

Majeure Cinqüième — Basics ¹

OF — Oberfarbe
UF — Unterfarbe
SA — Sans Atout
Fa — Farbe
Top in **Fa** — Top Honeurs (A,K,D) in **Fa**
Tr — Trumpf
X — Kontra
XX — Rekontra
x — irgend etwas (sinnvolles)

Inhaltsverzeichnis

1 Punkte	2
1.1 H -Punkte (Honeurs)	2
1.2 D -Punkte (Verteilung)	3
1.3 DH -Punkte	3
1.4 U -Punkte (Unterstützung)	3
1.5 Anforderungen für eine Manche	3
2 Erstgebot	3
3 Eröffnung 1SA	4
3.1 Stayman	4
3.2 Texas	4
3.2.1 bei Zwischenreizung 1SA : (2Fa ₁)	4
4 Eröffnung 2SA	5
5 Eröffnung 1Fa	5
5.1 1. Antwort	5
5.1.1 auf 1 OF	5
5.1.2 auf 1 UF	5
5.2 1. Rückantwort	6
5.2.1 nach Hebung in OF ₁	6
5.2.2 nach Hebung 2/3 UF	6
5.2.3 nach 1 SA	6
5.2.4 nach 2 SA	6
5.2.5 nach neuer Fa	7
5.3 2. Antwort und weitere Reizung	7

¹Nach den Büchern von Michel Lebel: *Super Majeure Cinqüième*, zusammengestellt von Paul Jourdy und Pascal Hitzler (1996).

5.3.1	Fit in Fa des Antwortenden	7
5.3.2	nach 1Fa₁ : Fa₂ : 2Fa₁	7
5.3.3	Dritte Fa (Fa₃)-forcing	7
5.3.4	Vierte Fa (Fa₄)-forcing	8
5.3.5	2SA -Bremsung	8
5.3.6	Pingpong-Relais	8
6	Eröffnung 2Fa	9
6.1	2♣ — Manche-force	9
6.2	2♦/2OF — stark	9
7	Eröffnung 3/4Fa — Barrage	9
8	Konventionen	10
8.1	Sputnik bei Gegenreizung	10
8.2	Blackwood 4SA	10
8.3	Blackwood-Jaïs-Lebel (BJL)	10
9	Gegenreizung — Überrufe	10
9.1	Kontra	10
9.2	Überruf 1SA	11
9.3	Überruf 1Fa	11
9.4	Überruf 2Fa	11
9.5	Sprungüberrufe	11
9.6	Doppelsprünge	11
9.7	Zweifarbige Cue-bids	11
10	Signale	12
10.1	Opening lead	12
10.2	Signale während des Spiels	12

1 Punkte

1.1 H-Punkte (Honeurs)

A **4H**

K **3H**

D **2H**

B **1H**

bei **SA**:

1H für viele **10/9**

1H für starke 5er **UF**

1.2 D-Punkte (Verteilung)

void **3D**
single **2D**
double **1D**
1D für jede 6⁺ Karte in einer Farbe

1.3 DH-Punkte

alle **D**- und **H**-Punkte, allerdings zählen
K single **3DH**
D single **2DH**
B single **2DH**

bei **Fa**:
1DH für starke 5/5
2DH für starke 6/5

1.4 U-Punkte (Unterstützung)

voids etc. wie ACOL
1U für jeden 9⁺ **Tr**
1U für **Top** in **Tr** (bei 4⁻ **H** in **Tr**)

1.5 Anforderungen für eine Manche

3SA 25H
4OF 27DH (Oberfarben)
5UF 30DH (Unterfarben)

20P	7 Stiche
23P	8 Stiche
25H	9 in SA
26DH	10 in Fa
28-30P	11 Stiche
31-32DH	12 in Fa
33H	12 in SA
37P	13 Stiche

2 Erstgebot

Eröffnen **1Fa** mit **13H/14DH** (evtl. 12)

- 5⁺ **OF**
- 1SA** bei 16-18**H** balanced
- längste **UF** (4/4: \diamond , 3/3: \clubsuit) (1 \diamond : 3er \diamond möglich, aber meist 4⁺)

1♣/1♦ — nicht forcing!

