

# Åpninger på 2-trinnet

Akkurat som vi kan åpne på 1-trinnet, er det også mulig å åpne på 2-trinnet. Betydningen av denne åpningen avhenger av hvilken farge (eller NT) du åpner. Vi bruker  $2\clubsuit$  og 2NT til å vise sterke hender, og  $2\diamondsuit$ ,  $2\heartsuit$  og  $2\spadesuit$  til å vise svake hender med en god 6-kortsfarge. Denne bruken av  $2\diamondsuit$ ,  $2\heartsuit$  og  $2\spadesuit$  kalles også svake 2.

## 1 Åpning 2NT

Åpning 2NT viser det samme som åpning 1NT, bare med poengstyrken 20-21 poeng. Altså må vi fortsatt ha en jevn hånd. Svarene på 2NT blir det samme som over 1NT. La oss se på et eksempel:

**Nord**

$\spadesuit$  AK2

$\heartsuit$  QT8

$\diamondsuit$  AQ32

$\clubsuit$  KQ7

Vi har 20 poeng og en jevn hånd, så vi åpner 2NT.

### 1.1 Grandintervallene

Siden vi ofte har både åpning og en jevn hånd, så er dette en viktig håndtype å kunne vise makker i meldingsforløpet. Hvor sterke vi er avgjør hvordan vi viser dette. Her er en liten huskeliste over hvordan vi åpner med de ulike grandintervallene:

**12-14 poeng** Åpne 1 i farge og gjenmeld grand billigst mulig (f.eks  $1\diamondsuit$  -  $1\spadesuit$  - 1NT)

**15-17 poeng** Åpne 1NT

**18-19 poeng** Åpne 1 i farge og gjenmeld grand med hopp (f.eks  $1\clubsuit$  -  $1\heartsuit$  - 2NT)

**20-21 poeng** Åpne 2NT

**22-24 poeng** Åpne  $2\clubsuit$  og gjenmeld grand billigst mulig (f.eks  $2\clubsuit$  -  $2\diamondsuit$  - 2NT)

## 2 Åpning 2♣

Noen ganger har vi så gode kort at selv om makker skulle ha 0 poeng så kan det stå utgang vår vei. Dersom vi åpner på 1-trinnet med slike hender risikerer vi at makker passer hvis han har dårlige kort (husk at han trenger rundt 6 poeng for å ha nok til å melde). Derfor trenger vi en melding som viser at vi har sterke kort, og at makker ikke har lov til å passe. Vi bruker 2♣ til dette, og denne meldingen sier ingenting om kløverfargen vår, bare at vi er sterke.

Når vi åpner 2♣ har vi som regel 1 av 3 mulige håndtyper:

- En sterk hånd med minst 20 poeng og en lang farge (minst 5 kort)
- En jevn hånd med minst 22 poeng (se grandintervallene under åpning 2NT)
- En veldig spillesterk hånd (hånd som kan ta masse stikk uten nødvendigvis å ha masse poeng), ofte med en lang farge.

De jevne hendene vises ved å gjenmelde NT, de andre hendene vises ved å melde den lange fargen ved neste anledning.

La oss se på noen eksempler på disse håndtypene:

**Nord**

1. ♠ AK7  
♥ AKJT98  
♦ AK3  
♣ 4

Vi har 22 poeng, og har nesten utgang på egenhånd. Vi åpner 2♣, og planlegger å melde hjerterfargen neste gang.

**Nord**

2. ♠ KQ5  
♥ AK6  
♦ AKJ32  
♣ K3

Vi har 23 poeng og åpner 2♣, og planlegger å melde 2NT neste gang siden vi har en jevn hånd.

Nord

♠AKQT9532

3. ♥Q2

♦A5

♣5

Vi har bare 15 poeng, men en veldig spillesterk hånd. Med spar som trumf har vi mest sannsynlig 9 stikk alene (8 sparstikk og ruter Ess). Hvis makker har hjerter konge eller ruter konge har vi nesten alltid minst 10 stikk. Vi har en altfor spillesterk hånd til å åpne med bare 1♠, så vi åpner 2♣, og planlegger å gjenmelde 4♠ for å vise ca 9 spillestikk i spar.

## 2.1 Svar på åpning 2♣

Hvis vi har en hånd med litt poeng og en god farge kan vi melde denne fargen. Vi sier gjerne at en god farge inneholder 2 av 3 topphonnører (topphonnører = ess, konge eller dame). Ellers melder vi 2♦ som blir en slags hvilemelding som lar makker beskrive hånden sin bedre. Merk at 2♦ her er en kunstig melding som betyr at den ikke sier noe om ruterfargen vår, kun at vi vil at makker skal beskrive hånden nøyere. Vi kan melde 2♦ både på hender med 0 poeng, og på hender som er ganske sterke, men som ikke har noen god farge.

