts minor, måtte ha bøyet av i 2 grand. Med angjeldende hånd har han til 3♦, og viser med dette en femkorts farge. Øst har nå tilsterkkelig informasjon til å se at det neppe er slem i korten, til tross for tilpass i ruter. Åpner har vist en 5-3-3-2 fordeling med fem kort i ruter. Dessuten må han ha spredd styrke og godt hold i dobbelton fargen sin, for ellers hadd han valgt 2♦ over 1♥ framfor 1 grand. Øst ser da at 3 grand nok er den beste kontrakten, og melder den. Legg merke til at meldingsforløpet undersøker utgangsmuligheter i begge majorfargene, slemundersøkelse i ruter før beste sluttkontrakt fastsettes. Se spesielt 1 kløver – 1 hjerter, 1 grand – 2 kløver på side 25.

99) Beholdningen var:

Vest: ♠Kn 6 4 ♥E 8 7 ♦D 6 2 ♣K D 3 2 Øst: ♠K D 7 3 ♥D Kn 6 5 2 ♦Kn 10 ♣E Kn

Vest har 12 hp, men helt flat fordeling med 8½ tapere. Dette er for dårlig til å oppvurdere hånden

til åpningen 1 grand. Med disse kortene skal Vest passe. Øst derimot har 14 hp, 6 tapere og to gode farger. Han åpner derfor med den lengste av sine farger, og innleder meldingene med 1♥. Over denne åpningen kan nå Vest hoppe til 2 grand. Dette kan ikke være Stenberg, da han allerede har passet i åpningen. Han viser nå 11-12 hp, balansert hånd med topphonnør tredje til makkers åpningsfarge. Øst kan derfor melde utgangen direkte i hjerter over 2 grand, da han har gode toppverdier. Isolert sette er det bet i denne kontrakten, men dersom ikke motparten finner ruter ut eller ruterskift etter eventuelt å ha tatt for ♠Ess i utspillet, kan spillfører bli kvitt en ruter på kløver, før motparten kommer inn igjen. I praksis har dermed kontrakten gode muligheter, og vil nok være meldt ved de fleste bord. Se Svar på åpning 1 hjerter i tredje eller fjerde hånd på side 47.

100)Beholdningen var:

Vest: ♠K Kn 10 ♥Kn 2 ♦E K D Kn ♣E K 10 2 Øst: ♠9 4 ♥K 9 6 4 3 ♦4 ♣Kn 8 5 4 3

Vest har en meget god hånd med hele 22 hp. Hånden er balansert, men hjerteren er tynn. I prinsippet har du en hånd som kan åpnes med treveis multi 2♦, se Åpningen 2 ruter på side 81. Likevel bør du tenke deg om litt før du velger åpning, og ikke bare hoppe på det første innfallet. Alternativet kan være å åpne i 1♣ (se Åpningen 1 kløver på side 16), fordi med utpreget minorstyrke kan åpningen 2♦ fort medføre at du ikke får vist dine verdier før 3 grand er passert. Det kan være uheldig dersom det faktisk er rette kontrakten, mens en bråbrems i samme kontrakt fort like gjerne kan medføre en tapt minorslem. Du bør derfor prøve å forutsi de mest sannsynlige meldingsforløpene etter de to alternative åpningene. Rødkløver skal jo ikke gjøre deg til en slave av systemet, men heller hjelpe deg til å gjøre de riktige vurderingene. Da er det lov til å bruke hodet for å få til en god informasjonsutveksling.

Det vanligste svaret på åpningen 2♦ vil være 2♥ eller 2♠. Med denne hånden vil du da gjemmelde 2 grand som viser (20+) 21-22 hp med balansert hånd. En går da over til 2 grand meldingene, se side 95. Øst ser da at man skal til utgang, kanskje slem dersom det er tilpass. Han fortsetter derfor med 3♥ som er et naturlig utgangskrav. For Vest er det foreløpig enkelt. Han ser at 3 grand sannsynligvis er en fin kontrakt, dersom Øst ikke har tilleggstyrke. Over 3 grand får Øst et problem. Han har uviste verdier med sin fine fordeling. Skal han nå passe 3 grand, eller gå videre for å undersøke muligheten for slem i kløver. Han må gjette. Bytt noen av småkortene i hjerter og spar med noen ruterhonnører, og 6♣ kan fort bli et godt prosjekt.

Det vanligste svaret på åpningen 1♣ vil være 1♦, eventuelt 1♥/♠/grand. I dette tilfellet vil Øst med mindre enn 8 hp svare 1♦ på åpningen 1♣. Uten fire kort i noen major tvinges åpner til å melde av en firekorts minor. Normalt kreves det fem kort i en minorfarge, men uten alternativer får dette duge. Øst med litt styrke kan da naturlig melde av 2♥ før han planlegger å støtte kløveren. Over 2♥ kan nå åpner naturlig melde naturlig 2 grand. Dette er ikke krav, men med styrken svært ujevnt fordelt kan dette være høyt nok. 2 grand gir Øst anledning til å støtte kløveren med 3♣. Når nå åpneren melder 3 grand kan Øst trygt passe, da han har fått vist verdiene sine, og derfor kan stole på at Vest har meldt 3 grand basert på god informasjon, og ikke bare gjettet.

Ut i fra ovenstående kan det virke som hånden skal åpnes med 1♣. Det vil være en for rask konklusjon. Mye avhenger av stilen du og makker velger. Diskuter derfor denne situasjonen grundig og bli enig om hvordan dere håndterer slike kort. Begge veier har sine fordeler og ulemper. Åpningen 1♣ gjør det lettere for motparten å blande seg inn, samtidig som de på et tidlig nivå advares mot å melde for høyt uten fordeling. 2♦ åpningen fører til stor usikkerhet hos motstanderne før styrken er endelig avklart. Det kan friste dem til en tidlig innblanding på for dårlige verdier når åpner faktisk har den sterke varianten. En lønnsom straffedobling kan dermed ligge i luften. Dessuten vil det være mange tilfeller hvor raske avslutninger gir motparten lite informasjon for motspillet, hvilket som regel vil være til fordel for spillfører. Avgjør med makker hvilken vei dere normalt skal følge med slike hender.

101)Beholdningen var:

Vest: ♠E K 7 4 3 2 ♥10 ♦E 9 ♣E 10 9 8 Øst: ♠Kn 9 ♥E 8 7 6 4 ♦K 6 5 ♣Kn 4 3

Vest har en fin hånd med sine 15 hp og fine fordeling med sidefarge i kløver. Med 5 tapere passer hånden derfor perfekt til romersk 2♠ åpning, se Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand) på side 90. Åpningen gjør det også vanskelig for motparten å blande seg inn med sin eventuelle hjerterfarge, som i så fall må introduseres på tre trinnet. Øst må nå vurdere sin hånd. Rent stringent har han 1-2 vinnere til makkers hånd, avhengig av om han er kort i ruter eller ikke. Derimot har Øst to knekter som med sannsynlighet vil være verdifulle. Dette burde tilsa at hånden bør oppvurderes litt og dermed rettferdiggjøre et utgangsforsøk. Med semitilpass i makkers farger og bare en tynn femkorts hjerterfarge vil nok det konvensjonelle svaret 2 grand være det mest sjanserike valget. Etter 2 grand kommer åpner igjen med 3♠ og forteller dermed om 6-4 i de svarte fargene. Da er det enkelt for Øst å melde utgangen i spar. Når spillet forekom i praksis på OKB, åpnet Vest, med sitt naturlige system, med 1♠. Nord hadde akkurat styrke til å melde inn 2♥, som Øst naturlig nok måtte passe på. Etter pass fra Syd hadde Vest flere valg. 2♠ som er en undermelding, 3♣ som lett fører til at en spiller på en dårlig 4-3 trumf eller overmeldingen 3♠. Uten noen informasjon valgte han undermeldingen 2♠ som ble passet rundt. Resultatet ble 11 stikk. Med Rødkløvers presise Romerske 2 åpning får en ikke dette problemet.

102)Beholdningen var:

Vest: ♠E K 4 3 ♥E D 9 4 ♦K ♣E 10 7 2 Øst: ♠D Kn 7 6 5 ♥10 ♦D 7 6 4 ♣K D 4

Dette spillet er fra Cavendish turneringen i Monaco 2014. Ikke alle nådde toppkontrakten 6♠. Så nå er spørsmålet. Klarer du det med Rødkløver?

Vest har en fin hånd med 20 hp. En single konge i ruter trekker kanskje noe ned. Uansett er hånden mer enn god nok for åpning med 1♣. Øst har i første runde et enkelt svar. Han har fem kort i spar og 10 hp. Da svarer han 1 grand, som nettopp viser minst fem spar og minst 8 hp. Utgangskravet er dermed samtidig etablert. Vest ser at tilpassen er utmerket og øyner selvfølgelig muligheten for slem allerede nå. Han melder derfor 2♠, som spør etter singleton og samtidig plasserer kontrakten på den sterke hånden. Øst viser sin singleton med 3♥. Dette passer Vest svært bra, og han er nå interessert i om Øst har noen kløververdier. Han kan selv kontrollmelde 4♣, men da kan det bli vanskelig for Øst å vise eventuelle kløververdier. I stedet overlater Vest litt av initiativet til Øst med ganske enkelt å hvile i 3♠. Øst kan nå, som makker til en sterk kløveråpner, enkelt vise sine kløververdier ved å kontrollmelde 4♣. Vest har nå muligheten til å vise minst 3 av 5 Ess ved å melde 4 grand, men ved å gå veien om en egen kontrollmelding kan han vise bedre kort enn å gå direkte. Prinsippet om at å bruke en lengre vei når en kan ta en kortere, viser tilleggstyrke også her. Så Vest kontrollmelder 4♦. Øst har ikke noe bedre å si enn 4♠. På denne meldingen fortsetter Vest med 4 grand. Nå er det lett for Øst å vise tillegg i kløver ved å melde 5♣, da Vest nå må være ganske og åpenbart interessert i en stor kontrakt. Vest kan nå ta med seg meldingen 5 grand som viser en ekstra Essverdi. På denne meldingen må Øst gå ned i 6♠, og toppkontrakten er funnet.

103)Beholdningen var:

Vest: ♠E 4 2 ♥E K 9 8 ♦E 3 ♣Kn 8 7 3 Øst: ♠Kn 8 ♥7 2 ♦D 8 2 ♣K D 10 9 6 4

Vest åpnet i første hånd med sine 16 hp, balanserte hånd og majorfarge, i 1 grand. Du skulle beskrive de de videre meldinger i følgende to situasjoner. a) Nord sier pass, b) Nord melder konvensjonelt 2♣ som viser en langfarge hvor som helst.

