

Cuebids (1)

af Jacob Røn

Denne artikel er en introduktion til emnet „cuebids“ for klubspillere, der føler sig godt hjemme i grundsystemet, men som savner mere præcision i slemmeldingerne.

Cuebids (kontrolmeldinger) er et værktøj, der kan hjælpe til at vurdere, om I skal i slem. Et cuebid lover kontrol i den meldte farve. Det ytrer ønske om at komme i slem, hvis makker har en slemegnet hånd med kontrol i de nødvendige farver i forhold til de værdier, han allerede har beskrevet.

Du åbner 1 ut, og makker melder 3♠, der viser femfarve i spar og beder dig vælge mellem 3 ut og 4♠.

Hvad vil du melde med disse hænder:

a)	b)
♠ E D T 3	♠ D T 9
♥ E 4	♥ K D B
♦ 4 3 2	♦ K D T
♣ E K T 9	♣ K B 9 2

ÅBNER	SVARER
1 ut	3♠
?	

I begge tilfælde kan du spille med spar som trumf. Med a) skal makker have så lidt som

♠ K 8 7 6 5 4 ♥ K 5 3 2 ♦ – ♣ D 6 5

så er storeslem stort set oplagt, mens du over for b) ikke kan være sikker på, at der er slem i kortene, selvom makker sidder med ♠ E K 4 3 2 og to esser ved siden af.

Cuebids giver dig chancen for at fortælle makker, om du har hånd a) eller b). Med a) melder du 4♣ som et cuebid, der viser en slemegnet hånd i spar i forhold til de 15–17 hp, du allerede har lovet. Du lover derudover kontrol i klør, dvs. du garanterer, at modstanderne ikke kan tage EK i den farve, du melder. 4♣ viser altså enten ♣ E, ♣ K, single eller renonce i klør. Da du har lovet en jævn hånd i dette meldeforløb, viser din 4♣ enten ♣ K eller ♣ E.

Med b) ville jeg på trods af støtten i spar melde 3 ut med den sansorienterede hånd, selv om nogle sikkert vil beskyjde mig for at være spilraner. ☺

Lad os se på et andet eksempel:

♠ E D T 8 6		♠ K 9 7 4				
♥ K 7 4		♥ E D 8 3				
♦ 5	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>V</td><td>N</td></tr> <tr><td>S</td><td>Ø</td></tr> </table>	V	N	S	Ø	♦ B T 3
V	N					
S	Ø					
♣ E K D 4		♣ T 9				

ÅBNER	SVARER
1♠	3♠ ¹
4♣ ²	4♥ ²
4 ut ³	5♥ ⁴
6♠	pas

- 3♠ viser 10–12.
- Cuebid.
- RKCB-1430.
- To esser uden trumf dame.

3♠ lover 10–12 og primær støtte. 4♣ er et cuebid, der lover kontrol i klør og sleminteresse over for makkers 10–12. Med to esser har svarer intet at skamme sig over, og derfor cuebidder han sin laveste kontrol med 4♥. Nu ved åbner, at kortene passer godt sammen, fordi makker ikke afgav et cuebid i ruder. Han har derfor højst 3 hp i ruder. Åbner tjekker esserne med 4 ut og melder 6♠, når makker har to.

Bemærk, hvordan vi benytter cuebids til at afsløre, at fjenden ikke kan tage to stik i en bestemt farve, og 4 ut for at sikre, at vi ikke mangler to esser i forskellige farver.

Har du et emne, du gerne vil have beskrevet nærmere, eller en artikel, som efter din mening kunne være interessant for andre læsere, så send en mail til Jacob Røn:

konventionshjoernet@bridge.dk

Vigtige pointer

- √ Et cuebid viser *sleminteresse*. Du må kun afgive et cuebid, hvis du har styrke nok til at håbe på slem.
- √ Cuebid afgives nedefra. Det betyder, at du benægter cuebid i en farve ved at springe den over.
- √ Konstaterer du, at I mangler kontrol i en farve, skal du omgående lægge dig i udgang i trumffarven.
- √ *Et cuebid garanterer kontrol i de farver, hvor makker har benægtet kontrol.*
Efter 1♠ - 3♠, 4♦ lover et cuebid i 4♥ altså, at svarer har klør- og hjerterkontrol.
- √ Går makker tilbage til trumffarven, benægter det kontrol i de mellemliggende farver under trumffarven, eller at hans hånd er lige til skraldespanden.

Det er i orden at undlade et cuebid, hvis din hånd er meget lidt slemorienteret.

