

Bridge-System „Evolution“

von

Marie-Louise & Jörg Zinsli



*** 5er-Edelfarben, 4 ♦, 2+ ♣-Karten ***

Multi 2 ♦ / 2 ♥ / 2 ♠, starke Ohne, Namyats, inverted minors, pattern Doubles

Marie-Louise & Jörg Zinsli
Föhrenweg 5, CH-8605 Gutenswil
joerg.zinsli@bluewin.ch

P 01/946'39'33 G Jörg 052/261'42'50 Fax P 01/946'39'34
Int.G joerg.zinsli@winterthur.ch

Natel Jörg Zinsli: 079 / 425 17 58
Natel Marie-Louise Zinsli: 079 / 607 42 76

Besuchen Sie unsere Homepage : www.jzinsli.ch

Inhaltsverzeichnis

Titelseite	Seite 1
Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Unterlage zur Besprechung des zu spielenden Systems	Seiten 3-7
Grundinformationen zum System von Marie-Louise und Jörg	Seite 8
Die Eröffnungen in einer Übersicht	Seite 9
Grundlegende Prinzipien technischer Art	Seiten 10-12
Grundlegende Prinzipien partnerschaftlicher Art	Seiten 13-17
Punktebewertung und Loserzählung	Seiten 18-20
Die Eröffnungen 1 ♣ und 1 ♦	Seiten 21-44
Die Eröffnungen 1 ♥ und 1 ♠	Seiten 45-75
Die Eröffnung 1 NT	Seiten 76-91
Die Eröffnung 2 ♣	Seiten 92-96
Die Eröffnung 2 ♦	Seiten 97-105
Die Eröffnungen 2 ♥	Seiten 106-108
Die Eröffnung 2 ♠	Seiten 109-111
Die Eröffnung 2 NT	Seiten 112-123
Farberöffnungen auf Stufe 3	Seite 124-126
Die Eröffnung 3 NT	Seiten 127-128
Die Eröffnungen 4 ♣ und 4 ♦	Seiten 129-130
Die Eröffnungen 4 ♥ und 4 ♠	Seite 131-132
Die Eröffnung 4 NT	Seite 133
Die Eröffnungen auf Stufe 5	Seite 134
Das Schlemmlizit	Seiten 135-146
Interventionen (durch uns)	Seiten 147-215
Interventionen (durch den Gegner)	Seiten 216-232
Ausspiele	Seiten 233-239
Gegenspiel und Markierung	Seiten 240-243
Notizen	Seite 244

Besprechung des Systems

Namen:

Grundsystem:

5er-Edelfarben mit 4er ♦ 5er-Edelfarben, better minor Swiss Acol Precision
 Acol Anderes System

Zum Stil der Eröffnungen:

Erste/zweite Hand: Edelfarben aggressiv ja nein
 Unterfarben aggressiv ja nein
 Dritte/vierte Hand: 4er-Edelfarben erlaubt ja nein

Allgemeine Abmachungen

Prinzip „Fast arrival“: ja nein
 Splinter bids: natürlich im Transfer nur Singleton
 Cue-bids: 1. oder 2.-Rundenkontrolle 1.-Rundenkontrolle

Nach 1 ♣ / ♦

1 ♣ - 1 NT --> natürlich ja nein 10½ - 12 HP ja nein 8 - 10 HP ja nein

1 NT nach 1 ♦ ist natürlich ja nein falls nein ist es:

Roudi ja nein New minor ja nein
 2 ♣ TRF / einladender Relais, 2 ♦ GF Relais ja nein

Inverted minors ja nein

Falls ja: Folgen System Evolution ja nein
 Auch nach Farbintervention Stufe 1 ja nein
 Auch mit bereits gepasstem Partner ja nein

Sprung Stufe 2: 13+ 17+ 1 ♣ - 2 ♦: 6-9 17+ 13+
 1 ♣/♦ - 2 ♥/♠: 6-9 17+ 13+

1 ♣ - 2 NT: 11-12 ausgeglichen 16+, 4 ♣

1 ♣/♦ / Kontra / 2 NT: ausgeglichen 11-12 Barrage in Partners Farbe (schwächer als 3 X)

Unterfarbe – Edelfarbe – Edelfarbe – Unterfarbe: forcing nicht forcing

Unterfarbe – Sprung Stufe 3: Splinter mit 4-4-4-1 natürlich Kontrolle
 1 ♣ - 4 ♦ respektive 1 ♦ - 4 ♣: As-Frage Splinter natürlich Kontrolle
 1 ♣/♦ - 4 ♥/♠: natürlich Splinter 1 ♣/♦ - 4 NT: Frage nach 4 Assen

Weitere Vereinbarungen:

Nach 1 ♥ / ♠

1 NT ist natürlich ja nein rundenforcing ja nein
 2 NT ist natürlich ja nein Fit und gameforcing ja nein
 Drury ja nein falls ja: natürlich modified Drury
 Two way modified Drury (Evolution)
 Bergen-raises ja nein falls ja: natürlich modified Evolution
 Roudi ja nein 2 ♣/♦ Relais (2 ♣ 10-12, 2 ♦ 13+ HP)
 Nach „two over one“ natürlich (inkl. Revers) Relais-System Evolution
 Edelfarbenhebung Stufe 2: Trial-bids ja nein
 Wenn ja: positive Trial-bids negative Trial-bids
 Wenn nein “long- and short suit trys ja nein
 Edelfarbe – Unterfarbe – Unterfarbe – Edelfarbe: forcing nicht forcing
 1 ♥/♠ - Doppelsprung in neue Farbe: Splinter Singleton Chicane Cue-bid
 Intervention des Gegners – Überruf durch uns: Fir, 10-12 Stopperfrage

Nach 1 SA

5er-Edelfarbe in der Eröffnung erlaubt ja nein
 Stayman 2 ♣: Mit schwachen Blättern möglich 8+ HP
 Antwort mit beiden Edelfarben 2 NT 2 ♥
 Nach Antwort 2 ♦ - Sprung in Edelfarbe: 5 andere EF 5er-Farbe
 3 ♣ nach Antwort: natürlich forcing 2. Stayman
 3 ♦ nach Antwort: natürlich forcing Transfer ♥
 4 ♣/♦ nach Antwort: Baron Doppeltransfer rot-rot/schwarz-schwarz

2 ♠ ist Transfer ♣ Transfer ♣ oder ♦

2 NT ist einladend zu 3 NT Transfer ♦

Texas rot – rot / schwarz - schwarz Doppeltransfer

Farbansagen Stufe 3: Natürlich/Schlemm Transfer 3 ♥ EF 7-9 3 ♠ EF stark
 anderes was

Gegen Interventionen: Kontra negativ strafend

Lebensohl ja nein falls nein, was

Weitere Vereinbarungen:

Eröffnung 2 ♣

Stil: Gameforcing Antworten: Kontrollen Asfrage

Semiforcing Antwort 2 ♥/♠: schwach forcing Single

Multi GF or weak-two ♦

Lizit nach Interventionen: Kontrollen anderes wie:

Lizit nach Interventionen:

Eröffnung 2 ♦

Stil: Gameforcing Antworten: Kontrollen Asfrage

Multi nach 2 NT: 3 ♣ zeigt ♥ und schwach ♥ und „stark“
 3 ♥ zeigt ♠ und stark ♥ und schwach

4 ♣ zeigt selbständige ♥ verlangt Transfer

4 ♦ zeigt selbständige ♠ verlangt Ansage Edelfarbe

4 ♥/♠ ist natürlich

Lizit nach Interventionen: Kontrollen anderes wie:

Eröffnungen 2 ♥ / ♠

Stil: Weak-two 2NT: Strahlen Figur

Semiforcing Schwach mit 2. Farbe

2 ♥ Multi (semiforcing ♥ u. ev. 2. Farbe oder schwach mit ♣ und ♦)

2 ♠ Multi (semiforcing ♠ u. ev. ♥ als 2. Farbe oder schwach mit ♠ und Unterfarbe)

Anderes:

Eröffnung 2 Sans Atout

- Stayman: Frage nach 5er-Edelfarben (3 ♦) Klassisch Puppel
3 ♠ ist 5 ♠ und 4 ♥ Unterfarben Transfer für 3 NT
3 SA ist natürlich Transfer für 4 ♣ mit Einfärber
4 ♣ / ♦ ist natürlich, Schlemminteresse Texas Transfer

Eröffnungen Stufe 3

- 3 ♣ / ♦ sind natürlich Barragen Destruktive Barragen Transfer
3 ♥ / ♠ sind natürlich Barragen Destruktive Barragen Transfer
3 SA ist Gambling ohne etwas daneben mit etwas daneben

Eröffnungen Stufe 4

- 4 ♣ / ♦ sind natürlich Barragen Namyats (Doppeltransfer mit Seiten-As)
4 ♥ / ♠ sind natürlich Barragen Destruktive Barragen
4 SA ist Unterfarben, schwach

Schlemmlizit

- Cue-bids sind nur Erstrundenkontrollen Erst- oder Zweitrundenkontrollen
As-Frage 5-As-Blackwood 4-As-Blackwood 30/41 4-As-Blackwood
Byzantine
Lizit der Gegnerfarbe erfragt Zweitrundenkontrolle
Josephine: Antworten:

Unsere Interventionen

- Nach natürlichen Interventionen: Law of total tricks Überruf forcing Transfersystem
1 SA natürlich 15-18 4er-Edelfarbe, 5er-Unterfarbe
Zweifärber: System Evolution Ghestem Micheals
Gegen SA: Mecma Dont Capeletti Aspro Transfer
Anderes:

Gegnerische Interventionen

Neue Farbe forcing nicht forcing Sputnik bis

Nach zwei Ansagen und Intervention: Support Dbl negativ Strafkontra

Ausspiel / Gegenspiel

Ausspiel Farbe 3. / 5. Vierte 10/9 Journalist (0 oder 2 höher)

Ausspiel SA 3. / 5. Vierte 10/9 Journalist (0 oder 2 höher)

Rückspiel 3. / 5. Vierte Attitude

Markierung klein negativ / ungerade klein positiv / gerade Lavinthal

Weitere Vereinbarungen:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Grundinformationen zum System von Marie-Louise und Jörg

Beim Schreiben dieses Systems bildete folgende Idee die Basis: Ich wollte ein natürliches, effizientes Bridgesystem schreiben, welches über die im modernen Bridge notwendigen Gadgets verfügt. Es ist ausgerichtet auf Wettkampf-Bridge und eignet sich sowohl für Team- als auch Paarturniere.

Das System ist nur geeignet für fortgeschrittene Spieler und solche, die es werden wollen (daher: erklärender Aufbau).

Angesichts der nicht zu unterschätzenden Gadgets aber *nur für Spieler mit Ambitionen* geeignet.

Die einzelnen Komponenten des Systems sind logisch aufeinander abgestimmt. Insbesondere die verwendeten Konventionen haben Auswirkungen auf das übrige Lizit. Es ist daher nicht unbedenklich, einfach gewisse Teile zu übernehmen, ohne die restlichen Abschnitte zu überprüfen und wenn nötig anzupassen.

Wir spielen 5er-Edelfarben, weil dies einen Fit in der Edelfarbe sofort erkennen lässt und zudem das Lizit mit Fit ungemein flexibel macht. Stellt sich die Frage, ob man beim Fehlen einer 5er-Edelfarbe die bessere Unterfarbe oder aber Karo immer mit 4+ Karten und „1 ♣“ mit allen übrigen Händen eröffnen soll. Wir sind zur Überzeugung gelangt, dass man ♦ zu viert und damit vorbereitende ♣ spielen sollte. Denn meistens hat man auch bei der ♣-Eröffnung 3+ Karten, nur bei einer Verteilung 4-4-3-2 ist dies nicht der Fall.

Doch nun wünscht der Verfasser Ihnen viel Spass und vor allem Erfolg.

Die Eröffnungen in einer Übersicht:

Eröffnung	Stärke in HP	Anzahl Karten	Künstlich?	Beschreibung
1 ♣	12-22 HP	3 (2 bei 4-4-3-2)	Ja	Vorbereitende ♣, 2+ Karten (2 aber nur bei 4-4-3-2), solide an 1. und 2. Stelle
1 ♦	12-22 HP	4	Nein	4+ ♦, natürlich, an erster und zweiter Stelle solide
1 ♥	10-22 HP	5	Nein	5er-♥, an dritter und vierter Stelle: 5+ ♥, 8+ HP oder 4+ ♥ 10+ HP
1 ♠	10-22 HP	5	Nein	5er-♠, an dritter und vierter Stelle: 5+ ♠, 8+ HP oder 4+ ♠ 10+ HP
1 NT	15 ½ - 17 ½ HP	2	Nein	Ausgeglichen verteilt, 5er-Edelfarbe/6er-Unterfarbe erlaubt (5er-Edelfarbe selten)
2 ♣	Multi	0	Ja	Gameforcing (jegliche Verteilung denkbar) oder „weak-two“ in ♦, 6-10 HP
2 ♦	Multi	0	Ja	Weak-two in einer Edelfarbe oder 22-23 HP mit ausgeglichen verteiltem Blatt oder 8-8 ½ Spielstiche mit langer Unterfarbe
2 ♥	Multi	5	Ja	8-8 ½ Spielstiche mit 6+ Karten in ♥ (semiforcing) oder forcierend zum vollen Spiel mit 5 ♥ und 5 Karten in einer Unterfarbe oder beide Unterfarben (♣ / ♦) mindestens 5-5, ungefährlich 4-8, gefährlich 7-11. an vierter Stelle 8-12 HP
2 ♠	Multi	5	Ja	8-8 ½ Spielstiche, 6+ Karten in ♠ (semiforcing) oder forcierend zum vollen Spiel mit 5+ ♠ und 5 ♥ oder schwach (grün 5-10, rot 8-10 HP) mit 5 ♠ und 5er♣ oder 5er-♦
2 NT	20-21 HP	2	Nein	Ausgeglichen verteilt, 5er-Farbe möglich, auch 2-2-4-5 oder 2-2-5-4 denkbar
3 ♣ / ♦	Barrage	6	Nein	1./2. Hand mindestens 2 von 3 Topfiguren
3 ♥ / ♠	Barrage	7	Nein	Natürliche Barrage, Regel 2-3 (*1)
3 NT	Gambling	7	Ja	Geschlossene Unterfarbe, kein As oder König daneben; 3./4. Hand: 18-22 HP
4 ♣	Namyats	8	Ja	schöne 8er-♥ mit oder ohne Seiten-As 3./4. Position: Natürliche Sperransage in ♣
4 ♦	Namyats	8	Ja	schöne 8er-♠ mit oder ohne Seiten-As 3./4. Position: Natürliche Sperransage in ♦
4 ♥ / ♠	Barrage	(7) 8	Nein	Natürliche Barrage, Regel 2-3 (*1)
4 NT	Barrage	11	Ja	0-1 Defensiv-Stiche, Unterfarben 6+ und 5+ Karten
5 ♣ / ♦	Barrage	8	Nein	Natürliche Barrage, Regel 2-3 (*1)
5 ♥ / ♠	Barrage	11	Nein	11 Stiche, es fehlen Trumpf As und König

*1: Regel 2 bedeutet, dass man gefährlich auf zwei respektive ungefährlich auf drei Faller lizitiert. Generell gilt, dass wir seriös öffnen. An dritter Stelle ist hingegen grundsätzlich alles erlaubt.

Grundlegende Prinzipien technischer Art:

Fast arrival

Ist das volle Spiel forciert, ist die Ansage der Manche schwächer als die Ansage auf tieferer Stufe.

Mancheansage = Abschluss

Die Ansage des vollen Spiels ist zu passen.

- Ausnahmen:
- Der Eröffner hebt die Partnerfarbe auf die Manchehöhe (z.B. 1 ♣ - 1 ♥ - 4 ♥, was 19+ Punkte zeigt)
 - Während des Lizits wurde mit vierter Farbe zum vollen Spiel forciert, der Partner sagt nun 3 SA an und anschliessend wird dessen Farbe auf Stufe 4 unterstützt
 - Der Partner öffnet gleich 4 ♥/♠ und haben Sie vis à vis 4 Topstiche, müssen Sie unbedingt den Schlemm suchen (mit 3½ Topstichen ist es Sache Ihres Gefühls). Dass Mancheansagen in der Regel das Lizit abschliessen ist eine Folge des Prinzips "fast Arrival".

Lizitstil

Wenn wir die Punktemajorität haben, lizitieren wir langsam, besitzt sie hingegen der Gegner, sagen wir gleich auf jener Stufe an, bis zu welcher wir sowieso gehen wollen, wobei wir die Trumpfkarten addieren und auf der Höhe der Summe ansagen.

→ Law of total tricks

Grund: Mit Punkten langsam lizitieren, um den richtigen Kontrakt auf gewünschter Höhe zu finden und um dem Gegner die Chance zur Intervention zu geben, was uns die Chance zum Strafkontra eröffnet. Mit wenig Punkten nehmen wir dem Gegner den Lizitraum weg.

Eröffnungen

Die Eröffnungen sind an erster und zweiter Stelle solide, **an dritter Stelle hingegen ist alles erlaubt**. An vierter Stelle öffnen wir aggressiv, beachten dabei aber die "**Pik-Regel**" (vgl. hinten).

Eröffnung 1 in Farbe

Edelfarben eröffnen wir aggressiv, während wir bei den Unterfarben dies nur mit soliden Eröffnungen tun.

Grund: Bei Edelfarbenkontrakten benötigt man für ein volles Spiel nur 10 Stiche, was man teilweise durchaus auch dann erfüllen kann, wenn die Manche gerissen wurde. Demgegenüber braucht man für das Gewinnen von 11 Stichen meist solide Werte. Weiter haben Edelfarben-eröffnungen durchaus barragierenden Charakter, während Unterfarbeneröffnungen den Gegner meist wenig in seinen Aktionen behindern können.

Bluffgebote

Bluffgebote sind selten, beispielsweise an dritter Stelle aber möglich. Auch in den klassischen Situationen können sie durchaus Sinn machen. Zum Beispiel: 1 ♣ / Kontra / 1 ♥ mit 3er-♥ und ♣-Fit. Wichtig: Der Partner verhält sich wie vis à vis einer natürlichen Eröffnung.

Spielstil/Technik

Wir spielen **technisch**. Das Glückspiel überlassen wir den Gegnern.

Beachte: Es gibt sinnvolle und idiotische Bluffgebote; auch hier kann man sich also technisch und taktisch geschickter oder weniger klug verhalten. Und Bluffgebote bewirken auch, dass man für den Gegner nie leicht auszurechnen ist.

Immer saubere Spielpläne machen.

Interventionen

Wir intervenieren aggressiv, wenn die Intervention für den Gegner störend ist.

Beispiele: 1 ♣ - 1 ♦ zeigt eine respektable Eröffnung, da die Intervention den Gegner kaum stört

1 ♣ - 1 ♠ nimmt dem Gegner 2 Farben weg und setzt daher nur 6 Punkte voraus

1 ♣ - 2 ♠ ist demgegenüber sehr störend und kann daher - wenn man „weak jump overcalls“ spielt (**nicht so in unserem System!**) - grün gegen rot auch schon mit ♠ Q10xxxx ♥ x ♦ 109x ♣ xxx gemacht werden (mit ♠ KQ10xx ♥ x ♦ 109xx ♣ xxx sagt man "1 ♠").

Wieso der Unterschied? Mit dem zweiten Blatt will ich, dass der Partner Pik ausspielt, mit der ersten Hand will ich nur den Gegner stören.

In unserem System sagt man mit ♠ Q10xxxx ♥ x ♦ 109x ♣ xxx nach einer gegnerischen ♣- oder ♦-Eröffnung „2 ♦“ (**Doppeltransfer**), 2 ♥/♠ verspricht demgegenüber 10+ HP und einen Zweifärber mit der angesagten Farbe sowie der vom Gegner nicht eröffneten Unterfarbe.

Die Intervention auf Stufe 2 ohne Sprung zeigt immer Eröffnungsstärke und eine 6er-Farbe (oder eine exzellente 5er-Farbe).

Vierte Farbe forciert zum vollen Spiel

Das Lizit der vierten Farbe forciert in der Regel zum vollen Spiel und fragt nach einem Stopper (alertieren).

Zwei fehlende Farben

Mit dem Lizit der dritten Farbe zeigen wir hier einen Stopper und fragen nach dem Stopper in der vierten Farbe.

Eine fehlende Farbe

Das Lizit dieser Farbe fragt nach dem Stopper. Auch diese Grundregel findet sich in allen vergleichbaren Situationen umgesetzt.

Grundlegende Prinzipien partnerschaftlicher Art:

Sie denken nun sicher: Was soll das? Ich möchte doch bloss ein System lesen, und nun kommen hier Gedanken zur Bridge-Partnerschaft als solches. Doch glauben Sie mir: Es ist nicht Zufall, dass Sie diese Gedanken zu Beginn dieses Werkes finden. Denn wenn Sie Erfolg haben möchten, müssen Sie einen positiven "Spirit" in Ihre Partnerschaft bringen. Ohne dies werden Sie nie - oder nur in Ausnahmefällen - Erfolge feiern. Denn viel wichtiger als ein ausgefeiltes System und perfekte Technik zusammen ist der positive Geist in einer Partnerschaft. Er führt dazu, dass auch schwächere oder noch unerfahrene Spieler über sich hinaus wachsen können und plötzlich "am Tisch" Dinge können, die Ihnen niemand zugetraut hat. **Es ist kein Zufall, dass es gewisse Menschen gibt, die mit Ihren Teams immer wieder Erfolg haben.** Sei es im Business oder eben am Bridgetisch.

We are a team

Wir streiten nie, wir kritisieren nie. Erklärungen geben wir nur ab, **wenn der Partner sie verlangt.** Hingegen besprechen wir allfällige Missverständnisse sofort, damit sie sich nicht wiederholen.

Wir schimpfen nicht

Es ist wenig hilfreich, mit dem Partner zu schimpfen, wenn er ein Problem nicht optimal (oder gar nicht) löst. "Schimpfen" bewirkt meistens nur eine noch grössere Verunsicherung - der nächste Fehler ist praktisch schon programmiert.

→ **Also muntern wir den Partner auf.**

Und vergessen wir nie: Auch man selbst spielt nie fehlerfrei (und wenn das jemand von sich glaubt, sieht er die Fehler bloss nicht).

Der Partner ist nicht präsent

Wie soeben erwähnt: Wir streiten nicht.

Ist der Partner aber offensichtlich nicht präsent, merkt er also gar nicht, dass er soeben schlecht gespielt hat, dann sitzen wir nicht einfach schicksalsergeben da. **Tun Sie etwas,** machen Sie z.B. einen kleinen Rundgang mit Ihrem Partner.

Manchmal merkt der Partner aber auch nicht, dass alles für uns läuft, und er unternimmt dennoch riskante Aktionen. Auch hier sollte man was tun, z.B. den Partner beruhigen und ihm zeigen, dass der Wettkampf aus Ihrer Sicht hervorragend verläuft.

Tempo des eigenen Spiels

Egal welches Tempo man spielt: Immer gleichartig spielen, sonst wird man für routinierte Spieler zum offenen Buch. Nutzen Sie die Zeit, sich auf sich stellende Situationen vorzubereiten, während der Alleinspieler seinen Spielplan macht.

Haben Sie durch Zögern dem Gegner gezeigt, dass Sie eine bestimmte Karte besitzen, legen Sie die Karten nieder und analysieren Sie die Situation richtig. Nichts ärgert den Partner mehr als wenn Sie jetzt auch noch die falsche Karte spielen.

Denken heisst, das sich stellende Problem lösen

Wenn man während eines Spielablaufs zu studieren beginnt, dann muss man die Sache zu Ende denken. Es gibt für den Partner nichts nervenaufreibenderes, als den Umstand, dass man sich Zeit zum Denken nimmt und dann das Problem nicht löst. **Lieber schnell und falsch spielen, als lange zu denken und dennoch einen Fehler machen.** Wenn man also zu studieren beginnt, muss man sich alle Optionen überlegen, die Hände auszählen und das angesagte Spiel erfüllen, respektive den gegnerischen Kontrakt down spielen.

Fairness

Wir kämpfen immer mit voller Härte, **aber stets ethisch und fair.** Und wenn alles nichts nützt und wir ein schlechtes Resultat akzeptieren müssen, nehmen wir diesen Verlust mit guter Haltung entgegen.

Vorbereitung

Konzentriert beginnen/System regelmässig repetieren/versuchen, "Bridge" zu denken.

Flüchtigkeitsfehler sind zu vermeiden. Hat man dennoch einen Flüchtigkeitsfehler gemacht, sollte man ihn nicht einfach als „Ausrutscher“ behandeln und ad acta legen. Analysieren Sie vielmehr nach dem Turnier, wieso Sie den Fehler gemacht haben. Was hat Ihre Aufmerksamkeit abgelenkt? Weshalb haben Sie „gedankenlos“ gespielt? Nur wenn Sie die Ursache eruieren, können Sie sicher stellen, dass Sie inskünftig in ähnlichen Situationen fehlerfrei bleiben.

Der Umgang mit einer Niederlage

Wir suchen kein Alibi für die Niederlage. Wir sind ehrlich zu uns selbst und suchen den wahren Grund der Niederlage. Nur durch eine kritische Haltung uns selbst gegenüber können wir unsere Spielstärke heben. Und: Manchmal hat man Glück, manchmal eben nicht.

“Never bid lazy” und “Fighting spirit”

Nie aus Denkfaulheit nicht zeigen, was man hat!

Wir geben nie auf und kämpfen immer weiter.

Spielt der Gegner glücklich, machen wir etwas (aufstehen, Spieltempo ändern, sich selber das Trinken holen, tief durchatmen etc.). **Nicht sich dem Schicksal einfach ergeben!** Spielt der

Gegner sehr glücklich und/oder erfolgreich, so verändern wir den Spielfluss, wir nehmen uns z.B. mehr Zeit für unsere Gebote etc.

--> **Wichtig ist: Wir machen etwas, um das Glück auf unsere Seite zu bringen.**

Auch wenn man zuerst Pech hat, wenn man kämpft, wird das Glück schon kommen!

Spielen wir erfolgreich: Rhythmus nicht brechen lassen!

Gewinnen heisst, Fehler vermeiden

Nicht filigrane Technik oder Kenntnis komplexester Konventionen machen einen Spieler stark. **Wichtig ist viel mehr, Fehler zu vermeiden.**

Eine "NL A - Meisterschaft" oder ein internationales Turnier gewinnt jenes Team, welches am wenigsten Fehler macht. Sie trauen dieser Aussage nicht? Beobachten Sie doch mal Ihre Umgebung: Es ist fast unglaublich, in wie vielen - ungezählten und verhältnismässig einfachen Situationen – unnötige Fehler gemacht werden. Reduzieren Sie die Zahl Ihrer Fehler und die Erfolge kommen postwendend.

Fehler vermeiden heisst aber, daran zu arbeiten, weiter setzt es körperliche Fitness und menschliche Reife voraus. Alkoholgenuss oder schwere Speisen am Vorabend bieten dabei schlechte Voraussetzungen. Aber auch das Absolvieren einer Runde Golf vor einem grösseren Turnier am selben Tag führt zu unnötigen Konzentrationsverlusten. Wichtig ist weiter aber auch seelische Ausgeglichenheit.

Ein Fehler ist passiert

Macht nichts: Sofort auf die nächste Hand konzentrieren. Am Verlust lässt sich sowieso nichts mehr ändern. Entspannt bleiben und nie versuchen, den Fehler "mit Gewalt" zu kompensieren - sonst ist Ihnen das nächste unerfreuliche Resultat schon fast sicher.

Selbstkritik ist gut, übertriebener Perfektionismus schädlich. Fehler passieren nun mal jedem. Doch gerade in diesem Moment muss man mit seinen Nerven sparsam umgehen. Nicht diskutieren, aber eine allfällige Entschuldigung des Partners wohlwollend akzeptieren!

Wir haben Spass

Bridge muss Spass machen. Bei allem Ehrgeiz vergessen wir nie, dass Bridge nur ein Spiel/Hobby ist, das Spass machen soll. Wir sind Amateure und dürfen Fehler machen. Die meisten von uns arbeiten hart und sind daher nicht optimal auf ein Turnier vorbereitet. Dennoch macht keiner gerne oder freiwillig Fehler. Jeder versucht, sein Bestes zu geben. Wir sind daher zu unserem Partner immer freundlich. Wie in der Ehe ist nur so langfristig eine erfolgreiche Partnerschaft möglich.

Der Gegner ist ein Schlitzohr

Erhalten wir während eines Handspiels eine unerwartete Information, die uns eigentlich zwingt, unseren Spielplan zu ändern, dann nehmen wir uns genügend Zeit zum Nachdenken, ob die neue Information auch wirklich den vorliegenden Gegebenheiten entspricht (oder ob

uns der Gegner bloss auf eine falsche Fährte führen will). Oft hilfreich ist dabei das Auszählen der Hände.

Rivalität ist Gift

Partnerschaft heisst, **zusammen** Erfolge und Niederlagen zu erleben.

Hat ein Spieler den egoistischen Drang, überall zu demonstrieren, dass er das eigentliche Genie und damit für allfällige Erfolge verantwortlich, der Partner aber ein mehr oder weniger ahnungsloser Trottel sei, wird er einerseits bald einen neuen Partner suchen müssen, andererseits verhindert er damit partnerschaftliche Harmonie und damit Erfolg.

Eine Partnerschaft ohne Vertrauensbasis hat keine Zukunft. Es ist eminent wichtig, eng zusammen zu stehen und sich gegenseitig zu unterstützen.

Keep it simple

Machen Sie alles, dass der Partner ein "leichtes Leben" hat. Helfen Sie Ihrem Partner wo immer Sie können. **Geben sie klare Signale, wenn dies sinnvoll ist.** Auch die Reizung kann man einfach gestalten, wenn man merkt, dass der Partner gerade eine schwächere Phase durchlebt.

Harmonie im Team - Bridge

Kritisieren Sie nie ihr Komplementärpaar während eines Teamwettkampfs. Die wissen es meist selbst, wenn es nicht wie erhofft gelaufen ist.

Andererseits ist es aber auch gerade in einem Team wichtig, dass Fehler nicht beschönigt werden. Nur bei gegenseitiger Aufrichtigkeit ist es möglich, einen fruchtbaren Teamspirit zu erreichen.

Présence à la table

Vergessen Sie nie, **dass auch der Gegner menschliche Züge hat.** Er ärgert oder freut sich - all dies dürfen und sollten Sie ausnutzen. Es gibt Spieler, die dies beherrschen und dank dieses Umstandes erstaunlich oft die einzig gewinnbringende Spiellinie finden. Dies kann und muss man üben.

Ein guter Psychologe ist auch ein guter Taktiker. Hat sich ein zaghafter Spieler beispielsweise eine Stufe zu hoch gewagt und wurde erfolgreich kontriert, kann man im nächsten Spiel ruhig etwas riskant reizen: Oft wird der Gegner unkonzentriert spielen und Ihnen den nötigen Stich schenken.

Andere Spieler verhindern mit allen Mittel, dass man Ihnen ein Spiel weg nimmt und reizen weiter. Versuchen Sie gegen eine solchen Gegner mal eine Barrage mit einem aktiv starken Blatt: Ihr nachfolgendes Strafkontra wird Ihnen Freude bereiten.

Advance Trance

Immer präsent sein heisst auch, **sich in einem möglichst frühen Stadium des Spiels** zu überlegen, was man zu tun gedenkt. Spielt der Gegner z.B. in einem SA-Spiel seine lange Farbe ab, sollten Sie sich zu Beginn die Zeit nehmen, nachzudenken, welche Karten Sie (in welcher Reihenfolge) abwerfen werden. Lösen Sie das Problem erst, wenn es eintritt, verraten Sie dem Handspieler zu viel von Ihrem Blatt.

Ruhe bewahren beim Anblick des Dummy

Egal ob Sie Gefallen finden am Dummy oder nicht: **Verhalten Sie sich immer gleich!** Unmutsäusserungen oder Kritik am Licit des Partners sind nicht nur unhöflich, sondern vermitteln den Gegnern zusätzlich wertvolle Informationen fürs Gegenspiel.

"Arbitre!"

Rufen Sie nicht gleich bei jedem Problemchen den Schiedsrichter. Vor allem dann nicht, wenn die Situation unklar ist. Gerade dann führt das Ganze nämlich nur zu unangenehmen Diskussionen, man verliert unnötig Energie und muss zudem die verlorene Zeit wieder aufholen, was die Gefahr einer Fehlentscheidung vergrössert.

Und nie vergessen

Bridge ist nur ein Spiel, welches nur dann den Begriff "Hobby" verdient, wenn es Spass macht.

Blattbewertung

Punktebewertung und Loserzählung

Alle Blattbewertungskriterien ersetzen nie ein gutes eigenes Judgement, welches wiederum sehr viel Erfahrung voraussetzt. Sie können nur helfen, ein Blatt richtig zu bewerten.

Figurenpunkte:	As	4 HP (= Figurenpunkte)
	König	3 HP (= Figurenpunkte)
	Dame	2 HP (= Figurenpunkte)
	Bube	1 HP (= Figurenpunkte)

Verteilungspunkte:	Chicane	3 VP (=Verteilungspunkte)
	Singleton	2 VP (=Verteilungspunkte)
	Doubleton	1 VP (=Verteilungspunkte)

Verteilungspunkte dürfen nur gezählt werden, wenn man einen Farbenfit von mindestens 8 Karten gefunden hat.

Längenpunkte in SA-Spielen	5er-Länge beim Eröffner:	0.5 LP
	5er-Länge beim Antwortenden:	1 LP
	6er-Länge beim Antwortenden: (Voraussetzung: Mindestens 1 der 3 Topfiguren)	3 LP (etc.)

Voraussetzung dafür, dass man Längenpunkte zählen darf, ist aber, dass die Qualität der Farbe genug gut ist. Das Minimum hierfür sind 3 HP in der Farbe! In einem Farbspiel sollte man sehr zurückhaltend mit dem Zählen von Längenpunkten sein. Zudem sind sie nie in der Trumpffarbe, sondern nur in Nebenfarben statthaft.

Hält man alle 4 Asse, darf man einen HP dazuzählen. Hält man alle vier 10, so gibt dies einen halben HP zusätzlich. Bei einer Verteilung 4-3-3-3 sollte man einen HP abzählen.

Exzellente Trumpffarben sind sehr vorteilhaft. Hat man Zweifel, ob man eher aggressiv oder eher zurückhaltend lizitieren soll, kann man sie berücksichtigen. Es gibt sogar eine Theorie, wonach man hier Verteilungspunkte hinzuaddieren darf. Bei dieser Theorie zählt man für den neunten Trumpf 2 Verteilungspunkte, ab der 10 Karte einen pro Trumpfkarte. Wir wenden diese Regel aber grundsätzlich nicht an, berücksichtigen sie nur, wenn wir Zweifel an der richtigen Ansage haben und dies als zusätzliches Kriterium nutzen wollen.

Bei solchen Zweifelsfällen hilft die Loserzählung oft noch besser. Die Loserzählung ist nur von Interesse, wenn man einen Fit hat. Sie hilft uns, in Zweifelsfällen die richtigen Entscheidungen zu treffen. Beim Zählen der Loser eruiert man die Zahl der fehlenden Topfiguren. Gemeint sind dabei As, König und Dame. In jeder Farbe kann man maximal so viele Loser wie Karten besitzen, im Maximum deren drei. Hat man bei 3 oder mehr Karten in einer Farbe nur die Dame ohne die 10, so zählt man 2.5 Loser, hat man die 10 jedoch nur 2 Loser.

Hier eine Aufstellung zum Üben:

xxx	3 Loser		xxxx	3 Loser		A7x	2 Loser
J9x	3 Loser		Q65	2½ Loser		K105	2 Loser
98	2 Loser		QJ	2 Loser		AK5	1 Loser
AQ7	1 Loser		K7	1 Loser		A5	1 Loser
KQ8	1 Loser		K	1 Loser		KQ	1 Loser
Q	1 Loser		5	1 Loser		AK2	0 Loser
AKQ6	0 Loser		Chicane	0 Loser		AJ10	2 Loser

Nun sind folgende Korrekturen vorzunehmen:

- 1.) Bei sehr guter Trumpfunterstützung 1 Loser abziehen (vis à vis 5er-Farbe mind. KQxx)
- 2.) 0.5 Loser können abgezogen werden bei 4er-Trumpfunterstützung oder Nebenfarbe mit AJ10
- 3.) Hat man nur Dreierunterstützung in Trumpf ist ein Loser hinzu zu zählen
- 4.) Hat man Qx in einer Farbe, in der der Partner eine gute 5er-Farbe (oder mehr) gezeigt hat, ist ein Loser abzuziehen.
- 5.) Bei 10er-Fit kann ein Loser abgezogen werden, wenn Schnapperpotential bekannt ist.

Bei einer Eröffnung 1 in Farbe rechnet man mit 7 Losern. Daher addiert man Partners sieben Loser zu den eigenen Losern und subtrahiert den erhaltenen Wert von 24. Das Resultat entspricht der Stichzahl, die die Partnerschaft zurecht erwarten darf.

Beispiel:

♠ K5	Da man nur 7 Loser hat, kann
♥ QJ104	man auf 1 Herz des Partners
♦ A3	durchaus 4 Herz ansagen.
♣ 97532	

Hat der Partner one over one geantwortet, so hat er maximal 9 Loser. Auch hier kann nun der Eröffner seine Loser hinzuzählen und die Summe von 24 abziehen. Das Resultat zeigt ihm die gemäss Loserzählung korrekte Höhe seiner Ansage. Aber nie vergessen: Die Loserzählung verwenden wir nur, wenn wir über einen guten Fit verfügen!

Beispiele:

♠ A1063	1 ♦	1 ♠	Man geht von 9 Losern aus; mit 7 Losern sagt der Eröffner „2 ♠“ mit 6 sagt er 3, mit 5 sagt er 4 (od. 3 ♥ als Splinter)
♥ 5	4 ♠ (3 ♥)		
♦ AKQ52			
♣ A43			

♠ A1085	1 ♦	1 ♠	Man geht von 9 Losern aus; mit 6 Losern sagt der Eröffner „3 ♠“.
♥ 5	3 ♠		
♦ AQ652			
♣ A42			

Weiss man nicht so recht, ob man nun aggressiv oder defensiv lizitieren soll, spielen nach taktischen Überlegungen auch folgende Weisheiten eine Rolle:

- Hände mit wenigen Kontrollen (also vielen Damen und Buben anstelle von Assen) sind abzuwerten.
- Hände mit vielen Kontrollen (Asse und Könige) sind interessant und daher eher aufzuwerten.
- Figuren sind in langen Farben wertvoll. Hat man sie selbst in einer Kürze oder in einer Farbe, bei der man eine Kürze des Partners kennt, sind sie tendenziell uninteressant. Die Hand ist daher eher abzuwerten.
- Wegen ihres Entwicklungspotentials sind gute Mittelkarten (10, 9, 8) in langen Farben interessant, machen also ein Blatt wertvoller.
- Ein Doppelfit wertet ein Blatt sehr auf. Ähnlich verhält es sich mit einer Kürze in einer vom Gegner lizitierten Farbe.

Das Ziel des Reizens ist es, heraus zu finden, ob man „Ohne“ oder einen Trumpfkontrakt spielen will, weiter auf welcher Höhe. Als Richtlinie gelten folgende Anforderungen (im Total beider Blätter):

- 3 NT: 25+ HP und Längenpunkte
- 4 ♥ / ♠: 26+ HP und Verteilungspunkte
- 5 ♣ / ♦: 28+ HP und Verteilungspunkte
- 6 in Farbe: 33+ HP und Verteilungspunkte
- 6 NT: 33+ HP und Längenpunkte
- 7 in Farbe: 37+ HP und Verteilungspunkte
- 7 NT: 37+ HP und Längenpunkte

Teilweise (insbesondere bei Barragen) sind Blätter mit ihren Spielstichen zu bewerten. Dabei zählt man die Stiche im eigenen Blatt, ohne die Hand des Partners mit zu berücksichtigen. Dabei gibt es Figuren- und Längenstiche. Für Details sei zum Kapitel Einführung zu Sperransagen verwiesen.

Die Eröffnung 1 ♣ und 1 ♦

Die Eröffnung einer Unterfarbe muss solide sein. Allerdings können wir – insbesondere an dritter und vierter Stelle - „1 ♣“ auch mit 11 HP öffnen, da wir die Antwort von „1 NT“ mit 10 ½ - 12 HP spielen und so gut geschützt sind. 1 ♦ sollte grundsätzlich solide sein. Beide Eröffnungen zeigen maximal 22 HP.

Öffnen Sie jede Hand, wenn Sie mindestens 13 HP haben. Besitzen Sie nur 12 HP, öffnen Sie immer, wenn Sie über mindestens 2½ Defensivstiche verfügen und die Wiederansage keine Schwierigkeiten bietet (egal was der Partner lizitiert).

Wenn Sie nicht in allen Fällen eine Wiederansage haben, sollten sie über ein "pass" ernsthaft nachdenken. Mit 11 HP und ausgeglichen verteiltem Blatt sollten Sie immer passen (oder wenn Sie Lust haben „1 ♣“ öffnen).

Abzuschätzen, ob ein Blatt es Wert ist, eröffnet zu werden, braucht viel Erfahrung. Feste Regeln gibt es kaum, nur wegweisende Indizien. So kann man auch mal mit 11 HP eröffnen, wenn man 3 Topstiche und eine lange Farbe hat, vor allem wenn die hohen Karten sich in dieser Farbe befinden. Inklusive Verteilung sollte man aber 14 Punkte haben (für eine 6er-Farbe darf man dabei einen, für eine 7er-Farbe zwei Punkte hinzu zählen). Passen sollte man aber dennoch, wenn man maximal zwei sofort realisierbare Defensivstiche hat.

Beispiele von minimalen Eröffnungen:

1 ♦	mit	♠ KQx	♥ xxx	♦ AKxx	♣ xxx
1 ♣	mit	♠ Qxx	♥ KJxx	♦ xxx	♣ AKx
1 ♦	mit	♠ Kxxx	♥ A109	♦ KQ10x	♣ xx

Bei all diesen Beispielen hat man eine problemlose Wiederansage.

An dritter Stelle hingegen darf man durchaus etwas aggressiver öffnen, einerseits um den Gegner zu stören, andererseits um dem Partner zu zeigen, wo man gerne das Ausspiel hätte. Weiter müssen wir dies an dritter und vierter Stelle tun, um den seriös spielenden Partner zu schützen, welcher ja durchaus gewisse Hände an erster und zweiter Stelle mit 12 HP nicht öffnet!

Allerdings muss man an vierter Stelle auch noch die "Pikregel" beachten. Zählen Sie Ihre HP zusammen und addieren Sie zum Ergebnis Ihre Pikkarten: Wenn Sie dann nicht mindestens 15 erhalten, sollten Sie passen (denn wir wollen ja nicht für den Gegner öffnen).

Die ersten Antworten:

Normalerweise antwortet man ab 6 Punkten. Hat man ein As, sollte man aber immer antworten. Weiter sollte man den Partner nicht mit einer Kürze stehen lassen. So sollte man zum Beispiel auf „1 ♣“ mit

→ ♠ QJ542 ♥ 752 ♦ 7532 ♣ 5

unbedingt „1 ♠“ ansagen (danach passt man jede Wiederansage des Partners, die Chance aber, einen besseren Kontrakt zu spielen, ist gross). Lizitiert der Partner nun „2 NT“, lizitiert man „3 ♠“, was zu passen ist.

1 ♣ - 1 ♦: (5)6+ HP, 2+ Karten in ♦; besitzen wir neben einer echten ♦-Farbe eine 4er-Edelfarbe, so sagen wir mit schwachen Blättern die Edelfarbe (oder mit ausgeglichenem Blatt und 10½ -12 HP „1 NT“) an, erst mit Blättern ab 12½ HP zeigen wir zuerst die ♦-Farbe (und lizitieren die Edelfarbe später allenfalls mit einem Antwortrevers). Besitzen wir eine 6er-♦, haben wir 10+ HP (mit 5-9 HP lizitiert man „2 ♦“).

Achtung: Die Ansage ist zu alertieren.

Grund für die Möglichkeit der Ansage einer 2er-♦: Wir lizitieren nach der ♣-Eröffnung 1 NT mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 10½-12 HP (mit oder ohne 4er-Edelfarbe), daher müssen wir mit einem ausgeglichen verteilten Blatt ohne 4er-Edelfarbe und 6-10 HP vorbereitend 1 ♦ ansagen.

Nach „1 ♣ – 1 ♦“ weiss der Eröffner, dass sein Partner nur dann eine 4er-Edelfarbe haben kann, wenn er mindestens über Eröffnungsstärke verfügt. Denn mit weniger ist er verpflichtet, eine allfällige 4er-Edelfarbe anzusagen (auch wenn er 5+ Karten in ♦ hat). Daher lizitiert der Eröffner auch mit einer 4er-Edelfarbe nun mit 11-15 HP „1 NT“ und zeigt die Edelfarbe nicht (Konvention „Walsh“, zu alertieren). Nur mit unausgeglichenen Blättern verhält er sich anders. Nach dieser Ansage von „1 NT“ lizitiert der Antwortende nun seine 4er-Edelfarbe (= Antwortrevers), wenn er diese (zusammen mit der Eröffnungsstärke) hat.

Ziel der Philosophie „Walsh“ ist es einerseits, möglichst schnell einen Edelfarbenfit zu finden, ohne dass der Gegner zu viel über die eigene Verteilung erfährt. Deshalb lizitiert man als Antwortender mit Händen

unterhalb der Eröffnungsstärke sofort eine Edelfarbe, wenn man eine hat – die ♦-Farbe lässt man in solchen Fällen also aus.

Nach „1 ♣ - 1 ♦“ zeigt demgegenüber der Eröffner seinen Handtyp. Hat er also ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, zeigt er dies mit der Ansage von „Ohne“. Ist er schwächer als die direkte Eröffnung „1 NT“ bietet er nun „1 NT“, hat er 18-19 HP springt er auf „2 NT“. Dabei spielt es keine Rolle, ob er eine 4er-Edelfarbe besitzt oder nicht („Walsh“).

Das bedeutet, dass der Eröffner, wenn er nach „1 ♣ - 1 ♦“ dennoch eine Edelfarbe lizitiert, ein unausgeglichenes Blatt besitzt! Also eine Verteilung 4-4-4-1 oder 5-4-x-x etc.

Dank dieser „Walsh-Philosophie“ weiss der Gegner in allen Fällen, in welchen wir keinen Edelfarbenfit haben, nie, ob der Eröffner eine 4er-Edelfarbe hat oder nicht. Dies erschwert ihm Aus- und Gegenspiel. Und da der Antwortende immer sofort den Blatttyp des Partners kennt (ausgeglichene oder eben unausgeglichene Verteilung), wird es für ihn leichter, sein eigenes Blatt richtig zu bewerten und den richtigen Endkontrakt anzusteuern.

Also zur Wiederholung:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♦	
1 ♥:		11+ HP, 4+ Karten in ♥, unausgeglichene Verteilung
1 ♠:		11+ HP, 4+ Karten in ♠, unausgeglichene Verteilung
1 NT:		Bis maximal 15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt mit oder ohne 4er-Edelfarbe

1 ♣ / ♦ - 1 ♥ / ♠: (5)6+ HP, 4er-Farbe (zuerst längste Farbe, bei zwei 5er-Farben höhere ansagen, 4er-Farben ökonomisch von unten lizitieren)

Konvention „Walsh“: Hat der Antwortende keine Eröffnungsstärke, lizitiert er nach „1 ♣“ nicht die Unterfarbe, sondern direkt die längere Edelfarbe (respektive bei 4-4 in den Edelfarben „1 ♥“). Längere ♦-Farbe also möglich.

1 ♦ - 1 NT: 6-10 HP, keine 4er-Edelfarbe, ausgeglichene Verteilung oder schwach mit 6+ ♣ (zu schwach für „two over one“)

Danach entwickelt sich das Folgelizit vollkommen natürlich. Beachten Sie, dass Eröffner ohne Sprung respektive ohne Revers in der Regel Stärken von 13-16 HP zeigt, mit einem Sprung oder Revers hingegen 17+ HP.

1 ♣ - 1 NT: 10 ½ - 12 HP, ausgeglichene Verteilung, 4er-Edelfarbe erlaubt

Diese spezielle Konvention spielen wir aus zwei Gründen:

Erstens stärken wir unser Lizit nach der relativ häufig vorkommenden ♣-Eröffnung (wir spielen ja 5er-Edelfarben und 4+ ♦), zweitens erlaubt uns diese Konvention, chancenlose „Ohne“-Kontrakte auf der Stufe 3 zu vermeiden (oft fällt auch „2 NT“, wenn „3 NT“ nicht geht). Denn durch die genaue Punkteansage ist der Eröffner meist bereits hervorragend positioniert.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
pass		Minimum, geeignetes Blatt, um „1 NT“ zu spielen
2 ♣:		4 Karten in ♥ (im Team nicht Minimum)
2 ♦:		4 Karten in ♠ (im Team nicht Minimum)
2 ♥:		5+ Karten in ♣, nicht Minimum
2 ♠:		5 Karten in ♣, 4 Karten in ♦, nicht Minimum
2 NT:		Ausgeglichen verteiltes Blatt ohne 4er-Edelfarbe, 12½ - 14 HP
3 ♣:		6+ Karten in ♣, die ♣-Farbe ist schön, Minimum
3 ♦:		Schwäche in ♥ für „3 NT“, Einfärber ♣
3 ♥:		Schwäche in ♠ für „3 NT“, Einfärber ♣
3 ♠:		Schwäche in ♦ für „3 NT“, Einfärber ♣
3 NT:		Zum spielen (mit was auch immer), Abschluss

Nach „1 ♣ - 1 NT“ zeigt also der Sprung auf Stufe 3 in eine neue Farbe eine 6er-♣ und Schwäche in der Transferfarbe (der Partner darf also nur „3 NT“ lizitieren, wenn er Stopper in jener Farbe hat). Hat man gar in zwei Farben keine Stopper für einen „NT-Kontrakt“, lizitiert man über 2 ♥ (und zeigt in der nächsten Runde die Farbe, in der man Stopper besitzt).

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦:	Minimum ohne 4er-♥ oder Maximum mit 4er ♥
	2 ♥:	4er-♥, Minimum
	2 ♠:	Maximum, 4er-♠, 2-3 ♥
	2 NT:	Maximum, keine 4er-Edelfarbe, keine 5er-♣
	3 ♣:	Maximum, 5er-♣, 2-3 ♥, wohl keine 4er-♠
	3 ♦:	Maximum, 4er-♥, Stärke in ♦
	3 ♥:	Maximum, 4er-♥, Stärken überall, schlechte ♥-Farbe

Bei den ersten Antworten kann folgendes festgestellt werden: Mit einem ♥-Fit und Minimum sagt man die Farbe in natürlicher Weise an. Der Relais (2 ♦) verneint in der Regel eine 4er-♥, es sei denn, man habe ein Blatt mit 11 ½ - 12 HP (dann wird teilweise die Ansage mit der „4er-♥“ gemacht, dann nämlich, wenn man Werte in ♠ oder ♣ hat).

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 ♥:		Relais , ev. Zweifärber mit 5er-♥ und 6er-♣ (dann mit Minimum)
2 ♠:		Natürlich, 4er-♠ (neben der 4er-♥), nicht forcierend
2 NT:		Abschluss (es sei denn, der Partner korrigiere nun mit Maximum in die ♥-Farbe)
3 ♣:		Abschluss (es sei denn, der Partner korrigiere nun mit Maximum in die ♥-Farbe)
3 ♦:		Natürlich, forcierend zum vollen Spiel, meist 0-4-4-5 oder 1-4-4-4, eher schlechte ♦
3 ♥:		Natürlich, 5+ Verlierer, 5er-♥, 6er-♣
3 ♠:		Natürlich, 4er ♠, forcierend zum vollen Spiel
3 NT:		Abschluss (Korrektur auf „4 ♥“ natürlich möglich)

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	Schwach, 4er-♠
	2 NT:	Schwach, 2-3 ♠-Karten, 2-4 ♣-Karten
	3 ♣:	Schwach, 5 ♣-Karten
	3 ♦:	Maximum mit 4er-♥, Stärke in ♠
	3 ♥:	Maximum mit 4er-♥, Stärke in ♣

„3 ♦“ zeigt also Stärke in ♠, „3 ♥“ demgegenüber Stärke in ♣ Zur Erinnerung: Mit Stärke in der Farbe ♦ sagt man nach 2 ♣ direkt „3 ♦“, mit Werten in allen Farben direkt „3 ♥“.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥:	Minimum ohne 4er-♠ oder Maximum mit 4er-♠
	2 ♠:	4er-♠, Minimum
	2 NT:	Maximum, 2-3 ♠, 2-4 ♣
	3 ♣:	Maximum, 5 ♣-Karten
	3 ♦:	Maximum, 4er-♠, Stärke in ♦
	3 ♥:	Maximum, 4er-♠, Stärke in ♥
	3 ♠:	Maximum, 4er-♠, Stärken überall

Bei den ersten Antworten kann folgendes festgestellt werden: Mit einem ♠-Fit und Minimum sagt man die Farbe in natürlicher Weise an. Der Relais (2 ♥) verneint in der Regel eine 4er-♠, es sei denn, man habe ein Blatt mit 11 ½ - 12 HP (dann wird teilweise die Ansage mit der 4er-♠ gemacht, nämlich wenn man Werte in ♣ hat).

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠:		Natürlich, daher 5er-♠, nicht forcierend, 5-6 ♣
2 NT:		Abschluss (ausser bei Korrektur auf ♠, was ♣-Stärke zeigt)
3 ♣:		Abschluss (ausser bei Korrektur auf ♠, was ♣-Stärke zeigt))
3 ♦:		Natürlich, forcierend zum vollen Spiel
3 ♥:		Natürlich, forcierend zum vollen Spiel, 3er-♥ (mit 4er-♥ hätte man nach „1 NT“ mit „2 ♣“ begonnen)
3 ♠:		5er-♠, 6er-♣, (4 ½) 5+ Verlierer (z.B. ♠ KQxxx ♥ x ♦ x ♣ AQJxxx)
3 NT:		Abschluss (ausser bei Korrektur auf ♠, was ♣-Stärke zeigt)

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠ (zeigt 5er-♠)	2 NT:	Natürlich, Minimum, ♠-Fit
	3 ♣:	Natürlich, Minimum, kein ♠-Fit
	3 ♠:	♠-Fit, Stärke in der ♣-Farbe

Der Fit in ♠ besteht hier aus drei Karten, mit zwei ♠-Karten und Minimum kann man passen.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠:	Maximum (Ausnahme, wo Relais nicht Minimum ist)
	2 NT:	Minimum ohne guten Fit
	3 ♣:	Minimum mit gutem Fit

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		Relais
3 ♣:		6+ Karten in ♣, Interesse am Schlemm
3 ♦:		Einzigster Stopper ausserhalb ♣ für „3 NT“
3 ♥:		Einzigster Stopper ausserhalb ♣ für „3 NT“
3 ♠:		Einzigster Stopper ausserhalb ♣ für „3 NT“
3 NT:		Abschluss, zum spielen

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	3+ ♣-Karten, nichts spezielles zu vermelden
	3 ♦:	Cue-bid, guter ♣-Fit
	3 ♥:	Cue-bid, guter ♣-Fit
	3 ♠:	Cue-bid, guter ♣-Fit
	3 NT:	Stopper in allen Farben, aber tendenziell Mis-Fit
	4 ♣:	5er-♣

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦:	Relais

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥:		4er-♥
3 ♠:		4er-♠

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
pass:		Minimum
3 ♣:		Zum spielen
3 ♦:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♥:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♠:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 NT:		Zum spielen, Abschluss

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♣	
pass:		Minimum
3 ♦:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♥:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♠:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 NT:		Abschluss
5 ♣:		Abschluss

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠	2 NT:	Minimum ohne guten Fit
	3 ♣:	Minimum mit gutem ♣-Fit
	3 ♦:	Minimum mit gutem ♦-Fit
	3 ♥:	Maximum, Cue-bid, schöner Fit in einer der beiden Unterfarben oder sehr schöner Stopper
	3 ♠:	Maximum, Cue-bid, schöner Fit in einer der beiden Unterfarben oder sehr schöner Stopper
	3 NT:	Maximum ohne guten Fit, beide Edelfarben gut gestoppt
	4 ♣:	Maximum, 4-5 ♣-Karten
	4 ♦:	Maximum, 4+ schöne ♦-Karten

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	pass:	Minimum, 2-4 Karten in ♣
	3 ♣:	Minimum, 5+ Karten in ♣
	3 ♦:	Maximum, 5er-♣, schwach in ♥
	3 ♥:	Maximum, 5er-♣, schwach in ♠
	3 ♠:	Maximum, 5er-♣, schwach in ♦
	3 NT:	Maximum, allgemeine Stärke, zum spielen

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	pass:	Minimum oder fehlender Fit
	3 NT:	Maximum und Fit
	4 ♣:	Einladung, guter Fit

1 ♣	1 NT	
3 ♦	3 ♥:	1 Stopper in ♥
	3 NT:	1 ½ + Stopper in ♥
	4 ♣:	Kein Stopper in ♥

1 ♣	1 NT	
3 ♥	3 ♠:	1 Stopper in ♠
	3 NT:	1 ½ Stopper in ♠
	4 ♣:	Kein Stopper in ♠

1 ♣	1 NT	
3 ♠	3 NT:	(1) 1 ½ Stopper in ♦
	4 ♣:	Kein (oder nur halber) Stopper in ♦

Inverted minors:

Um einerseits nicht in „3 NT“ zu landen, ohne alle Farben zu decken, andererseits um schöne Unterfarbenschemms ansagen zu können verwenden wir die Konvention "Inverted minors".

