

**System:** Carrotti

**Ursprung:** Namnet *Carrotti* är en ellipsering av "Carrot 80" och systemets stomme konstruerades av Sven-Olov Flodqvist i slutet av 70-talet med delar ur [Carrot Club](#), eller [Morotsklövern](#). Carrotti är ett sk passbitsystem, där pass i första och andra hand visar öppning. Från början byggdes systemet för att öka förståelsen av för- och nackdelar med sådana metoder, men efter hand visade det sig vara så lätt, roligt och effektivt att det fick leva vidare för sin egen skull.

**Skapat datum:** 1979-80

**Syfte:** Ända sedan Culbertsons dagar har nästan all budteori baserats på uppfattningen att det behövs cirka 12 hp eller motsvarande för att öppna budgivningen. Det anses att den minimistyrkan ger vissa förutsättningar för att öppningsidan ska kunna klara hem någonting, och att den som öppnar på svagare kort riskerar att råka illa ut. Trots det är spärrbud och inkliv på svaga händer sedan motståndarna öppnat budgivningen mycket vanliga, fastän det är betydligt farligare, när fienden fått utväxla lite upplysningar än innan de hunnit bjuda någonting.

Standardsystemet baseras alltså på dessa "heliga kor", att pass förnekar intresse för egna kontrakt, medan öppningsbud uttrycker ambitionen att klara det som bjuds. Nästan all budteoretisk utveckling sker på ytan med dessa grundstenar underförstådda. Men är de verkligen så idealiska som deras orubblighet tyder på?

Bridge är ju en strid mellan två par, och det är minst lika viktigt att försvåra för motståndarna att finna sina bästa kontrakt som att hitta sina egna. Av den anledningen är det önskvärt att komma åt att bjuda så ofta som möjligt. Ett systems aggressivitet kan mätas genom att sätta vikter på dess öppningsbud och multiplicera dessa med frekvenserna. Om passet ges vikten 0, 1♣ vikten 1, 1♦ vikten 2 etc får man ett mått på standardsystemets aggressivitet runt 1. Genom att i stället öppna på alla händer med 8-12 hp i stället för exempelvis 13-16 stiger aggressiviteten till drygt 2.

Detta är den teoretiska bakgrunden till alla system med svaga öppningsbud. Det förefaller kanske som om aggressiviteten kan ökas genom att helt enkelt sänka den undre gränsen för öppningsbudet, som i Acol jämfört med Culbertson. Men då uppstår i stället problem i den egna konstruktiva budgivningen, på grund av öppningarnas alltför stora spännvidd. Naturligtvis kan passet få visa 0-7 hp och 1♣ eller 1♦ minst 13 hp. Men det säger sig självt att det är taktiskt bättre att ta till 1♦ för de svaga händerna, när motståndarna antagligen har de bästa korten, och spara på budtrymmet med ett "öppningspass", när den egna sidan har merparten av styrkan.

Alla passsystem är dominanta! Motståndarna kommer bara åt att använda sitt eget grundsystem när de har öppning i första hand. Detta är i sig matnyttigt när de använder en massa egendomliga öppningsbud, som annars skulle kunna vara besvärliga att klara sig emot. Carrotti skapar i själva verket ett slags konkurrensmiljö, där alla spelarna snarare använder omdömet än sina budmetoder.

### Beskrivning

#### Öppningsbud

Pass 12-16 hp, ojämn hand, eller 15-17-sang.

1♣ a) 9-11 (12) balanserade hp

b) 17+ hp, obalanserad hand, eller 18+ balanserad.

1♦ 0-7 (8) hp oavsett fördelning

1♥/♠ 8-11 hp med 4+ko färg (ej (4333) eller (4432)), ofta med längre lågfärg.

1NT 12-14-sang

2♣/♦ 8-11 hp, obalanserade händer med minst femkorts öppningsfärg utan fyrkorts högfärg, antingen sexkortsfärg eller båda lågfärgerna. 22(54) behandlas dock

som jämn och öppnas med 1♣, eftersom man kan passa på svaret 1♦. Med 5-5 i lågfärgerna och högst 6,5 förlorare kan man även öppna med 2NT.

- 2♥/♠ 6-11 hp med minst 5-5 i färgen och klöver eller andra högfärgen och ruter, vanligen färre än sju förlorare.
- 2NT 6-11 hp med minst 5-5 i högfärgerna eller lågfärgerna.
- 3X Spärr.
- 3NT Substitute för spärröppningarna 4♣/♦.
- 4♣/♦ Konstruktiva 4♥/♠ med solid färg eller semisolid plus sidoess. Sidostyrka kan förekomma.
- 4♥/♠ Spärr
- 4NT Frågar efter ess och dess placering.

#### Svarsbudstrukturer

- Pass Pass Ingen önskan att bjuda
- 1♣ 8+ hp men ingen av nedan preciserade
- 1♦ Ca 5-8 hp utan femkorts högfärg
- 1♥/♠ 4-8(9) hp, minst femkortsfärg, men ej värden för 2□över□1.
- 1NT-2♥ 8-10 hp, enfärgshand med färgen över
- 2♠ Någon genomgående färg utan nämnvärd sidostyrka
- 2NT Ca 8-10 hp med minst 5-5 i lågfärgerna.
- 3X Utgångskrav med genomgående färg och toppstyrka vid sidan
- 3NT 16-17 hp, 4333 med fyrkorts lågfärg och många spridda damer och knektar
- 4♣/♦ Semisolid högfärg med sidoess
- 4♥/♠ Tre honnörer sjunde
- 4NT Blackwood
- 
- 1♣ 1♦ 0-7 hp
- 1♥/♠ 8+ hp, minst fyrkortsfärg, rondkrav.
- 1NT 8-13 hp (8-10 i minuszon), jämn hand utan högfärg.
- 2♣/♦ 8-13 hp (8-11 i minuszon), minst femkortsfärg utan högfärg.
- 2♥ Minst utgångsinvit med båda lågfärgerna utan högfärger, d v s ca 14+ hp (11+ i minuszon) och minst 5-4 i lågfärgerna (4-4 enbart med stark jämn hand).
- 2♠ Relä till 2S. Utgångskrav med balanserad hand utan högfärg eller enfärgad lågfärgshand.
- 2NT Ca 14 hp (11-12 i minuszon), jämn utan högfärg.
- 3♣/♦ Naturlig sanginvit till miniklövern.
- 3♥/♠ Mild "spärrinvit" med sjukortsfärg.
- 3NT Ca 16-19-sang (13-17 i minuszon) utan högfärg, eventuellt lite mindre med långfärg.
- 4♣/♦ EKD/EKkn sjunde i respektive högfärg.
- 4♥/♠ Chansbud med sjukortsfärg.
- 
- 1♦ 1♥/♠ Naturligt okrav:
- a) Konstruktivt med lågfärgerna och trekorts högfärg.
- b) Naturligt, obalanserad "öppning".
- c) Nödbud med trekortsfärg på (14)15-16 jämna hp.
- 1NT 17-20-sang — sangsystemet gäller
- 2♣ Utgångskrav med balanserad hand eller ojämn med minst en högfärg.
- 2♦ Rondkrav:
- a) Båda lågfärgerna, minst 10 kort, 13+ hp.
- b) Utgångskrav med båda lågfärgerna, minst nio kort, utan högfärg.
- c) 21-23 balanserade.
- 2♥/♠ Konstruktivt okrav med precis trekorts högfärg (2♥ med båda) och minst sexkorts lågfärg:
- 2NT Enfärgshand i lågfärg med 17+ hp. Ej honnör tredje i högfärg om

