# Transfer Walsh – eller revideret nusineklør

Denne variant af Nusine klør, er i bund og grund et naturligt system, hvor der er indlagt en række transfer svar efter åbning 1♣︎ og 1♦︎.

Fordelene ved transfersvar er de samme som transfersvar efter åbning 1NT:

* at beskytte den formodede stærke hånd mod gennemspil ved at få kontrakten på den stærke hånd.
* At give meldeplads så svarer lettere kan få beskrevet sin hånd.

# 

# Transfersvar efter 1 klør

Svarers 1. melding er at sammenligne med Jacobys transfersvar efter 1NT åbning. Der loves i Nusine klør en fire+ farve i transferfarven.

*Transfersvar efter 1NT Nusineklør*

**NORD SYD NORD SYD**

1NT 2♦︎ = mindst 5♥︎ 1♣︎ 1♦︎ = mindst 4♥︎

1NT 2♥︎ = mindst 5♠︎ 1♣︎ 1♥︎ = mindst 4♠︎

1NT 2♠︎ = overførsel til minor 1♣︎ 1♠︎ = mindst 5♦︎

## Kort om kløråbningen

* Transfer er implementeret efter 1♣︎ åbning - inspireret af Jacobys transferprincipper efter 1NT åbning.
* Konventionen XY-NT er i brug i to situationer:
  + i sin traditionelle form efter genmelding 1NT fra åbner og
  + når der er fundet fit (mindst en 5-3 fit) på et trinnet efter 1♣︎ åbning. For forståelsens skyld, har konventionen fået navneforandring til: XYZ[[1]](#footnote-1).
* Walsh principper efter åbningen 1♣︎ åbning er fuldt implementeret, således at der er fokus på at vise sin majorfarve.
* Slow and fast arrival principperne er en del af grundsystemet.

## Staubs 1 klør

I de fleste systemer med femfarveåbning i major, er der usikkerhed omkring åbningsfarvens længde i begge minorfarverne. Det løses ved, at man åbner med længste minor. Det giver den udfordring, at man aldrig er helt sikker på, om der er tre eller flere kort i åbningsfarven.

Staubs 1 klør håndterer minor problemet ved at lade 1♣︎ være eneste åbning hvor man ikke er sikker på om der er tale om en ægte farve.

* 1♣︎ åbningen indeholder ALLE jævne hænder med 12 (11 gode med 7 tabere) til 14 hp. eller 18 til 19 hp., uden 5 farve i major. Der kan således være ned til en doubleton i ♣︎.   
  1♣︎ meldingen skal derfor alerteres.
* 1♣︎ åbningen indeholder ligeledes 3352 fordelinger med femfarve i ruder og 11-14/18-19 hp.
* Melder åbner en ny farve i anden melderunde, viser det mindst 5 klør (Walsh princip). Det er således kun efter en NT genmelding fra åbner, at der er tvivl om hvorvidt åbner har længde i klørfarven.

Ved brug af ”Staubs 1 klør” som princip for 1♣︎ åbningen, er der mulighed for en bedre afgrænsning af 1♦︎ meldingen.

* 1♦︎åbningen viser som oftest en 5 farve og er ALTID ubalanceret.
* Når 1♦︎ meldingen IKKE er en femfarve, har åbner 4441 fordeling med single klør.

## Walsh principper

### for svarer

Efter 1♣︎ er transfer Walsh i spil, så svarer kan vise sin majorfarve ved sin første melding - fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦= Mindst 4♥, 6 + hp

Vi melder en 4-kort major farve før længere ruder med mindre man har en hånd der kan kræve til udgang. Har man en game krævende hånd med længere ruder meldes 1♠ (viser ruder) og efter åbners svar meldes en kortere major farve.

Har svarer 4-4 i ruder og en majorfarve og 12+ vises majorfarven ved transfer. Ruderfarven kan herefter ikke vises, så svarer må vise sin hånd ved at melde NT.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥ = Mindst 4♠, 6 + hp eller

Vi melder 1♠ med ruder uden major eller hvis vi har længere ruder med en major og har en hånd der efterfølgende kan kræve til udgang.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠ = Mindst 5♦,6+ hp

Har svarer kun en firfarve i ruder og 6-10 hp. skal der svares 1NT.

**Nord Syd**

1♣︎ 1NT= 6-10 hp. benægter 4-kort major og viser altid mindst 3 klør – i de tilfælde hvor svarer har en 3343 fordeling med fire ruder. Åbner kan derfor altid flytte meldingen til 2 klør med 5 farve i klør.

