

# GHH

(dvs Gammal Hederlig Hjortronklöver)

Release 8.0

2002-03-19

[Läsaren](#)

[Allmänna principer](#)

[Nyheter i denna release](#)

Öppningsbud i första och andra hand:

[1♣](#)   [1♦](#)   [1♥](#)   [1♠](#)   [1NT](#)

[2♣](#)   [2♦](#)   [2♥](#)   [2♠](#)   [2NT](#)

[3♣/♦](#)   [3NT](#)

[4♣/♦](#)   [4NT/5NT/6NT](#)

[Öppningsbud i tredje hand](#)

[Öppningsbud i fjärde hand](#)

[Deklarar](#)

## Läsaren

Regel 1 för en skribent är att ställa sig följande fråga: "Vem skriver jag för?" Detta dokument är avsett för oss som redan kan systemet, det är *inte* avsett för att plugga in systemet från scratch.

[Tillbaka](#)

## Allmänna principer

När alla bjuder är 2NT onaturligt.

Ett pressat 4NT är varken naturligt eller essfråga.

Om trumfen bekvämt kan bjudas under utgång med kravtempo så är 4ny splinter och 4NT kvant.

Om du är osäker på vad 4NT betyder: Svara på essfråga.

Redubbelt är vanligen negativt.

4-i-lå är vanligen krav.

Efter slaminviten xyz-3♠ är 3NT intresse utan singel.

### ”Vår” konvention:

Efter slaminviten xyz-3♥ är 3♠ intresse utan singel.

xyz-3♥,3NT är splinter i spader.

xyz-3♥,3♠-3NT är Q i spader.

### Bims regel:

Ny färg på fyrläget är Q. Konsekvens: För att bjuda egen färg i såna lägen får man hoppa i budgivningen.

Ex1: 1♠-1NT,3♠-

4♣ = Q

5♣ = egen lång klöver

6♣ = egen lång klöver

Ex2: pass-1♣,1♠-2♠,3♥-

4♦ = Q

5♦ = typ 7-0-6-0

När ruter är trumf, vi är på treläget, och det är ”lite jobbigt” att tänka sig trumfstöd med singelklöver så är 4♣ Q, inte splinter.

## Blackwood

RKC-1430, fast: Om fi stör med D eller 5-under-vår-trumpf svarar vi enligt gammal hederlig 5-ess Blackwood (GH5B). Stör de över (eller med!) 5-i-vår-trumpf är D jämt antal ess, pass udda antal.

Om fi spärrar så att 4NT blir passerat är 5NT essfråga enligt GH5B.

Efter egna spärrbud är 4♣ essfråga enligt GH6B. Undantag: På just 3♣ är 4♣ nat och 4♦ GH6B.  
Gäller även efter HH:s 2lå-öppningar.

[Tillbaka](#)

## Nyheter i denna release

Efter inkliv på partners hö-öppning är hopp-i-ny till 3-läget okrav.

RKC-1430.

När 3♦ sätter trumfen är 4♣ Q, inte splinter.

Efter 1♣-spärr är höjningar svaga, övrigt krav till utgång.

2NT i tredje hand är båda lå och 2-14.

1♣-1NT, 2♦-3lå utgår.

1♣-1NT, 2♦-2hö, 3♦-3ahö utgår.

2♥-2NT utgångskrav (för att slippa lågfrekvent lissabonkrångel)

[Tillbaka](#)

## 1 klöver

Efter förhandspass (0-7) är 1 klöver 19+, så då är fortsatt budgivning enligt HH (med logiska poängjusteringar).

### Sammanfattning

1♣ - 1♦

1♣ - 1hö

1♣ - 1NT

1♣ - 2♣

1♣ - 2♦

1♣ - 2hö

1♣ - 2NT

1♣ - övrigt

1♣ - störning

Tillbaka

## 1 klöver, sammanfattning

1♣-1♦	0-7 (plus ett par omöjliga händer)
1♣-1hö	5+, 7-15
1♣-1NT	7-14, ej 5-korts hö
1♣-2♣	utgångskrav
1♣-2♦	5+, 7-15. Ej såväl max som 4-korts hö
1♣-2hö	4-korts, 5+lå, invit mot svaga
1♣-2NT	15-16, ej 5-korts hö
1♣-övrigt	spärr, hoppas på att ÖH har svaga

[Tillbaka](#)

## 1 klöver – 1 ruter

Svag öppnare *måste* passa. Fortsättningen kan därför vara helt analog med HH / MS-klöver.

