

Inviterande tvåöppningar med mp

ALVAR STENBERG

Enöppningen i färg i Culbertson och liknande system omspänner ett alltför stort styrkeområde, vilket lätt resulterar i missade utgångar och slammar. I denna artikel redogöres för hur man kan avhjälpa den bristen genom att införliva s k inviterande tvåöppningar i sitt system. Engelsmännen i sitt Acolsystem och fransmännen i sitt Canapé använder sig av likartade tvåöppningar med stor framgång. Vidare presenteras en av författaren konstruerad metod att värdera starka händer, den s k mp-beräkningen. Den är enklare än de vanliga värderingsmetoderna och mycket tillförlitlig.

Mp-beräkningen

Låt oss börja med litet småskolematematik. Hur många spadertecken finns här:

♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠

Tio stycken ja. Hur många finns här:

♠ ♠ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♠

Två stycken. Rätt svarat. Hur många är det här då?

♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♥ ♥

Åtta, alldeles riktigt. Nu kommer vi till det intressanta i saken. Hur kom ni fram till det sista svaret? Räknade ni alla spadertecknen, eller nöjde ni er med att räkna till två, de två hjärtertecknen som inte var spader? Hur ni än gjorde,

hoppas jag att ni håller med mig om, att det är lättare att räkna till två i det sista exemplet, än till åtta, för att få fram det rätta svaret.

Resonemanget kan överföras på beräkningen av en hands poängvärde. Se på den här handen:

♠ Ä K D Kn 5
♥ Ä K D Kn
♦ 6 3 2
♣ Ä

Det måste erkännas, att det inte är varje dag man får så bra kort, men någon gång skall väl vara den första. Här finns i alla fall så många poäng, att det är besvärligt att räkna dem. 24 honnörs-poäng, och så tillkommer fördelningspoängen. Det är lättare att räkna de poäng, man inte har, och till den ändan tänker vi oss den absoluta kanonhanden, med oförändrad fördelning. Den skulle se ut så här:

♠ Ä K D Kn 5
♥ Ä K D Kn
♦ Ä K D
♣ Ä

Jämför vi denna hand med vår, finner vi, att vi saknar ru Ä, K och D. Det gör nio poäng. Vår hand är värd 9 mp (mp är en förkortning av "missade poäng"). Vi fastställer följande regel:

Starka händer värderas lämpligen i mp. Antalet mp erhålles, genom

att man beräknar poängvärdet av alla de honnörer man saknar, vid en jämförelse med den absoluta kanonhanden, med samma fördelning.

Hur många mp innehåller den här handen:

- ♠ K D 6 5 4
- ♥ A D 6 4
- ♦ 6
- ♣ A K 2

Räkna själv först, innan ni jämför med nedanstående.

I spader saknas A, Kn, d v s 5 mp.

I hjärter saknas K, Kn, d v s 4 mp.

I ruter saknas A, d v s 4 mp.

I klöver saknas D, d v s 2 mp.

Sammanlagt 15 mp.

Med litet vana räknar man mycket snabbare dessa 15 mp, än alla de positiva poäng handen eventuellt kan vara värd.

Komplettering av mp-beräkningen

Om ni har A 3 2 i någon färg, saknas kungen och damen, och färgen är alltså taxerad till 5 mp. Om vi stärker färgen något, kan den se ut så här: A Kn 2. Fortfarande saknas kungen och damen, d v s 5 mp, men knekten stärker färgen, och vi minskar därför mp-talet med ett poäng. Slutvärdet blir då 4 mp.

På samma sätt räknar man med färgen K Kn 2. Vid en jämförelse med den starkast möjliga trekortskombinationen, A K D, finner man att ässet och damen saknas, men knekten finns i gengäld. Mp-talet för färgen blir då 5.

Kombinationen D Kn 2 saknar äss och kung, 7 mp, men eftersom knekten finns, blir färgens riktiga mp-tal ett poäng mindre, 6 mp.

Alla dessa exempel leder fram till regeln:

Knekten i en trekortsfärg minskar mp-talet med ett poäng.

Nu skall vi gå över till att studera tvåkortsfärgerna.

