

# Die Eröffnungen „3 in Farbe“

## Allgemeines zum Thema „Sperrgebote“:

Das Ziel einer Sperransage (= Barrage) ist es, dem Gegner dessen Lizit zu erschweren, indem man ihm möglichst viel Lizitraum wegnimmt. Andererseits gibt man dem Partner so genauen Aufschluss über die Struktur des eigenen Blattes und die Anzahl Stiche.

Barragen sind bei uns in den Edelfarben 7er-Farben, Unterfarben können zu sechst sein, "Regel 2-3". "Regel 2-3" bedeutet, dass man je nach Vulnerabilität auf 2 oder drei Faller ansagt, ungefährlich (grün) darf man nämlich auf (2 ½ -) 3 Faller lizitieren, gefährlich (rot) nur auf 2. Dies stellt sicher, dass man auch dann Aussicht auf ein positives Resultat hat, wenn man kontriert wird.

Sperransagen macht mit maximal 11 HP, in der Regel mit nicht mehr als 8/9 HP, meist hat man zwischen 6-9 HP. Weiter sollte man relativ wenig Figurenstiche in den Nebenfarben haben.

Die Figuren sollten sich zum grössten Teil in der Farbe der Sperransage befinden. Das Blatt ist also recht stark, wenn man selber die Trumpffarbe bestimmen kann (also bei einer offensiven Verwendung), verliert aber erheblich an Wert, wenn der Gegner Handspieler wird (also bei defensiver Verwendung). Grund: Zu viele Defensivstiche hindern den Gegner am Erfüllen eines allenfalls angesagten Kontrakts und mindern die Erfolgsaussicht der Barrage; es genügt, dass oft der Partner schon zu viele „unerwünschte“ Defensivstiche besitzt.

In erster und zweiter Position sollte man nicht zwei Asse haben.

Eine innere Sequenz in der Farbe der Sperransage ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Man sollte keine spielbare 4er-Farbe neben der langen Farbe besitzen, schon gar nicht eine spielbare 4er-Edelfarbe. Grund: Diese findet der Partner im Folgelizit nicht mehr heraus.

Und als Idee noch dies: Versucht man, einen gegnerischen Schlemm zu verhindern, sollte man nicht das As in der Barragefarbe besitzen, denn oft hat der Partner in dieser Farbe einen Singleton und kommt – wenn man das As besitzt – zu einem Schnapper in dieser Farbe – womit wir die Gegner nicht daran hindern sollten, den Schlemm anzusagen, schliesslich gehen sie ja „down“.

Bei Barragen an dritter und vierter Stelle ist alles erlaubt!

„3 ♣“ und „3 ♦“ versprechen an erster und zweiter Stelle zwei der drei Topfiguren. Dies ermöglicht es dem Partner, mit einem Fit (möglichst die dritte Topfigur zu zweit oder zu dritt) und genügend Stärke (Stopper in den anderen Farben) „3 NT“ anzusagen. Bei Eröffnungen an dritter und vierter Stelle hingegen ist alles erlaubt.

Um entscheiden zu können, in welcher Höhe wir unsere Sperransagen platzieren möchten, müssen wir also zuerst die Anzahl der mutmasslichen Stiche zählen. Dabei zählen wir zuerst die Stiche, die aus Figurenkonstellationen realisierbar sind, zusammen:

A	1 Stich		AKQ	3 Stiche
Kx	½ Stich		AKJ	2 ½ Stiche
AK	2 Stiche		AQJ	2 ½ Stiche
AQ	1 ½ Stiche		KQJ	2 Stiche
KQ	1 Stich		QJ10	1 Stich

Weiter findet die Länge der potentiellen Trumpffarbe Berücksichtigung. Ab (und inklusive) der vierten Karte zählen wir pro in der Farbe enthaltenen Karte einen Stich.

Der Partner des Barragierenden weiss, dass er vis à vis kaum Asse finden wird. Dementsprechend sollte er mit „As-losen“ Blättern Zurückhaltung üben. Bei den Antworten orientieren wir uns einerseits am „law of total tricks“, andererseits bewerten wir unser eigenes Blatt mit seinem Stichpotential und addieren dies zu den versprochenen Stichen dazu.

## Die Bewertung beim Antwortenden:

Stiche innerhalb der Trumpffarbe:

- Jedes As, jeder König und jede Dame zählt als ein Stich
- Verfügt man über mehrere Trümpfe sowie ein Singleton, ergibt dies einen Stich
- Verfügt man über mehrere Trümpfe sowie eine Chicane, ergibt dies zwei Stiche

Stich ausserhalb der Trumpffarbe:

AKQ	3 Stiche		A oder KQ	1 Stich
AK	2 Stiche		Kxx	½ Stich
AQ	1 ½ Stiche		Qxx	0 Stiche

Die Ansage einer Farbe ist nach einer Barrage rundenforcing. Die Hebung ist barragierend. „3 NT“, „4 ♥“ oder „4 ♠“ ist zum spielen.

