

## GF 2 ♠: Av Kristoffer Hegge

1 ♥ -1 ♠

2 ♥ - 2 ♠\* = Utgangskrav: Enten 5+ spar eller hjerterstøtte

### Svar på 2 ♠

2NT= 4-kort ♣

3 ♣ = 4-kort ♦

3 ♦ = 1-6-3-3 (eventuelt 7-kort hjerter med 2-3/3-2 i minor og singel spar)

3 ♥ = 3 ♠ og 6+ ♥

3 ♠ = 2-6-2-3/2-6-3-2 11-12

3NT= 2-6-2-3/2-6-3-2 13-15(16)

4m = 3 ♠ og 6+ ♥, renons i meldt farge og minimum.

4 ♥ = 0-7-3-3

Videre svar:

1 ♥ -1 ♠

2 ♥ - 2 ♠

2NT= 4-kort ♣

3 ♣ = 4-kort støtte, minst mild sleminvitt. Åpneren gjenmelder 3 ♥ med god farge, eller 3 ♦/♠ som viser honnørverdier i meldt farge. Etterpå blir 3NT/4♥/4♠ forslag til kontrakt, og resten cuebid med kløver.

3 ♦ = Dobbel ♥ og 6+♠, ber makker velge farge. Man velger spar med dobbel der.

3 ♥ = Setter ♥ som trumf, og spør etter åpners kortfarge. Åpneren svarer lavest for lavest.

3 ♠ = Generelt utgangskrav med spar, typisk 6-7kort farge som har Maks 1 taper Mot kortfarge.

3NT/4M= To play

1 ♥ -1 ♠

2 ♥ - 2 ♠

3 ♣ = 4-kort ♦

3 ♦ = 4-kort støtte, minst mild sleminvitt. Åpneren gjenmelder 3 ♥ med god farge, eller 3♠/NT med verdier i svarte farger. Etterpå blir 3NT/4♥/4♠ forslag til kontrakt, og resten cuebid med ruter.

3 ♥ = Setter ♥ som trumf og spør etter åpnerens kortfarge. Svar er lavest for lavest.

3 ♠ = Generelt utgangskrav med spar, typisk 6-7kort farge som har Maks 1 taper Mot kortfarge.

3NT/4M= To play

NB! Vi gjenmelder alltid 2 minor over 1 spar med en tilleggshånd og 6-4 i hjerter og minor. Når åpneren velger å melde 2 hj først, for så å vise en 4-kort minor etter 2 sp, så vet vi han er veldig begrenset (10-12(13) honnørpoeng ca).

1 ♥ -1 ♠  
2 ♥ - 2 ♠  
3 ♦ = 1-6-3-3 (eventuelt 7-kort hjerter med 2-3/3-2 i minor og singel spar)

3♥ = GF i ♥

3♠ = Naturlig GF. Åpneren kan foreslå 3 NT og 4♥ som kontrakt, men 4 minor blir cue med ♠

3NT = Kontrakt

4m= Naturlig sleminv.

*Det er sjelden at svarhånden melder 2 spar med 5-5, men med dobbel hjerter kan det likevel ha fordeler å gå via 2 spar i stedet for å vise 5-5 naturlig med en gang.*

4M= Kontrakt

1 ♥ -1 ♠  
2 ♥ - 2 ♠  
3 ♥ = 3♠ og 6+♥

3♠= Setter trumfen og spør etter singleton: 3NT blir ingen mens 4m viser kortfargen.

3NT= Setter ♥ som trumf og spør etter singleton: 4m blir singleton i fargen, mens 4♥ benekter.

4m = cuebid med ♥ som trumf, har ofte en veldig sterk hånd da det ikke ble spurt  
Spurt etter kortfarge

4M= Kontrakt

1 ♥ -1 ♠  
2 ♥ - 2 ♠  
3♠/NT

4 ♣ = Sleminv ♥

4 ♦ = Sleminv ♠

*Åpneren melder fargen over for å vise en hånd med storkort (hånd med kontroller), og slår av i fargen med overvekt av lavhonnører.*

4M = To play