



# Lektion 2

## Reizung G - L

**G**hestem / **H**elp suit-Versuchsgebot / **I**nverted Minors /  
**J**acoby Transfers / **K**eycard Blackwood / **L**ebensohl

**Unterrichtsmaterial (optional):**

**Stefan Back**, “Die teuren, leichten Fehler”, 19,50 €

**Stefan Back**, “Bridge verstehen I”, 29,90 €

**Stefan Back**, “Bridge verstehen II”, 24,90 €

## Ghestem

Weder eine Farb-Gegenreizung noch ein Informationskontra (= Dreifärber) wird nach einer Farb-Eröffnung in der Gegenreizung einer 5-5-Verteilung (= Zweifärber) gerecht. Daher empfiehlt es sich dringend eine möglichst präzise Konvention in das Biet-Repertoire aufzunehmen, um wenig Missverständnisse zu haben und schnell den besten Fit zu lokalisieren.

Ghestem bringt all diese Voraussetzungen mit sich, ist leicht zu lernen und funktioniert nach jeder Farb-Eröffnung der Gegenseite nach dem gleichen Prinzip. Hier die 12 Gebote im Überblick:

### Eröffnung: 1 ♣

Gegenreizung:	3 ♣	= 5-5 in Pik und Coeur
	2 SA	= 5-5 in Coeur und Karo
	2 ♣ (Überruf)	= 5-5- in Pik und Karo

### Eröffnung: 1 ♦

Gegenreizung:	3 ♣ (im Original: 3 ♦)	= 5-5 in Pik und Coeur
	2 SA	= 5-5 in Coeur und Treff
	2 ♦ (Überruf)	= 5-5- in Pik und Treff

### Eröffnung: 1 ♥

Gegenreizung:	3 ♣	= 5-5 in Pik und Karo
	2 SA	= 5-5 in Karo und Treff
	2 ♥ (Überruf)	= 5-5- in Pik und Treff

### Eröffnung: 1 ♠

Gegenreizung:	3 ♣	= 5-5 in Coeur und Karo
	2 SA	= 5-5 in Karo und Treff
	2 ♠ (Überruf)	= 5-5- in Coeur und Treff

Voraussetzung für die Anwendung von Ghestem sind: Zwei ordentliche 5er-Farben mit maximal 6 Verlierern im Gesamtblatt (in NG gegen Gefahr: 7 Verlierer). Bei fehlenden Mittelkarten addiert man einen Verlierer im Geiste hinzu.

Hält man schwächeres Blatt sollte man passen oder nur eine (gute) Farbe reizen, hält man ein deutlich stärkeres Blatt (4 oder weniger Verlierer) gibt man der Reizung nach gezeigtem Zweifärber noch einen „Schubs“.

Und wie schön, dass man sich alles so leicht merken kann, hier noch einmal die drei Sätze, die man zu Ghestem im Gedächtnis haben sollte:

**Merkregel:**    **3 ♣**                    = **die Höchsten**  
                  **2 SA**                    = **die Niedrigsten**  
                  **Farbüberruf** = **die Auseinanderliegenden (Höchste und Niedrigste)**

Gemeint sind natürlich zwei der drei nach der Eröffnung verbliebenen Restfarben. Eröffners Farbe (auch falls es eine möglicherweise kürzere Unterfarbe sein sollte) ist für die Gegenreizer tabu.

## Help suit-Versuchsgebote

Versuchsgebote untersuchen immer, ob der Partner bzw. der Eröffner für seine Hebung von 1 auf 2 in Oberfarbe eine Minimum- oder Maximum-Hand hält. Folglich geht es um diese Situationen:

<u>EÖ</u>	<u>PA</u>		sowie	<u>EÖ</u>	<u>PA</u>
1♠	2♠			1♣	1♠
?				2♠	?

3♣, 3♦ und 3♥ sind nun spezifische Versuchsgebote. Sie zeigen entweder

- hilfebedürfte Farben (= Help suit trial bid) mit 2,5 bis 3 Verlierern oder
- eine gute, zweite Länge (= Long suit trial bid) oder
- eine Kürze (=Short suit trial bid).

FORUM D legt seinen Schülern den „Hilfeschrei“, das Help suit-Versuchsgebot, ans Herz.