## Walshprincipper for åbner

Når åbner i 2. melderunde melder eller genmelder i farve viser det altid en ubalanceret hånd med mindst fem kort i åbningsfarven.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♠︎ = mindst 5♣︎ og 4♠︎[[2]](#footnote-2)

Det betyder, at åbner med en jævn hånd og 4♠︎ skal melde NT i anden melderunde. For at finde en eventuel spar fit skal man over XY-NT konventionen (se denne).

En ubalanceret hånd med klør kan således identificeres på et trinnet.

**Ulempe ved Walsh princip**

Har svarer en hånd med begge majorfarver og er svag er det svært at finde en spar fit på to trækket. Det viser sig dog ofte, at det er bedre at spille 1NT end at spille på totrinnet i en majorkontrakt.

# 1 klør åbning

Indeholder følgende hænder:

* 11-14 jævne uden femfarve i major medmindre der er en længere klørfarve – dog højest 7 tabere.
* 18-19 jævne uden femfarve i major.
* Max 7 tabere med mindst fem farve i klør.
* 11-14 med femfarve i ruder og 3253, 3352. 2353 fordeling
* 11+ med 4-4-1-4, 4-1-4-4, 1-4-4-4 fordelinger.

Svarer melder sine farver efter Walsh principper. Det betyder i praksis, at farverne er sorteret i Walsh´s ”meldeorden”: 1. hjerter, 2. spar og 3. ruder.

## Oversigt over svarmuligheder efter 1 klør

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎ viser 6+hp. med 4+♥︎

1♥︎ viser 6+hp. med 4+ ♠︎

1♠︎ viser 6+hp. med 5+ ♦︎

1NT viser ♣︎ eller ♦︎[[3]](#footnote-3) og 6-10 hp. Der kan være en hel del klør – dog max. 10 hp.

2♣︎ viser 5 klør og 5-9 hp. benægter en firfarve i major.

2♦”multi”= enten:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6♥ eller
2. Krav til udgang med mindst 6 kort i ♥ og højst en hjertertaber eller
3. gamekrævende hånd med præcis 4 ♥ og 5+ kort i klør.

2♥”multi” = enten:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6♠︎ eller
2. krav til udgang med mindst 6 kort i ♠︎ og højst en spartaber eller
3. gamekrævende hånd med præcis fire ♠︎ og 5+ kort i klør.

2♠ = 11+ hp. og mindst femfarve i klør.

2NT = 11-12 hp. Benægter 4+ kort i majorfarverne.

3♣︎ = spær i ♣

3♦= spær i ♦

3♥ = god spær i ♥ (dårlig spær meldes via 2♦)

3♠ = god spær i ♠ (dårlig spær meldes via 2♥)

3NT = Naturligt 13-15HP, benægter majorfarver.

4♣ = Spær

4♦ = Spær

4♥ = Spær

4♠ = spær

# De videre meldinger efter 1 klør – 1 ruder/hjerter

Da svarene 1♦︎ og 1♥︎ begge er majortransfer, behandles de samlet.

## Åbner viser højest 2 kort i transferfarven ved at melde andet end transferfarven

Alle farve genmeldinger, der ikke sker ved spring, samt alle genmeldinger i NT benægter tre+ kort i transferfarven. De videre meldinger trækker på forskellige systemkonventioner. Her er et overblik over betydning samt hvilke konventioner der er knyttet op på genmeldingen.

**Overblik**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦ **Konvention/aftale**

1♠ = 11+, mindst 5♣︎ og 4♠︎ Walsh princip

1NT= 11-14 hp. balanceret XY-NT

2♣︎ = 11-15 hp, mindst 5♣︎ Bourkes Relay

2♦︎= 16+ hp, mindst 5♣︎ og 4♦︎ Reverse Lebensohl

2NT = 18-19 hp, balanceret 3♣︎ as forcing

3♣︎ = 16-18 hp. 6+ ♣︎ Ny melding er UK

3NT = 19+ og 6+♣︎ Ny farve er sleminteresse

## Åbner viser mindst tre kort i transferfarven

I dette afsnit præsenteres forskellige sekvenser og håndtyper når transfer accepteres

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥

Og

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1♠︎

### Den svage hånd med primær støtte

Springer åbner til 2♥︎ (eller 2♠︎ efter en spar transfer), viser det

præcis 4 hjerter og 11-12 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

2♥= 11-12hp. med primær støtte. Her spærrer vi maksimalt efter ”loven” da vi har mindst 8 hjerter tilsammen.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

2♠︎= 11-12hp. med primær støtte. Her spærre vi maksimalt efter ”loven” da vi har mindst 8 spar tilsammen.

### Den gode åbningshånd (6 tabere)med primær støtte

Efter **1**♣ **- 1**♦, viser åbner 4-korts ♥︎ støtte og 13-14 hp. ved at melde hjerter billigst muligt efter svarers anden melding - fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2NT =11-12 hp.

