

2 klør meldingen

Når åbner har: 22 HP – eller 9 stik.

Åbner har 22 HP eller kan tælle til 9 sikre stik så skal åbner melde:
2 kl.

- 1) Åbner: Melder 2 kl
- 2) Svarer: Melder 2 ru

Hvis:

3a) Åbner har 5 sp eller 5 hj. Melder åbner 2 sp /2 hj.

3b) har åbner ikke 5 i major farverne, men en sans hånd – dvs jævn fordeling – melder åbner 2 UT.

3c) har åbner ikke 5 i major farverne eller jævn fordeling, må åbner have en lang ru eller kl. farve, og så melder åbner 3 ru / eller 3 kl.

Svarer:

Vurder derefter sin hånd for at se, om han skal passe. Hvis han ikke har HP eller point til en udgang, melder svarer pas.

Husk at åbner jo har 22 HP, men der kræves 26 HP eller point, når der er farvesammenfald.

Husk, at hvis åbner melder sp. eller hj., lover åbner 5 i farven, og svarer behøver kun 3 i farven for at kunne støtte.

Hvis Åbner melder 2 UT – (3b)

Svarer: kan nu bruge Stayman – kræver 4 HP og 4 i major farverne.

Eller overførsel – kræver mindre HP og 5 i major farverne.