17-20.

Högre bud är auktionsbud/spärrbud.

1♥/♠	1♠	Naturligt rondkrav.
	1NT och 2-över-1	Överföring till färgen över med långfärg och möjligen svag hand eller minst konstruktiva värden, då färgen kan vara fyrkorts. Om överföringen är till öppningsfärgen, visar det primärt en balanserad hand med trestöd och cirka 13 hyggliga poäng.
	2hö	Auktionsbud, honnörssvagare höjning än överföringen. Yarborough möjlig men öppnaren bjuder ändå vidare med "pråm".
	2♠(/1♥)	Sign off.
	2NT	Utgångskrav med trumfstöd. (Utgångsinviter bjuds via transfer plus höjning.)
	3ny	Naturligt utgångskrav med bra färg. (3♠ på 1♥ dock renonsvisande slaminvit.)
	3hö	Spärrhöjning.
	3S	Sign off.
	4♣/♦	Renons.
	4♥/♠	Sign-off, även ahö.

1NT Valfri sangmetod.

2♣	2♦	Relä.
	2♥/♠	Naturligt (minst femfärg) rondkrav.
	2NT	Naturligt okrav – ny färg är accept med singelton.
	3♣	Naturligt konstruktivt.
	Hopp i ny	Naturligt inviterande

2♦	2♥/♠	Naturligt rondkrav.
	2NT	Krav.
	3♣/♦	Naturligt konstruktivt.
	Hopp i ny	Naturligt inviterande

2♥/♠	2NT	Krav.
	3NT	Krav med egen lång högfärg, eventuellt med stark hand.
	4♣	Pråm med lång egen lågfärg.
	Övrigt	Passa eller korrigeras.

2NT	3♣	Relä.
	3♦/♥/♠	P/C
	3NT	Krav med egen lång högfärg, eventuellt med stark hand.
	4♣	Pråm med lång egen lågfärg
	Övrigt	Passa eller korrigeras.

### Fortsatt budgivning

#### Generella regler

Se [Morotsklövern](#).

#### Speciella metoder

En teknik, som visat sig mycket användbar, är *överföringssvar* på tvåtricksnivån. Pass – 1NT och 1NT på 1♥/♠ visar klöver, 2♣ visar ruter etc. På så sätt kan vi introducera en färg med ganska magra resurser eller starta en konstruktiv eller utgångskrävande budgivning på samma sätt. Efter passöppningen visar överföringssvaren exempelvis 8-

10 hp och enfärgshand, varigenom andra svarsbud förnekar dylika händer.

### Överföringssvar på 1♥/♠

I princip krävs egentligen ingen styrka för överföringssvaren. Motivet kan vara att besvara motståndarna, ange ett utspel, bädda för egen offring eller inleda en konstruktiv budgivning.

Öppnaren accepterar överföringen om han skulle ha passat på ett naturligt okravbud baserat på en lågfärg. Ombud och enkla återbud i ny lågfärg innebär förslag till bättre trumf, normalt med god sexkortsfärg. Enkelt återbud i 3 trick i ny lågfärg visar god 4-6-typ (minst dam-knekt sjätte) — svararens höjning till 4♣/♦ är krav.

”Höjningar” visar minst fyrstöd. 1♠-2♦, 2NT visar hjärterstöd, i princip 5332 samt förnekar absolut minimum (2♥). Höjningen till 3♥ visar därmed ojämn hand. Efter höjning till 3♣/♦ är svararens 3 trick i ny högfärg naturligt eller hållvisande samt krav till minst 3NT eller 4♣/♦. Om öppnarens återbjuder steget över öppningsfärgen (1♥ - ”2lå”; 2♠ och 1♠ - ”2lå”; 2NT) visar det *trestöd* och bra kort - naturlig fortsättning med 2NT som rondkrav. Hoppande återbud i ny färg är splinterbud med bra toppstick och trumfstöd. 1♥/♠ - ”2lå”; 3hö visar 6/7-3 i färgerna. Efter 1♠ - 2♦ är 4♣/♦ renonsvisande splinter medan 3NT visar stöd med en singelton - 4♣ frågar - 4♦ innebär singelruter och 4♥ singelklöver.

Återbudet 2♥ efter 1♠ - ”2lå” är naturligt och förnekar minimihand, vilket innebär 5-5 eller bra 5-4. Svararens höjning är inte krav. Om svararen bjuder vidare med annat än 2hö efter accepterad överföring, har han minst inviterande värden och nya färger är naturliga rondkrav. Preferensen till öppningsfärgen visar konstruktiva delkontraktvärden med femkorts egen färg och dubbelton i öppnarens färg. Öppnaren passar förstås inte med fyrkortsfärg, exempelvis 1♥ - 1NT; 2♠ - 2♥; 2♠/NT - 3♦, där svararen vet att öppnaren har 4-5 ruter.

Hoppande preferens är krav med trestöd - 3NT visar fyrkorts öppningsfärg.

**Anm:** *”Fjärdefärgkrav” förekommer synnerligen sparsamt. Efter accepterad överföring till 2♣/♦ och svararens 2ahö är således öppnarens 3alå naturligt med stark femkorts- eller sexkortsfärg.*

Efter trumfstödsvisande överföring är 2hö slutbudsförslag, övre tangentbudet ”Rosenkranz” \*, 3♥/♠ allmän invit och 3♣/♦ canapéhand med tillägg, men inte krav. Svararen kan visa en klassisk invithand genom att höja till 3♥/♠ efter accepterad transfer.