3♥= 4 hjerter og 13-14hp

eller

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1NT = 6-10 hp.

2♥= 4 hjerter og 13-14 hp.

**Nord Syd**

**1**♣1♥︎

1♠ 1NT

2♠︎= 4 spar med 13-14 hp.

### 

### Stærke balancerede hænder med primær støtte

Springer åbner til 3♥︎/3♠︎:

præcis 4 hjerter og 18-19 jævn eller semi jævn. fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

3♥= 4 hjerter og 18-19 jævn eller semi jævn hånd

Springer åbner til 4♥︎/4♠︎:

præcis 4 hjerter og 20-21 semi jævn. Da en jævn hånd med 20-21 hp. åbnes med 2♦︎.

## 

## 

## Når åbner har 3-kortstøtte i transferfarven

Andre meldinger end støtte i svarers meldte farve i 3. melderunde viser MAX. 3 hjerter. Fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1♠

2NT= 3 hjerter og 18-19 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1NT

**2**♣ = 3 hjerter og 5+ klør max 15 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1NT

**3**♣ = 3 hjerter og 5+ klør og 16-18 hp.

### Minisplinter og splinter efter svarers transfer

Åbner kan springe i anden runde for at vise stærke hænder med mindst 4-kortsstøtte i transferfarven og kortfarve eller en god sidefarve i klør.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

2♠︎ = 15-17 hp. og mindst 4♥︎, 4♣︎ og kortfarve i spar - minisplinter

2NT= 18-19 hp. og højest 2 hjerter

3♣︎ = 15-18 hp. og mindst 6 klør og højest 2♥︎

3♦︎ = 15-17 hp. og mindst 4♥︎, 4♣︎ og kortfarve i ruder - minisplinter

3♥︎ = 18-19 hp. 4♥︎ og balanceret

3♠︎ = 18+ hp, 4♥︎, kortfarve i ♠︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

3NT = 18+ med lang klør. En hånd der lige præcis ikke er stærk nok til en kravåbning. Højest 2♥︎

4♣︎ = 18+ hp. 4♥︎, 5+ klør med mindst to tophonnører. Sædvanligvis uden kortfarver

4♦︎ = 18+ hp. 4♥︎, single ruder og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

4♥︎ = 20-21 hp. sædvanligvis ubalanceret med klør og hjerter.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

2NT = 18-19 balanceret og højest 2♠︎

3♣︎ = 15-18 hp. og mindst 6 klør og højest 2♠︎.

3♦︎ = 15-17 hp, mindst 4♠︎, kortfarve i ♦︎ og 4+ klør. - Minisplinter

3♥︎ = 15-17 hp, mindst 4♠︎, kortfarve i ♥︎ og 4+ klør. - Minisplinter

3♠︎ = 18-19 hp. 4♠︎ og balanceret

3NT = 18+ med lang klør. En hånd der lige præcis ikke er stærk nok til en kravåbning. Højest 2♠︎

4♣︎ = 18+ hp. 4♠︎, 5+ klør med mindst to tophonnører. Sædvanligvis uden kortfarver

4♦︎ = 18+ hp. 4♠︎, single ruder og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

4♥︎ = 18+ hp. 4♠︎, single hjerter og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

4♠︎ = 20-21 hp. sædvanligvis ubalanceret med klør og spar.

## Når svarer har en fem+ farve og åbner viser mindst tre kort i transferfarven

### 

## Svarer vil stå af på totrinnet

”vi skal ikke i udgang med mindre du er stærk makker”. Vises ved genmelding eller spring (spær) i støttet farve (transferfarven).

fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♥︎ 2♥︎

### Svarer vil mindst invitere til udgang

Her genbruger vi XY-NT konventionen, hvor 2♣︎ er invit til udgang og 2♦︎ er krav til udgang.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

1♠︎ 2♣︎/♦︎= XYZ, der viser mindst fem spar, da åbner kun har lovet 3-kortsstøtte.

Åbner skal efter 2♣︎ melde 2♦︎ med 11-14 hp. men bryde 2♣-2♦ relæet med 15+ hp. og dermed selv kræve til udgang. fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♥︎ 2♣︎= XYZ – invit

2♦︎= ikke specielt udgangsinteresse

3♥︎= geninvit

4♥︎= for at spille.

Fra 2♥︎ til 4♦︎= sleminteresse.

### Mere om 2 klør og 2 ruder relæet

Svarene 2♣ og 2♦ bruges som nævnt til, at skelne mellem inviterende hænder og udgangskrævende hænder i 2. melderunde.

