

Jacoby

Konventionen der er opkaldt efter Oswald Jacoby fra USA blev første gang omtalt i tidsskriftet Bridge World i 1956. Konventionen bruges når makker har åbnet med 1 ut og man selv sidder med en skæv eller til dels skæv hånd. Man kan dog også med fordel bruge den i de situationer hvor makker har åbnet med 2 sans!

Når makker åbner med 1 (eller 2 ut), så har han som regel også den stærkeste hånd. Han sidder ofte med en eller flere gaffler som det ikke er smart at modstanderne får at se. Det er derfor tit en god ide hvis det således bliver sansåbneren der også ender med at få spillet, så hånden ikke skal på bordet at ligge til modstandernes skue! Og her træder konventionen Jacoby til. På engelsk hedder konventionen *Jacoby Transfers*, hvor *Transfer* betyder at overføre. I praksis betyder det, at man som svarer *overfører* sin egen farve til sansåbner, så han bliver spilfører hvis farven ender med at blive trumf. Lad os se et almindeligt eksempel.

Vores makker har åbnet med 1 ut. og du sidder med denne hånd:

♠ E K B 7 4 3
♥ 2
♦ B 5 4 2
♣ 5 3

Det ses jo tydeligt at det sandsynligvis er bedst at spille med spar som trumf. Makker har med sin sansåbning lovet at han i hvert fald sidder med mindst 2 spar, og så råder vi tilsammen over mindst 8 spar. Hvis vi som normalt selv meldte sparfarven, ville vi blive spilfører og makkers gode kort skulle på bordet. Så i stedet får vi makker til at melde sparfarven først! Og det gør vi ved at melde 2♥. Makker **skal** så melde spar som en slags relæ, hvor vi så bagefter sætter kontrakten i 4♠.

Kort sagt: For at få makker til at melde den farve vi ønsker, skal du melde farven *lige under*.

Vil du have makker til at melde 2♠, så meld 2♥.
Vil du have makker til at melde 2♥, så meld 2♦.
Vil du have makker til at melde 2♦, så meld 2♣.
Vil du have makker til at melde 3♣, så meld 2♠.

Det er meget sjældent at man bruger overførsel til klørfarven, da man så skal på 3-trinnet. Men sidder man med en hånd med f.eks. 0 point og en lang klørfarve, kan det være en god ide at spille klør i stedet for sans. I sans har makker jo ingen indkomster på bordet, hvis man ikke selv har nogen honnørpoint. Prøv at se dette eksempel hvor makker har åbnet med 1 ut.:

Du har denne hånd: ♠2 ♥7 6 4 ♦9 2 ♣B 10 7 5 4 3 2

Her er det helt tydeligt bedst at spille med klør som trumf, hvorfor vi starter med at melde 2♠. Makker melder så 3♣, som vi passer til. I dette tilfælde vil makker helt sikkert have indkomster på bordet så han kan foretage de knibninger og opspil mod honnører han skal.

Som det ses kan konventionen anvendes både når man vil i udgang og når man bare vil spille en delkontrakt. Det er derimod ikke altid man umiddelbart kan se hvad kontrakten skal hedde. Når makker åbner med 1 ut lover han jo kun at han har mindst 2 kort i hver farve. Og til en trumfkontrakt skal vi helst råde over 8 trumfer tilsammen. Hvis vi altså selv kun har 5 kort i den farve (typisk major) vi vil have makker til at melde, må vi ikke med det samme selv melde udgang i farven, da det kan være at det lige netop er den farve makker har 2 kort i. I dette tilfælde vender vi tilbage og melder sans, enten i udgang 3 ut eller som opfordring til udgang 2 ut, afhængig af hvor mange point vi selv sidder med.

Makker kan så selv flytte til trumffarven hvis han har mere end 2 kort i farven. Se disse eksempler hvor makker har åbnet med 1 ut.:

Eksempel 1.: ♠4 3 2 ♥K D B 10 4 ♦E B ♣10 8 3

Vi har til udgang, men vi ved ikke helt om vi skal spille 3 ut. eller 4 hjerter. Så først starter vi med at melde 2♦ hvortil makker svarer 2♥. Og nu skal vi huske at melde udgang da det kun er os der ved hvor mange point vi tilsammen råder over (vi er Kaptajn). Og da vi ikke ved om makker har 2-3 eller 4 hjerter, er vi nødt til at melde 3 ut.. Makker flytter så til 4 hjerter hvis han har 3 eller 4 hjerter.

Eksempel 2.: ♠E B 8 3 2 ♥K 5 4 ♦B 7 3 ♣5 2

Denne gang har vi ikke selv så vi kan melde udgang. Men der kan jo være udgang i kortene hvis makker har maksimum og eller mindst 3 spar. Igen starter vi med at melde 2 hjerter for at få makker til at melde 2 spar. Og så nøjes vi med at melde 2 ut.. Nu kan makker passe med minimum og kun 2 spar, eller melde 4 spar med maksimum. Med kun 15 HP. og 3 kort i spar meldes 3 spar, og det er igen op til os hvordan vi vurderer hånden. Altså om vi vil melde 4 spar eller pas.

I det sidste tilfælde, som er lidt specielt, sidder vi med 5-4 eller 4-5 i major. I dette tilfælde er det ikke sikkert at sansåbner får den endelige melding, men vi får til gengæld meldt vores kort rigtigt. Se næste eksempel:

♠E B 7 2 ♥K D 7 6 4 ♦E 6 ♣8 4

Vi har 12 HP. og kan se at vi skal i udgang. Først melder vi 2 ruder for at fortælle makker at vi har en 5-farve i hjerter. Og så melder vi vores 4-farve i spar. Nu kan makker gå tilbage til hjerterfarven hvis han har mindst 3 kort i farven og ingen 4-farve i spar eller melde 4 spar med 4-farve i spar eller til sidst melde 3 ut. uden støtte i hverken hjerter eller spar.

Husk at når du overfører din farve til makker, så har du egentlig meldt farven én gang! Hvis du selv melder farven en gang til, så fortæller du din makker at du sidder med en 6-farve! Gå altid tilbage til sans hvis du kun har en 5-farve med mindre makker melder udgang i din farve.