

Multi 2 ruter

v/Tommy Sandsmark

Åpning 2 ♦ er MULTI. Åpningen viser :

- a) Svake 2 ♥ (6-10 HP). Fargen er minimum H J x x x.
Hånden kan være maximum (9-10) eller minimum (6-8). Fargen kan være god, dvs. H H x x x eller bedre.
- b) Svake 2 ♠ (6-10 HP)
- c) 20-21 NT

Svar på 2 ♦ :

2 ♥ = Dårlig i hjerter, kanskje bedre i spar. ber om **pass** med svake 2 ♥, 2 ♠ med svake 2 ♠, og 2 NT med 20-21 NT-hånden.

Etter 2 ♦ - 2 ♥ - 2 ♠ er fortsettelsen:

- pass = Det var hit jeg ville!
- 2 NT = Beskriv åpningen din! (Svarhånden legger kontr. etter dette!)
- 3 ♣ = Minimum farge + minimum styrke
- 3 ♦ = Maximum farge + minimum styrke
- 3 ♥ = Minimum farge + maximum styrke
- 3 ♠ = Maximum farge + maximum styrke
(Maximum farge = H H x x x
Maximum styrke = 8-10 hp.)
- 3 ♣ = Kontrollmelding - ber om holdvisning opp mot 3 NT.
- 3 ♦ = Hold i ♦.
- 3 ♥ = Hold i ♥.
- 3 ♠ = Hold i ♠.
- 3 ♦ = Langfargeinnett i ♦ til 4 ♠.
- 3 ♥ = Langfargeinnett i ♥ til 4 ♠.
- 3 ♠ = Langfargeinnett i ♠ til 4 ♠.

Etter 2 ♦ - 2 ♥ - 2 NT er fortsettelsen:

- 3 ♣ = Dobbel-O
- 3 ♦ = 4-kort i minst 1 majorfarge. Benekter 5-korts major.
- 3 ♥ = 4-korts ♠.
- 3 ♠ = 4-korts ♥.
- 3 NT = Spillemelding.
- 4 ♣ = Farge + krav
- 4 ♦ = 4-4 i major: Plasser fargen!
- 3 ♥ = 5-korts ♥.
- 3 ♠ = Farge + krav
- 3 NT = Spillemelding.
- 4 ♣ = Farge + Sleminevitt
- 4 ♦ = Farge + Sleminevitt
- 3 ♠ = 5-korts ♠.
- 3 NT = Spillemelding.
- 4 ♣ = Farge + Sleminevitt
- 4 ♦ = Farge + Sleminevitt
- 3 NT = Benekter 4- og 5-korts majorfarge.
- 3 ♦ = **FLINT**. Ber om 3 ♥.
- 3 ♥ = Javel!
- 3 ♠ = Vil spille 3 ♠.
- 3 NT = Utgangskrav med 5-korts ♠ + 4-korts ♥.