”Vi skal måske i udgang” ved at melde 2♣ der viser mindst 5 kort i transferfarven og beder om 2♦fra åbner. Åbner bryder relæet med 15+, der forvandler svarers invit til UK

Fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

1♠︎ **2**♣

**2**♦︎ = XYZ, hvor åbner viser max 15 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ **2**♣

**2**♠ = sleminvit med 4-kortsstøtte

**Princip**

Meldinger uden spring på to- og tretrinnet viser mindst 4-kort på 2 trinnet og 5 kortsfarve på tretrinnet og tre kortstøtte

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ **2**♣

2**♥︎,** er udgangskrav og sleminvit med fire kortsstøtte.

Vi skal i udgang” vises ved at melde 2♦, hvorefter slow arrival/fast arrival princippet bliver gældende Fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦= XYZ – krav til udgang med 13+ hp./en syvtaberhånd og mindst 5 hjerter.

Åbners melding på to trinnet og tretrinnet (til og med et trin under trumffarven) viser 15+ hp. eller højest 6 tabere

### 

### Når svarer inviterer til udgang med 2 klør

Svarer bruger genmelding af trumffarven som svag invit eller langfarve trialbid (LFT) som almindelig invit. fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♣︎!

2♦︎ 2♥︎ = Svag invit til udgang.

2♠︎ = LFT (hjælp jeg mangler honnører og mellemkort til en dårlig langfarve!)

2NT= 10-11 balanceret hånd med 5 hjerter.

3♣︎/3♦︎ = LFT

### Når åbner afviger fra relæet

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♣︎!

2♥︎ = krav til udgang og sleminteresse. Herefter skal syd cuebide.

4♥︎ = for at spille

## Når svarer kræver til udgang med 2 ruder

Her er princippet for ”slow and fast arrival” i spil. Det betyder, at meldinger uden spring viser 15+ hp./højest 6 tabere og meldinger med spring viser max. 14 hp./7 tabere.

Farvemelding på totrinnet er naturlig med mindst 4-kort og minor melding viser en god 5+ farve.

Ny farve viser sædvanligvis 3 kort i transferfarven.

**Oversigt over åbners muligheder efter 2 ruder**

Vi bruger splinter fra 3 spar og op med 4-kortstøtte. med den lille hånd.

Alle andre meldinger under 3 spar er naturlige og viser tillæg.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎

2♥︎ = højest 5 tabere eller en pointstærk hånd og mindst 4♥︎.

2♠︎ = højest 6 tabere og 3♥︎ og 4 spar

2NT = 18-19 hp. balanceret og 3♥︎. Benægter en god klørfarve

3♣︎ = 15+ hp./højest 6 tabere og god fem+ farve. Der kan være kortfarve men visning af god farve har forrang

3♦︎ = 18-19 og fem ruder og 3-kortsstøtte.

3♥︎ = 13-14 hp. og 4♥︎

3♠︎ = 11-14 hp. 4♥︎, kortfarve i ♠︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441)

3NT = 11-14 hp. 3♥︎, sædvanligvis balanceret eller ubalanceret med dårlig klørfarve.

4♣︎ = 11-14 hp. 4♥︎, 5+ klør med mindst to tophonnører

4♦︎ = 11-14 hp. 4♥︎, single ruder og mindst 4♣︎ (ved 4441)

4♥︎ = er ikke en mulig melding

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

1♠︎ 2♦︎

2♥︎ = 15+ hp./højest 6 tabere 4 farve i hjerter.

2♠︎ = 15+ hp./højest 6 tabere, mindst 4♠︎.

2NT = 18-19 balanceret og 3♠︎

3♣︎ = 15+ hp./højest 6 tabere. 5+ klør. God farve Der kan være kortfarve men visning af god farve har forrang

3♦︎ = 18-19 og fem ruder og 3-kortsstøtte.

3♥︎ = 15+ hp. kortfarve i ♥︎

3♠︎ = 13-14 hp., 4♠︎ og balanceret/semibalanceret (kan være 4225 med dårlig klørfarve.

3NT = 11-14 hp., 3♠︎, sædvanligvis balanceret eller ubalanceret med dårlig klørfarve.

4♣︎ = 11-14 hp., 4♠︎, 5+ klør med mindst to tophonnører.

4♦︎ = 11-14 hp. 4♠︎, kortfarve♦︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441)

4♥︎ = 11-14 hp. 4♠︎, kortfarve♥︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441)

4♠︎ = 13-14 hp. balanceret

**Når åbner har 4-korts støtte og er balanceret/semibalanceret**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

2♥︎ = 11-12 hp. og jævn fordeling.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

2♥︎ = 15+, eller højest 5 tabere og 4-korts støtte i hjerter.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

3♥︎ = 13-15 hp. og helst firekorts støtte og 6 tabere - Ubalanceret med 5+ klør.

