

# G-club

Göran Broström

**Version 0.1**  
**13 augusti 2021**

# Innehåll

<b>1</b>	<b>Inledning</b>	<b>1</b>
1.1	Några allmänna principer . . . . .	1
1.1.1	Klöverbudgivningens ”långa väg” . . . . .	1
1.1.2	När träder vanliga sangsystemen i kraft efter 1 ♣? . . . . .	1
1.1.3	Konventionella kontra naturliga bud . . . . .	2
1.1.4	Fjärde färg . . . . .	2
1.1.5	Absoluta dubblingar . . . . .	2
1.1.6	Dubbling av kontrollbud . . . . .	2
1.1.7	Fyrkorts trumfstöd . . . . .	2
1.1.8	Nyheter i denna utgåva av systemet . . . . .	2
1.2	Öppningsbud, en översikt . . . . .	3
1.2.1	Första- och andrahandsöppningar . . . . .	3
1.2.2	Tredje- och fjärdehandsöppningar . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Balanserade händer</b>	<b>5</b>
2.1	Sangbudgivning . . . . .	6
2.1.1	Svarsbud . . . . .	6
2.1.2	1 sang – 2 klöver . . . . .	6
2.1.3	1 sang – 2 ruter . . . . .	8
2.1.4	1 sang – 2 hjärter . . . . .	8
2.1.5	1 sang – 2 spader . . . . .	9
2.1.6	1 sang – 2 sang . . . . .	9
2.1.7	1 sang – 3 klöver . . . . .	9
2.1.8	1 sang – 3 ruter . . . . .	10
2.1.9	1 sang – 3 i högfärg . . . . .	10
2.1.10	1 sang – 4 i lågfärg . . . . .	10
2.1.11	Störd sangbudgivning. . . . .	10
2.2	Efter naturliga 2 sang . . . . .	12
2.2.1	Svarsbud . . . . .	12
2.2.2	2 sang – 3 klöver . . . . .	12
2.2.3	2 sang – 3 ruter/hjärter . . . . .	12
2.2.4	2 sang – 3 spader . . . . .	13
2.2.5	2 sang – 4 klöver . . . . .	13

2.2.6	2 sang – 4 ruter . . . . .	13
<b>3</b>	<b>Klöveröppningen</b>	<b>15</b>
3.1	Störd klöverbudgivning . . . . .	16
3.2	1 klöver - 1 ruter . . . . .	17
3.2.1	1 klöver - 1 ruter; 1 hjärter . . . . .	17
3.2.2	1 klöver - 1 ruter; 1 spader . . . . .	18
3.3	1 klöver - 1 hjärter . . . . .	18
3.4	1 klöver - 1 spader . . . . .	18
3.5	1 klöver - 1 sang . . . . .	19
3.6	1 klöver - 2 klöver . . . . .	19
3.7	1 klöver - 2 ruter . . . . .	19
3.8	1 klöver - 2 hjärter . . . . .	19
3.9	1 klöver - 2 spader . . . . .	20
3.10	1 klöver - 2 sang . . . . .	20
3.11	Marmicmodulen . . . . .	20
<b>4</b>	<b>Ruteröppningen</b>	<b>21</b>
4.1	1 ruter – 1 hjärter . . . . .	21
4.2	1 ruter – 1 spader . . . . .	22
4.3	1 ruter – 1 NT . . . . .	23
4.4	1 ruter – 2 klöver . . . . .	23
4.5	1 ruter – 2 ruter . . . . .	24
4.6	1 ruter – 2 hjärter/spader . . . . .	24
4.7	1 ruter – 2 sang . . . . .	24
<b>5</b>	<b>Högfärgsöppningarna</b>	<b>25</b>
5.1	Trumfstöd . . . . .	25
5.1.1	Stenbergs 2 NT . . . . .	26
5.2	Öppningsbudet 1♥ . . . . .	26
5.2.1	1♥ - 1♠ . . . . .	27
5.2.2	1♥ - 1 NT . . . . .	27
5.2.3	1♥ - 2♣ . . . . .	27
5.2.4	1♥ - 2♦ . . . . .	28
5.2.5	1♥ - 2♥ . . . . .	28
5.2.6	1♥ - 2♠ . . . . .	29
5.3	Öppningsbudet 1♠ . . . . .	29
5.3.1	1♠ - 1 NT . . . . .	29
5.3.2	1♠ - 2♣ . . . . .	29
5.3.3	1♠ - 2♦ . . . . .	29
5.3.4	1♠ - 2♥ . . . . .	30
5.3.5	1♠ - 2♠ . . . . .	30

<b>6</b>	<b>Störda enöppningar</b>	<b>31</b>
6.1	Inledning . . . . .	31
6.2	Inkliv på entricksnivån . . . . .	32
6.2.1	1♠–(1♥) . . . . .	32
6.2.2	1♠–(1♣) . . . . .	32
6.2.3	1♥–(1♣) . . . . .	32
6.3	Högre inkliv . . . . .	32
6.4	Efter mellankommande dubbling . . . . .	33
6.4.1	1♠–(D) . . . . .	33
6.4.2	1♥–(D) . . . . .	33
6.4.3	1♣–(D) . . . . .	33
<b>7</b>	<b>Tvåöppningarna</b>	<b>35</b>
7.1	Öppningsbudet 2 klöver . . . . .	35
7.1.1	2 klöver – 2 ruter . . . . .	35
7.1.2	2 klöver – 2 sang . . . . .	36
7.2	Öppningsbudet 2 ruter . . . . .	36
7.2.1	2 ruter - 2 hjärter; 2 spader . . . . .	36
7.3	Öppningsbudet 2 hjärter . . . . .	37
7.4	Öppningsbudet 2 spader . . . . .	37
7.5	Öppningsbudet 2 sang . . . . .	37
7.6	Spärr på treläget . . . . .	37
7.7	Öppningsbudet 3 sang . . . . .	37
<b>8</b>	<b>I tredje och fjärde hand</b>	<b>39</b>
8.1	Inledning . . . . .	39
8.2	Öppningen 1 klöver . . . . .	39
8.3	Tredjehandsbudgivning . . . . .	40
8.4	Fjärdehandsbudgivning . . . . .	40
<b>9</b>	<b>Försvarsbudgivning</b>	<b>41</b>
9.1	Allmänna principer . . . . .	41
9.2	Inkliv . . . . .	41
9.2.1	Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv . . . . .	41
9.3	Sangförsvar . . . . .	42
9.4	Försvar mot svaga tvåöppningar . . . . .	43
9.5	Försvar mot svaga treöppningar . . . . .	43
9.6	Försvar mot <i>Multi</i> 2♠ . . . . .	43
9.7	Försvar mot stark klöver . . . . .	43
9.8	Försvar mot dubbeltydig klöver. . . . .	43

---

<b>10 Slambudgivning</b>	<b>45</b>
10.1 Kontrollbud . . . . .	45
10.2 Essfråga . . . . .	45
10.3 Fria fem sang . . . . .	45

# Förord

Systemet baseras på svagare enöppningar *i högfärg* än i standardssystem. Den undre gränsen är *8–9 hp*, och den övre gränsen är 14 (bra) hp. Vi gör en motsvarande uppgradering med ca två poäng av svarsbuden, *då anpassningen är oklar*, dvs vi kan passa på ett öppningsbud med så mycket som 7 hp. Det har visat sig fungera alldeles utmärkt i praktiken. Då vi har anpassning bjuder vi snabbt till den nivå, som föreskrivs av LAGEN (om totala antalet stick), medan vi ligger lågt utan anpassning. I konkurrensbudgivning är metoderna särskilt effektiva.