Alle Versuchsgebot des Eröffners zeigen 16-18 FV, alle Versuchsgebote des Partners zeigen 11-12 FV.

Immer dann, wenn man kein spezifisches Versuchsgebot benötigt, fragt man den Partner via 2SA, ob Vollspiel Sinn macht oder nicht. 2SA ist also das ergänzende allgemeine Versuchsgebot.

Ein letzter Tipp noch: Bitte laden Sie nicht mit 3 in Oberfarbe ein!

Erstens: Sie sparen Bietraum und erhalten bessere Informationen, wenn Sie sich für Versuchsgebote entscheiden.

Zweitens: Spätestens, wenn die Gegner ebenfalls nach Ihrer Hebung reizen, brauchen Sie 3 in Oberfarbe als kompetitives (rein überbietendes) Gebot – gemäß der Regel: 1 – 2 – 3, die Reizung ist vorbei!

## Inverted Minors

### 1) Die vertauschten Partnerantworten nach 1 in Unterfarbe:

<b>Eröffner:</b> 1UF	<b>Partner:</b> 2UF	<b>Bedeutung:</b> ab 10 F, 5er Treff, bzw. 4er Karo, Rundenforcing
-------------------------	------------------------	--

<b>Eröffner:</b> 1UF	<b>Partner:</b> 3UF	<b>Bedeutung:</b> 4-7 F, 5er Treff, bzw. 5er Karo, Nonforcing
-------------------------	------------------------	---

Tipp: Bei 8-9 F auch mit Unterfarb-Fit: 1SA bieten!

### 2) Rebids des Eröffners nach Hebung auf 2 in Unterfarbe:

<b>Eröffner:</b> 1 Treff 2SA	<b>Partner:</b> 2 Treff	<b>Bedeutung:</b> 12- 13/14 F, ausgegl. Blatt, Nonforcing
1 Treff 3 Treff	2 Treff	12-13/14 F, unausgegl. Blatt, Nonforcing
1 Treff neue Farbe	2 Treff	ab 15 F, niedrigster Stopper, Partieforcing
1 Treff neue Farbe im Sprung	2 Treff	ab 15 F, Single oder Chicane (Splinter), Partieforcing

### 3) Weiterreizung des Partners nach neuer Farbe (Stopper, PF):

<b>Eröffner:</b> 1 Treff 2 Coeur	<b>Partner:</b> 2 Treff 2 SA	<b>Bedeutung:</b> Stopper Pik und Karo
1 Treff 2 Coeur	2 Treff 2 Pik	Stopper in Pik, kein Karo-Stopper

## Jacoby Transfers auf 1SA

Jacoby Transfers sind die weltweit bewährte Methode, Oberfarben durchzugeben, aber den stärkeren Eröffner spielen zu lassen. Die ersten beiden Gebote sehen also, wie folgt, aus:

EÖ   PA  
1SA   2♦/2♥   Jacoby Transfers: 5er-Coeur bzw. 5er-Pik, ab 0 F

Nach ausgeführtem Transfer sind **neue Farben auf Dreierstufe** des Partners Partieförderung und zeigen 5-4+. Wie aber geht es danach weiter?

EÖ   PA  
1SA   2♦  
2♥   3♦   5er-Coeur, 4er-Karo  
?

Der Eröffner hat jetzt folgende Möglichkeiten:

EÖ   PA  
1SA   2♦  
2♥   3♦  
-4♥   Minimum, Coeur-Fit (3er)  
-4♦ !   Maximum, Coeur-Fit (3er)   > vertauscht: Karo für Coeur!  
-3♥ !   Karo-Fit   > vertauscht: Coeur für Karo!  
-3SA   keinerlei Fit  
-4♣   Doppel-Fit in Coeur und Karo

Übrigens: Mit 4er-Unterstützung beim Eröffner empfiehlt sich ein sofortiges „Brechen des Transfers“, auch „Super-Accept“ genannt.

