# *Lektion 3: Meldinger:*

**1: Repetition fra første og anden lektion:** Ganske kort – hvad er et stik? Hvad vil det sige at spille med trumf? Stil spørgsmål og find ud af, hvad de har styr på.

**Meldinger:** Er en ”samtale” mellem makkerne, hvor man prøver at fortælle hinanden, hvilken farve man gerne vil have som trumf, og hvor mange høje kort man har tilsammen.

Formålet med meldingerne er, at finde ud af:

1. Hvad skal være trumf
2. Hvor mange stik kan vi tage

Vi bruger meldekasser (vis en, og vent med at dele dem rundt, de kan ikke holde fingrene fra dem ☺) til at melde med. Farvernes ”rangorden” er som vist på meldekassen: Klør er lavest, ruder, hjerter, spar og Ut (højst).

Giveren (vis en kortmappe)skal melde først. Herefter melder hver spiller efter tur (med uret rundt). En melding (vis en spar) viser, hvad man gerne vil have som trumf, og hvor mange stik man skal have. Den laveste meldinger er 1 = syv stik, den højeste melding er 7 = 13 stik.

Meldingerne er afsluttet når 3 spillere, i træk, har meldt pas.

Den sidste melding, inden pas, kaldes KONTRAKTEN. Kontrakten sætter et mål for, hvor mange stik man skal have, og for hvad der er trumf.

Det er godt at have mange høje kort – esser, konger, damer og knægte. Det er dem der giver stik.

Når man spiller med trumf, er det godt at have mange trumfer. Har man mindst 8 kort tilsammen, i en farve, vil man gerne have den som trumf.

Før man begynder at melde, skal man kende værdien af sin ”hånd”. Alle høje kort har en værdi, som angives i HONNØRPOINT (HP) – vis en slide med honnørpoint.

Esset = 4 HP, kongen = 3 HP, damen = 2 HP og knægten = 1 HP

Alle andre kort har ingen værdi.

Man skal have mindst 12 HP for at ÅBNE meldingerne, for sit makkerpar. Man åbner i sin længste farve. Hvis man har under 12 HP, melder man pas (vis et passkilt). Har man ikke en lang farve, meldes der 4 farve ”nedefra” og 5 farve ”oppefra” (god idé og vippe meldekassen, så klør vender nedad, så er det lidt nem-mere og forstå, hvad der er nedefra og oppefra). Hvis man har 2, eller flere 4- farver, åbner man med den laveste. Hvis man har 2, 5-farver åbner man med den højeste.

Vis et meldeforløb: 1 spar – pas – 2 spar – pas – pas – pas. Nu er kontrakten 2 spar og der er lovet man kan tage 8 stik.

Når man åbner meldingerne, for sit makkerpar, starter man en dialog med makker. Ved at åbne, fortæller man makker to ting:

 1) Jeg har mindst 12 HP

 2) Hvilken farve jeg vil forslå som trumf

Makker kan ud fra sin egen hånd vurdere, de to formål med meldingerne:

1. Hvad skal være trumf
2. Hvor mange stik kan vi tage

Hvis man har mindst 8 kort tilsammen, i en farve, skal den være trumf. Hvis makker har mindst 4 kort i åbningsfarven, støttes farven til anden trinet, og trumffarven er fundet.

Der meldes og spilles 4 – 8 spil, hvor der bliver støttet til 2’ trinet.

Husk at skrive resultatet på tavlen. Evaluer og sammenlign.

**Sammenfatning:**

* Formålet med meldingerne er, at fastlægge en trumffarve
* Håndens værdi måles i honnørpoint (HP)
* Man skal åbne, hvis man har mindst 12 HP
* Der meldes 4 farve ”nedefra” og 5 farve ”oppefra”
* Hvis makker har åbnet, skal man svare, hvis man har mindst 6 HP
* Hvis man har mindst 8 kort tilsammen, i en farve, skal den være trumf
* Kontrakten sætter mål for, hvor mange stik man skal have, og for hvad der skal være trumf