



# Lektion 1

## Oberfarberöffnungen

### Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **K.-H. Kaiser**, CD „Biettechnik Forum D 2012 Teil 1“, Q-Plus München
- **K.-H. Kaiser**, CD „Biettechnik Forum D 2012 Teil 2“, Q-Plus München
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe Reizung A + B + Alleinspiel**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root**, „How to play a bridge hand“
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München

## Antworten auf die Eröffnungen 1♥/1♠

Grundsätze der Antwort:

- Die Oberfarberöffnungen 1♥ und 1♠ auf der Einerstufe sind nicht forcierend.
- Ab 6 FL (bei Fit ab 6 FV) wird gereizt.
- Es gibt 3 Möglichkeiten:
  - a.) Unterstützungsgebot (nicht forcierend nf)
  - b.) Farbwechsel (forcierend f)
  - c.) SA-Antworten (nicht forcierend nf)

Priorität	Gebot	Anforderungen
1 Unterstützung	2♥/2♠ 3♥/3♠ 4♥/4♠	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6-10 FV mit mindestens 3 Karten in der EÖ-Farbe (nf)</li> <li>• 11-12 FV mit mindestens 3 Karten in der EÖ-Farbe (nf)</li> <li>• 13-14 FV mit mindestens 3 Karten in der EÖ-Farbe (nf)</li> <li>• Mit stärkeren Blättern (&gt;14 FV) wird erst eine neue Farbe gereizt (f) und dann unterstützt.</li> </ul> <p><b>Verzögerte Hebung beachten mit starken Blättern!</b>  <b>Künstliche Hebungen (Bergen oder Stenberg) möglich!</b>  <b>Hebung auf 3 und 4 auch mit bestimmter Trumpfanzahl (4 bzw. 5 Trümpfe) und schwachen Blättern als Sperre möglich!</b></p>
2 Farbwechsel 1 über 1	1♠	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gilt nur bei Eröffnung 1♥, ab 6 FL, mindestens 4 Karten in ♠, keine Unterstützung in ♥ (f)</li> </ul> <p><b>Erst ab 13 FL wird eine vorhandene längere Unterfarbe gereizt!</b></p> <p>1♥ --- 2♣ ---                  2♥ --- 2♠</p>
3 Gebote 2SA/3SA	2SA  3SA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 11-12 FL, gleichmäßige Verteilung (4432 oder 5332), genau 2 Karten in eröffneter Farbe (nf)</li> <li>• 13-14 FL, gleichmäßige Verteilung (4432 oder 5332), genau 2 Karten in eröffneter Farbe (nf)</li> <li>• 1♠ - 2SA möglich mit 4♥-Karten</li> <li>• 1♠ - 3SA nicht mit 4♥-Karten</li> <li>• 1♥ - 2SA/3SA nicht mit 4♠-Karten</li> </ul>
4 Farbwechsel 2 über 1	2♣ 2♦ 2♥	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ab 11 FL, mindestens 4 Karten (f + selbstforcierend sf)</li> <li>• ab 11 FL, mindestens 4 Karten (f + selbstforcierend sf)</li> <li>• ab 11 FL, mindestens 5 Karten (f + selbstforcierend sf)</li> <li>• mit 2 Viererfarben (♣, ♦) wird sparsam gereizt, die rangniedrige Farbe zuerst</li> <li>• mit 2 Fünferfarben wird die ranghöhere Farbe zuerst gereizt (♣, ♦ oder ♣, ♥ oder ♦, ♥)</li> </ul>
5 Gebot 1 SA	1SA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6-10 FL, keine Unterstützung in eröffneter Farbe, beliebige Verteilung (nf)</li> <li>• 1♥ - 1SA nicht mit 4♠-Karten</li> </ul>

## Schlemminteresse nach Eröffnung 1♥/1♠

### 1. Nach Oberfarberöffnungen – direkte Hebung

1.1)	N	O	S	W
♠ A D B 10 5	1♠	---	2♠	---
♥ A K D 6	2SA*	---	3♠/4♠	
♦ 5				
♣ A 6 3				

Nach der Hebung 1♠ - 2♠ ist ein Schlemm **nur in Ausnahmefällen** möglich, da der Partner nur 6-10 FV hat. Der Eröffner muss mindestens 23 FV haben und kann nur **mit einem Versuchsgebot starten**.