Färgen A 2 saknar kungen, och dess mp-tal är därför 3.

Färgen A D saknar också kungen, 3 poäng, men eftersom damen finns i gengäld, kan vi minska mp-talet med ett poäng, (obs inte med två poäng, trots att det är en dam).

Färgen K D saknar ässet, 4 mp, men eftersom damen finns istället, minskar vi mp-talet med ett poäng och resultatet blir 3 mp.

För tvåkortsfärger gäller alltså denna regel:

Damen i en tvåkortsfärg minskar antalet mp med ett.

Tvåkortsfärgen A Kn saknar kungen, 3 mp, och knekten förändrar inte värdet. Kombinationen är inte mycket mera värd än exempelvis A 2, och man negligerar därför alltid knekten i en tvåkortsfärg.

Till slut tittar vi på en singeltonfärg. Den saknar ässet, och är därför värd 4 mp. Om det just är kungen, som sitter ensam, minskar den mp-talet med ett poäng, och ger slutvärdet 3 mp. En singeldam eller knekt bryr man sig däremot inte om; mp-värdet för singeltonen blir 4.

Kungen singel minskar mp-talet med ett.

Det kan vara dags med en räkneövning. Hur många mp är den här handen värd:

- ♠ D Kn 4
- ♥ Ä D
- ♦ K Kn 8 7 6 5
- ♣ K D

Om ni har räknat färdigt, kommer ni antagligen med den reflexionen att det verkligen inte är särskilt lätt att räkna mp. Mot detta kan sägas, att det mycket sällan dyker upp så här besvärliga händer med punktade honnörer i massor, och att man blir skickligare genom övning. Så här ter sig sammanräkningen:

I spader saknas Ä K, men knekten finns. 7 mp, minskade med ett mp, ger 6 mp.

I hjärter saknas K, men damen finns. 3 mp, minskade med ett mp, ger 2 mp.

I ruter saknas Ä D eller 6 mp.

I klöver saknas Ä, men damen finns. 4 mp, minskade med ett mp, ger 3 mp.

Sammanlagt 17 mp.

Mp för renons och täta färger

Om man är renons i en färg, saknas ju ingen honnör där, och renonsen borde därför beräknas som noll mp. Dock ökas riskerna för att partnerns eventuella styrka i renonsfärgen blir till ingen nytta. Erfarenheten har visat, att den ökade risken för dålig anpassning bör kompenseras genom att man räknar en renons som 2 mp.

I en sjukortsfärg bör man inte räkna knekten som saknad, eftersom färgen troligtvis går igenom, knekten förutan.

- ♠ K D 8 7 4 3 2

ger följaktligen 4 mp för det saknade ässet.

Om handen har en sexkortsfärg eller längre, som är så stark, att man utan stöd från partnern förlorar högst ett stick till en fiendelig honnör, även om någon fiende skulle ha fyra kort i färgen, får man värdera upp sin hand genom att dra ifrån ett mp.

Exempel på sådana färger:

- K D Kn 10 5 4
- Ä D Kn 10 3 2
- Ä K Kn 10 4 3

Därmed har ni fått veta allt som finns att veta om mp-beräkningen. I vårt lag har vi värderat starka, obalanserade händer i mp under 10 års tid, och jag kan försäkra att metoden är mycket tillförlitlig. Exakt vad man skall använda det framräknade mp-talet till behandlas i nästa avsnitt, som också presenterar de inviterande tvåöppningarna.

Inviterande tvåöppningar med mp

I Culbertsons system och liknande har enöppningen alltför stor styrkespridning. Man kan ju ha från 12 poäng upp till så där en 24—25. Det säger sig självt att man omöjligen kan bjuda särskilt exakt, när en öppningshand kan ha en så varierad styrka. Tag t ex de här två händerna:

- | | | | | |
|-------------|---|--------------|-------|----------|
| ♠ K D 5 4 | | ♠ 8 3 | | |
| ♥ Ä K 7 3 2 | <table border="0" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>V 5 Ö</td></tr> </table> | N | V 5 Ö | ♥ 10 9 4 |
| N | | | | |
| V 5 Ö | | | | |
| ♦ Ä K 7 | | ♦ D Kn 8 3 2 | | |
| ♣ 7 | ♣ D 8 5 | | | |

Väst öppnar väl med 1 hjärter och Öst passar. En enkel utgång i 4 hjärter (som går hem med 3—2-sits i trumf) missas. Och ändå hade Öst ingen användning för sin kl D.

