

Budgivning för nybörjare

Öppningsbud:

15–17 poäng, jämn hand: Bjud **1NT**: [Svar](#)

Sammanställning av öppningsbud för jämna händer: [Se info](#)

Andra händer mellan **12-19 poäng**: Bjud **1 trick i färg**: [Svar](#)

1. Välj längsta färg.

2. Vid flera 4-kortsfärger, välj i följande ordning:
hjärter – spader – bästa lägfärg.

Starka öppningshänder: 20+ poäng: [Se info](#)

(Blackwoods Ess- och Kungsfråga: [Se info](#))

Svaga spärröppningar:

6-11 poäng, bra sexkortsfärg: Bjud 2 trick i färgen: [Mer info](#)

6-11 poäng, bra sjukortsfärg: Bjud 3 trick i färgen: [Mer info](#)

Motbudgivning (inkliv och UD): [Se info](#)

Svar på 1 NT

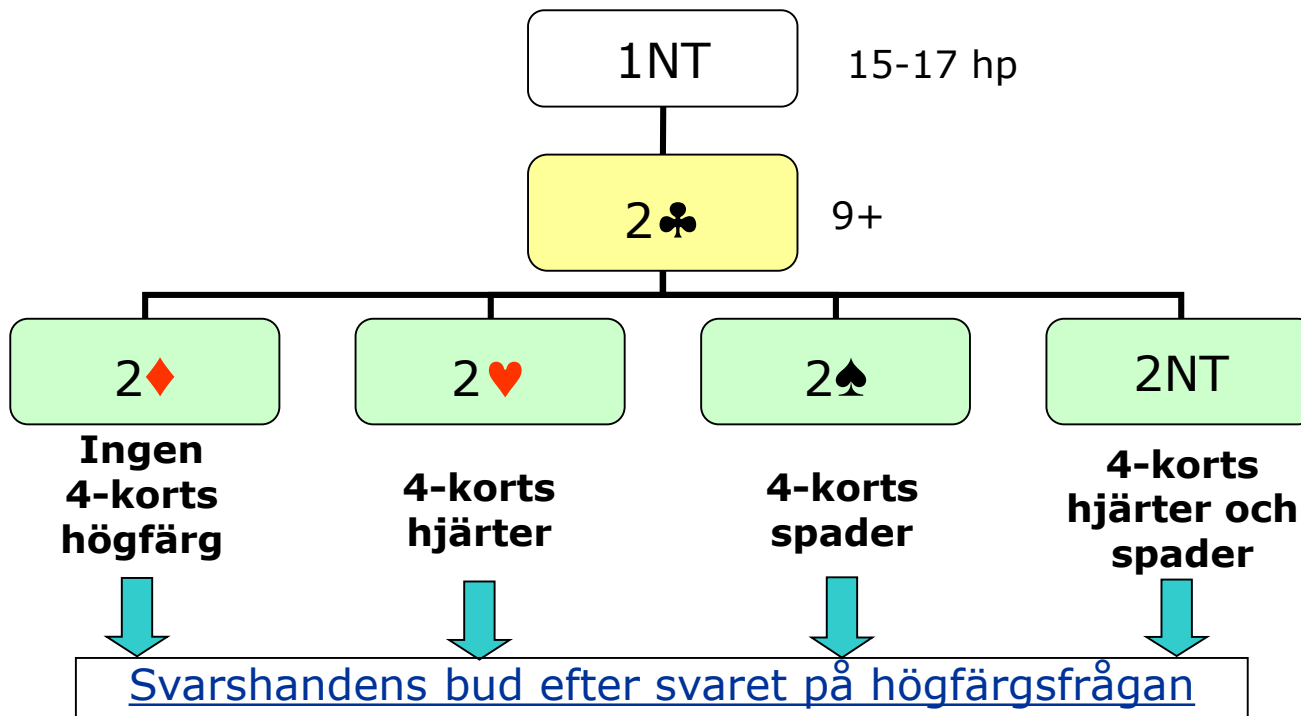
0 – 8 POÄNG STOPPBUD	9 – 10 POÄNG INVITBUD	11+ POÄNG UTGÅNG	18+ POÄNG LILLSLAM ¹	22+ POÄNG STORSLAM ¹
Pass	2 NT	3 NT	6 NT	7 NT
2 ruter minst 5/6 kort	3 klöver**	4 hjärter minst 6 kort	6 klöver minst 6 kort	7 klöver minst 6 kort
2 hjärter minst 5/6 kort	3 ruter**	4 spader minst 6 kort	6 ruter minst 6 kort	7 ruter minst 6 kort
2 spader minst 5/6 kort	3 hjärter minst 6 kort	(5 klöver)	6 hjärter minst 6 kort	7 hjärter minst 6 kort
	3 spader minst 6 kort	(5 ruter)	6 spader minst 6 kort	7 spader minst 6 kort
	2 klöver*	2 klöver*	2 klöver*	2 klöver*

