

Sterke hender

Det er på mange måter gøy og spennende å få utdelt en sterk hånd. En forventer da å få mange stikk, og kan prøve å melde en høy kontrakt for å få mye poeng. Men når en får gode kort har en også mer å forsvare – det er stort sett mye enklere å melde med dårlige kort. Det byr også på utfordringer dersom en får gode kort selv, og makker får dårlige kort, da kan det være vanskelig å melde presist.

Vi skal her se på hvordan vi melder med veldig gode kort. Det vil være mest fokus på åpning 2♣, som ikke er dekt så mye i kurset eller på systemarket, sammenligna med feks. Stenbergs 2NT. Vi skal også gå litt mer i dybden på cuebids (kontrollmeldinger), som det heller ikke har vært så mye fokus på i kurs og systemark. Det kommer også noen eksempler på bruk av Blackwood som ikke er dekket i kurset.

Åpning 2♣

Åpning 2♣ er i vårt system det vi kaller kravåpning, altså en åpningsmelding som er krav. Vi setter grenser for å åpne 2♣ på 22 hp, eller en hånd som, med en gitt trumffarge, nesten alltid kan få 8.5 stikk. 8.5 stikk her betyr 8 sikre stikk og 50% sjanse for å få 9 stikk (Forutsatt at motpartens kort ikke sitter alt for uheldig). Eksempler kommer.

Siden 2♣ er krav, kan ikke makker passe hvis spilleren i mellom melder pass. Vi reserverer derfor svaret 2♦ til en hånd som har under 6 hp, uansett fordeling. Dette kaller vi “avslag”. Siden alle svake hender er på denne meldingen, vil et hvert annet svar være krav til utgang, siden vi nå har minst $22 + 6 = 28$ hp. Men burde ikke grensa vært på 2 hp, siden vi da har 24? Kanskje, men svarhånden kan alltså kreve til utgang selv etter å ha meldt 2♦ i første runde, så vi taper ikke noe her. Dessuten trenger ikke åpner ha 22 hp. En stikkrik hånd kan godt ha mindre.

Husk at dersom 2. hånd aksjonerer, kan svarhånden melde pass med dårlige kort. I en slik situasjon blir nå enhver aksjon fra svarhånden krav til utgang. Vi skal se litt mer på hva de ulike meldingene betyr senere.

Først skal vi se på noen regler, og så eksempler, på hvordan vi melder etter et avslag.

2♣ – Pass - 2♦

Når svarhånden avslår med 2♦, vet åpneren ganske mye om styrken til svarhånden, men ingenting om fordelingen. Det er derfor fordelingen vi først og fremst må melde oss frem til. Deretter kan vi ofte bare sette kontrakten, men dersom åpneren er veldig sterk, slik at slem fortsatt kan stå, kan vi få utfordringer.

Noen generelle regler for åpners melding i andre runde:

- Ny farge er krav til utgang. En hånd med mange spillestikk, men ikke nødvendigvis så ekstremt mye hp, melder slik.
- Alle meldinger i NT er ekte, og viser normalt NT-fordeling. Alle er begrenset i styrke, og ingen er krav.
- Hopp i farge bruker vi ikke til noe nå.

Åpning 2♣ - eksempel

Her har nord en hånd som er for sterk til å åpne 2NT.
Da åpner vi 2♣, og hvis syd melder 2♦, 2NT eller en annen farge vi ikke har, melder vi den billigste NT-meldingen i andre runde.

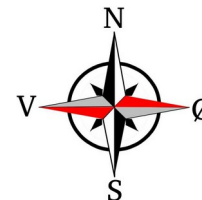
Hvis syd hadde meldt 2♥♠ her, melder vi 3♥♠ (vi trenger ikke melde 4, for 3 er krav!) i andre runde i stedet.