- 4 ♣ = Farge + Sleminvitt
 4 ♦ = Overføring til 4 ♠.
 4 ♥ = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med ♥.
 3 ♠ = Maksimum, dårlig tilpasning i ♠. God tilpasning i ♥.
 3 NT = Spillemelding.
 4 ♣ = Overføring til 4 ♥.
 4 ♦ = Farge + Sleminvitt
 4 ♠ = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med ♠.
 3 NT = Maksimum, god tilpasning i både ♠ og ♥.
 4 ♣ = Overføring til 4 ♥.
 4 ♦ = Overføring til 4 ♠.
 4 ♥ = Spillemelding.
 4 ♠ = Spillemelding.
 4 NT = Blw. 4 ess.
 3 ♥ = 5-kortfarge + krav.
 3 ♠ = 4-korts ♠. Kan også ha god tilpasning i ♥.
 NB! 3 ♠ på 4-kort skal prioriteres fremfor CUE i ♥.
 3 NT = Ikke 4-korts ♠ og heller ikke 3-korts ♥.
 4 ♣ = Cue med ♥.
 4 ♦ = Cue med ♥.
 4 ♥ = Dårlige verdier, men tilpass i ♥.
 3 ♠ = 5-kortfarge + krav.
 3 NT = Ikke 3-korts ♠.
 4 ♣ = Cue med ♠.
 4 ♦ = Cue med ♠.
 4 ♥ = Cue med ♠.
 4 ♠ = Dårlige verdier, men tilpass i ♠.
 3 NT = Spillemelding - Ikke interesse for major.
 4 ♣ = Overføring til 4 ♥.
 4 ♦ = Overføring til 4 ♠.
 4 ♥ = Spillemelding.
 4 ♠ = Spillemelding.
- 2 ♠ = Dårlig i ♠, ber om pass med svake 2 ♠. Krav for en runde med svake 2 ♥.
 eller den sterke 20-21-NT. Makker melder:
 pass = Du fant fargen! (Selvsagt!)
 2 NT = sterke 20-21-NT. Utvikling som etter 2 ♦ - 2 ♥ - 2 NT.
 3 ♣ = Minimum farge + minimum styrke med svake 2 ♥.
 3 ♦ = Maximum farge + minimum styrke med svake 2 ♥.
 3 ♥ = Minimum farge + maximum styrke med svake 2 ♥.
 3 ♠ = Maximum farge + maximum styrke med svake 2 ♥.
- 2 NT = KRAV
 3 ♣ = Sterke svake 2 ♥/♠ (9-10 hp + H H x x x). Maximums åpning.
 3 ♦ = Hvilken?
 3 ♥ = ♠.
 3 ♠ = ♥.
 3 ♦ = Maximum styrke eller maximum farge. Minimum i den andre (= Medium god åpning).
 3 ♥ = Hvilken farge?
 3 ♠ = ♥.
 3 NT = Har du maximum styrke eller farge?
 4 ♣ = Maximum styrke.
 4 ♦ = CUE, ber om CUE.
 4 ♥ = spillemelding.
 4 ♠ = CUE, ber om CUE.

- 4 NT = RKCB.
4 ♦ = Maximum farge.
4 ♥ = spillemelding
4 ♠ = CUE, ber om CUE
4 NT = RKCB
- 3 NT = ♠.
4 ♣ = Har du maximum styrke eller farge?
4 ♦ = Maximum styrke.
4 ♥ = CUE, ber om CUE.
4 ♠ = spillemelding.
4 NT = RKCB.
4 ♥ = Maximum farge.
4 ♠ = spillemelding
4 NT = RKCB
5 ♣/♦ = CUE, ber om CUE
- 3 ♥ = Svake, svake 2 ♥.
Svarhånden legger kontrakten.
Ny farge = CUE og krav.
3 NT = spillemelding
4 NT = RKCB.
- 3 ♠ = Svake, svake 2 ♠.
Svarhånden legger kontrakten.
Ny farge = CUE og krav.
3 NT = spillemelding
4 NT = RKCB.
- 3 NT = 20-21 NT.
4 ♣ = BARON.ber om 4-kortfarger nedenfra.
Kommer du igjen med 4 NT, er dette RKCB med sistnevnte farge som trumf.
Ny farge = CUE med sistnevnte farge som trumf.
4 ♦ = Overføring til ♥.
Kommer du igjen med 4 NT, er dette RKCB med ♥ som trumf.
Ny farge = CUE med ♥ som trumf.
4 ♥ = Overføring til ♠.
Kommer du igjen med 4 NT, er dette RKCB med ♠ som trumf.
Ny farge = CUE med ♠ som trumf.
4 NT = Kvantitativ.
- 3 ♣ = Fastsetter fargen som trumf. Ber om CUE.
3 ♦ = Fastsetter fargen som trumf. Ber om CUE.
3 ♥ = Fastsetter fargen som trumf. Ber om CUE.
3 ♠ = Fastsetter fargen som trumf. Ber om CUE.
3 NT = Spillemelding.

Utvidet Multi (3 varianter):

Åpningen viser :

- a) Svake 2 hj** (6-10 HP). Fargen er minimum H J x x x x.
Hånden kan være maximum (9-10) eller minimum (6-8). Fargen kan være god, dvs. H H x x x x eller bedre.
- b) Svake 2 sp** (6-10 HP)
- c) 4-4-4-1** og 16-19 HP.

d) 20-21 NT.