## Åbner har 18+ og 4441 eller en skævere fordeling med kortfarve

Eller andre skæve hænder med en kortfarve – fx: ♠︎ XXXX ♥︎ XXXX ♦︎\_ ♣︎ XXXXX

Her skelnes der mellem hænder med op til 14 hp, 15 til 17 hp. og hænder med 18+ (eller hænder med kompenserende fordeling med max. 5 tabere).

* Med op til 14 hp. melder åbner transferfarven.
* Med 15-17 og skæv fordeling melder åbner et minisplint (sin kortfarve) på tretrinnet.
* Med 18+ springer åbner til 4 trinnet i sin kortfarve

**Et eksempel på 11-14 hånden**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎

4♦︎ = 11-14, 4 hjerter og single ruder og 4+ klør.

**Et eksempel på 15-17 hånden**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

3♦︎ = 15 - 17 hp, kortfarve i ♦︎ og 4+ klør

**Et eksempel på 18+ hånden**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

4♦︎= 18+, og kortfarve i ruder, mindst 4♥︎

### 

### Når åbner har firekortsstøtte og en stærk klørfarve og 18+hp

Det kan vises som et såkaldt ”picture bid” ved at springe til 4♣︎ efter makkers transfer

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

4♣︎= 18+, 4+♥︎ og en stærk klørfarve.

## Åbner har 3 korts fit og svarer kræver til udgang med 2 ruder

### Jævne hænder

Åbner har to mulige jævne hænder: 12-14 hp og 18-19 hp.

Da ”slow and fast arrival” principperne er gældende viser spring til 3NT 11-14 hp. og 3 kortstøtte.

2NT viser 3-kortsstøtte og 18-19 hp. med 4-kortsstøtte og 18-19 hp. ville man have sprunget til 3♥︎ efter svarers 1♦︎.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

2NT= 18-19 hp. og 3-kortsstøtte.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

3NT = 12-14 og 3 korts støtte. Jævn hånd.

### Svarer spærrer efter accept af transfer

Svarers springstøtte i transferfarven følger ”loven” og er spærrebetonet fx

**Nord Syd**

1♣ 1♥= 4+ spar

1♠ 2♠︎= svag

3♠︎= Konstruktiv svag (8-9 hp. da man med en svagere hånd vill melde 2♥︎ på 1♣︎) med mindst 6 farve

4♠︎ = spær

### Andre meldinger fra åbner i 2. melderunde der viser primær støtte (mindst 4 trumfer)

**Nord Syd**

1♣ 1♦︎= 4+ hjerter

2♥︎= fire hjerter og 11-12 hp.

**Nord Syd**

1♣ 1♥= 4+ spar

2♠= fire spar og 11-12 hp.

### Splinter meldinger fra svarer

Efter accept af transfer viser single enkelthop single eller renonce og mindst invit til udgang.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♠ = invit til udgang og single spar

### Efter accept af transfer viser dobbelt hop fra svarer single eller renonce

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 3♠ = udgangskrav og single/renonce i spar

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 4♦︎ = single/renonce i ruder

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 5♦︎ = Voidwood

### Konstruktive spær efter accept af transfer

*Princip*

Viser en hånd der ville have åbnet med 2 eller 3 i major med 8-9 hp.

Ved almindeligt spær melder svarer direkte 2♦︎ efter åbners 1♣︎/1♦︎ der er ”Multi” med blandt andet 6 farve i hjerter og 3-7 hp.

Med 7 farve i hjerter melder svarer 3♥︎ efter 1♣︎/1♦︎ åbning.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 3♥ =6 hjerter og 8-9 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 4♥ =7 hjerter og 8-9 hp.

## Semistærk klørfarve (16-18hp) og højest to kort i transferfarven

**Med 6+ klør og 16-18 hp. og højst double i transferfarven**

Med lang klør og 16-18 hp., springer åbner til 3♣︎ med 16-18 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦/♥︎/♠︎/NT

3♣︎ = 6+ klør og 16-18 hp. (benægter 3 kort i en eventuel major transferfarve)

## Når åbner har en stærk hånd med klør (19+) og højest to kort i transferfarven

**Denne håndtype, der er tæt på en kravmelding, vises ved et spring til 3NT i anden melderunde – fx**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦︎

3NT

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♠︎

3NT

der er ikke en sidefarve i major. Der kan være ruder med efter makkers 1♠︎.