Dette er en av veldig få (om ikke eneste) måte å havne i delkontrakt etter åpning 2♣.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♦	Pass
2NT	Pass	Pass	Pass

♠ AQJ9
♥ AKJ9
♦ QJ
♣ KQ10

♠ K853
♥ Q74
♦ 52
♣ J876



♠ 1064
♥ 863
♦ AK643
♣ A9

♠ 72
♥ 1052
♦ 10987
♣ 5432

2♣ – Pass – 2♦ - Pass - NT

Med en NT-hånd som er for sterk til å åpne 2NT, åpner vi altså 2♣. Dersom makker melder avslag, velger vi nå trinn på NT-meldingen etter styrke fra tabellen til høyre.

3NT er nå bare en spillemelding, og svarhånden tar kun ut dersom den mener en annen kontrakt er bedre. 2NT er invitt til utgang, mens 4NT og 5NT er invitt til lilleslem. 6NT er både spillemelding, men også invitt til storeslem.

Hvorfor er ikke 7NT med i tabellen? Hvis du har styrke til å melde 7NT etter avslag hos makker, kan du likegodt åpne 7NT i stedet for 2♣. Så 7NT her hadde ikke gitt så mye mening. Har du feks. 37 HP (som er det meste du kan ha), eller 13 sikre stikk, så kan du åpne med 7NT, uten å gå via 2♣.

NT-melding	HP
2NT	22-24
3NT	25-27
4NT	28-30
5NT	31-33
6NT	34-36

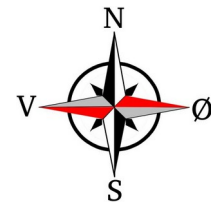
En sterk NT-hånd - eksempel

Her har nord styrke til 4NT etter 2♦ fra syd. Nå teller syd at de har 32-34 hp til sammen, og setter kontrakten i 6♥. Her kan det teoretisk sett mangle to ess, men det har de ikke mulighet til å skjekke nå. Syd må sette kontrakten direkte her, og da blir 6♥ best ut i fra den informasjonen syd har på det avgjørende tidspunktet.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♦	Pass
4NT	Pass	6♥	Pass
Pass	Pass		

♠ AQJ
♥ AKQJ
♦ AQJ
♣ KQ10

♠ K853
♥ 4
♦ 852
♣ J8763



♠ 109642
♥ 86
♦ K643
♣ 91

♠ 7
♥ 1097532
♦ 1097
♣ A54

Men er ikke 4NT Blackwood?

4NT er mest kjent som konvensjonen Blackwood, men 4NT kan også være kvantitativ (“for sterk til å melde 3NT når slem kan stå”), som i eksemplet over. I vårt system er dette den eneste posisjonen hvor 4NT er kvantitativ, alle andre steder er den Blackwood (med noen logiske unntak, hvor den typisk viser begge minor).

Huskeregelen for dette er at hvis 4NT hadde vært Blackwood her, så spør nord etter antall ess når syd kan ha 0 hp. Hvis nord ønsker det, kan nord like gjerne åpne 4NT. Altså er 4NT kvantitativ når nord går om åpning 2♣ (og får svar 2♦) først.

Appropo åpning 4NT: hvis du har en hånd som kun vil spørre etter antall ess uten å vite noe annet om makkers hånd, må du ha en ekstremt sterk hånd. Du kan typisk spille slem på egen hånd hvis makker har bare et ess. Men det kan være viktig at makker da har et gitt ess. Siden vi forventer kun mellom 0 og 2 ess hos makker nå, spør vi heller etter hvilket ess makker evt. har.

Svar på åpning 4NT blir da som følger: 5♣ med 0 ess (for å holde alle muligheter åpne i det tilfellet), og 5NT med 2 (eller flere) ess (da er det kort vei til storeslem). Med et ess kan du melde fargen du har esset i. Altså 5♦♥♠ eller 6♣.

Åpning 4NT - eksempel

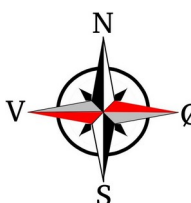
Her har nord 12 takstikk fra start av (sett at spar er trumf, selvfølgelig), og mangler bare kløver ess for å ha 13. Med en vanlig Blackwood her, ville ikke nord visst hvilket ess syd har om syd svarer 5♦. Men siden nord åpner 4NT, svarer syd hvilket ess han/hun har (om noen).