Notera även 1♣-(pass)-1♦-(1♥): Alla bud nu, inklusive en dubbling, är enligt HH.

Svarshanden kan ha upp till 15 hp, om han har "4441" eller klöver som enda färg. Är så fallet får han improvisera fortsättningen.

### 1♣-1♦

,1♠		nat, min
,2♣♦♥		nat, min
	-relä	relä
	-2NT	reläfärgen
,1♥		minst 19 goda
	-1♠	nytt avslag
	,1NT	utgångskrav
	-2♣	jämn
	-2NT	♣
	,2x	okrav
	-relä	relä
	-2NT	reläfärgen
	,2NT	okrav
	-bud	2NT-systemet
,2♠		♠ + lå
,2NT		♣ + ♦
,3♣♦♥		♥ + ♣♦♠
,3♠/4x		beordrar Q
,3NT		slutbud

Vidare budgivning på de tvåfärgsvisande buden: Enkel priff = dåliga kort, texas-/lissabonfärg = stöd och bra kort.

För en lättare beskrivning av 1♣ -1♦ se [MS-klöver 3, Bridgetidningen 1988](#)



[Tillbaka](#)

## 1 klöver – 1 i högfärg

### Svaga

Med trumfstöd stöttar man till 2/3/4, eller bjuder med 4-stöd singel på treläget, eller renons på fyrläget.

Utan trumfstöd kan man passa, eller bjuda egen färg på närmsta nivå. Undantag: Med klöverfärg säger man 1NT, som är överföring till 2♣.

Om fi stör får man bjuda egen färg på högst tvåläget, eller partners färg på 2/3/4-läget.

### Starka

Grundidén är att säga 1NT, som är överföring till 2♣. SH kan göra myteri med fetfärg (dvs högst ett tapp mot singel) eller 5-5, i alla andra fall säger han 2♣. På ett eventuellt myteri måste svaga handen passa.

Fast med jämn minhand går man inte via 1NT, utan då säger man 2NT med hö-intresse och 3NT utan detta.

Nu har det alltså inletts så här:

1♣-1hö, 1NT-2♣

Ny färg nu är 5+, och alfa-tre. Undantag: Med klöverfärg säger man 2♣ (alfa-tre) redan på 1hö.

3lå, och 3♥ på 1♠, är delta. (3♠ på 1♥ splinter.)

2NT är naturligt starkt.

Höjningar som i HH, fast 2hö är gamma.

### Fi stör

”När vi inte är bortspärrade så är vi inte bortspärrade.”

[Tillbaka](#)

## 1 klöver – 1 sang

### Svaga

Med klöver:	2♦ + 3♣
Med ruter:	2♣
Med hö:	2hö
Med båda hö:	2♦

### Starka

Grundidén är att inleda via artificiella 2lå. Undantagen är jämn minhand utan hö som säger 3NT direkt, jämn med tillägg som säger 2NT direkt, och fetfärg som *deltar* med hjälp av 3 i sin färg.

2♣ beordrar 2♦. 2♦ söker bästa hö.

Med klöver:	2♣+2NT (alfa-tre), eller 2♣+3♣ (naturligt)
Med ruter:	2♦+2NT (alfa-tre), eller 2♣+3♦ (naturligt)
Med 5+hö:	2♣+2hö (alfa-tre)
Med 4-korts hö:	2♦
Med båda lå:	2♣+3hö "5431". Nu söker ahö längsta lå.

Efter 1♣-1NT, 2♦-2hö säger man 3♦ med 4-kortsnapp. Utan 4-kortsnapp visar man med 3♥/3♠/3NT ahö+♣, ahö+♦ och ahö+4333.

1♣-1NT, 2♦-3lå utgår.

1♣-1NT, 2♦-2hö, 3♦-3ahö utgår.

### Fienden stör

Svaga får bjuda sin färg på lägsta nivå om detta innebär högst 3-läget.

[Tillbaka](#)

## 1 klöver – 2 klöver

### Svaga

2♦ bal. 2hö nu är alfa-tre.

