

P–klöver

Göran Broström

Version 1.0
24 juni 2026

Innehåll

1	Förord	3
1.1	Inledning	3
1.2	Ett starkt klöversystem?	3
1.3	Öppningsstrategi	4
2	Inledning	6
2.1	Hand- och kortvärdering	6
2.2	Några allmänna principer	8
2.3	Öppningsbud, en översikt	10
3	Balanserade händer	11
3.1	Sangbudgivning	12
3.2	Störd sangbudgivning.	16
3.3	Efter naturliga 2 sang	17
4	Klöveröppningen	19
4.1	Störd klöverbudgivning	19
4.2	1 klöver – 1 ruter	20
4.3	1 klöver – 1 hjärter	21
4.4	1 klöver – 1 spader	21
4.5	1 klöver – 1 sang	21
4.6	1 klöver – 2 klöver	21
4.7	1 klöver – 2 ruter	22
5	Ruteröppningen	23
5.1	1 ruter – 1 hjärter(spader)	24
6	Högfärgsöppningarna	25
6.1	Inledning	25
6.2	Fortsatt budgivning	25
6.3	Stenbergs 2 sang	26
7	Tvåöppningarna	28

7.1	Öppningsbudet 2 klöver	28
7.2	Öppningsbudet 2 ruter	29
7.3	Öppningsbuden 2 hjärter och 2 spader	30
7.4	Öppningsbudet 2 sang	30
7.5	Spärr på treläget	30
7.6	Öppningsbudet 3 sang	30

Kapitel 1

Förord

1.1 Inledning

Vi tillåter fyrkorts högfärgsöppningar. Dessutom sänker vi styrkekraven, minst 10 hp om fyrkortsfärg, men handen bör inte innehålla mer än sju förlorare. Så *KQ73-A54-Q86-J54*, 12 hp men 8 förlorare (26 mp!) är ingen öppning. Däremot *KQ8752-A643-32-2*, 9 hp, 6 förlorare (22 mp): öppna med *1 spader* (inte gärna *2 ♠* med fyrkorts hjärter).

1.2 Ett starkt klöversystem?

Det här är inledningen till ett försök att sätta ihop ett starkt klöversystem som är lätt att lära och komma ihåg, och dessutom är effektivt i *partävling*.

1.2.1 Vad är speciellt med partävling?

Det är många saker som är speciella med partävling, och allt beror på *poängberäkningssystemet*. Några punkter:

Alla brickor är lika viktiga. Poängen man får på en bricka beror endast på *rangordningen* av alla resultat och var vårt resultat hamnar där, inte på avstånden mellan resultaten. Man kan också uttrycka det så här: För varje par som har samma kort (sitter samma väg) får vi 2 poäng om vårt resultat är bättre än och en poäng om det är lika med det parets resultat. *Hur mycket* bättre spelar ingen roll.

Slammar är inte så viktiga. Det är klart att självklara slammar som “alla bjuder” måste bjudas, men ofta kan man kompensera för en slammiss genom att göra ett trick mer i spelföringen än de som inte bjöd slammen.

Utgångar är inte lika viktiga. Samma här, självklara utgångar måste bjudas, men en utgång som hänger på en mask kan man både ha och mista. I fyrman-

na däremot måste man bjuda femtioprocentiga utgångar eftersom belöningen för hemgång är så stor.

Hemgång eller bet är inte så viktigt. I fyrmanna handlar allt om *kontraktet*, om man som spelförare ser att kontraktet går hem kan man slappna av, eventuella övertrick är av underordnad betydelse. I partävling är det tvärtom, övertrick kan betyda *allt*. Samma sak gäller i försvarsspel, att beta kontraktet är inte lika viktigt som att ta så många stick som möjligt. För att komplicera ytterligare: *Det finns undantag*.

Viktiga kontrakt I partävling är det speciellt viktigt att hitta gemensam högfärg, på alla nivåer. Skälen är flera, poängberäkningen är ett och rangordningen av färgerna ett annat. I fyrmanna är det egalt om man spelar 1 NT eller 2♥♠, i båda fallen med jämn hemgång, men i partävling kan det vara skillnad mellan topp och botten. Och i konkurrensbudgivning slår högfärg alltid lågfärg, både i rang och poängmässigt.

1.3 Öppningsstrategi

Kortfattat om principer för att öppna budgivningen. Detaljer kommer i senare kapitel.

