

# Majeure Cinqième — Advanced<sup>1</sup>

## Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| <b>11 Eröffnungen 2Fa/2OF</b>                                      | <b>14</b> |
| 11.1 Eröffnung 2SA — stark   | 14        |
| 11.2 Eröffnung 2OF <sub>1</sub> — schwach                          | 15        |
| 11.3 Eröffnung 2♣ — starkes Multi                                  | 15        |
| 11.4 Eröffnung 2♦ Manche-force                                     | 15        |
| <b>12 Eröffnungen 2Fa/2OF revisited</b>                            | <b>16</b> |
| 12.1 Eröffnung 2SA — Zweifärber, preemptive                        | 16        |
| 12.2 Anpassung der anderen Eröffnungen                             | 16        |
| <b>13 Sperransagen — Reizung und Gegenreizung</b>                  | <b>16</b> |
| 13.1 Eröffnung   | 16        |
| 13.2 1. Antwort  | 16        |
| 13.3 Gegenreizung  | 17        |
| <b>14 Schlemmreizung in SA</b>                                     | <b>17</b> |
| <b>15 Schlemmreizung: J-Punkte</b>                                 | <b>18</b> |
| <b>16 Schlemmreizung: Optionale Konventionen</b>                   | <b>18</b> |
| <b>17 Behandlung von Überrufen</b>                                 | <b>18</b> |
| 17.1 Überruf über Texas oder Stayman                               | 18        |
| 17.2 Farbüberrufe in zweiter Hand                                  | 19        |
| 17.3 Farbüberrufe in vierter Hand (ebenso: Kontra in vierter Hand) | 19        |
| 17.4 Überruf 1SA   | 19        |
| 17.4.1 Kompaß 2♣   | 19        |
| 17.5 Informationskontra  | 19        |
| 17.6 Les Réveils — Reizung nach zwei passe                         | 20        |
| <b>18 (Straf-) kontras und Rekontras</b>                           | <b>20</b> |
| <b>19 Ergänzungen</b>  | <b>20</b> |
| 19.1 Antworten einer gepassten Hand                                | 20        |
| 19.1.1 optionale Konvention: Drury 2♣                              | 20        |

---

<sup>1</sup>Nach den Büchern von Michel Lebel: *Super Majeure Cinqième*, zusammengestellt von Paul Jourdy und Pascal Hitzler (1996).

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| 19.2      | Sputniks . . . . .  | 21        |
| 19.3      | Frage nach Stoppfern durch Cue-bids . . . . .                       | 21        |
| 19.4      | Verschiedenes . . . . .   | 21        |
| <b>20</b> | <b>Gegenreizung</b>   | <b>21</b> |
| 20.1      | Zusammenfassung der ersten Gebote . . . . .                         | 22        |
| 20.2      | Überruf <b>1SA</b> : Antworten . . . . .                            | 22        |
| 20.3      | Farbüberrufe: Antworten . . . . .                                   | 22        |
| 20.3.1    | Sputniks . . . . .  | 22        |
| 20.4      | Informationskontra: Antworten . . . . .                             | 22        |
| 20.5      | Les Réveils in der Gegenreizung — Reizung nach zwei passe . . . . . | 23        |
| 20.6      | Michaels Cue-bids revisited . . . . .                               | 24        |
| 20.7      | Landy <b>2♣</b> . . . . .   | 25        |
| <b>21</b> | <b>Die Farbe des ersten Ausspiels</b>                               | <b>25</b> |
| 21.1      | <b>SA</b> -Kontrakte . . . . .                                      | 25        |
| 21.2      | <b>Fa</b> -Kontrakte . . . . .                                      | 26        |
| <b>22</b> | <b>Die Karte des ersten Ausspieles</b>                              | <b>27</b> |
| 22.1      | Allgemeines . . . . .   | 27        |
| 22.2      | gegen <b>SA</b> -Kontrakte . . . . .                                | 27        |
| 22.3      | gegen <b>Fa</b> -Kontrakte . . . . .                                | 27        |
| 22.4      | gegen einen Kleinschlemm . . . . .                                  | 27        |
| <b>23</b> | <b>Gegenspiel — Signale</b>   | <b>28</b> |
| 23.1      | Bedienen in <b>Fa</b> des Partners . . . . .                        | 28        |
| 23.2      | Markierung in <b>Fa</b> der Gegner . . . . .                        | 28        |
| 23.3      | Der erste Abwurf . . . . .  | 28        |
| 23.4      | Weitere Lavinthal-Markierungen . . . . .                            | 28        |

## 11 Eröffnungen **2Fa/2OF**

ersetzt Kapitel 4 und 6

### 11.1 Eröffnung **2SA** — stark

20–21**H** balanced

Stayman ab 6/7**DH**

Texas in **OF** wie auf **1SA**

Texas in **UF** nur bei Schlemminteresse

## 11.2 Eröffnung $2\text{OF}_1$ — schwach

keine Eröffnung  
 $6^+\text{OF}_1$  mit  $2\text{Top}$   
 $6^+\text{H}$

### Antworten:

neue  $\text{Fa}$  ist stark, konstruktiv,  $1\times$  forcing, meistens Manche-force  
 $4\text{OF}_1$  oder  $3\text{SA}$  — stop

$2\text{SA}$  künstlich, Mancheinteresse.