** Minst 6 kort &
2 topphonnörer
(då går det även att bjuda med
6 -10 poäng)

* 2 klöver är Staymans högfärgsfråga, lovar
minst 9 hp och minst en fyrkorts högfärg.

¹ **Slambudgivning?** Blackwoods Ess- och Kungsfråga: [Se info](#)

Staymans högfärgsfråga, 2 klöver



Efter svaret på högfärgsfrågan

1NT - 2 kl - 2 ru - ? Bjud 2 NT med mindre än 11 hp
Bjud 3 NT med 11+ hp

1NT - 2 kl - 2 ♥/♠ - ? Utan trumfstöd:
Bjud 2 NT med mindre än 11 hp
Bjud 3 NT med 11+ hp
Med trumfstöd – räkna även trumfpoäng:
Bjud 3 ♥/♠ med mindre än 11 htp
Bjud 4 ♥/♠ med 11+ htp

1NT - 2 kl - 2NT* - ? Räkna även trumfpoäng:
Bjud 3 ♥/♠ med mindre än 11 htp
Bjud 4 ♥/♠ med 11+ htp
*= Båda högfärgerna

Sanghänder

12-14 hp Öppna i färg, bjud närmsta sangbud nästa gång¹.

15-17 hp Öppna med 1 NT

18-19 hp Öppna färg, hopp² i sang nästa gång¹.



[Mer info](#)