Hvornår er en melding et cuebid?

Det er ikke nok at vide, *hvordan* du cuebidder. Det er mindst lige så vigtigt at vide, *hvornår* du cuebidder. Hvornår er en melding naturlig, et trialbid for at komme i udgang eller et cuebid?

Prøv at vurdere, hvad den sidst afgivne melding i hver af disse sekvenser betyder:

1.

ÅBNER	SVARER
1♠	2♠
3♣?	

2.

ÅBNER	SVARER
1♠	2♦
4♦	4♠?

3.

ÅBNER	SVARER
1♣	1♦
2♦	2♠?

4.

ÅBNER	SVARER
1♥	3♥
4♣?	

1. 3♣ er en forsøgsmelding, et trialbid, der opfordrer makker til at melde udgang, hvis han kan hjælpe i den meldte farve. Du kan komme af i 3♠, så 3♣ er ikke et cuebid.

Det mest populære er at spille Langfarve Trialbids (LFT). Du melder en sidefarve, hvor du skal have hjælp til at få dækket nogle tabere. 3♣ kunne være afgivet på

♠EKD54 ♥E5 ♦54 ♣K654

Selv bruger jeg dog Kortfarve Trialbids (KFT), da det efter min mening er lettere for makker at vurdere sin hånd over for en kortfarve. 3♣ kunne her være afgivet på

♠EDB54 ♥KD75 ♦K54 ♣4

2. 4♦ er en sleminviterende melding. Med minimum og triple spar har du behov for at kunne foreslå 4♠ som slutkontrakt. 4♠ kunne du melde på

♠D54 ♥DB75 ♦KD54 ♣94

3. 2♠ er holdvisende på vej mod 3 ut. Når minor er meldt og støttet, er der brug for, at andre meldinger er naturlige/holdvisende for at finde den bedste udgang. Det er ofte lettere at tage 9 stik i sans end 11 i minor. 2♠ fortæller, at åbner har styr på sparfarven, men at hjerterne kan være et problem.

4. 4♣ er et cuebid. I modsætning til eks. 1 er vi i udgang, hvis svarer går tilbage til majorfarven. 4♣ er et cuebid, der samtidig benægter kontrol i farver, du springer over, her spar. Et cuebid i 4♦ fra svarer ville således nødvendigvis garantere kontrol i både spar og ruder. Mangler svarer kontrol i spar, skal han lægge sig i 4♥. Modstanderne kan tage to stik i spar, fordi både åbner og svarer her mangler kontrol i spar!

Regler, der kan hjælpe dig til at skelne cuebids fra naturlige meldinger

Når vi har meldt og støttet en majorfarve:

√ Alle farver fra og med 3♠ er cuebids

Når vi har meldt og støttet en minorfarve:

√ Nye farver på 4-trinnet er cuebids

√ På 2- eller 3-trinnet er ny farve beskrivende/holdvisende på vej mod 3ut, evt. for at finde en 4-3-fit i major.

√ På 4-trinnet kan du foreslå en tidligere meldt majorfarve, fx 1♠ - 2♣, 4♣ - 4♠.

√ Efter et cuebid fra makker er dette ikke længere muligt, fx:
1♠ - 2♣, 4♣ - 4♦, 4♥ - 4♠.

Når vi ikke har meldt og støttet endnu, er hovedreglen:

√ *Ny farve på 4-trinnet er et cuebid med makkers sidste farve som trumf.* Efter stærke åbninger på 2-trinnet er ny farve på 4-trinnet kun et cuebid i situationer, hvor åbner har vist to farver. Her har naturlige meldinger fortrin, fordi meldingerne er presset op på grund af den stærke toåbning. Et eksempel:

ÅBNER	SVARER
2♣	2♦ (relæ)
2♠	3♥
4♣	

4♣ er naturlig, da det er vigtigere for den stærke hånd at få vist begge sine farver.

Eksempler

Først et eksempel, hvor åbner afgiver et cuebid, uden at en farve er meldt og støttet:

♠ E D T 6 5		♠ K 7				
♥ K 7 6 5	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♥ E D 9 8 2
N						
V						
S						
Ø						
♦ E K 7	♦ 6 5 4					
♣ 4	♣ E 8 3					

ÅBNER	SVARER
1♠	2♥
4♣	4♠
4ut	5♠
7♥	pas

Efter 2♥ er svarer for stærk til at støtte til 4♥, men ikke stærk nok til 4ut. Han melder 4♣, der logisk må være et cuebid, fordi 3♣ er krav til udgang med 5-4, så åbner har ikke brug for 4♣ som naturlig melding. Dette kaldes også et springcuebid.