I de fleste tilfeller er åpning 2♣ krav til utgang (det vil si at det ikke er lov til å passe før man har meldt en kontrakt på minst utgangsnivå). Det finnes 2 unntak:

- Meldingsforløpet går 2♣ - 2♦ - 2NT. Åpner har nå vist en jevn hånd med 22-24 poeng. Hvis svarer har 0-2 poeng kan han passe.
- Meldingsforløpet går 2♣ - 2♦ og åpner melder enten 2♥ eller 2♠. Nå vil 3♣ fra svarer vise en hånd med 0-3 poeng. Denne meldingen kalles **second negative** og sier ingenting om kløverfargen, bare at svarer har 0-3 poeng. Hvis åpner gjentar fargen sin på 3-trinnet er det lov å passe.

La oss se på noen eksempler:

Nord

♠ KQT53

1. ♥ K2

♦ 8743

♣ 53

West North East South

Pass ?

Vi har 8 poeng og en brukbar sparfarge med 2 topphonnører (konge og dame). Vi melder  $2\spadesuit$  for å vise dette og samtidig etablere et utgangskrav. Nå kan vi ikke lenger passe under utgangsnivå.

Nord				
	West	North	East	South
2.	$\spadesuit$ Q9854			
	$\heartsuit$ 432			$2\clubsuit$
	$\diamondsuit$ A3	Pass	?	
	$\clubsuit$ KJ4			

Vi har hele 10 poeng, men sparfargen er litt for dårlig til å melde. Vi svarer  $2\diamondsuit$  som en hvilemelding, og ber makker beskrive hånden sin bedre.

Nord				
	West	North	East	South
3.	$\spadesuit$ 4			
	$\heartsuit$ Q8642			$2\clubsuit$
	$\diamondsuit$ 9742	Pass	?	
	$\clubsuit$ 843			

Vi har en elendig hånd, og må bare svare  $2\diamondsuit$ . Vi har hverken poeng nok, eller god nok hjerterfarge til å melde  $2\heartsuit$ . Hvis makker melder  $2\spadesuit$  planlegger vi å melde den kunstige meldingen  $3\clubsuit$  for å vise 0-3 poeng uten støtte i spar. Et mulig meldingsforløp med denne hånda kan være slik

West	North	East	South
			$2\clubsuit$
Pass	$2\diamondsuit$	Pass	$2\spadesuit$
Pass	$3\clubsuit$	Pass	$3\spadesuit$
Pass	Pass	Pass	

### 3 Svake 2

De resterende åpningene på 2-trinnet ( $2\diamondsuit$ ,  $2\heartsuit$  og  $2\spadesuit$ ) bruker vi som det vi kaller svake 2. De viser en ganske brukbar 6-kortsfarge i meldte farge, men har ca 5-10 poeng. Det er generelt 2 grunner til å åpne med svake 2:

- Vi ønsker å gjøre det vanskeligere for motparten å finne deres riktige kontrakt. Derfor åpner vi på 2-trinnet og tar bort masse melderom.

- Vi gir makker et godt bilde av hånden vår slik at han er i god stand til å avgjøre om det er vi som skal ha kontrakten, eller hvordan motspillet skal gå om motparten vinner kontrakten.

Her er noen eksempler:

**Nord**

1. ♠ 63  
♥ 82  
♦ AQJ632  
♣ Q54

Vi har 9 poeng og en god 6-kortfarge i ruter. Vi åpner 2♦.

**Nord**

2. ♠ KQT982  
♥ 642  
♦ 7  
♣ 632

Vi har bare 5 poeng og er i nedre sjiktet poengmessig, men sparfargen er såpass god at vi åpner 2♠.

**Nord**

3. ♠ A4  
♥ J96532  
♦ K2  
♣ J42

Vi har 9 poeng, men hjerterfargen er veldig dårlig. Skal vi åpne 2♥ lover vi en bedre farge enn dette. Vi sier pass.

### 3.1 Svar etter åpning svake 2

Når makker har åpnet svake 2 har vi 4 muligheter:

**Pass** Vi har ikke noen god støtte til makkers farge, og har ikke nok poeng til at det kan stå noen utgang vår vei.

**Ny farge** Hvis vi melder en ny farge viser dette gode kort og er en slags invitt til utgang, men det er ikke krav og makker kan passe hvis han har minimum (5-7 poeng) uten støtte i fargen vår. Dersom makker har maksimum (8-10) må han finne en melding.

**2NT** Kravmelding som ber makker melde en farge han har 0 eller 1 kort i (en singleton eller renons). Med 5-7 poeng uten en slik kortfarge meldes 3 i åpningsfargen, med 8-10 poeng meldes 3NT.

**Støtte makkers farge** Med litt støtte i makkers farge og litt poeng kan vi melde 3 eller 4 i hans farge. Dette skal passes av makker. Har vi en invitthånd må vi bruke 2NT først.

