











Search...

Indulások

1♣	2+♣, 12-22HCP, 4432-vel 1♣	
1♦	4+♦, 12-22HCP, 4-4 minorral 1♦ az indulás	
1♥	5+♥, 12-22HCP, Lehet benne hosszabb minor	
1♠	5+♠, 12-22HCP, Lehet benne hosszabb minor	
1NT	15-17FP, BAL/SemiBAL: Lehet benne 5-ös major (5332), lehet benne hatos minor (6322) és 5422 hosszú minorokkal vagy 4♥5minor	
2♣	23+ HCP vagy 18+ és minimum kilenc játékútés, Game-re kényszerít kivéve ha 23-24 BAL	
2♦	Gyenge kettes	
2♥	Gyenge kettes	
2♠	Gyenge kettes	
2NT	20-21 BAL/SemiBAL: Lehetséges elosztások mint 1szan esetén	
3X	Kizáró (2-3-4-es szabály)	
3NT	Gambling: 7+Zárt minor szín, max 1 külső király	

Induló erő: Minden 13+HCP, 12HCP-s lapok 90%-a (csak szingli figurás, dubló figurák esetén nem), 11HCP esetén extra elosztás szükséges vagy jó figurák, AAK = induló erő

Válaszó erő: 6+HCP ha BAL, major szín esetén, akkor nem passzoljuk ha inkább játszánk 4 majort vagy 2 szant mint 1 minort.

Kizárás elvek: Szórhelyzettől függően követjük a 2-3-4-es szabályt. Mansban lehet jó minőségű 5-ös színnel is kizárni. (5332-vel TILOS kizárni)

Mansban a kizáró erő 4-8 HCP, Bellben 6-10 HCP, Mansban bell ellen lehet kicsit gyengébb, Bellben mans ellen igazán konstruktív 8-11 HCP

6-5 elosztás esetén ha a 6-os szín az alacsonyabb rangú, akkor gyenge indulóerővel a magasabb rangút licitáljuk, többleterővel az alacsonyabbat. (riverz jellegűen)

1 minor utáni licitek







1♦	6+HCP, ha van mellette 4-es major, akkor minimum invit erő
1M	4+M, 6+HCP

1NT	6-10 HCP, tagadja a 4-es majort
2♣	10+ HCP, 4+♣, tagadja a 4-es majort
2m	10+ HCP, 5(4)+ m, tagadja a 4-es majort, 2 szanig/3m-ig kényszerít
2♦/2M	6-os szín, 3-7 HCP, Game-re nem alkalmas lap (csak szuper indulóval szemben lehet Game)
2NT	BAL GF, 12-15 HCP vagy 18-19 HCP, NEM tagadja a 4-es majort (18-19 HCP esetén tagadja)
3m	5+m, 6-9 HCP, tagadja a 4-es majort
3om/3M	7-es szín, 3-6 HCP
3NT	16-17 HCP 3334-es elosztás (4es mm)











1♣-1♦ folytatás

1M	4-es M, elosztásos lap, NEM kényszerítő
1NT	12-14HCP, BAL, NEM tagadja a 4-es majort
2♣	(5)6+♣, 12-15 HCP
2♦	5+♣, 4+♦, 12-15HCP
2M	4-es M, elosztásos lap, GF erő
2NT	18-19 BAL, NEM tagadja a 4-es majort
3♣	6+♣, 16-18 HCP
3♦	5+♣, 4+♦, 16-18 HCP
3M	5+♣, 4+♦, 19-22HCP, Splinter a licitált majorban
3NT	Gambling jellegű lap, külső erővel, NEM ígér minden színben fogást

1♣-1♦-1N folytatás

2♣	Stayman, invit+ (lehet nincs 4-es M)	
2♦	To Play	
2M	GF, 5+♦, 4M	
2NT	Puppet 3♣-re, Leállás vagy GF	
3♣	Nat, invit	
3♦	Nat, invit	
3M	ÖnSPL, GF és hosszú ♦	
3NT	To play	