4♠ viser en honnør (makkers primære farve) og benægter ruderkontrol. Efter svarer 2 esser og trumf dame melder åbner 7♥.

Vi slutter lige af med et eksempel, der kan illustrere nogle af de mange pointer:

♠ K 6		♠ E 8 4				
♥ E K D T 4	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>Ø</td></tr> </table>	N	V	S	Ø	♥ B 9 3
N						
V						
S						
Ø						
♦ K 5	♦ E 7 6 3					
♣ E T 9 4	♣ K 7 2					

ÅBNER	SVARER
1♥	2♦
3♣	3♥
3♠	4♣
4♦	4♥
4ut	5♥
6♥	pas

3♣ er krav til udgang med 5-4. 3♥ lover ægte støtte (trefarve) og er stærkere end 4♥, når der er krævet til udgang. 3♥ foretrækkes frem for 4♥ pga. de slemegnede topkort. 3♠, 4♣ og 4♦ er cuebids. 4♥ beretter om en hånd, der allerede havde presset citronen med 3♥. 4ut er efter esser, og 5♥ lover to esser uden trumf dame. Åbner sætter kontrakten i 6♥, da svarer ikke kan have værdier nok til storeslem, når han ikke selv gik forbi 4♥.

Konklusion

Du synes formentlig, at dette er et svært, men forhåbentlig spændende emne. Jeg vil anbefale dig at læse mere i hæftet i DBF's miniserie, som H. K. Sørensen har skrevet om cuebids. Det henvender sig i høj grad til klubspilleren og omhandler de problemstillinger, der er beskrevet i denne artikel.

I næste artikel vil jeg grave spadestikket dybere i grundsystemet og i anvendelsen af cuebids. Jeg vil se nærmere på, hvordan I i højere grad kan tilrettelægge jeres system lidt anderledes, så der er bedre plads til at undersøge, om I skal i slem.

I et meldeforløb som 1♣ - 1♠, 2♥ giver det god mening at lade 3♥ være stærkere end 4♥, så der er plads til cuebids. I er jo i praksis i udgang, når der er mindst 16 hp over for mindst 6 hp, og begge hænder kan tælle støttepoint pga. 5-4-fordeling.

Princippet i denne rokade kaldes „fast arrival“ og kan benyttes i et utal af situationer. Dem ser vi på næste gang.

Cuebids (2)

af Jacob Røn

Sidste gang i DANSK BRIDGE beskrev jeg de grundlæggende principper for cuebids – herunder hvornår en melding er naturlig, og hvornår det er et cuebid, der lover kontrol i den meldte farve og fastlægger sidstmeldte farve som trumf.

Denne gang belyser og uddyber jeg de grundlæggende principper yderligere. Er du usikker på nogle af disse begreber, vil det være en god ide at læse første del igen en gang til, eller endnu bedre tygge hæftet „Cuebids“ fra DBf’s miniserie igen.

Når minor er trumf

Der er ingen grund til at spille tiden:

♠ E D T 8 3		♠ 9 5 2
♥ E K 3		♥ B 7 5
♦ K 8 7 3		♦ D B 4 2
♣ 3		♣ E K 2

ÅBNER	SVARER
1♠	2♦
4♣	4♠
pas	

Efter 2♦ har åbner store kort. Han cuebidder 4♣ og fortæller om styrke til udgang, tilpasning i ruder og kontrol i klør. Svarer har minimum og kan med ♣EK se, at kortene passer dårligt sammen, når makker har korthed i klør. Han foreslår at spille 4♠, da det er et trin lavere end 5♦.

Bemærk, at 4♠ er et naturligt forslag, så længe svarer ikke har afgivet et cuebid. I sekvensen 1♠ - 2♣, 4♣ - 4♦, 4♥ - 4♠ ville 4♠ være et cuebid, da svarer har afgivet et cuebid i ruder, før han melder 4♠.

♠ 4 3		♠ E K D
♥ E D 3		♥ 7 5
♦ K B 9 8		♦ D T 5 4 2
♣ K 9 6 3		♣ E 7 2

ÅBNER	SVARER
1♣	1♦
2♦	2♠
2 ut	3 ut
pas	

2♦ viser 12–15 og benægter 4-farve i major. Nu er 2♠ naturligt/holdvisende på vej mod 3 ut, hvis makker har hold i hjerter. Med hjerterhold melder åbner 2 ut, der bliver hævet til 3 ut.

