

System: Magic Diamond

Ursprung: Tjolpe Flodqvist började designa [Carrotti](#) i början av 80-talet. Hans Göthe och Lars Andersson jobbade fram Magic Diamond i början av 90-talet varefter även Tomas Brenning, Lars Albertsson och Flodqvist deltagit i utvecklingen

Skapat datum: I början av 1990-talet.

Syfte: Det är minst lika viktigt att göra det svårt för motståndarna att hitta sina bästa kontrakt, som att finna sina egna. De flesta par bjuder bättre om de får vara ostörda och använda sig av sina invanda metoder. Därför är det viktigt att ta initiativet i budgivningen så ofta som möjligt.

Om man viktsätter ett systems öppningsbud och multiplicerar vikterna med frekvenserna, får man ett mått på systemets aggressivitet. Om Pass får vikten 0, 1♣ 1, 1♦ 2, etc får standardsystemet ett aggressivitetsvärde runt 1. Eftersom 45% av alla bridgehänder innehåller 8-12 hp, är det uppenbart att man ökar aggressiviteten genom att öppna dessa händer i stället för, säg 13-16 hp. I själva verket stiger aggressivitetsmättet till cirka 2.

Detta är den teoretiska bakgrunden till alla system med svaga öppningsbud.

Syftet med [Carrotti](#) och Magic Diamond är just att ta initiativet i budgivningen så ofta som möjligt. Liksom dessa baseras Magic D-light på följande grundprinciper:

- Naturlig stil med ömsesidigt utbyte av upplysningar, snarare än reläbudgivning.
- Snäv och väl definierad styrka för de flesta öppningsbud för att möjliggöra s k "fast arrival" så ofta som möjligt. Detta är speciellt viktigt när det gäller utgångar. Det är bättre att bjuda utgångar snabbt och anonymt, snarare än att bara inrikta sig på teoretiskt korrekta kontrakt via extra budronder.
- Precis slambudgivning.
- Modulär uppbyggnad av systemet, där samma budstrukturer används om och om igen efter olika inledningar
- I Magic D-light börjar mycket ofta den svagare handen bjuda. Därigenom finns det ingen anledning för öppnaren att konsumera budutrymme, utan efter de typiska överföringssvaren och allmänna positiva svar kan öppnaren avvakta på låg nivå utom med mycket god anpassning.

Beskrivning:

Öppningsbud

- 1♣ 12-16 hp, ojämn hand eller 15.17, jämn.
- 1♦ 17+ hp, ojämn hand eller 18+, jämn.
- 1♥/♠ 8-11 hp med minst fyrkortsfärg, ojämn hand, frekvent längre lågfärg.
- 1NT 12-14-sang.
- 2♣/♦ 8-11 hp, ojämn hand utan högfärger, ergo 6+ färg eller minst 54 i lågfärgerna.
- 2♥/♠ 7-11 hp med minst 55 i högfärgen plus klöver eller andra högfärgen plus ruter.
- 2NT 7-11 hp och minst 55 i lågfärgerna.
- 3X Naturliga spärrbud, någorlunda konstruktiva i lågfärg.
- 3NT Ersättning för naturliga 4♣/♦
- 4♣/♦ Konstruktiva 4♥/♠ respektivemed solid färg eller kompenserande ess till semisolid färg.
- 4♥/♠ Gambling
- 4NT Frågar efter specifika ess

Svarsbud och fortsatt budgivning

1♣-1♦ är svagt eller utgångskrav. Övriga svarsbud på 1♣ motsvarar öppningarna i 1a/2a hand. På 1♦ är 1♥ det negativa budet. Övrigt visar färger på ett eller annat sätt och är utgångskrav. På 1♥/♠ använder svarshanden bl a överföringssvar. På 2♣/♦ är reläbudet allmänt krav, och minst invit.

Fortsatt budgivning enligt relativt naturliga principer, utgående från den speciella starten.

I 3e/4e hand används i princip samma öppningsstruktur som i 1a/2a, men 1♣ innebär här 12-14-sang eller 13-16 hp med minst 55 i högfärg-lågfärg. 2♥/♠ kan därmed innehålla upp till 12 hp och 2NT innebär cirka 11-16 hp. 3NT-öppningen i fjärde hand uttrycker naturligtvis en önskan att spela detta.

Variationer: [Magic D-light](#) är en rensad och lätt förenklad variant av Magic Diamond, som med tiden blivit en smula snårig och svårbemästrad

Länkar: [Fristående utveckling av Magic Diamond](#)

Version & datum: 1 - 2008-10-05

Beskrivet av: Sven-Olov Flodqvist