Öst kan naturligtvis undvika att passa och istället svara 1 sang, men i så fall kan vi ge Väst en annan hand, något svagare, där han ändå pressar på till utgång, i tron att partnerens svarsvar var något starkare (vilket det enligt Culbertson bör vara).

Det kan också bli mycket svårt att hitta en slam, om öppnaren har en superstark enöppning. Vi bibehåller Västs hand, men ändrar på Östs:

♠ K D 5 4	♠ Kn 6
♥ Å K 7 3 2	♥ D 6 5
♦ Å K 7	♦ D 8 3 2
♣ 7	♣ Å 8 6 5



Väst öppnar med 1 hjärter och Öst bjuder antagligen 1 sang (eller 2 hjärter). Det är svårt för Väst att visa sin rätta styrka nu, och Öst kan aldrig förmås att tro, att det finns någon slam i korten, när han endast har ungefär 9 poäng. Det är möjligt att man genom inspirerade gissningar kan hitta slamen, men det troliga är att man stannar i utgång. De inviterande tvåöppningarna löser dessa alltför starka öppningshänders problem.

Öppningarna 2 ruter, 2 hjärter, 2 spader, visar en obalanserad hand med högst 14 mp, och är krav för en rond.

Västs hand ovan är ett exempel på en inviterande tvåöppning. Den har precis 14 mp (5 i spader, 3 i hjärter, 2 i ruter och 4 i klöver).

Här är ytterligare exempel:

♠ Å K D 5 4 3
♥ Å Kn 4
♦ 6
♣ K Kn 4

Öppna med 2 spader. Handen är värd precis 14 mp (1 i spader, 4 i hjärter, 4 i ruter och 5 i klöver).

♠ K D 6 4 3
♥ —
♦ K D Kn 4 3
♣ Å Kn 4

Öppna inte med 2 spader. Ni får nöja er med 1 spader, eftersom handen har för många mp, närmare bestämt 15. (5 i spader, 2 i hjärter, för renonsen, 4 i ruter och 4 i klöver.)

Svar på öppningarna 2 ruter och 2 hjärter

Som ni väl har märkt av rubriken, måste vi skilja på svarsbuden efter en tvåöppning i en röd färg (hjärter eller ruter) och i spader. Detta beror på, att avslagsbudet efter en rödfärgsöppning är närmaste färg (Herbertavslag) under det att 2 sang är ett positivt bud. Avslaget på 2 spader är däremot 2 sang, som därför inte blir användbart som ett positivt bud.

De viktigaste svarsbuden på en rödfärgsöppning är:

- 1) *Stöd färgen ett steg* med minst trekortsstöd, minst ca 8 poäng, inklusive fördelningen, och med obegränsad maximistyrka.
- 2) *Gör ett hoppande stöd* med 10—12 poäng, och utan äss eller renons.
- 3) *Bjud ny färg* med en tät femkortsfärg, eller en hygglig sexkortsfärg och minst 8 honnörs-poäng. Med trekortsstöd till öppningsfärgen bör man i allmänhet hellre stödja direkt än bjuda en egen färg. Observera dock, att ett bud i närmaste

färg är ett avslagsbud. Om man har fem kort i avslagsfär- gen, bjuder man 2 sang, och visar sin färg i nästa rond.

4) *Bjud 2 sang* med minst 8 honnörs-poäng. Budet förnekar trumfstöd, liksom en tät fem-kortsfärg. Handen kan dock innehålla fem kort eller fler kort i avslagsfärgen.

5) *Budet pass är förbjudet.* Två-öppningarna är krav för en rond.

Här följer några händer, som illu- strerar svarsbudet. Partnern an- tages ha öppnat med 2 hjärter.

