

Åbners 2. melding:

Når du som åbner skal afgive din anden melding, går det i bund og grund ud på at beskrive kortene yderligere og på en sådan måde, at du sammen med makker skaber de bedste muligheder for at lande i bedste slutkontrakt.

Hvis makker i første melderunde har afgivet en støtte eller meldt sans, er det "bare" at lægge pointene sammen for så at bestemme, om slutkontrakten skal være udgang, delkontrakt, eller om makker eventuelt skal tages med på råd. Grunden hertil er, at svarer i så fald er limiteret.

I det følgende vil jeg gå i dybden med de situationer, hvor svarer er ulimiteret, altså efter ny farve. For overskuelighedens skyld vil jeg tage udgangspunkt i et konkret eksempel. Forestil dig derfor meldeforløbet 1kl - 1hj.

Som åbner har du nu, overordnet set, fire muligheder. Disse er i prioriteret rækkefølge:

Støtte til major 2. Ny farve 3. Melde sans 4. Genmelding af åbningsfarven

Ligesom ved svarers første melding gælder det, at hånden limiteres (fastlægges inden for et interval), så snart du enten melder sans eller en farve, der har været meldt før, eller genmelder åbningsfarven (dvs. sans, støtte eller genmelding).

Ved støtte eller genmelding indeles åbningshånden i:

- 12 - 15 (melder på 2-trinnet, dvs. 2 kl eller 2hj)
- 16 - 18 (melder på 3-trinnet, dvs. 3kl eller 3hj)
- 19 - 21 (melder med dobbeltspring, dvs. 4kl/3ut eller 4hj)

Bemærk, at åbner kan vælge at springe til 3ut som alternativ til 4kl.

Dette for ikke at forbigå 3ut. Husk at tælle trumpoint (ved støtte) eller langfarvepoint (ved genmelding), når du vurderer, inden for hvilket interval du befinder dig.

Ved sans inddeles åbningshånden i:

- 12 - 14 hp (melder sans billigst muligt dvs. her 1ut)
- 18 - 19 hp (melder sans med enkelt spring, dvs. her 2ut).

Husk, at åbningshånden ikke kan have 15 - 17 jævne, da åbningsmeldingen i så fald havde været 1ut, og med 20 - 21 jævne havde åbningen været 2ut.

De resterende intervaller er således 12 - 14 og 18 - 19.

Ved ny farve er åbner ikke nær så limiteret. Hvis du har svært ved at huske de øvrige meldinger i åbners anden melderunde, vil jeg anbefale, at du og din makker blot aftaler, at melding af ny farve er krav for mindst en runde og dermed ikke må passes.

Har du en god hukommelse, vil jeg dog foreslå, at du spiller med at ny farve viser:

- 12 - 18 efter 1-over-1 (f.eks. 1kl - 1hj, 1sp)
- 12+ efter 2-over-1 (f.eks. 1hj - 2kl, 2ru)
- 19 - 21 med spring (f.eks. 1kl - 1hj, 2sp) Fordelen ved at lave denne opdeling er, at svarer får mulighed for at passe til ny farve efter 1-over-1.