15+ hp öppnas med 1 klöver.

(11)12–14 hp Lite starkare krav för att öppna obalanserat än balanserat:

Balanserad hand öppnas med 1 NT utan femkorts högfärg, annars med högfärgen (eller med 1 NT efter egen bedömning).

obalanserad hand Med 11 hp öppnas bara om handens färg(er) är bra och/eller om bra återbud finns. Om styrkan är minimal bör handen innehålla ett Ess eller två Kungar.

Kan tyckas ologiskt att ha strängare krav för en obalanserad hand, ju snedare fördelning desto fler fördelningspoäng tycker kanske någon. Men lika bra som den sneda handen är när anpassning finns, lika dålig är den annars (säg: jag har 5–5 i spader och ruter, partnern har 5–5 i hjärter och klöver). Med andra ord: en balanserad hand har *alltid* en rimlig anpassning till en svitad hand, hur denna än ser ut.

Systemet baseras i övrigt på något svagare enöppningar än i standardsystem. Den undre gränsen är 12 hp (men uppgraderar 11 till 12 med till exempel sammanhängande honnörer, Tio och Nior, etc.), och den övre gränsen är 14 (bra) hp. Vi gör en motsvarande nedgradering med någon poäng av svarsbuden, *då anpassningen är oklar* eller handen innehåller ensamma Damer och Knektar, dvs vi kan passa på ett öppningsbud med så mycket som 6–7 hp.

Ruteröppningen lovar ca 11–21 hp, ungefär 24–14 mp (saknade poäng) och intervallet 15–21 hp är ett komplement, ett stöd, till klöverbudgivningen.

Med andra ord, vid öppning med 1 klöver med en obalanserad hand är *ruter* *aldrig* längsta färg.

En hörnpelare i systemet är den *halvstarka klöveröppningen*, som visar minst 15 hp oavsett fördelning (undantaget obalanserade händer med *ruter* som längsta färg, se ovan).

Sangöppningen är svag, 12–14 hp och tillåter fyrekorts högfärg. Med femkorts högfärg och 12–14 hp balanserad, öppna med 1 ♥♠ och återbjud 2 NT efter 2över-1, annars höj spadern eller improvisera med 2 ♦. Eller öppna med 1 sang!

Nyheter

När så är påkallat märks en nyhet med *Nytt!* eller *OBS!* i marginalen.

Version 0.5

P-klöver är nu en sammanslagning av P-klöver Version 0.4 och *P-klöver Lätt* Version 0.1.2, som därmed har gjort sitt.

Version 0.6

- Lagt till fyllnadsmaterial i kapitlen om enöppningar.
- Öppningsbudet 1 NT tillåter numera fyrekorts högfärg, även femkorts efter öppnarens omdöme.
- Snutt om *Schultz* borttagen (sangbudgivning).
- Några förtydliganden i övrigt.

Version 1.0

Första kompletta utgåvan, 24 juni 2026.

Kapitel 2

Inledning

2.1 Hand- och kortvärdering

Att värdera händers styrka med *honnörspoäng* (*hp*) är standard sen lång tid tillbaka, *Milton Work* är en pionjär. Han rekommenderade 1927 skalan

Kort	Ess	Kung	Dam	Knekt	Tia
Hp	4	3	2	1	$\frac{1}{2}$

för att värdera enskilda kort, och *handens värde* blir summan av det tretton kortens värden. Tian glömmar vi (tyvärr) bort idag. Metoden fungerar bra som en approximation, man kan anmärka att *Essen* blir något undervärderade medan ensamma *Knektar* och *Damer* blir övervärderade.

2.1.1 Balanserade händer

För balanserade händer fungerar honnörspoäng bra, och vi använder det i detta dokument. Möjligen tenderar vi att utelämna Tian.

2.1.2 Obalanserade händer

Här räcker inte hp till för att värdera en hands spelstyrka. Som ett extremt exempel kan vi ta en hand med *tretton spader*, 10 hp, men storslammen i spader är säker.

Fördelningspoäng

Charles Goren rekommenderade att lägga till *fördelningspoäng* (*fp*) enligt skalan

Antal kort	3+	2	1	0
Fp	0	1	2	3

för varje färg och sedan addera *hp* och *fp* för att få *hfp*, måttet för en obalanserad hands värde.

