

5542

Göran Broström

**Version 0.2.1**  
**24 juli 2023**

# Innehåll

<b>0</b>	<b>Inledning</b>	<b>1</b>
0.1	Några allmänna principer . . . . .	1
0.1.1	Konventionella kontra naturliga bud . . . . .	1
0.1.2	Fjärde färg . . . . .	1
0.1.3	Absoluta dubblingar . . . . .	1
0.1.4	Dubbling av kontrollbud . . . . .	1
0.1.5	Fyrkorts trumfstöd . . . . .	2
0.1.6	Nyheter i denna utgåva av systemet . . . . .	2
0.2	Öppningsbud, en översikt . . . . .	2
0.2.1	Första- och andrahandsöppningar . . . . .	2
0.2.2	Tredjehandsöppningar . . . . .	2
<b>1</b>	<b>Balanserade händer</b>	<b>3</b>
1.1	1 NT - budgivning . . . . .	3
1.1.1	Svarsbud . . . . .	3
1.1.2	1 NT - 2 ♣ . . . . .	4
1.1.3	1 NT-2 ♦ . . . . .	5
1.1.4	1 NT - 2 ♥ . . . . .	6
1.1.5	1 NT-2 ♠ . . . . .	6
1.1.6	1 NT-2 NT . . . . .	7
1.1.7	1 NT - 3 ♣♦ . . . . .	7
1.1.8	1 NT - 3 ♥♠ . . . . .	7
1.1.9	1 NT - 4 ♣♦ . . . . .	7
1.1.10	Störd sangbudgivning. . . . .	8
1.2	2 NT - budgivning . . . . .	9
1.2.1	Svarsbud . . . . .	9
1.2.2	2 NT - 3 ♣ . . . . .	9
1.2.3	2 NT-3 ♦♥ . . . . .	9
1.2.4	2 NT-3 ♠ . . . . .	10
1.2.5	2 NT-4 ♣ . . . . .	10
1.2.6	2 NT-4 ♦ . . . . .	10

<b>2 Klöveröppningen</b>	<b>11</b>
2.1 Svartsbud	11
2.1.1 Svar efter störd klöveröppning	11
2.2 $1\clubsuit - 1\diamond$	13
2.2.1 Öppnarens återbud	13
2.2.2 $1\clubsuit - 1\diamond; 1\heartsuit$	13
2.2.3 $1\clubsuit - 1\diamond; 1\spadesuit$	14
2.3 $1\clubsuit - 1\heartsuit$	14
2.4 $1\clubsuit - 1\spadesuit$	14
2.4.1 Fortsatt budgivning	14
2.5 $1\clubsuit - 1NT$	14
2.6 $1\clubsuit - 2\clubsuit$	14
2.7 $1\clubsuit - 2\diamond$	15
2.8 $1\clubsuit - 2\heartsuit$	15
2.9 $1\clubsuit - 2\spadesuit$	15
2.10 $1\clubsuit - 2NT$	15
2.11 $1\clubsuit - 3\diamond$	15
2.12 $1\clubsuit - 3\heartsuit\spadesuit$	15
2.13 $1\clubsuit - 3NT$	15
<b>3 Ruteröppningen</b>	<b>16</b>
3.1 Svartsbud	16
3.2 $1\diamond - 1\heartsuit\spadesuit$	16
3.2.1 $1\diamond - 1\heartsuit$	17
3.2.2 $1\diamond - 1\spadesuit$	18
3.3 $1\diamond - 1NT$	19
3.4 $1\diamond - 2\clubsuit$	19
3.5 $1\diamond - 2\diamond$	19
3.6 $1\diamond - 2\heartsuit\spadesuit$	19
3.7 $1\diamond - 2NT$	20
<b>4 Högfärgsöppningarna</b>	<b>21</b>
4.1 Trumfstöd	21
4.1.1 Stenbergs $2NT$	22
4.2 Öppningsbudet $1\heartsuit$	22
4.2.1 $1\heartsuit - 1\spadesuit$	23
4.2.2 $1\heartsuit - 1NT$	23
4.2.3 $1\heartsuit - 2\clubsuit$	23
4.2.4 $1\heartsuit - 2\diamond$	24
4.2.5 $1\heartsuit - 2\heartsuit$	24
4.2.6 $1\heartsuit - 2\spadesuit$	25
4.3 Öppningsbudet $1\spadesuit$	25
4.3.1 $1\spadesuit - 1NT$	25

4.3.2	1♠ - 2♣ . . . . .	25
4.3.3	1♠ - 2♦ . . . . .	26
4.3.4	1♠ - 2♥ . . . . .	26
4.3.5	1♠ - 2♠ . . . . .	26
<b>5</b>	<b>Störda enöppningar</b>	<b>27</b>
5.1	Inledning . . . . .	27
5.2	Inkliv på entricksnivån . . . . .	27
5.2.1	1♦-(1♥) . . . . .	27
5.2.2	1♦-(1♠) . . . . .	28
5.2.3	1♥-(1♠) . . . . .	28
5.3	Högre inkliv . . . . .	28
5.4	Efter mellankommande dubbling . . . . .	28
5.4.1	1♦-(D) . . . . .	28
5.4.2	1♥-(D) . . . . .	29
5.4.3	1♠-(D) . . . . .	29
<b>6</b>	<b>Tvåöppningarna</b>	<b>30</b>
6.1	Öppningsbudet 2 klöver . . . . .	30
6.1.1	Svar på 2♣ . . . . .	30
6.1.2	2♣ - 2♦ . . . . .	30
6.1.3	2♣ - 2NT . . . . .	31
6.2	Öppningsbudet 2♦ . . . . .	31
6.3	Öppningsbudet 2 hjärter och 2 spader . . . . .	32
6.4	Öppningsbudet 2 sang . . . . .	32
6.5	Spärr på treläget . . . . .	32
6.6	Öppningsbudet 3 sang . . . . .	32
<b>7</b>	<b>I tredje och fjärde hand</b>	<b>33</b>
7.1	Inledning . . . . .	33
7.1.1	Öppningen 1♣ . . . . .	33
<b>8</b>	<b>Försvarsbudgivning</b>	<b>34</b>
8.1	Allmänna principer . . . . .	34
8.2	Inkliv . . . . .	34
8.2.1	Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv . . . . .	34
8.3	Sangförsvar . . . . .	35
8.4	Försvar mot svaga tvåöppningar . . . . .	35
8.5	Försvar mot svaga treöppningar . . . . .	35
8.6	Försvar mot <i>Multi</i> 2♦ . . . . .	36
8.7	Försvar mot stark klöver . . . . .	36
8.8	Försvar mot dubbeltydig klöver. . . . .	36

<b>9 Slambudgivning</b>	<b>37</b>
9.1 Kontrollbud . . . . .	37
9.2 Essfråga . . . . .	37
9.3 Fria fem sang . . . . .	37

# Förord

Systemet baseras på det numera (i Sverige) mycket populära **5-5-4-2**, det gäller framför allt *klöveröppningen med överföringssvar*. Grunden utgörs av Anders Wirgrens artiklar i ämnet (??).

Beträffande öppningarna  $1\spadesuit$  och  $1\heartsuit$  försöker vi bevara mycket från **D-club**.

Sangöppningen är stark, 14–16 hp, och den kan innehålla en femkorts högfärg. Alla balanserade händer finns i öppningsbudet  $1\clubsuit$ , 1NT,  $2\clubsuit$  och 2NT.

Vad som hittills sagts gäller öppningar i första och andra hand. I *tredje och fjärde hand* är betingelserna andra, genom att partnern har begränsat sin styrka till max ca tio hp. Vi tar hänsyn till detta genom en friare attityd till öppning, beroende på zoner, väderlek, etc.

## Nyheter

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

### Version 0.2.0

- Försvar mot enkla inkliv efter  $1\clubsuit$  introducerat.

# Kapitel 0

## Inledning

### 0.1 Några allmänna principer

#### 0.1.1 Konventionella kontra naturliga bud

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

#### 0.1.2 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). 2 NT är krav för en rond, men visar inte nödvändigtvis tillägg utöver hållet.

Notera att i vissa sekvenser efter öppningen 1  $\diamond$  (till exempel 1  $\diamond$  – 1  $\spadesuit$ ; 1 NT) så är budet 2  $\spadesuit$  konventionellt krav och lovar ingen extra längd i spader.

