

Hyper Standard

Göran Broström

Version 1.0.2
23 maj 2025

Innehåll

1	Förord	1
1.1	Nyheter	1
1	Inledning	2
1.1	Några allmänna principer	2
1.2	Öppningsbud, en översikt	3
2	Balanserade händer	5
2.1	Sangbudgivning	5
2.2	Efter naturliga 2 sang	12
3	Klöveröppningen	14
3.1	Strategi	14
3.2	Svarsbud	16
3.3	Störd klöveröppning	17
3.4	1 klöver – 1 ruter	18
3.5	1 klöver – 1 hjärter	20
3.6	1 klöver – 1 spader	20
3.7	1 klöver – 1 sang	20
3.8	1 klöver – 2 klöver	20
3.9	1 klöver – 2 ruter	20
3.10	1 klöver – 2 hjärter	21
3.11	1 klöver – 2 spader	21
3.12	1 klöver – 2 sang	21
4	Ruteröppningen	22
4.1	Störd ruteröppning	22
4.2	XY-sang	23
5	Högfärgsöppningarna	24
5.1	Svarsbud	24
5.2	Störd spaderöppning	25
5.3	Störd hjärteröppning	25

5.4	Trumfstöd	26
5.5	Gazilli	27
6	Störda enöppningar	30
6.1	Inledning	30
6.2	Störd klöveröppning	31
6.3	Störd ruteröppning	32
6.4	Störd hjärteröppning	33
6.5	Störd spaderöppning	34
6.6	Högre inkliv	34
7	Tvåöppningarna	35
7.1	Öppningsbudet 2 klöver	35
7.2	Öppningsbudet 2 ruter	36
7.3	Öppningsbudet 2 hjärter	38
7.4	Öppningsbudet 2 spader	38
8	Försvarsbudgivning	39
8.1	Allmänna principer	39
8.2	Inkliv	39
8.3	Sangförsvar	40
8.4	Försvar mot svaga tvåöppningar	41
8.5	Försvar mot svaga treöppningar	41
8.6	Försvar mot Multi 2 ruter	41
8.7	Försvar mot stark klöver	41
8.8	Försvar mot dubbeltydig klöver.	41
9	Slambudgivning	42
9.1	Kontrollbud	42
9.2	Essfråga	42
9.3	Fria fem sang	42

Kapitel 1

Förord

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

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

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

1.1 Nyheter

Här presenteras uppdateringar med nya versioner efter Version 1.0, som lanserades den 12 maj 2025.

Kapitel 1

Inledning

1.1 Några allmänna principer

1.1.1 Symboler i text

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

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

1♣♦♥♠ Färgbud på enläget.

3♣♦ Lågfärgsbud på treläget.

2♥♠ Högfärgsbud på tvåläget.

1 NT 1 sang.

4441 Marmicfördelning med godtycklig singelton.

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

1.1.2 Kortvärdering

Vi använder huvudsakligen Milton Works poängsättning för honnörer, alltså skalan 4-3-2-1 för Ess-Kung-Dam-Knekt som utgångspunkt när vi värderar händers styrka. Det är också vad som gäller i de poänggränser som anges i det här dokumentet. Sen är det upp till vars och ens eget omdöme att göra justeringar.

Med starka obalanserade händer kompletterar vi med att ange *saknade poäng*, eller *missing points (mp)*. För en introduktion till mp-beräkningen, se Alvar Stenbergs artikel i *Svensk Bridge* från 1964. En kopia finns att hämta på <https://goranbrostrom.se/bridge/system/invit.pdf>.

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

Svararens fjärde färg på treläget är *naturligt* och *krav*. Till exempel, efter 1♥-1♠; 2♦ så visar 3♣ femfem i svart och starka kort. "Fjärdefärgkravet" simuleras med 2♠, som inte lovar mer än fyra spader och är krav för en rond.

Det finns precis en annan sekvens med samma simulering: 1♦-1♠; 2♣-2♠, som inte heller lovar mer än fyra spader och är krav för en rond. Orsaken är att man vill att i sekvensen 1♦-1♠; 2♣-2♥ hjärterbudet ska vara *naturligt och okrav, passbart*.

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*.

1.2 Öppningsbud, en översikt

1♣ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 13+ mp, övre gräns är krav till utgång (se öppningsbuden 2♣♦).

1♦ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 13+ mp. Med 12 mp eller mindre öppnas med 2♦.

1♥♠ 13+ mp eller 15–17 hp om balanserad, minst fyrkortsfärg.

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

2♣ Dubbeltydigt:

- 18–21 hp balanserad.
- Krav till utgång (12- mp) med obalanserad hand där ruter *inte* är längsta färg (se öppningsbudet 2♦).

2♦ Trippeltydigt:

- Sexkorts högfärg, 6–9 hp.
- Balanserad 25+ hp. Krav till utgång.
- Stark tvåöppning i ruter, 12- mp. Krav till utgång.

2 ♥♠ 10–13 hp, bra sexkortsfärg.

2 NT 22–24 hp, balanserad.

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

3 NT Bra (“klassisk”) högfärgsspärr. Något sidokort.

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

Kapitel 2

Balanserade händer

Öppnaren visar balanserad hand på följande sätt:

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

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

2.1 Sangbudgivning

Vidtar efter öppning med 1 NT. Även efter sanginkliv.

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

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

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

-2♠ Dubbeltydigt:

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

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

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

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

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

-3NT Slutbud.

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

-4♥♠ Slutbud.

-4NT Kvantitativt med 4333.

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 2NT och 3♣. På de tre första svaren betyder 2NT, 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.

2NT visar maximum, dubbelspader.

3♣♦, 3♥♠ är invitbud med trekortsstöd.

-2NT Överföring till 3♣, varefter pass är avlägg, ny färg splinter, 3NT mild slaminvit med 5(6)-3-3(2)-2, lång klöver.

