

P–klöver, Beta

Göran Broström

Version 1.1.beta  
22 juli 2026

# Innehåll

|          |                                       |           |
|----------|---------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Förord</b>                         | <b>3</b>  |
| 1.1      | Inledning . . . . .                   | 5         |
| 1.2      | Ett starkt klöversystem? . . . . .    | 5         |
| 1.3      | Öppningsstrategi . . . . .            | 6         |
| <b>2</b> | <b>Inledning</b>                      | <b>8</b>  |
| 2.1      | Hand- och kortvärdering . . . . .     | 8         |
| 2.2      | Några allmänna principer . . . . .    | 10        |
| 2.3      | Öppningsbud, en översikt . . . . .    | 12        |
| <b>3</b> | <b>Balanserade händer</b>             | <b>13</b> |
| 3.1      | Sangöppningen . . . . .               | 14        |
| 3.2      | Störd sangbudgivning. . . . .         | 14        |
| 3.3      | Efter naturliga 2 sang . . . . .      | 15        |
| <b>4</b> | <b>Klöveröppningen</b>                | <b>18</b> |
| 4.1      | Störd klöverbudgivning . . . . .      | 18        |
| 4.2      | 1 klöver – 1 ruter . . . . .          | 19        |
| 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 . . . . .          | 21        |
| <b>5</b> | <b>Ruteröppningen</b>                 | <b>22</b> |
| 5.1      | 1 ruter – 1 hjärter(spader) . . . . . | 23        |
| <b>6</b> | <b>Högfärgsöppningarna</b>            | <b>24</b> |
| 6.1      | Inledning . . . . .                   | 24        |
| 6.2      | Fortsatt budgivning . . . . .         | 24        |
| 6.3      | Stenbergs 2 sang . . . . .            | 25        |
| <b>7</b> | <b>Tvåöppningarna</b>                 | <b>27</b> |

---

|     |                                                |    |
|-----|------------------------------------------------|----|
| 7.1 | Öppningsbudet 2 klöver . . . . .               | 27 |
| 7.2 | Öppningsbudet 2 ruter . . . . .                | 28 |
| 7.3 | Öppningsbuden 2 hjärter och 2 spader . . . . . | 29 |
| 7.4 | Öppningsbudet 2 sang . . . . .                 | 29 |
| 7.5 | Spärr på treläget . . . . .                    | 29 |
| 7.6 | Öppningsbudet 3 sang . . . . .                 | 29 |

# Kapitel 1

## Förord

### Utveckling

Det här dokumentet är en utvecklingsversion av systemet. Kommer att bli nästa huvudversion, 1.1. Här presenteras huvuddragen av de utvecklingar som planeras. För detaljer, se motsvarande avsnitt senare i dokumentet.

#### 1.0.1 Starka händer med högfärg

I klöverbudgivningen, efter  $1\clubsuit-1\diamond$ , kommer man trångt till med en obalanserad hand som har hjärter som huvudfärg.  $1\heartsuit$  är ju konventionellt, visande högst 14 mp, så man tvingas upp på tvåtricksnivån för att visa hjärter med styrkan 15–18 mp. Har man dessutom spader vid sidan om (4 spader, 5+ hjärter) blir budutrymmet trångt.

Ett förslag till förbättring är att spela med “fördröjd Flannery”, att låta sekvensen  $1\clubsuit-1\diamond$ ;  $2\diamond$  visa 5+ hjärter och 4 spader, ca 15–18 mp. Även “fördröjd fördröjd Flannery”:  $1\clubsuit-1\diamond$ ;  $1\heartsuit-1\spadesuit$ ;  $2\diamond$  visar 5+ hjärter och 4 spader, högst 14 mp. Den nuvarande betydelsen av sekvensen kan vi lösa på annat sätt, se nästa avsnitt.

#### 1.0.2 Marmichänder

Marmichänder är ett problem i alla system, men kanske speciellt när man spelar med stark klöver. Vi har till exempel hittills sagt att med  $1=4=4=4$  (singelspader) och 15–18 hp bjuder man  $1\clubsuit-1\diamond$ ;  $2\diamond$ . Det är inte ett effektivt användande av resurserna.

I stället är förslaget att alla Marmichänder i styrkeintervallet 11–22 hp öppnas med *1 ruter*, förutsatt att singelfärgen *inte* är ruter. Och om man har

en med singelruter och 15+ hp så öppnar man med *1 klöver*, man kan alltid bjuda  $1\spadesuit$  efter  $1\clubsuit-1\diamondsuit$  med 15–18 hp, annars  $1\heartsuit$  och ta det därifrån.

