

**C: Svarer til åbners 1 UT melding:**

**Svarer har en skæv hånd.**

**Svarer har 4 eller 5 i én eller begge major farver**

**Nord har åbnet med 1 UT.**

a) Modparten har passet. Dette er en betingelse, for at svarer kan melde en overførsel

**Overførsel:**

- 1) Svarer behøver ikke at have nogen HP. Dvs kan have fra 0 – 11
- 2) Svarer skal have en 5-farvet majorfarve

**Svarer skal gøre:**

- 1) Meld den farve, der er under den farve, som du har den 5-farvede majorfarve i. Dvs. – har du 5 spar, skal du melde 2 hjerter. Har du 5 hjerter, skal du melde 2 ruder.
- 2) **Åbner skal banke og derefter melde:**  
Den farve, som ligger over din meldte. Således bliver det åbner, der skal spille kortene, og svarer, der bliver bordet.  
Dette for, at den med de fleste point kommer til at spille kontrakten.

**D: Svarer til åbners 1 UT melding:**

a) Modparten skal have passet. Dette er en betingelse, for at svarer kan melde en Stayman.

**Staymann:**

- 1) Svarer skal have mindst 9 eller 10 HP
- 2) Skal have 4 hjerter eller 4 spar eller 4 både hjerter og spar

## **Svarer skal**

**1) Meld 2 klør**

**Åbner skal banke – og derefter melde**

- |                     |  |
|---------------------|--|
| <b>1) 2 ruder</b>   | <b>benægter 4-i major og vil spille sans</b> |
| <b>2) 2 hjerter</b> | <b>har 4 hjerter og måske 4 spar</b>         |
| <b>3) 2 spar</b>    | <b>har 4 spar men ikke 4 hjerter</b>         |

## **Svarers 2. melding**

**1) Efter åbners 2 ruder    Meld 2 sans**

**2) Efter åbners 2 hjerter    Hvis svarer har 4 hjerter: meld  
3-4 hjerter afhængig af dine egne point.  
Hvis svarer havde 4 spar (og ikke 4 hjerter): meld 2  
spar**

**3) Efter Åbners 2 spar    Har svarer 4 spar: meld videre i  
Spar  
Har svarer ikke 4 spar, men kun hjerter-    Meld 2 sans**