Dette spillet dukket opp for et av våre medlemmer en gang (ikke under klubbspilling hos oss), men det er kun nord's hånd som er korrekt gjengitt her (i fordeling og honnører – småkortene er tilfeldige). I det tilfellet var syd giver, og hadde en hånd som åpnet 1♥. Da ble det faktisk veldig vanskelig å finne ut om 7♠ står med vårt system, siden syd hadde nøyaktig et ess da også. Nord klarer ikke å finne ut hvilket ess syd har om syd åpner.

Nord	Øst	Syd	Vest
4NT	Pass	6♣	Pass
7♠	Pass	Pass	Pass

♠ AKQ86542
♥ AKQJ
♦ -
♣ 7

♠ 3
♥ 4
♦ QJ8532
♣ K10863



♠ J109
♥ 86
♦ AK764
♣ JQ9

♠ 7
♥ 1097532
♦ 109
♣ A542

Tilbake til åpning 2♣

Nå har vi sett på hvordan NT-hender melder etter 2♣ – 2♦. Neste steg er fargehender, altså 2♣ – 2♦ – 2♥♠, 3♣♦. Dette er krav til utgang.

Dersom din makker åpner 2♣, du melder 2♦, og makker så melder en ny farge, viser makker minst 5 kort i fargen. Nå kan makker godt ha den stikkrike hånda som kan ha under 22 hp. Du skal uansett si hvor mange kort du har i makkers farge:

- Med minst 3 kort i fargen, vis støtte ved å hoppmelde i kortfarge eller ved å melde makkers farge.
- Med 2 kort i fargen, meld NT (hvis du ikke har andre kortfarger, da melder du ny farge).
- Med 1 eller 0 kort i fargen, meld ny farge. (Denne kan også være en hånd som har 2 kort i fargen, men ikke kan melde NT på grunn av en annen kortfarge.)

Dette gjelder også dersom du har svart positivt etter åpning 2♣.

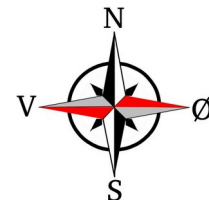
Åpning 2♣ - eksempel

Etter 2♣ – 2♦ – 2♥, skal syd fortelle hvor mange hjerter han/hun har. Med 3 eller flere, som her, kan syd vise både støtte i hjerter og kort kløver ved å hoppmelde i kløver (dette blir en Splinter). Kort kløver passer nord veldig godt, som ikke har noen tapere om syd har ♥A. Spar og kløver er allerede klarert. Dersom syd har 4 kort ruter, har de jo tilpass der også, og har ikke tapere med 3-2 sits. Tilsammen er det altså spill for 7♥ om syd har ♥A, og det finner vi ut med Blackwood.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♦	Pass
2♥	Pass	4♣	Pass
4NT	Pass	5♦	Pass
7♥	Pass	Pass	Pass

♠ A
♥ KQJ103
♦ AKQ5
♣ A107

♠ J987
♥ -
♦ J10862
♣ KQJ2



♠ 6542
♥ A7642
♦ 973
♣ 4

♠ KQ103
♥ 985
♦ 4
♣ 98653

Hender med en lang farge

Vi har nå sett hvordan svarhånda forteller hvor mange kort han/hun har i makkers farge (minst 3, nøyaktig 2 eller maks 1) når makker viser lang farge etter åpning 2♣. Hvis åpneren har en lang farge (som ofte er tilfelle i en stikkrik hånd), kan åpneren slå fast sin farge som trumf etter denne regelen (eller avtalen):

- Dersom en som åpner 2♣ senere melder en farge ekte to ganger, er denne fargen slått fast som trumf, uavhengig av hva svarhånda har i fargen.

Dersom du har en lang farge, og makker indikerer at han/hun har maks 1 kort i fargen, bør du ha minst 7 kort i fargen selv, hvor minst 3 er honnører, for å slå fast fargen som trumf på denne måten.