*Ruteröppningen* lovar ca 11–21 hp, eller minst 15 mp, i en obalanserad hand, ungefär som i *Super standard*. Fortsatt budgivning följer också i huvudsak linjerna i Super Standard. Denna enöppning kompletteras av öppningsbudet  $2 \diamond$ , som visar en obalanserad hand med ruter som dominerande färg och högst 14 mp.

Både ruteröppningen och högfärgsöppningarna lovar obalanserade händer, ruteröppningen med minst fyrkortsruiter (längre klöver kan finnas) och högfärgsöppningarna med minst fem kort i öppningsfärgen.

En annan hörnpelare i systemet är den *dubbeltydiga klöveröppningen*, som visar antingen minst 15 hp oavsett fördelning (undantaget obalanserade händer med ruter som bästa färg, se ovan), eller 9–11 hp, balanserad hand, eventuellt med femkorts högfärg, eller 4-4-1-4 (singelruiter). Detta öppningsbud är (förstås!) mycket frekvent, och vi har lagt ner stor möda på den fortsatta budgivningen.

Sangöppningen är svag, 12–14 hp, och den kan innehålla en femkorts högfärg. Därmed finns alla balanserade händer i öppningsbuden  $1 \clubsuit$ , 1NT och 2NT. Genom att marmichänder med singelruiter och 9–14 hp har speciella öppningsbud ( $1 \clubsuit$  och  $2 \heartsuit$ ), kan vi spela med *femkorts högfärgsöppningar*.

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 nio hp. Vi tar hänsyn till detta genom att (i) låta klöveröppningen vara entydigt stark, och (ii) tillåta stor frihet i tredje hand. Se motsvarande kapitel för detaljer.

## **Nyheter**

Här bokförs förändringar i systemet.

# Kapitel 1

## Inledning

### 1.1 Några allmänna principer

#### 1.1.1 Klöverbudgivningens ”långa väg”

Är inte så lång längre . . .

**Förändring** beroende på att  $1\clubsuit$  inte längre innehåller obalanserade händer med ruter som dominerande färg: Återbudet i ruter blir lediga för ”besvärliga” händer (4441 balanserade) efter  $1\clubsuit-1\diamondsuit$ ;

Går ut på att båda bjuder närmsta färgbud utan något särskilt att berätta.

För *öppnarens* del innebär det att han avviker med *minimal styrka* eller *ovanlig fördelning*.

För *svararens* del innebär det att han avviker med *maximal styrka* eller *ovanlig fördelning*.

I tabellform:

Öppnare	Svarare	1 och 2 hand	3 och 4 hand
$1\clubsuit$		9-11 eller 15+ hp	18+ hp
	$-1\diamondsuit$	0-8 hp.	0-5 hp.
$1\heartsuit$		18-24 hp om bal. 15- mp om obal.	21-24 hp om bal. 14- mp om obal.
	$-1\spadesuit$	0-6 hp.	0-3 hp.
$2\clubsuit$		”Enda krav” om obalanserad, ej 4441.	
	$-2\diamondsuit$	0-2 hp i AKQ och ingen egen bra färg.	

#### 1.1.2 När träder vanliga sangsystemen i kraft efter $1\clubsuit$ ?

Jo, när öppnaren återbjuder 1NT eller 2NT naturligt utan att svararen har visat något om sin fördelning.



### 1.1.3 Konventionella kontra naturliga bud

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

### 1.1.4 Fjärde färg

På ett fjärdefärgkrav bjuder öpnaren 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.

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

### 1.1.5 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).

### 1.1.6 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*.

### 1.1.7 Fyrkorts trumfstöd

i högfärg skall visas *omgående*.

### 1.1.8 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.

## 1.2 Öppningsbud, en översikt

### 1.2.1 Första- och andrahandsöppningar

1♣ Svagt, 9–11 hp, eller starkt, minst 15 hp:

- 9–11 hp, "balanserad". Vissa semibalanserade typer tillåts, t. ex. 4441 med singelruter, 4-2-2-5 och 2-3-2-6. Femkorts högfärg är tillåtet.
- Balanserad hand med 15+ hp.
- Obalanserad hand med minst 15 *bra* hp (eller högst 14 mp<sup>1</sup>), ej ruter som bästa färg.

1♦ 11–21 hp (15+ mp), obalanserad hand, minst fyrkorts ruter. Kan innehålla längre klöver med minimal styrka (11–13 hp).

1♥ 8–14 hp, minst femkortsfärg.

1♠ 8–14 hp, minst femkortsfärg.

1NT 12–14 hp, balanserad hand. Femkorts högfärg tillåten.

2♣ 9–14 hp och

- minst sexkorts klöver.
- minst femkorts klöver och någon fyrkorts högfärg.
- 13–14 hp och minst femkorts klöver och minst fyrkorts ruter, koncentrerade värden.

2♦ Kvadrupeltydigt:

- Sexkorts hjärter, 5–7 hp. *Nytt*
- Balanserad 25+ hp. Krav till utgång.
- 4441, 23+ hp. Krav till utgång.
- Inviterande tvåöppning i ruter, 14- mp. Starkt utgångsinvit.

2♥ 9–14 hp, 4-4-1(0)-4(5). *Nytt*

2♠ Svag, 5–7 hp, sexkortsfärg, i undantagsfall fem kort.

2NT Bägge lågfärgerna (minst 5-5), spärr (ca 7-11 hp).

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

3NT Bra ("klassisk") *högfärg*spärr. Något sidokort.

4♣♦4♥♠ Naturlig spärr.

### 1.2.2 Tredje- och fjärdehandsöppningar

Tredje- och fjärdehandsöppningar är anpassade till att man vet att partnern har högst åtta/nio hp; den största skillnaden är att klöveröppningen är *en-tydigt stark*, ca 18+ hp. I tredje hand är kraven på enöppningar annorlunda, och speciella tvåöppningar av destruktiv karaktär införda. Se särskilt kapitel för detaljer.

<sup>1</sup>AKQ9872–2–KJ98–2, 13 hp, 14 mp, duger för 1♣.



## Kapitel 2

# Balanserade händer

Öppnaren visar balanserad hand på följande sätt:

Poäng	Första och andra hand	Tredje och fjärde hand
9–11 hp:	1♣–1♦ <i>pass</i>	<i>Pass</i> (1♦, 1♥♠ i tredje?)
12–14 hp:	1 NT	1♦, 1♥♠
15–17 hp:	1♣–1♦ 1 NT	1 NT
18–20 hp:	1♣–1♦ 1♥–1♠ 1 NT	1♣–1♦ 1 NT
Samma härefter:		
21–22 hp:	1♣–1♦ 2 NT	1♣–1♦ 2 NT
23–24 hp:	1♣–1♦ 1♥–1♠ 2 NT	1♣–1♦ 1♥–1♠ 2 NT
25+ hp:	2♦	2♦

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

## 2.1 Sangbudgivning

Vidtar efter öppning med 1 NT, 1♣-1♦;( 1♥-1♠;) 1 NT. Även efter sangin-  
kliv.

### 2.1.1 Svartsbud

-2♣ 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♦.
- 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♦ Fem hjärter och fyra spader, utgångskrav.

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

-3 NT, -4♥♠ Slutbud.

-4♣♦ Sydafrikansk Texas.

-4 NT Kvantitativt med 4-3-3-3.