1 ♣	2 ♣:	11+ HP, 5+ ♣ (inverted minors), meistens Einfärber ♣, keine 4er-Edelfarbe ; Achtung: Gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♣“ 6-10 Punkte, „3 ♣“ dagegen 11-12 Punkte)
-----	------	--

1 ♦	2 ♦:	11+ HP, 4+ ♦ (inverted minors), meistens Einfärber ♦, keine 4er-Edelfarbe ; Achtung: Gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♦“ 6-10 Punkte, „3 ♦“ dagegen 11-12 Punkte)
-----	------	--

Interveniert der Gegner „1 NT“, entfällt "inverted minors" ebenfalls (Kontra 8+ HP, Rest vgl. hinten). Nach Interventionen "1 in Farbe" spielen wir aber nach wie vor "inverted minors", nicht aber nach einer Intervention mit „2 ♣“ nach „1 ♦“ (dann zeigt „2 ♦“ 6-10, „3 ♦“ 11-12 Punkte). Nach diesen Farbinterventionen und folgender „Inverted minor“ - Ansage geht das Lizit absolut genau gleich weiter wie ohne eine Intervention (hat also der Gegner zum Beispiel mit „1 ♠“ interveniert, so zeigt die ♠-Ansage Werte in ♠ und fragt nicht nach Stopper).

Die barragierende Ansage auf Dreierstufe kann auch mit weniger als 6 HP gemacht werden, wenn man das Gefühl hat, dass der Gegner die Mehrheit der Punkte hat.

Beim Folgelizit geht es in erster Linie darum, die Farben anzusagen, in denen man Stopper für „3 NT“ hat. Man kann aber als Eröffner mit "2 NT" auch gleich Schlemminteresse bekunden. Lehnt der Antwortende ab, werden wieder Stopper für „3 NT“ gezeigt.

1 ♣	2 ♣
2 ♦:	Stopper ♦ für ein „NT“-Spiel
2 ♥:	Stopper ♥ für ein „NT“-Spiel, kein ♦-Stopper
2 ♠:	Stopper ♠ für ein „NT“-Spiel, keine Stopper in ♦ und ♥
2 NT:	Schlemmeinladung , (15)16+ HP; die Einladung wird mit „3 ♣“ akzeptiert
3 ♣:	Schwach, barragierend
3 ♦ / ♥ / ♠:	Splinter, Schlemminteresse
3 NT:	Spielvorschlag, überall Stopper

Alle diese Stopperansagen können auf Seiten des Antwortenden auch vorgezogene Cue-bids (= advanced Cue-bids) sein, was man später damit zeigt, dass man über die Stufe von „3 NT“ geht und Schlemminteresse zeigt.

1 ♦	2 ♦
2 ♥:	Stopper ♥ für ein „NT“-Spiel
2 ♠:	Stopper ♠ für ein „NT“-Spiel, kein ♥-Stopper
2 NT:	Schlemmeinladung , (15)16+ HP; die Einladung wird mit „3 ♦“ akzeptiert
3 ♣:	Stopper ♣ für ein „NT“-Spiel, keine Stopper in ♥ und ♠
3 ♦:	Schwach, barragierend
3 ♥ / ♠:	Splinter, Schlemminteresse
3 NT:	Spielvorschlag, überall Stopper

Zeigt der Eröffner einen Stopper für ein „Ohne-Spiel“, lizitiert der Antwortende im gleichen Stil ökonomisch von unten. Er zeigt also ebenfalls Stopper für ein „Ohne-Spiel“. Lässt er eine Farbe aus, verneint er dort einen Stopper. Wird eine Farbe ausgelassen und später lizitiert, so zeigt man nun einen halben Stopper (also z.B. Qx oder Jxx) und fragt den Partner nach einem halben Stopper; hat er diesen, lizitiert er „3 NT“.

Zeigt der Eröffner mit „2 NT“ sein Schlemminteresse, so kann der Antwortende dies akzeptieren, indem er nun 3 in der Eröffnungsfarbe lizitiert. Anschliessend folgen Cue-bids. Will der Antwortende hingegen keinen Schlemm lizitieren, so zeigt er durch das Lizit einer anderen Farbe wieder ökonomisch Stopper für „3 NT“.

Wegen der Konvention "Inverted minors" werden alle direkten Hebungen im Sprung der eröffneten Unterfarbe barragierend gespielt. Das Alertieren ist bei der Hebung auf Stufe 3 angezeigt.

1 ♣	3 ♣:	Maximal 10 HP, 5+ Karten in ♣, barragierend; Achtung: Dies gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♣“ 6-10 Punkte und eine 5er-♣, „3 ♣“ (9-10 HP, 10-12 Punkte) respektive „2 NT“ (4-9 Punkte, 6-8 HP) eine 6er-♣.
	4 ♣:	Barragierend, 7+ ♣
	5 ♣:	Barragierend, 8+ ♣

1 ♦	3 ♦:	Maximal 10 HP, 5+ Karten in ♦, barragierend; Achtung: Dies gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♦“ 6-10 Punkte und eine 4er-♦, „3 ♦“ (9-10 HP, 10-12 Punkte) respektive „2 NT“ (4-9 Punkte, 6-8 HP) eine 5er-♦.
	4 ♦:	Barragierend, 7+ ♦
	5 ♦:	Barragierend, 8+ ♦

Farbansagen auf Stufe 2 / 2 NT

Die Farbansagen auf Stufe 2 sind vollkommen natürlich, aber barragierend.

1 ♣	2 ♦:	Natürlich, 5-8 HP, 6er-Farbe in ♦
-----	------	-----------------------------------

Daraus folgt:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦	
1 ♥/♠	2 ♦:	6er-♦, aber 9-10 HP
	3 ♦:	Einladend zum vollen Spiel, 6+ ♦, 11-12 HP
	Vierte Farbe:	Künstlich, forcierend zum vollen Spiel

Danach geht das Lizit natürlich weiter. „2 NT“ ist allerdings Strahlen und zeigt (17)18+ HP:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣:	Minimum, schlechte ♦
	3 ♦:	Minimum, gute ♦
	3 ♥:	Maximum, schlechte ♦
	3 ♠:	Maximum, gute ♦
	3 NT:	AKQxxx in ♦, nichts daneben

Im Sinne einer Präzisierung sei hier festgehalten, wie das natürliche Lizit nach einem Sprung in eine neue Farbe auf der Stufe 2 abläuft:

1 ♣	2 ♦
2 ♥:	17+ HP, natürlich
2 ♠:	17+ HP, natürlich
2 NT:	Strahlen, fragt die Qualität der ♦-Farbe und die Stärke ab
3 ♣:	Misfit in ♦, 7+ ♣, 13-16 HP
3 ♦:	3 ♦, barragierend
3 ♥:	Splinter ♥, Fit in ♦, Interesse an mehr
3 ♠:	Splinter ♠, Fit in ♦, Interesse an mehr
3 NT:	Zum spielen
4 / 5 ♦:	Barragierend, law of total tricks

Wenden wir uns der Ansage „two over one“ zu:

1 ♦	2 ♣:	→ 11+ HP, 4+ ♣ (mit schöner 6+ ♣ ab 8 HP möglich) → Nach einer Eröffnung an dritter oder vierter Stelle zeigt die Ansage 7-11 HP und mindestens 5 (eher 6+) Karten in ♣; sofern der Partner weiter lizitiert, kommt das gleiche Lizitverhalten zur Anwendung wie sonst nach „two over one“.
-----	------	--

Danach entwickelt sich das Lizit wie folgt:

- 1.) Alle Ansagen sind natürlich, aber Minimum, in der Regel 11-13(14) HP
- 2.) Mit 14+ HP ist das volle Spiel in den meisten Fällen garantiert, da der Antwortende in der Regel ja 11+ HP hat. Mit 14+ HP sagt man einfach die nächste Farbe an, **was ein Relais ist**, wie gesagt ab 14 HP verspricht und zu alertieren ist. **Einzigste Ausnahme:** Nach „1 ♠ - 2 ♦“ ist „2 ♥“ natürlich, stattdessen ist **2 ♠ ein Relais**, welcher 14+ HP zeigt.

1 ♦	2 ♣
2 ♦:	Relais , 14+ HP
2 ♥:	4 ♥, 5+ ♦, 11-13 HP
2 ♠:	4 ♠, 5+ ♦, 11-13 HP
2 NT:	12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:	11-13 HP, 4+ ♣-Karten (in Ausnahmefällen mit 3er-Farbe und Figur erlaubt)
3 ♦:	(4)5+ ♦-Karten, 11-13 HP
3 ♥:	6 ♦, 5 ♥, 11-13 HP
3 ♠:	6 ♦, 5 ♠, 11-13 HP
3 NT:	14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♣:	5+ ♦, 5+ ♣, 12-13 HP (oder stärker), gute Farben, in ♥ und ♠ mindestens Zweitundenkontrolle, 5-As-Blackwood

Wiederholt der Antwortende nach Eröffners forcierendem Relais seine Farbe, so hat er eine Idee gehabt und mit einem zu schwachen Blatt (8-10 HP, 6+ Treff) "Two over one" lizitiert. Diese Ansage kann nun gepasst werden.

Daraus ergibt sich auch, dass „1 ♦ - 1 NT“ nur dann eine 6er-♣ beinhalten kann, wenn man schwach (6-7/8 HP) ist.

Nach dem forcierenden Relais des Eröffners entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Alle Ansagen ausser dem nächsten Relais in die nächste Farbe sind natürlich. Sie zeigen in der Regel ein „pointiertes“ Blatt also kaum eine ausgeglichen verteilte Hand (Ausnahmen: SA-Ansagen).

Hat der Antwortende hingegen nichts spezielles zu zeigen und möchte er lieber hören, was der Partner hat, so lizitiert er einfach die nächste Farbe, was Relais ist und weiter anfragt. Lizitiert er „Ohne“, so hat er die Farbe, in der der Eröffner den Relais machte. Zum Beispiel:

1 ♦	2 ♣	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♦	2 ♥:	Relais , tendenziell ausgeglichen verteiltes Blatt, der Partner soll zeigen, was er hat	!
	2 ♠:	Natürlich	
	2 NT:	Habe Relaisfarbe , im Beispiel also ♦	!
	3 ♣:	8-10 HP, 6+ ♣, nicht forcierend	
	3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich (mit unausgeglichenem Blatt)	!

Auch nach dem zweiten Relais zeigt man diese Relais-Farbe mit einem „Ohne-Gebot“. Zur Illustration gleich nachfolgendes Beispiel:

1 ♦	2 ♣
2 ♦ (Relais)	2 ♥ (Relais)
2 NT:	Ich habe neben meinen 4+ ♦ auch noch mindestens 4 ♥

Zu den weiteren Sprüngen in eine neue Farbe:

1 ♣ / ♦	2 ♥:	(3)4-9 HP, 5er ♠, 4-5 Karten in ♥
---------	------	-----------------------------------

Danach entwickelt sich das weitere Lizit natürlich.

Daraus folgt:

1 ♣	1 ♠		1 ♣	1 ♠	
2 ♣	2 ♥:	5 ♠, 4+ ♥, 10-12 HP	2 ♣	3 ♥:	5 ♠, 4+ ♥, 13+ HP

Da der Sprung in „2 ♥“ im Gegensatz zu Sprüngen in „2 ♦“ oder „2 ♠“ einen Zweifärber zeigt, lizitiert man mit einer 6er-♥ immer „1 ♥“.

Daraus folgt, dass

1 ♣/♦ -	1 ♥	
1 ♠ -	2 ♥	eine 6er-♥ zeigt mit 5-9(10) HP
-	3 ♥	bloss einladend zum vollen Spiel (11-12 HP) mit 6+ ♥ ist

1 ♣ / ♦ | 2 ♠: Natürlich, 5-8 HP, 6er-Farbe in ♠

Der Eröffner braucht mind. 18 HP, um weiter zu lizitieren (ausser er barragiert in ♠).

Daraus folgt:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣/♦	1 ♠	
2 ♣/♦	2 ♠	6er-♠, aber 9-10 HP
	3 ♠:	Einladend zum vollen Spiel, 6+ ♠, 11-12 HP
	Neue Farbe:	Natürlich

Danach geht das Lizit natürlich weiter. „2 NT“ ist allerdings Strahlen:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	Minimum, schlechte ♠
	3 ♦:	Minimum, gute ♠
	3 ♥:	Maximum, schlechte ♠
	3 ♠:	Maximum, gute ♠
	3 NT:	AKQxxx in ♠, nichts daneben

1 ♣ | 2 NT: 16+ HP, 4er ♣, keine 4er-Edelfarbe

1 ♦ | 2 NT: 11-12 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4er-Edelfarbe

Während „1 ♦ - 2 NT“ natürlich ist, also 11-12 HP und ein ausgeglichenes Blatt (ohne 4er-Edelfarbe) voraussetzt, ist dies bei „1 ♣ - 2 NT“ anders (denn das besagte Blatt wird ja über 1 NT gezeigt).

Speziell also die Ansage von „2 NT“ nach der ♣-Eröffnung:

1 ♣	2 NT:	16+ HP, 4er-♣, 4er-♦ möglich, keine 4er-Edelfarbe (mit 5+ ♣ geht man über „inverted minor“ 2 ♣)
	3 NT:	12 ½-15 HP, ausgeglichene Verteilung ohne 4er-Edelfarbe

Danach zeigen wir wenn möglich eine Kürze an.

1 ♣	2 NT
3 ♣:	4+ ♣, keine Kürze, Interesse an mehr (es folgen Cue-bids)
3 ♦:	4+ ♣, Schlemminteresse, Singleton ♦
3 ♥:	4+ ♣, Schlemminteresse, Singleton ♥
3 ♠:	4+ ♣, Schlemminteresse, Singleton ♠
3 NT:	13-15 HP, kein Interesse

Hat man mit „3 ♣“ eine Kürze verneint, wird entweder mit „3 NT“ abgeschlossen oder aber es folgen Cue-bids.

Das Folgelizit nach „1 ♦ - 2 NT“ gestaltet sich wie folgt:

1 ♦	2 NT
3 ♣:	Natürlich, 14+ HP nicht passbar (forcing bis „3 NT“ oder „4 ♦“), mindestens 5-4, in der Regel aber 5-5 oder besser und Schlemminteresse
3 ♦:	Zum spielen
3 ♥ / ♠:	Natürliche Stopperansagen für „3 NT“ (ökonomisch von unten lizitiert) oder „advanced Cue-bid“

Sprung in eine neue Farbe auf der Stufe 3

Doch nun zu etwas speziellem, nämlich den Sprüngen in eine neue Farbe der Stufe 3. Diese machen wir explizit nur mit 4-4-4-1 verteilten Händen ab Eröffnungsstärke. Selbstverständlich müssen wir einen Fit in der Partnerfarbe haben. Wir lizitieren direkt die Farbe des Singletons. Logisch: Auch diese Konvention ist zu alertieren.

1 ♦	3 ♣:	12+ HP, Singleton in ♣, ♦-Fit, explizit 4-4-4-1
-----	------	---

1 ♣	3 ♦:	12+ HP, Splinter in ♦, ♣-Fit, explizit 4-4-1-4
-----	------	--

1 ♣ / ♦	3 ♥:	12+ HP, Splinter in ♥, Fit in Partnerfarbe, explizit 4-1-4-4
	3 ♠:	12+ HP, Splinter in ♠, Fit in Partnerfarbe, explizit 1-4-4-4

Diese Konvention spielen wir aber nur nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle und selbstverständlich dann nicht, wenn der Gegner interveniert hat.

Der Eröffner weiss nun sofort sehr viel und kann abschätzen, welches der beste Kontrakt sein dürfte. Er setzt das Lizit in natürlicher Weise fort.

Weitere Sprünge

1 ♣/♦	3 NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt
	4 ♥ / ♠:	natürlich, 8+ Karten, zum spielen

Bei Unterfarben ist die As-Frage via „4 NT“ schlecht, da man mit den Antworten meist zu hoch ist. Daher spielen wir die folgende - zu alertierende - Konvention:

1 ♣	4 ♦:	As-Frage, 5As-Blackwood mit ♣ als Trumpf
-----	------	--

1 ♦	4 ♣:	As-Frage, 5As-Blackwood mit ♦ als Trumpf
-----	------	--

Die Antworten sind wie nach der As-Frage mit „4 NT“ (vgl. weiter hinten), die erste Stufe entspricht einfach 5 ♣ etc.

1 ♣ / ♦	4 NT:	4-As-Blackwood (meist mit eigener, stehender Farbe)
---------	-------	---

Bei dieser As-Frage interessieren aber nur die vier Original-Asse; „5 ♣“ zeigt 0 Asse, „5 ♦“ ein As, „5 ♥“ zwei Asse, „5 ♠“ drei und „5 NT“ vier Asse.

Roudi

Eine weitere wichtige Konvention, die wir spielen, ist "Roudi". Der Antwortende, welcher eine Edelfarbe lizitiert hat, erfährt so vom Eröffner einerseits dessen Stärke, andererseits, ob er 3 Karten in seiner Edelfarbe hat oder nicht. Für Roudi braucht es mind. 10 HP, meist hat man in seiner Edelfarbe 5+ Karten (nicht zwingend!).

1 ♣ / ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
1 NT		2 ♣ (Roudi, Anfrage)
2 ♦:		12-13 HP, 2er-♥
2 ♥:		12-13 HP, 3er-♥
2 ♠:		14-15 HP, 3er-♥
2 NT:		14-15 HP, 2er-♥
3 ♣ / ♦:		14-15 HP, 3er-♥, Werte in ♣ respektive ♦

1 ♣ / ♦	1 ♠	Bedeutung der Ansagen
1 NT		2 ♣ (Roudi, Anfrage)
2 ♦:		12-13 HP, 2er-♠
2 ♥:		14-15 HP, 3er-♠
2 ♠:		12-13 HP, 3er-♠
2 NT:		14-15 HP, 2er-♠
3 ♣ / ♦:		14-15 HP, 3er-♠, Werte in ♣ respektive ♦

Bei den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ zeigt man zudem eine Schwäche in der anderen Unterfarbe (also z.B. 3 kleine Karten).

Wie merkt man sich die Antworten nach „Roudi“?

„2 ♦“ und „2 NT“ verneinen 3 Karten in der Partnerfarbe, wobei „2 ♦“ → eine minimale und „2 NT“ → eine maximale Hand zeigt. Das Lizit der Partnerfarbe zeigt Fit und Minimum, das Lizit der anderen Edelfarbe Fit und Maximum.

Mit dieser Konvention kann also unter anderem herausgefunden werden, wie stark der Eröffner ist. Daher macht es keinen Sinn, im folgenden Lizit die Ansage von „2 NT“ einladend für „3 NT“ zu spielen:

1 ♣	1 ♥	
1 NT	2 NT:	„2 NT“ ist daher in all diesen Fällen Transfer für ♣. Dies auch, wenn der Eröffner z.B. 1 ♦ eröffnet hat.

Will man für „3 NT“ mit 11-12 HP einladen, verwendet man ebenfalls Roudi; zeigt der Partner Maximum, geht man auf "3 NT", sonst schliesst man mit "2 NT" ab.

Aber auch nach "1 ♣ - 1 ♦ - 1 Sans Atout" spielen wir Roudi:

1 ♣	1 ♦
1 NT	2 ♣ (Roudi)
2 ♦:	Minimum, 3-4 Karten in ♦
2 ♥:	Maximum, 3 Karten in ♦, 4 Karten in ♣
2 ♠:	Maximum, 4 Karten in ♦, 4 Karten in ♣
2 NT:	Minimum, 2 Karten in ♦
3 ♣:	Maximum, 2 Karten in ♦
3 ♦:	Maximum, 3 Karten in ♦, 5 Karten in ♣

Selbstverständlich hat dies auch hier wieder Auswirkungen auf die Ansage "2 Sans Atout":

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 NT:	Transfer ♣

Verwendet man die Konvention Roudi, hat dies weitere Konsequenzen:

Der Sprung des Antwortenden in seiner Farbe auf die Stufe 3 zeigt mindestens 6 Karten und Schlemminteresse.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	3 ♥:	6+ Karten in ♥, 16+ HP, Schlemminteresse

Hat man demgegenüber eine 6er-♥ und 11-12 HP, möchte also bloss zum vollen Spiel einladen, geht man über „Roudi“. Dort erfährt man alles, was man wissen will.

Auch der Sprung in eine neue Farbe oder in die Farbe des Eröffners hat eine spezielle Bedeutung, zeigt nämlich explizit einen Zweifärber (mindestens 5-5).

1 ♣	1 ♥	
1 NT	3 ♣:	13+ HP, 5 ♥, 5 ♣
	3 ♦:	13+ HP, 5 ♥, 5 ♦
	3 ♠:	16+ HP, 6+ ♥, Splinter ♠

Hat man 13+ HP, aber nur 4 Karten der zweiten Farbe, lizitiert man zuerst "Roudi" und danach die Farbe in natürlicher Art und Weise.

Sprung in 2 NT nach „one over one“

Speziell zu behandeln ist auch die Situation, wenn der Eröffner nach Partners Farbansage auf der Stufe 1 auf „2 NT“ springt, was bekanntlich ein ausgeglichenes verteiltes Blatt und 18-19 HP zeigt. 3 Treff ist nun eine Art "Stayman", wobei man natürlich nicht nochmals erzählt, was der Partner sowieso schon weiss.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		Meine Unterfarbe (Treff) ist zu fünft
3 ♥:		Ich habe 3 Herz, keine 5 Treff
3 ♠:		Ich habe 4 Pik, keine 5 Treff/3 Herz)
3 NT:		Ich habe weder 4 Pik noch 3 Herz noch 5 Treff

Dabei lizitiert man ökonomisch. Hat man also z.B. 4 ♠ und 3 ♥, lizitiert man „3 ♥“. Der Partner kann nun ja immer noch "3 ♠" sagen, wenn er wegen einer 4er-♠ Stayman lizitiert hat. Gleich verhält sich beispielsweise auch, wenn er 3 ♥ und 5 ♣ hat. Man lizitiert ökonomisch „3 ♦“, der Partner kann ja nun eine allenfalls vorhandene 5er-♥ immer noch lizitieren. Hat man nichts mehr zu zeigen sagt man einfach "3 NT".

1 ♦	1 ♥
2 NT	3 ♣
3 ♦:	5er-♦
3 ♥:	3er-♥, keine 5er-♦
3 ♠:	4er-♠, keine 3er-♥, keine 5er-♦
3 NT:	Keine 5er-♦, keine 3er-♥, keine 4er-♠

1 ♦	1 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♦:	5er-♦
3 ♥:	4er-♥, keine 5er-♦
3 ♠:	3er-♠, keine 4er-♥, keine 5er-♦
3 NT:	Keine 5er-♦, keine 4er-♥, keine 3er-♠

Und immer daran denken: **Ökonomisch von unten lizitieren.**

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		5er-Treff
3 ♥:		Habe 4 Herz ohne 5 Treff
3 ♠:		Habe 3 Pik ohne Herz/Treff
3 NT:		Ich habe weder 3 Pik noch

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		5er-Treff
3 ♥:		4er-Herz, ev. 4er-Pik
3 ♠:		4er-Pik, keine Treff/Herz
3 NT:		Keine 5er-Treff, keine 4er-Edelfarbe

Generell ist festzuhalten, dass nach einer "one over one - Ansage" des Antwortenden und einem Sprung in "2 NT" durch den Eröffner die schwächste Ansage des Antwortenden die Wiederholung seiner Farbe ist. Alle anderen Ansagen sind natürlich und forcierend zum vollen Spiel. Zum Beispiel:

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Modifizierter Stayman , 7+ HP
	3 ♦:	Natürlich, forcierend, 7+ HP
	3 ♥:	6+ Herz, schwach (4-6 HP)
	3 ♠:	Natürlich, 5er-♠, 6er-♥, forcierend, 7+ HP
	3 NT:	Zum spielen

Hat der Gegner auf Stufe 1 interveniert und der Partner des Eröffners ebenfalls auf Stufe 1 eine Farbe lizitiert, entwickelt sich das weitere Lizit nach Eröffners Sprung in „2 NT“ genau gleich, wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte. Einzig der Überruf der Gegnerfarbe fragt nun nach soliden 1 ½ + Stopper.

Revers

Hat der Partner nach einer Eröffnung "Eins in Farbe" ebenfalls auf Stufe 1 geantwortet, so verhält sich das Lizit nach einem Revers natürlich. Alle Ansagen forcieren bis zum vollen Spiel, einzige Ausnahme ist "2 NT". Diese Ansage verlangt vom Partner, "3 ♣" zu lizitieren. Der Partner kann in der Folge 3 ♣ passen oder aber eine Farbe ansagen, was ebenfalls nicht forciert ist. Weil der Partner die Ansage von "3 ♣" passen kann, muss der Eröffner dann nicht 3 ♣ lizitieren, wenn er sehr stark ist (19+ HP) und damit auch bei minimaler Hand seines Partners das volle Spiel garantieren kann.

Ein Beispiel:

1 ♦	1 ♠	
2 ♥	2 NT	„2 NT“ verlangt „3 ♣“ (ausser der Partner hat 19+ HP)
3 ♣	pass:	Schwach und lange Treff
	3 ♦ / ♥:	Natürlich, schwach

Beachten wir bei diesem Beispiel die ♠-Farbe, welche wir ja auch noch auf Stufe 2 lizitieren können.

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	2 ♠:	schwach, bis 8/9 HP, (5)6+ ♠

Aber beachten Sie folgende Lizitsequenzen:

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♠:	6-8/9 HP, sehr schöne 6+ Pik

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	3 ♠:	(9)10+ HP, 6+ Pik

Das übrige, hier nicht dargestellte Folgelizit verläuft völlig natürlich. Allerdings mit einer Ausnahme:

Hat der Partner des Eröffnenden „1 in einer Edelfarbe“ und der Eröffner diese auf der Stufe 2 gehoben, verwenden wir „long-suit-“, und „short-suit-tries“. Diese entsprechen sinngemäss jenen nach den Ansagen „1 ♠ - 2 ♠“ respktive „1 ♥ - 2 ♥“ und sind dort detailliert beschrieben.

Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der Edelfarbe des Antwortenden zu spielen, wenn der Partner (14)-15/16 HP hat (oder wenn er (12)13 HP hat und nach einem short-suit-try Freude an Partners Kürze oder nach einem long-suit-try ebenfalls eine Figur in der zweiten Farbe des Partners hat.

Die direkte Hebung der Edelfarbe durch den Eröffner auf Stufe 3 ist demgegenüber barragierend. Mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 18-22 HP kann man auch 3 NT versuchen.

	1 ♣ / ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥	
2 ♠:		long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
2 NT:		short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♣:		short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:		short-suit-try, Kürze in ♠
3 ♥:		Barragierend

	1 ♣ / 1 ♦ / (1 ♥)	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT:		long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
3 ♣:		short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:		short-suit-try, Kürze in ♥
3 ♥:		short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♠:		Barragierend

Andere Ansagen sind natürlich, 4 ♣ also z.B. zeigt einen extremen Zweifärber (6-5) mit Schlemminteresse.

	1 ♣ / ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♥	
2 ♠	2 NT:	Welches ist die Farbe?
	3 ♣:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum

	1 ♣ / ♦
1 ♥	2 ♥
2 ♠	2 NT (Relais)
3 ♣:	Positiver Trial-bid in ♣
3 ♦:	Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:	Positiver Trial-bid in ♠

	1 ♣ / ♦ / (♥)	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	Welches ist die Farbe?
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♠:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♠:	Maximum

	1 ♣ / ♦ / (♥)	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣ (Relais)	
3 ♦:		Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:		Positiver Trial-bid in ♥
3 ♠:		Positiver Trial-bid in ♣

An einem Beispiel zeige ich das Lizit nach einem "short-suit-try" auf:

	1 ♣ / ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♥	
2 NT	3 ♣:	Sehr interessiert, keine verlorenen Punkte in ♣
	3 ♦:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♦ (respektive Cue-bid nach ♦-Eröffnung)
	3 ♥:	Minimum oder verlorene ♣-Punkte
	3 ♠:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♠
	3 NT:	"Alles" in ♣
	4 ♥:	Singleton ♣ gefällt und genügt zur Ansage des vollen Spiels

Sinngemäß verhält es sich nach den anderen "short-suit-tries".

Etwas speziell weiter das Lizit nach der Wiederholung der eigene Farbe auf Stufe 3. Einige Beispiele:

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♥	
3 ♣	3 ♥:	5+ Karten in ♥, forcing bis „3 NT“

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♥	
3 ♦	3 ♥:	5+ Karten in ♥, forcing bis „3 NT“

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♠	
3 ♦	3 ♠:	5+ Karten in ♠, forcing bis „3 NT“

Die Eröffnung 1 ♥ und 1 ♠

Die Voraussetzungen zur Eröffnung 1 ♥ / ♠

Edelfarben eröffnen wir relativ aggressiv. An erster und zweiter Position müssen sie durchaus solide sein, aber weil wir einerseits vom barragierenden Effekt profitieren können und man andererseits durchaus auch mal „4 ♥“ oder „4 ♠“ mit zu wenig Punkten erfüllen kann, sind wir hier weniger zurückhaltend als bei den Unterfarbeneröffnungen. Das Minimum liegt bei unausgeglichen verteilten Händen bei 10 HP.

Grundsätzlich gilt aber auch hier: Öffnen Sie jede Hand, wenn Sie mindestens **13 HP** haben. Besitzen Sie nur 12 HP, öffnen Sie immer, wenn Sie über **mindestens 2½ Defensivstiche** verfügen und die Wiederansage keine Schwierigkeiten bietet (egal was der Partner lizitiert). Wenn Sie nicht in allen Fällen eine Wiederansage haben, sollten sie über ein "pass" ernsthaft nachdenken. Mit 11 HP und ausgeglichen verteiltem Blatt sollten Sie immer passen.

Unausgeglichene Hände werden aber in der Edelfarbe **aggressiv** eröffnet.

Öffnen Sie z.B. 1 ♠ mit	♠ AKxxx	oder	♠ AQxxxx
	♥ xx		♥ KJxx
	♦ Axxx		♦ xx
	♣ xx		♣ xx

Wichtig bei einem Entscheid, ob es sich um eine Eröffnung oder nicht handelt, sind insbesondere folgende Punkte:

- Die **Punkte**, die Sie besitzen
- Die **Topstiche**, die Sie besitzen
- Die **Verteilung** Ihres Blattes

Bei ausgeglichen verteilten Händen brauchen Sie für eine Eröffnung mehr HP als bei unausgeglichen verteilten Händen.

Was versteht man unter Topstichen? Wir verstehen darunter Figuren und Figurenkonstellationen, die sowohl beim Hand- als auch beim Gegenspiel **rasch realisierbare Stiche** versprechen.

Einige Beispiele:

AK	→ entsprechen zwei Topstichen
A	→ entspricht einem Topstich
AQ	→ entsprechen 1½ Topstichen
KQ	→ entsprechen einem Topstich
K2	→ entsprechen einem halben Topstich

Nochmals also im Sinne einer Zusammenfassung sei festgehalten: Eine Eröffnung an erster und zweiter Stelle verspricht entweder ein Minimum von 13 HP oder aber von 2½ Topstiche (2 davon in den "langen" Farben) und eine problemlose Wiederansage.

Das verändert sich bei Eröffnungen an **dritter und vierter** Stelle. Hier wird aus folgenden Gründen **aggressiv** eröffnet:

- Der Partner, welcher an erster und zweiter Stelle ja bloss gute Hände eröffnet, muss geschützt werden.
- Den Gegnern soll das Leben erschwert werden. Deshalb eignen sich gerade Dritthanderöffnungen auch so hervorragend für „Bluffgebote“.

An dritter und vierter Stelle kann man auch **4er-Edelfarben** eröffnen, wenn sie vernünftig gut sind. Einen kleinen praktischen: Tip habe ich aber für Sie: Öffnen Sie 4er-Edelfarben erst dann, wenn Sie technisch exakt wissen, wie man einen 4-3 Trumpffit im Handspiel meistern muss (denn der Partner geht immer von einer 5er-Farbe bei Ihnen aus). Weiter sollte man diesen Bluff mit einer 4er-Farbe nur machen, wenn man nicht die Stärke von mindestens einer normalen Eröffnung hat. Ist Letzteres der Fall, eröffnen Sie völlig normal wie es das System vorsieht, um jederzeit den korrekten Kontrakt zu erreichen.

Wenn Sie eine vernünftige 5er-Edelfarbe haben, empfehle ich Ihnen an dritter und vierter Position generell ab 10/11 HP zu eröffnen.

Allerdings muss man an vierter Stelle auch noch die "**Pikregel**" beachten. Zählen Sie Ihre HP zusammen und addieren Sie zum Ergebnis Ihre ♠-Karten: Wenn Sie dann nicht mindestens 15 erhalten, sollten Sie passen (denn wir wollen ja nicht für den Gegner öffnen).

Hier noch zwei Beispiele von ♠-Eröffnungen an dritter Stelle:

Beispiel 1		Beispiel 2:	
	Die Eröffnung kann noch schwächer sein		(Bitte passen, falls Sie nicht gewohnt sind, im 4-3-Fit zu spielen.)
♠ KJxxx		♠ KJ10x	
♥ Q9x		♥ Qxx	
♦ Kxx		♦ Kxx	
♣ Qx		♣ K98	

Generell überlegen Sie sich folgendes, bevor Sie mit einem schwachen Blatt an dritter Stelle eröffnen: Sind Sie in der Lage, eine vernünftige Ansage zu finden, wenn der Partner beispielsweise in Ihrer Kürze lizitiert?

Das Folgelizit nach 1 ♥/♠ - die ersten Ansagen:

Doch nun zum Folgelizit. Viele Ansagen zeigen einen Fit und umschreiben diesen detailliert.

"1 NT" wird nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle als forcierend für eine Runde gespielt. Die Ansage kann auch mit sehr starken Blättern, einem schönen Fit und einer noch nicht bekannten Chicane eingesetzt werden.

Weiter verwenden wir die modifizierten "**Bergen-raises**" (= Bergen-raises modified), „2 NT“ zeigt 13+ HP und einen Fit (→ „**Jacobi-Konvention**“), weiter spielen wir nach Eröffnungen an dritter und vierter Stelle „**Two way Drury**“, last but not least spielen wir „**Splinter**“.

Zuerst möchte ich auf die eigentlichen Fitansagen eingehen:

1 ♥	1 NT:	Die Ansage verspricht 6+ HP und ist zumindest forcierend für eine Runde; sie wird auch mit starken Blättern (ab 11 HP) und schönem Fit sowie einer noch nicht bekannten Chicane verwendet.
	2 ♥:	Nach 1./2. Hand: 5-8(9) HP, explizit 3er-♥ Nach 3./4. Hand: 5-9(10) HP, 3-4 ♥
	2 ♠:	Nach 3./4. Hand: Fit in ♥, 8-9(10) HP, long-suit-try , zeigt also Fit in ♥ (4 Karten) und eine zweite Farbe, in der man Unterstützung sucht, weiter 8-9(10) HP
	2 NT:	13+ HP, Fit Herz, forcing (ist zu alertieren); Achtung: Hat man schon gepasst, ist die Ansage short-suit-try , zeigt also Singleton ♣ und 8-9(10) HP (mit einer NT-Verteilung und 11-12 HP lizitiert man „1 NT“)
	3 ♣:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 10-12 HP, 4er-♥ Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♦ und 8-9(10) HP
	3 ♦:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 6-9 HP, 4er-♥ Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♠ und 8-9(10) HP
	3 ♥:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 0-5 HP , 4-5 ♥ Nach 3./4. Hand: 5er-♥, barragierend, 6-10 HP
	3 ♠:	Fit, 12+ HP, Splinter (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	3 NT:	3er-♥, 13-15 HP (sonst zuerst neue Farbe sagen!)
	4 ♣ / ♦:	Fit, 12+ HP, Splinter (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	4 ♥:	Nach 1./2. Hand: 4-9 HP, 5er-♥, oft hat man Singleton (alertieren) Nach 3./4. Hand: 4-9 HP, 6er-♥ (alertieren)
	2 ♣:	nach 3./4. Hand: Two way Drury-modified , Fit mit 4+ Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, zeigt (10)11-12 HP
	2 ♦:	nach 3./4. Hand: Two way Drury-modified , Fit mit exakt 3 Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, zeigt (10)11-12 HP
	5 ♣:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♣)), (5 ♦ zeigt 3/0, 5 ♥ 4/1 etc.)
	5 ♦:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♦)), (5 ♥ zeigt 3/0, 5 ♠ 4/1 etc.)

Mit Fit in der eröffneten Edelfarbe und einer Chicane oder einem Singleton As sowie Schlemminteresse geht man über „1 NT – forcing“ und lizitiert danach den „Splinter“. Im Unterschied zum Exclusion Key card Blackwood muss man erst sicherstellen, ob dem Partner die eigene Chicane zusagt.

Fit kann aber auch folgendes Lizit zeigen:

1 ♥	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦	2 ♥:	6-10 HP, nur 2 Karten in ♥
	3 ♥:	(9)10-12 HP, 3er-Fit in ♥

Dies gilt aber nur nach Erst- und Zweithanderöffnungen, denn sonst verwendet man mit einem 3+ Kartenfit und 10+ HP die Konvention "**Two way Drury modified**" (man sagt also mit einem schönen Fit (ab vier Karten) "2 ♣" respektive mit einem 3er-Fit „2 ♦“).

1 ♠	1 NT:	Die Ansage verspricht 6+ HP und ist zumindest forcierend für eine Runde; sie wird auch mit starken Blättern (ab11 HP) und schönem Fit sowie einer noch nicht bekannten Chicane verwendet.
	2 ♠:	5-8(9) HP, explizit 3er-Pik (nach 3./4. Hand: 3-4 Pik, 5-9(10) HP)
	2 NT:	13+ HP, Fit Pik, forcing (ist zu alertieren); Achtung: Hat man schon gepasst, ist die Ansage long-suit-try , zeigt also Fit in ♠ (4 Karten) und eine zweite Farbe, in der man Unterstützung sucht, weiter 8-9(10) HP (mit einer NT-Verteilung und 11-12 HP lizitiert man „1 NT“)
	3 ♣:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 10-12 HP, 4er-Pik (alertieren) Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♦ und 8-9(10) HP
	3 ♦:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 6-9 HP, 4er-Pik (alertieren) Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♥ und 8-9(10) HP
	3 ♥:	Nach 1./2. Hand: 8 HP, 6+ ♥, barragierend (alertieren) Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♣ und 8-9(10) HP
	3 ♠:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 0-5 HP, 4-5 Pik (alertieren) Nach 3./4. Hand: 5er-Pik, barragierend, 6-10 HP
	3 NT:	3er-Pik, 13-15 HP (sonst zuerst neue Farbe lizitieren)
	4 ♣ / ♦:	Fit, 12+ HP, Splinter (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	4 ♥:	Fit, 12+ HP, Splinter ♥ (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	4 ♠:	Nach 1./2. Hand: 4-9 HP, 5er-♠, oft hat man Singleton (alertieren) Nach 3./4. Hand: 4-9 HP, 6er-♠ (alertieren)
	2 ♣:	Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit mit mindestens 4 Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, (10)11-12 HP
	2 ♦:	nach 3./4. Hand: Two way Drury-modified , Fit mit exakt 3 Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, (10)11-12 HP
	5 ♣:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♣)), (5 ♦ zeigt 3/0, 5 ♥ 4/1 etc.)
	5 ♦:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♦)), (5 ♥ zeigt 3/0, 5 ♠ 4/1 etc.)
	5 ♥:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♥)), (5 ♠ zeigt 3/0, 5 NT 4/1 etc.)

Fit kann aber auch folgendes Lizit zeigen:

1 ♠	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦ / ♥	3 ♠:	(9)10-12 HP, 3er-Fit in ♠

Und nicht vergessen: Nach Eröffnungen an 3./4. Position: **Two way Drury modified** verwenden!

Nach einer Einladung mit Fit sollte man, wenn man sie annimmt, nicht einfach das volle Spiel ansagen, sondern mit Cue-bids oder Längenansagen zeigen, was man noch so hat. Ist man bereits auf Stufe 3, **so verlangt "3 NT" eine Cue-bid-Sequenz** (das will man mit einem Edelfarbenfit ja nicht mehr spielen), **direkte Farbansagen sind demgegenüber natürlich** (mit Interesse an mehr).

Das zeigt folgendes Beispiel:

1 ♠	3 ♣:	3 NT verlangt nun Cue-bids, 3 ♦ / 3 ♥ / 4 ♣ sind natürliche Ansagen. Auch hier kann nun der Partner mit Cue-bids zeigen, dass ihm die zweite Farbe ebenfalls gefällt.
-----	------	---

Verbleiben diverse weitere Ansagen, die mit oder ohne Fit gemacht werden können.

1 ♥	1 ♠:	4+ Pikkarten, (5)6+ Punkte
	1 NT:	- (5)6-11 (12) HP, nach 1. und 2. Handeröffnung rundenforcing (in der Praxis hat man oft 2er-Herz, ist aber nicht zwingend) - Nach 1./2. Hand: 12+ HP, Fit, irgendwo hat man eine Chicane
	2 ♣:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ Treff Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♦:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ ♦ Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♠:	Nach 1./2. Hand: 5-8 HP, 6er-Pik (danach ist „2 NT“ Strahlen)
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 13-15 HP, verspricht 3er-Fit
	4 NT:	As-Frage, fragt nach den 4 Assen (mit oder ohne Fit); (5 As-Blackwood z.B. via 2 SA)

1 ♠	1 NT:	- (5)6-11 (12) HP, nach 1. und 2. Handeröffnung rundenforcing (in der Praxis hat man oft 2er-Herz, ist aber nicht zwingend) - Nach 1./2. Hand: 12+ HP, Fit, irgendwo hat man eine Chicane
	2 ♣:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ Treff Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♦:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ ♦ Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♥:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 5+ ♥ Nach 3./4. Hand: 6-11 HP, passbar , 5+ ♥
	3 ♥:	6+ Karten in ♥, Misfit ♠, barragierend (nach Eröffnungen an dritter oder vierter Stelle aber Fit in ♠, Short-suit-try mit Kürze in ♣, 8-9(10) HP)
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 13-15 HP, verspricht 3er-Fit
	4 NT:	As-Frage, fragt nach den 4 Assen (mit oder ohne Fit; danach zeigt „5 ♣“ kein As, „5 ♦“ ein As, „5 ♥“ 2 Assen, „5 ♠“ 3 Assen und „5 NT“ alle Assen; (5 As-Blackwood kommt z.B. nach einem Lizit via “2 NT” zur Anwendung)

Danach entwickelt sich das weitere Lizit - von Ausnahmen abgesehen - völlig natürlich.

1 ♥/♠ - 1 NT forcing:

Spezielle Beachtung verdient die Ansage von "1 NT, welche nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle rundenforcing ist. Sie zeigt 6+ HP und kann mit diversen Händen verwendet werden, die man nicht anders lizitieren kann. In der Regel hat man 6-12 HP, mit Fit und einer Chicane kann man aber auch stärker sein. Auch nach Eröffnungen an dritter oder vierter Stelle bleibt im Prinzip alles identisch, aber der Partner darf nun auch passen, wenn er keine wirkliche Eröffnung hat.

Bedenken, die Ansage nicht natürlich zu spielen? Die Vorteile, die Ansage forciert zu spielen, überwiegen bei weitem. Sie gibt Ihrem Lizit bedeutend mehr Flexibilität. Und achten Sie mal auf Folgendes: Spielt man nach einer Unterfarbeneröffnung 1 SA, ist der Kontrakt oft solide, was nach Edelfarbeneröffnungen (speziell nach 1 ♠) selten der Fall ist.

1 ♥	1 NT
2 ♣:	13-16 Punkte, 3+ ♣ (ev. 2er-♣ mit 4-5-2-2, wenn die ♥-Farbe nicht sehr schön ist)
2 ♦:	13-16 Punkte, 3+ ♦
2 ♥:	13-16 Punkte, 6er-♥
2 ♠:	17+ HP, 4er-♠, Revers
2 NT:	18-19 HP, ausgeglichen
3 ♣:	17+ HP, 4+ ♣
3 ♦:	17+ HP, 4+ ♦
3 ♥:	17-19 Punkte, 6+ ♥
3 ♠:	Singleton, 7+ ♥, 18+ HP
3 NT:	20-21 HP, ausgeglichen, 5er-♥ und eine ungedeckte Farbe
4 ♣ / ♦:	Singleton, 7+ ♥, 18+ HP
4 ♥:	20-22 HP, 6+ ♥, kein Singleton

Beachten Sie dabei folgendes:

1 ♥	1 NT	
2 ♣/♦	2 ♥	
2 NT:		15-16(17) HP, 5er-♥

1 ♠	1 NT
2 ♣:	13-16 Punkte, 3+ ♣
2 ♦:	13-16 Punkte, 3+ ♦
2 ♥:	13-16 Punkte, 4+ ♥
2 ♠:	13-16 HP, 6er-♠
2 NT:	18-19 HP, ausgeglichen
3 ♣:	17+ HP, 4+ ♣
3 ♦:	17+ HP, 4+ ♦
3 ♥:	17+ HP, 4+ ♥
3 ♠:	17-19 Punkte, 6+ ♠
3 NT:	20-21 HP, ausgeglichen, 5er-♠ und eine ungedeckte Farbe
4 ♣ / ♦ / ♥:	Singleton, 7+ ♠, 18+ HP
4 ♠:	20-22 HP, 6+ ♠, kein Singleton

Da "1 NT" ja konventionell ist, alertieren wir sowohl diese Ansage als auch die nachfolgenden Antworten.

Das Folgelizit ist nun weit gehend natürlich. Zu beachten ist aber Folgendes:

1 ♥	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦	2 ♦ (nach „2 ♣“):	6+ ♦, schwach, kein Fit in ♥
	2 ♥:	6-10 HP, 2er-♥
	2 NT:	11-12 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣ (nach „2 ♦“):	6-7 HP, 6+ Karten in ♣
	3 ♥:	(9)10-12 HP, 3er-♥
	3 ♠:	Chicane in ♠, Fit in ♥, 12+ HP
	4 ♣ / ♦:	Chicane in angesagter Farbe, Fit in ♥, 12 + HP

1 ♠	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦ / ♥	2 ♦ (nach „2 ♣“):	6+ Karten in ♦, schwach, kein Fit in ♠
	2 ♥ (nach „2 ♣“/„2 ♦“):	6+ Karten in ♥, schwach, kein Fit in ♠
	2 ♠:	6-10 HP, 2er-♠
	2 NT:	11-12 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣ (nach „2 ♣“):	8-10 HP, 5 ♣-Karten
	3 ♣ (nach „2 ♦“/„2 ♥“):	6+ Karten in ♣, schwach, 6-7 HP, kein Fit in ♠
	3 ♠:	(9)10-12 HP, 3er-♠
	„3 NT“ (nach „2 ♥“):	Fit in ♥, 10(11) HP
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Chicane in angesagter Farbe, Fit in ♠, 12 + HP

Beachten Sie weiter folgende Spezialität:

	1 ♠	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>	
!	2 ♥	3 NT:	Fit in ♥, 10(11) HP, Blatt hat sich aufgewertet, volles Spiel scheint möglich	!
		4 ♥:	Chicane in angesagter Farbe, Fit in ♠, 12 + HP	

1 ♥ - 1 ♠:

Nach der Sequenz „1 ♥ – „1 ♠“ verläuft das Lizit weitgehend natürlich. Stellvertretend betrachten wir folgende Sequenz:

1 ♥	1 ♠
1 NT:	Ausgeglichen verteilt, 12-14/15 HP
2 ♣:	4+ Treff, 13-16 HP
2 ♦:	4+ Karo, 13-16 HP
2 ♥:	13-16 HP, 6+ Herz, bei Minimum daneben 4er-Farbe möglich
2 ♠:	13-16 Pte, 4 Pik, 5-6 ♥
2 NT:	18-19 HP, ausgeglichen verteilt, keine 4er-♠
3 ♣ / ♦:	(17)18+ HP, natürlich, 4+ Karten in angesagter Farbe
3 ♥:	17-18(19) HP, 6+ ♥
3 ♠:	17-18(19) Pte, 4er-Pik
3 NT:	20-22 HP, ausgeglichen verteilt, kleiner Doubleton Pik
4 ♣:	Splinter im Pikfit (Singleton oder Chicane), Schlemminteresse
4 ♦:	Splinter im Pikfit (Singleton oder Chicane), Schlemminteresse
4 ♥:	Natürlich, zum spielen
4 ♠:	(19)20-22 HP, 4er-Pik, kein Singleton
4 NT:	5-As-Blackwood mit Pik als Trumpf

Wie man oben gesehen hat, wiederholt der Eröffner mit Minimum seine 6er-Farbe auch dann, wenn er daneben noch eine 4er-Farbe besitzt. Allenfalls zeigt er diese 4er-Farbe später:

1 ♥	1 ♠
2 ♥	2 ♠ / NT / 3 ♣
3 ♦:	Minimum, 6er-♥, 4er-♦

Erlauben Sie mir an dieser Stelle einen ganz wichtigen Hinweis: Man streitet mit seinem Partner während des Lizitierens nie um einen Teilkontrakt, wenn man gegenseitig keinen Fit hat. Ziel ist es in solchen Fällen, das Lizit so tief wie möglich zu stoppen!

1 ♥	1 ♠
2 ♣	2 ♥ / 2 NT
3 ♣:	Minimum, aber lustige Verteilung, mindestens 5-5

Beachten Sie auch folgende etwas spezielle Sequenz:

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦:	6-9 HP, 4er-♠ (5)6+ Karten in ♦, Canapé

Hat der Partner des ♥-Eröffnenden „1 ♠“ und der Eröffner diese auf der Stufe 2 gehoben, verwenden wir „long-suit-“, und „short-suit-tries“. Diese entsprechen sinngemäss jenen nach den Ansagen „1 ♠ - 2 ♠“.

Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der Edelfarbe des Antwortenden zu spielen, wenn der Partner (14)-15/16 HP hat (oder wenn er (12)13 HP hat und nach einem short-suit-try Freude an Partners Kürze oder nach einem long-suit-try ebenfalls eine Figur in der zweiten Farbe des Partners hat.

Die direkte Hebung der Edelfarbe durch den Eröffner auf Stufe 3 ist demgegenüber barragierend. Mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 18-22 HP kann man auch 3 NT versuchen.

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT:		long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
3 ♣:		short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:		short-suit-try, Kürze in ♥
3 ♥:		short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♠:		Barragierend

Andere Ansagen sind natürlich, 4 ♣ also z.B. zeigt einen extremen Zweifärber (6-5) mit Schlemminteresse.

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	Welches ist die Farbe?
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♠:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♠:	Maximum

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣ (Relais)	
3 ♦:		Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:		Positiver Trial-bid in ♥
3 ♠:		Positiver Trial-bid in ♠

An einem Beispiel zeige ich das Lizit nach einem "short-suit-try" auf:

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠	
3 ♣	3 ♦:	Sehr interessiert, keine verlorenen Punkte in ♦
	3 ♥:	Maximum, sehr interessiert, Cue-bid ♥
	3 ♠:	Minimum oder verlorene Punkte in ♦
	3 NT:	"Alles" in ♦
	4 ♠:	Singleton ♦ gefällt und genügt zur Ansage des vollen Spiels

Sinngemäß verhält es sich nach den anderen "short-suit-tries".

Mit starken Blättern (sprich ab etwa 17 HP) springt der Eröffner in eine neue Farbe oder aber er macht eine "Revers-Gebot". Von einem "Revers" spricht man dann, wenn der Antwortende bereits auf Stufe 3 lizitieren muss, sofern er in die Eröffnungsfarbe zurückwechseln will. Zum Beispiel:

1 ♥	1 NT
2 ♠:	4+ Karten in ♠, 17+ HP

Diese Sequenz ist selbstverständlich nicht passbar.

Stellt der Eröffner seinem Partner eine zweite Farbe zur Verfügung, ohne einen Revers oder Sprung zu machen, so sollte man nur mit absolutem Minimum und Fit passen.

Vergleiche hierzu das nachfolgende Beispiel:

1 ♥	1 ♠
2 ♦:	Mit 2 Karten in ♥ und maximal 3 Karten in ♦ lizitiert der Antwortende nun „2 ♥“ (ausser er sei sehr stark). Mit 2 Karten in ♥ und 4 Karten in ♦ kann man mit 4-6 HP passen, mit 7+ HP sollte man schon „3 ♦“ sagen!

Nochmals zu 6-4-Verteilungen:

1 ♥	1 ♠
2 ♦	2 ♥
3 ♥:	6-4 Blatt, nicht Minimum, z.B. ♠ Qx ♥ AKJ10xx ♦ KQ10x ♣ x

Speziell sind auch 5-5-Verteilungen. Hat man einen Doppelfit, sollte man in der schwächeren Farbe spielen:

♠ AQ654 ♥ A10874 ♦ K2 ♣ 4 	1 ♠ - 2 ♠ 2 NT - 3 ♣ 3 ♥ - 3 ♠ 4 ♥ - pass	Zum Lizit: 2 NT ist ein „long-suit-try“, „3 ♣“ ein Relais, „3 ♥“ zeigt ♥ und fragt um Unterstützung in ♥. Der Partner lehnt mit „3 ♠“ ab. „4 ♥“ ist nun natürlich, man weiss nun, dass der Eröffner 5-5 ist. Grundsätzlich sollte man, wenn der Partner zwei Farben zeigt, die erstgenannte als Trumpffarbe wählen. Bei einem Zweifärber mit mindestens 5-5 ist dies dann anders, wenn klar ist, dass der Partner seine Nebenfarbe verwerten muss. In solchen Fällen wählt man bei gleicher Länge - wie in unserem Beispiel - die weniger schöne Farbe als Trumpf. Da man zwei Figuren in ♠, aber keine in ♥ hat, passt man „4 ♥“. In unserem Beispiel ist „4 ♥“ nach ♣-Angriff problemlos erfüllbar, ein „♠-Kontrakt“ hingegen ist chancenlos. Man bringt die Nebenfarbe (♥) nicht rechtzeitig hoch und wird mit ♣ in der Trumpffarbe gekürzt.
♠ KJ7 ♥ 652 ♦ A94 ♣ 8753		

Lizit nach Two over one:

Exkurs (nicht Teil unseres Systems):

Nach "Two over one - Ansagen" verhält sich das natürliche Lizit ziemlich ähnlich wie nach einem "One over one - Gebot". Farbwiederholungen ohne Sprung zeigen 13-16 HP, mit Sprung so etwas wie 17-19 HP. Neue Farben zeigen 13-16 HP, wenn es sich um eine tiefere Farbe als jene der Eröffnung handelt und man keinen Sprung macht; mit Sprung oder als Revers zeigt die Ansage hingegen 17+ HP.

Meines Erachtens ist hier das so genannte "natürliche Lizit" wenig sinnvoll.

Dennoch muss man es kennen, denn was ich nachfolgend beschreibe, kennt kaum jemand. Da es aber sehr einfach und effizient ist, spielen wir nach "Two over one" auf Eröffnungen an erster und zweiter Stelle wie folgt:

Regel 1:	Alle Ansagen sind natürlich, aber Minimum, in der Regel 11-13(14) HP
Regel 2:	Mit 14+ HP ist das volle Spiel in den meisten Fällen garantiert, da der Antwortende in der Regel ja 11+ HP hat. Mit 14+ HP sagt man einfach die nächste Farbe an, was ein Relais ist, wie gesagt ab 14 HP verspricht und zu alertieren ist. Einzige Ausnahme: Nach 1 ♠ - 2 ♦ ist „2 ♥“ natürlich, stattdessen ist „2 ♠“ ein Relais, welcher 14+ HP zeigt.

Dieses Relais-System gibt uns einerseits eine enorme Flexibilität im Schlemmlizit, andererseits kann man schwache Hände sofort abschliessend beschreiben.