1.2)	N	O	S	W
♠ A D B 10 6 5	1♠	---	3♠	---
♥ A D B 2	4SA			
♦ 5				
♣ K 3				

1.3)	N	O	S	W
♠ A D B 10 6 5	1♠	---	3♠	---
♥ A K B 2	4♦			
♦ 5				
♣ D 3				

Nach der Hebung 1♠ - 3♠ ist ein Schlemm möglich, wenn der Eröffner **min. 21 FV** hat. Man reizt dann **Kontrollgebote oder 4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

1.4)	N	O	S	W
♠ A D B 10 6	1♠	---	4♠	---
♥ A 9	4SA			
♦ 5				
♣ K D B 9 3				

Nach der Hebung 1♠ - 4♠ ist ein Schlemm möglich, wenn der Eröffner **min. 20 FV** hat. Man reizt dann **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

1.5)	N	O	S	W
♠ 6	1♥	---	4♥	---
♥ A K D B 9	4♠			
♦ D 5				
♣ K D B 9 3				

Nach der Hebung 1♥ - 4♥ ist ein Schlemm möglich, wenn der Eröffner **min. 20 FV** hat. Man reizt dann **4♠ Kontrollgebot** oder **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

## 2. Nach Oberfarberöffnungen – verzögerte Hebung

2.1)	N	O	S	W
♠ 6	1♥	---	2♣	---
♥ A K D B 9	2♦	---	3♥	---
♦ K D 5 4	3♠			
♣ 10 9 3				
2.2)	N	O	S	W
♠ A K 8 7 3	1♠	---	2♣	---
♥ A B 10 9 2	2♥	---	3♠	---
♦ 3	4♦			
♣ B 2				
2.3)	N	O	S	W
♠ B 9 8 7 3	1♠	---	2♣	---
♥ K D 6 2	2♥	---	3♠	---
♦ B 2	4♠			
♣ K D				

Nach starker, verzögerter Hebung im Sprung (ab 16 FV) ist eine positive Antwort möglich, wenn der Eröffner **etwas mehr als Minimum hat, ab 14 FV hat**. Man reizt dann ein **Kontrollgebot** oder **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

## 3. Nach Oberfarberöffnungen – Splinter

3.1)	N	O	S	W
♠ 6	1♥	---	4♣*	---
♥ A K D B 9	4♦			
♦ K D 5 4				
♣ 10 9 3				
3.2)	N	O	S	W
♠ A K 8 7 3	1♠	---	4♦	---
♥ A 2	4♥			
♦ 10 8 3 2				
♣ A 2				
3.3)	N	O	S	W
♠ A B 10 7 3	1♠	---	4♣	---
♥ D 4	4♠			
♦ B 3				
♣ K B 10 2				

Nach einem Splinter sollte eine positive Antwort erfolgen, wenn der Eröffner **etwas mehr als Minimum hat, ab 14 FV hat und die Splinterfarbe positiv ist (Keine verschwendeten Werte in der Farbe)**. Man reizt dann ein **Kontrollgebot** oder **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

# Konventionelle Hebungen - Die Bergen Hebungen

- Optimierung von Oberfarbspielen durch exakte Reizung (Punkte und Trumpfanzahl), Partner eröffnet 1♥/1♠

## Antwort des Partners:

### 1) mit 3 Trümpfen

#### a.) ohne Zwischenreizung

Antwort	Bedeutung
passe	0-5 FV
2♥/2♠	6-10 FV
<b>Farbwechsel</b>	ab 11 FV, z.B. 1♥ --- 2♣ --- 2♦ --- 2♥ --- zwingend 3er Anschluss ab 11 FV