3 ♣	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 ♦/♥/♠:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	3 NT:	Zum spielen, in der Regel Anschluss in ♣ (mindestens Topfigur zu zweit)
	4 ♣:	Verlängerung der Barrage
	4 ♦:	Splinter im ♣-Fit, Schlemminteresse
	4 ♥/♠:	Zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Barrageverlängerung

3 ♣	3 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♦
3 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♦
3 NT:		Zum spielen, Stopper in einer Edelfarbe
4 ♣:		Kein Fit in ♦, zum spielen
4 ♦:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♦, aber keine Kürze
4 ♥:		Chicane ♥, 3+ Karten in ♦
4 ♠:		Chicane ♠, 3+ Karten in ♦

3 ♣	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠:		Singleton (oder Chicane) ♠, 3+ Karten in ♥
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♠
4 ♣:		Kein Fit in ♥, zum spielen
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♥
4 ♥:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♥, aber keine Kürze

3 ♣	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♥
4 ♣:		Kein Fit in ♠, zum spielen
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♠
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♠
4 ♠:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♦	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 ♥/♠:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	3 NT:	Zum spielen, in der Regel Anschluss in ♦ (mindestens Topfigur zu zweit)
	4 ♣:	Splinter im ♦-Fit, Schlemminteresse
	4 ♦:	Verlängerung der Barrage
	4 ♥/♠:	Zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Natürlich, zum spielen
	5 ♦:	Barrageverlängerung

3 ♦	3 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠:		Singleton (oder Chicane) ♠, 3+ Karten in ♥
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♠
4 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♥
4 ♦:		Kein Fit in ♥, zum spielen
4 ♥:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♥, aber keine Kürze

3 ♦	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT:		Zum spielen, Stopper in ♥
4 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♠
4 ♦:		Kein Fit in ♠, zum spielen
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♠
4 ♠:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♦	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦:		Kein Fit in ♣, zum spielen
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♣
4 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♣
5 ♣:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♥	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 ♠:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♦:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♥:	Verlängerung der Barrage oder einfach zum spielen
	4 ♠:	Natürlich, zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Natürlich, zum spielen
	5 ♦:	Natürlich, zum spielen

3 ♥	3 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT:		Zum spielen, Stopper in einer Unterfarbe
4 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♠
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♠
4 ♥:		Kein Fit in ♠, zum spielen
4 ♠:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♠, aber keine Kürze

3 ♥	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♣
4 ♥:		Kein Fit in ♣, zum spielen
4 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♣
5 ♣:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

3 ♥	4 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥:		Kein Fit in ♦, zum spielen
4 ♠:		Singleton ♠, 3+ Karten in ♦
5 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♦
5 ♦:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

3 ♠	pass:	Keine bessere Spielmöglichkeit (wegen Schwäche oder fehlender Farbe)
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♦:	Natürlich, rundenforcing, 5+ Karten bei schöner Eröffnung, bei normaler Eröffnung mindestens 6 Karten
	4 ♥:	Natürlich, zum spielen
	4 ♠:	Verlängerung der Barrage oder einfach zum spielen
	4 NT:	As-Frage (Achtung: Nach Barragen haben wir spezielle Antworten, vgl. Kapitel „Schlemmlizit“)
	5 ♣:	Natürlich, zum spielen
	5 ♦:	Natürlich, zum spielen

3 ♠	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦:		Singleton ♦, 3+ Karten in ♣
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♣
4 ♠:		Kein Fit in ♣, zum spielen
5 ♣:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

3 ♠	4 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥:		Singleton ♥, 3+ Karten in ♦
4 ♠:		Kein Fit in ♦, zum spielen
5 ♣:		Singleton ♣, 3+ Karten in ♦
5 ♦:		3+ Karten oder Grossfigur zu zweit in ♣, aber keine Kürze

Bei Schlemmversuchen ist besonders Vorsicht am Platze. Ein Beispiel:

- ♠ Qx
- ♥ KQ73
- ♦ K85
- ♣ AKQJ

Der Partner eröffnet in Gefahr „3 ♠“. Obwohl man 12 Stiche sieht, ist die Gefahr gross, dass der Gegner 2 Assen besitzt und kassieren kann. Daher ist die Ansage von „4 ♠“ angezeigt. Und will man es dennoch versuchen, fragt man zuerst nach den Assen.

Interveniert der Gegner, ist Kontra strafend, der Rest natürlich; „3 NT“ verspricht Stopper in der Gegnerfarbe.

