

4⁴

Göran Broström

Version 2.0
9 augusti 2026

Innehåll

1	Förord	1
1.1	Nyheter	1
1.1.1	Version 2.0	2
2	Inledning	3
2.1	Några allmänna principer	3
2.1.1	Symboler i text	3
2.1.2	Konventionella kontra naturliga bud	3
2.1.3	Fjärde färg	3
2.1.4	Absoluta dubblingar	4
2.1.5	Dubbling av kontrollbud	4
2.1.6	Fyrkorts trumfstöd	4
2.1.7	Nyheter i denna utgåva av systemet	4
2.2	Öppningsbud, en översikt	4
3	Balanserade händer	6
3.1	Sangbudgivning	7
3.1.1	Svarsbud	7
3.1.2	1 sang – 2 klöver	7
3.1.3	1 sang – 2 ruter	9
3.1.4	1 sang – 2 hjärter	10
3.1.5	1 sang – 2 spader	11
3.1.6	1 sang – 2 sang	11
3.1.7	1 sang – 3 klöver	11
3.1.8	1 sang – 3 ruter	11
3.1.9	1 sang – 3 i högfärg	12
3.1.10	1 sang – 4 i lågfärg	12
3.1.11	Störd sangbudgivning	12
3.2	Efter naturliga 2 sang	14
3.2.1	Svarsbud	14
3.2.2	2 sang – 3 klöver	14

3.2.3	2 sang – 3 ruter/hjärter	15
3.2.4	2 sang – 3 spader	15
3.2.5	2 sang – 4 klöver	15
3.2.6	2 sang – 4 ruter	15
4	Klöveröppningen	16
4.1	1 klöver – 1 hjärter	16
4.2	1 klöver – 1 spader	17
4.3	1 klöver – 1 NT	17
4.4	1 klöver – 2 klöver	18
4.5	1 klöver – 2 ruter	18
4.6	1 klöver – 2 hjärter/spader	18
4.7	1 klöver – 2 sang	18
5	Ruteröppningen	19
5.1	1 ruter – 1 hjärter	20
5.2	1 ruter – 1 spader	20
5.3	1 ruter – 1 NT	21
5.4	1 ruter – 2 klöver	21
5.5	1 ruter – 2 ruter	21
5.6	1 ruter – 2 hjärter/spader	21
5.7	1 ruter – 2 sang	21
6	Högfärgsöppningarna	22
6.1	Svarsbud	22
6.1.1	Svar efter 1 spader	22
6.1.2	Svar efter 1 hjärter	23
6.2	Trumfstöd	23
6.2.1	Stenbergs 2 sang	23
6.2.2	Övriga trumfstödssvar	24
6.3	Gazilli	24
6.3.1	Efter 1 hjärter – 1 spader	24
6.3.2	Efter 1 hjärter – 1 sang	25
6.3.3	Efter 1 spader – 1 sang	25
7	Störda enöppningar	27
7.1	Inledning	27
7.2	Inkliv	28
7.2.1	1 klöver – (1 ruter)	28
7.2.2	1 klöver – (1 hjärter)	28
7.2.3	1 klöver – (1 spader)	29

7.2.4	1 ruter – (1 hjärter)	29
7.2.5	1 ruter – (1 spader)	29
7.2.6	1 hjärter – (1 spader)	30
7.3	Dubbling	30
7.3.1	Efter klöveröppningen	30
7.3.2	Efter ruteröppningen	31
7.3.3	Efter hjärteröppningen	31
7.3.4	Efter spaderöppningen	31
7.4	Högre inkliv	32
8	Tvåöppningarna	33
8.1	Öppningsbudet 2 klöver	33
8.1.1	2 klöver – 2 ruter	33
8.2	Öppningsbudet 2 ruter	34
8.3	Öppningsbudet 2 hjärter	34
8.4	Öppningsbudet 2 spader	34
9	Försvarsbudgivning	35
9.1	Allmänna principer	35
9.2	Inkliv	35
9.2.1	Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv	35
9.3	Sangförsvar	36
9.4	Försvar mot svaga tvåöppningar	37
9.5	Försvar mot svaga treöppningar	37
9.6	Försvar mot <i>Multi 2 ruter</i>	37
9.7	Försvar mot stark klöver	37
9.8	Försvar mot dubbeltydig klöver.	37
10	Slambudgivning	38
10.1	Kontrollbud	38
10.2	Essfråga	38
10.3	Fria fem sang	38

Kapitel 1

Förord

Systemet baseras på en modern version av ACOL, enöppningar *i högfärg* lovar inte mer än fyra kort i färgen. med balanserade händer utan femkortsfärg öppnas i ordning med hjärter, spader, ruter, klöver.

Sangöppningen är svag, 12–14 hp, så öppning med en i högfärg lovar alltid minst femkortsfärg eller minst 15 hp (marmichänder öppnas med lågfärg). Det är tillåtet med med en svag femkorts högfärg i sangöppningen efter eget omdöme, man kan inte visa det femte kortet senare i budgivningen.

Med andra ord, starka influenser från *LUCK-systemet*.

1.1 Nyheter

Notera att vissa “nyheter” i tidiga versioner kan bli upphävda i senare.

Version 0.2

- Förtydligat slinksystemet efter dubblad sangöppning.
- Lagt till Försvarsbudgivning.
- Lagt till Slambudgivning.

Version 0.3

I sangsystemet: 1 NT–3 ♦ visar nu trefärgshand med singel lågfärg, utgångskrav.

2 ♣–2 ♦; 3 ♦ visar nu 5+ klöver och 4+ ruter, utgångskrav.

Version 0.4

Kapitel om slambudgivning tillagt.

Version 1.3

Grundlig genomgång av fortsatt budgivning efter högfärgsöppning.

1 ♥♠-2 NT lovar återigen minst fyrcortsstöd. Med 3=4=3=3 får svararen bjuda 2 ♣ med trekorts klöver och 10+ hp.

Version 1.4

Grundlig omarbetning av kapitlet *Störda enöppningar* påbörjad.

1.1.1 Version 2.0

Sangbudgivning, tvåöppningar och budgivning efter lågfärgsöppningar var i fokus i denna version.

Kapitel 2

Inledning

2.1 Några allmänna principer

2.1.1 Symboler i text

Somliga symboler är lätta att förstå, andra tarvar en förklaring.

♣, ♦, ♥, ♠ De vanliga färgerna klöver, ruter, hjärter och spader.

1♣♦♥♠ Färgbud på enläget.

3♣♦ Lågfärgsbud på treläget.

2♥♠ Högfärgsbud på tvåläget.

1NT 1 sang.

4441 Marmicfördelning med godtycklig singelton.

4=4=1=4 Marmicfördelning med *singelruter*.

2.1.2 Konventionella kontra naturliga bud

Ett *icke definierat* bud tolkas i första hand *naturligt* och *begränsat* (ej krav), snarare än konventionellt och starkt (krav).

2.1.3 Fjärde färg

På ett fjärdefärgkrav bjuder öppnaren så naturligt som möjligt. Billigaste ombud av visad färg visar minimum utan håll i fjärde färgen, medan bud i fjärde färgen lovar tillägg utan håll, inga extra färglängder (t. ex. 2=5=4=2). 2NT är krav för en rond, men visar inte nödvändigtvis tillägg utöver hållet.

2.1.4 Absoluta dubblingar

I *alla* lägen som inte är annorlunda definierade så visar *Dubbelt* korthet i färgen. Man blir inte ledsen om partnern står med, så idealt har man dubbelton i färgen man dubblar (helst inte renons).

