

Lektion 3 - Weak Two - Trainingsspiele

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 9 8 7 3

♥ 9 7

♦ 8 7

♣ K 8 7

♠ 6 5 4

♥ K D 10 6

♦ A 5 4

♣ 10 9 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	-	4	2
S	3	-	-	4	2
O	-	1	2	-	-
W	-	1	2	-	-

♠ B 10

♥ A 5 4

♦ K D 6

♣ A D 6 5 4

♠ A 2

♥ B 8 3 2

♦ B 10 9 3 2

♣ B 2

8
9 7
16

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♠ ¹	Pass	2 SA ²
Pass	3 ♣ ³	Pass	4 ♠
alle passen			

1. Weak Two
2. Frage nach Minimum/Maximum = Feature
3. ♣-Nebenwert kein Minimum

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ B

Mit gutem Blatt zeigt N den Nebenwert in ♣.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 3 2

♥ B 6 2

♦ A 4 3 2

♣ B 10 7

♠ 10 5

♥ A 5 4

♦ K D 7

♣ A D 6 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	2	-	-
S	-	3	2	-	-
O	2	-	-	3	-
W	2	-	-	3	-

♠ A 4

♥ K D 10 9 3

♦ B 10 9 8

♣ 9 8

♠ D B 9 8 7 6

♥ 8 7

♦ 6 5

♣ K 5 4

9
15 6
10

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♠ ¹	Pass
2 SA ²	Pass	3 ♠ ³	alle passen

1. Weak Two
2. Frage nach Minimum/Maximum = Feature
3. Minimum

3 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ K

Wiederholen der eröffneten Farbe zeigt Minimum.
Der ♣-Wert wird verschwiegen ohne Zusatzstärke.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 6 5 4

♥ A B 9 8

♦ D 8 4

♣ K 6 5

♠ K B 3

♥ 10 3

♦ A B 10 9

♣ D 8 7 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	1	-	-
S	-	-	1	-	-
O	5	3	-	5	1
W	5	3	-	5	1

♠ A D 10 2

♥ 2

♦ 7 3 2

♣ A B 10 3 2

10
11 11
8

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♥ ¹
Pass	4 ♥	alle passen	

1. Weak Two

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♥ 10

N verlängert die Sperransage auf die Zahl der gemeinsamen Trümpfe in Stichen (10 Trümpfe = 10 Stiche). Vollspiel ist für OW kaum noch erreichbar.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 10 6 3 2

♥ 10 2

♦ 4 3 2

♣ B 10 9 2

♠ B 8

♥ K D 9 8 7 6

♦ 6 5

♣ K 8 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	-	-
S	1	-	-	-	-
O	-	4	5	-	3
W	-	3	4	-	3

♠ K 7 5

♥ A B 5 4

♦ A K B 10 9

♣ 6

1
9 16
14

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥ ¹	Pass	4 ♥	alle passen

1. Weak Two

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ 3

W sticht entweder 2x ♣ am Dummy oder entwickelt die ♦-Farbe durch Stechen. S ist gut beraten zu passen, sonst kann O ein lukratives Strafkontra anbringen.

Lektion 3 - Weak Two - Trainingsspiele

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7
♥ K 7 6
♦ D 10 9 8
♣ K D 6 5

♠ B
♥ D B 10 9
♦ A 4 3 2
♣ A 10 9 8

N
W O
S

♠ K D 10 9 8 6
♥ 5 4
♦ K B 6
♣ 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	-	1	-	3	2
W	-	1	-	3	2

♠ 5 4 3 2
♥ A 8 3 2
♦ 7 5
♣ B 7 2

14
12 9
5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	2 ♠ ¹	alle passen

1. schwacher Sprung, 5-10 F, gute 6er Länge

2 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ 7

W passt ohne guten Fit. ♦-Schnitt zum ♦ B bringt einen Überstich.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 5 2
♥ 6 3 2
♦ B 10 9 8
♣ K 10 9

♠ A 3
♥ A D B 10
♦ A 7 6
♣ 8 6 5 4

N
W O
S

♠ 7 6
♥ K 9 8 7
♦ K 5 4
♣ A D B 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	3	5	1	5
W	5	3	5	1	5