Øst har 8 hp og en god seks kort farge. Selv med minimumsåpning hos makker kan det være muligheter for utgang i grand, dersom Vest skulle ha ♣Ess. I tilfelle a) hvor Nord sier pass, kan Øst vise sin hånd med meldingen 3♣. Han viser da to topphonnører i spissen på en seks eller syvkortsfarge. Med syvkortsfarge kan ikke honnørene være EK. Dessuten viser han en styrke i området 5-7(8) hp. Meldingen er derfor en liten undermelding, men likevel den mest beskrivende meldingen. Etter 3♣ vet Vest mesteparten om Østs hånd. Dersom vest vurderer at holdene i sidefargene er for tynne til å rekke å godspille kløverbargen, kan han la 3♣ stå. Dette

kan være en meget aktuell taktikk i parturnering. Derimot i lagkamp bør nok utgangen meldes i grand. Et litt heldig utspill kan være nok til at ni stikk ordner seg, eller at kortene sitter slik at motparten ikke rekker å ta mer enn fire stikk før du har fått dine ni, fire toppstikk pluss fem i kløver. Med andre ord, systemet gir deg ikke rett svar på hva som bør være sluttkontrakten, men gir deg i stedet presis informasjon slik at du selv kan vurdere hva den bør være. Se Etter innledningen 1 grand – 3 i farge på side 68.

I tilfelle b) melder Nord inn konvensjonelt 2♣, og viser med det en enfargehånd. Siden motparten blander seg inn får en nå en annen taktisk situasjon. Den er blitt kompetitiv. En dobling av 2♣ vil være negativ og vise ca 8-11 hp, balansert hånd eller trefargehånd som er kort i innmeldt farge. Naturlig melding på to-trinnet er naturlig og begrenset, altså ikke krav. 2 grand vil være Lebensohl. Naturlig 3/2 melding er krav, likeså overmelding av motpartens innmeldte farge unntatt når denne er konvensjonell. Da er overmelding naturlig inviterende. Øst kan derfor melde 3♣ over Nords 2♣, og viser med dette en hånd med minst fem kløver. Han har minst inviterende styrke, typisk 8-11 hp, men ikke tilstrekkelig til å kreve til utgang. En får etter innmeldingen en litt mindre presisjon i svaret, men det må en forvente når motparten tar bort melderom. Etter 3♣ får Vest den samme vurderingen som i uforstyrret meldingsforløp, dog med en anelse mindre presis informasjon. Vest bør antagelig velge å melde 3 grand, men pass på 3♣ kan også være en aktuell løsning. I parturnering vil det siste antagelig gi best score over tid. Studer nøye Når motparten blander seg inn etter åpningen 1 grand på side 70.

Spørremeldinger etter åpningen 1 kløver

De naturlige meldingene etter den sterke kløveråpningen, som er beskrevet tidligere, utgjør en forenkling av Rødkløver. I en del situasjoner anvendes ulike typer av spørremeldinger som erstatning for de naturlige meldingene, men ettersom systemet fungerer uten dem beskrives de separat for valgfri bruk.

Følgende spørremeldinger brukes etter den sterke kløver åpningen:

Alfa spørsmål	som spør etter antall honnørkontroller
Beta spørsmål	som spør etter støtte
Gamma spørsmål	som spør hvordan svarerens farge ser ut
Sab spørsmål	som etter trefarge visning spør etter styrken (Sab = Strength Asking Bid)
Atab spørsmål	som etter Sab spørsmål spør etter Ess og trumf honnører (Atab = Ace Trump Asking Bid)
Scab spørsmål	som etter Atab spørsmål spør etter honnører i bestemte farger (Scab = Special Card Asking Bid)

De tre sistnevnte spørremeldingene hører sammen og brukes for trefarge hender etter innledningen 1♣ - 1♥. (Sab står for Strength Asking Bid, Atab står for Ace Trump Asking Bid og Scab står for Specific Card Asking Bid.)

Alfa spørremelding

Det er fire typer Alfa spørremeldinger:

Alfa-høy	Åpneren relé melder 1 grand/2♣ over svarerens 1♠/grand.
Alfa-lav	Åpneren relé melder 2♦/♥ over svarerens 2♣/♦.
Alfa-2	Åpneren hopper i ny farge over svarerens 1♠/grand, 2♣/♦ eller hopper til 3-trekk nivået over svaret 1♥.
Alfa-0	Åpneren dobbelt hopper i farge over svaret 1♦ eller melder 2 grand etter svarerens 1♥/♠/grand.

Etter disse spørremeldingene, som undersøker summen av svarerens honnør kontroller (Ess = 2, Konge = 1) meldes det naturlig, eventuelt med kontroll meldinger.

Man skal ikke bruke relé spørsmålene Alfa-høy og Alfa-lav i tide og utide. Man må virkelig være interessert i svarerens kontroller. Et unntaket fra denne regelen er når man har en balansert hånd uten femkort farge og da man har fordelingen 4-4-4-1 med singleton i svarerens farge. Relé spørremeldingen blir da en type tjenestevei i mangel på alternativer. Størst glede har man av kontrollsvaret når man har en balansert eller semi balansert hånd slik at man kan få en oversikt over den samlede toppstyrken. Med ubalansert hånd, særskilt med singleton i svarerens farge, er det som regel bedre å begynne med naturlig fargemeldinger direkte.

Vi åpner med 1♣ og får svaret 1♠, det vil si utgangskrav med femkort hjerter.

♠E D 8 6 ♥7 ♦E K Kn 7 6 ♣K 10 6

Med en ubalansert hånd uten tilpasning til partnerens majorfarge er det viktigere å undersøke tilpasningen i spar og ruter enn det er å vite om svarerens kontroller. Vi melder derfor 2♦.

♠E D 8 6 5 4 ♥K 7 ♦E D ♣K Kn 6

Uten singleton er vi mer interessert i kontrollene. Vi melder derfor 1 grand i den hensikt å komme tilbake med vår spar.

Partneren svarer 1 grand, femkort spar, på vår kløveråpning og vi har:

♠8 ♥E D 7 ♦K D 8 6 ♣E K Kn 7 5

Ettersom vår lengste farge er kløver, kan vi ikke vise den direkte. Et hopp til 3♣ fastlegger fargen som trumf. Derfor er vi tvunget til å innlede med 2♣, Alfa-høy, og vise kløveren med 3♣ i neste melderunde.

Om svarmeldingen er naturlige 2♣/♦ kan vi derimot alltid vise lengste farge direkte. Med relé fargen melder vi 2 grand, som lover fem kort i ruter respektivt hjerter. Med fordelingen 4-4-4-1 og singel i svarerens farge må vi relé melde selv om kontrollsvaret ikke alltid er så opplysende. Husk bare at Rødkløver bruker omvendte minorsvar, slik at 2♣ betyr ruter og 2♦ er kløver.

Alfa-høy innebærer altså at åpneren på 1♠/grand relé melder 1 grand/2♣ og vil ha beskjed om hvor mange kontroller svareren har. Dette innebærer at gjenmeldingen 2♣ over svaret 1♠ kan love femkort farge, ettersom åpneren kan relé melde 1 grand med balansert hånd eller fordelingen 4-4-4-1 uten egentlig være spesielt interessert i svarerens kontroller.

Alfa-høy etter innledningen 1 kløver – 1 spar, 1 grand

Svareren viser med:

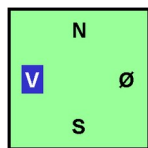
- 2♣ 0-2 kontroller
- 2♦ 3-4 kontroller uten ekstralengder
- 2♥ 3-4 kontroller og seks kort i hjerter
- 2♠ 3-4 kontroller og fire kort i spar
- 2 grand 5 kontroller eller mer
- 3♣/♦ 3-4 kontroller og femkort farge
- 3♥ 3-4 kontroller og semi solid hjerter, det vil si Konge Dame Knekt eller Ess Dame Knekt i topp på seks kort farg

Alfa-høy etter innledningen 1 kløver – 1 grand, 2 kløver

Svareren viser:

- 2♦ 0-2 kontroller
- 2♥ 3-4 kontroller uten ekstralengder
- 2♠ 3-4 kontroller og sekskort spar
- 2 grand 5 kontroller eller mer
- 3♣/♦/♥ 3-4 kontroller og fem kort farge
- 3♠ 3-4 kontroller og semi solid spar

♠ E K D 5
♥ 10
♦ E K 6 4
♣ K 8 7 4



♠ 8 3
♥ K D Kn 9 6 4
♦ 5 2
♣ E 5 3

S	V	N	Ø
-	1♣	p	1♠
p	1grand	p	3♥
p	6♥	p	p

Uten egen femkort farge og uten trumfstøtte har Vest ikke noe annen melding enn 1 grand i andre melde-
runde. Da Øst viser en semi solid farge og 3-4 kontroller, kan Vest gå direkte til slem.

♠ E D 6		♠ 9 7 5 4 3	S	V	N	Ø
♥ K D Kn 8		♥ 7 5	-	1♣	p	1grand
♦ K D 10		♦ E Kn 4	p	2♣	p	2♦
♣ E K 2		♣ D Kn 6	p	3grand	p	p

Denne gangen er Vest interessert i Øst sine kontroller. Da Øst viser 0-2, ser Vest at toppstyrken bare rekker til utgang og velger den sikre i 3 grand.

På begge de laveste svarene på Alfa spørsmålet kan åpneren Gamma spørre i svarerens majorfarge, hvilket vi kommer tilbake til.

Alfa-lav etter innledningen 1 kløver – 2 kløver, 2 ruter

Alfa-lav innebærer at åpneren relé melder 2♦/♥ over svarerens 2♣/♦ og dermed vil han ha beskjed om svarerens kontroller. Dermed mister man muligheten til å melde relé fargen naturlig og vi anvender derfor 2 grand for å vise minst fem kort i relé fargen. For øvrig melder vi naturlig mens vi husker at Rødkløver benytter omvendt minorsvar på kløveråpningen og at svaret 2♣ viser ruterfarge og svaret 2♦ viser kløverfarge. Også nå kan åpneren i blant tvinges til å relé melde, selv om han ikke har noen primær interesse av partnerens kontroller. Dette er vanligvis tilfelle når han mangler støtte med en balansert hand.

Etter innledningen 1♣ - 2♣, 2♦ svares det:

2♥	0-2 kontroller
2♠	3-4 kontroller og enfarge hånd
2 grand	5-5 i minor fargene uansett antall kontroller
3♣	3-4 kontroller og firekortsfarge
3♦	Minst 5 kontroller
3♥/♠	3-4 kontroller og firekortsfarge
4♦	Minst 5 kontroller og semisolid farge

Alfa-lav etter innledningen 1 kløver – 2 ruter, 2 hjerter

Svarene følger de samme prinsippene som over. Så dermed etter innledningen 1♣ - 2♦, 2♥ blir svarene justert til:

2♠	0-2 kontroller
2 grand	5-5 i minor fargene uansett antall kontroller
3♣	Minst 5 kontroller
3♦/♥/♠	3-4 kontroller og firekort farge
3 grand	3-4 kontroller og enfargehånd
4♣	Minst 5 kontroller og semisolid farge

Etter svaret 2 grand, på Alfa-lav som altså viser 5-5 i minorfargene, er åpnerens 3♣/♦ naturlig og svareren melder singleton med tillegg, 3 grand med minimum eller minor farge melding med tillegg og kontroll i begge majorfargene.