Zu den Details/einige Beispiele:

1 ♠	2 ♣	Bedeutung der Ansagen
2 ♦:		Relais, 14+ HP
2 ♥:		5 ♠, 4+ ♥, 11-13 HP
2 ♠:		6+ ♠, 11-13 HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣ (in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich)
3 ♦:		(4)5 ♦, 11-13 HP
3 ♥:		11-13 HP, 6♠, 5 ♥
3 ♠:		Schöne 6-7 ♠, 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♣:		5-5 ♠-♣, 12-13 HP (oder stärker), 5 As-Blackwood, mindestens Zweitrunderkontrollen in ♥ und ♦

1 ♠	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥:		11-13 HP, 4+ ♥, 5 ♠
2 ♠:		Relais, 14+ HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣
3 ♦:		4+ ♦, 11-13 HP (in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich)
3 ♥:		Schöne 5 ♥, 11-13 HP
3 ♠:		6-7 ♠, akzeptable Farbe, 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♦:		5 As-Blackwood, mind. 5-5 ♠-♦, 12-13 HP (oder stärker), Zweitundenkontrollen in ♥ und ♣

1 ♥	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦:		Relais, 14+ HP
2 ♥:		6+ ♥, 11-13 HP
2 ♠:		4 ♠, 11-13 HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣ (in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich)
3 ♦:		(4)5 ♦, 11-13 HP
3 ♥:		Schöne 6-7 ♥, 11-13 HP
3 ♠:		11-13 HP, 5 ♠, 6 ♥
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♣:		5-5 ♥-♣, 12-13 HP (oder stärker), 5 As-Blackwood mind. Zweitundenkontrollen in ♠ und ♦

1 ♥	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥:		Relais, 14+ HP
2 ♠:		11-13 HP, 5+ ♥, 4 ♠
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣
3 ♦:		4+ ♦, 11-13 HP, in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich
3 ♥:		Akzeptable 6-7 ♥, 11-13 HP
3 ♠:		5 ♠, 6 ♥ 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♦:		5-5 ♥-♦, 12-13 HP (oder stärker), 5 As-Blackwood, mindestens Zweitundenkontrollen in ♠ u. ♣

Es verhält sich bei jeder „Two over one – Ansage“ (ohne Sprung) immer genau gleich.
Einzige Ausnahme ist wie bereits erwähnt die Sequenz „1 ♠ - 2 ♦“, wo nun „2 ♠“ **Relais** ist
(denn „2 ♥“ muss man hier natürlich mit 11-13 HP spielen können).

1 ♠	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠:		Relais, 14+ HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ Treff
3 ♦:		4+ Karo, 11-13 HP
3 ♥:		3+ Herz, 11-13 HP
3 ♠:		Akzeptable 6-7 Pik, 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♥:		Zum spielen

Wiederholt der Antwortende nach Eröffners forcierendem Relais seine Farbe, so hat er eine Idee gehabt und mit einem zu schwachen Blatt "Two over one" lizitiert. Diese Ansage kann nun gepasst werden.

Ein Beispiel:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	
2 ♦	3 ♣:	8-10 HP, 6+ Karten in ♣

Aus diesem Grund zeigt folgendes Lizit

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 NT	
2 ♦	3 ♣:	6-7 HP, 6+ Karten in ♣

Etwas speziell noch folgende Bietfolge, bei der „2 NT“ Cue-bids verlangt:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT:		Relais, verlangt Cue-bids, Schlemminteresse
3 ♣/♦/♥:		Natürlich mit Schlemminteresse

Dies ist die einzige Bietfolge, bei der dies so funktioniert. In allen anderen Fällen zeigt „2 NT“ wie gleich unten dargestellt die Relaisfarbe.

Nach dem forcierenden Relais des Eröffners entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Alle Ansagen ausser dem nächsten Relais in die nächste Farbe sind natürlich. Hat der Antwortende hingegen nichts spezielles zu zeigen und möchte er lieber hören, was der Partner hat, so lizitiert er einfach die nächste Farbe, was Relais ist und weiter anfragt. **Lizitiert er „Sans Atout“, so hat er die Farbe, in der der Eröffner den Relais machte.**

Zum Beispiel:

1 ♥	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	2 ♥:	Relais, tendenziell ausgeglichen verteiltes Blatt, der Partner soll zeigen, was er hat
	2 ♠:	Natürlich
	2 NT:	Habe Relaisfarbe, also Karo und ein eher regelmässiger Blatt
	3 ♣ / ♦ / ♥:	Natürlich („3 ♦“ zeigt dabei ein eher unregelmässiges Blatt)

Auch nach dem zweiten Relais zeigt man diese Farbe mit einem „Ohne-Gebot“. Zur Illustration gleich nachfolgendes Beispiel:

1 ♠	2 ♣
2 ♦ (Relais)	2 ♥ (Relais)
2 NT :	Ich habe neben meinen 5 Karten in Pik auch noch mindestens 4 Herz-Karten

Nicht vergessen: Hat der Partner an dritter oder vierter Stelle „1 ♠“ oder „1 ♥“ eröffnet, so sind die Ansagen „2 ♣“ respektive „2 ♦“, **Two way Drury modified**, womit die eben dargestellte Konvention nach „two over one“ entfällt.

Bei der Ansage „1 ♠ - 2 ♥“ verhält es sich nach einer Eröffnung an dritter oder vierter Stelle genau gleich, hier wird jedoch die Ansage schon mit (6)7-11 HP gemacht, weshalb hier trotz grundsätzlich unveränderten Folgelizit nach „two over one“ etwas Vorsicht angesagt ist.

Diese Konvention kann man auch nach einer Intervention verwenden, soweit eine normale "Two over one - Ansage" überhaupt noch möglich und diese Ansage forciierend gespielt wird. Da wir diese Ansage aber "non forcing" spielen, **gilt dies für uns nicht**. Dennoch sei diese Möglichkeit am nachfolgenden Beispiel aufgezeigt:

WIR	GEGNER	WIR	GEGNER	BEDEUTUNG DER ANSAGE
1 ♥	1 ♠	2 ♣	pass	
2 ♦:				Relais, 14+ HP
2 ♥:				6 Herz, 11-13 HP
2 ♠:				Stopperfrage, 12-13 HP
2 NT:				12-13 HP, Stopper Pik, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:				11-13 HP, 4+ Treff
3 ♦:				(4)5 Karo, 11-13 HP
3 ♥:				6-7 schöne Herz, 11-13 HP
3 NT:				14-15 HP, Stopper Pik, ausgeglichen verteilt

Nach der Anwendung dieser Konventionen ist das weitere Lizit völlig natürlich.

Two way Drury modified

Bekanntlich eröffnen wir an dritter und vierter Stelle aggressiv. Weiter kann man hier in Ausnahmefällen durchaus auch einmal ein Bluffgebot versuchen. Daher ist es unabdingbar, nach Edelfarbeneröffnungen eine Konvention zu spielen, mit welcher festgestellt werden kann, ob der Partner nun wirklich eine gute Eröffnung hat oder nicht.

Deshalb gilt folgendes:

Wurde 1 in einer Edelfarbe an dritter oder vierter Stelle eröffnet, spielen wir "**Two way Drury modified**". Die Ansagen von „2 ♣“ und „2 ♦“ fragen daher nach der Eröffnungsstärke. Bei „2 ♦“ hat man explizit nur einen Fit von 3 Karten, bei „2 ♣“ hat man demgegenüber 4+ Karten in der Eröffnungsfarbe. Ist der Eröffner schwach, wiederholt er in beiden Fällen seine Farbe.

Hat der Eröffner eine normale Eröffnung (oder sogar eine gute Eröffnung), so zeigt er dies beim natürlichen Drury (**nicht zu verwechseln mit „Two way Drury modified“**) in natürlicher Weise, mit einer natürlichen, beschreibenden Ansage. (Beachte: Alles alertieren!)

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥ / ♠	2 ♣:	Drury , 4+ Karten in der Eröffnungsfarbe, (10)11-12 HP
	2 ♦:	Drury , 3 Karten in der Eröffnungsfarbe, (10)11-12 HP

Mit 8-9(10) HP verwendet man einen „long-“, oder einen „short-suit-try“, sofern man mindestens einen 4er-Fit hat.

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♣	
2 ♥:		Schwach, maximal 12 HP

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♦	
2 ♥:		Schwach, maximal 12 HP

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♠:		Schwach, maximal 12 HP

	pass	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	2 ♦	
2 ♠:		Schwach, maximal 12 HP

Lizitiert der Antwortende jetzt 3 ♣, ist er schwach und hat eine lange Treff. Dies ohne Fit in der Eröffnungsfarbe.

Noch einige Informationen zum (**von uns nicht gespielten**) „natürlichen Drury“:

Alle anderen Ansagen ausser der Wiederholung der Eröffnungsfarbe nach Drury sind natürlich und zeigen eine schöne Eröffnung, also 13+ HP und mind. 5 Karten in der Eröffnungsfarbe. Das nachfolgende Lizit ist natürlich.

Zur Sicherheit noch ein detailliertes Beispiel:

	pass
1 ♥	2 ♣ (Drury)
2 ♦:	13+ HP, 4+ ♦
2 ♥:	Keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
2 ♠:	13+ HP, 4+ ♠
2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:	13+ HP, 4+ ♣
3 ♥:	13+ HP, schöne 5er-♥
4 ♥:	Lange ♥, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

Wir spielen stattdessen den **„Two way Drury modified“**:

pass	1 ♥	Bedeutung der Ansage
2 ♣, 10-12 HP, 4+ ♥	2 ♦:	13+ HP, „long suit try“, möchte einen zweite Farbe zeigen
	2 ♥:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 ♠:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♠
	3 ♥:	13+ HP, schöne 5er-♥
	4 ♥:	Lange ♥, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

pass	1 ♥	Bedeutung der Ansage
2 ♦, 10-12 HP, 3er-♥	2 ♥:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 ♠:	13+ HP, „long suit try“, möchte einen zweite Farbe zeigen
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♠
	3 ♥:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	4 ♥:	Lange ♥, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

pass	1 ♠	Bedeutung der Ansage
2 ♣, 10-12 HP, 4+ ♠	2 ♦:	13+ HP, „long suit try“, möchte einen zweite Farbe zeigen
	2 ♥:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	2 ♠:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♥
	3 ♠:	13+ HP, schöne 5er-♠
	4 ♠:	Lange ♠, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

pass	1 ♠	Bedeutung der Ansage
2 ♦, 10-12 HP, 3er-♠	2 ♥:	13+ HP, „long suit try“, möchte einen zweite Farbe zeigen
	2 ♠:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♥
	3 ♥:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	3 ♠:	13+ HP, schöne 5er-♠
	4 ♠:	Lange ♠, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

Nach dem mit „2 ♦“ lizitierten „long suit try“ entwickelt sich das Lizit wie folgt:

		pass	pass
1 ♥	pass	2 ♣	pass
2 ♦	pass	2 ♥:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		2 ♠:	Nur in dieser Farbe Unterstützung da. Hat Partner hier Fit, sind 4 ♥ denkbar
		3 ♣:	Schwach mit langer ♣, kein ♥-Fit
		Farbe:	Sieht volles Spiel nur, wenn der Partner in dieser Farbe Anschluss hat

		pass	pass
1 ♠	pass	2 ♣	pass
2 ♦	pass	2 ♥:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		3 ♣:	Schwach mit langer ♣, kein ♠-Fit
		Farbe:	Sieht volles Spiel nur, wenn der Partner in dieser Farbe Anschluss hat

		pass	pass
1 ♥	pass	2 ♦	pass
2 ♠	pass	2 NT:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		3 ♣:	Nur in dieser Farbe Unterstützung da. Hat Partner hier Fit, sind 4 ♥ denkbar
		3 ♦:	Schwach mit langer ♦, kein ♥-Fit
		3 ♥:	Absolutes Minimum

		pass	pass
1 ♠	pass	2 ♦	pass
2 ♥	pass	2 ♠:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		3 ♦:	Schwach mit langer ♦, kein ♠-Fit
		Farbe:	Sieht volles Spiel nur, wenn der Partner in dieser Farbe Anschluss hat

Nach dem „short suit try“ entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Ansage der Eröffnungsfarbe ohne Sprung:	Kürze gefällt nicht
Ansage des vollen Spiels in der Eröffnungsfarbe:	Kürze gefällt oder Maximum (ohne zu viele Werte in Partners Kürze)
Ansage der Kürze:	Maximum, Kürze ist optimal (also keine Werte in der Kürze ausser ev. das As mit kleinen Karten); es folgen allenfalls Cue-bids.

Hat der Gegner kontriert, ist nach Dritt- und Vierthanderöffnungen in einer Edelfarbe **Rekontra „Drury“**. Hier können wir grundsätzlich nicht mehr zwischen einem 3-Karten-Fit oder einem Fit ab 4 Karten unterscheiden (es sei denn, der zweite Gegner lizitiere ebenfalls).

Passt der zweite Gegner, kann man mit drei oder vier Karten in der Eröffnungsfarbe passen.

Lizitiert man später wieder, hat man zumindest punktemässig eine Eröffnung. Mit 5 Karten und Minimum sagt man 2 in der Eröffnungsfarbe. Die restlichen Ansagen sind wiederum natürlich (mindestens Qxx) und zeigen eine gute Eröffnung (oder mehr).

Spricht der zweite Gegner nach Partners Rekontra ebenfalls, zeigt die Ansage der Eröffnungsfarbe wiederum Schwäche und 5 Karten in der Eröffnungsfarbe. Pass zeigt ebenfalls eher Schwäche, weiter aber, dass man nur 3 oder 4 Karten in der Eröffnungsfarbe besitzt. Kontra ist demgegenüber Strafvorschlag. Die restlichen Ansagen sind wiederum natürlich (mindestens Qxx) und zeigen eine gute Eröffnung (oder mehr).

1 ♥ - 2 ♠:

Der Sprung in „2 ♠“ nach „1 ♥“ (1. und 2. Position) zeigt 5-8 HP sowie eine 6er-Pik.

1 ♥	2 ♠
2 NT:	(17)18+ HP, „Strahlen“
3 ♣:	17+ HP, 4+ Treff
3 ♦:	17+ HP, 4+ Karo
3 ♥:	17-19 HP, maximal 1 Pik, unregelmässige Verteilung
3 ♠:	3er-Pik, barragierend
3 NT:	Sehr stark, zum spielen, in der Regel Anschluss in ♠
4 ♣:	20+ HP, 3+ Pik, Singleton Treff
4 ♦:	20+ HP, 3+ Pik, Singleton Karo
4 ♥:	Zum spielen
4 ♠:	4+ Pik, barragierend
4 NT:	5 As-Blackwood mit Pik als Trumpf

Roudi / Magister:

Nach der Eröffnung "1 ♥" verwenden wir bei Bedarf wie nach Unterfarbeneröffnungen die Konvention "Roudi", welcher der leider Ende 2001 verstorbene französische Spitzenspieler Roudinescu nach sich benannt hat (allerdings erhebt auch der polnische Spieler Magister den Anspruch, die Konvention erfunden zu haben).

1 ♥	1 ♠
1 NT	2 ♣ (Roudi, Anfrage nach Stärke und Verteilung)
2 ♦:	12-13 HP, 2er-♠
2 ♥:	14-15 HP, 3er-♠
2 ♠:	12-13 HP, 3er-♠
2 NT:	14-15 HP, 2er-♠
3 ♣:	14-15 HP, 3er-♠, schöne Werte in ♣
3 ♦:	14-15 HP, 3er-♠, schöne Werte in ♦

Und nicht vergessen: Als Folge des Roudi ist im folgenden Beispiel „2 NT“ ein Transfer für ♣ (zeigt ein schwaches Blatt mit einer 6er-♣ nebst der bereits gezeigten 4er-♠):

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 NT:	Transfer ♣

Verwendet man die Konvention Roudi, hat dies weitere Konsequenzen:

Der Sprung des Antwortenden in seiner Farbe auf die Stufe 3 zeigt mindestens 6 Karten und Schlemminteresse.

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	3 ♠:	6+ Karten in ♠, 16+ HP, Schlemminteresse

Hat man demgegenüber eine 6er-♠ und 11-12 HP, möchte also bloss zum vollen Spiel einladen, geht man über „Roudi“. Dort erfährt man alles, was man wissen will.

Auch der Sprung in eine neue Farbe oder in die Farbe des Eröffners hat eine spezielle Bedeutung, zeigt nämlich explizit einen Zweifärber (mindestens 5-5).

1 ♥	1 ♠	
1 NT	3 ♣:	13+ HP, 5 ♠, 5 ♣
	3 ♦:	13+ HP, 5 ♠, 5 ♦
	3 ♥:	13+ HP, 5 ♥, 5+ ♠

Hat man 13+ HP, aber nur 4 Karten der zweiten Farbe, lizitiert man zuerst “Roudi” und danach die Farbe in natürlicher Art und Weise.

Der Eröffner hat ein Blatt 6-4:

Immer wieder wird die Frage gestellt, ob man bei Verteilungen 6-4 als Eröffner zuerst die zweite Farbe zeigen soll oder es besser sei, die 6er-Farbe zu wiederholen. Nun, normalerweise zeigt man zuerst auch noch die zweite Farbe. Bei minimalen Eröffnungen (10-12/13 HP) hingegen wiederholt man zuerst die 6er-Farbe und zeigt die 4er-Farbe später, falls man zu einem weiteren Gebot die Gelegenheit erhält.

„Unlogische“ Sprünge:

Macht der Eröffner nach der Partnerantwort einen unlogischen Sprung, zeigt dies Fit in der Partnerfarbe und ein Singleton in der lizitierten Farbe.

Beispiel:

1 ♥	1 ♠
4 ♣:	Splinter ♣, Fit in ♠
4 ♦:	Splinter ♦, Fit in ♠
4 ♥:	Lange ♥, zum spielen, in der Regel (18)19+ HP
4 ♠:	Fit in ♠, 19+ HP, keine Kürze in ♣ oder ♦

Noch illustrativere Beispiele gibt es nach Unterfarbeneröffnungen:

1 ♦	1 ♠
3 ♥:	Pik-Fit, Singleton Herz (alertieren)
4 ♣:	Pik-Fit, Singleton Treff
4 ♦:	Sehr stark, 19+ HP, 6er-Karo und Pik-Fit, viele Punkte in den beiden Farben
4 ♠:	20-22 Punkte, Pik-Fit, keine Kürze

Die Singleton-Ansage sollte erst bei Schlemminteresse gemacht werden, also so ab etwa 18 Punkten.

1 ♥ - 1 ♠
2 NT

Generell ist festzuhalten, dass nach einer "one over one - Ansage" des Antwortenden und einem Sprung in "2 NT" durch den Eröffner die schwächste Ansage des Antwortenden die Wiederholung seiner Farbe ist. Alle anderen Ansagen sind natürlich und forcierend zum vollen Spiel.

Ein Beispiel:

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Modifizierter "Stayman", erfragt die Verteilung
	3 ♦:	Natürlich, forcierend
	3 ♥:	Natürlich, forcierend
	3 ♠:	6er-Pik, 4-6 HP
	3 NT:	Zum spielen

Bei den Antworten lizitieren wir vollkommen ökonomisch (zeigen also von unten, was wir haben):

1 ♥	1 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♦:	4 Karten in ♦, 3er-♠ möglich
3 ♥:	6er-♥, keine 4 Karten in ♦, 3er-♠ möglich (eher schlechte ♥-Farbe, sonst hätte man damit nach „1 ♠“ schon „3 ♥“ lizitiert)
3 ♠:	3er-♠, 5er-♥ keine 4er-♦
3 NT:	Keine 3er-♠, 5er-♥, keine 4er-♦, mindestens 3er-♣

Hat der Gegner auf Stufe 1 interveniert und der Partner des Eröffners ebenfalls auf Stufe 1 eine Farbe lizitiert, entwickelt sich das weitere Lizit nach Eröffners Sprung in „2 NT“ genau gleich, wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte. Einzig der Überruf der Gegnerfarbe fragt nun nach soliden 1 ½ + Stopper.

1 ♥ / ♠ - 2 NT:

Bekanntlich spielen wir den direkten Sprung auf "2 NT" nach der Edelfarbeneröffnung als zum vollen Spiel forcierende Ansage im Fit.

Dies aber nur nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle und nur dann, wenn der Gegner *nicht* interveniert (in diesen beiden Fällen ist "2 NT" natürlich, zeigt ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, 11-12 HP und nach einer Gegnerintervention mindestens 1½ Stopper in dessen Farbe).

Da es sich um eine konventionelle Ansage handelt, sind sowohl "2 NT" als auch die nachfolgenden Antworten zu alertieren. Um die Ansage machen zu können braucht es einen 4-Kartenfit mit einer hohen Figur oder einen 3-Kartenfit und zwei hohe Figuren.

1 ♥	2 NT (Fit ab 13 HP)
3 ♣:	Singleton ♣
3 ♦:	Singleton ♦
3 ♥:	15+ HP, keine Kürze (Singleton oder Chicane im Blatt)
3 ♠:	Singleton oder Chicane in ♠
3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 12-14 HP
4 ♣ / ♦:	Chicane in angesagter Farbe
4 ♥:	Minimum
4 ♠:	Chicane ♠, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♠ As gezeigt werden soll
4 NT:	5-As-Blackwood
5 ♣:	Chicane ♣, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♣ As gezeigt werden soll
5 ♦:	Chicane ♦, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♦ As gezeigt werden soll

1 ♠	2 NT (Fit ab 13 HP)
3 ♣:	Singleton ♣
3 ♦:	Singleton ♦
3 ♥:	Singleton ♥
3 ♠:	15+ HP, keine Kürze (Singleton oder Chicane im Blatt)
3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 12-14 HP
4 ♣ / ♦ / ♥:	Chicane in angesagter Farbe
4 ♠:	Minimum
4 NT:	5-As-Blackwood
5 ♣:	Chicane ♣, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♣ As gezeigt werden soll
5 ♦:	Chicane ♦, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♦ As gezeigt werden soll
5 ♥:	Chicane ♥, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♥ As gezeigt werden soll

Danach geht das Lizit natürlich weiter, in Regel folgen Cue-bids. Beachten Sie übrigens an dieser Stelle folgende Regel: Interveniert ein Gegner nach einer konventionellen Ansage (wie hier nach "2 NT"), so lizitieren wir nach wie vor das, was wir eigentlich ansagen wollten. Ist uns unsere Ansage durch die Intervention verunmöglicht worden, passen wir einfach.

Hebung der Eröffnung auf Stufe 2 – „long-“, und „short suit try“:

Exkurs:

Im natürlichen Bridge spielt man Trial-bids (nicht in der natürlichen Form Bestandteil unseres Systems). Dabei sollte man zwischen positiven (also mit einer zweiten Farbe) und negativen (mit einer Kürze) Trial-bids unterscheiden, was die wenigsten tun.

Bei den positiven Trial-bids verhält sich das Lizit wie folgt: Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der eröffneten Edelfarbe zu spielen, wenn der Partner 7 HP hat (oder wenn er 6 HP hat und ebenfalls eine Figur in der Farbe des Trial-bids hat). Die Hebung der Edelfarbe auf 3 ist demgegenüber barragierend.

Ein Beispiel:

1 ♠	2 ♠
3 ♣:	18-19 Punkte, habe etwas in ♣ (z.B. Kxx)
3 ♦:	18-19 Punkte, habe etwas in ♦ (z.B. Axx)
3 ♥:	18-19 Punkte, habe etwas in ♥ (z.B. Q10x)
3 ♠:	(13/14)15-16 Punkte, 6er-♠, barragierend
4 ♠:	20-22 Punkte

Wenn der Partner unsere Edelfarbeneröffnung auf die Stufe 2 gehoben hat, spielen wir **"long- und short-suit-tries"**. Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der eröffneten Edelfarbe zu spielen, wenn der Partner (7)-8 HP hat (oder wenn er (6)7 HP hat und nach einem short-suit-try Freude an Partners Kürze oder nach einem long-suit-try ebenfalls eine Figur in der zweiten Farbe des Partners hat.

Die direkte Hebung der Edelfarbe durch den Eröffner auf Stufe 3 ist demgegenüber barragierend. Mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 18-22 HP kann man auch 3 NT versuchen.

1 ♥	2 ♥
2 ♠:	long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
2 NT:	short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♣:	short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:	short-suit-try, Kürze in ♠
3 ♥:	Barragierend

1 ♠	2 ♠
2 NT:	long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
3 ♣:	short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:	short-suit-try, Kürze in ♥
3 ♥:	short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♠:	Barragierend

Andere Ansagen sind natürlich, 4 ♣ also z.B. zeigt einen extremen Zweifärber (6-5) mit Schlemminteresse.

1 ♥	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	2 NT:	Welches ist die Farbe?
	3 ♣:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum

1 ♥	2 ♥
2 ♠	2 NT (Relais)
3 ♣:	Positiver Trial-bid in ♣
3 ♦:	Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:	Positiver Trial-bid in ♠

1 ♠	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Welches ist die Farbe?
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♠:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♠:	Maximum

1 ♠	2 ♠
2 NT	3 ♣ (Relais)
3 ♦:	Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:	Positiver Trial-bid in ♥
3 ♠:	Positiver Trial-bid in ♣

An einem Beispiel zeige ich das Lizit nach einem "short-suit-try" auf:

1 ♥	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Sehr interessiert, keine verlorenen Punkte in ♣
	3 ♦:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♦
	3 ♥:	Minimum oder verlorenen ♣-Punkte
	3 ♠:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♠
	3 NT:	"Alles" in ♣
	4 ♥:	Singleton ♣ gefällt und genügt zur Ansage des vollen Spiels

Sinngemäß verhält es sich nach den anderen "short-suit-tries".

Etwas speziell weiter das Lizit nach der Wiederholung der eigene Farbe auf Stufe 3:

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
3 ♥	3 ♠:	5+ Karten in ♠, forcing bis „3 NT“

Eröffnung 1 in Farbe - spezielle Situationen:

Es gibt immer wieder spezielle Sequenzen, die man forcing oder nicht forcing spielen kann. Einige sind nachfolgend dargestellt.

1 ♣	1 ♠
2 ♠	3 ♣

Eine Sequenz Unterfarbe-Oberfarbe-Oberfarbe-Unterfarbe ist im natürlichen Bridge trotz des Doppelfits passbar. Bei uns zeigt die Ansage Singleton ♦ und ladet zu „4 ♠“ ein.

1 ♠	2 ♣
3 ♣	3 ♠

Eine Sequenz Oberfarbe-Unterfarbe-Unterfarbe-Oberfarbe ist forcing und zeigt Schlemminteresse; neue Farben sind nun Cue-bids.

1 ♣	1 ♠
2 ♥	3 ♣

Diese Sequenz ist forcierend (mit schwachen Blättern lizitiert man "2 NT" statt "3 Treff").

1 ♠	2 in einer Farbe X
3 in der Farbe X	

3 X ist passbar (nur Relais ist forcing!)

1 ♠	2 ♣
2 ♥	3 ♥

Hier ist „3 ♥“ nur einladend, mit einem stärkeren Blatt verwendet man die vierte Farbe (welche zum vollen Spiel forciert) oder schliesst mit "4 ♥" ab.

1 ♠	2 ♣
2 ♥	2 ♠

"2 ♠" ist nur eine Korrektur und verspricht weder einen Fit noch ist es forcing.

1 ♠	2 ♣
2 ♥	3 ♠

"3 ♠" ist nur einladend (sonst lizitiert man zuerst die vierte Farbe oder schliesst mit "4 ♠" ab).

1 ♣	1 ♥
1 NT	3 ♥

Ein Sprung auf Stufe 3 in die eigene Farbe ist nach einem NT-Gebot immer forcing und zeigt mindestens eine schöne 6er-Farbe und Schlemminteresse.

1 ♣	1 ♥
1 NT	3 ♣

Ein Sprung nach einem NT-Gebot auf Stufe 3 in die Eröffnungsfarbe zeigt einen schönen Fit und Interesse am Schlemm (sonst geht man via "Roudi").

Haben wir "one over one" lizitiert und interveniert nun der Gegner auf Niveau 2 oder 3, so ist unser Kontra negativ; → es verspricht eine 3er-Unterstützung in der Farbe des Antwortenden („Support-Double“).

Haben wir "two over one" lizitiert und interveniert nun der Gegner auf Niveau 2, so ist unser Kontra strafend.

Haben wir "1 in Farbe" eröffnet und interveniert der Gegner, so sind Ansagen im Doppelsprung Splinter (und zeigen Fit):

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	4 ♦:	Splinter ♦
		4 ♥:	Splinter ♥
		5 ♣:	Splinter ♣
		5 ♦:	Frage nach Zweitrundenkontrolle in Karo

Die Eröffnung „1 Ohne“

Voraussetzungen der Eröffnung

- Ausgeglichene Verteilung
- Gute 15 (= 15 ½)-17 ½ HP, 5er-Edelfarbe erlaubt
- 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, 6-3-2-2 mit 6er-Unterfarbe denkbar (dann aber (13)14-15 HP)

Man eröffnet also **nicht** „1 NT“ mit schlechten 15 HP, also z.B. bei 4-3-3-3 und z.B. einem Jxx drin. Hat man die gleiche Verteilung und einen Jxx und 18 HP kann man dafür auch → „1 NT“ öffnen.

Demgegenüber gibt es z.B. Hände mit einer schönen Unterfarbe und 14 HP, die wegen dieser Unterfarbe aufgewertet werden und daher an dritter Stelle durchaus mal mit „1 NT“ eröffnet werden dürfen. Beispiele:

♠ Q10x	♥ K10	♦ 109x	♣ AKQ10x
--------	-------	--------	----------

♠ Jx	♥ J10x	♦ AKQxxx	♣ Kx
------	--------	----------	------

Im Gegensatz beispielsweise zur französischen Version dieses Grundsystems eröffnet man Hände mit einer 5er-Edelfarbe „1 NT“! Insbesondere haben wir die Möglichkeit, sowohl die Existenz einer 5er-Edelfarbe als auch die Stärke des Blattes heraus zu finden.

Besonderheiten im Folgelizit

Beachten Sie folgende Spezialität im Folgelizit: Hat man eine Verteilung 5-2 oder 5-3 in den Edelfarben, lizitiert man via Transfer. Erst bei einer Verteilung 5-4 geht man via Stayman, und zwar dann, wenn man entweder schwach ist (so 5-7 HP) oder ab 10 HP besitzt.

Mit der schwachen Variante passt man nach dem Stayman die Antwort des Partners, wenn er eine Edelfarbe ansagt respektive bietet nach "2 ♦" seine 5er-Edelfarbe, was vom Partner zu passen ist.

Mit der starken Variante (ab 10 HP) lizitiert man nach "2 ♦" auf Stufe 3 in der 4er- Farbe respektive sagt das volle Spiel an, wenn der Partner nach dem Stayman eine 4er-Edelfarbe zeigt. Hat man neben der 5-4-Verteilung in den Edelfarben aber 8-9 HP, so transferiert man zuerst in die 5er-Farbe und lizitiert anschliessend die 4er-Farbe; dieses Lizit ist eine Einladung zum vollen Spiel.

Die ersten Ansagen

		<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	pass:	0-7 HP, keine Länge
	2 ♣:	Stayman (mit oder ohne Edelfarbe, daher alertieren)
	2 ♦:	Unlimitierter Transfer ♥, 5+ ♥
	2 ♥:	Unlimitierter Transfer ♠, 5+ ♠
	2 ♠:	Transfer ♣, 6+ ♣ oder aber mindestens 5-5 in den Unterfarben und ein Singleton (ohne Topfigur) in einer Edelfarbe (ab 12/13 HP)
	2 NT:	Transfer ♦, 6+ ♦ oder aber mindestens 5-5 in den Unterfarben und eine Chicane in einer Edelfarbe (ab 12/13 HP)
	3 ♣:	Schwach, beide Unterfarben, mindestens 5-5, der Partner soll passen oder korrigieren
	3 ♦:	Stark, beide Edelfarben, mindestens 5-5, Interesse am Schlemm; der Partner zeigt die Trumpffarbe, danach folgen Cue-bids
	3 ♥:	5-5 ♠ und ♥, einladend zum vollen Spiel, passbar (7-9 HP)
	3 ♠:	5-5 ♣ und ♦, Schlemminteresse, (13)14+ HP, aber Figur in der Kürze (weshalb man nicht via „2 ♠“ geht); ist der Eröffner interessiert, so macht er einen Cue-bid
	3 NT:	10-15 HP, ausgeglichen; dabei darf man in den Unterfarben Längenspunkte hinzu zählen, sofern man in der Farbe Figuren besitzt. Die fünfte Karte gibt einen Punkt, die sechste zusätzlich zwei Punkte.
	4 ♣:	Texas für ♥, 8-15 Punkte, 6er-♥, schwächer als wenn man über „2 ♦“ geht und nach „2 ♥“ des Partners „4 ♥“ sagt.
	4 ♦:	Texas für ♠, 8-15 Punkte, 6er-♠, schwächer als wenn man über „2 ♥“ geht und nach „2 ♠“ des Partners „4 ♠“ sagt.
	4 ♥:	Zum spielen
	4 ♠:	Zum spielen
	4 NT:	Einladung zu „6 NT“, 16-17 HP
	5 NT:	Einladung zu „7 NT“, 20-21 HP
	6 NT:	Zum spielen, 18-19 HP
	7 NT:	Zum spielen, 21+ HP

Man beachte:

1 NT	2 ♥		1 NT	3 ♦:	5-5 in ♥ und ♠, (13)14+ HP
2 ♠	4 ♥:	5-5 in ♥ und ♠, (9)10-12 HP	1 NT	3 ♥:	5-5 in ♥ und ♠, 7-9 HP

Das Lizit nach dem Stayman

Den Stayman muss man alertieren, da man ihn auch mit ausgeglichen verteilten Blättern ohne Edelfarbe lizitiert, nämlich bei einer Stärke von 8-9 HP. Denn die Ansage von „2 NT“ ist ja konventionell (zeigt nämlich Transfer ♦ mit 6+ Karten in ♦ oder mit einem Zweifärber in den Unterfarben und einer Chicane in einer der Edelfarben). Weiter kann man ja auch sehr schwach sein (mit 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben), daher erlauben wir dem Eröffner nur Antworten, die tiefer als „2 NT“ sind, es sei denn, er habe eine 5er-Farbe (dann besteht ja mit Sicherheit bei einem schwachen Blatt des Antwortenden mindestens ein 9-Kartenfit, „law of total tricks“).

1 NT	2 ♣	
2 ♦:		Keine 5er- oder 4er-Edelfarbe
2 ♥:		4er-♥, 4er-♠ noch möglich
2 ♠:		4er-♠, keine 4er-♥
2 NT:		5er-Edelfarbe mit Minimum, also 15-15 ½ (16) HP; der Partner fragt nun mit „3 ♦“ nach der 5er-Farbe, welche natürlich angesagt wird; „3 ♣“ ist nach wie vor natürlich, zeigt also 5 Karten in ♣ und Schlemminteresse
3 ♣:		5er-Edelfarbe, 16 - 17½ HP; mit „3 ♦“ wird nach der Edelfarbe gefragt
3 ♥ / ♠:		Natürlich, 16-17 ½ HP, sehr schöne 5er-Edelfarbe

Und nun aufpassen:

Nach der Antwort von „2 ♦“ nach dem Stayman ist die Ansage von zwei in einer Edelfarbe nicht forcierend (dies im Gegensatz zum Swiss Acol, die Begründung wurde weiter oben geliefert).

1 NT	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	pass:	0-4 HP, schwach, man denkt, dass „1 NT ohne Chancen ist, 5er-♦, 4-4 in den Edelfarben
	2 ♥:	5 ♥, 4 ♠, 5-7 HP (oder noch schwächer), zu passen (alertieren)
	2 ♠:	5 ♠, 4 ♥, 5-7 HP (oder noch schwächer), zu passen (alertieren)
	2 NT:	8-9 HP, Einladung zu „3 NT“
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit und Schlemminteresse: Partner soll mit Fit Cue- bid machen und sonst „3 NT“ sagen
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit und Schlemminteresse: Partner soll mit Fit Cue- bid machen und sonst „3 NT“ sagen
	3 ♥:	5er-♠, 4er-♥ , forcing zum vollen Spiel (alertieren, „Smolen“)
	3 ♠:	5er-♥, 4er-♠ , forcing zum vollen Spiel (alertieren, „Smolen“)
	3 NT:	10-15 HP, ausgeglichen, mindestens eine 4er-Edelfarbe
	4 ♣:	Baron mit 4er-♣, 18+ HP
	4 ♦:	Baron mit 4er-♦ und ohne 4er-♣, 18+ HP
	4 ♥:	Zum spielen, wohl 6+ ♥ und 4 ♠
	4 ♠:	Zum spielen, wohl 6+ ♠ und 4 ♥
	4 NT:	Quantitativ

Speziell der Sprung auf „4 ♣“ respektive „4 ♦“:

Die Ansage ist **Baron**, man versucht also einen 4er-Unterfarben-Fit zu finden. Mit 5 Karten in einer Unterfarbe geht man demgegenüber via „3 ♣“ respektive „3 ♦“.

1 NT	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansage</i>		
2 ♥	pass:	Schwach, man wollte einen anderen Kontrakt als „Ohne“ spielen		
	2 ♠:	4+ ♠, 8+ HP, rundenforcing (→ der Partner lizitiert ohne 4 Karten in ♠ und mit Minimum „2 NT“ respektive mit Maximum „3 NT“, beim Besitz von 4 ♠-Karten lizitiert er je nach Stärke „3 ♠“ oder „4 ♠“) Beispiele: ♠ K10xx ♥ xxx ♦ A10xxx ♣ x; ♠ QJxx ♥ - ♦ AJ10xx ♣ xxxx		
	2 NT:	8-9 HP, einladend zum vollen Spiel (alertieren) ohne 4er-Edelfarbe		
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit Schlemminteresse; Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen		
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit Schlemminteresse; Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen		
	3 ♥:	8-9 Punkte, 4er-♥, einladend		
	3 ♠:	♥-Fit, Splinter (alertieren); „3 NT“ ist nun Aufforderung zu Cue-bids, eine neue Farbe zeigt Schlemminteresse und ist natürlich		
	3 NT:	ausgeglichen, 10-15 HP, keine 4er-♠ (4er-♥ oder 5er-Edelfarbe gesucht)		
	4 ♣:	♥-Fit, Splinter		
	4 ♦:	♥-Fit, Splinter		
	4 ♥:	♥-Fit, Abschluss		
	4 ♠:	♥-Fit, explizit Chicane ♠		!
	4 NT:	5 As-Blackwood mit ♥ als Trumpf (denn mit einer 4er-♠ lizitiert man ja zuerst "2 ♠")		

Speziell ist, dass nach „1 NT - 2 ♣ - 2 ♥“ nun „4 NT“ As-Frage ist (Achtung: Das ist z.B. im Swiss Acol nicht so).

Warum dieser Unterschied? Im Swiss Acol weiss man nach 2 ♥, dass der diese Ansage wählende Spieler keine 4er-♠ hat (sonst hätte er 2 SA gesagt), also ist „4 NT“ quantitativ (allenfalls mit einer 4er-♠). In unserem System hat man mit starken Händen entweder einen ♥-Fit oder aber man lizitiert zuerst mit „2 ♠“ die 4er-♠. Daher muss der Sprung auf „4 NT“ 5-As-Blackwood mit ♥-Fit sein.

1 NT	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	pass:	Schwach, man wollte einen anderen Kontrakt als „Ohne“ spielen
	2 NT:	8-9 HP, einladend, ausgeglichen
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Schlemminteresse; Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Schlemminteresse; Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen
	3 ♥:	5+ ♥, forcing, verspricht eine 3er-♠ (sonst hätte man Transfer gemacht)
	3 ♠:	8-9 Punkte, 4er-♠, einladend
	3 NT:	10-15 HP, ausgeglichen mit 4er-Herz (alertieren)
	4 ♣:	Pik-Fit, Splinter
	4 ♦:	Pik-Fit, Splinter
	4 ♥:	Pik-Fit, Splinter
	4 ♠:	Abschluss
	4 NT:	Quantitativ (denn vielleicht hat man den Stayman nur wegen einer 4er-♥ gemacht. Vor der As-Frage macht man also mit "3 ♣" oder "3 ♦" einen „advanced Cue-bid“!)

Und nun einige Details zu den Transfer-Ansagen

Der Transfer ist auszuführen. Sprünge in die Transferfarbe sollten nur in ganz seltenen Ausnahmefällen gemacht werden (zeigt Maximum und schönen 4er-Fit), da der Partner ja sehr schwach sein kann. Eine neue Farbe zeigt ebenfalls Maximum, einen schönen 4er-Fit und **verneint** Werte in der angesagten Farbe. „2 NT“ zeigt 17½ HP (dank einer schönen 5er-Farbe) und einen Dreikartenfit mit zwei der drei Topfiguren; im Paarturnier ist diese Ansage nur in Ausnahmefällen anzuwenden, im Teamwettkampf hingegen immer. Nach all diesen Abweichungen von der Ausführung des Transfers ist eine Wiederholung der Transferfarbe ein Retransfer, der zwingend zu befolgen ist. Kontriert der Gegner den Transfer, führt ihn der Partner nur mit Fit aus (sonst pass).

Zeigt der Antwortende nach seinem Transfer eine zweite Farbe auf der Stufe 3, so entwickelt sich das weitere Lizit wie folgt: Farbansagen auf Stufe 3 sind Cue-bid mit Fit in der zweiten Farbe, Farbansagen auf Stufe 4 sind Cue-bids im Edelfarbenfit. Die Ansagen "3 NT" und "4 in der Edelfarbe" sind Abschluss.

Ein Beispiel:

1 NT	2 ♥
2 ♠	3 ♣
3 ♦ / ♥ / ♠:	Cue-bid im ♣-Fit, Maximum
3 NT:	Zum Spielen, kein ♠-Fit, in der Regel kein ♣-Fit (und sonst Minimum)
4 ♣ / ♦ / ♥:	Cue-bid im ♠-Fit, Maximum
4 ♠:	Zum spielen (also ♠-Fit und nicht Maximum)

Nach einem solchen Cue-bid auf der Stufe 3 ist "3 NT" Abschluss. Man suchte wohl einen 3er-Fit in der erstgenannten Farbe.

1 NT	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	pass:	0-7 HP, 5+ ♥
	2 ♠:	5+ ♥, 4 ♠, einladend, 8-9 HP
	2 NT:	5er-♥, ausgeglichen verteilt, 8-9 HP, einladend
	3 ♣:	4+ ♣, forcing zum vollen Spiel
	3 ♦:	4+ ♦, forcing zum vollen Spiel
	3 ♥:	6+ ♥, Einladung zum vollen Spiel, 6-7 HP, 8-9 VP
	3 ♠:	Cue-bid, 6+ ♥
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung mit 5er-Herz, 10-15 HP
	4 ♣:	Cue-bid, 6+ ♥
	4 ♦:	Cue-bid, 6+ ♥
	4 ♥:	6er-♥, leichtes Schlemminteresse , passbar, wohl 13-15 HP, Mittelkarten, Problem bei Topkarten
	4 NT:	Quantitativ (einladend zu 6) mit 5er-♥
	5 NT:	Einladung zu 7 mit 5er-♥

1 NT	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		2er-♥, 3er-♠, Minimum
3 ♣ / ♦:		Natürlich, gute Farbe (in der Regel 5er-Farbe und Maximum, 6er-Farbe mit 14-15 HP denkbar)
3 ♥:		3er-♥, Minimum
3 ♠:		4er-♠, Minimum
4 ♥:		3+ ♥, Maximum
4 ♠:		4er-♠, Maximum

1 NT	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	pass:	0-7 HP, 5+ ♠
	2 NT:	5er-♠, ausgeglichen verteilt, 8-9 HP, einladend
	3 ♣:	4+ ♣, forcing zum vollen Spiel
	3 ♦:	4+ ♦, forcing zum vollen Spiel
	3 ♥:	4+ ♥, Einladung zum vollen Spiel, (7)8-9 HP
	3 ♠:	6+ Karten in ♠, Einladung zu 4 ♠, 6-7 HP, 8-9 VP
	3 NT:	Ausgeglichen mit 5er-♠, 10-15 HP
	4 ♣:	Cue-bid, 6+ ♠
	4 ♦:	Cue-bid, 6+ ♠
	4 ♥:	5-5 ♥ und ♠, zum passen oder korrigieren, etwa (9)10-12 HP
	4 ♠:	6er-♠, leichtes Schlemminteresse , passbar, wohl 13-15 HP, Mittelkarten, Problem bei Topkarten
	4 NT:	Quantitativ (einladend zu 6) mit 5er-♠
	5 NT:	Einladung zu 7 mit 5er-♠

Transfer in die Unterfarben

Mit „2 ♠“ respektive „2 NT“ transferiert man auf die Unterfarben ♣ respektive ♦.

In der Regel führt man den Transfer einfach aus. Sagt man nach „2 ♠“ → „2 NT“ respektive nach „2 NT“ → „3 ♣“, so zeigt dies Maximum und mindestens einen 4-Kartenfit oder aber mindestens Axx oder KJx (in der Unterfarbe des Partners); dies erlaubt es dem Partner, allenfalls „3 NT“ anzusagen.

Lizitiert man zuerst "2 ♠" und springt dann in "4 ♥" oder "4 ♠", so zeigt dies 5-5 in den Unterfarben und Singleton (nicht Figur!) sowie Schlemminteresse (also ab etwa 13 HP). Gleich verhält es sich nach "2 NT", nur dass nun eine Chicane gezeigt wird.

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♦:	Cue-bid
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 4er-Farbe, 6+ ♣, forcierend
	3 NT:	♣ AKQxxx, leichtes Schlemminteresse, passbar
	4 ♣:	5 As-Blackwood, Schlemminteresse mit "gebrochener" ♣ (z.B. AQ10xxx); bei fehlendem Interesse am Schlemm (in der Regel also zwei kleinen Karten in ♣) bietet man einfach „5 ♣“.
	4 ♦:	Splinter ♦
	4 ♥:	Singleton ♥, 5-5 in den Unterfarben , Schlemminteresse
	4 ♠:	Singleton ♠, 5-5 in den Unterfarben , Schlemminteresse

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	4 ♣	
4 ♦ / ♥ / ♠ / NT:		Antworten auf einen 5-As-Blackwood
5 ♣:		Zum spielen

Nachdem mit „3 NT“ Schlemminteresse mit geschlossener ♣ gezeigt wurde, ist „4 ♣“ → „5-As-Blackwood“.

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 4er-Farbe, 6+ ♦, forcierend
	3 NT:	♦ AKQxxx, leichtes Schlemminteresse, passbar
	4 ♣:	Splinter ♣
	4 ♦:	5 As-Blackwood, Schlemminteresse mit "gebrochener" ♦ (z.B. AQ10xxx); bei fehlendem Interesse am Schlemm (in der Regel also zwei kleinen Karten in ♦) bietet man einfach „5 ♦“.
	4 ♥ / ♠:	Chicane in angesagter Farbe, Unterfarben 5-5 , Schlemminteresse

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	4 ♦	
4 ♥ / ♠ / NT / 5 ♣:		Antworten auf einen 5-As-Blackwood
5 ♦:		Zum spielen

Nachdem mit „3 NT“ Schlemminteresse gezeigt wurde, ist „4 ♦“ → „5-As-Blackwood“.

Soweit die problemlosen Ansagen. Wenn der Eröffner nach diesem Transfer in eine Unterfarbe nicht die verlangte Unterfarbe lizitiert, sondern mit "1 NT - 2 ♠ - 2 NT" respektive mit "1 NT - 2 NT - 3 ♣" Fit und Maximum zeigt, so lizitiert der Antwortende selbst seine lange Farbe, wenn er diese spielen will. Er hat aber auch weitere Möglichkeiten:

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Zum spielen
	3 ♦:	Schlemminteresse, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (= Trumpf Asking-bid)
	3 ♥:	6 ♣, 4 ♥, forcing
	3 ♠:	6 ♣, 4 ♠, forcing
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"
	4 ♣:	5 As-Blackwood mit ♣ als Trumpf
	4 ♦:	Singleton ♦, Schlemminteresse in ♣
	4 ♥ / ♠:	Singleton in angesagter Farbe, Unterfarben 5-5 , Schlemminteresse

Der „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♦	
3 ♥:		xxxx in ♣, ev. mit dem Buben oder der 10
3 ♠:		König oder Dame zu viert in ♣
3 NT:		4 HP in ♣

Danach ist "4 ♣" → "5-As-Blackwood".

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♦:	Zum spielen
	3 ♥:	Schlemminteresse, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (= Trumpf Asking-bid)
	3 ♠:	6 ♦, 4 ♠, forcing
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"
	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen)
	4 ♦:	5-As-Blackwood mit ♦
	4 ♥ / ♠:	Chicane in angesagter Farbe, Unterfarben 5-5, Schlemminteresse

Aufpassen muss man hier also bei der speziellen „4 ♣ - Ansage“, welche daher nochmals dargestellt wird:

	1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
	3 ♣	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen)

Der „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♥	
3 ♠:		xxxx in ♦, ev. mit dem Buben oder der 10
3 NT:		König oder Dame zu viert in ♦
4 ♣:		4 HP in ♦

Danach ist "4 ♦" → „5-As-Blackwood“.

Führt der Eröffner den Transfer in eine Unterfarbe normal aus und lizitierte der Antwortende nun eine Edelfarbe auf der Stufe 3, so ist dies natürlich und zeigt ein 6-4-Blatt mit 4er-Edelfarbe und forciert zum vollen Spiel. Hat man als Antwortender eine solche Verteilung und zu wenig Punkte für ein volles Spiel, so transferiert man in die Unterfarbe und passt in der Folge (hierfür hat man in der Regel 0-6 HP).

Hat der Antwortende wie soeben dargestellt eine 6er-Unterfarbe und eine 4er-Edelfarbe gezeigt, ist "3 NT" respektive die Hebung der Edelfarbe auf Stufe 4 zum spielen, andere Gebote sind Cue-bid.

Springt der Antwortende, der zuvor in eine Unterfarbe transferiert hat, nach des Eröffners Antwort in eine neue Farbe, so ist - sofern die Ansage nicht speziell definiert wurde - dies Splinter.

Der Gegner interveniert nach "1 Sans Atout"

Wenn der Gegner nach der Eröffnung "1 NT" in natürlicher oder künstlicher Weise interveniert, so verhalten wir uns - soweit hinten nichts anderes beschrieben ist - wie folgt:

Kontra gegen natürliche Intervention	Negatives Kontra, zeigt andere Farben, (3)4-8 HP
Kontra gegen künstliche Intervention	8+ HP, optionell
Farbe auf Stufe 2 nach Intervention	Natürlich, 5+ Karten, 0-7 HP
Überruf der Farbe	9+ HP, Stayman ohne Stopper in Gegnerfarbe
Farbe auf Stufe 3 in rangtieferer Farbe als jene der Intervention	9+ HP, 5+ Karten, natürlich, forcing
Farbe auf Stufe 3 in ranghöherer Farbe als jene der Intervention	9+ HP, 5+ Karten, natürlich, forcing, kein Stopper in der Gegnerfarbe (sonst via „2 NT“ und dann z.B. „3 ♠“)
2 NT	Lebensohl, Partner muss "3 ♣" sagen; danach ist die Ansage einer Farbe zu passen, der Überruf der Gegnerfarbe ist Stayman mit Stopper in der Farbe des Gegners und „3 NT“ ist zum spielen (mit Stopper in des Gegners Farbe), eine ranghöhere Farbe als die Intervention ist natürlich, zeigt weiter Stopper und 9+ HP
3 NT	(9)10-15 HP, ausgeglichen, kein Stopper in der gegnerischen Farbe

Da wir negative Kontras gegen natürliche Interventionen spielen, kontriert der Eröffner nach pass auf, wenn er 2-3 Karten in der Gegnerfarbe hat. Lizitiert der Partner nun, ist er schwach.

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦	Kontra:	(3)4-8 HP, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦	pass	pass	
Kontra:				2-3 Karten in ♦, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 NT	pass	pass	2 ♦	
Kontra:				2-3 Karten in ♦, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 NT	pass	pass	2 ♦	
pass	pass	Kontra:		2-3 Karten in ♦, negatives Kontra

Intervenierte der Gegner im Transfer, so zeigt Kontra 8+ HP und die für die Transferansage verwendete Farbe, das Gebot der Transferfarbe zeigt (3)4-8 HP und ist wie ein negatives Kontra (also Take-out gegen die angesagte Farbe des Gegners), alle übrigen Ansagen sind identisch wie oben bei der Verteidigung gegen die natürliche Intervention (also Lebensohl

etc.). Das direkte Lizit der gegnerischen Farbe auf Stufe 3 ist also Stayman ohne Stopper, nach "2 NT" hingegen mit Stopper, beide Male ab 9 HP.

Ein Beispiel:

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦ (= Transfer ♥)	Kontra:	Zeigt ♦, weiter 8+ HP
		2 ♥:	(3)4-8 HP, kurz in ♥, negatives Kontra
		2 ♠:	0-7 HP, 5+ Karten in ♠, zum spielen
		2 NT:	Lebensohl, verlangt die Ansage von „3 ♣“
		3 ♣:	Natürlich, forcierend, mit oder ohne Stopper in ♥
		3 ♦:	Natürlich, forcierend, mit oder ohne Stopper in ♥
		3 ♥:	Stayman ohne Stopper in ♥
		3 ♠:	Natürlich, forcierend, kein Stopper in ♥
		3 NT:	Natürlich, 10-15 HP, Spielvorschlag ohne Stopper ♥

Passt der auf die Eröffnung „1 NT“ Antwortende zuerst nach der Intervention im Transfer und bietet er später „2 NT“, so fordert er den Partner auf, die längere Unterfarbe anzusagen (beachte: „Lebensohl“ hätte man direkt eingesetzt).

Wenn der Gegner uns kontriert, so ist "Rekontra" Transfer für ♣ (5+ Treff), "2 ♣" zeigt 5+ Karo, "2 ♦" zeigt 5+ Herz, "2 ♥" schliesslich zeigt 5+ Pik. Über die Stärke sagen diese Transferansagen nichts aus.

Passt man, muss der Eröffner rekontrieren. Dieses Rekontra wird gepasst, wenn man glaubt, der Partner erfülle "1 NT" (so ab 6 HP), ansonsten lizitiert man ökonomisch 4er-Farben von unten, bis man einen Fit gefunden hat.

Bitte beachten: Wir schenken dabei der Bedeutung des gegnerischen Kontras keine Beachtung, spielen also immer gleich.

Etwas speziell ist es aber dann, wenn an vierter Stelle kontriert wird; auch hier schenken wir der Bedeutung des Kontras keine Beachtung! In diesem Fall sagt der Eröffner allfällige Farben direkt an (natürlich). „Rekontra“ des Antwortenden ist „Baron“, „2 ♣“ und „2 ♦“ sind natürlich Ansagen, „2 ♥“ zeigt 4 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠ (mit 5 Karten hätte man sofort einen Transfer gemacht).

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 NT	pass	pass	Kontra	
pass:				Keine 5er-Unterfarbe
Rekontra:				Ansage nicht existent
2 ♣:				5+ ♣, zum spielen
2 ♦:				5+ ♦, zum spielen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 NT	pass	pass	Kontra	
pass	pass	pass:		Genügend Punkte/Stiche um den Kontrakt zu gewinnen
		Rekontra:		Baron, bitte 4er-Farben von unten her zeigen
		2 ♣:		5+ ♣, zum spielen
		2 ♦:		5+ ♦, zum spielen
		2 ♥:		4-4 in den Edelfarben

Interveniert der Gegner künstlich mit einem klar definierten Zweifärber und ist keine dieser beiden Farben für das Lizit verwendet worden, so zeigt Kontra, **dass man eine dieser Farben kontrieren kann**. Der Eröffner kontriert nun, wenn der zweite Gegner eine Farbe ansagt, gegen die er strafkontrieren kann. Sonst passt er und wartet ab, ob sein Partner die Farbe strafkontrieren kann. Die Ansage der tieferen der Gegnerfarben zeigt (5)6+ Karten in der tieferen der nicht lizitierten Farben sowie 9+ HP, die Ansage der höheren Gegnerfarbe zeigt das gleiche mit der höheren der nicht lizitierten Farben. Ansonsten verhalten wir uns gegen klar definierte Zweifärber genau gleich, wie wenn sie gegen „1 in Farbe“ oder sogar als schwache Eröffnung lizitiert werden: Die Ansage der beiden verbleibenden Farben ist natürlich und kompetitiv, mit dem Lizit der gegnerischen Farben (allenfalls mit „Kontra“) werden die verbleibenden Farben konstruktiv lizitiert (wie immer von unten).

Als Beispiel - Die Interventionen "**Landy**" und "**Mecma**":

Zeigt der Gegner mit 2 ♦ (z.B. Mecma) beide Edelfarben, so zeigt 2 ♥ ein gutes Blatt (ab (9)10 HP) mit ♣, 2 ♠ dito mit ♦. 3 ♣ / ♦ ist natürlich und kompetitiv (die Ansagen sind also zu passen). Die Ansagen „3 ♥“ respektive „3 ♠“ zeigen einen Stopper, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“. „2 NT“ ist kompetitiv mit 8-10 HP. „Kontra“ zeigt Interesse, einer der Edelfarben zu kontrieren.

