

# Bridgevalsens

*Valsen som gör att budgivningen i bridge går som en dans och som kan dansas både av gammal och av ung .....*

2020+

**Konsten att värdera  
handens spelstyrka...**



10-15 regeln gäller

Valsen där man oftast  
kan bjuda upp med 1 ♣

**Neg-X**



Vem är kapten?



Några tankar och idéer om hur man kan bjuda lite mer strukturerat och säkrare i bridge....

## Inledning

Bridgevalsen (BV) är inget eget system utan främst ett komplement till budgivningens grundkursen (Gk) (Svensk/Nordisk standard). I alla övriga delar gäller det som man fick lära sig i Gk. Kanske något mer förtydligt, för i GK fick man för enkelhets skull inte lära sig allt. De beskrivna tilläggen är hämtade från flera källor, i vissa fall modifierade och integrerade med varandra, men också med Gk. Dessa tillägg i kombination ger en säkrare och mer effektivare budgivning, både i NT och i högfärg. Men också för att lättare hitta ett kontrakt i slam...

Syftet med BV är också bättre att kunna utnyttja kortens fördelning (tyngd) än att bara räkna honnörspoäng. (Se avsnitt 8 "Värdering av handens styrka", något som kan vara bra att titta på redan nu. För denna värdering (vp) används i alla exempel senare )

**I BV förstärks också rollen om vem som är kapten under budgivningen....**  
(något som inte framgår så tydligt i GK)

### Innehåll

#### Inledning

[1 Öppning i 1 ♣-konvention](#)

[2 Övriga öppningsbud i färg](#)

[3 Spärrbud](#)

[4 NT budgivning](#)

[5 Inkliv / UD](#)

[6 Invit Stenberg \(ISB\)](#)

[7 Slambudgivning](#)

[8 Värdering av spelstyrka](#)

[Slutord](#)

[Budschema](#)

[Bilaga NT-multi](#) och NT - konventioner

### De viktigaste tilläggen.

- **Öppning 1 ♥ el. ♠** gör man bara med 5 kort i färgen, annars öppnar man normalt med 1 ♣. (En konvention, som används i 50 % av alla öppningar i BV och säger inte något om antalet ♣. Detta är både en invit till NT och en högfärgsfråga). Ett undantag är om man 4 kort i både 1 ♥ och ♠ för då öppnar man i 1 ♦ (säger inte något om antalet ♦) ...
- **Starkare 2 öppningar i ♥ el. ♠.** Med minst 12 -21 poäng och minst 6 kort i färgen
- **Invit Stenberg (ISB)**, ett av de viktigaste svarsbuden i BV. Mycket av budgivningen i BV är anpassat för att maximalt kunna använda ISB, när man har 8 kort tillsammans i en högfärg (ISB är hämtad från Gk bok 5, men något modifierat).
- **NT-multi** är en alternativ konvention, där man använder öppning i 1 NT på ett annat sätt. D.v.s. när man har 18 poäng och en stark fördelning i en eller två färger och få kort i resterande färger. (NT-multi gör att man lättare hittar en slam, men detta begränsar också andra färgöppningar till max 17 poäng. [Se bilaga NT-multi](#))



Lathund för alla öppningsbud som är aktuella i BV. ♠ ♥ ♦ ♣		Se
1 ♣	12-21 vp och inte 5 kort i ♥ och ♠ (konvention och kravbud)	<a href="#">1</a>
1 ♦	12-21 vp 4 kort i både ♥ och ♠ (konvention och kravbud)	<a href="#">2</a>
1 ♥ el. ♠ *	12-21 vp 5 kort i färgen, men inte 5 kort i den andra högfärgen	<a href="#">2</a>
1 NT	16-18/19 vp bra sanghand (se även bilaga <a href="#">NT-multi</a> )	<a href="#">4</a>
2 ♣	21+ vp Mycket stark hand (kravbud)	<a href="#">2</a>
2 ♦ *	12-21 vp och fem kort i båda högfärgerna (kravbud)	<a href="#">2</a>
2 ♥ el. ♠*	12-21 vp och minst 6 kort i färgen. (Styrka och spärrbud)	<a href="#">2</a>
2 NT	18/19 -21 vp och håll i alla färger	<a href="#">4</a>
3 alla färger	8 -11 poäng och minst 6 kort i färgen. (spärrbud)	<a href="#">3</a>
3 NT	9 säkra stick i NT och partnern har passat i förhand	<a href="#">4</a>
4 alla färger	Minst 6 kortsfärg med stor chans till utgång (Styrka och spärrbud)	<a href="#">3</a>

### NT-multi

\*

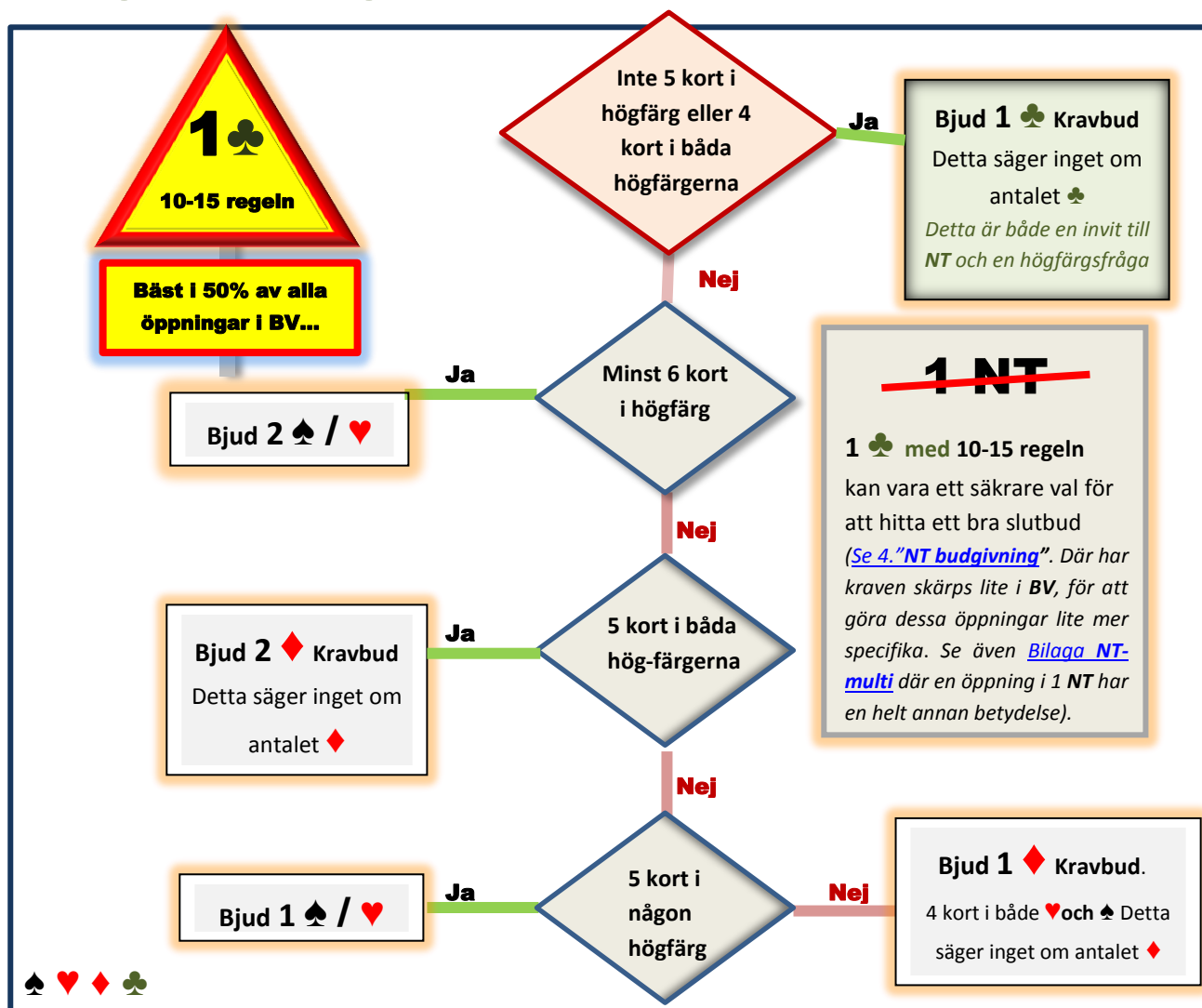
Betyder att öppningsbudet begränsas till 17 poäng om man använder NT-multi  
([se bilaga](#))



- Att öppna enligt BV får man mycket mer information om öppningshandens fördelning i högfärgerna, än om man bara skulle öppna enligt vad man fått lära sig i grundkursen.
- Att hitta en 5 korts högfärg kan det annars vara svårt och komma till ett slutbud med tillsammans med 8 kort i högfärgen. Det är lätt att missa starka fördelningar som 5-3 och 6-2.
- Att öppna med 1 ♣ och svara enligt BV, så hittar man lätt även 4+4 i högfärgerna. Med 10-15 regeln så kan man lättare hitta ett säkare slutbud i 3 NT än om man bara skulle öppna i 1 NT.
- Att öppna på detta sätt gör också att man kan hitta lätt kan fråga med Invit Stenberg (ISB) vid alla varianter där man har minst 8 kort tillsammans i en högfärg.
- **Öppnar man i högfärg så har man alltid minst 5 kort i färgen. Detta är kanske en av de största fördelarna med 1 kl-konventionen, när det gäller en högfärg och att svara enligt ISB**



## Vanligaste öppningarna i BV (med mist 12 poäng)



## Kaptensrollen

**Om din partner begränsar sin hand, så är det Du som måste bli kaptan och måste styra skutan till rätt hamn...**

Detta är nog inget man fick lära sig på någon kurs i **Modern standard** eller står omnämnd i någon deras kursböcker. I **EFOS** som var vanlig när jag började spela, så var **Kaptensrollen** mycket viktig och nu likaså i **Nordisk standard [NS]** (båtbilden t.h är hämtad från kursboken för **NS**, där **Kaptensrollen** är nu återupptäckt)

Internationellt är **Kaptensrollen** också beskrivet som viktigt i de flesta spelsystem

**Kaptensrollen** som är främst viktigt för att få en strukturerad budgivning och inte bara svinga runt i bästa Hawaii-stil och hoppas det ska gå bra. **Det är bara kaptanen som har rätt att avsluta budgivningen.** Om någon bjuder om en färg eller bjuder **NT** så är det partnern som alltid blir Kaptan

**Kaptensrollen** kan komma att växla under budgivningen beroende på om nya begränsningar kommer fram under en fortsatt budgivning. Ibland är ingen kaptan och då får ingen passa på ny färg....

Alla öppningsbud utom 2♣ är en begränsning av **ÖH** hand och **SH** blir automatisk kaptan.

**Exempelvis** om **ÖH** öppnar i 1♥ så har han begränsat sin hand till 20 poäng. Om motparten **[M]** inte stör budgivningen och man tillsammans har mindre än 26 poäng, så är det bäst att avsluta så bra och billigt som

Vem är kaptan?



**26**  
poäng

möjligt. I grundkursen får man lära sig att har man 0-5 poäng skall man passa. I **Kaptensrollen** kan man passa om det är ett bra och billigt bud, men har man bara 0-1 kort i ♥ är det ofta mycket bättre bjuda 1NT.

**Som kapten måste man alltid räkna med att partnern kan ha max poäng innan man bestämmer ett slutbud** (Det är bättre att bjuda 2 NT än att passa om man inte har något mer att tilläga)

Det är flera bud som begränsar en hand exempelvis att man passar i förhand (Max 11 poäng), [spärrbud](#) eller [ISB](#) m.m.. Öppnar man i 1 el. 2 NT. så begränsar man handen starkt och SH blir direkt kapten och avgör alltid slutbudet. Gör man en enkel höjning ett av oss bjuder färg eller senare bjuder NT, så är det också partnern som kapten. Men den viktigaste för att bestämma kapten är nog **10-15 regeln**

## 10-15 Regeln (Bästa hjälpreda till att utse en kapten)

**10-15 regeln** är ett namn på en samling konventioner, de flesta får man lära sig i en grundkurs redan första terminen (Bl.a. **Negativ NT** m.m.) Problemet är att detta är utspritt på flera avsnitt (kapitel i kursboken). Man förstår inte riktigt sammanhanget och hur viktigt det är (kanske inte alltid läraren heller har förstått hur viktig **Katensrollen** är). **Därför glöms allt detta också snabbt bort.** (Samlingsnamnet **10-15 regeln** har jag själv myntat för att förstärka förmågan att komma ihåg)

Med **10-15 regeln** får man en mycket mer strukturerad budgivning, genom att Du eller Din partner kan bli Kapten och styra skutan rätt hamn

Budgivningen kan antingen vara ostörd d.v.s. motparten [M] passar eller störd av att [M] gör ett inkliiv, något som påverkar möjligheten att använda **10-15 regeln**

## 1 Ostörd budgivning

Då är det viktigt att avgöra så fort som möjlig, om man en gemensamma poäng som räcker till utgång. Om inte avsluta budgivning så snabbt och billigt som möjligt (1 NT är ofta det bästa alternativet om man vet att man inte har tillsammans 8 + kort i högfärg)

**Hur svarar man inte kan bjuda en egen färg på 1 tricksnivån (eller stödja partners färg)**

- SH ska med 6-9 poäng bjuda 1NT, med 10+ kan SH bjuda egen färg på två tricksnivån
- ÖH ska i nästa bud bjuda 1 NT om han har mindre än 15 poäng (eller inte kan stödja SH färg)

Om SH eller ÖH bjudit 1 NT (begränsat sin hand, enligt **10-15 regeln**), så är det upp till partnern "**Kaptenen**" om man ska gå vidare eller passa. Om varken SH eller ÖH klarar **10-15 regeln**, så är en utgång föga troligt (max 23 poäng tillsammans). 1 NT är då ofta vara det bästa slutbudet.