Fortsatt budgivning efter kompletterad överföring är naturlig.

### Utgångskrav efter 1♣-1♥/♠

En innovation som utvecklades inom ramen för *Carrotti* är kravbudet 2♣ med 17+ hp efter de positiva svaren 1♥/♠ på 1♣. Eftersom alla andra bud förutom 1♠, 1NT och enkelhöjningen är starka och naturliga, baseras 2♣ på en jämn hand, (4441) med singel i svarsfärgen eller klöver. Svararen bjuder om en sexkorts högfärg, visar en minst femkorts sidofärg och bjuder eljest 2♦.

### *Slambudgivning*

Kontrollbudgivning av den italienska typen, dvs blandade första- och andrakontroller av olika slag, samt RKCB.

**Variationer:** Carrotti-strukturerna ligger till grund för utvecklingen av [Magic Diamond](#) och [Magic D-light](#), som använder en stark ruteröppning och låter 1♣ ersätta 12-16-passet.

Orsaken till denna nödlösning är att anpassa sig till de systemrestriktioner som gäller.

**Länkar:** [Länkar till beskrivningar i filarkivet m fl platser](#)  
**Version & datum:** 1 - 2001-11-15  
**Beskrivet av:** Sven-Olov Flodqvist



# Carrot Club

## [FÖRORD](#)

## [ÖPPNINGSBUDEN](#)

### [ALLMÄNNA REGLER](#)

### [SLAMBUDGIVNING](#)

#### [Kontrollbud](#)

#### [Blackwood](#)

#### [Carrots 4S](#)

#### [SuperGöthe](#)

#### [Baron](#)

## [KLÖVERÖPPNINGEN](#)

### [Svarsbud](#)

### [Återbud](#)

### [Miniöppnare](#)

### [Maxiöppnare](#)

### [Fortsatt budgivning](#)

#### [1♣ - 1♦](#)

#### [1♣ - 1♥/♠](#)

#### [1♣ - 1S](#)

#### [1♣ - 2xy](#)

#### [1♣ - 2S](#)

#### [1♣ - 3♣/♦](#)

#### [1♣ - spärrbud](#)

### [Störd budgivning](#)

### [1 TRICK I FÄRG](#)

#### [Svarsbud](#)

#### [Trumfstöd](#)

#### [Enkelhöjningen till 2♥/♠](#)

#### [Rosenkranz](#)

#### [Den enkla ruterhöjningen](#)

#### [Dubbelhöjningar](#)

#### [Stenberg](#)

### [Övriga trumfstödsvisande bud](#)

#### [Sangsvär](#)

#### [1♥/♠ - 1S](#)

#### [1♦ - 1S](#)

#### [Naturliga 2S](#)

#### [Svaret 3S](#)

#### [Hoppande borttag](#)

#### [1♠ - 3♥](#)

#### [1♦ - 1S](#)

#### [Efter förhandspass](#)

#### [Återbud efter färgsvär](#)

#### [Trumfstöd](#)

#### [Sangåterbud](#)

#### [Färgåterbud](#)

#### [Fortsatt budgivning](#)

#### [Svararens trumfstöd](#)

#### [1♥/♠ - 2♣/♦ - 2ny](#)

#### [1♥ - 1♠ - 2♦](#)

#### [1♠ - 2♥ - 3♦](#)

#### [Kravbud](#)

#### [Fjärde färg](#)

Denna beskrivning utgör sammanfattande dokumentation av Carrot Club som det spelades 1988 av Sven-Olov Flodqvist, Per Olof Sundelin, Hans Göthe, Tommy Gullberg, Anders Morath och Sven-Åke Bjerregård.

Carrot Club är en vidareutveckling av Morotsklöver, vars grunder fastlades av undertecknad och Anders Morath inför EM i Aten 1971. Vid den tiden hade vi båda blivit övertygade om att en stark klöveröppning kunde förbättra ett i grunden naturligt budsystem. Morotsklöver byggdes upp dels med naturliga moduler med egna idéer, dels med bitar hämtade från andra budsystem, som t ex Romklöver och Blå Klöver.

Fram till mitten av 70-talet svarade vi ensamma för all systemutveckling, men när Göthe och Sundelin samt så småningom även Gullberg kom in i bilden, blev systemet snart en gruppmetod, som spelades av de sex ovan nämnda.

Från början använde vi en sangöppning på 15 - 17 hp, men eftersom det innebar att ruteröppningen inte alltid garanterade äkta färg, övergick vi snart till Morotsangen, en vidareutveckling av en idé från Blå Klöver, som hade en dubbeltydig sangöppning. Morotsangen med sina 13 - 17 hp gjorde Carrot Club till ett "naturligt klöverystem".

Den entydigt starka klöveröppningen byttes så småningom ut mot en dubbeltydig - svag balanserad eller 17+ hp oavsett fördelning. Detta var ett resultat av experiment med Carroti, en passversion av systemet, och bidrog till att dels öka aggressiviteten, dels skydda den starka klöveröppningen mot alltför ohämmat destruktiva strategier.

Denna dokumentation sammanfattar vidareutvecklingen av Morotsklöver till Carrot Club och många detaljer skiljer sig starkt från boken om Morotsklöver, även om de ursprungliga grunderna är de samma.

Stockholm i februari 1988

*Sven-Olov Flodqvist*

## ÖPPNINGSBUDEN

<a href="#">1♣</a>	Rondkrav med <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10-12 jämna hp utan rimlig femkorts högfärg</li> <li>• 17+ hp oavsett fördelning, men normalt inte 17 jämna.</li> </ul>	Naturliga svarsbud med negativ 1♦ samt negativa dubblingar upp t o m 2♠.
<a href="#">1♦</a>	Naturligt med 11-16 hp. Vanligen obalanserad hand. Längre klöver kan finnas.	Naturliga svarsbud med 1S (svagt eller starkt) och enkelhöjningen som rondkrav. Negativa dubblingar t o m 4♦.
<a href="#">1♥/♠</a>	Naturligt med 11-16 hp (13-14-sang eller obalanserad 11-16-hand). Längre klöver kan finnas.	Naturliga svarsbud och Stenbergs 2S.
<a href="#">1S</a>	Balanserad hand med 13-17 hp, 13-14 utan högfärg eller 15-17.	Stayman- och överföringsteknik samt negativa dubblingar på tvåläget.