♠ K 6 4		♠ -	S	V	N	Ø
♥ E K 6 4		♥ 7 3	-	1♣	p	2♣
♦ E 5		♦ D Kn 10 7 6 3	p	2♦	p	2grand
♣ K Kn 3 2		♣ E D 8 6 5	p	3♣	p	4♣
			p	4grand	p	5♣
			p	6♣	p	p

Når Vest med 2♦ vil vite mer om Østs hånd, får han beskjed om begge minor fargene og lengre eller bedre ruter. 3♣ fastsetter trumfen og Øst viser renons med 4♣. Etter Culbertsons 4 grand går svareren ned. Med ♦K i stedet for Damen hadde Øst meldt 5♦ så Vest kunne gått til storeslem.

Etter begge de laveste svarene på kontrollspørsmålet er åpnerens melding i partnerens minorfarge, 3♣/♦, spørsmål etter singleton.

♠ E K Kn 3		♠ D 6 4	S	V	N	Ø
♥ K 8 6 5		♥ E 7 2	-	1♣	p	2♦
♦ 8 6 3		♦ 2	p	2♥	p	2♠
♣ E K		♣ D Kn 10 6 4 2	p	3♣	p	3♦
			p	3♠	p	4♥
			p	4grand	p	6♣
			p	p	p	

Øst informerer om sin kløverfarge og minst 8 hp, 0-2 kontroller samt singel ruter. Vest viser honnør-konsentrasjon med 3♠ og Øst kontrollmelder hjerteren. Da Vest melder Culbertsons 4 grand, kan Øst hoppe til slem, ettersom han neppe kan ha bedre kort for sine meldinger.

Når svareren på kontrollspørsmålet viser minst fem kontroller, melder man naturlig i fortsettelsen. Åpneren kan altså melde egen firekorts farge på 3-treksnivået eller støtte svarerens minorfarge.

♠ E D 8 6		♠ 2	S	V	N	Ø
♥ E 8 7 5		♥ K 3	-	1♣	p	2♦
♦ E D Kn 6		♦ K 10 8 3	p	2♥	p	3♣
♣ 2		♣ E K 9 8 7 5	p	3♦	p	4♦
			p	5grand	p	6♣
			p	7♦	p	p
			p			

Øst krever til utgang og viser sin kløver. På kontrollspørsmålet 2♥ viser han minst fem kontroller og bekrefter sekskorts kløver. Man melder 2 grand med 5-5 i minorfargene. Når Øst kan støtte ruterene, spør Vest om trumfens utseende og får beskjed om Ess eller Konge.

Alfa-2 etter innledningen 1 kløver – 1 hjerter/spar/grand eller 2 kløver/ruter

Alfa-2 er et enkelt hopp i ny farge over svarerens positive 1♠/grand eller 2♣/♦, eventuelt et hopp til tre trinns nivået etter svaret 1♥. Meldingen fastsetter trumfen, men i stedet for å beordre kontrollmeldinger spør åpneren etter partnerens antall kontroller. Med 0-2 kontroller blir svaret billigste melding, med 3 kontroller ett steg høyere og så videre. De fortsatte meldingene følger prinsippene for kontrollmeldinger.

♠ -		♠ E K 10 8 6	S	V	N	Ø
♥ E 7 5		♥ 9 8 6 4	-	1♣	p	1grand
♦ E 9 2		♦ D 8 5	p	3♣	p	3♥
♣ E K D Kn 9 7 5		♣ 3	p	3♠	p	3grand
			p	p	p	

Når Øst svarer positivt og viser en sparfarge med 1 grand fastslår Vest trumfen med sitt hopp til 3♣. Øst viser med 3♥ precis 3 kontroller, det vil si ett Ess og en Konge eller tre Konger. Med en hensikten å finne ut hvor kontrollene sitter kontrollmelder Vest sparen, men Øst ser med minimum ingen anledning til å melde 4♠ og viser med 3 grand at han ikke kontrollerer noen av de røde fargene.

Alfa-0 etter innledningen 1 kløver – 1 ruter/hjerter/grand

Dobbelthopper åpneren i farge over svaret 1♦ eller melder 2 grand over svarerens 1♥/♠/grand er det Alfa-0. Meldingen har samme innhold som Alfa-2, men svarene er noe annerledes. Mangler man kontroll, melder man billigste bud, med en kontroll melder man nest billigste bud og så videre. De fortsatte meldingene er naturlige med kontrollmeldinger.

Som en huskeregel viser totallet i Alfa-2 at laveste svartrinn er 0-2 kontroller, mens det er null kontroller i Alfa-0.

Beta spørremelding

Etter negativt svar 1♦ på kløveråpningen spør åpnerens hopp til 2♥/♠ om hvordan svarerens tilpasning er til fargen. Spørremeldingen er basert på minst firekorts farge, og man kan ha en lengre minorfarge. Svareren anvender følgende skala:

- 1 trinn: to eller tre små
- 2 trinn: singel eller renons
- 3 trinn: topphonnør singel eller andre
- 4 trinn: topphonnør tredje
- 5 trinn: fire eller flere små
- 6 trinn: topphonnør fjerde eller lengre
- 7 trinn: to topphonnører andre eller tredje
- 8 trinn: to topphonnører fjerde eller lengre

Med topphonnør menes Ess, Konge eller Dame.

Beta spørremeldingen innebærer utgangskrav unntatt når svareren viser singel eller renons ved å gå to trinn og åpneren gjennmelder fargen sin på tre trinnet.

♠ K D Kn		♠ 6 5 4 3	S	V	N	Ø
♥ E K 9 8 6 4 2		♥ 3	-	1♣	p	1♦
♦ E 6		♦ 8 7 5 3	p	2♥	p	2grand
♣ 2		♣ 10 8 7 4	p	3♥	p	p

På spørsmålet 2♥ viser Øst singel eller renons i hjerter og Vest opphever utgangskravet ved å gjennmelde hjerteren på tre trinns nivået. Øst passer takknemlig.

Følgende er et virkelig eksempel fra 1978 Sunday Times-turnering hvor spillerene brukte gulkrøt kløver og åpneren hadde:

♠E D Kn ♥E K D 9 6 5 ♦K 10 3 ♣E

Åpningen 1♣ besvares med 1♦ fra makker. På gjennmeldingen 2♥ viser partneren to eller tre små med svaret 2♣. 3♥ fra åpneren er nå overgang til naturlige meldinger. Merk at utgangskravet nå er etablert. Partneren kommer nå igjen med kontrollmeldingen 4♦. Ettersom ♦D eller ♦Kn, en fjerde spar eller ruter eller utspill i spar opp til Kongen kan gi 12 stikk, kan 6♥ meldes. Partneren hadde:

♠9 7 6 4 ♥8 2 ♦E 9 4 ♣D kn 8 5

♠9 ga hjemgangen.

Etter 1♣ - 1♦, 2♥ - 2♣ kan åpneren hvile i 2 grand og la svareren vise en egen farge eller trekorts støtte.

♠ E K		♠ 7 5 4	S	V	N	Ø
♥ E K 6 2		♥ 5 4	-	1♣	p	1♦
♦ E K 4 2		♦ D Kn 9 6 5 3	p	2♥	p	2♠
♣ E 6 4		♣ 8 7	p	2grand	p	3♦
			p	4♦	p	5♦
			p	6♦	p	p
			p			

Vest har i og for seg tilstrekkelig til et hopp til 3 grand, men med to firekorts farger og bare toppstikk krever han i stedet med 2♥. Øst viser to eller tre småkort, men kan over naturlige 2 grand vise sin ruter. Når han ikke kan bidra med mer, får Vest nøye seg med lilleslem.

Om svaret på første Beta spørsmål er høyst fire trinn, kan åpneren spørre i en annen farge og dermed kan Beta spørsmålet forekomme ytterligere en gang under utgangsnivå.

Etter et svar på minst fem trinn er fargen fastsatt som trumf og melding i en annen farge er kontrollspørremelding i tråd med følgende:

- 1 trinn: hverken første-, andre- eller tredjekontroll i fargen
- 2 trinn: tredjekontroll
- 3 trinn: andrekontroll
- 4 trinn: førstekontroll
- 5 trinn: E K eller E D

En gjentatt spørremelding i samme farge søker arten av kontroll. Et trinn viser stjelekontroll (renons, singleton eller dobletonn), mens to trinn viser honnørkontroll (Ess, Konge eller Dame). Ny farge er kontrollspørremelding i den nye fargen og 4 grand er fire Ess Blackwood. Har meldingene gått over til en naturlig sekvens gjennom at åpneren har gjennmeldt sin farge er 4 grand Culbertsons.

♠ E K D 7		♠ 9 6 2	S	V	N	Ø
♥ E		♥ 10 9 6 5 3	-	1♣	p	1♦
♦ E K Kn 8 7 4		♦ 9 6 5 2	p	2♠	p	2grand
♣ E 7		♣ 8	p	3♦	p	4♦
			p	5♣	p	5♠
			p	7♦	p	p
			p			

Med svaret 2 grand på Vests Beta viser Øst to eller tre små spar. Med 4♦ viser han firekorts støtte uten honnør. Vest sjekker hva Øst har i kløver og Øst viser andrekontroll gjennom å gå tre trinn. Vest kan dermed melde storeslemmen.

Gamma spørremelding

Når svareren går et eller to trinn på Alfa-høy, innebærer åpnerens melding i partnerens farge, 2♥/♠, et spørsmål om hvordan fargen ser ut. Svareren følger følgende skjema:

- 1 trinn: ingen honnør
- 2 trinn: Dame femte
- 3 trinn: Ess eller Konge femte
- 4 trinn: to topphonnører femte
- 5 trinn: Dame sjetten eller lengre
- 6 trinn: Ess eller Konge minst sjetten
- 7 trinn: to topphonnører minst sjetten

8 trinn: tre topphonnører, det vil si Ess Konge Dame

Etter Gamma er de fortsatte meldingene naturlig, eventuelt med kontrollmeldinger.