- 3♣ Överföring till 3♦, varefter pass är avlägg, ny färg splinter, 3NT mild slaminvit med 5(6)-3-3(2)-2, lång ruter.
- 3♦ lågfärgsfråga (med slamintresse), Lissabonsvar:
 - 3♥ 4-5 klöver.
 - 3♠ 4-5 ruter.
 - 3NT 4-4 i lågfärgerna.
 - 4♣♦ maximum, femkortsfärg.
- 3♥ Utgångsinvit med 5-5 i högfärgerna.
- 3♠ Krav med 5-5 i högfärgerna.
- 3NT Slutbud.
- 4♣♦ Renons, stark slaminvit med 5-5 i högfärgerna.
- 4♥♠ Slutbud (6-4 eller 4-6 i högfärgerna).
- 4NT Kvantitativt.

2♥ Fyrkorts hjärter, förnekar fyrkorts spader.

- 2♠ Visar fem spader och invit. Svar: pass med min, 2NT med dubbelspader och max, 3♣♦3♥ positiv invit och trekorts spader, 3♠ invit och trekorts spader.
- 2NT Ber öppnaren bjuda 3♣, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3♦3♥♠ kortfärg med 5+ klöver.
 - 3NT Mild slaminvit med 5-6 klöver.
- 3♣ Ber öppnaren bjuda 3♦, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3♥♠4♣ Kortfärg med 5+ ruter.
 - 3NT Mild slaminvit med 5-6 ruter.
- 3♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.
- 3♥ Naturlig invit.
- 3♠ Någon singel eller renons, *hjärterstöd*.
- 3NT Slutbud.
- 4♣♦ Äkta kontroll, *hjärterstöd*.
- 4♥ Slutbud.
- 4NT Kvantitativt.

2♠ Fyrkorts spader, förnekar fyrkorts hjärter.

- 2NT Ber öppnaren bjuda 3♣, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3♦,3♥♠ Kortfärg med 5+ klöver.
 - 3NT Mild slaminvit med 5-6 klöver.
- 3♣ Ber öppnaren bjuda 3♦, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3♥♠, 4♣ kortfärg med 5+ ruter.
 - 3NT Mild slaminvit med 5-6 ruter.
- 3♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.
- 3♥ Någon singel eller renons, *spaderstöd*.
- 3♠ Naturlig invit.
- 3NT Slutbud.
- 4♣♦ 4♥ Äkta kontroll, *spaderstöd*.
- 4♠ Slutbud.

-4NT Kvantitativt.

2NT Bägge högfärgerna, minimum.

-3♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.

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

-3♠ Minst femkorts ruter, slaminvit.

3NT Slutbud.

-4♥♠ Slutbud. 4NT kvantitativt invit.

3♣ Bägge högfärgerna, maximum.

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

-3♠ Minst femkorts ruter, slaminvit.

3NT Slutbud.

-4♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.

-4♥♠ Slutbud. 4NT kvantitativt invit.

2.1.3 1 sang – 2 ruter

Lovar minst fyrcortshjärter, eventuellt med fyrcorts 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 fyrcorts 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 fyrcorts spader. Passbart.

3♣ 2-3 spader, maximum, svag ruter.

3♦ 2-3 spader, maximum, svag klöver.

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

3♠ Fyrcortsstöd, minimum.

3NT 3-2 i högfärgerna, maximum.

4♠ Fyrcortsstöd, maximum.

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

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

2.1.4 1 sang – 2 hjärter

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

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 spader

- 2NT Naturlig 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.
- 3NT Slutbud, fyrkorts spader.
- 4♣♦, 4♥ Singel, sexkorts spader, mild slaminvit.

2.1.5 1 sang – 2 spader

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

Fortsatt budgivning efter svaret 2 sang

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

Fortsatt budgivning efter svaren 3 i lågfärg

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

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 singelton och kräver till utgång.

2.1.8 1 sang – 3 ruter

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

3♥ Singelfråga, ingen fyrkorts högfärg.

-3♠ Singelklöver.

-3NT Singelruter, passbart.

-4♣♦ Singel i andra lågfärgen, slamintresse.

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. Krav till utgång.

1 sang – 3 hjärter

3♠ Fyr- eller femkortsstöd, bra kort.

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

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

Överbud i visad färg femkorts högfärg utan håll.

Sangöppningen dubblas

-pass Förslag att spela 1NT dubblat.

-RD Ta hand om!

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

RD med röda färgerna ("rödubbelt"),

2♦ med hårda färgerna (♠♦), eller

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

-2♦ Avlägg, eller bägge högfärgerna.

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

-2NT Utgångs krav, obalanserad.

-Färg på treläget Spärr.

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

2.2 Efter naturliga 2 sang

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

2.2.1 Svartsbud

- 3 ♣ Högfärsfråga.
- 3 ♦ Lovar minst femkorts hjärter, förnekar fyrcorts spader.
- 3 ♥ Lovar minst femkorts spader, förnekar fyrcorts 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 ♥ Fyrcorts hjärter, kan ha fyra spader.
 - 3 ♠ Fyrcortsfärg.
 - 3 NT *Hjärterstöd*, slaminvit¹.
 - 4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.
- 3 ♠ Fyrcortsfärg, förnekar fyrcorts hjärter.
 - 3 NT Slutbud².
 - 4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.
 - 4 ♥ *Spaderstöd*, slaminvit. Lovar ej kontroll.

Observera att om svararen vill slaminvitiera 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 fyrcortsstöd) 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 fyrcortsfärg med slaminvit. Ny *högfärg* är konventionell slaminvit med sexkortsfärg (i första högfärgen förstås!). 4 NT visar 5-3-3-2 och är slaminvit.

¹Varför bjöd man 3 ♣ annars?

²Svararen har fyrcorts hjärter.

2.2.4 2 sang – 3 spader

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

4 ♣♦, 4 ♥♠ Femkortsfärg.

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

2.2.5 2 sang – 4 klöver

Fem klöver och fyra ruter.

4 ♦ Ruterstöd.