2hö 5+

2NT 5+♦. 3♣ nu är relä.

3♣ 5+ utan sidofärg

3♦/♥/♠ 4-korts & 5+♣

### Starka

Budgivningen logiskt sett knuffad en budrond. Ergo:

3NT betyder som ...2NT, dvs ingen långfärg.

4x betyder fet färg.

5NT blir, vad det lider, essfråga med sist bjudna som trumf.

[Tillbaka](#)

## 1 klöver – 2 ruter

### **Svaga**

pass, 2hö, ruter på valfri nivå.

### **Starka**

3NT med min utan hö, 3x med 6+, 2NT med övriga händer. På 2NT bjuder SH 3NT med 2-2 i hö, högfärg om sån finnes, lång ruter, eller 3♣ i övriga fall (så vi hittar 5-3 i hö).

[Tillbaka](#)

## **1 klöver – 2 i högfärg**

Visar alltså 4-korts i bjuden hö och 5+lå. Invit mot svaga.

Fortsättning som efter öppningsbuden 2♦/2♠.

[Tillbaka](#)

## **1 klöver – 2 sang**

Invit mot svaga. Kanske 4-korts hö. Fortsättning enligt 2NT-systemet.

[Tillbaka](#)

## **1 klöver – övriga bud**

Höjningar är svaga, övrigt starka och krav till utgång.

[Tillbaka](#)



## 1 klöver – störning

### 1♣-(D)

2♣ 5+, 7-15

1♦/2♦ 5+, 7-15

2hö spärr

pass neutralt

pass+bud

Nästan krav till utgång. Gammal färg/sang får avpassas.

RD

Om dubblingen var allmän UD är RD 13+, häktningsinvi, krav till SD/gammal färg.

Om dubblingen visar klöver är RD UD av ♣.

1♣-(1NT)

sangförsvaret

1♣-(bud)

UD om fi i ozon och (bud) ≤ 2♦.

Som om fi öppnat med (bud) om > 2♦.

1♣-(pass)-1♦

UD från båda. Dock HH på just 1♥.

### pass-(pass)-1♣-(bud)

Eftersom 1♣ är entydigt starkt gäller HH (mutatis mutandis) i detta läge.

[Tillbaka](#)

## 1 ruter

Styrkan är zonberoende, komplement till sangöppningen:  
11-14, 13-15, 11-13 och 11-14.

Allt som gäller under sangöppning är också tillämpligt här.  
Ex: 1♦-2NT/3hö följer huvudregeln, är alltså krav enbart med ingen i zonen.

1♦-1♥,bud-3x = invit med 4-6

1♦-1♥,bud-2♥ = invit

1♦-1NT = avlägg med 4-kortsspader

1♦-1♠ = öf till 1NT

1♦-1♠,1NT-2x = 5+, alfa-fyra

1♦-1♠,1NT-3x = delta

1♦-1♠,1NT-2NT = slaminvit med Marmic. 3♣ nu söker singel.

### Efter inkliv

1hö: D = UD, och överbud allmänt utgångskrav.

1NT: Sangförsvaret.

Högre inkliv: Metoderna vid sangstörning.

[Tillbaka](#)

## 1 hjärter

En stark sang utan högfärg, när man inte är i minuszon, öppnar med 1♥. Budet kan alltså till nöds avges på trean-småandra.

Om vi bjuder detta bud utan att ha färgen har vi 15-17 i pluszon och 16-17 i likazon.

1♥-2♥,2NT = okrav med < 4 hjärter.

1♥-2NT,3NT = okrav med < 4 hjärter.

1♥-1NT,2NT = jämn stark, 2-5 hjärter.

1♥-1NT,2NT-3♣ = relä.

Övriga sekvenser lovar hjärter, och fortsättningen blir analog med öppningsbudet 1♠ (se detta). Frekvensmässigt bjuds 1 hjärter på mindre än fyra kort kanske en gång på tio.

### Just 1♥-1♠

1♥-1♠ = 5-kortsfärg.

1♥-1♠,1NT = stark, < 3 spader.

1♥-1♠,2NT = Stenbergs med kortfärg eller 3-6 i hö.

1♥-1♠,2NT-3♣ = frågar. "Den singel man kan visa kan man visa"

1♥-2♠ är spärrbud.