Ny farve under 3 ut er aldrig et cuebid, når en minor er meldt og støttet. Farvemeldinger under 3 ut viser i stedet værdier, så I kan undersøge, om 3 ut, 5mi eller eventuelt 6mi er den rigtige kontrakt.

♠ E 3		♠ K B 9 5 2
♥ B 3		♥ E T 5
♦ K B 6 4 2		♦ E D 5
♣ D B 8 2		♣ K 3

ÅBNER	SVARER
1♦	1♠
2♣	2♥
2♠	3♦
3♥	3 ut
pas	

2♥ er Fjerde farve, der beder om yderligere oplysninger. Af mangel på bedre præferererer åbner til 2♠. Svarers 3♦ viser nu ruderstøtte og styrke til udgang over for minimum hos makker. 3♥ er gentagen Fjerde farve, der bekræfter, at 2♠ var en præference af nød. Svarer fortæller om sit hjerterhold med 3 ut; han skal ikke højere, når åbner ikke viser liv på 3♦.

3♥ er *ikke* et cuebid. Det har højere prioritet at undersøge udgang end slem. Med en super slemegnet hånd må åbner gerne passere 3 ut for at invitere til slem, men det hører til sjældenhederne. Ny farve er kun cuebid, når I har passeret 3 ut.

Når major er trumf

♠ E		♠ D T 5 2				
♥ E B T 9	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>Ø</td></tr> <tr><td>V</td><td>S</td></tr> </table>	N	Ø	V	S	♥ K D 7 6 4 3
N		Ø				
V	S					
♦ 7 3 2		♦ 4				
♣ E D T 9 2		♣ K B				

ÅBNER	SVARER
1♣	1♥
3♥	4♣
4♠	4ut
5♦	6♥
pas	

3♥ lover 16–18, og svarer fisker efter slem på grund af ekstra fordeling og trumfer. 4♣ er et cuebid, der benægter sparkontrol.

Åbner har nu et dilemma. Han har den sparkontrol, makker benægter, men mangler selv kontrol i ruder. Åbner melder 4♠ for at vise kontrol i spar og benægte det i ruder. 4♠ lover en meget slemegnet hånd, fordi du passerer udgang i 4♥. Med single ruder kan svarer se, at kortene passer godt sammen, når makker ikke har ruderkontrol. 4ut er efter esser, og når åbner viser tre, ender kontrakten i 6♥.

Du er ikke tvunget til at vise en kontrol, hvis du herved passerer udgang. Din makker kan altid selv vise en kontrol i ruder, hvis han vil fremtvinge et cuebid i spar. Med minimum og svagere trumfer, fx

♠ K 4 ♥ E B 5 2 ♦ 7 5 ♣ E D 7 5 4
er det ikke oplagt at melde 4♠.

Vi har her berørt fire vigtige principper:
√ Når I har fundet tilpasning i major, er alt over 3ma cuebids og alt under 3ma et trialbid for at finde bedste udgang.

√ Cuebid i makkers primære farve anvender de fleste topspillere som honnør cuebid, da det ofte er stikkilden til at vinde slem. 4♣ viser i eksemplet ♣E eller ♣K (enkelte har sågar aftaler om også at cuebidde damen i makkers primære farve). Hvis 4♣ kunne være afgivet på single eller renonce, ville der være større usikkerhed herom.

√ Når du fortsætter mod slem, garanterer du kontrol i de farver, makker har benægtet kontrol i. 4ut garanterer fx den kontrol i ruder, som åbner har benægtet.

√ Du lover ekstra/slemegnede værdier ved at passere udgang – hvad enten du cuebidder eller spørger efter esser.

Naturlig melding eller cuebid?

En anden kendt problematik ved cuebids vedrører, hvornår en melding viser kontrol, og hvornår den er naturlig.

