***Lektion 10: Oplysningsdobling:***

**Repetition:** Stil relevante spørgsmål, så det giver et retvisende indblik i, hvor meget de kan huske og dermed får repeteret det væsentlige, fra forrige lektion.

Når ”fjenden” har åbnet meldingerne, findes der også en anden måde at komme ind i meldeforløbet på. Nemlig en oplysningsdobling.

Definition på en oplysningsdobling:

* Lover mindst 12 HP
* Lover mindst 3 kort, kaldes tilpasning, til de u meldte farver (vis eksempel)

Når man oplysningsdobler, beder man makker melde sin længste farve – altså den farve makker helst vil have som trumf.

Hvornår kan man afgive en oplysningsdobling:

* Når ”fjenden”/modstanderne har åbnet meldingerne

Svar på oplysningsdobling:

Man SKAL svare på makkers oplysningsdobling, også hvis man har meget få HP:

* 0 - 8 HP: Meld den længste farve
* 9 – 12 HP: Spring i den længste farve

Man kan også foreslå, at spille uden trumf(sans), hvis man har hold i ”fjendens” farve:

* 6 – 10 HP, meld 1 UT
* 11 – 12 HP, meld 2 UT
* 13+ HP, meld 3 UT

Hvis næste hånd melder, efter makkers oplysningsdobling, er man ikke ”tvunget” til at melde.

Der meldes og spilles 4 spil. Husk at skrive resultat på tavlen. Evaluer og sammenlign.

**Sammenfatning:**

* En oplysningsdobling viser mindst 12 HP, og mindst 3 kort i de umeldte farver
* Man skal altid svare, på makkers oplysningsdobling, også når man har meget får HP
* Jo flere HP, jo højere melder man
* Man kan også melde UT (sans), hvis man har hold i ”fjendens” farve