

REVERSE

Oppfattes som et vanskelig område, og mange etablerte spillere sliter også med å bruke det på korrekt måte.

Vi kan oversette det på et vis ved å kalle det ” **melde baklengs** ”

Eksempel 1:

	S	N
	1 kl	1 hj
	2 ru	

Det viser minst 16 hp og: **kløverfargen er lenger enn ruterens !**

Det kan f.eks vise en hånd som denne:

E 4
10 2
E K 10 6
E D 10 5 4

Hvis fargene er like lange, Melder vi annerledes. Gi Syd denne hånden:

E 4
10
E K 10 6 4
E D 10 5 4

Da går meldingene slik:

S	N
1 ru	1 hj
3 kl	

Åpning i en farge og hopp i underliggende viser minst 16 hp og at den først meldte fargen er like lang eller lenger enn den først meldte.

Å melde **reverse** er normalt krav for minst en runde !

Makker må (bør) melde en gang til

Vi lar Nord i det første eksempelet få:

K Kn 3

E Kn 9 4

D 8 4

8 7 2

Hva blir din andre melding ?

Svar: Meld 3 NT. Du har bra hold i spar og vet at makker har minst 16 hp – totalt minst 27.

Eksempel 2:

S N

1 hj 2 kl

2 sp

Er det krav for en runde eller til utgang ?

Svar: Nå er det krevd til utgang for Nord har vist minst 10 hp og Syd minst 16

Kortene kan være : K 10 6

Kn 8

Kn 10 3

E D 10 9 4

N

S

E Kn 8 3

E K 10 9 4

E 7

Kn 8

Meldingene vil gå:	S	N
	1 hj	2 kl
	2 sp	3 ru
	3 NT	pass

Nords andre melding er **4. farge** og spør etter mer informasjon (ofte uten ruterstopper). Syd viser nå ruterhold g balansert hånd.

Eksempel 3:	K D 10 3
	E K Kn 9 2
	D 7 2
	6
	N
	S
	E 7
	10 8
	E K Kn 10 6 3
	10 5 4

Meldingene vil gå:	S	N
	1 ru	1 hj
	2 ru	2 sp
	3 ru	4 ru
	4 sp	4 NT
	5 ru	6 ru

Pass

Nord melder reverse , og Syd må bare gjenta ruterens siden han ikke har hold i kløver og ikke hjerterstøtte. Når Nord nå støtter ruterens, er det sleminvitt.

Syd gjør et cue bid med 4 spar, og svarer 5 ruter , (3 ess) på 5-ess Blackwood

Nå kan Nord avslutte med å legge kontrakten i 6 ruter.