2.1.5 Dubbling av kontrollbud

Då en motståndare dubblar ett kontrollbud visar *RD* egen förstakontroll, *bud* hjälp i färgen (t. ex. *Damen*), och *pass* ingen hjälp. Om då kontrollbudaren redubblar, så visar det att situationen är under kontroll, t. ex. med singel eller *KD*.

2.1.6 Fyrkorts trumfstöd

i högfärg skall visas *omgående*.

2.1.7 Nyheter i denna utgåva av systemet

Utgåvans aktualitet bestäms av versionsnummer och datum på titelbladet. Nyheter noteras i förordet och med markeringar i marginalen i löpande text.

2.2 Öppningsbud, en översikt

- 1 ♣ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 13+ mp, övre gräns är krav till utgång (se öppningsbuden 2 ♣♦).
- 1 ♦ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 12+ mp. Med 11 mp eller mindre öppnas med 2 ♦.
- 1 ♥♠ 14+ mp eller 15–17 hp om balanserad, minst fyrkortsfärg.
- 1 NT 12–14 hp, balanserad hand. Femkorts högfärg tillåten.
- 2 ♣ Trippeltydigt:
 - 18–21 hp, balanserad.
 - 25+ hp, balanserad.
 - Krav till utgång med obalanserad hand där ruter *inte* är längsta färg (se öppningsbudet 2 ♦).
- 2 ♦ Utgångs krav med ruter som längsta färg i en obalanserad hand. Högst 11 mp.
- 2 ♥♠ 6–9 hp, bra sexkortsfärg.
- 2 NT 22–24 hp, balanserad.
- 3 ♣♦♥♠ Naturlig spärr, åt det “moderna” hållet.
- 3 NT Bra (“klassisk”) *högfärg*spärr. Något sidokort.

4♣♦♥♠ Naturlig spärr, kan vara svitad.

Kapitel 3

Balanserade händer

Öppnaren visar balanserad hand på följande sätt:

Poäng	Bud	Alternativ
9–11 hp:	pass	1 NT (kanske)
12–14 hp:	1 NT	
15–17 hp:	1x – 1y 1 NT	1x – 2z 2 NT
18–19 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 ♥ – 2 ♠ 2 NT	
20–21 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 NT	
22–24 hp:	2 NT	
25+ hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 NT	

Efter sekvenser, där *öppnaren* visar balanserad hand utan att svararen hunnit visa någon fördelning, vidtar (1 NT- eller) 2 NT-budgivning.

3.1 Sangbudgivning

Vidtar efter öppning med 1 NT. Även efter sanginkliv.

3.1.1 Svarsbud

-2 ♣ Högfärgsfråga. Avges med någon av följande handtyper:

- Avlägg med
 - bägge högfärgerna.
 - fyrkorts högfärg och femkorts lågfärg.
 - kort klöver (planerar **pass** på alla svar utom 2 NT och 3 ♣).
- Invit med femkorts spader, även med hjärter som sidofärg (4-5 st). Med fyra spader och fem hjärter och minst invitstyrka, inled med 2 ♦.
- Krav till utgång, ev. slaminvit, med bägge högfärgerna (obs, 4-4 eller 5-5. Med olika längd, överför till längsta högfärgen).
- Krav till utgång (ofta slaminvit) med fyrkorts högfärg och femkorts lågfärg.
- Slaminvit med balanserad hand. Femkorts lågfärg kan finnas.

-2 ♦ Lovar minst fyrkorts hjärter. Kan innehålla fyra spader om femkorts hjärter.

-2 ♥ Lovar minst fyrkorts spader. Kan också innehålla fyra hjärter, men spadern är då på minst fem kort, och svararen har kort till utgång.

-2 ♠ Dubbeltydigt:

- Balanserad utgångsinvit utan fyrkorts högfärg.
- Minst 5-4 eller 4-5 i lågfärgerna. Krav till utgång eller avlägg.

-2 NT Sexkorts *klöver*, ingen sidofärg. Svagt eller starkt.

-3 ♣ Sexkorts *ruter*, ingen sidofärg. Svagt eller starkt.

-3 ♦ Singel i lågfärg, 4-4 i högfärgerna, utgångskrav.

-3 ♥♠ Singel med trefärgshand, krav till utgång.

-3 NT Slutbud.

-4 ♣♦ Sydafrikansk Texas, ♣ = ♥, ♦ = ♠.

-4 ♥♠ Slutbud.

-4 NT Kvantitativt med 4333.

3.1.2 1 sang – 2 klöver

Det finns fem svar på högfärgsfrågan: 2 ♦, 2 ♥ och 2 ♠, samt två svar, som visar bägge högfärgerna, nämligen 2 NT och 3 ♣. På de tre första svaren betyder 2 NT, 3 ♣ och 3 ♦ samma sak, se nedan.

2 ♦ Ingen fyrkorts högfärg:

- 2 ♥ Avlägg, öppnaren bjuder 2 ♠ med 3-2 i högfärgerna, varpå svararen kan passa eller lägga av i en lågfärg.
 - 2 ♠ Invit med femkorts spader.
 - pass med minimum och 2-3 spader.
 - 2 NT visar maximum, dubbelspader.
 - 3 ♣♦, 3 ♥♠ är invitbud med trekortsstöd.
 - 2 NT Överföring till 3 ♣, varefter pass är avlägg, ny färg splinter, 3 NT mild slaminvit med $5(6)=3=3(2)=2$, lång klöver.
 - 3 ♣ Överföring till 3 ♦, varefter pass är avlägg, ny färg splinter, 3 NT mild slaminvit med $5(6)=3=3(2)=2$, lång ruter.
 - 3 ♦ lågfärgsfråga (med slamintresse), Lissabonsvar:
 - 3 ♥ 4-5 klöver.
 - 3 ♠ 4-5 ruter.
 - 3 NT 4-4 i lågfärgerna.
 - 4 ♣♦ maximum, femkortsfärg.
 - 3 ♥ Utgångsinvit med 5-5 i högfärgerna.
 - 3 ♠ Krav med 5-5 i högfärgerna.
 - 3 NT Slutbud.
 - 4 ♣♦ Renons, stark slaminvit med 5-5 i högfärgerna.
 - 4 ♥♠ Slutbud (6-4 eller 4-6 i högfärgerna).
 - 4 NT Kvantitativt.
- 2 ♥ Fyrkorts hjärter, förnekar fyrkorts spader.
- 2 ♠ Visar fem spader och invit. Svar: pass med min, 2 NT med dubbelspader och max, 3 ♣♦3 ♥ positiv invit och trekorts spader, 3 ♠ invit och trekorts spader.
 - 2 NT Ber öppnaren bjuda 3 ♣, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3 ♦3 ♥♠ kortfärg med 5+ klöver.
 - 3 NT Mild slaminvit med 5-6 klöver.
 - 3 ♣ Ber öppnaren bjuda 3 ♦, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3 ♥♠4 ♣ Kortfärg med 5+ ruter.
 - 3 NT Mild slaminvit med 5-6 ruter.
 - 3 ♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.
 - 3 ♥ Naturlig invit.
 - 3 ♠ Någon singel eller renons, *hjärterstöd*.
 - 3 NT Slutbud.
 - 4 ♣♦ Äkta kontroll, *hjärterstöd*.
 - 4 ♥ Slutbud.
 - 4 NT Kvantitativt.
- 2 ♠ Fyrkorts spader, förnekar fyrkorts hjärter.