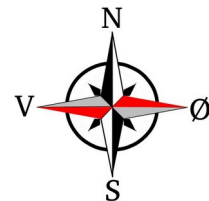
Hender med en lang farge - eksempel

Her har nord en lang kløverfarge som fungerer fint som trumf selv om syd skulle være renons. 3♥ etter 3♣ indikerer kort kløver, men når nord melder 4♣ (som er andre gang nord viser kløver – 2♣ meldingen teller ikke som å vise kløver), er kløver slått fast som trumf. 4♥ er altså cuebid, som viser kontroll i hjerter, og samtidig benekter kontroll i ruter. Nå ser nord at slem ikke står (motparten kan begynne spillet med å ta ess og konge i ruter), og setter kontrakten i 5♣ (som heller ikke står i dette tilfellet.)

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♦	Pass
3♣	Pass	3♥	Pass
4♣	Pass	4♥	Pass
5♣	Pass	Pass	Pass

♠ AK
♥ 52
♦ 54
♣ AKQJ1072

♠ J987
♥ KQJ
♦ J1086
♣ 53



♠ Q103
♥ 983
♦ AKQ2
♣ 986

♠ 6542
♥ A10764
♦ 973
♣ 4

Positivt svar på åpning 2♣

Frem til nå har vi sett på tilfeller hvor åpning 2♣ har fått svar 2♦, altså avslag. Men hva om svarhånda har minst 6 HP? Da svarer vi etter disse regelene:

- Med minst 5 kort i en farge, meld fargen (husk at du må melde 3♦ med ruter – 2♦ er jo avslag!).
- Med maks 4 kort i lengste farge, meld 2NT.

Hva om du har fordeling (4441)? Du kan melde 2NT da også, men hvis din singleton er ganske liten, og en av firekortsfargene har 3 eller 4 honnører, kan det være bedre å late som om du har fem kort i den fargen, og melde denne i stedet for 2NT.

Positivt svar på åpning 2♣

Alle positive svar er krav til utgang. Ut over det er systemet ganske likt som etter avslag:

- Når åpner melder en farge, skal svarhånda vise hvor mange kort en har i fargen på samme måte som etter avslag: støtt med 3, meld NT med 2 (og jevn hånd), og meld ny farge med maks 1 (eller om du har 2, men ikke jevn hånd).
- Dersom åpner melder en farge ekte to ganger, er denne fargen slått fast som trumf. Melding i andre farger etter dette er da cuebid og/eller konvensjoner, og ikke ekte.
- Merk at nå kan åpner velge å støtte svarhånda sin farge i andre runde, heller enn å melde egen farge. Melding i NT indikerer normalt 2 kort i fargen og jevn hånd med 22+ HP (ubegrenset styrke!). Hopp til 4NT er altså Blackwood etter vanlige regler.
- Husk at siden vi har krevd til utgang allerede i første runde så trenger vi ikke hoppmelde for å vise styrke. Vi kan melde så billig som mulig for å finne hvilken farge som skal være trumf. Hopp i farge er derfor Splinter i andre runde (og kun da!) om mulig, ellers cuebid.

Cuebid

Cuebid, eller kontrollmelding på norsk, kan være et vanskelig konsept, spesielt i enklere systemer. Vi skal derfor se litt nærmere på noen forskjellige situasjoner hvor cuebid dukker opp, og se hva de betyr og når de skal brukes.

Vi bruker cuebid når vi vurderer å melde slem . Hovedhensikten er å unngå å melde slem dersom motparten kan begynne spillet med å ta for ess og konge i en farge mot en lilleslem. Vi må også unngå å melde slem hvis motparten har to ess, og for å melde storeslem trenger vi alle essene. Essene skjekker vi med Blackwood.

Helt konkret avgis cuebid ved å melde i andre farger enn trumffargen, gitt at meldingen ikke har en annen avtalt betydning.

Kontroller

Hvis vi har et ess i en farge, eller hvis vi har en renons, og minst en trumf (helst flere), ser vi at motparten ikke kan vinne første stikk om de spiller ut fargen (sett bort i fra den lille sjansen for at de får stjeling, men det kan vi ikke skjekke på forhånd). Siden vi da kan vinne stikk i fargen i første runde, sier vi at vi har førsterundekontroll i fargen når vi har ess eller renons i fargen.