### 2) mit 4 Trümpfen

Antwort	Bedeutung
3♥*/3♠*	0-6 F
3♣*	7-9 F 3♦* vom Eröffner fragt nach Minimum/Maximum
3♦*	10-11 F
2SA*	ab 12 F (hilfsweise mit 3er Anschluss ab 16 F)

### 3) mit 5 Trümpfen

Antwort	Bedeutung
4♠/4♥	0-6 F, ansonsten reizen wie mit 4 Trümpfen

### 4) Weiterreizung nach Antwort 2 SA\*

#### a.) 1♥ --- 2SA\*

Antwort	Bedeutung
3♣*	♣ Single oder Chicane
3♦*	♦ Single oder Chicane
3♥*	ab 18 F, beliebige Verteilung
3♠*	♠ Single oder Chicane
3SA*	15-17 F 5/3/3/2 oder 6/3/2/2
4♣	5/4/2/2 gutes 4er ♣
4♦	5/4/2/2 gutes 4er ♦
4♥	Minimum, keine Kürzen, (principal of fast arrival)

# Ungestörte Reizung + Spielplan

## Lektion 1 – Oberfarberöffnungen – 12.06.2022

**b.) 1♠ --- 2SA\***

Antwort	Bedeutung
3♣*	♣ Single oder Chicane
3♦*	♦ Single oder Chicane
3♥*	♥ Single oder Chicane
3♠*	ab 18 F, beliebige Verteilung
3SA*	15-17 F 5/3/3/2 oder 6/3/2/2
4♣	5/4/2/2 gutes 4er ♣
4♦	5/4/2/2 gutes 4er ♦
4♥	5/4/2/2 gutes 4er ♥
4♠	Minimum, keine Kürzen (principal of fast arrival)

### **5) Weiterreizung nach Antwort 3♣\*/3♦\*/3♥\* auf 1♠ --- 2SA\*---**

**a.) nächste Farbe rollend (inclusive Trumpffarbe und SA):**

Chicane-Assfrage, Frage, ob Single oder Chicane

z.B. 1♠ --- 2SA\* ---

3♣\* --- 3♦\* --- Frage nach Single oder Chicane

Antworten:

3♥\* → Chicane in ♣

3♠\* → Single in ♣ 0 oder 3 Asse (RCKB)

3SA\* → Single in ♣ 1 oder 4 Asse (RCKB)

4♣\* → Single in ♣ 2 oder 5 Asse (RCKB) ohne Trumpf-Dame

4♦\* → Single in ♣ 2 oder 5 Asse (RCKB) mit Trumpf-Dame

**b.) neue Farbe (nicht nächste Farbe rollend):**

Cue-Bid

### **6) Bergen nach Zwischenreizung**

**a.) Gegner reizt bis 2♣, System on**

Minibergen nach X beachten

**Ungestörte Reizung + Spielplan**  
**Lektion 1 – Oberfarberöffnungen – 12.06.2022**

b.) Gegner reizt ab 2♦, System off

<b>Antwort</b>	<b>Bedeutung</b>
passe	0-5 FV
2♥*/2♠*	wenig FV 3 oder 4 Trumpfkarten
3♥*/3♠*	7-9 F 4 Trumpfkarten (vorher 3♣*)
<b>Überruf Gegnersfarbe</b>	10-11 F 4 Trumpfkarten (vorher 3♦*)
4♥*/4♠*	wenig FV, 5 Trumpfkarten sperrend
X	negativ bis 2♠, dann Strafkontra
2SA	ab 12 F 4 Trumpfkarten

**Ungestörte Reizung + Spielplan**  
**Lektion 1 – Oberfarberöffnungen – 12.06.2022– Aufgaben**

**Antwort auf Eröffnung 1♥**

- 1.)  
♠ A D 10 8 7 2  
♥ 8 4  
♦ D 10  
♣ 8 4 3
- 2.)  
♠ K 9 6  
♥ 8 7 4  
♦ K 8 7 3  
♣ K 8 5
- 3.)  
♠ 10 9 3 2  
♥ A 4  
♦ 5 2  
♣ D 9 7 6 3
- 4.)  
♠ 8 3 2  
♥ B 10  
♦ A D 5 3 2  
♣ 9 7 3
- 5.)  
♠ 8 5 3  
♥ A 10 6 2  
♦ K B 4  
♣ K 9 5
- 6.)  
♠ K D 2  
♥ A D 3  
♦ K 10 9 4 2  
♣ B 10
- 7.)  
♠ A B 4  
♥ K D 4 3  
♦ A B 8 7  
♣ K D