### Rückantworten:

$3\text{OF}_1$  — Minimum  
 $3\text{Fa}_2$  — K oder A in  $\text{Fa}_2$   
 $4\text{Fa}_2$  — Single in  $\text{Fa}_2$  (Aber  $2\heartsuit : 2\text{SA} : 4\heartsuit$  —  $\spadesuit$ -single)  
 $3\text{SA}$  — mit schöner  $\text{OF}_1$ , Maximum, kein single, nichts zu zeigen

## 11.3 Eröffnung $2\clubsuit$ — starkes Multi

### Antworten:

$2\text{OF}/3\text{UF}$  —  $8^+\text{H}$ , schöne  $5^+\text{Fa}$   
 $2\diamond$  — künstlich

### Rückantworten auf $2\diamond$ :

$2\text{OF}$  — wie starke  $2\text{OF}$ -Eröffnung, siehe Kap. 6  
 $2\text{SA}$  —  $22\text{-}23\text{H}$ , balanced, weiter analog zu  $2\text{SA}$ -Eröffnung  
 $3\text{UF}$  — wie starke  $2\text{UF}$ -Eröffnung  
 $3\text{SA}$  —  $20\text{-}23\text{DH}$ ,  $5/5\text{OF}$

## 11.4 Eröffnung $2\diamond$ Manche-force

$24\text{H}/\text{DH}$  — forcing zur Manche

### Antworten:

$2\heartsuit$  — kein A, bis  $7\text{H}$   
 $2\spadesuit$  — 1 A, sonst nichts  
 $2\text{SA}$  — kein A,  $8^+\text{H}$   
 $3\clubsuit$  — 1 A und etwas  
 $3\diamond/\text{OF}$  — kein A, schöne  $6\text{er}\diamond/\text{OF}$   
 $3\text{SA}$  — 2 A  
 $4\text{Fa}$  —  $6\text{er}\text{Fa}$  dicht von oben und kein anderes A  
 $4\text{SA}$  — 3 A

dann natürlich, nach  $2\diamond : 2\text{OF} : 2\text{SA}$  Texas/Stayman

## 12 Eröffnungen 2Fa/2OF revisited

ersetzt Kapitel 11

### 12.1 Eröffnung 2SA — Zweifärber, preemptive

8–12DH, zwei Fünferlängen

**Antworten:**

3♥ — 16+DH

sonst längste Unterfarbe.

### 12.2 Anpassung der anderen Eröffnungen

1SA — 16–19H

1UF : 1x : 1SA — 13–15H

1UF : 1x : 2SA — 20/21H

2♣ : 2♦ : 2SA — 22/23H

1OF : 2x : 2SA — 15–17H

1OF : 2x : 3SA — 18–23H

## 13 Sperransagen — Reizung und Gegenreizung

Ergänzt Kapitel 7

### 13.1 Eröffnung

3UF mit 7erUF und 2Top, keine Eröffnung, meist kein A in anderer Fa

3OF mit 7erOF, keine Eröffnung, meist kein A in anderer Fa

4Fa mit schöner 8erFa (eigentlich eine Eröffnung), kein A in anderer Fa

3SA gambling (siehe Kap. 7)

### 13.2 1. Antwort

- nach 3UF sieht man leicht, ob 3SA gehen:

z.B. nach 3♦ mit ♠A1072  
♥AD10  
♦K84  
♣D85

zählt man 7 ♦-Stiche (2Top bei Partner), 2ASSE und einen ♣-Stopper

- neue Fa ist forcing
- nach 3OF hat Partner nicht unbedingt 2Top — vorsichtig reizen,

♠A852  
♥8  
z.B. nach 3♥ mit ♦AK75      4♥reizen (≈ 4 Stiche)  
♣K1062

$\spadesuit$ KD4  
 $\heartsuit$ B5  
 nach  $3\heartsuit$  mit  $\diamond$ DB95      passe  
 $\clubsuit$ KB106

13H, aber die D und B machen keine Stiche.

Also: die einzigen nützlichen Honneurs sind:

1. jeder Honneur in der **TrFa**
2. die A (und evtl. K) in den Nebenfarben

### 13.3 Gegenreizung

- Kontra ist Informationskontra, etwas stärker als nach einer normalen Eröffnung ( $15^+$  **DH**)  
 Spezialfall: ( $4\spadesuit$ ) : X ist noch stärker, der Partner kann evtl. passen
- Überruf zeigt starke 6er**Fa**
- **3SA** zeigt  $17^+$  **H** und Stopper

$\spadesuit$ KB9  
 $\heartsuit$ AD7  
 z.B. nach  $3\spadesuit$  mit  $\diamond$ AD97      **3SA** reizen  
 $\clubsuit$ D98

$\spadesuit$ K108  
 $\heartsuit$ A98  
 z.B. nach  $3\spadesuit$  mit  $\diamond$ D      auch **3SA**  
 $\clubsuit$ AKD1072

... sieht ungewöhnlich aus, aber **3SA** ist vielleicht doch der beste Kontrakt.