### 2.1.2 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*.
- 3NT Slutbud.
- 4♣♦ 4♥ Äkta kontroll, *spaderstöd*.
- 4♠ Slutbud.
- 4NT Kvantitativt.
- 2NT, 3♣ -3(4)♣ Minst femkorts klöver, *slaminvit*.
- 3♦, 3♥ Överföring. Efter det framtvängade svaret är 3NT *slaminvit* utan kortfärg, medan ny färg visar kortfärg.
- 3♠ Minst femkorts ruter, *slaminvit*.
- 3NT Slutbud.
- 4♥♠ Slutbud. 4NT kvantitativt *invit*.

### 2.1.3 1 sang – 2 ruter

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

#### Fortsatt budgivning efter återbudet 2 hjärter

- 2♠ *Invitstyrka* med 4-5 hjärter, ej fyrekorts spader.
  - 2NT *Minimum*. Med femkorts hjärter bjuder svararen naturligt, 3♣♦ är *passbart*.
  - 3♣ *Maximum*. Svararen fortsätter naturligt.
- 2NT *Invit* med fyra eller fem hjärter och fyrekorts spader. *Passbart*.
  - 3♣ 2-3 spader, *maximum*, svag ruter.
  - 3♦ 2-3 spader, *maximum*, svag klöver.
  - 3♥ 2-3 spader, *maximum*, trekorts hjärter.
  - 3♠ Fyrekortsstöd, *minimum*.
  - 3NT 3-2 i högfärgerna, *maximum*.
  - 4♠ Fyrekortsstöd, *maximum*.
- 3♣ Femkorts hjärter, krav till utgång, ej 5-5. Kan innehålla fyrekorts 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.
- 3NT Slutbud, fyrekorts hjärter.
- 4♣♦ Singel, sexkorts hjärter, *mild slaminvit*.

### 2.1.4 1 sang – 2 hjärter

Lovar minst fyrekortsspader. 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

- 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.

### 2.1.5 1 sang – 2 spader

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 sang

- 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 i lågfärg

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

### 2.1.6 1 sang – 2 sang

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

### 2.1.7 1 sang – 3 klöver

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



**2.1.8 1 sang – 3 ruter**

Visar fem hjärter och fyra spader, utgångskrav. Förslag på fortsättning:

3♥ Ingen fyrkorts spader, 2–3 hjärter.

–3♠ Oro för någon lågfärg i 3NT.

–3NT Någon hjälp i bägge lågfärgerna.

14 Fragment, singel i andra lå, slaminit.

3♠ Fyrkortsstöd.

3NT 3–2 i högfärgerna, lågfärgshåll.

**2.1.9 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.

**1 sang – 3 hjärter**

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 sang – 3 spader**

3NT Naturligt, med naturlig fortsättning, se ovan.

4♣♦ Naturligt.

4♥ Naturligt.

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

**2.1.10 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.

**2.1.11 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 dubb-lingar 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 fyrekortsfärg 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.

## 2.2 Efter naturliga 2 sang

Uppstår efter klöveröppningen.

### 2.2.1 Svartsbud

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

### 2.2.2 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 ♥ Fyrkorts hjärter, kan ha fyra spader.
  - 3 ♠ Fyrkortsfärg.
  - 3 NT *Hjärterstöd*, slaminvit<sup>1</sup>.
  - 4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.
- 3 ♠ Fyrkortsfärg, förnekar fyrkorts hjärter.
  - 3 NT Slutbud<sup>2</sup>.
  - 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.

### 2.2.3 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 ♣♦ 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!). 4 NT visar 5-3-3-2 och är slaminvit.

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

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

### 2.2.4 2 sang – 3 spader

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

4♣♦, 4♥♠ Femkortsfärg.

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

### 2.2.5 2 sang – 4 klöver

Fem klöver och fyra ruter.

4♦ Ruterstöd.

4♥♠ Klöverstöd.

4NT Dålig anpassning.

### 2.2.6 2 sang – 4 ruter

Fem ruter och fyra klöver.

4♥ Klöverstöd.

4♠ Ruterstöd.

4NT Dålig anpassning.



## Kapitel 3

# Klöveröppningen

Öppningsbudet  $1\clubsuit$  är svagt eller starkt *första och andra hand*, antingen 9-11 hp och balanserad hand eller 15+ hp balanserad eller obalanserad med godtycklig fördelning *förutom* händer med *ruter* som dominerande färg. Här behandlas första- och andrahandsöppningen.

*I tredje och fjärde hand* visar  $1\clubsuit$  18+ hp oavsett fördelning. Se kapitlet om tredje- och fjärdehandsöppningar för detaljer.

Efter öppning  $1\clubsuit$  i första och andra hand gäller följande. Svartsbudet  $1\heartsuit$  är *minst utgångsinvit*, medan resten av svartsbuden högst är inviterande mot en svag klöveröppning. Poänggränserna nedan är inte absoluta utan vägledande, *9+* betyder *utgångskrav mot starka handen* och *15+* betyder *minst utgångsinvit mot svaga handen*. Vi räknar gärna med *missade poäng* i värderingen av obalanserade händer (en hyfsad minnesregel är att *15-18 hp* ungefär motsvaras av *18-15 mp*).

- 1  $\diamond$  0-8 hp, passbart.
- 1  $\heartsuit$  15+ hp (18- mp), alla fördelningar, minst utgångsinvit.
- 1  $\spadesuit$  9-14 hp (24-19 mp), två- eller trefärgshand, alltid minst en 4+ högfärg. Två-färgshänder som omfattas är *bägge högfärgerna* och *en högfärg och en längre lågfärg*. Se svaren  $2\diamond$ ,  $2\heartsuit$  och  $2\spadesuit$ .
- 1 NT 9-14 hp, balanserad, kan innehålla 4-5 kort i en högfärg. 9-11 passar (oftast), men sangsystemet gäller.
- 2  $\clubsuit$  9-14 hp, sexkorts *klöver*.
- 2  $\diamond$  9-14 hp, 5+ *hjärter*, fyrekorts lågfärg kan finnas.
- 2  $\heartsuit$  9-14 hp, 5+ *spader*, fyrekorts lågfärg kan finnas.
- 2  $\spadesuit$  9-14 hp, bägge *låg-färgerna* (5-4 eller 4-5).
- 2 NT 14-15 hp, balanserad utan fyrekorts högfärg, utgångsinvit mot 9-11.
- 3  $\clubsuit$  9-14 hp, minst 6-4 i ruter/klöver. Avlägg mot 9-11 hp.
- 3  $\diamond$  9-14 hp, 6+ ruter, enfärgshand. Avlägg mot 9-11 hp.
- 3  $\heartsuit\spadesuit$  6-8 hp, minst bra sexkortsfärg, helst sju. *Stark* utgångsinvit mot starka öppnaren.

### 3.1 Störd klöverbudgivning

I någon mening blir fortsatt budgivning enklare efter efter störning på enläget: Vi får fler bud tillgängliga (pass, D, RD), och färre kombinationer att ta hänsyn till (ett äkta-färg-inkliv utesluter tills vidare den färgen som potentiell trumffärg).

Svaren visar 8+ hp, är krav, och minst fem kort om inte annat anges. "NT" betyder balanserad eller halvbalsad hand. Marmichänderna tillåter också renons och femkorts lågfärg. "7+ X" är en utpräglad spärr, ganska svag men lång. Se Tabell 3.1.