#### 0.1.3 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).

#### 0.1.4 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 kontrollbjudaren redubblar, så visar det att situationen är under kontroll, t. ex. med singel eller *KD*.

### 0.1.5 Fyrkorts trumfstöd

i högfärg skall visas *omgående*.

### 0.1.6 Nyheter i denna utgåva av systemet

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

## 0.2 Öppningsbud, en översikt

### 0.2.1 Första- och andrahandsöppningar

1 ♣ Balanserad 11–13, 17–19 hp eller obalanserad med klöver, oftast 5+:

- 11–13 hp, "balanserad". Vissa semibalanserade typer tillåts, t. ex. 4-2-2-5 och 2-3-2-6. Femkorts högfärg är tillåtet med 11–13 hp men (helst) inte med 17–19 hp.
- 17–19 hp, kan ofta visas med återbudet 1NT, vilket motiverar det breda poängintervallet
- Obalanserad hand med minst 11 hp och högst 14 mp, 5+ klöver.
- 12–23 hp, 4-4-1-4.

1 ♦ 11–23 hp, obalanserad hand, minst fyrkorts ruter.

1 ♥ 11–22 hp, minst femkortsfärg.

1 ♠ 11–22 hp, minst femkortsfärg.

1 NT 14–16 hp, balanserad hand. Femkorts högfärg tillåten.

2 ♣ krav till utgång och obalanserad eller balanserad 20–22 eller 25+ hp

- Obalanserad, krav till utgång. Längsta färg är *inte* ruter.
- 20–22 hp, balanserad.
- 25+ hp, balanserad.
- 4441, 24+ hp, singelruter.

2 ♦ Sexkorts hö, 6–9 hp eller 5+ ruter, krav till utgång.

2 ♥♠ 10–13 hp, sexkortsfärg. Sidofärg kan finnas, även i andra högfärgen.

2 NT 23–24 hp, balanserad.

3 ♣♦3 ♥♠ Naturlig spärr, åt det "moderna" hållet.

3 NT Bra ("klassisk") *högfärgs*spärr.

4 ♣♦4 ♥♠ Naturlig spärr.

### 0.2.2 Tredjehandsöppningar

Tredjehandsöppningar är anpassade till att man vet att partnern har högst tio; vissa fria tyglar tillåtna.



# Kapitel 1

## Balanserade händer

En grundprincip är att alla balanserade händer med 11–19 hp ska kunna visas på *entricksnivån*, till exempel  $1\clubsuit-1\diamond$ ;  $1\heartsuit$  (11-13 hp),  $1\clubsuit-1\diamond$ ; 1NT (17–19 hp).

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

### 1.1 1NT - budgivning

Vi spelar med samma sangsystem som tidigare.

Vidtar efter öppning med 1NT,  $1\clubsuit-1\diamond$ ; ( $1\heartsuit-1\spadesuit$ ;) 1NT. Även efter sanginkliv.

#### 1.1.1 Svarsbud

-2 $\clubsuit$  Högfärgsfråga. Avges med någon av följande handtyper:

- Avlägg med
  - bägge högfärgerna.
  - fyrkorts högfärg och femkorts lågfärg.
  - kort klöver (planerar pass på alla svar).
- Invit med femkorts spader, även med hjärter som sidofärg (4-5 st). Med fyra spader och fem hjärter och minst invitstyrka, inled med 2 $\diamond$ .
- 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 $\diamond$  Lovar minst fyrkorts hjärter. Kan innehålla fyra spader om femkorts hjärter.

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

-2 $\spadesuit$  Dubbeltydigt:

- Balanserad utgångsinvit utan fyrkorts högfärg.
  - Minst 5-4 eller 4-5 i lågfärgerna. Krav till utgång eller avlägg.
- 2 NT Sexkorts lågfärg, ingen sidofärg. Svagt eller starkt.  
 -3 ♣♦ Invit med sexkortsfärg.  
 -3 ♥♠ Singel med trefärgshand, krav till utgång.  
 -3 NT, -4 ♥♠ Slutbud.  
 -4 ♣♦ Sydafrikansk Texas.  
 -4 NT Kvantitativt med 4-3-3-3.

### 1.1.2 1 NT - 2 ♣

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 NT Slutbud.
  - 4♣♦ 4♥ Äkta kontroll, *spaderstöd*.
  - 4♠ Slutbud.
  - 4 NT Kvantitativt.
- 2 NT,3♣ -3(4)♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.
- 3♦, 3♥ Överföring. 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.

### 1.1.3 1 NT–2♦

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♥

- 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.
- 2 NT Invit 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.
- 3 NT 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♦ Utgångsinvit eller slaminvit, sexkorts hjärter. Öppnaren accepterar med 3♠ (andra hö).
- 3♥ Utgångskrav med 5-5 i hjärter/klöver.
- 3♠ Utgångskrav med 5-5 i hjärter/ruter.
- 3 NT Slutbud, fyrkorts hjärter.
- 4♣♦ Singel, sexkorts hjärter, mild slaminvit.

#### 1.1.4 1 NT - 2♥

Lovar minst fyrkortsspader. Kan vara fem spader och fyra hjärter om utgångskrav. Öppnaren bjuder 2♠ med 2-3 spader, 2 NT 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♠

- 2 NT Naturlig invit, fyrkorts spader.
- 3♣ Femkorts spader, krav till utgång, ej 5-5. Öppnaren visar positiv hand med 3♦, bjuder annars naturligt.
- 3♦ Utgångsinvit eller slaminvit, 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.
- 3 NT Slutbud, fyrkorts spader.
- 4♣♦, 4♥ Singel, sexkorts spader, mild slaminvit.

#### 1.1.5 1 NT-2♠

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

#### Fortsatt budgivning efter svaret 2 NT

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

**Fortsatt budgivning efter svaren 3♣♦**

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

**1.1.6 1 NT–2 NT**

Öppnaren måste bjuda 3♣, varefter passoch 3♦ är avlägg. 3♥♠ visar singelton och kräver till utgång. Långfärg okänd.

**1.1.7 1 NT - 3♣♦**

Visar två topphonnörer sjätte och ett sidoess (ev kung). Öppnaren bjuder 3NT med idel topphonnörer, varav en i partnerns färg. Tre blanka ess är ett typexempel på ett pålägg.

**1.1.8 1 NT - 3♥♠**

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.

**1 NT-3♥**

- 3♠ Fyr- eller femkortsstöd, bra kort.
- 3NT Naturligt, 4♣♦ är nu slaminit med femkortsfärg, 4♥ slaminit med 4-1-4-4.
- 4♣♦ Naturligt.
- 4♥ Blank i hjärter, max och stöd i någon lågfärg.
- 4♠ Fyr(fem)kortsstöd, dåliga kort.

**1 NT-3♠**

- 3NT Naturligt, med naturlig fortsättning, se ovan.
- 4♣♦ Naturligt.
- 4♥ Naturligt.
- 4♠ Blank i spader, max och stöd i någon färg.

**1.1.9 1 NT - 4♣♦**

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

### 1.1.10 Störd sangbudgivning.

#### Naturligt inkliv på tvåtricksnivån

**Omvänd Lebensohl:** Bud på tretricksnivån utan hopp är kämpa, med undantag av 3♣, som är inviterande. 2 NT 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 dubb-lingar är straffdubblingar, men inga kravpass.

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

#### Inkliv med onaturligt 2♣♦

**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 1 NT dubblat.

**-RD** Ta hand om!

-2♣ Slinkning, kan vara femkorts högfärg och *svagt*.

-2♦ Avlägg, eller bägge högfärgerna.

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

-2 NT Utgångskrav, obalanserad.

**-Färg på treläget** Spärr.

## 1.2 2 NT - budgivning

### 1.2.1 Svartsbud

- 3♣ Högfärgsfråga.
- 3♦ Lovar minst femkorts hjärter, förnekar fyrkorts spader.
- 3♥ Lovar minst femkorts spader, förnekar fyrkorts hjärter.
- 3♠ Slaminit utan femkortsfärger.
- 3 NT Slutbud.
- 4♣♦ Slaminit med femkortsfärg, fyra kort i andra lågfärgen.
- 4♥♠ Slutbud.
- 4 NT Essfråga.