4 ♥♠ Klöverstöd.

4 NT Dålig anpassning.

2.2.6 2 sang – 4 ruter

Fem ruter och fyra klöver.

4 ♥ Klöverstöd.

4 ♠ Ruterstöd.

4 NT Dålig anpassning.

Kapitel 3

Klöveröppningen

Öppningsbudet $1\clubsuit$ lovar minst fyra klöver och 15–17 hp om balanserad ($3=3=3=4$ eller femkorts klöver) eller en obalanserad hand med klöver som längsta färg, ca 22–13 mp (11–21 hp).

3.1 Strategi

Bygger till stor del på *överföring*, i samma anda som i system där klöveröppningen visar balanserad hand eller klöver. Gentemot dessa system har vi fördelen att öppnaren alltid har minst fyra klöver, även när handen är balanserad, det förenklar svarsstrukturen.

3.1.1 Fördelar med överföringsstrategin

Fördelen med svararens överföring är att man oftare kan välja att låta öppnaren vara spelförare, som regel har ju öppnaren den starkare handen.

Tydligast är det när svararen har en högfärg, och öppnaren blir intresserad av färgen. Definitivt med fyrkortsstöd, med även med trekortsstöd kan det vara läge att ta hand om (den eventuella) spelföringen genom att helt enkelt acceptera överföringen.

För att vara konkret, antag att den ostörda budgivningen börjar $1\clubsuit - 1\diamond$. Jämfört med den "naturliga" starten av budgivningen, $1\clubsuit - 1\heartsuit$, så har öppnaren i och med överföringen fått ett extra bud, $1\heartsuit$, att laborera med för sitt andra bud.

Frågan är hur den extra möjligheten bäst ska utnyttjas. En simpel utgångspunkt är att till att börja med bortse från den extra möjligheten och fortsätta som om svaret i själva verket var $1\heartsuit$. Sen hittar man svagheten i det systemet och funderar på hur extrabudet kan avhjälpa den.

En idé är att ta fasta på att syftet med överföring är att slippa spelföringen i hjärterkontrakt. Öppnaren bör alltså snarast bjuda *hjärter* med fyrstöd, och kanske också med trestöd.

Så, återbud efter 1♣ – 1♦:

- 1♥ Trestöd, svag enkel höjning eller stark invit (krav) till utgång. Notera att 1NT kan innehålla trestöd, men annars går alla trestödshänder via 1♥.
- 1NT 15–17 hp, balanserad, 2–3 hjärter. Notera också att då är klöver den enda färgen på fyra eller fem kort.
- 2NT Högst 2 hjärter och stark med 6+ klöver.
- 3♦ Stark med fyrstöd, men *du* ska vara spelförare!

Och, återbud efter 1♣ – 1♥:

- 1♠ Trestöd, svag enkel höjning eller stark invit (krav) till utgång. Notera att 1NT kan innehålla trestöd, men annars går alla trestödshänder via 1♠.
- 1NT 15–17 hp, balanserad, 2–3 spader. Notera också att då är klöver den enda färgen på fyra eller fem kort.
- 2NT Högst 2 spader och stark med 6+ klöver.
- 3♥ Stark med fyrstöd, men *du* ska vara spelförare!

Resten naturligt som om utan överföring.

3.1.2 Nackdel med överföringsstrategin

En liten negativ effekt av överföringsstrategin är att *ruterfärgen och ruterkontrakt* kommer lite på mellanhand. Säg att svarshanden har en *fyrkorts högfärg* och minst fyrkorts *ruter*. I vilken ordning färgerna ska visas efter en klöveröppning beror på ruterens längd, men också på handens styrka:

Lika längd Överför till högfärgen.

Sexkorts ruter Bjud 1♠.

Femkorts ruter och svagare än invit (10- hp) Överför till högfärgen.

Femkorts ruter och minst invit (11+ hp) Bjud 1♠.

3.1.3 Efter 1 klöver – 1 ruter; 1 hjärter

Öppnaren har accepterat överföringen och därmed visat exakt trestöd och en obalanserad eller halvb balanserad hand, men styrkan kan variera stort. Notera också att man kan dra slutsatsen att öppnaren har minst femkorts klöver.

Svararen måste med 5+ hjärter kunna förmedla den uppgiften och samtidigt beskriva ambitionsnivån. Med minimum, ca 6–9 hp, duger en enkel höjning, 2♥, och med något bättre kan man använda buden 2♠, 3♦ och 3♥ som inviter av varierande styrka. Med fyrkorts spader bjuder svararen 1♠, som inte får avpassas. Så, fortsättningen efter återbudet 1♥ kan se ut så här:

–1♠ 4 spader, 4+ hjärter, lovar ingen extra styrka men får inte avpassas.

- 1 NT Fyra hjärter, 4+ ruter, ca 6–9 hp.
- 2 ♣ Fyra hjärter, 6–9 hp, minst trestöd i klöver.
- 2 ♦ Förnyad överföring lovar femkorts hjärter, minst svag invit.
- 2 ♥ Femkortsfärg, svagt.
- 2 ♠, 3 ♦ 5+ hjärter, positiv invit.
- 2 NT Naturlig invit.
- 3 ♣ Invit, ca 4–4 i hjärter/klöver.
- 3 ♥ 5+ hjärter, invit.
- 3 ♠, 4 ♦ Splinter.
- 4 ♣ 5+ hjärter, klöverhonnör(er).

3.1.4 Efter 1 klöver – 1 hjärter; 1 spader

Principer analoga med de som råder efter att svararen visade hjärterfärg. Så efter 1 ♠ gäller

- 1 NT Fyra spader, 4+ ruter, ca 6–9 hp.
- 2 ♣ Fyra spader, 6–9 hp, minst trestöd i klöver.
- 2 ♦ Fem spader, fyra hjärter, obegränsat.
- 2 ♥ Förnyad överföring lovar 5+ spader, minst svag invit, *förnekar fyrkorts hjärter*.
- 2 ♠ Femkortsfärg, svagt.
- 2 NT Naturlig invit.
- 3 ♣ Invit, ca 4–4 i spader/klöver.
- 3 ♦♥ 5+ spader, positiv invit.
- 3 ♠ 5+ spader, invit.
- 4 ♦♥ Splinter.
- 4 ♣ 5+ spader, klöverhonnör(er).