[Öppnarens starka återbud](#)[Fjärdefärgkrav efter inviterande 2S](#)[Övrigt](#)[Störd budgivning](#)[Trumfstöd](#)[Utan trumfstöd](#)[Kravpass](#)[Övrigt](#)[SANGÖPPNINGEN](#)[Svarsbud](#)[1S - 2♣](#)[1S - 2♦/♥](#)[1S - 2♠](#)[1S - 2S](#)[1S - 3♣](#)[Störd budgivning](#)[Andra hand bjuder](#)[Fjärde hand bjuder](#)[Fjärde hand balanserar](#)[Andra hand dubblar](#)[TVÅÖPPNINGAR](#)[Carrots 2♣](#)[Svarsbud](#)[Fortsatt budgivning](#)[Störd budgivning](#)[Romerska tvåöppningar](#)[2♥/♠](#)[2S](#)[CARROTS 3♣](#)[SPÄRRÖPPNINGAR](#)[2♦ Multi](#)[Svarsbud](#)[Fortsatt budgivning](#)[Störd budgivning](#)[Rena spärrbud](#)[Treöppningar](#)[3 S](#)[4♣/♦](#)[4♥/♠](#)[2-SANGBUDGIVNING](#)[Svarsbud](#)[Fortsatt budgivning](#)[3-SANGBUDGIVNING](#)[Svarsbud](#)[Fortsatt budgivning](#)[DUBBLINGAR](#)[Systemdubblingar](#)[Defensivbudgivning](#)[Övriga allmänna dubblingar](#)[Maximum Overcall Doubles](#)[Slamdubblingar](#)[Utspelsdubblingar](#)[Dokumentets början](#)

<a href="#">2♣</a>	Minst sexkortsfärg med 11-16 hp. Sidofärg kan finnas, men bara med minimum.	2♦ är relä, 2S rondkrav och minst invit. Negativa dubblingar.
<a href="#">2♦</a>	MULTI med 21-23 balanserade hp eller svag 2♥/♠.	2S är konventionellt rondkrav.
<a href="#">2♥/♠</a>	Ca 13-16 hp med minst femkortsfärg och minst fyra klöver (men aldrig längre klöver än högfärg) samt 4-5 1/2 förlorare.	2S är konventionellt rondkrav.
<a href="#">2S</a>	Som 2♥/♠, men med ruter och klöver.	3♣ är konventionellt kravbud.
<a href="#">3♣</a>	Lång stark klöver med högst en förlorare, minst ett toppstick vid sidan och 4-5 1/2 förlorare	3♦ är konventionellt rondkrav
<a href="#">3♦/♥/♠</a>	Normala, inte alltför osunda spärrbud.	
<a href="#">3S</a>	Ersätter naturliga 4♣/♦, utom i sista hand, där det är slutbudsförslag.	
<a href="#">4♣/♦</a>	Starka 4♥/♠ med bra färg och möjlig sidostyrka.	
<a href="#">4♥/♠</a>	Chansbud.	
<a href="#">4S</a>	Klassisk "essfråga".	

## ALLMÄNNA REGLER

Dessa generella regler gäller om icke annat överenskommits:

- Odefinierade bud** ska tolkas så naturligt, konventions- fritt som möjligt. Systematiserad ostörd budteknik tillämpas ej när motståndarna bjuder, såvida det ej uttryckligen överenskommits.
- Trumstöd** i högfärg visas omedelbart, i lågfärg snarast möjligt/praktiskt.  
**Obs:** Fordringarna på trumfstöd är ibland högre vid utgångskrav.
- Hopp till utgång** är slamvarnande när utgångskrav råder eller kan fastställas på lägre nivå ("fast arrival"). 2S eller 4♣/♦ behöver dock inte innebära slamintresse, eftersom de kan hålla öppet för alternativa kontrakt.
- Fjärde färg** är alltid konventionellt krav (till utgång på treläget). Speciella regler kan gälla efter klöveröppning.
- Semisolid färg** är genomgående så när som på ess eller kung.
- Hållundersökning** från 3♣/♦ sker genom att visa håll med minst två färger kvar under 3S och frågar efter håll med en färg kvar. Om en av färgerna är fifärg frågas efter håll i denna medan bud i annan färg söker stöd/anpassning.
- Reverse** efter 2/1 är utgångskrav, såvida inte svararen direkt bjuder om sin färg på lägsta nivå.
- Kvantitativa 4S** är höjningar av naturliga sangbud samt hopp från 3 trick i fjärde färg eller från 3 trick i ny färg när trumf ej överenskommits och färgen kan fastställas under utgång.
- Kvantitativa 5S** (jfr 4S) är mycket stark invit till lillslam. Partnern passar bara med submini mala värden för sina bud.
- Försenat stöd i klöveröppnarens högfärg** kan visas med ny färg på öppnarens 3S.
- Singelvisningar**
  - Negativa inviter mot utgång
  - Splinter mot slam.
 Generellt gäller att onödigt hopp i ny färg är splinter när kravstöd finns.

*Svararens första bud.* Dubbelhopp (efter inkliv även enkelhopp i fifärg samt till 4♣/♦) visar renons.

*Öppnarens första återbud* högre än lägsta starka bud i samma färg visar trumfstöd och singleton. (Renons om hoppet passerar 4 i trumf.)

*Svararens första återbud* efter 1/1 och 2/1. Om öppnaren bjöd tredje färg som kan fastställas med kravhöjning, är hopp i fjärde färg splinter, såvida det inte är fallande under 3S (5-5-in- vit). Även här visar hoppet renons om det passerar 4 i trumf.

*Från 3 trick i fastställd högfärg* visar färgbud singel, men ombud av lång sidofärg prioriteras. Vid utgångskrav är singelvisning i ny färg obligatorisk, men i partnerns färg antyder det tillägg. 3S är naturligt när båda är begränsade, men visar annars tillägg utan singleton. (Eventuellt kan budet användas som vilande, trots singel, om budgivningen kan kontrolleras.)

*Efter 1♦/♥-1♥/♠, 3♥/♠ och 1♦/♥-1♥/♠, 2S-3♣, 3♥/♠* är svararens reläbud singelfråga.

*Efter positivt svar på stark 1♣.* Så snart öppnaren hunnit visa färg är hopp i ny färg av endera spelaren splinter (renons över 4 i trumf).

## SLAMBUDGIVNING

### Kontrollbud

*Aktiva kontrollbud* är sådana som inviterar, accepterar, fastställer eller passerar trumfen på lägsta nivå.

*Passiva kontrollbud* ingår vanligen i kontrollbudserien utan att passera trumfen och är i princip obligatoriska.

Kontrollerna bjuds underifrån oavsett typ (men ej singel i partnerns färg på första varvet). Underlåtenhet att bjuda ett passivt kontrollbud förnekar aktuell kontroll. Att passera en färg förnekar kontroll i denna.