1m-1M folytatás

1♠	4+♠, nem kötelező mondani, vagy 5+♣ vagy 4-es ♣ színjátékhoz alkalmas lap, NEM kényszerítő (pl: KQJx, xx, Jxx, KQJx)	
1NT	12-14HCP	
2m	(5)6+m, 12-15 HCP	
2♦	5+♣, 4+♦, 16+ HCP, F2!	
2♥	5+m, 4+♥, 16+ HCP, F2!	
2M	4(3)M, 12-15 HCP, 3-as M csak külső szinglivel lehet	
2♠	5(4)+m, 4♠, GF erő	
2NT	18-19 BAL, NEM tagadja a 4-es majort	
3♣	5+♦ 4+♣, GF	
3m	6+m, 16-18 HCP	
3♦	4-es M, rövid ♦ ha pikk a szín, rövid ♦ vagy ♠ ha kőr a szín, invit	
	3♠ relé, kérdezi a rövidséget ♥ adu esetén, amire 3szan a pikk, 4♦ a káró rövidség	
3♥	4-es ♠, splinter, invit	
3M	4-es M, egyenletes invit	
3NT	Gambling jellegű lap, külső erővel, NEM ígér minden színben fogást	
4m	5m4M(22), GF	
4M	4-esM, egyenletes GF (4333/4432)	
4X	4-esM, Splinter, GF	

Nincs hosszú minor GF licitünk! Ilyenkor riverzet licitálunk 3-as színnel.

1m-1M-2M folytatás

2♠/3♥	5+M, GF	
2NT	4+M, invit+	
3m	kanapé invit - 4M, 5+m	
3om	kanapé GF - 4M, 5+om	
3M	5+M, invit	
3NT	4M, egyenletes és választást kér	

3♠ és felette Splinterek.

1m – 1♥ – 2♥ – 2NT

3m	gyenge, 3♥	■
3om	erős, 3♥	■
3♥	gyenge, 4♥	■
3♠	erős, 4♥, 0-1 ♠	■
3NT	erős, 4♥, szívesen játszana szant is	■
4m	erős, 4♥, 24(52)	■
4om	erős, 4♥, 0-1 mm	■
4♥	erős, 4H egyenletes típusú lap, de nem akar szant játszani	■

1m – 1♠ – 2♠ – 2NT - Eltérések





3om	erős, 3♠, 0-1 mm	■
3♥	erős, 3♠, 0-1 ♥	■
4♥	erős, 4♠, 0-1 ♥	■

1m - 1♥ - 2♥ - 2♠ - GF 5+♥

2NT	BAL, 4♥, külső fogásokkal	■
3m	0-1 ♠, 3♥	■
3om	0-1 mm, 3♥	■
3♥	BAL, 4♥ csak a saját színeimben figurák	■
3♠	0-1 ♠, 4♥	■
3NT	6m, 3♥	■
4m	24(25)	■
4om	0-1 mm, 4♥	■

1m - 1♠ - 2♠ - 3♥ - GF 5+♠

3♠	3♠, erre a 3szan kérdezi a rövidséget, többi kulcslicit		■
	3NT	4mm 0-1mm, 4♥ 0-1 ♥	■

3NT	4♠, BAL inentől kulcslicitek	
4m	42(52)	
4om	SPL	
4♥	SPL	

1m - 2m - Fordított emelés

2♦/2M/3♣	Fogás és GF	
2NT/3m	NAT és gyenge	
3M	Splinter	
3NT	18-19HCP, 33(34)	

1♦ - 2♣

2♦	5+káró bármi	
2M	fogás és GF	
2NT/3♣	NAT és gyenge	
3♦	önálló ♦, max 1 veszítő	
3M	Splinter és 4+♣	
3NT	18-19HCP, 3343	

Mindenkitől a 2M licit GF, a szan és a minor licitek invit erős lapok.