-2 NT Ber öppnaren bjuda 3 ♣, varefter

pass Avlägg.

3 ♦, 3 ♥ ♠ Kortfärg med 5+ klöver.

3 NT Mild slaminvit med 5-6 klöver.

-3 ♣ Ber öppnaren bjuda 3 ♦, varefter

-pass Avlägg.

-3 ♥ ♠, 4 ♣ kortfärg med 5+ ruter.

-3 NT Mild slaminvit med 5-6 ruter.

-3 ♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.

-3 ♥ Någon singel eller renons, *spaderstöd*.

-3 ♠ Naturlig invit.

-3 NT Slutbud.

-4 ♣ ♦ 4 ♥ Äkta kontroll, *spaderstöd*.

-4 ♠ Slutbud.

-4 NT Kvantitativt.

2 NT Bägge högfärgerna, minimum.

-3 ♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.

-3 ♦, 3 ♥ Överföring, bestämmer trumfen. Efter det framtvingade svaret är
3 NT slaminvit utan kortfärg, medan ny färg visar kortfärg.

-3 ♠ Minst femkorts ruter, slaminvit.

3 NT Slutbud.

-4 ♥ ♠ Slutbud. 4 NT kvantitativt invit.

3 ♣ Bägge högfärgerna, maximum.

-3 ♦, 3 ♥ Överföring, bestämmer trumfen. Efter det framtvingade svaret är
3 NT slaminvit utan kortfärg, medan ny färg visar kortfärg.

-3 ♠ Minst femkorts ruter, slaminvit.

3 NT Slutbud.

-4 ♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.

-4 ♥ ♠ Slutbud. 4 NT kvantitativt invit.

3.1.3 1 sang – 2 ruter

Lovar minst fyrkortshjärter, eventuellt med fyrkorts spader. Öppnaren bjuder
2 ♥ med 2-3 hjärter, annars 3 ♥ med min, 2 NT med max. Efter 2 NT är 3 ♦
kommando till 3 ♥, övrigt naturligt.

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 hjärter

-2 ♠ Invitstyrka med 4-5 hjärter, ej fyrkorts spader.

2 NT Minimum. Med femkorts hjärter bjuder svararen naturligt, 3 ♣ ♦ är
passbart.

3♣ Maximum. Svararen fortsätter naturligt.

-2NT Inuit med fyra eller fem hjärter och fyrkorts spader. Passbart.

3♣ 2-3 spader, maximum, svag ruter.

3♦ 2-3 spader, maximum, svag klöver.

3♥ 2-3 spader, maximum, trekorts hjärter.

3♠ Fyrkortsstöd, minimum.

3NT 3-2 i högfärgerna, maximum.

4♠ Fyrkortsstöd, maximum.

-3♣ Femkorts hjärter, krav till utgång, ej 5-5. Kan innehålla fyrkorts spader.

3♦ Relä, 2-3 hjärter, positiv hand.

3♥ Trekortshjärter, inget särskilt annars.

Budgivningen fortsätter naturligt.

-3♦ Utgångsinuit eller slaminit, sexkorts hjärter. Öppnaren accepterar med 3♠ (andra hö).

-3♥ Utgångskrav med 5-5 i hjärter/klöver.

-3♠ Utgångskrav med 5-5 i hjärter/ruter.

-3NT Slutbud, fyrkorts hjärter.

-4♣♦ Singel, sexkorts hjärter, mild slaminit.

3.1.4 1 sang – 2 hjärter

Lovar minst fyrkortsspader. Kan vara fem spader och fyra hjärter om utgångskrav. Öppnaren bjuder 2♠ med 2-3 spader, 2NT med fyra spader och maximum, 3♠ med fyra spader och minimum. På de senare buden är 3♥ kommando till 3♠, övrigt är naturligt.

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 spader

-2NT Naturlig inuit, fyrkorts spader.

-3♣ Femkorts spader, krav till utgång, ej 5-5. Öppnaren visar positiv hand med 3♦, bjuder annars naturligt.

-3♦ Utgångsinuit eller slaminit, sexkorts spader. Öppnaren visar accept med 3♥ (andra hö).

-3♥ Utgångskrav med 5-5 i spader/klöver.

-3♠ Utgångskrav med 5-5 i spader/ruter.

-3NT Slutbud, fyrkorts spader.

-4♣♦, 4♥ Singel, sexkorts spader, mild slaminit.

3.1.5 1 sang – 2 spader

Visar antingen en balanserad utgångsinvit eller minst 5-4 eller 4-5 i lågfärgerna. Öppnaren bjuder 2NT som avslag av inviten, bästa lågfärg med accept.

Fortsatt budgivning efter svaret 2 sang

- 3♣ Avlägg. Öppnaren får förstås korrigera.
- 3♦ Krav med 2-2-5(4)-4(5).
- 3♥♠ Singel/renons, naturlig fortsättning.
- 3NT 5-5 i lågfärgerna, ej krav.
- 4♣♦ Sexkortsfärg (fyra kort i andra lågfärgen), slaminvit.

Fortsatt budgivning efter svaren 3 i lågfärg

- pass Avlägg.
- 3♦ 2-2-5(4)-4(5), krav.
- 3♥♠ Singel/renons, naturlig fortsättning.
- 3NT Invithanden.
- 4♣♦ Slaminvit, om inte öppnarens bästa lågfärg, så minst sexkortsfärg.

3.1.6 1 sang – 2 sang

Öppnaren måste bjuda 3♣, varefter pass är avlägg. Ny färg av svararen visar singleton och kräver till utgång.

3.1.7 1 sang – 3 klöver

Öppnaren måste bjuda 3♦, varefter pass är avlägg. Ny färg av svararen visar singleton och kräver till utgång.

3.1.8 1 sang – 3 ruter

Visar trefärgshand med singel i någon av lågfärgerna, krav till utgång.

- 3♥ Singelfråga, ingen fyrekorts högfärg.
 - 3♠ Singelklöver.
 - 3NT Singelruter, passbart.
 - 4♣♦ Singel i andra lågfärgen, slamintresse.

3.1.9 1 sang – 3 i högfärg

Visar trefärgshand med singel eller renons i bjuden högfärg och tre eller fyra kort i den andra, minst 4–4 i lågfärgerna. Kan också avges med 3=2=4=4 eller 2=3=4=4 med svag dubbelton för att undvika en dålig 3NT. Krav till utgång.

1 sang – 3 hjärter

3♠ Fyr- eller femkortsstöd, bra kort.

3NT Naturligt, 4♣♦ är nu slaminit med femkortsfärg, 4♥ slaminit med singelhjärter.

4♣♦ Naturligt.

4♥ Blank i hjärter, max och stöd i någon lågfärg.

4♠ Fyr(fem)kortsstöd, dåliga kort.

1 sang – 3 spader

3NT Naturligt, med naturlig fortsättning, se ovan.

4♣♦ Naturligt.

4♥ Naturligt.

4♠ Blank i spader, max och stöd i någon färg.

3.1.10 1 sang – 4 i lågfärg

Öppnaren bjuder normalt 4♥♠, men med idel toppkort kan han bjuda tangentbudet för att få spelföringen på rätt hand. Samtidigt görs en mild slaminit.

3.1.11 Störd sangbudgivning.

Naturligt inkliv på tvåtricksnivån

Omvänd Lebensohl: Bud på tretricksnivån utan hopp är kämpa, med undantag av 3♣, som är inviterande. 2NT kräver 3♣ av öppnaren, varefter ny färg (lägre än inklivsfärgen) är inviterande.