Grunden för kaptenen att gå vidare är att det finns chans till utgång eller moståndarna gör ett inkliiv. 2 NT betyder senare att man inte har något mer att berätta och att partnern får avgöra om man ska gå vidare.

**10-15 Regeln tillämpas också på ett annat sätt när man ska höja partners färg**

(D.v.s. tillsammans 8 + kort i färgen. Att höja SH svar på öppningsbudet, utan 4+ kort i färgen är inte **OK**)

- Om SH höjer ÖH-färg, då kan SH göra det med bara 6 poäng och med 10+ poäng bjuder SH 3 i färgen eller vid högfärg 2NT [ISB](#) (höjning av lågfärg förnekar 4 korts högfärg)
- ÖH kan höja SH-färg med 12-14 poäng och med 15+ poäng till 3 i färgen eller ([ISB](#))

## 2 Störd budgivning

Där är det inte bara utgång som gäller utan att slåss om ett så förmånligt delkontakt som möjligt. T.o.m. några straffar kan ge bättre slutresultat. (Zon förhållande är då viktigt) Därför är **10-15 regeln** bara delvis tillämpningsbar. Exempelvis om ÖH öppnar 1 ♣ och [M] bjuder 1♠ så bör SH med 6-9 poäng och håll i ♠ bjuda 1. NT, utan håll dubbla [M] (**Neg-X**) för att ge ÖH viktig information för att kunna slåss vidare om kontraktet.

Med 10+ poäng bör SH bjuda egen färg på 2 tricksnivån



### Generella regler (brott mot dessa regler är en dödssynd)

- **Passa aldrig på en ny färg från partnern, om Du inte är kapten** (Detta är alltid ett krav till rond i en strukturerad budgivning. Vi kanske kan ha poäng nog för att kunna göra en utgång.)
- **Bjud aldrig en ny färg om du kan stödja partners högfärg** (bara ett onödigt störande och kan få partnern att tro att man måste hitta en annan färg)
- **Stöd aldrig en lågfärg om du kan bjuda en ny färg** (tänk NT, före ett slutbud i lågfärg)

## 1 Öppning i 1 klöver (s.k. beredskapsklöver en konvention och kravbud) 1♣

Öppnar man i 1♣ så har man en öppningshand med 12–21 poäng och man har inte 5 kort i varken ♥ eller ♠, inte heller 4 kort i både ♥ eller ♠. Öppningen i 1♣ säger ingenting om hur många klöver man har, skulle man ha en stark klöver så får ev. bjuda om den senare. Även med gemensamt minst 8 kort i högfärg kommer man också att hitta, i den fortsatta budgivningen. (Detta är kanske en av de största fördelarna med 1♣-konventionen, när det gäller att svara enligt ISB vid ♥ eller ♠)

Öppning i 1♣ kan betraktas som en invit till ett NT-kontrakt och ger ett bättre budutrymme för att kunna bekräfta de färger man kan ha eller inte ha håll i. Något som är mycket viktigt för att få ett säkrare kontrakt i NT. Det finns en konflikt att tackla, för 1♣-konventionen överlappar både öppningsbud i 1 och 2 NT. Är du och din partner väl samtrimmade i ♣ konventionen i kombination med **10-15 regeln**, så kan detta ofta vara att föredra.

Spelar man i tävlingar både i Sverige och internationellt öppnar de flesta inte med 4 kort i högfärg. Orsaken är att svarshanden (SH) vet inte om öppningshanden (ÖH) har 4 eller 5 kort i färgen och kan stödja den med endast 3 kort. Det finns flera varianter att hantera detta t.ex. bästa lågfärg eller olika svaga ♣-öppningar. Problemet är att man aldrig får passa på en sådan öppning, eftersom ♣-färgen kan vara minimal. Om SH bara har några få poäng så kan det ofta bli fel om SH bjuder egen svag färg som ÖH kanske höjer. I BV löser man detta genom SH alltid svarar 1♦ om han har mindre än 6 poäng (se mera om detta senare)

Med en budgivning enligt BV och 1♣-konventionen, är **10-15 regeln** mycket viktig, och är nyckeln till att 1♣-konventionen klart kan konkurrera med öppningar i 1 NT och både kan ge info om poängstyrka och vilka färger som man har håll på.

Bud	Lathund för att svara på 1♣ (konvention och kravbud)	Se
1♦	Alltid vid 0-5 vp eller minst 10 vp och en bjudbar ♦ men ingen 4 korts högfärg	a
1♥*	6+ vp, 4-5 korts ♥ men inte 5 korts ♠	c
1♠*	6+ vp, 4 kort i ♠ men ingen bjudbar ♥., eller med 5 kort i ♠	c
1 NT	6-9 vp och ingen 4 +högfärg ( 1 NT förnekar alltid 4 korts högfärg )	b
2♣	10+ vp, bjudbar klöver men ingen 4 korts högfärg	c
2♦*	10+ vp, 5 kort båda högfärgerna	d
2♥*	10+ vp 6+ kort i ♥	d
2sp*	10+ vp 6+ kort i ♠	d
<b>Starka bud</b>	Starka svar på 1♣, alla med minst 18 vp och slaminvit (minst 30 poäng totalt) Detta är en överkurs och man bör vara mycket samspelade. Men varken <b>10-15 regeln</b> eller <b>ISB</b> kan visa så starka händer.(Ovan beskrivna bud begränsas till max 17 poäng om starka bud användes.)	
2 NT	18+ vp Ingen 5 korts högfärg (bör följas av ÖH med 3♣ som högfärgsfråga eller 4♣ som är essfråga)	e
3♣	18+vp och en n 5 korts högfärg (vilken redovisas om ÖH frågar 3♦)	h
3♦	18+vp och 5 kort båda högfärgerna	g
3♥	18+ vp och 6+ kort i ♥	f
3♠	18+ vp och 6+ kort i ♠	f

- Bud markerade med \* kan besvaras med Invit Stenberg (ISB). Vid 1♥ och 1♠ är det omvänd ISB som gäller om ÖH har 15 poäng (se 6 Invit Stenberg ISB) ....
- Alla svarsbud är kravbud utom 1 NT. Alla poäng är angivna i viktade poäng (vp)
- Enligt grundkursen är 4 kortsfärger med minst dam i topp och alla färger med minst 5 kort, bjudbara.

## Hur bjuder man vidare efter 1 ♣-öppningen (logiska exempel som visar hur man bör tänka)

- a/ Om man har 0-5 poäng bjuder SH alltid 1 ♦ (med eller utan ♦). 1 ♦ kan också betyda att SH har minst 10 poäng och en bjudbar ♦ (men ingen 4 korts högfärg), vilket alternativt av 1 ♦ avgörs senare.  
ÖH kan därefter ev. bjuda en bra 4 korts högfärg, annars bjuder ÖH 1 NT. (Har SH en svag ♦ och minst 3 kort i högfärgen passar SH., annars bjuder SH 1 NT eller passar på ÖH 1 NT). Om ÖH har en stark ♣♦-färg med >5 kort kan han ev. bjuda 2 ♣♦, i stället för att spela 1 NT. (SH passar alltid med en svag ♦).  
Med en stark ♦ (minst 10 poäng) måste SV bjuda om ♦ eller något annat på två tricksnivån (aldrig passa).
- b/ Om SH har 6-9 poäng och ingen 4 korts högfärg (med eller utan någon honnör) så bjuder SH 1 NT. (enligt 10-15 regeln). Hur man hanterar ett eventuellt inkliv från motståndarna (Se 5 Inkliv / UD och Neg-X )  
Efter SH 1 NT bjuder ÖH sedan helt enligt 10-15 regeln (eftersom SH med 1 NT förnekade en 4 korts högfärg så kan SH nu bjuda en 3 korts högfärg med bra håll i. Detta kan inte missförstås och kan vara viktigt för att hitta 3 NT)
- c/ Har SH minst 6 poäng bjuder man den lägsta 4-korts högfärgen. Har SH en eller med 5-kort i två högfärger, bjuder SH den högsta (med 10 + poäng och minst 5 kort i båda högfärger bjuder SH 2 ♦, se /d).  
För att höja ÖH 1 ♣ till 2 ♣ måste SH ha 10 + poäng och en bjudbar ♣, och ingen bjudbar högfärg på 1 tricksnivån.  
ÖH bjuder sedan nästa bjudbara färg i sekvens på 1 tricksnivån. Med minst 15 poäng kan ÖH fortsätta bjuda på 2 tricksnivån. Annars bjuder ÖH 1 NT (enligt 10-15 regeln). D.v.s. att man inte kan fortsätta på 1 tricksnivån. Undantag är om ÖH har 4 kort i en högfärg som SH har bjudit. Då kan han höja färgen till 2 tricksnivån med mindre än 15 poäng och till 3 tricksnivån med mer än 14 poäng. Alternativt kan man med fördel bjuda s.k. "Omvänd ISB", om ÖH har mer än 14 poäng. (se 6.mera om ISB )  
Skulle SH ha 5 kort i sin bjudna högfärg kan SH ev. bjuda om den senare om ÖH inte höjde den direkt
- d/ Om SH har minst 6 kort i högfärg och 10 poäng ska man direkt bjuda 2 i den högfärgen eller om SH har 5 kort i båda högfärgerna och minst 10 poäng ska han bjuda 2 ♦ (kravbud).  
ÖH svarar med 2 kort i den bjudna högfärgen eller vid 2 ♦ och har tre kort i någon av högfärgerna 2 NT (Invit Stenberg ISB). Annars bjud egen färg eller 3 NT. (Vid 2 ♦ måste ÖH ha 9 kort i lågfärgerna om ÖH inte har 3 kort i någon högfärg och 3 NT bör vara ett bra slutbud)
- ❖ Om ÖH bjudit först på 2 tricksnivån i andra bud är 2 NT aldrig ISB, för ÖH har redan visat minst 15 poäng (10-15 regeln). Då är 2 NT från SH alltid negativt bud. (D.v.s. inget mer att berätta).
  - ❖ Om SH har förnekat bjudbar högfärg på 1 tricksnivån kan SH senare bjuda en trekorts högfärg för att visa bra håll i färgen (för att ev. hitta ett slutbud i NT)

**Extra starka svar på 1 ♣, där SH har minst 18 poäng** (detta är kanske lite av en överkurs men svaren kan vara mycket användbara för att hitta ett slutbud i slam, då man har minst 30 poäng tillsammans) Visar SH detta starka svar bör detta alltid leda till att man undersöker möjligheten att bjuda slam.

- e/ SH bjuder utan 5 korts högfärg 2 NT. I detta fall finns det inga krav på en sanghand, med tillsammans minst 30 poäng kan man mycket väl bjuda 2 NT med en stark lågfärg.  
ÖH svarar på liknande sätt som SH öppnat med 2 NT. (högfärg eller Ess fråga, överföring ej tillämpligt)
- f/ SH bjuder med 6 kort i högfärg så bjuder man direkt 3 i högfärgen (kravbud).  
ÖH svarar med minst 2 kort i färgen med kontrollbud eller essfråga. Utan stöd i färgen 3 NT
- g/ SH bjuder med 5 kort i båda högfärger 3 ♦  
ÖH med minst 3 kort i någon eller båda högfärgerna den bästa. I annat fall 3 NT.
- h/ SH bjuder med 5 kort i en av högfärgerna 3 ♣  
ÖH frågar med 3 ♦ vilken högfärg. Beroende på svaret bjuder ÖH antingen med 3 kort i färgen kontrollbud eller ess fråga eller avslår högfärgen med 3 NT.

SH bör alltid fråga på ess om ÖH svarar 3 NT, för med minst 30 poäng, chansen för slam är stor (se 7 Slam...)

