

# Inkliv när MTH öppnar

Tre sorters inkliv:

- Hoppinkliv 6-10 och 6+färg (3-nivå 7-färg)
- 1 NT med 15-17 hp och håll i öppningsfärgen
- Enkla inkliv (färg på lägsta nivå), 11-17 hp, 5+färg

Tre skäl för inkliv:

- Kämpa om kontraktet
- Rekommendera ett utspel (bra färg)
- Försvåra för motståndarna (ta bort budutrymme)

# Krav på enkla inkliv

- På 1-tricksnivån: 11-17 hp och 5+färg
- På 2-tricknivån: 11-17 hp och 6+färg (helst)

Med stark 5-färg typ kan vi kliva in på 1-nivå  
med 9-10 hp, t ex KDKnxx, EKxxx, EDTxx

På 2-nivå kan vi ha en bra 5-färg med lite extra  
hp och inget bättre alternativ

# MTH öppnar med 1♦

♠ Kn 9 7 5 2

♥ E 3

♦ K 5 4

♣ D 6 3

pass

♠ D 9 8 6 4

♥ E D 4

♦ K 9 6

♣ E 10

1 ♠

♠ D 7 2

♥ E 4

♦ K 5 4

♣ E Kn 5 4 3

pass

# MTH öppnar med 1♦

♠ 6 4  
♥ 4  
♦ E 9 6 2  
♣ E D Kn 9 8 5

2 ♣

♠ D 7 3 2  
♥ E 9 4  
♦ 4  
♣ E D Kn 10 3

D (upplysningsdubbling)

♠ E D 9 6 4  
♥ D 10 4  
♦ 2  
♣ K Kn 8 5

1 ♠ ( ev D nästa rond)

# MTH öppnar med 1♦

♠ K D 10 7 3 2

♥ 9 4

♦ 4 3

♣ K 10 9

2 ♠

♠ E D K n 9 4

♥ 10 9 4

♦ 2

♣ D 9 8 5

1 ♠



# Svar på inkliv

- enkelhöjning 6-9 htp, 3+stöd
  - Dubbelhöjning (hö) 6-9 htp, 4+stöd, någon singel
  - överbud (ÖH-färg) 10+htp, 3+stöd
  - 1 i färg 8+ hp, 5+färg, rondkrav
  - 2 i färg 10+hp, 5+färg, rondkrav
  - 1 NT 8-10 (11)\* hp, håll i öppningsfärgen
  - 2 NT (11)\* 12-13 hp, bra håll i öppningsfärgen
  - 3 NT 14+ hp, bra håll i öppningsfärgen
- \* med 11 hp ser vi på anpassning till inklivsfärgen

1♦ 1♥ pass ?

♠ K Kn 7 5 2

♥ D 4

♦ K 5 4

♣ 9 6 3

1♠ (8+ hp, 5+♠, rondkrav)

♠ E 9 4

♥ 7 4

♦ D Kn 9 6

♣ D 10 9 3

1 NT (8-10 hp, håll i ♦)

♠ E 9 8 4 2

♥ K 7 4

♦ 5 2

♣ 10 9 2

2♥ (6-9 htp, 3+♥)

1♦ 1♥ pass ?

♠ K D 6  
♥ D 10 6  
♦ K 7 6  
♣ Kn 9 7 3

2♦ (10+ htp, 3+♥)

♠ D 7 5  
♥ K 7  
♦ E Kn 8 2  
♣ D 6 5 3

2 NT (12-13 hp, bra håll)

♠ 6 5  
♥ E 5  
♦ Kn 10 6  
♣ E Kn 9 8 4 2

2♣ (10+ hp, 5+♣, rondkrav)