

Indmelding

Hvis modparten har åbnet bliver vores første melding en indmelding. Hertil kræves ikke så mange HP som til en åbning – til gengæld skal farven vi indmelder være længere, dvs. min. en 5-farve:

Pointkrav til **indmelding**:

På 1. trin	8 ⁺ HP	
På 2. trin	10 ⁺ HP	<u>+ 5-farve</u>
På 3. trin	12 HP	

Makker til indmelderen støtter på samme måde som efter åbning – hvis man har tilpasning:

Eks.:

1 ru **1 sp** **pas** **2 sp**

Modparten åbner i ruder, **du** melder 1 sp ind (8⁺ HP) og **din makker** støtter til 2 sp lovende 6-9 p.

Lærebogen siger min. 12 HP for at melde ind – det er alt for restriktivt.