<p>♠ E K 8 3 ♥ E 8 ♦ - ♣ K D 9 7 5 4 2</p>		<p>♠ Kn 9 7 4 2 ♥ D 9 6 ♦ E D 9 p ♣ 10 6</p>	<p>S - 2♣ p p p p p</p>	<p>V 1♣ p 2♣ 3♣ 3♥ 4♣ p</p>	<p>N p 2♦ p p p p</p>	<p>Ø 1grand 2grand 3♦ 3♠ p</p>
--	--	--	---	---	---	--

Etter at Øst med grandmeldingen har vist positiv hand med minst fem spar, besvarer Øst Alfa-høy spørsmålet med negative 2♦, altså maksimalt 2 kontroller. Tross dette negative svaret gi ikke Vest opp, men spør makkeren hvordan spar fargen egentlig er. Øst kan bare gå et trinn og benekter dermed topphonnør. Slemsjansen er ennå ikke helt borte. Vest kontrollmelder kløveren og Øst for sin del ruter. Når Vest kontrollmelder hjerteren, må Øst avvente med 3♠. Han har ikke noen flere kontroller og Vest får dermed nøye seg med utgang. Partneren har fornektet sparhonnør, ♥K og ♣E. Slem sjansen må da være ganske dårlig.

Sab spørremelding

Med Sab spørsmålet søker man partnerens honnørstyrke etter at han har vist en trefarge hånd. Man spør i den fargen man tenker seg som trumf. Spørremaskineriet Sab, Atab og Scab i kombinasjon bruker man for slemundersøking i stedet for kontrollmeldinger.

Sab spørsmålet besvares i henhold til trinn prinsippet og hvert trinn omfatter 2 hp. Dette innebærer at når svareren, som har lovet minst 8 hp, går et trinn, viser han minimale 8-9 hp, to trinn 10-11 hp og så videre. Når det er åpneren som får spørsmålet, viser han med billigste melding 17-18 hp, neste trinn 19-20 hp og så videre.

Når åpneren etter innledningen 1♣ - 1♥, 1♠ - 1 grand, med 2♣ viser en trefarge hånd og 17-19, utgår Sab. Når man med 2♦ viser minst 20 hp, begynner skalaen med 20-21 hp.

Atab spørremelding

Etter trefarge visning og Sab spørsmål anvendes relé meldingen over partnerens svar for å spørre etter Ess og trumfhonnører. Unntatt er relé melding som innebærer utgang i den fastsatte fargen, samt 3 grand når minorfarge er en mulig trumf.

Hvert Ess og trumfkonge regnes som 1 poeng, trumfdamen som ½ poeng. Man går et trinn for hvert halvpøeng. For svarerens del innebærer laveste trinn 0-½, to trinn 1, følgende 1½ og så videre. For åpneren begynner skalaen med 0-1½ poeng. To trinn viser dermed 2, tre trinn 2½ og så videre.

<p>♠ E K 10 8 ♥ E Kn 6 4 ♦ 2 ♣ E Kn 9 5</p>		<p>♠ 9 7 ♥ K D 5 ♦ D 7 5 4 ♣ K D 8 2</p>	<p>S - p p p p p</p>	<p>V 1♣ 1♠ 2♣ 2grand 3grand p</p>	<p>N p p p p p</p>	<p>Ø 1♥ 1grand 2♦ 3♣ 6♣</p>
---	--	--	--	---	--	---

Etter Østs positive 1♥, som krever til utgang, gir Vest et forvarsel med 1♠ at han har en av tre håndtyper. Øst viser sin balanserte hånd med 1 grand. Deretter forteller Vest med sin 2♣ at det var fordelingen 4-4-4-1 med 17-19 hp han hadde. Når Øst relé melder 2♦, vil han vite hvor Vest har sin singleton. Vest forteller med 2grand at den finnes i ruter, relé fargen. Med 3♣ fastsetter Øst trumfen. Dette er en Atab spørremelding, ikke Scab fordi Vest med 2♣ allerede har begrenset seg til 17-19 hp. På Atab spørsmålet går Vest fire trinn og Øst tolker lett svaret som tre Ess, 3 poeng, når åpningshåndens skala begynner på 1-1½. Med et Ess borte

fastsetter Øst sluttmeldingen til 6♣.

Atab kommer til anvendelse også etter innledningen 1♣ - 1♠/grand, når åpneren med 2♥/♠ spør etter singleton og får en positiv beskjed om kortfarge eller positive 2 grand. Åpnerens melding i ny farge eller trumf er nå Atab i henhold til ovenstående. Ny farge viser dessuten interesse for denne sidefargen.

♠ 2		♠ K D Kn	S	V	N	Ø
♥ K 10 8 5		♥ Kn 7 6 3 2	-	1♣	p	1♠
♦ E K Kn 7 5		♦ D 8 6	p	2♥	p	2grand
♣ E D 7		♣ K 5	p	3♦	p	3♥
			p	4♥	p	p

Øst viser femkorts hjerter med sin spar melding. Samtidig som Vest fastsetter trumfen med 2♥ spør han om Øst muligens har en singleton. Med 2 grand benekter Øst singleton, men sier samtidig at han har en hyggelig balansert hånd. Denne gangen Atab spør Vest ved å melde en sidefarge. Når Vests spørsmål gjelder Ess og topphonnørene i trumf, må Øst svare negativt ved å gå et trinn, 0-½ poeng. Når major Essene mangler og makker kanskje ikke engang har trumf Dame må Vest nøye seg med utgang.

Scab spørremelding

I trefarge sekvensene kan man etter Sab og Atab spørre med Scab, som søker honnører i spørre fargen og som besvares i følge skalaen:

- 1 trinn: Hverken Konge eller Dame
- 2 trinn: Damen
- 3 trinn: Kongen
- 4 trinn: Kongen og Damen

♠ E K D 7		♠ 9 5 4	S	V	N	Ø
♥ 6		♥ E 4	-	1♣	p	1♥
♦ K Kn 8 7		♦ E 9 4 2	p	1♠	p	1grand
♣ E 10 5 2		♣ K D 8 3	p	2♣	p	2♦
			p	2♥	p	3♣
		p	3♥	p	3♠	
		p	4♥	p	5♦	
		p	5grand	p	6♣	
		p	p	p	p	

Vest viser med 2♣ mønsteret 4-4-4-1 og 17-19 hp. På relé spørsmålet 2♦ viser han sin kortfarge med 2♥ og ettersom han allerede har vist sin styrke innen snevre grenser, er Østs 3♣ Atab. Vest opplyser med 3♥, to trinn, at han har to av de fem Essene. Øst undersøker med Scab hva Vest har i spar og ruter. Vest viser med 4♥ både Konge og Dame i spar. Når han med 5 grand viser at ♦D mangler, blir 6♣ passe.

♠ E Kn 4		♠ 7	S	V	N	Ø
♥ E K 9 6		♥ D Kn 5 2	-	1♣	p	1♥
♦ E K Kn 4		♦ D 8 7 3	p	1♠	p	2♠
♣ K 5		♣ E 9 7 3	p	3♥	p	3♣
			p	3grand	p	4♥
		p	5♦	p	5♠	
		p	7♦	p	7♥	
		p	p	p	p	

Vests 1♠ inneholder denne gangen balansert 23-24 hp. Svareren viser sin trefarge hånd med kort spader

ved å melde 2♠. På Sab spørsmålet 3♥, trumfen, opplyser Øst om 8-9 hp. 3 grand er Atab siden det er en majorfarge som er trumf. Øst viser et Ess og trumf Dame ved å gå tre trinn. På Scab 5♦ viser han Damen ved å gå to trinn og Vest foreslår så som alternativ at man skal ha ruter som trumf. Når Øst har ♥Kn til den viste Damen, duger denne fargen vel så bra, hvoretter han bestemmer at storeslemmen skal spilles i majorfargen.

Frivillige tillegg til Rødkløver

Avanserte 3 ruter/hjerter/spar sperreåpninger

Hovedprinsippet i Rødkløver etter sperreåpninger er at det meldes naturlig, jamfør med kapittelet om Åpningen 3 ruter/hjerter/spar på side 103. Ny farge er krav for runde, så sant meldingen ikke innebærer utgang eller svarer har forhåndspasset. Etter forhåndspass vil ikke svarer ha noen kravmeldinger til disposisjon, og må derfor melde av sine verdier så fort som mulig, enten dette er tenkt som sperremelding eller som tro på kontrakt. Har svarer ikke passet, det vil si etter sperreåpning i første og andre hånd, vil svarer kunne ha svært gode kort. Det må derfor være mulig på en enkel og grei måte å undersøke slem-mulighetene. Den taktiske situasjonen vil dermed være forskjellig etter første og andre hånds sperreåpning i forhold til sperreåpning i tredje og fjerde hånd. Dessuten vil nødvendigvis soneforholdene også være en meget viktig faktor i vurderingene. Ved å sette dette i system og utnytte noen nye metoder, vil en få et helt nytt våpen mellom hendene. Sperreåpningen blir et effektivt våpen, ikke bare for å hindre motparten, men også til hjelp for å finne toppkontrakter egen vei, uten all den gjetningen man ellers er nødt til. Til en viss grad får en disse mulighetene som en følge av Rødkløvers treveis multi åpning, se Åpningen 2 ruter på side 81 og Åpningen 3 kløver på side 99.

Som et viktig element i metoden defineres det såkalte destruktive og konstruktive sperreåpninger. Med egen side i faresonen er åpningen alltid konstruktiv. Med egen side utenfor faresonen defineres åpningen alltid som destruktiv. Er egen side utenfor og motparten i faresonen vil den kunne være basert på et særlig tynt grunnlag. Som et generelt unntak er åpning med 3♦/♥/♠ i fjerde hånd alltid konstruktiv, **uansett** soneforhold, og skal derfor inneholde 7-8 spillestikk.

Disse enkle prinsippene utnyttes for avansert utnyttelse av sperreåpningene 3♦/♥/♠. En får derfor, som en konsekvens, fire forskjellige situasjoner:

1. Konstruktiv sperreåpning i første eller andre hånd
2. Konstruktiv sperreåpning i tredje eller fjerde hånd
3. Destruktiv sperreåpning i første eller andre hånd
4. Destruktiv sperreåpning i tredje hånd (Husk at sperreåpning i fjerde hånd alltid er konstruktiv)

Disse fire situasjonene gir taktisk helt forskjellige muligheter, noe som ofte helt glemmes i vanlige systemer. De avanserte svarene behandles enkeltvis i etterfølgende kapitler.

Svar til konstruktiv sperreåpning i første eller andre hånd

I denne situasjonen har svarer ikke hatt anledning til å vise sin hånd. Han kan derfor ha ganske gode kort. Da vil det være kjedelig å miste en god utgang eller slem fordi din egen makker har sperreåpnet for deg ☺. Siden åpneren viser en svært ensidig hånd vil en svarer med sterke kort som oftest være spesielt interessert i kvaliteten og lengden på åpnerens langfarge. Dessuten kan jo åpneren ha en Konge eller Dame i en sidefarge. Det kan også være viktig å få vite om en åpneren skulle ha en dårlig tre eller firekorts sidefarge som matcher en langfarge svareren kanskje har. Siden en allerede er på tretrinnet må en derfor være ytterst økonomisk i det videre meldingsforløpet. Rødkløver benytter derfor relé fargen som konvensjonelt krav til en konstruktiv sperreåpning i første eller andre hånd. Relémeldingen til åpningen 3♠ vil være 4♣ slik at svaret 3 grand alltid kan bety forslag til kontrakt, og således alltid være en mulig kontrakt.