Notera att sekvenserna 1 ♣–1 ♦♥; 1 ♥♠–1 NT lovar 4+ *ruter* är ren matematik: 1 NT garanterar högst sju högfärgskort (exakt fyra i den visade färgen, och högst tre i den andra högfärgen), och med minst tre klöver bjuder man 2 ♣ i stället för 1 NT. Kan ha den lilla nackdelen att man ibland får spela 2 ♣ i stället för 1 NT med 5–3 i klöver (partävling!?).

3.2 Svartsbud

I ostörd budgivning är svartsbuden följande.

- 1 ♦ 4+ hjärter, 5+ hp. Längre ruter kan finnas om ej så stark hand.
- 1 ♥ 4+ spader, 5+ hp. Längre ruter kan finnas om ej så stark hand.
- 1 ♠ 4+ ruter, 5+ hp. Fyrkorts högfärg kan finnas om svararen har styrka för utgångsinvit.
- 1 NT 9+ hp, fyrkorts klöverstöd, krav. Se också svaret 2 ♠.

- 2♣ Svag höjning, 3+ klöver, 5-8 hp.
- 2♦ 6+ hj, 5-9 eller 13+ hp.
- 2♥ 6+ spader, 5-9 eller 13+ hp.
- 2♠ 4+ klöver, obalanserat utgångskrav.
- 2NT 11-13 hp, balanserad utan högfärg, typiskt 3-3-3(4)-4(3) med honnörer i alla färger. Passbart.
- 3♣ 4+ klöver, obalanserad, ca 8-10 hp.
- 3♦ Splinter.
- 3♥♠ Splinter.

3.3 Störd klöveröppning

Efter enkla inkliv och *UD* på öppningen 1♣ gäller fortfarande överföringsprincipen med vissa nödvändiga modifieringar. Framförallt måste man snabbt hitta en gemensam grund att stå på om det blir konkurrensbudgivning.

En fråga är hur man ska agera med klöverstöd och en högfärg att visa; vilket har högst prioritet? Beror förmodligen på styrka, har man till mer än ett bud? Idealet är att hitta bud som visar båda, som till exempel den gamla sekvensen 1♣-2♥♠: Fyrstöd och fyrkortsfärg, invitstyrka.

Efter inklivet 1♦ ersätter *Dubbelt* svaret 1♦, och fortsättningen blir nästan som ostört, bortsett från att svaret 1♠ nu blir en begäran om 1NT snarare än att visa ruterfärg.

3.3.1 1 klöver – (Dubbelt)

Efter 1♣-(D) bjuder svararen

- RD 10+ hp, ofta dubbelklöver.
- 1♦ 5+ hp, minst fyrkorts hjärter.
- 1♥ 5+ hp, minst fyrkorts spader.
- 1♠ 6+ hp, minst fyrkorts ruter.
- 1NT 4+ klöver, 9+ hp.
- 2♣ Svag höjning, 5-8 hp. Minst trestöd.
- 2♦♥ 6+ i färgen över, 5-9 eller 11+ hp.
- 2♠ balanserad utgångsinvit, få sangen på rätt hand.
- 2NT Klöverstöd, obalanserad utgångsinvit.

3.3.2 1 klöver – (1 ruter)

Svarsbud:

- D 5+ hp, minst fyrkorts hjärter.
- 1♥ 5+ hp, minst fyrkorts spader.
- 1♠ balanserad typ, vill få partner att bjuda sang.

- 1 NT 4+ klöver, 9+ hp.
- 2 ♣ Svag höjning, 5–8 hp. Minst trestöd.
- 2 ♦♥ 6+ i färgen över, 5–9 eller 11+ hp.
- 2 ♠ balanserad utgångsinvit, få sangen på rätt hand.
- 2 NT Klöverstöd, obalanserad utgångsinvit.

3.3.3 1 klöver – (1 hjärter)

Svarsbud:

- **Dubbelt** Normalt 4+ spader, men kan i nödfall göras med tre kort.
- 1 ♠ “Sangöverföring.”
- 1 NT 6–10 hp, 3+ klöverstöd.
- 2 ♣ 9+ hp, 5+ ruter.
- 2 ♦ 5–9 eller 11+ hp, 6+ i spader.
- 2 ♥ Stark klöverhöjning,
- 2 ♠ 4–4 i spader och klöver, invitstyrka.

3.3.4 1 klöver – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1 ♥, svarsbud:

- D** 5+ hp, 4–5 kort i hjärter. Kan i nödfall göras med tre kort.
- 1 NT 6–10 hp, 3+ klöverstöd.
- 2 ♣ 9+ hp, 5+ ruter.
- 2 ♦ 5–9 eller 13+ hp, 6+ hjärter.
- 2 ♥ 4–4 i hjärter och klöver, invitstyrka.
- 2 ♠ Stark klöverhöjning.

3.4 1 klöver – 1 ruter

Visar alltså 4+ hjärter, 5+ hp. Öppnaren bjuder

- 1 ♥ Exakt trekorts hjärter och minst femkorts klöver i en obalanserad hand, obegränsad styrka. Krav.
- 1 ♠ 4+ spader, obalanserad, 5+ klöver eller 4-1-4-4. Får ej avpassas, kan vara starkt.
- 1 NT 15–17 hp, balanserad. Kan innehålla trestöd.
- 2 ♣ Naturligt, passbart. Minst femkortsfärg, förnekar fyrkorts spader och trekorts hjärter, ca 11–16 hp.
- 2 ♦ Naturlig reverse, ca 17+ hp.
- 2 ♥ Enkelhöjning, obalanserad, fyrstöd.
- 2 ♠ Naturlig reverse, ca 17+, utan trekorts hjärterstöd.