Aktiva kontrollbud bör inte bjudas med esslösa händer, även om man alltså inte behöver bjuda just essfärgen. Passiva kontrollbud måste däremot alltid avges, såvida man inte "vet" att slam ej kan finnas. Kontroll i egen färg kan överhoppas om annat kontrollbud verkar viktigare.

Om fienden dubblar ett kontrollbud, visar pass intresse utan förstakontroll och RD dessutom sådan. Om partnern förnekat viss kontroll eller visst antal ess, måste givetvis det positiva budet kompensera dessa brister. Passet "antyder" vidare någon hjälp i den dubblade färgen, men annat bud förnekar inte sådan.

### Blackwood

5 ess Blackwood förekommer dels med hopp, dels på konventionella 3-sangbud, direkt på öppning med 4♥/♠, efter 1♥/♠-2S, 4♥/♠, efter 1♦/♥ - 1♥/♠, 4♥/♠ samt efter 1S - 4♣/♦, 4♥/♠.

Efter 1♥/♠-färg, 4♥/♠ är 4S 5 ess Blackwood med svarsfärgen som preliminär trumf. Ny färg är då kontrollbud med lägsta färg som "arbetstrumf".

Efter hoppande borttag är svararens hopp till 4S i andra rondan Blackwood med svarsfärgen som trumf.

4 ess Blackwood förekommer direkt på öppningsbud, direkt efter positivt svar på 1♣ samt efter öppning med 2♥/♠/S, såvida inte trumf överenskommit.

Svarsskalan är enkel: 5♣ med 0/4 ess, 5♦ med 1/5, 5♥ med 2 och 5♠ med 3 ess. Med 2 ess och en renons hoppar man i renonsfärgen eller, om den är högre än trumfen, till 6 i trumf. Med 1 ess

och renons må man bjuda 5S. Med 3 ess och renons kan man förneka två av essen för att därefter bjuda renonsfärgen respektive 6 i trumf.

Om fienden stör, visar D 0 ess, pass 1 ess etc. Om de dubblar 4S, visar RD 0 ess, pass 1 ess etc. Om de stör över 5 i trumf visar D 0/jämnt antal ess och pass udda antal. Tror man inte att partnern kan identifiera jämnt som 2 ess, kan man fortsätta med närmsta "bud" för detta.

Efter Blackwoodsvaret är 5S allmän storslaminvit. Svararen bjuder eventuella nyckelkort eller trumfen på lämplig nivå.

Om frågaren i stället är intresserad av hjälp i viss färg, bjuder han denna, vilket alltså ber partnern bjuda storslam med honnör i färgen. Baron har dock prioritet.

## Carrots 4S

Till skillnad från Blackwood avges Carrots 4S alltid utan hopp. Budet visar minst tre av fem ess utom av svarare till stark 1♣ eller stark 2-sangöppning, som lovar två essvärden. Efter 1♣ - 1♦ är dessutom öppnarens 4S utvidgat till fyra ess och svararens reducerat till ett. Sedan kontrollbudgivning inlests bör 4-sangbjudare ha kontroller i objudna färger. Underlåtenhet att avge budet beror då på avsaknad av antingen vital kontroll eller erforderligt antal ess. Beroende på situation måste man dock i en del lägen prioritera 4S före kontrollbud, även utan viss kontroll, om man bedömer essinformationen som viktigare.

Sedan en renons lokaliserats lovar 4S minst två av de fyra intressanta essen, med undantag för 4S efter 1♣ - 1♦ (se ovan).

När 4S är första slaminvit slår man av i trumfen. Bud i lägre färg visar både kontroll och intresse. När 4S ingår i kontrollbudserien är kontrollbud i färg under trumfen passiva och säger inget om slamintresset.

Budet omedelbart över 5 i trumf som reaktion på 4S innebär resterande ess, men säger inget om storslamintresset. Däremot visar andra bud över trumfen kontroll och ett ess samt intresse för storslam (5S med kontroll i reläfärgen). Kontrollbud under 5 i trumf förnekar inte två ess.

## "Fria 5 över trumf" - Supergöthe

Hopp till 5 trick just över trumfen frågar efter dennas utseende. Man bjuder storslam med EK, billigaste bud med E eller K - reläbudet söker extra längd, nästa bud med ED eller KD - reläbudet söker ED med extralängd, och tredje steget med damen.

Hoppande höjning till 5♥/♠ frågar normalt efter trumfens kvalitet. Efter kontrollbud samt efter öppningsbudet 4♥/♠ är dock 5♥/♠ allmänt inviterande, ofta med egna trumfvärden i kontrollbudserien.

I störd budgivning söker 5♥/♠ kontroll i fiendens färg. Partnern måste bjuda slam med kontroll.

## Baron

Bud i färg omedelbart under 6 i trumf från eller förbi 5S, samt 5´ från eller förbi 4S (med klöver som trumf), söker oredovisat trumfvärde. Om tangenfärgen kan tänkas om alternativ trumf (genom att den bjudits) måste storslaminviten dock avges i färgen under tangenfärgen.

# KLÖVERÖPPNINGEN

### Dubbeltydig med

- 10-12 hp och en jämn hand, vanligen utan rimlig femkorts högfärg eller
- 17+ hp oavsett fördelning, men vanligen inte 17 balanserade.

## Svarsbud

1♦	Rondkrav med 0 - 7 hp eller utgångshand utan högfärg.
1♥/♠	Rondkrav med 8+ hp, minst fyrkortsfärg.
1S	8 - 13 hp, jämn hand utan högfärg.
2♣/♦	8 - 14 hp, minst femkortsfärg utan högfärg.
2♥/♠	Auktionsbud till miniklövern. Fortsatt budgivning är naturlig under utgångskrav, utom höjningar, som är okrav
2S	ca 14 hp, jämn utan högfärg.
3♣/♦	Naturlig sanginvt till miniklövern.
3♥/♠	Mild "spärrinvt" med sjukortsfärg.
3S	16 - 19-sang utan högfärg. (Möjligen lite mindre med långfärg.)
4♣/♦	EKD/EKkn sjunde i respektive högfärg.
4♥/♠	Chansbud med sjukortsfärg.

## Återbud

### Miniöppnare

Kan bjuda 1♥/♠ (ev trekorts) på 1♦, enkelhöja 1♥/♠ med fyrstöd, bjuda 1♠ (även femkorts med 17+ hp) eller 1S på 1♥/♠, passa på 1S samt passa eller bjuda 3S på 2S/3♣/♦.