D är primärt upplysningsdubbling utan femkortsfärg, obegränsad styrka. Kan också vara krav till utgång med femkorts högfärg och inklivshåll. Fortsatta dubblingar är straffdubblingar, men inga kravpass.

Överbud är krav till utgång med femkorts högfärg, men utan inklivshåll.

Inkliv med onaturligt lågfärgsbud

Omvänd Lebensohl som ovan.

-Dubbelt Styrkedubbling, dubbla med fyrkortsfärg i fortsatt budgivning. Inga kravpass (dvs, det *kan* tänkas att fi får spela något odubblat).

Överbud i visad färg femkorts högfärg utan håll.

Sangöppningen dubblas

-pass Förslag att spela 1NT dubblat.

-RD Ta hand om!

-2♣ Slinkning, kan vara femkorts högfärg och *svagt*. Om 2♣ dubblas så bjuder svarshanden **pass** om han är nöjd, annars

RD med röda färgerna ("rödubbelt"),

2♦ med hårda färgerna (♠♦), eller

2♥♠ med svag femkortsfärg (kan vara fyra i desperat läge), svag hand.

-2♦ Avlägg, eller bägge högfärgerna.

-2♥♠ Naturligt med visst tillägg. Partner får agera på tretricksnivån med stöd.

-2NT Utgångs krav, obalanserad.

-Färg på treläget Spärr.

Notera att om sangöppningen följs av 2 pass och dubbelt, så kan inte svararen ha femkorts högfärg.

3.2 Efter naturliga 2 sang

Uppstår efter öppningsbuden 2 NT, 2 ♣ och 2 ♦.

3.2.1 Svarsbud

-3 ♣ Högfärgsfråga.

-3 ♦ Lovar minst femkorts hjärter, förnekar fyrekorts spader.

-3 ♥ Lovar minst femkorts spader, förnekar fyrekorts hjärter.

3 ♠ Slaminvit utan femkortsfärger.

3 NT Slutbud.

4 ♣♦ Slaminvit med femkortsfärg, fyra kort i andra lågfärgen.

4 ♥♠ Slutbud.

4 NT Essfråga.

3.2.2 2 sang – 3 klöver

Öppnaren svarar på naturligt sätt (3 ♥ med båda högfärgerna). Några specialvarianter:

3 ♦ Ingen högfärg,

-3 ♥♠ femkortsfärg, 5-4 i högfärgerna.

-4 ♣♦ femkortsfärg, slaminvit.

3 ♥ Fyrekorts hjärter, kan ha fyra spader.

-3 ♠ Fyrekortsfärg.

-3 NT *Hjärterstöd*, slaminvit¹.

-4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.

3 ♠ Fyrekortsfärg, förnekar fyrekorts hjärter.

-3 NT Slutbud².

-4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.

-4 ♥ *Spaderstöd*, slaminvit. Lovar ej kontroll.

Observera att om svararen vill slaminvitera med en femkorts lågfärg, så bjuder han 3 ♣ följt av fyra trick i den lågfärg han har, oavsett öppnarens svar.

¹Varför bjöd man 3 ♣ annars?

²Svararen har fyrekorts hjärter.

3.2.3 2 sang – 3 ruter/hjärter

Lovar alltså minst fem kort i färgen över. Öppnaren bjuder färgen med två- eller trekortsstöd, annars (med fyrkortsstöd) hoppstöd med minimum, $4\clubsuit\heartsuit$ med maximum om gubbar i bjuden lågfärg passar.

Om svararen återkommer med ny lågfärg på det neutrala svaret så visar det fyrkortsfärg med slaminvit. Ny *högfärg* är konventionell slaminvit med sexkortsfärg (i första högfärgen förstås!). $4NT$ visar $5=3=3=2$ och är slaminvit.

3.2.4 2 sang – 3 spader

$3NT$ Ingen femkortsfärg, ej minimum och $4=3=3=3$. Naturlig fortsättning.

$4\clubsuit\heartsuit$, $4\heartsuit\spadesuit$ Femkortsfärg.

$4NT$ $4=3=3=3$, minimum.

3.2.5 2 sang – 4 klöver

Fem klöver och fyra ruter.

$4\heartsuit$ Ruterstöd.

$4\heartsuit\spadesuit$ Klöverstöd.

$4NT$ Dålig anpassning.

3.2.6 2 sang – 4 ruter

Fem ruter och fyra klöver.

$4\heartsuit$ Klöverstöd.

$4\spadesuit$ Ruterstöd.

$4NT$ Dålig anpassning.

Kapitel 4

Klöveröppningen

Klöveröppningen visar ca 11–21 hp om obalanserad hand, eller 15–17 hp om balanserad.

Svarsbud:

pass 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.

1 ♥♠ Naturligt, 6+, se dock 2 ♦ och 2 ♥♠.

1 NT Naturligt, ca 6–10 hp. Ej krav.

2 ♣ enkel höjning med trestöd eller dålig hand med fyrkortsstöd.

2 ♦ Multi:

- “svag tvåöppning” i högfärg, ca 6–10 hp.
- *minst* invit med 4+ klöverstöd.

Obs!

- 2 ♥♠
- Fyrkortsfärg och klöverstöd, minst invitstyrka.
 - Bra sexkortsfärg, krav till utgång.

2 NT 11–13 hp, balanserad, ingen bra fyrkorts högfärg. Passbart.

3 ♣ 8–10 hp, 4–5-kortsstöd, obalanserad.

3 ♦ Bra minst sexkortsfärg, krav till utgång.

3 ♥♠, 4 ♦ Splinter.

4 ♣, 5 ♣ Spärr.

4 ♥♠ Spärr med lång bra färg utan sidostyrka.

4.1 1 klöver – 1 hjärter

1 ♠ 4+ spader, 5+ klöver, eller 4=1=4=4. Med trekorts hjärterstöd 11–14, annars 11–16 hp.

1 NT 15–17 hp, balanserad. X-Y-sang.

–pass Minimum, inget fyrkortsstöd.

- 2 ♣ Kommando till 2 ♦.
- 2 ♦ Krav till utgång.
- 2 ♥ 10–12 hp, 6+ hjärter, ganska stark invit.
- 2 ♠ ”fjärde färg”. Om svararen följer upp med att visa stöd i någon lågfärg råder krav till utgång.
- 2 NT Naturlig invit.
- 3 ♣ Naturlig invit med fyrkortsstöd.
- 3 ♥ 12+ hp, 6+ bra hjärter, krav.
- 3 ♠ Mild slaminvit med klöverstöd.

2 ♣ Minst sexkorts klöver, 11–16 hp, högst dubbelhjärter.

2 ♦ Naturlig reverse, ca 17+ hp.

2 ♥ 11–14, med 3–4 hjärter. Ej krav.

2 ♠ 4+ spader och 17+ hp.

2 NT Exakt trekortsstöd, 15+ hp.

OBS!

3 ♣ 15–18 hp, 6+ klöver.

3 ♦ 17+ hp och fyrkorts hjärterstöd.

3 ♥ 14–16 hp med fyrkortsstöd.

3 ♠ Renons, fyrkorts hjärterstöd.

4 ♦ Renons, fyrkorts hjärterstöd.

4.2 1 klöver – 1 spader

1 NT 15–17 hp, balanserad, X-Y sang gäller.

2 ♣ Minst femkorts klöver. Högst dubbelspader.

2 ♦ Normal reverse.

2 ♥ Normal reverse.

2 ♠ 11–14 hp, 3–4 stöd.