## 14 Schlemmreizung in SA

1SA : 4SA — 14–16H, quantitativ, Interesse an 6SA

1SA : 6SA —  $17^+$  H, quantitativ, Interesse an 7SA

entsprechend 4SA bzw. 6SA quantitativ nach anderen Beschreibungen von ausgeglichenen Händen (etwa nach  $2\clubsuit$  :  $2\diamond$  : 2SA etc.)

1SA :  $2\clubsuit$  : x : 4SA — quantitativ, kein Blackwood!

1SA :  $2\diamond/\heartsuit$  :  $2\heartsuit/\spadesuit$  : 4SA — quantitativ, kein Blackwood!

2SA (21/22H) :  $3\spadesuit$  oder  $2\clubsuit$  :  $2\diamond$  : 2SA (22/23H) :  $3\spadesuit$  — 6er $\clubsuit$ , Schlemminteresse

Antworten: 3SA mit minimum oder schlechtem  $\clubsuit$ , 4 $\clubsuit$  bestätigt  $\clubsuit$  (guter 3er-Fit oder 4er-Fit) und zeigt 22H

## 15 Schlemmreizung: J-Punkte

## 16 Schlemmreizung: Optionale Konventionen

## 17 Behandlung von Überrufen

### 17.1 Überruf über Texas oder Stayman

- **1SA : 2♣ : (X)** (zeigt ♣-Überruf):
  - passe — nichts zu zeigen
  - **2SA** — keine 4er**OF**, maximum, guter ♣-Stopper
  - **XX** — 5er♣
  - **2♦** — 5er♦
  - **2OF** — 4er**OF**
  - **3♣** — 4/4**OF**
- **2SA : 2♣ : (2♦)**
  - passe — nichts zu zeigen
  - **X** — Strafkontra, keine 4er**OF**
  - **2OF** — 4er**OF**
  - **2SA** — keine 4er**OF**, maximum, guter ♦-Stopper
  - **3♦** — 4/4**OF**
- **1SA : 2♣ : (2♥)**
  - passe — nichts zu zeigen
  - **X** — Strafkontra, gutes 4er♥
  - **2♠** — 4er♠
  - **2SA** — kein 4er♠, maximum, zwei ♥-Stopper
- **1SA : 2♣ : (2♠)**
  - passe — nichts zu zeigen
  - **X** — 4er♥
  - **2SA** — kein 4er♥, maximum, zwei ♠-Stopper
- **1SA : 2♦/♥ : (X)**
  - passe — kein Fit
  - **2♥/♠** — Fit
  - **XX** — 3er-Fit und maximum
  - **3♥/♠** — 4er-Fit und maximum
- **1SA : 2♦ : (2♠)**
  - **3♥** — gute 18**H** und 4er-Fit
  - passe — sonst

## 17.2 Farbüberrufe in zweiter Hand

- passe
- Sputnik
- Unterstützung wie ohne Überruf
- 1SA mit  $7\frac{1}{2}$ -10H und Stopper
- 2/3SA lieber mit 2 Stoppern
- neue Fa Stufe 2 mit etwas weniger als ohne Überruf
- Cue-bid der Überruffarbe ist forcing zur Manche, meist Interess an 3SA aber Stopperproblem

## 17.3 Farbüberrufe in vierter Hand (ebenso: Kontra in vierter Hand)

- passe — minimum
- Unterstützen mit Fit, auch wenn minimum, und sogar mit zu wenig Punkten
- 1SA — 14/15H und Stopper
- neue Fa —  $5^+$ / $5^+$ Fa und gute Eröffnung
- Cue-bid — starke Eröffnung und oft Fit
- Wiederholung der Eröffnungsfarbe mit guter 6erFa und korrekter Eröffnung
- 20/21Hbalanced: 2SA mit Sprung wenn möglich und mit Stoppern, sonst Sputnik-Kontra

## 17.4 Überruf 1SA

Unterstützung wie gewohnt, aber Strafkontra ab 8H

neue Fa, Stufe 2 — schwach

### 17.4.1 Kompaß 2♣

1UF : (1SA) : 2♣ —  $5^+$ / $4^+$ OF, 6-10H

1OF : (1SA) : 2♣ —  $5^+$ / $4^+$  in anderer OF und einer UF, 6-10H

## 17.5 Informationskontra

XX — künstlich,  $10^+$ H, nichts besonderes

neue Fa — Stufe 1: forcing, Stufe 2: nicht forcing

Unterstützung nach 1Fa<sub>1</sub> : (X):