### Maxiöppnare

Bjuder naturligt på 1♦, något annat än 1S eller enkelhöjning på 1♥/♠, naturligt på 1S, något annat än höjningar av 2x/S och något annat än pass/3S på 3♣/♦ respektive pass/4♥/♠ på 3♥/♠.

### Fortsatt budgivning

#### 1♣-1♦

Fortsatt budgivning med 17+ hp skiljer sig från Morotsklövern. Ett hopp till 2S är utgångskrav med 24+ hp och 3S är en chanstagnning med långfärg. Dessutom används en annan struktur efter öppnarens utgångskrävande hopp i färg och för svararens sangbud och hoppande återbud.

#### Färgåterbud

1♥/♠ innebär alltså antingen svaga handen med 3-4-kortsfärg eller 17+ hp med minst fyrkortsfärg. Återbudet 2♣/♦ är alltid starkt och förnekar fyrkorts högfärg, eftersom den starka handen alltid återbjuder högfärg före lågfärg men annars sina färger i naturlig ordning.

#### Efter återbudet 1♥/♠ bjuder svararen:

- 1♠ 0-7 hp med minst fyrfärg - rondkrav till starka handen.
- 1S 5-7 hp utan stöd eller femkortsfärg.
- 2ny 5-7 hp med femkortsfärg - rondkrav till starka handen.
- 2♥/♠ 3-7 hp med 4+ stöd - krav till starka handen. Öppnaren bjuder 3♥/♠ med minimal stark hand. Reläbudet är "Rosenkranz" och ny färg i övrigt positivt invtbud (2S för spader).
- 2S Allmänt utgångskrav utan högfärger, jämn 23+ eller 5422 med lågfärgerna. Öppnarens 3♣/♦/S är naturliga med den svaga handen. Med stark hand bjuds 3♥/♠/4♣/♦.
- 3♣/♦ Naturligt utgångskrav med enfärgshand.
- Höhopp Utgångskrävande singelvisning (även "höjning") med båda lågfärgerna.
- 3S 20-22 jämna hp utan högfärger.

Med den svaga handen passar öppnaren alltid i tredje ronden, såvida inte svararen kräver till utgång. Med starka varianten bjuds naturligt (utom 2♣ på 1♠/S för att visa femkorts högfärg)

med enkla sangbud visande minimum för starka varianten, ca 18-20 hp för 1S.

Ny färg är rondkrav efter 2/1, liksom 2♣ efter 1♠-1S. Höjning till 3♣/♦ får avpassas utan trestöd till öppnarens högfärg. Andra högfärgen efter 1♣ - 1♦, 2♣/♦ - 2♥/♠ indikerar visst intresse för svararens färg, medan ett hopp till 3S förnekar dylikt. Hoppverser och 4ny är splinterbud. Svararens fallande bud i tredje färg efter öppnarens begränsade tredje bud är inte krav.

Efter 1♣ - 1♦, 1♥/♠- 1♠/S visar alltså 2♣ konventionellt minst femkorts högfärg. 2♦ är därmed entydigt canapé, "ombud" av högfärgen visar klövercanapé och andra högfärgen är naturligt konstruktivt. (1♠ följt av 2♣ kan därmed innehålla 5-4 i högfärgerna och minimum - eller kravhand.) Ett hopp till 3♣/♦ är stark canapé. På 2♣ visar svararen trekortsstöd, bjuder 2♥ med fyrkortsfärg eller 2♦ utan någondera.

#### Återbudet 1S

- 2♣ Högfärgsfråga
- 2♦ Relä 2♥/♠/S Naturliga inviter (2♥/♠ dock svaga trumfinviter)
- 3♣/♦ Naturliga inviter
- 3♥/♠ Naturliga inviter, men ej HHxxxx
- 4♣/♦ Överföring till högfärgerna

1♣ - 1♦, 1S - 2♣, 2xy

- 2♥/♠ Honnörsinviit med femkortsfärg - 3S visar bra stöd och maximum.
- 2S Naturlig invit med objuden högfärg (ev femkorts hjärter)
- 3♣/♦ Invit med längre lågfärg än högfärg
- 3♥/♠ Inviterande höjning och eljest krav

1♣ - 1♦, 1S - 2♣, 2♥

- 2♠ Slutbud
- 2S Relä
  - 3♣
    - 3♦ Slutbud
    - 3♥/♠ Rondkrav med lågfärgerna och singel högfärg, 5-7 hp eller utgångskrav.
    - 3S 5-5 i lågfärgerna med 5-7 hp.
    - 3♣/♦ Enfärgad stark hand - Utgångskrav
    - 3♥/♠ ED/KDxxxx
    - 3S Stark 2245/54 - Utgångskrav

#### Återbudet 2♥/♠

Utgångskrav med minst fyrkortsfärg och möjlig längre lågfärg. Dock helst inte 4-6, utom i hjärter-ruter då 2♥ är mera ekonomiskt än 3♦.

Svaren är dessa:

- 2♠ 0-7 hp, minst fyrkortsfärg
- 2S 0-7 hp, passar inte för annat bud (jämn/svag)
- 3 i lägre färg 4-7 hp, anständig minst femkortsfärg
- Höjning 4-7 hp, minst fyrkortsstöd utan singel
- 3S 5-7 hp, dubbelton högfärg, ej fyrkorts andra högfärg, ej egen femkortsfärg
- Hopp 4-7 hp, splinter med minst fyrkortsstöd
- Dubbelhöjning 0-4 hp, minst fyrkortsstöd

#### Återbudet 2S

Utgångskrav med 24+ hp. Carrots 2S-metoder nyttjas med en del justeringar, svararens 3♣ är antingen svag högfärgsfråga eller konstruktivt med 54/45 i lågfärgerna - senare 4♣/♦ visar femkortsfärgen, 3♣-3♥, 3S lovar fyrkorts spader. Svararens 3♦ fungerar som vanligt, men lovar åtminstone ca 3 hp. Direkta 4S är naturligt med 6-7 hp.

**Återbudet 3♣/♦**

Naturligt utgångskrav, ev fyrkorts högfärg i 4-6-typ. Svararen bjuder naturligt, men tangentbudet är relä som ger öppnaren möjlighet att bjuda fyrkorts högfärg eller ta hand om sangen. 3S visar 5-7 hp utan färgintresse.

**Dubbelhopp till 3♥/♠/4♣/♦**

Spikar trumfen, solid/semisolid färg.

**1♣ -1♥/♠****Miniöppnare**

Bjuder 1♠ (även femkorts med 17+ hp), 1S eller enkel höjning.