Saknade poäng

Saknade poäng (engelska: missing points, förkortas *mp*), introducerat av *Alvar Stenberg* i *Svensk Bridge* 1964, se

<https://goranbrostrom.se/bridge/system/invit.pdf>

är en utmärkt metod för att värdera obalanserade händer. Som namnet antyder räknar man poäng för de honnörer man *inte har*, i fyrekortsfärger räknar man alla honnörer, i trekortsfärger alla utom Knekten, i en dubbelton räknas bara Ess och Kung, och en singleton räknas som 4 mp om det inte är Esset.

Exempel, en hand och dess mp:

Färg	Kort	mp
Spader	AK4	2
Hjärter	K97	6
Ruter	KQ9865	5
Klöver	A	0
Summa		13

I spader saknas Damen (2 mp), i hjärter Ess och Dam (6 mp), i ruter Ess och Knekt (5 mp) och slutligen i klöver saknas ingenting (0 mp). Som vi senare ska se räcker den styrkan till att öppna med en *inviterande tvåöppning*. Antalet hp är 19. Ge partnern till den handen *32-A2-7432-65432* och man vill vara i *6 ruter*. Med sammanlagt 23 hp. Efter öppning med *1 ruter* lär man stanna där.

Korrigerade mp Vissa kombinationer behöver korrigeras något för att vara rättvisande, så är till exempel en singelkung potentiellt något bättre att ha än en singeltvåa. Och i en trekortsfärg är *AKJ* lite bättre än *AK2*, men bägge får 2 mp (Damen saknas); Damen kan eventuellt maskas ut med *AKJ*.

Alvar Stenberg ställer upp följande korrigeringsregler.

Knekten i en *trekortsfärg* minskar antalet mp med 1.

Damen i en *tvåkortsfärg* minskar antalet med 1.

Kungen *singel* minskar antalet med 1.

Renons ökar antalet mp med 2. Förefaller något ologiskt, men Alvar menar att risken att partnerns eventuella honnörer i renonsfärgen blir värdelösa.

Modifierat exempel:

Färg	Kort	mp
Spader	AKJ	1
Hjärter	KJ7	5
Ruter	KQ9865	5
Klöver	K	3
Summa		14

Förlorarberäkning

Liknar mp-beräkningen, men man räknar förlorade stick (ett för varje Ess, Kung och Dam). Med samma exempel:

Färg	Kort	Förlorare
Spader	AK4	1
Hjärter	K97	2
Ruter	KQ9865	1
Klöver	A	0
Summa		4

En normal minimihand brukar innehålla sju förlorare, och som vi vet så ska utgång spelas så snart två öppningshänder möts, så om båda spelarna har sju förlorare, sammanlagt 14 förlorare, så ska utgång bjudas.

Nu är det en sanning med modifikation, det krävs också *anpassning*, till exempel när en gemensam trumffärg (om minst åtta kort) hittats. Det är då förlorarberäkningen kommer till sin rätt. Om din hand innehåller fyra spader och sju förlorare när partnern öppnar med *1 spader* så *vet du* att (minst) utgång ska bjudas *oavsett hur många hp du har*. Och med åtta förlorare är din hand värd en stark utgångsinvit.

2.2 Några allmänna principer

2.2.1 Klöverbudgivningens ”långa väg”

Fördelen med att $1\clubsuit$ inte längre innehåller obalanserade händer med ruter som dominerande färg: Återbudet i ruter blir i vissa lägen lediga för ”besvärliga” händer (kort ruter, semibalanserade med klöver) efter $1\clubsuit-1\diamondsuit$. Dessutom, efter $1\clubsuit-1\diamondsuit$ blir svarshanden spelförare i eventuella ruterkontrakt, inte alltid så lyckat.

Så, den långa vägen (inte så lång nu):

- 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	Krav (poäng)
1 ♣	-1 ♦	15+ hp 0-9 hp.
1 ♥	-1 ♠	18+ hp 0-6 hp.

2.2.2 När träder vanliga sangsystemen i kraft efter 1 klöver?

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

2.2.3 Konventionella kontra naturliga bud

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

2.2.4 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). 2 NT är krav för en rond, men visar inte nödvändigtvis tillägg utöver hållet.

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

2.2.5 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).

2.2.6 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*.

2.2.7 Fyrkorts trumfstöd

i högfärg skall visas *omgående*.

2.3 Öppningsbud, en översikt

Vid värdering av (starka) obalanserade händer används med fördel *saknade poäng* (*mp*) eller *förlorarberäkningen*.