Exempel på budgivning enligt 1 ♣-konventionen (med stöd av 10-15 regeln och Invit Stenberg ISB)														
ÖH kort vid en öppning i 1 ♣				SH kort vid svar på 1 ♣				Svar på 1 ♣			Kommentar			
Ex	♠	♥	♦	♣	hp	♠	♥	♦	♣	hp		SH	ÖH	SH
1	Ekn x	Kkn x	Ex xx	Dxx	15	xx xx	Dx	knx	xxx xx	3	1♦	1NT	Pass	Med 0-5 p. får SH efter 1♦ passa på alla bud från ÖH. ÖH bjuder 1NT för att SH ska få visa om det var en äkta ♦ eller bara 0-5 p. Med 0-5 p. passar SH. Med bara 0-5 p, men med ♣-stöd passar alltid SH.
2	EK Dx	knxx	Ex xx	xx xx	14	xx xx	Dxx	Dxx	xxx xx	4	1♦	1♠	Pass	Med bara 0-5 p, men med ♣-stöd passar alltid SH.
3	EK Dx	knxx	Exx xx	Dx xx	16	xx xx	xx xx	Dxx	xx xx	2	1♦	1♠	1NT	Med 0-5 p, och utan ♣-stöd bjuder SH 1NT (några andra alternativ finns inte)
4	EK Dx	Eknx	xx xx	Dx xx	16	xx xx	xx xx	EKx xx	Ex xx	11	1♦	1♠	2♦	SH visar minst 10 p och en äkta ♦, men utan ♣-stöd. ÖH bjuder nu med håll i alla färger 3 NT
5	x	Exx	Dxx xxx	EKD xxx	15	knx xx	Dxx xx	knx xx	xx xx	4	1♦	2♣	Pass	ÖH visar 6 kort i ♣ och vill hellre spela ♣ än NT. SH som bara har 0-5 p passar alltid på 2 ♣.
6	EK Dx	ED xx	xx x	knx x	16	xx x	xx	EK knx	EKD xxx	17	2♣	2♥	3♦	Utan bjudbar högfärg och med 17 p bjuder SH 2 ♣. ÖH bjuder 3 NT. SH frågar på ess och bjuder sedan 6 NT
7	EK Dx	EDx	x xx	Kxx xx	18	xx xx	xx xx	EKx xx	knx xx	8	1NT	2♣	2♦	SH kan inte bjuda 1♦ med 8 p. ÖH visar minst 15 p. och bjuder ♣. Efter SH 2♦ bjuder ÖH 3 NT
8	Dknx	Ekn xx	KD xx	xxx xx	13	Ex xx	KD xx	xxx xx	xx xx	9	1♥	2♥	Pass	ÖH har en minimum öppning, men ♥-stöd. SH har bara 9 p och passar
9	ED knx	knx	KD xx	Kxx xx	16	Kxx xx	D xx	Ex xx	Dxx xx	11	1♠	2NT	(ISB)	(Omvänd ISB) ÖH har minst 15 p. och ♣-stöd. SH kan nu visa styrkan, som leder till 4 ♣.
10	Ekn	Kx xx	EKx xx	xx xx	16	KDx xxx	Ex xx	kn xx	Dxx xx	12	2♠	2NT	(ISB)	SH har minst 10 p och 6 ♣ och ÖH har minst 2 ♣. Efter SH svar på ISB bjuder ÖH bjuder 4 ♣
11	Ekn	Kkn xx	Ex xx	Dxx xx	15	KDx xx	ED xxx	kn xxx	xx xx	12	2♦	2NT	(ISB)	SH har minst 10 p och 5 ♥ och 5 ♣. Efter SH svar ISB bjuder ÖH 4 ♥
12	KD knx	Exx xx	KD xx	xx xx	15	Ex xx	KD xx	knxx xx	knx xx	11	1♥	1♠	2NT	(ISB) SH har minst 10 p. och ♣-stöd. Efter ÖH svar på ISB, så SH bjuder 4 ♣.

Alla angivna poäng är beräknade som honnörspoäng (hp), men Du kan gärna räkna om dessa till viktspoäng (vp) som träning (se 8 Värdering av handens Spelstyrka)

## 2 Övriga öppningsbud i färg



Med ett slutbud i färg med totalt 8 trumf så kan dessa var fördelade så att 4 trumf finns i båda händerna. Då kan det många gånger vara bättre spela NT. Speciellt om man har balanserade händer, då det inte är så lätt att stjäla något stick. Sannolikheten är mycket stor att trumfen sitter 4-1 och dessutom kanske någon honnör hos motståndarna. Detta gör att man då spelar ofta hem samma antal trick som vid NT-spel, men med något lägre score. Med 8 trumf i högfärg med fördelningen 5-3; 6-2; 7-1 ger i, stigande ordning, en högre säkerhet vid ett kontrakt i färg. Givetvis ger totalt 9, 10 eller fler trumf ännu större tyngd i kontraktet.

- **BV** ger möjligheten att enklare hitta de mest intressanta färgfördelningarna. Detta är inte så lätt om man bjuder enligt **GK**.
- [10-15 regeln](#) är också tillämpningsbar om **ÖH** öppnar i **♦**, **♥** eller **♠** på 1 tricksnivån, men om man bara höjer partners färg 1 steg så är det minst 5 poäng som gäller.
- För att välja ett slutbud i lågfärg, måste man vara övertygad på att **NT** inte är ett bättre alternativ. **Man ska inte höja partners lågfärg om man har en annan bjudbar färg (håll). Tänk på NT...**  
*Man måste spela hem 4 ♣ för att inte få mindre poäng än att spela hem 2 NT...*

### ÖH öppnar med 1 ♦ (Tvåfärgs visande konvention och kravbud, se även 2 ♦)

1 ♦ betyder att **ÖH** har minst 12 poäng och 4 kort i både ♥ och ♠ (båda bjudbara färger).



#### SH svar på 1 ♦

- Med 4 kort någon högfärg bjud 2 i färgen med 5-9 poäng eller med >9 poäng bjud 2NT ([Invit Stenberg ISB](#))
- Annars med < 6 poäng bjud **alltid** den bästa högfärgen på en tricksnivån. (**ÖH** passar normalt)
- Utan 4 kort i någon högfärg och > 6 poäng bjud enligt [10-15 regeln](#) (**NT** kan vara ett möjligt slutbud)

### ÖH öppnar med 1 ♥ eller 1 ♠

När **ÖH** har minst 12 poäng och 5 kort i bjudna färgen men inte 5 kort i andra högfärgen (Se öppnar med 2 ♦)

#### Med 3 kort eller mer i öppningsfärgen och minst 5 poäng bjuder SH

- Med 5-7 poäng bjuder man 2 i öppningsfärgen
- Med 7-8 poäng bjuder man 3 i öppningsfärgen och med någon honnör eller 4 kort i färgen.
- Med minst 9-10 poäng i bjuder man 2 **NT** ([Invit Stenberg ISB](#)).

*Har man inte i tre kort öppningsfärgen bjuder man enligt [10-15 regeln](#) (passar med max 5 poäng).*

### ÖH öppnar med 2 ♣ (konvention och kravbud)

Detta är samma kravbud som i **Gk** (minst 21 poäng), men med tillägg av långa starka färger (Läs om indianer i "Värdering av handens styrka")

**Normalt svarar SH 2 ♦** (Med en 6 korts högfärg kan **SH** bjuda denna, något som **ÖH** kan avböja med 2-3 **NT** eller egen färg)

#### På svaret 2 ♦ bjuder ÖH:

- Med 5 kort i högfärg bjuder man 2 i högfärgen eller med 6 kort bjuder man 3 i högfärgen (båda kravbud)
- Med 21-23 poäng 2 **NT** (**SH** svarar på detta på samma sätt som man öppnat som man skulle ha öppnat 2 **NT** d.v.s. passar, höjer till 3 **NT** eller bjuder högfärgsfråga med 4 kort i högfärg eller överföring)
- Med minst 24 poäng 3 **NT** (i princip håll i alla färger).

**Varning !!!!** Med fördelningar som 4-4-4-1 och 4-4-5-0 (utan håll i en färg), så kan det vara vanskligt att öppna 2 ♣, även med >21 poäng för det finns inte budutrymme att hitta ett bra slutbud. Det kan då vara bättre att öppna i 1 ♣ för att hitta en gemensam 8 korts färg eller ett håll i korta färgen.



## ÖH öppnar med 2 ♦ (Tvåfärgs visande konvention och kravbud, se även 1 ♦)



2 ♦ betyder att ÖH har 5 ♥ och 5 ♠ och minst 12 poäng. (D.v.s. endast 3 kort i lågfärg, en fördelning som ger 3-5 extra poäng.). Det kan vara mycket svårt att bjuda en sådan intressant fördelning annars. 2 ♦ har föga värde som vanligt öppningsbud och därför används 2 ♦ ofta för olika multikonventioner. Den här tycker jag är den bästa. (för att man ev. kan svara direkt med [ISB](#))

### SH svar på 2 ♦

- Med 0-9 poäng och utan 3 kort i någon av ♥ eller ♠, eller 3 kort i dessa färger men bara 0 - 5 poäng. Då bjuder man den bästa av ♥ och ♠ (SH får absolut inte passa på 2 ♦ krav bud).
  - Med 7 - 8 poäng och 3 kort i någon av ♥ eller ♠ bjuder man den färgen på 3 tricksnivån.
  - Med minst 10 poäng och 3 kort i någon av ♥ eller ♠ bjuder man 2 NT\* [Invit Stenberg \(ISB\)](#). Detta gör man utan att ha bestämt vilken högfärg, för detta gör ISB- bjudaren senare.
  - Med en starkare hand utan 3 kort i ♥ eller ♠, kan man med håll i ♦\_och ♣, kanske bjuda 3 NT.(Handen måste då ha max.4 kort i högfärg, så har man måste ha minst 9 kort i lågfärgerna.)
- 2 ♦ (multi-variant) kan även användas vid inkliv när motståndarna öppnat i 1 ♣ eller 1 ♦ (överbud i 2 ♦.) Givetvis inte om motståndarna öppnat högfärg för då har de redan visat styrka i en av högfärgerna. Då kan man direkt bjuda den andra högfärgen.

## ÖH öppnar med 2 ♥ eller 2 ♠ (spärrbud med klös)

Detta betyder att man har minst 6 kort i färgen och 12-21 poäng. Detta är en något starkare 2 öppning, än den man lärt sig i Gk. Tar man hänsyn till fördelningen är skillnaden i nedre gränsen inte så stor.

### SH svar på 2 i högfärg

#### Med 2 kort i högfärgen

- Med 5 -8 poäng och höjer man färgen till 3 tricksnivån
- Med minst 9 poäng bjuder man 2 NT ([ISB](#)).

Med en svag hand kan man passa. Med en starkare hand kan man bjuda en egen färg och förneka att man har två kort i den aktuella färgen (kanske kan 3 NT vara ett slutbud).

## Använder man NT-multi så har ÖH max. 17 poäng när ÖH öppnar i ♥, ♠ eller 2 ♦.

ÖH har begränsat sin hand (till 12-17 i stället för 12-21 poäng). SH blir då kaptenen som bestämmer slutbudet. Med mindre än 8-9 poäng är en utgång inte så trolig, varken i färg och i NT. För att försöka hitta en slam måste SH ha minst ca.15 poäng, (tillsammans minst 30 poäng)

Detta är den stora fördelen att använda NT-multi. Förutom att man ibland också kan ha en möjlighet att lättare hitta en slam, när ÖH öppnar i NT-multi med 18- 21 poäng. ([Se mera i bilaga NT-Multi](#))



## 3 Spärrbud



Möjligheten att använda poängsvaga spärrbud på 2 tricksnivån som det beskrivs Gk är inte tillämpligt här. I BV är det något starkare 2 öppningar som gäller. Något som visserligen också har en spärrande effekt men visar även på styrka. (skillnaden är inte så stor om man hänsyn till fördelningsvärdet)

Den enda möjligheten att bjuda spärrbud enligt Gk är på 3 tricksnivån med 8 -11 poäng och minst 6 kort i färgen. Man måste tänka på att spärrbud också spärrar partnern så man ska inte använda detta i tid och otid. Bäst bjuder man spärrbud när partnern har passat i förhand eller motståndarna öppnat. (Aldrig i 4:e hand när alla har passat).

Bjuder man direkt på 4 tricksnivån med en lång stark färg så är det givetvis ett spärrbud men det visar också styrka och nära en utgång i färgen. (Läs om "indianer" i avsnittet "[Värdering av handens styrka](#)" och man bör inte sakna mer än fem "indianer"). Detta använder man främst när misstänker att brickan är snedfördelad och vill hindra motståndarna att hitta en egen lång färg. (Detta är psykologi på ganska hög nivå).