Wer will, kann nun noch zwischen Minimum und Maximum unterscheiden:

EÖ   PA  
1SA   2♦  
-3♥   Minimum, 4er-Coeur (in FORUM D: Maximum!)  
-2SA   Maximum, 4er-Coeur (3♦ und 4♦ sind danach wiederum Transfer)

## Keycard Blackwood

Die fünf Keycards, nach denen gefragt wird, sind die vier Asse sowie der Trumpf-König.

### Erste Antwort:

- 5♣ = 0 oder 3 Keycards von 5 (**oder 1/4**)
- 5♦ = 1 oder 4 Keycards von 5 (**oder 0/3**)
- 5♥ = 2 oder 5 Keycards ohne Trumpf-Dame
- 5♠ = 2 oder 5 Keycards mit zusätzlich Trumpf-Dame

**Weiterreizung des Fragenden nach den Antworten 5♥ bzw. 5♠ (Kenntnis über Trumpf-Dame ist vorhanden); Bsp.: Pik ist Trumpf, Antwort war 5♥.**

- 4SA -5♥ - 5♠ = Abschluss
- 5SA = Frage nach platzierten Königen
  - > Antworten: 6♣ = ♣K
  - 6♦ = ♦K
  - 6♥ = ♥K
  - 6♠ = kein Nebenfarben-König

**Weiterreizung des Fragenden nach den Antworten 5♣ bzw. 5♦ (Kenntnis über Trumpf-Dame ist nicht vorhanden); Bsp.: Pik ist Trumpf, Antwort war 5♣.**

- 4SA -5♣ - 5♦ = **Frage nach Trumpf-Dame**
  - > Antworten: 5♥ = ♠D plus ♥K
  - 5♠ = keine ♠D
  - 5SA = ♠D plus ♦K
  - 6♣ = ♠D plus ♣K
  - 6♠ = ♠D, kein Nebenfarben-König
- 5♥ = **Frage nach platzierten Königen**
  - > Antworten: 6♣ = ♣K
  - 6♦ = ♦K
  - 5SA = ♥K
  - 5♠ = kein Nebenfarben-König
- 5♠ = **Abschluss**

## Lebensohl-Antwort nach Info-Kontra auf Weak Two

Wenn der Gegner ein Weak Two eröffnet und der Partner ein Informations-Kontra gibt, fehlt dem Antworter eine Bietstufe, die die Eröffnung geraubt hat.

Die folgenden beiden Hände zeigen das Dilemma auf:

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>
2♥	X	p	?

a)  
 ♠ 5 2  
 ♥ 8 7 3 2  
 ♦ K 8 7 3 2  
 ♣ 4 2

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

Mit beiden Händen müsste man 3♦ antworten und würde damit 0-10F zeigen. Wie aber soll der Kontrierende darauf reagieren, wenn er nicht nur 12 sondern bspw. 17 F hält? Ein unlösbares Problem für den ersten Gegenreizer! 2SA Lebensohl schafft Abhilfe, weil es das 0-10-Intervall in zwei Teile teilt: 0-7 und 8-10. Mit den stärkeren Händen reizt man direkt 3♦, mit der schwächeren Variante antwortet man 2SA, der erste Gegenreizer bietet bis 17 F pflichtschuldigt 3♣ und G2 gibt dann die Farbe durch, die er auf Dreierstufe spielen möchte, bzw. passt mit schwachem Blatt und langen Treffs.

Hier ein kurzer Gesamtüberblick über das komplette Lebensohl-Konstrukt am Beispiel einer Weak Two-Eröffnung in Pik:

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>	
2♠	X	p	-2SA	= normalerweise 0-7 F, bel. Verteilung
			-3♣	= 8-10 F, 4er+
			-3♦	= 8-10 F, 4er+
			-3♥	= 8-10 F, 4er+
			-3♠	= 11+, 4er♥, kein Pik-Stopper
			-3SA	= 11+, kein Pik-Stopper, kein 4er♥
			-4♥	= 11+, 5er♥

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>	
2♠	X	p	2SA	
p	3♣	p	-Pass	= 0-7 F, längste Farbe Treff
			-3♦	= 0-7 F, längste Farbe: Karo
			-3♥	= 0-7 F, längste Farbe: Coeur

oder:

-3♠ = 11+F, 4er♥, plus Pik-Stopper  
 -3SA = 11+F, Pik-Stopper, kein 4er♥