I) Svar på 2 ru:

A) 2 hj = Dårlig i hjerter, kanskje bedre i spar.

1) 2 sp = Svake 2 spar.

2) 2 NT = 20-21 NT.

a) 3 kl = Puppet Stayman.

2 ru

1) 3 ru = en eller begge 4-korts major.

3 hj = 4-korts spar.

3 sp = Invitt.

3 NT = Spillemelding.

4 X = CUE med spar.

4 sp = Spillemelding.

4 NT = RKCB med spar som trumf.

3 sp = 4-korts hjerter.

3 NT = Spillemelding.

4 X = CUE med hjerter.

4 hj = Spillemelding.

4 NT = RKCB med hjerter som trumf.

3 NT = Det var 5-kort jeg var ute etter.

4 ru = 4-kort i begge major.

4 hj = 6-kort og sleminvitt.

4 sp = 6-kort og sleminvitt.

4 NT = RKCB Med ruter som trumf.

2) 3 hj = 5-korts hjerter. Minimum.

3 sp = 5-kort og krav.

3 NT = Spillemelding.

4 X = CUE med hjerter.

4 hj = Spillemelding.

4 NT = RKCB med hjerter som trumf.

3) 3 sp = 5-korts spar. Minimum.

3 NT = Spillemelding.

4 X = CUE med spar.

4 sp = Spillemelding.

4 NT = RKCB med spar som trumf.

4) 3 NT = Ikke 4-korts eller 5-korts major.

b) 3 ru = Overføring til hjerter.

c) 3 hj = Overføring til spar.

d) 3 sp = Mild sleminvitt i en minorfarge.

Den sterke h. melder 3 NT med dårlig hånd.

e) 3 NT = Spillemelding.

f) 4 kl = Sør-Afrikansk overføring til hjerter.

g) 4 ru = Sør-Afrikansk overføring til spar.

3) 3 kl = 4-4-4-1 med 4-korts kløver. 16-19.

a) 3 ru = Stoppmelding hvis ruter er en av fargene.

1) pass = 4-korts ruter.

2) 3 hj = Singel ruter.

b) 3 hj = Stoppmelding hvis hjerter er en av fargene.

1) pass = 4-korts hjerter.

2) 3 sp = Singel hjerter.

d) 3 sp = Stoppmelding hvis spar er en av fargene.

1) pass = 4-korts spar.

2) 3 NT = Singel spar.

e) 3 NT = Spillemelding.

f) 4 kl = Søk etter singelton. Krav.

1) 4 ru = Singel ruter.

4 hj = Spillemelding.

4 sp = Spillemelding.

4 NT = RKCB med hjerter som trumf.

- 2) 4 hj = Singel hjerter.
 3) 4 sp = Singel spar.
 4) 4 NT = Singel kløver.
- g) 4 ru = Meld den majorfargen som IKKE er singel.
 Med 4-4 i major meldes 4 hj.
- 4) 3 ru = 4-4-4-1 med singel kløver. 16-19.
 Makker vet nå alt om hånden og legger kontrakten.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
- B) 2 sp** = Dårlig i spar, krav til minst 3 hjerter hvis svake 2 hjerter.
- 1) 2 NT = 20-21 NT.
- a) 3 kl = Puppet Stayman.
- 1) 3 ru = en eller begge 4-korts major.
- 3 hj = 4-korts spar.
 3 sp = Invitt.
 3 NT = Spillemelding.
 4 X = CUE med spar.
 4 sp = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med spar som trumf.
- 3 sp = 4-korts hjerter.
 3 NT = Spillemelding.
 4 X = CUE med hjerter.
 4 hj = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
- 3 NT = Det var 5-kort jeg var ute etter.
 4 ru = 4-kort i begge major.
 4 hj = 6-kort og sleminvitt.
 4 sp = 6-kort og sleminvitt.
 4 NT = RKCB Med ruter som trumf.
- 2) 3 hj = 5-korts hjerter. Minimum.
- 3 sp = 5-kort og krav.
 3 NT = Spillemelding.
 4 X = CUE med hjerter.
 4 hj = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
- 3) 3 sp = 5-korts spar. Minimum.
- 3 NT = Spillemelding.
 4 X = CUE med spar.
 4 sp = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med spar som trumf.
- 4) 3 NT = Ikke 4-korts eller 5-korts major.
- b) 3 ru = Overføring til hjerter.
- c) 3 hj = Overføring til spar.
- d) 3 sp = Mild sleminvitt i en minorfarge.
 Den sterke h. melder 3 NT med dårlig hånd.
- e) 3 NT = Spillemelding.
- f) 4 kl = Sør-Afrikansk overføring til hjerter.
- g) 4 ru = Sør-Afrikansk overføring til spar.
- 2) 3 kl = 4-4-4-1 med 4-korts kløver. 16-19.
- a) 3 ru = Stoppmelding hvis ruter er en av fargene.
- 1) pass = 4-korts ruter.
- 2) 3 hj = Singel ruter.
- b) 3 hj = Stoppmelding hvis hjerter er en av fargene.
- 1) pass = 4-korts hjerter.
- 2) 3 sp = Singel hjerter.
- d) 3 sp = Stoppmelding hvis spar er en av fargene.
- 1) pass = 4-korts spar.
- 2) 3 NT = Singel spar.
- e) 3 NT = Spillemelding.