2Fa<sub>1</sub> — 6-10U

3Fa<sub>1</sub> — 9-11U und Fit+1 (preemptive), wenig H

2SA — (Truscott)  $11^+$ U, viele H, konstruktiv

3SA — (Fa<sub>1</sub> ist UF)  $6^+$ UF, Stopper überall

## 17.6 Les Réveils — Reizung nach zwei passe

$1\mathbf{Fa}_1 : (\mathbf{Fa}_2 \text{ (ohne Sprung)}) : - : (-) : X$  — Kürze in  $\mathbf{Fa}_2$  und defensive Stiche

$1\mathbf{Fa}_1 : (\mathbf{Fa}_2 \text{ (ohne Sprung)}) : - : (-) : 1\mathbf{SA}$  — 18–21 $\mathbf{H}$  und Stopper

$1\mathbf{Fa}_1 : (\mathbf{Fa}_2 \text{ (ohne Sprung)}) : - : (-) : \text{neue } \mathbf{Fa}$  — 18<sup>+</sup> $\mathbf{DH}$

$1\Diamond : (1\spadesuit) : - : (1\mathbf{SA}) : - : (-) : 2\clubsuit$  — schwach, einfarbig

## 18 (Straf-) kontras und Rekontras

- $1\spadesuit : (-) : 2\clubsuit : (2\Diamond) : X$  — Strafkontra (kein Sputnik), z.B. mit  $\spadesuit\text{AK752}$   
 $\heartsuit\text{D105}$   
 $\diamondsuit\text{KB94}$   
 $\clubsuit\text{3}$
- $(1\clubsuit) : - : (1\spadesuit) : - : (1\mathbf{SA}) : - : (-) : X$  — Strafkontra, starke Hand und starkes  $\spadesuit$  z.B. mit  $\spadesuit\text{AD107}$   
 $\heartsuit\text{K108}$   
 $\diamondsuit\text{AK73}$   
 $\clubsuit\text{B4}$
- Wenn man nach einem Übruf nicht kontrieren kann, weil es ein Sputnik wäre, dann muß man passen. Partner wird kontrieren, wenn er nicht minimum und kurz in der Gegnerfarbe ist. Wichtig: Gefahrenlage beachten, vielleicht ist eigenes Spiel besser.

### SOS-Rekontra (Vorsicht!)

z.B.  $1\Diamond : (X) : - : (-) : XX$  — mit  $\spadesuit\text{AKB7}$   
 $\heartsuit\text{DB98}$   
 $\diamondsuit\text{K95}$   
 $\clubsuit\text{64}$

Partner muß eine  $\mathbf{Fa}$ , bevorzugt eine  $\mathbf{OF}$  melden.

## 19 Ergänzungen

### 19.1 Antworten einer gepassten Hand

neue  $\mathbf{Fa}$  ist nicht forcing.

Stufe 1 über 1: 4er-Länge

Stufe 2 über 1: 5er-Länge

passe :  $1\mathbf{OF}_1 : \mathbf{Fa}_2$  (ohne Sprung) : kein Fit!

passe :  $1\mathbf{UF}_1$  : Jump-shift — schöne 5er-Länge, fast Eröffnung

passe :  $1\mathbf{OF}_1$  : Jump-shift — Fit, fast Eröffnung, Honneurs in neuer  $\mathbf{Fa}$

#### 19.1.1 optionale Konvention: Drury $2\clubsuit$

passe :  $1\mathbf{OF}_1 : 2\clubsuit$  zeigt

Fit,  $10^+ \mathbf{H}$  oder  
 $11/12 \mathbf{H}$  balanced, Hx in  $\mathbf{OF}_1$  oder  
 $9^+ \mathbf{H}$ ,  $6 \text{er} \clubsuit$

Antwort  $2 \diamond$  — vielleicht keine Eröffnung  
jede andere Antwort: natürlich mit Eröffnung

## 19.2 Sputniks

### In Reizung

$1 \mathbf{UF} : (1 \spadesuit) : X - 4^+ \heartsuit, 7^+ \mathbf{H}$

$1 \mathbf{UF} : (1 \spadesuit) : 2 \heartsuit - 5^+ \heartsuit, 11^+ \mathbf{H}$

$1 \diamond : (2 \clubsuit) : X - 4^+/4^+ \mathbf{OF}, 8^+ \mathbf{H}$

$1 \diamond : (2 \clubsuit) : 2 \mathbf{OF}_1 - 5^+ \mathbf{OF}_1, \text{keine } 4 \text{er} \mathbf{OF}_2, 11^+ \mathbf{H}$

$1 \clubsuit : (1 \diamond) : X - 4 \text{er} \heartsuit, 6^+ \mathbf{H}$ , höchstens  $4 \text{er} \spadesuit$

$1 \clubsuit : (1 \diamond) : 1 \heartsuit - 5^+ \heartsuit, 6^+ \mathbf{H}$

$1 \mathbf{UF} : (1 \heartsuit) : X - 4 \text{er} \spadesuit, 6^+ \mathbf{H}$

$1 \mathbf{UF} : (1 \heartsuit) : 1 \spadesuit - 5^+ \spadesuit, 6^+ \mathbf{H}$

$1 \spadesuit : (2 \diamond) : X - 4 \text{er} \heartsuit, 11^+ \mathbf{H}$

$1 \spadesuit : (2 \diamond) : 2 \heartsuit - 5^+ \heartsuit, 11^+ \mathbf{H}$

$1 \mathbf{OF} : (2 \clubsuit) : X - \diamond \text{ und andere } \mathbf{OF}, 11^+ \mathbf{H}$