Zeigt der Gegner mit 2 ♣ (z.B. Landy) beide Edelfarben, so zeigt 2 ♥ ein gutes Blatt (ab (8)10 HP) mit ♣, 2 ♠ dito mit ♦. 2 ♦ / 3 ♣ ist natürlich und kompetitiv (die Ansagen sind also zu passen). Die Ansagen „3 ♥“ respektive „3 ♠“ zeigen einen Stopper, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“. „2 NT“ ist kompetitiv mit 8-10 HP. „Kontra“ zeigt Interesse, einer der Edelfarben zu kontrieren.

Spielt der Gegner „**Cappeletti**“, verteidigen wir wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	Kontra (Strafe)	Rekontra:	Transfer ♣
		pass:	Partner soll rekontrieren (was wir mit Punkten passen, ansonsten lizitieren wir 4er-Farben von unten)
		2 ♣:	Transfer ♦
		2 ♦:	Transfer ♥
		2 ♥:	Transfer ♠

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♣ (undefinierter Einfärber)	Kontra:	Strafe, habe also 5+ ♣
		2 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen
		2 NT	Kompetitiv, 6-8 HP, ausgeglichen verteilt
		3 ♣:	Stayman

Ansonsten warten wir ab, bis der Gegner seine Farbe lizitiert hat und spielen danach, wie wenn er die Farbe natürlich eingeführt (also Kontra negativ, Lebensohl etc.)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (zeigt 5-5 ♠ / ♥)	Kontra:	Kann mindestens eine der gegnerischen Farben strafkontrieren
		2 ♥:	(7)8+ HP mit ♣
		2 ♠:	(7)8+ HP mit ♦
		2 NT:	Kompetitiv mit 6-8 HP
		3 ♣ / ♦:	Natürlich und kompetitiv
		3 ♥:	Stopper ♥, (9)10+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 ♠:	Stopper ♠, (9)10+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 NT:	Zum spielen, 10-15 HP, Stopper in beiden Edelfarben

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♥ (zeigt ♥ und eine Unterfarbe)	Kontra:	Negativ, 4-8 HP
		pass:	Partner soll mit Kürze ♥ kontrieren
		2 ♠:	Zum spielen, 0-7 HP, 5+ ♠
		2 NT:	Lebensohl
		Restliche Ansagen:	Wie gegen natürliche 2 ♥-Intervention

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♠ (zeigt ♠ und eine Unterfarbe)	Kontra:	Negativ, 4-8 HP
		pass:	Partner soll mit Kürze ♠ kontrieren
		2 NT:	Lebensohl
		Restliche Ansagen:	Wie gegen natürliche 2 ♠-Intervention

Spielt der Gegner „Dont“, spielen wir wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	Kontra (Einfärber)	pass:	Partner soll rekontrieren (was wir mit Punkten passen, ansonsten lizitieren wir 4er-Farben von unten)
		Rekontra:	Transfer ♣
		2 ♣:	Transfer ♦
		2 ♦:	Transfer ♥
		2 ♥:	Transfer ♠

Nach einem gegnerischen Kontra verhalten wir uns also immer identisch, egal ob das Kontra natürlich oder konventionell ist.

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♣ (♣ und eine ranghöhere Farbe)	Kontra:	Negativ gegen ♣, 6+ HP
		2 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen, 0-7 HP, 5+ Karten
		2 NT:	Kompetitiv, 6-8 HP (nicht Lebensohl da man alle Farben natürlich auf der Stufe 2 ansagen kann)
		3 ♣:	Stayman mit oder ohne Stopper, 9+ HP
		3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, 5+ Karten, 9+ HP, mit oder ohne ♣-Stopper
		3 NT:	(9)10-15 HP, Spielvorschlag ohne ♣-Stopper

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦ (♦ und eine ranghöhere Farbe)	Kontra:	Negativ gegen ♦, 6+ HP
		2 ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen, 0-7 HP, 5+ Karten
		2 NT:	Lebensohl wie gegen natürliche Intervention 2 ♦
		3 ♣:	Natürlich ohne ♦-Stopper
		3 ♦:	Stayman ohne Stopper (mit Stopper geht man via Lebensohl)
		3 ♥ / ♠:	Natürlich ohne ♦-Stopper
		3 NT:	Spielvorschlag ohne ♦-Stopper, (9)10-15 HP

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♥ (Edelfarben)	Kontra:	(8)9+ HP mit ♣
		2 ♠:	(8)9+ HP mit ♦
		2 NT:	Kompetitiv mit 6-8 HP
		3 ♣ / ♦:	Natürlich und kompetitiv, also zum spielen
		3 ♥:	Stopper ♥, (9)10+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 ♠:	Stopper ♠, (9)10+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 NT:	Zum spielen, (9)10-15 HP, Stopper in ♥ und ♠

Weitere denkbare Interventionen sind:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage	Achtung
1 NT	2 ♣ (♣ und ♥)	Kontra:	Negativ gegen ♣, 4+ HP (kann z.B. mit 4er-♠ auch mehr als 10 HP zeigen)	
		2 ♦:	Zum spielen, 0-7 HP, 5+ Karten in ♦	
		2 ♥:	Negativ gegen ♥, 4+ HP (kann z.B. mit 4er-♠ auch mehr als 10 HP zeigen)	
		2 ♠:	Zum spielen, 0-7 HP, 5+ Karten in ♠	
		2 NT:	Kompetitiv, 6-7(8) HP	!
		3 ♣:	Stopper ♣, fragt nach Stopper ♥	
		3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten in ♦, 9+ HP, forcing	
		3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♣	
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 9+ HP, forcing	
		3 NT:	Zum spielen, (9)10-15 HP, Stopper in ♥ und ♣	

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage	Achtung
1 NT	2 ♦ (♦ und ♥)	Kontra:	Negativ gegen ♦, 4+ HP (kann z.B. mit 4er-♠ auch mehr als 10 HP zeigen)	
		2 ♥:	Negativ gegen ♥, 4+ HP (kann z.B. mit 4er-♠ auch mehr als 10 HP zeigen)	
		2 ♠:	Zum spielen, 0-7 HP, 5+ Karten in ♠	
		2 NT:	Kompetitiv, 6-7(8) HP	!
		3 ♣:	Natürlich, 5+ Karten in ♣, 9+ HP, forcing	
		3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♥	
		3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♦	
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 9+ HP, forcing	
		3 NT:	Zum spielen, (9)10-15 HP, Stopper in ♥ und ♦	

Der Gegner kontriert unseren „Stayman“:

Kontriert der Gegner unsere Stayman-Ansage, so passen wir ohne Stopper in ♣. Alle anderen Ansagen sind wie nach dem ungestörten "Stayman", allerdings zeigen die Ansagen einen ♣-Stopper. Hat man gepasst, muss der Partner rekontrieren. Nun passt der Eröffner, wenn er 5+ schöne Karten in Treff hat, ansonsten lizitiert er wiederum wie nach ungestörtem Stayman; als Zusatzinformation weiss der Partner aber, dass der Eröffner keinen ♣-Stopper hat. Das direkte Rekontra des Eröffners verneint eine 4er-Edelfarbe und zeigt 4 ♣-Karten. Der Partner kann nun allenfalls bei ♣-Support passen.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung unserer Ansage</i>
1 NT	Pass	2 ♣	2 ♥	
pass:				Durch die Intervention hat der Gegner unsere Ansage verunmöglicht
Kontra:				Vorschlag zu Strafkontra, 4+ Karten in ♥
2 ♠:				4+ ♠, forcierend

Nach einer gegnerischen Farbansage lizitieren wir nur dann, wenn die vorgesehene Ansage noch möglich ist (sonst passen oder kontrieren, was Strafvorschlag ist).

Nach Eröffners "pass" ist Partners "Kontra" ein Strafvorschlag.

Wir	Gegner	Wir	Gegner
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥
pass	pass	Kontra:	Strafvorschlag

Wir	Gegner	Wir	Gegner
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥
Kontra:			Strafvorschlag

Hat der Eröffner nach Partners „Stayman“ gepasst, da die gegnerische Ansage das eigene Gebot verunmöglicht hat, so kann der Anwortende mit „3 ♣“ erneut einen Stayman machen. Die Antworten sind wie nach dem Stayman „2 ♣“.

Ansonsten lizitiert der Eröffner in natürlicher Weise weiter.

Der Gegner kontriert unseren „Transfer“:

Verwenden wir eine Transfer-Ansage und wird diese vom Gegner kontriert, führen wir den Transfer nur aus, wenn wir einen Fit haben. Rekontriert der Partner nach unserem "pass", so fordert er uns nun auf, den Transfer auszuführen. Rekontriert der Eröffner, so zeigt dies 5 schöne Karten in der lizitierten und kontrierten Farbe, in der Regel verneint es einen Fit in Partners Farbe.

Der Gegner lizitiert nach unseren „Transfer“:

Lizitiert der Gegner nach unserem Transfer eine Farbe, führen wir den Transfer nur mit Fit aus. Die Ansage ist kompetitiv und sagt nichts über unsere Stärke aus. In der Regel haben wir einen 4-Karten-Fit (Law of total tricks). Hat der Eröffner nach der Intervention gepasst, kann der Partner den Transfer wiederholen (hat man also z.B. mit "2 ♦" transferiert, ist nun "3 ♦" nicht natürlich, sondern Transfer).

Die Eröffnung „2♣“

2♣ - Multi (Gameforcing oder Weak-two in ♦)

Voraussetzungen der Eröffnung:

Die Eröffnung „2♣“ kann zwei Varianten beinhalten:

Variante 1:	<p>Forcing zum vollen Spiel: Die Ansage kann mit jeder denkbaren Verteilung gemacht werden. Man hat mindestens 23 HP respektive 9 Stiche. Bei einem Edelfarbeneinfärber darf man maximal 4 Verlierer haben, sonst höchstens 3 ½ Verlierer. Bei ausgeglichen verteilten Händen hat man gar mindestens 24 HP.</p> <p>In Zweifelsfällen helfen uns die „Missing points“ weiter: Ihre Zahl darf maximal 11 betragen.</p>
Variante 2:	<p>Weak-two in ♦, 6-10 HP, 6er-♦, an erster und zweiter Stelle in der Regel solide Farbe.</p>

Das Folgelizit:

In der Regel antwortet der Partner mit „2♦“. Ist er sich sicher, dass der Partner mit der Variante „weak-two in ♦“ eröffnet hat, kann er auch gleich in der ♦-Farbe barragieren (→ Law of total tricks).

Der Antwortende hat aber auch die Möglichkeit natürlicher Ansagen oder aber eines starken Relais von „2NT“. Dabei muss er sich aber bewusst sein, was passieren kann, wenn der Eröffner eine minimale „Weak two“ in ♦ hat – das Lizit kann leicht über Bord gehen.

2 ♣	2 ♦:	Relais, nicht forcierend (der Eröffner wird mit einer „weak-two in ♦“ passen und mit einer starken Hand lizitieren)
	2 ♥:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♥, mindestens 2 der 3 Topfiguren in ♥, konstruktiv, aber nicht forcing
	2 ♠:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♠, mindestens 2 der 3 Topfiguren in ♠, konstruktiv, aber nicht forcing
	2 NT:	Relais, forcierend, in der Regel ab (14)15 HP, bei Minimum Anschluss in ♦ nötig (bei sehr schönem Fit auch schwächere Blätter denkbar)
	3 ♣:	Natürlich, 6+ Karten in ♣, mindestens 2 der 3 Topfiguren in ♣, konstruktiv, aber nicht forcing, 4er-Edelfarbe möglich
	3 ♦:	Barragierend, 3+ Karten in ♦, zum spielen vis à vis „Weak-two“ in ♦, forcierend bis zum vollen Spiel vis à vis starkem Blatt, 4er-Edelfarbe möglich
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, (6)7(8) Karten in angesagter Farbe, einladend vis à vis von „Weak-two“ in ♦
	3 NT:	Stark, in der Regel 18-20 HP und Unterstützung in ♦, zum spielen

Nach „2 ♣ - 2 ♦“ passt der Eröffner mit einer „Weak-two in ♦“. Ansonsten lizitiert er in natürlicher Art und Weise. Zu beachten ist dabei, dass auch die Wiederansage „2 NT“ des Eröffners zum vollen Spiel forciert. Die Ansage zeigt 24+ HP (mit 22-23 HP eröffnen wir bekanntlich „2 ♦“).

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansage
2 ♣	2 ♦ / ♥ / ♠	
2 NT:		Ausgeglichene Verteilung, 24+ HP; das Folgelizit entspricht jenem nach der Eröffnung „2 NT“

Hat der Antwortende mit „2 ♦“ grösseres Interesse verneint, ist der Sprung auf „3 NT“ zum spielen.

2 ♣	2 ♦
3 NT:	Spielvorschlag

Ebenso nicht weiter forcierend ist im folgenden Beispiel die indirekte Ansage (via Transfer) von „3 NT“:

2 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansage
2 NT	3 ♠	
3 NT	pass :	Abschluss; das heisst, dass der Eröffner mit einem sehr starken Blatt, mit dem er auch mit ganz wenig Punkten beim Partner den Schlemm spielen will, eine bessere Ansage als „3 NT“ „erfinden“ muss

Die direkte Ansage von „2 NT“ nach der Eröffnung „2 ♣“ ist ein Relais, bei welchem man von einer „weak-two“ beim Partner ausgeht. Daher braucht man für diese Ansage mindestens (14)15 HP und bei Minimum einen Anschluss in ♦. Mit schönem Fit in ♦ kann man natürlich die Ansage auch mit schwächeren Blättern einsetzen, um mehr über die Eröffnung des Partners zu erfahren. Die weiteren Ansagen sind:

2 ♣	2 NT	
3 ♣:	(5)6-7(8) HP, also minimale „weak-two“ in ♦	
3 ♦:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, mindestens eine Edelfarbe zu dritt (der Partner lizitiert nun allenfalls eine 5er-Edelfarbe)	
3 ♥:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, 4er-♠ (schlechter Qualität) daneben	!
3 ♠:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, 4er-♥ (schlechter Qualität) daneben	!
3 NT:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, keine Edelfarbe zu dritt oder zu viert	!
4 ♣:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♣, starkes Blatt	
4 ♦:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♦, starkes Blatt	
4 ♥:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♥, starkes Blatt	
4 ♠:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♠, starkes Blatt	
4 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 24-26 HP	

Eröffnung	Antwort	Bedeutung der Ansage
2 ♣	2 NT	
3 ♣	3 ♦	Zum spielen
	3 ♥:	6+ ♥, forcierend
	3 ♠:	6+ ♠, forcierend
	3 NT:	Zum Spielen

Eröffnung	Antwort	Bedeutung der Ansage
2 ♣	2 NT	
4 NT	5 ♣:	Baron (Frage nach 4er-Farben)
	5 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, 5er-Farbe, forcierend
	5 NT:	Quantitative Einladung zu 7 NT
	6 in Farbe:	5er-Farbe, Einladung zu 7 in dieser Farbe (oder zu 6 NT)
	6 / 7 NT:	Zum spielen

Details der Konvention „Baron“:

2 ♣	2 NT	Bedeutung der Ansage
4 NT	5 ♣:	
5 ♦:		4+ Karten in ♦
5 ♥:		4+ Karten in ♥, keine 4 ♦
5 ♠:		4+ Karten in ♠, keine 4 ♦ und keine 4 ♥
5 NT:		4+ ♣ (da keine andere 4er-Farbe vorhanden)

Danach zeigt auch der Partner ökonomisch 4er-Farben an, „5 NT“ verneint eine lizitierbare 4er-Farbe.

Das sonstige Lizit verläuft weitgehend natürlich. Ein Beispiel:

2 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansage
2 ♥	2 ♠:	4+ ♠-Karten, natürlich, 2+ HP
	2 NT:	schwach, 0-1 HP, passbar
	3 ♣:	(4)5+ ♣-Karten, 2+ HP
	3 ♦:	(4)5+ ♦-Karten, 2+ HP
	3 ♥:	Stärker als "4 ♥" (= Prinzip „fast arrival“)
	3 ♠:	Splinter mit ♥-Fit
	4 ♣:	Splinter mit ♥-Fit
	4 ♦:	Splinter mit ♥-Fit
	4 ♥:	0-3(4) HP, schwach, Fit

Man beachte also auch hier das Prinzip "**fast arrival**" sobald das Spiel zur Manche forciert ist.

Speziell zu behandeln ist der Sprung des Eröffners in „3 NT“. Dabei ist zu unterscheiden, ob der Partner mit „2 ♦“ eine negative oder mit einem anderen Gebot eine positive Antwort gegeben hat.

Nach einer schwachen Antwort von „2 ♦“ basiert der Sprung in „3 NT“ auf einer langen, geschlossenen Farbe; in der Farbe hat man mindestens AKQJxxxx.

	2 ♣	2 ♦	
	3 NT	pass:	Schwach, kein Interesse am Schlemm
		4 ♣ / ♦:	Cue-bid , man möchte in Partners Farbe einen Schlemm versuchen
		4 ♥ / ♠:	Cue-bid , man möchte in Partners Farbe einen Schlemm versuchen
		4 NT:	Der Partner soll seine Farbe ansagen

Hat man nach der zum vollen Spiel forcierenden Eröffnung „2 ♣“ eine positive Ansage wie 2 ♥ / ♠ oder 3 ♣ / ♦ gemacht, welche eine schöne Farbe mit mindestens zwei der drei Topfiguren verspricht, so ist eine spätere Ansage von "3 NT" des Antwortenden als allgemeine Aufforderung zum Cue-bid zu interpretieren.

Lizitiert der Antwortende nach der Eröffnung „2 ♣“ eine Unterfarbe (→ „3 ♣“ als natürliche Ansage oder „3 ♦“ als Verlängerung einer allfälligen „♦-Barrage“) und bietet der Eröffner nun „3 NT“ (was natürlich ist und 25+ HP zeigt), so ist "4 ♣" Baron (Antworten: "4 ♦" zeigt 4 Karten in ♦, "4 ♥" verneint 4 ♦ und zeigt 4 ♥, ev. 4 ♠, "4 ♠" zeigt 4 ♠ und verneint 4 Karten in ♦ oder ♥).

Hat der Eröffner eine ausgeglichene Hand ab 25 HP, lizitiert er nach „2 ♣ - 2 ♦“ → „2 NT“. Wenn der Partner nun (z.B. via Transfer „3 ♠“) in „3 NT“ abschliessen will, lizitiert er → „4 NT“ und zeigt damit 27-29 HP, mit 30-31 HP lizitiert er „5 NT“ und mit 32-33 HP riskiert er „6 NT“.

Nach allen Antworten auf „2 ♣“ verwenden wir unseren auch sonst eingesetzten „5-As-Blackwood“.

Interveniert der Gegner, verhält es sich wie folgt:

- Das „Kontra“ des Eröffners zeigt die starke Variante.
- „Pass“ des Antwortenden sagt aus, dass man nichts vis à vis einer Eröffnung „weak-two“ zu melden hat.
- Kontra des Antwortenden ist Strafvorschlag unter Annahme, der Eröffner habe eine „Weak-two“ in ♦.
- Farbansagen sind natürlich mit (5)6+ Karten und zwei Topfiguren, nicht forcierend.
- „2 NT“ ist ein Relais ab 14 HP (Antworten wie ohne gegnerische Intervention)
- Nach Gegners „Kontra“ zeigt „pass“ 0-7 HP, Rekontra 8-12 HP und „2 ♦“ 13+ HP. „3 ♦“ ist demgegenüber barragierend unter der Annahme, der Partner habe ein schwaches Blatt mit ♦ (ebenso ♦-Gebote auf noch höherer Stufe).
- Sprungansagen sind nicht forcierend.
- Der Übreruf der Gegnerfarbe zeigt Singleton (4-4-4-1 oder 5-4-4-0) und 0-1 Kontrollen (→ ermöglicht gute Einschätzung des Blattes für den Partner).

Die Eröffnung „2 ♦“

Die Voraussetzungen der Eröffnung

Unsere „2 ♦ - Eröffnung“ ist „Multi“ im klassischen Sinne.

Die möglichen Varianten:

Variante 1:	6-10 HP, 6 ♥ oder 6 ♠
Variante 2:	22-23 HP, ausgeglichene Verteilung
Variante 3:	8-8.5 Stiche, semiforcing, mindestens 6er-Unterfarbe

Bitte beachten Sie: An erster und zweiter Stelle sollte man für die Variante "weak-two" eine schöne 6er-Farbe (mit 1-3 Topfiguren) und (5)6-10 HP haben. Dies spielen wir mehr oder weniger diszipliniert!

Ein Beispiel einer minimalen „weak-two“ wäre: ♠ AJ109xx ♥ 2 ♦ 652 ♣ 432

An dritter Stelle ist in Sachen „weak-two“ alles erlaubt, die Farbe sollte aber mindestens eine Qualität wie K109xx haben (Ausspiel).

An vierter Stelle gilt folgendes für die Variante „weak-two“: Die Farbe muss für ein Ausspiel interessant sein, immer 6 Karten haben und vis à vis von Singleton gut spielbar sein. Z.B. AQJxxx oder KQJxxx oder ähnlich; die Eröffnung an vierter Stelle sollte so gut sein, dass der Partner, der ja gepasst hatte, bei Fit und 11-12 HP durchaus noch an der Manche interessiert sein darf.

Die ersten Antworten

Die Antworten sollten aggressiv angewendet werden.

2 ♦	pass:	0-3 HP, 6+ Karten in ♦
	2 ♥:	Relais, tendenziell schwach, mit 0-1 ♥ bis 14 HP möglich, 0-3 Herzkarten; beachte: Mit "weak-two" in ♥ wird der Partner passen!
	2 ♠:	Zu passen mit weak-two in ♠ (wird also z.B. mit Singleton ♠ und 0-14 HP gesagt, dann nämlich, wenn man 4+ ♥ hat), bei „weak-two“ in ♥ forcierend zu 3 ♥ und einladend zu 4 ♥
	2 NT:	Forcingrelais ab 14 HP (oder als Bluffgebot, um auf Stufe 3 zu spielen)
	3 ♣:	6+ ♣, 13+ HP, passbar bei Misfit (0 oder 1 ♣), sonst rundenforcing; man sollte beide Edelfarben mindestens zu zweit haben (oder eine ♣-Farbe, mit der man vis à vis Chicane 4 ♣ spielen kann)
	3 ♦:	6+ ♦, 13+ HP, passbar bei Misfit (0 oder 1 ♦), sonst rundenforcing; man sollte beide Edelfarben mindestens zu zweit haben (oder eine ♦-Farbe, mit der man vis à vis Chicane 4 ♦ spielen kann)
	3 ♥:	3+ ♥, 3+ ♠, barragierend, weniger als 10 HP, zum passen oder korrigieren; mit 22-23 HP sagt der Eröffner „3 NT“
	3 ♠:	3er-♠ , 4+ ♥, zum passen mit weak-two in ♠ oder korrigieren auf „4 ♥“ mit weak-two in ♥ (respektive auf 3 SA mit 22-23 HP)
	3 NT:	18-22 HP, in der Regel ausgeglichen verteilt, zum spielen
	4 ♣:	Mindestens 4-4 (selten 3-3) in den Edelfarben, barragierend, Partner soll in seine Farbe transferieren (also 4 ♦ mit 6er-♥ respektive 4 ♥ mit 6er-♠ sagen) oder 22-23 HP mit "4 NT" zeigen
	4 ♦:	Partner soll seine "Weak-two-Farbe" (also seine 6er-Farbe) ansagen; folgt danach "4 NT", ist dies 5-As-Blackwood, Farbansagen sind nun Cue-bid (Partner soll nun Erst- und Zweitrundenkontrollen zeigen)
	4 ♥:	(7)8+ ♥, zum spielen
	4 ♠:	(7)8+ ♠, zum spielen
	4 NT:	As-Frage (fragt nur nach den 4 Originalassen)

Lizitiert der Eröffner nach irgendeiner Ansage „Ohne“, so hat er ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 22-23 HP; das nachfolgende ♣-Gebot ist Stayman (wie nach der Eröffnung „2 NT“), die restlichen Ansagen entsprechen ebenfalls dem Folgelizit nach der Eröffnung „2 NT“.

Lizitiert der Eröffner nach irgendeinem Lizit eine Unterfarbe, ohne dass diese Ansage künstlich ist, so zeigt dies 6+ Karten in dieser Farbe und ist semiforcing.

2 ♦	2 NT
3 ♣:	Weak-two in Herz
3 ♦:	Weak-two in Pik
3 ♥:	9-10 HP, schöne 6er-♠
3 ♠:	9-10 HP, schöne 6er-♥
3 NT:	AKQxxx in einer Edelfarbe, weak-two
4 ♣:	8-8.5 Spielstiche, 6+ Treff
4 ♦:	8-8.5 Spielstiche, 6+ Karo
4 NT:	22-23 HP, ausgeglichen (danach ist 5 ♣ Baron, restliche Ansagen: 5er-Farben)

Nach "3 ♣" respektive "3 ♦" kann für das volle Spiel eingeladen werden.

2 ♦	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♦:	Einladung zu „3 NT“ / „4 ♥“, fragt nach Stärke und der Qualität
3 ♥:		Minimum (6-7 HP) oder 8 HP und nur eine der drei Topfiguren
3 NT:		7-8 HP, schöne ♥-Farbe, 2 der drei Topfiguren
4 ♥:		Maximum, 9-10 HP, schlechte ♥-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

2 ♦	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	3 ♥:	Einladung zu „3 NT“ / „4 ♠“, fragt nach Stärke und der Qualität
3 ♠:		Minimum (6-7 HP) oder 8 HP und nur eine der drei Topfiguren
3 NT:		7-8 HP, schöne ♠-Farbe, 2 der drei Topfiguren
4 ♥:		Maximum, 9-10 HP, schlechte ♠-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

Natürlich kann man nach den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ auch auf Stufe 3 stehen bleiben:

2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♥:	Zum spielen

2 ♦	2 NT	
3 ♦	3 ♠:	Zum spielen

	Hat man vis à vis einer Eröffnung „2 ♦“ eine lange, geschlossene (=selbst spielbare) Edelfarbe mit Schlemminteresse, lizitiert man „2 NT“ und nach der Antwort des Eröffners diese Edelfarbe auf der Stufe 4; dies ist stärker als „2 ♦“ – „4 ♥/♠“.
---	---

Und nun zu einigen weiteren Lizitfolgen:

2 ♦	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	2 NT:	Einladung zum vollen Spiel in ♠ (wohl mit Kürze in ♥)
	3 ♣:	Natürlich, 12-14 HP, 3+ Karten in ♠ , sucht bei Maximum (8/9-10 HP) und Anschluss in Treff das volle Spiel in ♠; eher kurz in ♥
	3 ♦:	Natürlich, 12-14 HP, 3+ Karten in ♠ , sucht bei Maximum (8/9-10 HP) und Anschluss in Karo das volle Spiel in ♠; eher kurz in ♥
	3 ♠:	Barragierend mit 3er-♠
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Splinter, Singleton oder Chicane, Schlemminteresse mit einem sehr guten Fit in ♠
	4 ♠:	Natürlich, 4er-♠, zum spielen

2 ♦	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣ / ♦	Neue Farbe:	Natürlich, 5+ Karten, forcierend zum vollen Spiel
	Neue Farbe mit Sprung:	Splinter, Fit in Partnerfarbe
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣ respektive 4 ♦:	5 As-Blackwood , die Hebung auf Stufe 4 ist also natürlich und forcierend
	5 ♣ respektive 5 ♦:	Die Hebung auf Stufe 5 zeigt einen sehr guten Fit, aber wenig daneben

2 ♦	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♥	4 ♣ / ♦:	Cue-bid, trotz Minimum beim Partner besteht Schlemminteresse mit einem sehr guten Fit in ♥ (sicher mit Kürze in ♠)
	4 ♥:	Zum spielen
	4 ♠ / 5 ♣ / ♦:	Chicane in angesagter Farbe, sehr guter Fit in ♥, Schlemminteresse

2 ♦	3 ♥ / 3 ♠	
3 NT	pass:	Zum spielen
	4 ♣:	Baron
	4 ♦ / ♥:	Transfer
	4 NT:	Einladung zu 6 NT, quantitativ

Zur Verdeutlichung noch diese Details:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	3 ♥ / ♠	
3 NT	4 ♣	
4 ♦:		4+ Karten in ♦
4 ♥:		4 Karten in ♥
4 ♠:		4 Karten in ♠
4 NT:		4+ Karten in ♣

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	
2 ♦	4 ♣ / ♦		
4 NT	5 ♣:	Baron	
	5 ♦:	Transfer ♥	!
	5 ♥:	Transfer ♠	!

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	4 ♣ / ♦	
4 NT	5 ♣	
5 ♦:		4+ Karten in ♦
5 ♥:		4 Karten in ♥
5 ♠:		4 Karten in ♠
5 NT:		4+ Karten in ♣

Der Gegner interveniert nach „2 ♦ Multi“

Es ist ganz wichtig, dass man genau weiss, wie man sich nach Interventionen gegen unsere Eröffnung "2 ♦" verhält. Denn der Gegner ist unter Druck und muss daher gewisse Risiken eingehen. Dies müssen wir nutzen. Daher beachte man die folgenden Situationen. Generell gilt aber, dass alle Ansagen, die wir oben kennen gelernt haben, unverändert bleiben.

Intervenieren die Gegner nach der Eröffnung "natürlich", ist das Kontra des Antwortenden negativ. Der Antwortende zeigt damit mindestens 3 Karten in der anderen Edelfarbe und damit Interesse, zumindest auf 3er-Stufe zu spielen, wenn der Gegner mit "2 ♠" intervenierte und der Eröffner eine "Weak-two-Ansage" in ♥ hat.

Sollte der Gegner nach unserer "2 ♦-Eröffnung" die Konvention "Exclusion" spielen, mit der Ansage von "2 ♥" also eine Eröffnung mit Kürze in ♥ respektive mit "2 ♠" eine Eröffnung mit Kürze in ♠ zeigen, so ist das Kontra des Antwortenden nun strafend. Wenn der Antwortende und auch der zweite Gegenspieler passen, zeigt Kontra des Eröffners, dass der Gegner nun in seiner Farbe zu spielen gedenkt.

Eröffner	Gegner	Antwortender	Bedeutung der Ansage
2 ♦	Kontra	pass:	5+ ♦, kein Interesse an Partners Edelfarbe; besitzt man in beiden Edelfarben mindestens 2 Karten, sollte man in der Regel nicht passen, sondern beispielsweise den Relais von "2 ♥" verwenden.
2 ♦	Kontra	Rekontra:	Forcierender Relais; der Eröffner hat fünf Optionen: 1.) Mit Minimum lizitiert er seine Farbe auf Stufe 2 2.) Mit Maximum und ♥ lizitiert er "3 ♣" 3.) Mit Maximum und ♠ lizitiert er "3 ♦" 4.) Mit 22-23 HP lizitiert er "2 NT" 5.) 4 ♣ / ♦ ist natürlich, 8-8.5 Spielstiche
2 ♦	2 ♥ / ♠ (natürlich)	Kontra:	Negatives Kontra; der Eröffner hat vier Optionen: 1.) Passen mit 22-23 HP respektive „Weak-two“ in der vom Gegner lizitierten Farbe 2.) Farbe lizitieren mit Minimum 3.) "2 NT" lizitieren mit 8-10 HP und schöner Farbe 4.) passen oder 3 ♣ / ♦ mit semiforcing
2 ♦	2 ♥ / ♠	2 NT:	Partner soll mit 6er-♥ "3 ♣" und mit 6er-♠ "3 ♦" Lizitieren
2 ♦	2 ♥ / ♠ (natürlich oder Exclusion)	3 NT:	Unterfarben-Zweifärber (mindestens 6-5) mit maximal 4 ½ Verlierern
2 ♦	3 ♣	Kontra:	Dies ist ein Strafkontra
2 ♦	3 ♣	3 ♦:	Einladung zum vollen Spiel in Partners Edelfarbe

2 ♦	3 ♣	3 ♥:	Partner passt mit 6er-♥ oder korrigiert
2 ♦	3 ♦	Kontra:	Dies ist ein Strafkontra
2 ♦	3 ♦	3 ♥:	Einladung zum vollen Spiel in Partners Edelfarbe
2 ♦	Kontra	4 ♣:	Partner soll in seine 6er-Farbe transferieren
2 ♦	Kontra	4 ♦:	Partner soll seine 6er-Edelfarbe ansagen
2 ♦	Kontra	4 ♥ / ♠:	(7)8+ in angesagter Farbe, zum spielen

Wie intervenieren wir gegen „2 ♦ - Multi“

Behandeln wir an dieser Stelle gleich auch noch unsere Interventionen gegen "2 ♦-Multi":

Gegner	Wir	Bedeutung unserer Ansagen
2 ♦	Kontra:	13-15 HP, ausgeglichene Verteilung, starker Zweifärber mit ♦ (man lizitiert später die zweite Farbe) oder 19+ HP und ausgeglichen verteilt (später lizitiert man „Ohne“); lizitiert der zweite Gegner anschliessend eine Edelfarbe, ist Partners „Kontra“ nun Strafvorschlag
	2 ♥:	13+ HP, Kürze in ♥ (wie Informationskontra gegen ♥, alertieren)
	2 ♠:	13+ HP, Kürze in ♠ (wie Informationskontra gegen ♠, alertieren)
	2 NT:	16-18 HP, ausgeglichene Verteilung (danach entwickelt sich das Lizit wie nach der Eröffnung von "2 NT")
	3 ♣:	(14)15+ HP, natürlich, schöne 6+ Karten in ♣
	3 ♦:	(14)15+ HP, natürlich, schöne 6+ Karten in ♦
	3 ♥:	(6)7+ ♥, starkes Blatt ab (16)17 HP
	3 ♠:	(6)7+ ♠, starkes Blatt ab (16)17 HP
	3 NT:	Zum spielen, man glaubt, 9 Stiche zu machen
	4 ♣:	(Relativ) schwacher Unterfarbenzweifärber (mindestens 5-5)
	4 ♦:	Starker Unterfarbenzweifärber (mindestens 5-5)
	4 ♥/♠:	Natürliche Barrage

Nach dem Kontra spielen wir „**Lebensohl**“. **Entsprechendes gilt nach den Exclusion-Ansagen „2 ♥“ und „2 ♠“!**

Passt man zuerst und lizitiert später eine Edelfarbe, so ist diese Ansage natürlich, zeigt mindestens eine schöne 6er-Farbe und Werte ab einer Eröffnung.

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	pass	2 ♥ / ♠	Kontra:	13-16 HP, ausgeglichen verteilt oder 19-21 HP (ebenfalls ausgeglichen verteilt, damit lizitiert man später „Ohne“)
			2 NT:	16-18 HP, ausgeglichen verteilt (danach Lizit wie nach Eröffnung "2 NT")
			3 ♣:	15+ HP, (5)6+ gute Treff
			3 ♦:	15+ HP, (5)6+ gute Karo

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	pass	2 ♥	pass:	Schwach oder man hat die ♥-Farbe
			Kontra:	Negativ, zeigt in der Regel eine 4er-♠, 12+ HP (wie immer wäre nun „2 NT“ Lebensohl)
			2 ♠:	13+ HP, natürlich, 5+ Karten in ♠, eher unausgeglichene Verteilung
			2 NT:	16-18 HP, ausgeglichene Verteilung (weiteres Licit wie nach der Eröffnung „2 NT“)
			3 ♥:	Frage nach Stopper ♥, stehende Unterfarbe
			4 ♣:	Zweifärber ♠/♣, stark
			4 ♦:	Zweifärber ♠/♦, stark

Nach einer natürlichen Intervention mit einer Farbe passt man mit Schwäche, insbesondere bei Misfit. Eine neue Farbe ist natürlich (5+ Karten) und rundenforcing.

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage	
2 ♦	pass	2 ♥	pass		
pass	Kontra:			Negatives Kontra mit Tendenz zu den Unterfarben (2 NT wäre nun Lebensohl)	
	2 ♠:			13+ HP, 6+ ♠-Karten, Farbe von guter Qualität	
	2 NT:			Unterfarben, schwach (kompetitiv)	!
	3 ♥:			Stopperfrage, stehende Unterfarbe	
	4 ♣:			Zweifärber ♠/♣, stark	
	4 ♦:			Zweifärber ♠/♦, stark	

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	pass	2 ♥	pass	
2 ♠	Kontra:			Negativ, Tendenz zu Unterfarben (“2 NT” wäre nun Lebensohl)
	2 NT:			Unterfarben, schwach (kompetitiv)
	3 ♥:			13+ HP, 6+ ♥-Karten, Farbe von guter Qualität (denn der zweite Gegner hat in der Regel auch 4 Karten in ♥)
	3 ♠:			Stopperfrage, stehende Unterfarbe
	4 ♣:			Zweifärber ♥/♣, stark
	4 ♦:			Zweifärber ♥/♦, stark

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	pass	2 ♥	pass	
2 ♠	pass	pass	Kontra:	Negativ, Tendenz zu Unterfarben (“2 NT” wäre nun Lebensohl)
			2 NT:	Unterfarben, schwach (kompetitiv)
			3 ♥:	13+ HP, 6+ ♥-Karten, Farbe von guter Qualität (denn der zweite Gegner hat in der Regel auch 4 Karten in ♥)
			3 ♠:	Stopperfrage, stehende Unterfarbe

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	pass	2 ♠	pass	
pass	2 NT:			Unterfarben, schwach (kompetitiv)
	3 ♥:			13+ HP, 6+ ♥-Karten, Farbe von guter Qualität (denn der zweite Gegner hat in der Regel auch 4 Karten in ♥)
	3 ♠:			Stopperfrage, stehende Unterfarbe

Nach unseren Exclusion-Ansagen von „2 ♥“ und „2 ♠“ verläuft das Lizit identisch wie nach einem informativen Kontra gegen eine Eröffnung "weak-two".

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	2 ♥	pass	2 ♠:	Zum spielen
			2 NT:	Lebensohl , verlangt Ansage von "3 ♣" (ausser mit sehr starkem Blatt)
			3 ♣:	(8)9+ HP, (4)5+ ♣
			3 ♦:	(8)9+ HP, (4)5+ ♦
			3 ♥:	Stopperfrage in ♥ oder advanced Cue-bid
			3 ♠:	10-12 HP, 4er-♠
			3 NT:	13-15 HP, schöner ♥-Stopper
			4 ♠:	(4)5+ ♠, zum spielen

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	2 ♠	pass	2 NT:	Lebensohl , verlangt Ansage von "3 ♣" (ausser mit sehr starkem Blatt)
			3 ♣:	(8)9+ HP, (4)5+ ♣
			3 ♦:	(8)9+ HP, (4)5+ ♦
			3 ♥:	(8)9+ HP, 4+ ♥
			3 ♠:	Stopperfrage in ♠ oder advanced Cue-bid
			3 NT:	13-15 HP, schöner ♠-Stopper
			4 ♥:	(4)5+ ♥, zum spielen

Farbansagen nach Lebensohl sind natürlich und schwach (0-7(8) HP).

Und noch etwas fürs Handspiel an dieser Stelle:

Übung 1: Es fehlen sechs Karten einer Farbe; wie ist die Verteilung?	4-2 in 48% der Fälle, 3-3 in 36% der Fälle, 5-1 in 15% der Fälle, 6-0 in 1% der Fälle		
Übung 2:	a.) 5 Stiche nötig: Man spielt vom Süden zur Dame und gewinnt alle 5 Stiche, wenn der Spieler im Westen (links) den König zu zweit hat oder wenn rechts der Singleton Bube fällt (Impass kann wiederholt werden).		
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Du hast: ♥ AQ1064  ♥ 7532 </td> <td style="width: 50%;"> Wie spielst Du das: a.) 5 Stiche nötig b.) 4 Stiche nötig </td> </tr> </table>	Du hast: ♥ AQ1064  ♥ 7532	Wie spielst Du das: a.) 5 Stiche nötig b.) 4 Stiche nötig	b.) 4 Stiche nötig (Team): Man schlägt zuerst das As, denn vielleicht fällt ja im Osten (rechts) der Singleton König. Erscheint keine der beiden Figuren, geht man in die Südhand und spielt den Expass zur Dame.
Du hast: ♥ AQ1064  ♥ 7532	Wie spielst Du das: a.) 5 Stiche nötig b.) 4 Stiche nötig		

Die Eröffnung „2 ♥“

Hier spielen wir ebenfalls eine Multi-Variante. Die Eröffnung wird mit folgenden Varianten gemacht:

- 6+ ♥, ca. 20-22 Punkte (17-22 HP), 8-8½ Stiche, semiforcing
- Semiforcing, bei Fit forciierend zum vollen Spiel mit 5+ ♥ und einer 5er-Unterfarbe
- Mindestens 5 ♦ und 5 ♣, an dritter Stelle 5-4 oder 4-5 denkbar
Stärke: nicht gefährlich 4-8 HP, gefährlich (7)8-11(12) HP
Punkte sollten in den Unterfarben sein, Farben sollten gefährlich vernünftig sein
Beispiel ungefährlich: ♠ 6 ♥ 8 ♦ QJ1054 ♣ J109543
Minimales Beispiel gefährlich: ♠ 6 ♥ 87 ♦ KJ1054 ♣ KJ1043
- An vierter Position wird der Unterfarbenzweifärber immer mit 8-12 HP gespielt

Bei den Antworten hat man primär mal die Möglichkeit, mit „2 ♠“ einen Relais zu machen (Herbert-Konvention), um so herauszufinden, was der Partner hat. „Pass“ ist eigentlich ausgeschlossen.

Eröffner	Antwort	Bedeutung der Ansage
2 ♥	pass:	0-3 HP, (3-5)6+ ♥, eher kurz in ♣ und ♦
	2 ♠:	0+ HP, Relais (Herbert-Konvention)
	2 NT:	15-17 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, 5+ ♣, mit Unterfarben und Minimum passbar
	3 ♦:	13+ HP, 5+ ♦, mit Unterfarben und Minimum passbar
	3 ♥:	9+ HP, 3+ ♥, mindestens (4)5+ Karten in ♦ oder ♣
	3 ♠:	7+ HP, 3+ ♥, Singleton ♠, (4)5+ Karten in ♦ oder ♣
	3 NT:	18-20 HP, ausgeglichene Verteilung
	4 ♣:	7+ HP, 3+ ♥, Singleton ♣, (4)5+ ♦
	4 ♦:	7+ HP, 3+ ♥, Singleton ♦, 6 ♣
	4 ♥:	4-8 HP, 3+ ♥, 6er-Unterfarbe
	4 NT:	4-As-Blackwood

Wenn man nicht den Relais von „2 ♠“ wählt, verhält man sich wie vis à vis einer semiforzierenden Eröffnung, muss aber bereit sein, bei einem schwachen Unterfarbenblatt des Partners in einer dieser Farben auf der durch die Ansage provozierten Höhe zu spielen. Dabei gilt bezogen auf die starke Eröffnung das Prinzip „fast arrival“.

2 ♥	2 ♠
2 NT:	Schwach (5-10 HP) mit den beiden Unterfarben (mindestens 5-5)
3 ♣:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♣
3 ♦:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♦
3 ♥:	Stark, semiforcing mit 6+ ♥

Mit langer und schwacher ♠ und ohne Fit in ♥ geht der Antwortende ebenfalls über „2 ♠“:

2 ♥	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣ / ♦	3 ♠:	schwach, Misfit, zum spielen

Zeigt der Eröffner nach dem Relais von „2 ♠“ einen starken Zweifärber, ist die Ansage von 3 ♥ eine Korrektur und passbar. Die übrigen Ansagen sind Cue-bid mit Fit in einer der Farben. „3 NT“ ist zum spielen. „4 ♥“ ist eher schwach, durch einen Figurenfit in Partners zweiter Farbe konnte das Blatt aber aufgewertet werden.

2 ♥	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
2 NT	pass:	Eher selten, zum spielen, nicht genug für das volle Spiel, meist wohl ausgeglichen verteilt mit 12-14 HP und einer Tendenz mit Werten / Karten in den Edelfarben	
	3 ♣:	Zum spielen	
	3 ♦:	Zum spielen	
	3 ♥:	Relais mit mind. 16+ HP, starkes Blatt mit Schlemminteresse	!
	3 ♠:	13+ HP, 5+ ♠, rundenforcing	
	3 NT:	Zum spielen (mit was auch immer)	
	4 ♣:	♣ als Trumpf definiert, verlangt Cue-bids (auch als Bluffgebot denkbar), ein anschliessend folgende Gebot von „4 NT“ ist 5-As-Blackwood mit ♣ als Trumpf	!
	4 ♦:	♦ als Trumpf definiert, verlangt Cue-bids (auch Bluffgebot denkbar), ein anschliessend folgende Gebot von „4 NT“ ist 5-As-Blackwood mit ♦ als Trumpf	!
	4 ♥:	Zum spielen	
	4 ♠:	Zum spielen	
	4 NT:	4 As-Blackwood	
	5 ♣:	Zum spielen	
	5 ♦:	Zum spielen	

		<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
2 ♥	2 ♠		
2 NT	3 ♥	(„3 ♥“ ist Relais und zeigt mind. 16+ HP, Schlemminteresse)	
3 ♠:		Minimum, 5-5 in den Unterfarben	!
3 NT:		Maximum, 5-5 in den Unterfarben	!
4 ♣:		Minimum, 5er-♦, 6er-♣	
4 ♦:		Minimum, 6er-♦, 5er-♣	
4 ♥:		Maximum, 5er-♦, 6er-♣	!
4 ♠:		Maximum, 6er-♦, 5er-♣	!
4 NT:		6-6 in den Unterfarben	!

2 ♥	2 NT
pass:	5-7/8 HP, 5 ♦ und 5 ♣
3 ♣:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♣
3 ♦:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♦
3 ♥:	Stark, semiforcing mit 6+ ♥
3 ♠:	Singleton ♠, maximaler Einfärber ♥, Schlemminteresse
3 NT:	(8)9-10 HP, 5 ♦ und 5 ♣
4 ♣:	Singleton ♣, maximaler Einfärber ♥, Schlemminteresse
4 ♦:	Singleton ♦, maximaler Einfärber ♥, Schlemminteresse
4 ♥:	Nicht geschlossener Einfärber in ♥, 4 - 4 ½ Verlierer

Nach der Hebung auf „3 ♥“ zeigt die Ansage von "3 NT" den schwachen Unterfarben-Zweifärber. „3 ♠“ **zeigt eine starke ♥-Eröffnung und verlangt nun vom Partner Cue-bids** (wobei „3 NT“ (nach dieser „3 ♠ - Ansage“) bereits einen Cue-bid ♠ zeigt). „4 ♣“ und „4 ♦“ sind natürliche Ansagen (zeigen also eine semiforcierende Eröffnung mit 5-5), in der Regel folgen nun ebenfalls Cue-bids, 4 ♥ zeigt fehlendes Interesse an mehr.

2 ♥	3 ♥
3 ♠:	Semiforcing mit ♥, verlangt Cue-bids
3 NT:	6-10 HP, 5-5 in den Unterfarben
4 ♣:	Natürlich, semiforcierende Eröffnung mit 5+ ♥ und 5+ ♣
4 ♦:	Natürlich, semiforcierende Eröffnung mit 5+ ♥ und 5+ ♦
4 ♥:	6er-♥, semiforcing, aber davon Minimum (kein Interesse am Schlemm)

Nach allen anderen - hier nicht vertieft behandelten - Antworten zeigt der Eröffner mit einer ♣-Ansage auf der tiefsten möglichen Stufe einen schwache Unterfarben-Zweifärber (eine Korrektur auf ♦ ist nun zu passen), alle anderen Ansagen bestätigen die starke Eröffnung.

Interveniert der Gegner, sind alle "Kontras" strafend. Die restlichen Ansagen behalten ihre Bedeutung. „Pass“ zeigt demnach 0-14 HP (und der Partner lizitiert wie nach „2 ♥ - 2 ♠“ respektive passt allenfalls mit dem schwachen Unterfarben-Zweifärber). Der Überruf der

gegnerischen Farbe ist unterhalb von "3 NT" Stopperfrage. Man muss aber davon ausgehen, dass der Partner schwach mit den Unterfarben ist. Dies gilt auch bei einem Überruf oberhalb von "3 NT"; die Ansage zeigt einen Fit in ♥ und mindestens einer Unterfarbe, weiter Schlemminteresse bei einer semiforcierenden Eröffnung des Partners und Kürze in der Gegnerfarbe.

Kontriert der Gegner unsere Eröffnung von „2 ♥“, so erhalten „pass“, „2 ♠“ und „Rekontra“ eine (neue) Bedeutung:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♥	Kontra	pass:	Nichts zu melden, 0-7 HP, Partner soll allenfalls beschreiben, was er hat
		Rekontra:	Relais, 8-12 HP, ersetzt die Ansage von „2 ♠“; Antworten wie auf 2 ♠, wobei nun „2 ♠“ den Unterfarben-Zweifärber mit 5-7 HP zeigt, „2 NT“ hingegen mit 8-10 HP.
		2 ♠:	Relais, (12)13+ HP (Antworten wie nach „2 ♠“ ohne gegnerisches Kontra)
		Übrige Ansagen:	Identisch wie ohne gegnerisches Kontra

Interveniert der Gegner erst, wenn er weiss, dass der Eröffner keine Eröffnungsstärke, aber die Unterfarben hat, verhalten wir uns wie folgt:

→ Der Gegner kontriert: Lizit wie ohne Intervention (es bleibt also alles wie bisher).
Einzig „Rekontra“ erhält eine Bedeutung: Es zeigt, dass man Lust hat, den Gegner mit einem Strafkontra abzuholen.

→ Der Gegner interveniert mit einer natürlich Farbe: Kontra ist strafend.

Die Eröffnung „2 ♠“

Die Eröffnung „2 ♠“ ist Multi

Die Eröffnung kann verschiedene Bedeutungen haben (Multi):

<p>Variante 1:</p> <p>Stark, semiforcing, natürlich</p>	<p>Sie wird mit folgenden Varianten verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6+ ♠, ca. 20-22 Punkte (17-22 HP), 8-8 ½ Stiche, semiforcing - Forcierend zum vollen Spiel (bei Fit) mit 5+ ♠ und einer 5er-♥
<p>Variante 2:</p> <p>Schwach, 5er-♠ und 5er-Unterfarbe</p>	<p>Sie wird mit folgenden Varianten verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grün respektive ungefährlich: (5)6-10 HP - Rot respektive gefährlich: (7)8-10 HP

Bei den Antworten ist mit Blättern im ♠-Fit dieser in der Regel bekannt zu geben. Mit schwächeren Blättern und einer 5er-♠ (4-8 HP) wird direkt das volle Spiel angesagt, mit einer 4er-♠ und 4-8 HP lizitiert man 3 ♠. Hat man bei einer starken Eröffnung des Partners Schlemminteresse, also Fit und 9+ HP, lizitiert man den Relais von 2 NT.

2 ♠	pass:	0-3 HP, egal ob Fit oder nicht (ist der Eröffner schwach, kann man auch noch später barragieren (law of total tricks))
	2 NT:	Relais, 0+ HP, unlimitiert; ohne Fit in ♠ ab 0 Punkten, mit Fit (4+ Karten) in ♠ ab 9 HP (sonst „3 ♠“ lizitieren)
	3 ♣:	13+ HP, 5+ ♣, rundenforcing
	3 ♦:	13+ HP, 5+ ♦, rundenforcing
	3 ♥:	13+ HP, 5+ ♥, rundenforcing
	3 ♠:	4-8 HP, 4 ♠
	3 NT:	Zum spielen vis à vis Zweifärber schwach
	4 ♣:	7+ HP, 4+ ♠, Singleton ♣
	4 ♦:	7+ HP, 4+ ♠, Singleton ♦
	4 ♥:	7+ HP, 4+ ♠, Singleton ♥
	4 ♠:	4-8 HP, 5 ♠
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

Nach der Hebung auf Stufe 3 (also nach „2 ♠“ – „3 ♠“) **verlangt die Ansage von "3 NT" Cue-bids**. Alles andere ist natürlich.

2 ♠	2 NT
3 ♣ / ♦:	Natürlich, 5 ♠ und 5 Karten in lizitierter Unterfarbe, schwach
3 ♥:	Natürlich, stark (semiforcing), mindestens 5-5 in ♠ und ♥
3 ♠:	Schöner Einfärber ♠, 8-8 ½ Stiche, „3 NT“ denkbar
4 ♠:	Nicht geschlossener Einfärber, 4-4 ½ Verlierer

Zeigt der Eröffner nach dem Relais von „2 NT“ eine zweite Farbe, ist es wichtig, zu wissen, dass der Antwortende mit der Korrektur auf „3 ♠“ ein schwaches Blatt beschreibt.

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	3 ♦:	Relais, fragt Partners Stärke an
3 ♥:		Minimum, also im unteren Bereich, grün 5-7(8) HP, rot (7)8(9) HP
3 ♠:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♦ (Splinter im Transfer)
3 NT:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♥ (Splinter im Transfer)

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥:	Relais, fragt Partners Stärke an
3 ♠:		Minimum, also im unteren Bereich, grün 5-7(8) HP, rot (7)8(9) HP
3 NT:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♣ (Splinter im Transfer)
4 ♣:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♥ (Splinter im Transfer)

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	3 ♠:	Schwach, 2-3 Karten in ♠, in Ausnahmefällen passbar
	3 NT:	Spielvorschlag
	4 ♣ / ♦:	Cue-bid
	4 ♥:	Zum spielen
	4 ♠:	Zum spielen

2 ♠	3 ♠
pass:	Zum spielen mit schwachem Zweifärber (5-10 HP)
3 NT:	Aufforderung zu Cue-bids mit starkem Blatt
4 ♣:	Natürlich (4+ Karten) mit starkem Blatt, Schlemminteresse, 6 ♠ und (3)4+ ♣
4 ♦:	Natürlich (4+ Karten) mit starkem Blatt, Schlemminteresse, 6 ♠ und (3)4+ ♦
4 ♥:	Natürlich ((4)5+ Karten) mit starkem Blatt, Schlemminteresse, 5+ ♠ und (4)5 ♥
4 ♠:	Minimum von starkem Blatt, also kein Schlemminteresse

Selbstverständlich zeigen hier sowohl natürliche Ansagen als auch die Aufforderung zu Cue-bids Schlemminteresse.

Intervenierte der Gegner, so ist jedes Kontra strafend. Die restlichen Ansagen behalten ihre Bedeutung. Der Überruf der gegnerischen Farbe ist unterhalb von "3 NT" Stopperfrage, oberhalb von "3 NT" zeigt er Fit, Schlemminteresse und Kürze in der Gegnerfarbe. Hat der Antwortenden nach der Farbintervention gepasst, spricht der Eröffner nur mit starken Händen.