Riverz helyzetek

minimum 54-es elosztás és 16+HCP, kettő menetre kényszerít (Az induló ígér még egy licitet)

válaszó major visszavétele 5+-t jelent és lehet gyenge

válaszó 2szan licitje 4-es majort ígér és lehet gyenge

válaszó 3♣ és feletti válaszai mind GF (kb 8+HCP)

induló 3m/3M licitje passzolható összes egyéb licitje GF

4. szín licitje GF és fogást keres

vigyázat az 1♣-1♠-2♦-3♥ az nem SPL hanem 5-5M GF

Példa: 1♣-1♥-2♦

2♥	5+♥, lehet gyenge	■
2♠	negyedik szín, GF és fogást keres	■
2NT	pontosan 4♥, 5-7 vagy 11+ HCP	■
3♣	3+♣, 8+HCP, GF	■
3♦	4+♦, 8+HCP, GF	■
3♥	önálló kör szín, ez az adu (max egy veszítő)	■
3♠	♦ mellett Splinter	■
3NT	8-10 HCP NAT	■

1m-1M-1N Folytatás

2♣	kötelező 2D-t mondani, vagy leállás vagy 5-ös majoros invit, válaszoló írja le a lapját	
2♦	GF relé, kikérdezi az induló lapját	
2M	invit alatti, To Play	
2oM	♠ majd ♥ esetén 5+-4+ leállás, ♥ majd ♠ esetén pontosan 4-4 invit	
3♣	To Play	■

Ha a válaszoló 3-as magasságon később ismétli a színét a GF relé után, akkor kijelölte az adut és Szlem fele szeretne menni. Kulcslicitekkel folytatjuk (mindig első vagy második)

Passzos partnerrel szembeni eltérések: Nincs 2-way checkback, helyette new minor forcing

1♣-1♦-1N után nincs 2way checkback

1m-1M-1N után 2♣ puppet 2♦-re és általában inviterős

1m-1M-1N után 2♦ GF relé

1♥-1♠-1N után is ugyanez a struktúra, de oda más szabályok vonatkoznak

Licitálás a 2♣-2♦ invitrelé után:
a válaszolónak mindig van 5ös majorja

Az 1m-1M-1N-2M és 1m-1M-1N-2♣-2♦-2M közötti különbség

1m-1M-1N-2M: ezt akarom játszani

1m-1M-1N-2♣-2♦-2M: ezt akarom játszani, ha neked nem szingli (amivel 2NT-t kell mondani)

Licitálás a 2D GF relére prioritás szerint

1. 2NT - 4333 - erre 3C kérdezi a 4es színt, amire a 3D jelenti a minort
2. 2MM - 4es másik major
3. 2M - 3as major
4. 3m - 5m2M33
5. 3mm: minorokat ígér szingli nélkül (1♣ után 5♣4♦22; 1♦ után 4♦4♣32M)
6. 3MM: 1♦ után 5♦4♣22
7. 3M: 5m4mm3MM1M
8. 3NT: 6-os m

A 2♦ után a válaszoló 2NT-ja mindig mesterséges érdeklődés




Az 1m-1M-1N-2♦-2MM-2N kérdi a major darabszámot, amire a válaszok 3♣/3♦/♥ 3/2/1

Példa (1♣-1♥-1N-2♣-2♦(kötelező)-?)

2♥	5-ös ♥ leállás, szinglivel mondj 2NT-t	■
2♠	5♥, 4♠, invit	
2NT	5♥, invit, QBAL	■
3♣	5♥, 4♣, invit	
3♦	5♥, 5+♦, invit	■
3♥	6+♥, invit	
3NT	5♥, választást kér a 3szan/4♥ közül	

Példa (1♦-1♠-1N-2♦(GF relé)-?)

2♥	4♥, nem tagadja a 3-as♠-et		
	2NT	♠ darabszámkérdés	■
	3♣	3as ♠	■
	3♦	dubló ♠	■
	3♥	szingli ♠	■
2♠	3♠, nincs 4♥ (2szan tovább kérdez)		
2NT	4333 elosztás (ezért az előző két licit NEM lehet 4333)		
3♣	2♠3♥4♦4♣	■	
3♦	2♠3♥5♦3♣	■	

3♥	2♠2♥5♦4♣	
3♠	1♠3♥5♦4♣	
3NT	6-os minor, nincs 3-as M	

Példa (P-1♣-1♥-1N-?)

2♣	To play
2♦	5+♥, invit

Példa (P-1♦-1♠-1N-?)

