

Roman Keycard Blackwood

Roman Keycard Blackwood er altså en videreutvikling av Blackwood konvensjonen, Blackwood konvensjonens opprinnelse er ikke tidfestet, men han som oppfant denne konvensjonen het: Easley Blackwood, han ble født i 1903 og døde i 1992. Easley var kanskje ikke klar over hva han hadde innført når han kom på konseptet, men i løpet av sitt liv fikk han i det minste sett hvor mange som tok til seg hans oppfinnelse. Easley var også sterkt med på å påvirke boken "Contract bridge complete" som var skrevet av Ernest W. Rovere. Easley var også med i American Contract Bridge League komiteen, riktignok ikke lenger enn 3 år, men han er fortsatt en verdsatt deltaker i ACBL.

Opp igjennom tiden har Blackwood konvensjonen oppstått i mange forskjellige former, men alle har en ting til felles; de kommer alle som en følge av Easley's konvensjon, den helt vanlige Blackwooden vi lærer på nybegynnerkurs verden over.

Roman Keycard Blackwood er altså en slik videreutvikling, og det ligger i navnet hvorfor man kom på denne videre utviklingen, man skulle nå begynne å melde nøkkelkort(keycard), istedenfor bare ess. Så trumfkongen er jo helt klart et slikt nøkkelkort, når man så ser over hele konvensjonen så ser man at trumfdame også blir et slikt nøkkelkort, samt damer i de fargene man allerede har fått vist kongen. Disse nye tingene har gjort at Roman Keycard Blackwood idag blir brukt av så å si alle turneringsspillere i verden.

Hva er så grunnen til at alle velger å bruke samme konvensjon? Hovedgrunnen er at man ikke lenger trenger å telle alle poengene for å melde slem, man kan ganske raskt finne ut hvor mange nøkkelkort man har til sammen og dermed finne ut hvor høyt man kan melde.

Denne konvensjonen brukes altså til å spørre etter ess, forskjellen fra vanlig blackwood er at vi nå bruker 5 ess(5 nøkkelkort, kaller dem ess herifra) og ikke 4 ess. Trumf kongen blir det femte esset. Så fordelene er altså at vi finner ut av 5 ess og ikke bare 4, en annen fordel konvensjonen har, er at den også finner ut om man har trumfdame, eventuelt om man har mange nok i fargen til å "fremvise" trumfdame.

Som vi ser så blir det litt mer å finne ut av når man bruker rkcb kontra vanlig blackwood, men gevinsten man får ved å bruke litt krefter er stor, man får mye bedre kontroll i forhold til antall ess og på kvaliteten i trumffargen.

Det finnes dog to varianter av rkcb, den ene er 0314 og den andre er 1430, forskjellen på disse er svaret 5♣ og 5♦. Dette vil komme frem av forklaringen av konvensjonen etter hvert som vi kommer nedover, hva man velger av disse to variantene er opp til makkerparet å bestemme, mange velger å benytte seg av begge deler.

Kongespørsmålene blir også annerledes etter at man innfører rkcb, den store forskjellen er at når man melder 5NT, så lover man som regel alle essene, og man svarer konger nedenifra, man begynner med å melde av den lavest rangerte kongen utenom trumfkongen. Her går det på logikk, konsekvensen av å melde feil er stor.

4NT(rkcb0314) spør etter ess, man svarer som følger:

5♣	0 eller 3 av 5 ess
5♦	1 eller 4 av 5 ess
5♥	2 eller 5 ess uten trumfdame
5♠	2 eller 5 ess med trumfdame
5NT	1 eller 3 av 5 ess, har en renons også
6♣	2 eller 4 av 5 ess, har renons i ♣, er ♣ trumf lover 6♣ renons i ♦/♥/♠.
6♦	2 eller 4 av 5 ess, har renons i ♦, er ♦ trumf lover 6♦ renons i ♥/♠.
6♥	2 eller 4 av 5 ess, har renons i ♥, er ♥ trumf lover 6♥ renons i ♠.

Hvis man bruker rkcb1430 istedenfor, så er det kun disse svarene som er forskjellige:

5♣	1 eller 4 av 5 ess
5♦	0 eller 3 av 5 ess

Hvilken man velger er litt hipp som happ. Dette er dog en sannhet med modifikasjoner. Noen velger å bruke 1430 i de fleste tilfeller, de bruker kun 0314 når ♣ er bestemt som trumf. Grunnen for å gjøre slike grep er for å beholde rom til å få spurt etter trumfdame.