### 1.2.2 2 NT - 3♣

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

- 3♦ Ingen högfärg,
  - 3♥♠ femkortsfärg, 5-4 i högfärgerna.
  - 4♣♦ femkortsfärg, slaminit.
- 3♥ Fyrkorts hjärter, kan ha fyra spader.
  - 3♠ Fyrkortsfärg.
  - 3 NT *Hjärterstöd*, slaminit<sup>1</sup>.
  - 4♣♦ Femkortsfärg, slaminit.
- 3♠ Fyrkortsfärg, förnekar fyrkorts hjärter.
  - 3 NT Slutbud<sup>2</sup>.
  - 4♣♦ Femkortsfärg, slaminit.
  - 4♥ *Spaderstöd*, slaminit. Lovar ej kontroll.

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

### 1.2.3 2 NT-3♦♥

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

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

<sup>1</sup>Varför bjöd man 3♣ annars?

<sup>2</sup>Svararen har fyrkorts hjärter.

**1.2.4 2 NT–3 ♠**

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

4 ♣♦, 4 ♥♠ Femkortsfärg.

4 NT 4-3-3-3, minimum.

**1.2.5 2 NT–4 ♣**

Fem klöver och fyra ruter.

4 ♦ Ruterstöd.

4 ♥♠ Klöverstöd.

4 NT Dålig anpassning.

**1.2.6 2 NT–4 ♦**

Fem ruter och fyra klöver.

4 ♥ Klöverstöd.

4 ♠ Ruterstöd.

4 NT Dålig anpassning.



## Kapitel 2

# Klöveröppningen

Öppningsbudet 1♣ lovar en balanserad hand (med 11–13 eller 17–19 hp) eller en obalanserad hand med klöver som längsta färg, ca 11–21 hp.

### 2.1 Svartsbud

- 1♦ 4+ hjärter, 5+ hp. Längre lågfärg kan finnas om ej så stark hand.
- 1♥ 4+ spader, 5+ hp. Längre lågfärg kan finnas om ej så stark hand.
- 1♠ Ingen 4+ högfärg, 6+ hp, oftast minst fyrkorts *ruter*.
- 1NT 9–13 hp, balanserad utan fyrkorts högfärg men 4–5 klöver. Ej krav.
- 2♣ 12+, minst femkortsfärg, krav till utgång utom om sh återkommer med 3♣.
- 2♦ 6+ hj, 5–9 eller 13+ hp.
- 2♥ 6+ spader, 5–9 eller 13+ hp.
- 2♠ 5–5 i lågfärgerna, högst invit (med starkare, börja med 1♠).
- 2NT 14–16 hp balanserad utan högfärg, typiskt 3-3-3(4)-4(3) med honnörer i alla färger. Krav till utgång.
- 3♣ Minst sexkorts klöver. Spärr, dock får man tåla att partnern bjuder 3NT med 17–19 hp balanserad.
- 3♥♠ Singel, fyra kort i andra högfärgen, 4–4 eller 5–3 i lågfärgerna, utgångskrav.

#### 2.1.1 Svar efter störd klöveröppning

Efter enkla inkliv och *UD* på öppningen 1♣ gäller fortfarande överföringsprincipen med vissa nödvändiga modifieringar, framförallt så visar svaret 2♣ *ruter* efter högfärgsinkliv.

Efter inklivet 1♦ ersätter *Dubbelt* svaret 1♦, och fortsättningen blir nästan som ostört. Nästan, för med balanserad 11–13 hp och trekortsstöd får öppnaren välja mellan högfärgen och 1NT, och med bara en dubbelton i stöd bjuder man 1NT. Med 17–19 balanserade hp får man bjuda 2NT (med håll) eller ett överbud.

På inklivet 1♥ visar *Dubbelt* 4+ spader, och samma principer för öppnarens återbud som efter inklivet 1♦.

Inklivet  $1\spadesuit$  är knepigare att hantera, särskilt om svarshanden har en fyrkorts hjärterfärg och någon styrka. Man kan tänka sig att *Dubbelt* lovar 4+ hjärter, men man är då ställd med säg 4–4 i lågfärgerna och 8–10 hp: 1 NT är inte lyckat utan spaderhåll (fel hand!), och att passa kan vara att ge upp för lätt. Så vi säger att *Dubbelt* inte lovar fyrkors hjärter, och öppnaren måste träda försiktigt med 11–13 balanserad, se nedan.

Mer precist: Efter  $1\clubsuit$ –(D) gäller

- RD** 8+ hp, 5+ klöver. Med styrka under utgångsinit förnekas fyrkorts högfärg.
- $1\diamond$  5+ hp, minst fyrkorts hjärter.
- $1\heartsuit$  5+ hp, minst fyrkorts spader.
- $1\spadesuit$  8+ hp. Med styrka under utgångsinit förnekas fyrkorts högfärg. Ungefär som ostört.
- 1 NT 5–5 i högfärgerna? (Ev 5+ hj och 4+ sp).
- $2\clubsuit$  5+ ruter, 10+ hp.
- Högre** Som ostört.

Svar efter  $1\clubsuit$ –( $1\diamond$ ):

- D** 5+ hp, minst fyrkorts hjärter.
- $1\heartsuit$  5+ hp, minst fyrkorts spader.
- $1\spadesuit$  8–13 hp, ingen högfärg, ber öppnaren bjuda 1 NT om 11–13 balanserad.
- 1 NT 5–5 i högfärgerna? (Ev 5+ hj och 4+ sp).
- $2\clubsuit$  10+ hp, 5+ klöver.
- Högre** Som ostört.

Efter högfärgsinkliv kan vi visa andra högfärgen på två sätt: 1 NT visar sexkortsfärg och 5–9 hp, medan  $2\diamond$  visar minst 10 hp och minst fem kort i andra högfärgen. Med endast fyra kort i andra högfärgen dubblar vi med 6+ hp.

Så efter  $1\clubsuit$ –( $1\heartsuit$ ):

- D** 5+ hp, 4+ spader.
- $1\spadesuit$  8–13 hp, ber öppnaren bjuda 1 NT om 11–13 balanserad.
- 1 NT 5–9 hp, sexkorts spader.
- $2\clubsuit$  10+ hp, 5+ ruter.
- $2\diamond$  10+ hp, 5+ spader.
- $2\heartsuit$  10+ hp, 5+ klöver.
- Högre** Som ostört.

Inklivet ( $1\spadesuit$ ) är lite knepigare med tanke på eventuellt hjärterintresse:

- D** 6+ hp, “negativ” dubbling som inte lovar fyrkorts hjärter.
- 1 NT 5–9 hp, sexkorts hjärter.
- $2\clubsuit$  10+ hp, 5+ ruter.
- $2\diamond$  10+ hp, 5+ hjärter
- $2\heartsuit$  10+ hp, 5+ klöver.
- Högre** Som ostört.

Efter 1♣–(1♠)–D är återbudet:

- 1 NT 11–13 bal, lovar inte spaderhåll, inte 4–4 med hjärter och en lågfärg.
- 2♣ 5+ klöver, passbart.
- 2♦ 11–13 hp, 4–4 i ruter och hjärter.
- 2♥ 11–13 hp, fyra hjärter och 4+ klöver.
- 2♠ 17–19 hp, inget spaderhåll.
- 2 NT 17–19 hp, spaderhåll.

“Naturligt” mot högre inkliv tills vidare. Kanske något sanggförsvar mot inklivet 1 NT? Till exempel *Dubbelt* som straff, 2♣ högfärgsfråga, 2♦ sexkorts spader eller hjärter, 2hö = 4+ och 5+ lågfärg.

## 2.2 1♣ – 1♦

Visar alltså 4+ hjärter, 5+ hp.

### 2.2.1 Öppnarens återbud

Efter 1♣–1♦:

- 1♥ 11–13 balanserad, 2–3 hjärter.
- 1♠ 4+ spader, obalanserad, 5+ klöver eller 4-1-4-4.
- 1 NT 17–19 hp, balanserad.
- 2♣ Naturligt, passbart. Minst femkortsfärg, förnekar fyrkorts spader, ca 11–16 hp.
- 2♦ Naturlig reverse, ca 17+ hp.
- 2♥ Fyrkorts hjärterstöd, ungefär 11–13 balanserad.
- 2♠ Naturlig reverse, ca 17+.
- 2 NT Antingen stark enfärgsklöver, ca 18-22 eller fyrkortsstöd, ca 14-16 hp (med klöver).
- 3♣ ca 16–18 hp, ensidig klöver,
- 3♦ trevlig minimihand med fyrkortsstöd.
- 3♥ 17–19 hp balanserad med fyrkortsstöd.
- 3♠, 4♦ Splinter, hjärterstöd.