♠ K Kn 5 3
♥ Å 10 4
♦ 7 2
♣ 9 5 3 2

Bjud 3 hjärter. Visa trumfstödet och den positiva handen så fort som möjligt.

♠ 8
♥ D Kn 7 5
♦ K D 5
♣ 8 7 5 4 3

Bjud 4 hjärter, och visa därmed 10—12 fp (fördelnings-poäng) och inga äss eller renonser. Budet är en slaminvit, och öppnaren acce- pterar i allmänhet, om han har till- räckligt många äss.

♠ 8
♥ K D 8 7
♦ K 7 6 5 4 3

♠ 8 7 6 5
♥ 7
♦ 7 5 4 3
♣ 5 4 3 2

Det är inte tillåtet att passa. Öpp- ningshanden kan nämligen vara mycket stark, så stark att han i Culbertson hade öppnat med ett kravbud. Av den anledningen måste man hålla budserien öppen åtminstone i första rond. Bjud 2 spader, avslag.

♠ D 5 4
♥ 4 3
♦ K 6 4 3
♣ Å D 5 3

Bjud 2 sang, och visa därmed en positiv hand.

♠ K D 6 5 4
♥ Å
♦ 7 5 4 3
♣ 6 3 2

Man vill visa sin spaderfärg, men budet 2 spader är avslag, och visar ingen färg. Det är heller inte lämpligt att konsumera budronder genom ett hopp i spader. Bjud istället 2 sang, och visa spaderna i nästa budrond.

♠ 7 6 5
♥ Kn 5 4
♦ Å K 6 4 3
♣ 4 3

Bjud hellre 3 hjärter än 3 ruter. Ett trumfstöda underlättar budgivningen.

Inviterande 2-öppningar

ALVAR STENBERG

I förra månadens artikel behandlades den sk mp-beräkningen och fordringarna för en 2-öppning i annan färg än klöver. Vidare redogjordes för svarsbuden på rödfärgsöppningarna (2 ruter och 2 hjärter). Här följer nu svarsbuden på öppningen 2 spader och något om öppnarens återbud efter en enkel höjning.

Om partnern öppnar med 2 spader heter avslagsbudet 2 sang. Det bjuder man varje gång något annat bud inte finns tillhands. Att passa är fortfarande inte tillåtet.

Den enkla höjningen (2 spader — 3 spader) visar samma styrka som på en rödfärgsöppning, dvs minst 3-kortsstöd och minst ca 8 poäng, inklusive fördelningen. Styrkan är obegränsad.

Den dubbla höjningen (2 spader — 4 spader) visar också här 10—12 poäng, och förnekar äss eller reons.

En ny färg visar minst 8 goda honnörs-poäng. I nödfall kan man tvingas bjuda en färg på endast fyra kort, vilket inte var tillåtet på en rödfärgsöppning.

Exempel:

♠ 8 3
♥ K 5 4
♦ D Kn 4 3
♣ Å 6 5 4

På öppningen 2 spader måste man visa sin positiva hand. Eftersom 2 sang är ett rent avslagsbud, är den

enda utvägen att bjuda 3 klöver. Skiftar vi högfärgerna ser handen ut så här:

♠ K 5 4
♥ 8 3
♦ D Kn 4 3
♣ Å 6 5 4

Om partnern öppnar med 2 hjärter, heter ju avslagsbudet 2 spader och vi kan därför visa den positiva handen genom att bjuda 2 sang. Här har ni en illustration av skillnaden mellan svarsbuden efter en rödfärgsöppning och efter 2 spader. En ny färg från svararen visar på en rödfärgsöppning en ganska stabil färg, men efter 2 spader kan färgen vara ganska tunn. Dock bör den toppas av ett äss eller en kung.

Öppnarens återbud efter en enkel höjning

Här tänker vi oss att budgivningen har gått

Öppnare	Svarare
2 ♠	3 ♠

Det spelar emellertid ingen roll, om öppningsbudet är 2 hjärter eller 2 ruter och svarsbudet 3 hjärter resp 3 ruter. Vad som sägs är tillämpligt oavsett öppningsbudet.