♠ K D 10 9 8 4
♥ 5 4
♦ D 3 2
♣ 3 2

5
15 13
7

West	Nord	Ost	Süd
X	3 ♠ ²	1 ♣	2 ♠ ¹
X ³	Pass	Pass	Pass
		4 ♥	alle passen

1. schwacher Sprung, 5-10 F, gute 6er Länge
2. Verlängerung der Sperransage
3. Zusatzpunkte

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ K

Wenn O auf das zweite Kontra passen sollte kommen NS in günstiger Gefahrenlage mit 3 Fallern für 500 davon.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A K 10 9 8
♥ B
♦ A K B 9 4
♣ A K

♠ 6 5
♥ A 10 5 4
♦ D 8 3
♣ D 7 6 5

N
W O
S

♠ B 7 4 3 2
♥ 3 2
♦ 10 2
♣ 8 4 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	6	5	5	5
S	2	6	5	5	5
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ D
♥ K D 9 8 7 6
♦ 7 6 5
♣ B 10 9

23
8 1
8

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♥ ¹
Pass	2 ♠	Pass	3 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

1. Weak Two

3 SA von Nord
Ausspiel: ♣ 2

Wichtig: Neue Farben nach einem Weak Two sind stark ab 16F und forcing !

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K D 6 5 4
♥ 7
♦ A 7 4
♣ K 5 2

♠ 9
♥ K D B 6 5 4
♦ K 6 5 2
♣ 9 8

N
W O
S

♠ 8 3
♥ A 10 9 3 2
♦ B 10 9 3
♣ 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	6	-	-	6	1
S	6	-	-	6	1
O	-	3	3	-	-
W	-	3	3	-	-

♠ B 10 7 2
♥ 8
♦ D 8
♣ A D B 10 7 6

16
9 5
10

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥ ¹	2 ♠	5 ♥	5 ♠
alle passen			

1. Weak Two

5 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

NS finden den Schlemm nicht mehr. Wenn doch können OW mit 7 ♥ X eine Verteidigung ansagen, die 4x für 800 fallen würde, also unter dem Schlemmscore von 980 bleibt.

Lektion 3 - Weak Two - Trainingsspiele

Board 9

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 2
♥ K 5 4
♦ A B 10 8
♣ A 6 5

♠ 3
♥ 9 8 2
♦ D 9 6 5 3
♣ K D 4 3



♠ D 10 6
♥ A 10 7 6
♦ K 4 2
♣ B 10 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	1	3	2
S	1	-	1	3	2
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

♠ B 9 8 7 5 4
♥ D B 3
♦ 7
♣ 9 8 2

19
7 10
4

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	2 ♠ ¹
Pass	2 SA ²	Pass	3 ♠ ³
Pass	Pass	Pass	

1. 6er Länge, 4-7 F
 2. Frage nach Minimum oder Maximum = Feature
 3. Minimum
- 3 ♠ von Süd
Ausspiel: ♣ D

Der Sprung nach Partners Eröffnung ist immer sehr destruktiv, 4-7 F. Danach Weiterreizung wie nach einer Weak Two-Eröffnung.

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 7
♥ A 9 8 4 3
♦ 9 4 2
♣ D B 10 8

♠ D 6 5 4 3 2
♥ 10 2
♦ 7
♣ A 7 6 2



♠ A K 10 8
♥ 7
♦ A K D B 10 5
♣ K 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	6	-	6	2
W	3	6	-	6	2

♠ B 9
♥ K D B 6 5
♦ 8 6 3
♣ 9 5 4

7
6 20
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	Pass
2 ♠ ¹	Pass	2 SA ²	Pass
3 ♣ ³	Pass	6 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. schwacher Sprung 4-7 F
 2. Frage nach Minimum oder Maximum = Feature
 3. Maximum und ♣-Nebenwert
- 6 ♠ von West
Ausspiel: ♣ D

O erkennt, das W ♣ A haben muss. Mit 10 Trümpfen ist 4 SA Assfrage dann gar nicht mehr notwendig.