Men överstarka (23+ hp) Marmichänder? Ett förslag är att lägga dem i öppningsbudet *2 ruter*, som blir av multityp: (i) svag högfärg, (ii) stark ruter, (iii) 23+ marmic, eller (iv) 25+ balanserad. Ett annat är

### 1.0.3 Öppning med 1 sang

Vi återgår till varianten där *1 sang* förnekar fyrkorts högfärg. Det får konsekvenser för sangbudgivningen, det blir två separata system beroende på om 1-sang-budet föregås av andra bud eller inte. Men båda versionerna är enkla, inte så sofistikerade som nuvarande sangbudgivning; det behövs helt enkelt inte.

Får också konsekvenser för högfärgsöppningarna, se nästa avsnitt.

### 1.0.4 Högfärgsöppningarna

Kan numera vara balanserad 11–14 hp, vilket påverkar fortsatt budgivning efter svaret *1 sang*. Vi löser det problemet genom att begränsa styrkan för svaret *1 sang* till 9–12 hp. Vi kan alltså *passa* på en högfärgsöppning med så mycket som åtta hp.

**Notera** att detta *inte* gäller ruteröppningen!

## 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 1NT utan femkorts högfärg, annars med högfärgen (eller med 1NT 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 fyrkorts högfärg. Med femkorts högfärg och 12–14 hp balanserad, öppna med 1♥♠ och återbjud 2NT 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 fyrkorts 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 glömmer 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 poäng för 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 fyorkortsfärger 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 motiverar viss försiktighet.

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 (saknade) *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 minimal öppningshand 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 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<br>0-9 hp. |
| 1 ♥     | -1 ♠    | 18+ hp<br>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*.
- Marmichand med 15+ hp och *singelruter*.

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. Innehav av fyr- eller femkorts *högfärg ej tillåtet*.

2♣ 11–14 hp och minst sexkorts klöver. Fyrkorts högfärg kan finnas.

2♦ Dubbeltydigt:

- Inviterande tvåöppning i ruter, högst 14 mp (minst ca 21 hp).
- Svag tvåöppning i högfärg.

2♥♠ 5+ högfärg och 4+ klöver, ca 11–14 hp.

2NT Bägge lågfärgerna (minst 5–4), ca 11–14 hp, 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                        |
|-----------------------------|----------------------------|
| 11 hp: Ingen högfärg        | pass                       |
| 12–14 hp: Ingen högfärg     | 1 NT                       |
| 11–14 hp: Någon högfärg     | 1 ♡♠                       |
| 15–17 hp:                   | 1 ♣–1 ♦<br>1 NT            |
| 18–20 hp:                   | 1 ♣–1 ♦<br>1 ♡–1 ♠<br>1 NT |
| Samma härefter på tvåläget: |                            |
| 21–22 hp:                   | 1 ♣–1 ♦<br>2 NT            |
| 23–24 hp:                   | 1 ♣–1 ♦<br>1 ♡–1 ♠<br>2 NT |
| 25–27 hp:                   | 1 ♣–1 ♦<br>1 ♡–1 ♠<br>3 NT |

---

|           |       |
|-----------|-------|
| 28–30 hp: | 1♣–1♦ |
|           | 1♥–1♠ |
|           | 4NT   |
| 31–33 hp: | 1♣–1♦ |
|           | 1♥–1♠ |
|           | 5NT   |
| 34+ hp:   | 1♣–1♦ |
|           | 1♥–1♠ |
|           | 6NT   |

---

### 3.1 Sangöppningen

Öppning med 1NT lovar(11)12–14 hp och *förnekar fyrkorts högfärg*. Finns alltså ingen anledning att fråga efter en, så svaret *2 klöver* frågar primärt efter lågfärger.

Med andra ord: Denna sektion gäller *bara* efter *öppning* med *1 sang*, inte fördröjda sekvenser som till exempel startar med *1 klöver*.

Så, svaren på öppningsbudet 1NT:

–2♣ Styrkefråga, svar efter omdöme:

2♦ Minimum.

2♥ Maximum.

–2♦♥ Överföring, lovar minst fem kort i överföringsfärgen.

–2♠ Sexkorts *klöver*.

–2NT Lågfärgsfråga, svara 3♣ med bägge.

–3♣ Sexkorts *ruter*, starkt eller svagt.

–4♣ Sexkorts hjärter.

–4♦ Sexkorts spader.

### 3.2 Störd sangbudgivning.

#### 3.2.1 Naturligt inkliv på tvåtricksnivån

Bud på tvåtricksnivån är naturligt, okrav.