## 4 NT budgivning

**Gk budgivning kan i princip användas** (färgöverföring, ♦ till ♥ och ♥ till ♠ samt högfärgsfrågor i 2 och 3 ♣). **Eftersom** **att 1 ♣ -öppningar, också är en invit till NT, så därför skärps kraven på NT-öppningarna. Budgivningen i NT går allt för ofta 1 NT-2 NT-3 NT eller 1 NT-3 NT. Detta utan att man har någon aning om man har håll i alla färger. Ibland går det bra, men det är nog lite av en "rysk roulette", något som gärna kan resultera i en kännbar smäll. (Oddsens är nog lika med att revolvern är laddad med minst två kulor).**



Ett annat problem är att enligt **Gk** så ska man öppna med 15-17 poäng. En precis specifikation på handens styrka och partnern ska passa med mindre 9 poäng. 2 **NT** ska man bjuda med 20-21 poäng men då uppstår ett glapp med 18-19 poäng. Många bjuder 1 **NT** även med 18-19 poäng och då finns det risk att **SH** passar med 8 poäng,

Därför bör man i **BV** vid en öppning i 1 **NT** ha minst håll i 3 färger och i 2 **NT** med någon form av håll i alla färger. Med 4 kort i högfärg måste **SH alltid** ställa en högfärgsfråga (2-3 ♣). Poänggränsen mellan 1 och 2 **NT** kan vara lite överlappande. Exempelvis 16-19 poäng vid 1 **NT** och 19-21 poäng vid 2 **NT**. **Obs!** Med 21 poäng kan det kanske vara bättre att öppna i 2 ♣ och sedan bjuda 2 **NT**. Något som **SH** besvarar på samma sätt som en öppning 2 **NT**. (överföring eller högfärgsfråga, se mera om [2 NT i bilaga NT-multi](#))

Med 5 kort i högfärg **öppnar jag inte i NT**, för det kan vara mycket svårt att hitta en 5-3 fördelning i min högfärg. Öppnar jag i högfärgen så är det, enligt **BV**, alltid 5 kort i färgen. Som **SH** använder jag bara överföring med 6 kort i högfärgen. Med 5 kort i en högfärg frågar jag helst med 2 och ev. 3 ♣. Att med svag 5-korts hand bjuda överföring och sedan passa är ofta inte roligt för spelföraren. (kanske bara 2 trumf själv)

Vid en öppning i 2 **NT** kan däremot **SH** med 5 kort i högfärg bjuda överföring (krav på utgång, men budutrymmet tillåter inte dubbla högfärgsfrågor). Efter att **ÖH** bjuder den överförda högfärgen **måste SH alltid** bjuda 3 **NT** för att tala om att man bara har 5 kort i färgen. **ÖH** avgör sedan om man ska spela 3 **NT** eller 4 i högfärgen.

Man kan även öppna i 3 **NT** med 9 säkra spel oavsett utspel, speciellt om partnern passerat i förhand. (**SH** kan ev. fråga på ess med en viss tilläggsstyrka, för att hitta ett slamkontrakt)

*Det man får lära i **Gk** att en bra **NT**-hand är att ha en balanserad hand (t.ex. 3-3-3-4 el. 4-3-4-2 m.m.) och 26 poäng för utgång. Detta stämmer inte helt med verkligheten. En bra **NT**-hand är om man tillsammans har håll i alla färger, men också en eller två 5-6 korts färger som bär eller är lätta att godspela. Med en sådan hand räcker det kanske med bara 20-24 poäng för utgång i 3 **NT**.*

**Dessa bra NT-händer hittar man lättast om man öppnar enligt 1 ♣-konventionen.**

Öppnar man med 1 **NT** så är hela 1 tricksnivån spärrad och spelar man med överföring så är även 2 tricksnivån spärrad, för att hitta de färger som man inte har håll i. Den enda egentliga varning man får är om motståndarna gör ett inkliv. Men om jag sitter direkt efter den bjöd 1 **NT** och har en toppstark 5-6 kortsfärg (ca. 10 poäng) så passar jag nog och hoppas på att jag kan straffa ev. 3 **NT**. Jag får dessutom spela ut kan direkt straffa kontraktet.



*Dessa kort och med utspel, vill jag gärna ha när motståndarna bjudit 1- (2) - 3 **NT**. Givetvis har jag dubblat, men de vet inget om varandras färger och kan inte backa sig ur. Öppnar motståndarna med 1 ♣ så kommer jag säkert göra ett inkliv och på så sätt komma att varna dem för **NT**.*

**Jag är också tveksam om man behöver ha kvar den nuvarande öppningen i 1 NT, kanske kan budet 1 NT utnyttjas till något bättre.** (t.ex. för överstarka högfärger och begränsa vanliga färgöppningar till max 17 poäng. Något som är beskrivet i [bilagan NT-multi](#)).



Många lider av **NT-fobi** och tycker det är ganska "läskigt" att spela **NT**. Visst kräver **NT** en lite annan teknik än färgspel, men **NT**-spel är också mera förutsägbart. D.v.s. motståndarna kan inte stjäla i en kortfärg innan man hunnit eller kan trumfa ut. Öppning med t.ex. 1 ♠ och partnern passar, med renons eller singel i färgen (beroende på **NT-fobi**), så är det inte heller så roligt vara spelförare.

**NT** är som svar enligt [10-15 regeln](#), ett negativt bud och mycket viktigt (endast en begränsning av handen och visar **inte** på att man har en balanserad hand). Man får inte tveka bjuda **NT** även om detta kan bli slutbud och att man själv riskerar bli spelförare. Man får inte heller ha tveksamheter att bjuda 1 **NT** för att man tycker sig inte ha kontroll i alla färger. Även om man inte kan spela hem 1 **NT** så kan man trösta sig med att **M kunde då varit snabbare själva bjuda 1 NT och kanske fått mer poäng...**

## 5 Inkliv / UD *(upplysningsdubbling)*



Med en öppningshand kan man att göra ett inkliv / UD om motståndarna(M) har öppnat. Inkliv gör man med minst en 5 kortfärg (*undantagsvis med en stark 4 kortfärg*). För att bjuda UD behöver man normalt några poäng starkare hand och uppfylla nedan beskrivna villkor. Zonförhållandet är också något man måste beakta, ett par straffar i o-zon kan var bättre än att M går hem i ett delkontrakt.

Fördelen att göra ett inkliv är att:

- Man krigar om ett kontrakt (*utgång eller delkontrakt där även någon straff kan vara billigare*)
- Störa budgivning för M (*speciellt vid inkliv i högfärg, även med spärrbud och ibland också psyk-bud*)
- Att anvisa partnern en bra utspelsfärg, om budgivningen visar att han kommer att få spela ut.

Nackdelen är att:

- Informera M var kortstyrkan finns. Om M ändå vinner kontraktet, så kan de maska m.m. därefter
- Varna M om de skulle få för sig att bjuda 3 NT.
- Driva upp M till en lyckad utgång, som M kanske inte själva skulle hitta/våga utan kamp.

**Inkliv när motståndarna(M) har öppnat** (*10-15 regeln är inte alltid tillämplig vid inkliv*)

Vid ett inkliv bör man, först främst, bjuda enligt samma principer som om öppnat själv öppnat. Men med följande undantag: 2 ♣ är då bara en bra klöver hand och 2 högfärg måste vara med ett hopp för att visa en 6 kortfärg.

2 ♦ (*5 kort i båda högfärgerna*) kan även användas vid inkliv när M öppnat i 1 ♣ eller 1 ♦ (*överbud i 2 ♦*). Givetvis inte om M öppnat högfärg för då har de redan visat styrka i en av högfärgerna. Då kan man direkt bjuda den andra högfärgen. Ett inkliv i 1 NT betyder detsamma man öppnat i 1NT (*enligt Gk, inte NT-multi*), men med tillägget att man har håll M öppningsfärg.

**Tvåfärgsvisande inkliv på M öppningsbud**

Förutom ovan nämnda 2 ♦ (*5 kort i båda högfärgerna*), så kan man med ett inkliv i 2 NT (*Unusual NT*) visa att man har 5 bra kort i de båda två lägsta objudna färgerna. (*D.v.s. I båda buden bara 3 kort tillsammans i övriga färger*) Det finns andra alternativ (*överbud m.m.*) att visa 5 kort i en högfärg och en lågfärg, med det är ofta bättre att bjuda högfärgen först, för att inte tappa tempo eller att komma för högt..

**När vi har öppnat och M gör ett inkliv**

**Neg-X**

50-% av alla öppningar i BV är 1 ♣ (*invit till ett kontrakt i NT*), men detta är en uppenbarlig risk att M kommer med ett inkliv (*stort budutrymme*). Ett inkliv stör givetvis vår budgivning, men är också en bra varning att M har minst 5 kort i inklivsfärgen (*vid ett ev. NT-kontrakt*). **Därför måste man kunna hantera detta på ett bra sätt.**

När SH har 6-9 poäng och inte kan bjuda en egen färg på 1-tricknivån. Då bjuder SH med håll/längd i M inklivsfärg 1N. Utan håll kan SH bjuda en s.k. negativ dubbling (**Neg-X** *kravbud*) på M inklivsfärg. Exempelvis ÖH bjuder 1 ♣ M bjuder 1 ♠ SH har ca 7-8 poäng och kan då med fördel bjuda **Neg-X** och vissa intresse för andra färger. (**OBS!** Om M bjuder 1 ♥ förnekar SH med både 1NT och **Neg-X** 4 kort i ♠) **Neg-X** kan också användas om M gör ett inkliv på två tricksnivån (*ej 3 trick, då är det en straffdubbling*) Med minst 10 poäng bjuder SH egen färg på 2-tricknivån, Med bra håll i M färg och inte 4 kort i andra högfärgen, så kan SH bjuda 2/3 NT

Kan man bjuda en högfärg, så bör man bjuda den före, än att visa att man har håll i M inklivsfärg. ÖH (*även SH*) kan fråga om håll senare genom att bjuda ett överbud i M inklivsfärg. Min partner svarar med 2 eller 3 NT, om håll finns, om inte bjuder han en annan eller tidigare bjuden färg.

**Om vi öppnat i en högfärg så är alltid en höjning i färgen av högre prioritet, än ett håll inklivsfärgen**

**Håll eller inte..... mycket beroende på:**

- Om man sitter direkt efter den som gjort inklivet.
- Om man är spelförare och vem som gör utspelet

**Räcker ett enkelhåll vid ett NT-kontrakt?**

Detta är beroende på om vi har toppstarka färger eller vi måste godspela färgen först..

## UD (upplysningsdubbling)

Många använder (för) ofta UD för att göra ett inkliv. (Bridgeoraklet Erik Jannersten skriver i sin bibel "Vi spelar tävlingsbridge" att UD är världens mest missbrukade bud). Därför måste man ha lite struktur på UD, bäst är fördelningen 4-4-4-1 och 4-4-5-0 (5 kort i lågfärg och kortas i M öppningsfärg).

### Grundprincipen för UD kan vara:

Dubblar man på 1♦ så har man 4 kort i båda högfärgerna och dubblar man på en högfärg så har man 4 kort i den andra högfärgen. (Detta är viktigt för om min partner, med svag hand, tvingas att bjuda en högfärg som sin bästa färg så är det risk att vi kan hamna för högt.) Dubbling på 1♣ användes på ett annat sätt, (se nedan).

**UD enligt denna princip innebär det också att SH kan bjuda ISB (Invit Stenberg) med minst 10 poäng och 4 korts stöd i en objuden högfärg. Utan stöd i högfärg men håll i M färg, kan man bjuda 1 eller 3 NT.**

Om M öppnat och M och min partner passat. Då kan man i fjärde hand "balanseringsdubbla", utan en 5 korts högfärg och minst 3 kort i alla objudna färger. (Min partner kan ju ha 10 poäng, eller vara stark i öppningsfärgen, men ingen 5 kortsfärg och tyvpassat). Om min partner har minst 10 poäng måste han hoppa i en egen färg eller NT Annars blir partners bud nog ett slutbud. Men man ska också vara lite försiktig för M öppning kan vara mycket stark (nästan en 2♣ öppning) och han får nu en ny chans att vissa detta.

### Exempel på svar när vi UD på M öppningsbud (poängen är endast ungefärliga och beroende av M partners bud)

Stöd i objuden högfärg		Utan stöd men håll i M färg		Utan stöd och inte håll	
Poäng	Bjud	Poäng	Bjud	Poäng	Bjud
0-7	Högfärgen på lästa nivå	9-11	1 NT	0- 11	Högfärgen (3 kort) eller en egen färg på lästa nivå
8-9	Högfärgen med hopp	>11	3 NT		
>9	ISB el. 4 i högfärgen	OBS! 2 NT är reserverat för ISB		>11	Hopp i egen färg

På svaga spärrbud (8-11 poäng) på 2 tricksnivån kan man använda UD enligt samma principer. Däremot bör en dubbling på spärrbud på 3 tricksnivån **alltid** vara en straffdubbling (det finns ofta för lite budutrymme kvar för att hitta något eget bud genom att UD).