Efter den enkla höjningen är det naturligtvis klart, att paret skall till utgång, och t o m bör förbereda sig för slam. Öppnarens återbud bör därför ge besked om handens

allmänna utseende och bereda vägen för ett eventuellt slambud.

♠ Å K 6 5 4
♥ K D 4 3
♦ Å K 4
♣ 7

Vi öppnar med 2 spader och efter svaret 3 spader visar vi vår sidofärg genom att bjuda 4 hjärter.)

♠ Å K D 6 5 4 *Ej efter 2ra*
♥ Å Kn 3
♦ 6
♣ K Kn 5

Här har vi ingen sidofärg att bjuda, men betraktar ändå klöverfärgen som bjudbar, och säger alltså ~~4 hjärter~~ *Int* ~~4 hjärter~~. Om partnern skulle bli väldigt förtjust i klöverna, kan vi ju gå tillbaka till spader. Det är bättre att bjuda klöver än hjärter, eftersom vi vill ta reda på om kl K är en bra kung eller ej. Ett äss kan aldrig bli så dåligt som en kung.

♠ Å K D 6 3 2
♥ K D 4
♦ 8
♣ K Kn 4

Här får man inte visa någon sidofärg. Anledningen är att man saknar tre förstakontroller. Med en sådan hand skall man avslöja sin slampessimism genom att bjuda 4 spader.

♠ Å D Kn 7 6
♥ K D Kn 4
♦ 8
♣ Å D 6

Inte heller här får man visa sin sidofärg. Visserligen saknar man bara två förstakontroller, men man saknar också trumfkungen. Visa en sådan hand genom att utan några

sidosprång bjuda utgången. 4 spader alltså.

Ni kanske är mogen för en regel:

Efter en enkel höjning bjuder öppnaren sin sidofärg. Om han dock saknar tre förstakontroller eller två förstakontroller och trumfkungen, får han inte bjuda en sidofärg på 4-läget.

På 3-läget får man bjuda en sidofärg, oberoende av antalet förstakontroller. Man befinner sig ju på en ganska låg tricknivå, och bör försöka hitta en eventuellt bättre trumffärg.

♠ K D Kn 5
♥ K D Kn 6 4
♦ Å K 4
♣ 7

Ni öppnar med 2 hjärter och efter svaret 3 hjärter kommer ni tillbaka med 3 spader, trots att ni saknar tre äss. Ni kan mycket väl ha ett bättre slutbud i spader än i hjärter.

I sista exemplet får ni vara svars-hand.

♠ Kn 8 7 5 4
♥ Å 7
♦ K D Kn
♣ D 10 6

Er partner öppnar med 2 spader och ni får genast slamvisioner, men nöjer er så länge med 3 spader. Nu bjuder er partner 4 spader. Vad bjuder ni?

Trots er starka hand har ni ingenting annat att göra än att passa. Partnerns återbud 4 spader visar en hand där tre förstakontroller (eller två, och trumfkung) saknas. Ni bör inte bjuda slam. Partnern hade artikelns femte hand.

(Fortsättning i nästa nr)

Inviterande 2-öppningar (III)

ALVAR STENBERG

Den svaga svarshandens budgivning

En inviterande 2-öppning är krav för en rond. Om svarshanden bjuder positivt får inte budgivningen avpassas under utgång. Om svarshanden bjuder negativt (d v s närmaste bud) får han inte passa så länge budgivningen håller sig på 2-läget, eller om partnern hoppar i sitt återbud. Här följer några exempel på hur man bör bjuda med en svag svarshand.

♠ Kn 2
♥ 6 5
♦ D 8 6 5 4
♣ 8 4 3 2

På öppningen 2 spader svarar man naturligtvis 2 sang, och om partnern kommer igen med 3 hjärter prefererar man till 3 spader och väntar sig att öppningshanden passar.

Efter återbudet 3 ruter bör man invitera till utgång med 4 ruter och öppningshanden får avgöra om utgång skall bjudas eller ej.