1. Om din partner bjuder en högfärg som du också har, behöver du naturligtvis inte bjuda sang, utan stöttar honom.

2. Exempel:

1♦ - 1♠ - 2NT eller

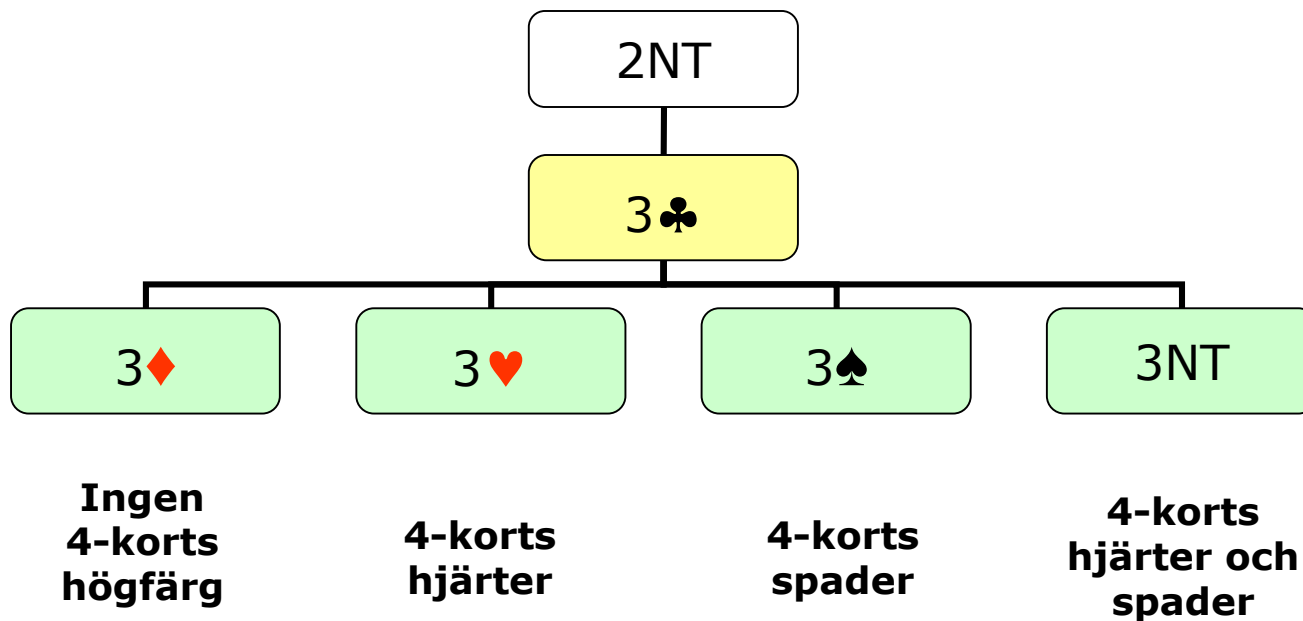
1♦ - 2♣ - 3NT

Sanghänder

- 12-14 hp Öppna i färg, bjud närmsta sangbud nästa gång¹.
- 15-17 hp Öppna med 1 NT
- 18-19 hp Öppna färg, hopp² i sang nästa gång¹.
- 20-21 hp Öppna med 2 NT (partnern kan [högfärgsfråga med 3♣](#))
- 22-24 hp Öppna med [2♣](#), bjud **2NT** efter partnerns 2♦.
- 25-27 hp Öppna med [2♣](#), bjud **3NT** efter partnerns 2♦.

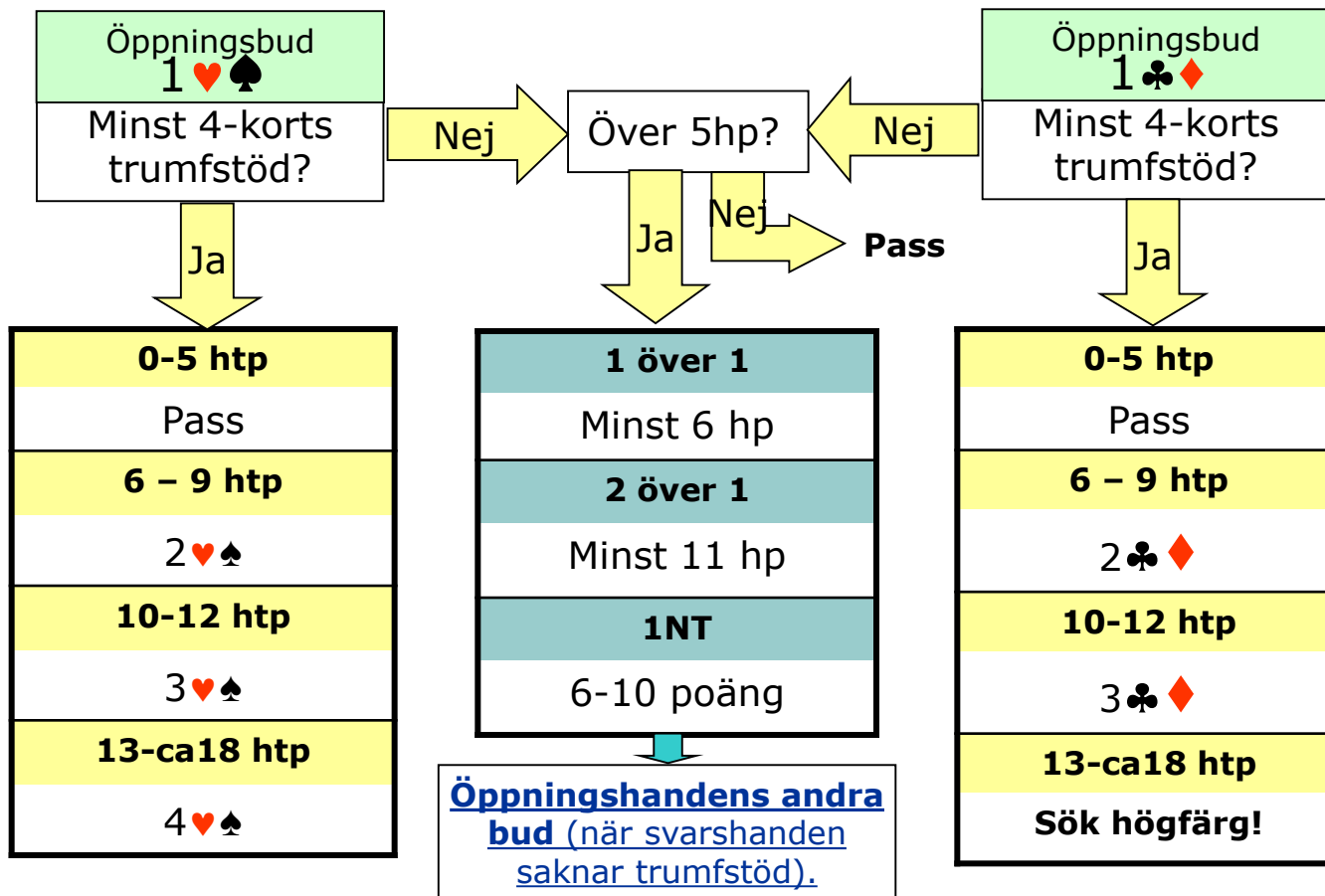
1. Om din partner bjuder en högfärg som du också har, behöver du naturligtvis inte bjuda sang, utan stöttar honom.
2. Exempel:
 - 1♦ - 1♠ - 2NT eller
 - 1♦ - 2♣ - 3NT