$1 \mathbf{UF} : (2 \heartsuit \text{ (schwach)}) : X - 4 \text{er} \spadesuit, 11^+ \mathbf{H}$

$1 \mathbf{UF} : (2 \heartsuit) : 2 \spadesuit - 5^+ \spadesuit, 11^+ \mathbf{H}$

$\mathbf{Fa}_1 : (\mathbf{Fa}_2) : X : (-) : \mathbf{Fa}_2 - \text{(Cue-bid) Manche-force}$

$1 \mathbf{Fa}_1 : (-) : 1 \mathbf{OF}_2 : (\mathbf{Fa}_3) : X - \text{entweder } 3^+ \mathbf{OF}_2, 16^+ \mathbf{DH} \text{ oder balanced, } 18^+ \mathbf{H}$  (Stopper-Problem in  $\mathbf{Fa}_3$ ), nicht Manche-forcing

## 19.3 Frage nach Stoppern durch Cue-bids

Wenn die Gegner nur eine  $\mathbf{Fa}$  gereizt haben, fragt ein Cue-bid den Partner, ob er diese  $\mathbf{Fa}$  stoppt. Haben die Gegner zwei  $\mathbf{Fa}$  gereizt, so zeigt ein Cue-bid einen Stopper in dieser  $\mathbf{Fa}$  und fragt den Partner, ob er die andere  $\mathbf{Fa}$  stoppt.

## 19.4 Verschiedenes

$1 \mathbf{UF} : 1 \spadesuit : 2 \mathbf{SA} : 4 \heartsuit - 5/5 \mathbf{OF}$ , kein Schlemm möglich

$1 \mathbf{UF} : 1 \mathbf{OF}_1 : 2 \mathbf{SA} : 3 \mathbf{OF}_1 - 6 \text{er} \mathbf{OF}_1$ , Schlemminteresse

$1 \mathbf{UF} : 1 \mathbf{OF}_1 : 2 \mathbf{SA} : 4 \mathbf{OF}_1 - 6 \text{er} \mathbf{OF}_1$ , kein Schlemm möglich

$1 \mathbf{UF} : 1 \spadesuit : 2 \mathbf{SA} : 3 \heartsuit - 5 \text{er} \spadesuit / 4 \text{er} \heartsuit$ , Mancheforce, evtl. Schlemminteresse

$1 \mathbf{Fa}_1 : 2 \mathbf{Fa}_2$  (ohne Sprung) :  $2 \mathbf{SA} : 3 \mathbf{Fa}_{1/2} - \text{Schlemminteresse}$

$1 \mathbf{Fa}_1 : 1 \mathbf{Fa}_2 : 1 \mathbf{Fa}_1 : - \text{jede Antwort ist Manche-force, insb. } 3 \mathbf{Fa}_2$

## 20 Gegenreizung

ersetzt/ergänzt Kapitel 9

## 20.1 Zusammenfassung der ersten Gebote

Überruf Stufe 1: starke 5er**Fa** oder 5er**Fa** mit Eröffnung

Überruf Stufe 2: starke 6er**Fa** oder gute 5er**Fa** mit korrekter Eröffnung

Informationskontra: 14+**DH** mit geeigneter Verteilung oder 17+**DH** mit 4+**OF** in jeder nicht genannten **OF** oder sehr starkes Blatt

1**SA**, Sprünge, Doppelsprünge (Ausser in **♣** — Michaels) wie in Kap. 9, Michaels leicht verändert, s.u.

## 20.2 Überruf 1**SA**: Antworten

Stayman, Texas, evtl. 3**SA** mit 8**H**, denn starke Hand des Eröffners ist bekannt.

## 20.3 Farbüberrufe: Antworten

Wichtig: Distribution beachten!

- passe — keine Manche möglich, keine gute **Fa**
- neue **Fa** — mit schöner **Fa** oder starker Hand  
Konvention: **OF** ist forcing, **UF** nicht
- 1**SA** (ohne Sprung) — 8–12**H**  
2**SA** (o.S.) — 10–12**H**  
2**SA** oder 3**SA** mit Sprung — 13–15**H** balanced mit Stoppfern
- Unterstützung ohne Sprung: 7–10**U**  
Unterstützung mit Sprung: 11–12**U**, oft 4+**Tr**, wenig **H** (preemptive)  
Unterstützung 4**OF**: preemptive
- Cuebid der Eröffnungsfarbe ab 11**H**, mit oder ohne Fit, 1mal forcing. Rückantworten:
  - minimum: Wiederholung der Farbe
  - medium: neue **Fa** oder wiederholung mit Sprung oder **SA**
  - maximum: neue **Fa** mit Sprung, oder 3**SA**, 4**OF**, wenn möglich. Sonst Cue-bid