Hvis vi derimot har kongen eller har singleton i fargen (og trumf ved siden av!), kan vi ikke vinne første stikk. Men vi kan stort sett vinne stikk i andre runde (men ikke alltid – hvis motparten har både ess og dame som sitter riktig for motparten kan de vinne to stikk). Vi sier at vi har andrerundekontroll hvis vi har konge eller singleton.

Tilsvarende har vi tredjerundekontroll om vi har damen eller dobbelton i fargen.

Cuebid

Det viktigste vi sier når vi avgir et cuebid er følgende:

“ Makker – jeg vet ikke enda hva sluttkontrakten skal være”.

Hvis du vet hva sluttkontrakten skal være skal du ikke bruke cuebid – da skal du bare melde sluttkontrakten og bli ferdig med det. Det at du ikke vet hva sluttkontrakten skal være er ofte en veldig viktig opplysning til makker.

Cuebid og kontroller

Mer konkret sier et cuebid at du har kontroll i fargen du avgir cuebid i. I vårt system viser du første eller andrerundekontroll (eller begge). Altså ess eller konge eller renons eller singelton. Du sier med andre ord at motparten ikke kan begynne spillet med å ta to stikk i den gitte fargen. I tillegg sier du at en slem kan stå, altså at du ikke kan utelukke at det er for lite styrke, og at du ikke kan utelukke at det mangler kontroller i noen farge. Med andre ord – hvis du vet at det er for lite styrke, eller at det mangler kontroller i en farge, skal du bare melde utgang i avtalt trumffarge (eller i NT), og ikke avgi flere cuebid.

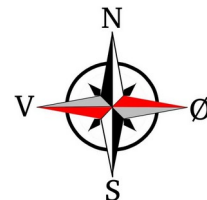
Cuebid - eksempel

Når N-S her avtaler trumf med 3♠, er bud i andre farger cuebid. Her er det ikke tvil om at slem kan stå med de opplysningene som er kommet frem til nå, siden begge er ubegrenset i styrke. Når syd skal velge cuebid, velger han/hun det nærmeste som passer. Siste bud er 3♠, så nærmeste cuebid blir da 4♣. Men syd har ikke kontroll i kløver, så syd må hoppe over 4♣. Neste farge da blir ruter. Her har syd andrerundekontroll, og melder da 4♦.

Nå ser nord at det mangler kontroll i kløver. Da står det ikke noe slem, siden motparten kan begynne spille ved å ta to stikk i kløver. Nå vet nord hva sluttkontrakten skal være: 4♠. Da melder nord 4♠. Nord skal altså ikke avgi cuebid 4♥ her, for da vil syd tro at nord også har kontroll i kløver, siden syd eksplisitt har benektet kontroll i kløver med ved å hoppe over 4♣ tidligere.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♠	Pass
3♠	Pass	4♦	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

♠ 87
♥ 1072
♦ J64
♣ J8762



♠ AQJ10
♥ AQ4
♦ AK107
♣ Q4

♠ K96432
♥ KJ93
♦ 2
♣ 95

♠ 5
♥ 865
♦ Q9853
♣ AK103

Cuebid - eksempel

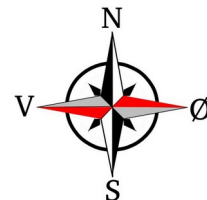
Når syd viser nøyaktig to kort i ruter med 3NT, slår nord fast ruter som trumf med 4♦. Nå kan slem definitivt stå, siden begge er ubegrenset i styrke. 4♦ ber samtidig syd om cuebid. Første bud som er ledig nå er 4♥, men syd har ikke kontroll i hjerter, og hopper da over 4♥. Neste som kommer er 4♠. Det blir riktig cuebid her, siden syd har kontroll i spar.

Når nord ser at syd mangler kontroll i hjerter, vet nord at ♥A er borte, så 7♦ skal ikke være sluttkontrakten. Men nord vet nå nok til å se at 6♦ skal være sluttkontrakten. Det er kun en direkte taper her, og N-S har etter alt å dømme nok styrke. Blackwood trengs ikke – nord melder 6♦ uansett hva syd svarer på Blackwood.