Disse situationer forekommer ret ofte i sekvenser med Fjerde farve, fordi svarer enten kan have håndtyper, der søger bedste udgang, eller som er for stærke til at støtte åbner i anden melderunde:

♠ K 9 3		♠ E D 5 2				
♥ E D 9 8 3	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>Ø</td></tr> <tr><td>V</td><td>S</td></tr> </table>	N	Ø	V	S	♥ K 7
N		Ø				
V	S					
♦ 2		♦ E 8 4				
♣ E D 9 8		♣ K B T 3				

ÅBNER	SVARER
1♥	1♠
2♣	2♦*
3♠	4♣
4♦*	4♥*
4♠*	4ut*
5♠*	7♣
pas	

Efter Fjerde farve springer åbner til 3♠ og viser tillæg med 3514-fordeling. Svarer melder 4♣ for at fastlægge klør som trumf og invitere til slem. Åbner har med to esser gode slemkort og cuebidder i 4♦. 4♥ og 4♠ er cuebids, hvorpå 5♠ viser to esser og trumf dame. Svarer springer til 7♣, da han kan tælle 13 stik ved at trumf-rejse åbners hjerterfarve.

Hvorfor er 4♣ i denne sekvens naturlig og ikke et cuebid?

4♣ er naturlig, fordi du og din makker ikke har sikkerhed for otte spar tilsammen. Din makker har lovet tre og du kun fire. Det er et godt grundprincip, at I ikke kan indlede med at vise kontrol i en farve, der tidligere har været meldt naturligt, så længe I ikke er sikre på, hvad der er trumf.

Hvorfor så ikke springe til 4♣ i anden melderunde?

Med en stærk jævn hånd er det ofte nødvendigt at finde ud af mere om åbners styrke og fordeling, da du med 17 hp ikke kan være sikker på, om der er slem i kortene. Det er først, når åbner viser tillæg i tredje runde, at svarer er ret sikker på slem.

Efter 2♠ eller 2 ut fra åbner på 2♦ ville jeg støtte til 3♣ og derefter forvente, at åbner med slemegnede minimumsværdier, fx

♠K7 ♥EDT84 ♦65 ♣E764
ville drive skuden forbi 3 ut.

Nu undrer du dig måske over, hvordan du efter Vests 3♠ skal melde en hånd med sleminteresse i spar, fx

♠DBT52 ♥D5 ♦E84 ♣KT5
Her ville du gerne sleminvitere med spar som trumf, men kan ikke cuebidde 4♣, for det ville være naturligt.

Løsningen er at melde Fjerde farve på 4-trinnet! Det er den eneste melding, der fastlægger sidstmeldte farve som trumf. Alle andre farvemeldinger fra dig er naturlige. Når åbner siden viser kontrol i hjerter, lægger du dig med minimum i 4♠. Herefter kan åbner med en superhånd styre kontrakten i 6♠.

Tvivlen om naturlig kontra cuebid kan også opstå i andre situationer end efter Fjerde farve:

♠D93 ♠EBT
♥EKD983 ♥5
♦K2 ♦654
♣K2 ♣EDBT93

ÅBNER	SVARER
1♥	2♣
3♥	3♠*
3 ut	pas

Efter 2-over-1 er spring i ny farve krav til udgang. Svarer viser med 3♠ en hånd på vej mod 3 ut, der viser hold i spar og benægter det i ruder. Åbner melder 3 ut med hold i ruder.

Igen en sekvens, hvor ønsket om at finde bedste udgang er prioriteret højere end ønsket om at undersøge slem.

Du kan dog godt komme til at cuebidde som svarer. Med

♠EK7 ♥B4 ♦T65 ♣ED654
indleder du med en holdvisende 3♠, men efter 3 ut fra åbner fortsætter meldingerne med 4♣. Herved lover du kontrol i både klør og spar samt støtte til hjerter. Der er tale om et „advance cuebid“; et emne, der er beskrevet i hæftet om „Cuebids“.

Også i helt naturlige meldesekvenser begynder vi først med cuebids på 4-trinnet:

♠EB93	♠K2
♥EK3	♥DB75
♦KB987	♦ET4
♣E	♣9753

ÅBNER	SVARER
1♦	1♥
2♠	3♦
3♥	4♦
4♥	4♠
4 ut	5♣
5♥	6♦
pas	

2♠ er gamekrav med 19–21 hp. 3♦ viser ægte støtte, men ikke nødvendigvis tillæg.

Hvorfor?

Når der er krævet til udgang, viser fjerde farve en hånd uden en god melding, så 3♣ havde været meldingen uden ægte støtte. 3♥ viser trefarve. 4♦ er naturlig og viser en hånd, der er åben for slem, men ikke var stærk nok til en direkte 4♦. 4♥ og 4♠ er cuebids, fordi 4♦ fastlægger ruder som trumf. 4 ut spørger efter esser, og 5♣ lover et. 5♦ fra åbner ville være for at spille, og derfor er det 5♥, der spørger om trumf D. Tilbage til trumf benægter ♦D, så toget stopper i lilleslem.

