

Marionet Stayman.

Når makker åbner med 1 (eller 2) sans, så har han som regel også den stærkeste hånd. Han sidder ofte med en eller flere gaffer som det ikke er smart at modstanderne får at se. Det er derfor tit en god ide hvis det således bliver sansåbneren der også ender med at få spillet, så hånden ikke skal på bordet til modstandernes skue!

Marionet Stayman er en konvention der **kun** bruges når makker har åbnet med 1 sans. Konventionen går ud på at fortælle makker at man sidder med én eller to major 4-farver. Husk at det kun er **major 4-farver!** Sidder du med en længere farve, så kan du i stedet bruge konventionen **Jacoby**. Et **krav** for at bruge konventionen er, at du mindst skal kunne se **muligheden** for at I kan komme i udgang. Har du f.eks. kun 6 HP. og I ikke kan finde tilpasning, så er I allerede kommet for højt op. Så du skal altså have mindst 9 HP. for at bruge konventionen!

Efter at makker har åbnet med 1 ut., så melder man 2 klør hvis man vil fortælle at man sidder med en eller måske to major 4-farver. Sansåbner **skal** så melde 2 ruder, uanset om han har en 4-farve eller ej! Når det så bliver ens tur til at melde igen, så er fidusen at man melder den 4-farve man **ikke** har. Skulle åbner så have en 4-farve i samme major, melder åbner farven først, så sanshånden ikke skal ned på bordet at ligge. Lad os se et eksempel:

Du sidder med denne hånd hvor makker har åbnet med 1 ut.:

♠ E B 7 4
♥ E 3
♦ D B 10 4 3
♣ 6 4

Du starter med at melde 2 ♣, og makker svarer 2 ♦ som relæ. **Ikke** for at fortælle at han har en god ruderfarve! Nu skal du melde den 4-farve du ikke har, altså meld 2 ♥. Hvis makker har en 4-farve i spar melder han 2 ♠ og i dette tilfælde melder du så udgangen i spar, 4 ♠. Havde du kun haft f.eks. 9 HP., så skulle du opfordre makker til udgang ved at melde 3 ♠. Makker passer med minimum (15 HP.) og hæver til 4 ♠ med maksimum (16-17 HP.).

Der vil også komme tilfælde hvor man som svarer sidder med begge majorfarverne. Altså hvor man har 2 major 4-farver. Fremgangsmåden er den samme som hvis man kun sad med en 4-farve, altså man starter med at melde 2 ♣ som makker svarer 2 ♦ til. Men nu kan man jo ikke melde den 4-farve man ikke har, da man sidder med begge! Så i stedet melder man nu enten 2 ut. hvis man sidder med 9 HP. og 3 ut. hvis man sidder med 10 - 14 HP. Makker kan så regne ud at man sidder med begge major 4-farver, hvorfor skulle man ellers starte med at melde 2 ♣?

Se dette eksempel hvor du har denne hånd efter at makker har åbnet med 1 ut.:

♠ K 10 5 2
♥ E B 9 7
♦ 7 3
♣ B 10 9

Du starter med at melde 2 ♣ hvortil makker svarer 2 ♦. 9 ikke ret gode HP., så nu melder du 2 ut.. Makker melder pas hvis han har minimum og ingen major 4-farver, 3 ut. hvis han har maksimum og stadig ingen major 4-farver, 3 i major hvis han har en (eller 2) major 4-farve og minimum, og til slut 4 i major hvis han har maksimum og en (eller 2) major 4-farve.

Hvis du kender til konventionen **Jacoby**, kan du se at denne konvention passer sammen med den. Nemlig hvis du sidder med en langfarve i ruder og ikke point nok til udgang. Se dette eksempel:

♠ 3
♥ 6 5 3
♦ D B 9 7 6 3
♣ 7 3 2

Det vil i de færreste tilfælde være godt for makker at spille i sans hvis du sidder med denne hånd, Det vil blive meget svært for makker at komme ud på bordet for at kunne knibe efter fjendens store kort. Så i stedet kan du starte med at melde 2 ♣ for du ved jo at makker skal melde 2 ♥. Og selv om makker tror du vil fortælle at du sidder med en major 4-farve, så melder du pas når makker svarer 2 ♦. På denne måde får makker spillet, de gode kort bliver på hånden, og I ender i den rigtige kontrakt.