Eftersom öppnaren bör passa om svararen prefererar på lägsta nivå, gäller det att ta i ordentligt om man trots sin svaga hand tror på utgång. Exempel:

♠ D 7 6
♥ Kn 2
♦ 8 5 4 3
♣ 10 5 4 2

Partnern öppnar med 2 spader och ni bjuder 2 sang. Nu får ni höra 3

hjärter av öppnaren. Därmed har ni 3 säkra honnörspoäng, som ni vet att partnern har räknat in bland sina mp. Vidare har ni en dubbelton i hjärter, som kan vara värdefull. Tillsammans saknar ni högst 11 mp och därtill finns alltså stöldchansen i hjärter. Allt detta gör att det är troligt att 4 spader går hem. Bjud därför 4 spader. Nöj er inte med 3 spader. Då passar nämligen öppnaren.

Om öppningsbudet är 2 ruter och ni har samma hand, bjuder ni 2 hjärter och efter återbudet 2 spader prefererar ni till 3 ruter. Om ni hade haft en ännu svagare hand, med sämre ruterstöd, borde ni ha bjudit 2 sang, varför preferensen i ett sådant läge har en svagt positiv ton.

♠ 7 6 5
♥ 8
♦ 8 6 5
♣ D Kn 8 4 3 2

Efter öppningen 2 hjärter bjuder ni 2 spader och passar på återbudet 3 ruter. Anpassningen är dålig och det gäller att stanna så fort som möjligt. Öppnaren kan naturligtvis ha klöveranpassning, men den kan ni inte komma underfund med utan att riskera för mycket.

♠ D Kn 7 5 3
♥ 7 6
♦ 8 3
♣ K 8 4 3

Öppningen 2 hjärter besvarar ni med det konventionella avslaget 2 spader. Antag att partnern kommer tillbaka med 3 ruter. Nu är ni för stark för att preferera till 3 hjärter, och inte heller är det så lockande att hoppa till 4 hjärter. I stället bjuder ni er spaderfärg, 3 spader.

En ny färg på 3-läget efter ett avslag visar en positiv hand, inom avslagets ram och minst fem kort i färgen, med en honnör i toppen.

Nu kan öppnaren bjuda 4 spader med 3-kortsstöd eller komma med 3 sang, om spaderhåll var det han sökte efter. Han kan också bjuda om en 6-korts hjärterfärg.

Om ni hade haft en spaderhacka mindre och en ruterhacka mer, hade ert bud efter 3 ruter varit 3 sang, som visar håll i de objudna färgerna, och en hand där man vill komma till utgång trots det ursprungliga avslaget.

♠ 8 4 3
♥ 9
♦ Ä 7 2
♣ Kn 9 6 5 4 3

Ni besvarar öppningen 2 hjärter med 2 spader. Nu kommer partnern med 3 klöver och helt plötsligt har ni fått en verkligt fin hand. Slam i klöver är inte avlägsen. Genom att hoppa till 4 ruter visar ni ru Ä och ett fint klöverstöd.

Ett hopp i ny färg efter ett avslag visar ässet i färgen och gott trumfstöd till öppningshandens andra färg. Det är en slaminvit.

♠ 7
♥ 9 5
♦ D Kn 10 6 5 4 3
♣ Kn 8 2

Öppningen 2 spader besvarar ni med 2 sang. Nu får ni höra 3 hjärter. Ingen av öppningshandens två färger tilltalar er nämnvärt, i själva verket vill ni helst spela med ruter som trumf. Det åstadkommer ni med 4 ruter.

En ny färg på 4-läget (utan hopp) efter ett avslag visar en lång färg i en svag hand och ber öppnaren passa, eller med anpassning höja till utgång.

Om öppnaren hade kommit tillbaka med 3 klöver i stället, hade ni nöjt er med 3 ruter, som öppnaren uppfattar som en 5-kortsfärg i en tämligen bra hand. För att ta honom ur den förvillelsen skall ni i nästa rond bjuda om er ruterfärg. Detta visar också en lång färg i en för övrigt hopplös hand.

Öppningshanden har fyra kort i avslagsfärgen.

♠ K D Kn 5
♥ Ä K D 6 4
♦ Ä 7 5
♣ 9

Ni öppnar med 2 hjärter och får avslaget 2 spader från partnern. Ni skulle nu gärna vilja visa er spaderfärg, men 3 spader för buden för högt, eftersom det tvingar svararen att preferera hjärtern på 4-läget, även med en blank hand.