*Nytt*

Svar	Inkliv efter 1♣			
	(D)	(1♦)	(1♥)	(1♠)
RD	NT, 15+ hp	—	—	—
D	—	4+ ♥	4+ ♠	NT, 8–14 hp
1♦	4+ ♥	—	—	—
1♥		4+ ♠	—	—
1♠				NT, 8–14 hp
1NT				5+ ♣, 8+ hp
2♣	5+ ♦	NT, 15+ hp		5+ ♦
2♦		5+ ♥	NT, 15+ hp	5+ ♥
2♥			5+ ♠	NT, 15+ hp
2♠				7+ ♣, 5–8 hp
2NT				5–5 i två lägsta objudna, 5–11 hp
3♣	7+ ♦	4-4-1-4, 15+ hp		7+ ♦
3♦		7+ ♥	4-1-4-4, 15+ hp	7+ ♥
3♥			7+ ♠	1-4-4-4, 15+ hp
3♠				Bjud 3 NT med 9–11!

Tabell 3.1: Svar på öppningsbudet 1♣ efter inkliv på enläget.

Frågan är nu hur svaren behöver modifieras om inkliven inte visar bjuden färg.

Högre inkliv är besvärligare att hantera, men vi löser det (tills vidare) genom att låtsas att motståndarna öppnade och övergå till defensivbudgivning, väl medveten om att partner har minst 9 hp. Det underlättar också att veta att man får minst en dubbelton i stöd i alla färger, eller minst 15 hp. Vi lämnar detta scenario åt fantasin tills vidare.

På inkliv efter 1♣-1♦ bjuder vi enligt vanliga defensivprinciper, som om fienden har öppnat. Utan överföring tills vidare! Öppnaren måste alltid passa med den svaga varianten, men kan också bli tvungen att passa med den starka och olämplig fördelning.

På inkliv efter 1♣-1♦; 1♥ visar bud ca 6-8, generella överföringsprinciper med dubbelt visande tangentfärgen.

## 3.2 1 klöver - 1 ruter

Visar alltså 0-8 hp. Öppnarens återbud:

**pass** 9-11 hp, tvunget.

1♥ Konventionellt visande extrastyrka, 18+ hp om balanserad, 14- mp om obalanserad.

1♠ 15-18 hp (18-15 mp), 4+ spader, obalanserad. Längre klöver kan finnas. *Nytt*

1NT 15-17 hp, balanserad.

2♣ 12-18 mp, 5+ klöver. Ej passbart! Notera att 2♣ kan vara starkare än 1♠, 2♥ och 2♠. Upp till utgångskrav.

2♦ 15-18 hp, 4-4-1(0)-4(5) (singelruter). Se marmicmodulen sist i kapitlet. *Nytt*

2♥ 15-18 mp, naturligt, passbart. Minst femkortsfärg, ej fyrkorts spader.

2♠ 15-18 mp, 6+ spader, enfärgshand. Passbart.

2NT 21-22 hp, balanserad.

### 3.2.1 1 klöver - 1 ruter; 1 hjärter

Svararen bjuder oftast 1♠ för att inte gå i vägen för öppnaren, som ju kan ha en komplicerad hand att visa. De färgvisande buden 1NT-2♥ bör endast utnyttjas med *bra* färger, sämst *QJ975* kanske. (Eller ska Ess eller Kung krävas?)

-1♠ 0-6 hp, högst invit mot 18-20. Kan vara 7-8 hp med dålig textur.

-1NT 7-8 hp, 5+ spader, krav till utgång.

-2♣ 6-8 hp, femkortsfärg. Krav till utgång.

-2♦ 6-8 hp, femkortsfärg. Utgångskrav.

-2♥ 6-8 hp, minst fem hjärter. Krav till utgång.

-2♠ 7-8 hp, balanserad. Öppnaren gör sig till "kapten" med 2NT (t. ex. med 24+ utan femkortsfärger), bjuder annars som svarare till en 2NT-öppnare. Vanlig 2NT-budgivning i båda fallen.

-2NT 7-8 hp, minst 5-5 i lågfärgerna.

-3♣♦, 3♥♠ 6-8 hp, 4-4-4-1 med singel i färgen över (3♠ med singelklöver). Endast Esset ger poäng i singelfärgen! Krav till utgång. Öppnaren frågar efter kontroller med bud i singelfärgen; svaren startar med 0 (noll).

### 1 klöver - 1 ruter; 1 hjärter - 1 spader

Efter 1♠ har svararen ca 0-6 hp eller 7-8 med dålig textur.

1NT 18-20 hp, balanserad hand. Sangsystemet träder i kraft.

2♣ Krav till utgång, obalanserad, som "enda krav" i "naturliga" systemet.

-2♦ 0-2 "AKQ"-poäng (högst en Dam).

-Övrigt naturligt, 3+ "AKQ"-poäng.

2♦ 19-22 hp, 4-4-1(0)-4(5) (kort ruter). Se marmicmodulen sist i kapitlet. *Nytt*

2♥ 14- mp, 5+ färg, ej passbart.

2♠ 14- mp, 5+ färg, 4+ hjärter kan finnas.

2NT 23-24 hp, balanserad.



### 3.2.2 1 klöver - 1 ruter; 1 spader

Lovar alltså en obalanserad hand med minst 4 spader. Kan finnas längre klöver eller hjärter, vilket förklarar svarsstrukturen.<sup>1</sup>

-pass Mycket svagt, ca 0-4 hp, inget stöd.

-1 NT 5-8 hp, 0-3 spader. Onaturlig fortsättning.

2♣ lovar 5/4 eller 4/5 i högfärgerna. 2♦ relä.

2♦ 5+ spader och 4+ ruter.

2♥ 5+ klöver och 4+ spader.

2♠ 5+ spader och 4+ klöver.

-2♣♦ 5+ färg 5-8 hp.

-2♥ 3+ stöd, ej minimal.

-2♠ 4+ spaderstöd, 0-4 hp.

-2 NT 4+ spaderstöd, 5-8 hp, någon singelton. 3♣ frågar var.

-3♠ 4(5)+ spaderstöd, 5-8 hp.

### 3.3 1 klöver - 1 hjärter

Visar 14+ hp, alla fördelningar, utom 14-15 hp och balanserad utan högfärg, minst stark utgångsinvit mot 9-11 hp, i slamzonen mot 15+ hp. Vi skippar alla tidigare bud för att visa 4441, vi bakar ihop dem med balanserade och kallar resultatet "*ingen femkortsfärg*".

1♠ 15-17 hp, ingen femkortsfärg.

-1 NT Samma här, 14-18 hp (balanserad): Bjud fyrkortsfärger nerifrån!

-2♣♦2♥♠ 14+ hp, minst femkortsfärg, naturlig budgivning.

-2 NT 19+ hp, ingen femkortsfärg (slamkrav).

-3♣♦3♥♠ Gående färg. Minst sexkorts.

1 NT 9-11 hp. Sangbudgivning.

2♣ 15+ hp, minst femkortsfärg, naturlig budgivning.

2♦ 18-20 hp, ingen femkortsfärg. Slaminvit.

2♥♠ 15+ hp, minst femkortsfärg, naturlig budgivning.

2 NT 21-24 hp, ingen femkortsfärg. Storslamsinvit!

3♣♦3♥♠ Gående färg.

(Avsnitt om 4441 borttaget.)

### 3.4 1 klöver - 1 spader

Lovar ca 9-13 hp (24-19 mp), två- eller trefärgshand med minst en fyrkorts högfärg. Enda tänkbara kombinationerna är (i) minst 5-4/4-5 i högfärgerna, och (ii) 5+ lågfärg och kortare högfärg, se svaren 2♦, 2♥ och 2♠.

