

## Lektion 9

### Kald/afvisning

#### Eleverne skal lære:

- Fokus på samarbejdet mellem makkerne i modspil
- Hvad er kald/afvisning?
- Hvad skal jeg have i farven for at kalde?
- Hvornår kan man kalde/afvise?

SLIDE 2 Opsamling. Genopfrisk åbning 1NT og svarene på denne. (PAS, 2NT, 3NT) Kort opsummering af, hvad der er arbejdet med hidtil.

SLIDE 3 Vi har tidligere talt om modspil (hvad er det nu, modspil er?). Det er her, der også er fokus på at samarbejde med sin makker og hjælpe hinanden mest muligt. Husk, at din makker ikke kan se dine kort, så du skal hjælpe ham/hende mest muligt. Hvad var det nu, vi talte om med udspil? Hvad kan man fortælle sin makker med det kort, man spiller ud? Udspiller hjælper altså makker med det kort, der spilles ud. Men den anden kan også hjælpe! I dag skal vi tale om noget, der hedder "kald" og "afvisning", som også er en måde, man kan fortælle makker noget om sine kort.

SLIDE 4 Når vores makker spiller ud, er det ofte i en farve, hvor man har "noget". F.eks. kunne man invitere, altså vise at man var interesseret i farven ved at spille et lille kort ud fra en farve, hvor man har en honnør. (Hvilke kort kalder vi "honnørkort"?) Hvis man spiller en honnør ud, hvad er det så, man fortæller sin makker? (Fortæl KUN om honnørudspil, der lover den lavereliggende honnør - ikke noget med udspil fra f.eks. Kx) Vi kan fortælle makker, om vi gerne vil have, at han/hun fortsætter i farven eller ej. Det kan vi gøre ved at lægge et lille kort, hvis vi er interesserede. Lidt ligesom når vi spiller et lille kort ud som invitation fra en langfarve. Hvis vi slet ikke kan hjælpe makker lægger vi det højeste kort, vi kan undvære. På den måde fortæller vi makker, at vi ikke kan hjælpe i farven. Vi kigger lige på nogle eksempler.

SLIDE 5 Forestil jer, at makker har spillet en konge ud. Det første, man skal tænke på er, hvad vi nu ved om makkers kort? (Når man spiller en konge ud loves damen). Kan vi nu hjælpe makker i farven, altså, hvis makker kommer ind igen (vinder et stik og skal spille ud igen), vil det så være en god idé, at fortsætte i udspilsfarven eller kan vi ikke hente flere stik der? I eksempel 1 skal man lægge sit mindste kort, fordi vi har bonden. Når makker kommer ind, kan han/hun spille et lille kort til vores bonde, og vi kan så spille tilbage til makkers dame. I eksempel 2 skal vi afvise med 8'eren, fordi vi ikke kan hjælpe makker med at tage stik i farven.

SLIDE 6 Der kan godt være forskel på, om man spiller mod en NT-kontrakt eller en farvekontrakt. Hvorfor det? (i farvekontrakter kan vi måske få en trumfning - Hvad var det nu, det var?) Hvis makker spiller esset ud, hvilket kort ved du så, at makker også har? Vil det være en god idé, at makker fortsætter i farven? I eksempel 1 kan man trumfe det tredje kort i farven, så modstanderne ikke får stik for damen, i eksempel 2 skal man afvise med 9'eren for at gøre det så tydeligt som muligt, og så må man håbe, at makker kan se på bordets kort, hvilken farve det vil være godt at spille i stedet.



### SPIEL 1-4

### SLIDE 7 Opsamling