

# Velkommen til Arendals bridgeklubb!

Kveld 1 av fem – X-Y-X

Vi starter med en gjennomgang, etter det er det spilling

# X-Y-Z (NT)

- Før vi går i gang med kløverføringer må vi lære oss x-y-z, det er et viktig verktøy sammen med kløverføringer.
- Noen av dere kan det fra før og det er bare fint, bli gjerne sittende for å få en repetisjon.

# X-Y-Z NT – når virker det?

- Et meldingsforløp som går (motparten passer)
  - 1ruter – 1hjerter – 1NT .. Altså 1x – 1y – 1nt
  - 1 ruter – 1hjerter – 1spar altså 1x – 1y – 1z
- **Når det er tre meldinger og vi enda er på 1-trinnet**
  - 1 hj – 1 sp – 1NT .....
  - 1 klø – 1 hj – 1 spar ...

OK – det har vært tre meldinger på 1 trinnet,  
hva nå?

- Det innføres to falske meldinger:

- **2 kløver**

- **2 ruter**

## 2 kløver

- Er en hvilken som helst invitthånd
- Eller en hånd som vil spille 2 ruter
  
- Åpneren svarer 2 ruter
- Etter at åpner har svart 2 ruter viser 2 kløver melder frem invitten sin
  
- 1 ruter – 1 spar – 1NT – 2klø\* - 2rut\* - 2hj
- Typisk hånd for dette er : K10xxx – AJxx – Kx - xx

# Samme fordeling men svakere

- 1 ruter – 1 spar – 1NT – 2klø\* - 2rut\* - 2hj
- Typisk hånd for dette er : K10xxx – AJxx – Kx - xx
  
- Med en svakere hånd: K10xxx – QJxx – Qx – xx
- Da melder du : 1 ruter – spar – 1NT – 2hj

# 3 for prisen av to

- Når vi innfører x-y-z får vi altså med oss en ekstragevinst, når svarhånda unnlater å bruke x-y-z for å invitere eller kreve til utgang har han ikke til invitt.

# Invittene

- Hver gang du har en invitthånd og det er 3 meldinger på et-trinnet går du via 2 kløver
- Hvis du har denne hånda: QJxx – x – KJxxxx – xx og meldingene går:
  - 1 kløver – 1 spar – 1nt
- Du vil IKKE spille 1NT .. Du vil spille 2 ruter, hvordan skal du få til det nå som vi bruker x-y-z?



# Den svake hånda

- QJxx – x KJxxxx – xx
- 1 kløver – 1 spar – 1nt – **2 klø – 2 rut – pass**
- Du melder 2 kløver som normalt er starten på en invitt, makker sier 2 ruter og du passer.

## 2 ruter krav til utgang

- Etter tre meldinger på et-trinnet er 2 ruter krav til utgang.
- Etter det meldes det naturlig, prinsippet om at jo raskere du melder utgang jo mindre ekstra har du.
- Xx – KQJxx – Ax - AKxx
- **1 ru – 1 hj – 1nt – 2 ru – 2 hj - 3hj -**
- Makker åpner 1 ruter – du melder hjerteren din, makker sier 1nt og du krevet til utgang med 2 ruter, nå sier makker at han har trekorts hjerter. Du sier 3 hjerter for å sjekke om makker har sparcue og hvis han har det melder du blackwood og slem, hvis ikke er 4 hj nok.

De neste gangene

- Kløverføringer I
- Kløverføringer II
- Gode løft – motspillssignaler
- Oppsummering