Svaga öppnaren svarar 1 NT, varefter sangbudgivning följer.

<sup>1</sup>Kan behöva diskuteras.

- 1 NT 9-11 hp, vanlig sangbudgivning följer.
- 2♣ 15+, minst femkorts klöver. Naturlig fortsättning.
- 2♦ 15-19, balanserad (ingen femkortsfärg).
- 2♥♠ 15+ hp, minst femkortsfärg.
- 2NT 20-24 hp, ingen femkortsfärg. Slamzon!

Efter återbudet 2♦ bjuder svararen sin högfärg (den längsta/spader om bägge), och man kan fråga vidare med 2NT. Med fyrkorts högfärg och femkorts lågfärg bjuder man alltså högfärgen först.

### 3.5 1 klöver - 1 sang

Visar 9-14 hp och balanserad, femkorts högfärg kan finnas. Ordinarie sangbudgivning vidtar.

*Observera* att 9-11-öppnaren *inte* behöver passa: Han kan till exempel överföra till en femkorts högfärg (så vi slipper spela 1NT med tio spader ihop ...).

### 3.6 1 klöver - 2 klöver

Visar 9-13 hp, 6+ klöver. Svara pass eller 3♣ med 9-11. Resten naturligt, 15+. Men hopp i ny färg är splinter.

### 3.7 1 klöver - 2 ruter

Minst femkorts *hjärter*, ej fyrkorts spader, 9-13 hp. Med 9-11 hp bjuder öppnaren 2♥ (oftast).

- 2♥ 9-11 hp, balanserad.
- 3♦ 15+ hp, minst fyrkortsstöd i hjärter.
- 3♥ 9-11 hp, minst trestöd, max.
- 4♥ 9-11 hp, "utgångsspärr" med 4-5 hjärter.

Resten är naturligt med 15+ hp, och 2NT kan innehålla trestöd.

### 3.8 1 klöver - 2 hjärter

Minst femkorts *spader*, ej fyrkorts hjärter, 9-13 hp. Med 9-11 hp bjuder öppnaren oftast 2♠.

- 2♠ 9-11 hp, balanserad.
- 3♦ 15+ hp, minst fyrkortsstöd i spader.
- 3♠ 9-11 hp, max, minst trestöd.
- 4♠ 9-11 hp, "utgångsspärr" med 4-5 spader.

Resten är naturligt med 15+ hp, och 2NT kan innehålla trestöd.

### 3.9 1 klöver - 2 spader

Minst 5-4/4-5 i lågfärgerna, 9-13 hp.

2 NT 15+ hp, "balanserad". Svararen bjuder Ess eller Kung i högfärg om han har någon (med bra kort), annars 3♣ eller 3♦.

3♣♦ 9-11 hp, preferens, slutbud.

3♥♠ 15+ hp, bra färg.

3 NT Slutbud.

Högre bud är naturliga, utgångskrav råder.

### 3.10 1 klöver - 2 sang

Utgångsinvit mot 9-11 hp, som passar eller bjuder 3 NT.

Starka klöveröppnaren bjuder femkorts högfärg eller fyrekorts lågfärg, naturlig budgivning. Notera att vi är nära slamzon.

### 3.11 Marmicmodulen

*Nytt*

Marmicmodulen träder i kraft efter 1♣-1♦; 2♦ (15-18 hp) och 1♣-1♦; 1♥-1♠; 2♦ (19-22hp). I båda fallen är fördelningen 4-4-1(0)-4(5), med kort ruter.

Svar på 2♦:

-2♥♠ Avlägg.

2 NT Frågar.

3♥♠ Invit.

# Kapitel 4

## Ruteröppningen

Ruteröppningen visar 11–21 hp, obalanserad hand.

Man har oftast minst femkortsfärg, men fyrkorts om 11–13 hp och 4–5 i lågfärgerna eller 12+ hp och 4441.

Svarsbud:

**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 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.

### 4.1 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 11–16 hp, minst 5–4 i lågfärgerna. Förnekar trekortsstöd i hjärter.

–pass Minimum, inget fyrkortsstöd.

–2♣♦ Svag preferens, ofta fyrkortsstöd.

–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, ca 11–13 hp.
- 3 ♣♦ Naturlig invit med fyrkortsstöd.
- 3 ♥ 12+ hp, 6+ bra hjärter, krav.
- 3 ♠ Mild slaminvit med klöverstöd.

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

- 2 ♦ Visar en hand, som skulle ha passat på ett naturligt återbud 2 ♦.  
2 ♥ 2(1)-2-5(6)-4, 13–14 hp, Hx i hjärter, ej spaderhåll. Passbart.
- 2 ♠ 13–14 hp, 2(3)-2(1)-5-4, blank i högfärgerna.
- 2 NT 13–14 hp, spaderhåll, fem ruter och fyra klöver.
- 3 ♣ 13–14 hp, 6+ ruter och fyrkorts klöver.
- 2 ♥ 11–12 hp, 6+ hjärter, ganska stark invit.
- 2 ♠ Artificiellt rondkrav.
- 2 NT Naturlig invit mot enfärgshanden.
- 3 ♣ 5–5, krav till utgång.
- 3 ♦ Minst trekortsstöd och femkorts hjärter, invit.
- 3 ♥ 13+ hp, 6+ bra hjärter, krav.
- 3 ♠ 5–6 i högfärgerna, krav till utgång.

2 ♦ Lovar alltid minst trekorts hjärter:

- Svag hand (11-14 hp) med tre- eller fyrkortsstöd i hjärter, ej fyrkorts spader om trekorts hjärter.
- 15+ hp, exakt trekortsstöd, fyrkorts spader kan finnas.

Naturlig fortsättning efter svaret 2 ♥.

- 2 ♥ Bra hand, (15–16 hp) med precis trekortsstöd. Ej krav.
- 2 ♠ Fyrkortsstöd och 17–19 hp.
- 2 NT 15–18 hp, sexkorts ruter, håll i spader och klöver.
- 3 ♣ 15–17 hp, 5–5.
- 3 ♦ 17+ hp, sexkorts ruter och exakt trekorts hjärterstöd.
- 3 ♥ 14–16 hp med fyrkortsstöd.
- 3 ♠ Renons, fyrkorts hjärterstöd.
- 4 ♣ Renons, fyrkorts hjärterstöd.

## 4.2 1 ruter – 1 spader

1 NT 11-16 hp, minst 5–4 i lågfärgerna eller 4441 med singelspader. Förnekar trekortsstöd i spader.

- pass Minimum, inget fyrkortsstöd.
- 2 ♣♦ Svag preferens, ofta fyrkortsstöd.
- 2 ♥ 5–5(4) i högfärgerna, ej krav.
- 2 ♠ 4+ spader, artificiellt krav.
- 2 NT 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.

Obs!

Obs!

2♣ Minst sexkorts ruter, 11–16 hp, eller 5+ ruter och fyrkorts klöver eller hjärter, 17–19 hp. Högst dubbelspader.

–2♦ Visar en hand, som skulle ha passat på ett naturligt återbud 2♦.

2♥ 17–19 hp, 4+ hjärter och 5+ ruter.

2♠ 17–19 hp, 5+ ruter och 4 klöver, Hx i spader, ej hjärterhåll. Passbart.

2NT 17–19 hp, hjärterhåll, fem ruter och fyra klöver.

3♣ 17–19 hp, 6+ ruter och fyrkorts klöver.

–2♥ 5–5(4) 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♠ 13+ hp, 6+ bra spader, krav.