**Antwort auf Eröffnung 1♠**

- 8.)  
♠ 8 4 3 2  
♥ 8 7 5 4  
♦ A  
♣ K D 8 6
- 9.)  
♠ K B 5  
♥ 10 8 4 3  
♦ A 8 7  
♣ 10 4 3
- 10.)  
♠ K 5 4 3 2  
♥ 8 4  
♦ B 5 3  
♣ 9 7 4
- 11.)  
♠ B 10 8 5  
♥ A 8 5  
♦ 8 4 3  
♣ K D 5
- 12.)  
♠ 8 4  
♥ A 6 3  
♦ K D 9 5  
♣ D 9 3 2
- 13.)  
♠ K 5  
♥ 4 3  
♦ 6 4 2  
♣ K B 10 8 5 3
- 14.)  
♠ 8 7 6 2  
♥ A B 3  
♦ K D 10 7  
♣ 7 2

**Ungestörte Reizung + Spielplan**  
**Lektion 1 – Oberfarberöffnungen – 12.06.2022 – Lösungen zu Aufgaben**

**Antwort auf Eröffnung 1♥**

1.)  
♠ A D 10 8 7 2                    **1♠**

♥ 8 4

♦ D 10

♣ 8 4 3

2.)  
♠ K 9 6                                **2♥**

♥ 8 7 4

♦ K 8 7 3

♣ K 8 5

3.)  
♠ 10 9 3 2                            **1♠**

♥ A 4

♦ 5 2

♣ D 9 7 6 3

4.)  
♠ 8 3 2                                **1SA**

♥ B 10

♦ A D 5 3 2

♣ 9 7 3

5.)  
♠ 8 5 3                                **4♥**

♥ A 10 6 2

♦ K B 4

♣ K 9 5

6.)  
♠ K D 2                                **2♦**

♥ A D 3

♦ K 10 9 4 2

♣ B 10

7.)  
♠ A B 4                                **2♦**

♥ K D 4 3

♦ A B 8 7

♣ K D

**Antwort auf Eröffnung 1♠**

8.)  
♠ 8 4 3 2                              **4♠**

♥ 8 7 5 4

♦ A

♣ K D 8 6

9.)  
♠ K B 5                                **2♠**

♥ 10 8 4 3

♦ A 8 7

♣ 10 4 3

10.)  
♠ K 5 4 3 2                            **2♠**

♥ 8 4

♦ B 5 3

♣ 9 7 4

11.)  
♠ B 10 8 5                              **3♠**

♥ A 8 5

♦ 8 4 3

♣ K D 5

12.)  
♠ 8 4                                    **2SA**

♥ A 6 3

♦ K D 9 5

♣ D 9 3 2

13.)  
♠ K 5                                    **1SA**

♥ 4 3

♦ 6 4 2

♣ K B 10 8 5 3

14.)  
♠ 8 7 6 2                              **4♠**

♥ A B 3

♦ K D 10 7

♣ 7 2

# Ungestörte Reizung + Spielplan - Lektion 1 - Oberfarberöffnungen

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A D 9 6 5  
♥ A 10 3  
♦ B 5  
♣ A 4 2

♠ K 10  
♥ D 9 2  
♦ 10 9 8 4 3 2  
♣ 10 7



♠ B 7  
♥ K B 6  
♦ K D 7 6  
♣ B 9 5 3

15  
5 11  
9

♠ 8 4 3 2  
♥ 8 7 5 4  
♦ A  
♣ K D 8 6

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ K

1 ♠ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♠. S kann mit Fit (4 Karten) und 13 FV (9 Figurenpunkte + 2 für Doubleton in ♦ + 2 für den 9. Trumpf) direkt das Vollspiel 4 ♠ reizen, diese Reizung verspricht 13-14 FV. Ein ♦-Verlierer wird am Tisch gestochen und erfolgreich der Schnitt auf den ♠ K gemacht.

## Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ 8 7 6 2  
♥ 9 6  
♦ 9 6 2  
♣ A 10 6 4

♠ K B 5  
♥ 10 8 4 3  
♦ A 8 7  
♣ K B 8



♠ A D  
♥ K D B 7 5  
♦ 10 4 3  
♣ D 5 2

4  
12 14  
10

♠ 10 9 4 3  
♥ A 2  
♦ K D B 5  
♣ 9 7 3

OW 4♥; OW 2N; OW 2♣; OW 1♠; OW 1♦;  
Par -420: OW 4♥=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass

4 ♥ alle passen  
4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

1 ♥ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♥. W kann mit Fit (4 Karten) und 14 FV (12 Figurenpunkte + 2 VP für den 9. Trumpf) direkt das Vollspiel 4 ♥ reizen, diese Reizung verspricht 13-14 FV. Nach Ausspiel von ♦ K muss direkt ein Verlierer in ♦ auf ♠ abgeworfen werden, um zu erfüllen.

## Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ 8 4  
♥ K 5 4 3 2  
♦ B 5 3  
♣ 9 7 4

♠ K 7 3 2  
♥ —  
♦ 8 7 4 2  
♣ K D B 8 2



♠ A 10 9 5  
♥ B 10 6  
♦ K 9 6  
♣ 10 6 3

4  
9 8  
19

♠ D B 6  
♥ A D 9 8 7  
♦ A D 10  
♣ A 5

NS 4♥; NS 3N; OW 2♠; O 1♦; OW 1♣;  
Par +420: NS 4♥=

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥

alle passen  
4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ K

1 ♥ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♥. N kann mit Fit (5 Karten) und 8 FV (4 Figurenpunkte + 3 VP für den 9. und 10. Trumpf + 1 VP für Doubleton in ♠) 2 ♥ bieten und damit 6-10 FV zeigen. S bewertet sein Blatt neu und reizt mit 20 FV direkt das Vollspiel 4 ♥. ♦-Schnitt ist erforderlich

## Board 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ A 2  
♥ B 10 9 2  
♦ B 7 5  
♣ B 9 4 2

♠ D 9 7 6 4 3  
♥ K 6 4  
♦ A K D  
♣ 8



♠ B 10 8 5  
♥ A 8 5  
♦ 8 4 3  
♣ K D 5

7  
14 10  
9

♠ K  
♥ D 7 3  
♦ 10 9 6 2  
♣ A 10 7 6 3

OW 4♠; OW 1N; OW 1♥; NS 1♦; NS 1♣;  
Par -620: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ B

1 ♠ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♠. O kann mit Fit (4 Karten) und 12 FV (10 Figurenpunkte + 2 VP für den 9. Trumpf) 3 ♠ bieten, diese Reizung verspricht 11-12 FV. W bewertet sein Blatt jetzt mit 18 FV (14 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 2 VP für Singleton in ♣) und kann 4 ♠ als Vollspiel reizen.

# Ungestörte Reizung + Spielplan - Lektion 1 - Oberfarberöffnungen

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A D 6 3 2  
♥ K B 10 6  
♦ D 2  
♣ D 6