Dette relé prinsippet videreføres i det videre meldingsforløpet, så sant relé fargen ikke innebærer en utgangsmelding i åpningsfargen eller er en melding i grand. I så fall fungerer neste farge som kravmelding.

Første relé krav spør etter kvalitet på åpningsfargen. Åpneren svarer etter følgende skala:

- | | |
|---------|-------------------------------------|
| 1 trinn | Bare E, K eller D i spiss på fargen |
| 2 trinn | EK, ED eller KD i spiss på fargen |
| 3 trinn | EKD i spiss på fargen |

Neste relé krav spør etter lengden, og svarene er som følger:

- 1 trinn Syv kort i fargen
- 2 trinn Åtte kort i fargen
- 3 trinn Ni kort i fargen
- 4 trinn Og så videre

Kommer det ytterligere et relé krav spørres det etter knekt i åpningsfargen:

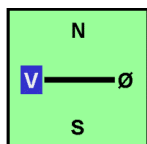
- 1 trinn Jeg har ikke Knekten
- 2 trinn Jeg har Knekten

Skulle svareren komme igjen med en fargemelding etter et relé, og som ikke er et nytt relé, spør han etter støtte i den fargen. Åpner svarer da etter følgende regel:

- 1 trinn To eller tre små
- 2 trinn Fire små
- 3 trinn Singleton eller renons
- 4 trinn Topphonnør single eller dobbel
- 5 trinn Topphonnør tredje
- 6 trinn Topphonnør fjerde
- 7 trinn To topphonnører

Et eksempel vil klargjøre prinsippet og reglene.

♠ 7
♥ E D Kn 9 6 4 2
♦ K 9 8
♣ 5 3



♠ E D 7 6
♥ K 7
♦ D Kn 10 4
♣ E D 8

S	V	N	Ø
-	3♥ ¹	p	3♠ ²
p	4♣ ³	p	4♦ ⁴
p	4♥ ⁵	p	5♦ ⁶
p	6♦ ⁷	p	6 grand ⁸
p	p	p	

- 1) Konstruktiv sperremelding i hjerter
- 2) Relé som spør om kvalitet
- 3) 2 trinn som viser E K, E D eller K D i spiss
- 4) Nytt relé som spør etter lengde
- 5) Syv kort i hjerter
- 6) Hva har du i ruter?
- 7) 5 trinn som viser topphonnør tredje
- 8) Jeg teller 12 stikk på min hånd

En får her et meget effektivt meldingsforløp som litt heldig gjør Øst i stand til å plassere kontrakten på rett hånd. I 6♥ vil en være avhengig av at ♣Konge sitter foran ED, om Nord da skulle spille ut kløver. 6 grand på Øst sin hånd er ubetelig da han alltid får tid til å etablere ruterstikkene før motparten får åpnet en av de svarte fargene. Legg merke til at svarskjemaet for fargespørring er utformet slik at Øst effektivt får vite om manglende kontroller på et lavest mulig trinn. Det verste svaret Øst kan få på 5♦ er 5♠ som viser 4 små rutere. I så fall får han bremse i 5 grand. Viser makker singleton eller renons i ruter ved å melde 5 grand, må Øst satse på at 6♥ står. Dette er neppe noen stor sjanse å ta, da makker med stor sannsynlighet minst må ha en av de svarte kongene for å ha dekning for sin konstruktive 3♥ åpning med bare syv kort i hjerter.

Eksempelet viser også et annet viktig forhold en må ta hensyn til. Østs innledende 3♠ fastsetter inntil

videre indirekte hjerter som trumf. Det betyr at det kan være vanskelig å få vist egen langfarge dersom du innleder med relé meldinger over sperreåpningen. Dette må du vurdere, og eventuelt heller gå over til en naturlig meldesekvens med en gang. Bruk relé meldinger bare når du virkelig er interessert i opplysningene og presumtvt ser for deg en høy kontrakt i åpningsfargen som et alternativ.

Svar til konstruktiv sperreåpning i tredje eller fjerde hånd

I denne situasjonen er det ikke aktuelt å søke etter slem, da svareren allerede med sin forhåndspass har vist begrensede verdier. Det meldes naturlig uten at kravsituasjoner kan etableres. Vurder situasjonen før det eventuelt meldes ny farge. Det vil ofte presse kontrakten opp til utgang i åpningsfargen, og det vil derfor ofte være bedre å melde denne utgangen direkte framfor å fortelle motparten enda mer om kortfordelingen.

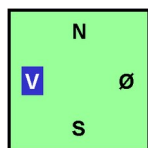
Svar til destruktiv sperreåpning i første eller andre hånd

Nå må svareren ha en ytterst sterk hånd før det er aktuelt med slem. Dette vil være så sjeldent at det normalt vil være bedre å benytte relémeldingen som naturlig melding. Likevel kan det oppstå situasjoner som rettfærdiggjør et slemforsøk. Disse tilfellene vil svareren som oftest være interessert i spesielle nøkkelkort. Åpner har jo allerede fortalt om en svært ensidig hånd uten særlig sidestyrke med sin destruktive tre åpning.

Etter sperreåpning i major vil det neppe være aktuelt å søke etter tilpass i minor. Det muliggjør bruk av både 4♣ og 4♦ som konvensjonelle krav. Svaret 4♣ beordrer åpneren til å melde 4♦. Svareren kan da komme igjen og spørre etter nøkkelkort enten i trumf eller i en annen farge. Svaret 4♦ er mer et allment spørsmål om makker har litt tillegg, presumtvt i åpningsfargen. Åpneren går alltid ned i sin farge med tynn åpning. Alle andre svar viser litt tillegg. Åpneren viser med 4 grand at tilleggene er i åpningsfargen og at han ikke har verdier i andre farger. Verdier i andre farger viser han ved å melde fargen, som samtidig indirekte også viser en relativ sunn sperreåpning, til tross for at den er destruktiv.

Dette kan være situasjonen, sammenlign gjerne med eksempelet foran gitt for en konstruktiv sperreåpning i hjerter.

♠ 8
♥ E D Kn 9 6 4 2
♦ 9 8
♣ 9 5 3



♠ E D 7 6
♥ K 7
♦ K D 7 4
♣ E D 8

S	V	N	Ø
-	3♥ ¹	p	4♦ ²
p	4♥ ³	p	p ⁴
p			

- 1) Destruktiv sperremelding i hjerter
- 2) Hvordan er åpningen din makker?
- 3) Svært tynn
- 4) Da får utgang holde til tross for min styrke

Hvor mange ville med Østs hånd rast av gårde mot en slem, gjerne med en spørremelding 4 grand. Det er fort gjort å komme i 6♥. En kontrakt som er avhengig av ganske mye for å lykkes. I Rødkløver derimot har en definert en sperreåpning utenfor sonen i første og andre hånd som destruktiv. Da kan ikke Vest ha særlige verdier. For sikkerhets skyld spør Øst om tillegg med sin konvensjonelle 4♦ melding og får beskjed om minimum eller kanskje svakere. Da virker det som at 4♥ er høyt nok.

Etter innledningen 3♥/♠ - 4♣, 4♦ kan svareren spørre enten etter trumfkvalitet ved å melde åpnerens langfarge, eller spørre etter verdier i en annen farge ved å melde den. For å spare melderom vil 4 grand etter denne innledningen spørre etter kvaliteter i **ruter**. Svarene etter spørsmål i en annen farge følger prinsippene i Beta spørremelding på side 142:

- 1 trinn: hverken første-, andre- eller tredjekontroll i fargen
- 2 trinn: tredjekontroll
- 3 trinn: andrekontroll
- 4 trinn: førstekontroll
- 5 trinn: E K eller E D

Spør han derimot etter kvaliteten på åpnerens langfarge med å melde den, fastsettes i prinsippet også denne fargen som trumf. Svarene følger svarene som etter relé meldingene etter konstruktiv sperreåpning i første og andre hånd. I tillegg innføres det samme relé prinsippet i de videre meldingene.

<p>♠ 8 ♥ E D K n 9 6 4 2 ♦ 9 8 ♣ 9 5 3</p>		<p>♠ E D 7 6 ♥ K 7 ♦ E K 7 4 ♣ E D 8</p>	<p>S - p p p p p</p>	<p>V 3♥¹ 4♦³ 4grand⁵ 5♦⁷ 6♦⁹ p</p>	<p>N p p p p p p</p>	<p>Ø 4♣² 4♥⁴ 5♣⁶ 6♣⁸ 6♥¹⁰ p</p>
--	--	--	--	---	--	--

- 1) Destruktiv sperremelding i hjerter
- 2) Makker meld 4♦
- 3) Javel
- 4) Hvordan er kvaliteten på hjerteren?
- 5) To trinn, K D, E D eller E K i spiss
- 6) Relé, så spør derfor etter hjerterlengde
- 7) Syv kort
- 8) Hva har du i kløver?
- 9) To eller tre små
- 10) Det får holde

Etter dette lange meldingsforløpet finner en idealkontrakten. Den står i praksis på at enten ♠K eller ♣K sitter foran E D. Med denne sekvensen får Øst undersøkt to av tre muligheter for at det skal være storeslem i kortene. Vest kan ha ni kortsfarge eller ♣Konge. Den tredje muligheten med ♠Konge rekker man ikke å undersøke på grunn av at sperreåpningen har tatt bort så mye melderom. Likevel, skulle Vest ha ♠Konge, hvilket egentlig kanskje ikke er så sannsynlig etter en destruktiv sperreåpning, kan han utlede at Øst har knallkort som nesten på egen maskin har meldt lilleslem uten at Vest har vist noe annet enn hjerter. Da spør det om ikke han skal legge på det syvende trinnet med ♠Konge. Uansett får man vite mye mer enn hva andre vanlige systemer klarer å vise.

Svar til destruktiv sperreåpning i tredje hånd.

Siden du allerede har passet er det ganske åpenbart at motparten har styrken. Så her gjelder det å gjøre det mest mulig vanskelig for dem. Kort sagt meld ut kortene så fort som mulig og sett press på motparten.

Check-back Stayman

Denne konvensjonen er kjent også fra andre systemer, men på grunn av kanapé prinsippet som benyttes i Rødkløver, må den tilpasses noe for effektivt bruk. Konvensjonen kommer til anvendelse etter naturlige 1 over 1 meldingsforløp hvorefter åpneren gjenmelder 1 grand. 2♣ fra svarer ber nå om mer informasjon, Check-back Stayman. Dette fratår svareren muligheten for å melde naturlige 2♣, men siden åpneren med gjenmeldingen 1 grand benekter så mye som 5 kort i kløver eller 5 kort i åpningsfargen og 4 kort i kløver, er dette neppe noe stort problem. Konvensjonen er et frivillig tillegg til Rødkløver som man kan velge å bruke, eller ikke å bruke. Man kan også velge å bruke konvensjonen utelukkende etter sekvensen 1♥ - 1♠, 1 grand.