2♣	5+♠, invit
2♦	To play

1m-1M-2N folytatás

Wolf konvenciót játszunk, azaz a 3♣ kötelez 3♦-ra után 3major passzt kér, minden más GF; a direkt licitek elosztásosabbak mint a 3♣-en keresztül

Példa (1♣-1♥-2N-?)

3♣	Vagy ♦ leállás vagy egyenletesebb GF	
3♦	4+♦, GF	
3♥	5+♥, GF	
3♠	5+♥,4+♠, GF (3♣-3♦-3♠ pontosan 4-4 lenne)	
3NT	To play (3♣-3♦-3szan 5-ös♥ választást kér)	

1m-2N (13-15 vagy 18-19 BAL, lehet 4-es major) folytatás

3♣	Stayman	
3♦	másik minor rövidség	
3♥	♥ rövidség, lehet négyes ♠	
3♠	♠ rövidség, nem lehet négyes ♥	

Passzos partnerrel szembeni eltérések: P-1m-2N: Maximális passzos kéz (invit), nincs 4-es major

Lebel relé és negyedik szín

Ha 1♠, 2♣, 2♦-ig jön ki a negyedik szín vagy a lebel relé, akkor GI+. 2♥ vagy felette GF.

Lebel relé esetén az új szín licitje nem nyilatkozik az erőről. Partner színének alacsony licitje gyenge lap, ugorva többlet erő.

Direkt ugró licit invit, relén keresztül GF.

6 Lebel relé van: 1♣-1M-2♣-2♦, 1♦-1♥-2♦-2♠, 1♦-1♠-2♦-2♥, 1♣-1♦-2♣-2♦, 1♥-1♠-2♥-2♠.

Negyedik szín licit az 1♣-1♦-1♥-1♠ is.

A Lebel relé után a válaszoló szinte minden licitje GF, passzolható a 2szan és az induló új szín licitjének emelése.

4.szín esetén az induló saját színeinek licitje nem jelent extra elosztást. Az alacsonyabban licitálható szín gyengeség, a magasabban többlet erő.




A legfontosabb információ a partner majorjának a támogatása, második a fogás, utána licitálunk extra elosztást.

Példa Lebel relé (1♣-1♠-2♣-2♦)



2♥	4♥, F1 (lehet többlet erős)	■
2♠	3♠, minimum és passzolható	■
2NT	egyenletesebb lap, minimum	■
3♣	elosztásosabb lap, minimum	■
3♦	4+♦, többlet erő, GF	■
3♥	6+♣, többlet erő és elosztásos lap	■
3♠	3♠, többlet erő, GF	■
3NT	egyenletesebb lap, maximum	■

Példa negyedik szín (1♣-1♥-1♠-2♦)

2♥	3♥, gyenge	■
2♠	gyenge és nincs többlet információ	■
2NT	gyenge és van káró fogás	■
3♣	GF és nem ígér többlet elosztást	■

3♦	3+♦, GF és elosztásos lap	
3♥	3♥, erős	
3NT	van többlet erő és ♦ fogás	

1 Major utáni licitek

1♠	4+♠, 6+HCP (nem lehet pontosan 4-es ♠ és GF)	
1NT	6-11 HCP, lehet benne 3-as M 5-6 HCP és 10-11 HCP	
2♣	12+ HCP, 2+♣ (1♥ után nem tagadja a 4-es ♠-et)	
2♦	12+ HCP, 5+♦ (1♥ után nem tagadja a 4-es ♠-et)	
2♥	12+HCP, 5+♥	
2M	7-9 AP, pontosan 3M (esetleg 4M333)	
2♠	3-6 HCP, 6+♠	
2NT	13+ AP, 4+M	
3♣	10-12 AP, 4+M, vagy invit vagy minimális GF	
3♦	7-9 AP, 4+M	
3♥	7(6)+♥, kizáró	
3M	0-6 AP, 4+M	
3M+1	4+M, 12-14 AP, Sikén Splinter, erre relé kérdez, amire természetesen mondjuk a sikén színét, 4M a kimaradó	
3NT/4m/4♥	4+M, 12-14 AP, szingli a licitált színben (3N = ♠)	
4M	5+M, Max 10 AP, szlemre alkalmatlan lap	
4♠	7+♠, kizáró	

Elvek: 1-re 2 GF, 2♣ lehet rövid szín is, 1M - 1 szan passzolható, de csak minimummal 5332-es elosztással vagy 4522-vel, 1♥-1♠ licit nem lehet pontosan 4-es ♠ GF erővel.

