

# Puppet Stayman

Puppet Stayman er en konvensjon for å finne Major tilpass etter at vi har åpnet i NT, i dette tilfellet så har vi åpnet i 2NT, men vi kan også bruke konvensjonen etter å ha åpnet i feks. Multi 2 ruter og kommet tilbake for å vise en sterk NT, eller etter å ha åpnet i Halles 2 kløver og kommet tilbake for å vise en sterk NT, merk dog at man ikke kan bruke Puppet Stayman på sterk NT på 3 trinnet. Et annet vanlig bruksområde er etter at vi har meldt inn 2NT som viser 15-18, typisk etter at motparten har åpnet i svake 2.

Konvensjonen Stayman ble først beskrevet så tidlig som 1945, og den som først skrev om den het Sam Stayman, han var dog ikke den første til å finne opp denne metoden for å finne Majortilpass, men han har fått navnet sitt på konvensjonen. Jack Markx skrev om dette i 1939, men det ble ikke publisert før i 1946, makkeren til Sam Stayman, var forøvrig med og skrev konvensjonen, han het George Rapée.

Hovedgrunnen til å søke etter Major tilpass istedenfor bare å plante 3NT, var at man fikk bedre score for å spille Majorkontrakt på samme nivå som NT eller minor, med likt antall stikk. Dette har blitt endret på opp igjennom årene og nå vet vi at NT scorer bedre med likt antall stikk, foran Major og til slutt finner man minor. En annen ting var at man beregnet det til å være 80% sannsynlig at man ville klare å spille en utgang i Majorfarge med 26 honnørpoeng tilsammen, mens man i NT kun hadde 60% sannsynlighet for å spille hjem en utgang med 26 honnørpoeng tilsammen. Har man bare 25 honnørpoeng tilsammen, så er det 50% sannsynlig at du spiller hjem 3NT. Ergo ble verdien av å ha trumfstikk ansett som en bedre kontrakt, siden man normalt klarte å få hjem de kontraktene oftest.

Jeg nevner i fleng de "Stayman" konvensjonene jeg kommer på, så får dere vente å se hvor mange jeg orker å oversette og fornorske. Checkback Stayman, Garbage Stayman, Crawling Stayman, Forcing Stayman, Noneforce Stayman, New Minor Forcing, Smolen, Five card Major Stayman og til slutt den vi nå skal ta for oss, Puppet Stayman

Stayman har altså oppstått i mange forskjellige varianter, den mest normale er dog Stayman etter 1NT åpning, idag er det også veldig vanlig å bruke Puppet Stayman etter 2NT åpning og Stayman etter 1NT åpning. Når de forskjellige modifikasjonene ble gjort er ikke tidfestet, men man innleder altså med 3 kløver over 2NT for å spørre etter Major, Svarstrukturen ser du under, jeg har dog modifisert litt selv og resultatet ser dere under.

2NT – 3♣

Puppet Stayman

3♦                    benekter 5 korts major, kan ha 4 korts i en eller begge  
3♥                    5 korts ♥  
3♠                    5 korts ♠  
3NT                    benekter 5 og 4 korts major

2NT – 3♣ – 3♦

3♥                    4 korts ♠  
3♠                    4 korts ♥  
3NT                    spillemelding, var ikke interessert i 4 korts Major  
4♣                    slemivitt i ♣ eller ♦, eller ♣ og ♦  
4♦                    velg din beste Major, jeg har begge

2NT – 3♣ – 3♥

3♠ setter ♥ som trumf, sleminvitt

3NT spillemelding

4♣ sleminvitt i ♣ eller ♣ og ♦

4♦ sleminvitt i ♦, åpner cuer Major hvis OK

4♥ spillemeldng

2NT – 3♣ – 3♠

3NT spillemelding

4♣ sleminvitt i ♣ eller ♣ og ♦

4♦ sleminvitt i ♦, åpner cuer Major hvis OK

4♥ setter ♠ som trumf, sleminvitt

4♠ spillemelding

2NT – 3♣ – 3NT

4♣ sleminvitt i ♣, eller ♣ og ♦

4♦ sleminvitt i ♦, åpner cuer Major hvis OK