I Rødkløver viser gjenmeldingen 1 grand etter naturlig 1 over 1 serie typisk 12-14 hp. Med tilsvarende styrke og 5-4 eller 4-5 i kløver vil åpner normalt heller gjenmelder 2♣, som ikke er rundekrav, men en naturlig minimumsmelding med ni kort i de to fargene. Når den naturlige åpningen i farge er ruter, indikerer gjenmeldingen 1 grand også en type hånd som normalt er bedre egnet for fargespill, og sjansen for at åpner har dårlig tilpass i svarers farge er dermed noe større enn i vanlige naturlige systemer. Det bør svarer være oppmerksom på før han går videre med 2♣ som Check-back Stayman. For enkelhets skyld beholder 2♣ meldingen betydningen også om motparten melder inn eller doubler.

Check-back 2♣ er altså et spørsmål om mer informasjon, samtidig som det er minst en invitasjon til utgang. Det utnyttes at åpneren med 1 grand meldingen har beskrevet sine kort innenfor relativt trange grenser. Standardprinsippene for åpnerens gjenmelding på Check-back 2♣ er som følger. Med to kort støtte til spøreren er svaret 2♦ og 2 grand med henholdsvis minimum og maksimum. Har åpneren bare singleton

støtte betraktes hånden alltid som minimum. Med tre kort støtte og minimum meldes makkers farge på to trinnet. Med tre kort støtte og maksimum gir man full beskrivelse av kortene; gjenmelder en femkortsfarge, melder en ny firekortsfarge eller hopper i spørrerens farge med 3-3-3-4. Disse standardprinsippene må ses i sammenheng med Rødkløvers åpningskrav, noe som fører til enkelte logiske konsekvenser.

Med dette friskt i minnet vil svarene etter følgende innledning, 1♦ - 1♠, 1grand - 2♣, være:

- 2♦ Ikke bedre enn singleton i din farge (spar) og gjerne egen femkorts farge.
- 2♥ To kort støtte til deg (spar), maksimum honnørstyrke og 4 kort hjerter. Prinsippene tilsier tre kort støtte, men det kan ikke åpner ha etter denne innledningen. Med fire kort både i hjerter og ruter åpnes det med 1♥. Derfor må åpner ha 5 ruter og 4 hjerter og for å kunne melde 1 grand må de svarte fargene være fordelt 2-2, eventuelt singleton eller renons i makkers farge. Med singleton (renons) i svarers farge går det alltid ned i 2♦. 2♦ vil samtidig være en alternativ kontrakt da fargelengden i ruter nesten alltid vil være på 5 kort.
- 2♠ Tre kort støtte og minimum. Det kan neppe være topphonnør tredje da svarer da skal støtte makker med et trinn. For eksempel 1♥ - 1♠, 2♠ viser minst topphonnør tredje i støtte.
- 2grand Kun to kort støtte i spar og maksimum.
- 3♣ Tre kort støtte i spar, fire kort i kløver og maksimum. Åpneren har med 1 grand benektet 5-4 i minor, slik at han har en balansert hånd som han likevel valgte å åpne med 1♦ framfor 1 grand. Det betyr at honnørene hans er konsentrert i to farger, noe som fører til at trekort støtten hans må være basert på småkort.
- 3♦ Tre kort støtte i spar, femkorts ruter og maksimum. Igjen kan ikke trekort støtten være basert på annet enn småkort.
- 3♠ Tre kort støtte i spar, maksimum og akkurat fordelingen 3-3-3-4. Med ca 13-14 hp og en slik fordeling åpnes det normalt med 1 grand. 1♦ åpningen med slik balansert hånd er derfor bare aktuell dersom honnørene er konsentrert i to farger, for eksempel ruter og kløver. Normalt i 1 over 1 meldingsforløp støtter man med et trinn med en god trekortsfarge framfor å melde 1 grand med ugardert farge. Derfor må trekort støtten igjen være honnør-svak.

Dersom svarer i stedet svarer 1♥ på åpningen 1♦, justeres svarene tilsvarende. Husk da at åpner har benektet 4 kort i spar. Tilsvarende justeringer må også foretas dersom åpningen er 1♥, men hovedprinsippet blir nå mer dominerende. Glem ikke at 1♥ over 1♦ etter første og andre hånds åpning kan være konvensjonelt i Rødkløver. Det kan være at svareren velger Check-Back Stayman som beste vei mot utgang eller slem, framfor å vise styrken sin direkte over 1 grand.

Etter innledningen 1♦ - 1♥, 1grand - 2♣ blir dermed svarene:

- 2♦ Ikke bedre enn dobbeltonn i din farge (hjerter) og minimum.
- 2♥ Tre kort støtte til deg (hjerter) og minimum. Støtten er neppe bedre enn Kn x x.
- 2♠ OBS! Tre kort støtte i hjerter og maksimum. Støtten er neppe bedre enn Kn x x.
- 2grand Kun to kort støtte i hjerter og maksimum.
- 3♣ Tre kort støtte i hjerter, fire kort i kløver og maksimum. Med ca 13-14 hp og en slik fordeling åpnes det normalt med 1 grand. 1♦ åpningen med slik balansert hånd er derfor bare aktuell dersom honnørene er konsentrert i to farger, for eksempel ruter og kløver. Normalt i 1 over 1 meldingsforløp støtter man med et trinn med en god trekortsfarge framfor å melde 1 grand med ugardert farge. Derfor må trekort støtten være honnørsvak i dette tilfellet.
- 3♦ Tre kort støtte i hjerter, femkorts ruter og maksimum.

Etter innledningen 1♥ - 1♠, 1grand - 2♣ blir dermed svarene:

- 2♦ Ikke mer enn to kort i din farge og minimum.
- 2♥ Tre kort støtte til deg (spar), maksimum honnørstyrke og 5 kort hjerter.
- 2♠ Tre kort støtte og minimum.
- 2grand Kun to kort støtte i spar og maksimum.
- 3♣ Tre kort støtte i spar, fire kort i kløver og maksimum.
- 3♦ Tre kort støtte i spar og fire kort i ruter.
- 3♠ Tre kort støtte i spar, maksimum og akkurat fordelingen 3-3-3-4.

La oss se på noen eksempler. Vi antar at åpningene er som i Rødkløver med fire kort spar, fire kort hjerter og fire kort ruter, mens 1♣ er sterk. Husk også at med 4-4 i ruter – major, åpnes det med majorfargen.

♠ K 6		♠ Kn 8 4	S	V	N	Ø
♥ 9 8 3		♥ E K 6 5 2	-	1♦	p	1♥
♦ E 9 7 3		♦ 6 5	p	1grand	p	2♣
♣ E Kn 8 4		♣ K 7 2	p	2♥	p	p

Vest vurderer sin minimumshånd til å være noe bedre i fargespill med all styrken i topphonnører og åpner derfor 1♦ framfor å oppvurdere den til 13 hp og åpne med 1 grand. Østs 1♥ kan være et konvensjonell rundekrav, men inntil annet er avklart betrakter Vest meldingen som naturlig og begrenset oppad til 12 hp, bortsett fra at han ikke kan passe. Han melder dermed 1 grand. Øst kommer så tilbake med Check-back Stayman. Med 2♥ viser Vest trekort støtte og minimum. Da synes veien fram til utgang å være temmelig lang, og Øst passer.

♠ 6 5		♠ Kn 8 4	S	V	N	Ø
♥ 9 8 3		♥ E K 6 5 2	-	1♦	p	1♥
♦ E K 9 3		♦ 6 5	p	1grand	p	2♣
♣ E D 8 4		♣ K 7 2	p	3♣	p	4♥

Dette er en situasjon som belyser styrken til konvensjonen. Selv om Vest har 13 hp og balansert fordeling, velger han å åpne med 1♦, fordi honnørene er konsentrert i to farger. Østs 1♥ er som før konvensjonell, men inntil annet er avklart betraktes det som naturlig melding. Med bare 3 små kort i hjerter velger Vest å avvente med 1 grand. Når nå Øst kommer tilbake med Check-back 2♣ kan Vest vise sine verdier med 3♣. Legg merke til at Vest med sine meldinger faktisk har fortalt nøyaktig om 2-3-4-4 fordeling ovenfra og ned med en honnørfordeling som ikke egner seg for grand åpning. Hjertestøtten hans er derfor neppe bedre enn tre små, fordi han ellers ville ha meldt 2♥ over 1♥. Dessuten er honnørene hans nødvendigvis konsentrert i to farger, mest sannsynlig kløver og ruter, for ellers ville han ha åpnet med 1 grand.

♠ D 6		♠ E Kn 8 4 2	S	V	N	Ø
♥ E 9 7 3		♥ K 8 2	-	1♥	p	1♠
♦ K 9		♦ D 7 5	p	1grand	p	2♣
♣ E 9 8 4		♣ D 5	p	2grand	p	3grand

Etter innledningen spør Øst om flere opplysninger med 2♣. Vest foretar en finere vareopptelling og velger å oppvurdere hånden med gode honnører og damen i makkers farge til maksimum, og melder 2 grand. Denne har ikke Øst noen problemer med å løfte, og melder utgangen. Utgangen er ikke opplagt, men burde ha en rimelig sjanse. Den er i hvert fall mye bedre enn 4♠ som kunne vært et alternativ.

Den store fordelingen med Check-back Stayman er at man mye lettere kan finne gode utganger hvor honnørpoengene mangler, men fordelingen kompenserer.

<p>♠ K 7 6 ♥ K 10 9 3 ♦ K Kn 8 ♣ E 10 9</p>		<p>♠ E D 8 4 2 ♥ D Kn 8 ♦ Kn 10 5 3 ♣ 5</p>	<p>S - p p p</p>	<p>V 1♥ 1grand 3♠ p</p>	<p>N p p p p</p>	<p>Ø 1♠ 2♣ 4♣</p>
---	--	---	----------------------------------	---	----------------------------------	-------------------------------

Vest velger i første omgang å melde 1 grand framfor direkte å støtte makker da han har en svært grand-vennlig hånd med mange tiere og niere. Etter 2♣ forteller Vest om maksimum og 3-4-3-3 fordeling. 4♠ bør der ha en rimelig sjanse.

Magisk forsvar mot innblanding

Kjenner du igjen denne situasjonen?