Därför bestämmer vi att återbudet 2 sang just visar fyra kort i avslagsfärgen.

Om nu svarshanden har detta utseende:

♠ 10 9 8 6 4 3
♥ 7
♦ 8 6 4
♣ 8 5 3

bjuder han 4 spader. (Inte 3 spa-

der, för då passar öppnaren.) Hur hittar ni den utgången om den starka handen måste öppnas med 1 hjärter?

- ♠ K D 6
- ♥ Ä D 7 4
- ♦ Ä K Kn 4 3
- ♣ 9

Med den här handen öppnar ni med 2 ruter och efter avslaget 2 hjärter visar ni er 4-färg i hjärter med 2 sang. Om nu partnern prefererar till 3 ruter har ni ingenting annat att göra än att passa, liksom om han bjuder 3 hjärter.

Skulle han hitta på att bjuda 3 spader, ett något positivt bud med 5-färg, höjer ni naturligtvis tack-samt till utgång. Hys inga slamfunderingar. Partnern har bjudit negativt i första rond. Dessutom har ni nu visat er fördelning, och alla slaminviter måste komma från andra sidan bordet.

Skulle partnern komma med 3 klöver efter ert 2 sang, bjuder ni lämpligen 3 sang.

Några speciella svarsbud

Det finns några speciella svar som man en och annan gång kan få användning för. Det är de hoppande buden.

Ett hopp till 3 sang visar en hand med 4-4-4-1-fördelning och cirka 9 poäng jämnt spridda över de tre 4-färgerna. Det är naturligtvis i öppningsfärgen man skall ha en singelton.

- ♠ K Kn 7 6
- ♥ 8
- ♦ D 6 5 4
- ♣ K Kn 4 3

Öppningsbudet 2 hjärter besvarar ni med 3 sang.

Ett hopp i ny färg visar en genomgående färg, dvs minst 6-färg med Ä K D Kn i topp eller 7-färg med Ä K D i topp. Någon ytterligare sidostyrka bör inte finnas, i varje fall högst en dam.

- ♠ 8 5
- ♥ Ä K D Kn 6 4 3
- ♦ 8 5
- ♣ 4 3

Öppningen 2 ruter besvarar ni med 3 hjärter och öppningen 2 spader med 4 hjärter.

Kravöppningen 2 klöver

Öppningsbudet 2 klöver är reserverat för händer, som är så starka att man vill till utgång, hur svag partnern än är. Mp-beräkningen är utmärkt för att värdera sådana händer.

En hand med 11 mp eller mindre är så stark att utgång bör bjudas oavsett partnerns styrka.

Alla händer med denna styrka är emellertid inte lämpliga som 2-klöveröppning. Tag exempelvis denna:

- ♠ Ä D Kn 7 5 4
- ♥ Ä K D Kn 3
- ♦ 8
- ♣ 6

Handen är alltför svitad. En partner, som hör öppningen 2 klöver, bör ha rätt att vänta sig fler höga kort, fördelade på fler färger.

Handen öppnar man bättre med 2 spader och efter partnerns avslagsbud återkommer man med 4 hjär-

ter, ett hoppande bud. Om man bjuder 3 hjärter kan man nämligen riskera att partnern passar. Med hoppbudet visar man en 2-färgshand på 11—9 mp.

En annan handtyp, som bättre öppnas med 2 spader, 2 hjärter eller 2 ruter, har ni ett exempel på här:

♠ K D 5 4
♥ A D 4
♦ A D Kn 4 3
♣ A

Antag att vi öppnar med 2 klöver. På avslaget 2 ruter måste vi visa ruterfärgen och kommer upp på 3-läget. Det kan nu bli besvärligt att komma underfund med om man skall spela med spader som trumf, eftersom en färg från partnern efter 3 ruter bör vara en 5-färg.

Svårigheten undviker man, om man öppnar alla händer, med ruter som längsta färg, med 2 ruter, även om man har en utgångshand.