2 NT 15+ hp, trestöd.

3 ♣ 17–19 hp, sexkorts klöver.

3 ♦ Splinter.

3 ♥ fyrkorts spaderstöd, krav till utgång.

3 ♠ 14–17 hp med fyrkortsstöd, invit.

4 ♦, 4 ♥ Renons, fyrkorts spaderstöd.

4.3 1 klöver – 1 NT

1 NT förnekar fyrkorts högfärg men lovar fyrkorts klöver. Naturlig fortsättning.

4.4 1 klöver – 2 klöver

Svag enkelhöjning.

4.5 1 klöver – 2 ruter

Öppnarens återbud ungefär som om svararen öppnat med 2 ♦ Multi:

2 ♥♠ Avlägg om svarshanden har färgen. Kan vara en positiv hand om partnern har andra högfärgen.

2 NT Krav med "överföringssvar":

- 3 ♣ Stödhanden.
- 3 ♦ Sexkorts hjärterfärg.
- 3 ♥ Sexkorts spaderfärg.

högre bud Naturligt med stark hand; utgång möjlig mot de svaga händerna.

4.6 1 klöver – 2 hjärter/spader

Naturlig fortsättning med 2 NT visande min, andra bud tillägg. 3 ♣ visar en bra minst femkortsfärg, men ingen allmän extrastyrka; passbart.

4.7 1 klöver – 2 sang

Är alltså invit. Alla fortsatta bud utom 3 ♣ är krav till utgång.

Kapitel 5

Ruteröppningen

Ruteröppningen visar 11–21 hp, obalanserad hand, eller 15–17 hp om balanserad.

Svarsbud:

pass 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.

1 ♥♠ Naturligt, 6+, se dock 2 ♦ och 2 ♥♠.

1 NT Naturligt, ca 6–10 hp. Ej krav.

2 ♣ Dubbeltydigt:

- enkel höjning med trestöd eller dålig hand med fyrkortsstöd.
- normal 2-över-1 med 4+ klöver, ca 11+ hp.

2 ♦ Multi:

- “svag tvåöppning” i högfärg, ca 6–10 hp.
- *minst* invit med 4+ ruterstöd.

Obs!

2 ♥♠

- Fyrkortsfärg och ruterstöd, minst invitstyrka.
- Bra sexkortsfärg, krav till utgång.

2 NT 11–13 hp, balanserad, ingen bra fyrkorts högfärg. Passbart.

3 ♣ Bra minst sexkortsfärg, krav till utgång.

3 ♦ 8–10 hp, 4–5-kortsstöd, obalanserad.

3 ♥♠, 4 ♣ Splinter.

4 ♦, 5 ♦ Spärr.

4 ♥♠ Spärr med lång bra färg utan sidostyrka.

5.1 1 ruter – 1 hjärter

1 ♠ 4+ spader, 5+ ruter, eller 4=1=4=4. Med trekorts hjärterstöd 11–14, annars 11–16 hp.

1 NT 15–17 hp, balanserad. X-Y-sang.

–pass Minimum, inget fyrkortsstöd.

–2 ♣ Kommando till 2 ♦.

–2 ♦ Krav till utgång.

–2 ♥ 10–12 hp, 6+ hjärter, ganska stark invit.

–2 ♠ ”fjärde färg”. Om svararen följer upp med att visa stöd i någon lågfärg råder krav till utgång.

–2 NT Naturlig invit.

–3 ♦ Naturlig invit med fyrkortsstöd.

–3 ♥ 12+ hp, 6+ bra hjärter, krav.

–3 ♠ Mild slaminvit med ruterstöd.

2 ♣ 5–4 i ruter och klöver, ca 11–16 hp.

2 ♦ Sexkortsfärg, högst dubbelhjärter.

2 ♥ 11–14 hp, 3–4 hjärter.

2 ♠ Fyrkorts spader och 17+ hp.

2 NT Exakt trekortsstöd, 15+ hp.

OBS!

3 ♣ 15–18 hp, 5–5.

3 ♦ 17+ hp, sexkorts ruter.

3 ♥ 14–16 hp med fyrkortsstöd.

3 ♠ Renons, fyrkorts hjärterstöd.

4 ♣ Renons, fyrkorts hjärterstöd.

5.2 1 ruter – 1 spader

1 NT 15–17 hp, balanserad, X-Y sang gäller.

2 ♣ Naturligt, Ca 11–16 hp.

2 ♦ Minst femkorts ruter, högst dubbelspader.

2 ♥ Normal reverse, ca 17+ hp.

2 ♠ 11–14 hp, 3–4 stöd.

2 NT 15+ hp, trestöd.

3 ♣ 5–5, tillägg.

3 ♦ 17–19 hp, sexkorts ruter.

3 ♥ fyrkorts spaderstöd, krav till utgång.

3 ♠ 14–17 hp med fyrkortsstöd, invit.

4 ♣, 4 ♥ Renons, fyrkorts spaderstöd.

5.3 1 ruter – 1 NT

1 NT förnekar fyrkorts högfärg. Naturlig fortsättning, hopp till 3♣ lovar inte mer än fyrkortsfärg.

5.4 1 ruter – 2 klöver

Förutsätt svaga stödhanden och bjud naturligt. Efter 1♦ – 2♣; 2♦ visar alla bud utom pass att svarshanden hade en normal 2-över-1 i klöver. 3♣ är passbart.

5.5 1 ruter – 2 ruter

Öppnarens återbud ungefär som om svararen öppnat med 2♦ Multi:

2♥♠ Avlägg om svarshanden har färgen. Kan vara en positiv hand om partnern har andra högfärgen.

2NT Krav med "överföringssvar":

- 3♣ Stödhanden.
- 3♦ Sexkorts hjärterfärg.
- 3♥ Sexkorts spaderfärg.

högre bud Naturligt med stark hand; utgång möjlig mot de svaga händerna.

5.6 1 ruter – 2 hjärter/spader

Naturlig fortsättning med 2NT visande min, andra bud tillägg. 3♦ visar en bra minst femkortsfärg, men ingen allmän extrastyrka; passbart.

5.7 1 ruter – 2 sang

Är alltså invit. Alla fortsatta bud utom 3♦ är krav till utgång.

Kapitel 6

Högfärgsöppningarna

Högfärgsöppningarna lovar inte mer än fyra kort i färgen, men med 14 hp eller mindre har öppnaren minst femkortsfärg. En följd av svag sang i systemet.

Vi lägger till *Gazilli* 2 ♣ å la [Nilsland \(2019\)](#) som öppnarens återbud i tre sekvenser: 1 ♥–1 ♠, 1 ♥–1 NT, och 1 ♠–1 NT.

6.1 Svartsbud

Svaret 1 NT är *inte krav* efter en högfärgsöppning och visar ca 6–11 hp. Kan innehålla trekortsstöd om svag, ca 5–7 hp, och om max, ca 9–11 hp.

6.1.1 Svar efter 1 spader

–1 NT (5)6–11 hp, kan innehålla tre spader om 5–7 eller 10–11 hp. Med 8–10 hp och trestöd bjuds 2 ♠.

2 ♣ *Gazilli*, se nedan.

2 ♦♥ Naturligt, 11–16 hp. 2 ruter kan bjudas med trekortsfärg.

2 ♠ Sexkorts spader, 11–16 hp. Stark femkorts också tillåtet.

–2 ♣ 12+ hp, krav till utgång och

- 5+ klöver, eller
- balanserad utan bra femkortsfärg (1=4=4=4 tillåtet).

–2 ♦♥ 5+ färg.