Det kan bli utfordringer med å bli kvitt taperen i kløver om syd har tre kløver som her, men det er flere muligheter. Kløveren kan sitte 3-3, nord kan spille ut ♠Q fra QJ i spar, eller en motspiller kan bli skvist i hjerter og kløver. Altså er det spill for 6♦, selv om den ikke garantert står.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♥	Pass
3♦	Pass	3NT	Pass
4♦	Pass	4♠	Pass
6♦	Pass	Pass	Pass

♠ 873
♥ K102
♦ 96
♣ J8762



♠ K96
♥ QJ953
♦ 72
♣ 953

♠ A10
♥ 7
♦ AKQJ104
♣ AKQ4

♠ QJ542
♥ A864
♦ 853
♣ 10

Når er en melding cuebid?

Det mest utfordrende i vårt system er å vite om en melding er cuebid, eller om den er noe annet. Det blir veldig omfattende å skulle lage et helt klart regelsett, siden det er så mange situasjoner som kan oppstå. Vi må klare oss med noen generelle regler som dekker frekvente situasjoner, og av og til må vi satse på at makker skjønner hva du prøver å si. Det er ikke så lett når en er nybegynner, men det er en del av spillet.

I de eksemplene vi har sett på frem til nå har det vært enkelt å skjønne hva som er cuebid: når trumf er eksplisitt avtalt, er bud i andre farger cuebid med mindre de er avtalte konvensjoner (feks. etter Blackwood). I tillegg har begge hendene vært ubegrenset i styrke. Men det er ikke alltid det er så enkelt. Vi skal videre se på litt vanskeligere situasjoner.

Å avtale trumf med cuebid

Det er ikke alltid vi kan avtale trumf ved at begge melder fargen, og samtidig kreve. Siden det kan ta noen runder før vi finner trumffargen, kan det være vi må melde feks. 4♥ for å avtale hjerter som trumf. Men 4♥ er ikke krav, det er jo en spillemelding, som ikke ber om cuebid. Det kan altså være nyttig å kunne avgir cuebid direkte, som samtidig avtaler en farge som trumf og viser interesse for slem. Men hvordan skal vi vite hva vi skal melde da, og hvordan vet makker at vi avgir cuebid? Og hva er nå trumffargen?

Å avtale trumf med cuebid

En måte å avtale trumf med cuebid på er å si at hopp i farge er cuebid med siste viste farge som trumf. Dette forutsetter at hopp i farge ikke er definert som noe annet, feks. flukt, Splinter eller ekte med ekstra styrke. Vi har eksplisitt avtalt når det er flukt (det er enkelthopp i farge etter åpning 1 i farge), så det tilfellet er greit. For å avklare når en hoppmelding er ekte, og når den er cuebid (utover de eksplisitte situasjonene på systemarket), kan vi si at dersom det billigste budet i en farge er ekte og krav, så kan hopp i fargen være cuebid. Logikken er at når det billigste budet er krav, trenger vi ikke hoppmelde for å vise fargen og ekstra styrke. Da er hoppmelding ledig til cuebid.

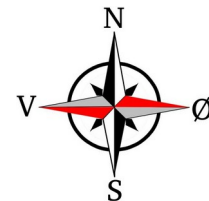
Hopp i farge som cuebid - eksempel

Når nord åpner 1NT, ser syd at 6♥ (eller kanskje til og med 7♥) er en aktuell kontrakt. Etter å ha overført, er nå hopp til 3♠ cuebid med siste viste farge – hjerter – som trumf. Hvorfor? Fordi 2♠ i samme situasjon hadde vært krav, så alle hender som vil vise spar kan melde 2♠. Hopp i farge er heller ikke avtalt til noe annet i denne situasjonen. Syd trenger at nord har kontroll i kløver for at slem skal stå, og avgir derfor cuebid.

Nord har ingen kontroller i minor å vise. Nord har også kun 2 hjerter, og ser at syd har kort spar. Nå har nords hånd blitt veldig dårlig, og nord tenker at 3NT kan være like bra som hjerterkontrakt. Men med så lang hjerter velger syd 4♥ likevel, men skjønner at nord har en dårlig 1NT-hånd.