2NT Ca 17+ hp, ensidig klöver. Håll i spader och ruter.

3♣ 16–18 hp, stark sexkorts klöver. Passbart.

3♦ Krav till utgång med fyrekorts hjärterstöd, önskar svararen som spelförare.

3♥ ca 16–19 hp (obalanserad) med fyrekortsstöd, stark invit.

3♠, 4♦ Splinter, hjärterstöd.

3.4.1 1 klöver – 1 ruter; 1 hjärter

–1♠ Fyra spader, lovar inte mer än fyra hjärter. Kan vara starkt, inte passbart.

–1NT 6–9 hp.

–2♣ XY: Öh bjuder 2♦, som kan avpassas, annars naturlig budgivning med in-
vitstyrka.

–2♦ Artificiellt krav till utgång.

–2♥ 6+ hjärter, 10–12 hp.

–2NT Naturlig balanserad invit.

–3♦ Invit med fyra hjärter och längre ruter. Avlägg, se 1♣–1♦; 1♥–2♣.

–3♥ “Fördelningsinvit” (spärrinvit).

–3♠, –4♣♦ Splinter, 6+ hjärter.

3NT Slutbud.

3.4.2 1 klöver – 1 ruter; 1 spader

Fyra spader och minst lika lång klöver, högst dubbehjärter. Naturlig fortsättning.

3.4.3 1 klöver – 1 ruter; 1NT

Visar alltså 15–17 hp och balanserad med klöver som enda färg med fyra eller fem kort. Man kan tycka att vi som svarare borde ha lätt att hantera situationen med en så väldefinierad partner, men det finns ett par hinder i vägen: (i) Har partnern två eller tre hjärter, (ii) vi vill att partnern ska vara spelförare i ett eventuellt hjärterkontrakt, (iii) vi vill kunna lägga av, invitera och kräva, och (iv) med ruter/hjärterhand vill vi förmedla vilken färg som är längst. Så, ett förslag till fortsatt budgivning inkluderar (a) en variant av XY-sang, (b) direkt visa tvåfärgshänder utan klöver, och (c) visa klöverstöd.

Svararens andra bud och fortsättning:

–pass Med lämplig hand utan ambitioner.

–2♣ Kommando till 2♦ (XY). Vi kan passa, höja till 3♦ med längre ruter än hjärter som en invit.

–2♦ Stark invit till utgång, öppnaren bjuder 2♥ med trekorts, annars 2NT eller 2♠ med max.

- 2♥ Avlägg, ofta femkorts hjärter.
- 2♠ Utgångskrav, 5+ hjärter och spader.
- 2NT Naturlig invit.
- 3♣ Avlägg.
- 3♦ 5-5 i rött, utgångskrav.
- 4♦ Bjud 4♥!

3.5 1 klöver – 1 hjärter

Analogt med 1♣-1♦. Öppnaren bjuder

- 1♠ med exakt trekorts spader.
- 1NT 15-17 hp balanserad, två eller tre spader.

3.6 1 klöver – 1 spader

3.6.1 Fortsatt budgivning

Efter inledningen 1♣-1♠:

1NT 15-17 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.
- 2NT 17-19 hp, balanserad.

3.7 1 klöver – 1 sang

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

3.8 1 klöver – 2 klöver

5-8 hp, 3+ klöver.

3.9 1 klöver – 2 ruter

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

3.10 1 klöver – 2 hjärter

Analogt med 1♣–2♦ men med spader.

3.11 1 klöver – 2 spader

Stark utgångsinvit med minst fyrkorts klöverstöd.

3.12 1 klöver – 2 sang

Balanserad utgångsinvit.

Kapitel 4

Ruteröppningen

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

Svarsbud:

- pass 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.
- 1 ♥♠ Naturligt, 6+, se också svaret 2 ♦♥.
- 1 NT Ca 6–12 hp, *krav*.
- 2 ♣ Dubbeltydigt:
 - enkel höjning, ca 6–9 hp.
 - normal 2-över-1 med 4+ klöver, ca 13+ hp.
- 2 ♦♥ Lovar 6+ kort i färgen *över*, 5–8 eller 12+ hp.
- 2 ♠ 4+ ruterstöd, minst invitstyrka.
- 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 Störd ruteröppning

4.1.1 1 ruter – (Dubbelt)

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

- pass Svagt, eller typ typ 4-4-4-1, 9+ hp.
- RD Balanserad, dubbelruter, 8+ hp.
- 1 ♥ 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1 ♠ 4+ spader, 6+ hp.
- 1 NT Undviks!

- 2♣ (3)4+ ruterstöd, 5–10 hp eller stark med klöver. Som ostört.
- 2♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2♥ 6++ spader, 8+ hp.
- 2♠ 4+ ruter, minst invit.
- 3♦ 4+ stöd, 5–10 hp, god spelstyrka.

4.1.2 1 ruter – (1 hjärter)

Svarsbud:

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

4.1.3 1 ruter – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1♥, svarsbud:

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

4.2 XY-sang

1♦ – 1♥♠; 1NT 15–17 hp, balanserad.

- 2♣ Kommando till 2♦. Svararen kan passa på det, men andra bud är naturliga utgångsinviter.
- 2♦ Utgångskrav, fortsatt budgivning är naturlig.
- 2♥♠, 3♣ Avlägg.

Kapitel 5

Högfärgsöppningarna

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

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

5.1 Svartsbud

Svaret 1NT är *krav* efter en högfärgsöppning och visar ca 6–12 hp. Kan innehålla trekortsstöd om svag, ca 5–7 hp, och om max, ca 9–12 hp.

5.1.1 Svar efter 1 spader

$-1NT$ (5)6–12 hp, kan innehålla tre spader om 5–7 eller 11–12 hp. Med 8–10 hp och trestöd bjuds $2♠$.