### 2.2.2 1♣ – 1♦; 1♥

- 1♠ Fyrkortsfärg, krav för en rond. Lovar inte mer än fyra hjärter.
- 1 NT 6–10 hp, avlägg.
- 2♣ XY: Öh bjuder 2♦, som kan avpassas, annars naturlig budgivning med invitstyrka.
- 2♦ Artificiellt krav till utgång.
- 2♥ 6+ hjärter, 10–12 hp.
- 2 NT Naturlig balanserad invit.
- 3♣ Avlägg, 4–6 i hjärter/klöver.
- 3♦ Invit med fyra hjärter och längre ruter. Avlägg, se 1♣–1♦; 1♥–2♣.
- 3♥ “Fördelningsinvit” (spärrinvit).
- 3♠, 4♣♦ Splinter, 6+ hjärter.
- 3 NT Slutbud.

**2.2.3** 1♣ – 1♦; 1♠

Fyra spader och minst lika lång klöver. Naturlig fortsättning.

**2.3** 1♣ – 1♥

Analogt med 1♣–1♦. Detaljer senare.

**2.4** 1♣ – 1♠

Visar en av flera möjligheter:

- Balanserad utan högfärg med 6–8 hp eller 9–12 hp utan fyrkorts klöver, eller 17+ hp.
- Lång ruter, från avlägg (6+) och uppåt.

**2.4.1** Fortsatt budgivning

Efter inledningen 1♣–1♠:

1 NT 11–13 hp, balanserad.

- 2♣ Begär 2♦, förnekar fyrkort högfärg. Avlägg eller invit.
- 2♦ Utgångskrav med ruter utan högfärg.
- 2♥♠ 5+ ruter, fyrkorts högfärg, krav (hur långt?).

2♣ Naturligt, okrav

2♦ 5+ klöver, 4+ ruter, ca 17+ hp.

2♥♠ 5+ klöver, 4+ högfärg, ca 17+ hp. Kan också vara sangsökande.

2 NT 17–19 hp, balanserad.

**2.5** 1♣ – 1 NT

Visar alltså 9–13 hp, balanserad, 4–5 klöver, ingen fyrkorts högfärg. Ganska naturlig fortsättning, 2♣ är slutbud(sförslag). 2 NT är ca 13 hp, splinter på tretricksnivån.

**2.6** 1♣ – 2♣

Visar 11+ hp, 5+ klöver. Öppnaren bjuder 2♦ med 11–13 hp, 2–3 klöver och med 11–13 hp och 4–5 klöver bjuder han 3♣. Övrigt naturligt, men 3♦ visar *håll*, söker 3 NT.

**2.7** 1♣ – 2♦

Minst sexkorts hjärter, 5–9 eller 13+ hp. Öppnarens 2♥ är nergång mot 5–9 hp (kan vara hjärterrenons).

**2.8** 1♣ – 2♥

Analogt med 1♣–2♦ men med spader.

**2.9** 1♣ – 2♠

Bägge lågfärgerna, 5–11 hp. Öppnarens 2NT är nu vilande/lyssnande utan fyrkorts lågfärg, 3♣♦ svagt med fyrkortsstöd, 3♥♠ *Lissabon*.

**2.10** 1♣ – 2NT

3-3-3(4)-4(3), 13–16 hp. Naturlig fortsättning (ej krav, förstås).

**2.11** 1♣ – 3♦

Saknar för närvarande mening.

**2.12** 1♣ – 3♥♠

Singel, fyra kort i andra högfärgen, 4–4 eller 5(3)–3(5) i lågfärgerna. Krav till utgång. Naturlig fortsättning, men höjning av singelfärgen är en *Bluhmer*.

**2.13** 1♣ – 3NT

“Gambling” ...

## Kapitel 3

# Ruteröppningen

I första och andra hand visar ruteröppningen 11–21 hp, obalanserad hand.

Man har oftast minst femkortsfärg, men fyrcorts om 4441.

### 3.1 Svartsbud

**pass** 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.

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

1 NT Naturligt, ca 6–11 hp. Ej krav.

2 ♣ Dubbeltydigt:

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

2 ♦ Multi:

- "svag tvåöppning" i högfärg, ca 6–10 hp.
- invit med 4+ ruterstöd, ca 10–12 hp.

2 ♥♠ • Fyrcortsfärg och ruterstöd, minst invitstyrka.

- Bra sexkortsfärg, krav till utgång.

2 NT 11–13 hp, balanserad, ingen bra fyrcorts 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.

### 3.2 1 ♦ – 1 ♥♠

#### Öppningshandens återbud:

Öppnaren måste omedelbart visa trekortsstöd (undantag: 1 ♦–1 ♥; 1 ♠ kan innehålla trekorts hjärter och 11–14 hp). Buden 2 Under, *enkel höjning* och 3 ♦ lovar trekortsstöd, medan buden *dubbelhöjning* och *enkelt hopp i andra högfärgen* lovar fyrcortsstöd.

- 1  $\diamond$ –1  $\heartsuit$ ; 1  $\spadesuit$  är naturligt.
- återbudet 1 NT, 2  $\clubsuit$  och 2  $\diamond$  bygger på *överföring*.
- 1 NT visar en begränsad (11–15 hp) hand med 5–4 i lågfärgerna (ev. 1-4-4-4 efter 1  $\spadesuit$ ).
- 2  $\clubsuit$  visar antingen 6+ ruter, 9–15 hp, eller 5+ ruter och en sidofärg, 16–19 hp. Förnekar trekorts trumfstöd.
- 2 Under visar alltid trekortsstöd (minst).
- 1  $\diamond$ –1  $\spadesuit$ ; 2  $\diamond$  visar 5+ ruter och fyrkorts hjärter, 11–14 hp.
- 1  $\diamond$ –1  $\spadesuit$ ; 2  $\clubsuit$ –2  $\diamond$ ; 2  $\heartsuit$  visar 5+ ruter och 4+ hjärter, 16–19 hp.
- återbudet 2 NT visar 16–19 hp, sexkorts ruter och håll i objudna färger.
- återbudet 3  $\diamond$  visar 16–19 hp, sexkortsfärg, och exakt trekortsstöd.
- Enkelt hopp i andra högfärgen visar 16–19 hp och fyrkortsstöd.

### 3.2.1 1 $\diamond$ – 1 $\heartsuit$

1  $\spadesuit$  4+ spader, 5+ ruter, eller 4-1-4-4. Med trekorts hjärterstöd 11–14, annars 11–16 hp.

1 NT 11–16 hp, minst 5–4 i lågfärgerna. Förnekar trekortsstöd i hjärter.

–pass Minimum, inget fyrkortsstöd.

–2  $\clubsuit$   $\diamond$  Svag preferens, ofta fyrkortsstöd.

–2  $\heartsuit$  10–12 hp, 6+ hjärter, ganska stark invit.

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

–2 NT Naturlig invit, ca 11–13 hp.

–3  $\clubsuit$   $\diamond$  Naturlig invit med fyrkortsstöd.

–3  $\heartsuit$  12+ hp, 6+ bra hjärter, krav.

–3  $\spadesuit$  Mild slaminvit med klöverstöd.

2  $\clubsuit$  Minst sexkorts ruter, 11–16 hp, eller 5+ ruter och fyrkorts klöver, 17–19 hp. Högst dubbelhjärter.

–2  $\diamond$  Visar en hand, som skulle ha passat på ett naturligt återbud 2  $\diamond$ .

2  $\heartsuit$  2(1)-2-5(6)-4, 13–14 hp, Hx i hjärter, ej spaderhåll. Passbart.

2  $\spadesuit$  13–14 hp, 2(3)-2(1)-5-4, blank i högfärgerna.

2 NT 13–14 hp, spaderhåll, fem ruter och fyra klöver.

3  $\clubsuit$  13–14 hp, 6+ ruter och fyrkorts klöver.

–2  $\heartsuit$  12–14 hp, 6+ hjärter, ganska stark invit, men svag färg.

–2  $\spadesuit$  Artificiellt rondkrav.

–2 NT Naturlig invit mot enfärgshanden.