1M-2M folytatás

Relé=hosszú színű game kísérlet, erre a válaszoló bemondja azt a szint amiben fogadná. (az alacsonyabbat több esetén)

3X=ebben a színben van rövidségünk

Relé+1=általános invit vagy ♠/♣ rövidség, erre PiSiSe : 1.lépcső Pi Power Igen, 2.lépcső Si Szín Igen,

1♥-1♠ folytatás

1NT	12-14 HCP, BAL, two way check back folytatás	
2m	12-17(18) HCP, 4+m	
2♥	12-15 HCP, 6+♥	
2♠	12-15 AP, 4(3)+♠, 3-as pikk csak külső szinglivel lehet	
2NT	18-19 HCP, BAL, folytatás Wolf	
3m	18-22 HCP, 4+m, GF	
3♥	16-18 HCP, 6+♥	
3♠	16-18 AP, 4+♠	
3NT	6+♥, Választást kér a 3szan és 4♥ közül, gambling jellegű	■
4m	4+♠, GF, szingli/sikén m	
4♥	7(6+)♥, 19-22 HCP	
4♠	4♠5♥22, GF	

1M-1N folytatás

2♣	2+♣, 12-18(19) HCP, (nagyon ritkán passzoljuk) (1♠ indulás esetén lehet 18-19BAL is!)	■
2♦	(3)4+♦, 12-18 HCP (3-as csak 4♠5♥3♦1♣ esetén lehet)	■
2♥	4+♥, 12-18 HCP	
2M	12-15 HCP, 6+M	
2♠	18-19, BAL (Nem riverz!)	
2NT	Mesterséges GF, vagy pontosan 5M-4(bármilyen) vagy 6+M	■
3m	5+M, 5+m, 19-22 HCP	
3♥	5+♠, 5+♥, 19-22 HCP	
3M	6+M, 16-18 HCP	
3♠	ÖnSplinter, szingli/sikén ♠, (6)7+♥, GF	
3NT	6+M, Gambling jellegű	
4m	ÖnSplinter, szingli/sikén m, (6)7+M, GF	
4♥	ÖnSplinter, szingli/sikén ♥, (6)7+♠, GF	

1M-1N-2N folytatás

3♣	Felkérdezés (kötelező, kivétel ha 3 majort mondunk)	
	3♦	5M-4♦, GF ■
	3M	6+M, GF ■
	3♠	5M-4MM, GF ■
	3NT	5M-4♣, GF ■
3M	3-as major, 5-6 HCP, passzolható	

1M-3♦ (gyenge Bergen)

3M	To play
3♠	Rövidség kérdés, erre első lépcső nincs rövidség, természetesen mondjuk a rövidséget, 3szan vagy 4♥ a másik major szingli

1M-3♣ (erős Bergen)

3♦	Rövidség kérdés, erre első lépcső nincs rövidség, felette természetesen mondjuk a rövidséget
3M	To play

1M-2N (Jacoby)

3♣	Minimális induló erő, erre 3major kérdezi a rövidséget, amúgy mi licitáljuk a rövidséget
3♦	Szingli ♦, nem minimum
3♠	Szingli másik major, nem minimum
3M	Nincs rövidség, de van extra erő
3NT	Szingli ♣, nem minimum
4m	m sikén, nem minimum
4♥	MM sikén, nem minimum

Egyre kettő elvek

Legfeljebb 3-as major támogatással licitálunk 2/1-et.

Az 1M-2♦, 1♠-2♥ licitek legalább 5-ös szint ígérek, míg az 1M-2♣ licit legalább dublót.

Az 1♥ indulásra 4-es pikk GF lappal NEM licitálunk 1♠-et, míg legalább 5-ös pikkkel mindig az 1♠ válaszon keresztül kezdjük bemutatni a lapunkat.