[Tillbaka](#)

## 1 spader

1hö-4ahö är slutbud.

1hö-4NT är GH4B.

1hö-3♠/4ny är renons, 10-13 eller 17+.

1hö-3ny är splimit, eller renons med 14-16.

1hö-2NT är [Stenbergs](#).

Återbud i lågfärg är canapé. Med "4441" tvingas vi improvisera.

Med 4-5(6) i ♠/♣ tjuvpassar vi efter 1♠-2♣ med min, och höjer till 3♣ med max.

5-5 i ♠/lå efter 1♠-2♣ är en dödshand. 2NT?! 3hö?!

1♠-2♣, 4x visar (minst) 5-5.

1♠-1NT, 2lå-2♠ = stark lå-höjning; singelfråga

1♠-1NT, 2lå-3♠ = 3-stöd, sanghand

1♠-1NT, 3ny = 5-5, supermin (SH kan tjuvpassa!)

1♠-1NT, 4ny = 6-6, supermin

1♠-1NT, 3♠ = bra färg (tål slam mot singel), max

1♠-1NT, 4♠ = bra färg (tål slam mot singel), min

### 1♠-1NT, 2♠-2NT

3♣ = 6+ öf, ingen sidofärg

3öf = 5-4 i öf + ♣

3ahö = 6-4 i öf + ♣

3♣-3♦ = relä

3♣-3♦, 3♥ = min, övr singel enligt ILMH

3♣-3♦, 3♥-3♠ = frågor enligt ILMH

### Efter inkliv

D är UD t.o.m. 2♠ om fi i ozon.

UD följt av överbud är schajsavslöjande.

UD följt av ny färg är okrav.

Ny färg är rondkrav.

Hopp i ny färg är okrav.

1NT är okrav.

### **Efter fi:s UD**

Ny färg är krav, spärr,splinter,spärr.

1NT är okrav.

2hö är konstruktivt.

3hö är urusla kort.

### **Efter fi:s 2NT**

3♣ är Stenbergs (3♣-svaret ersätts med 4hö).

3♦ är 3-5 i hö och minst invit.

[Tillbaka](#)

## Stenbergs

P.g.a. att hjärteröppningen kan vara kort är några bud här olika beroende på öppningsbud.

1♥-2NT,3NT = < 4 hjärter, jämn stark

1♥-2NT,3NT-4lå = 4+, slaminvit

1♥-2NT,3NT-4♥ = slutbud

1♥-2NT,3NT-4♠ = slaminvit i hjärter

1♥-2NT,3♥ = 4+ hjärter, ingen särskild sidofärg

1♥-2NT,4♣ = 4+ hjärter, 5+ klöver

1♠-2NT,3NT = ingen särskild sidofärg

1♠-2NT,3♠ = sidofärg i klöver

1♠-2NT,4♣ = 5431

Huvudregeln är att 3♣ är min, och övrigt naturligt med tillägg på 3-läget och singel med tillägg på 4-läget.

1hö-2NT,3♣-3♦ singelfrågar enligt LMH. Utan singel Q:ar man på 4-läget, eller säger 4hö.

1hö-2NT,3♣-3♥/♠/NT är singel enligt LMH.

Efter andra svar är ny singel. Utan singel vilar man om möjligt i 3hö, annars i 3NT. Fast "Vår Konvention" är förstås tillämplig.

Efter positivt svar och vilande 3hö, är ombud av sidofärgen 5+färg samt obekvämmaste singel.

Stenbergs gäller även efter inkliv.

Efter fi:s UD är det minst invit. Enda avläggssekvensen i det läget är ...3♣-3hö. Vill SH singelvisa i detta läge använder han de två möjliga stegen, samt 4♣ som högstasingel.

[Tillbaka till 1 spader](#)

## 1 sang

Styrkan är, beroende på zonerna, 8-10,11-13,13-15 och 15-17. Med en anständig 5-kortsfärg eller feta mellankort (t ex fyra tior) så är styrkan en poäng lägre.

Dubbel Stayman, dvs:

2hö/3lå                      slutbud

2♣+bud                      invit

2♦+bud                      krav

Efter 1NT-2♦ gäller följande när vi saknar såväl 4-korts hö som 5-korts lå:

3hö      4432, max

3NT      4333, min

Med dessa fördelningar och "fel" poänggränser säger man 2NT. Nu kan partnern fråga vidare med 3♣, och svaren blir som ovan.

