***Lektion 9: Indmeldinger:***

**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.

Selvom ”fjenden”/modstanderne har åbnet meldingerne, kan vi også sagtens melde. Det hedder en INDMELDING.

En indmelding på 1’ trinet viser:

1. Mindst en 5 farve, helst med 2 eller flere honnører i
2. Mindst 8 HP

En indmelding på 2’ trinet viser:

1. Mindst en 6 farve, helst med 2 eller flere honnører i
2. Mindst 10 HP

En indmelding i 1 UT viser 15 – 17 HP, og ”hold i fjendens” farve (Vis det)

Svar på indmeldinger: Hvis man har mindst 3 kort i den farve makker har meldt, skal der støttes, hvis man har:

6 – 9 HP – støt ”billigst” muligt

10 – 12 HP – spring i makkers farve

Hvis der ikke er støtte til makkers farve:

10+ HP, meld en ny farve – lover mindst 5 i farven

8 – 11 HP og hold i ”fjendens” farve – meld 1 uden trumf

Tips:

* Det er godt at have støtte til makker
* Jo dårligere støtte til makkers farve, jo bedre kort skal man have for at melde

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

**Sammenfatning:**

* Indmelding på 1’ trinet, lover mindst 8 HP og en 5-farve
* Indmelding på 2’ trinet, lover mindst 10 HP og en 6 farve
* Indmelding 1 UT, lover 15 – 17 HP, og Hold i ”fjendens” farve
* Hvis makker har meldt ind, skal der støttes, hvis man har mindst 3 kort i farven
* Hvis man har mindst 10 HP og en 5-farve, må der meldes en ny farve