

Jacoby --- (på engelsk "Jacoby Transfers")

Jacoby-konventionen bruges, når makker har åbnet med 1 ut, og man selv sidder med en skæv eller til dels skæv hånd. Kan også bruges når makker har åbnet med 2 sans!

Åbner makker med 1 (eller 2 ut), har han som regel også den stærkeste hånd. Han sidder ofte med en eller flere gafler (f.eks. E-D), som det ikke er smart, at modstanderne får at se.

Derfor skal han gerne blive spilfører, og derfor overfører (transfer) man sin egen farve til sansåbneren, så han bliver spilfører, hvis farven ender som trumf.

Overføringsmeldinger bruges mest til femfarver i major!

Kort sagt: **For at få makker til at melde den farve du ønsker, skal du melde farven lige under.**

Vil du have makker til at melde 2♠, så meld 2♥.

Vil du have makker til at melde 2♥, så meld 2♦.

Vil du have makker til at melde 3♣, så meld 2♠.

2 klør er ikke anvendelig, hvis man bruger den i Stayman konventionen.

Eksempel 1:

Din makker har åbnet med 1 ut, og du sidder med denne hånd:

♠ E K B 7 4 3
♥ 2
♦ B 5 4 2
♣ 5 3

Sandsynligvis er det bedst at spille med spar som trumf. Makker har med sin sansåbning lovet, at han (ofte er det en hun ☺) i hvert fald sidder med mindst 2 spar. Det giver mindst 8 spar tilsammen. Fint.

Hvis du som svarer selv melder sparfarven, bliver du spilfører og makkers gode kort kommer på bordet. Det er her, Jacoby kommer ind i billedet.

Så i stedet for det, får du makker til at melde sparfarven først! Og det gør du ved at melde 2 hjerter. Makker skal så melde 2 eller 3 spar (som en slags relæ), hvorefter du (som kaptajn) så sætter kontrakten i 4 spar.



Eksempel 2:

Makker åbner med 1 eller 2 UT.

Du sidder som svarer med: ♠4 3 2 ♥K D B 10 4 ♦E B ♣10 8 3

Der er HP til udgang, men du ved ikke helt, om I skal spille 3 ut. eller 4 hjerter. Så først starter du med at melde 2 ruder, hvortil åbner svarer 2 hjerter . Og nu skal du huske at melde udgang, da det kun er dig, der ved, hvor mange point I har tilsammen (**du** er Kaptajn). Og da du ikke ved om makker har 2-3 eller 4 hjerter, er du nødt til at melde 3 ut. Makker flytter så til 4 hjerter, hvis han har 3 eller 4 hjerter.

Eksempel 3:

Du sidder som svarer med: ♠E B 8 3 2 ♥K 5 4 ♦B 7 3 ♣5 2

Denne gang har du ikke selv, så du kan melde udgang. Men der kan jo være udgang i kortene, hvis åbner har maksimum og eller mindst 3 spar. Igen starter du med at melde 2 hjerter for at få åbner til at melde 2 spar. Og så nøjes du derefter med at melde 2 ut. Nu kan din makker passe med minimum og kun 2 spar, eller melde 4 spar med maksimum. Med kun 15 HP og 3 kort i spar meldes 3 spar, og det er igen op til dig, hvordan du vurderer hånden. Altså om du vil melde 4 spar eller pas.

Gå altid tilbage til sans, hvis du kun har en 5-farve, med mindre makker melder udgang i din farve.

Teksten bygger på Jyderup Konventioner.