### 20.3.1 Sputniks

(1**♣**) : 1**♠** : (2**◇**) : X — 4er**♥**, 9+**H**

(1**♣**) : 1**♠** : (2**◇**) : 2**♥** — 5+**♥**, 9+**H**

(1**♣**) : 1**♥** : (2**♣**) : X — **◇** und **♠**, 9+**H**

(1**♣**) : 1**◇** : (1**♥**) : 1**♠** : (2**♥**) : X — Eröffnung und Interesse an **♠** dh. 2er**♠**

## 20.4 Informationskontra: Antworten

In Ausnahmefällen (lange schöne **Fa** der Gegner) darf das Informationskontra in ein Strafkontra umgewandelt werden.

### schwache Antworten:

**Fa** ohne Sprung, 0–8**DH**, nicht forcing

längste **Fa**

**OF** bevorzugen

mit wenig Punkten Stufe 1 bevorzugen

### mittlere Antworten:

neue **Fa** mit Sprung — 4er**OF**/5er**UF**, 9/10<sup>+</sup>**DH**

1**SA** — 7–9**H**, keine reizbare 4er**OF**, balanced, Stopper

### starke Antworten:

Doppelsprung in **OF** zeigt 10<sup>+</sup>**DH** und 5er**OF**, nicht forcing

4♥/♠ — stop

2**SA** — 10/11**H**, balanced, guter Stopper

3**SA** — 12<sup>+</sup>**H**, balanced, 1½ Stopper

Cue-bid — einziges forcing-Gebot

**UF**: 11<sup>+</sup>**DH**, nichts besonderes

**OF**: Manche-force, nichts besonderes

nach einem Cue-bid muß Partner forcieren, wenn er nicht minimum ist

### Antworten nach Zwischengebot:

- (1**Fa**<sub>1</sub>) : X : (1**Fa**<sub>2</sub>) :  
1**Fa**<sub>3</sub> — 4<sup>+</sup>**H**, 4er**Fa**<sub>3</sub> (**OF**)  
X — 4er**Fa**<sub>2</sub>, Strafkontra (also mit **H**)
- (1**Fa**<sub>1</sub>) : X : (2**Fa**<sub>1</sub>) :  
2**Fa**<sub>2</sub> — 4<sup>+</sup>**H**, 5er**Fa**<sub>2</sub>  
X — Informationskontra, 8<sup>+</sup>**H**
- (1**Fa**<sub>1</sub>) : X : (XX) :  
wird oft gepasst  
1**OF**<sub>2</sub> — 4er**OF**<sub>2</sub>, 0<sup>+</sup>**H**  
2**Fa**<sub>2</sub> (ohne Sprung) — lange **Fa**<sub>2</sub>

### Rückantworten:

nach einer schwachen Antwort nur mit starkem Blatt!

(1♣) : X : (-) : 1♥ : (-) : 1♠ — 5<sup>+</sup>♠, 17<sup>+</sup>**DH**

(1♦) : X : (-) : 1♠ : (-) : 1**SA** — 19/20**DH**

## 20.5 Les Réveils in der Gegenreizung — Reizung nach zwei passe

### Gegenreizung nach (x) : - : (-)

balanced mit Stoppfern:

10–12**H** — 1**SA**

13–16**H** — X, dann **SA**

17–19**H** — 2**SA** und gute Stopper  
20+**H** — X, dann **SA** mit Sprung oder Cue-bid

5er-Länge und keine Eröffnung: **Fa** ohne Sprung (manchmal 4er-Länge und manchmal doch eine Eröffnung)

X ist fast ein normales Informationskontra und zeigt:  
Kürze in Eröffnungsfarbe oder  
Eröffnung und geeignete Verteilung oder  
gute Eröffnung

#### Antworten nach:

- 1**SA** — irgendwas sinnvolles, insbesondere  
2**SA** mit 12/13**H**  
3**SA** mit 14+**H**
- **Fa** ohne Sprung — jede Antwort außer einer einfachen Unterstützung zeigt eine Eröffnung
- X — mit Eröffnung springen oder Cue-bid, sonst zeigt jede weitere Antwort des Kontrierenden eine Eröffnung
- 2**SA** — Stayman, Texas

#### Spätere Réveils

Informationskontra nach einem Fit der Gegner, fast einer Eröffnung und geeigneter Verteilung, z.B.