### XY-NT efter åbners 1NT genmelding

**Nord Syd**

1♣ 1♦︎= 4+ hjerter

1NT= højst double hjerter – kan indeholde en firefarve i spar og 11 til 14 hp. jævne der kan dog være 4144 fordeling og 11-14 hp.

**Nord Syd**

1♣ 1♥= 4+ spar

1NT= højst double spar og 11 til 14 hp. jævne der kan dog være 1444 fordeling.

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎= 5+ ruder

1NT= 11 til 14 hp. jævne

I alle ovenstående situationer er meldingerne: 2♣ og 2♦ i syd er nu XY-NT

2♣ = invit til udgang med 11 - 12 hp. Åbner skal melde 2♦︎.

2♦ = 12+ og krav til udgang.

Svarer må vurdere om der skal inviteres eller kræves på de 12hp. en 5 farve og mellemkort tæller i høj grad med på plus siden mens 4333 fordeling tæller modsat vej.

### Når åbner i et XY-NT forløb viser sekundær støtte til svarers majorfarve (honnør anden)

Når åbner har benægtet 3 kort i major ved at afvise overførslen, viser en efterfølgende melding i samme major honnør anden. fx

**Nord Syd**

1♣ 1**♦︎**

1NT 2♣

2♦︎ 2♥︎

3♥︎ = honnør anden med maksimum ellers pas.

2NT = tillæg.

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1NT 2♣

2♦︎ 2♥︎ (4 hjerter og fem spar)

2♠︎ = honnør anden i spar – minimum

3♠︎ = honnør anden i spar – maksimum

2NT = tillæg.

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1NT 2♦︎

2♠︎= honnør anden og ikke fire hjerter

## Svarers anden melding

### Når åbner har 3-kortsstøtte i transferfarven og svarer har en firfarve

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1♠︎ 1NT med 6-10 hp.

2NT med 11-12 hp.

3NT med 13-18 hp.

4NT med 19-20 hp.

5NT med 21 + hp.

Viser jævn eller semi jævn hånd. 1NT meldingen kan dog være på en ret ubalanceret hånd.

### Når svarer har en 4144 hånd og er udgangskrævende

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1♠︎ ?

2♣︎ og 2♦︎ viser mindst 5 spar og man er ikke helt glad for at melde 3NT med fx single hjerter!

Svaret er, at man er nødt til at anskue hånden som en revers hånd og i første omgang melde 1♠︎ visende ruder og derefter melde sparfarven som revers eller via XY-NT

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎

1NT 2♦︎

2♥︎ 2♠︎

Eller som revers

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎

2♦︎ 2♠︎

Nord kan herefter melde NT med hjerterhold!

## 

## Når svarer har en udgangskrævende hånd med en 5+ farve i minor og 4-kort i major

Her benytter vi en art multi i form af et spring til 2♦︎ eller 2♥︎

**Med 4-kort major og 5+klør**

**Nord Syd**

1♣ 2♦︎/♥︎

2♥︎/♠︎ 3♣︎ = 4 hjerter/spar og 5+ klør – krav til udgang

Med 4-kort i major og 5+ruder er der kun en mulighed:

Først vises ruderfarven og dernæst majorfarven ved en klassisk revers melding

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎ = 4 hjerter og 5+ ruder – krav til udgang

# Efter 1 klør – 1 spar

1♠︎ viser altid mindst 5 ruder og 6+ hp.

Har svarer 3+ ♣︎ og 4♦︎og 6-10 hp. melder hun 1NT.

**Nord Syd**

**1**♣1♠ = ruderfarve og 6+ hp. Der kan være en kortere (4+ kort) l major HVIS der kan kræves til udgang – (12+ hp/højst 7 tabere)

Med fx ♠︎ EKD4 ♥︎ 3 ♦︎EKD72 ♣︎ 952 svarers der først 1♠, der viser ruderfarven og derefter meldes der 2♠, der viser spar ved en reversmelding.

### Oversigt over åbners 2. melding efter 1 klør – en spar

**Nord Syd**

**1**♣1♠

1NT = 11-14 hp. jævn der kan være 4414 fordeling.

2♣︎ = 11-15, 5+ klør 11+ ubalanceret.

2♦︎ = 11-15 med 3+ ruder

2♥︎ = Revers med 5+ klør og 4+ hjerter

2♠︎ = Revers med 5+ klør og 4+ spar

2NT= 18-19 hp. balanceret – der kan være single ruder ved 4414 fordeling

3♣︎ = 16-18 hp. og mindst 6 klør uden en firfarve i major

3♦︎= en ubalanceret hånd med klør og mindst 3 ruder og 16-18

3♥︎/3♠︎ = 19+ med klør, kortfarve i meldt farve OG ruderstøtte (mindst 3) - UK

3NT = 19-21 med klør og hold i begge major. Der kan være ruderstøtte.