1♣ Starkt:

- Balanserad hand med 15+ hp.
- Obalanserad hand med högst 18 mp (minst ca 15 hp), där *ruter inte* är dominerande färg. Se öppningarna *1 ruter* och *2 ruter*.

1♦ Ca 15–24 mp (ca 12–20 hp), obalanserad hand, minst fyrkorts ruter. Kan innehålla längre klöver med minimal styrka (11–13 hp). Annars fortsättning som i MS (utom sangåterbud).

1♥♠ Ca 12–14 hp, minst fyrkortsfärg. Med *högst sju förlorare* öppnar man alltid.

1NT 12–14 hp, balanserad hand. Fyr- och femkorts högfärg tillåtet. Femkorts efter eget omdöme, kan inte visas senare.

2♣ 12–14 hp och minst sexkorts klöver. Fyrkorts högfärg kan finnas.

2♦ Inviterande tvåöppning i ruter, högst 14 mp (minst ca 21 hp).

2♥♠ Svag, ca 6–10 hp, sexkortsfärg, i undantagsfall fem kort, 8–9 förorare.

2NT Bägge lågfärgerna (minst 5–5), spärr, bra färger.

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

3NT Bra (“klassisk”) *högfärgsspärr*. Något sidokort om inte genomgående färg.

4♣♦4♥♠ Naturlig spärr.

Kapitel 3

Balanserade händer

Öppnaren visar balanserad hand på följande sätt:

Poäng	Bud
12–14 hp:	1 NT
15–17 hp:	1 ♣–1 ♦ 1 NT
18–20 hp:	1 ♣–1 ♦ 1 ♥–1 ♠ 1 NT
Samma härefter på tvåläget:	
21–22 hp:	1 ♣–1 ♦ 2 NT
23–24 hp:	1 ♣–1 ♦ 1 ♥–1 ♠ 2 NT
OBS! Nytt:	
25+ hp:	1 ♣–1 ♦ 1 ♥–1 ♠ 2 ♦

Efter sekvenser, där *öppnaren* visar balanserad hand utan att svararen hun-

nit visa någon fördelning, vidtar 1 NT- eller 2 NT-budgivning. Undantag den sekvens som slutar med 2 $\diamond$ ovan, återkommer om den. Tills vidare *naturlig* budgivning, utgångskrav råder.

3.1 Sangbudgivning

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

3.1.1 Svartsbud

–2 $\clubsuit$ Mångtydigt, kan vara inledning till både avlägg och slaminvit.

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

–2 $\diamond$ Lovar minst femkorts hjärter. Kan innehålla fyra spader.

–2 $\heartsuit$ Lovar minst femkorts spader. Kan också innehålla fyra hjärter, men då har svararen har kort till utgång.

–2 $\spadesuit$ Dubbeltydigt:

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

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

–3 $\clubsuit$ Sexkorts *ruter*, ingen sidofärg. Svagt eller starkt.

–3 NT, –4 $\heartsuit$ $\spadesuit$ Slutbud.

–4 $\clubsuit$ $\diamond$ Sydafrikansk Texas (4 $\clubsuit$ = hjärter, 4 $\diamond$ = spader)..

–4 NT Kvantitativt med 4=3=3=3.

3.1.2 1 sang – 2 klöver

Öppnaren ska beskriva sin hand enligt följande schema:

2♦ Ingen fyrcorts högfärg. Svararen fortsätter:

- pass Nöjd.
- 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 Invit till 3NT.
- 3♣ Avlägg.
- 3♦ lågfärgsfråga (med slamintresse), Lissabonsvar:
 - 3♥ 4-5 klöver.
 - 3♠ 4-5 ruter.
 - 3NT 4-4 i lågfärgerna.
 - 4♣♦ maximum, femkortsfärg.
- 3NT Slutbud.
- 4NT Kvantitativt.

2♥ Fyrcorts hjärter, förnekar fyrcorts spader.

- 2♠ Visar fem spader och invit. Svara naturligt: pass med min, 2NT med dubbelspader och max, 3♣♦3♥ positiv invit och trekorts spader, 3♠ invit och trekorts spader.
- 2NT Invit till 3NT.
- 3♣ Avlägg.
- 3♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.
- 3♥ Naturlig invit.
- 3♠ Krav, *hjärterstöd*.
- 3NT Slutbud.
- 4♣♦ 5+ färg, slaminvit.
- 4♥ Slutbud.
- 4NT Kvantitativt.