### M dubblar vårt öppningsbud (Varning !! UD kan ha bjudits av en missbrukare)

Vi bör fortsätta som om vanligt. Man kan bjuda ISB i en högfärg, men om SH har 12+ poäng så är det bättre att direkt bjuda 4 i färgen för att spärra M (M dubbling visar 12+ poäng och det inte troligt att vi kan bjuda en slam).

Om min partner har stöd i min färg (5-7 poäng) kan han ev. redubbla. (Detta kan bli ett problem för den som bjöd UD, då hans partner nu har fått rätt att passa).

### UD kan användas i helt andra sammanhang

- Öppnar M i 1 kl så kan man dubbla för att visa att man själv skulle ha öppnat i 1♣. Om man vet att M bjudit en äkta 1♣ så bör man ha någon form av håll i ♣ (i det fallet att partnern bjuder en svag 1♦ eller 1 NT). För partnern måste ju svara på samma sätt som om man öppnat på 1♣
- När min partner öppnat i 1 NT och M gör ett inkliv med 2♣. Om detta var precis var det jag skulle bjudit, (högfärgfråga) om inte M gjort ett inkliv, så dubblar jag. Detta betyder då, samma som om att jag själv skulle bjudit 2♣. Detta är tillämpningsbart vid alla konventionella bud i BV (t.ex. när M öppnar med 2♦)
- När M svarar på partners essfråga med t.ex. 5♦ så kan man dubbla för att visa min partner att ♦ är en bra utspelsfärg. Detta kan också användas på andra konventionella svar från M, som när M visar singel eller renons vid svar på Stenberg (2NT). Eller på svar vid öppningsbudet 1 NT, för vid slutbud i NT kan ett rätt utspel vara helt avgörande. Det är mycket liten risk att M passar, men man bör ändå vara lite försiktig, för det kan också varna M





## 6. Invit Stenberg (ISB)

Stenberg konventionen är något som de flesta får lära sig på grundkurs 2, för starka svar på öppning i en gemensam färg och för att hitta en slam. Invit Stenberg (ISB) är en vidareutveckling som kan användas för att hitta både utgång och slam. (Både Stenberg och ISB finns beskrivet Gk bok 3 och i i Gk bok 5 "Överkursen").

ISB kan man bjuda med endast 9-10 poäng om man har minst 8 kort i den gemensamma högfärgen (mot minst 13 poäng i vanliga Stenberg). Att man kan bjuda ISB på endast 9 poäng beror på att man kan stanna 3 tricks nivån i färgen, om ÖH har en svag öppningshand. Detta gör också att man mycket oftare kan använda sig av ISB. Normalt ska SH bjuda ISB direkt på ÖH öppningsbud. ISB bjuder man med 2 NT (som vid vanliga Stenberg, men svaren är helt olika) ISB kan bara användas vid högfärg. (Vid lågfärg gäller det först främst att hitta ett slutbud i NT)

### BV är anpassat för att ge flera möjligheter att kunna bjuda ISB.

Enligt budgivningen i Gk kan man bara använda ISB om man har fyra kort i öppningsfärgen, för man vet inte om ÖH har 4, 5 eller 6 kort i färgen. I BV har man möjligheten att hitta och bjuda ISB i de flesta fördelningar där man har minst 8 kort tillsammans i högfärg.

Eftersom öppningsbud i högfärg på 1-tricksnivån alltid betyder 5 kort i färgen och öppningsbud på tvåtricksnivån minst 6 kort. Detta betyder att SH med 3 respektive 2 kort i färgen kan använda ISB. Fördelningen 4-4 hittar man också genom att SV kan bjuda ISB på ÖH andra bud efter öppning i 1 ♣. ÖH kan, med minst 15 poäng, även bjuda "Omvänd ISB" på svarshandens första bud.

Med öppningsbudet 2 ♦ (5 kort i ♥ och ♠;) kan SH med minst 3 kort i någon av högfärgerna använda ISB och senare bestämma vilken färg man ska spela. Likaså om SH direkt hoppar till 2 i högfärg eller 2 ♦ (5 kort i ♥ och ♠) så kan ÖH bjuda ISB.

ISB kan även användas när partnern gör ett inkliv och bjuder en högfärg och även vid UD (för i BV har man minst 4 kort i objudna högfärger vid UD).

### Speciella tillägg i BV för att bjuda ISB när ÖH öppnar med konventionen 1 ♣ (även 1 ♦).

- ÖH kan bjuda ISB om SH svarar med 2 ♦ (d.v.s. 5 kort i ♥ och ♠) eller 2 i högfärg (6 kort och minst 10 poäng).
- Om ÖH, har minst 15 poäng 4 kort i färgen, kan ÖH också bjuda ISB direkt på ett bud i högfärg från SH på 1 tricksnivån. Även om SV bara behöver ha 6 poäng (s.k. "Omvänd ISB" se svar)
- Om ÖH som andra bud bjuder en högfärg som SV har 4 kort i och minst 10 poäng. Obs! Om ÖH som andra bud enligt bjuder på 2 tricksnivån så har ÖH redan redovisat 15 poäng (10-15 regeln) och ISB kan inte tillämpas. 2 NT kan då användas visa en mini hand av SH (negativ 2 NT utan stöd i färgen).

*Exempel där ÖH har öppnat med 1 ♣ (detta kan även användas, i tillämpliga delar, när ÖH öppna i annan färg)*

1. SH svarar 2 ♦ (minst 10 poäng och två 5 korts högfärger); så kan ÖH bjuda ISB (vanlig) med 3 kort i någon av högfärgerna. Vilken högfärg som blir slutbud visar ÖH senare.
2. SH svarar 1 ♥ (minst 6 poäng); så kan ÖH bjuda "Omvänd ISB" med 4 kort i ♥ och med minst 15 poäng
3. SH svara 1 ♥ och ÖH bjuder 1 ♠; så kan SH (med 4 kort i ♠; och minst 10 poäng) bjuda ISB (vanlig).

### Exempel på hur man kan bjuda om motståndarna (M) stör ISB-budgivningen.

1: Om ÖH öppnar ♠; ♥ eller ♦ (tvåfärgsvisande) och M bjuder 1 el. 2 i en annan färg så kan SV bjuda 2 NT (ISB) som vanligt.

2: Om ÖH öppnar ♠; ♥ eller ♦ och SH bjuder ISB. Stör då M budgivningen med att bjuda:

- 3 ♣, då dubblar ÖH, med mindre än 15 poäng eller med 15 poäng bjuder ÖH som vanligt
- 3 ♦ då dubblar ÖH, med mer än 15 poäng eller passar med mindre
- 3 i annan färg, då bjuder ÖH med 15 poäng 4 i vår färg. Med mindre passar ÖH och låter SV bestämma slutbud. Ev. kan SV straffdubbla M bud om man är stark i färgen och zonförhållandena är de rätta.

Det finns vissa M som gärna vill störa konventionell budgivning oavsett om hur lite poäng M än har, för M vet att vi normalt kommer att bjuda vidare, men kanske inte kan hitta en slam. M bud kan också vara en anvisning till ett för M bra utspel. Därför är det viktigt att vi har en bra strategi för att hantera dylika inkliv.

## Svar på ISB (2 NT)

**Med mindre än 15 poäng svarar man:** (Vid "Omvänd ISB" 6-9 poäng).

**Alltid 3 ♣** (Något annat bud är inte tillämpligt)



**Den som bjöd 2 NT (ISB) svarar på 3 ♣**

- Med 9–11 poäng. Bjud 3 i aktuella högfärgen (*slutbud*).
- Med 12-13 poäng. Bjud 3 ♦ som är en invit till utgång betyder att partnern kan höja till 4 trick om har 13 -14 poäng. 3 ♦ kan man också bjuda när partnern visat två 5 korts högfärger och man har lika bra kort i båda högfärgerna, så att partnern får möjlighet välja sin bästa..
- Med 13–16 poäng bjuder man 4 i färgen. Med > 16 gör man en slaminvit

**OBS!** Om **ÖH** öppnat med 1 ♣ och **SH** hoppat till 2 ♦ (5 kort i båda högfärgerna) eller 2 i högfärg (6 kort i färgen), så behöver **SH** bara ha 10 poäng och om **ÖH** därefter bjuder **ISB** så kan svaret 3 ♣ betyda 10-14 poäng. Därför bör **ÖH** med 12-14 poäng bjuda 3 ♦ för att ge **SH** chansen att bestämma slutbudet 3 eller 4 trick i färgen.

Vid "Omvänd ISB", har **ÖH** minst 15 poäng och **SH** mindre än 10 poäng, med svaret 3 ♣.

**Med mer än 14 poäng svarar man:** (Vid "Omvänd ISB" minst 10 poäng).

- 3 ♦ utan singel eller renons i någon färg.
- 3 ♥ om man har singel ♣
- 3 ♠ om man singel i ♦.
- 3 NT om man har singel i den andra högfärgen.
- 4 ♣ om man är renons i ♣.
- 4 ♦ om man är renons i ♦
- 4 ♥ om man är renons i den andra högfärgen.

Något förenklat så kan man bjuda 3 ♦, om man inte kommer ihåg eller inte hunnit lära sig alla svar....



**ISB** är värdefullt ändå för att man kan på så sätt komma gång träna på **ISB**. Det som är svårt med **ISB** och behöver tränas upp, är att komma ihåg att använda sig av **ISB** (mycket viktigt i **BV**)...

**Den som bjöd 2 NT (ISB) svarar**

Bjud minst 4 trick i färgen eller om 3 NT är ledigt kan man bjuda detta för visa att man inte har några honnörer i trumfärgen men väl håll i alla andra färger.

Likaså kan man bjuda 3 NT när partnern har två 5 korts högfärger och man själv har lika bra kort i båda högfärgerna. I båda fallen överlåter man till partnern bestämma vad man ska spela.

Med en egen stark hand kan man invitera till slam med kontrollbud eller fråga om antal ess. **ISB** är ett bra sätt att hitta en slam ([Se Slambjudgivning 7.](#)). Kontrollbud kan man redan börja bjuda på 3 tricks nivån och visa om man har kontroll eller inte i den andra högfärgen t.ex. efter svaret 3 ♦. (Bjuder man ett kontrollbud. på 4 tricksnivån visar man att man inte har kontroll i andra högfärgen, något som innebär att man har chansen att stanna på 4-tricks nivån).

Kontrollbud ska man bara bjuda om det "osar slam". Annars bjuder man 4 färgen. Har man fått svaret 3 ♣ (< 15 poäng) på 2 NT så behöver man minst 17 poäng eller mycket bra fördelning för att slam ska vara möjligt.

**Varför är ISB så bra?** (D.v.s. När **ÖH** öppnar och man har minst 8 kort i en gemensam högfärg)

- Bjuder **SH** bara 3 i högfärgen (minst 10 poäng). Så vet inte **ÖH** inte om **SH** har mer och passar med en svag hand, eller bjuder 4 i högfärgen, men med bara 10 poäng hos **SH** blir det lätt någon straff.
- Bjuder **SV** 4 i högfärgen kan det uppfattas som ett slutbud (utan möjligheter till kontrollbud)



**Med ISB tar SH över kontrollen (kapten) och bestämmer slutbudet, eftersom ÖH fått visat sin styrka. (Svarar ÖH 3 ♣ på ISB frågan måste SH ha minst 17 poäng förr att försöka hitta en slam). Använder man NT-multi blir kaptensrollen ännu tydligare för ÖH har begränsat sin hand till max 17 poäng**

## 7. Slambudgivning



ISB tillsammans med öppnings buden 2 NT, 2 ♣ och NT-multi är de bästa sätten att hitta en slam. Med runt 30 poäng tillsammans kan man invitera till slam. Detta gör man med kontrollbud och/eller med fråga om antalet ess. Detta är inte något specifikt för BV, men det är inte i det första som man får lära sig i Gk.

### Kontrollbud

Kontrollbud användes, när man överens om trumffärgen, för att visa att man har kontroll i övriga färger. Normalt bjuder man kontrollbud på 4 tricks nivån med den första färg man har kontroll i. (*undantag vid ISB där man kan börja på lägsta lediga budutrymme*).

- **Första kontroll** är när man har ess eller är renons i färgen
- **Andra kontroll** är när man har kung eller är singel i färgen

*Kontrollbud av denna modell kan inte användas vid NT*

Det finns två skolor hur man ska bjuda. Gk bok 4 säger att man kan bjuda ett kontrollbud med antingen första eller andra kontroll. (*Kung i en andra kontroll är bra om partnern har esset, men om inte kan kungen hamna på mellan hand*)

Andra källor och jag själv bjuder bara med första kontroll. Har jag eller min partner redan bjudit ett kontrollbud i färgen (första kontroll) kan jag senare bjuda om färgen med en andra kontroll.