Ha kettesen tudunk szint licitálni a majorunk alatt, akkor azzal nem ígérjük/tagadjuk a plusz erőt.

Ugró új szín 4-es támogatás és SPL, tagadja a maximális indulóerőt.

Ha 2 major fölött válaszolunk, akkor plusz erőnk van, a major visszavétel nem ígér 6-ot.

Az 1 major - 2X - 3 major kijelöli a majort adu színnek, max 1 veszтős, önállóan játszható szín.

Példa (1♥-2♣-?)

2♦	4+♦, 12-22 HCP	
2♥	5+♥, 12-22 HCP	■
2♠	5+♥, 4+♠, 15-22 HCP	
2NT	BAL/SemiBAL, 15-22 HCP (tipikusan 18-19)	■
3♣	4+♣, 15-22 HCP vagy picit gyengébb nagyobb elosztással	■
3♦	4+♣, 12-17 HCP, szingli ♦	■
3♥	6+♥, max egy veszтős szín	

P - 1M - ?

1NT	NAT, nem kényszerít és tagadja a 3-as M-t	■
2♣	Drury: 3+M, kvázi maximális passzos kéz	■
2♦/2♥	5+♦/♥, invit és nincs 3-as M	■
2M	3+M, legfeljebb kettő fedő	■

P - 1M - 2♣ - ?

2♥	Van indulóerő, NAT 4+♥ és itt keresi a fedőket	■
2M	Nincs indulóerő, lehet nincs 5M!	■
3X	NAT, 4+szín, SI+	■
4X	Splinter, SI+	■



Folytatás P - 1M - 2♣ - 2♦ - 2M után

Folytatás mint az 1M-2M után, vegyesen hosszú/rövid színű




1 szan indulás utáni licitek

2♣	Stayman, mindig ígér 4-es majort, lehet junk Stayman
2♦	♥ Transzfer, 5+♥
2♥	♠ Transzfer, 5+♠
2♠	vagy 6+♠ bármilyen erő vagy 5-5 minor GF
2NT	NAT, invit
3♣	♦ leállás vagy GF
3♦	6+♦, invit
3M	szingli M, 3 oM, 13(54), GF
3NT	Nat
4♣	Gerber ászkérdés
4♦	♥ Transzfer, 6+♥
4♥	♠ Transzfer, 6+♠




1N-2♣-2♦ folytatás

2♥	4+♥, 4+♠, leállás, pick a major
2♠	5+♠, 4♥, invit
2NT	NAT, invit
3♣	GF Relé 
3♦	5+♦, GF 
3M	Smolen, 4M 5MM, GF
3NT	Nat
4♣	Gerber ászkérdés
4♦	♥ Transzfer, 6+♥, 4♠
4♥	♠ Transzfer, 6+♠, 4♥




1N-2♣-2X-3♣ - GF relé

3♦	5-ös minor szín ha 2♦ után, M után 4-es, erre 3♥ kérdez - 3♠=♣, 3NT=♦	
3M	ha M ismétlés akkor 5, ha MM akkor 4-4M, 2♦ után ez a 3-as M (23)44	
3NT	4333	

1N-2♣-(Dbl) folytatás

Pass	Nincs fogás, lehet négyes M	
Rdbl	Erős 4-es vagy bármilyen 5+ treff (ezt akarom játszani)	
2♦/2♥/2♠	Van fogás, Stayman válasz	

1N-2♣-(Dbl)-P-(P)-? folytatás




Rdbl	Stayman (erőt mindenképp ígér)	
2♦	Junk Stayman	
2♥	M+M Junk Stayman	

1N-2♦/2♥ folytatás



Dubló vagy hármás majorral mindig bemondjuk a partner színét, 4333-al is (4M333-mal is!)

Négyes majorral és maximummal a dublónk színét licitáljuk, minimummal 3M-t


1N-2♦/2♥-(Dbl) folytatás

2M	transzferált szín bemondása, fit	
Rdbl	fit, de nem akar felvevő lenni	
Pass	nincs fit, amire Rdbl: mond be mégis	

1N-2♠-?

2NT	fogadná az invitet 6os treffel	
3♣	nem fogadná az invitet 6os treffel	

1N-2♠-2N/3♣-?