♠ 10 5 4  
♥ 9 2  
♦ 6 5 4  
♣ K 10 9 8 3



♠ B 9 8  
♥ A 5 4 3  
♦ B 10 9 3  
♣ A 7

♠ K 7  
♥ D 8 7  
♦ A K 8 7  
♣ B 5 4 2

14  
 3 10  
 13

NS 4N; NS 4♥; NS 3♠; NS 3♦; NS 2♣;  
Par +630: NS 3N+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 SA

alle passen

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 10

1 ♠ zeigt min. 5er ♠ und 12-22 FL. S reizt sofort 3 SA und verspricht 13-14 FL, kein Fit in Pik (exakt 2 Karten) und keine 4 ♠-Karten (sonst neue Unterfarbe auf der Zweierstufe). N hat nun keinen Grund, ein Oberfarbspiel ohne Fit anzustreben. 3 SA wird aufgrund des günstigen ♠-Standes erfüllt.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ A 3  
♥ D 9 6 2  
♦ 5 4 2  
♣ D B 10 9

♠ K 9 6  
♥ 8 7 4  
♦ K 8 7 3  
♣ K 8 5



♠ D B 10 8 5  
♥ A B  
♦ A 6  
♣ A 7 4 3

♠ 7 4 2  
♥ K 10 5 3  
♦ D B 10 9  
♣ 6 2

9  
 9 16  
 6

OW 4♠; OW 3N; OW 3♣; OW 2♦;  
Par -620: OW 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	3 ♠	Pass

4 ♠ alle passen

4 ♠ von Ost

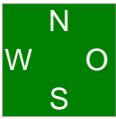
Ausspiel: ♦ D

1 ♠ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♠. W kann mit Fit (3 Karten) und 9 FV 2 ♠ reizen, diese Reizung verspricht 6-10 FV. O ist nun unsicher, ob ein Vollspiel möglich ist (18 FV + 6-10 FV ???) und reizt 3 ♠. Später kann hier ein Versuchsgebot gereizt werden. Das ist eine Einladung an den Partner, mit 9 oder 10 FV das Vollspiel zu reizen, W nimmt an.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 10 2  
♥ K 10 8  
♦ D B 8 3  
♣ D B 8 7

♠ D B 9 3  
♥ A 7 6 2  
♦ 10 4 2  
♣ K 9



♠ 5 4  
♥ 9 5 4  
♦ A 9 5  
♣ A 6 5 4 3

♠ A K 8 7 6  
♥ D B 3  
♦ K 7 6  
♣ 10 2

9  
 10 8  
 13

NS 1N; NS 2♦; NS 1♠; NS 1♣;  
Par +90: NS 1♦+1; NS 1N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠

Pass 1 SA alle passen

1 SA von Nord  
Ausspiel: ♣ 4

1 ♠ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♠. N bietet 1 SA (6-10 FL, hier mit ausgeglichener Verteilung). Nach 1 ♠ kann das Gebot von 1 SA ein Notgebot sein, das nur die Punktspanne 6-10 FL verspricht. S hat keinen Grund noch etwas zu reizen (14 FL) und so wird 1 SA der Endkontrakt, der leicht erfüllt wird.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ K 9  
♥ 9 5 2  
♦ B 10 9 4  
♣ K 8 7 4

♠ A 7 6  
♥ A K D 8 7  
♦ D 5 3  
♣ 10 9



♠ 10 8 2  
♥ B 3  
♦ A K 7 2  
♣ A 6 5 3

♠ D B 5 4 3  
♥ 10 6 4  
♦ 8 6  
♣ D B 2

7  
 15 12  
 6

OW 4N; OW 4♥; OW 4♦; OW 2♠; OW 2♣;  
Par -430: OW 3N+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	2 SA	Pass

3 SA alle passen

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 4

1 ♥ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♥. O reizt 2 SA und verspricht ein ausgeglichenes Blatt mit exakt 2 ♥-Karten (sonst Fit) und exakt 3 ♠-Karten (sonst 1 ♠ bieten). Mit 16 FL und einem ebenfalls ausgeglichene Blatt bietet W 3 SA als Vollspiel. 10 Stiche sind sofort sicher.