Efter 1♠/S gäller:

- 1S Slutbud mot svaga handen
- 2♣ Krav och minst invit
- 2♦/♥/♠ Slutbud, 2© med canapé
- 3♣/♦ Canapéinvit
- 3♥/♠ Naturlig invit
- 3S/4♥/♠ Slutbud

Givet är att när öppnaren bjöd 1♠ med starka handen, kommer han att gå till minst utgång.

Några speciella sekvenser:

- 1♣ -1♥, 1♠ -2♠ Slutbud mot 10-12.
- 1♣ -1♥, 1S - 2♠ Slutbud mot 10-12.
- 1♣ -1♠, 1S - 2♥ Nat, slutbudsförslag.

Efter öppnarens återbud 1♠ och 1S är svarens 2♣ ett slags "Stayman".

**1♣ -1♥/♠, 1x -2♣**

Krav :

- 2♦ Inga extra högfärgslängder
- 2♥ 2-4 i högfärgerna, efter 1♣ -1♠
- 2♥/♠ Trekortsstöd och minimum
- 2S Trekortsstöd och maximum

Efter återbudet 1♠ visar alla högre bud (inkl 2♠) den starka handen.

Efter svararens 2♣ är dennes 2xy, höjningar till 3 trick i högfärg samt utgångsbud okrav. Övrigt inklusive 2S är krav till utgång, Hopp från 2♥/♠ till 4 trick i ny färg är kontrollbud.

Efter öppnarens enkelhöjning används "Rosenkranztekniken" för att invitera med singelton. Ny färg är naturligt rondkrav (2S med spader), frekvent canapé i lågfärg. Återhöjningen är inviterande och hopp i ny färg "minisplinter".

**Maxiöppnare**

Återbjuder enligt följande:

- 1♠ 17+ hp med femkorts spader (eller svaga handen med fyrkorts).
- 2♣ Konventionellt utgångskrav utan fyrkorts trumfstöd - balanserad, 4441 eller med klöver som längsta färg.

- 2ny Naturligt utgångskrav (2♠ visar sexkortsfärg). Svararens hopp i ny färg är splinter.
- 2S Slaminviterande Stenberg enligt Carrotti.
- 3 i lägre färg Stark färg på enfärgshand. Svararens bud i ny färg är naturligt eller honnörer.
- 3♥/♠ Stöd med 17-18 hp utan singleton.
- 3♠/4♣/♦ Minisplinter (ca 17-18).
- 4♥/♠ Bra 5+ stöd med ca 17-18 hp utan singleton.

Efter konventionella kravbudet 2♣:

- 2♦ Ej sexkorts högfärg eller 5+ sidofärg. Öppnarens preferens till 2♥/♠ visar klöver och trestöd. Hopppreferens till 3♥/♠ visar trestöd med fyrkorts ruter och 5-6-korts klöver - svararen spikar lågfärg naturligt och högfärgen genom att bjuda den eller andra högfärgen med starka kort.
- 2♥/♠ Sexkortsfärg. Fyrkorts sidofärg möjlig.
- 2 i andra högfärgen Minst dam femte eller sexkorts klöver.
- 2S Minst dam femte eller sexkorts ruter.
- 3♣/♦ 4-6 med minst dam sjätte.
- 3♥/♠ Sexkorts minst semisolid färg.
- 3 i andra högfärgen Minst 5-5 i högfärgerna.

I nästa rond bjuder öppnaren naturliga bud i egna färger, prefererar svararens färger eller vilar i 2S. Eftersom direkta naturliga bud i ny färg är automatiska med ojämna händer, visar 2♣ följt av ny färg alltid klöver och färgen (femkorts vid hopp till 3♥/♠ på 2♦). Svararen visar stöd till öppnarens färger, egna extralängder eller bjuder sang. Hopp till 3S spikar dock sista bjudna färg med 12-14 hp utan singleton (även efter öppnarens preferens till svararens högfärg) och hopp i ny färg är splinter. Efter 1♣ - 1♥, 2♣ - 2♦, 2S visar 3♠ 4-4 i högfärgerna (3♥ med 4-5).

#### 1♣ - 1S

Allt är naturligt utgångskrav (2♣/♦ med 4441). Öppnarens hopp i färg spikar trumfen och ber om kontrollbud. Svararens hopp till 3S på enkla färgbud visar maximum och trumfstöd.

På 2S bjuder svararen lägsta lågfärg eller 3S med absolut minimum.

Eftersom svararen förnekat högfärger, kan han bjuda topphonnör tredje eller bättre i andra rond.

#### 1♣ - 2xy

Observera att budet inte lovar mer än femkortsfärg, samt att det innebär utgångskrav till den starka handen. Maximum är en bra sexkortsfärg och för lite för inviterande budgivning.

Allt utom höjningar är utgångskrav. Efter höjning till 3♣/♦ är svararens bud i ny färg splinterinvit.

2S på 2♣/♦ ber svararen visa andra lågfärgen, singel högfärg eller sexkorts lågfärg i den ordningen (med svag sexkortsfärg och minimum utan singleton höjs dock till 3S).

Efter 2♥/♠ - 2S bjuds naturligt och letar efter trumf eller sang. Direkta hopp i ny färg på 2♥/♠ är kontrollbud med korrekt stöd till femkortsfärg.

Svararens hopp till 3S på öppnarens färgåterbud visar stöd och maximum utan singleton, medan hopp i ny färg är splinter.

#### 1♣ - 2S

Lågfärgsbud garanterar inte mer än fyrkortsfärg, medan högfärgsbud lovar minst fem. 3S är accept eller 18(17) dåliga hp. 4S är invit. Hopp till 4♣/♦ är slaminvit men 4♥/♠ är slutbudsförslag med minimal enfärgshand.

#### 1♣ - 2S, 3♣/♦

- 3♥/♠ Fyrkortsstöd med sidostyrka.
- 3S 4333 med andra lågfärgen
- andra lågfärgen Femkortsfärg
- 4♣/♦ Femkortsstöd.

1♣ - 3♣/♦

Ny färg är naturligt starkt, 3S accept och höjning slaminvit.

1♣ - spärrbud

Fortsatt budgivning som om svararen hade öppnat med spärrbudet.

