

## Undervisning

Side 4

### Indmeldinger:

- 1) 10 – 17 HP
- 2) En god 5 farve
- 3) Tæl tabere. Dette gennemgås særskilt.
- 4) Læg makkers stik til, som er fundet ved at se, om I er i gunstig, ugunstig eller lige zone
- 5) Indmelders kort skal kunne gøre sig gældende over for åbners. Skal således have lige så mange HP som åbner lover, når åbner melder UT. DVS indmelder, skal have mindst 15 HP

Hvis kravene ikke er opfyldte, kan der blive tale om en oplysningsdobling. Denne gennemgås senere.

### Tæl taberer:

**Es, K, D ----- Kn, x,x,x,x, osv**

**De 3 første kort, kan tælle som tabere.**

**DVS, der kan være højst 12 tabere.**

**Hver gang, vi mangler et af de 3 kort, kan vi tælle en taber.**

**Betingelsen er, at vi har et kort med mindre værdi, som vi kan modsvarer det med.**

**Mangler vi f.eks et Es, og vi har et kort med en værdi under damen, - så har vi en taber.**

**DVS for at få 3 tabere i en farve, skal vi have 3 kort med værdi under damen.**

**Mangler vi alle 3 kort og har vi kun 2 i farven, har vi kun 2 tabere.**

### Hvorfor skal vi tælle tabere?

**Jo, for at finde ud af, hvor mange stik, vi kan få.**

**Har vi 5 tabere, skal vi trække de 5 fra det fulde antal stik, der er mulighed for – nemlig 13 stik – Vi kan få 8 stik.**

**Makker skal hjælpe med stik**

**Men vi har jo en makker, som skal hjælpe os.**

**Og makkeren kan vi sætte til et bestemt antal stik, afhængig af, om vi er i zonen eller uden for zonen.**

**Reglen er:**

**Gunstig zone: vi er uden for/modparten er i: makker sættes til 3**

**Lige zone: vi er i/u for zonen, det samme er modparten: makker sættes til 2.**

**Ugunstig zone: vi er i/ modparten udenfor: makker sættes til 1**