1SA — 16-18**H**

2SA — 21-22**H**

2♦/OF — 20-23**DH** einfarbig! (evtl. + 4er **UF**), 6⁺ **Fa** mit **2Top** oder 5er mit **2Top** und **22DH**

2♣ — 23**H/24DH** forcing zur Manche

sonst **1Fa**

18⁺**DH** — längste **Fa** zuerst, gleiche Längen: höhere **Fa**
 17⁻**DH** — längste **Fa**, aber **OF** vor **UF** (auch wenn **UF** länger)
 5♠/5♣ — 18⁺**DH**, starkes 5er♣ : 1♣

3 Eröffnung 1SA

0-7 — pass/Texas
 8/9 balanced — 2**SA**
 9/10⁺ balanced — 3**SA**
 8⁺ unbalanced — Stayman mit 4er **OF**, sonst Texas
 1**SA** : 3**Fa** — 6⁺**Fa**, 2**Top**, 16⁺**DH**; dann Contrôle
 1**SA** : 4♦ — 5/5**OF** + Manche, kein Schlemm; Partner wählt **OF**

3.1 Stayman

1**SA** : 2♣ — 7⁺**H**/8⁺**DH**, 4er**OF** : Frage nach 4er**OF** beim Partner.
nie mit 4-3-3-3!
 2♦ — negativ
 2♥ — 4er♥
 2♠ — 4er♠
 2**SA** — 4/4**OF**, danach: 4♣ (4er♥), 4♦ (4er♠) und Eröffner spielt
 10⁺, 5/4**OF** — Stayman : 2♦ : 3**OF** — **andere** 5er **OF**, forcing zur Manche

3.2 Texas

2♦ — 5⁺♥
 2♥ — 5⁺♠
 2♠ — 6⁺♣ oder 5/5**UF**
 3♣ — 6⁺♦
 4♦ — 5/5**OF**, Manche, kein Schlemm (sonst Texas ♠ : 3♥)

Eröffner springt mit 4er **OF** + Maximum + viele A/K

neue **Fa** nach Texas-**Fa** forcing zur Manche:
 wenn Fit, Texas **OF** wiederholen, dann evtl. Contrôle
 nach 1**SA** : 2♠ : 3♣ oder 1**SA** : 3♣ : 3♦:

3♥ — void oder single in ♠
 3♠ — void oder single in ♥
 3**SA** — void oder single in anderer **UF**

1**SA** : 2♠ : 3♣ : 3♦ — 5⁺/5⁺**UF** und Manche-force

3.2.1 bei Zwischenreizung 1SA : (2**Fa**₁)

pass — schwache Hand
 X — 2**Fa**₁ wäre das Texas-Gebot bzw. Stayman wie 1**SA** : 2**Fa**₁
 Texas eine Stufe höher — starke Hand

4 Eröffnung 2SA

Texas in **OF** wie oben
Texas in **UF** zeigt Schlemminteresse!
Stayman

5 Eröffnung 1Fa

bei Zwischenreizung: **Sputnik**-Konventionen beachten
nach Fit: Erfinder der **Fa** zählt **DH**, Partner **U**.
neue **Fa** ist forcing, wenn Hand nicht limitiert ist
starker Fit heißt: bei 5**Tr** bei Partner: 4⁺**Tr** oder 3**Tr** mit 1**Top** oder entsprechendes

5.1 1. Antwort

Jump-shift einer gepassten Hand zeigt Maximum und Fit in **Fa** des Eröffners
neue **Fa** auf 2er-Stufe zeigen 11⁺**H**

5.1.1 auf 1 OF

Antworten mit 6⁺**H**.

bei **Fit** heben:
6-10**U** — 1mal
11/12**U** — 2mal
13-15**U** — 3mal
11⁺**H** — neue Farbe bevorzugen!