2♦ 11–16 hp, 4 hjärter och 5+ ruter. Högst dubbelspader.

–pass, 2♥ Svag preferens.

–2♠ 4+ spader, artificiellt krav.

–2NT Naturlig invit, ca 11–12 hp.

–3♣ 5–5, krav till utgång.

2♥ Lovar alltid minst trekorts spader:

- Svag hand (11–13 hp), med tre- eller fyrkorts spaderstöd.
- 17–19 hp, 3-1-5-4, 3-1-4-5, eller 3-4-5-1. På svaret 2♠ visar öppnaren handtypen naturligt, 2NT med 3-1-4-5.

2♠ Bra hand (14–16 hp) med precis trekortsstöd.

2NT 17–19 hp, sexkorts ruter och håll i klöver och hjärter.

3♣ 17–19 hp, 5–5.

3♦ 17–19 hp, sexkorts ruter och exakt trekorts spaderstöd.

3♥ fyrkorts spaderstöd, krav till utgång.

3♠ 14–17 hp med fyrkortsstöd, invit.

4♣, 4♥ Renons, fyrkorts spaderstöd.

### 4.3 1 ruter – 1 NT

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

### 4.4 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.

## 4.5 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.

## 4.6 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.

## 4.7 1 ruter – 2 sang

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

# Kapitel 5

## Högfärgsöppningarna

I första och andra hand lovar högfärgsöppningarna minst femkortsfärg och obalanserade händer (ej 5-3-3-2) och (8)9-14 hp.

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

### 5.1 Trumfstöd

Fyrkorts- och längre trumfstöd visas direkt på minst tretricksnivån eller med 2NT, *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♥), 1NT, 2♠ (på 1♥) och 3♣ (på 1♠) är de enda, som kan innehålla exakt trekorts trumfstöd.

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

- 1NT På 1♥: 8+ hp, 5+ spader, 0-3 hjärter. På 1♠: 5-7 hp och trekortsstöd eller 8-14 hp, högst dubbelspader.
- 2Under 8-12 eller 15+ hp, i senare fallet krav till utgång.
- 2♠ (på 1♥) invit, exakt trekortsstöd.
- 3♣ (på 1♠) invit, exakt trekortsstöd.

**Fyrkorts trumfstöd** visas med buden

- 2NT Minst 11 hp, minst fyrkortsstöd. Antalet förlorare bör inte överstiga åtta. Med högst sju förlorare tolereras mindre än 11 hp.
- dubbelhöjning** 0-4 hp.
- 3Under 5-8 hp.
- Under** 3Under 9-11 hp.
- 3NT (efter 1♥). Renons, minst fyrkortsstöd.
- 4♣♦ Renons, minst fyrkortsstöd.

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



### 5.1.1 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 huller om buller.

## 5.2 Öppningsbudet 1♥

Svar:

1 NT 8+ hp, minst femkortsspader, trekorts hjärterstöd kan finnas.

- Med sexkorts spader är styrkan ca 13+ hp. Med 8–12 bjuds 2♥.

1♠ (i) 8–14 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.

- 12–14 hp, minst sexkorts ruter. Bjuder 3♦ på 2♦.
- 15+ hp, minst femkortsfärg. Bjuder annat på svaret 2♦. Krav till utgång.
- 16+ hp, balanserad (femkorts lågfärg är OK) eller 4-1-4-4. Krav till utgång.

2♦ Exakt trekorts hjärterstöd.

- 8-12 hp, passar på 2♥.
- 16+ hp, krav till utgång.

2♥ Dubbeltydigt:

- Stark hand med klöver som huvudfärg och eventuellt fyrkorts sidofärg, högst dubbelhjärter. Krav till utgång.
- 8–12 hp, sexkorts spader.

2♠ Invit med exakt trekortsstöd.

2 NT Stenbergs, se ovan!

3♣ 9–11 hp, minst fyrkortsstöd.

3♦ 5–8 hp, minst fyrkortsstöd.

3♥ 0–4 hp, exakt fyrkortsstöd.

4♥ Spärr med svitad hand och utmärkt stöd. Kan av taktiska skäl någon gång bjudas med utgångshand utan slammhopp.

**5.2.1** 1♥ - 1♠

Svararen lovar högst 14 hp och 0–4 spader. Öppnarens återbud:

- 1 NT Fyrkorts *spader*.
- 2♣ Minst fyrkorts klöver.
- 2♦ Minst fyrkorts ruter.
- 2♥ 9–13 hp, sexkorts hjärter.
- 2♠ 13–14 hp, minst 6–4 i hjärter/spader..
- 2 NT 13–14 hp, bra sexkortsfärg, "balanserad" typ.
- 3♣♦ 13–14 hp, bra 5–5.
- 3♥ 13–14 hp, sexkortsfärg.

Notera att med femfemmor eller värre kan poängstyrkan vara över den nominella 15-poängsgränsen; tvåfärgshänder kan komma bort efter en 1♣-öppning.

**5.2.2** 1♥ - 1 NT

Svararen lovar 8+ hp och 5+ spader. Naturlig fortsättning. Dock är återbudet 2♠ av svararen en *stark invit*, ca 12–14 hp.

**5.2.3** 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.
  - 2 NT 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" 14–15 hp, krav till utgång.

- 3♣♦ Naturligt, krav till utgång.
- 3♥ Krav med stark färg.

#### 5.2.4 1♥ - 2♦

Exakt trekortsstöd och 8–12 eller 16+ hp. Fortsatt budgivning:

- 2♥ Inga ambitioner mot den svaga höjningen, femkortsfärg. Med trekortsstöd och ca 15-18 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 fyrekortsfärg, invit mot svaga stödhanden, som accepterar med hopp till utgång eller motinviterar med 2 NT eller 3♣♦.
 

Med **starka** stödhanden:

  - 3♠ Fyrekorts spader som blir trumf, vanlig fortsättning.
  - 3 NT 16+, ingen lågfärgssingel (hjärter är trumf).
  - 4♣♦ 16+, singel (hjärter är trumf).
- 3♣♦ Positiv invit mot svaga stödhanden. Lovar fyrekortsfärg med hänsyn tagen till att trumfbyte kan vara aktuellt. Höjningar av den positiva inviten lovar alltså fyrekortsstöd 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, 9–11 hp. Svaga stödhanden måste passa, övrigt naturligt, 3 NT hjärterstöd utan singel, slamintresse, 4♣♦ singel med hjärterstöd osv.

#### 5.2.5 1♥ - 2♥

Svararen har en svag (8–12) 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.

### 5.2.6 1♥ - 2♠

Invit med trekortsstöd. Naturlig fortsättning.

## 5.3 Öppningsbudet 1♠

Svar:

1 NT (i) 8–14 hp, högst dubbelspader; (ii) 5–7 hp, exakt trekortsstöd.

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

- 12–14 hp, minst sexkorts ruter. Bjuder 3♦ på svaret 2♦.
- 15+, minst femkortsfärg. Bjuder vidare på svaret 2♦.
- 16+, balanserad eller 1-4-4-4.

2♦ Lovar entydigt hjärterfärg, högst dubbelspader:

- 13–14 hp, minst sexkorts hjärter.
- 15+, minst femkorts hjärter.

2♥ Exakt trekortsstöd, 8–12 eller 16+ hp.

2♠ Krav till utgång med klöver som bästa färg men utan spaderstöd.

2NT Stenbergs.

3♣ Invit med exakt trekortsstöd.