Man kan fortsätta med kontrollbud tills man bestämt ett slutkontrakt eller också övergå till essfråga (4 NT). Kontrollbud ska man **aldrig** använda om chansen till slam inte finns eller drivas längre än vad som är nödvändigt. (*Motståndarna har också öron*)



### Essfråga

Det finns två varianter på essfråga vanlig **Blackwood** eller **RKC**. Båda genom att bjuda 4 NT och i båda fallen räknas trumfkungen som det 5 esset, båda finns beskrivna Gk men RKC först i bok 3. I båda fallen är det problem vid lågfärgerna som trumf. Där måste 1 ess räcka för slam för man har ingen möjlighet att stanna på 5 tricksnivån (*Blackwood med 2 ess vid ♠ som trumf*)

- **Blackwood** lär man sig redan på Gk 1 och beskrivs inte här. (*med ev. tillägget att trumfkungen kan vara det 5 esset och svaret 5 NT visar alla 5 ess och det är samtidigt en fråga på kungar*)
- **RKC** är kanske det bästa komplementet till kontrollbud för det ger info om honnörerna i trumf.

Svar på 4 NT vid RKC (03,14,2-,2D)	
5 ♣	0 eller 3 ess
5 ♦	1 eller 4 ess
5 ♥	2 ess utan trumfdam
5 ♠	2 ess med trumfdam
5 NT	3 ess + renons
6 i trumf	2 ess + renons

Om man är osäker, efter svaren 5 ♣ / 5 ♦, på antalet ess så ska man välja det lägsta. Man kan även vid högfärg fråga efter trumfdamen med 5 ♦ respektive 5 ♥. Svaren är 5 i trumf utan trumfdam och 5 NT med trumfdam.

Med frågan 5 NT (*alla ess och invit till storslam*) svarar man den färg som man har en oredovisad kung. Med 2 oredovisade kungar bjuder man storslam direkt. (utan 6 i färgen)

RKC kan inte användas om man bestämt sig för NT och vanlig **Blackwood** är inte heller särskilt bra (*är 5 NT slutbud eller fråga på kungar?*). Därför bör man, vid NT, använda sig av en variant av Blackwood (**Gerber 4 ♣**), där kan man i stället använda 4 och 5 ♣ som frågebud på ess och kungar. Med 4 ess eller inget bjuder 4 ♦, ett ess 4 ♥ o.s.v. Detta innebär att man kan stanna redan på 4 NT om man inte har tillräckligt många ess. Ev. kan använda 6 ♣ som fråga på damer om en storslam kan vara aktuellt.

**En kombination av RKC för färg och Gerber 4 ♣ för NT, som essfråga kan vara en den bästa lösning**

Det finns de som använder **Gerber 4 ♣** även vid lågfärger, men det påverkar användbarheten av kontrollbud och kräver att man är samspelt med sin partner. (*Vid NT kan det inte missförstå*). **Gerber 4 ♣ kan också användas direkt efter att ÖH öppnat 1 ♣** om man har en stark 7+korts hand och själv har trumfkung och dam

## 8. Värdering av handens spelstyrka (tyngd)



Detta är något av det svåraste inför budgivningen i bridge. Något skämtsamt brukar man säga att: *På nybörjarkursen lär man sig räkna honnörspoäng (hp) och bjuder sedan slaviskt efter detta. Den mer erfarna tävlingsspelaren känner bara handens tyngd när hen bjuder.*

I slutet 1950-talet blev poäng systemet populärt (*jag köpte själv en bok, för kr: 2:50, om detta*). Tidigare hade man räknat styrkan i spelstick, en teknik som var ganska komplex och svårare att lära ut. Poängsystemet var mycket enklare, det var bra räkna honnörernas poäng, enligt en enkel poängskala. Men kvalitén på resultaten går inte att jämföra, för att **hp** beräkningen tar inte någon hänsyn till kortens fördelning och kan ge falsk bild av kortens tyngd (ex. Vad är fyra nakna ess värda.). Ett annat ex. **E, K, D, Kn**, (kanske 4 spelstick) i en färg, ger en helt annan tyngd än att dessa honnörer är utspridda på 4 olika färger. I båda fallen ger de 10 **hp** enligt **Gk**. Poängsystemet har en stor fördel för det går lätt kvantifiera en hand och referera till i kursböckerna. Det är mest den schablonmässiga beräkningen och att inte ta hänsyn till fördelningen, som är det riktigt stora problemet.

Kursböckerna säger något om beräkning av "tilläggs-poäng" d.v.s. 3 poäng för renons, 2 poäng för singel och 1 poäng för dubbel, men inte så mycket mer till hjälp till att räkna poäng på fördelningen. I kursbok 3 "**Den breda vägen**" står det att man ska ta hänsyn till fördelningen när öppnar. Att man i nybörjarkursen lärde ut att man bara skulle räkna **hp** var bara för att göra det enkelt. **I det verkliga livet gäller andra villkor**

Jag vill gärna beräkna mina poäng i en kombination av olika mätsystem. I stället för **hp** kallar jag detta för vikts-poäng (**vp**). Detta använder jag mig både när **jag öppnar** och vid en fortsatt budgivning, men beräkningen av **vp** är dynamisk. D.v.s. Den räknas om under budgivningens gång.

Jag inkluderar både **hp** och poäng för korta färger i beräkningen av **vp**, men räknar också poäng för de långa färgerna. D.v.s. varje kort över 4 i en eller två olika färger ger 1 **vp**. Skulle jag ha över 6 kort i en färg får jag ytterligare 1 **vp**. När man har bestämt trumfen ger jag varje trumf över totalt 8 ytterligare 2 **vp**. Givetvis måste man vara uppmärksam om man ska dra av lite poäng här och var. Detta gäller främst ogarderade honnörer och långa färger utan någon topphonnör.

**Jag räknar också ofta mina spelstick, men lättast som negativa spelstick (förlorare).**

Populärt travesterat: "**Hur många av mina 13 indianer har jag i kanoten**". Har jag en stark färg, bäst i högfärg, och ser att jag efter om jag bara saknar "**4 indianer**", då bedömer jag detta som 22 **vp** och kan bjuda 2 ♣.



Detta helt oberoende hur många poäng jag har för övrigt. Saknar jag bara "**3 indianer**" så bedömer jag detta som 24 **vp** och bjuder också 2 ♣ med inriktning mot slam. Vid lågfärg bör jag sakna någon "**indian**" mindre. Med "**ALL IN**" blir det automatiskt 40 **vp**, så jag bjuder givetvis direkt storslam.

Det är en utbredd missuppfattning att man inte kan räkna fördelningspoäng vid **NT**-bud.. Exempelvis håll i alla färger (*själv eller med partnern*) är värt mycket och långa toppstarka lågfärger kan direkt ge 5 -6 spelstick i **NT**. (*med en bra fördelning kan man spela hem 3 NT med klart mindre än 26 poäng som man fått lära sig GK*).

Detta är bara lite grand om hur man kan tänka när man gör en poängberäkning. Många bra och dåliga fördelningar och anpassningar till partnern kan vara svåra poängsätta och då är det bara tyngdlagen som gäller. Poäng och längd är tyngre i högfärg än i lågfärger. Man bör också vara rätt bra på att räkna både plus och minus poäng.

Exempelvis ger, beräknat enligt denna värdering, att: En sexkorts färg får 4 extra poäng; en 7 korts färg 7 extra poäng och 2 5-kortsfärger 5 extra poäng. För både långa färger (>4 kort) och korta färger (< 3 kort) ger extra poäng. Givetvis måste man dra av lite, om topp honnörer saknas i färgen. (*Övning räkna själv enligt ovan*)

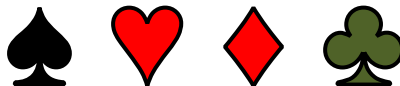
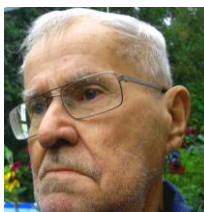
Själv har jag efter spelat bridge i över 65 år, men inte nått helt fram till nivån att bara känna tyngden på handen. Men när jag har sorterat korten gör jag alltid en gissning på tyngden och ofta blir det ganska bra, när jag efteråt kontrollräknar poängen (*men om detta inte stämmer avgör tyngden*).

**Alla poäng som angivits tidigare för de olika buden i BV är tänkta som vp. Men "Värdering av handens spelstyrka" är inte specifikt för BV utan detta borde gälla även för Gk eller andra buds-system.**

**Varning!** TV4 blev anmälda till DO för att räkna indianer i kanoten, för att detta kan vara diskriminering. Så därför kan det vara bättre följa **Nordisk standard** och räkna något mer nordiskt som exempelvis: "*Lappar i kåtan*", eller "*Finnar i bastun*".



## Slutord



**BV** är ett koncept under vidare utveckling, vissa justeringar och tillägg kommer att göras. Kanske också när det gäller poängintervallet för de olika buden (även om gränserna är dragna med gummiband). Dokumentationen kommer vid förändringar också att uppdateras.

**BV** är i huvudsak tänkt för de som spelat enligt grundkursen i några år och vill lära sig en effektivare budgivning, Som nybörjare kan man mycket väl direkt starta med **BV** i en begränsad omfattning och sedan succesivt öka svårighetsgraden. Budschemat ger grunden hur man bör bjuda. (Vissa elementära saker, som **NT**, färgordning, utgång, slam, m.m. behandlas inte i detta dokument, utan detta måste man lära sig på annat sätt.)

Det mesta som är beskrivet i detta dokument är inte specifikt för **BV**, utan är även användbart generellt. Det som mest skiljer **BV** från vad man annars får lära sig i **GK** är öppningsbudet 1♣-konventionen och övriga färgöppningar. (♠ ♥ ♦). Denna princip kan man tillämpa både vid en öppning av **ÖH** eller som **SH** svar på 1♣-öppningar från **ÖH**. Även i **NT**-multi, med skillnaden att **ÖH** först bjuder 1 **NT** (för att redovisa minst 18 poäng), därefter bjuder man nästan enligt samma sätt, men med en start på 2-tricksnivån (efter **SH** svarat jaså-budet 2 ♣)

Nu handlar **BV** bara om budgivningen, men en bra budgivning går det inte alltid hem, om spelet inte är lika bra. Någon gång i framtiden kommer jag kanske också att försöka komplettera **BV** med lite tips och råd i spelets svåra konst. (Något mer än vad som har behandlas i **GK**).

**Ett viktigt råd vill jag komma med redan nu: Räkna korten i alla intressanta färger.** Detta gäller både spelförare som försvarare (kan jag göra spelföraren trumfmatt, eller har jag en trettonkvistare). Räkna korten börjar man redan med när trekaren lägger upp sina kort. Man ser hur många kort man själv har och de som finns på bordet i intressanta färger. Exempelvis har man tillsammans 8 kort i färgen så vet man att det finns 5 kort som man inte ser och då behöver man bara räkna ned från 5 när något av dessa kort spelas (eller sakas).

**Att kunna räkna korten är det viktigaste, som skiljer eliten från oss vanliga .....**



Det är mycket svårt att avgöra vad man ska bjuda eller spela (utspel maska med m.m). Därför är det viktigt man försöker uppskatta styrkan hos motståndarna (M). Detta börjar man redan med, då de tar upp korten ur brickan. Man måste studera M miner, stönande, ojande och hur fort räknar poängen innan de bjuder. Kolla ögonen på M, för där kan man se hur essen speglar sig. Många klarar inte av att hålla en pokermask när de sorterar korten och ska till att bjuda



Gör som tomtarna, de behåller masken på under hela spelet. För motspelarna har både ögon och öron, så ge dem inte information i onödan som de kan utnyttja vid utspel m.m.

**Inget snack eller pillande på protokollet när M sorterar korten eller bjuder. Var mycket uppmärksam det kan löna sig....**

När jag refererar till **Gk** och kursböckerna är det Svenska Bridgeförlagets 5 orangefärgade kursböcker:

**1. Den rätta.... 2. Den praktiska.... 3. Den breda.... 4. Den vidare... 5. Den vinnande vägen (överkursen)**

De två första böckerna är att betrakta som grundkurs. I de sista tre böckerna som mera avancerade hittade jag flera intressanta saker, som nu är inkluderade i **BV**. Jag har också tittat mycket på vad Bridgeoraklet Erik Jannersten skriver i sin bibel "**Vi spelar tävlingsbridge**" och flera internationella standarder.