Nord	Øst	Syd	Vest
1NT	Pass	2♦	Pass
2♥	Pass	3♠	Pass
3NT	Pass	4♥	Pass
Pass	Pass		

♠ 9873
♥ 102
♦ 74
♣ K8762



♠ 6
♥ KQJ9653
♦ AKQ
♣ 93

♠ AKJ10
♥ A7
♦ J962
♣ Q54

♠ Q542
♥ 84
♦ 10853
♣ AJ10

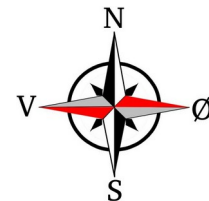
Hopp i farge som cuebid - eksempel

Etter 1♣ – 2♣, er hopp i ny farge fra nord eksplisitt definert som cuebid (hva betyr bud i ny farge uten hopp, bud i NT og i kløver?). Dette viser minst 5 kløver og ekstra styrke, og kontroll i fargen som meldes. Syd ser at slem kan stå, og cuebidder videre. Nå ser nord at ♥A er borte, men at 6♣ er en god kontrakt om syd har resten av essene. Før vi går på Blackwood må vi tenke på hva vi skal gjøre om vi ikke har nok ess. Dersom syd har 0 ess, blir svaret på Blackwood 5♣, som vi kan passe. Dersom syd har 1 ess (som syd fort kan ha her), blir svaret 5♦. Da kan vi flykte til 5NT, som antageligvis er helt greit her. Altså kan vi bruke Blackwood.

Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	Pass	2♣	Pass
3♦	Pass	3♠	Pass
4NT	Pass	5♥	Pass
6♣	Pass	Pass	Pass

♠ KJ10
♥ K7
♦ A8
♣ AQ8654

♠ 9873
♥ 10652
♦ K742
♣ 2



♠ Q654
♥ A984
♦ 10653
♣ 10

♠ A2
♥ QJ3
♦ QJ9
♣ AK973

Hopp i farge som cuebid - eksempel

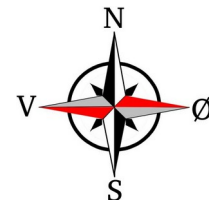
Etter 3♣ er 3♦ (og 3♠) ekte og krav, så hopp i en av de fargene er cuebid (men ikke hopp i hjerter – 3♥ er ikke krav!). Her passer 4♦ fint: det viser tilpass i kløver og kontroll i ruter. Men kan nord invitere til slem her, med bare 11 p? Ja, slem kan jo stå. Og siden nord med pass i åpning har vist maks 11 p, vil et cuebid si “jeg har alt du kan drømme om, gitt mine tidligere meldinger”.

Syd ser at et ess holder til en slem, men at to ess antagelig ikke holder til storeslem, som her. Dersom nord skulle ha 0 ess melder nord 5♣, som da blir en fin kontrakt.

Nord	Øst	Syd	Vest
Pass	Pass	1♣	Pass
1♥	Pass	3♣	Pass
4♦	Pass	4NT	Pass
5♥	Pass	6♣	Pass
Pass	Pass		

♠ A643
♥ AK103
♦ 4
♣ 9864

♠ 1095
♥ 9864
♦ KQ832
♣ 2



♠ KQJ7
♥ J2
♦ J10975
♣ 73

♠ 82
♥ Q75
♦ A6
♣ AKQJ105

3. rundekontroll

Et cuebid viser 1. (ess eller renons) eller 2. (konge eller singleton) runde kontroll i den meldte fargen. 3. rundekontroll betyr da dame eller dobbelton. En 3. rundekontroll kan være helt avgjørende i storeslem for å dekke en potensiell taper i en sidefarge.

Etter å ha brukt Blackwood (en eller to ganger) kan vi spørre etter en gitt 3. rundekontroll ved å melde fargen vi trenger 3. rundekontroll i, gitt at denne meldingen ikke kolliderer med andre bestemmelser (stopp-melding, 5♠ for å komme i 5NT eller spørsmål etter trumf dame). Det vanlige er å melde fargen på 6-trinnet, men det kan forekomme på 5-trinnet også. Dersom du har en 3. rundekontroll som makker spør etter på denne måten skal du melde 7 i trumffargen. Ellers melder du 6 i trumffargen.