$-2♣$ 12+ hp, krav till utgång och

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

$-2♦♥$ 5+ färg.

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

$-2NT$ Minst invit med fyrstöd.

$-3♣♦3♥$ 14+ hp, minst sexkortsfärg spelbar mot dubbelton eller singelhonnör.

$-3♠$ Bra enkel höjning, mest baserat på fördelning. Minst fyrcortsstöd.

$-4♣♦$ Renons, 4+ stöd.

5.1.2 Svar efter 1 hjärter

$-1♠$ Naturligt, 6+ hp. Se dock svaren $2♣$ och $2♠$.

$-1NT$ (5)6–12 hp, kan innehålla tre hjärter om 5–7 eller 11–12 hp. Med 8–10 hp och trestöd bjuds $2♥$.

$-2♣$ 12+ hp, krav till utgång och

- 5+ klöver, eller
 - balanserad utan bra femkortsfärg (4-1-4-4 tillåtet).
- 2 ♦ 5+ färg.
- 2 ♥ 6–10 med fyrstöd, någon poäng starkare om trestöd.
- 2 ♠ *Kanske sexkorts spader, 5–8 eller 12+ hp?*
- 2 NT Minst invit med fyrstöd.
- 3 ♣♦ 14+ hp, minst sexkortsfärg spelbar mot dubbelton eller singelhonnör.
- 3 ♥ Bra enkel höjning, mest baserat på fördelning. Minst fyrkortsstöd.
- 3 ♠4 ♣♦ Renons, 4+ stöd.

5.2 Störd spaderöppning

5.2.1 1 spader – (Dubbelt)

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

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

5.3 Störd hjärteröppning

5.3.1 1 hjärter – (Dubbelt)

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

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

5.3.2 1 hjärter – (1 spader)

Svarsbud:

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

5.4 Trumfstöd

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

5.4.1 Stenbergs 2 sang

Lovar minst fyrkortsstöd och 11+ stödpoäng. Svar på 1 ♥♠ – 2 NT:

3 ♣ Min, ca 11–14 hp (5+ öppningsfärg).

- 3 ♦ Slamintresse ändå.
- 3 **öppningsfärg** Avlägg.
- ny färg 5–5, slaminvit.

3 ♦ 15+ hp, ingen extrem fördelning. Kan innebära fyrkorts öppningsfärg om 15–17 balanserad.

- 3 **öppningsfärg** Min, nöjd med utgång.
- ny färg 4+, slaminvit med gubbe, singel på fyrtricksnivån.
- 3 NT Slamintresse, ingen bjudbar singel.

3 i **öppningsfärgen** Passbart.

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

3 NT 15–16 hp, balanserad, typ 4-3-3-3, spridda honnörer. Passbart.

4 ♣♦ Tvåfärgshand.

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

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

5.4.2 Övriga trumfstödssvar

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

Notera alltså att dubbelhöjningen är inte ren spärr, utan en god enkelhöjning baserad på fördelning.

5.5 Gazilli

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

5.5.1 Efter 1 hjärter – 1 spader

Återbudet 2♣ visar tillägg och

- 14+ hp och tre spader.
- 6+ hjärter och 14+ hp eller
- 5+ hjärter och minst fyrkorts sidofärg, 16+ hp.

Återbudet 2♥ visar 4+ klöver och 11–16 hp, medan återbudet 1 NT visar balanserad 15–17 hp, som vanligt.

1 hjärter – 1 spader, 2 klöver

Svararen bjuder

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

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

- 2♥ Ej krav, ca 14–16 hp.
- 2♠ 14+ hp, trestöd, krav.
- 2 NT 16+ hp, balanserad, krav.
- 3♣♦ 5–5, utgångskrav.
- 3♥ 6+ hjärter, utgångskrav.
- 3♠4♣♦ Renons, hjärter är trumf.
- 3 NT Slutbud, förslag.

5.5.2 Efter 1 hjärter – 1 sang

Återbudet 2♣ visar tillägg och

- 6+ hjärter och 14+ hp eller
- 5+ hjärter och minst fyrkorts sidofärg, 16+ hp eller
- 4+ hjärter och 15–17 hp, balanserad.

1 hjärter – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2♦ 9–12 hp, alla fördelningar.
- 2♥ Negativt, max trestöd.
- 2♠ 5–8 hp, 5(4)–4(5) i lågfärgerna.
- 2NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.
- 3♣♦ Lång färg, 5–8 hp.
- 3♥ trestöd, 5–8 hp, trevlig.

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

- 2♥ 14–16 hp, 6+ hjärter.
- 2♠ Utgångskrav.
- 2NT 15–17 hp, balanserad. Avpassas sällan.
- 3♣♦ 5–5, utgångskrav.
- 3♥ 6+ hjärter, utgångskrav.
- 3NT Slutbud, förslag.
- 4♣♦4♠ Renons, hjärter är trumf.

5.5.3 Efter 1 spader – 1 sang

Återbudet 2♣ visar tillägg och

- 6+ spader och 14+ hp eller
- 5+ spader och minst fyrkorts sidofärg, 16+ hp eller
- 4–5 spader och 15–17 hp, balanserad.

1 spader – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2♦ 9–12 hp, alla fördelningar.
- 2♥ 5+ hjärter, 6–8 hp.
- 2♠ Negativt, 2–3 spader.
- 2NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.
- 3♣♦3♥ Lång färg, 5–8 hp.

-3♠ trestöd, 5-8 hp, trevlig.

Fortsatt budgivning efter 2♦:

2♥ 14+ hp, 3+ hjärter.

2♠ 14-16 hp, passbart.

2NT 15-17 hp, balanserad.

3♣♦ 5-5, utgångskrav

3♥ 5-5 i högfärgerna, utgångskrav.

3♠ 6+ spader, utgångskrav.

3NT Slutbud, förslag.

4♣♦4♥ Renons, spader är trumf.