Tag cuebids på programmet

Jeg håber, at artiklerne har givet et indblik i kontrolmeldingernes (for)underlige verden, og at du og din makker har fået blod på tanden til i fremtiden at tage cuebids på programmet.

Cuebids (3)

Konventionshjørnet

af Jacob Røn

Kort tid efter at korrekturen på den seneste artikel landede i min mailboks, kom der en mail fra redaktøren med et spil fra divisionsturneringen, der kunne være en god afslutning på denne artikelserie om cuebids.

Og se, om ikke den gamle redaktør havde fundet de vises sten! Spillet illustrerer på bedste vis, hvordan du med fordel kan kombinere cuebids og Splinter (kortfarvevisning):

Syd / Ø-V

♠EKD9876 ♥— ♦B75 ♣EB5	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 20px; margin: 0 auto;"> N V S O </div>	♠52 ♥EB62 ♦DT8 ♣KD83
--------------------------------	---	-------------------------------

VEST Sabine Auken	NORD	ØST Dennis Bilde	SYD
2♣ ¹	pas	2♦ ²	pas
2♣	pas	3♣	pas
4♥ ³	pas	4ut ⁴	pas
6♥ ⁵	pas	6♣	pas
pas	pas		

1. Eneste krav.
2. Relæ.
3. Kortfarve.
4. RKCB-1430.
5. Renonce og 3 af 5 esser.

Det vigtige er her meldingerne efter 3♣. 4♥ viser kortfarve. Nu burde Dennis Bilde med spild i hjerter have lagt sig i 4♣. Makkers kortfarve har ikke opildnet ham yderligere.

I en normal sekvens med cuebids ville Sabine have indledt med 4♣, og Dennis meldt 4♥, hvorpå Sabine kunne lægge sig i 4♣ uden ruderkontrol.

Hvorfor alt det smarte med at vise kortfarver, når det også går galt for topspillerne?

Prøv at bytte om på ♥E og ♦E. Nu går meldingerne med cuebids:

Syd / Ø-V

♠EKD9876 ♥— ♦B75 ♣EB5	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 20px; margin: 0 auto;"> N V S O </div>	♠52 ♥B632 ♦ED8 ♣KD83
--------------------------------	---	-------------------------------

VEST Sabine	NORD	ØST Dennis	SYD
2♣	pas	2♦	pas
2♣	pas	3♣	pas
4♣	pas	4♦	pas
4♥	pas	4♣	pas
pas?	pas		

4♣, 4♦ og 4♥ lover kontrol i de meldte farver. Nu har ingen af dem oceaner af tillæg. Sabine har huller i minor, og Dennis mangler trumfer, så parret stopper måske i 4♣.

Der mangler sikkerhed for, at kortene arbejder godt sammen. Honnørerne skal gerne understøtte hinanden i alle farver, inden stikpotentialet er tilstrækkeligt til slem.

Anvendes Splinter, går meldingerne i stedet:

VEST Sabine	NORD	ØST Dennis	SYD
2♣	pas	2♦	pas
2♣	pas	3♣	pas
4♥	pas	4ut	pas
5♦	pas	5♥	pas
6♣	pas	pas	pas

4♥ viser kortfarve, og Dennis kan se den gode tilpasning. Han spørger efter esser, og toget stopper ikke før 6♣.

Efter visning af kortfarve skal den anden hånd vurdere, om kortene passer godt sammen. Med dårlig tilpasning lægger man sig i udgang. Med god tilpasning cuebidder man videre eller spørger efter esser.

Det gik aktuelt galt for parret, men det skyldes manglende aftaler om det videre

meldeforløb og ikke ideen bag. Gode aftaler er altid en forudsætning for succes. Ideen med at vise kortfarver i kombination med cuebids er fremragende.

Splinter er vejen frem

Hidtil har vi set på, hvordan vi kan anvende cuebids til at forbedre vores slemvurderinger. Vi har brugt cuebids til at sikre, at modparten ikke kan løbe med to stik i en farve, og RKCB-1430 til at sikre, at vi ikke mangler to esser til slem.

Vi vil herefter tilføje Splinter og få en hellig treenighed, der danner grundlaget for mange gode slemvurderinger.

Vi vil i næste måned se på de grundlæggende principper bag Splinter og se, at det er et godt redskab til at vurdere vores slempotentialer.

Vi vil komme omkring, hvornår man skal bruge Splinter, men også, hvornår det er bedre at lade være.