(1♦) : - : (2♦) : - : (-) : X mit ♠KB96  
♥AD105  
♦87  
♣B32

(1♦) : - : (1♥) : - : (2♥) : - : (-) : X mit ♠KB96  
♥AB10  
♦D  
♣B9872

**Fa** zeigt wenig Punkte, z.B.

(1♥) : - : (2♥) : - : (-) : 2♠ mit ♠KB962  
♥873  
♦62  
♣DB7

## 20.6 Michaels Cue-bids revisited

(1**UF**) : 2♦ — 5+/5+**OF**  
(1**UF**<sub>1</sub>) : 2**SA** — 5+**UF**<sub>2</sub>/5+♥  
(1**UF**<sub>1</sub>) : 3**UF**<sub>1</sub> — 5+**UF**<sub>2</sub>/5+♠  
(1**OF**) : 2**SA** — 5+♣/5+♦  
(1**OF**<sub>1</sub>) : 2**OF**<sub>1</sub> — 5+♣/5+**OF**<sub>2</sub>  
(1**OF**<sub>1</sub>) : 3♣ — 5+♦/5+**OF**<sub>2</sub>

Michaels Cue-bids zeigen zwei starke **Fa** und ein defensives Blatt in Gefahr, ein offensives (stark) nicht in Gefahr

$(1\mathbf{Fa}_1) : - : (1\mathbf{Fa}_2) : 2\mathbf{Fa}_1$  — defensives  $5^+/5^+$ -Blatt in verbleibenden  $\mathbf{Fa}$   
 $(1\mathbf{Fa}_1) : - : (1\mathbf{Fa}_2) : 2\mathbf{Fa}_2$  — offensives  $5^+/5^+$ -Blatt in verbleibenden  $\mathbf{Fa}$  (Manche-Interesse, wenn Partner etwas hat)  
 $(1\mathbf{Fa}_1) : - : (1\mathbf{Fa}_2) : 2\mathbf{SA}$  — defensives  $6^+/5^+$ -Blatt in verbleibenden  $\mathbf{Fa}$

**Antworten:**

- ohne guten Fit vorsichtig sein, auch mit **H**-Punkten eine der zwei Farben ohne Sprung nennen
- mit Fit aggressiv reizen, Sprung oder Doppelsprung in einer der zwei Farben, vor allem mit Honneurs in diesen und Assen in den Farben der Gegner
- mit vielen **H**-Punkten
  - $2\mathbf{SA}$  — künstlich, einmal forcing, fragt nach Informationen, Interesse an  $3\mathbf{SA}$ . Partner nennt eine seiner  $2\mathbf{Fa}$  oder  $3\mathbf{SA}$  oder ...
  - Cue-bid der Eröffnungsfarbe ist einmal forcing

## 20.7 Landy $2\clubsuit$

- $(1\mathbf{SA}) : 2\clubsuit$  —  $4^+/4^+$  **OF** und Eröffnung
- $(1\mathbf{SA}) : - : (-) : 2\clubsuit$  —  $4^+/4^+$  **OF** und nicht unbedingt eine Eröffnung

**Antworten:**

längste **OF** auf Stufe 2, 3 oder 4 (nicht forcing)  
 $2\heartsuit$  — schwaches Relay, wenig Punkte, beide **OF** gleich gut

## 21 Die Farbe des ersten Ausspiels

### 21.1 SA-Kontrakte

**sehr gute Ausspiele:**

$5^+$   $\mathbf{Fa}$  des Partners  
 eigene  $5^+$   $\mathbf{Fa}$   
 $4\text{er}\mathbf{Fa}$  mit D10xx oder besser  
 AKx  
 KDB  
 DB10

**gute Ausspiele:**

KD10  
 DB9  
 $4\text{er}\mathbf{OF}$   
 B109

### nicht-schlechte Ausspiele:

xxx  
schwache 4er**UF**  
3er**Fa** mit einem Honneur oder zwei Honneurs in Sequenz

### schlechte Ausspiele:

single  
eine **Fa** der Gegner  
Honneur double  
xx  
3er**Fa** mit 2 Honneurs, nicht in Sequenz

## 21.2 Fa-Kontrakte

### gute Ausspiele:

**Fa** mit AK  
single (nicht in **Tr**), aber nur, wenn Partner eventuell etwas in **Fa** hat  
**Fa** mit KDB oder DB10, eventuell sogar in einer **Fa** der Gegner  
**Fa** des Partners

### schlechte Ausspiele:

single in **Tr**  
Neben**Fa** der Gegner  
**Fa** mit A ohne K

### wenn man kein gutes Ausspiel hat:

drei Fälle:

1. Der Alleinspieler wird wahrscheinlich stechen müssen: Dies ist der Fall, wenn er und sein Partner keine Neben**Fa** gereizt haben, oder wenn sie eine Neben**Fa** gereizt haben, die sie offensichtlich nicht werden entwickeln können (dh. wenn man selbst stark in dieser **Fa** ist).  
Dann:
  - (a) **Tr** spielen, wenn dieses Ausspiel nicht riskant ist:  
riskant: Kx, Dxx, ABx, KDx, KBx, Bxx, Bx, 10xx, 10x  
nicht riskant: DB10, B109, 1098, xxx, xxxx
  - (b) sonst ungefährliches Ausspiel suchen:
    - i. Sequenz oder falsche Sequenz unter der Dame:  
B109, B10x, 109
    - ii. **Fa** ohne Honneur, so lang wie möglich
    - iii. sonst **Fa** mit möglichst kleinem Honneur
2. Der Alleinspieler wird wahrscheinlich eine Nebenfarbe entwickeln. Das erfährt man durch die Reizung und das eigene Blatt. zB. Reizung der Gegner  $1\heartsuit : 2\diamondsuit : 2\heartsuit : 4\heartsuit$  und man hält  $\spadesuit K74 \heartsuit 742 \diamondsuit 863 \clubsuit K975$  Die Gegner werden sicher problemlos  $\diamondsuit$  entwickeln. In diesem Fall muß man selbst versuchen, eine **Fa** zu entwickeln, also eine **Fa**, die die Gegner nicht gereizt haben. Ein riskantes Ausspiel ist zu empfehlen:

- (a) **Fa**, die die Gegner nicht gereizt haben
  - (b) bei mehreren solchen **Fa**: die mit dem größten Honneur oder besser einer 2-Honneur Sequenz, aber nie eine **Fa** mit A ohne K.
  - (c) bei mehreren gleichwertigen **Fa** die kürzeste
3. Man kann nicht vermuten, wie der Alleinspieler spielen wird. Dies ist normalerweise der Fall, wenn:
- der Alleinspieler nur **SA** gemeldet hat ( $1♠ : 2SA : 4♠$ )
  - der Antworter schwach, ohne echte Unterstützung ist ( $1♥ : 1♠ : 2♣ : 2♠$  oder  $1♣ : 1♥ : 2♣$ )

Dann nicht riskant ausspielen, und meist keinen **Tr**, also:

- (a) Sequenz oder falsche Sequenz unter der Dame
- (b) **Fa** ohne Honneur

## 22 Die Karte des ersten Ausspieles

### 22.1 Allgemeines

Doubletons hoch-niedrig  
(falsche) Honneur-Sequenz: von oben

#### Ausspiel der **Fa** des Partners:

gerade/ungerade Anzahl der Karten in der Farbe signalisieren:

hoch-niedrig: gerade  
niedrig-hoch: ungerade

### 22.2 gegen SA-Kontrakte

Ausspiel eines Honneurs zeigt eine (falsche) Sequenz und eine 4er-Länge, manchmal eine 3er-Länge vierthöchste Karte (Elferregel!) zeigt einen Honneur oder eine 5er-Länge sonst höchste Karte bei 3er- oder 4er-Länge ohne Honneur, niedrigste Karte bei 3er-Länge mit Honneur

Verabredung: K von AKB

### 22.3 gegen Fa-Kontrakte

gerade/ungerade signalisieren

gleichzeitig, wenn möglich: niedrig mit Honneur, hoch ohne Honneur

hoch von zweier Honneur-Sequenz (nicht unbedingt falsche Sequenz)

Verabredung: K von AK Doubleton

### 22.4 gegen einen Kleinschlemm

Wenn man nicht fast sicher zwei Stiche auf der Hand hat (z.B. einen **Tr**-Stich und ein A), so wenig riskant wie möglich ausspielen.

## 23 Gegenspiel — Signale

### 23.1 Bedienen in Fa des Partners

hoch: positiv

niedrig: negativ

wenn ein Mißverständnis nicht möglich ist, gerade-ungerade signalisieren, zB.

- **SA**-Kontrakt: Ausspiel: 5 

|      |
|------|
| B103 |
|------|

 84
- **Fa**-Kontrakt: Ausspiel: A 

|     |
|-----|
| D86 |
|-----|

 7 3
- **Fa**-Kontrakt: Ausspiel: K 

|     |
|-----|
| Bxx |
|-----|

 ...  
Alleinspieler wird wahrscheinlich mit dem A nehmen

Bei **SA**-Kontrakten so klar wie möglich markieren, dazu eventuell Partners Honneur übernehmen, wenn es ungefährlich ist und sonst Partner die **Fa** vielleicht nicht weiterspielt, oder sogar einen Honneur bedienen, um Partner das weiterspielen seiner **Fa** zu ermöglichen.

### 23.2 Markierung in Fa der Gegner

NIE positiv/negativ, sondern immer gerade/ungerade.

### 23.3 Der erste Abwurf

wenn möglich direkt, positiv markieren, dh. eine hohe Karte zeigt interesse an dieser **Fa**.

sonst indirekt, negativ abwerfen, dh. eine niedrige Karte zeigt Desinteresse an dieser **Fa**.

Ist keine positive oder negative Markierung möglich: Lavinthal, dh. eine kleine Karte zeigt Interesse an der niedrigeren der verbleibenden Farben, eine hohe Karte an der höheren. Es ist kein Mißverständnis möglich, wenn für den Abwurf eine Farbe verwendet wird, die schon vorher positiv oder negativ markiert wurde.

### 23.4 Weitere Lavinthal-Markierungen

Nachspiel einer schon gespielten Farbe als Markierung für die übrigen Farben:

hohe Karte nachgespielt: höhere Farbe

niedrige Karte nachgespielt: niedrigere Farbe

Wenn beim Bedienen einer Farbe positiv/negativ bzw. gerade/ungerade keinen Sinn machen, kann Lavinthal markiert werden (zB. bei Single im Dummy, beim Partner etc.).