

## Det naturlige grundsystem

Det naturlige grundsystem bygger på *kaptajnsprincippet*. Så længe vi melder *nye farver*, er der ingen kaptajn. Så snart Åbner eller Svarer melder en allerede meldt farve (eller en kendt farve, benævnt senere med K) eller melder sans, viser denne styrken. Hertil bruger vi 3-trinsraketten:

3-trinsraketten		
	Åbner – 12-21	Svarer – 6-15
Min	12-15	6-9
Med	16-18	10-12
Max	19-21	13-15

Eneste undtagelse er for Åbners sansmeldinger. Disse tillader en firdeling (ikke tredeling) af Åbners grundinterval på 12-21. Intervallerne er konsekvenser af 1ut- og 2ut-åbningen, og vi kommer frem til 12-14, 15-17, 18-19 og 20-21.

Hvis Åbner eller Svarer er stærkere end de angivne grænser, tages der særlige midler i brug. Åbner kan åbne med 2♣. Svarer kan indlede med at springe i ny farve eller vente og bruge fjerde farve i anden melding, hvis Åbner ikke har begrænset sin hånd (dvs. ikke melder ny farve, så Svarer bliver kaptajn). Spring i ny farve skal så vidt muligt undgås, da det fjerner et helt meldetrin.

## Svarers første melding

Når vi taler om *Svarers anden melding*, menes meldeforløb, hvor Åbner har åbnet med 1 i farve. Hvis Åbner har åbnet med 1ut eller 2ut, er Svarer kaptajn, og reglerne gælder ikke; det gør sund fornuft, hovedregning og særlige metoder (f.eks. Stayman).

Svarers første melding er dikteret af følgende prioritetsrækkefølge:

Svarers første melding				
	Efter 1 major		Efter 1 minor	
1.-prioritet	Støt	Brug 3-trinsraketten	Meld ny major	Ingen raket, 6+
2.-prioritet	Meld ny farve	Ingen raket, 6+/10+	Støt	Brug 3-trinsraketten

3.-prioritet	Meld sans	1 ut af nød – lover ikke jævn hånd.	Meld ny minor	Ingen raket, 6+/10+
4.-prioritet			Meld sans	1 ut af nød – lover ikke jævn hånd.

Når disse principper sidder på rygraden, kan man begynde at bøje enkelte regler. Det kan for eksempel være fristende på egnede hænder at melde sans efter makkers minoråbning i stedet for at støtte eller melde ny minor.

## Åbners anden melding

Når vi taler om *Åbners anden melding*, menes meldeforløb, hvor Åbner har åbnet 1 i farve, og Svarer har meldt en ny farve. Således er der stadig ingen kaptajn i meldeforløbet.

Åbner kan nu fortsætte meldeforløbet på fire forskellige måder:

### Åbners anden melding

#### STØTTE

#### SANS

Brug 3-trinsraketten.

Viser jævn fordeling.

Støtte billigst muligt viser 12–15

12-14 uden spring

Støtte m 1 spring 16–18

18-19 med spring

Støtte m 2 spring 19–21

Majorfarver passerer ikke for at melde 1ut, men passerer for at melde 2ut

#### ENFARVET

#### TOFARVET

Brug 3-trinsraketten.

Ingen raket, ingen kaptajn.

Åbner kan til nøds genmelde en femfarve på 2-trinnet.

Spring i ny farve er udgangskrav (19-21)

Husk 3ut i minorraketten, f.eks.:

1♣ - 1♥,

2♣ : 12-15

3♣ : 16-18

3ut! : 19-21

Simpel ny farve viser 12–18

Husk 5-4-reglen:

Hvis Åbner melder ny farve på 2-trinnet, lover det fem kort i  
åbningsfarven.

Avanceret! For de interesserede: Det er her revers kommer ind i  
billedet.

**Åbner viser små intervaller ved at melde sans eller kendte farver. Nye farver viser store intervaller. Pointgrænserne fremgår af skemaet nedenunder:**

HÅNDTYPE/POINT	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
STØTTE	STØT BILLIGST MULIGT				M/ 1 SPRING			M/ 1 SPRING		
JÆVN	BILLIGST MULIGT			ÅBN 1UT		M/ SPRING		ÅBN 2UT		
ENFARVET	MELD BILLIGST MULIGT				M/ 1 SPRING			M/ 2 SPRING		
TOFARVET	SIMPEL NY FARVE							SPRING I FARVE		

## Svarers anden melding

Når vi taler om *Svarers anden melding*, menes meldeforløb, hvor der er meldt tre farver, så der stadig ikke er en kaptajn. Svarers valgmuligheder er dikteret af håndens styrke:

### Svarers anden melding

	6-9	10-12	13-15
Sjældent	Pas		
Lover hold i fjerde farve	1ut	2ut	3ut
Præference på 2- trinnet	2K	3K	4K
Støtte på 3- og 4- trinnet			
Ny farve	1-trinnet	1-trinnet	1-trinnet
Ingen kaptajn		2-trinnet	2-trinnet
Fjerde farve viser ikke farven			3-trinnet

Her er det værd at huske, at Svarer lover seksfarve til en genmelding. Husk også forskellen på præference (man vender tilbage til åbningsfarven så billigt som muligt) og støtte (man hæver et trin). Med en svag hånd vil Svarer 9 ud af 10 gange præferere til åbningsfarven.

Med stærke hænder er fjerde farve et vigtigt redskab. Det er den eneste melding, der skaber rundekrav\*, og den lover på ingen måde den meldte farve. Hvis man har den fjerde farve, kan man bare melde sans. Fjerde farve kan også bruges på hænder med 16+.

---

\* 4 minor bør også skabe krav, men disse finurligheder kan man altid tage op, når grundprincipperne er på plads.