Högfärgsfråga efter budet 2NT

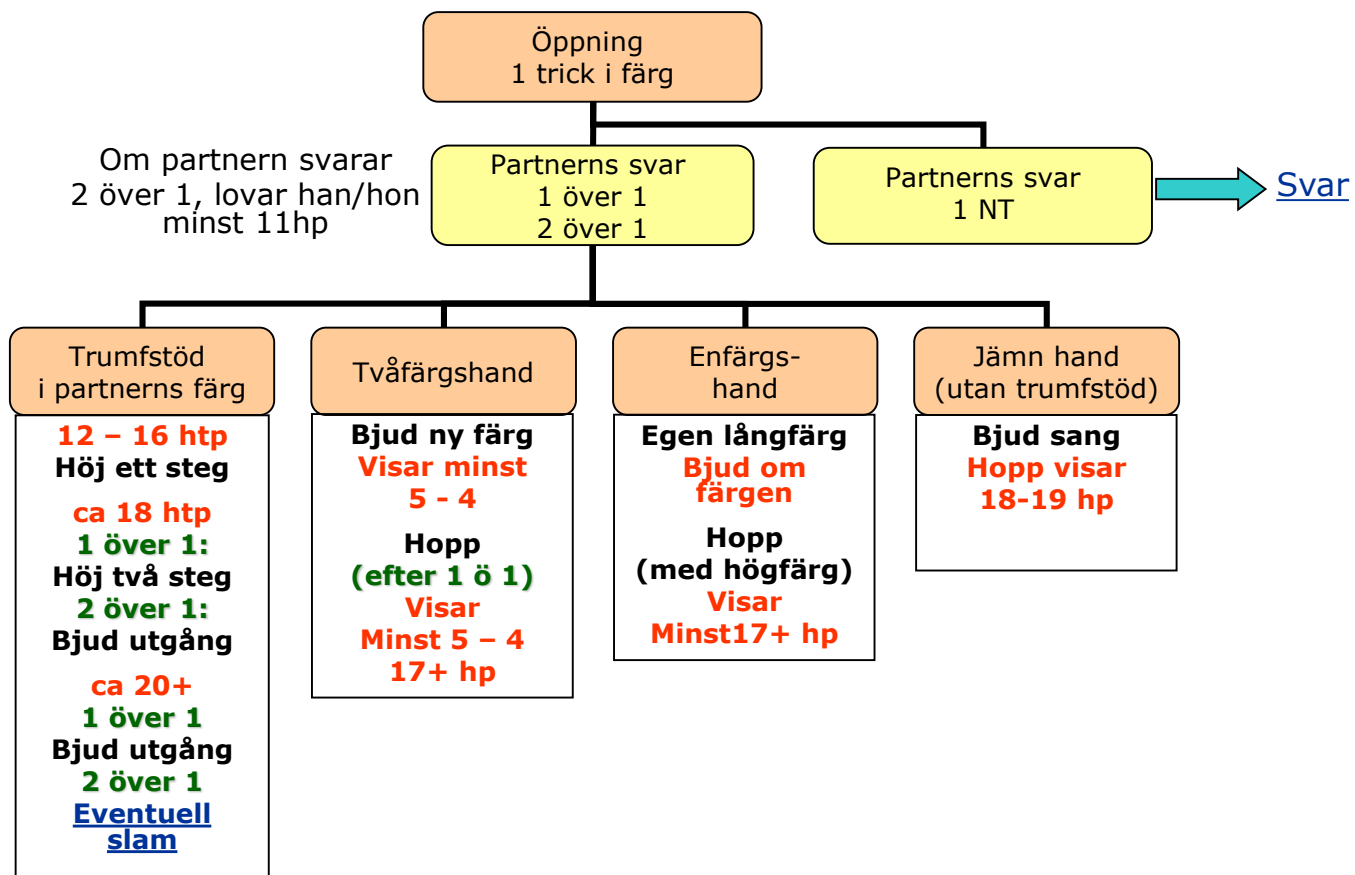


Svar på 1 trick i färg

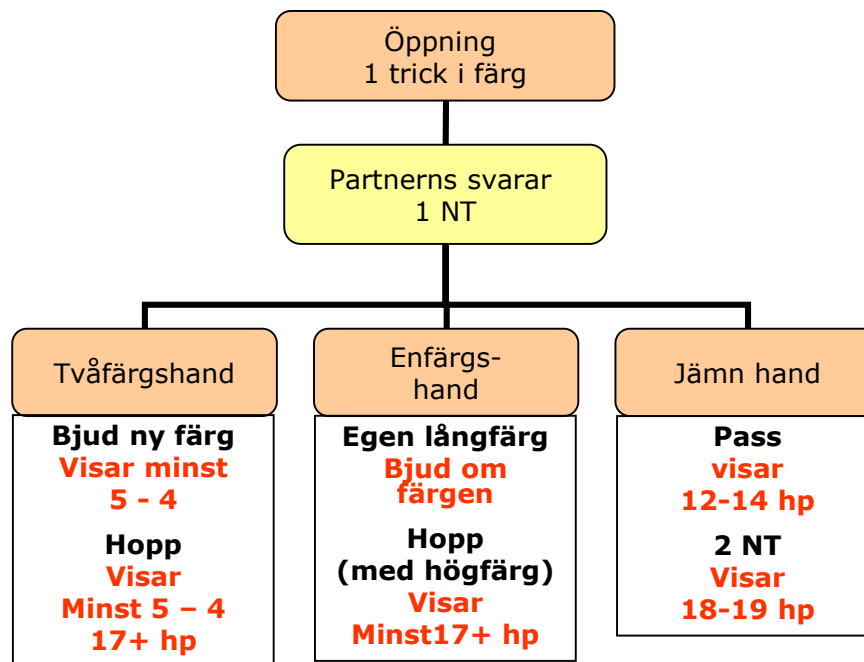
Din partner har öppnad med
1♥, ♠, ♣ eller ♦, vad bjuder du?



Öppningshandens andra bud



Öppningshandens bud efter svaret 1 NT (avböjande sang)



Starka öppningshänder

20-21 Hp, jämn hand: Bjud 2NT → [Svar](#)

20 Hp Obalanserad hand (undantag nedan): 1 trick i färg [Svar](#)

20+ Hp, Bra 6 korts högfärg: Bjud 2♣ ↘

22+ Hp, Alla fördelning: Bjud 2♣ → Obligatoriskt svar: 2♦

Fortsatt budgivning efter 2♣-2♦:

22 - 24 Hp, jämn hand: 2♣ (-2♦) - 2NT → [Svar](#)

Övriga händer: Efter 2♣-2♦:
bjuder öppningshanden 2♥, 2♠, 3♣ eller 3♦ → [Svar](#)
Budet visar minst 5 kort i färgen

(Blackwoods Ess- och Kungsfråga: [Se info](#))

Svarshandens andra bud

Om öppningshanden bjuder **en färg** efter 2♣ - 2♦, visar detta en femkortsfärg. Detta är ett kravbud och svarshanden **får inte passa!**

Svarshanden skall nu visa om han har en negativ hand (0-5 poäng) eller en positiv hand (6-9 poäng). Detta gör han på följande sätt:

Negativ hand:

- NT på lägsta nivå.
- Hopp till utgång i partnerns färg (gäller högfärg).

Positiv hand:

- Hopp i NT
- Höjning i trumf, **ej till utgång** (gäller högfärg).
- Ny färg.

Slambudgivning?

På väg mot eventuell slam, måste vi ta reda på om det blivit över för många ess åt motspelarna.

Därför finns konventionen **Blackwoods** Ess-fråga och Kungsfråga.

[Klicka här för information.](#)

Svarshandens bud efter öppning med 2NT

(1.) Direkt efter **2NT** alt. (2.) Via **2♣ - 2♦ - 2NT**

1. Efter öppning med 2 NT som visar jämn hand och 20-21 poäng:

Pass = Max ca 4 hp och ingen 6 korts högfärg.