–2 ♠ 6–10 med fyrstöd, någon poäng starkare om trestöd.

–2 NT Utgångskrav med fyrstöd. Högst sju förlorare.

–3 ♣♦3 ♥ 14+ hp, minst sexkortsfärg spelbar mot dubbelton eller singelhonör.

–3 ♠ Inviterande höjning, minst fyrkortsstöd. Ca åtta förlorare.

–4 ♣♦ Renons, 4+ stöd.

6.1.2 Svar efter 1 hjärter

- 1 ♠ Naturligt, 6+ hp. Se dock svaren 2 ♣ och 2 ♠.
- 1 NT (5)6–11 hp, kan innehålla tre hjärter om 5–7 eller 11–12 hp. Med 8–10 hp och trestöd bjuds 2 ♥.
- 2 ♣ Gazilli, se nedan.
- 2 ♦ Naturligt, 11–15 hp. Kan vara på tre kort.
- 2 ♥ Sexkortsfärg, 11–15 hp. Stark femkortsfärg tillåtet.
- 2 ♣ 12+ hp, krav till utgång och
 - 5+ klöver, eller
 - balanserad utan bra femkortsfärg (4=1=4=4 tillåtet).
- 2 ♦ 5+ färg.
- 2 ♥ 6–10 med fyrstöd, någon poäng starkare om trestöd.
- 2 ♠ Sexkorts spader, 12+ hp.
- 2 NT Utgångskrav med fyrstöd. Högst sju förlorare.
- 3 ♣♦ 14+ hp, minst sexkortsfärg spelbar mot dubbelton eller singelhonnör.
- 3 ♥ Inviterande, minst fyrekortsstöd. Ca åtta förlorare
- 3 ♠4 ♣♦ Renons, 4+ stöd.

6.2 Trumfstöd

Fyrkorts- och längre trumfstöd visas direkt och inviterande Stenbergs 2 NT används. Trekortsstöd visas direkt med 8–11 hp genom en enkel höjning.

6.2.1 Stenbergs 2 sang

Lovar minst fyrekortsstöd och högst sju förlorare, krav till utgång. Svar på 1 ♥♠ – 2 NT:

- 3 ♣♦ Naturligt, ej minimum. Högst sex förlorare.
- 3 i öppningsfärgen Minimum, ca sju förlorare.
- 3 i andra högfärgen Positiv hand med något i bjuden.
- Hopp till utgång Minst sexkorts trumffärg, dåligt med kontroller för övrigt.
- 3 NT 15–16 hp, balanserad, typ 4-3-3-3, spridda honnörer. Passbart.
- 4 ♣♦ Tvåfärgshand.

Allmänt gäller att 3 NT *nästan aldrig* är förslag till slutbud. Ett undantag är öppnarens direkta 3 NT, se ovan.

Efter positiva invitbud på tretricksnivån bjuder man singel på fyrtricksnivån. Saknas singel går man ner i 3 NT, varefter äkta och oäkta kontroller bjuds huller om buller.

6.2.2 Övriga trumfstödssvar

Ganska standard, men enkel höjning görs rutinmässigt med trestöd och 8–10 hp. Dubbelhöjningen ligger nästan strax under 2NT, alltid minst fyrcortsstöd. Trippelhöjningen lovar minst femstöd och är ren spärr.

Notera alltså att dubbelhöjningen är inte spärr utan visar ca 8 förlorare, invit till utgång..

6.3 Gazilli

Återbudet 2♣ enligt Gazilli används efter tre olika inledningar ([Nilsland, 2019](#)).

6.3.1 Efter 1 hjärter – 1 spader

Återbudet 2♣ visar antingen klöver och ca 11–15 hp eller tillägg och (15)16+ hp.

1 hjärter – 1 spader; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2♦ (8)9+ hp, alla fördelningar.
- 2♥ 5–7 hp, dubbelton i stöd.
- 2♠ Svagt med 5+ spader.
- 2NT 5–4 i lågfärgerna, 5–7 hp.
- 3♣♦ lång färg, 5–8 hp.
- 3♥ trestöd, 5–7 hp, obalanserad, trevlig.
- 3♠ Sätter spadern, utgångskrav.

Fortsatt budgivning efter 1♥–1♠; 2♣–2♦:

- 2♥ Ej krav, ca 11–15 hp, sidofärg klöver.
- 2♠ 15+ hp, trestöd, krav.
- 2NT 16+ hp, balanserad, krav.
- 3♣♦ 5–4, 16+ hp, utgångskrav.
- 3♥ 6+ hjärter, utgångskrav.
- 3♠4♣♦ Renons, hjärter är trumf.
- 3NT Slutbud, förslag.

6.3.2 Efter 1 hjärter – 1 sang

Återbudet 2♣ visar antingen klöver och ca 11–15 hp eller tillägg och (15)16+ hp.

1 hjärter – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2♦ (8)9+ hp, alla fördelningar.
- 2♥ Negativt, max trestöd.
- 2♠ 5–8 hp, 5(4)–4(5) i lågfärgerna.
- 2NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.
- 3♣♦ Lång färg, 5–8 hp.
- 3♥ trestöd, 5–8 hp, trevlig.

Fortsatt budgivning efter 1♥–1NT; 2♣–2♦:

- 2♥ 11–15 hp, 5–4 i hjärter/klöver, ej krav..
- 2♠ Naturligt utgångskrav.
- 2NT 16+ hp, balanserad. Ej passbart.
- 3♣♦ 5–5, utgångskrav.
- 3♥ 6+ hjärter, utgångskrav.
- 3NT Slutbud, förslag.
- 4♣♦4♠ Renons, hjärter är trumf.

6.3.3 Efter 1 spader – 1 sang

Återbudet 2♣ visar antingen klöver och ca 11–15 hp eller tillägg och (15)16 hp.

1 spader – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2♦ (8)9+ hp, alla fördelningar.
- 2♥ 5+ hjärter, 6–8 hp.
- 2♠ Negativt, 2–3 spader.
- 2NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.
- 3♣♦3♥ Lång färg, 5–8 hp.
- 3♠ trestöd, 5–8 hp, trevlig.

Fortsatt budgivning efter 1 ♠–1 NT, 2 ♣–2 ♦:

2 ♥ (15)16+ hp, 3+ hjärter.

2 ♠ 11–15 hp, 5–4 i spader/klöver, passbart.

2 NT 16+ hp, balanserad.

3 ♣♦ 5–5, utgångskrav.

3 ♥ 5–5 i högfärgerna, utgångskrav.

3 ♠ 6+ spader, utgångskrav.

3 NT Slutbud, förslag.

4 ♣♦4 ♥ Renons, spader är trumf.

Kapitel 7

Störda enöppningar

Gäller öppningsbuden i färg, inte 1 NT.

7.1 Inledning

Störning i budgivningen uppstår då någon av motståndarna bjuder något annat än pass. Det är en signal till förberedelse för strid: Vi får inte bjuda som vi är vana (ostört) för att hitta vårt bästa kontrakt. En följd är att man inte har tid att vara så sofistikerad när det gäller att invitera till utgång: Ofta är det minst lika bra att bjuda ut med invithänder. Och ju fortare desto bättre.

En allmän princip är att svararen *överför* för att beskriva sitt innehav. Det ger två fördelar. (i) Svararen får två tillfällen att beskriva sin hand, först genom överföringsbudet, som tvingar öppnaren att bjuda, sen genom eventuellt fortsatt bud. (ii) Spelföringen, om någon, kan flyttas till öppnaren.