## Störd budgivning

När motståndarna stiger in förutsätter svararen miniklövern och agerar enligt följande schema:

Motbud	Svarsbud	Innebörd
D	Pass	Inget att förmåla för ögonblicket, men senare aktion är balansering med tämligen jämn hand utan femkortsfärg. Om svararen efter pass återkommer med D, visar det en SD av första färgen och UD av andra färgen om han sitter "under" men SD "över" färgen.
	RD	Allmänt positiv hand med 12+ hp, men om dubblingen visar klöver är RD = UD av 1♣. På 12+ RD passar öppnaren bara med längd i klöver och bjuder eljest naturligt. Alla 2♣ är allmänt krav.
	1X	Femkortsfärg med svag till moderat hand (svaga handen passar eller höjer enkelt). Senare bud är naturliga med ca 12 poäng.
	2X	Naturligt okrav som miniöppnare får höja.
	2S	5-5 i lågfärgerna utan utgångsintresse
1X	D	UD med senare frivilliga bud konstruktiva och överbud rondkrävande, primärt invitbud utan håll.
	1S/färg	Som efter dubbling, dvs delkontraktsbud. Öppnarens 1♠/S visar maximal minihand.
	Överbud	Utgångskrav utan håll eller obalanserad utgångs-/slamhand.
	2S	Utgångskrav med håll. Öppnaren bjuder bara 3♣/♦ med "bra" kort, annars 3♥/♠/S.
	Hopp i ny	Inviter till minihanden.
1S	D	SD
	2♣/♦	ASPTRO
	2♥/♠	Naturligt
2X och högre	-	Samma metoder som efter inkliv mot naturlig sangöppning.

Efter inkliv på tvåläget är 2S relä till 3♣ med sign off i ny färg under fifärg eller senare färg- och hållvisning. Överbud visar femkorts högfärg. Dubbling är UD på tvåläget och SD högre upp, förutsättande den lilla handen. (D på 2X följt av kravbud förnekar håll.)

När svararen bjudit konstruktiva 3♣/♦ är öppnarens bud i fifärg primärt hållfråga med lilla handen, men kan vara starkt.

### Efter störning av fjärde hand

När svararen bjudit negativt eller passat är alla öppnarens bud starka med UD, tvåfärgsvisande överbud etc enligt Carrots defensivmoduler. Efter 1♣ - 1♦ - (inkliv) bjuds precis som om fienden öppnat, men svararen använder inte Rubensteknik efter öppnarens enkla färgbud.

När svararen bjudit positivt kan öppnaren visa stöd på högst treläget med minihanden, straffdubbla enkla inkliv (kan även vara stark hand) eller bjuda 1♠/S med maximal miniöppning. Övrigt visar starka kort, t ex hopp, ny färg, UD av hoppinkliv, överbud samt högre stöd eller sangbud. Öppnarens starka bud är förstås utgångskrav.

När svararen upplysningsdubblat visar öppnarens enkla färgbud t o m 3♦ samt 1S den lilla handen. SD av fjärde hands enkla färgbud är antingen starkt eller svagt. Alla övriga bud inklusive responsiva dubblingar av höjningar visar 17+. Efter spärrbud är svararens upprepade dubbling av UD-typ, medan ny färg är konstruktivt på treläget och utgångskrav på fyrläget.

Efter 1♣ - 1♥/♠ och mellankommande bud är svararens dubbling primärt en "kämpadubbling" medan färgbud är okrav (canapé i lågfärg). 4♣/♦ är dock utgångskrav, liksom överbud som antyder femkorts högfärg på fyrläget.

---

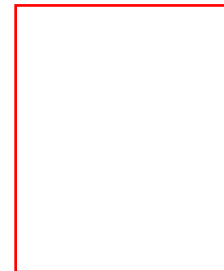
© Copyright BTKonsult Licensed material property of BTKonsult All rights reserved.

---





# Carrots systemarkiv



**Carrot Club** är en vidareutveckling av *Morotsklövern*, vars grunder fastlades av Sven-Olov Flodqvist och Anders Morath inför EM i Aten 1971. Vid den tiden hade de båda blivit övertygade om att en stark klöveröppning kunde förbättra ett i grunden naturligt budsystem.

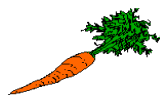
*Morotsklövern* byggdes upp dels med naturliga moduler baserade på egna idéer, dels med bitar hämtade från andra budsystem, som t ex *Romklöver* och *Blå Klöver*. Fram till mitten av 70-talet svarade de ensamma för all systemutveckling, men så småningom blev systemet en gruppmetod, som spelades av sex spelare på landslagsnivå.

Från början användes en sangöppning på 15 - 17 hp, men eftersom det innebar att ruteröppningen inte garanterade äkta färg, övergick man snart till *Morotsangen*, en vidareutveckling av en idé från *Blå Klöver*, som hade en dubbeltydig sangöppning. *Morotsangen* med sina 13 - 17 hp, 13-14-sang utan högfärg eller vilken som helst 15-17-sang, gjorde *Carrot Club* till ett "naturligt klöverystem".

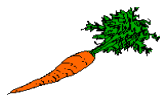
Den entydigt starka klöveröppningen byttes senare ut mot en dubbeltydig - svag balanserad hand eller 17+ hp oavsett fördelning. Detta var ett resultat av experiment med *Carrotti*, en passversion av systemet, och bidrog till att dels öka aggressiviteten, dels skydda den starka klöveröppningen mot alltför ohämmat destruktiva strategier. Den dubbeltydiga klöveröppningen är numera en vanlig ingrediens i många moderna svenska budsystem.



**Carrot Club** - Utvecklingen från *Morotsklövern*, ett Acolinfluerat budsystem med stark klöveröppning och "romerska" tvåöppningar, där det hela började, till den dubbeltydiga klöveröppningen



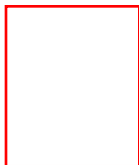
**O'Carrot** - Vidareutvecklingen av *Carrot Club* med bl a konsekvenser av den dubbeltydiga klöveröppningen.  
[O'Carrot.pdf.](#), svensk.



**Carrotti** - Svaga, naturliga öppningar med canapéstil, halvstarkt pass samt dubbeltydig klöveröppning och svag ruteröppning.  
[Carrotti.pdf](#), svensk.



**Carrot Defensiv** - Defensivmetoder inklusive generella metoder mot udda öppningar och svarsbud.



**[Magic Diamond](#)** - Svaga, naturliga öppningar med canapéstil och stark ruteröppning.

Baserat på Carrotti. Endast på engelska.

Nerladdningsbara engelska pdf-filer: [Magic Diamond 2.5](#), [Magic Defense 2.4](#).

***[Magic D-light](#)*** är en uppensad och omredigerad version av Magic Diamond. Här finner du [version 1.0.1](#).

[Hemsidan](#)

[Ebreve](#)

**OKBRIDGE**