Kapitel 6

Störda enöppningar

Gäller öppningsbudet i färg, inte 1 NT.

6.1 Inledning

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

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

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

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

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

Vad gäller överförings svar så fungerar de bara efter öppningen 1♣.

6.2 Störd klöveröppning

Efter enkla inkliv och *UD* på öppningen $1\clubsuit$ gäller fortfarande överföringsprincipen med vissa nödvändiga modifieringar. Framförallt måste man snabbt hitta en gemensam grund att stå på om det blir konkurrensbudgivning.

En fråga är hur man ska agera med klöverstöd och en högfärg att visa; vilket har högst prioritet? Beror förmodligen på styrka, har man till mer än ett bud? Idealet är att hitta bud som visar båda, som till exempel den gamla sekvensen $1\clubsuit-2\heartsuit\spadesuit$: Fyrstöd och fyrkortsfärg, invitstyrka.

Efter inklivet $1\diamondsuit$ ersätter *Dubbelt* svaret $1\diamondsuit$, och fortsättningen blir nästan som ostört, bortsett från att svaret $1\spadesuit$ nu blir en begäran om 1NT snarare än att visa ruterfärg.

6.2.1 1 klöver – (Dubbelt)

Efter $1\clubsuit$ -(D) bjuder svararen

- RD 10+ hp, ofta dubbelklöver.
- $1\diamondsuit$ 5+ hp, minst fyrkorts hjärter.
- $1\heartsuit$ 5+ hp, minst fyrkorts spader.
- $1\spadesuit$ 6+ hp, minst fyrkorts ruter.
- 1NT 4+ klöver, 9+ hp.
- $2\clubsuit$ Svag höjning, 5-8 hp. Minst trestöd.
- $2\diamondsuit\heartsuit$ 6+ i färgen över, 5-9 eller 11+ hp.
- $2\spadesuit$ balanserad utgångsinvit, få sangen på rätt hand.
- 2NT Klöverstöd, obalanserad utgångsinvit.

6.2.2 1 klöver – (1 ruter)

Svarsbud:

- D 5+ hp, minst fyrkorts hjärter.
- $1\heartsuit$ 5+ hp, minst fyrkorts spader.
- $1\spadesuit$ balanserad typ, vill få partner att bjuda sang.
- 1NT 4+ klöver, 9+ hp.
- $2\clubsuit$ Svag höjning, 5-8 hp. Minst trestöd.
- $2\diamondsuit\heartsuit$ 6+ i färgen över, 5-9 eller 11+ hp.
- $2\spadesuit$ balanserad utgångsinvit, få sangen på rätt hand.
- 2NT Klöverstöd, obalanserad utgångsinvit.

6.2.3 1 klöver – (1 hjärter)

Svarsbud:

- **Dubbelt** Normalt 4+ spader, men kan i nödfall göras med tre kort.
- 1 ♠ “Sangöverföring.”
- 1 NT 6–10 hp, 3+ klöverstöd.
- 2 ♣ 9+ hp, 5+ ruter.
- 2 ♦ 5–9 eller 11+ hp, 6+ i spader.
- 2 ♥ Stark klöverhöjning,
- 2 ♠ 4–4 i spader och klöver, invitstyrka.

6.2.4 1 klöver – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1 ♥, svarsbud:

- D** 5+ hp, 4–5 kort i hjärter. Kan i nödfall göras med tre kort.
- 1 NT 6–10 hp, 3+ klöverstöd.
- 2 ♣ 9+ hp, 5+ ruter.
- 2 ♦ 5–9 eller 13+ hp, 6+ hjärter.
- 2 ♥ 4–4 i hjärter och klöver, invitstyrka.
- 2 ♠ Stark klöverhöjning.

6.3 Störd ruteröppning**6.3.1 1 ruter – (Dubbelt)**

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

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

6.3.2 1 ruter – (1 hjärter)

Svarsbud:

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

6.3.3 1 ruter – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1♥, svarsbud:

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

6.4 Störd hjärteröppning**6.4.1 1 hjärter – (Dubbelt)**

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

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

6.4.2 1 hjärter – (1 spader)

Svarsbud:

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

6.5 Störd spaderöppning

6.5.1 1 spader – (Dubbelt)

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

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

6.6 Högre inkliv

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

Kapitel 7

Tvåöppningarna

Vi har förenklat öppningsbudet 2♦ genom att stryka betydelsen *stark mar-mic* och lägga till *svag tvåöppning i spader*. Öppningsbudet blir därmed en ganska traditionell variant av *Multi 2♦*.

Öppningsbudet 2♣ utvecklas med fler beskrivna svar.

7.1 Öppningsbudet 2 klöver

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

Svar på 2♣:

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

7.1.1 2 klöver – 2 ruter

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

–2♠ Relä

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

2♠ spader, krav till utgång.

–2NT är negativt.
–**annat** naturligt, positivt.

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

3♣ Klöver, krav till utgång.

- 3♦ Negativt.
- 3♥♠ Positivt.

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

7.2 Öppningsbudet 2 ruter

Trippeltydigt,

- stark (utgångskrav) tvåöppning i ruter,
- balanserad 25+ hp eller
- svag tvåöppning i högfärg, ca 6–9 hp.

“Standard Multi” fortsättning.

Svararen utgår från att öppningen är svag med hjärter eller spader. Utan utgångsintresse svarar man med sin *sämsta* högfärg, så både 2♥ och 2♠ kan betraktas som *avslag*. Har betydelse i fortsatt budgivning när öppnaren har den starka ruterhanden.

7.2.1 Svaren 2 hjärter och 2 spader

Negativa svar, som förnekar utgångsintresse mot en svag tvåöppning. I detalj:

- 2♥ Passa eller korrigera med svag tvåöppning. Kan vara en ganska positiv hand mot en svag tvåöppning i *spader*. Öppnaren fortsätter med
 - 2NT 25+ balanserad, normal 2NT-budgivning.
 - 3♣ Enfärgad ruter eller ruter och en högfärg, högst 12 mp.
 - 3♦ 5+ ruter och 4+ klöver, högst 12 mp.
- 2♠ Lovar åtminstone tre hjärter, ofta fler. Öppnaren passar med svag tvåöppning i spader, bjuder 3♥ med svag tvåöppning i hjärter. Svararen kan ha en bra hand i ett hjärterkontrakt.

