

Nær-Fjern

Nær-fjern bruges som forsvar mod 2-farvede indmeldinger, hvor begge farver er kendte. Det gælder specielt København-konventionen og Michaels cuebid. De færreste spiller i dag med KBH, så vi fokuserer på forsvaret mod Michaels cuebid.

Princippet er som følger

- D: straf af mindst én af de to farver (her major)
- Melding i umeldt farve: ukrav med egen farve
- Nærmeste melding af fjendens farver: krav med egen farve (nær)
- Fjerneste melding af fjendens farver: krav med støtte til makkers farve (fjern)

Meldeeksempel

1kl – 2kl - ? D: straf af hjerter eller spar eller begge farver
2ru: ukrav med egen ruderfarver
2hj: udgangskrav med egen ruderfarve
2sp: udgangskrav med klørstøtte
2nt: naturligt, (alternativt begge minorfarver)
3kl: konkurrerende
3hj: hjerterhold, søger hold i spar pvm. 3nt
3sp: sparhold, søger hjerterhold pvm. 3nt

xxx / xx / KDxxxx / xx

Meld 2ru

xxx / Ex / EDx / KDxxx

Meld 2sp (krav med klørstøtte)

KBx / xxx / KDxx / EBx

Meld 3sp (søger hjerterhold hos makker)

Mod KBH-konventionen er principperne akkurat de samme: Dobler er forslag til straf og melding af fjendens farve (henholdsvis nærmeste og fjerneste) viser krav med egen henholdsvis makkers farve.