3♣	to play	
3♦	5-5 minor GF	

3♥	tetszik a treff, rossz lap, erre a 4♣ ORKC	■
3♠	tetszik a káró, rossz lap, erre a 4♦ ORKC	■
3NT	nem tetszik egyik sem	■
4♣	tetszik a treff, jó lap, erre a 4♦ RKC	■
4♦	tetszik a káró, jó lap, erre a 4♥ RKC	■
3M	6+♣, rövid M, GF	■

1N utáni küzdelem és 1m - (2X) után

Ha természetes licittel szóltak közbe az 1szan-ra, akkor a kontra információs, ha mesterséges licittel, akkor egyenletes lap és legalább invit. 1m - (2X) után mindig információs

Ha bármivel köbeszólnak az 1 szan indulásunkra, akkor Rubensohl-t játszunk:

- A kettes magasságú licitek természetes leállások
- 2 szan és felette minden transzfer és legalább invit
- Ha szanra transzferálunk, akkor nincs fogásunk az ellenfél színében
- Az ellenfél színének a transzferálása Stayman, négyes majort ígér

Ha a szanos belicitálja a transzfer színét, akkor nem fogadja az invitet

Példa (1N-(2♥)-?)

2♠	5+♠, leállás	
2NT	5+♣, Transzfer, invit+	
3♣	5+♦, Transzfer, invit+	
3♦	4♠, GF erő	
3♥	5+♠, Transzfer, invit+	
3♠	GF, nincs ♥ fogás	■
3NT	GF, van ♥ fogás	

2 szan indulás utáni licitek

3♣	Stayman
3♦	5+♥, Transzfer, (ha 4♥-t mondunk utána, akkor szlem invit)
3♥	5+♠, Transzfer, (ha 4♠-t mondunk utána, akkor szlem invit)
3♠	Minorok, 5+-4+, GF

3NT	To Play	
4♣	6+♦, legalább szlem invit	■
4♦	6+♥, Transzfer	
4♥	6+♠, Transzfer	
4♠	6+♣, legalább szlem invit	■

Smolen konvenciót itt is játszunk, ugyanúgy mint 1 szan esetén csak egy szinttel magasabban.

2szan - 3♣ - 3X

3♥	5+♠,4♥, GF	■		
3♠	4♠,5+♥,GF vagy 4♥ SI+ (ha 3♥-re mondtuk)	■		
3NT	To Play			
4♣	minor stayman - kérdezi a szanost a minorokról	■		
	4♦	van ötös minor	■	
	4♥	négyes ♣	■	
	4♠	négyes ♦	■	
	4NT	vagy 4-4 minor vagy nincs négyes minor (ezt tudni fogjuk, attól függően hogy mi volt a 3X)	■	
4♦	nekem van 5+minorom a 4-es M mellett, 4♥-re kényszerít ha 3M-re mondtuk vagy transzfer körre 6+♥,4♠	■		
	4♥	ha 2N-3♣-3M után licitáltuk	■	
		4♠	♣ szín bármilyen erővel, erre 4NT/5♣ nem tetszik, felette kulcslap válasz	■
		4NT	♦ szín pontosan szlem invit	■
		5♣	♦ szín, szlem forsz, erre ORKC válaszok (1. lépcső szeretnék nagy szlemet játszani...)	■
		5♦	♦ szín pontosan szlem invit (tipikusan 4M,6+♦)	■
4♥	4♠, SI+ (ha 3♠-re mondtuk) vagy To Play (ha 3♥-re mondtuk) vagy transzfer pikkre 6+♠,4♥ (ha 3♦-ra mondtuk)	■		

2♣ indulás utáni licitek

2♦	Várakozó licit, nem tagadja a jó lapot
2M	5+M, legalább 2 magas figura ebben a színben (AKQ-ból 2)
2NT	5+♦, legalább 2 magas figura ebben a színben (AKQ-ból 2)

3♣

5+♣, legalább 2 magas figura ebben a színben (AKQ-ból 2)

Felette nem licitálhatunk.