**högre bud** Analogt med svaren på öppningsbudet 1♥.

### 5.3.1 1♠ - 1NT

Fortsatt budgivning är naturlig.

### 5.3.2 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.)

### 5.3.3 1♠ - 2♦

Lovar minst sexkorts hjärterfärg och 13+ hp eller femkortsfärg och 15+ poäng. Inga märkvärdigheter i fortsättningen, eftersom budet är tämligen väldefinierat:

2♥ Neutralt, ej passbart. Högst trekorts hjärter.

-2♠ Bra dubbelton, krav.

-2NT Balanserad utan spaderstöd, krav.

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

- 2 NT Kravinvit.
- 3♣♦ Naturligt krav.
- 3♥ Minimum med 6+ hjärter.
- 3♠ Invit.

2 NT "Balanserad" 14–15 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.

#### 5.3.4 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.

#### 5.3.5 1♠ - 2♠

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

# Kapitel 6

## Störda enöppningar

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

### 6.1 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.  $2\ \text{NT}$ : Stöd, minst invit, om öppningsbudet var  $1\ \heartsuit\spadesuit$ . Om öppningsbudet var  $1\ \diamond$  så visar  $2\ \text{NT}$  5–5 i klöver och objuden högfärg. Styrka efter samvete (tämligen sunt).
2.  $2\ \spadesuit$ : Stöd, minst invit, om öppningsbudet var  $1\ \diamond$ . Annars 5–5 i lågfärgerna efter  $1\ \heartsuit$ –( $1\ \spadesuit$ ).
3. **Överbud**: Minst invit, trestöd (fyrstöd om ruter).
4. **Enkel höjning**: Alltid “färgen över” om inte den kan visas lägre.
5. **2Under**: trestöd, 6–11. Om “2Under = Inklivet” så Dubbla. Fyrstöd om ruter.
6. **Överföring till objuden färg**: Sexkortsfärg

Efter intervention av motståndarna lovar  $2\ \text{NT}$ , med eller utan hopp, trumfstöd och minst invit till utgång efter högfärgsöppning.

## 6.2 Inkliv på entricksnivån

### 6.2.1 $1\ \diamond - (1\ \heartsuit)$

*Nytt*

**D** 4-5 spader, 6+ hp.

**1 ♠** En typ av balanserad, 6+ hp, öppnaren bjuder normalt bjud 1 NT, med eller utan håll. Högst tre spader, ofta klöver.

**1 NT** 6+ hp, minst 4-4 i spader och ruter.

**2 ♣** 10+, 4+ klöver.

**2 ♠** enkel höjning, 6-9 hp.

**2 ♥** 8+ hp med 6+ spader.

**2 ♠** 4+ ruter, 11+ hp.

**2 NT** 10+ hp, 5-5 i spader och klöver (objudna).

### 6.2.2 $1\ \diamond - (1\ \spadesuit)$

*Nytt*

Ungefär som efter inkliv med  $1\ \heartsuit$ :

**D** En typ av balanserad, 6+ hp, öppnaren bjuder normalt bjud 1 NT, med eller utan håll. Ofta fyrkorts hjärter.

**1 NT** 8-11 hp, balanserad (med håll).

**2 ♣** 5+ *hjärter*, 8+ hp.

**2 ♠** enkel höjning, 5-9 hp.

**2 ♥** Klöver, 9+ hp.

**2 ♠** 4+ ruter, 11+ hp.

**2 NT** 10+ hp, 5-5 i hjärter och klöver (objudna).

### 6.2.3 $1\ \heartsuit - (1\ \spadesuit)$

*Nytt*

**D** En typ av balanserad, 6+ hp, öppnaren bjuder normalt 1 NT, med eller utan håll. Högst två hjärter.

**1 NT** 8-12 hp, balanserad (med håll).

**2 ♣♦** Naturligt ca 12+ hp, krav för en rond.

**2 ♥** enkel höjning.

**2 ♠** Invit med 3+ stöd.

**2 NT** Minst invit med 3+ (helst 4+) stöd.

Resten som ostört. Skillnaden mellan  $2\ \spadesuit$  och  $2\ NT$  är att efter  $2\ \spadesuit$  får vi släppa motståndarna odubblade i  $3\ \spadesuit$  (eller högre).

## 6.3 Högre inkliv

Inga överföringar (än). Efter inkliv med 1 NT är  $2\ \clubsuit$  högfärgsfråga.

- $2\ NT$  är trumfstöd, även efter en ruteröppning.

*Nytt*

- Efter inkliv med  $2\ \clubsuit\ \diamond$  är Dubbelt straff.

## 6.4 Efter mellankommande dubbling

- Sangbud utan stöd undviks (redubbla eller bjud  $1\spadesuit$  i stället).
- “The Kaplan interchange” utgår.
- Överföring på entricksnivån,
- 1NT lovar stöd, trekorts efter  $1\heartsuit$ , tre- eller fyrcorts efter  $1\diamond$ . Svagt, ca 5–8. 2 Under är något starkare, ca 8–12 (plus en annan betydelse).
- Bud på treticksnivån och högre är “minisplinter”.

### 6.4.1 $1\diamond$ –(D)

**RD** 4+ hjärter.

$1\heartsuit$  4+ spader.

$1\spadesuit$  Sang.

1NT 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.

### 6.4.2 $1\heartsuit$ –(D)

**RD** 4+ spader.

$1\spadesuit$  Sang.

1NT Trestöd, 5–8 hp (eller invit?).

**Resten** som ostört.

### 6.4.3 $1\spadesuit$ –(D)

**RD** Sang

1NT Trestöd, 5–8 hp (eller invit?).





# Kapitel 7

## Tvåöppningarna

### 7.1 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.

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>.

#### 7.1.1 2 klöver – 2 ruter

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.

-3♣ lovar en bra enkel höjning.

---

<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♦ minst femkortsfärg, krav till utgång.
- 3♥♠ minst sexkortsfärg, krav till utgång.

2♠ visar minimum, ingen fyrkorts högfärg (sexkorts klöver).

- 2 NT, -3♣ är avlägg.
- 3♦ frågar efter högfärgshåll,
- 3♥♠ lovar sexkortsfärg och är krav.

2 NT Maximum, ingen fyrkorts högfärg, två sidohåll.

- 3♦ frågar efter högfärgshåll (3 NT håll i båda).
- 3♥♠ är krav med sexkortsfärg.

3♣ Maximum, ingen fyrkorts högfärg, ett sidohåll.

- 3♦ frågar som vanligt efter högfärgshåll.
- 3♥♠ är krav med sexkortsfärg.

3♦ Maximum, minst fyrkortsfärg.

3♥♠ Femkortsfärg och följaktligen (minst) sexkorts klöver.

### 7.1.2 2 klöver – 2 sang

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

- 3♣ är avslag av inviten.
- 3♦ accept, ingen fyrkorts högfärg,
- 3♥ accept, fyrkortsfärg,
- 3♠ accept, fyrkortsfärg, förnekar trekortshjärter,
- 3 NT 4-3 i högfärgerna (dvs 4-3-1(0)-5(6), uppifrån).

## 7.2 Öppningsbudet 2 ruter

Kvadruppeltydigt, inviterande tvåöppning i ruter, 4441 23+ hp, eller balanserad 25+ hp. Eller svag 2♥, cirka 5–7 hp, sexkortsfärg.