1**SA** — 6-10**H**, nicht notw. balanced
2**SA** — 11/12**H** balanced und Stopper
3**SA** — 13-15**H** balanced und Stopper

neue **Fa** — forcing, unlimitiert

Jump-shift — 2**Top**, 5⁺**Fa**, (18⁺**DH** oder 16⁺**H**/18⁺**U** mit Fit in erster **Fa**)

Farbwahl wie ACOL

1♠ : 2♥ — 5+♥

5.1.2 auf 1 UF

zeigt 3er **UF**, 1♦ fast immer 4er♦ (sonst 4♠-4♥-3♦-2♣)

4er **OF** nennen trotz Fit in **UF**

1**UF**₁ : 2**UF**₁ — 6-10**U**, keine 4er **OF**

1**UF**₁ : 3**UF**₁ — 11-12**U**, keine 4er **OF** 1**UF**₁ : 4**UF**₁ — 13-15**U**, keine 4er **OF**, 3**SA** unmöglich

1♣ : 1**SA** — 8-10, (4-3-3-3 oder 4-4-3-2), keine 4er **OF**.

mit 6/7 + 3♠-3♥-3♦-4♣ — 1♣ : 1♦

5.2 1. Rückantwort

eine *billige* Farbe ist ein Farbgebot unter 2 der eröffneten Farbe,
eine *teure* Farbe ist ein Farbgebot über 2 der eröffneten Farbe.

neue **Fa** auf 2er-Stufe zeigt fast immer 5^+ in erster **Fa** (außer bei 4-4-4-1-Händen) und meistens 4^+ in neuer **Fa**

5.2.1 nach Hebung in **OF₁**

pass — keine Manche möglich

4OF₁ — sichere Manche, dann bei Schlemminteresse Blackwood oder enchère interrogative (s.u.)

1OF₁ : 2OF₁ : 2SA/neue **Fa** — enchère d'essai (s.u.)

1OF₁ : 2OF₁ : neue Fa mit Sprung — Contrôle, Schlemminteresse

1OF₁ : 2OF₁ : 3OF₁ — Interesse an **4OF₁**, aber Problem in **OF₁**

1OF₁ : 3OF₁ : 3Fa₁ — Contrôle

1OF₁ : 3OF₁ : 3SA — Schlemminteresse, keine **Top** in **OF₁** aber überall Contrôle

Enchère d'essai:

1OF₁ : 2OF₁ : 2SA — **4OF₁** bei Maximum, sonst **3OF₁**

1OF₁ : 2OF₁ : neue Fa ohne Sprung — **3OF₁** bei Minimum oder schwäche in **Fa**, sonst **4OF₁**;
evtl. neue **3Fa** bei Interesse an **3SA**

Enchère interrogative:

1OF₁ : 4OF₁ : neue Fa — fragt nach **Top** in **Fa**:

keine Kontrolle — nächsthöheres Gebot

K oder single — übernächstes Gebot

A oder void — drittnächstes Gebot

A+K — viertnächstes Gebot

5.2.2 nach Hebung 2/3UF

falls 5er **OF** existiert, nennen!

18/19 — **2SA** balanced

20+ — **3SA** balanced

neue **Fa** — Interesse an **3SA** + Stopper in **Fa**, keine Stopper in übersprungenen **Fa**

für **3UF** entsprechend modifizieren

5.2.3 nach 1SA

2SA — 17/18**H** balanced

3SA — 19+**H** balanced

neue billige **Fa** — 15/16**H** balanced oder natürlich

5.2.4 nach 2SA

neue **Fa** — forcing

1Fa₁ : 2SA : 3Fa₁ — Minimum!

5.2.5 nach neuer Fa

Heben (bei Fit):

14–16U— 1mal

17–19U— 2mal

20–22U— 3mal

23+U— neue Fa (teuer oder mit Sprung)

aber bei UF und möglichen 3SA nicht über 3UF reizen!

1Fa : x : 1SA — 13–15H balanced

1Fa : 1x : 2SA — 19–20H balanced

1Fa : 2x (kein Sprung) : 2SA — 15–17H balanced,

1Fa : 2x (kein Sprung) : 3SA — 18–20 balanced

aber: 1◇ : 2♣ : 2SA — 13–15H balanced

neue billige Fa — 14–19DH

neue teure Fa — 18–23DH

Jump-Shift — 20–23DH

aber Antworten auf 1er-Stufe sind unbeschränkt!