–3  $\clubsuit$  5–5, krav till utgång.

–3  $\diamond$  Minst trekortsstöd och femkorts hjärter, invit.

- 3♥ 12–14 hp, 6+ bra hjärter, ganska stark invit.
- 3♠ 5–6 i högfärgerna, krav till utgång.

2♦ Lovar alltid minst trekorts hjärter:

- Svag hand (9–10 hp) med tre- eller fyrkortsstöd i hjärter, ej fyrkorts spader om trekorts hjärter.
- 14–15 hp, exakt trekortsstöd, fyrkorts spader kan finnas.

Naturlig fortsättning efter svaret 2♥.

- 2♥ Bra hand, (11–12 hp) med precis trekortsstöd.
- 2♠ Fyrkortsstöd och 13–14 hp.
- 2NT 13–14 hp, sexkorts ruter, håll i spader och klöver.
- 3♣ 13–14 hp, 5–5.
- 3♦ 13–14 hp, sexkorts ruter och exakt trekorts hjärterstöd.
- 3♥ 11–12 hp med fyrkortsstöd.
- 3♠ Renons, fyrkorts hjärterstöd.
- 4♣ Renons, fyrkorts hjärterstöd.

### 3.2.2 1♦ – 1♠

1NT 9–12 hp, minst 4–5 eller 5–4 i lågfärgerna. Förnekar trekortsstöd i spader.

- pass Minimum, inget fyrkortsstöd.
- 2♣♦ Svag preferens, ofta fyrkortsstöd.
- 2♥ 5–5 i högfärgerna, ej krav.
- 2♠ 4+ spader, artificiellt krav.
- 2NT Naturlig invit, ca 13–14 hp.
- 3♣♦ Naturlig invit med fyrkortsstöd.
- 3♥ 5–5 i högfärgerna, krav.
- 3♠ 12–14 hp, 6+ bra spader, ganska stark invit.

2♣ Minst sexkorts ruter, 9–14 hp, eller 5+ ruter och fyrkorts klöver eller hjärter, 13–14 hp. Högst dubbelspader.

- 2♦ Visar en hand, som skulle ha passat på ett naturligt återbud 2♦.
  - 2♥ 13–14 hp, 4+ hjärter och 5+ ruter.
  - 2♠ 13–14 hp, 5+ ruter och 4 klöver, Hx i spader, ej hjärterhåll. Passbart.
  - 2NT 13–14 hp, hjärterhåll, fem ruter och fyra klöver.
  - 3♣ 13–14 hp, 6+ ruter och fyrkorts klöver.
- 2♥ 5–5 i högfärgerna, ej krav.
- 2♠ 4+ spader, artificiellt krav.
- 2NT Naturlig invit mot enfärgshanden.
- 3♣ 5–5, krav till utgång.
- 3♦ Minst trekortsstöd och femkorts spader, invit.
- 3♥ 5–5, krav till utgång.
- 3♠ 12–14 hp, 6+ bra spader, ganska stark invit.

2♦ 9–12 hp, 4 hjärter och 5+ ruter. Högst dubbelspader.

- pass, 2♥ Svag preferens.
- 2♠ 4+ spader, artificiellt krav.
- 2NT Naturlig invit, ca 13–14 hp.



–3  $\clubsuit$  5–5, krav till utgång.

2  $\heartsuit$  Lovar alltid minst trekorts spader:

- Svag hand (9–10 hp), med tre- eller fyrcorts spaderstöd.
- 13–14 hp, 3-1-5-4, 3-1-4-5, eller 3-4-5-1. På svaret 2  $\spadesuit$  visar öppnaren handtypen naturligt, 2 NT med 3-1-4-5.

2  $\spadesuit$  Bra hand (11–12 hp) med precis trekortsstöd.

2 NT 13–14 hp, sexkorts ruter och håll i klöver och hjärter.

3  $\clubsuit$  13–14 hp, 5–5.

3  $\diamond$  13–14 hp, sexkorts ruter och exakt trekorts spaderstöd.

3  $\heartsuit$  13–14 hp, fyrcorts spaderstöd.

3  $\spadesuit$  11–12 hp med fyrcortsstöd.

4  $\clubsuit$ , 4  $\heartsuit$  Renons, fyrcorts spaderstöd.

### 3.3 1 $\diamond$ – 1 NT

1 NT förnekar fyrcorts högfärg. Naturlig fortsättning, hopp till 3  $\clubsuit$  lovar inte mer än fyrcortsfärg.

### 3.4 1 $\diamond$ – 2 $\clubsuit$

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

### 3.5 1 $\diamond$ – 2 $\diamond$

Öppnarens återbud ungefär som om svararen öppnat med 2  $\diamond$  Multi:

2  $\heartsuit$   $\spadesuit$  Avlägg om svarshanden har färgen. Kan vara en positiv hand om partnern har andra högfärgen.

2 NT Krav med "överföringssvar":

- 3  $\clubsuit$  Stödhanden.
- 3  $\diamond$  Sexkorts hjärterfärg.
- 3  $\heartsuit$  Sexkorts spaderfärg.

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

### 3.6 1 $\diamond$ – 2 $\heartsuit$ $\spadesuit$

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

**3.7** 1  $\diamond$  – 2 NT

Utgångskrav med singelvisning på fyrtricksnivån, håll/akta kontroll på tretricksnivån.

## Kapitel 4

# Högfärgsöppningarna

I stora drag följer vi \*Superstandard\* och \*Dclub\* vad gäller svarsbud och fortsatt budgivning.

I första och andra hand lovar högfärgsöppningarna minst femkortsfärg och obalanserade händer (ej 5-3-3-2) och en undre gräns på ca 11 hp med femkorts öppningsfärg och ca 14 hp med sexkorts. (Sextkorts högfärg med 10–13 hp öppnas med 2♥♠).

Svaren på 1♥ och 1♠ i första och andra hand bygger på *överföring*.

### 4.1 Trumfstöd

Fyrkorts- och längre trumfstöd visas direkt på minst tretricksnivån eller med 2 NT, *oavsett styrka*. Det är en elementär tillämpning av *lagen om totala antalet stick* (LAGEN), som säger att det alltid är rätt att bjuda på tretricksnivån med totalt nio trumf och på fyrtricksnivån med tio trumf. Vi gör det svårt för motståndarna!

Med exakt trekortsstöd håller vi oss huvudsakligen till tvåtricksnivån, också i enlighet med LAGEN. Buden 1♠ (på 1♥), 1 NT, 2♠ (på 1♥) och 3♣ (på 1♠) är de enda, som kan innehålla exakt trekorts trumfstöd.

**Trekorts trumfstöd** visas (endast) med buden

- 1 NT På 1♥: 6+ hp, 5+ spader, 0-3 hjärter. På 1♠: 5–7 hp och trekortsstöd eller 6–12 hp, högst dubbelspader.
- 2 Under 8-10 eller 13+ hp, i senare fallet krav till utgång.
- 2♠ (på 1♥) invit, exakt trekortsstöd.
- 3♣ (på 1♠) invit, exakt trekortsstöd.

**Fyrkorts trumfstöd** visas med buden

- 2 NT Minst 10 hp, minst fyrkortsstöd. Antalet förlorare bör inte överstiga åtta. Med högst sju förlorare tolereras mindre än 11 hp.
- dubbelhöjning** 0–3 hp.
- 3 Under 4–6 hp.

**Under 3** Under 7–9 hp.  
 3 NT (efter 1♥). Renonsspader, minst fyrkortsstöd.  
 4♣♦ Renons, minst fyrkortsstöd.

*Observera* att andra svarsbud förnekar trumfstöd, trekorts eller längre.

### 4.1.1 Stenbergs 2 NT

Svar på 1♥♠ – 2 NT:

3♣ Slamvänlig, ej svitad tvåfärgshand.

–3♦ Positiv invit  
 –**andra hö** Positiv invit  
 –**3 i öppningsfärgen** Minimum  
 –3 NT Positiv invit, klöver.

3♦ Positiv hand med positiv ruter.

**3 i öppningsfärgen** Passbart.

**3 i andra högfärgen** Positiv hand med något i bjuden.

**Hopp till utgång** Minst sexkorts trumffärg, dåligt med kontroller för övrigt. Mest spärr.

3 NT Positiv med klöver.

4♣♦ Stark 5–5 typ.