2 ♠ Fyrkorts spader, förnekar fyrkorts hjärter.

–2 NT Invit till 3 NT.

–3 ♣ Avlägg.

–3 ♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.

–3 ♥ Krav, *spaderstöd*.

–3 NT Slutbud.

–4 ♣♦ 5+ färg, slaminvit.

–4 ♠ Slutbud.

–4 NT Kvantitativt.

2 NT, 3 ♣ Bägge högfärgerna, min resp. max.

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

3 NT Slutbud.

–4 ♥♠ Slutbud. 4 NT kvantitativt invit.

3.1.3 1 sang – 2 ruter

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

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 hjärter

–2 ♠ Minst invitstyrka med 5 hjärter och fyra spader.

2 NT Minimum, ej stöd. Passbart.

3 ♥♠ Stöd, min.

4 ♥♠ Stöd, max.

–2 NT Invit.

–3 ♣♦ Naturligt, krav.

–3 ♥ Invit, sexkortsfärg.

–3 NT Utgångsväljare.

3.1.4 1 sang – 2 hjärter

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

maximum, 3♠ med fyra spader och minimum. På de senare buden är 3♥ kommando till 3♠, övrigt är naturligt.

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 spader

- 2NT Naturlig invit, femkorts spader.
- 3♣♦ Naturligt, krav.
- 3♥ Naturligt, krav.
- 3♠ Invit, sexkortsfärg.
- 3NT Slutbudsväljare, femkorts spader.
- 4♣♦ Singel, sexkorts spader, mild slaminvit.
- 4♥ 5–5 i högfärgerna.

3.1.5 1 sang – 2 spader

Visar antingen en balanserad invit (kan innehålla fyrekorts högfärg om öppnaren förnekat det) eller minst 5–4 eller 4–5 i lågfärgerna. Öppnaren bjuder 2NT som avslag av inviten, bästa lågfärg med accept.

Fortsatt budgivning efter svaret 2 sang

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

Fortsatt budgivning efter svaren 3 i lågfärg

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

3.1.6 1 sang – 2 sang

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

3.1.7 1 sang – 3 klöver

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

3.1.8 1 sang – 3 ruter

Sexkortsfärg med två topphonnörer, utgångsinit.

3.1.9 1 sang – 3 i högfärg

Sexkortsfärg med två topphonnörer, utgångsinit.

3.1.10 1 sang – 4 i lågfärg

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

3.2 Störd sangbudgivning.

3.2.1 Naturligt inkliv på tvåtricksnivån

Bud på tvåtricksnivån är naturligt, okrav.

Bud på tretricksnivån (från och med 2 NT) är *överföring*.

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.

3.2.2 Inkliv med onaturligt lågfärgsbud

Naturliga bud och överföringar 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.

3.2.3 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.

-2NT Utgångskrav, obalanserad.

-Färg på treläget Spärr.

3.3 Efter naturliga 2 sang

Uppstår i olika sekvenser efter klöveröppningen.

3.3.1 Svarsbud

-3♣ Högfärgsfråga.

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

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

-3♠ Slaminvit utan femkortsfärger.

-3NT Slutbud.

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

-4♥♠ Slutbud.

-4NT Essfråga.

3.3.2 2 sang – 3 klöver

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

3♦ Ingen högfärg,

-3♥♠ femkortsfärg, 5-4 i högfärgerna.

-4♣♦ femkortsfärg, slaminvit.

3♥ Fyrekorts hjärter, kan ha fyra spader.

-3♠ Fyrekortsfärg.

-3NT *Hjärterstöd*, slaminvit¹.

-4♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.

3♠ Fyrekortsfärg, förnekar fyrekorts hjärter.

-3NT Slutbud².

-4♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.

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

¹Varför bjöd man 3♣ annars?

²Svararen har fyrekorts hjärter.

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

3.3.3 2 sang – 3 ruter/hjärter

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

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

3.3.4 2 sang – 3 spader

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

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

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

3.3.5 2 sang – 4 klöver

Fem klöver och fyra ruter.

$4\Diamond$ Ruterstöd.

$4\heartsuit\spadesuit$ Klöverstöd.

$4NT$ Dålig anpassning.

3.3.6 2 sang – 4 ruter

Fem ruter och fyra klöver.