1Fa₁ : x : 2Fa₁ — 5+ Fa, 14–17DH

1Fa₁ : x : 3Fa₁ — 6+ Fa, 2Top, 18–20DH

bei einfarbiger Hand, 18+DH, wenn Wiederholung nicht möglich — neue 3er Fa nennen

5.3 2. Antwort und weitere Reizung

5.3.1 Fit in Fa des Antwortenden

x : 1OF₁ : 2OF₁ — weiter wie nach 1OF₁ : 2OF₁

x : UF₁ : UF₁ — Stopper/Halstopper für 3SA abklären

bei zusätzlichem Fit in OF₁ des Eröffners:

4OF₁ — STOP

3OF₁ — forcing, Schlemminteresse

5.3.2 nach 1Fa₁ : Fa₂ : 2Fa₁

zeigt meist 6+ Fa₁ — unterstützen mit 2Fa₁

Fa₂ ohne Sprung — 6–10DH, 5+ Fa₂

Fa₂ mit Sprung — 11–13DH, gute 6+ Fa₂

beides nicht forcing

Fa₁ ist OF₁:

10/11 — 3OF₁ mit Fit, sonst 2SA oder Fa₂ oder Fa₃-forcing

12+ — 4OF₁ oder 3SA oder Fa₂ oder Fa₃-forcing

Fa₁ ist UF₁:

10/11 + Stopper — 2SA oder Fa₂ oder Fa₃-forcing

sonst Fa₂ oder Fa₃-forcing

5.3.3 Dritte Fa (Fa₃)-forcing

mit 10+H/12+DH

nur, wenn Fa₂ OF₂ ist

teure \mathbf{Fa}_3 — $5^+ \mathbf{OF}_2$ und Manche-force (13^+)
billige \mathbf{Fa}_3 — forcing für eine Runde ($11^+?$)

Antworten:

Sprung mit Maximum, sonst nicht forcing!

unterstützen — $3^+ \mathbf{OF}_2$ oder $4^+ \mathbf{Fa}_3$

\mathbf{SA} — Stopper in \mathbf{Fa}_3 und \mathbf{Fa}_4

\mathbf{Fa}_1 — $6^+ \mathbf{Fa}_1$

\mathbf{Fa}_4 — Stopper dort, aber nicht in \mathbf{Fa}_3

5.3.4 Vierte \mathbf{Fa} (\mathbf{Fa}_4)-forcing

\mathbf{Fa}_4 billig — künstlich, $11^+ \mathbf{DH}$, forcing für eine Runde

\mathbf{Fa}_4 teuer — künstlich, $13^+ \mathbf{DH}$, Manche-force

\mathbf{Fa}_4 Sprung — $5^+/5^+$ -Verteilung, $16^+ \mathbf{DH}$, Manche-force

Eröffner springt bei starker Hand und unterstützt die \mathbf{Fa}_1 des Antwortenden ab $3\mathbf{Fa}_1$; \mathbf{Fa}_4 : \mathbf{SA} zeigt Stopper in \mathbf{Fa}_4 und keine Unterstützung

$1\spadesuit$: $2\clubsuit$: $2\diamondsuit$, dann:

$2\spadesuit$ — $11/12\mathbf{U}$

$4\spadesuit$ — STOP

$3\spadesuit$ — Schlemminteresse ($16^+ \mathbf{U}$) und starker Fit

$2\heartsuit$ (\mathbf{Fa}_4 forcing) : x : $3\spadesuit$ (retardierte Unterstützung) — Schlemminteresse ($16^+ \mathbf{U}$), aber kein starker Fit.