Kontriert der Gegner unsere Eröffnung von „2♠“, so erhalten „pass“, „2NT“ und „Rekontra“ eine (neue) Bedeutung:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♠	Kontra	pass:	0-7 HP, nichts zu melden, Partner soll allenfalls beschreiben, was er hat
		Rekontra:	Relais, 8-12 HP; Partner soll wie nach „2 NT“ zeigen, was er hat
		2 NT:	Relais, 13+ HP, Antworten wie auf 2 NT (ohne gegnerisches Kontra)
		Übrige Ansagen:	Identisch wie ohne gegnerisches Kontra

Und noch etwas fürs Handspiel an dieser Stelle:

<p>Übung 1:</p> <p>Es fehlen vier Karten einer Farbe; wie ist die Verteilung?</p>	<p>3-1 in 50% der Fälle 2-2 in 40% der Fälle 4-0 in 10% der Fälle</p>		
<p>Übung 2:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>Du hast:</p> <p>♥ Q9643</p>  <p>♥ A10852</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>Wie spielst Du das:</p> <p>a.) 5 Stiche nötig</p> <p>b.) 4 Stiche nötig</p> </td> </tr> </table>	<p>Du hast:</p> <p>♥ Q9643</p>  <p>♥ A10852</p>	<p>Wie spielst Du das:</p> <p>a.) 5 Stiche nötig</p> <p>b.) 4 Stiche nötig</p>	<p>a.) 5 Stiche nötig: Man schlägt das As und hofft, dass der König Singleton ist. Dies ist besser, als mit der Dame zu beginnen und zu hoffen, der Bube Singleton liege links und der König zu zweit rechts, da die Chance des Singleton Königs doppelt so gross ist (kann links oder rechts sein).</p> <p>b.) 4 Stiche nötig: Man muss sich gegen eine 3-0-Verteilung (immerhin 22%) schützen. Man beginnt mit der 3 im Norden, und deckt so klein wie möglich, was immer der Spieler rechts zugibt. Gewinnt man hinten den Stich, macht man die restlichen Stiche. Kommt hinten ein Abwurf, schlägt man das As und gibt einen Stich ab. Kommt rechts ein Abwurf, weiss man, dass links alle drei Karten sind. Man schlägt daher das As und spielt den Expass zur Dame.</p>
<p>Du hast:</p> <p>♥ Q9643</p>  <p>♥ A10852</p>	<p>Wie spielst Du das:</p> <p>a.) 5 Stiche nötig</p> <p>b.) 4 Stiche nötig</p>		

Die Eröffnung „2 Ohne“

Voraussetzungen der Eröffnung

- Ausgeglichen verteiltes Blatt (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, selten 6-3-2-2)
- 20-21 HP
- Eine 5er-Edelfarbe ist möglich
- In der Regel sind alle Farben gedeckt
- Schöne 6er-Unterfarbe möglich
- Sinnvollerweise hat man 8-9 Figuren

Die ersten Antworten

2 NT	pass:	0-3 (4) HP, keine Hoffnung auf das volle Spiel
	3 ♣:	4+ HP, „Romex-Stayman“, auch mit 3er-Edelfarbe sinnvoll, da man eine 5er-Edelfarbe des Partners herausfinden kann
	3 ♦:	Unlimitierter Transfer ♥, 5+ Karten in ♥, daneben 4er-Farbe möglich
	3 ♥:	Unlimitierter Transfer ♠, 5+ Karten in ♠, daneben 4er-Farbe möglich
	3 ♠:	Transfer (automatisch) für → „3 NT“ ; Varianten: a.) Ausgeglichene Verteilung, man will "3 NT" spielen, 4-11 HP b.) 12 HP, 5-3-3-2 mit 5er-♣ c.) 5-5 Zweifärber, nebeneinander liegenden Farben, Schlemminteresse Kontriert der Gegner diesen Transfer, passt man ohne vernünftigen Stopper ♠, lizitiert man „3 NT“ mit einem ♠-Stopper respektive rekontriert mit einer 5er-♠. Das weitere Lizit ist gleich, wie wenn man „3 NT“ lizitiert hat.
	3 NT:	Transfer (automatisch) für → „4 ♣“ , unbestimmter Einfärber, Schlemminteresse
	4 ♣:	Transfer (automatisch) für "4 ♦" ; Varianten: a.) 12 HP, 5-3-3-2 mit 5er-♦, es folgt quantitatives Lizit b.) 5-5 Zweifärber, auseinander liegenden Farben, Schlemminteresse Kontriert der Gegner diesen Transfer, passt man ohne vernünftigen Stopper ♣, lizitiert man „4 ♦“ mit einem ♣-Stopper respektive rekontriert mit einer 5er-♣. Das weitere Lizit ist gleich, wie wenn man „4 ♦“ lizitiert hat.
	4 ♦:	Transfer für "4 ♥" ; Varianten: a.) 6er-♥ mit 2 Topfiguren, sonst nichts (maximal einen Buben daneben) b.) Schlemmträchtiger Einfärber ♥, es folgt 5-As-Blackwood Kontriert der Gegner diesen Transfer, passt man ohne vernünftigen Stopper

		♦, lizitiert man „4 ♥“ mit einem ♦-Stopper respektive rekontriert mit einer 5er-♦. Das weitere Lizit ist gleich, wie wenn man „4 ♥“ lizitiert hat.
	4 ♥:	Transfer für "4 ♠" ; Varianten: a.) 6er-♠ mit 2 Topfiguren, sonst nichts (maximal einen Buben daneben) b.) Schlemmträchtiger Einfärber ♠, es folgt 5-As-Blackwood
	4 ♠:	As-Frage (Frage nach den 4 Originalassen)
	4 NT	Quantitativ, einladend zu 6 NT, 12 HP
	5 NT:	Quantitativ, einladend zu 7 NT, 16 HP
	6 NT:	Zum spielen, 13-15 HP
	7 NT :	Zum spielen, 17+ HP

Interveniert der Gegner, so spielen wir das **Kontra informativ**. Die übrigen Ansagen sind natürlich und forcieren zum vollen Spiel. Da das Kontra informativ (→ zeigt also die anderen Farben und 4+ HP) ist, muss der Eröffner - ähnlich wie beim „Sputnik-Kontra“ - nach Partners "pass" kontrieren, wenn er in der Gegnerfarbe maximal 2-3 Karten hat. Der Partner kann dies strafend abpassen, mit schwachen Händen lizitiert er seine Länge (und damit den Endkontrakt).

3 ♣ als Anfrage nach der Verteilung (Romex-Stayman)

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦:		Keine 5er-♠, keine 4er- oder 5er-♥ (aber 4er-♠ noch möglich)
3 ♥:		Man besitzt eine 4er-♥ oder gar eine 5er-♥
3 ♠:		Exakt eine 5er-♠
3 NT:		Exakt 4-4 in den Edelfarben (danach zeigt „4 ♣“ die ♥-Farbe, „4 ♦“ die ♠-Farbe)

Alle weiteren Ansagen sind so ausgelegt, dass immer die starke Hand spielen kann.

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥:	Fragt, was der Partner in ♠ hat (man selbst hat 4 oder 5 Karten in ♠)
	3 ♠:	Transfer für „3 NT“, um in der Folge eine 4er-Unterfarbe zu zeigen
	3 NT:	Zum spielen

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥	
3 ♠:		3er-♠
3 NT:		2er-♠
4 ♣/♦/♥:		4er-♠, Cue-bid in angesagter Farbe
4 ♠:		4er-♠, absolutes Minimum, uninteressantes Blatt

Man beachte weiter Folgendes:

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	4 ♣:	5er-♣, forcing
	4 ♦:	5er-♦, forcing

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	3 ♠:	Frage, ob der Eröffner 4 oder 5 ♥-Karten hat
	3 NT:	Zum spielen, man war an der ♠-Farbe interessiert und hat kein Schlemminteresse
	4 ♣:	5er-♣, forcing
	4 ♦:	5er-♦, forcing
	4 ♥:	Zum spielen, kein Schlemminteresse
	4 ♠:	4er-♥, Schlemminteresse, Singleton ♠ (unnatürlicher Sprung → daher Splinter)
	4 NT:	Quantitative Einladung zu „6 NT“

„4 NT“ oder „5 NT“ nach „2 NT – 3 ♣ – 3 ♥“ ist also quantitativ, „3 NT“ zum spielen. Will man die Asse fragen, muss man zuerst die ♥-Länge abfragen, und, wenn der Eröffner mit „3 NT“ eine 4er-Länge gezeigt hat, einen Cue-bid lizitieren.

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	3 ♠	„3 ♠“: Frage, ob der Eröffner 4 oder 5 ♥-Karten hat
3 NT:		4er-♥ (die Ansage einer weiteren Farbe ist nun Cue-bid, „4 NT“ quantitativ)
4 ♣:		Cue-bid mit 5er-♥
4 ♦:		Cue-bid mit 5er-♥
4 ♥:		Zum spielen, kein Schlemminteresse
4 ♠:		Cue-bid mit 5er-♥ (eigentlich ausgeschlossen ohne Cue-bid in ♣ oder ♦), sehr schöne Werte in ♥ und ♠

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	4 ♣	
4 ♦ / ♥:		Cue-bid in angesagter Farbe, selbstverständlich mit Fit in ♣
4 ♠:		Cue-bid in angesagter Farbe, selbstverständlich mit Fit in ♣
4 NT:		Ablehnung der Schlemmeinladung ohne Fit in ♣

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, 5+ ♣-Karten, Schlemminteresse
	4 ♦:	Natürlich, 5+ ♦-Karten, Schlemminteresse
	4 ♥:	4er-♠, Schlemminteresse (es folgen allenfalls Cue-bids, 4 NT ist 5-As-Blackwood)
	4 ♠:	3+ Karten in ♠, zum spielen
	4 NT:	Quantitativ, Einladung zu „6 NT“

2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
3 NT	4 ♣:	Transfer, 4er-♥ (es folgen allenfalls Cue-bids)	
	4 ♦:	Transfer, 4er-♠ (es folgen allenfalls Cue-bids)	
	4 ♥:	5er-♣ ; „4 NT“ ist nun Ablehnung, Rest Cue-bid	!
	4 ♠:	5er-♦ ; „4 NT“ ist nun Ablehnung, Rest Cue-bid	!

Intervenierte der Gegner nach Stayman, so sagt man an, was man ohne Intervention geboten hätte, geht dies nicht mehr, passt man. Kontra vom Eröffner ist strafend, vom Partner informativ.

Die Transfer-Ansagen 3 ♦ und 3 ♥

Auch nach „2 NT“ verwenden wir - zumindest für die Edelfarben - Transferansagen. "3 ♦" ist Transfer für "3 ♥", "3 ♥" ist Transfer für "3 ♠". Der Transfer ist in der Regel auszuführen. Kontriert der Gegner, passt man ohne Fit und führt den Transfer mit Fit aus.

2 NT	3 ♦	
3 ♥:		Normaler Relais
3 ♠:		Maximum, schöne 4er-♥, Cue-bid
3 NT:		3er-Fit in ♥ mit zwei Topfiguren, Maximum
4 ♣:		Maximum, schöne 4er-♥, Cue-bid
4 ♦:		Maximum, schöne 4er-♥, Cue-bid
4 ♥:		Maximum, sehr schöner und langer Fit, alle Farben geschützt

2 NT	3 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	pass:	Minimum
	3 ♠:	5+ ♥, 4 ♠, forciierend zum vollen Spiel
	3 NT:	4-11 HP, 5er-♥
	4 ♣:	Natürlich, 4+ Karten (oder Advanced Cue-bid, 6+ ♥)
	4 ♦:	Natürlich, 4+ Karten (oder Advanced Cue-bid, 6+ ♥)
	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	Quantitativ (für As-Frage zuerst Cue-bid machen)

Der Antwortende könnte nun auch „5 ♥“ lizitieren, was AKQxxx zeigt, daneben aber in allen Farben Kontrollen verneint. Ein Sprung in eine neue Farbe ist Splinter.

2 NT	3 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠	4 ♣:	Natürlich
	4 ♦:	Transfer ♥ (zwingend)
	4 ♥:	Lange ♥-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

4 ♦ ist also nochmals ein Transfer, welcher **zwingend** auszuführen ist. Dies gilt auch dann, wenn der Eröffner „3 NT“ lizitiert hat (und damit Maximum mit einer 3er-♥ und zwei Topfiguren gezeigt hat).

2 NT	3 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♣	4 ♦:	Transfer ♥ (zwingend)
	4 ♥:	Lange ♥-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

2 NT	3 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

Ähnlich verhält es sich nach dem Transfer in die ♠-Farbe:

2 NT	3 ♥	
3 ♠:		Normaler Relais
3 NT:		3er-Fit in ♠ mit zwei Topfiguren, Maximum
4 ♣:		Maximum, schöne 4er-♠, Cue-bid in ♣
4 ♦:		Maximum, schöne 4er-♠, Cue-bid in ♦
4 ♥:		Maximum, schöne 4er-♠, Cue-bid in ♥
4 ♠:		Maximum, sehr schöner und langer Fit, alle Farben geschützt

2 NT	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠	pass:	Schwach, unregelmässige Verteilung
	3 NT:	Zum passen oder auf "4 ♠" korrigieren
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Natürlich oder advanced Cue-bid, Schlemminteresse
	4 ♠:	Abschluss
	4 / 5 NT:	Quantitativ mit 5er-♠
	5 ♣ / ♦ / ♥:	Singleton oder Chicane
	5 ♠:	AKQxxx in ♠ ohne weitere Kontrolle

2 NT	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♣	4 ♦:	Natürlich
	4 ♥:	Zwingender ♠-Transfer
	4 ♠:	Lange ♠-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

Diesen Retransfer von „4 ♥“ gibt es auch, wenn der Eröffner „3 NT“ lizitiert hat (und damit Maximum mit einer 3er-♠ und zwei Topfiguren gezeigt hat).

2 NT	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦	4 ♥:	Zwingender ♠-Transfer
	4 ♠:	Lange ♠-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

2 NT	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥	4 ♠:	Abschluss
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf
	5 ♣ / ♦ / ♥:	Cue-bid

Hat der Antwortende nach seinem Edelfarbentransfer seine zweite Farbe gezeigt, ist ein „NT-Gebot“ ohne Sprung oder die Ansage des vollen Spiels in der Edelfarbe als Spielvorschlag zu werten.

Die Transfer-Ansage 3 ♠

Automatischer Transfer: Der Eröffner ist gezwungen, „3 NT“ anzusagen!

2 NT	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT	pass:	(3)4-11 HP, mehr oder weniger ausgeglichenes verteiltes Blatt
	4 ♣:	Zweifärber ♣ / ♦, Schlemminteresse, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 ♦:	Zweifärber ♦ / ♥, Schlemminteresse, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 ♥:	Zweifärber ♥ / ♠, Schlemminteresse, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 ♠	Zweifärber ♠ / ♣, Schlemminteresse, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 NT:	Quantitativ mit 5er-♣ (5-3-3-2)

Das Lizit geht dann wie folgt weiter:

2 NT	3 ♠
3 NT	4 ♣ (= ♣ und ♦)
4 ♦:	6 As-Blackwood (4 Asse und die beiden Könige in ♣ und ♦)
4 ♥:	Cue-bid in ♥
4 ♠:	Cue-bid in ♠
4 NT:	Zum spielen
5 ♣:	Spielvorschlag
5 ♦:	Spielvorschlag

Kennt man also zwei Farben, spielen wir einen 6-As-Blackwood. Die sechs Asse sind:

→ Die vier Originalasse
→ Die beiden Könige in den beiden Farbe (in obigem Beispiel also in ♦ und ♣)

Die Antworten sind:	Stufe 1:	0 oder 3 der sechs Asse
	Stufe 2:	1 oder 4 der sechs Asse
	Stufe 3:	2 oder 5 der sechs Asse
	Stufe 4:	alle sechs Asse

Interveniert der Gegner, spielen wir DOPI (mit wiederum 6 Assen). „Kontra“ zeigt als 0 oder 3 der 6 Asse, „pass“ eines oder vier u.s.w.

2 NT	3 ♠
3 NT	4 ♦ (zeigt 5-5 in ♦ und ♥)
4 ♥:	Zum spielen
4 ♠:	Cue-bid in ♠
4 NT:	6 As-Blackwood mit ♥ und ♦ als Schlüsselfarben
5 ♣:	Cue-bid in ♣
5 ♦:	Zum spielen

2 NT	3 ♠
3 NT	4 ♥ (zeigt 5-5 in ♥ und ♠)
pass:	Zum spielen (eigentlich ausgeschlossen, eher „5 ♥“ lizitieren)
4 ♠:	Zum spielen
4 NT:	6 As-Blackwood mit ♥ und ♠ als Schlüsselfarben
5 ♣:	Cue-bid in ♣
5 ♦:	Cue-bid in ♦

2 NT	3 ♠
3 NT	4 ♠ (zeigt 5-5 in ♠ und ♣)
pass:	Zum spielen (eigentlich ausgeschlossen, eher „5 ♠“ lizitieren)
4 NT:	6 As-Blackwood mit ♠ und ♣ als Schlüsselfarben
5 ♣:	Spielvorschlag
5 ♦:	Cue-bid in ♦
5 ♥:	Cue-bid in ♥

2 NT	3 ♠
3 NT	4 NT (zeigt 12 HP mit 5 ♣, 5-3-3-2)
pass:	Minimum
5 ♣:	1 As, nicht Minimum
5 ♦:	Nicht Minimum, schöne 5er-♦
5 ♥:	Nicht Minimum, schöne 5er-♥
5 ♠:	Nicht Minimum, schöne 5er-♠
5 NT:	2 Asse, nicht Minimum
6 NT:	Maximum

Die Transfer-Ansage „3 NT“

Automatischer Transfer: Der Eröffner ist gezwungen, „4 ♣“ anzusagen!

2 NT	3 NT	Bedeutung der Ansagen
4 ♣	4 ♦:	Schlemmeinladung mit 6+ ♦, forcing bis „4 NT“
	4 ♥:	Schlemmeinladung mit 6+ ♥, passbar
	4 ♠:	Schlemmeinladung mit 6+ ♠, passbar
	4 NT:	Schlemmeinladung mit 6+ ♣, passbar
	5 ♣:	Einladung in Richtung Grossschlemm mit ♣; bei Interesse folgen Cue-bids; bei Minimum und Fit → 6 ♣, bei Minimum und fehlender guter Unterstützung: 6 NT
	5 ♦:	Einladung in Richtung Grossschlemm mit ♦; bei Interesse folgen Cue-bids; bei Minimum und Fit → 6 ♦, bei Minimum und fehlender guter Unterstützung: 6 NT
	5 ♥:	Einladung in Richtung Grossschlemm mit ♥; bei Interesse folgen Cue-bids; bei Minimum und Fit → 6 ♥, bei Minimum und fehlender guter Unterstützung: 6 NT
	5 ♠:	Einladung in Richtung Grossschlemm mit ♠; bei Interesse folgen Cue-bids; bei Minimum und Fit → 6 ♠, bei Minimum und fehlender guter Unterstützung: 6 NT

Lizitiert man nach der Sequenz „2 NT – 3 NT – 4 ♣ - 4 ♦“ (→ zeigt Schlemminteresse mit ♦) direkt „4 NT“, so verneint dies Fit und ist ein Spielvorschlag.

Die auf diesem Weg (also via „3 NT“) verschickte Schlemmeinladung in den Farben ♥ oder ♠ kann bei absolutem Minimum ausnahmsweise gepasst werden; hier ist „4 NT“ nun 5-As-Blackwood.

Also ein Beispiel:

2 NT	3 NT
4 ♣	4 ♦
4 ♥:	Einladung angenommen, Cue-bid in ♥
4 ♠:	Einladung angenommen, Cue-bid in ♠
4 NT:	Minimum oder fehlender Fit, Spielvorschlag
5 ♦:	Minimum mit Fit, Spielvorschlag

Und wie sieht es bei einer Schlemmeinladung mit ♥ aus?

2 NT	3 NT
4 ♣	4 ♥
pass:	Minimum
4 ♠:	Einladung angenommen, Cue-bid in ♠
4 NT:	5 As-Blackwood
5 ♣ / ♦:	Einladung angenommen, Cue-bid in ♣ respektive ♦

Sinngemäss verhält es sich bei den restlichen Schlemmeinladungen.

Die Transfer-Ansage „4 ♣“

Automatischer Transfer: Der Eröffner ist gezwungen, „4 ♦“ anzusagen!

2 NT	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦	4 ♥:	Schlemmträchtiger Zweifärber (mindestens 5-5 in ♥ / ♣)
	4 ♠:	Schlemmträchtiger Zweifärber (mindestens 5-5 in ♠ / ♦)
	4 NT:	12 HP, quantitative Ansage mit 5er-♦ (5-3-3-2), Einladung zum Kleinschlemm
	5 NT:	16 HP, quantitative Ansage mit 5er-♦ (5-3-3-2), Einladung zum Grossschlemm

Nachdem ein Zweifärber gezeigt wurde, ist "4 NT" 6-As-Blackwood (mit beiden Schlüsselfarben).

2 NT	4 ♣
4 ♦	4 NT
pass:	Minimum
5 ♣:	Nicht Minimum, schöne 5er-♣
5 ♦:	1 As, nicht Minimum
5 ♥:	Nicht Minimum, schöne 5er-♥
5 ♠:	Nicht Minimum, schöne 5er-♠
5 NT:	2 Asse, nicht Minimum
6 NT:	Maximum

Die Transfer-Ansagen 4 ♦ und 4 ♥

2 NT	4 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥	pass:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

2 NT	4 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♠	pass:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

2 NT	4 ♦	
4 NT:	Eröffner hat Schlemminteresse vis à vis schwächerer Variante, „5-As-Blackwood“	

2 NT	4 ♥	
4 NT:	Eröffner hat Schlemminteresse vis à vis schwächerer Variante, „5-As-Blackwood“	

As-Frage mit 4 ♠

Mit einer eigenständigen Farbe kann es vielleicht mal Sinn machen, direkt nach den Originalassen zu fragen. Dies erfolgt via „4 ♠“.

2 NT	4 ♠
4 NT:	0 der 4 Originalasse
5 ♣:	1 der 4 Originalasse
5 ♦:	2 der 4 Originalasse
5 ♥:	3 der 4 Originalasse
5 ♠:	4 der 4 Originalasse

Quantitative Ansagen

2 NT	4 NT
pass:	Minimum
5 ♣ :	Baron (verlangt Ansage von 4er-Farben, dies ökonomisch von unten)
5 ♦ / ♥ / ♠ :	5er-Farbe, forcing
5 NT :	5er-♣, forcing
6 NT :	Maximum

2 NT	5 NT
6 ♣:	Baron (verlangt Ansage von 4er-Farben)
6 ♦ / ♥ / ♠ :	5er-Farbe, Interesse an 7
6 NT:	Minimum
7 NT :	Maximum

Der Gegner kontriert unseren „Transfer“:

Verwenden wir eine Transfer-Ansage und wird diese vom Gegner kontriert, führen wir den Transfer nur aus, wenn wir einen Fit haben. Rekontriert der Partner nach unserem "pass", so fordert er uns nun auf, den Transfer auszuführen. Rekontriert der Eröffner, so zeigt dies 5 schöne Karten in der lizitierten und kontrierten Farbe, in der Regel verneint es einen Fit in Partners Farbe. Dies gilt auch bei den „automatischen Transfers“ (3 ♠ sowie 4 ♣); hinzu kommt hier, dass man den Transfer nur dann ausführt, wenn man einen Stopper in der kontrierten Farbe hat).

Und noch etwas fürs Handspiel an dieser Stelle:

Es fehlen zwei Karten einer Farbe; wie ist die Verteilung?		1-1 in 52% der Fälle 2-0 in 48% der Fälle
Du hast: ♥ Q10743  ♥ AJ9862	Wie spielst Du das ? Vorgabe: Du kannst von oben oder unten spielen, hast also genügend Übergänge	Grundsätzlich muss man auf den Impass verzichten, da die Karten nach höchster Wahrscheinlichkeit 1-1 liegen (zwei fehlende Karten). Aber besser ist es, nach oben zu gehen und die Dame vorzulegen. Vielleicht deckt der Gegner mit dem K und der 5 ja die Dame. Erscheint die 5, schlägt man wegen der Wahrscheinlichkeit mit dem As.
Es fehlen drei Karten einer Farbe; wie ist die Verteilung?		2-1 in 78% der Fälle 3-0 in 22% der Fälle
Du hast: ♥ Q9643  ♥ AJ852	Wie spielst Du das ? Vorgaben: - Du brauchts nur vier Stiche zum Gewinnen des Kontraktes - Du kannst von oben oder unten spielen, hast also genügend Übergänge	Man startet mit der Dame im Norden und spielt den Impass, falls der Gegner rechts nicht deckt. Verlierst Du diesen Impass, gibst Du keinen weiter Stich mehr ab und hast Deine vier Stiche. Deckt der Gegner rechts mit dem König, nimmst Du das As. Bedient man links holt man mit dem Buben die letzte gegnerische Karte und gewinnt gar fünf Stiche. Deckt man rechts den König und wirft hinten eine andere Farbe ab, kann man wieder in den Norden gehen und die gegnerische 10 impassieren (→ 5 Stiche). Hat der Gegner rechts keine ♥-Karte, lässt man die Dame laufen und gibt anschliessend keinen Stich mehr ab. Hätte man mit klein zum Buben gestartet, verliert man unnötig einen Stich, wenn rechts alle drei Karten liegen (der deckt beim zweiten Mal die Dame, womit seine 10 hoch wird).

Die Eröffnungen „3 in Farbe“

Allgemeines zum Thema „Sperrgebote“:

Das Ziel einer Sperransage (= Barrage) ist es, dem Gegner dessen Lizit zu erschweren, indem man ihm möglichst viel Lizitraum wegnimmt. Andererseits gibt man dem Partner so genauen Aufschluss über die Struktur des eigenen Blattes und die Anzahl Stiche.

Barragen sind bei uns in den Edelfarben 7er-Farben, Unterfarben können zu sechst sein, "Regel 2-3". "Regel 2-3" bedeutet, dass man je nach Vulnerabilität auf 2 oder drei Faller ansagt, ungefährlich (grün) darf man nämlich auf (2 ½ -) 3 Faller lizitieren, gefährlich (rot) nur auf 2. Dies stellt sicher, dass man auch dann Aussicht auf ein positives Resultat hat, wenn man kontriert wird.

Sperransagen macht mit maximal 11 HP, in der Regel mit nicht mehr als 8/9 HP, meist hat man zwischen 6-9 HP. Weiter sollte man relativ wenig Figurenstiche in den Nebenfarben haben.

Die Figuren sollten sich zum grössten Teil in der Farbe der Sperransage befinden. Das Blatt ist also recht stark, wenn man selber die Trumpffarbe bestimmen kann (also bei einer offensiven Verwendung), verliert aber erheblich an Wert, wenn der Gegner Handspieler wird (also bei defensiver Verwendung). Grund: Zu viele Defensivstiche hindern den Gegner am Erfüllen eines allenfalls angesagten Kontrakts und mindern die Erfolgsaussicht der Barrage; es genügt, dass oft der Partner schon zu viele „unerwünschte“ Defensivstiche besitzt.

In erster und zweiter Position sollte man nicht zwei Asse haben.

Eine innere Sequenz in der Farbe der Sperransage ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Man sollte keine spielbare 4er-Farbe neben der langen Farbe besitzen, schon gar nicht eine spielbare 4er-Edelfarbe. Grund: Diese findet der Partner im Folgelizit nicht mehr heraus.

Und als Idee noch dies: Versucht man, einen gegnerischen Schlemm zu verhindern, sollte man nicht das As in der Barragefarbe besitzen, denn oft hat der Partner in dieser Farbe einen Singleton und kommt – wenn man das As besitzt – zu einem Schnapper in dieser Farbe – womit wir die Gegner nicht daran hindern sollten, den Schlemm anzusagen, schliesslich gehen sie ja „down“.

Bei Barragen an dritter und vierter Stelle ist alles erlaubt!

„3 ♣“ und „3 ♦“ versprechen an erster und zweiter Stelle zwei der drei Topfiguren. Dies ermöglicht es dem Partner, mit einem Fit (möglichst die dritte Topfigur zu zweit oder zu dritt) und genügend Stärke (Stopper in den anderen Farben) „3 NT“ anzusagen. Bei Eröffnungen an dritter und vierter Stelle hingegen ist alles erlaubt.

Um entscheiden zu können, in welcher Höhe wir unsere Sperransagen platzieren möchten, müssen wir also zuerst die Anzahl der mutmasslichen Stiche zählen. Dabei zählen wir zuerst die Stiche, die aus Figurenkonstellationen realisierbar sind, zusammen:

A	1 Stich		AKQ	3 Stiche
Kx	½ Stich		AKJ	2 ½ Stiche
AK	2 Stiche		AQJ	2 ½ Stiche
AQ	1 ½ Stiche		KQJ	2 Stiche
KQ	1 Stich		QJ10	1 Stich

Weiter findet die Länge der potentiellen Trumpffarbe Berücksichtigung. Ab (und inklusive) der vierten Karte zählen wir pro in der Farbe enthaltenen Karte einen Stich.

Der Partner des Barragierenden weiss, dass er vis à vis kaum Asse finden wird. Dementsprechend sollte er mit „As-losen“ Blättern Zurückhaltung üben. Bei den Antworten orientieren wir uns einerseits am „law of total tricks“, andererseits bewerten wir unser eigenes Blatt mit seinem Stichpotential und addieren dies zu den versprochenen Stichen dazu.

Die Bewertung beim Antwortenden:

Stiche innerhalb der Trumpffarbe:

- Jedes As, jeder König und jede Dame zählt als ein Stich
- Verfügt man über mehrere Trümpfe sowie ein Singleton, ergibt dies einen Stich
- Verfügt man über mehrere Trümpfe sowie eine Chicane, ergibt dies zwei Stiche

Stich ausserhalb der Trumpffarbe:

AKQ	3 Stiche		A oder KQ	1 Stich
AK	2 Stiche		Kxx	½ Stich
AQ	1 ½ Stiche		Qxx	0 Stiche

Die Ansage einer Farbe ist nach einer Barrage rundenforcing. Die Hebung ist barragierend. „3 NT“, „4 ♥“ oder „4 ♠“ ist zum spielen.

3 ♣	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 ♦/♥/♠:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	3 NT:	Zum spielen, in der Regel Anschluss in ♣ (mindestens Topfigur zu zweit)
	4 ♣:	Verlängerung der Barrage
	4 ♦:	Splinter im ♣-Fit, Schlemminteresse
	4 ♥/♠:	Zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Barrageverlängerung

3 ♣	3 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♦
3 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♦
3 NT:		Zum spielen, Stopper in einer Edelfarbe
4 ♣:		Kein Fit in ♦, zum spielen
4 ♦:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♦, aber keine Kürze
4 ♥:		Chicane ♥, 3+ Karten in ♦
4 ♠:		Chicane ♠, 3+ Karten in ♦

3 ♣	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠:		Singleton (oder Chicane) ♠, 3+ Karten in ♥
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♠
4 ♣:		Kein Fit in ♥, zum spielen
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♥
4 ♥:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♥, aber keine Kürze

3 ♣	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♥
4 ♣:		Kein Fit in ♠, zum spielen
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♠
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♠
4 ♠:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♦	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 ♥/♠:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	3 NT:	Zum spielen, in der Regel Anschluss in ♦ (mindestens Topfigur zu zweit)
	4 ♣:	Splinter im ♦-Fit, Schlemminteresse
	4 ♦:	Verlängerung der Barrage
	4 ♥/♠:	Zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Natürlich, zum spielen
	5 ♦:	Barrageverlängerung

3 ♦	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠:		Singleton (oder Chicane) ♠, 3+ Karten in ♥
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♠
4 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♥
4 ♦:		Kein Fit in ♥, zum spielen
4 ♥:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♥, aber keine Kürze

3 ♦	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♥
4 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♠
4 ♦:		Kein Fit in ♠, zum spielen
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♠
4 ♠:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♦	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦:		Kein Fit in ♣, zum spielen
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♣
4 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♣
5 ♣:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♥	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 ♠:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♦:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♥:	Verlängerung der Barrage oder einfach zum spielen
	4 ♠:	Natürlich, zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Natürlich, zum spielen
	5 ♦:	Natürlich, zum spielen

3 ♥	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT:		Zum spielen, Stopper in einer Unterfarbe
4 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♠
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♠
4 ♥:		Kein Fit in ♠, zum spielen
4 ♠:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♥	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♣
4 ♥:		Kein Fit in ♣, zum spielen
4 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♣
5 ♣:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

3 ♥	4 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥:		Kein Fit in ♦, zum spielen
4 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♦
5 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♦
5 ♦:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

3 ♠	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♦:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♥:	Natürlich, zum spielen
	4 ♠:	Verlängerung der Barrage oder einfach zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Natürlich, zum spielen
	5 ♦:	Natürlich, zum spielen

3 ♠	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♣
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♣
4 ♠:		Kein Fit in ♣, zum spielen
5 ♣:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

3 ♠	4 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♦
4 ♠:		Kein Fit in ♦, zum spielen
5 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♦
5 ♦:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

Bei Schlemmversuchen ist besonders Vorsicht am Platze. Ein Beispiel:

♠ Qx
♥ KQ73
♦ K85
♣ AKQJ

Der Partner eröffnet in Gefahr „3 ♠“. Obwohl man 12 Stiche sieht, ist die Gefahr gross, dass der Gegner 2 Assen besitzt und kassieren kann. Daher ist die Ansage von „4 ♠“ angezeigt. Und will man es dennoch versuchen, fragt man zuerst nach den Assen.

Interveniert der Gegner, ist Kontra strafend, der Rest natürlich; „3 NT“ verspricht Stopper in der Gegnerfarbe.

Die Eröffnung „3 Ohne“

Mit welchen Händen öffnet man „3 NT“

→ Gambling, geschlossene Unterfarbe
→ (7)8+ Karten
→ Kein As oder König in Nebenfarbe
→ 4er-Edelfarbe verboten
→ Maximal 11 HP, keine sinnvolle Eröffnung 1 in Farbe möglich
→ 3./4. Hand: 18-22 HP, ausgeglichen verteilt oder einfach zum spielen

Lizit nach Erst- und Zweithanderöffnung

3 NT	pass:	Zum spielen, Stopper in den Nebenfarben und mindestens eine Karte in Partners Unterfarbe Bsp: ♠ Axxx ♥ KJxxx ♦ x ♣ Axx Bsp: ♠ K109 ♥ AJ87 ♦ 53 ♣ J875
	4 ♣:	zu passen oder auf Karo zu korrigieren, schwach Bsp: ♠ 10x ♥ Jxxxx ♦ xx ♣ AQxx Bsp: ♠ 10x ♥ Jxxxx ♦ AQxx ♣ xx
	4 ♦:	Forcierender Relais (Anfrage nach Kürze)
	4 ♥:	Natürlich, zum spielen
	4 ♠:	Natürlich, zum spielen
	4 NT:	Kontrollen in allen Nebenfarben in zwei davon Erstrundenkontrolle; zeigt exakt vier Stiche und kleinen Fit. Der Eröffner soll 6 in seiner Farbe lizitieren, wenn er 8 Topstiche hat, mit 7 passt er.
	5 ♣:	Zum passen mit ♣, sonst auf ♦ zu korrigieren, schwach Bsp: ♠ 6 ♥ A754 ♦ KQJ63 ♣ 975
	5 NT:	Erstrundenkontrollen in allen Nebenfarben, exakt 5 Topstiche, der Eröffner lizitiert „6 NT“ mit 7 Topstichen und „7 NT“ mit 8 Topstichen

Wann lizitiert man „4 ♣“, wann „5 ♣“? Klare Regeln gibt es hier nicht, in der Tendenz ist aber „4 ♣“ eher stärker als „5 ♣“. Glaubt man, dass der Gegner „4 ♥“ respektive „4 ♠“ erfüllen kann, lizitiert man „5 ♣“, hofft man, der Gegner gehe auf Stufe 4 down, versucht man „4 ♣“. Auch in dieser Situation kann das „Law of total tricks“ gute Hilfe bieten.

3 NT	4 ♦
4 ♥:	Cue-bid (= Kürze) in ♥
4 ♠:	Cue-bid (= Kürze) in ♠
4 NT:	Cue-bid (= Kürze) in anderer Unterfarbe

Interveniert der Gegner, ist Kontra strafend. „5 ♣“ verlangt „pass“ oder aber eine Korrektur in „5 ♦“. Die restlichen Ansagen sind natürlich.

Lizit nach Dritt- und Vierthanderöffnungen

In der 3./4. Hand kann die Eröffnung 18-22 HP und eine ausgeglichene Verteilung zeigen; oder man hat wieder eine geschlossene Unterfarbe, daneben aber Werte, man möchte einfach „3 NT“ spielen.

In der Regel wird diese Eröffnung gepasst. Will man dennoch lizitieren, verhält man sich wie folgt:

<i>Eröffner</i>	<i>Antwortender</i>	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT	pass:	Zum spielen
	4 ♣:	schwacher Unterfarbenzweifärber, in der Regel 10 Karten in den Unterfarben ohne Interesse am vollen Spiel
	4 ♦:	Transfer ♥ (entweder um „4 ♥“ zu spielen mit 6er-Farbe oder 5er-♥ mit zweiter 5er-Farbe, die anschliessend gezeigt wird); Bsp: ♠ xx ♥ AQxxx ♦ x ♣ Kxxxx
	4 ♥:	Transfer ♠ (entweder um 4 ♠ zu spielen mit 6er-Farbe oder 5er-♠ mit zweiter 5er-Farbe, die anschliessend gezeigt wird)
	4 ♠:	5-5 in den Unterfarben, mindestens Interesse am vollen Spiel
	4 NT:	11-12 HP, ausgeglichen verteilt, Einladung zu 6 NT (quantitativ)

Die Eröffnungen „4♣/♦“

Was zeigen die Eröffnungen „4♣“ und „4♦“:

An erster und zweiter Position:

→ 4♣ zeigt eine geschlossene 8er-♥ (mit oder ohne As/König); ein As in einer Seitenfarbe ist möglich, aber nicht zwingend. Ungefährlich 8 Stiche, gefährlich 9 Stiche.

→ 4♦ zeigt eine geschlossene 8er-♠ (mit oder ohne As/König); ein As in einer Seitenfarbe ist möglich, aber nicht zwingend.

Daneben sollte ausser einem allfälligen Seiten-As oder einem Seiten-König bei beiden Eröffnungen nichts relevantes vorhanden sein.

Die Ansage der gezeigten Farbe (also z.B. „4♥“ nach „4♣“) ist zum spielen, der Relais fragt an.

4♣	4♦:	Frage nach Topfiguren in ♥ und Cue-bids
	4♥:	Zum spielen
	4♠:	5 As-Blackwood mit ♥
	4 NT:	Partner soll „6♥“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von Chicane nur einen Verlierer hat, „7♥“ lizitiert er bei keinem Verlierer vis à vis besagter Chicane ♥
	5♥:	Partner soll „6♥“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von kleinem Doubleton nur einen Verlierer hat, gar „7♥“ sagt er an, wenn er vis à vis Doubleton ♥ 0 Verlierer hat

4♦	4♥:	Frage nach Topfiguren in ♠ und Cue-bids
	4♠:	Zum spielen
	4 NT:	Partner soll „6♠“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von Chicane nur einen Verlierer hat, „7♠“ lizitiert er bei keinem Verlierer vis à vis besagter Chicane in ♠
	5♠:	Partner soll „6♠“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von kleinem Doubleton nur einen Verlierer hat, „7♠“ sagt er an, wenn er vis à vis Doubleton Pik keinen Verlierer hat

4 ♣	4 ♦
4 ♥:	Ich habe nicht das As und den König in Herz
4 ♠:	Ich habe As und König in Herz und Kürze in ♠
5 ♣:	Ich habe As und König in Herz und Kürze in ♣
5 ♦:	Ich habe As und König in Herz und Kürze in ♦

Danach folgen allenfalls Cue-bids.

Hat der Eröffner mit „4 ♥“ den Besitz von As oder König ♥ verneint und lizitiert der Antwortende weiter, so sind das Cue-bids. Der Eröffner wird aufgefordert, seine Kürze zu zeigen.

4 ♦	4 ♥
4 ♠:	Ich habe nicht das As und den König in Pik
5 ♣:	Ich habe As und König in Pik und Kürze in ♣
5 ♦:	Ich habe As und König in Pik und Kürze in ♦
5 ♥:	Ich habe As und König in Pik und Kürze in ♥

Hat der Eröffner mit „4 ♠“ den Besitz von As oder König ♠ verneint und lizitiert der Antwortende weiter, so sind das Cue-bids. Der Eröffner wird aufgefordert, seine Kürze zu zeigen.

Sollte der Gegner intervenieren, ist das Kontra strafend. Die restlichen Ansagen sind unverändert.

An dritter und vierter Position:

Hier handelt es sich bei „4 ♣“ und „4 ♦“ um natürliche Sperransagen gemäss Regel 2/3, was bedeutet, dass man dies ungefährlich auf drei Faller und gefährlich auf zwei Faller lizitiert. Die Farbe ist nicht geschlossen (sonst „3 NT“ lizitieren).

Das weitere Lizit ist natürlich.

Die Eröffnungen „4 ♥/♠“

Mit was eröffnen wir „4 ♥“ und „4 ♠“

→ „4 ♥“ und „4 ♠“ sind Barragen
→ Eine solche Eröffnung verspricht in der Regel eine 8er-Farbe
→ Richtet sich nach Regel 2-3
→ Die Ansage (insbesondere die Farbe) ist schwächer als bei der Eröffnung „4 ♣“ respektive „4 ♦“

In der Regel passt der Partner. Weiter geht er nur, wenn er mindestens 3 ½ Topstiche hat und maximal in einer Nebenfarbe nicht das As hat respektive Chicane ist.

Geht man weiter, macht man einen Cue-bid in der Farbe, die unmittelbar unter der schwachen Farbe liegt. Man zeigt also indirekt die schwache Farbe und fragt den Eröffner nach Werten in dieser Farbe an. Hat der Eröffner Zweitrundenkontrolle in jener Farbe, springt er auf 6, hat er gar Erstrundenkontrolle, macht er in jener Farbe einen Cue-bid (vielleicht gehen ja 7!). Ohne Erst- oder Zweitrundenkontrolle schliesst man auf 5 im Trumpf ab.

4 ♥	4 ♠:	Fragt nach Kontrolle in ♣
	4 NT:	5-As-Blackwood
	5 ♣:	Fragt nach Kontrolle in ♦
	5 ♦:	Fragt nach Kontrolle in ♠
	5 ♥:	Frage nach Trumpfqualität; mit schönen Topwerten „6 ♥“ sagen

4 ♠	4 NT:	5-As-Blackwood
	5 ♣:	Fragt nach Kontrolle in ♦
	5 ♦:	Fragt nach Kontrolle in ♥
	5 ♥:	Fragt nach Kontrolle in ♣
	5 ♠:	Frage nach Trumpfqualität; mit schönen Topwerten „6 ♠“ sagen

Ein Beispiel:

♠ 94		♠ AKQJ5
♥ AJ1087632		♥ K4
♦ 6		♦ 1053
♣ 75		♣ A82
		
4 ♥		5 ♣
6 ♥		pass

Interveniert der Gegner, ist Kontra strafend.

Und noch etwas fürs Handspiel an dieser Stelle:

Übung 1: Es fehlen fünf Karten einer Farbe; wie ist die Verteilung?		3-2 in 68% der Fälle 4-1 in 28% der Fälle 5-0 in 4% der Fälle		
Übung 2: <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Du hast: ♥ KJ852  ♥ 107643 </td> <td style="width: 50%;"> Wie spielst Du das: Vorgabe: 4 Stiche nötig </td> </tr> </table>		Du hast: ♥ KJ852  ♥ 107643	Wie spielst Du das: Vorgabe: 4 Stiche nötig	Es fehlen drei Karten. Wenn das As und die Dame hinten sind, hast Du keine Chance (ausser eventuell ein Endplay (z.B. dann, wenn Du aus dem Lizit weisst, dass der Gegner dahinter beide Figuren haben muss)). Ohne solchen Indizien spielt man klein von Süden her zum Buben. Pech hast Du dann, wenn die Dame Singleton hinten ist, Glück, wenn das As Singleton dahinter ist. Warum ist es besser, zum Buben statt zum König zu spielen? Weil es auch mal passieren kann, dass AD9 links (im Westen) sind: Dann gewinnst Du mit dem Buben den Stich, gehst wieder in den Süden und spielst den Expass gegen den König und gewinnst vier Stiche. Kann man auch die 10 vorspielen? Ja, das spielt in diesem Fall keine Rolle.
Du hast: ♥ KJ852  ♥ 107643	Wie spielst Du das: Vorgabe: 4 Stiche nötig			

Die Eröffnung „4 Ohne“

Der Eröffner hat mindestens 6-5 in den Unterfarben und maximal 0-1 Defensivstiche.

Ein Beispiel der Eröffnung:

♠ x
♥ -
♦ KQxxxx
♣ Jxxxxx

Aber **nicht** „4 NT“ eröffnen mit:

♠ x
♥ -
♦ KQxxxx
♣ Axxxxx

Diese Hand ist zu stark!

Der Partner lizitiert nun auf der Höhe seiner Wahl:

→ Bei gutem Fit 7 bei 0 Defensivstichen
→ Bei gutem Fit 6 bei einem Defensivstich
→ 5 lizitiert man bei Misfit oder bei 2+ Defensivstichen

Wir	Gegner	Wir	Gegner
4 NT	pass	6 ♣ / ♦	6 ♦ / ♥ / ♠
pass:	Kein Defensivstich		
Kontra:	1 Defensivstich		

Die Eröffnungen der Stufe 5

- | |
|--|
| → 5 ♣ / ♦ sind Barragen (gelöcherte Farben) |
| → 5 ♥ / ♠ zeigen 11 Stiche ohne Trumpf As und K. |

Das Folgelizit nach „5 ♣“ respektive „5 ♦“ ist natürlich.

Nach 5 ♥ / 5 ♠: Ohne As/König Trumpf passt man, mit dem As oder dem König lizitiert man den kleinen und mit beiden Figuren den grossen Schlemm.

Schlemmlizit

Die Voraussetzungen für einen Schlemm

Die Voraussetzungen für einen Schlemm sind die folgenden:

Kleiner Schlemm	Genügend Stärke:	→ Spiel in „Ohne“: 33+ HP → „Farbspiel“: 33+ Punkte
	Kontrollen:	In keiner Farbe darf der Gegner die Möglichkeit haben, sofort zwei Stiche abzuziehen (in drei Farben brauchen wir also Erstrundenkontrolle, in einer mindestens Zweitundenkontrolle).
	Schöne Trumpffarbe:	Der Gegner darf höchstens einen Stich in der Trumpffarbe gewinnen können. Und dies nur dann, wenn kein Stich in einer Nebenfarbe abgegeben werden muss.
	Genügend Asse nötig:	Es dürfen nicht zwei Asse fehlen (ausser man habe eine Chicane in einer Farbe, in der die Partnerschaft das As nicht hat).

Grosser Schlemm	Genügend Stärke:	„Ohne“-Spiel: 37+ HP „Farbspiel“: 37+ Punkte
	Kontrollen:	Erstrundenkontrolle in jeder Farbe
	Trumpfqualität:	Mit 8-9 Trümpfen braucht man AKQ, mit 10+ Trümpfen reichen AK

Ein Spieler darf die As-Frage erst dann anwenden, wenn er weiss, dass es keine Farbe gibt, in welcher die Partnerschaft nicht zumindest Zweitundenkontrolle besitzt.

In der Regel werden also zuerst Cue-bids gezeigt. Lässt ein Spieler eine Farbe, in der er einen Cue-bid machen könnte, aus, und hat auch sein Partner in dieser Farbe keine Erst- oder Zweitundenkontrolle, dann ist ein Schlemm nicht spielbar und man lizitiert die Trumpffarbe, ohne weitere Abklärungen zu tätigen.

Hat der Partner eine Länge in einer Nebenfarbe gezeigt, sollte man dort nur mit einer Figur einen Cue-bid machen, nicht aber mit einer Kürze. Hat man in einer solchen Situation eine Kürze und damit einen Cue-bid vermieden, erhält aber später nochmals die Gelegenheit, in dieser Farbe einen Cue-bid zu machen, so ist er erlaubt (und zeigt Singleton).

Ob man einen Schlemm versuchen soll, ist oft ein heikler Entscheid und braucht viel Erfahrung. Hier einige Gründe, die sie in zweifelhaften Situationen positiv werten sollten:

→ Man hat schöne Längen mit guten Mittelkarten (z.B. AKJ1087 oder KQ1097).
→ Die Trumpffarbe ist solide (die 10 oder der Bube in Trumpf ist immer positiv).
→ Je mehr Trümpfe die Partnerschaft hat, um so mehr Spielvarianten hat man.
→ Ein Doppelfit ist oft sehr erfreulich.
→ Ein Singleton/Chicane in einer Farbe, in der der Partner nichts oder eine Länge mit bloss dem As (oder halt dem König) hat, ist sehr erfreulich.
→ Eine hohe Figur in der Länge des Partners ist oft sehr wertvoll.
→ Schnelle Kontrollen in kürzeren Farben (König oder noch besser das As).

Selbstverständlich gibt es auch **negative Indikationen**, die eher gegen einen Schlemm sprechen:

→ Längen mit wenigen HP und wenig Mittelkarten (z.B. Q106543, KJ732).
→ Schlechte Trumpfqualität (z.B. bei A862 vis à vis 10743 nützen auch 34 HP nichts).
→ Nur 8 Trumpfkarten in der Partnerschaft und keinen Fit in den Nebenfarben.
→ Mehrere Doubletons.
→ Konzentration von hohen Figuren in Kürzen (z.B. AQ vis à vis KJ).
→ Kleine Figuren in Kürzen (z.B. Jx, Qx).
→ Spiegelhände (überall gleiche Längen wie der Partner).
→ Singleton in der Länge des Partners, insbesondere dann, wenn er mehrere Figuren in dieser Farbe hat.

As-Fragen

Kommen wir zuerst zu unseren Konventionen, mit welchen wir nach den Assen und den Königen fragen.

Roman-key-card-Blackwood

„4 NT“ ist in der Regel "Roman-key-card-Blackwood".

Die 5 zu zeigenden Karten sind: Die 4 Assen und der Trumpf König.

Beachte: Fehlen uns zwei dieser Schlüsselkarten spielen wir den Schlemm nicht. Denn fehlen zwei Assen ist man immer down, fehlt ein Ass und der Trumpf König sind die Erfüllungschancen meist unter 50% (wenn der König falsch liegt oder sonst was passiert wie ein Schnapper oder eine schlecht liegende Nebenfarbe).

4 NT	5 ♣:	3 oder 0 Assen von 5 (inklusive Trumpf König)
	5 ♦:	4 oder 1 Assen von 5 (inklusive Trumpf König)
	5 ♥:	2 Assen von 5 ohne Trumpf Dame
	5 ♠:	2 Assen von 5 plus Trumpf Dame
	5 NT:	2 Assen von 5 und eine Chicane
	6 ♣:	1 Ass und Chicane ♣ (oder eine ranghöhere Chicane bei Treff als Trumpf)
	6 ♦:	1 Ass und Chicane ♦ oder ranghöhere Chicane (Herz od. Pik) bei Karo als Trumpf
	6 ♥:	1 Ass und Chicane ♥ (oder Chicane ♠ bei Herz als Trumpf)

Danach wird rollend nach den Königen und der Trumpf Dame gefragt. Ist der Relais die Trumpffarbe, so ist die übernächste Stufe zu lizitieren, da die Ansage der Trumpffarbe das Lizit abschliesst.

Die Antworten sind wie folgt:

→ Stufe 1:	Habe Trumpf Dame nicht
→ Stufe 2:	Habe Trumpf Dame, 0 Könige
→ Stufe 3:	Habe Trumpf Dame und einen König
→ Stufe 4:	Habe Trumpf Dame und zwei Könige
→ Stufe 5:	Habe Trumpf Dame und drei Könige

Machen wir hierzu ein Beispiel:

♠ KQ5
♥ A974
♦ K3
♣ K876

Sie	Ihr Partner	Bedeutung der Ansagen
	1 ♦	
1 ♥	3 ♥	
4 NT	5 ♣	(0 oder 3 Asse, hier (nach dem Sprung!) sind es sicher 3 Asse)
5 ♦:		Rollende Anfrage nach der Trumpf Dame und den Königen

Und was ist nun zu tun?

Mit ♠ x sagt man „5 ♥“ und der Partner passt
♥ K732
♦ AQJ105 (man gibt ein As und Trumpf Dame ab)
♣ AQ5

Mit ♠ xx sagt man „5 ♠“ und nun lizitiert der
♥ KQJ5 Partner mit „6 ♥“ den Schlemm!
♦ AQJ84
♣ A5

Man beachte: Den bereits nach „4 NT“ gezeigten König **zeigt man nicht ein zweites Mal.**

Welches ist die Trumpffarbe?

→ Sicher eine Farbe, die unterstützt worden ist. Ein Beispiel: 1 ♦ - 1 ♥ - 3 ♥ = ♥ als Trumpffarbe
→ Wurden zwei Farben unterstützt, so gilt jene Farbe als Trumpffarbe, die zuletzt unterstützt wurde. Beispiel: Pik bei 1 ♠ - 2 ♥ - 3 ♥ - 3 ♠
→ Wurde keine Farbe unterstützt, aber eine wiederholt, so gilt diese als Trumpffarbe (z.B. Herz bei einem Lizit wie 1 ♦ - 1 ♥ - 2 ♦ - 3 ♥ - 3 ♠ - 4 NT)
→ Ist kein dargestellter Fall eingetroffen, so ist es die letzlizitierte Farbe (also Pik bei 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 4 NT)

Ist man an der Tumpff Dame nicht interessiert (z.B. weil man sie selbst hat), kann man mit der Ansage von "5 NT" auch direkt nach den Königen fragen.

6 ♣:	Ich habe keinen weiteren König
6 ♦:	Ich habe einen weiteren König
6 ♥:	Ich habe zwei weitere Könige
6 ♠:	Ich habe drei weitere Könige

Man beachte also: Hier ist „5 NT“ nicht „Josephine“. „5 NT“ als „Josephine“ spielen wir nur, wenn direkt (ohne Umweg über die As-Frage) nach den hohen Figuren in der Trumpffarbe geforscht wird.

Hat man nach den Assen gefragt und braucht man einfach noch eine Ergänzung in einer Farbe, um den grossen Schlemm spielen zu können, so macht man in dieser Farbe einen Cue-bid auf Niveau 6. Der Partner lizitiert nun 7, wenn er in dieser Farbe die Dame zu zweit, einen Doubleton oder eine nicht bereits gezeigte Kontrolle (Erst- oder Zweittrundenkontrolle) hat.

Ein Beispiel:

♠ A8742		♠ KQ
♥ AK52		♥ Q1064
♦ Q5		♦ AK764
♣ 83		♣ AQ
		
1 ♠		2 ♦
2 ♥		3 ♣
3 ♦		3 ♥
4 ♥		4 NT
5 ♣		6 ♦

Bekanntlich sind die Ansagen nach "4 NT" nicht eindeutig, beispielsweise zeigt man "5 ♣" je nach dem 0 oder 3 der 5 Schlüsselkarten.

Der nach den Assen Fragende geht von der negativen Variante aus und lizitiert 5 in der Trumpffarbe, wenn der kleine Schlemm mit 0 Schlüsselkarten beim Antwortenden nicht spielbar ist. Hat der Antwortende nun aber statt 0 tatsächlich drei Schlüsselkarten, so lizitiert er 6 in der Trumpffarbe, wenn er nichts weiters zeigen kann, hat er einen weiteren König, so macht er in dessen Farbe einen Cue-bid.

Zum Beispiel:

♠ 9		♠ A874	
♥ AK954		♥ Q963	
♦ AK42		♦ QJ63	
♣ 1062		♣ A	
			
1 ♥		2 NT	
3 ♠		3 NT	„3 NT“: Da ♥ als Trumpf definiert ist, verlangt „3 NT“ Cue-bids (4 ♣ wäre natürlich)
4 ♦		4 NT	
5 ♣		5 ♥	
6 ♦		7 ♥	

Die Ansage von „6 ♦“ zeigt, dass der Eröffner 3 Schlüsselkarten und zusätzlich den König in Karo hat. Der Antwortende sieht dadurch zusätzliche Stiche in Karo und kann 13 Stiche zählen.

Wir bereits gezeigt kann man nach der As-Frage via "4 NT" auch eine Chicane zeigen.

Hat man selbst eine Chicane, darf man grundsätzlich nicht nach den Assen fragen. Zeigt nämlich die Antwort, dass der Partnerschaft ein As fehlt, weiss der Fragende ja nicht, ob es sich um jenes in seiner Chicane-Farbe handelt und er kann daher nicht beurteilen, auf welcher Stufe gespielt werden kann.

Eine Ausnahme ist dann zu machen, wenn man bereits die Chicane zeigen konnte: Dann kann man nach den Assen fragen, der Antwortende zeigt aber ein allfälliges As in der Chicanefarbe nicht!

Anders verhält es sich auch dann, wenn der Partner bereits in einer Cue-bid-Sequenz hat gezeigt, dass er kein As in der Chicane-Farbe hat.

Zwei Beispiele:

♠ AQ10864		♠ K952				
♥ 8		♥ AK64				
♦ A32		♦ KQ864				
♣ J86		♣ -				
			Variante des Lizits			
1 ♠		2 ♦		1 ♠		1 NT
3 ♦		3 ♠		2 ♣		4 ♣
4 ♦		4 ♥		4 ♦		4 NT
4 ♠		4 NT		5 ♠		7 ♠
5 ♠		7 ♠				

Anmerkung: Statt „3 ♦“ kann man auch „2 ♠“ sagen, nach „3 ♠“ dann „4 ♦“.

♠ AK754		♠ Q832	
♥ K742		♥ AQ5	
♦ 987		♦ -	
♣ A		♣ KQJ963	
			
1 ♠		2 ♣	
2 ♦		2 ♠	“2 ♦” ist bei uns Relais
3 ♣		3 ♦	
3 ♥		4 ♣	
4 ♠		4 NT	
5 ♣		5 NT	
6 ♦		7 ♠	

Da der linke Spieler nach „4 ♣“ nicht „4 ♦“ sondern „4 ♠“ lizitiert hat, verneint er eine Kontrolle in Karo und hat daher das Karo As nicht. Also kann der rechte Partner nun trotz seiner Chicane in Karo nach den Assen fragen.

As-Frage nach „2 ♣ -“ respektive „2 ♦ - Multi“ --> Varianten „Weak-two“ oder nach „Barragen“

Hat man barragiert oder via „2 Treff Multi“ respektive "2 Karo Multi" eine "Weak-two" gezeigt, so kann man nicht all zu viele Schlüsselkarten haben. Daher macht es nun keinen Sinn, nach einer As-Frage des Partners die Antworten des "5 As-Blackwood" zu verwenden.