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

**D** är primärt upplysningsdubbling utan femkortsfärg, obegränsad styrka. Kan också vara krav till utgång med femkorts högfärg och inklivshåll. Fortsatta dubblingar 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 1NT 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 Utgångs krav, 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 fyrkorts spader.

–3♥ Lovar minst femkorts spader, förnekar fyrkorts 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 ( $3\heartsuit$  med båda högfärgerna). Några specialvarianter:

$3\diamondsuit$  Ingen högfärg,

– $3\heartsuit\spadesuit$  femkortsfärg, 5-4 i högfärgerna.

– $4\clubsuit\diamondsuit$  femkortsfärg, slaminvit.

$3\heartsuit$  Fyrkorts hjärter, kan ha fyra spader.

– $3\spadesuit$  Fyrkortsfärg.

– $3NT$  *Hjärterstöd*, slaminvit<sup>1</sup>.

– $4\clubsuit\diamondsuit$  Femkortsfärg, slaminvit.

$3\spadesuit$  Fyrkortsfärg, förnekar fyrkorts hjärter.

– $3NT$  Slutbud<sup>2</sup>.

– $4\clubsuit\diamondsuit$  Femkortsfärg, slaminvit.

– $4\heartsuit$  *Spaderstöd*, slaminvit. Lovar ej kontroll.

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,  $4\clubsuit\diamondsuit$  med maximum om gubbar i bjuden lågfärg passar.

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

### 3.3.4 2 sang – 3 spader

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

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

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

<sup>1</sup>Varför bjöd man  $3\clubsuit$  annars?

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

**3.3.5 2 sang – 4 klöver**

Fem klöver och fyra ruter.

4  $\diamond$  Ruterstöd.

4  $\heartsuit \spadesuit$  Klöverstöd.

4 NT Dålig anpassning.

**3.3.6 2 sang – 4 ruter**

Fem ruter och fyra klöver.

4  $\heartsuit$  Klöverstöd.

4  $\spadesuit$  Ruterstöd.

4 NT 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*). Även Marmichänder *med fyrkorts ruter* undantas, har annat öppningsbud ( $1\diamondsuit$ ).

*Nytt!*

Efter öppning  $1\clubsuit$  gäller följande svar.

*Nytt!*

$-1\diamondsuit$  0–9 hp.

$-1\heartsuit$  10+ hp, 5+ färg.

$-1NT$  10–12 eller 15+ hp, balanserad, kan innehålla 4–5 kort i en högfärg. Sangsystemet gäller *inte*, men  $2\clubsuit$  är uppmaning till att bjuda fyrkortsfärger nerifrån, resten naturligt.

*Nytt!*

$-2\clubsuit$  10+ hp, 5+ *klöver*.

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

$-2\heartsuit$  7–9 hp, bra sexkortsfärg.

$-2NT$  13–14 hp, balanserad.

### 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 *lätsas att motståndarna öppnade* och övergå till defensivbudgivning, väl

medveten om att partner har minst 15 hp.

Kan eventuellt vara farligt att sätta sig i busken med längd i inklivsfärgen, partner håller inte alltid öppet med minimum på för hög nivå.

*Nytt!*

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, 18–20 eller 23–24 hp om balanserad, högst 14 mp om obalanserad.

*Nytt!*

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

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

2♣ 15–18 mp, 5+ klöver.

2♦ 15–18 mp, 5+ hjärter och 4+ spader.

*Nytt!*

2♥ 15–18 mp, Minst femkortsfärg, ej fyrkorts spader.

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 inte i kraft. Se 1♣–1♦; 1NT, högfärgsfråga och överföringar.

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

2♦ 5+ hjärter, 4+ spader, högst 14 mp.

*Nytt!*

2♥ 5+ färg, obalanserad, högst 14 mp. Ej fyrkorts spader.

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

2 NT 23–24 hp, balanserad.

3 ♣ 23+ hp, 4441 med singelruter. Kontrollsvar börjar på

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 klöver.

–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, 5–9 hp.

–2 ♠ 4+ spaderstöd, 0–4 hp.

–2 NT 4+ spaderstöd, krav till utgång.

–3 ♠ 4+ spaderstöd, invit.

#### 4.2.3 1 klöver – 1 ruter; 1 sang

Visar 15–17 hp, balanserad. Svar

–2 ♣ Högfärgsfråga, tre svar.

–2 ♦♥ Överföring, minst fem kort i färgen över.

–2 ♠ Lågfärger.

–2 NT Naturlig invit.

Resten naturligt.

### 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 10–12 eller 15+ hp och balanserad, femkorts högfärg kan finnas. Ordinarie sangbudgivning vidtar *inte*. Naturligt, men *2 klöver* ber om fyrekortsfärger nerifrån.