Din makker har åpnet med 1♣ og motparten sperrer med 3♥. Selv har du følgende beholdning:

	<p>♠ K x ♥ E x x ♦ Kn x x x ♣ x x x x</p>
--	---

Dere har ganske sikkert utgang i kortene, kanskje også slem, men uten meldbare farger og med bare ett hjerterhold vil nok de fleste nøye seg med en styrkevisende dobling. Alternativet er en dristig 3 grand. La oss se på hele fordelingen:

<p>♠ E x x ♥ x ♦ E K D x x ♣ K D Kn 10</p>		<p>♠ K x ♥ E x x ♦ Kn x x x ♣ x x x x</p>
--	--	---

En slem i minor har gode sjanser, men brukes det poengbaserte forsvarsmeldinger (slik mange gjør), kunne Øst like gjerne ha ♥K og ♠Kn som ♥E. Og da er selv utgang et usikkert foretagende. Riktignok er 3♥ vanligvis ca to bet, og selv 3 grand kan gå hjem, men uansett hva Vest gjør så kan det koste ham dyrt. Problemet er kort og godt at han vet for lite om Østs hånd.

MAGISK FORSVAR løser problemet både i dette tilfellet, og etter andre åpninger/innblandinger. Vi definerer først et Magisk Tall (M) når motparten melder inn på (N)-trinnet:

M = N + 1	Etter 1♣ åpning
M = N + 2	Etter åpning 1 grand eller Romersk 2 åpning
M = N + 3	Etter naturlig farge åpning

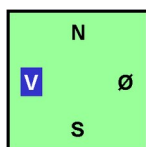
Vi teller opp hvor mange poeng og kontroller (E = 2, K = 1) som hånden inneholder og melder:

Pass	Med svak hånd. Under 2M poeng
Dobler	Med mindre enn M kontroller uten god farge
Farge	Ditto, med god farge
Hopp i farge	Ditto, med langfarge
Grand	Med M eller M + 1 kontroller og hold
Overmelding ^{*)}	Ditto uten hold
Hopp i grand	Med minst M + 2 kontroller og hold
Hopp overmelding	Ditto uten hold

^{*)} For å spare melderom kan det være lurt å bruke laveste minorfarge istedenfor overmelding over 3 grand. Overmelding viser da minst M + 2 kontroller.

La oss se hvordan systemet virker i praksis:

♠ E x x
♥ x
♦ E K D x x
♣ K D Kn 10



♠ K x
♥ E x x
♦ Kn x x x
♣ x x x x

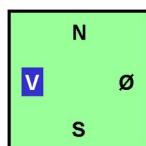
S	V	N	Ø
-	1♣	3♥	x ¹
p	4♦ ²	p	4♥ ³
p	4grand ⁴	p	5♠ ⁵
p	6♦ ⁶	p	p

x) M = 4 (3 + 1)

- 1) Mindre enn 4 (3+1) kontroller uten god farge
- 2) Ruter
- 3) Kontrollmelding med ruter som trumf
- 4) Culbertson, 3 av 5 Ess
- 5) Viser spar kontrollen dersom storeslem er aktuelt
- 6) Lilleslem får holde

Når Øst kontrollmelder over 4♦ viser han interesse for slem og må derfor ha noen verdier, men maksimalt 3 kontroller (Ess = 2, K = 1), noe han viste med doblingen av 3♥.

♠ E x x
♥ x
♦ E K D x x
♣ K D Kn 10



♠ K Kn
♥ K x x
♦ Kn x x x
♣ x x x x

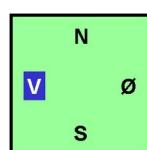
S	V	N	Ø
-	1♣	3♥	p ¹
p	x ²	p	p ³
p			

x) M = 4

- 1) Svak hånd, egentlig mindre enn 8 hp (2M = 8)
- 2) Opplysende dobling
- 3) Straffepass

Øst velger å nedvurdere sin hånd og regner med at makker vil komme igjen med en opplysningsdobling, dersom det går pass til ham. Øst antar at 3♥ doblet gir best score og gjør om makkers opplysningsdobling til straff. Med andre soneforhold kan det være aktuelt å gå mot utgang i ruter. Det vil heller ikke være noen katastrofe om Øst følger systemet til punkt og prikke og dobler 3♥ med sine 8 hp. Da vil de nå kontrakten 5♦, som burde være ganske sikker.

♠ K Kn x x
♥ E D x x
♦ -
♣ E D Kn x x



♠ E D
♥ x x x
♦ D 10 9 x x
♣ x x x

S	V	N	Ø
-	1♣	2♦	p ¹
p	x ²	p	p ³
p			

x) M = 3 (2 + 1)

- 1) Viser egentlig svak hånd og mindre enn 6 hp
- 2) Opplysende dobling
- 3) Straffepass

Med en typisk straffedoblingshånd er det best å passe. Makker vil som regel kunne doble opplysende. Hvis Øst dobler med en slik hånd, er det lett å komme for høyt i grand.

♠ E K		♠ x	S	V	N	Ø
♥ K x		♥ E K n x x	-	1♣	4♠	5♣ ¹
♦ K x x x x x		♦ E x	p	5♦ ²	p	6♣ ³
♣ K x x		♣ E D x x x x	p	6grand	p	p

- x) M = 5 (4 + 1)
 1) Viser 5-6 kontroller ved å bruker modifisert skala for innmeldinger over 3 grand
 2) Ruter
 3) Kløver

Østs 5♣ viser 5-6 kontroller som Vest lett tolker til tre Ess da han har alle kongene selv. Likevel trenger Vest litt tilpass før slemmen skal meldes. Eksemplet viser også hvor effektiv den modifiserte svarskalaen for innmeldinger over 3 grand er. Uten den vill det kunne være vanskelig å nå slemmen.

Hadde Øst hatt ett Ess mindre måtte han derfor meldt 6♣ for å vise en ekte kløverfarge. En slik melding bør vise enfargehånd, så med en fordeling som over, bør han heller doble 4 spar.

MAGISK FORSVAR er først og fremst beregnet på sperreinnblandinger, men kan også benyttes på andre innblandinger. Siden motparten da er sterkere, vil det mye sjeldnere være aktuelt å gå i slem. Det bør derfor legges vekt på også å ha nok damer og knekter ved siden av kontrollene. I praksis blir systemet da mer poengbasert.

♠ K x x x		♠ K n x	S	V	N	Ø
♥ E x		♥ K x x	-	1grand	2♣ ¹	2♠ ²
♦ K D x x		♦ E K n x x	p	2grand ³	p	3grand ⁴
♣ D K n x		♣ K x x x	p	p	p	

- x) M = 4 (2 + 2)
 1) Begge major
 2) 4-5 kontroller uten hold i spar, men har hold i hjerter. Ellers hadde overmeldingen vært 2♥
 3) 13-15 grand uten spesielle fargelengder
 4) Da er utgang i grand greit

Innmeldingen 2♣ viser begge majorfargene. 2♠ blir da krav uten sparhold, men med hjerterhold. Legg merke til at med to blanke ess hos Øst, må hånden ubetinget nedvurderes til en dobling.

Ulempen med MAGISK FORSVAR er i første rekke at det kan være vanskeligere å straffedoble en dristig innmelding. Til gjengjeld vil en sikrere enn før kunne finne den riktige kontrakten, og også unngå håpløse kontrakter. I forhold til andre forsvarssystemer har MAGISKE FORSVAR den fordel at systemet kan brukes i mange situasjoner, og gi en god beskrivelse av håndens styrke, uten at systemet er så komplisert at det setter alt for store krav til hukommelsen.

MAGISK FORSVAR er basert på en artikkel av Bent Billing Hansen i bladet Bridge i Norge (BIN) nr. 8 fra desember 1995.

Innlæring av Rødkløver

Når man skal lære et nytt system krever det langsiktig jobbing. Med et så omfattende system som det Rødkløver er, bør en heller gradvis innarbeide prinsippene slik at en kan ha glede av bridgen også i denne perioden. Rødkløver er heller ikke egnet for nybegynnere eller spillere som har sterke oppfatninger om at femkorts majorfargeåpninger er veien til suksess. En står dermed i en situasjon hvor du som spiller allerede bruker et meldesystem og ønsker å prøve hele eller deler av Rødkløver. Å lære seg hele systemet på en gang vil for alle normale mennesker være en umulighet. Dette kapitlet foreslår derfor en vei for å lære systemet på, gjennom en gradvis omlegging av det systemet du allerede praktiserer. Da kan en ta for seg bit for bit og etter hvert tilegne seg hele systemet uten at en blir overlesset. Veiledningen her tar utgangspunkt i at du enten spiller et naturlig system med femkorts majorfargeåpninger eller et sterkt kløversystem slik som for eksempel Presisjonskløver.

Innlæring med utgangspunkt i et naturlig system

Spiller du et naturlig system med fem korts majorfargeåpning, slik som moderne Goren eller SAYC vil etterfølgende sekvens være en grei måte å lære Rødkløver på. Ta gjerne et og et stapp om gangen slik at denne delen sitter, før dere tar neste trinn.

1. Start med å bruke kontrollmeldinger etter prinsippene i Rødkløver, se Kontrollmeldinger på side 106. Ta også i bruk Culbertsons 4 grand (se side 107) melding i kontrollmeldesekvensene. Dette vil i liten eller ingen grad påvirke resten av systemet dere allerede bruker, samtidig som dere får oppleve fordelene av denne kombinasjonen i slemsekvensene. Bare husk at selv om det startes en kontrollmeldesekvens, betyr ikke det at det skal meldes slem. Fordelen med kontrollmeldinger er at en ofte kan stoppe på laveste utgangsnivå når ressursene likevel er for små.
2. Ta i bruk treveis multi 2♦ åpning, se side 81. Bruker dere ellers sterke 2 åpninger lar dere åpningen 2♥/♠ bety det samme som før, mens 2 grand åpningen blir litt sterkere, for eksempel 23-24 hp. Er dere vant til å bruke svake 2♦/♥/♠ åpninger vil 2♦ åpningen erstatte 2♥/♠ åpningene dere ellers bruker. I så fall kan dere inntil videre enten gi de en annen betydning, for eksempel 5-5 i major minor, eller ikke bruke dem i det hele tatt. Uansett forsvinner den tradisjonelle 2♦ åpningen, enten den er svak eller sterk.
3. Nå innfører dere Rødkløvers 3♣ åpning, se side 99. Den henger tett sammen med treveis multi 2♦ åpningen. Legg merke til at muligheten for en svak 3♣ åpning dermed forsvinner.
4. På dette stadiet er dere klare til å ta i bruk de romerske to åpningene, se side 90. Det er først med dette steppet at deres vanlige system virkelig begynner å endres. Ikke på en direkte måte, men ved at romerske to åpningene tar bort alternativer for de normale naturlige åpningene. Spesielt vil dette gjelde hender innenfor området 13-16 hp med fem kort major og fire kort kløver og som har 4-5½ tapere. Åpningen 1 i major med gjenmelding 2♣ vil nå alltid vise minimum hånd, og er dermed ikke lenger krav.
5. Nå er tidspunktet kommet til å innføre Rødkløvers 1 grand åpning, se side 58. Dette vil for mange være en ganske fundamental endring i bruken av grandåpningen. Bruk derfor god tid på denne delen før dere går videre. Rødkløvers vide grandåpning bryter kraftig med tradisjonen om at grandåpninger skal være snever og gi en eksakt beskrivelse. Den store bredden har flere fordeler, men også noen ulemper som man trenger tid til å venne seg til. Til å begynne med vil man nok gå på noen miner, men ikke gi opp. Det skyldes mest at man ikke er vant til å håndtere slike vide grandåpninger. Fordelene vil vise seg i mangfold i presisjonen dere får ved naturlige åpninger i farge. Bruk litt tid på konsekvensene grandåpningen har for de naturlige fargeåpningene deres. Jamsfør gjerne med diskusjonen under innledningen til Åpningen 1 grand på side 58. Det er viktig at de nye løsningene som innføres faktisk erstatter andre meldinger der hvor det passer.
6. Nå er tiden kommet for å innføre Rødkløvers naturlige fargeåpninger. I praksis forsvinner da det aller meste av deres eksisterende system med dette, men det kan være smart å dele innføringen i tre delstepp.