5.3.5 2SA-Bremung

nach teurer $2\mathbf{Fa}_2$ des Eröffners

$2\mathbf{SA}$ — künstlich, schwach, forcing für eine Runde

Eröffner wiederholt seine \mathbf{Fa}_1 bei Minimum, jedes andere Gebot (nur 3er-Länge für Unterstützung notwendig!) ist forcing zur Manche.

jedes Gebot **außer** $2\mathbf{SA}$ ist forcing zur Manche!

5.3.6 Pingpong-Relais

nach $1\mathbf{UF}_1$: $1\mathbf{OF}_1$: $1\mathbf{SA}$: $2\clubsuit$ (ping) : $2\diamondsuit$ (pong)

($2\clubsuit$ erzwingt $2\diamondsuit$)

$2\mathbf{SA}$ — $10/11\mathbf{H}$, $5^+ \mathbf{OF}$

$3\mathbf{SA}$ — $12^+ \mathbf{H}$, $5^+ \mathbf{OF}$

(ohne Pingpong: keine $5^+ \mathbf{OF}$)

$2\mathbf{OF}_1$ — $10/11\mathbf{DH}$, $6^+ \mathbf{OF}_1$

$3\mathbf{OF}_1$ — $12\mathbf{DH}$, $6^+ \mathbf{OF}_1$, fast Manche-force

$2\mathbf{OF}_2$ — $10/11\mathbf{DH}$, $5/4\mathbf{OF}$

$3\mathbf{OF}_2$ — $12\mathbf{DH}$, $5/4\mathbf{OF}$

$3\clubsuit$ — sehr schwach, Eröffner muß passen

(ohne Pingpong:

$2\diamondsuit/2\mathbf{OF}$ — sehr schwach, Partner kann \mathbf{Fa} auf 2er-Stufe wählen

$3\mathbf{OF}_1$ — $6^+ \mathbf{OF}_1$, Schlemminteresse

$3\mathbf{UF}_1$ — Schlemminteresse

neue $3\mathbf{Fa}$ — $5/4$ in genannte \mathbf{Fa} und Schlemminteresse)

6 Eröffnung 2Fa

6.1 2♣ — Manche-force

23H/24DH — forcing zur Manche

2♦ — kein A, 1⁻K, 7⁻H

2♥ — 1 A (♦ oder ♥)

2♠ — 1 A (♣ oder ♠)

2SA — kein A, 8⁺H oder 2 K

3♥ — 2 A (♦/♥ oder ♣/♠)

3♠ — 2 A (♣/♦ oder ♥/♠)

3SA — 2 A (♣/♥ oder ♦/♠)

4Fa — 3 A, kein A in Fa

4SA — 4 A

danach 5⁺Fa und natürlich weiterreizen, um Tr zu finden

sofort Manche: STOP

nach Fit: enchère interrogative oder 4SA-frage nach Königen oder ...

2♣ : x : 2SA — balanced, dann Stayman, Texas

2♣ : (2Fa) : X — Strafkontra

2♣ : (2Fa₂) : 3Fa₂ — A in Fa

6.2 2♦/2OF — stark

20-23DH einfarbig! (evtl. + 4er UF), 6⁺Fa mit 2Top oder 5er Fa mit 2Top und 22DH

neue 2Fa — 4⁺H, 5⁺Fa oder gute 4er Fa

neue 3Fa (ohne Sprung) — 8⁺H, 5⁺Fa

einfache Hebung — 10⁺U, Fit, Schlemminteresse; Contrôle

doppelte Hebung — STOP (7-9U)

2SA — künstlich, 4-8H, unbalanced, Fit möglich

3SA — 9/10H, keine gute 5er Fa

dann natürlich — 3er Fa genügt für Unterstützung

7 Eröffnung 3/4Fa — Barrage

3UF — 7er Fa + 2Top, keine Eröffnung

3OF — weniger

4Fa — 7 Stiche

normalerweise kein A in anderer Fa

3SA — 7er UF₁, 7 Stiche in UF₁ + Stopper (aber kein A).