- f) 4 kl = Søk etter singelton. Krav.
 1) 4 ru = Singel ruter.
 4 hj = Spillemelding.
 4 sp = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
 2) 4 hj = Singel hjerter.
 3) 4 sp = Singel spar.
 4) 4 NT = Singel kløver.
- g) 4 ru = Meld den majorfargen som IKKE er singel.
 Med 4-4 i major meldes 4 hj.
 3) 3 ru = 4-4-4-1 med singel kløver. 16-19.
 Makker vet nå alt om hånden og legger kontrakten.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
 4) 3 hj = Svake 2 hjerter.

C) 2 NT = KRAV (Krav til utgang med maksimums svake 2 eller bedre).

- 1) 3 kl = 4-4-4-1 med 4-korts kløver. 16-19.
 a) 3 ru = Hvor er singeltonen?
 1) 3 hj = Singel hjerter.
 2) 3 sp = Singel spar.
 3) 3 NT = Singel ruter.
 4) 4 kl = Singel kløver.
 b) 3 hj = Sleminvitt hvis hjerter er en av fargene.
 1) 3 sp/4 kl/ru = 4-korts hjerter. CUE.
 2) 3 sp = Singel hjerter.
 d) 3 sp = Sleminvitt hvis spar er en av fargene.
 1) 4 kl/ru/hj = 4-korts hjerter. CUE.
 2) 3 NT = Singel spar.
 e) 3 NT = Spillemelding.
 f) 4 kl = Sleminvitt hvis kløver er en av fargene.
 1) 4 ru = Singel kløver.
 4 hj = Spillemelding.
 4 sp = Spillemelding.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
 2) 4 hj = Cue med kløver.
 3) 4 sp = Cue med kløver.
 4) 4 NT = RuterCUE med kløver.
 g) 4 ru = Meld den majorfargen som IKKE er singel.
 Med 4-4 i major meldes 4 hj.
 2) 3 ru = 4-4-4-1 med singel kløver. 16-19.
 Makker vet nå alt om hånden og legger kontrakten.
 3 hj = Sleminvitt hvis hjerter er en av fargene. 4 x = CUE.
 3 sp = Sleminvitt hvis spar er en av fargene. 4 x = CUE.
 4 kl = Sleminvitt hvis kløver er en av fargene.
 4 NT = RKCB med hjerter som trumf.
 3) 3 hj = Svake 2 hjerter.
 4) 3 sp = Svake 2 spar.
 5) 3 NT = 20-21 NT.
 a) 4 kl = BARON - ber om 4-kortsfarger nedenfra.
 b) 4 ru = Overføring til hjerter.
 c) 4 hj = Overføring til spar.
 d) 4 kl = Maksimums svake 2 hjerter.
 e) 4 ru = Maksimums svake 2 spar.