3. rundekontroll - eksempel

Når syd melder 2♠, ser nord at for at 7♠ skal stå, så må syd ha ♠K og ♣A. Det kan nord finne ut med Blackwood. Dersom de to kortene er til stede, har nord bare en taper, og det er den tredje ruteren. Dersom syd har ♦Q eller maks to ruter – altså 3. rundekontroll, er denne taperen dekt.

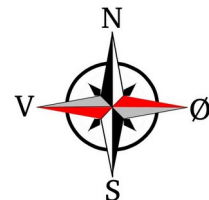
Nord går derfor rett på Blackwood (andre cuebids trengs ikke her), og spør etter 3. rundekontroll i ruter med 6♦ (melding i sidefarge under trumffargen på 6-trinnet). Syd har ikke 3. rundekontroll i ruter, og melder da 6♠. Dersom syd hadde hatt 3. rundekontroll, hadde syd meldt 7♠.

Hva med i hjerter, kan det ikke være en taper der også? Hvis du er uheldig ja, men som oftest ikke. Hvis syd har maks 3 er det ingen tapere, og med fire eller flere er det jo tilpass 4-4 i hjerter. Det er nok til at det er spill for 7♠.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♠	Pass
4NT	Pass	5♥	Pass
6♦	Pass	6♠	Pass
Pass	Pass		

♠ AQ104
♥ AKQ6
♦ AK5
♣ K8

♠ 3
♥ 98
♦ Q10832
♣ QJ942



♠ K9865
♥ 1075
♦ 764
♣ A10

♠ J72
♥ J432
♦ J9
♣ 7653

3. rundekontroll - eksempel


Se analyse på neste side.

Nord	Øst	Syd	Vest
2♣	Pass	2♠	Pass
3♥	Pass	4♠	Pass
4NT	Pass	5♣	Pass
5♦	Pass	5♠	Pass
6♣	Pass	7♥	Pass
Pass	Pass		

♠ A10
♥ AK7654
♦ AK
♣ AK8

♠ 3
♥ 98
♦ 108732
♣ QJ942

♠ QJ764
♥ 32
♦ Q95
♣ 765



♠ K9852
♥ QJ10
♦ J64
♣ 103

3. rundekontroll - eksempel

Se kortene og auksjonen på forrige side.

Siden $2\spadesuit$ er krav til utgang, vil $3\spadesuit$ i 2. runde være ekte og krav. $4\spadesuit$ er derfor cuebid, og viser støtte i hjerter (og styrke til å spille minst $5\heartsuit$!). For at $7\heartsuit$ skal stå trenger nord nå at syd har $\heartsuit Q$, $\spadesuit K$ og 3. rundekontroll i kløver. Og vi kan faktisk planlegge oss frem til at vi kan finne ut alt det! Syd kommer alltid til å svare $5\clubsuit$ på Blackwood her, så $5\diamondsuit$ kommer til å være ledig til å spørre etter $\heartsuit Q$. Hvis syd har $\heartsuit Q$, svarer syd $5\spadesuit$ om syd også har $\spadesuit K$, som vi alltid trenger. Da vil $6\clubsuit$ fortsatt være ledig til å spørre etter 3. rundekontroll i kløver!

Legg merke til at her spør vi etter 3. rundekontroll etter at vi har spurt etter trumf dame. Det er ikke alltid mulig, siden makker ofte svarer over den fargen vi trenger 3. rundekontroll i. Men i dette tilfellet kunne vi altså planlegge oss frem til at vi kunne gjøre det om de andre nøkkelkortene var tilstede.

Dersom syd mangler noen av de honnørene nord trenger og spør etter underveis, kan nord bare melde eller passe $6\heartsuit$ for å sette sluttkontrakten. Syd vil nemlig aldri melde over $6\heartsuit$ om noen av honnørene mangler.