Die Antworten sind daher wie folgt:

4 NT	5 ♣:	Kein As, nicht den Trumpf König
	5 ♦:	Eines der 5 Asse, nicht die Trumpf Dame
	5 ♥:	Eines der 5 Asse, zusätzlich die Trumpf Dame
	5 ♠:	2 der 5 Asse, nicht die Trumpf Dame
	5 NT:	2 der 5 Asse, zusätzlich die Trumpf Dame
	6 ♣ / ♦ / ♥ / ♠:	2 der 5 Asse, Chicane in angesagter Farbe (oder in ranghöherer Farbe wenn man 6 in der Trumpffarbe

Ein Beispiel hierzu:

♠ AQ97653		♠ K8
♥ 5		♥ AKJ74
♦ 742		♦ Q
♣ 103		♣ AKJ62
		
3 ♠		4 ♣
4 ♥		4 NT
5 ♥		6 ♠

Die Ansage „4 ♥“ muss ein Cue-bid sein, denn mit einer 4er-♥ eröffnet man nicht „3 ♠“!

EXKURS:

As-Frage nach „2 ♣ - Mancheforcing“ und Antwort 2 ♦

Wie Sie wissen, ist dies nicht (mehr) Teil unseres Systems:

Nach „2 ♣ - 2 ♦“ weiss der Eröffner, dass sein Partner kein As haben kann. Daher ist ein allenfalls später folgender Blackwood etwas speziell:

4 NT	5 ♣:	Keinen König, nicht die Trumpf Dame
	5 ♦:	Keinen König, aber die Trumpf Dame
	5 ♥:	Einen König, aber nicht die Trumpf Dame
	5 ♠:	Einen König und die Trumpf Dame

Nach den restlichen Antworten auf „2 ♣“ verwenden wir unseren auch sonst eingesetzten 5-As-Blackwood.

Der Gegner interveniert nach der As-Frage

Lizitiert der Gegner nach der As-Frage (und vor unserer Antwort) auf Stufe 5 eine Farbe, so spielen wir die Konvention „**DOPI**“.

Der Name hilft beim Memorieren.

→ Kontra („DO“ = Double 0) zeigt 0 (oder 3) von 5 Assen
→ pass („PI“ = pass 1) hingegen 1 (oder 4) von 5 Assen.
→ Die nächste Stufe zeigt 2 Assen ohne Trumpf Dame
→ Die zweite Stufe 2 Assen plus die Trumpf Dame
→ und so weiter

Das weitere Lizit ändert sich nicht.

Bei einer Intervention auf Stufe 6 hingegen spielen wir **DEPO** (Double = even number, pass = odd number of real aces):

→ "Kontra" zeigt also 0, 2 oder 4 der fünf Assen
→ "pass" zeigt 1, 3 oder 5 Assen

Weiter verwenden wir folgende Konventionen

Nur die As-Frage allein genügt natürlich für das Schlemmlizit nicht.

Splinter

Wichtig sind auch Splinter-Ansagen, wie wir sie in verschiedenen Situationen verwenden. Kontriert der Gegner einen Splinter, so zeigt ein Rekontra immer Erstrundenkontrolle in dieser Farbe (und zwar von beiden Spielern unserer Partnerschaft). Die Ansage der Trumpffarbe verneint Schlemminteresse, die restlichen Ansagen sind Cue-bid (respektive "4 NT" ist 5-As-Blackwood). **Achtung:** Ein Splinter in einer vom Partner lizitierten Farbe ist nicht mit einem As oder einem König (und eigentlich auch nicht mit einer Dame) erlaubt!

Das nachfolgende Beispiel zeigt die Effizienz dieser Konvention:

♠ AKJ963		♠ Q8754	
♥ 8		♥ A764	
♦ A		♦ Q83	
♣ A8652		♣ 7	
			
1 ♠		4 ♣	„4 ♣“ ist Splinter, zeigt explizit Singleton ♣
4 ♦		4 ♥	
4 NT		5 ♦	
5 ♥		5 NT	
6 ♠			

Cue-bid

„Cue-bids“ zeigen in ökonomischer Weise Erst- oder Zweitrundenkontrolle. Allerdings zeigen wir eine Zweitrundenkontrolle - basierend auf einem König - nur dann, wenn wir selbst zum Handspieler werden; einen Singleton können wir aber bei einem angestrebten Farbkontrakt immer als Zweitrundenkontrolle ansagen, es sei denn, er befindet sich in einer natürlich vom Partner gezeigten Farbe (dieser also dort Figuren versprochen hat).

Kontriert der Gegner einen Cue-bid, so zeigt ein Rekontra immer Erstrundenkontrolle in dieser Farbe (und zwar von beiden Spielern unserer Partnerschaft). Die Ansage der Trumpffarbe verneint Schlemminteresse, die restlichen Ansagen sind Cue-bid (respektive "4 NT" ist „5-As-Blackwood“).

Achtung: In einer Farbe des Partner ist ein Cue-bid nur mit einem As oder einem König erlaubt (ausser man habe einen Cue-bid bereits einmal ausgelassen → dann ist eine Kürze zeigbar).

Trumpffarbe auf 5er-Stufe

„5 in der Trumpffarbe“ fragt nach dem Schlemm. Der Partner sagt diesen an, wenn er zwei der drei Topfiguren in Trumpf hat.

Auch dies sei an einem Beispiel gezeigt:

♠ J10873		♠ AQ64
♥ AK2		♥ 76
♦ A		♦ Q10732
♣ AKQ4		♣ 92
		
1 ♠		3 ♦
5 ♠		6 ♠

Lizit der Gegnerfarbe über der Manchehöhe

Hat der Gegner einmal interveniert und lizitiert man über der Manchehöhe diese Farbe, so fragt man den Partner an, ob er Zweitrundenkontrolle (oder besser) in der Gegnerfarbe hat. Mit Zweitrundenkontrolle lizitiert er den kleinen Schlemm, mit Erstrundenkontrolle macht er einen Cue-bid in der Gegnerfarbe.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	4 ♠	pass	
5 ♣	pass	5 ♠:		Habe keine Zweitrundenkontrolle Treff
		6 ♣:		Habe Erstrundenkontrolle Treff
		6 ♠:		Habe Zweitrundenkontrolle Treff

Josephine

Last but not least verwenden wir die Josephine-Konvention. Das Lizit von "5 NT" zeigt Interesse am Gross-Schlemm in der vereinbarten Farbe. Besitzt der Partner zwei der drei Topfiguren in der Trumpffarbe, so sagt er den grossen Schlemm an, ansonsten den kleinen Schlemm.

♠ AK1053		♠ Q87	
♥ KJ63		♥ -	
♦ K		♦ AQJ7652	
♣ QJ7		♣ AK2	
			
1 ♠		2 ♦	
2 ♠		3 ♠	„2 ♠“ ist ein Relais und zeigt ein Blatt mit 14+ HP; der Partner lizitiert „3 ♠“, da er ein pointiertes Blatt hat; mit einem ausgeglichenerem Blatt könnte er die ♠-Farbe auch mit „2 NT“ zeigen. Zur Erinnerung: „3 ♣“ wäre Relais.
4 ♦		5 NT	„4 ♦“ zeigt den Karo König (man zeigt nicht mittels „Cue-bid“ Kürze in Partners Farbe)
7 ♠		pass	

„4 ♦“ zeigt explizit den Karo König, so dass der rechts sitzende Spieler nur noch Interesse an der Trumpfqualität hat.

Quantitative Ansagen nach Sans Atout

Zu den quantitativen Geboten vgl. das Folgelizit nach den „Sans Atout - Eröffnungen“.

Unsere Interventionen

Ungeachtet davon, welche der nachfolgend dargestellten "Gadgets" Sie spielen wollen, bitten wir um Beachtung folgender Grundphilosophie:

Farbintervention Stufe 1:	5+ Karten, ohne Barrageeffekt (z.B. „1 ♣ - 1 ♦“) nur mit Eröffnungsstärke (Ausnahme: Sehr schöne Farbe mit AKQ als "lead direction), mit Barrageeffekt ab 8 HP, schöne Farbe (Partner soll Farbe ausspielen - bei schwachen Händen als "lead direction")
Farbintervention Stufe 2 ohne Sprung:	13+ HP, 6+ Karten oder sehr schöne 5er-Farbe (soweit nicht spezielle Bedeutungen vereinbart wurden)
Farbintervention Stufe 2 mit Sprung: <i>(Beachte: Hier haben wir allerdings sehr viele Spezialvereinbarungen in unserem System)</i>	Schwach, normalerweise 6er-Farbe, kaum As oder König daneben, grün 4-9 Punkte, rot 7-11 Punkte. Mit Dreierfit heben! Mit 4er-Fit sollte und mit 5er-Fit muss man 4 ansagen. Mit 0-1 Defensivstichen empfiehlt es sich mit genügend Trümpfen gar 5 oder 6 zu lizitieren, da ja der Intervenierende kaum Defensivwerte hat u. der Gegner dann einen Schlemm spielen kann.

Und hier etwas zum natürlichen Folgelizit nach Interventionen:

Exkurs: Das Folgelizit ist natürlich (nicht so Marie-Louise und Jörg)

Nach Farbinterventionen ist das Lizit auf der Stufe 1 natürlich und rundenforcing. Lizitiert man nach Partners Intervention auf der Stufe 1 eine Farbe auf der Stufe 2, welche unterhalb der Eröffnungsfarbe ist, so ist diese Ansage natürlich und nicht forcierend. Wir haben so die Möglichkeit, bei einem Misfit in der Partnerfarbe auch mit einem schwachen Blatt unsere Länge zu zeigen und so dem Gegner das Leben schwer zu machen, wenn er beispielsweise gepasst hat, weil er des Eröffners negatives Kontra abwarten und dann in ein Strafkontra verwandeln will.

Hat der Partner hingegen ohne Sprung auf der Stufe 2 interveniert, so ist die Ansage einer neuen Farbe auf der Stufe 2, welche unterhalb der Eröffnungsfarbe liegt, natürlich und rundenforcing.

Zwei Beispiele:

Gegner 1	Wir	Gegner 2	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	pass	2 ♣	Natürlich, nicht forcierend
1 ♥	2 ♣	pass	2 ♦	Natürlich, rundenforcing

Grundsätzlich verwenden wir mit schwachen Blättern "**The law of the total tricks**".

Dieses besagt, dass man ungeachtet der Figurenpunkte bei einem Fit den Partner sofort so hoch wie möglich unterstützen soll.

Dabei zählt man das Minimum der Karten, die der Partner in der Trumpffarbe haben muss, sowie die eigenen Karten in dieser Farbe zusammen. Das Ergebnis entspricht der Anzahl Stiche, die man ansagt.

Interveniert also der Partner mit "1 ♠", lizitiert man mit 3 ♠-Karten "2 ♠", mit 4 ♠-Karten "3 ♠" und mit 5 ♠-Karten "4 ♠". Dies auch mit 0 HP! Denn je mehr man (allenfalls gar kontriert) fällt, umso mehr wäre seitens des Gegners lizitier- und spielbar. Etwas vorsichtig sollte man nur dann sein, wenn unsere Seite gefährlich und die gegnerische Seite ungefährlich ist.

Und noch etwas zum so genannten „natürlichen Bridge“, das wir teilweise, wie Sie weiter hinten sehen, anders spielen:

Im natürlichen Bridge ist der Übruf der Gegnerfarbe ist forcing/künstlich und fragt den Partner in erster Linie nach dessen Stärke. Ist er schwach, wiederholt er einfach seine Farbe. Ab Eröffnungsstärke macht er irgendein anderes Lizit, welches in natürlicher Art und Weise das Blatt detaillierter beschreibt. Selbstverständlich zeigt eine Ansage in „Sans Atout“ Stopper in der Gegnerfarbe.

Im natürlichen Bridge zeigt die Intervention von "1 Sans Atout" nach der gegnerischen Farberöffnung ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 16-18 HP und Stoppere in der gegnerischen Farbe.

Nach dieser Intervention von "1 NT" verläuft das Lizit genau gleich wie nach der normalen Eröffnung "1 NT".

Wenn der Gegner diese Intervention (oder unsere Eröffnung) von „1 NT“ im Sinne eines Strafkontras kontriert, so ist "Rekontra" Transfer für ♣, "2 Treff" ist Transfer ♦, "2 Karo" Transfer ♥ und "2 Herz" Transfer ♠. Passt man, muss der Partner rekontrieren (zwingend). Dies kann in der Folge mit genügend Stärke (so ab etwa 5 HP) gepasst werden. Lizitiert man nach dem erzwungenen Rekontra, so zeigt man 4er-Farben von unten (und sobald Fit gefunden ist wird gepasst).

Die einzelnen Interventionen im Detail

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦:	12-16(17) HP, 6+ ♦ (oder schöne 5+ ♦); denkbare Ausnahme: Lead direction mit mind. AKQx und sonst nichts
	1 ♥:	8-16(17) HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 ♠:	(6)7+ HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 NT:	10-17 HP, 5+ ♦, 4er-Edelfarbe
	2 ♣:	Doppeltransfer ♥ , 6er-♥, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP); danach verwenden wir via „2 NT“ die Konvention „Strahlen“
	2 ♦:	Doppeltransfer ♠ , 6er-♠, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP); danach verwenden wir via „2 NT“ die Konvention „Strahlen“
	2 ♥:	5 ♥ und 5 ♦, 10+ HP
	2 ♠:	5 ♠ und 5 ♦, 10+ HP
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♦:	Barrage in ♦
	3 ♥:	Barrage in ♥
	3 ♠:	Barrage in ♠
	3 NT:	Zum spielen mit ♣-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Mindestens 5-5 in den Edelfarben , 18+ HP
	4 ♦:	Barrage in ♦
	4 ♥:	Barrage in ♥ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 ♠:	Barrage in ♠ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 NT:	Nicht definiert, daher wohl As-Frage (nach 4 Assen)

Man beachte nach gegnerischen Unterfarbeneröffnungen:

Mit ausgeglichen verteilten Händen und 15-19 HP kontriert man vorneweg und lizitiert später „Sans Atout“, wenn der Gegner dies zulässt. Ein „Sans Atout – Gebot“ ohne Sprung zeigt dann 15-17 HP, eines mit Sprung 18-19 HP. Das Folgelizit entspricht je nach Höhe der „Sans Atout – Ansage“ unserem Folgelizit nach den Eröffnungen "1 NT" respektive "2 NT". Werden wir nach der „Ohne – Ansage“ kontriert, verhalten wir uns ebenfalls gleich wie wenn "1 NT" kontriert wird.

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 ♥:	8-16(17) HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 ♠:	(6)7+ HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 NT:	10-17 HP, 5+ ♣, 4er-Edelfarbe
	2 ♣:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♣ (oder sehr schöne 5er-Treff)
	2 ♦:	Doppeltransfer ♠, 6er-♠, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP); danach verwenden wir via „2 NT“ die Konvention „Strahlen“
	2 ♥:	5 ♥ und 5 ♣, 10+ HP
	2 ♠:	5 ♠ und 5 ♣, 10+ HP
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♣:	Barrage in ♣
	3 ♦:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♥:	Barrage in ♥
	3 ♠:	Barrage in ♠
	3 NT:	Zum spielen mit ♦-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Barrage in ♣
	4 ♦:	Mindestens 5-5 in den Edelfarben, 18+ HP
	4 ♥:	Barrage in ♥ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 ♠:	Barrage in ♠ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 NT:	Nicht definiert, daher wohl As-Frage (nach 4 Assen)

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠:	(6)7+ HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 NT:	10-17 HP, 4er-♠, Unterfarbe mit 5+ Karten
	2 ♣:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♣ (oder sehr schöne 5er-Treff)
	2 ♦:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♦ (oder sehr schöne 5er-Karo)
	2 ♥:	10+ HP, mind. 5er-♠ und 5 Karten in einer Unterfarbe
	2 ♠:	6er-♠, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP)
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♦:	Barrage in ♦
	3 ♥:	Frage nach ♥-Stopper für „3 NT“ (meist mit langer Unterfarbe) oder 5-5 Unterfarben mit 18+ HP (anschliessend wird Unterfarbe lizitiert)
	3 ♠:	Barrage in ♠
	3 NT:	Zum spielen mit ♥-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Barrage in ♣
	4 ♦:	Barrage in ♦
	4 ♥:	Nicht definiert
	4 ♠:	Barrage in ♠ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 NT:	0-1 Defensivstiche, 11+ Karten in den Unterfarben (mindestens 6-5), Folgelizit wie nach entsprechender Eröffnung

Aufpassen muss der Partner des Intervenierenden, wenn die Edelfarbeneröffnung auf Stufe 3 überrufen wurde (also „1 ♠ - 3 ♠“ respektive „1 ♥ - 3 ♥“): Der Intervenierende hat entweder eine lange und geschlossene Unterfarbe und fragt nach Stopper in der Eröffnungsfarbe oder aber 18+ HP und beide Unterfarben. Hat der Partner keinen Stopper in der Eröffnungsfarbe sagt er mit 0-7/8 HP die längere der Unterfarben an, mit (8)9+ HP kann er dasselbe auf 5er-Stufe tun. Mit starken Händen überruft er die Eröffnungsfarbe erneut. Lizitiert er 4 in der anderen Edelfarbe, ist das ein Spielvorschlag mit 7+ Karten in dieser Farbe.

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT:	10-17 HP, 4er-♥, Unterfarbe mit 5+ Karten
	2 ♣:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♣ (oder sehr schöne 5er-Treff)
	2 ♦:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♦ (oder sehr schöne 5er-Karo)
	2 ♥:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♥ (oder sehr schöne 5er-Herz)
	2 ♠:	10+ HP, mindestens 5er-♥ und 5er-Unterfarbe
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♦:	Barrage in ♦
	3 ♥:	Barrage in ♥
	3 ♠:	Frage nach ♠-Stopper für „3 NT“ (meist mit langer Unterfarbe) oder 5-5 Unterfarben mit 18+ HP (anschliessend wird Unterfarbe lizitiert)
	3 NT:	Zum spielen mit ♠-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Barrage in ♣
	4 ♦:	Barrage in ♦
	4 ♥:	Barrage in ♥
	4 ♠:	Nicht definiert
	4 NT:	0-1 Defensivstiche, 11+ Karten in den Unterfarben (mindestens 6-5), Folgelizit wie nach entsprechender Eröffnung

Man beachte nach gegnerischen Edelfarbeneröffnungen:

Mit ausgeglichen verteilten Händen und (15)16-20 HP kontriert man vorneweg und lizitiert später „Ohne“, wenn der Gegner dies zulässt. Ein „Ohne – Gebot“ ohne Sprung zeigt dann (15)16-18 HP, eines mit Sprung 19-20 HP. Das Folgelizit entspricht je nach Höhe der „Ohne-Ansage“ unserem Folgelizit nach den Eröffnungen "1 NT" respektive "2 NT". Meist wird man wohl auch mit der schwächeren Variante schon auf 2er-Stufe lizitieren müssen. Werden wir nach der SA-Ansage kontriert, verhalten wir uns gleich, wie wenn "1 NT" kontriert wird. Rekontra ist also Transfer Treff, Farbansagen sind ebenfalls Transfer. Pass verlangt Rekontra, was gepasst werden kann. Lizitiert man nach diesem Rekontra, so ist dies "Baron" (man zeigt also 4er-Farben von unten).

Unser Folgelizit nach Interventionen gegen "1 in Farbe"

Nach unseren Farbinterventionen verwenden wir **ab der Cue-bid-Ansage** (und dies **maximal für eine Stufe**) ein spezielles **Transfersystem**.

Es gelten dabei folgende Grundprinzipien:

Hat der Partner des Intervenierenden noch nicht gepasst, sind alle Gebote unterhalb des Cue-bids in der Eröffnungsfarbe natürlich und rundenforcing.

Ein Beispiel:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	pass	2 ♦ / ♥	Natürlich, forcierend

Doch ab dem „Cue-bid“ (im Beispiel „2 ♠“) verhält es sich wie folgt:

Jede weitere Farbansage nach Partners Intervention (inklusive den Übruff in der eröffneten Gegnerfarbe) stellt einen Transfer dar.

Der Partner soll also die nächsthöhere Farbe lizitieren, ausser er besitze ein so starkes Blatt, dass er auch eine nicht forcierende Ansage in der vom Partner mittels Transfer gezeigten Farbe nicht gepasst hätte.

Transferansagen verwenden wir aber maximal nur bis zu jener Höhe, die nötig ist, um jede Farbe im Transfer ansagen zu können.

Insbesondere verwenden wir keine Transferansagen, wenn eine Farbe bereits natürlich und forcierend gezeigt werden konnte. Darüberliegende Ansagen sind natürlich oder bei Doppelsprüngen Splinter (im Fit).

Interveniert respektive lizitiert auch noch der zweite Gegner, so hängt unser Folgelizit von der Art des Lizit des zweiten Gegners ab:

	<p>→ Lizit des zweiten Gegners bis und mit einfacher Hebung der Eröffnungsfarbe:</p> <p>Unser Lizit verläuft wie wenn er gepasst hätte; nach der einfachen Hebung ist "Kontra" ebenfalls Transfer. Geringe Modifikationen können sich ergeben, weil eine Farbe allenfalls nicht mehr natürlich lizitiert werden kann.</p>
	<p>→ Lizit des zweiten Gegners höher als einfache Hebung der Eröffnungsfarbe:</p> <p>Wir lizitieren natürlich. Kontra gegen eine neue Farbe ist kompetitiv, d.h. verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit (in der Regel zu dritt) in der gegnerischen Farbe.</p> <p>Macht der zweite Gegner hingegen eine Hebung in der Eröffnungsfarbe auf die Stufe 3, ist Kontra nach wie vor Transfer. Das Transfersystem wird dann bis zum Transfer in die Interventionsfarbe weiter verwendet.</p>
!	<p>→ Der Gegner verwendet ein negatives Kontra (z.B. Sputnik):</p> <p>Unser Lizit verläuft wie wenn er gepasst hätte. Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.</p>

Schauen wir dies an einigen Beispielen an:

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	pass	1 ♥/♠:	Die Ansagen sind natürlich und forcierend; da „1 ♦“ eine Eröffnung zeigt, versprechen „1 ♥“ und „1 ♠“ mindestens 5 Karten, da man sonst mit „1 NT“ interveniert hätte.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, 9+ HP, stärker als „2 ♦“
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier natürlich und zum spielen, da wir die Edelfarben natürlich hätten lizitieren können
			2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Etwas modifiziert stellt sich dies dar, wenn der zweite Gegner ebenfalls spricht:

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 ♥/♠:	Die Ansagen sind natürlich und forcierend; da „1 ♦“ eine Eröffnung zeigt, versprechen „1 ♥“ und „1 ♠“ mindestens 5 Karten, da man sonst mit „1 NT“ interveniert hätte.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, 9+ HP, stärker als „2 ♦“
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier natürlich und zum spielen, da wir die Edelfarben natürlich hätten lizitieren können
			2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠:	Die Ansage ist natürlich und forcierend; da „1 ♦“ eine Eröffnung zeigt, verspricht „1 ♠“ mindestens 5 Karten, da man sonst mit „1 NT“ interveniert hätte.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦♦, 9+ HP, stärker als „2 ♦“
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier natürlich und zum spielen, da wir Partners Edelfarbe natürlich hätten lizitieren können; die Ansage ist schwächer als „2 ♣“

Aber man beachte den Unterschied bei folgendem Beispiel:

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	1 ♠	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, kann stark oder schwach sein, zeigt bei Minimum aber exakt 3 Karten in ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer für „♥“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♥:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			2 ♠:	„2 ♠“ zeigt einen Stopper ♠, fragt also nach Stopper ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ zeigt einen Stopper ♣, fragt also nach einem Stopper ♠
			3 ♦:	Zeigt exakt 4 Karten in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♦	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, kann stark oder schwach sein, zeigt bei Minimum aber exakt 3 Karten in ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer für „♥“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für „♠“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Stopperfrage
			3 ♦:	Barragierend, zeigt exakt 4 Karten in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♦	2 ♣	Kontra:	„Kontra“ ist hier Transfer ♦, kann stark oder schwach sein, zeigt aber exakt 3 Karten in ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer für „♥“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Ist Transfer ♦, zeigt exakt 4 Karten in ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zeigt exakt 4 Karten in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	pass	1 ♠:	Die Ansagen ist natürlich und forcierend, 4+ Karten in ♠
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich, schwächer als „2 ♦“ (nicht Transfer ♠, da ♠ natürlich gezeigt werden kann)
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 ♠:	Die Ansage ist natürlich und forcierend, 4+ Karten in ♠
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich, schwächer als „2 ♦“ (nicht Transfer ♠, da ♠ natürlich gezeigt werden kann)
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	1 ♠	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich, schwächer als „2 ♦“ (nicht Transfer ♠, da ♠ des Gegners Farbe ist)
			2 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stark oder schwach
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠ (da die ♠-Ansage nicht unterhalb des Cue-bids natürlich gezeigt werden konnte)
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Fragt nach Stopper ♣

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	2 ♣	Kontra	„Kontra“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	2 ♦	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich (3er-♥)
			2 ♠:	Natürlich, forcing
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♦ für „3 NT“
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♥	2 ♠	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♠ für „3 NT“
			3 ♦:	Natürlich, forcing
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♠	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♠	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♠	2 ♣	Kontra:	Kontra ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♣	1 ♠	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	Natürlich, forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♦ für „3 NT“
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“
			3 ♥:	Natürlich und lang in ♥, Misfit in ♠, zum spielen
			3 ♠:	„3 ♠“ ist natürlich mit 4 Karten in ♠
			4 ♠:	„4 ♠“ ist natürlich mit 5 Karten in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♥ für „3 NT“
			3 ♦:	Natürlich und forcierend
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“
			3 ♠:	„3 ♠“ ist natürlich mit 4 Karten in ♠
			4 ♠:	„4 ♠“ ist natürlich mit 5 Karten in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	pass	1 ♠:	4+ Karten in ♠, rundenforcing
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stärker als „2 ♥“
			2 ♥:	„2 ♥“ ist natürlich mit einer 3er-♥, schwächer als „2 ♦“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 ♠:	4+ Karten in ♠, rundenforcing
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stärker als „2 ♥“
			2 ♥:	„2 ♥“ ist natürlich mit einer 3er-♥, schwächer als „2 ♦“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 ♠	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stärker als „2 ♥“
			2 ♥:	„2 ♥“ ist natürlich mit einer 3er-♥, schwächer als „2 ♦“
			2 ♠:	„2 ♠“ zeigt einen Stopper ♠ und fragt nach Stopper ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ zeigt einen Stopper ♦ und fragt nach Stopper ♠
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			4 ♥:	Barragierend, 5er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♥	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stark oder schwach
			2 ♥:	„2 ♥“ ist Transfer ♠ (da die ♠-Farbe nicht unterhalb des Cue-bids gezeigt werden kann)
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Stopperfrage
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			4 ♥:	Barragierend, 5er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♥	2 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	„3 ♣“ zeigt einen Stopper ♣ und fragt nach Stopper ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ zeigt einen Stopper ♦ und fragt nach Stopper ♣
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			4 ♥:	Barragierend, 5er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♥	2 ♦	Kontra	„Kontra“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			2 ♠:	„2 ♠“ ist hier Transfer ♣ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			3 ♣:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“; die Ansage ist nicht Transfer ♣, da die ♣-Farbe natürlich gezeigt werden kann.
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“; die Ansage ist nicht Transfer ♣, da die ♣-Farbe natürlich gezeigt werden kann.
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“; die Ansage ist nicht Transfer ♣, da die ♣-Farbe natürlich gezeigt werden kann.
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	2 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, Stopperfrage in ♦
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♣

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	2 ♦	Kontra	„Kontra“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stark oder schwach
			2 ♠:	„2 ♠“ ist hier Transfer ♣ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			3 ♣:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	Stopperfrage
			3 ♠:	Barragierend, 4er-♠
			4 ♠:	Barragierend, 5er-♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♠	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, barragierend
			3 ♣:	Natürlich, forcierend
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage in ♦
			3 ♠:	Barragierend, 4er-♠
			4 ♠:	Barragierend, 5er-♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	pass	2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	2 ♦	Kontra:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	2 ♥	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und forcing
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	2 ♣	2 ♠	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♠
			3 ♥:	Natürlich, forcing
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	2 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, Stopperfrage ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♣

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠, stark oder schwach
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣ (♣ kann nicht natürlich unter der Stufe Cue-bid gezeigt werden)
			3 ♣:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	2 ♥	Kontra:	Transfer ♠, stark oder schwach
			2 ♠:	Transfer ♣
			3 ♣:	Transfer ♦
			3 ♦:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	pass	2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und forcing
			3 ♣:	Ist natürlich, zum spielen
			3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♥
			3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	2 ♥	Kontra:	„Kontra“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stark oder schwach
			3 ♣:	„3 ♣“ ist Transfer ♦, da die ♦-Farbe nicht natürlich unterhalb des Cue-bids gezeigt werden kann
			3 ♦:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	2 ♠	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	„3 ♣“ ist zum spielen
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♦	pass	2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♦	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♦	2 ♥	Kontra:	„Kontra“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♦	2 ♠	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	Natürlich, forcing
			3 ♦:	„3 ♦“ ist zum spielen
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♦	3 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♦:	Zum spielen
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage in ♣
			3 ♠:	Natürlich, forcing
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	pass	2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ zeigt Stopper ♠ und fragt nach Stopper ♦
			3 ♣:	Ist natürlich, zum spielen
			3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stark oder schwach
			3 ♣:	„3 ♣“ ist Transfer ♦, da die ♦-Farbe nicht natürlich gezeigt werden kann
			3 ♦:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	2 ♠	Kontra:	„Transfer ♣“, stark oder schwach
			3 ♣:	„3 ♣“ ist Transfer ♦ (man kann ja die ♦-Farbe nicht natürlich ansagen)
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥ (man kann ja die ♥-Farbe nicht natürlich ansagen)
			3 ♥:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♦	pass	2 ♥:	Natürlich, forcing
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♦	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♥:	Natürlich, forcing
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♦	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♦	2 ♠	Kontra:	Transfer „♣“
			3 ♣:	Transfer ♦, stark oder schwach
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥ (die ♥-Farbe kann ja nicht natürlich auf tieferer Stufe gezeigt werden)
			3 ♥:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♠:	Stopperfrage in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♦	3 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♦:	Zum spielen
			3 ♥:	Natürlich und forcing
			3 ♠:	Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♥	pass	2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥, stärker als „3 ♥“
			3 ♥:	Natürlich, 3er-♥, schwächer als „3 ♦“
			3 ♠:	Stopperfrage ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥, stärker als „3 ♥“
			3 ♥:	Natürlich, 3er-♥, schwächer als „3 ♦“
			3 ♠:	Stopperfrage ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	Kontra:	Transfer ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥, stärker als „3 ♥“
			3 ♥:	Zum spielen, 3er-♥, schwächer als „3 ♦“
			3 ♠:	Stopperfrage ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	3 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♦:	Natürlich, forcing
			3 ♥:	Natürlich, zum spielen
			3 ♠:	Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	3 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♥:	Natürlich, zum spielen
			3 ♠:	Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♠

Dieses Lizitsystem erlernt man am besten anhand von Beispielen:

Sie intervenieren mit

♠ 72 ♥ AQ4 ♦ 106 ♣ KQ8765

Gegner 1	Sie	Gegner 2	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	pass	2 ♥	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
pass	2 ♠	pass	pass	
pass				

Da Sie eine Intervention gemacht haben, die eigentlich schwächer nicht sein darf, weiter auch nur eine mässige Pikunterstützung haben (der Partner transferierte ja mit "2 ♥" in die Pikfarbe und zeigte damit 5+ ♠-Karten), vollziehen Sie einfach den Transfer. Der Partner passt nun mit

- ♠ KJ10964
- ♥ 73
- ♦ Q952
- ♣ 2

Gehen wir zu einem Beispiel, bei dem sich die Vorteile des Transfersystems zeigen; Ihre Vulnerabilität ist "gefährlich":

Intervenierender Spieler		Partner des Intervenierenden
♠ AJ8542		♠ 73
♥ Q72		♥ AK104
♦ 6		♦ KQ8542
♣ 1084		♣ 6

Gegner	Inter-venierender	Gegner	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♣	Die Intervention von "1 ♠" ist nur "gefährlich" so erlaubt; besser wäre "2 ♦" (= weak jump overcall in ♠), ungefährlich ist dies zwingend. „2 ♣“ ist Transfer für ♦
pass	2 ♦	pass	2 ♥	Der Intervenierende ist folgsam und führt den Transfer trotz des Singletons aus. Wäre die ♠-Farbe etwas solider, würde der Intervenierende diese wiederholen. "2 ♥" ist natürlich und forcierend; man beachte: Zwei Farben konnten gezeigt werden und man ist immer noch auf der Stufe 2!
pass	2 ♠	pass	pass	„2 ♠“: Diese Ansage zeigt nun eine 6er-♠ und fehlendes Interesse an beiden Partnerfarben Partner des Intervenierenden: In der Regel sollte man passen, da die Chancen eines vollen Spiels sehr gering sind. Da man "gefährlich" ist, ist die Ansage von "3 ♠" im Teammatch vertretbar.

Intervenierender Spieler		Partner des Intervenierenden
♠ A72		♠ 1094
♥ AQ1093		♥ K42
♦ K4		♦ AQ95
♣ J82		♣ Q94

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	pass	2 ♦	Mit dem Transfer von "2 ♦" zeigt man eine Unterstützung in Partners ♥-Farbe, und dies mit einer Stärke ab (9)10+ HP. Mit einer 3er-♥ und weniger als 9 HP lizitiert man "2 ♥"; dies kann nicht Transfer sein, da man die ♠-Farbe ja in natürlicher/forcierender Weise mit der Ansage von "1 ♠" hätte zeigen können. Die direkte Ansage von "3 ♥" zeigt eine 4er-♥, jene von "4 ♥" eine 5er-♥, alles mit Blättern bis maximal (9)10 HP (sonst zuerst Transfer machen).
pass	3 ♣	pass	4 ♥	<p>"3 ♣": Das Gebot der Gegnerfarbe zeigt Zusatzwerte und Fit, es ladet zum vollen Spiel ein.</p> <p>„4 ♥“: Die Einladung wird natürlich angenommen. "3 NT" wäre übrigens durchaus eine (allerdings nicht ganz risikolose) Alternative.</p>
pass	pass	pass		

Hätten Sie diese Manche ohne das Transfersystem auslizitiert? Wohl nur mit einem erheblichen Risiko, dann nämlich, wenn Sie mit diesen 11 HP und einer Verteilung von 3-3-4-3 tatsächlich einen Überruf in der Gegnerfarbe gemacht hätten

Intervenierender Spieler		Partner des intervenierenden
♠ A4		♠ K102
♥ K92		♥ QJ10754
♦ 86		♦ J2
♣ AK9865		♣ Q4

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	2 ♣	pass	2 ♦	„2 ♦“: Transfer für ♥, zeigt 5+ ♥
pass	3 ♥	pass	4 ♥	„3 ♥“: Mit dem schönen Anschluss in ♥ und den Zusatzwerten kann man durchaus auf "3 ♥" springen. „4 ♥“: Die Ansage von "4 ♥" ist nicht zwingend, aber nach Partners Sprung möglich; dies insbesondere im Teammatch, wenn man gefährlich ist.

Intervenierender Spieler (nur 9 HP, aber in den Farben)		Partner des Intervenierenden
♠ 75		♠ A10
♥ KQ10754		♥ 3
♦ A82		♦ KQ94
♣ 63		♣ KQJ752

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	pass	2 ♠	<p>“2 ♥”: Die Ansage von "2 ♥" ist etwas gezogen, wir sollten in der Regel stärker sein</p> <p>“2 ♠”: Transfer für ♣</p>
pass	3 ♣	pass	3 ♦	<p>“3 ♣”: Nachdem man schwächer als versprochen ist, führt man den Transfer artig aus</p> <p>“3 ♦”: Natürlich und forcierend</p>
pass	3 ♥	pass	3 NT	<p>“3 ♥”: 6er-♥, kein Interesse an Partners Bemühungen</p> <p>“3 NT”: Die Ansage von "3 NT" schliesst die perfekte Beschreibung der Hand ab: Lange ♣, 4er-♦, kurze ♥ und Stopper in der gegnerischen Pik-Farbe</p>
pass	4 ♣	pass	Pass	<p>“4 ♣”: Die Hand ist eigentlich eher zu schwach und insbesondere für ein SA-Spiel nicht geeignet (kein ♠-Stopper, spärlicher Fit), daher korrigiert man in „4 ♣“, was der Partner passen sollte (und auch tut)</p>
pass				

Intervenierender Spieler (nur 9 HP, aber in den Farben)		Partner des Intervenierenden
♠ 65		♠ AQ1074
♥ A8		♥ J102
♦ J72		♦ K9
♣ AKJ632		♣ Q104

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♣	pass	2 ♥	„2 ♥“: „2 ♥“ ist Transfer für ♠ und zeigt mindestens 5 Pik-Karten
pass	2 ♠	pass	3 ♣	“2 ♠“: Der fehlende ♠-Fit zwingt zur Abwertung des Blattes “3 ♣“: Natürliche Ansage; ladet zum vollen Spiel ein. Die Ansage zeigt einen Fit in ♣ und mindestens 5 ♠-Karten
pass	3 ♦	pass	3 NT	“3 ♦“: Der Überruf der Farbe des Gegners sucht nach einem Stopper für „3 NT“
pass	pass	pass	pass	

Versuchen Sie einmal, dass ohne unser Transfersystem zu lizitieren? Ungleich schwerer, nicht wahr?

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ 73		♠ 104
♥ AK10742		♥ 3
♦ Q653		♦ AK92
♣ K		♣ AQ7654

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	2 ♥	pass	2 ♠	“2 ♠”: Transfer Treff
pass	3 ♣	pass	3 ♦	“3 ♣”: Ausführung des Transfers; hätte der Intervenierende nicht anstelle des Singletons König ein kleines Singleton in ♣, wäre das Lizit von "3 ♥" denkbar. Meines Erachtens ist aber hier das Lizit von "3 ♣" vorzuziehen, denn möglicherweise hält der Partner nur wenig Punkte mit einer langen ♣-Farbe. “3 ♦”: Natürliche und forcierende Ansage
pass	5 ♦	pass	pass	“5 ♦”: Nun wird das Interventionsblatt plötzlich aufgewertet: Fit in ♦, ♣ König wird zur wertvollen Karte, in ♥ besitzt man die Topkarten.
pass				

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ AJ976		♠ 54
♥ Q4		♥ AKJ92
♦ Q72		♦ 1083
♣ K83		♣ AJ10

Gegner 1	Inter-venierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♦	„2 ♦“: Natürlicher Manche-Versuch, man beachte das ökonomische Lizit
pass	2 ♥	pass	2 NT	“2 NT“: Die ♠-Intervention ist bekanntlich oft schwach
pass	3 NT	pass	pass	“3 NT“: Mit dieser Hand sollte „3 NT“ allerdings problemlos sein
pass				

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ AJ10742		♠ K85
♥ Q4		♥ 9872
♦ 95		♦ A764
♣ A93		♣ K10

Gegner 1	Inter-venierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♥	„2 ♥“: Die Ansage zeigt nicht ♥, sondern ist Transfer ♠; „2 ♠“ wäre übrigens nicht Transfer für ♣! Auch "3 / 4 ♠" sind natürliche Ansagen barragierender Natur mit 4 respektive 5 ♠-Karten (mit stärkeren Blättern: Zuerst Transfer)
pass	3 ♣	pass	4 ♠	“3 ♣“: Mancheversuch in ♠, sucht im Stile eines "Trial-bids" Anschluss in ♣ “4 ♠“: Anschluss in ♣ vorhanden
pass	pass	pass		

Man beachte (im Sinne einer Zusammenfassung):

Gegner	Inter-venierender	Gegner	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (7)8-10(11) HP
			2 ♣:	Natürlich, forcierend
			2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠ ab (9)10 HP, 3+ Karten
			2 ♠:	3er-♠, 0-8(9) HP
			2 NT:	Ausgeglichen verteilt, (11)12-14 HP
			3 ♣:	Barragierend mit ♣
			3 ♦:	Stopperfrage für „3 NT“
			3 ♥:	Barragierend mit ♥
			3 ♠:	4er-♠, 0-8(9) HP
			3 NT :	Ausgeglichen verteilt, 15+ HP
			4 ♠	5er-♠, 0-8(9) HP

Weitere Beispiele:

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ AKJ73		♠ 4
♥ 64		♥ AQ7
♦ K842		♦ 1063
♣ Q3		♣ AK10742

Gegner 1	Inter-venierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	pass	2 ♣	“2 ♣“: Natürliche, forcierende Ansage
pass	2 ♦	pass	2 NT	“2 ♦“: Natürliche Ansage (unterhalb Cuebid)
pass	3 NT	pass	pass	“2 NT“: Die ♣ Dame ist wertvoll und erlaubt es, 3 SA zu spielen.
pass				

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ KQ1042		♠ 5
♥ 8765		♥ A93
♦ J4		♦ KQ10852
♣ A8		♣ 1072

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♣	Kontra	„Kontra“: Wenn der zweite Gegner seinen Partner in dessen Farbe hebt, so spielen wir nach wie vor alles im Transfer. Kontra ist also Transfer ♦.
pass	2 ♦	pass	pass	
pass				

Zur Erläuterung dieses Beispiels:

Kontra:	Transfer ♦
2 ♦:	Transfer ♥
2 ♥:	Transfer ♠, 9+ HP
2 ♠:	3er-♠, 0-8(9) HP

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ 74		♠ KQ853
♥ AJ		♥ 964
♦ 982		♦ A7
♣ KJ9754		♣ Q83

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	2 ♣	2 ♦	2 ♥	„2 ♣“: Sehr gezogen mit 9 HP, aber guter barragierender Effekt nach "1 ♦" „2 ♥“: Transfer ♠
pass	2 ♠	pass	3 ♣	„3 ♣“: Natürlicher Manche-Versuch; zeigt Fit in ♣, 5+ Pik und eine gewisse Stärke
pass	pass	pass		“pass“: Mit dieser eigentlich zu schwachen Intervention fehlt natürlich jegliches Interesse

Und zum Schluss - nochmals der Klarheit zuliebe - als Repetition noch dies:

Natürlich ist es grundsätzlich sinnlos, mittels Lizit der Interventionsfarbe einen Transfer in die Eröffnungsfarbe oder eine Farbe, die man schon in natürlicher Weise forcierend bieten kann, zu lizitieren. Deshalb zeigt in solchen Situationen die einfache Hebung der Interventionsfarbe einen 3er-Fit und ist barragierend. Stärkere Fit-Hände (ab etwa 10 HP) werden via Transfer lizitiert.

Das Folgelizit, nachdem wir mit "1 NT" interveniert haben

Unsere Intervention „1 Ohne“ ist künstlich; wir zeigen damit 10-17 HP, eine 4er-Edelfarbe und mindestens 5 Karten in einer Unterfarbe.

Gegen „1 ♣“ zeigt „1 NT“ 5+ ♦ und eine 4er-Edelfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	pass	Pass:	0-6 HP, keine Farbe zum lizitieren
			2 ♣:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♦:	Zum spielen
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♦“ korrigieren
			2 NT:	Einladung zu „3 NT“ Eröffnungsstärke (ab 12-14 HP) und Stopper
			3 ♣:	Stopperfrage mit guter Eröffnung
			3 ♦:	Zum spielen, barragierend
			3 ♥:	Natürlich, (5)6+ Karten, gute Eröffnung
			3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Karten, gute Eröffnung
			3 NT:	Zum spielen
			4 / 5 ♦:	Zum spielen, barragierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	pass	2 ♣	
pass	2 ♦:			10-13 HP, 4er-♠ und 5er-♦
	2 ♥:			10-13 HP, 4er-♥ und 5er-♦
	2 ♠:			14-17 HP, 4er-♠ und 5er-♦
	2 NT:			14-17 HP, 4er-♥ und 5er-♦

Die Gebote sind also möglichst natürlich; die ersten beiden Ansagen zeigen 10-13 HP, die nächsten zwei 14-17 HP. Wo natürliche Ansagen nicht möglich sind, lizitieren wir wie immer von unten.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	pass	2 ♥	
pass	2 ♠	pass	2 NT:	Ich habe 5+ ♥ und einen Anschluss in ♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT:			Nebst der 5er-♦ und der 4er-♥ habe ich auch noch eine 3er-♠

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	Kontra	pass:	Zum spielen
			Rekontra:	Ich möchte Treff spielen
			2 ♣:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♦:	Zum spielen
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♦“ korrigieren
			3 ♦:	Zum spielen, barragierend, 4er-♦
			4 / 5 ♦:	Zum spielen, barragierend, 5er- respektive 6er-♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	2 ♣	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♦:	Zum spielen
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er in die ♠-Farbe korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♦“ korrigieren
			2 NT:	Eröffnungsstärke, Stopper ♣
			3 ♣:	Eröffnungsstärke ohne Stopper in ♣
			3 ♦:	Zum spielen, barragierend, 4er-♦
			3 ♥:	6+ ♥, Eröffnungsstärke
			3 ♠:	6+ ♠, Eröffnungsstärke
			4 / 5 ♦:	Zum spielen, barragierend, 5er- respektive 6er-♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	3 ♣	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	10+ HP, fragt nach Stärke und Verteilung
			3 ♦:	Zum spielen
			3 ♥:	Ich möchte in Deiner Edelfarbe spielen
			3 ♠:	Partner soll mit 4er-♠ passen und sonst „4 ♦“ sagen
			3 NT:	Gute Eröffnungsstärke, Stopper ♣
			Rest:	Natürlich

Nach kontrierter Hebung: Antworten wie bei ungestörter Anfrage mit "2 ♣"!

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	2 ♥	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 ♠:	Will in Partners Farbe spielen
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 ♣:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♥ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 / 4 / 5 ♦:	Barragierend, zum spielen
			3 ♥:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♣ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	2 ♠	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 ♣:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach „♠ - Stopper“ (zwei fehlende Farben)
			3 / 4 / 5 ♦:	Barragierend, zum spielen
			3 ♥:	Zum spielen
			3 ♠:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♣ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

Gegen „1 ♦“ zeigt „1 NT“ 5+ ♣ und eine 4er-Edelfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	pass:	0-6 HP, keine Farbe zum lizitieren
			2 ♣:	Zum spielen
			2 ♦:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in ♠ also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf 3 ♣ korrigieren
			2 NT	Einladung zu „3 NT“, Eröffnungsstärke und Stopper
			3 / 4 / 5 ♣:	Zum spielen, barragierend
			3 ♦:	Gute Eröffnung, Stopperfrage
			3 ♥:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♥, gute Eröffnung
			3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♠, gute Eröffnung
			3 NT:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	2 ♦	
pass	2 ♥:			10-13 HP, 4er-♥ und 5er-♣
	2 ♠:			10-13 HP, 4er-♠ und 5er-♣
	2 NT:			14-17 HP, 4er-♥ und 5er-♣
	3 ♣:			14-17 HP, 4er-♠ und 5er-♣

Gegner	Wir	gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	2 ♥	
pass	2 ♠	pass	2 NT:	Ich habe 5+ ♥ und Anschluss in ♣

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT:			Nebst der 5er-♣ und der 4er-♥ habe ich auch noch eine 3er-♠

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 NT	Kontra	pass:	Zum spielen
			Rekontra:	Ich möchte Karo spielen
			2 ♣:	Zum spielen
			2 ♦:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♣“ korrigieren
			3 / 4 / 5 ♣:	Zum spielen, barragierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 NT	2 ♦	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	8+ HP, Frage nach Stärke und Verteilung
			2 ♥:	Ich möchte in Deiner Edelfarbe spielen
			2 ♠:	Partner soll mit 4er-♠ passen und sonst „3 ♣“ sagen
			2 NT:	Eröffnungsstärke, Stopper ♦
			3 ♣:	Zum spielen
			3 ♦:	Eröffnungsstärke ohne Stopper in ♦, fragt nach Stopper ♦ für „3 NT“
			3 ♥:	6+ ♥, Eröffnungsstärke
			3 ♠:	6+ ♠, Eröffnungsstärke
			4 / 5 ♣:	Barragierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 NT	3 ♦	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	10+ HP, Frage nach Stärke und Verteilung
			3 ♥:	Ich möchte in Deiner Edelfarbe spielen
			3 ♠:	Partner soll mit 4er-♠ passen und sonst „4 ♣“ sagen
			3 NT:	Gute Eröffnungsstärke, Stopper ♦
			Rest:	Natürlich

Nach kontrierter Hebung: Antworten wie bei ungestörter Anfrage mit "2 ♦"!

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	2 ♥	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 ♠:	Will in Partners Farbe spielen
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 / 4 / 5 ♣:	Barragierend, zum spielen
			3 ♦:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♥- Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 ♥:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♦-Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	2 ♠	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 / 4 / 5 ♣:	Barragierend, zum spielen
			3 ♦:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♠-Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 ♥:	Zum spielen
			3 ♠:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♦-Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

Gegen „1 ♥“ zeigt „1 NT“ 4 ♠ und mindestens eine 5er-Unterfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 NT	pass	2 ♣:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder in seine ♦-Farbe korrigieren
			2 ♦:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder korrigieren; zeigt maximal Singleton ♣, maximal eine 3er-♠ und mindestens „5 ♦ - Karten“
			2 ♥:	Relais, 8+ HP, Frage nach Verteilung und Stärke
			2 ♠:	Zum spielen
			Rest:	Natürlich und forcierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	pass	2 ♥	
pass	2 ♠:			10-13 HP, 4er-♠, 5er-♣
	2 NT:			10-13 HP, 4er-♠, 5er-♦
	3 ♣:			14-17 HP, 4er-♠, 5er-♣
	3 ♦:			14-17 HP, 4er-♠, 5er-♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	Kontra	pass:	Nichts zu vermelden, Partner soll seine Unterfarbe lizitieren
			Rekontra:	Transfer ♣ mit eigenständiger Treff
			2 ♣:	Transfer ♦ mit eigenständiger Karo
			2 ♦:	"Pseudo-Transfer" Herz, fragt nach Stopper ♥ für „NT-Spiel“
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	Kontra	2 ♦	
pass	2 ♥:			Habe halben Stopper in ♥, hast Du auch einen halben (= Jxx oder Qx)?
pass	2 NT:			Habe Stopper in ♥, 10-13(14) HP
pass	3 NT:			Habe Stopper in ♥, (14)15-17 HP

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	2 / 3 ♥	pass:	Nichts zu melden
			Kontra:	Negativ, der Partner soll seine Unterfarbe zeigen
			2 / 3 ♠ (ohne Sprung):	Zum spielen
			3 / 4 ♣ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend
			3 / 4 ♦ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend

Lizitiert der zweite Gegner eine neue Farbe, ist Kontra strafend. Der Überuf der Eröffnungsfarbe fragt nach Verteilung und Stärke (Antworten wie bei ungestörtem Lizit), der Rest ist natürlich.

Gegen „1 ♠“ zeigt „1 NT“ 4 ♥ und mindestens eine 5er-Unterfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	pass	2 ♣:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder in seine ♦-Farbe korrigieren
			2 ♦:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder korrigieren; zeigt maximal Singleton ♣, maximal eine 3er-♥ und mindestens 5 Karten in ♦
			2 ♥:	Zum spielen
			2 ♠:	Relais, 8+ HP, Frage nach Verteilung und Stärke
			Rest:	Natürlich und forcierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT:			10-13 HP, 4er-♥, 5er-♦
	3 ♣:			10-13 HP, 4er-♥, 5er-♣
	3 ♦:			14-17 HP, 4er-♥, 5er-♦
	3 ♥:			14-17 HP, 4er-♥, 5er-♣

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	pass	2 ♣	
2 ♦	Kontra	2 ♠	Kontra:	Strafkontra (das Kontra gegen „2 ♦“ war auch strafend)
			3 ♣:	Eingenständige ♣, Spielvorschlag

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	Kontra	pass:	Nichts zu vermelden, Partner soll seine Unterfarbe lizitieren
			Rekontra:	Transfer ♣ mit eigenständiger Treff
			2 ♣:	Transfer ♦ mit eigenständiger Karo
			2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	„Pseudo-Transfer“ ♠, fragt nach Stopper ♠ für „NT-Spiel“

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	Kontra	2 ♥	
pass	2 ♠:			Habe halben Stopper in ♠, hast Du auch einen halben (= Jxx oder Qx)?
pass	2 NT:			Habe Stopper in ♠, 10-13(14) HP
pass	3 NT:			Habe Stopper in ♠, (14)15-17 HP
pass	Rest:			Natürlich, kein ♠-Stopper da

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutug der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	2 / 3 ♠	Pass:	Nichts zu melden
			Kontra:	Negativ, der Partner soll seine Unterfarbe zeigen
			3 / 4 ♣ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend
			3 / 4 ♦ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend
			3 / 4 ♥ (mit oder ohne Sprung):	Zum spielen

Lizitiert der zweite Gegner eine neue Farbe, ist Kontra strafend. Der Überuf der Eröffnungsfarbe fragt nach Verteilung und Stärke (Antworten wie bei ungestörtem Lizit), der Rest ist natürlich.

Nach all diesen Geboten nach Partners Intervention von „1 NT“ entwickelt sich das weitere Lizit völlig natürlich. Zum Beispiel:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT	pass	3 ♣:	Natürlich, zum spielen, nicht forcierend
			3 ♦:	Fit in ♦, passbar
			3 ♥:	Fit in ♥, passbar
			3 ♠:	Stopperfrage
			3 NT:	Abschluss, zum spielen
			4 ♦:	Schlemminteresse mit ♦-Fit
			4 ♥:	Zum spielen

Micheals-Konvention

Trotz der oben dargestellten Konventionen verzichten wir nicht vollständig auf die "Micheals-Konvention":

Wir verwenden sie in der Reveilposition an vierter Stelle (also nach gegnerischer Eröffnung "1 in Farbe" und zweimal "pass"), da hier die Ansage von "1 NT" ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit (8/9)10-12(13/14) HP zeigt (Details hinten).

An zweiter Stelle und vierter Stelle spielen wir „Micheals“ nach Edelfarbeneröffnungen, an zweiter Stelle allerdings nur beim Überrasch:

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♥:	5+ ♠ und 5er-Unterfarbe, 10+ HP (rot ab Eröffnung)

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠:	5+ ♥ und 5er-Unterfarbe, 10+ HP (rot ab Eröffnung)

An zweiter Stelle zeigen wir die Unterfarben wie folgt (Achtung: Ist nicht „Micheals“):

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 NT:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 10-13 HP
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 14-17 HP
	3 ♥:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 18+ HP (oder Stopperanfrage für „3 NT“)

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 NT:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 10-13 HP
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 14-17 HP
	3 ♠:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 18+ HP (oder Stopperanfrage für „3 NT“)

An vierter Stelle ist „2 NT“ stattdessen „Micheals“, zeigt also beide Unterfarben, die Stärke ist nicht limitiert (grün mindestens 10 HP, rot ab Eröffnung).

Als Exkurs: Wie funktioniert „**Micheals**“?

Spielt man diese soeben dargestellte künstliche Konvention der NT-Interventionen nicht, so spielen wir die "Michaels-Konvention".

Der Übruf der Farbe zeigt immer ♠ und eine zweite, nicht lizitierte Farbe. Der Übruf der Pikfarbe zeigt demgegenüber ♥ und eine Unterfarbe. "2 SA" zeigt die beiden tiefsten nicht lizitierten Farben. Die Ansage soll entweder mit ganz schwachen Blättern (0-5 HP) oder starken Händen (15+ HP, maximal 5 Loser) gemacht werden.

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 ♣:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♦), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♦ und ♥

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♦:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♣), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♣ und ♥

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥:	5 ♠ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠:	5 ♥ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Danach verläuft das Lizit natürlich. Man geht von etwa 5 Verlierern beim Interveniierenden aus und bestimmt nun die Höhe der Ansage. Hilfreich auch hier das zusammenzählen der Karten in der Trumpffarbe (der Partner hat ja 5-5).

Als **Exkurs**: Wie funktioniert „**Ghestem**“?

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 ♣:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♦, auseinander liegende Farben
	2 ♦:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♥, die beiden höchsten Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♦, die beiden tiefsten Farben

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♦:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♣, auseinander liegende Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♣, die beiden tiefsten Farben
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♥, die beiden höchsten Farben

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♣, auseinander liegende Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♦ und ♣, die beiden tiefsten Farben
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♦, die beiden höchsten Farben

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♣, auseinander liegende Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♦ und ♣, die beiden tiefsten Farben
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♦, die beiden höchsten Farben

Wir spielen „Ghestem“ immer konstruktiv! Ist Ghestem vereinbart, gilt dies an zweiter und vierter Position. Der Partner des Intervenierenden verhält sich natürlich. Die stärkste Ansage ist der Cue-bid. Der Sprung ins volle Spiel in einer der Partnerfarben zeigt Singleton in der zweiten Farbe des Partners (allenfalls interessant beim Ausspiel, falls man doch gegenspielen muss).