Vill Du träna/lära mer om Bridge kan Du också göra det på nätet, sök på: [Bridge Base Online](#) Där kan Du spela med 3 robotar eller i realtid med spelare över hela världen (gratisprogram och mycket bra. Världens största bridgeklubb > 100 tusen registrerade). Du har möjlighet att välja om Du vill spela med allt från nybörjare till riktiga experter. Själv har jag gjort tusentals inloggningar och har spelat med/mot spelare med olika spelsystem, som **SAYC (USA)**, **Acol (UK)** och **Precision (Kina m.fl.)**. Flera av godbitarna från dessa system finns integrerat i **BV**



**Slammar är till för att bjudas.... Med BV + NT-multi har Du bra verktyg**  
... ändå kan man få straffar ibland. "Bättre en sträng som brast, än att aldrig spänna en båg"

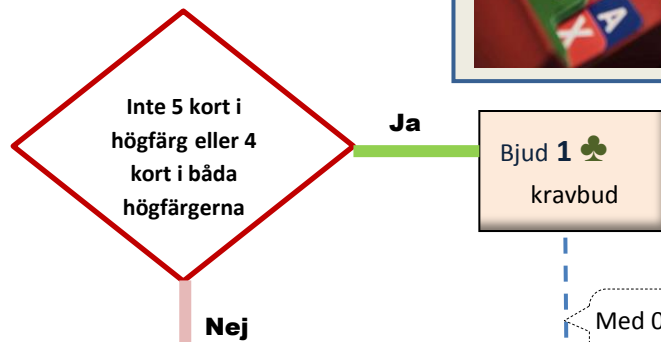
## Budschema

### Vid en öppning med 12-21 poäng och svar enligt BV.

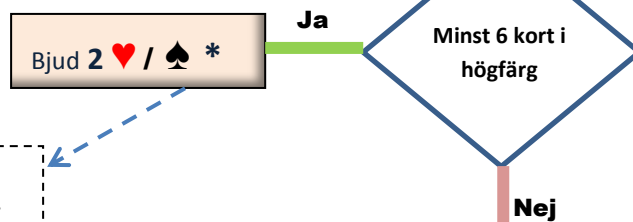
Med mer än 21 poäng öppnar man normalt i 2 ♣ (kravbud). Eller med en balanserad hand i 2 NT och 18-21 poäng

Bud markerade med \* är maximerade till 17 poäng om man använder NT-multi.....

Det är viktigt att du inte får passa om partner bjuder ny färg och inte har begränsat sin hand. (för partnern kan ha upp till 21 poäng)

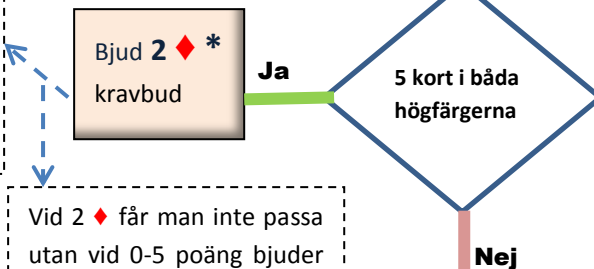


Med 0 till 5 poäng  
Bjud alltid 1 ♦

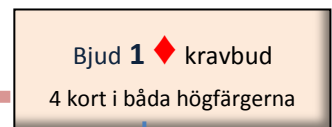
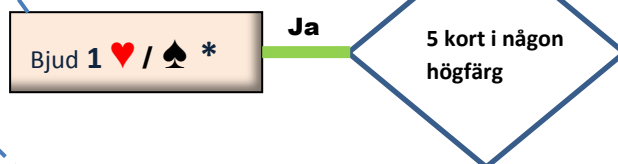


Svara med lägsta 4 korts högfärg. En 5 korts högfärg går före och då bjuder man den. Sök säker NT på lämplig nivå eller 8 kort i gemensam högfärg. Om man inte har någon 4 korts högfärg och 6-9 poäng bjud 1 NT. Med 10+ poäng och en 6 korts högfärg bjuder man 2 i denna färg.. (Se svar på 1 ♣ och 10-15 regeln)

Tillsammans 8 kort i högfärg, så stödjer man den 5+ poäng). Med 10+ poäng genom att bjud 2 NT Utan stöd bjud helt enligt 10-15 regeln



Vid 2 ♦ får man inte passa utan vid 0-5 poäng bjuder man den bästa högfärgen



Med 4 kort högfärg bjud 2 i färgen med 6-9 poäng eller med 10+ poäng bjud 2NT Med 0-5 poäng bjud alltid 1 i den bästa högfärgen. (ÖH passar normalt) Utan 4 kort i någon högfärg och 6+ poäng bjud enligt 10-15 regeln

### Svar på 2 NT (ISB)




Bjud 4 i högfärgen ev. invitera till slam.

Med 10-11poäng bjud 3 i högfärgen. Med minst 12 poäng bjud 4 i högfärgen. (Överkurs) Ligger man på gränsen kan man bjud 3 ♦ och låta partnern bestämma 3 eller 4 i färgen, om han har 13-14 poäng..

Jag har avsiktligt inte nämnt något om öppningar i 1 NT. För jag anser att man med 1 ♣-konventionen och med hjälp av 10-15 regeln lättare hittar ett säkert slutbud i NT. Även i knepiga fördelningar som 4-4-4-1 och 4-4-5-0. Men om någon vill använda öppningsbudet 1 NT så är det helt OK, tills man själv är fullt övertygad. (Se bilaga NT-multi för ett mer avancerat användande av öppning i 1 NT).

# 1 NT som multivariant *(konvention och slamkrypare)*

Anser man att 1♣-konventionen i **BV** helt kan ersätta grundkursens öppningsbud 1 NT. D.v.s. slippa problem med överföringar på lösa grunder eller att spela ryskt roulett med en stor smällrisk. 

Har man lärt sig 1♣-konventionen och 10-15 regeln, är detta ett säkrare sätt att hitta ett kontrakt både i NT eller i en högfärg där man har minst 8 kort tillsammans (3+5 eller 4+4 o.s.v.)

Med 10-15 regeln eller ISB går det bra att visa en styrka upp till 15-17 poäng. För en optimal budgivning i intervallet 18- 21 poäng, så behöver man kanske något annat. Då öppnar sig möjligheten att använda 1 NT till något bättre. D.v.s. 1 NT som multivariant (NT-multi).


1 NT betyder då en färgöppning med 18 - 21 poäng: (se även 2 NT)

- 5 kort i båda högfärgerna eller 5 kort båda lågfärgerna (*min. 10 kort i två färger och max.3 kort i övriga*).
- Minst 5 kort i högfärg (Även vid stark NT-hand men med 5 kort i en högfärg)
- Minst 6 kort i lågfärg och handen är klart olämplig för NT (med renons eller singlar)



Ett kravbud som SH aldrig får passa på. 1 NT-multi kan (*liksom 2♣*) bara användas som öppningsbud, vid inkliv är det den vanliga 1 NT som gäller (16-19 poäng) och med bra håll i motståndarnas öppningsfärg.

Budgivningen i NT-multi är liknande den, som man normalt bjuder i en färgöppning. Med skillnaden att man först bjuder 1 NT (*för att redovisa minst 18 poäng*), därefter bjuder man nästan enligt samma princip, men med start på 2-tricksnivån (*efter SH svarat ja-så-budet 2♣*) Detta gör att NT-multi inte är så svårt att lära sig.

SH svarar normalt 2♣ på 1 NT (*kravbud och ja-så-bud med uppmaning att berätta mer*) 

Undantag är om SH har 6 kort i en högfärg då bjuder SH överföring med 2♦ till 2♥ eller 2♥ till 2♠ (samma princip som vid öppning i NT). Med en stark överföringsfärg kan ÖH hoppa till 3-tricksnivån. ÖH kan avslå överföringen med mindre än 2 kort i färgen genom att bjuda en annan färg eller NT.

ÖH andra bud efter 2 klöver ( <i>några andra alternativ är inte tillämpliga</i> )		Se
2♦	Minst 5 kort i båda högfärgerna ( <i>kravbud</i> )	1
2 i högfärg	5 kort i en högfärg ( <i>som också kan vara en bra NT-hand</i> )	2
2 NT	Minst 5 kort i båda lågfärgerna ( <i>invit till utgång/slam i en av lågfärgerna, men inte kravbud</i> )	3
3 i högfärg	Minst 6 kort i en högfärg	4
3 i lågfärg	Minst 6 kort i en stark lågfärg ( <i>renons eller singel i en eller flera färger</i> )	5

Exemplen på hur SH kan svara finns på nästa sida. Dessa svar är bara vad SH logiskt bör svara, men detta är inte något krav. Beroende på egen fördelningen kan SH kanske hitta bättre alternativ, även angivna poäng är bara exempel. När ÖH visat både fördelning och styrka är det oftast upp till SV att ta på sig "kaptensrollen" och hitta rätt slutbud. Egen färg är alltid ett kravbud. Närmaste NT-bud är oftast negativt svar. SH har rätt att passa (utom vid 2♦) om han tror att det är det bästa valet, när poäng saknas för utgång.

Använder man NT-multi så innebär detta att om ÖH öppnar direkt i högfärg eller 2 ruter (5+5 i högfärg) så har ÖH max 17 poäng. (gäller även när ÖH svarar att han har minst 15 poäng vid en ISB-fråga).

ÖH har begränsat sin hand och SH blir då kapten och bestämmer slutbudet. Med mindre än 8-9 poäng är en utgång inte så trolig, varken i färg och i NT. Därför bör SH avluta budgivning på så låg nivå som möjligt utan att motståndarna får kontraktet genom ett inkliv. För att försöka hitta en slam måste SH ha minst 13-14 poäng, för att man tillsammans ska ha minst 30 poäng.



Om man inte använder NT-multi kan man aldrig veta om ÖH har 12 eller 21 poäng och kanske bjuder man ett onödigt (för) högt slutbud

Detta är den viktigaste och vanligaste fördelen med NT-multi. För det är inte så ofta som ÖH har minst 18 poäng, men då kanske man också lättare hittar en slam

ISB och 10-15 regeln är inte tillämpningsbara när ÖH öppnar med NT-multi (ÖH redan visat minst 18 poäng)

## 1. ÖH svarar 2 ♦ (kravbud)

När man har minst 18 poäng (*ingen övre poänggräns*) och 5 kort i båda högfärgerna. Vid >21 poäng är det bättre att använda NT-multi och sedan bjuda 2 ♦, än att direkt öppna i kravbudet 2 ♣. För där är denna fördelning inte så lätt att beskriva. Svaren på 2 ♦ gör det också lättare att hitta ett bra slamkontrakt.

### Exemplen på hur SH kan svara

- 0–4 poäng bjud 2 trick i den bästa av högfärgerna. (Normalt passar ÖH med mindre än 20 poäng).
- Minst 5 poäng och med minst 3 kort i någon de två högfärgerna bjuder man överföring:
  - ❖ 3 ♣ Med lika bra kort i båda färgerna och ÖH får välja färg (på 3 tricksnivån)
  - ❖ 3 ♦ överföring till 3 ♥
  - ❖ 3 ♥ överföring till 3 ♠
- Har man inte tre kort men med håll i båda lågfärgerna, så kan man bjuda NT på lämplig nivå, beroende på hur många poäng man har själv (ÖH har bara 3 kort i lågfärg).

SH har nu ett budutrymme för kontrollbud eller essfråga



## 2. ÖH svarar 2 i högfärg

När man har 18–21 poäng och 5 kort i en högfärg, både med en snedfördelad hand eller en bra NT-hand. (Öppnar man i stället med 2 NT, är risken stor att missa chansen att visa 5 kort i högfärgen).

### Exemplen på hur SH kan svara

- 0-4 poäng och minst 2 kort i färgen så kan SV passa på budet, annars bjud 2 NT
- Minst 5 poäng (*utan 3 kort i färgen*) så bjuder man en egen bjudbar färg (krav på utgång)
- Minst 5 poäng och 3 kort i färgen kan man höja färgen till lämplig nivå (beroende på poäng)  
Med 10 poäng kan SV direkt bjuda kontrollbud på 4-tricksnivån eller fråga på ess

## 3. ÖH svarar 2 NT

När ÖH har 18-21 poäng och fem starka kort i båda lågfärgerna och behöver hjälp att välja vilken. ÖH kan ha 10 säkra stick om man kan hitta rätt lågfärg som trumf (ÖH har endast 3 kort i högfärg och kan inte bjuda NT). Detta är extremt svårt att visa på annat sätt.

### Exemplen på hur SH kan svara

- 0-6 poäng bjud den bästa lågfärgen. Undantagsvis kan man också passa med ett visst håll i högfärgerna.
- Minst 6 poäng och håll i högfärgerna bjud 3 NT
- Minst 7 poäng men inte håll högfärg så bjud 4 trick i den bästa lågfärgen.

## 4. ÖH svarar 3 i högfärg

När ÖH har 18-21 poäng och minst 6 kort i en högfärg. (Obs! ÖH bör öppna i 2 ♣ med mindre än 5 förlorare).