## De videre meldinger efter 1klør – 1x fra makker og genmelding 2 klør

Når åbner genmelder sin klørfarve med 2♣︎ viser det max. 15 hp. og en ubalanceret hånd med enten seks+ klør eller en hånd med en kortere sidefarve der er for svag til en reversmelding.

Fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎= ubalanceret max. 15 hp.

Svarer kan nu kræve til udgang ved at melde nærmeste umeldte farve – også kaldet ”Bourkes Relay”

## 

## Bourkes relay – efter 1kl – 1x – 2kl

Når åbner genmelder sin minor farve, her klør, etablerer nærmeste farvemelding der IKKE er genmelding af egen farve krav til udgang uden at sige noget om farven.

Det betyder, at alle andre meldinger end relæfarven er højst invit (på tretrinnet). Eller signoff (på to trinnet.

**Krav til udgang**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 2♦︎ = krav til udgang og beder om yderligere oplysninger nedefra. Slow and fast arrival principper er gældende.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♦︎ = krav til udgang

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎ = krav til udgang

**Når svarer har en invithånd**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 3♣︎ = 10-12 hp., 3+♣︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 3♦︎ = 10-12 hp., 5+♥︎ og 4+♦︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 3♥︎ = 10-12 hp., 5+♠︎ og 4+♥︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 3♦︎= 10-12 og 6+♦︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2 NT= 10-12

**Når svarer har til en sign off**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 2♥︎ = 6+ hjerter og 8-9 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♠︎ = 6+ spar og 8-9 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♥︎ = 5+ spar og 4+ hjerter 8-9 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2♦︎= 6+ ruder og 8-9 hp.

### Åbners 3. melding efter relæet

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = hjerter honnør da der er benægtet 3 korts hjerterstøtte

2♠︎ = spar værdier, da der er benægtet 4 spar.

2NT = lidt spredte majorhonnører.

3♣︎ = du skal nok ikke regne med jeg har andet end klør.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = hjerterfarve, da åbner ikke har haft mulighed for at vise den.

2♠︎ = Spar honnør – højest en doubleton.

2NT = lidt spredte majorhonnører.

3♣︎ = du skal nok ikke regne med jeg har andet end klør.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎

2♠︎ = Spar farve, da åbner ikke har haft mulighed for at vise den

2NT = lidt spredte majorhonnører.

3♣︎ = du skal nok ikke regne med jeg har andet end klør.

3♦︎= 3 ruder med makker og mindst 6 klør

3♥︎= 4 hjerter, hvis du kan bruge det!

# Efter 1KL – 2KL

Viser mindst 5 klør og max. 9 hp. benægter en 4+ farve i major.

**Nord Syd**

1♣ 2♣

Nords videre meldinger er helt naturlige og udgangs inviterende.

## Når svarer har 16+ og god klørfarve uden sidefarve

**Nord Syd**

1♣ 1X

3♣︎ = 16-18 og god klørfarve uden sidefarve - 5 tabere

3NT= 19+ og god klørfarve uden sidefarver – en hånd der ikke er helt god nok til en 2♣︎ åbning.

## Mere om multivarianten efter 1klør - 2ruder/hjerter

**Nord Syd**

**1♣︎ 2♦︎**

Der er én svag og to stærke muligheder:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6 kort i transferfarven
2. Krav til udgang med mindst 6 kort og højst en taber i transferfarven.
3. Krav til udgang med præcis fire kort i transferfarven og 5+ kort i klør

### 

### Weak Jump Transfer

Åbner skal regne med, at svarer har den svage variant. Det betyder, at hvis åbner har en udgangsinviterende hånd over for 3-7 hp. skel der meldes andet end transfermeldingen.

Åbner kan ikke bare springe til 4 i major, med mindre der er 4-kortsstøtte, da svarer kan have en udgangskrævende hånd (UK) med 4-kort i major og en længere minor.

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♦︎/2♥︎

2♥︎/♠︎ PAS

Det svarer til 1NT – 2♥︎ - 2♠︎ - PAS. Et sikkert genvalg af en ofte brugt konvention.

### Stærk hånd med mindst 6 kort i major

I gamle dage (i firserne) viste et spring til 2 i major en stærk hånd. Med transfersvar kan vi både spille med klassisk betydning (stærk) og moderne betydning (svag).

Svarene efter 1♣︎ - 2♦︎ og 1♣︎ - 2♥︎ er lidt forskellige så vi tager de videre meldinger hver for sig.