Eksempler: Makker åpner 2♠ og vi sitter med:

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3	Hånd 4
♠ 92	♠ 7	♠ K42	♠ Q64
♥ KQJ3	♥ AQJ87	♥ A532	♥ 52
♦ AQ3	♦ K52	♦ AQT7	♦ AT7
♣ J865	♣ AQ97	♣ Q3	♣ KQ42

Med **Hånd 1** har vi 13 poeng, men ikke noen god støtte til makker. Her kan det ikke stå utgang vår vei når makker har 5-10 poeng, så vi melder pass.

Med **Hånd 2** har vi 16 poeng, og hvis makker har støtte til oss i hjerter, eller maksimum (8-10 poeng) kan det kanskje stå 3NT eller 4♥. Vi melder 2♥ som kan passes, men om åpner ikke er minimum, eller om han har støtte til oss i hjerter, vil han finne en melding, og vi er godt rustet til å finne riktig utgangskontrakt.

Med **Hånd 3** har vi 15 poeng og støtte til makkers sparfarge. Hvis makker har 8-10 poeng eller har kortfarge i hjerter vil vi være i 4♠. Vi melder 2NT for å høre nærmere hva makker har. Hvis han melder 3♥ (som betyr 0 eller 1 kort i hjerter) så melder vi 4♠. Hvis han melder 3♠ som viser minimum (5-7 poeng) så passer vi. Melder han 3NT som viser 8-10 poeng så melder vi 4♠.

Med **Hånd 4** melder vi 3♠. Vi har litt poeng, men ikke nok til utgang. I tillegg har vi støtte til makkers farge. Vi melder 3♠ for å ta bort enda mer melderom fra motparten. Dette er ikke en invitt (da går vi veien om 2NT) så makker skal passe.

## 4 Huskeliste

- Åpning  $2\clubsuit$  viser en veldig god hånd, enten i poengstyrke, spillestyrke, eller begge deler. Åpningen er kunstig og sier ikke noe om kløverfargen. Det er ikke lov til å passe om makker åpner  $2\clubsuit$ .
- Hvis makker åpner  $2\clubsuit$  og vi har en god farge på minst 5 kort med minimum 2 av 3 topphonnører kan vi melde denne fargen. På de aller fleste andre hender melder vi  $2\diamond$  som en *hvilemelding* som ber makker beskrive hånden sin nærmere.
- Åpning 2NT viser 20-21 poeng og en jevn hånd. Husk grandintervallene.
- Åpning  $2\diamond$ ,  $2\heartsuit$  eller  $2\spadesuit$  kalles svake 2. De viser gode 6 kort i meldte farge, men ca 5-10 poeng.
- Vi åpner svake 2 for å ta bort melderom fra motparten (dette kalles derfor også for en sperremelding), og for å gi en god beskrivelse av hånden vår til makker.

## 5 Oppgaver

### 5.1

1. Makker åpner  $2\heartsuit$ . Hvor mange hjerter har han, og hvor mange poeng?
2. Du åpner  $2\spadesuit$  og makker melder 2NT. Har du lov til å passe?
3. Makker åpner  $2\spadesuit$  og du svarer 2NT. Makker melder  $3\clubsuit$ . Hva slags kort har han vist?
4. Makker åpner  $2\clubsuit$ . Har du lov til å passe?
5. Makker åpner  $2\clubsuit$ . Hva slags type kort kan han ha?
6. Makker åpner  $2\clubsuit$  og dere melder slik:  $2\clubsuit$ - $2\diamond$ - $2\heartsuit$ . Hva melder du nå om du har 0-3 poeng?

## 5.2 Svar

1. Makker har en 6-korts brukbar hjerterfarge. Han har ca 5-10 poeng.
2. Nei. Makker melder slik for å spørre hva du har. Hvis du har en singleton eller renons (0 eller 1 kort) i en farge så melder du denne fargen på 3-trinnet. Hvis du ikke har det og er minimum (5-7 poeng) melder du 3 i åpningsfargen; er du maksimum (8-10) melder du 3NT.
3. Makker har vist fra åpningen at han har 6 kort i spar og 5-10 poeng.  $3\clubsuit$  viser at han har 0 eller 1 kort i kløver.
4. Nei. Makker trenger ikke ha en eneste kløver, men kan godt ha 10 stikk på egenhånd i en annen farge. Selv med 0 poeng og 7 kløver må du melde noe ( $2\diamond$  i dette tilfellet).
5. Vanligvis er han sterk poengmessig med minimum 20 poeng og en ujevn hånd, eller minimum 22 poeng med en jevn hånd. Han kan også ha en spillesterk hånd med mange stikk uten nødvendigvis å ha masse poeng.
6. Da melder du  $3\clubsuit$  (second negative) som er kunstig og ikke sier noe om kløveren, bare at du har 0-3 poeng.