Allmänt gäller att 3 NT *aldrig* är förslag till slutbud. Efter positiva invitbud på tretricksnivån bjuder man singel på fyrtricksnivån. Saknas singel går man ner i 3 NT, varefter äkta och oäkta kontroller bjuds hulla om buller.

## 4.2 Öppningsbudet 1♥

Svar:

1 NT 6+ hp, minst femkortsspader, trekorts hjärterstöd kan finnas.

- Med sexkorts spader är styrkan ca 10+ hp. Med 6–9 hp bjuds 2♥.

1♠ (i) 6–11 hp, krav, 0–4 spader, 0–2 hjärter; (ii) 5–7 hp, exakt trekorts hjärter.

2♣ Lovar ruterfärg eller stark balanserad hand. Förnekar trekorts hjärter.

- 10–12 hp, minst sexkorts ruter. Bjuder 3♦ på 2♦.
- 13+ hp, minst femkortsfärg. Bjuder annat på svaret 2♦. Krav till utgång.
- 13+ hp, balanserad (femkorts lägfärg är OK) eller 4-1-4-4. Krav till utgång.

2♦ Exakt trekorts hjärterstöd.

- 8–10 hp, passar på 2♥.
- 13+ hp, krav till utgång.

2♥ Dubbeltydigt:

- Stark hand med klöver som huvudfärg och eventuellt fyrkorts sidofärg, högst dubbelhjärter. Krav till utgång.
- 6–9 hp, sexkorts spader.

- 2♠ Invit med exakt trekorts hjärterstöd.
- 2NT Stenbergs, se ovan!
- 3♣ 7–9 hp, minst fyrkortsstöd.
- 3♦ 3–6 hp, minst fyrkortsstöd.
- 3♥ 0–2 hp, exakt fyrkortsstöd.
- 4♥ Spärr med svitad hand och utmärkt stöd. Kan av taktiska skäl någon gång bjudas med utgångshand utan slamhopp.

#### 4.2.1 1♥ - 1♠

Svararen lovar högst 11 hp och 0–4 spader. Öppnarens återbud:

- 1NT Fyrkorts *spader*. Passbart.
- 2♣ Konventionellt, extrastyrka:
  - 14–16 hp, 6+ hjärter.
  - 17–19 hp, 5+ hjärter och 4+ lågfärg eller 5332.
- 2♦ 11–16 hp, femkorts hjärter och minst fyrkorts ruter.
- 2♥ 11–16 hp, femkorts hjärter och minst fyrkorts *klöver*.
- 2♠ 17–19 hp, minst 5–4 i hjärter/spader.
- 2NT 17–19 hp, bra sexkortsfärg, "balanserad" typ.
- 3♣♦ 16+ hp, bra 5–5.
- 3♥ 14–16 hp, sexkortsfärg.

1♥ – 1♠; 2♣

#### 4.2.2 1♥ - 1NT

Svararen lovar 6+ hp och 5+ spader. Naturlig fortsättning, men 2♣ konventionellt som efter 1♥–1♠. Återbudet 2♠ av svararen är en *stark invit* (krav?), ca 10–12 hp.

#### 4.2.3 1♥ - 2♣

Lovar alltså ruter eller stark hand utan femkortsfärg. Förnekar trekorts hjärterstöd.

Fortsatt budgivning:

- 2♦ Minimum, dålig ruteranpassning eller brist på bättre.
  - pass Är inte tillåtet!!
  - 2♥ Minst femkorts ruter, enfärgad, krav till utgång.
  - 2♠ Fyrkorts spader och femkorts ruter. Krav till utgång. 3♣ av öppnaren är nu "fjärde färg", annars naturlig fortsättning.
  - 2NT Balanserad typ (kan innehålla dålig femkorts lågfärg). Krav till utgång.
  - 3♣ 4+ klöver och 5+ ruter, utgångskrav.
  - 3♦ Passbart, 6+ färg.
  - 3♥ Krav till utgång med bra tvåkortsstöd och 6 bra ruter.

- 3♠ 5-6 i hårda färgerna, utgångskrav.
- 2♥ Minst sexkortsfärg, krav för en rond.
  - 2♠, - 3♣ Fyrkortsfärg, 5+ ruter, krav till utgång.
  - 2 NT Kravinvit. Kan dölja starka kort.
  - 3♦ 6+ ruter, passbart.
  - 3♥ H-x i hjärter.
  - 3♠, - 4♣ Singel, H-x i hjärter.
- 2♠ Naturligt, krav till utgång.
- 2 NT "Balanserad" 13-15 hp, krav till utgång.
- 3♣♦ Naturligt, krav till utgång.
- 3♥ Krav med stark färg.

#### 4.2.4 1♥ - 2♦

Exakt trekortsstöd och 8-10 eller 13+ hp. Fortsatt budgivning:

- 2♥ Inga ambitioner mot den svaga höjningen, femkortsfärg. Med trekortsstöd och ca 13-15 hp utan slamvisioner hoppar svararen lämpligen direkt till utgång (3 NT är utgångsväljare). Med trekortsstöd och slamvisioner måste man överväga trumfbyte, alltså inte bjuda högre än 3♦.
  - pass Obligatoriskt med den svaga stödhanden.
  - 2♠ Äkta färg, krav till utgång.
  - 2 NT "Balanserad", krav till utgång. Ofta slamintresse, öppnaren visar upp en sidofärg för eventuellt trumfbyte.
  - 3♣♦ Krav med femkortsfärg.
  - 4♣♦ Kortfärg.
- 2♠ Minst fyrkortsfärg, invit mot svaga stödhanden, som accepterar med hopp till utgång eller motinviterar med 2 NT eller 3♣♦.
 

Med **starka** stödhanden:

  - 3♠ Fyrkorts spader som blir trumf, vanlig fortsättning.
  - 3 NT 13+, ingen lågfärgssingel (hjärter är trumf).
  - 4♣♦ 13+, singel (hjärter är trumf).
- 3♣♦ Positiv invit mot svaga stödhanden. Lovar fyrkortsfärg med hänsyn tagen till att trumfbyte kan vara aktuellt. Höjningar av den positiva inviten lovar alltså fyrkortsstöd och (troligen) den starka stödhanden.
 

Med hopp till 4♥ visar svararen en bra **svag** stödhand; med den starka bjuds annat bud över 3♥ enligt vanliga principer.
- 2 NT Stark hand utan sidofärg. 3♥ är min, 4♥ max med svaga stödhanden. Andra bud högre än 3♥ visar starka stödhanden enligt vanliga principer.
- 3♥ Minst sexkorts hjärter, 11-13 hp. Svaga stödhanden måste passa, övrigt naturligt, 3 NT hjärterstöd utan singel, slamintresse, 4♣♦ singel med hjärterstöd osv.

#### 4.2.5 1♥ - 2♥

Svararen har en svag (6-9) tvåöppning i spader eller kräver till utgång med klöver men utan hjärterstöd.

2 ♠ Avlägg mot spaderhanden, svararen fortsätter naturligt med klöverhanden.  
 2 NT Ber om information. Kan vara minimal med spaderstöd.

- 3 ♣ Klöverhanden.
- 3 ♦ Spader, minimum.
- 3 ♥ Spader, maximum, men svag spader.
- 3 ♠ Spader, maximum, bra spaderfärg. Var gränsen går för *bra färg* kan diskuteras, kanske krävs tre honnörer (av fem), varav minst en är Ess eller Kung (sämst KJ10)?
- 3 NT Spader med AKQ i topp.

Övrigt Naturligt, starkt.

#### 4.2.6 1 ♥ - 2 ♠

Invit med trekortsstöd. Naturlig fortsättning.

### 4.3 Öppningsbudet 1 ♠

Fortsättning i stort sett analogt med 1 ♥-öppningen.

Svar:

- 1 NT (i) 6–11 hp, högst dubbelspader; (ii) 5–7 hp, exakt trekortsstöd.
  - 2 ♣ Lovar ruterfärg eller stark balanserad hand. Förnekar trekorts spader.
    - 10–12 hp, minst sexkorts ruter. Bjuder 3 ♦ på svaret 2 ♦.
    - 13+, minst femkortsfärg. Bjuder vidare på svaret 2 ♦.
    - 13+, balanserad eller 1-4-4-4.
  - 2 ♦ Lovar entydigt hjärterfärg, högst dubbelspader:
    - 10–12 hp, minst sexkorts hjärter.
    - 13+, minst femkorts hjärter.
  - 2 ♥ Exakt trekortsstöd, 8–10 eller 13+ hp.
  - 2 ♠ Krav till utgång med klöver som bästa färg men utan spaderstöd.
  - 2 NT Stenbergs.
  - 3 ♣ Invit med exakt trekortsstöd.
- högre bud** Analogt med svaren på öppningsbudet 1 ♥.