1NT-4lå är överföring till högfärg. 1NT-4lå,relä bjuder öppnaren utan gafflar.

1NT-2♣,2♥-3NT      ÖH måste spadra med fyrkortsfärg.

1NT-2♦,2♥-3NT      ÖH bjuder vidare bara med hackor i hjärter.

1NT-2♦, bud-bud, 3-i-omöjlig-hö = stöd och min

Efter såväl tvåinkliv som dubbling är 4lå fortfarande SAT.

1NT-2NT när sangen är 13+ söker dubbelton. Om sangen är svagare är det naturligt.

1NT-3hö när sangen är 13+ är utgångsval med femkortsfärg och sangvänlig hand. Om sangen är svagare är det spärr.

Sangsystemet gäller även efter sangbud på fiöppning.

Omotiverade nappbud är negativt invitbud, t ex

1NT-2♠,3♦ = dubbelruter, fyrstöd, max

Omotiverade napphöjningar är bara Verne, t ex  
1NT-2♠,3♠

[Tillbaka](#)



## 2 klöver

Vanligen båda lå. Minst 9 lågfärgskort, längsta färgen okänd.  
4+♣, 3+♦.

2♣-2hö	okrav
2♣-2NT	frågar efter längsta lå
2♣-2NT, 3lå-3♥	slaminvit i lågfärgen
-3♠	min
-3NT	ej singel
-4lå	texassingel
-4hö	renons
2♣-låbud	avlägg
2♣-3hö	invit
2♣-4hö	avlägg
2♣-2♦	positivt relä
2♣-2♦, 2NT	minst 5-5 i lå
2♣-2♦, 3lå	6-4/4-6
2♣-2♦, 3hö	5431
2♣-2♦, 3NT	2254/2245

Buden visar max i andra budronden. Med min svarar man 2♥, varvid SH kan fråga med 2♠ med svar som ovan.

Trimning: Med just 3-1 i hö och min säger man 2♠ i st f 2♥.

2♣-2♦, 2hö-2NT "Naturligt", men ÖH säger 3lå med min.

[Tillbaka](#)

## 2 ruter

Lång lågfärg, precis 3 hjärter, 11-16.

2♦-2♠	okrav
2♦-3lå	avlägg om färgprickning
2♦-3♥	invit
2♦-3♠	nat, krav
2♦-2NT	utgångskrav, såvida man inte passar på 3lå
2♦-2NT,3lå	nat, min
2♦-2NT,3hö	texasfärg, max
2♦-2NT,3NT	gående lå, min

Efter 2♦-2NT, bud är lägsta bud i nån av de två aktuella färgerna trumffastställande. Övriga bud är Q i den andra färgen.

[Tillbaka](#)

## 2 hjärter

Flannery, 10-13 hp.

2♥-3lå	okrav
2♥-3hö	invit
2♥-4lå	nat, krav
2♥-4NT	GH6B
2♥-2NT	utgångskrav
2♥-2NT,3lå	fragment
2♥-2NT,3♥	dödshanden
2♥-2NT,3♠	6-kortshjärter

[Tillbaka](#)

## **2 spader**

Analogt med öppningen 2 ruter.

[Tillbaka](#)

## 2 sang

18-19. Gäller i alla förekommande 2NT-sekvenser, alltså även t ex (2♣)-pass-(pass)-2NT.

2NT-3♣	-> 3♦
2NT-3♣,3♦-3hö	5-korts, krav.
2NT-3♣,3♦-3NT	4-4 i hö, okrav
2NT-3♣,3♦-4lå	5-4 (4-5) i lå
2NT-3♣,3♦-4NT	RKC♦
2NT-3♦	-> 3♥
2NT-3♦,3♥-3NT	4-korts hjärter, okrav
2NT-3♦,3♥-ny	4-5 i hjärter och ny
2NT-3♦,3♥-4NT	RKC♥
2NT-3♥	Analogt med 2NT-3♦
2NT-3♠	5-4 i hö, utgångsval
2NT-4x	slaminvit i x+1

[Tillbaka](#)

### 3 i lågfärg

3lå-relä  
3lå-relä,relä  
3lå-relä,3NT

söker två TH  
Finns!  
AJTxxx(x)

[Tillbaka](#)

### 3 sang

Genomgående lå med anständig sidostyrka.