# Ungestörte Reizung + Spielplan - Lektion 1 - Oberfarberöffnungen

**Board 9**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ A K D 9 6 5  
♥ A 10 3  
♦ B 5  
♣ K 2

♠ B  
♥ B 8 7 2  
♦ K D 9 6 3  
♣ A 8 7



♠ 10 7  
♥ 9 6  
♦ 10 8 7 4 2  
♣ 9 5 4 3

17  
11 0  
12

♠ 8 4 3 2  
♥ K D 5 4  
♦ A  
♣ D B 10 6

NS 6♠; NS 5N; NS 5♥; NS 3♣;  
Par +980: NS 6♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	2 SA <sup>1</sup>
Pass	3 ♠ <sup>2</sup>	Pass	4 ♦ <sup>3</sup>
Pass	4 SA <sup>4</sup>	Pass	5 ♦ <sup>5</sup>
Pass	6 ♠	alle passen	

1. Jacoby Hebung, 4er ♠ dazu, ab 12 F, vollspielforcierend
2. 6er ♠, Zusatzstärke (ab 16 F)
3. Kontrollgebot in ♦, keine Kontrolle in ♣
4. Roman Keycard Blackwood Assfrage
5. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ 2

**Board 10**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

♠ 9 8 3  
♥ B 10 9 7 2  
♦ 9 8 3  
♣ B 10

♠ A 10 7 4  
♥ K 6 5  
♦ K B  
♣ A D 5 4



♠ K D B 6 5  
♥ A D 4  
♦ D 5 4 2  
♣ 8

2  
17 14  
7

♠ 2  
♥ 8 3  
♦ A 10 7 6  
♣ K 9 7 6 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 SA <sup>1</sup>	Pass	3 ♣ <sup>2</sup>	Pass
4 SA <sup>3</sup>	Pass	5 ♠ <sup>4</sup>	Pass
6 ♠	Pass	Pass	Pass

1. zeigt starke Hebung, 2 SA konventionell ab 12 F und 4er Trumpf
2. Kürze in ♣
3. Roman Keycard Assfrage
4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame

6 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ A

**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ A 8 4 2  
♥ 10 3  
♦ D B 5  
♣ A K 6 2

♠ 10 3  
♥ A 9 4  
♦ 10 9 7 2  
♣ 10 9 8 7



♠ 9  
♥ K 8 7 6 2  
♦ 8 6 4 3  
♣ B 5 4

14  
4 4  
18

♠ K D B 7 6 5  
♥ D B 5  
♦ A K  
♣ D 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	2 SA <sup>1</sup>	Pass	3 ♠ <sup>2</sup>
Pass	4 ♣ <sup>3</sup>	Pass	4 ♦ <sup>4</sup>
Pass	4 ♠ <sup>5</sup>	Pass	Pass
Pass			

1. starke Hebung in ♠, ab 12 F mit 4er ♠
2. starke Hand ab 18 F mit 6er ♠
3. Kontrolle in ♣
4. Kontrolle in ♦
5. kein Schlemm, da keine ♥-Kontrolle

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ A

**Board 12**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A 10 8 4 3 2  
♥ 5  
♦ 10 7 4  
♣ B 10 9

♠ D 5  
♥ A K B 8 7  
♦ D 3 2  
♣ 7 6 5



♠ B 7 6  
♥ D 10 4 3  
♦ A K 6 5  
♣ A D

5  
12 16  
7

♠ K 9  
♥ 9 6 2  
♦ B 9 8  
♣ K 8 4 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	2 SA <sup>1</sup>	Pass
4 ♥ <sup>2</sup>	Pass	Pass	Pass

1. Jacoby Hebung, starkes Blatt ab 12 F mit 4er Trumpf
2. Minimum, keine Kürze, 5 ♥ wäre schon zu hoch

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♣ B

## Abwerfen

### 1.) Grundidee:

So sehr es manchmal wichtig ist, bei Schnappern in der kurzen Hand mit dem Ziehen der Trümpfe zu warten, so ist es andererseits unerlässlich, schnellstens die Trümpfe zu ziehen, wenn man plant, Verlierer aus der Haupthand abzuwerfen. Andernfalls können die Gegner sichere Stiche schnappen.

### 2.) Dringende Abwürfe

Es gibt **geschützte** (A **4 2** gegenüber 7 6 5) und **ungeschützte** Verlierer (**8 3** gegenüber 7 6 2).