#### 4.3.1 1 ♠ - 1 NT

Fortsatt budgivning är naturlig, men 2 ♣ som efter 1 ♥–1 ♠; 2 ♣.

#### 4.3.2 1 ♠ - 2 ♣

Lovar ruterfärg eller stark hand utan (bra) femkortsfärg. Fortsatt budgivning är tämligen analog med 1 ♥ – 2 ♣. (1 ♠ – 2 ♣; 2 ♦ – 2 ♠ är kravet med enfärgad ruter.)

**4.3.3 1 ♠ - 2 ♦**

Lovar minst sexkorts hjärterfärg och 11+ hp eller femkortsfärg och 13+ poäng. Inga märkvärdigheter i fortsättningen, eftersom budet är tämligen väldefinierat:

2 ♥ Neutralt, ej passbart. Högst trekorts hjärter.

–2 ♠ Bra dubbelton, krav.

–2 NT Balanserad utan spaderstöd, krav.

2 ♠ Minst sexkortsfärg, bra färg eller eller hjärteranpassning. Ej passbart:

–2 NT Kravinvit.

–3 ♣♦ Naturligt krav.

–3 ♥ Minimum med 6+ hjärter.

–3 ♠ Invit.

2 NT "Balanserad" 14+ hp, 2-3 hjärter, *eller* fyrkortsstöd. Krav till utgång.

3 ♣♦ Naturligt.

3 ♥ Fyrkortsstöd, krav. Lovar dock ej särskild styrka.

3 ♠ Naturligt, krav.

4 ♣♦ Fyrkortsstöd, kortfärg, något tillägg.

**4.3.4 1 ♠ - 2 ♥**

Fortsatt budgivning är helt analog med 1 ♥ – 2 ♦. Notera dock att på inviten 3 ♥ (äkta färg) krävs delikatess med starka svarshanden. Jag föreslår att 3 NT accepterar *hjärter som trumf med starka handen* (minst fyrkortsstöd), 4 ♣♦ visar kontroll med *spader* som trumf, och 4 ♥♠ är slutbud och accept av utgångsinviten med *svaga* handen.

**4.3.5 1 ♠ - 2 ♠**

Fortsättningen naturlig, 2 NT är neutralt, oftast utan bra klöverstöd, ingen bra sidofärg och inte en stark öppningsfärg.



## Kapitel 5

# Störda enöppningar

Gäller öppningsbudet  $1\ \diamond$ ,  $1\ \heartsuit$  och  $1\ \spadesuit$ . Efter  $1\ \text{NT}$ - och  $1\ \clubsuit$ -öppningarna, se respektive kapitel.

### 5.1 Inledning

Inferens 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 rättfram struktur: Man väljer i tur och ordning:

1.  $2\ \text{NT}$ : Fyrkortsstöd, minst invit.
2.  $1\ \text{NT}$ : 8–11 hp, efter öppningen  $1\ \diamond$  visar det fyrkortsstöd, efterhögfärgsöppningarna trekortsstöd.
3. **Överföring**: 10+ hp, minst femkortsfärg..

### 5.2 Inkliv på entricksnivån

#### 5.2.1 $1\ \diamond$ –( $1\ \heartsuit$ )

**D** 6+ hp, 4+ spader.

$1\ \spadesuit$  En typ av balanserad.

$1\ \text{NT}$  8–11 hp, "lämpligt" hjärterhåll, till exempel AQ, AKJ, tre ruter.

$2\ \clubsuit$  5–7 hp, 3+ stöd *eller* 12+, 4+ stöd.

$2\ \diamond$  Sexkorts *spader*, 5–8 hp.

$2\ \heartsuit$  10+ hp, 5+ *klöver*.

$2\ \spadesuit$  Minst invit till utgång, 4+ ruter.

$2\ \text{NT}$  5–5 i spader–klöver.

**5.2.2** 1♦–(1♠)

**Dubbelt** En typ av balanserad (8-11, 15+, bjud 1 NT).

1 NT 8–11 hp, “lämpligt” håll, 3 ruter.

2♣ 5–7 hp, 3+ stöd *eller* 12+, 4+ stöd.

2♦ Sexkorts *hjärter*, 5–8 hp.

2♥ 10+ hp, 5+ *klöver*.

2♠ Minst *invit* till utgång, 4+ ruter.

2 NT 5–5 i *hjärter*–*klöver*.

**5.2.3** 1♥–(1♠)

**D** En typ av balanserad.

1 NT 5–7 hp, exakt *trekortsstöd*.

2♣ 10+ hp, 5+ ruter.

2♦ Exakt *trekortsstöd*, 8–11 eller 13+ hp (som *ostört*).

2♥ 10+ hp, 5+ *klöver*.

2♠ 5–5 i *lägfärgerna*.

2 NT *Fyrstöd*, *invit*, *Stenbergfortsättning*.

Resten som *ostört*.

**5.3 Högre inkliv**

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

- 2 NT är *trumfstöd*, även efter en *ruteröppning*.

**5.4 Efter mellankommande dubbling**

- *Sangbud* utan *stöd* undviks (redubbla eller bjud 1♠ i stället).
- “The Kaplan interchange” utgår.
- Överföring på *entricksnivån*,
- 1 NT lovar *stöd*, *trekorts* efter 1♥♠, *tre-* eller *fyrkorts* efter 1♦. Svagt, ca 5–8. 2 *Under* är något *starkare*, ca 8–12 (plus en annan betydelse).
- Bud på *tretricksnivån* och högre är “*minisplinter*”.

**5.4.1** 1♦–(D)

**RD** 4+ *hjärter*.

1♥ 4+ *spader*.

1♠ *Sang*.

1 NT 3-4 ruter, 5–8.

**Resten** Som *ostört*.

Accept av överföringen visar trekortsstöd, passbart. Annat är som ostört.  
Om motståndarna inte hör av sig mer så fortsätter vi som ostört.

#### 5.4.2 1♥-(D)

**RD** 4+ spader.

1♠ Sang.

1 NT Trestöd, 5–8 hp (eller invit?).

**Resten** som ostört.

#### 5.4.3 1♠-(D)

**RD** Sang

1 NT Trestöd, 5–8 hp (eller invit?).

# Kapitel 6

## Tvåöppningarna

### 6.1 Öppningsbudet 2 klöver

Detta öppningsbud undviks i görligaste mån genom att man öppnar med 1 NT eller 1♣ då man har 5-4-2-2, femkortsklöver och åtminstone någon gubbe i tvåkortsfärgerna.

#### 6.1.1 Svar på 2♣

-2♦ Visar minst 8 hp, konventionellt frågande.

-2♥♠ Invit med femkortsfärg, ej krav, men öppnaren tar varje chans att bjuda en gång till<sup>1</sup>.

-2 NT Rondkrav med

- exakt femkorts högfärg (även 5-4, 4-5 och 5-5 i högfärgerna och utgångskrav, eller
- utgångsinvit med klöverstöd.

-3♣,-4♣ Spärr. 4♣ visar en Yarborough med tre- eller fyrcortsstöd.

-3♦, -3♥♠ Hoppande borttag med *mycket* bra minst sexkortsfärg. Naturlig fortsättning, 4♦ av öppnaren är accept av svararens färg med slamvänliga kort.

-4♦ Klöveraccept med ruterkontroll<sup>2</sup>.

#### 6.1.2 2♣ - 2♦

2♥ Lovar någon fyrcorts högfärg.

-2♠ Frågar efter vilken,

2 NT hjärter,

3♣ spader,

varefter resten naturligt.

-2 NT är invit med ca 12–14 hp.

---

<sup>1</sup> Pass bör visa minimum, dubbelton i stöd och dålig klöverfärg och förmodligen förneka fyrcorts spader

<sup>2</sup> Utan ruterkontroll bjuder man 2♦ följt av 4♣.