3NT-4♣	signoff
3NT-4♦	söker andrakontroll
3NT-4♦,4NT	andrakontroll i alå
3NT-4hö	avlägg
3NT-4NT	längdfråga (5♣ = 7)
3NT-5lå/6lå	multi

[Tillbaka](#)

## **4 klöver och 4 ruter**

Gående texashö inklusive sidoess, eller många hackor i färgen.

Relä söker andrakontroll om stark (NT med tokig lå-singel).

Höjning söker högfärgslängden.

4NT söker essfärgen (6lå med tokig essfärg).

[Tillbaka](#)



## 4 sang, 5 sang och 6 sang

Båda lå.

4NT-5♥ söker hö-renons (5NT med hjärterenons, 6♣ utan)  
4NT-5♠ ber om relä, följt av storslam om ÖH hade 2 TH.

[Tillbaka](#)

## Öppningsbud i tredje hand

1♦/♥/♠ är nat, men kan vara utspelsvisande. ÖH:s andra färg är canapé utom vid reverse. Har SH svarat med färg visar reversen dessutom 3-stöd i hans färg.

För att SH ska få bjuda 2-över-1 krävs förutom 5+färg och max även någon anpassning i öf.

2NT är "Stenbergs", varpå ny färg är slutbud!

Hoppande borttag visar färgen plus äkta trumfstöd.

### Övriga öppningsbud

1♣	19+. Forts enl HH.
1NT	15,5 – 18,5. Efos-Truscott.
2♣	5+, 11-18
2♦	5-5 i hö, 2-14
2hö	5+, 2-14
2NT	5-5 i lå, 2-14
4lå	6+, 2-14

[Tillbaka](#)

## Öppningsbud i fjärde hand

I princip som i tredje hand – men med under 15 hp lägger man ner rörelsen.

2x är Acol, fast okrav.

[Tillbaka](#)

# Deklisar

Göran Anér och Max Ödlund

## HJORTRONKLÖVER

### Öppningsbud (1:a/2:a hand)

<b>pass</b>	0-7
<b>1 ♣</b>	8-10 hp eller 17+ hp
<b>1 ♦</b>	bal, 2-5 ♦, c:a 13 hp
<b>1 ♥</b>	a) 4+ 11-16 b) 2+, bal, 15-17
<b>1 ♠</b>	4+ 11-16
<b>1 NT</b>	8-10/11-13/13-15/15-17
<b>2 ♣</b>	4+ ♣, 3+ ♦, ej hö, 11-16
<b>2 ♦</b>	3 ♥, 6+ lå, 11-16
<b>2 ♥</b>	4-5(6) i hö, 10-13
<b>2 ♠</b>	3 ♠, 6+ lå, 11-16
<b>2 NT</b>	20-21
<b>3 NT</b>	gambling
<b>4 lå</b>	spärr eller Texas
<b>4 NT</b>	båda lå

**Utspel:** Andra eller fjärde  
Tredje eller femte i partners

**Markeringar:** Schneider – Malmö  
Oddball

### Öppningsbud, 3:e hand

<b>1 ♣</b>	19+
<b>1 x</b>	4+ 11-18
<b>1 NT</b>	16-19
<b>2 ♣</b>	5+ 11-18
<b>2 ♦</b>	båda hö 2-14
<b>2 hö</b>	5+ 2-14
<b>2 NT</b>	båda lå 2-14

### Öppningsbud, 4:e hand

<b>1 ♣</b>	19+
<b>1 x</b>	4+ 15-18
<b>1 NT</b>	16-19
<b>2 x / 3 ♣</b>	tvåfärgare

### Försvarsbud

2NT/2fi/3fi = tvåfärgare

hopp = spärr

Mot stark ♣: 1♠ Hatten

Mot 1NT: Multi

Mot Multi: Hjortron

Mot 2x: 2NT, 3♣

Mot 3x: 3♦, "bästa lå"

### Övrigt

Canapé

I sista hand: 2♣ = UD 13-16

RKC-1430

[Tillbaka](#)