Wenn der Alleinspieler die Gegenspieler zu Stich kommen lassen muss (z.B. beim Ziehen der Trümpfe), ist die Situation kritisch, wenn ungeschützte Verlierer vorhanden sind.

In solchen Fällen ist es notwendig, sofort die Verlierer abzuwerfen, auch wenn dabei ein gewisses Risiko (Stechen der Gegenspieler) vorhanden ist.

### 3.) Übergänge

Manchmal gibt es nur einen Übergang zum Tisch. Deshalb muss vor dem Nutzen der Übergänge (z.B. in der Trumpffarbe) die Abwurf Farbe entblockiert werden (z.B. A **K** gegenüber D 7 6 2).

### 4.) Vorbereiten von Schnappern

Um in der kurzen Trumpfhand schnappen zu können, muss diese eine Nebenfarbe enthalten, die kürzer als im Hauptblatt ist. Manchmal kann dies erst durch vorherige Abwürfe erreicht werden.

<b>N</b>		
	♠ B 7	
	♥ K 8 4	
	♦ D 10 9 7	
	♣ 9 6 4 3	
<b>W</b>		<b>O</b>
♠ K D 10 4		♠ 9 8 6 5 2
♥ B 7		♥ 10 5 3
♦ K 8 6 4		♦ A 3 2
♣ D 7 5		♣ B 10
	<b>S</b>	
	♠ A 3	
	♥ A D 9 6 2	
	♦ B 5	
	♣ A K 8 2	

a.) **Kontrakt**      4♥ von S, Ausspiel ♠K

### b.) Spielplan

Süd hat 4-5 Verlierer, 1 ♠, 2 ♦ und 1-2 in ♣. Der Verlierer in ♠ ist ungeschützt nach dem ♠-Ausspiel. Für Abwürfe muss die ♦-Farbe entwickelt werden.

### c.) Vorsichtsmaßnahmen

Die Trümpfe dürfen nicht gezogen werden, da ♥K der einzige Übergang zum Tisch ist. Wenn die ♦-Farbe etabliert ist, müssen die Trümpfe so gespielt werden, dass die 3. Runde mit ♥K am Tisch endet.

# Ungestörte Reizung + Spielplan

## Lektion 1 – Oberfarberöffnungen – 12.06.2022

### Beispiel 2

	N	
	♠ B 8 7 6	
	♥ D 6 5 4	
	♦ B 6	
	♣ K 7 3	
W		O
♠ A 3		♠ 4 2
♥ K 10 9		♥ A B 8 3 2
♦ K 9 4 3		♦ 8 7 5 2
♣ B 10 9 6		♣ D 5
	S	
	♠ K D 10 9 5	
	♥ 7	
	♦ A D 10	
	♣ A 8 4 2	

#### a.) Kontrakt

4♠ von S, Ausspiel ♣B

#### b.) Spielplan

Süd hat 5 Verlierer, 1♠, 1♥, 1♦ und 2 in ♣. Unvermeidbar ist der Verlierer in der Trumpffarbe und das ♥A. Leider sitzt auch ♦K unfreundlich, also müssen beide Verlierer in ♣ vermieden werden.

Diese können abgeworfen werden auf ♦, damit bereitet man Schnapper in der kurzen Trumpfhand vor. Dieses Manöver muss sofort eingeleitet werden, da der Gegner droht, den noch einmal geschützten Verlierer in ♣ offen zu legen.

#### c.) Reihenfolge der Stiche

- 1.) ♣K
- 2.) ♦B, Gegner gewinnt mit ♦K
- 3.) der Gegner spielt ♣, gewonnen mit dem ♣A
- 4.) ♦A
- 5.) ♦D und Abwurf von ♣
- 6.) ♣ gestochen am Tisch
- 7.) Trumpf verliert an ♠A
- 8.) ♥K
- 9.) ♥ gestochen in der Hand
- 10.) ♣ gestochen am Tisch und die restlichen Trümpfe gezogen