$4\heartsuit$ Klöverstöd.

$4\spadesuit$ Ruterstöd.

$4NT$ Dålig anpassning.

Kapitel 4

Klöveröppningen

Öppningsbudet $1\clubsuit$ lovar 15+ hp balanserad, eller obalanserad med högst 18 mp och godtycklig fördelning *förutom* händer med *ruter* som dominerande färg (då öppnas med *1 ruter* eller *2 ruter*).

Efter öppning $1\clubsuit$ gäller följande svar.

$-1\diamond$ 0–9 hp.

$-1\heartsuit$ 10+ hp, 5+ färg.

$-1NT$ 10+ hp, balanserad, kan innehålla 4–5 kort i en högfärg. Sangsystemet (och krav till utgång!) gäller.

$-2\clubsuit$ 10+ hp, 5+ *klöver*.

$-2\diamond$ 10+ hp, 5+ *ruter*.

4.1 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 färginkliv utesluter tills vidare den färgen som potentiell trumffärg). Bjud som om motståndarna öppnade. UD bör lova minst 5–6 hp, liksom inkliv som bör lova bra färg. Minnesregel: Har vi *tillsammans* minst halva leken ska vi vara med och konkurrera

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 15 hp. Vi lämnar detta scenario åt fantasin tills vidare.

4.2 1 klöver – 1 ruter

Visar alltså 0–9 hp. Öppnarens återbud:

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

1♠ 15–18 hp, 4+ spader, obalanserad. Längre *klöver* kan finnas.

1NT 15–17 hp, balanserad. Kan innehålla femkorts hjärter.

2♣ 15–18 hp, 5+ klöver.

2♦ 15–18 hp, 1=4=4=4, singelspader (med fyra spader bjuder man ju *1 spader*).

2♥ 15–18 hp. Minst femkortsfärg.

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

2NT 21–22 hp, balanserad.

4.2.1 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 bör endast utnyttjas med *bra* färger, sämst *QJ975* kanske.

–1♠ 0–6 hp, högst invit mot 18–20 hp. Kan vara 7–8 hp med dålig textur, till exempel 4441.

–1NT 7–9 hp, balanserad. Krav till utgång.

–2♣♦2♥♠ 6–9 hp, femkortsfärg. Krav till utgång.

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♣ Obalanserad med klöver som längsta färg, högst 14 mp (minst ca 21 hp).

2♦ Balanserad 25+ hp.

OBS!

2♥♠ 5+ färg, obalanserad, högst 14 mp.

2NT 23–24 hp, balanserad.

När öppnaren har bjudit *2 klöver/hjärter/spader* på tredje varvet använder svararen *tangentbudet* som ett *negativt* bud, visande ca 0–5 hp, resten naturligt, men *2 sang* kan vara obalanserad med längd i avslagsfärgen (efter buden 2 klöver och 2 hjärter).

Efter negativt svar får svararen passa om öppnaren bjuder om sin färg, men andra bud är krav för en rond.

Hopp i ny färg är *splinter* med ca 6–8 hp.

4.2.2 1 klöver – 1 ruter; 1 spader

Lovar alltså en obalanserad hand med minst 4 spader. Kan finnas längre klöver¹.

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

–1 NT 5–9 hp, 0–3 spader. Naturlig fortsättning.

2♣ lovar 5/4 eller 4/5 i svart.

2♦ 5+ spader och 4+ ruter.

2♥ 5+ spader och 4+ hjärter.

2♠ 5+ spader.

–2♣♦ 5+ färg 5–9 hp.

–2♥ 5+ färg, 5– hp.

–2♠ 4+ spaderstöd, 0–4 hp.

–2 NT 4+ spaderstöd, krav till utgång.

–3♠ 4+ spaderstöd, invit.

4.3 1 klöver – 1 hjärter

10+ hp, femkortsfärg, krav till utgång.

4.4 1 klöver – 1 spader

10+ hp, femkortsfärg, krav till utgång.

4.5 1 klöver – 1 sang

Visar 10+ hp och balanserad, femkorts högfärg kan finnas. Ordinarie sangbudgivning vidtar.

4.6 1 klöver – 2 klöver

Visar 10+ hp, 5+ klöver.

¹Kan behöva diskuteras

4.7 1 klöver – 2 ruter

Visar 10+ hp, 5+ ruter.