Wie bereits andernorts dargestellt spielen wir folgende Konvention:

Die Interventionen "2 NT" und "3 ♣" respektive "3 ♦" zeigen einen Zweifärber (mindestens 5-5), wobei sich die beiden (drei) Ansagen nur in der Stärke unterscheiden. „2 NT“ zeigt immer 10-13 HP, "3 ♣" respektive "3 ♦" 14-17 HP. Nach Edelfarbeneröffnungen zeigen beide Ansagen beide Unterfarben, nach Unterfarbeneröffnungen beide Edelfarben (beides bei dieser Stärke nicht via "1 NT" lizitierbar).

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠
	3 ♦:	Barragierend mit ♦

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠
	3 ♣:	Barragierend mit ♣
	3 ♦:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♦:	Barragierend mit ♦

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♦:	Barragierend mit ♦

Haben wir einen Zweifärber gezeigt, so verwendet der Antwortende grundsätzlich einmal mehr "the law of total tricks", man zählt also die Trümpfe der Fitfarbe zusammen und lizitiert auf der Stufe, die dem Total der Trümpfe entspricht. Diese Regel gilt insbesondere bei Interventionen mit „2 NT“, also Blättern der Stärke 10-13 HP.

Dabei muss man aber sein Blatt aufgrund von Partners Informationen gut bewerten: Immerhin kennt man ja seine und die eigene Stärke genau.

Starke Hände werden demgegenüber via einen Überruf der Gegnerfarbe gezeigt.

Hat der Intervenierende 14+ HP und die Edelfarben, springt man in das volle Spiel, wenn man in einer Edelfarbe mindestens 4 Karten und in der anderen maximal Singleton hat

(Ausspielindikation, falls der Gegner spielt). Auch hier überrufen wir mit starken Blättern aber zuerst die Gegnerfarbe.

Aber aufpassen:

Im Reveil spielen wir all diese Konventionen aber nicht. Stattdessen zeigt "1 NT" ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit (8/9)10-12(13/14) HP. Weiter spielen wir hier "Michaels". Für Details vgl. hinten (Reveil-Ansagen).

Sprung in eine Edelfarbe nach gegnerischen Unterfarbeneröffnungen

Nach den gegnerischen Unterfarbeneröffnungen zeigen die Ansagen "2 ♥" respektive "2 ♠" Zweifärber (mindestens 5-5) mit der angesagten Farbe sowie der vom Gegner nicht lizitierten Unterfarbe. Ungefährlich (grün) verwenden wir diese Konvention ab 10 HP, gefährlich (rot) ab Eröffnungstärke.

Wie so oft ist „the law of total tricks“ hilfreich. Ein Sprung in die Manche zeigt in der Regel Singleton in der anderen Farbe des Partners (Ausspielindikation, falls der Gegner spielt) und mindestens 4 Karten in der angesagten Farbe. Auch hier überrufen wir mit starken Blättern aber zuerst die Gegnerfarbe.

Exkurs:

Wenn jemand mit uns diese Zweifärber nicht spielen will, spielen wir wie folgt:

Nach den gegnerischen Unterfarbeneröffnungen zeigen die Ansagen "2 ♥" respektive "2 ♠" 6er-Farben mit 10-12 HP. Eine neue Farbe ist danach natürlich und darf nur mit absolutem Minimum und einem kleinen Fit gepasst werden (sonst bei Fit Cue-bid, bei Mis-Fit Farbe wiederholen). Die Hebungen auf drei oder vier in der Edelfarbe sind barragierend mit drei respektive vier Karten in der Partnerfarbe. 2 SA ist Relais und fragt nach der Stärke (zeigt in der Regel einen Fit):

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♣ oder ♦	2 ♥ oder ♠	pass	2 NT (Relais)	
pass	3 ♣ :			10(11) HP, nicht zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 ♦ :			10(11) HP, zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 ♥ :			(11)12 HP, nicht zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 ♠ :			(11)12 HP, zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 NT :			AKQxxx in der eigenen Farbe

Unser Informationskontra

Behandeln wir nun eingehend unsere informativen Kontras gegen Eröffnungen "1 in Farbe".

Hier verhalten wir uns „grün gegen rot“ aus folgenden Gründen recht aggressiv:

- Wir wollen unseren Gegnern das Leben so schwer wie möglich machen. Er weiss nie so recht, ob wir nun wirklich eine Eröffnung (oder mehr) haben oder nicht.
- Wir wollen möglichst oft Kontrakte mit einem Minimum an Punkten spielen, die dank Fit und Verteilung erfüllbar sind. Das schnelle Kennen von Fit und Verteilung kann auch hilfreich beim Finden erfolgreicher Verteidigungen / Opfergeboten gegen gegnerische Schlemms oder Manchen sein.

Unsere informativen Kontras hängen insbesondere von unserer und der gegnerischen Vulnerabilität ab.

Sind wir gefährlich und der Gegner nicht oder haben beide Parteien die gleiche Vulnerabilität, so verwenden wir informative Kontras im klassischen Sinn, das heisst wir haben

- eine interessante Verteilung (5-4-4-0 oder 4-4-4-1) mit Kürze in der Gegnerfarbe ab 10/11 HP
- oder 4-4-3-2 mit Kürze in der Gegnerfarbe sowie mindestens Eröffnungsstärke (mit 4 Karten in der anderen Edelfarbe nach Gegners Edelfarbeneröffnung resp. mind. 4-3 in den Edelfarben nach Unterfarbeneröffnung)
- oder aber ein sehr starkes Blatt (ab 17 HP).

Man beachte dabei, dass gewisse Blätter über „1 NT“ lizitiert werden, nämlich Blätter mit 10-17 HP, einer 4er-Edelfarbe und 5+ Karten in einer der Unterfarben (siehe weiter oben).

Sind wir hingegen ungefährlich und die Gegner gefährlich, **kontrieren wir sehr aggressiv:**

- Auch mit einer Verteilung 4-4-3-2, dem Doubleton in der Gegnerfarbe und nur 8+ HP ist ein Kontra erlaubt.
- Mit 4-4-4-1 oder 5-4-4-0 und Kürze in der Gegnerfarbe können wir gar noch schwächer sein.

Dies alles aber nur in Paarturnieren.

In Teamturnieren nur dann, **wenn der Partner bereits gepasst hat**. Und wie gesagt: Nur grün gegen rot. Ansonsten setzen Kontras mit der Verteilung 4-4-3-2 12+ HP voraus, ab 9/10 HP darf man bei identischer Vulnerabilität mit 4-4-4-1 oder 5-4-4-0 und Kürze in der Gegnerfarbe kontrieren.

Bei der Antwort muss man natürlich je nach Gefahrenlage in Betracht ziehen, was für Hände der kontrierende Partner haben kann. Der Antwortende soll sofort auf jener Höhe bieten, auf welcher er spielen will, wenn der Partner das Minimum an Punkten und damit eine interessante Verteilung hat. Mit anderen Worten: **Alle Sprünge sind punktemässig schwach**

(maximal 7 HP) und werden mit Händen gemacht, in denen relativ wenig defensive Werte sind.

Exkurs: Im natürlichen Bridge ist die stärkste Ansage des Antwortenden nach dem informativen Kontra der **Überruf** der Gegnerfarbe. Nicht so bei uns.

Die stärkste Ansage des Antwortenden nach dem informativen Kontra ist bei uns „lowest minor“, sie zeigt Hände ab 8 HP. Der **Überruf** der Gegnerfarbe zeigt demgegenüber etwa 6-7 HP und nach einer Unterfarbeneröffnung die beiden Edelfarben (4-4). Bei uns ist der Überruf erst dann die stärkste Ansage, wenn der zweite Gegner ebenfalls eine Farbe lizitiert. Dieser Cue-bid wird zum Beispiel mit folgender, defensiv starken Hand gemacht:

♠ K109x ♥ xxxx ♦ Q10xx ♣ A nach

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
pass	1 ♠	Kontra	2 ♦	
2 ♠:				"Partner, „3 ♥“ können wir sicher spielen, und sollten die Gegner danach weiter lizitieren, habe ich gute Werte für die Verteidigung!"

Sollte der Eröffner nun z.B. „2 NT“ oder „3 ♦“ lizitieren, kann der Kontrierer mit einem Blatt wie

♠ x ♥ AKxx ♦ xx ♣ KJxxxx

durchaus starkkontrieren.

Mit Händen, bei denen wir vis à vis einer starken Eröffnung „1 NT“ das volle Spiel spielen möchten (also ab etwa 8 HP) lizitieren wir also auf tiefstmöglicher Stufe eine Unterfarbe (→ lowest minor). Dies gilt also auch für Hände, die nach einem schwächeren Informationskontra über genügend Stärke für das volle Spiel verfügen (und im natürlichen Bridge via Cue-Bid lizitiert werden), sofern der Kontrierende dies mit einer Eröffnung und guter Verteilung gemacht hat.

Der Kontrierer wird nun seinerseits einen Cue-bid machen, sofern er ein informatives Kontra im klassischen Sinn (also nicht ein NT-Blatt) hat. Der Antwortende kann danach den Endkontrakt bestimmen, sofern er nur wegen seiner defensiven Werte (Fall 1) kontriert hat. Hingegen wird der Kontrierende das billigst mögliche Gebot wählen, wenn er mit einem schwachen, auf Verteilung basierendem Blatt kontriert hat, mit einer Eröffnung und zusätzlich einer guten Verteilung wird er seine Länge zeigen, und sofern dies möglich ist springt er dabei auf die Stufe 3.

Über „new minor“ kann man auch mit Händen mit interessanter Verteilung, wenn man nicht weiss, auf welcher Höhe man lizitieren will/soll. Man erfährt so etwas über Partners Hand (gemäss oben dargestelltem Schema) und kann dann vielleicht die richtige Entscheidung treffen.

Details zu „lowest minor“:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	pass	1 ♦:	Relais, 8+ HP; lizitiert der Partner nun „1 NT“ hat er (15)16-18 HP und ist ausgeglichen verteilt; das weitere Lizit verläuft nun wie nach der Eröffnung „1 NT“.
			Neue Farbe (mit oder ohne Sprung):	Natürlich, 0-7 HP

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦ / ♥ / ♠	Kontra	pass	2 ♣:	Relais, 8+ HP; lizitiert der Partner nun „2 NT“ hat er (15)16-18 HP und ist ausgeglichen verteilt; das weitere Lizit verläuft nun wie nach der Eröffnung „2 NT“.
			Neue Farbe (mit oder ohne Sprung):	Natürlich, 0-7 HP

Hat der kontrierende 19+ HP und ein ausgeglichenes Blatt lizitiert er „Ohne“ im Sprung. Nach „2 NT“ entwickelt sich das Lizit wie nach der Eröffnung „2 NT“, nach „3 NT“ ist „4 ♣“ Stayman, „4 ♦“ und „4 ♥“ sind Transferansagen und „4 ♠“ verspricht die Unterfarben.

Hat der Partner des kontrierenden Spielers weniger als 8 HP, lizitiert er natürlich. Eine „Ohne-Ansage“ ohne Sprung zeigt nun auf Stufe eins ein ausgeglichenes Blatt mit (12)13-18 HP, auf Stufe zwei (ohne Sprung) 16-18(19) HP; das Folgelizit ist natürlich. Mit stärkeren Blättern springt der Eröffner, ebenfalls wenn er 17+ HP und eine eigenständige Farbe hat.

Wie gezeigt kontrieren wir vorallem grün schon relativ aggressiv. Solche Kontras sind nur effektiv, wenn beide Partner voll konzentriert sind. Entscheidungen müssen schnell gefällt werden. Zögern hilft dem Gegner, denn er wird so automatisch wissen, ob der Kontrierende nun ein klassisches Kontra oder eben ein aggressives Kontra hat und so die fehlenden Figuren richtig platzieren.

Weitere Situationen nach unserem informativen Kontra:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra	1 ♥	Kontra:	4+ ♥-Karten (so deckt man ein gegnerisches Bluffgebot auf), 6+ HP. Hinweis: Dies gilt nur dann, wenn der Gegner nach Partners Kontra eine neue Edelfarbe auf der Stufe 1 eingeführt hat.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
	1 ♥	Kontra	2 ♥	
Kontra:				Informativ (aber ohne 4er-♠, die hätte man nämlich angesagt)

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
	1 ♥	Kontra	2 ♣	
Kontra:				Informativ, mind. 4-4 in den nicht lizitierten Farben

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	Kontra	3 ♥	Kontra:	Negativ, 10+ HP, ich kann nicht „3 NT“ sagen, wohl eher nicht 4 Karten in ♠

Lizitiert auch der zweite Gegner nach unserem Informationskontra, ist „lowest minor“ nicht mehr möglich. Daher lizitieren wir natürlich. Eine Farbe auf Stufe 1 zeigt 4+ Karten mit etwa 3-6 HP, 2 in einer Farbe zeigt ebenfalls 4+ Karten mit etwa 6-9 HP, der Sprung in die Stufe 3 etwa 9/10-12 HP mit einer 5er-Farbe. Der Überruf zeigt 13+ HP und fragt an, was der Partner hat.

Unsere Barragen und Ansagen auf Stufe 3 gegen „1 in Farbe“

Eröffnet der Gegner "1 in Farbe" und sagen wir eine neue Farbe auf der Stufe 3 oder höher an, so handelt es sich dabei um klassische und natürliche Sperransagen, wobei wir je nach Gefahrenlage auf zwei (gefährlich / rot) respektive drei (ungefährlich / grün) Faller ansagen. Nicht vergessen dürfen wir aber an dieser Stelle, dass der Sprung in "3 Treff" nach den gegnerischen Eröffnungen "1 ♠" und "1 ♥" 5-5 in den Unterfarben und 14-17 HP verspricht.

Lizitiert man nach einer Unterfarbeneröffnung des Gegners drei in dessen Farbe, so zeigt dies ebenfalls 14-17 HP, aber 5-5 in den Edelfarben.

Lizitiert man nach einer Edelfarbeneröffnung des Gegners drei in dessen Farbe, so zeigt dies Interesse, "3 NT" zu spielen und fragt nach einem Stopper in der Farbe des Gegners. Meist besitzt man eine geschlossene Unterfarbe. Die Ansage wird weiter mit Unterfarben-Zweifärbern ab 18 HP verwendet.

Interventionen gegen „1 Sans Atout“ (MECMA)

Gegen "1 NT" intervenieren wir wie folgt (Mecma):

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	Kontra:	Zweifärber ♠ - ♦ oder ♥ - ♣
	2 ♣:	Zweifärber ♠ - ♣ oder ♥ - ♦
	2 ♦:	Edelfarben
	2 ♥:	6+ Karten in ♥
	2 ♠:	6+ Karten in ♠
	2 NT:	Unterfarben 5-5

Diese Intervention zeigt in der Regel eine Verteilung 5-5; riskiert man es mal mit 5-4, so ist die ranghöhere Farbe zu fünft. Gefährlich / rot 13+ HP, ungefährlich / grün ab 8 HP. Grün kann man die Edelfarben (2 ♦) auch mal mit 4-4 zeigen. Der Partner zählt nach Kontra oder "2 ♣" seine Karten zusammen (also z.B. nach Kontra zählt man einerseits die ♥- und ♣-Karten, andererseits die ♠- und ♦-Karten). In der Folge geht man davon aus, dass der Partner seinen Zweifärber dort hat, wo man weniger Karten besitzt und sagt von diesen (in der Summe kürzeren) Farben die längere Farbe an.

Interventionen gegen „schwache 1 Sans Atout“

Gegen **"schwache Ohne"** (also 11/12-14 oder 13-15 HP) zeigt Kontra 13+ HP (und ist informativ), 2 ♣ (→ Landy-Konvention) zeigt 5-5 in den Edelfarben (ungefährlich / grün ab 8 HP, gefährlich / rot ab 13 HP), 2 ♦ ist Transfer Herz, 2 ♥ Transfer Pik, 2 ♠ Transfer Treff und 3 ♣ Transfer Karo. „2 NT“ zeigt 5-5 in den Unterfarben.

Das "informative" Kontra sollte bei genügender Stärke (so ab etwa 10 guten HP) in ein Strafkontra verwandelt werden. Nun folgende Ansagen sind - ausser „2 ♣“ – natürlich (also keine Transfer-Ansagen), sind punktemässig meist aber schwach (denn ab 10 HP ist ein Strafpass die Regel). „2 ♣“ ist also Baron, er kann punktemässig auch schon mit 0 HP angewendet werden. Man sucht also den besten Fit durch die ökonomische Ansage von 4er-Farben. Werden wir rekontriert, verhalten wir uns gleich wie wenn der Gegner unser Eröffnung „1 NT“ kontriert.

Wenn die Gegner sich nach ihrer "schwachen Ohne" und unserem Kontra zu retten versuchen, verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♣ (natürliche Ansage)	Kontra:	Negativ, 8+ HP, maximal 3 Karten in Treff
			2 in Farbe:	Natürlich, zum passen
			3 in Farbe:	Natürlich, eher schwach, in der Regel zu passen, leicht einladend zu 4 in der Farbe z.B. „3 ♥“ mit ♠ Q7 ♥ K109653 ♦ 974 ♣ 73 z.B. „3 ♥“ mit ♠ 87 ♥ K986432 ♦ 876 ♣ 3
			pass:	Forcierend, Partner muss nochmals kontrieren. „Pass“ verwendet man, wenn man den Gegner strafkontrieren will (dann wird man also das nun folgende Kontra des Partners passen) oder wenn man eine schöne Farbe und mindestens (7)8 HP hat.

Man merke sich also: Mit starken Händen passt man zuerst!

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♦ (natürliche Ansage)	Kontra:	Negativ, 8+ HP, maximal 3 Karten in Karo
			2 in Farbe:	Natürlich, zum passen
			3 in Farbe:	Natürlich, eher schwach, in der Regel zu passen, leicht einladend zu 4 in der Farbe z.B. „3 ♥“ mit ♠ Q7 ♥ K109653 ♦ 974 ♣ 73 z.B. „3 ♥“ mit ♠ 87 ♥ K986432 ♦ 876 ♣ 3
			pass:	Forcierend, Partner muss nochmals kontrieren. Pass verwendet man, wenn man den Gegner strafkontrieren will (dann wird man also das nun folgende Kontra des Partners passen) oder wenn man eine schöne Farbe und mindestens (7)8 HP hat.

Lizitiert der zweite Gegner in natürlicher Weise eine Edelfarbe, ist das Kontra strafend (nach Unterfarben negativ).

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♥ / ♠ (natürlich)	Kontra:	Strafkontra
			pass:	Nichts zu melden
			Farbe:	Natürlich, zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♣ / ♦ (natürlich)	pass	„pass“ ist forcierend!
pass	Kontra	pass	2 ♥ / ♠:	Natürlich, 8+ HP, 5+ Karten
			3 ♥ / ♠:	Natürlich, forcierend z.B. „3 ♥“ mit ♠ A6 ♥ KQ107653 ♦ J75 ♣ 7

Wenn sich die Gegner nach einem Kontra gegen „schwache Ohne“ in künstlicher Weise mit einem Transfer zu retten versuchen, verhalten wir uns wie nachfolgend beschrieben. Gegen andere Rettungsarten bereiten wir uns erst vor, wenn sie irgend jemand in der Schweiz verwendet.

Unsere Interventionen gegen starke Eröffnungen der Stufe 2

Gegen starke und künstliche Zweier-Eröffnungen intervenieren wir grundsätzlich natürlich, es handelt sich also jeweils mindestens um 6er-Farben. Stärkemässig sind die Interventionen ohne Aussagekraft.

Kontra gegen eine künstliche Mancheforcing-Eröffnung zeigt mindestens 6 Karten in der kontrierten Farbe. Der Partner zählt bei einem Fit seine und die beim Partner bekannten sechs Karten zusammen und lizitiert auf der Höhe der dabei errechneten Summe (Law of the total tricks).

Gegen „**2 ♣ - Semiforcing**“ (unbekannter Einfärber oder starke Sans Atout) oder „**2 ♣ - Mancheforcing**“ intervenieren wir wie gegen „Starke ♣“ (Precision), grün auch mit schwachem Blatt:

Gegner	Unsere Intervention	Bedeutung der Ansage
2 ♣	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	2 ♦:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	2 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	2 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	2 NT:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	3 ♣:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
	3 ♦ / 4 ♣ / 4 ♥:	Barragierend

Spielt der Gegner die Eröffnung „**2 ♦ als Mancheforcing oder Semiforcing**“, verhalten wir uns ähnlich (und analog wie nach einer 1 ♣ - Eröffnung im Precision und einer negativen Antwort von 1 ♦):

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	2 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	2 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	2 NT:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	3 ♣:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	4 ♦:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5

Interventionen gegen "Multi-Eröffnungen"

In unsere Breitengraden am häufigsten verwendet wird "Multi 2 ♦".

Wie wir uns gegen diese Eröffnung wehren, haben wir im Rahmen der Darstellung unserer Eröffnung "2 ♦" bereits eingehend erläutert (es sei darauf verwiesen).

Spielt der Gegner hingegen die Eröffnung "2 in Edelfarbe" schwach mit einem Zweifärber (inklusive angesagter Farbe), so zeigt

- Kontra ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 13-15 HP (es folgt „Lebensohl“),
- 2 NT zeigt eine SA-Verteilung und 16-18 HP (weiteres Lizit wie nach Eröffnung „2 NT“),
- die Ansage einer Farbe des Gegners auf Stufe 3, die dieser haben kann, zeigt ein informatives Kontra gegen die angesagte sowie die eröffnete Farbe.
- 2 ♠ gegen 2 ♥ ist natürlich und zeigt 13+ HP (auch wenn der Gegner ♠ haben kann).

Konkret sieht dies wie folgt aus:

Eröffnet der Gegner „2 ♥“ mit ♥ und einer Unterfarbe, entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	Kontra:	Kontra zeigt 13-15 HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt (→ Lebensohl)
	2 ♠:	13+ HP, 5+ ♠, natürlich
	2 NT:	„2 NT“ zeigt 16-18 HP und eine ausgeglichene Verteilung (weiteres Lizit wie nach der Eröffnung „2 NT“)
	3 ♣:	Zeigt die ♠- und die ♦-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♦:	Zeigt die ♠- und die ♣-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♥:	Der Überruf der Gegnerfarbe fragt nach Stopper in dieser Farbe und zeigt Interesse, "3 NT" zu spielen

Auch wenn die Ansage neben der ♥-Farbe irgendeine zweite Farbe (also z.B. auch ♠) zeigt, spielen wir gleich dagegen, „2 ♠“ bleibt indes natürlich.

Nach dem Kontra gegen diese Eröffnung „2 ♥“ spielen wir wie gewohnt „Lebensohl“. Die direkte Ansage einer Farbe auf der Stufe 2 (→ 2 ♠) ist also natürlich und nicht forcierend, „2 NT“ verlangt die Ansage von „3 ♣“ (was in der Folge gepasst werden kann, die Ansage einer Farbe nach „2 NT – 3 ♣“ ist zum spielen), Farbansagen auf der Stufe 3 sind natürlich und forcierend und zeigen (10)11+ HP.

Eröffnet der Gegner „2 ♠“ mit Pik und einer Unterfarbe, entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♠	Kontra:	Kontra zeigt 13-15 HP und ein ausgeglichenes verteiltes Blatt (→ Lebensohl)
	2 NT:	„2 NT“ zeigt 16-18 HP und eine ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	Zeigt die ♥- und die ♦-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♦:	Zeigt die ♥- und die ♣-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♥:	13+ HP, (5)6+ Karten in ♥
	3 ♠:	Der Überruf der Gegnerfarbe fragt nach Stopper in dieser Farbe und zeigt Interesse, "3 NT" zu spielen

Nach dem Kontra gegen diese Eröffnung „2 ♥“ spielen wir wie gewohnt „Lebensohl“. „2 NT“ verlangt die Ansage von „3 ♣“ (was in der Folge gepasst werden kann, die Ansage einer Farbe nach „2 NT – 3 ♣“ ist zum spielen), Farbansagen auf der Stufe 3 sind natürlich und forcierend und zeigen (10)11+ HP.

Unsere Interventionen gegen „Weak-two“ oder „Mini-two“

Gegen "Weak-two" kontrieren wir ab 13 HP mit Kürze in der Gegnerfarbe. "2 SA" zeigt hier eine ausgeglichene Verteilung, Stopper in der Gegnerfarbe und 16-18 HP. Die übrigen Ansagen sind natürlich, zeigen Eröffnungstärke und in der Regel 6+ Karten (oder sehr schöne 5).

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	2 ♠:	12+ HP, 5+ Pik, passbar
2 ♥ / ♠	Kontra:	Informativ, 13+ HP (→ gefolgt von „Lebensohl“)
2 ♥ / ♠	2 NT:	16-18 HP, ausgeglichen verteilt
2 ♥ / ♠	3 ♣:	Natürlich, 13+ HP, 6+ Treff (oder sehr schöne 5), passbar
2 ♥ / ♠	3 ♦:	Natürlich, 13+ HP, 6+ Karo (oder sehr schöne 5), passbar
2 ♥	3 ♥:	16+ HP, Anfrage nach ♥-Stopper; Partner sagt mit Stopper „3 NT“ an. Lizitiert der Intervenierende danach weiter, so hat er Schlemminteresse und mindestens 5-5 in den Unterfarben
2 ♥	3 ♠:	Sehr schöne 6+ ♠, starkes Blatt
2 ♠	3 ♠:	16+ HP, Anfrage nach ♠-Stopper; Partner sagt mit Stopper „3 NT“ an. Lizitiert der Intervenierende danach weiter, so hat er Schlemminteresse und mindestens 5-5 in den Unterfarben
2 ♥ / ♠	3 NT:	Zum spielen
2 ♥	4 ♣:	Schlemminteresse, 5 Pik und 5 Treff
2 ♠	4 ♣:	Schlemminteresse, 5 Herz und 5 Treff
2 ♥	4 ♦:	Schlemminteresse, 5 Pik und 5 Karo
2 ♠	4 ♦:	Schlemminteresse, 5 Herz und 5 Karo
2 ♥	4 ♠:	Zum spielen
2 ♠	4 ♥:	Zum spielen

Hat man gegen "Weak-two" kontriert, sind alle Ansagen ab Stufe 3 natürlich und zeigen (8)9+ HP; hat man ein schwächeres Blatt, lizitiert man "2 NT" (Lebensohl), worauf der Partner, wenn er nicht sehr stark (ab 20 HP) ist, „3 ♣“ lizitieren muss. Danach kann gepasst werden, Farbansagen nach "2 SA - 3 ♣" sind natürlich und schwach.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	Kontra	pass	2 ♠:	4+ Pik, kann sehr schwach sein, zum Spielen, 0-7 HP
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	2 NT:	Lebensohl, Partner muss „3 ♣“ lizitieren (es sei denn er habe 20+ HP), was gepasst werden kann
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	3 in neuer Farbe:	Natürlich, (8)9-11(12) HP, einladend
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	3 NT:	13-17 HP, 1 Stopper in der Gegnerfarbe
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	4 ♣:	(5)6+ Treff, einladend zu „5 ♣“
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	4 ♦:	(5)6+ Karo, einladend zu „5 ♦“
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	4 NT:	Unterfarben mind. 5-4, Partner soll seine längere Unterfarbe ansagen

	<p>Macht man nach Partners Kontra direkt einen Cue-bid, hat man genügend Punkte für das volle Spiel, aber keinen Stopper in der Gegnerfarbe (→ Stopperfrage), weiter 4 Karten in der anderen Edelfarbe. Geht man nach Partners Kontra zuerst über „2 NT“ und übruft die Gegnerfarbe nach Partners Relais von 3 ♣, zeigt dies wiederum genügend Punkte für das volle Spiel, 4 Karten in der anderen Edelfarbe, diesmal aber einen Stopper in der Gegnerfarbe (man merke sich: Gleiches Schema wie nach Interventionen gegen „1 NT“).</p>
---	---

Wie bereits erwähnt verlangt das Gebot von "2 NT" nach Partners Informationskontra die Ansage von "3 ♣". Danach sind Farbansagen schwach und Spielvorschlag, man hat also 0-7 HP und (4)5+ Karten. Lizitiert man nach der erzwungenen "3 ♣ - Ansage" nun "3 NT", so zeigt dies wie die direkte "3 NT - Ansage" 13-17 HP, weiter aber 2 Stopper in der Gegnerfarbe.

Zwei Beispiele:

♠ xx	Gegner	Partner	Gegner	Wir
♥ Kxxx	2 ♠	Kontra	pass	2 NT
♦ xxx	pass	3 ♣	pass	3 ♥
♣ xxxx	pass	pass	pass	

Nach dem Lebensohl ist "3 ♥" nun schwach / zum spielen.

♠ xx	Gegner	Wir	Gegner	Wir
♥ xxx	2 ♠	Kontra	pass	2 NT
♦ Qx	pass	3 ♣	pass	Pass
♣ KJxx	Pass			

Da der intervenierende Partner wie verlangt „3 ♣“ gesagt (und damit erhebliche Zusatzstärke verneint) hat, ist „3 ♣“ der richtige Kontrakt.

Nach Lebensohl (also "2 NT", was "3 ♣" verlangt) sagt der Kontrierer mit sehr starken Händen nicht "3 ♣". Eine andere Farbe (oder 4 ♣) ist natürlich (5+ Karten) und zeigt Schlemminteresse, der Überruf der Gegnerfarbe verlangt vom Partner die Ansage der längsten Farbe und "3 NT" ist zum spielen.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	Kontra	3 ♥	pass:	Nichts zu lizitieren
			Kontra:	Negativ (eher Unterfarben als Pik, denn mit einer 4er-Pik kann man "3 ♠" sagen)
			3 ♠:	Kompetitiv, 4+ Karten in Pik
			4 ♣:	Kompetitiv, 5+ Karten in Treff
			4 ♦:	Kompetitiv, 5+ Karten in Karo
			4 ♥:	Forcing, sehr stark, Partner soll zeigen, was er hat
			4 ♠:	5+ Pik, zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	Kontra	3 ♥	3 ♠	
pass	4 ♣:			Natürlich, 17+ HP
	4 ♦:			Natürlich, 17+ HP
	4 ♥:			Cue-bid, Pikfit, forcierend, bittet um Cue-bid
	4 ♠:			(16)17+ HP, natürlich, zum spielen, 4+ Karten in ♠
	4 NT:			As-Frage mit Pik-Fit

Intervenieren wir gegen "Weak-two" mit "2 NT", so entwickelt sich das weitere Lizit genau gleich **wie nach der Eröffnung "2 NT"**.

Gegen "Mini-two" verhalten wir uns grundsätzlich gleich wie gegen "Weak-two", sind aber etwas vorsichtiger da die Eröffnung ja 10-12 HP statt 6-10 HP verspricht.

Weitere Interventionen gegen „2 ♦“, „2 ♥“ und „2 ♠“

Gewisse spielen die Eröffnung „2 ♦“ mit (6)7-11 HP und den Edelfarben mindestens zu viert. Immer wenn der Gegner nach „1 ♦“, „1 ♥“, „1 ♠“ oder „1 NT“ mit einem klar definierten Zweifärber interveniert oder einen klar definierten Zweifärber unterhalb der Eröffnungstärke eröffnet, verhalten wir uns nach demselben Schema: Bietet man die verbleibenden Farben (respektive die Partnerfarbe) ist dies natürlich und kompetitiv. Mit dem Übreruf der beiden gegnerischen Farben zeigt man Zusatzstärke und die verbleibenden Farben, wobei die erst mögliche Ansage die rangtiefere und zweite Ansage die höhere Farbe zeigt. Hat der Gegner bereits eine der Farben lizitiert, ersetzt „Kontra“ den Übreruf. Am hier dargestellten Beispiel hat dies folgende Auswirkungen:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	Kontra:	Ausgeglichen verteilt, 13-15 HP (→ es folgt „ Lebensohl “)
	2 ♥:	Konstruktiv mit ♣
	2 ♠:	Konstruktiv mit ♦
	2 NT:	Ausgeglichen verteilt, 16-19 HP (danach lizitieren wir wie nach einer „2 NT-Eröffnung“)
	3 ♣ / ♦:	Natürlich, (5)6+ Karten, kompetitiv
	3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠ für 3 NT
	3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥ für 3 NT
	3 NT / 4 ♥ / ♠:	Zum spielen

Nach unserem Kontra verhält es sich wie gewohnt: Farbansagen auf Stufe zwei zeigen einen Stopper und fragen nach dem Stopper in der anderen Edelfarbe, „3 ♣“ respektive „3 ♦“ sind natürlich und forcierend und „2 NT“ ist Lebensohl. Nach der Stopperfrage lizitiert der kontrierende Spieler mit Stopper in der angefragten Edelfarbe je nach Stärke „2 NT“ oder mit Maximum „3 NT“.

Gewisse spielen die Eröffnung „2 ♥“ mit (6)7-11 HP und den Edelfarben mindestens zu viert. Dagegen verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♥	Kontra:	Konstruktiv mit ♣
	2 ♠:	Konstruktiv mit ♦
	2 NT:	Ausgeglichen verteilt, 16-19 HP (danach lizitieren wir wie nach einer „2 NT-Eröffnung“)
	3 ♣ / ♦:	Natürlich, (5)6+ Karten, kompetitiv
	3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠ für 3 NT
	3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥ für 3 NT
	3 NT / 4 ♥ / ♠:	Zum spielen

Gewisse spielen die Eröffnung „2 ♠“ mit (6)7-11 HP und den Unterfarben mindestens 5-4. Dagegen verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	Kontra:	Ausgeglichen, 13-15 HP („2 NT“ wäre Lebensol)
	2 NT:	16-18 HP, ausgeglichen verteilt (Lizit wie nach „2 ♦ - 2 ♥ - 2 NT“)
	3 ♣:	Konstruktiv mit ♣
	3 ♦:	Konstruktiv mit ♦
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 6+ Karten, kompetitiv
	3 NT / 4 ♥ / ♠:	Zum spielen

Interventionen gegen „2 NT“

1.) Interventionen gegen „starke Ohne“

Gegen starke, natürliche Eröffnungen „2 NT“ spielen wir „Mecma“ (immer mindestens 5-5).
Vergleiche die entsprechenden Interventionen gegen „1 NT“.

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	Kontra:	Zweifärber ♠ - ♦ oder ♥ - ♣
	3 ♣:	Zweifärber ♠ - ♣ oder ♥ - ♦
	3 ♦:	Edelfarben
	3 ♥:	6+ Karten in ♥
	3 ♠:	6+ Karten in ♠
	3 NT:	Unterfarben 5-5

Diese Intervention zeigt in der Regel im Minimum eine Verteilung 5-5. Gefährlich / rot 13+ HP, eher 6-5 oder 6-6, ungefährlich / grün ab 8 HP. Der Partner zählt nach Kontra oder "3 ♣" seine Karten zusammen (also z.B. nach Kontra zählt man einerseits die ♥- und ♣-Karten, andererseits die ♠- und ♦-Karten). In der Folge geht man davon aus, dass der Partner seinen Zweifärber dort hat, wo man weniger Karten besitzt und sagt von diesen (in der Summe kürzeren) Farben die längere Farbe an.

2.) Interventionen gegen „künstliche Ohne“

Zeigt „2 NT“ ein schwaches Blatt mit den Unterfarben, zeigt „Kontra“ ein eher ausgeglichen verteiltes Blatt mit ab 13 HP (Partner sollte sprechen); „3 ♣“ zeigt ein gutes Blatt mit der ♥-Farbe, „3 ♦“ ein gutes Blatt mit der ♠-Farbe, beides ab Eröffnungsstärke; „3 ♥“ und „3 ♠“ sind natürliche, aber kompetitive Ansagen (maximal schlechte Eröffnungsstärke), ebenso „4 ♥“ und „4 ♠“; „3 NT“ ist zum spielen (mit „4 ♣“ Baron kann nun nach 4er-Farben geforscht werden).

Unsere Interventionen gegen Barragen

- Gegen gegnerische Barragen der Stufe 3 in den Farben ♠, ♥ und ♦ ist unser "Kontra" informativ und zeigt (15)16+ HP. **Der Überruf der Unterfarbe zeigt 13+ HP und 5-5 in ♥/♠.**

- Farbansagen zeigen mindestens eine Eröffnung und ein Minimum von 5 schönen Karten in der angesagten Farbe.
- "3 NT" zeigt ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 16-20 HP (danach ist "4 Treff" „Baron“ mit Schlemminteresse (Antworten: "4 ♦" zeigt 4er-♦, "4 ♥" zeigt 4er-♥ und verneint 4er-♦, "4 ♠" zeigt 4er-♠ (und verneint 4er-♦ und 4er-♥), „4 NT“ zeigt 4+ ♣-Karten, „5 NT“ dasselbe mit Maximum), "4 ♦" ist Transfer ♥ mit 6+ Karten in ♥, mit denen man vis à vis eines Singleton Buben spielen kann, "4 ♥" ist Transfer Pik mit 6+ Karten in ♠, mit denen man vis à vis eines Singleton Buben spielen kann, „4 ♠“ ist nach einer Unterfarbeneröffnung ein Transfer in die andere Unterfarbe (stärker als deren direkte Ansage, der Partner lizitiert ohne Fit „4 NT“, mit Fit „5 ♣“ und bei Maximum und hohen ♣-Figuren „6 ♣“), nach Edelfarbeneröffnungen ein automatischer Transfer in die ♣-Farbe (und wird in der Folge mit ♣ gepasst, mit ♦ hingegen auf "5 ♦" korrigiert).
- Eröffnet der Gegner "natürlich" 3 ♦, kontriert der Partner und passt der zweite Gegner, so zeigt der Überruf (7)8+ HP und mindestens 4-4 in den Edelfarben.
- Kontra gegen 4 ♣ und 4 ♦ ist ebenfalls negativ, ebenso gegen 4 ♥. Gegen 4 ♥ zeigt „4 NT“ einen Zweifärber.
- Kontra gegen 4 ♠ ist demgegenüber strafend („4 NT“ dafür take-out mit einem Zwei- oder Dreifärber).

Etwas speziell sind unsere Interventionen gegen die natürliche Barrage von "3 ♣":

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	Kontra:	Ab (13)14 HP, 2 Varianten: a.) regelmässig verteiltes Blatt mit einer Edelfarbe zu viert (nicht aber beide Edelfarben zu viert) b.) mindestens 5er-♦
	3 ♦:	Ab (13)14 HP, mindestens 4-4 in den Edelfarben
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 5+ Karten, 13+ HP
	3 NT:	Ausgeglichenes verteiltes Blatt, 16-20 HP (vgl. oben)
	4 ♣:	5-5 in den Edelfarben, schwächer als wenn man diesen via „3 ♦“ zeigt

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	Kontra	pass	3 ♦:	Relais, Frage nach Variante

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	Kontra	pass	3 ♦	
pass	3 ♥:			4er-♥ (keine 4er-♠), ausgeglichenes verteiltes Blatt
	3 ♠:			4er-♠ (keine 4er-♥), ausgeglichenes verteiltes Blatt
	3 NT:			Einfärber ♦
	4 ♣:			Zweifärber ♥ und ♦ (5-5)
	4 ♦:			Zweifärber ♠ und ♦ (5-5)

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	3 ♦	pass	3 / 4 ♥:	Zum spielen
			3 / 4 ♠:	Zum spielen
			3 NT:	Zum spielen
			4 ♣:	Relais

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	3 ♦	pass	4 ♣	
pass	4 ♦:			4-4 in Herz und Pik
	4 ♥:			5er-Herz, 4er-Pik
	4 ♠:			5er-Pik, 4er-Herz
	4 NT:			5-5 in Herz und Pik

Eröffnet der Gegner Sperransagen der Stufe 3 im Transfer, zeigt „Kontra“ die lizitierte Farbe (ab Eröffnung), lizitiert man die Gegnerfarbe (also die Transferfarbe), so ist dies ein informatives Kontra.

Der Gegner eröffnet „3 NT“ Gambling

Eröffnet der Gegner "3 NT" als Gambling (geschlossene Unterfarbe), intervenieren wir an zweiter und vierter Stelle wir folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 NT	Kontra:	Strafvorschlag
	4 ♣:	Mindestens 4-4 in den Edelfarben (ab Eröffnung)
	4 ♦:	Transfer ♥ (5+ Karten bei Zweifärber, sonst 6+), ab Eröffnung
	4 ♥:	Transfer ♠ (5+ Karten bei Zweifärber, sonst 6+), ab Eröffnung

Dies gilt auch, wenn Gambling im Transfer (also z.B. mit "3 ♠") lizitiert wird. Zudem spielen wir diese Interventionen nicht nur an zweiter Position, sondern auch im Reveil.

Der Gegner spielt ein starkes ♣-System und eröffnet 1 ♣

Spielt der Gegner "Starke Treff", zeigt also "1 ♣" so etwas wie 16+ HP bei jeder denkbaren Verteilung, so verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Unsere Intervention	Bedeutung der Ansage
1 ♣	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	1 ♦:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	1 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	1 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	1 NT:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	2 ♣:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
	2 ♦ / 3 ♣ / 3 ♦:	Barragierend
	2 / 3 / 4 ♥ / ♠:	Natürlich, barragierend, 6+ Karten

Alle diese Ansagen sind tendenziell schwach, denn wir wollen den Gegner stören. Wir sind also aggressiv. Mit Blättern mit Eröffnungstärke kann man in der ersten Runde passen und nach der ersten natürlichen Ansage des Gegners lizitieren.

	Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
	1 ♣	pass	1 ♦ (0-7 HP)	pass	
	1 ♠	Intervention:			Nun intervenieren wir wie gegen die natürliche Eröffnung „1 ♠“, z.B. „1 NT“ zeigt also 10-17 HP, 4 ♥ und 5+ ♣ oder ♦.

Vergleichbar wie bei den direkten Interventionen verhalten wir uns, wenn der zweite Gegner nach „1 ♣“ und „pass“ des Partners mit „1 ♦“ eine negative Hand (z.B. 0-7 HP, sagt nichts über ♥) zeigt.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♣	pass	1 ♦	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
			1 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
			1 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
			1 NT:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
			2 ♣:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
			2 ♦:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
			2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Da der Partner an zweiter Stelle (direkt nach der Eröffnung „1 ♣“) mit positiven Blättern passen kann, muss man bei den Interventionen nach „1 ♣ - 1 ♦“ absolut seriös sein.

Der Gegner spielt ein starkes ♦-System und eröffnet 1 ♦

Spielt der Gegner "Starke Karo", zeigt also "1 ♦" so etwas wie 16+ HP bei jeder denkbaren Verteilung, so verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	1 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	1 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	1 NT:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	2 ♣:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	2 ♦:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
	2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
	2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Reveil-Ansagen

Im Reveil verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 in Farbe	pass	pass	Kontra:	Informativ, 13+ HP
			1 in neuer Farbe:	8-16 HP, natürlich, (4)5+ Karten
			1 NT:	(9)10-12(13) HP, ausgeglichene Verteilung
			2 in Gegnerfarbe:	„Micheals“, 5 ♠ - Karten (respektive nach „1 ♠“: 5 ♥) und eine zweite 5er-Farbe, 12+ HP
			2 NT	„Micheals“, die beiden tiefsten nicht lizitierten Farben (5-5), 12+ HP
			2 in neuer Farbe:	13-16 HP, natürlich (5)6+ Karten

Wie man sieht, spielen wir also im Reveil "Michaels".

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 in Farbe	pass	pass	1 NT	
pass	2 in neuer Farbe:			Natürlich, 5+ Karten, zum spielen
	2 in gegnerischer Farbe			Relais (etwa wie Stayman), (10)11+ HP, fragt nach 4er-Edelfarbe und Stärke
	2 NT:			13-14 HP, einladend zu 3 NT
	3 NT:			Zum spielen

Nach dem "Stayman" zeigt man eine allfällige 4er-Edelfarbe ökonomisch. Hat man keine, lizitiert man mit Minimum „2 NT“, mit Maximum „3 NT“. Hatte der Gegner mit einer Edelfarbe eröffnet und hat man die andere, lizitiert man mit Minimum die eigene Edelfarbe ohne Sprung, mit Maximum mit Sprung.

Der Überruf der Farbe zeigt immer Pik und eine zweite, nicht lizitierte Farbe. Der Überruf der Pikfarbe zeigt demgegenüber Herz und eine Unterfarbe. "2 NT" zeigt die beiden tiefsten nicht lizitierten Farben. Die Konvention wird im Reveil etwa ab Eröffnungstärke eingesetzt.

Gegner	Wir in der Reveilposition	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♣:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♦), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♦ und ♥

Gegner	Wir in der Reveilposition	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♦:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♣), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♣ und ♥

Gegner	Wir in der Reveilposition	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥:	5 ♠ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Gegner	Wir in der Reveilposition	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠:	5 ♥ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Danach verläuft das Lizit natürlich. Man geht von etwa 7 Verlierern beim Intervenierenden aus und bestimmt nun die Höhe der Ansage. Hilfreich kann auch hier das Zusammenzählen der Karten in der Trumpffarbe sein (der Partner hat ja 5-5) wenn das Lizit sehr kompetitiv wird. Man sollte aber der Gefahrenlage Beachtung schenken.

Weitere Reveil-Situationen (als Beispiele):

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♠	pass	
2 ♠	pass	pass	Kontra:	Informativ, mind. 4-4 in verbleibenden Farben (♣ / ♥), 8+ HP, Werte in Pik
			2 NT:	Informativ, mind. 4-4 in verbleibenden Farben (♣ / ♥), 8+ HP, nichts in Pik

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♥	pass	
2 ♥	pass	pass	Kontra:	Informativ, mind. 4-4 in den verbleibenden Farben, 8+ HP, sagt nichts über ♥

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣ / ♦ / ♥ / ♠	pass	1 NT	pass	
pass	Kontra:			Eröffnung, ausgeglichene Verteilung, mit der man nicht sofort intervenieren konnte.

Weitere kompetitive Situationen nach gegnerischen Eröffnungen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	pass	2 ♥	pass	
2 ♠	Kontra:			Informatives Kontra, mit Kürzen in ♠ und ♥

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	pass	pass	
1 NT	pass	pass	Kontra:	10+ HP, Misfit in Herz, will weiter kämpfen, Partner kann mit Eröffnung passen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	3 ♥	Kontra:	Transfer ♠, 4er-♠, 10-12 HP (stärker als „3 ♠“)

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	2 ♣	3 ♥	Kontra:	Negativ, 10+ HP, ich kann nicht „3 NT“ sagen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra nach einem negativen Kontra des Gegners ist "for business", zeigt also Punkte und Interesse, den Gegner später mit einem Strafkontra zu versehen; mit einem Fit hätte man ja barragieren können.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥ / ♠	pass	1 NT (forcing)	2 ♣:	4 ♣, 4+ Karten in anderer Edelfarbe, (11)12+ HP
			2 ♦:	4 ♦, 4+ Karten in anderer Edelfarbe, (11)12+ HP
			Kontra:	16-18 HP, ausgeglichene Verteilung (der Partner lizitiert wie nach der Eröffnung von "1 NT")

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥/♠	pass	3 ♣/♦ Bergen 6-9 HP	Kontra:	Negatives Kontra gegen die Eröffnungsfarbe

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥/♠	pass	3 ♣/♦ Bergen 10-12 HP	Kontra:	(Ausspiel-)Kontra gegen die künstlich verwendete Farbe; lizitiert man später eine zweite Farbe, hat man einen interessanten Zweifärber

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥/♠	pass	3 ♥/♠ Bergen 0-5 HP	Kontra:	Negatives Kontra gegen die Eröffnungsfarbe

Die Intervention „1 Sans Atout“ nach zwei gegnerischen Ansagen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♥	1 NT:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4 Pik

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♥	1 NT	
pass	2 ♣	pass	2 ♦:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Pik
			2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 ♠:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 NT:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Pik

Kontra zeigt demgegenüber 4-4 in den verbleibenden Farben oder ein sehr starkes Blatt.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	pass	1 ♥	1 SA:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4 Pik

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	pass	1 ♥	1 NT:	
pass	2 ♦	pass	2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 ♠:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Pik
			2 NT:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Pik
			3 ♣:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Pik

Das Schema ist wie bei den direkten Interventionen: Natürlich oder von unten werden Farben gezeigt.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♠	1 NT:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4er-♥

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	pass	1 ♠	1 NT:	
pass	2 ♣	pass	2 ♦:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Herz
			2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Herz
			2 ♠:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Herz
			2 NT:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Herz

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♠	1 NT:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4 Herz

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♥	1 NT:	
pass	2 ♦	pass	2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 ♠:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Pik
			2 SA:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Pik
			3 ♣:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Pik

Sollte der Eröffner nach dieser „NT-Intervention“ weiter lizitieren, verhalten wir uns nach dem gleichen Schema wie nach der direkten Intervention von "1 NT" gegen eine Eröffnung.

	Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
	1 ♥	pass	1 ♠	Kontra:	Take-out, 12+ HP, 4-4, 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben
				1 NT:	10-13 HP, mind. 5-5 in den Unterfarben
				2 NT:	14-17 HP, mind. 5-5 in den Unterfarben
				2 ♣:	12+ HP, 6+ Karten in Treff
				2 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in Karo

Interventionen durch den Gegner

Interventionen mit einer Farbe

Intervenierte der Gegner mit einer Farbe, so spielen wir „negative Kontras“ → auch genannt „*Sputnik-Kontras*“. Nach Unterfarbeneröffnungen sind unsere Kontras negativ gegen alle gegnerischen Ansagen bis und mit "4 ♥", nach Edelfarbeneröffnungen bis und mit "4 ♦".

Sputnik-Kontras (= negative Kontras in der soeben erwähnten Art) sind meines Erachtens in der heutigen Zeit unverzichtbar. Sie bergen aber auch Gefahren, weshalb die sich aus der Konvention ergebenden Konsequenzen zu beachten sind! Man muss nämlich sicherstellen, dass man den Gegner dennoch strafkontrieren kann. Der Eröffner muss deshalb, wenn der Partner die gegnerische Intervention gepasst hat, auch mit einer minimalen Eröffnung kontrieren, wenn er kurz in der Gegnerfarbe (= 0-2 Karten) ist. Mit (16)17+ HP kontriert der Eröffner generell auf. Nun kann der Antwortende dieses Kontra abpassen, wenn er den intervenierenden Gegner strafkontrieren will. Ist er hingegen schwach (hat er also aus Schwäche gepasst), so sagt er nun seine Länge an.

Dies erklären folgende zwei Beispiele:

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 ♠	pass	Pass	
Kontra:				Informativ (der Partner passt nur, wenn er 5+ Karten in ♠ hat und das Kontra in ein Strafkontra verwandeln will (er muss also Defensivwerte haben); da wir Sputnik-Kontras spielen, muss man mit Kürze ♠ (max. 2 Karten in der Gegnerfarbe) generell immer kontrieren. Hat der Partner aus Schwäche gepasst lizitiert er nun seine Länge.

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	pass	
Kontra	Pass	pass:		Strafkontra gegen „1 ♠“ des Gegners
		2 ♣ / ♦ / ♥:		Schwaches Blatt, mit welchem man die Farbe nicht sofort ansagen konnte; meist 5+ Karten, 0-6 HP

Der Gegner 2 kann uns das Leben nochmals schwerer machen, wenn er den Braten riecht, also merkt, dass der Antwortende nur gepasst hat, um des Eröffners informatives Kontra, das folgen wird, in ein Strafkontra zu verwandeln. Sagt er also eine eigene Farbe an, so zeigt des Antwortenden Kontra, dass er eigentlich die erste Intervention kontrieren wollte. Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♦	
pass	pass	Kontra:		Ich habe ein Strafkontra gegen ♠

Der Eröffner kann dann entscheiden, was er tun will. Das weitere Lizit ist natürlich.

Ähnlich verhält es sich bei folgendem Beispiel:

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥ / ♠	pass	1 NT	
pass	pass	Kontra:		Strafkontra (Partner muss passen, es sei denn, die Eröffnung war ein Bluffgebot)

Nach Gegnerinterventionen sind unsere Farbansagen auf der Stufe 1 natürlich und rundenforcing. Dabei versprechen wir 6 oder mehr HP und in der lizitierten Farbe 4+ Karten (nicht 5+ Karten), was das Lizit flexibler macht. Mit einer langen Farbe kann man auch etwas schwächer sein, muss aber eine kompetitive Hebung des Partners auf die Stufe drei verkraften können.

Alle konventionellen Ansagen entfallen nach einer Intervention (Ausnahme: Inverted minor nach Farbinterventionen auf Stufe 1).

Muss man, um seine Farbe ohne Sprung zu lizitieren, eine Ansage auf Zweier- oder Dreierniveau machen, so ist die Ansage natürlich (mindestens eine akzeptable 5er-Farbe), **aber nicht forciierend**. Das bedeutet, dass man für eine Ansage auf Stufe zwei (6)7-11(12) HP hat, für eine Ansage auf Stufe drei (7)8-12 HP. Ist man schwächer, passt man und sagt seine Farbe allenfalls an, nachdem der Partner kontriert hat (vgl. Beispiel oben). Besitzt man 12+ HP so verwendet man zuerst ein „Sputnik-Kontra“ und zeigt seine Farbe anschliessend.

Die direkt (nicht forciierend) eingeführte Farbe muss auch auf der Stufe zwei eine gewisse Qualität haben (mindestens Q109xx oder J10xxxx). Muss man sie gar auf der Stufe 3 einführen, braucht es immer mindestens 6 Karten oder eine sehr gute 5er-Farbe.

Verwendet man eine **nicht forciierende** Ansage, **bedeutet dies nicht, dass der Partner passen muss**; es ist ihm bloss erlaubt, zu passen. Mit Fit kann er aber schon ab 14 HP unterstützen.

Sagt man nach der gegnerischen Intervention eine Farbe im Sprung an, so spielen wir das im Sinne einer Sperransage (= Barrage).

Zur Erläuterung des Ganzen hier ein Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	Kontra:	Negatives Kontra, 8+ HP, tendenziell Unterfarben, kann ab 13 HP auch im Fit ♥ sein
		1 NT:	(6)7-10 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, ½ + Stopper in der Gegnerfarbe (♠)
		2 ♣:	(6)7-11(12) HP, 5+ Karten in ♣, natürlich
		2 ♦:	(6)7-11(12) HP, 5+ Karten in ♦, natürlich
		2 ♥:	6-10 HP, 3 Karten in ♥
		2 ♠:	10-12 HP, (3)4+ Karten in ♥
		2 NT:	(10 ½) 11-12 HP, ausgeglichen verteilt, 1 ½ + Stopper in ♠
		3 ♣:	Natürlich, (6)7+ Karten in ♣, barragierend
		3 ♦:	Natürlich, (6)7+ Karten in ♦, barragierend
		3 ♥:	Barragierend, 4 Karten in ♥
		3 NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteilt, 1 ½ + Stopper in ♠
		3 ♠:	Frage nach einem halben Stopper für „3 NT“ mit 13+ HP (oder Splinter mit Fit in ♥ falls man nach „3 NT“ des Partners weiter lizitiert); sucht man 1 oder mehr Stopper in ♠, zeigt man dies, indem man zuerst kontriert und später des Gegners Farbe überruft
		4 ♣:	12+ HP, 4+ Karten in ♥, Splinter (Singleton oder Chicane ♣)
		4 ♦:	12+ HP, 4+ Karten in ♥, Splinter (Singleton oder Chicane ♦)
		4 ♥:	Barragierend, 5+ Karten in ♥

Der obigen Tabelle können Sie auch entnehmen, dass eine gewöhnliche, limitierte Hebung der Eröffnungsfarbe des Partners allen anderen Ansagen vorzuziehen ist. Dabei erfolgen diese Hebungen immer nach dem „Law of total tricks“, versprechen also primär – zusammen mit dem Partner – so viele Trumpfkarten, wie nun Stiche angesagt werden, zeigen also weniger Stärke in Form von Figurenpunkten (aber etwas konservativer lizitieren, wenn man gefährlich und der Gegner ungefährlich ist).

Hat man nach Partners Eröffnung und der gegnerischen Intervention eine eigene Farbe (ab 5 Karten), welche man wegen der Intervention auf Stufe 2 lizitieren müsste, aber (12)13+ HP, so kontriert man zuerst und zeigt die Farbe anschliessend. Zum Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	Kontra	pass	
1 ♠	pass	2 ♦:		Natürlich, 5+ Karten, zeigt mindestens 12 HP und ist forcierend zum vollen Spiel (respektive bis „4 ♦“)

Ist man hingegen sehr schwach, so passt man - wie oben dargestellt - zuerst. Ein Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	pass	pass	
Kontra	pass	2 ♦:		5+ Karten in ♦, schwach, 0-6/7 HP

Nochmals zurück zum „Sputnik-Kontra“: Gegen Interventionen der Stufe eins benötigt man für ein negatives Kontra 8+ HP, auf der Stufe zwei (9)10+ HP, auf den Stufen drei und vier 12+ HP. Je höher die Intervention des Gegners erfolgt, desto mehr Stärke braucht also unser Kontra, dafür muss die Verteilung nicht mehr so explizit sein. Auf den Stufen drei und vier hat das Kontra durchaus schon etwas punitiven – also strafenden - Charakter, man kann also problemlos eine Figur zu dritt in der Gegnerfarbe haben, der Partner andererseits kann auch mit einer schönen Figur zu dritt durchaus mal das Kontra in ein Strafkontra verwandeln, wenn er das Gefühl hat, das sei für uns die beste Option. Dies empfiehlt sich insbesondere gegen Gegner, welche für ihre riskanten Interventionen bekannt sind.