-2♥ Relä, bjuds "alltid" om man inte vill testa utgång mot svag 2♥. Fortsättning:

- 2♠ 4441 23+, krav till utgång.
- 2 NT 25+ balanserad, normal 2 NT-budgivning.
- 3♣ Naturligt, 5+ ruter och 4+ klöver.
- 3♥ Naturligt, 5+ ruter och 4+ hjärter.
- 3♠ Naturligt, 5+ ruter och 4+ spader.

### 7.2.1 2 ruter - 2 hjärter; 2 spader

Budet 2 NT frågar nu efter singel. Jag föreslår den enkla varianten: Bjud färgen under singeln (3♠ med klöversingel). Sen kör vi naturligt, och den erfarenhet vi samlar in omvandlas till systemnoter. Om ca 25 år ...

### 7.3 Öppningsbudet 2 hjärter

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

–pass, 2 ♠, 3 ♣ Slutbudsförslag. Maximal hand med femkorts klöver får bjuda vidare.

–2 NT Fråga efter fördelning och styrka:

3 ♣ minimum,

–3 ♠ utgångskrävande fördelningsfråga; 3 ♥ visar 4-4-1-4 och 3 ♠ 4-4-0-5  
Sedan är 4 ♠ och 4 ♥ på 3 ♠ *överföring* (för att kunna både bestämma trumf och slaminvitera).

–**annat** Naturligt krav till utgång.

3 ♠ maximum, 4-4-1-4,

3 ♥ maximum, 4-4-0-5,

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

–3 ♠ Naturligt utgångskrav.

–3 ♥ ♠, 4 ♣ Naturligt inviterande.

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

### 7.4 Öppningsbudet 2 spader

Svaga två, 2 NT kräver mer upplysning, öppnaren bjuder sidotillgång med tillägg.

### 7.5 Öppningsbudet 2 sang

Bägge lågfärgerna, spärrbetonat.

### 7.6 Spärr på treläget

3 ♣ ♠ är en inte alltför dålig spärr.

3 ♥ ♠ är tämligen modernt.

### 7.7 Öppningsbudet 3 sang

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



# Kapitel 8

## I tredje och fjärde hand

### 8.1 Inledning

När man överväger en tredje- eller fjärdehandsöppning måste man ta hänsyn till att partnern *inte* öppnade. Han kan alltså inte ha mer än 7–8 hp. Han har inte heller en svag tvåöppning i högfärg, vår slutsats är att klöveröppningen bör vara *entydigt stark*, (17)18+ hp.

Övriga öppningar är alltså begränsade uppåt till ca 17 hp, och det främsta måålet för dem är kamp om delkontraktet. Den situationen är olika i tredje och fjärde hand, därför behandlas de var för sig.

### 8.2 Öppningen 1 klöver

Klöveröppningen är samma i tredje och fjärde hand men skiljer sig från den i första och andra hand. Den visar alltså 18+ hp, alla fördelningar utom obalanserade händer med ruter som dominerande färg.

Svarshanden är redan från början begränsad till ca 0–8 hp, eller ca 0–10 hp om *ruter* är bästa färg, så floran av möjliga svarsbud blir begränsad. 1  $\diamond$  är avslag som visar 0–5 hp, och resten är krav till utgång:

–1  $\diamond$  0–5 hp, öppnarens återbud:

1  $\heartsuit$  5+ färg, sh får ej passa.

1 NT 18–20 hp, balanserad. Passbart, sangsystemet gäller.

2  $\clubsuit$  5+ färg, passbart.

2  $\diamond$  Krav till utgång utan femkorts högfärg.

2  $\heartsuit$  Krav till utgång, bestämmer trumfen.

–1  $\heartsuit$  6–8 hp, 5+ hjärter.

–1  $\spadesuit$  6–8 hp, 5+ spader.

–1 NT 6–8 hp, balanserad, fyrkorts högfärg kan finnas. Naturlig fortsättning, dock är öppnarens 2  $\diamond$  konventionellt:

2  $\clubsuit$ , 2  $\heartsuit$  Minst fem kort.

2  $\diamond$  Ingen (bra) femkortsfärg. Svararen bjuder fyrkorts högfärg, annars 2 NT eller 3  $\clubsuit$   $\diamond$  med femkortsfärg. Efter 2 NT bjuds fyrkorts lågfärger.

-2  $\clubsuit$  6-8 hp, 5+ bra klöver.

-2  $\diamond$  6-8 hp, 5+ bra ruter.

Efter svaret 1  $\diamond$  kan öppnaren kräva till utgång via 2  $\diamond$  (artificiellt, ber om mer upplysningar). Vi får skaffa oss erfarenheter innan detaljerna spikas, improvisera inom dessa ramar så länge.

### 8.3 Tredjehandsbudgivning

Här behandlas andra öppningsbud än 1  $\clubsuit$ .

I tredje hand öppnar vi fritt med fyrkortsfärger, viss försiktighet tillrådes dock. På tvåläget öppnar vi i princip som ostört.

1  $\diamond$  11-21 hp. Kan vara på tre kort om under 15 hp och bal med klöver. Återbudet 1 NT visar *fortfarande* klöver enligt systemet. Med balanserad hand passar man ev. på svaret 1  $\heartsuit$ .

1 NT 15-17 hp, som vanligt.

2  $\clubsuit$  5+ klöver, 9-17 hp, obalanserad.

2  $\diamond$  Som i första/andra hand, starkt med ruter, balanserat, eller 4441 med fyrkorts ruter. Eller svaga två i hjärter.

2  $\heartsuit$  4-4 i hö, kort ruter, 9-17 hp.

2  $\spadesuit$  Svag tvåöppning i spader.

2 NT Lågfärgerna 8-17 hp.

Fortsatt budgivning är naivt naturlig (men enligt standard), men 2-över-1 lovar minst tvåstöd förutom färgen man bjöd, hopp är minisplinter med fyrstöd och max.

1  $\heartsuit$ -1 NT = högst tre spader.

1  $\heartsuit$ -1  $\spadesuit$  = 4+ spader, dvs *Kaplan interchange* utgår (öppnaren vill kunna passa på allt!).

Högre öppningsbud är spärr (som vanligt).

### 8.4 Fjärdehandsbudgivning

Här behandlas andra öppningsbud än 1  $\clubsuit$ .

I fjärde hand är vi striktare än i tredje hand. Enöppningar visar ca 13+ hp, femkortsfärg, sangöppningen visar 15-17 hp, balanserad. Fortsättningar som i första och andra hand, även 1  $\heartsuit$ -1 NT = 5+ spader. Dock: minisplinter och 2-över-1, som i tredje hand.

Tvåöppningarna är som i tredje hand, men mer konstruktiva: Man ska ha hopp om hemgång i de kontrakt man kan hamna i.

Vi får samla mer erfarenhet innan vi slutgiltigt definierar uppföljningar. Tills vidare gäller "naivt naturligt".

# Kapitel 9

## Försvarsbudgivning

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

### 9.1 Allmänna principer

“Scrambling” 2 NT

Bra 3♣♦ och dåliga 2 NT

### 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 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.

#### 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 ♠)–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.

## 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

Vi spelar med *Fishbeins* försvar mot specifikt spärröppningen 3 ♣: *Dubbelt* är straffdubbling och 3 ♦ är en UD med primärt intresse i högfärgerna.

Observera att Fishbein *inte* gäller i balanseringsläge, dvs (3 ♣) – pass – (pass) – D är UD och 3 ♦ är naturligt.

Annars normala UD. 3 NT är “to play”.

## 9.6 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.

## 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 andra-kontroll 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*, dvs är essfrågan. (Kickback är ett avslutat kapitel för tillfället.)

### 10.3 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".