Kapitel 5

Ruteröppningen

Ruteröppningen visar ca 12–21 hp, obalanserad hand. Med mp-beräkning så har man mer än 14 mp (saknade poäng). Med bättre hand än så öppnar man med *2 ruter*.

När man öppnar med *1 ruter* har man oftast minst femkortsfärg, men fyrekorts om 11–14 hp och 4–5 i lågfärgerna eller 11–14 hp och 4=1=4=4.

Svarsbud:

pass 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.

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

1NT Naturligt, ca 6–11 hp. Ej krav.

2♣ Dubbeltydigt:

OBS!

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

2♦ *Minst* invit med 4+ ruterstöd.

2♥♠ Bra sexkortsfärg, krav till utgång.

2NT 11–13 hp, balanserad, ingen bra fyrekorts 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 bjuden färg utan sidostyrka.

5.1 1 ruter – 1 hjärter(spader)

OBS!

Naturlig fortsättning med *ett undantag*: Återbudet *1 sang* visar *längre klöver*, inte balanserad, ca 11–14 hp.

Med andra ord lovar återbudet *2 klöver* att klövern *inte* är längre än rutern.

Kapitel 6

Högfärgsöppningarna

6.1 Inledning

Högfärgsöppningarna är väldigt begränsade i styrka, så systemet kan vara ganska enkelt. Till exempel, *inget behov av Gazilli*.

Öppningsbuden $1\heartsuit\spadesuit$ lovar bara fyrkortsfärg, om längre klöver finns, annars fem kort. Minimistyrka är ca (11)12 hp. Svarshanden kan passa med upp till 6–7 hp.

6.2 Fortsatt budgivning

Allmän princip: Trumfstöd om minst fyra kort *ska visas omgående*.

Eftersom öppningsbudet förnekar balanserad hand kan återbud i sang användas för att visa längre klöverfärg med fyrkorts öppningsfärg. Återbud i klöver blir alltså "som vanligt", lovar 5+ öppningsfärg och 4+ klöver.

Svarsbud:

– $1\spadesuit$ 4+, 6+ hp.

–1 NT 7–12 hp, förnekar fyrkorts högfärg.

– $2\clubsuit$ 3+, 12+ hp, normalt krav till utgång, men återbudet $3\clubsuit$ är passbart. Kan vara på tre kort om 3=4=3=3 (fyrkorts hjärter).

– $2\diamondsuit$ 3+, 12+ hp, krav till utgång utom om rutern bjuds om på tretricksnivån. Om öppnaren har typ *3-2-AK432-AK5-76* och öppnar med $1\heartsuit$ så är $2\diamondsuit$ givet på svaren $1\spadesuit$ och 1 NT.

– $2\heartsuit$ 5+, 12+ hp, krav till utgång

– $2\spadesuit$ (efter $1\heartsuit$). Bra 6+, krav till utgång.

–2 NT Krav till utgång med minst fyrkortsstöd. Se avsnittet *Stenbergs 2 sang*.

–3 ♣♦ 6+, bra färg, ca 13+ hp, krav till utgång.

–3 ♥ (efter 1 ♠). 6+, bra färg, ca 13+ hp, krav till utgång.

–3 NT Trumfstöd, renons i andra högfärgen.

–4 ♣♦ Renonssplinter.

–4 ♥♠ Naturligt, vill spela kontraktet (eller att partnern gör det;).

Vi noterar alltså att vi ibland kan hamna i 3 NT med tillsammans 24 hp, så *Nytt!* jag rekommenderar övningar i spelföring med knappa resurser (tänk bara på att i partävling gäller *inte* hemgång till varje pris).

6.2.1 1 hjärter – 1 spader

Fortsättning:

1 NT Fyrkorts hjärter och längre klöver.

OBS!

2 ♦ Femkorts hjärter, lågfärgen kan vara på tre kort.

2 ♥ 6+, minimum.

2 ♠ enkelhöjning, kan vara på tre kort, då helst med en honnör.

2 NT Maxhand med fyrkorts spaderstöd. Exempel: *AQ65-AK9854-J2-3*.

3 ♣♦ Max, minst 5–5 i bjudna färger.

3 ♥ 6+, maximum.

3 ♠ Bra enkelhöjning, minst fyrkortsstöd.

4 ♣♦ Renonssplinter.

6.2.2 1 hjärter – 1 NT

Lovar ca 7–12 hp, så med en maxad öppning måste man hålla öppet, så naturligt som möjligt.

