

## Svage 2 åbninger

**Åbninger med: 2sp eller 2 hj eller 2 ru:**  
**Alle disse åbninger er svage meldinger.**

Hvornår:

**Åbner** har 6 – 11 HP.

Har en god **6 farvet** kulør med mindst 2 honnør i farven og melder denne.

**Svarer** har under 15 HP: **Melder pas**

**Svarer** har 15 HP: **Melder 2 UT (åbner banker)**

**Svarer vil nu have mere at vide, om åbners hånd.**

**1) vil vide om åbner har: 6 – 8 PH. Eller: 9 – 11 HP**

**2) hvor er HP: Er de i den meldte farve. Eller er de ikke i den meldte farver.**

1a) klør og ruder viser: 6 – 8 HP (svag)

1b) hjerter og spar viser: 9 – 11 HP (stærk)

2a) klør og hjerter viser HP uden for den meldte farve (svag)

2b) ruder og spar viser HP i den meldte farve (stærk)

**Åbner** melder derefter enten:

3a) 3 klør (svag – svag)

3b) 3 ruder (svag – stærk)

3c) 3 hjerter (stærk – svag)

3d) 3 spar (stærk – stærk)

**Svarer:** skal banke, da åbner ikke har afgivet en reel melding.

Derefter vurderer svarer, hvad han vil melde. Han har jo den stærkeste hånd.