- a. Først tar dere i bruk 1♥/♠ åpningene, se side 44. I praksis betyr det da at åpningene 1♣/♦ viser beste minor, kanskje som dere allerede er vant til, men åpningen vil bli mer sjelden. Dere vil nå åpne med 1♥/♠ med fire kort i den fargen. Med 4–4 i major/minor har dessuten majorfargen prioritet. På grunn av honnørpoengrensene som nå innføres vil dere fra tid til annen mangle muligheten for å vise hender med 17/18 – 20/21 hp, avhengig av hvor dere har satt grensen for 2♣ åpningen. Noen fullgod løsning finnes ikke for dette, men dere kan inntil videre velge å åpne alle slike hender med 1♣ for å gjemmelde som ny farge 2♥/♠ med eller uten hopp på makkers svar.
 - b. Deretter innfører dere Rødkløvers 1♦ åpning, se side 39. Inntil videre må derfor 1♣ åpningen ta seg av alle typer hender som ikke passer inn til noe annet, så sant hånden ikke kan åpnes med sterk kunstig 2♣ åpning.
 - c. Ta så i bruk Rødkløvers naturlige 2♣ åpning, se side 76. Dere vil da oppdage at 1♣ åpningen nå bare skal ta seg av alle de tilfellene hvor en ikke kan åpne med en av de andre meldingene. Det betyr alle hender med 17 hp eller mer som ikke kan åpnes med 1 grand, som jo kan dekke helt opp til 18 dårlige hp. I neste stepp vil dere ta i bruk Rødkløvers metoder på 1♣ åpningen, men inntil da melder dere mest mulig naturlig.
7. Når er tidspunktet kommet til å innføre metodene til 1♣ åpningen, se side 16. Når dere tar denne delen i bruk vil dere i praksis spille Rødkløver med alle de utfordringene og gledene det vil gi. Når dere føler dere komfortabel kan dere vurdere om de avanserte spørremeldingen etter 1♣ åpningen er noe for dere. Men først må dere ta det siste steppet.
 8. Innfør Rødkløvers 3 grand åpning (side 103), 4♣/♦ åpning (side 104), 4♥/♠ åpning (side 104), 4 grand åpning (side 105), 5♣/♦ åpning (side 105), 5♥/♠ åpning (side 105) og 5 grand åpning (side 105).

Innlæring med utgangspunkt i et sterkt kløversystem

Bruker du allerede et sterkt kløversystem vil overgangen være enklere. Mange kløversystemer krever fem kort for åpningen i major. Så dette danner utgangspunktet for denne veiledningen.

I praksis vil du ha to alternativer veier å gå. Enten starter man med å legge om 1♣ åpningen og beholder de andre delene av systemet, eller så gjør man stikk motsatt, starter med å legge om alle de andre delene av sitt vante system og beholder 1♣ åpningen inntil videre. Med utgangspunkt i den siste måten kan følgende rekkefølge være brukbar.

1. Som ved omlegging fra et naturlig system, start med å bruke kontrollmeldinger etter prinsippene i Rødkløver, se Kontrollmeldinger på side 106. Ta også i bruk Culbertsons 4 grand (se side 107) melding i kontrollmeldesekvensene. Dette vil i liten eller ingen grad påvirke resten av systemet dere allerede bruker, samtidig som dere får oppleve fordelene av denne kombinasjonen i slemsekvensene. Bare husk at selv om det startes en kontrollmeldesekvens, betyr ikke det at det skal meldes slem. Fordelen med kontrollmeldinger er at en ofte kan stoppe på laveste utgangsnivå når ressursene likevel er for små.
2. Ta i bruk treveis multi 2 åpning, se side 81. Bruker dere allerede multi 2♦ åpning kan der la åpningen 2♥/♠ bety det samme som før, mens 2 grand åpningen blir litt sterkere, for eksempel 23-24 hp. Er dere vant til å bruke svake 2♦/♥/♠ åpninger vil 2♦ åpningen erstatte 2♥/♠ åpningene dere ellers bruker. I så fall kan dere inntil videre enten gi de en annen betydning, for eksempel 5-5 i major minor, eller ikke bruke dem i det hele tatt.
3. Nå innfører dere Rødkløvers 3♣ åpning, se side 99. Den henger tett sammen med treveis multi 2♦ åpningen. Legg merke til at muligheten for en svak 3♣ åpning dermed forsvinner.
4. På dette stadiet er dere klare til å ta i bruk de romerske to åpningene, se side 90. Det er først med dette steppet at deres vanlige system virkelig begynner å endres. Ikke på en direkte måte, men ved at romerske to åpningene tar bort alternativer for de normale naturlige farge åpningene.

Spesielt vil dette gjelde hender innenfor området 13-16 hp med fem kort major og fire kort kløver og som har 4–5½ tapere. Åpningen 1 i major eller ruter, med gjenmelding 2♣ vil nå alltid vise minimum hånd, og er dermed ikke lenger krav.

5. Nå er tidspunktet kommet til å innføre Rødkløvers 1 grand åpning, se side 58. Dette vil for mange være en ganske fundamental endring i bruken av grandåpningen. Bruk derfor god tid på denne delen før dere går videre. Rødkløvers vide grandåpning bryter kraftig med tradisjonen om at grandåpninger skal være snever og gi en eksakt beskrivelse. Den store bredden har flere fordeler, men også noen ulemper som man trenger tid til å venne seg til. Til å begynne med vil man nok gå på noen landminer, men ikke gi opp. Det skyldes mest at man ikke er vant til å håndtere slike vide grandåpninger. Fordelene vil vise seg i mangfold i presisjonen dere får ved naturlige åpninger i farge. Bruk litt tid på konsekvensene grandåpningen har for de naturlige fargeåpningene deres. Jamfør gjerne med diskusjonen under innledningen til Åpningen 1 grand på side 58. Det er viktig at de nye løsningene som innøves faktisk erstatter andre meldinger der hvor det passer. Dersom dere bruker 1♣ med minst 16 hp, så legg merke til at åpning 1♣ med gjenmelding 1 grand nå vil være litt sterkere enn det dere har vært vant til, nemlig 18-20 hp.
6. Nå er tiden kommet for å innføre Rødkløvers naturlige fargeåpninger. I praksis forsvinner da det aller meste av deres eksisterende system med dette, men det kan være smart å dele innføringen i tre delstepp. Flytt samtidig nedre grense for deres 1♣ åpning fra 16 til 17 hp.
 - a. Først tar dere i bruk 1♥/♠ åpningene, se side 44. I praksis betyr det da at åpningene 1♦ i stor grad blir en beredskapsåpning som dekker alle tilfeller hvor annen åpning ikke er aktuell. Disse tilfellene bør bli ganske sjeldne da dere nå åpner i 1♥/♠ med fire kort i den fargen. Med 4–4 i major/minor har dessuten majorfargen prioritet.
 - b. Ta så i bruk Rødkløvers naturlige 2♣ åpning, se side 76.
 - c. Deretter innfører dere Rødkløvers 1♦ åpning, se side 39.
7. Nå er tidspunktet kommet til å innføre metodene til 1♣ åpningen, se side 16. Når dere tar denne delen i bruk vil dere i praksis spille Rødkløver med alle de utfordringene og gledene det vil gi. Når dere føler dere komfortabel kan dere vurdere om de avanserte spørremeldingen etter 1♣ åpningen er noe for dere. Men først må dere ta det siste steppet.

Innfør Rødkløvers 3 grand åpning (side 103), 4♣/♦ åpning (side 104), 4♥/♠ åpning (side 104), 4 grand åpning (side 105), 5♣/♦ åpning (side 105), 5♥/♠ åpning (side 105) og 5 grand åpning (side 105).

Referanser

Sven-Olov Flodqvist, Morotsklövern, Jannersten förlag AB 1978, Bridgeakademien, ISBN 91 8502 452-X

Bent Billing Hansen, Artikkel om Magisk forsvar mot innblanding, Bridge i Norge Nr 8 desember 1995.

Nigel Anderson, Artikkel om Check-back Stayman, Bridge i Norge Nr 3 mai 2000.

Indeks

2 grand meldingene.....	95
Alfa spørremelding.....	138
Alfa-0 etter innledningen 1 kløver – 1 ruter/hjerter/grand.....	142
Alfa-2 etter innledningen 1 kløver – 1 hjerter/spar/grand eller 2 kløver/ruter.....	141
Alfa-høy etter innledningen 1 kløver – 1 grand, 2 kløver.....	139
Alfa-høy etter innledningen 1 kløver – 1 spar, 1 grand.....	139
Alfa-lav etter innledningen 1 kløver – 2 kløver, 2 ruter.....	140
Alfa-lav etter innledningen 1 kløver – 2 ruter, 2 hjerter.....	140
Atab spørremelding.....	144
Avanserte 3 ruter/hjerter/spar sperreåpninger.....	147
Beta spørremelding.....	142
Carrot Club.....	5
Check-back Stayman.....	150
Culbertsons 4 grand.....	107
Exclusion Blackwod.....	109
Fjerdefarge krav.....	45
Gamma spørremelding.....	143
Honnørpoengberegningen.....	7
Kanapé prinsippet.....	5
Kontrollmeldinger.....	106
Kravpass.....	18, 33, 35, 131
Lebensohl.....	109
Loven.....	8
Magisk forsvar mot innblanding.....	153
Minisplinter.....	10, 46, 47, 115, 121
Morotskløver.....	5
Negativ dobling.....	44, 53, 70, 131
Roman Key Card Blackwood.....	107
Romerske 2 åpninger (2 hjerter/spar/grand).....	90
Sab spørremelding.....	144
Scab spørremelding.....	145
Stenbergs 2 grand.....	51, 53, 55, 56, 121
Støttedobling.....	53, 131
Systemsammendrag.....	9
Taperberegningen.....	7
Tre veis multi 2 ruter.....	81
Tredjefarge krav.....	45
Åpningen 1 grand.....	58
Åpningen 2 ruter.....	81
Åpningen 3 grand.....	103
Åpningen 3 kløver.....	99