6.2.3 1 spader – 1 NT

Lovar ca 7–12 hp, så med en maxad öppning måste man hålla öppet, så naturligt som möjligt.

6.3 Stenbergs 2 sang

Är krav till utgång med (minst) fyrkortsstöd, högst sju förlorare.

Svar på 1 ♥♠ – 2 NT:

3 ♣ Tillägg, klöver (kan vara trekorts).

–3 ♦ Positivt.

–**andra hö** Positivt.

–**3 i öppningsfärgen** Minimum

–3 NT Begär kontrollbud, förnekar singel (förutom i klöver).

–4 ♣ Klöver”stöd”, tillägg.

3 ♦ Positiv hand med positiv ruter. Fortsättning som efter 3 ♣.

3 i öppningsfärgen Minimum.

3 i andra högfärgen Positiv hand med något i bjuden.

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

3 NT Balanserad 13–14 hp, typ 4=3=3=3, ej passbart(?).

4 ♣♦ Stark 5–5 typ, bra sidofärg.

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

I *störd budgivning* sänker vi kraven för 2 NT så det blir inviterande, och hoppstöd blir mer som en bra enkelhöjning med bra fördelning.

Kapitel 7

Tvåöppningarna

7.1 Öppningsbudet 2 klöver

Detta öppningsbud undviks i görligaste mån med endast femkorts klöver genom att man öppnar med 1NT då man har 2=2=4=5 och åtminstone någon gubbe i tvåkortsfärgerna. Med 5-4-3-1 (femkorts klöver) öppnar man normalt med fyrekortsfärgen, och om partnern bjuder singelfärgen kan man bjuda *sang* på lägsta nivå.

Svar på 2♣:

–pass 0–7 hp, med klöverstöd 0–5 hp. Dock, se spärrbud nedan.

–2♦ Visar minst 8 hp, konventionellt frågande.

–2♥♠ Invit med femkortsfärg, ej krav, men öppnaren tar varje chans att bjuda en gång till¹.

–2NT Rondkrav med

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

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

–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 ruterkontroll².

¹Pass bör visa *minimum*, dubbelton i stöd och dålig klöverfärg och förmodligen förneka fyrekorts spader

²Utan ruterkontroll bjuder man 2♦ följt av 4♣.

7.1.1 2 klöver – 2 ruter

2♥♠ Fyrkortsfärg.

2NT Maximum, ingen fyrkortsfärg, sexkortsfärg.

–3♦ frågar efter högfärgshåll (3NT håll i båda).

–3♥♠ är krav med sexkortsfärg.

3♣ Minimum, ingen fyrkortsfärg.

–3♦ frågar som vanligt efter högfärgshåll.

–3♥♠ är krav med sexkortsfärg.

3♦ Maximum, minst fyrkortsfärg.

3♥♠ Femkortsfärg och följaktligen (minst) sexkortsfärg.

7.1.2 2 klöver – 2 sang

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

3♣ är avslag av inviten.

3♦ accept, ingen fyrkortsfärg,

3♥ accept, fyrkortsfärg,

3♠ accept, fyrkortsfärg, förnekar trekortshjärter,

3NT 4-3 i högfärgerna (dvs $4=3=1(0)=5(6)$, uppifrån).

7.2 Öppningsbudet 2 ruter

Minst femkortsfärg, obalanserad hand, högst 14 mp (minst ca 21 hp).
Fortsättning:

–2♥ Negativt/Neutralt, ca 0–6 hp.

–2♠ Hygglig femkortsfärg, 7–8 hp.

–2NT Relativt balanserad eller 5+ hjärterfärg, 7–8 hp.

–3♣ Hygglig femkortsfärg, 7–8 hp.

–3♦ minst trekortsstöd, 6–8 hp.

Högre svarsbud i ny färg är *splinter*, ruterstöd på helst fyra kort.

Efter negativt svar (2 hjärter) får svararen passa på 3 ruter, men andra bud är krav för en rond.

7.3 Öppningsbuden 2 hjärter och 2 spader

Svaga två.

7.4 Öppningsbudet 2 sang

Bägge lågfärgerna, spärrbetonat. Om det inte behövs på annan håll ...

7.5 Spärr på treläget

3♣♦ är en inte alltför dålig spärr.

3♥♠ är tämligen modernt.

7.6 Öppningsbudet 3 sang

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