- 3  $\clubsuit$  lovar en bra enkel höjning.
- 3  $\diamond$  minst femkortsfärg, krav till utgång.
- 3  $\heartsuit$  minst sexkortsfärg, krav till utgång.
- 2  $\spadesuit$  visar minimum, ingen fyrkorts högfärg (sexkorts klöver).
  - 2 NT, -3  $\clubsuit$  är avlägg.
  - 3  $\diamond$  frågar efter högfärgshåll,
  - 3  $\heartsuit$  lovar sexkortsfärg och är krav.
- 2 NT Maximum, ingen fyrkorts högfärg, två sidohåll.
  - 3  $\diamond$  frågar efter högfärgshåll (3 NT håll i båda).
  - 3  $\heartsuit$  är krav med sexkortsfärg.
- 3  $\clubsuit$  Maximum, ingen fyrkorts högfärg, ett sidohåll.
  - 3  $\diamond$  frågar som vanligt efter högfärgshåll.
  - 3  $\heartsuit$  är krav med sexkortsfärg.
- 3  $\diamond$  Maximum, minst fyrkortsfärg.
- 3  $\heartsuit$  Femkortsfärg och följaktligen (minst) sexkorts klöver.

### 6.1.3 2 $\clubsuit$ - 2 NT

Lovar alltså en invithand med klöverstöd *eller* en kravhand med femkorts högfärg. Öppnaren förutsätter invithanden och bjuder 3  $\clubsuit$  som avslag, övrigt är accept:

- 3  $\clubsuit$  är avslag av inviten.
- 3  $\diamond$  accept, ingen fyrkorts högfärg,
- 3  $\heartsuit$  accept, fyrkortsfärg,
- 3  $\spadesuit$  accept, fyrkortsfärg, förnekar trekortshjärter,
- 3 NT 4-3 i högfärgerna (dvs 4-3-1(0)-5(6), uppifrån).

## 6.2 Öppningsbudet 2 $\diamond$

9–14 hp, 4–4 i högfärgerna, 4–5 kort i klöver. Svararen bjuder

–pass, 2  $\heartsuit$ , 3  $\clubsuit$  Slutbudsförslag. Maximal hand med femkorts klöver får bjuda vidare.

–2 NT Fråga efter fördelning och styrka:

- 3  $\clubsuit$  minimum,
  - 3  $\diamond$  utgångskrävande fördelningsfråga; 3  $\heartsuit$  visar 4-4-1-4 och 3  $\spadesuit$  4-4-0-5  
Sedan är 4  $\diamond$  och 4  $\heartsuit$  på 3  $\spadesuit$  *överföring* (för att kunna både bestämma trumf och slaminvitera).
  - annat** Naturligt krav till utgång.

3  $\diamond$  maximum, 4-4-1-4,

3  $\heartsuit$  maximum, 4-4-0-5,

Svararen kan passa på 3  $\clubsuit$ , men när öppnaren visar tillägg råder utgångskrav. Svararens 3  $\heartsuit$ , 4  $\clubsuit$  fastställer trumfen. När högfärg inte kan fastställas med kravtempo (dvs efter 3  $\heartsuit$ ) används 4  $\diamond$ /4  $\heartsuit$  som överföring. *Höjning* till 4  $\heartsuit$  är aldrig överföring; färgen över kan ju bjudas naturligt.

- 3♦ Naturligt utgångskrav.
- 3♥♠, 4♣ Naturligt inviterande.

I störd budgivning är Dubbelt straffdubbling, färgbud okrav, 2NT som ostört.

### 6.3 Öppningsbudet 2 hjärter och 2 spader

Svaga två, svaren på 2NT enligt *Ogust*.

### 6.4 Öppningsbudet 2 sang

*Svag* lågfärgsspärr; OBS tvärtom mot tidigare!

### 6.5 Spärr på treläget

- 3♣♦ är en *stark* (färg) lågfärgsspärr.
- 3♥♠ är tämligen modernt.

### 6.6 Öppningsbudet 3 sang

En *stark* högfärgsspärr. Behöver utvecklas, men ett förslag är att 4♣ ber öppnaren att överföra till sin färg, medan 4♦ ber honom bjuda den.

# Kapitel 7

## I tredje och fjärde hand

### 7.1 Inledning

När man överväger en tredje- eller fjärdehandsöppning måste man ta hänsyn till att partnern *inte* öppnade. Han kan alltså inte ha mer än 8-9 hp. Han har inte heller en svag tvåöppning i högfärg. Därför föreskriver systemet att klöveröppningen är tre poäng starkare än i första och andra hand, 12–14 hp balanserad eller 18+ hp, alla fördelningar..

Styrkeintervallet för öppningarna  $1\spadesuit$ ,  $1\heartsuit$  är alltså ca 10–17 hp i tredje hand och ca 12–17 i fjärde hand.

Sangöppningen är på 15–17 hp och följer samma system som tidigare, även om slaminviter inte är så frekventa.

#### 7.1.1 Öppningen $1\clubsuit$

Visar alltså 12–14 hp och balanserad hand (femkorts högfärg är tillåtet) eller 18+ hp, alla fördelningar. Svaren är så långt möjligt samma som efter öppning i första och andra hand, eller

- $1\spadesuit$  0–5(6) hp, alla fördelningar. Sex bra poäng innehåller två kungar, ett ess och en dam, en kung och dam-knekt i samma färg, etc, dvs inte fyra knektar och en dam. Typ.
- $1\heartsuit$  6–8 hp, (a) femkorts spader eller (b) balanserad eller semibalanserad, eventuellt med en dålig femkorts lågfärg eller 4441.
- $1\spadesuit$  6–8 hp, 5+ klöver.
- NT1 6–8 hp, femkorts hjärter.
- $2\clubsuit$  6–8 hp, 5+ ruter.
- $2\spadesuit$  6–8 hp, fyrkorts hjärter och 5+ (bra) lågfärg.
- $2\heartsuit$  6–8 hp, fyrkorts spader och 5+ (bra) lågfärg.
- $2\spadesuit$  6–8 hp, 5–5 i lågfärgerna.

Fortsatt budgivning analogt med tidigare.

## Kapitel 8

# Försvarsbudgivning

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

### 8.1 Allmänna principer

“Scrambling” 2 NT

Bra 3♣♦ och dåliga 2 NT

### 8.2 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 1 NT de båda objudna färgerna, om motståndarna har bjudit en-över-en. Skälet att inte bjuda 2 NT 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.

#### 8.2.1 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 *inklivs färgen* 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 ♠)–2 ♦–(pass)

- 2 ♥ Naturligt, rondkrav.
- 2 ♠ Klöver.
- 2 NT Naturligt, ej krav.
- 3 ♣ Ruterstöd, enkelhöjning eller starkt.
- 3 ♦ Ruterstöd, mittemellan.

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

**Exempel:** (2 ♥)–3 ♣–(pass)

- 3 ♦ Naturligt, krav.
- 3 ♥ Spader.
- 3 ♠ Klöverstöd, bra hand.

**Exempel:** (3 ♣)–3 ♠–(pass)

- 3 NT Naturligt.
- 4 ♣ Ruter.
- 4 ♦ Hjärter.
- 4 ♥ Spaderstöd, slaminvit.
- 4 ♠ Normal höjning.

**Tredje hand bjuder ny färg.**

Inga överföringar längre. *Dubbelt* är negativt.

## 8.3 Sangförsvar

*Malmö* är det som gäller.

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

## 8.4 Försvar mot svaga tvåöppningar

(*Nytt, tagit bort 'BTC'!*)

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.

## 8.5 Försvar mot svaga treöppningar

Normala UD. 3 NT är “to play”.

## 8.6 Försvar mot *Multi* 2 ♦

*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.

## 8.7 Försvar mot stark klöver

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

**Dubbelt** visar *klöver*.

1 NT en lång färg.

## 8.8 Försvar mot dubbeltydig klöver.

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

## Kapitel 9

# Slambudgivning

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

### 9.1 Kontrollbud

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

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

### 9.2 Essfråga

Vi använder *Roman KeyCard Blackwood 1430*, Kickback-versionen, dvs fyra-över-trumffärgen är essfrågan. Sedan är fem-över-essfrågan “5 NT”-uppföljaren.

### 9.3 Fria fem sang

Fem sang med hopp är *Josefine*. Utan hopp är det ofta “slamväljare” eller kontrollbud och storslaminvit med kontroll i “färgen över trumf”.