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♦︎

2♥︎ 2♠︎ = spar cuebid og sleminteresseret med fx ♠︎ x ♥︎ EKB10xx ♦︎EKx ♣︎ Kxx

2NT= Ingen sparcuebid og sleminteresseret med fx ♠︎ xx ♥︎ EKB10xx ♦︎EKx ♣︎ Kx

3♥︎= stærk hånd men det kræver lidt ekstra fra åbner for at gå mod slem.

4♥︎= viser lige præcis en udgangskrævende hånd, fx ♠︎xx ♥︎ EKDBxx ♦︎xxx ♣︎ Kx

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♥︎

2♠︎ 2NT= Sleminteresseret med fx ♠︎ EKB10xxx ♥︎ xx ♦︎EK ♣︎ Kx

3♥︎ = sleminteresseret og cuebid med fx ♠︎ EKD10xx ♥︎ Ex ♦︎Exx ♣︎ Kx

3♠︎= stærk hånd men det kræver lidt ekstra fra åbner for at gå mod slem.

4♠︎= Der er lige præcis en udgangskrævende hånd, fx ♠︎ EKDBxx ♥︎ xx ♦︎xxx ♣︎ Kx

### 4-kort i major og længere klør

En håndtype der kan være svær at vise på forholdsvis lavt niveau og samtidig kunne afsøge slemmuligheder på tretrækket ved fit.

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♦︎/♥︎

2♥︎/♠︎ 3♣︎ = 4-kort i transferfarven og en længere klør fx ♠︎ xx ♥︎ EBxx ♦︎xx ♣︎ EKDxx

Åbner har følgende svarmuligheder ved fx:

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♥︎

2♠︎ 3♣️

3♥︎= holdvisende. Benægter spartilpasning. Er på vej mod 3NT

3♠︎ = tillæg og sparstøtte

3NT = 12-14 og jævn hånd

4♣︎ = stærk klørfarve

4♦︎= cue med klør

4♠︎ = 4♠︎ og minimum

Svarprincipperne går igen ved andre svar fra svarer.

## 1 klør - 2 spar

2♠︎ er Steens 2NT i minor mode, der benyttes i følgende meldeforløb:

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎ = Næsten krav til udgang med mindst fem ♣︎. Hvis Nord har åbnet med en lille åbningshånd, kan man stå af i 3♣️.

Der kan ikke som i almindelig Steens 2NT skelnes mellem singleton og renonce da man skal kunne stå i 3NT med godt hold overfor en Single/renonce (misfit)

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

2NT = 11-12 hp./7 tabere. Benægter kortfarver. Der kan være ned til double klør.

3♣ = 15+ hp. benægter kortfarver. Det kan være en 18-19 NT med ned til double klør.

3♦︎ = 11+ kortfarve i ruder

3♥ = 11+ kortfarve i hjerter

3♠︎ = 11+ kortfarve i spar

3NT = 13-14 hp og ingen kortfarver. Der kan være ned til double klør

### De videre meldinger når åbner med 2NT viser minimum

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

2NT 3♣︎= for at spille.

3♦= ruderhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♣︎

3♥︎ = hjerterhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♣︎.

3♠︎ = sparhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♣︎.

Forbigår syd 3NT bliver den holdvisende melding forvandlet til et cuebid (AC)

### De videre meldinger når åbner med 3 klør viser tillæg

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

3♣︎ 3**♦︎=** ruderhold (AC) og UK

3**♥︎ =** hjerterhold (AC) og UK. Benægter et ruderhold.

3**♠︎ =** sparhold (AC) og UK. Benægter ruder og hjerterhold.

3NT = for at spille viser max. 15 hp.

4♣︎ = krav til cuebids(serious)

### 

### De videre meldinger når åbner viser kortfarve

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

3**♦︎** 3**♥︎ =** hjerterhold (AC) og UK.

3**♠︎ =** sparhold (AC) og UK. Benægter hjerterhold.

3NT = for at spille viser max. 15 hp. - ruderhold

4♣︎ = svagt uden ruderhold

Nord melder 3NT hurtigst muligt med max. 14 hp. eller en 7 taber hånd – fx

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

3**♦︎** 3**♥︎**

**3NT = minimum mens 3**♠︎ viser en sleminteresseret hånd.

1. ud over almindelig brug – XY-NT, træder XYZ kun i kraft efter 1♣︎ - 1♦︎-1♥︎ samt 1♣︎ -1♥︎ - 1♠︎ [↑](#footnote-ref-1)
2. kan dog være en 4144 hånd der ikke er egnet til 1NT genmelding da hp er koncentreret i de meldte farver. Er der en blank honnør i singletonen er en NT melding som regel at foretrække. [↑](#footnote-ref-2)
3. Mindst 3 klør [↑](#footnote-ref-3)