Öppnaren har ruterhanden

Med starka ruterhanden fortsätter öppnaren med 3♣♦ på svararens högfärgsavslag. Efter svaret 2♥ så betraktas 3♥ som ett negativt bud, och detsamma gäller för svaret 2♠. Det vill säga att 3♠ är ett fortsatt negativt bud.

För ett positivt svar på 3♣♦ krävs 1,5 honnörstick, dvs Kung-Dam, Kung som sämst. Exempel: Efter 2♦-2♥; 3♣ så

- 3♦ Neutralt, ruteranpassning. Ingen bra spaderfärg.
- 3♥ Negativt.
- 3♠ Positivt, minst två topphonnörer femte.

–3NT Positivt, balanserad typ, spaderhåll (hjärter?).

Och efter 2♦–2♠: 3♦ så

–3♥ Positivt, minst två topphonnörer femte.

–3♠ Negativt.

–3NT Positivt, balanserad typ, hjärterhåll (spader?).

Ett exempel med stark hand:

Syd	Nord
Q2	A73
—	J52
AKQJ82	954
AQJ98	K763

Budgivning:

Syd	Nord
2♦	2♥
3♦	4♣
4♦	4♠
4NT	5♥
7♣	pass

När Syd visar ruter plus klöver och högst 12 mp ser Nord att slam är nära, excellent klöverstöd, och spader Ess och Klöver kung raderar sju av Syds 12 mp, återstår högst 5 mp, dvs ett Ess och en Knekt eller en Kung och en Dam (till exempel). Förutsätter dock att Syd inte är renons i spader, men kom ihåg att en renons renderar två mp innan anpassning är hittad, och efter klöverstödet har Syd högst 10 mp om renons i spader. Nord täcker tre av dessa så det återstår sju, i värsta fall ett Ess och en Kung.

Nords 4♣ lovar en positiv hand, tre kontroller eller 1,5 honnörstick, vad man nu bestämmer.

När Nord förnekar hjärterkontroll med 4♠ så växer Syds hand enormt, och storslammen är bara fråga om antalet Ess, Nord har ju högst sju kort i spader plus ruter.

7.2.2 Svaret 2 sang och fortsatt budgivning

Svaret 2NT lovar utgångsintresse mot åtminstone en av de möjliga svaga högfärgshänderna. Hela tretricksnivån är avsatt för dessa händer att visa

sig, med 25+ hp sang eller utgångskrävande ruter får öppnaren pallra sig upp på fyrtricksnivån, och krav till åtminstone liten slam gäller.

Så efter 2♦–2NT är öppnarens återbud med svag tvåöppning:

3♣ Sexkorts hjärter, max.

3♦ Sexkorts spader, max.

3♥ Sexkorts hjärter, min.

3♠ Sexkorts spader, min.

3NT AKQxxx i spader eller hjärter, inga sidokontroller. Svararens 4♣ ber partnern överföra till sin färg. Andra bud lovar att svararen vet vilken högfärg svararen har. (Jämför öppningsbudet 3NT och fortsatt budgivning.)

7.2.3 Övriga svar

-3♣♦ Naturligt, krav. Naturlig fortsättning.

-3♥♠ “passa eller korrigera” med svaga händerna, naturligt annars.

Man får vara försiktig med höga svar som inte är väldefinierade för att inte sabba för partnern när hen är stark.

7.3 Öppningsbudet 2 hjärter

Budet 2♥ lovar sexkortsfärg och 10–13 hp, i fjärde hand ca 12–14 hp. Typexemplet är en jämn fördelning utan singlar eller 6-3-3-1. 6-4-fördelningar tillåts också om de inte är så välmatade så att de kan platsa under 1♠–1NT; 2♣, visandes 6-4 och 14+ hp. Dock undviks sidofärg i andra högfärgen.

Fortsatt budgivning:

2♠ Naturligt, ej passbart.

2NT Frågar efter förtydligande.

3♣ Minimum.

3♦ Maximum, ingen sidofärg värd att visas.

3♥♠ Lissabon, fyrkorts (bra) sidofärg i respektive lågfärg.

3NT AKQ i topp (alternativ betydelse: 4 kort i andra högfärgen).

7.4 Öppningsbudet 2 spader

Sexkortsfärg, ca 10–13 hp.

Se öppningsbudet 2♥ för fortsatt (analog) budgivning.

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 (“tvärtom” passar bättre med “omvänd Lebensohl”).

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 spader)– 2 ruter – (pass)

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

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

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

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

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

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

Tredje hand bjuder ny färg.

Inga överföringar längre. *Dubbelt* är negativt.

8.3 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.
- 2NT Bägge lågfärgerna.

Fortsatt budgivning bygger på *passa-eller-korrigera*, till exempel: Om partner dubblar 1NT 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 1NT-pass-pass!

8.4 Försvar mot svaga tvåöppningar

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

Lebensohl används så att direkt färgbud är svagt, medan 2NT 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. 3NT är “to play”.

8.6 Försvar mot Multi 2 ruter

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

8.7 Försvar mot stark klöver

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

Dubbelt visar *klöver*.

1NT 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 (0314)*.

9.3 Fria fem sang

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

Litteraturförteckning

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

Sakregister

Gazilli, [24](#), [27](#)

Kortvärdering, [2](#)

 Honnörspoäng, [2](#)

 Saknade poäng (mp), [2](#)

Saknade poäng, [14](#)

Störd budgivning, [17](#), [22](#), [25](#), [30–34](#)

 Absoluta dubblingar, [3](#)

XY-sang, [23](#)