Nå som vi vet svarene på 4NT, kan det jo være av en viss interesse og se hva vi kan gjøre videre, her kunne det vært et poeng å vise frem alle mulige varianter. Tenker da først og fremst på hva man gjør hvis kløver er trumf, hva man gjør når ruter er trumf, hva man gjør når hjerter er trumf, eller hva man gjør når spar er trumf, for avhengig av hva som er trumf, vil svarene forandre seg. Noen ganger drastisk, mens andre ganger kun med små nyanser. Her er det som sagt en del utfordringer i forhold til innmeldinger og eventuelt doblinger. Men for at jeg skal slippe å sitte og skrive ned alle mulige varianter, så blir det oppgaven til makkerparet og ta opp diskusjonen, eventuelt ta kontakt så jeg kan komme med innspill i forhold til forskjellige posisjoner.

EKS: ♣ er trumf, din makker spør etter ess, for å vise alle forskjellige svar, så er du heretter kalt "Svarer", og din makker er heretter kalt "Åpner".

Åpner	Svarer	Åpner	Svarer	Åpner	Svarer	Viser
4NT						Spør etter ess
	5♣					0 eller 3 ess av 5 ess (rkcb0314)
		5♦				Spør etter ♣ dame
			5♥			♣ dame og ♥ kongen
				5NT		Spør etter konger
					6♣	Ingen konger
					6♦	♦ kongen
					6♥	♥ dame og ♠ konge
					6♠	♠ Konge, ikke ♥ dame
			5♠			♣ dame og ♠ kongen
				5NT		Spør etter konger
					6♣	ingen konger
					6♦	♦ kongen

			6♥	♥ kongen, ikke ♠ dame
			6♣	♥ kongen og ♠ dame
		5NT		har ♣ dame, ingen konger
		6♣		Har ikke ♣ dame
5♦				1 eller 4 ess av 5 ess(rkcb0314)
	5♥			Spør etter ♣ dame
		5♠		♣ dame og ♠ kongen
			5NT	Spør etter konger
			6♣	ingen konger
			6♦	♦ kongen
			6♥	♥ kongen, ikke ♠ dame
			6♣	♥ kongen og ♠ dame
		5NT		har ♣ dame, ingen konger
		6♣		Har ikke ♣ dame
5♥				2 eller 5 ess av 5 ess, ikke ♣ dame
5♠				2 eller 5 ess av 5 ess, har ♣ dame
5NT				1 eller 3 ess av 5 ess, har en renons også
6♣				2 eller 4 ess av 5 ess, har renons i ♦/♥/♠.

Dette var altså for å illustrere hvordan man melder selv etter en del forskjellige svar, man kan ganske enkelt forstå logikken. Noe som gjør at en del av svarene vil gi seg selv.

Forsvar mot innmeldinger

Her er det mange løsninger, noen er basert på science fiction, mens andre er logiske bygd opp, jeg skal prøve å illustrere de logiske for dere.

Først må vi skille mellom innmelding som er en melding av en farge, og innmelding som er en **dobling**, for det er nemlig forskjellig forsvar mot de forskjellige typene. Mot innmelding av farge brukes DOPI som forsvar, mens mot **dobling** så brukes ROPI. Nå ligger det i begge navnene hvordan dette skal tolkes, men man må også skille mellom hvor innmeldingen kommer, kommer innmeldingen før svarer eller før åpner(ref definisjonen tidligere)?

“Åpner” melder 4NT(rkcb), det kommer inn en dobling fra Høyre motspiller(RHO). Du skal nå svare antall nøkkelkort, her vil du nå bruke ROPI konvensjonen:

Åpner	Innmelder	Svarer	Viser
4NT			Spørsmål etter ess
	Dobling		
		Redobling	0 eller 3 ess av 5 ess
		Pass	1 eller 4 ess av 5 ess
		5♣	2 eller 5 ess uten trumfdame
		5♦	2 eller 5 ess med trumfdame
		5♥	1 eller 3 ess med renons i ♥
		5♠	1 eller 3 ess med renons i ♠
		5NT	1 eller 3 ess med renons i ♣/♦

“Åpner” melder 4NT (rkcb), “Svarer” melder 5♣ (0 eller 3), det kommer innmelding 5♦, hva vil neste melding fra åpner vise nå, og hvordan vil dette påvirke videre meldingsforløp? Det kan jo også komme innmeldinger etter at man har svart på essene, da må man også gjøre avtaler for hva som er spørsmål etter dama, og hva som er spørsmål etter konger, samt hva som er spørsmål om tredjekontroller for å melde storeslem.

DOPI blir brukt når innmeldingen er en melding, svarene vil se slik ut, 1 farge er definert til første ledige farge over innmeldingen, er den første ledige fargen over innmeldingen egen farge, så må man gå forbi den fargen, hvis dette ser logisk ut.

Dobling = 0 eller 3 ess
Pass = 1 eller 4 ess
1 farge = 2 eller 5 ess uten trumfdame
2 farge = 2 eller 5 ess med trumfdame
3 farge = 1 eller 3 ess og en renons

Kort fortalt om DOPI og ROPI:

DOPI =
Dobling **0** Ess
Pass **1** Ess

ROPI=
Redobling **0** Ess
Pass **1** Ess