*Nytt!*

### 4.6 1 klöver – 2 klöver

Visar 10+ hp, 5+ klöver.

### 4.7 1 klöver – 2 ruter

Visar 10+ hp, 5+ ruter.

#### 4.7.1 1 klöver – 2 sang

*Nytt!*

Balanserad 13–14 hp. *3 klöver* ber nu om fyrekortsfärg nerifrån.

## 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 fyrkorts om 11–14 hp och 4–5 i lågfärgerna eller 11–22 hp och *Marmic med fyrkorts ruter*.

*Nytt!*

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 fyrkortsstöd.
- 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 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 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, eller, efter 1  $\diamond$ –1  $\spadesuit$ , Marmic med singelspader.

*Nytt!*

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  $1\heartsuit 1\spadesuit$  lovar bara fyrkortsfärg. Minimistyrka är ca (11)12 hp. Svarshanden kan passa med upp till 7–8 hp.

*Nytt!*

### 6.2 Fortsatt budgivning

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

Eftersom öppningsbudet inte förnekar balanserad hand kan återbud i sang *inte* användas för att visa längre klöverfärg med fyrkorts öppningsfärg. Återbud i klöver blir alltså inte “som vanligt”, kan vara 5+ klöver. *Nytt!*

Svarsbud:

–pass 0–8 hp.

– $1\spadesuit$  4+, 6+ hp.

–1 NT 9–12 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 jag rekommenderar övningar i spelföring med knappa resurser (tänk bara på att i partävling gäller *inte* hemgång till varje pris). *Nytt!*

### 6.2.1 1 hjärter – 1 spader

Fortsättning:

1 NT 11–14 balanserad.

*Nytt!*

2 ♣ Klöver, kan vara längre än hjärtern.

2 ♦ Femkorts hjärter, rutern 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 9–12 hp, så med en maxad öppning måste man hålla öppet, så naturligt som möjligt.

### 6.2.3 1 spader – 1 NT

Lovar ca 9–12 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  $1\heartsuit\spadesuit - 2NT$ :

$3\clubsuit$  Tillägg, klöver (kan vara trekorts).

– $3\diamond$  Positivt.

–**andra hö** Positivt.

–**3 i öppningsfärgen** Minimum

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

– $4\clubsuit$  Klöver”stöd”, tillägg.

$3\diamond$  Positiv hand med positiv ruter. Fortsättning som efter  $3\clubsuit$ .

**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.

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

$4\clubsuit\diamond$  Stark 5–5 typ, bra sidofärg.

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

I *störd budgivning* sänker vi kraven för  $2NT$  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.

Ska vi  
förbjuda  
sidofärg  
helt?

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 till<sup>1</sup>.

–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 ruterkontroll <sup>2</sup>.

---

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

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

### 7.1.1 2 klöver – 2 ruter

2♥♠ Fyrkortsfärg.

2NT Maximum, ingen fyrkorts högfärg, sexkorts klöver.

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

–3♥♠ är krav med sexkortsfärg.

3♣ Minimum, ingen fyrkorts högfärg.

–3♦ frågar som vanligt efter högfärgshåll.

–3♥♠ är krav med sexkortsfärg.

3♦ Maximum, minst fyrkortsfärg.

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

### 7.1.2 2 klöver – 2 sang

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

3♣ är avslag av inviten.

3♦ accept, ingen fyrkorts högfärg,

3♥ accept, fyrkortsfärg,

3♠ accept, fyrkortsfärg, förnekar trekortshjärter,

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

## 7.2 Öppningsbudet 2 ruter

Minst femkorts ruter, obalanserad hand, högst 14 mp (minst ca 21 hp). Eller svag tvåöppning i högfärg.

*Nytt!*

Fortsättning: Standardmulti, på 2♥ återkommer vi med 2NT med marmic eller balanserad, med ruter naturliga bud på tretricksnivån.

–2♥ Avlägg mot svag två, högst tre hjärter.

–2♠ Avlägg mot svag två, minst tre hjärter.

–2NT Krav, ber svag två om styrka och färg. Slamkrav mot stark ruter.

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

### 7.3 Öppningsbuden 2 hjärter och 2 spader

Svaga två är det inte längre, utan vi använder oss av Romklöverns tvåöppningar, visande 5+ högfärg och 4+ *klöver*, ca 11–14 hp, eller 22–18 mp.

(Återkommer om detaljer.)

### 7.4 Öppningsbudet 2 sang

Bägge lågfärgerna, spärrbetonat. Om det inte behövs på annan håll . . . Förmodligen bör vi inrikta oss på Romklövern här också.

### 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.