Ovanstående hand öppnas med 2 ruter och efter avslaget 2 hjärter, kan man lugnt bjuda 2 spader. Partnern får ju inte passa när budgivningen befinner sig på 2-läget. Prefererar han högfärgen, med 3 spader, höjer vi till utgång, i ett läge där vi hade passat, om handen bara hade haft en inviterande styrka.

Sammanfattningsvis gäller alltså:

Alla händer med 11 mp eller mindre öppnas med det generella utgångskravet 2 klöver, utom följande typer:

- a) 2-färgshänder på 11—9 mp.
- b) Händer med ruter som längsta färg.

För säkerhets skull måste jag påpeka, att händer med klöver som längsta färg och endast inviterande styrka måste öppnas med 1 klöver. Öppningen 2 klöver visar alltid en utgångshand (utom när man efter avslaget 2 ruter kommer tillbaka med 2 sang. Detta visar ju en balanserad hand, och partnern får passa med ett verkligt minimum).

Några givar med 2-öppningar

Att behandla 2-öppningarna rätt kräver övning, men om man försöker bjuda det naturligaste och för partnern mest upplysande budet, har man kommit ett gott stycke på väg. Här skall jag ge några budexempel, med utförliga kommentarer, som jag hoppas skall underlätta inträngandet i de inviterande 2-öppningarnas själ.

♠ A K D 8 4 2
♥ 8
♦ A D
♣ K 10 7 5

	N	
V		♣
	S	

♠ Kn 9 3
♥ K D 4 3 2
♦ 10 8 7 4
♣ 6

Nord	Syd
2 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ♠

Syds hand är med knapp nöd värd ett positivt svar, men sp Kn och singelklöver, tillsammans med topphonnörerna i hjärter gör, att man nog bör välja den positiva vägen. Nords 4 klöver visar en sido-

färg, och garanterar en hand, som inte saknar tre förstakontroller, eller två förstakontroller och trumfkung, men Syd har absolut inga tillägg, och avslår därför slaminviten med 4 spader. Nord har heller ingen tilläggsstyrka, och budgivningen stannar i 4 spader.

♠ Å K 8 3 2
 ♥ K 9
 ♦ Å K K n 8 2
 ♣ 8

N
V
S

♠ 10 4
 ♥ 7
 ♦ 10 7 6 5 4
 ♣ Å 6 5 4 3

Nord	Syd
2 ♠	2 S
3 ♦	5 ♣
6 ♦	

Syd bjuder först negativt, men när han hör att partnern också har en ruterfärg, betraktar han sin hand med betydligt större optimism än från början. Detta tar sig uttryck genom hoppet till 5 klöver, som berättar om en bra hand, med kl Å och utmärkt ruterstöd. Nord är inte sen att nappa på slamkroken.

♠ D 9
 ♥ Å K 9 7 5 2
 ♦ Å K D 7 4
 ♣ —

N
V
S

♠ K 8 7
 ♥ 10 8 6 4 3
 ♦ 6
 ♣ Å 7 5 3

Nord	Syd
2 ♥	3 ♥
3 ♠	4 ♣
4 ♦	4 ♠
4 S	5 ♦
6 ♥	

Observera Nord's bud 3 spader. Nord skall ju normalt bjuda en sidofärg, när han fått en enkel höjning av sin första färg, men i ruter finns ingen anpassning i form av honnörer att få. Nord har ju alla tre topphonnörerna. Det är bättre att introducera spaderfärgen, eftersom det gör det möjligt för partnern att kontrollbjuda inte bara sp Å utan också sp K.

Efter 3 spader visar Syd sitt kl Å och Nord ru Å, varefter Syd visar sp K. Ett kontrollbud i en av partnern bjuden färg behöver nämligen inte innebära ässet. Det får också göras på en kung (som här) och i undantagsfall på en dam.

Med 4 sang tar Nord reda på om Syd har fler äss än i klöver, men Syd förnekar sp Å genom sitt Blackwoodsvar 5 ruter, och Nord får nöja sig med lillslam.

**De unga visar
 allt större intresse
 för klubbarnas erbjudande
 om kurser i tävlingsbridge.**

**Tag väl hand om ungdomen
 — den är bridgeorganisatio-
 nernas framtid!**