Detaljerna skiljer sig åt beroende på två faktorer, (i) öppningsbudet, $1\clubsuit$ eller $1\heartsuit$, och (ii) om interventionen var genom *Dubbelt* eller ett *färgbud*. Vi går igenom de fyra fallen i tur och ordning.

$5-5-3-3$ och andra budsystem som misshandlar lågfärgsöppningarna har problem med hanteringen av störningar. Vi som öppnar med längsta färg, oavsett lågfärg eller högfärg, ligger bättre till efter en lågfärgsöppning. Å andra sidan ligger vi något sämre till efter att ha öppnat med $1\heartsuit$, men vi kompenserar det genom att om högfärgsöppningen är på fyra kort så är handen balanserad med minst 15 hp.

Sålunda, vi kan inte (och vill inte) slaviskt följa *Nilslands pilar* i fortsättningen. Vi gör så gott vi kan efter våra förutsättningar.

7.2 Inkliv

Principen överföring kickar igång direkt och är direkt: D visar färgen över (klöver om inklivet var 1 ♠). Överföring till *inklivs*färgen är en UD med ca 10+ hp.

Svaret 1NT är känsligt, eftersom det ofta sätter spelföringen på *fel hand* då 3NT är ett önskvärt slutbud. Det bör alltså innehålla åtminstone halvhåll i inklivs färgen. Kan kanske undvikas ... Om det används så bör stöd till öppningsfärgen ingå. Ett alternativ är att det är *utgångskrav med kontroll*, vad nu det ska betyda.

7.2.1 1 klöver – (1 ruter)

Svarsbud:

- D 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1 ♥ 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ 3+ klöver, 6–10 hp *eller* 4+ klöver, krav till utgång.
- 1NT Undvik!
- 2 ♣ UD, 10+ hp.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2 ♥ 6+ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ klöverstöd, minst invit.
- 2NT 5–5 i spader och hjärter (objudne).
- 3 ♣ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

7.2.2 1 klöver – (1 hjärter)

Svarsbud:

- D 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ 3+ klöver, 6–10 hp *eller* 4+ klöver, krav till utgång.
- 1NT Minst 4–4 i spader och klöver, 8+ hp.
- 2 ♣ 6+ ruter, 9+ hp.
- 2 ♦ UD, 10+ hp.
- 2 ♥ 6+ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ klöverstöd, minst invit.
- 2NT 5–5 i spader och ruter (objudna).
- 3 ♣ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

7.2.3 1 klöver – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1 ♥, svarsbud:

- D 3+ klöver, 6–10 hp *eller* 4+ klöver, krav till utgång.
- 1 NT Minst 4–4 i hjärter och klöver, 8+ hp.
- 2 ♣ 6+ ruter, 9+ hp hp.
- 2 ♦ 5+ *hjärter*, 9+ hp.
- 2 ♥ UD, 10+ hp
- 2 ♠ 4+ klöverstöd, invit.
- 2 NT 5–5 i hjärter och ruter (objudna).
- 3 ♣ 4+ stöd, invit.

OBS!

7.2.4 1 ruter – (1 hjärter)

Svarsbud:

- D 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ 6+ klöver, 9+ hp.
- 1 NT Minst 4–4 i spader och ruter, 8+ hp.
- 2 ♣ ruterstöd, 6–10 hp *eller* 4+ ruter, krav till utgång.
- 2 ♦ UD, 10+ hp.
- 2 ♥ 6+ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ ruterstöd, minst invit.
- 2 NT 5–5 i spader och klöver (objudna).
- 3 ♦ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

7.2.5 1 ruter – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1 ♥, svarsbud:

- D 6+ klöver, 9+ hp.
- 1 NT Minst 4–4 i hjärter och ruter, 8+ hp.
- 2 ♣ Enkelhöjning, trestöd, 6–10 hp, *eller* 15+, 4+ ruter.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 9+ hp.
- 2 ♥ UD, 9+ hp.
- 2 ♠ 4+ ruterstöd, minst invit.
- 2 NT 5–5 i hjärter och klöver (objudna).
- 3 ♦ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

7.2.6 1 hjärter – (1 spader)

Svarsbud:

- D 6+ klöver, 9+ hp.
- 1 NT 7–10 hp, balanserad (med spaderhåll).
- 2 ♣ 5+ ruter, 9+ hp.
- 2 ♦ Trestöd, 6–10 hp *eller* utgångskrav.
- 2 ♥ UD, 10+ hp.
- 2 ♠ Minst invit, troligen ingen bra (lång) färg.
- 2 NT Som ostört, trumfstöd och minst invit.
- 3 ♣♦ Inviterande med bra färg.

7.3 Dubbling

När andra hand dubblar och vi i tredje hand saknar både stöd till partnern och bra egen färg är oddsen goda att vi och dubblaren har liknande fördelningar. Kan vara läge att ligga lågt och avvakta utvecklingen . . . pass följt av D är en straffdubbling av halvmodernt snitt, öppnaren är fri att ta bort med olämplig hand för försvarsspel. Tänk bara på att svararen troligen är mycket kort i öppningsfärgen.

Vad gäller överföringssvar så fungerar de bara efter öppningen 1 ♣.

7.3.1 Efter klöveröppningen

Efter 1 ♣–(D) bjuder svararen

- pass Svagt, eller typ 4=4=4=1, 9+ hp.
- RD Balanserad, dubbelklöver, 8+ hp.
- 1 ♦ 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1 ♥ 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ Klöverstöd, 6–9 hp eller krav till utgång..
- 1 NT Bör undvikas!
- 2 ♣ 5+ ruter, 10+ hp.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2 ♥ 6++ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ klöver, minst invit.
- 3 ♣ 4+ stöd, 5–10 hp, god spelstyrka.

7.3.2 Efter ruteröppningen

Inga överföringar. Efter 1♦-(D) bjuder svararen

- pass Svagt, eller typ typ 4=4=4=1, 9+ hp.
- RD Balanserad, dubbelruter, 8+ hp.
- 1♥ 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1♠ 4+ spader, 6+ hp.
- 1NT Undviks!
- 2♣ (3)4+ ruterstöd, 5-10 hp eller stark med klöver. Som ostört.
- 2♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2♥ 6++ spader, 8+ hp.
- 2♠ 4+ ruter, minst invit.
- 3♦ 4+ stöd, 5-10 hp, god spelstyrka.

7.3.3 Efter hjärteröppningen

Notera att RD inte visar 4+ spader längre. Skälet är att (D) ofta lovar/visar fyrkorts spader.

- RD 8+ hp, max två hjärter, ofta tämligen balanserad.
- 1♠ 5+ hyggliga spader.
- 1NT Undviks!
- 2♣ 5+ klöver, 9+ hp.
- 2♦ 5+ ruter, 9+ hp.
- 2♥ Enkel höjning.
- 2♠ 6+ spader, 9+ hp.
- 2NT 4+ hjärterstöd, minst invit.

7.3.4 Efter spaderöppningen

Ungefär som efter 1♥-(D), men notera att vi använder Nilslands röda byte (omkastning). Kan diskuteras.

- RD 8+ hp, max två spader, ofta tämligen balanserad..
- 1NT Undviks!
- 2♣ 5+ klöver, 8+ hp.
- 2♦ 5+ hjärter, 9+ hp.
- 2♥ 5+ ruter, 9+ hp.
- 2♠ Enkel höjning.
- 2NT 4+ spaderstöd, minst invit.

7.4 Högre inkliv

Inga överföringar (än). Efter inkliv med 1 NT är 2♣ högfärgsfråga.