3SA : 4♣ — schwach, Partner wählt UF

3SA : 5♣ — Manche in UF, Eröffner wählt UF

nach 4OF evtl. enchère interrogative

8 Konventionen

8.1 Sputnik bei Gegenreizung

1**UF** : (1♠) : X — wie 1**UF** : 1♥, 7⁺**H**

1♦ : (2♣) : X — 4⁺♥ + 4⁺♠ + 7⁺**H**

1♦ : (2♣) : 2**OF** — zeigt 11⁺**H** + 5⁺**OF**

1♣ : (1♦) : X — 4er♥, 6⁺**H**, evtl. 4er♠

Partner antwortet wie auf 1♥; 1♥-Antwort ist Minimum

1♣ : (1♦) : 1♥ — 5⁺♥

genauso: 1**UF** : (1♥) : X

8.2 Blackwood 4SA

nur wenn hohe **Top-Tr** bekannt sind!

nie Gerber!

5♣ — 0/4 A

5♦ — 1 A

5♥ — 2 A

5♠ — 3 A

5**SA** — 2 A + 1 void

6**Fa** — 1 A + 1 void in **Fa**. **Fa** zu hoch: 6 **Tr**

8.3 Blackwood-Jais-Lebel (BJL)

nach **OF**-Fit

Blackwood-Antwort **ohne** Frage!

zeigt Schwierigkeiten in **Tr**

5♣ — 0/3 A

5♦ — 1/4 A

5**Tr** — 2 A

9 Gegenreizung — Überrufe

frei nach ACOL

9.1 Kontra

gegen **Fa**

Informationskontra, forcing, längste Farbe nennen

mit 13–15**P** nur bei geeigneter Verteilung

mit 16⁺**P** mit jeder Verteilung

gegen **1SA**

16–18**P**, Strafkontra, passbar

9.2 Überruf **1SA**

16–18**H**, balanced, danach weiter wie in majeure cinquième

9.3 Überruf **1Fa**

8–15**P**, 5er **Fa** mit 2 Honeurs oder 6+**Fa**

Antworten ab 8+**P** oder mit sehr gutem Fit

1mal heben — 8–11**P**

2mal heben — 12–15**P**

3mal heben — 16+**P**

9.4 Überruf **2Fa**

10–15**P**, sonst wie Überruf **1Fa**

9.5 Sprungüberrufe

6–10**P**, 6+**Fa**, auf 3er-Stufe 7+**Fa** oder gute 6er **Fa**

9.6 Doppelsprünge

sind Barrage, wie bei majeure cinquième

9.7 Zweifarbige Cue-bids

nicht vulnerable — 12+**DH**

vulnerable — 15+**DH**

(1♣) : 2♣ — natürlich!

(1**UF**) : 2◇ — 5+/5+**OF**

(1♥) : 2♥ — 5+**UF**/5+♠

(1♠) : 2♠ — 5+**UF**/5+♥

Partner nennt 3+♠ oder längste **UF**

(1**OF**) : 2**SA** — 5+♣/5+◇

(1♣) : 2**SA** — 5+◇/5+♥

(1◇) : 2**SA** — 5+♣/5+♥

(1♣) : 3♣ — 5+♥/5+◇

(1◇) : 3◇ — 5+♠/5+♣

Nachdem der Partner des Eröffners lizitiert hat, zeigt ein Cue-bid der billigeren Farbe eine nicht sehr starke, der teureren Farbe eine starke Hand und jeweil 5+/5+ in den nicht genannten Farben. 2**SA** zeigt 6+/5+ in den nicht genannten Farben und kein sehr starkes Blatt.

10 Signale

10.1 Opening lead

gegen SA-Spiele

längste **Fa** oder **Fa** des Partners

3er-Honeur-Sequenz von oben

kleine Karte (vierthöchste) — Honeur vorhanden; hohe Karte — kein Honeur vorhanden

gegen Fa-Spiele

kürzeste **Fa**

doubletons top-down

triplets ohne Honeur middle-up-down

10.2 Signale während des Spiels

Fa bedienen an Partner: hoch — Farbe weiterspielen

Fa₁ abwerfen: **Fa₁** nicht anspielen; hoch — höhere der verbleibenden **Fa** anspielen; klein — niedrigere **Fa**