A 2♣ indulás után egy licitmenet passzolható, a 2♣-2♦-2N: 22-23 HCP BAL/SemiBal

Ha a 2♣-es induló 2 szant mond később (direkt vagy Kokishon keresztül), akkor utána a 2 szan licit utáni folytatást játsszuk.

2♣-2♦-2♥-2♠ Kokish relé: kérdezi milyen lapunk van

2NT	BAL/SemiBAL 24+HCP	■
3♣	5♥4+♣	
3♦	5♥4+♦	
3♥	6+♥	
3♠	5♥4♠	

a 2♣-2♦-2♥ licit 2♣-re kényszerít. Lehet 24+ BAL/SemiBAL, 6+♥, 5♥ és egy legalább négyes mellék szín.

Gyenge kettes folytatás

Új major szín licitje 1 menetre kényszerít, 3 minor maximum invit

Szín emelésére a gyenge kettes nem licitálhat!




2szan felkérdezés M esetén függ a skórhelyzettől

2♦ - 2szan

3♣	jó lap	■
3♦	rossz lap	■
3M	fogas ebben a színben és maximális lap	■
3NT	6os szín és AQJT/AKJ/AKQ	■

Mansban 2M - 2szan

3♣	5ös szín és rossz lap	■
3♦	6os szín és rossz lap	■

3♥	5ös szín és jó lap	
3♠	6os szín és jó lap	
3NT	6os szín és AQJT/AKJ/AKQ	

Bellben 2M - 2szan

3♣	Rossz lap és rossz szín	
3♦	Rossz lap és jó szín	
3♥	Jó lap és rossz szín	
3♠	Jó lap és jó szín	
3NT	AQJT/AKJ/AKQ-s szín	

Szlem licitek

4♣/4♦ ORKC - minden ORKC ami annak látszik. Limitált lap (pl szanos) nem adhat ORKC-t ilyenkor ez jó lapot jelent és erre a következő lépcső RKC.






♥ mellett a 4♠, ♠ mellett a 4szan a kulcslapkérdés

Lépcsők ORKC esetén: 1. Szeretem a szlemet (többi nem) 2.0-3A 3.1-4A 4.2-5A nincsQ 5.2-5A+Q. RKC esetén nincsen az első lépcső.

Első relé az adu Q és/vagy a K kérdés. Erre szín visszavétel tagadja a Q-t, többi Q+ alacsonyan licitálható K színe.

Kulcslicitek 3♣,3szantól vannak, ha már GF-ban vagyunk és van major színünk, akkor a 3♣/3szan jelentése: szlemet akarok mondani (ha nem áll ki két ütés). Ilyenkor a kulcslicit tagadja a nagyon jó lapot, a game belicitálása jelenti a leggyengébb lapot.

Ellenvonali konvenciók - Multi-Landy

DbI	Büntető, erős szan ellen 16+HCP, gyenge ellen 14+HCP	
2♣	Majorok, minimum 54	
2♦	1 Major, 6(5)+	
2M	5M 4+m	
2NT	Minorok, minimum 55	
3m	6+m	



Erős szan ellen zavaró jellegű, gyenge ellen konstruktív

Lebenshol: (2X) x (P) ??

2-es licitek NAT és gyenge

2szanban van fogás, felüllicitben 4-es M és GF

Direkt 3-as licit invit, 2szanon keresztül leállás

Ellenjáték

Szín ellen

Páratlanból legkisebb, párosból harmadik, dublóból a nagyobb

Ha már ígértünk három lapot a színből: figura nélkül induljunk a legnagyobb nélkülözhetővel

Sorozat, belső sorozat teteje

Szan ellen

Felülről a negyedik (ha van legalább tízes a színben), különben a legnagyobb nélkülözhető

Sorozat, belső sorozat teteje

Második ütésben (ha a felvevő ütött és hív valamit)

Smith Peter: kis lap: jól indultam/jól indultál

Kérés

Mindig kicsivel

Lapszám

Mindig maradék lapszámot jelzünk: kicsi-nagy páros

Menet közbeni hívás

Mintha indulnánk a színből

Lavinthal

Kisebb lap az alacsonyabb rangú színt, magasabb lap a magasabb rangú színt kéri, közepes lap semleges.

Szinglit általában nem kérünk.