Kapitel 8

Tvåöppningarna

Vi har förenklat öppningsbudet 2♦ genom att stryka alla betydelser utom *Obalanserad hand med ruter som längsta färg, högst 11 mp*. Budet är krav till utgång.

8.1 Öppningsbudet 2 klöver

Visar antingen en balanserad hand med 18–21, 25+ hp eller en obalanserad stark hand med spader, hjärter eller klöver som huvudfärg (stark med ruter öppnas med 2♦).

Svar på 2♣:

- 2♦ Neutralt.
- 2♥♠ Avlägg mot den balanserade öppningen.
- 2NT Avlägg i någon lågfärg.
- 3♣♦, 3♥ Minst honnör sjätte i *färgen över*, krav till utgång.
- 3♠ Minst två honnörer sjätte i *klöver*, krav till utgång.
- 3NT Gående minst sexkortsfärg utan sidostyrka, krav till utgång.

8.1.1 2 klöver – 2 ruter

2♥ Antingen 18–19 balanserad eller obalanserad med hjärter.

–2♠ Relä

2NT 18–19 balanserad.
annat hjärter plus bjuden.

2♠ spader, krav till utgång.

–2NT är negativt.

–**annat** naturligt, positivt.

2 NT 20–21 hp, balanserad. Vanlig 2 NT vidtar.

3 ♣ Klöver, krav till utgång.

–3 ♦ Negativt.

–3 ♥♠ Positivt.

3 ♦ 5+ klöver och 4+ ruter, krav till utgång.

3 NT 25–27 hp, balanserad.

4 NT 28–30 hp, balanserad.

5 NT 31–32 hp, balanserad.

8.2 Öppningsbudet 2 ruter

Stark (utgångskrav) tvåöppning i ruter.

–2 ♥ Hebertavslag, ca 0–5 hp.

–**annat** Ca 6+ hp.

8.3 Öppningsbudet 2 hjärter

Sexkortsfärg, ca 7–10 hp.

Fortsatt budgivning:

2 ♠ Naturligt, ej passbart(?).

2 NT Frågar efter förtydligande.

8.4 Öppningsbudet 2 spader

Sexkortsfärg, ca 7–10 hp.

Se öppningsbudet *2 hjärter* för fortsatt (analog) budgivning.

Kapitel 9

Försvarsbudgivning

Vi följer i allt väsentligt *Modern Standard*. Avvikelser presenteras här.

9.1 Allmänna principer

“Scrambling” 2NT

Bra 3♣♦ och dåliga 2NT (“tvärtom” passar bättre med “omvänd Lebensohl”).

9.2 Inkliv

Enkla inkliv är som vanligt (men kan vara starka, upp mot 18 hp), men vi tar häsyn till att en passad partner inte kan vara så stark som i *MS*.

Inkliv med enkelt hopp är spärr,

Inkliv med dubbelt hopp eller värre är spärr.

Ovanliga sanginkliv I fjärde hand visar 1NT de båda objudna färgerna, om motståndarna har bjudit en-över-en. Skälet att inte bjuda 2NT är att man inte vill riskera att hamna på tretricksnivån.

Händer från ca 19 hp dubblar vi med, även om inte fördelningen är den rätta.

9.2.1 Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv

Tredje hand passar eller dubblar negativt

Vi spelar med Jeff Rubens *useful space principle*, dvs färgbuden från och med *överbudet* till och med budet under *inklivsfärgen* är *överföringar*.

Ny färg under öppningsbudet är konstruktivt och krav.

Dubbelhöjning är *inviterande*!

3 under antingen starkt eller svagt, fyrkortsstöd.

Sangbud är *naturliga*, på tvåtricksnivån starkt inviterande.

Exempel: (1 spader)– 2 ruter – (pass)

2♥ Naturligt, rondkrav.

2♠ Klöver.

2NT Naturligt, ej krav.

3♣ Ruterstöd, enkelhöjning eller starkt.

3♦ Ruterstöd, mittemellan.

Högre bud är splinter i motståndarnas färg, anpassningsbud i ny färg.

Exempel: (2 hjärter)– 3 klöver – (pass)

3♦ Naturligt, krav.

3♥ Spader.

3♠ Klöverstöd, bra hand.

Exempel: (3 klöver) – 3 spader – (pass)

3NT Naturligt.

4♣ Ruter.

4♦ Hjärter.

4♥ Spaderstöd, slaminvit.

4♠ Normal höjning.

Tredje hand bjuder ny färg.

Inga överföringar längre. *Dubbelt* är negativt.

9.3 Sangförsvar

Malmö är det som gäller mot svag sang (undre gräns 14 hp).

Mot stark sang spelar vi *Meckwell DONT*:

Dubbelt Enfärgad lågfärgshand eller bägge högfärgerna.

2♣ Klöver och en högfärg.

2♦ Ruter och en högfärg.

2 ♥♠ Naturligt.

2 NT Bägge lågfärgerna.

Fortsatt budgivning bygger på *passa-eller-korriger*a, till exempel: Om partner dubblar 1 NT och man har, säg, fördelningen 1=4=4=4 så bjuder man (om man vill bjuda!) 2 ♥ och förväntar sig att partner korrigerar med klöver eller ruter.

Vi balanserar *mycket frekvent* efter 1 NT-pass-pass!

9.4 Försvar mot svaga tvåöppningar

Standard, Dubbelt är UD och 2 NT ca 16–18 hp, balanserad, varefter 3 ♣ är högfärgsfråga.

Lebensohl används så att direkt färgbud är svagt, medan 2 NT är kommando till 3 ♣ och lovar några poäng (minst ca 7 hp). Undantag: 3 ♣ lovar minst ca 7 hp.

9.5 Försvar mot svaga treöppningar

Normala UD. 3 NT är “to play”.

9.6 Försvar mot *Multi 2 ruter*

Dubbelt lovar åtminstone en fyrkorts högfärg och en UD-lämplig hand. Om tredje hand bjuder en högfärg så är fjärde hands dubbling en UD, medan pass är krav.

9.7 Försvar mot stark klöver

Huvudinriktningen är destruktiv. Man bjuder dock även med bra tvåfärgshänder. *DONT* gäller.

Dubbelt visar *klöver*.

1 NT en lång färg.

9.8 Försvar mot dubbeltydig klöver.

Ungefär som mot stark klöver. Med bra kort sätter man sig lämpligen i busken. Färgbud på enläget dock konstruktiva.

Kapitel 10

Slambudgivning

Slambudgivningen är egentligen en integrerad del av hela systemet, så här tas endast speciella konventioner upp.

10.1 Kontrollbud

Principen är att kontroller bjuds nerifrån och upp, oavsett rang. *Om* avsteg göres, så har man specifikt förstakontroll i först bjudna färgen och andrakontroll i den andra.

Det första kontrollbudet är oftast tecken på slamintresse, medan fortsatta kontrollbud är mer automatiska, så länge ingen utgångsnivå passeras.

10.2 Essfråga

Vi använder *Roman KeyCard Blackwood (0314)*.

10.3 Fria fem sang

Fem sang med hopp är *Josephine*: Bjud storslam med två topphonnörer. Trumffärg förutsätts vara känd, explicit eller implicit. Utan hopp är det ofta “slamväljare” eller kontrollbud och storslaminvit med kontroll i “färgen över trumf”.

Litteraturförteckning

Nilsland, M. (2019). *Five-card Majors—The Scanian Way*. Svenska Bridgeförlaget, Krylbo, Sweden.