3 NT är slutbud och visar ingen högfärg och ca 5 – 10 hp

3 ♣ = [Högfärgsfråga](#) och minst 5 hp

3♦, 3♥ och 3♠ visar 6 kort och max 5 htp

4 hjärter, 4 spader visar 6 kort i färgen och ca 6 – 10 htp

2. Efter öppning genom **2♣ - 2♦ - 2 NT** som visar jämn hand och 22-24 poäng:

Pass = Max ca 2 hp och ingen 6 korts högfärg.

3 NT är slutbud och visar ingen högfärg och ca 3 – 8 hp

3 ♣ = [Högfärgsfråga](#) och minst 3 hp

3♦, 3♥ och 3♠ visar 6 kort och max 2 htp

4♥, 4♠ visar 6 kort i färgen och ca 3 – 8 htp

Blackwoods Essfråga 4NT och Kungsfråga 5NT

På väg mot eventuell slam, måste vi ta reda på om det blivit över för många ess åt motspelarna.

Därför finns konventionen **Blackwoods** Ess-fråga och Kungsfråga.

Essfrågan 4NT

Svar:

5♣ = 0 eller 4 ess

5♦ = 1 ess

5♥ = 2 ess

5♠ = 3 ess

Kungsfrågan 5NT

Svar:

6♣ = 0 eller 4 kungar

6♦ = 1 kung

6♥ = 2 kungar

6♠ = 3 kungar

Den som frågar efter Ess bör ha minst ett ess själv

På frågan efter Kungar med 5NT, garanterar den som frågar att man tillsammans har alla ess.

Svaga tvåöppningar

2♦, 2♥ eller 2♠. OBS 2♣ är inte ett svagt bud.

Krav för svaga 2-öppningar:

- En bra sexkortsfärg (minst två honnörer)
- Ingen fyrkorts sidofärg i högfärg.
- 6 – 11 hp

Exempel:

a) ♠ EKkn1063
♥ 83
♦ 732
♣ 93

b) ♠ K86432
♥ kn72
♦ K8
♣ K5

c) ♠ ED10963
♥ E974
♦ 98
♣ 6

- a) En bra sexkortsfärg, öppna med 2♠
- b) **Pass.** - För dålig spaderfärg. Färgens kvalitet är viktigare än honnörsstyrka
- c) Öppna **inte** med 2♠. Handen innehåller en fyrkorts sidofärg i hjärter. Den optimistiske öppnar med 1♠, pessimisten passar.

Spärröppningar

med 3♣, 3♦, 3♥, eller 3♠

1. Skall innehålla en 7-kortsfärg med 6-11 hp.
2. Handen får inte innehålla någon 4-korts sidofärg (högfärg).
3. Färgen skall innehålla minst två honnörer.
4. Om din partner inte hunnit bjuda, skall färgen innehålla minst två **topp**honnörer. Detta för att inte spärra bort din partner, och möjliggöra för partnern att se om 9 snabb-stick finns för att bjuda 3NT.



[Se exempel](#)

Spärröppning på tretricksnivån - Exempel

Syd = Din hand

♠: 9,8

♥: 7,3,2

♦: 10

♣: E,D,10,8,5,4,3

Väst

♠: ?

♥: ?

♦: ?

♣: ?

Nord = Din partner

♠: E,10,6

♥: E,9,5,4

♦: K,9,8,7

♣: K,7

Öst

♠: ?

♥: ?

♦: ?

♣: ?

Budgivning: 3♣
Pass**Pass**
Pass**3 NT****Pass**

Du har 6 hp, bra klöver och öppnar med 3♣.

Din partner ser 9 snabbstick (7st ♣, ♠E, ♥E, och håll i ♦), när du lovat två topphonnörer, och bjuder därför 3NT. Motståndarna har svårt att kliva in och passar.

3NT går hem om inte väst har alla andra 4 klöver. Trots att ni bara har 20 hp går ni med allra största sannolikhet hem i kontraktet.

Motbudgivning (inkliv och UD)

Sammanfattning

Enkelt färginkliv	11 – 17 hp bra* minst 5 kortsfärg
Hoppande färginkliv	6 – 10 hp bra* minst 6 kortsfärg
Sanginkliv	15 – 17 hp, jämn hand håll i öppningsfärgen
Dubbelt (UD)	a. 12 – 17 hp b. Minst 18 hp

*minst 2 honnörer

En UD lovar normalt minst tre kort i de objudna färgerna. Undantag (b)

Som svarshand, måste du bjuda efter UD om inte

- du har en långfärg i motståndarnas färg
- motståndaren före dig anger ett bud