### Exemplen på hur SH kan svara

- 0-4 poäng passar man
- Minst 5 poäng med minst 2 kort i färgen (ev. singel med en honnör), bjuder man fyra i färgen eller med minst 10 poäng så inventerar man till slam (bud på 4 tricks nivå är kontrollbud)
- >7 poäng helt utan trumstöd kan med ett vist håll i övriga färger, så kan man ev. bjuda 3 NT. (ÖH med >17 poäng måste ha minst 8-9 poäng i andra färger, men max 7 kort fördelade på övriga 3 färger)

## 5. ÖH svarar 3 i lågfärg

När man har 18-21 poäng och minst 6 kort (gärna flera) i en lågfärg och handen är helt olämplig för NT (poängen är i huvudsak fördelad i två färger och utan håll i andra) ÖH bör endast ha ca. 4 förlorare om det blir 5 trick i lågfärgen. Detta är ingen vanlig fördelning men detta är svårt att visa på annat sätt.

### Exemplen på hur SH kan svara

- Helt enligt bästa förmåga antingen genom att passa, slutbud i färgen, eller på eget bevåg bjuda slutbud i 3 NT. ÖH behöver endast ha hjälp med ett par stick för utgång.



Exempel på budgivning enligt NT-multi konventionen (ÖH har 18- 21 poäng och öppnar med 1 NT)												
ÖH kort vid en öppning i 1 NT		SH kort vid svar på 1 NT						Svar på 1 NT			Kommentar	
♠	♥	♦	♣	hp	♠	♥	♦	♣	hp	SH	ÖH	SH
Ex												
1	EKx xx	Ex x	xx	18	Dx xx	Dx	Kx	xxx xx	7	2♣	2♣	4♣
2	EK Dxx	EKx xx	x	19	xx xx	Dxx	Dxx	Kxx	7	2♣	2♦	3♥
3	EKkn xx	EKx xx	x	18	Dxx	Dxx	Dxx	Dx xx	8	2♣	2♦	3♣
4	EKkn xx	EKx xx	x	18	Dxx	Dx	xxx x	xx xx	4	2♣	2♦	2♣
5	EKkn xxx	EKx xx	xx	19	Dx xx	Dx	Kx	xxx xx	7	2♣	3♣	4♣
6	EKkn xxx	EKx	xx	19	x	Dxx	Dxx x	xxx xx	4	2♣	3♣	Pass
7	EKkn xxx	EDx	xx	18	x	Kkn x	Dxx x	Kxx x	9	2♣	3♣	3 NT
8	EK Dxx	EKkn xx	x	20	xx	xx	EDxx	EKx xx	13	2♣	2♦	4 NT (4♣)
9	Ex	EKD xx	EKkn xx	20	Kxx x	EDx x	xx	xx	9	2♣	2 NT	3 NT
10	EKkn xx	Ex	Kxx	20	Dx	KDx xxx	Kx	Ex xx	14	2♦	2♥	4♣
11	EKkn xxx	Ex	EKx	19	Dx	KDx xxx	knx	xx x	8	2♦	3♣	4♣
12	EKkn xx	EKx xx	x	18	x	Dxx	knxx x	EKx xx	10	2♣	2♣	3♣

Med minst 5-6 poäng bör SH försöka hitta utgång  
 ÖH har 5 kort i högfärgen. SH har stöd i färgen och 7 p  
 ÖH har två 5 korts högfärger. SH gör överföring till ♣ och sedan bjuder SH 4 ♣  
 ÖH har två 5 korts högfärger. SH har lika bra kort i båda högfärgerna och låter ÖH välja ♣ SH bjuder sedan 4 ♣  
 ÖH har två 5 korts högfärger. SH har bara 4 p och bjuder den bästa färgen som också blir slutbud  
 ÖH har 6 kort i högfärgen. SH har stöd i färgen och 7 p  
 ÖH har 6 kort i högfärgen. SH med bara 4 p passar  
 ÖH har 6 kort i högfärgen. SH med håll i andra färger bjuder 3 NT  
 ÖH har två 5 korts högfärger. SH har inte 3 kort i högfärg, men bra håll i lågfärgerna och 13 p. (fråga på ess för slam)  
 ÖH har två 5 korts lågfärger. SH har inte 3 kort i lågfärg, men håll i högfärgerna och 9 p  
 SH har 6 kort i ♥ och bjuder överföring till ♥. ÖH har stöd och bjuder 2 ♥. SH bjuder 4 ♣ som kontrollbud (slaminvit)  
 SH har 6 kort i ♥ och bjuder överföring till ♥ men ÖH utan stöd i ♥ avslår överföringen och visar 6 kort i ♣  
 ÖH har 5 kort i högfärgen. SH har inget stöd i färgen, men 10 p. så han talar om att han har håll i ♣. ÖH bjuder 3 NT

Alla angivna poäng är beräknade som honnörspoäng (hp), men Du kan gärna räkna om dessa till viktspoäng (vp) som träning (se 8 Värdering av handens spelstyrka)

## Öppningsbudet 2 NT

**2 NT är ett viktigt komplement till NT-multi** (en del av konceptet NT-multi). **2 NT användes när man har 18 – 21 poäng med en bra NT-hand.** (Med 5 kort i högfärg är det oftast bättre att gå vägen över NT-multi).

Om **SH** bjuder **4 ♣ Gerber** (ev. 4 NT Blackwood) på öppningen i 2 NT så är det alltid en essfråga och en invit till slam i NT. När **SH** bjuder 3 NT är det normalt ett slutbud.

**Vid svar på 2 NT kan man med fördel använda sig av överföring, redan med 5 kort i högfärg, för att det finns inte ett budrum för dubbla högfärgsfrågor.** (Det är ofta stor skillnad på styrka mellan **ÖH** och **SH**. Fördelen med en överföring är också att **SH** fortfarande har möjligheten att göra en invit till slam).

**Men då måste man kunna hantera detta på ett riktigt sätt.**

- Med 5 kort i högfärg måste man ha minst 6 poäng (krav på utgång). Efter att **ÖH** bjuder den överförda högfärgen **måste SH alltid** bjuda 3 NT för att tala om att man bara har 5 kort i färgen. **ÖH** avgör sedan om man ska spela 3 NT eller 4 i högfärgen.
- Med minst 6 kort i högfärg. Efter att **ÖH** bjuder den överförda högfärgen, så avgör **SH** om han ska passa (< 5 poäng) eller invitera till utgång i högfärgen eller slam.

Det finns en variant av svar på högfärgsfrågan 3 ♣ (beskriven i Nordisk Standard), där **ÖH** svarar 3 ♥ med 4 kort i båda högfärgerna. Om ♥ var den färg **SH** hade bjuder han 4 i ♥, om det var ♠ som **SH** hade bjuder han 3 NT och **ÖH** vet då att det var ♠ som **SH** hade och bjuder 4 ♠. (detta gör att den starka handen **ÖH** blir spelförare).

Med en stark NT-hand på 20-23 poäng kan **ÖH** med fördel öppna med 2 ♣ och sedan bjuda 2 NT. **SH** besvarar detta på samma sätt som om **ÖH** öppnat i 2 NT (se ovan).

"De tre musketörerna" NT-multi, 2 NT och den stöddigare 2 ♣ är de viktiga spelarna i offensiv budgivning. Ibland kan det, beroende på fördelning, vara tveksamt vilken "musketör" som ska öppna dörren, men då väljer man den som är bäst kan beskriva handen.

**Även om man använder NT-multi, så gäller fortfarande att man kan öppna 1 ♣/♦ med 12-21 poäng. Så har ÖH minst 18 poäng med någon annan fördelning så är det 1 ♣/♦ som gäller.** (Speciellt kniviga är fördelningar som 4-4-4-1 eller 5-4-4-0. Det finns konventioner som hanterar detta, men ingen som jag tycker är bättre än 1 ♣/♦ konventionen. Där kan man lättare finna ut om man har håll i fjärde färgen eller om man har 8 kort tillsammans i någon färg). Detta gäller även när man har NT-hand på mer än 17 poäng men saknar håll i någon färg.

NT-multi är lite läskigt ...  
För SH måste ta ansvar  
för slutbudet.



### Något för SH att tänka på .....

Alla poängangivelser är beräknade som viktspoäng (VP se 8 Värdering av handens spelstyrka). Har **SH** stöd i **ÖH** färg räcker 6 poäng för att bjuda utgång, även med 4-5 poäng för att invitera till utgång i högfärg. Med mer än 8 kort tillsammans i trumffärgen så kan **SH** dessutom räkna med 2 poäng för varje extra trumf. Om **SH** vill ändra ett starkt färgbud från **ÖH** till ett NT-kontrakt, så får **SH** beakta att **ÖH** poäng kan bli en del mindre (poäng för singel och renons m.m. kan inte räknas med.).

**SH** måste kunna lita på **ÖH** att han inte bara räknat sina poäng på 4 ess och en dam. D.v.s. 4 indianer i kanoten och den 5:e med ena foten kvar på stranden. Väljer **ÖH** att öppna NT-multi bör **ÖH** ha minst 7 indianer i kanoten och hoppas på att **SV** kan hjälpa till och fånga in några fler....



# NT-konventioner (enligt nordisk och internationell standard)

## Högfärgsfråga och Överföring kan alltid användas vid:

- Öppning 1 NT (ej vid NT-multi i BV)
- Inkliv med 1 NT
- Dubbelt på motståndarnas 1 NT
- Öppning 2 NT
- ÖH hoppar till 2 NT i andra bud (ej BV)
- SH svarar 2 NT direkt efter ÖH 1 ♣ (BV)
- 2 NT av ÖH efter ha öppnat i 2 ♣

## Högfärgsfråga (Stayman)

För att ställa en högfärgs fråga måste SV med ÖH max poäng kunna ha möjlighet till utgång, samt 4 kort i någon högfärg. SH måste då alltid fråga på högfärg och får inte bara höja NT-budet.

## ÖH svar på högfärgsfrågan 2 ♣ (Nordisk standard)

4 kort i en av högfärgerna	2 högfärgen
4 kort i båda högfärgerna	2 ♥ (tidigare 2 NT)
Ingen 4 korts högfärg	2 ♦

## SH bjuder efter ÖH har svarat på ♣ (vid 2 NT så bjuder man 3♣ och med mindre poäng)

- Gemensam högfärg och 9-10 poäng bjud 3 högfärgen (invitbud)
- Gemensam högfärg och minst 11 poäng bjud 4 högfärgen (Stoppbud)
- Utan en gemensam högfärg och 9-10 poäng bjud 2 NT (invitbud) #
- Utan en gemensam högfärg och minst 11 poäng bjud 3 NT (Stoppbud) #

# Om ÖH svarat 2 ♥ men också har 4 ♠ bjuder ÖH 3 eller 4 ♠ för det var ♠ som SH måste ha.

Med en 5-korts högfärg och 10+ poäng så kan SH upprepa högfärgsfrågan med 3 ♣ och fråga om ÖH har någon 3-korts högfärg. ÖH svarar enligt samma princip som tidigare.

## Överföring (Jacoby transfer)

Överföring gör SH direkt på ÖH NT bud genom att bjuda ♦ för överföring till ♥ och ♥ för överföring till ♠. Det är krav att ÖH genomför överföringen. Normalt bör SH ha 6 kort i den färg man vill överföra till. SH kan begära överföring med endast ett fåtal poäng och sedan passa på den överförda färgen. (Man kan göra överföringar även till lågfärg, men detta är mera tveksamt och utelämnas här)

Vid svar på 2 NT kan man med fördel använda sig av överföring, redan med 5 kort i högfärg, för att det finns inte budrutrumme för dubbla högfärgsfrågor. (Det är ofta stor skillnad på styrka mellan ÖH och SH. Fördelen med en överföring är också att SH fortfarande har möjligheten att göra en invit till slam).

Men då måste man kunna hantera detta på ett riktigt sätt.

- Bjuder man överföring med 5 kort i högfärg är det alltid ett krav på utgång. Efter att ÖH bjuder den överförda högfärgen måste SH alltid bjuda 3 NT för att tala om att man bara har 5 kort i färgen. ÖH avgör sedan om man ska spela 3 NT eller 4 i högfärgen.
- Bjuder man överföring med 6 kort i högfärg. Efter att ÖH bjuder den överförda högfärgen, så avgör SH om han ska passa (< 5 poäng) eller invitera till utgång i högfärgen eller slam.

Enligt standard är poängen för öppning i 1 NT 15-17 p och 2 NT 20-21 p. (Detta ger ett glapp mellan 18-19 som är svårt att hantera.) Därför kan man komma överens om t.ex. 16-19 och 20-21p eller 15-17 och 18-20 p. 21+ bjuder man bäst med först 2 ♣ och sedan bjuda 2 NT. (Det är viktigt att bjuda NT inom poängintervallet som gäller för respektive alternativ, för SH skall alltid pass NT-budet om poängen inte räcker till utgång.)

Om SH svarar 4 NT/ 4 ♣ (Gerber) på öppningen i NT, så är det alltid en essfråga och en invit till slam i NT. När SH bjuder 3 NT är det normalt ett slutbud.

**Med 5 kort i högfärg öppnar inte jag i NT.... Det är mycket svårt att hitta en 5-3 hand med dessa NT-konventioner (eftersom SH inte får fråga på högfärg med bara 3 kort)**