Nach dem negativen Kontra (= Sputnik-Kontra) des Partners geht der Eröffner anfänglich selbstverständlich vom Minimum aus. Mit Minimum lizitiert man eine der Partnerfarben ohne Sprung, mit etwas mehr (so ab 16 HP) kann man dies auch mit einem Sprung machen.

Ein Cue-bid (Überruf) mit Sprung nach Partners informativen Kontra zeigt eine 6-4 oder gar 7-4 verteilte Hand, die zwar relativ arm an Punkten sein kann, bei der die Punkte aber konzentriert in der Eröffnungsfarbe sowie in der mit dem Sputnik-Kontra vorgeschlagenen Edelfarbe sind. Ein Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♠	Kontra	pass	
3 ♠:				4er-♥, (6)7 ♦, Punkte in Herz und Karo

Generell sollte man in kompetitiven Situationen mit einer 5-4-Verteilung in den nicht lizitierten Farben die 5er-Farbe auf 2er-Stufe ansagen, sofern man die Möglichkeit hierzu hat (also stark genug ist). Muss man schon auf Stufe 3 lizitieren, so kontriert man mit solchen Händen, da sonst die Gefahr besteht, dass man nach der nächsten Ansage des Gegners die 4er-Farbe nicht mehr zeigen kann.

Das hat beispielsweise im folgenden Lizit Auswirkungen:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♠	Kontra	pass	
3 ♦	pass	3 ♥:		5er-♥, oft 4 Karten in ♣ (nicht zwingend)

Da es sehr wichtig ist, das nachfolgende zu verstehen und umzusetzen, setze ich mich damit an dieser Stelle nochmals auseinander:

Das Komplexe am "Sputnik-Kontra" ist, dass man passen muss, wenn man die Farbe des Gegners hat. **Es ist Aufgabe des Partners, zu kontrieren**, damit dieses **ebenfalls negative** Kontra durch "pass" in ein **Strafkontra verwandelt** werden kann.

Eröffner	Gegner	Sie halten
1 ♣	1 ♠	♠ KJ1052 ♥ K52 ♦ A753 ♣ 5

Sie müssen passen und auf das Kontra des Partners warten.

Der Partner wird nun mit maximal zwei ♠-Karten auch mit bloss 12 HP kontrieren, um Ihnen ein Strafpass zu ermöglichen. Ein andere Ansage ist ihm untersagt, es sei denn, er besitze einen **extremen Zweifärber (mindestens 6-5 oder 7-4)** - dann darf er die zweite Farbe lizitieren.

Passen darf der Partner des Eröffners (also der Antwortende) einerseits mit schwachen Blättern, andererseits – wie soeben dargestellt – mit Blättern, die sich für ein Strafkontra eignen. Der Eröffner ist nach diesem „pass“ aufgefordert, das Lizit mit dem „Reveil-Kontra“ offen zu halten, dies selbst dann, wenn er eine minimale Eröffnung hat. Passen oder eine neue Farbe lizitieren **darf er nur in folgenden Fällen**:

- Der Eröffner besitzt ein sehr unausgeglichenes Blatt, mindestens 5-5. In einem solchen Falle zeigt er seine zweite Farbe und kontriert nicht. Bei einer minimalen Eröffnung sollen aber die Punkte in diesen beiden Farben sein.
- Nach einer Intervention auf der Stufe 1 und einem „pass“ des Antwortenden kann der Eröffner passen, wenn er drei oder mehr Karten in der gegnerischen Farbe und eine minimale Eröffnung hat.
- Nach einer Intervention auf der Stufe zwei und einem „pass“ des Antwortenden darf der Eröffner passen, wenn er eine schwache Eröffnung und drei oder mehr Karten in der gegnerischen Farbe hat. Auch hier ist aber schon mit einer minimalen Eröffnung zu kontrieren, wenn der Eröffner maximal zwei Karten in der gegnerischen Farbe besitzt.
- Auf der Stufe drei kann der Eröffner passen, wenn er kein starkes Blatt und drei oder mehr Karten in der gegnerischen Farbe besitzt. Dies rechtfertigt sich schon alleine deshalb, weil das „negative Kontra“ des Antwortenden auf dieser Höhe schon eher „optionell“ ist, also auch bereits einen gewissen Strafcharakter hat.

Das „Reveil-Kontra“ des Antwortenden nach Interventionen auf der Stufe zwei spielen wir ähnlich aggressiv wie jenes nach Interventionen auf der Stufe 1. Gerade auf Stufe sind gewinnbringende Strafkontra keine Seltenheit.

Hat der Antwortende aus Schwäche gepasst, lizitiert er nach dem „Reveil-Kontra“ entweder seine längste Farbe oder geht – sofern sinnvoll und möglich – auf Partners Eröffnungsfarbe zurück.

Doch wie verhält sich nun der Eröffner nach Partners „Sputnik-Kontra“. Bei der ersten Wiederansage geht er von einem Kontra mit minimaler Stärke aus. Er lizitiert dabei ganz natürlich. Hat er die Möglichkeit, eine Farbe im Sprung anzusagen, macht er dies; diese Ansagen stellen natürliche, limitierte Gebote dar.

Bei den natürlichen Ansagen „ohne Sprung“ lässt sich der Eröffner von folgenden Prioritäten leiten:

→ a.) Lizit einer neuen Edelfarbe mit 4+ Karten
→ b.) Lizit einer neuen Unterfarbe mit (4)5+ Karten
→ c.) Wiederholung der eigenen (guten) 6er-Farbe
→ d.) Gebot in „Sans Atout“ mit einem Stopper in der gegnerischen Farbe und einem ausgeglichen verteilten Blatt oder aber Wiederholung der nicht so schönen 6er-Farbe oder Ansage einer 4er-Unterfarbe
→ e.) Wiederholung einer schlechten 6er-Farbe
→ f.) Gebot in „Sans Atout“ mit Stopper in der gegnerischen Farbe aber einem nicht ausgeglichen verteilten Blatt oder Einführung einer 3er-Edelfarbe oder Wiederholung einer starken 5er-Farbe
→ g.) Gebot in „Sans Atout“ ohne Stopper in der gegnerischen Farbe (jedoch mit regelmässiger Verteilung) oder Einführung einer beliebigen 4er-Unterfarbe

Dabei ist der Wirtschaftlichkeit der Ansage Beachtung zu schenken.

Lizitiert der Partner des Intervenierenden nach einem „Sputnik-Kontra“ ebenfalls, sollte der Eröffner mit einem minimalen Blatt passen. Kann er lizitieren, wählt er eine natürliche Ansage. Kontriert der Eröffner, nachdem der zweite Gegner seinen Partner mit einer Hebung unterstützt hat, ebenfalls, so ist auch dieses Kontra negativ (= „Retro – negatives Kontra“). Wie beim eigentlichen „Sputnik-Kontra“ zeigt dieses Kontra auf höherer Lizitebene primär Punkte (und nicht bestimmte Verteilungen), während es auf niederen Lizitstufen, auf denen es auch mit schwächeren Blättern verwendet werden darf, die nicht lizitierten Farben verspricht.

Beachten Sie folgende Beispiele:

- ♠ AQ3
- ♥ KJ42
- ♦ 52
- ♣ A753

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♦	2 ♣	Kontra	3 ♣	
Kontra:				Negatives Kontra

- ♠ 52
- ♥ AQ3
- ♦ AK52
- ♣ AK63

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♣ (oder ♦)	1 ♠	Kontra	3 ♠	
Kontra:				Negatives Kontra

Hat der Eröffner nach dem „Sputnik-Kontra“ des Antwortenden eine neue Farbe im Sprung angesagt, ist dies keine forcierende Ansage, weshalb sie abgepasst werden kann. Der Antwortende kann aber natürlich auch diese Farbe heben oder ein anderes, indikatives Gebot machen.

Interveniert der Gegner, haben wir auch die Option, die Gegnerfarbe zu überrufen.

Nach Edelfarbeneröffnungen zeigt der Überruf Werte knapp unter einer Eröffnung und einen Fit in der Partnerfarbe und ist einladend zum vollen Spiel. Dies hat die Konsequenz, dass man ab Eröffnungsstärke und mit einem ausgeglichen verteilten Blatt aber ohne Stopper in der Gegnerfarbe zuerst ein negatives Kontra verwendet und anschliessend die Gegnerfarbe überruft. Man fragt damit den Partner an, ob er einen Stopper hat (was er mit einem Gebot in „Sans Atout“ bejahen würde).

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	Kontra	pass	
2 ♦	pass	3 ♣:		Anfrage nach Stopper Treff für „3 NT“

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	Kontra	pass	
2 ♠	pass	3 ♦:		Anfrage nach Stopper Karo für „3 NT“

Der direkte Übruff zeigt demgegenüber einen Fit in der Eröffnungsfarbe:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣ / ♦	3 ♣ / ♦:	Herz-Fit, einladend zu „4 ♥“

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣ / ♦ / ♥	3 ♣ / ♦ / ♥:	♠-Fit, einladend zu „4 ♠“

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♠	♥-Fit, einladend zu „4 ♥“

Aber: Nach Unterfarbeneröffnungen und gegnerischer Intervention mit einer Edelfarbe fragt der Übruff nach einem Stopper und zeigt 12+ HP. Lizitiert der Partner nun nicht „Sans Atout“, kann man mit einem halben Stopper (Qx, Jxx) nochmals die Gegnerfarbe lizitieren und den Partner nach einem halben Stopper fragen.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣ / ♦	1 ♥	2 ♥:	Stopperfrage, 12+ HP

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣ / ♦	1 ♠	2 ♠:	Stopperfrage, 12+ HP

In den beiden letzten Beispielen muss man mit Fit und Interesse am Schlemm über „Kontra“ gehen.

Etwas komplizierter wird es, wenn wir bereits zweimal gesprochen haben, bevor der Gegner interveniert.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	pass	1 ♥	2 ♠	
Kontra:				Informativ mit starkem Blatt, zeigt Kürze Pik, aber Defensivwerte, oft hat man eine 3er-♥

Haben wir eröffnet und der Partner eine Farbe auf der Stufe 1 gezeigt und interveniert der zweite Gegner nun mit einer Farbe, so ist unser Kontra ebenfalls „negativ“, dies im Sinne eines „Support-Kontras“: Es zeigt einen 3er-Fit in der Partnerfarbe.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	pass	1 ♥	1 ♠	
Kontra:				Informativ, 3er-♥

Haben wir eröffnet und der Partner eine Farbe auf der Stufe 2 gezeigt und interveniert der zweite Gegner nun mit einer Farbe, so ist unser Kontra strafend.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♥	
Kontra:				Informativ, 3er-♠

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♣	
Kontra:				Informativ, 3er-♠

Will man dem Gegner also ein Strafkontra verpassen, muss man zuerst passen; der Partner wird mit (8)9+ HP und einer Kürze in der Gegnerfarbe kontrieren.

Informationskontra des Gegners

Zum Abschluss: Wie verhalten wir uns nach einem Informationskontra des Gegners:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	Rekontra:	11+ HP (Ziel: Stärke zeigen und ev. den Gegner später strafkontrieren)
		1 ♦:	Natürlich, rundenforcing
		1 ♥:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♥ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 ♠:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♠ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 NT:	8-10 HP, ausgeglichen, 4er-Edelfarbe möglich
		2 ♣:	(5)6-10 HP, 5+ ♣
		2 ♦:	6er-♦, schwach (4-9 HP)
		2 ♥:	6er-♥, schwach (4-9 HP)
		2 ♠:	6er-♠, schwach (4-9 HP)
		2 NT:	Barrage in ♣, 5+ Karten in ♣, destruktiver als „3 ♣“ (etwa 4-8 HP)
		3 ♣:	5+ Karten in ♣, 9-10 HP (sonst Rekontra)

Bei den unterstützenden Ansagen geht man davon aus, der Eröffner habe 3+ Karten in ♣.

Dies gilt sinngemäss nach allen Eröffnungen der Stufe 1. Rekontra zeigt (auch nach 1 ♣) immer 11+ HP, dies meist (aber nicht zwingend) ohne Fit; lizitiert der Gegner danach, zeigt Kontra 4+ Karten in dessen Farbe (Strafvorschlag). Das Rekontra zeigt also dem Partner ein gewisses Interesse daran, den Gegner später mal strafend zu kontrieren.

Nach Edelfarbeneröffnungen ist der Sprung in „2 NT“ aber nicht barragierend, sondern Truscott, zeigt also Fit und 10-12 HP.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra	Rekontra	1 X	
Kontra:				Strafkontra (zeigt 4 Karten in der Gegnerfarbe); der Partner muss passen, es sei denn, der Gegner sei ungefährlich und wir gefährlich und der Partner meint, wir hätten ein volles Spiel in den Händen.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra	Rekontra	pass	
pass	1 ♥ / ♠	Kontra:		Strafkontra (nur rot gegen grün mit Absicht, volles Spiel anzusagen darf man hier rauslaufen)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	Kontra	2 ♣ / ♦:	5+ Karten, nicht forcing
		2 ♥:	5+ Karten, nicht forcing
		2 / 3 / 4 ♠:	Barragierend, law of total tricks
		2 NT:	10-12 HP, 3+ ♠ (Truscott)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	Kontra	2 ♣ / ♦:	5+ Karten, nicht forcing
		2 / 3 / 4 ♥:	Barragierend, law of total tricks
		2 ♠:	6er-♠, schwach (4-9 HP)
		2 NT:	10-12 HP, 3+ ♥ (Truscott)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	Kontra	Rekontra:	11+ HP
		1 ♥:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♥ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 ♠:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♠ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 NT:	8-10 HP, ausgeglichen, 4er-Edelfarbe möglich
		2 ♣:	6er ♣, schwach (4-9 HP)
		2 ♦:	4 ♦, (5)6-10 HP
		2 ♥:	6er-♥, schwach (4-9 HP)
		2 ♠:	6er-♠, schwach (4-9 HP)
		2 NT:	Barrage in ♦, 5+ ♦, destruktiver als „3 ♦“ (etwa 4-8 HP)
		3 ♦:	5+ ♦, 9-10 HP (ab 11 HP Rekontra)

Passt man nach einer Edelfarbeneröffnung (und einem gegnerischen Kontra) zuerst und lizitiert später, zeigt dies 9-11 HP. Zur Erläuterung:

Man passt mit Blättern mit einem Semifit (also z.B. K9 in Partners 5er-Edelfarbe) und 9-10(11) HP. Lizitiert man bei der nachfolgenden Gelegenheit eine neue Farbe, so zeigt dies eben diesen Semifit und 9-10(11) HP. Weiter ist die Ansage natürlich, in der angesagten Farbe hat man also mind. 5 Karten. Die Ansage ist passbar.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	Kontra	pass	1 ♠	
pass	pass	2 ♣:		Semifit in ♥, 9-10(11) HP, 5+ Treff

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	Kontra	pass	2 ♦	
pass	pass	3 ♣:		Semifit in ♥, 9-10(11) HP, 5+ Treff

Eröffnet der Partner eine Edelfarbe und der Gegner kontriert, so passt man, wenn man einen schönen Fit (in der Regel 4 Karten) und 9-10(11) HP hat. Nachdem der Gegner gesprochen hat, springt man nun auf "3 ♥". Ein Beispiel:

- ♠ xxx
- ♥ KJxx
- ♦ AJxxx
- ♣ x

Partner	Gegner	Wir	Gegner
1 ♥	Kontra	pass	2 ♣
pass	pass	3 ♥	

Der Gegner interveniert „1 Sans Atout“

Intervenierte der Gegner mit "1 NT", so zeigt Kontra 8+ HP und wird oft in ein Strafkontra verwandelt. Die restlichen Ansagen hängen von der Eröffnung ab.

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣ / ♦	1 NT	Kontra:	8+ HP, strafend
		2 ♣:	Take-out mit 4 ♥-Karten, 4er-♠ möglich, 0-7 HP
		2 ♦:	Take-out mit 4 ♠-Karten, 0-7 HP
		2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten in ♥, 0-7 HP
		2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 0-7 HP
		3 ♣ / ♦:	Fit, barragierend
		3 ♥ / ♠:	Natürlich, 7+ Karten, eher schwach

Nach 2 ♣ respektive 2 ♦ muss der Eröffner versuchen, den besten Kontrakt zu finden. Das ist nicht immer einfach, wie folgende Hand aus einem Center-Turnier vom 27.12.01 zeigt:

- ♠ Q62
 - ♥ 105
 - ♦ AK52
 - ♣ J752
- Nach Partners „pass“ wurde mit dieser Hand an dritter Stelle zurecht „1 ♦“ eröffnet, gefolgt von 1 NT des Gegners und „2 ♣“ des Partners. Dies zeigt exakt 4 ♥-Karten (also ist ein Kontrakt von „2 ♥“ ausgeschlossen). „Pass“ ist sicher falsch, „2 ♠“ spekulativ (zumal der Partner ja maximal 4 ♠-Karten haben kann). Also lizitiert man „2 ♦“. Der Partner lizitiert nun „2 ♥“, was zwingend eine 4er-♠ zeigen muss. Nun sollte man versuchen, „2 ♠“ im 4-3-Fit zu erfüllen.

Nach Edelfarbeneröffnungen ist aber alles natürlich.

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 NT	Kontra:	8+ HP, strafend
		2 ♣:	0-7 HP, natürlich
		2 ♦:	0-7 HP, natürlich
		2 ♥:	3er-♥
		2 ♠:	0-7 HP, natürlich
		3 ♣ / ♦:	barragierend
		3 ♥:	4er-♥
		3 ♠:	barragierend

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	1 NT	Kontra:	8+ HP, strafend
		2 ♣:	0-7 HP, natürlich
		2 ♦:	0-7 HP, natürlich
		2 ♥:	0-7 HP, natürlich
		2 ♠:	3er-♠
		3 ♣ / ♦:	barragierend
		3 ♥:	barragierend
		3 ♠:	4er-♠

Bedeutet des Gegners Intervention von „1 NT“, dass er eine 4er-Edelfarbe und eine 5er-Unterfarbe habe, verhalten wir uns wie folgt:

- Neue Farbe: Natürlich (5)6+ Karten, nicht forcing, (6)7-11(12) HP
- Kontra: 8-11(12) HP, kompetitiv
- Überruf der
Gegnerfarbe: 12+ HP, forcing zum vollen Spiel (weiteres Lizit natürlich)

Zum Beispiel:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 NT*	pass:	Nichts zu sagen
		Kontra:	8-11(12) HP, kompetitiv
		2 ♣:	12+ HP, forcing zum vollen Spiel
		2 ♦:	6-10 HP, 4er-♦
		2 ♥ / ♠:	Natürlich (5)6+ Karten, nicht forcing, (6)7-11(12) HP

* Man kennt eine 5er-♣ und eine beliebige 4er-Edelfarbe; Cue-bid daher: 2 ♣!

Der Gegner interveniert mit einem Zweifärber

Intervenierte der Gegner mit einem klar definierten Zweifärber (z.B. Ghestem),

- zeigt Kontra, dass man zumindest eine der gegnerischen Farben, die man explizit kennt, kontrieren kann.
- Lizitiert man des Partners Farbe oder die vierte, noch verbleibende Farbe, so sind diese Ansagen natürlich und nicht forcierend.
- Demgegenüber sind Ansagen in den Farben des Gegners forcierend und zeigen entweder Fit in der Farbe des Partners oder eine Länge in der verbleibenden vierten Farbe, das Gebot der ökonomisch auf tieferer Stufe ansagbaren Farbe des Gegners zeigt die unedlere Farbe an, die andere Gegnerfarbe zeigt bei uns die edlere Farbe.

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 NT*	Kontra:	Ich kann ♣ oder ♦ kontrieren
		3 ♣:	Ich habe Fit in ♥ und 10+ HP
		3 ♦:	Ich habe mind. 5 schöne ♠ und 10+ HP
		3 ♥:	Ich habe Fit und weniger als 10 HP
		3 ♠:	Ich habe (5)6+ ♠ und weniger als 10 HP

* 2 NT zeigt im Beispiel ♣ und ♦

Ist die zweite Farbe nicht klar bekannt (z.B. bei Cue-bid bei „Michaels“), zeigt Kontra, dass man eine der Farben kontrieren kann oder aber zeigt einen guten Fit in der Partnerfarbe und 10-12 HP.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♥	Kontra	3 ♣ / ♦	“2 ♥” = ♠ und eine Unterfarbe
pass	pass	3 ♥:		Fit in ♥, aber nur 3er-♥, 9+ HP, das „Kontra“ in der Runde davor war tendenziell Strafkontra gegen die vom Gegner nun nicht genannte Unterfarbe

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 NT	pass	3 ♣ / ♦	
pass	pass	Kontra:		Negatives Kontra, 4er-♠, 8+ HP
		3 ♥:		Fit in ♥, aber nur 3er-♥, 9+ HP

Gegner interveniert nach einer konventionellen Ansage

Intervenierte der Gegner, nachdem man eine konventionelle Ansage gemacht hat, bleiben die Antworten unverändert. Hat einem der Gegner durch seine Intervention die Ansage verunmöglicht, so passt man. Wo wir von diesem Schema abweichen, ist dies explizit dargestellt.

Weitere spezielle kompetitive Situationen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	3 ♥	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Einladung zu 4 ♠, wenn der Partner Maximum hat (Trial-bid)
3 ♠:				Zum spielen, kompetitiv

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♥	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Strafkontra
3 ♠:				zum spielen, kompetitiv

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♦	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Strafkontra
3 ♥:				Allgemeiner Trial-bid, Einladung zu 4 ♠, wenn der Partner Maximum hat
3 ♠:				Zum spielen, kompetitiv

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♣	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Negativ, Trial-bid in ♣, Einladung zu 4 ♠
3 ♦				Trial-bid in ♦, Einladung zu 4 ♠

Aber man beachte auch folgendes: Intervenieren die Gegner erstmals nach unserer Hebung, ist Kontra immer strafend.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	pass	2 ♠	3 ♣	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Strafkontra
3 ♦:				Trial-bid
3 ♥:				Trial-bid
3 ♠:				Kompetitiv, zum spielen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	3 ♥	
3 NT:				Kann nicht natürlich sein; die Ansage zeigt, dass wir genügend stark sind, um 4 ♠ zu spielen, dass man sich aber auch eine Verteidigung in 5 ♠ vorstellen kann, sofern der Gegner "5 ♥" lizitiert.
4 ♠:				Zum spielen, kein Interesse an "5 ♠", falls der Gegner "5 ♥" sagt.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	3 ♥	3 ♠	
3 NT:				Kann nicht natürlich sein; die Ansage zeigt, dass wir genügend stark sind, um 4 ♥ zu spielen, dass man sich aber auch eine Verteidigung in 5 ♥ vorstellen kann, sofern der Gegner "4 ♠" lizitiert.
4 ♥:				Zum spielen, kein Interesse an "5 ♥", falls der Gegner "4 ♠" sagt.

Genau gleich verhält es sich hier:

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♠	
3 NT:				Kann nicht natürlich sein; die Ansage zeigt, dass wir genügend stark sind, um 4 ♥ zu spielen, dass man sich aber auch eine Verteidigung in 5 ♥ vorstellen kann, sofern der Gegner "4 ♠" lizitiert.
4 ♥:				Zum spielen, kein Interesse an "5 ♥", falls der Gegner "4 ♠" sagt.

Der Gegner schweigt nach dem Ansagen des vollen Spiels nicht

Generell gilt folgende Abmachung:

Haben wir im Angriff (also nicht als Barrage) das volle Spiel angesagt und kompetitiert der Gegner weiter, so verhält es sich wie folgt:

- "Pass" ist forcing, zeigt also, dass man sowohl gegen ein Strafkontra des Partners als auch gegen eine weitere Hebung der Partnerfarbe nichts einzuwenden hat (für beides also Unterstützung mitbringt).
- Kontrieren darf man in dieser Situation nur, wenn man selber ein klares Strafkontra hat.
- Selber kompetitieren darf man in dieser Situation nur dann, wenn man ein Strafkontra nicht durchstehen kann.
- Sagt man nun eine Farbe an, bestätigt dies den Fit, weiter ist die neue Farbe Cue-bid und "lead direction" in einem.
- Passt man zuerst und bietet nach einem allfälligen Strafkontra des Partners eine neue Farbe, so ist diese Ansage natürlich und bei Fit gar passbar.

Hat man eine solche forcierende Situation gepasst, **muss der Partner sprechen** (rot immer, grün kann in Ausnahmefällen mal gepasst werden). Kontra ist dann Strafvorschlag.

Haben wir barragierend das volle Spiel angesagt und lizitiert der Gegner weiter, **so ist Kontra nicht Strafvorschlag**. Vielmehr zeigt es, dass man der Meinung ist, dass man die Manche erfüllt hätte. Der Partner soll nun entscheiden, ob er das Kontra verwandeln will oder weiter kompetitieren möchte.

Ausspiele

Gute Ausspiele sind wichtig; gegen 50% der gegnerischen Kontrakte fallen beim richtigen Ausspiel.

Sans Atout

Vierthöchste Karte von oben, die höchste einer Sequenz; dank der Elferregel weiss man in der Folge, wieviel Karten der Handspieler hat, die höher als die ausgespielte Karte ist/sind.

Man zählt 11 minus den Wert der ausgespielten Karte. Vom so erhaltenen Wert subtrahiert man die Karten der Farbe, die höher sind und sich beim Tisch / Dummy oder bei sich selbst befinden. Das Resultat zeigt, was beim Handspieler verbleibt.

Hat der Partner eine Farbe lizitiert und spielt man diese aus, so spielen wir hier 3./5.

Farbspiel

3./5. von oben (hier zieht man von 12 respektive 10 ab), die höchste einer Sequenz.

Im Detail

Ihre Karten	Ausspiel im NT-Spiel	Marke	Ausspiel im Farbspiel	Marke	Ihre Karten	Ausspiel im NT-Spiel	Marke	Ausspiel im Farbspiel	Marke
AK	As	pos./neg.	König	Anzahl	QJx	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.
AKJx	As	pos./neg.	As	pos./neg.	AKxx	As	pos./neg.	As	pos./neg.
AQJx	Dame	pos./neg.	As	pos./neg.	AKJ10x	König	Deblockage	König	Deblockage
KQx	König	Anzahl	König	Anzahl	AQ109	Dame	pos./neg.	As	pos./neg.
KQJx	König	Anzahl	König	Anzahl	KQ	König	Anzahl	König	Anzahl
KJ10x	10		10		KQxx	vierte		König	Anzahl
K984	vierte		dritte		KQ10x	König	Anzahl	König	Anzahl
Kxxx	vierte		dritte		K109x	9		9	
Kxxxxx	vierte		dritte		Kxx	kleinste		dritte	
QJx	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.	Kxxxx	vierte		fünfte	
QJ10x	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.	QJ	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.
Qxxx	vierte		dritte		QJxx	vierte		Dame	
Qxxxxx	vierte		dritte		Qxx	kleinste		dritte	
J10	Bube	pos./neg.	Bube	pos./neg.	Qxxxx	vierte		fünfte	
xxx	höchste		dritte		Q109x	9		9	
xxxxx	vierte		fünfte		xxxx	zweite		dritte	
KQxxx	vierte		König		xxxxxx	vierte		dritte	

Das Ausspiel der 10 oder der 9 ist also top of nothing oder verspricht die nächsthöhere und eine weitere Figur.

Spielt man im Farbspiel einen König von As/König aus, so ist die nächste Farbe (ausser Trumpf), die man spielt, Singleton.

Spielt der Partner im „Ohne-Spiel“ einen König aus, deblockiert man eine Figur oder gibt Anzahl; auf einen König deblockiert man in „Ohne“ die Dame, wenn man sie besitzt, ansonsten markiert man Anzahl. Spielt man ein As aus, so gibt der Partner ein positives oder ein negatives Signal (Farb- und Ohne-Spiel). Mit einer hohen Karte zeigt man also den Besitz einer Figur und mit einer tiefen verneint man eine solche. Ein positives Signal gibt man auch, wenn man keine bessere Alternative sieht!

Das Deblockieren ist hilfreich: So weiss man z.B. mit KQ10 sofort, ob man die Farbe weiter spielen kann. Hat man also KQ109x, spielt man die Dame aus, so dass der Partner den Buben deblockieren kann.

Spielt der Partner in einem Farbspiel das As aus und erscheint in dieser Farbe am Tisch ein Singleton, so gibt man nun ein Lavinthalsignal.

Liegen am Tisch 2 kleine Karten, markiert man die Länge, bei drei kleinen Karten positiv/negativ.

Spielt man z.B. von KQJ98 den König aus und verbleibt am Stich, spielt man nun den Buben: Dies fordert den Partner auf, die 10 zu geben sofern er sie hat. Gleich verhält es sich mit QJ1087: Man spielt die Dame aus und später die 10, damit der Partner seine 9 deblockiert. Hat man die 8 nicht, spielt man den Buben.

Spielt man im weiteren Spielverlauf zu einem Stich an, so zeigt eine kleine Karte Interesse an der Farbe (man hat also eine Figur oder so), während eine relativ hohe Karte ein Interesse verneint (Attitude). Entsprechend verhalten wir uns auch dann, wenn wir den Partner in der Ausspielfarbe unterstützt haben und er daher genau die Länge unserer Farbe kennt (Law of total tricks).

Spielt man die Farbe des Partners zurück, mit welcher dieser das Gegenspiel begonnen hat, so spielt man - sofern man eine hat, die höchste der Sequenz zurück. Von zwei Karten spielt man die höhere zurück, von drei oder mehr Karten die ursprünglich vierthöchste (jetzt also die dritte von oben).

Mit einem Singleton in Trumpf spielt man diesen nur aus, wenn man weiss, dass der Partner in dieser Farbe eine solide Länge hat oder es Gründe gibt (vgl. hinten), welche sehr stark auf den Erfolg eines Trumpfausspiels hinweisen. Auch von vier Trümpfen attackiert man nur in klaren Fällen. Greift man mit zwei Trümpfen an, spielt man die tiefere Karte aus, von drei kleinen Karten spielt man die mittlere und dann die tiefste Karte aus. Spielt man von J10xx weg, so spielt man die tiefste Karte aus (und hofft auf eine Figur (Singleton) des Partners).

Ein wichtiges Mittel, des Partners Ausspiel zu beeinflussen, sind "Kontras". Dabei sind folgende Ausspielkontras möglich:

Kontra nach künstlichem Gebot:	<p>Kontriert der Partner ein künstliches Gebot, so erwartet er in dieser Farbe das Ausspiel.</p> <p>Beispiele:</p> <p>Kontra nach "Stayman" oder "3 ♣" als "Baron", "Transfer", Kontra nach Mancheforcingeröffnungen (z.B. 2 ♣ oder 2 ♦ (nicht aber 1 Treff Precision), Kontra nach einer künstlichen Antwort nach Mancheforcingeröffnungen, Kontra nach einer künstlichen Ansage nach "1 Treff Precision", Kontra nach einer Antwort auf eine As-Frage (z.B. Blackwood, Byzantine, Gerber), Kontra nach einem Cue-bid als Kontrollansage oder nach einer Antwort auf einen Asking-bid oder den Asking-bid selbst respektive Kontra nach dem Lizit der vierten Farbe als Manche- oder Rundenforcing.</p> <p>Man beachte: Wird das Kontra auf tiefen Lizitstufen (z.B. dem Level 2) eingesetzt, so sollte man für ein solches Kontra nicht nur (2)3 hohe Figuren, sondern auch eine ansprechende Länge (5+ Karten) haben, andernfalls riskiert man ein „erfolgreiches“ pass des Gegners. Bei Kontra gegen Blackwood-Antworten genügt hingegen bereits KQx für ein Kontra.</p>
--------------------------------	--

Vor allem nicht kontriierte Ansagen auf hoher Stufe berechtigen zur Annahme, dass ein Ausspiel in einer nicht künstlich lizitierten Farbe erfolgreich sein könnte. Ein Kontra gegen eine künstliche Ansage durch jenen Spieler, der anschliessend mutmasslich ausspielen muss, zeigt Interesse an einem späteren Opferlizit des Partners in der kontriierten Farbe (zeigt also im Minimum eine 6er-Farbe).

Es gibt aber auch Kontras gegen künstliche Ansagen, die nicht den Wunsch zeigen, dass diese Farbe ausgespielt wird. Zu denken ist beispielsweise an ein Kontra gegen "Michaels" oder "Ghestem":

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♥	Kontra:	Eine der gegnerischen Farben kontriiert

Weitere Ausnahmen sind im Rahmen dieses Systems andernorts beschrieben.

Kontra gegen „3 NT“ ohne dass der Gegner eine Farbe lizitierte	Spielt der Gegner „3 NT“, ohne eine Farbe genannt zu haben, verlangt das Kontra das Ausspiel in ♠.
	Spielt ein Gegner gegen uns diese Konvention, ist „Rekontra“ SOS, der Partner soll also rauslaufen, es sei denn, er stoppe die gegnerische Farbe.
	Spielt der Gegner „3 NT“ und ist nur eine Farbe durch den Tisch/Dummy genannt worden, so verlangt das Kontra das Ausspiel in der Farbe des Tisches. Bei zwei durch den Dummy genannten Farben ist die erstlizitierte Farbe auszuspielen.
	Hat einer von uns eine Farbe lizitiert und spielt der Gegner dennoch „3 NT“, so verlangt das Kontra des Intervenierenden zwingend das Ausspiel in der Farbe des Tisches (Achtung: Im natürlichen Brige verlangt dieses Kontra das Ausspiel der Interventionsfarbe). Kontriert hingegen der Partner des Intervenierenden, so verlangt das Kontra wiederum die erste Farbe des Tisches (der Ausspielende muss also eine sehr schöne Sequenz haben, wenn er dennoch sein Farbe ausspielen will). Haben wir selbst eröffnet und der gegner spielt nun „3 NT“: Alles dito.
	Haben wir beide eine Farbe lizitiert und spielt der Gegner nun "3 NT", so spielt man nach einem Kontra in der Regel des Kontrierenden Farbe aus. In dieser Situation ist diese Forderung aber nicht ultimativ (in der Regel hat der Kontrierende beispielsweise auch etwas in der Farbe des Tisches).

Das gleiche Prinzip kann auch schon auf Stufe 1 erfolgreich sein:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	pass	1 NT	pass	
pass	Kontra:			Zeigt Eröffnung "1 ♥" (Take-out-Kontra hätte man sofort gemacht)

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	pass	Kontra:	Eröffnung mit ♠, also ♠ ausspielen

Kontra gegen Schlemm:	Kontriert der ausspielende Partner "6 NT", so hat er in einer Farbe As und König; korrigiert der Gegner nun in eine Farbe auf 7er-Stufe, so muss man versuchen, Partners Farbe zu treffen
	Kontra gegen "6 NT" verlangt das Ausspiel der erstgenannten Farbe des Tisches (wie gegen "3 NT").
	<p>Ein Kontra gegen einen Farbschlemm ist "Lightner". Es fordert den Partner zu einem "ungewöhnlichen" Ausspiel auf. Oft dürfte es sinnvoll sein, mit seiner langen Farbe anzugreifen, da der Partner meist Chicane sein dürfte und nach dem Schnapper ein As in einer zweiten Farbe zum Kassieren hat.</p> <p>Nach diesem Kontra sind folgende Ausspiele verboten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausspiel der Trumpffarbe - Ausspiel in einer von uns lizitierten Farbe - Ausspiel in der einzigen, nicht lizitierten Farbe (denn das wäre ja ohne Kontra das natürliche Ausspiel) <p>Welches Ausspiel erwartet der Partner in der Regel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausspiel in der lizitierten Nebenfarbe des Gegners - Hat der kontrierende zuvor eine Barrage gemacht: Man suche nun seine Chicane (in der Regel die eigene Länge) - In Zweifelsfällen: Die erstgenannte Farbe des Tisches - Wenn der kontrierende Partner keine Chicane haben kann, hat er vermutlich AKx in einer Gegnerfarbe

Spielt man nach einem Lightner-Kontra von seiner langen Farbe aus, zeigt man sogleich im Stile von Lavinthal an, wo man gerne das Rückspiel möchte. "Hoch" zeigt also Interesse an der höheren der zwei verbleibenden Farben, "tief" an der tieferen Farbe.

Weitere Ausspielkontras:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	pass	pass	Kontra:	Zeigt solide, lange Farbe, Partner soll Kürze, in der er keine Figur hat, ausspielen, im Zweifelsfall eine Edelfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	pass	1 ♥	pass	
2 NT	pass	pass	Kontra:	♥ ausspielen (die erste Farbe des Tisches)

Doch nun einige weitere Tips zum Thema Ausspiel

Starke Nebenfarbe am Tisch bekannt.	Aktiv ausspielen, also z.B. unter einem König.
Gegner spielt Unterfarbenkontrakt, nachdem drei Farben lizitiert wurden.	Vierte Farbe ausspielen; dies auch mit AQxx in dieser Farbe, da der Alleinspieler nicht Sans Atout geboten hat und daher kaum den König dieser Farbe besitzt.
Partner lizitierte Farbe, aber nicht auf Stufe 1, obwohl dies möglich gewesen wäre.	Diese Farbe nur ausspielen, wenn man nicht eigene und bessere Alternative hat, denn die Partnerfarbe wird kaum sehr gut sein (sonst hätte er sie direkt lizitiert).
Der Dummy/Tisch hat die zweite Farbe des Handspielers bevorzugt.	Es empfiehlt sich, über ein Trumpfausspiel nach zu denken, denn es drohen Schnapper in der ersten Farbe des Handspielers. Entsprechendes kann auch bei einer Korrektur in die erste Farbe der Fall sein, ist aber viel seltener.
Partner passte unser Informationskontra.	Das Trumpfausspiel ist empfehlenswert, denn der Partner verfügt offensichtlich über eine solide Länge in Trumpf, war aber für eine direkte Intervention schlecht positioniert.
Gegner machte ein Opfergebot.	Trumpfangriff empfehlenswert, da wir über die Mehrheit an hohen Karten verfügen und verhindert werden muss, dass der Gegner zuviele Stiche mit Schnappern realisieren kann. Entsprechendes gilt auch bei gegnerischen Teilkontrakten, wenn unsere Partnerschaft mehr als 20 HP besitzt.
Partner hat Farbe gezeigt.	Grundsätzlich Partnerfarbe ausspielen, es sei denn, man habe eine eigene, von einer hohen Sequenz angeführte Farbe.
Ausspiel von Doubleton im Farbkontrakt.	Von einem Doubleton spielt man - sofern es nicht die Farbe des Partners ist - nur dann aus, wenn man über die Kontrolle in der Trumpffarbe verfügt.
Wann greift man nicht mit einem Singleton an.	Wenn man die potentiellen Schnapper mit Originaltrumpfstichen machen muss (also mit hohen Trumpfkarten, mit denen man sowieso Stiche gemacht hätte).
Man hat 4 Trumpfkarten.	In der Regel sollte man von der längsten Farbe angreifen, um möglichst den Gegner zu kürzen (dann nämlich, wenn er schnappen muss).
Man hat eine Figurensequenz und spielt gegen Trumpfkontrakt aus.	In der Regel spielt man die höchste Figur der Sequenz aus, und dies auch dann, wenn man nur zwei Figuren hat. Anders verhält sich dies dann, wenn es sich um eine vom Gegner lizitierte Farbe handelt. Geht man aber z.B. mit QJxx oder J10xx davon aus, der Partner habe in dieser Farbe ein Singleton, spielt man klein aus (dritte/fünfte); dies in der Hoffnung er habe eine Singelton Figur.
Man hat zwei gleich lange Farben, welche beide nicht lizitiert wurden.	Jene ausspielen, in der man das As nicht hat. Hat man in keiner das As: Von der stärkeren Farbe ausspielen.
Gibt es Situationen, in denen das Ausspiel eines "leeren" (also ohne K und Q) As Sinn machen kann?	a.) Im Paartunier gegen einen kleinen Schlemm b.) In einer nicht lizitierten Farbe, wenn der Gegner drei Farben und erhebliche Stärke gezeigt hat. c.) Gegen Sperrgebote (Barragen)

Die Situation scheint hoffnungslos zu sein.	Hier sollte man sich überlegen, ob der Partner vielleicht irgendwo eine verwertbare Chicane haben kann.
Paarturnier: Riskieren beim Angreifen?	Im Gegensatz zum Teamwettkampf ist übertriebenes Risiko im Paarturnier fehl am Platz. Man kann also durchaus auch mal eine risikolose Attake spielen. Deren Nachteil ist natürlich, dass nicht sofort Stiche befreit werden; dafür schenkt man auch weniger oft einen verhängnisvollen Ueberstich. Gerade gegen starke Blätter (z.B. nachdem der Gegner 18+ HP gezeigt hat) empfiehlt es sich, eine risikolose Attake zu spielen (also nicht einer Figur auszuspielen).
Man hat selber barragiert.	Man spielt seine Farbe aus, es sei denn, man habe ein Singleton. Auch seine Farbe spielt man, wenn sein allfälliges Singleton ausgerechnet in der Trumpffarbe hat. Grund: Der Partner weiss sofort, ob man ein Singleton hat oder nicht.
Ausspiele gegen Schlemms.	Ausspiele gegen Schlemms haben keine Bedeutung; man spielt als z.B. nicht dritte/Fünfte in einem Farbkontrakt. Klein zeigt allerdings den Besitz einer Figur an.
Hat man zwei gleiche Viererfarben und weiss nicht, welche man gegen Sans Atout ausspielen soll.	Sich für eine entscheiden, davon aber die zweit-höchste ausspielen (zeigt: Habe Alternative).
Ich spiele von einer Länge aus, bei der mein Partner aufgrund des Lizits schon genau weiss, wieviele Karten ich habe.	Hier spielt man eine Art Lavinthal, zeigt also mit einer kleinen Karte sogleich Interesse an der tieferen der beiden verbleibenden Farben an, mit einer etwas höheren Karte Interesse an der höheren Farbe.
Ich habe 4er-Farbe mit Sequenz und eine mittelmässige 5er-Farbe	Höchste der Sequenz ausspielen.
Gegner lizitierte "1 SA - 3 SA".	Kein Stayman wurde gemacht, also hat der Antwortende kaum eine 4er-Edelfarbe; Ausspiel einer Edelfarbe könnte lohnend sein.

Gegenspiel

Die Anzahl markieren wir "hoch-tief" mit einer geraden Anzahl Karten, "tief-hoch" zeigt eine ungerade Anzahl.

Tendenziell zeigt eine "hohe" Karte Interesse. Also:

<i>Karte</i>		<i>Bedeutung</i>
Hohe Karte	=	Positive Marke
Kleine Karte	=	Negative Marke

Exkurs:

Spielt man alle Signale "umgekehrt", so zeigt eine kleine Karte Interesse, eine hohe Karte verneint demgegenüber Interesse. "Tief-hoch" zeigt eine gerade Anzahl, "hoch-tief" eine ungerade Anzahl Karten. Auch die Lavinthal-Signale sind umgekehrt; eine kleine Karte signalisiert also die höhere der verbleibenden Farben, eine hohe Karte die tiefere Farbe. Ansonsten ist aber alles vollkommen identisch wie nachfolgend dargestellt.

Abwürfe sind Lavinthal, sie verneinen also ein Interesse an der abgeworfenen Farbe.

- Eine "hohe" Karte zeigt Interesse an der edleren der ausser Trumpf verbleibenden Farben, eine kleine Karte an der unedleren Farbe (oder man hat nichts zu zeigen).
- Im SA-Spiel gilt dies sinngemäss ebenfalls.
- Kommen als Rückspiel für den Partner nur zwei Farben in Frage, signalisieren wir ebenfalls "Lavinthal": Kann also z.B. nur ♦ und ♣ von Interesse sein, zeigt eine "hohe" ♦- oder ♣-Karte "♦", eine "tiefe" Karte hingegen "♣".

Kein Lavinthal spielen wir dann, wenn

- Der Partner braucht eine Längenmarke, um ein As oder einen König im richtigen Moment zu kassieren
- Wenn bereits alles klar ist, man also alle hohen Karten bereits kennt.

Häufig kommen bei einem Lavinthal-Signal nur zwei Farben in Frage und der Partner hat keine Probleme. Kommen 3 Farben in Betracht, muss der Partner eine Farbe ausschliessen; dies wird in der Regel die stärkste Farbe des Tisches sein (diese also schliesst er ohne zweite Marke tendenziell aus).

In der Trumpffarbe spielen wir "Trumpf-Echo". Entgegen den sonstigen Abwürfen zeigt daher "klein-hoch" nur zwei (oder 4) Trümpfe, "hoch-tief" zeigt 3 Trümpfe (oder 5). Ist das

Kennen der Trumpfzahl nicht von Interesse, kann man mit der Trumpffarbe Lavinthal-Signale geben.

Spielt man eine hohe Karte in einer Farbe aus, in der der Tisch/Dummy Singleton hat, so markiert der Partner Lavinthal. Dies hat viele Vorteile, manchmal aber auch den Nachteil, dass man nicht klar zeigen kann, dass man eigentlich möchte, dass der Partner die Ausspielfarbe weiterspielt, was z.B. von Interesse sein könnte, um eine Trumpfpromotion zu erreichen (wenn also der Gegner z.B. am Tisch in Trumpf nur A/K/Q hat und damit stechen muss, macht man dahinter später mit Jxx in Trumpf einen Stich). Nun, auch hier kann man sich behelfen. Lavinthal-Signale werden immer mit eindeutig tiefen oder hohen Karten abgegeben. Geben Sie eine mittlere Karte zu (z.B. die 6 von Q962), hat der Partner Probleme, diese Karte klar zu positionieren; so merkt er, dass man eigentlich gar kein Lavinthal-Signal gibt - und er spielt die Farbe weiter.

Lavinthal-Signale gibt man auch dann ab, wenn offensichtlich ist, dass man die ausgespielte Farbe nicht mehr will. Ein Beispiel hierzu: Der nun Ausspielende eröffnete 1 ♥ und sein Partner lizitierte 2 ♥. Herz As wird ausgespielt, am Tisch erscheint KQx in Herz. Herz weiter zu spielen kann keinen Sinn machen, also gibt man ein Lavinthal-Signal.

Spielt man eine Farbe, die der Partner schnappen kann, so zeigt man, in welcher Farbe man das Rückspiel will. Wieder gelangt Lavinthal zur Anwendung, eine "hohe" Karte zeigt also die ranghöhere Farbe, eine tiefe Karte zeigt die unedlere Farbe.

Lavinthal ist eine sehr gute Konvention, sie ist aber auch gefährlich. Sie wird in den oben spezifisch dargestellten Fällen angewendet. In allen anderen Fällen (etwa 95%!) zeigt eine hohe Karte Interesse daran, dass die Farbe weiter gespielt wird (oder es zeigt eine gerade Anzahl). Und eine kleine Karte zeigt, dass man keinen für den Partner positiven Wert in der Farbe hat. Er muss entscheiden, ob er die Farbe weiter spielen oder eine bessere Lösung suchen will.

Vor allem im Farbspiel zeigt man in der Regel, ob man will, dass der Partner die Farbe weiter spielt oder aber lieber eine andere Farbe spielen soll. Anzahl wird nur selten gezeigt. Hier aber ein paar solche Situationen:

- Spielt der Alleinspieler eine Farbe, so zeigen wir in erster Priorität unsere Länge ("hoch-tief" ist also gerade, "tief-hoch" ungerade). Hat man keine Präferenz, gibt man wieder eine unlesbare Karte zu, also z.B. die 6 von Q962.
- Weiter zeigen wir die Länge, wenn der Gegner auf Stufe 5 oder höher spielt und der Partner die höchste einer Sequenz ausspielt. Weiter wenn der Partner ein As ausspielt und man weiss, dass die Gegner sehr stark sind und es darum geht, möglichst schnell die Topstiche abzuziehen (bevor ein Verlierer abgeworfen werden, kann).

Spielt der Partner eine kleine Karte von seiner Länge aus (z.B. vierte gegen SA) und gibt der Gegner vom Tisch eine Karte zu, die wir nicht stechen können, so spielen positiv/negativ, wenn am Tisch das As oder der König genommen wird, hingegen Anzahl, wenn der Stich mit der Dame oder einer tieferen Karte gewonnen wird.

An dritter Stelle spielt man in der Regel so hoch wie möglich (und nötig), wenn der Partner klein gespielt hat und man mindestens eine höhere Karte hat, als vom Tisch gespielt wurde.

Hält man eine Sequenz und will eine Karte aus derselben zugeben, gibt man die tiefste dieser Sequenz.

Deckt man hingegen an zweiter Stelle mit einer Karte aus einer Sequenz vor, so gibt man die höchste Karte dieser Sequenz. Analog verhält man sich, wenn man eine Karte aus einer Sequenz abwirft: Man wirft die höchste Karte ab.

Spielt man während des Spiels einen Buben zurück, um dem Partner einen Schnapper zu geben, so hat dies eine spezielle Bedeutung: Dies ist ein Lavinthal-Signal für die niedrigere Farbe. Wenn also der Partner ein Singleton hat, am Tisch liegen nur kleine Karten und man hat AQJxx oder AJ10xx, spielt man den Buben zurück, wenn man einen Einstich in der tieferen der verbleibenden Farben hat, hingegen spielt man die Dame oder die 10 zurück, wenn man einen Einstich in der höheren der verbleibenden Farbe besitzt.

Fassen wir unsere Markierung nach dem Ausspiel gegen SA-Kontrakte zusammen:

Angriff des Partners	Was tun wir
As	a.) Haben wir eine hohe Figur (Bube oder höher): Positives Signal b.) Haben wir keine solche Figur: Negatives Signal
König	a.) Haben wir eine Figur (A, Q, J) zu zweit: Deblockieren (respektive mit dem As übernehmen und Farbe zurückspielen) (SA-Spiel). b.) Haben wir eine Figur (A, Q, J, 10) mindestens zu dritt: Im Farbspiel Anzahl markieren, im SA-Spiel deblockieren. c.) Haben wir keine solche Figur: Anzahl markieren
Dame	a.) Haben wir As oder König zu zweit: Uebernehmen und Farbe zurück spielen. b.) Haben wir den 10er zu zweit: Deblockieren c.) Haben wir das As, den König oder die 10 mindestens zu dritt: Positive Marke geben. d.) Haben wir keine solche Figur: Negative Marke geben
Bube	Dieses Ausspiel verneint den Besitz einer höheren Figur in dieser Farbe a.) Mit König oder Dame: Positives Signal geben. b.) Mit As (ohne König oder Dame): Je nach Situation entscheiden, ob es richtig ist, das As einzusetzen oder aber eine positive Marke zu geben. c.) Ohne höhere Figur: Negatives Signal geben.
10	Partner hat AJ10 oder KJ10 oder 1098 oder 1097. a.) Tisch hat nur kleine Karten und Sie As oder König: Uebernehmen. b.) Haben Sie oder der Tisch den Buben, wissen Sie, dass der Partner die höchste einer Sequenz ausspielte; halten Sie das As, müssen Sie Je nach Situation das richtige tun. Halten Sie den König und ist der Bube am Tisch, sollten Sie den König nur zugeben, wenn der Bube vom Tisch gelegt wurde (denn Sie wissen: Der Handspieler hat AQ). c.) Sehen Sie am Tisch oder bei sich die 9, wissen Sie sofort, dass Ihr Partner AJ10 oder KJ10 hat. Sie geben also Ihre Figur zu, wenn Sie eine haben und spielen die Farbe zurück.
9	Partner hat A109 oder K109 oder Q109 oder 986 oder 987. a.) Halten Sie oder der Tisch die 10 ist das Ausspiel "Top of sequence". b.) Sehen Sie diese Karte nicht, gehen Sie davon aus, dass der Partner zwei höhere Figuren hat. Sind am Tisch nur kleine Karten, geben Sie Ihre höchste Karte zu und spielen die Farbe zurück.

Generell beachte man immer folgende Grundsätze:

Machen Sie dem Partner das Leben einfach; verwenden Sie klare Marken; zeigen Sie eine Farbe, so erlaubt dies dem Partner, sich bei Abwurfproblemen von dieser Farbe zu trennen.

Hat der Spieler hinter dem Dummy seine Länge in der gleichen Farbe wie der Tisch, so sollte man beachten, die identische Länge zu halten (also nicht abzuwerfen), es sei denn, man habe eh keine Chance, in dieser Farbe einen Stich zu machen oder man weiss, dass auch der Partner hier eine Länge hat und die Farbe halten kann. Das gilt sinngemäss auch dann, wenn man seine Länge vor der Länge des Tisches hat (z.B. spielt der Gegner 3 NT, man hat Pik 10xxx und am Tisch ist Pik AKQ9x).

Wirft man eine Karte einer Figurensequenz ab, so wirft man die höchste dieser Sequenz ab; dies zeigt mindestens die beiden nachfolgend tieferen Figuren. Das macht man aber nur dann, wenn es nicht einen Stich kosten kann.

Weiter sollte man nur markieren, wenn es dem Partner nützt. Nicht sinnlos dem Handspieler die Lage der Karten verraten (hat man z.B. alle fehlenden Figuren und der Partner keine, dann sollte man nicht markieren).

Sofern man nicht schnappen will, sollte man nicht alle Karten einer Farbe abwerfen; denn hat man keine Karte mehr und spielt der Handspieler die Farbe an, weiss er sofort exakt, was unser Partner hat.

<u>Hand</u>	<u>Tisch</u>	<u>Behandlung</u>
ADBxx	xxx	Zweimal vom Tisch zu einem kleinen Honneur.
ABxx	D10xx	Ein Honneur vom Tisch vorspielen und laufen lassen, wenn der K nicht erscheint. (Man bleibt am Tisch.)
DB10xx	Axx	Eine Figur der Hand vorspielen und laufen lassen.
Bxxx	ADxx	Klein von der Hand zur D (<u>nicht</u> den B vorspielen). Gelingt der Impass, kassiert man das A und hofft, dass der K nun blank sitzt.
Dxxx	Axxx	Keine Impass-Position. Das A schlagen und vom Tisch zur D weiterspielen.
DBxx	Axxx	Do. (Ausser man braucht rasch einen 2. Stich in der Farbe, ohne einen abzugeben.)
Axxxxx	Dx	Klein von der Hand zur Dame.
AB10x	xxxx	Vom Tisch zu einer Kleinfigur, die (meistens) gestochen wird. Später den Impass wiederholen.
AD10x	xxxx	Vom Tisch zum 10er. Wenn der B sticht, später den Impass auf den K spielen (x vom Tisch zur D)
AD10x	xxxxx	Mit 9 oder 10 Karten den einfachen Impass spielen.
Axxx	KBxx	A von der Hand (Sicherheitsmassnahme gegen D blank) gefolgt von x zum B.
AKBx	xxxx	Do.
AKB10xx	xx	Klein vom Tisch und sofort den Impass spielen. Nicht zuerst das A schlagen (Dxxx im Impass ist viel wahrscheinlicher als D blank hinten).
KDxxx	xxx	Klein vom Tisch zu einer Figur. Wenn der Stich gewonnen wird, muss man wieder vom Tisch ansetzen.
K10xx	Dxxx	Klein zur D gefolgt von x zum 10er.
Dxxx	Kxxx	Klein durch den Gegner, bei dem das A vermutet wird. Eine Figur spielen. Wenn sie den Stich hält, mit kleinen Karten von beiden Seiten fortsetzen. Diese Variante gewinnt drei Stiche gegen As zu 2.
KB10xx	xxx	Klein vom Tisch zum B. Wenn dieser vom As gestochen wird, mit x vom Tisch zum 10er weiterfahren. Wenn B von der D gestochen wird, mit x vom Tisch neuansetzen (gegen A9xx vorne).
B109x	Kxxx	B vorspielen und laufen lassen (Impass gegen die D).
xxx	K109xx	Klein zum 9er. Wenn von einer Kleinfigur gestochen, wieder von der Hand zum 10er (Ausser eine Figur erscheint). Man spielt einen Doppelimpass gegen DB, den man noch mit einem Expass gegen das As kombiniert.
DBxx	xxx	Zweimal x vom Tisch zu den Figuren (Doppelexpass).
D109xx	xxx	Impass gegen den B mit Expass auf AK kombiniert. Mit x vom Tisch zum 9er anfangen.

Und nun viel Spass – und Erfolg!!!