# Die Eröffnung „3 Ohne“

## Mit welchen Händen öffnet man „3 NT“

→ Gambling, geschlossene Unterfarbe
→ (7)8+ Karten
→ Kein As oder König in Nebenfarbe
→ 4er-Edelfarbe verboten
→ Maximal 11 HP, keine sinnvolle Eröffnung 1 in Farbe möglich
→ 3./4. Hand: 18-22 HP, ausgeglichen verteilt oder einfach zum spielen

## Lizit nach Erst- und Zweithanderöffnung

3 NT	pass:	Zum spielen, Stopper in den Nebenfarben und mindestens eine Karte in Partners Unterfarbe Bsp: ♠ Axxx ♥ KJxxx ♦ x ♣ Axx Bsp: ♠ K109 ♥ AJ87 ♦ 53 ♣ J875
	4 ♣:	zu passen oder auf Karo zu korrigieren, schwach Bsp: ♠ 10x ♥ Jxxxx ♦ xx ♣ AQxx Bsp: ♠ 10x ♥ Jxxxx ♦ AQxx ♣ xx
	4 ♦:	Forcierender Relais (Anfrage nach Kürze)
	4 ♥:	Natürlich, zum spielen
	4 ♠:	Natürlich, zum spielen
	4 NT:	Kontrollen in allen Nebenfarben in zwei davon Erstrundenkontrolle; zeigt exakt vier Stiche und kleinen Fit. Der Eröffner soll 6 in seiner Farbe lizitieren, wenn er 8 Topstiche hat, mit 7 passt er.
	5 ♣:	Zum passen mit ♣, sonst auf ♦ zu korrigieren, schwach Bsp: ♠ 6 ♥ A754 ♦ KQJ63 ♣ 975
	5 NT:	Erstrundenkontrollen in allen Nebenfarben, exakt 5 Topstiche, der Eröffner lizitiert „6 NT“ mit 7 Topstichen und „7 NT“ mit 8 Topstichen

Wann lizitiert man „4 ♣“, wann „5 ♣“? Klare Regeln gibt es hier nicht, in der Tendenz ist aber „4 ♣“ eher stärker als „5 ♣“. Glaubt man, dass der Gegner „4 ♥“ respektive „4 ♠“ erfüllen kann, lizitiert man „5 ♣“, hofft man, der Gegner gehe auf Stufe 4 down, versucht man „4 ♣“. Auch in dieser Situation kann das „Law of total tricks“ gute Hilfe bieten.

3 NT	4 ♦
4 ♥:	Cue-bid (= Kürze) in ♥
4 ♠:	Cue-bid (= Kürze) in ♠
4 NT:	Cue-bid (= Kürze) in anderer Unterfarbe

Interveniert der Gegner, ist Kontra strafend. „5 ♣“ verlangt „pass“ oder aber eine Korrektur in „5 ♦“. Die restlichen Ansagen sind natürlich.

## Lizit nach Dritt- und Vierthanderöffnungen

In der 3./4. Hand kann die Eröffnung 18-22 HP und eine ausgeglichene Verteilung zeigen; oder man hat wieder eine geschlossene Unterfarbe, daneben aber Werte, man möchte einfach „3 NT“ spielen.

In der Regel wird diese Eröffnung gepasst. Will man dennoch lizitieren, verhält man sich wie folgt:

<i>Eröffner</i>	<i>Antwortender</i>	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT	pass:	Zum spielen
	4 ♣:	schwacher Unterfarbenzweifärber, in der Regel 10 Karten in den Unterfarben ohne Interesse am vollen Spiel
	4 ♦:	Transfer ♥ (entweder um „4 ♥“ zu spielen mit 6er-Farbe oder 5er-♥ mit zweiter 5er-Farbe, die anschliessend gezeigt wird); Bsp: ♠ xx ♥ AQxxx ♦ x ♣ Kxxxx
	4 ♥:	Transfer ♠ (entweder um 4 ♠ zu spielen mit 6er-Farbe oder 5er-♠ mit zweiter 5er-Farbe, die anschliessend gezeigt wird)
	4 ♠:	5-5 in den Unterfarben, mindestens Interesse am vollen Spiel
	4 NT:	11-12 HP, ausgeglichen verteilt, Einladung zu 6 NT (quantitativ)

# Die Eröffnungen „4♣/♦“

## Was zeigen die Eröffnungen „4♣“ und „4♦“:

### An erster und zweiter Position:

→ 4♣ zeigt eine geschlossene 8er-♥ (mit oder ohne As/König); ein As in einer Seitenfarbe ist möglich, aber nicht zwingend. Ungefährlich 8 Stiche, gefährlich 9 Stiche.

→ 4♦ zeigt eine geschlossene 8er-♠ (mit oder ohne As/König); ein As in einer Seitenfarbe ist möglich, aber nicht zwingend.

Daneben sollte ausser einem allfälligen Seiten-As oder einem Seiten-König bei beiden Eröffnungen nichts relevantes vorhanden sein.

Die Ansage der gezeigten Farbe (also z.B. „4♥“ nach „4♣“) ist zum spielen, der Relais fragt an.

4♣	4♦:	Frage nach Topfiguren in ♥ und Cue-bids
	4♥:	Zum spielen
	4♠:	5 As-Blackwood mit ♥
	4 NT:	Partner soll „6♥“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von Chicane nur einen Verlierer hat, "7♥" lizitiert er bei keinem Verlierer vis à vis besagter Chicane ♥
	5♥:	Partner soll „6♥“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von kleinem Doubleton nur einen Verlierer hat, gar „7♥“ sagt er an, wenn er vis à vis Doubleton ♥ 0 Verlierer hat

4♦	4♥:	Frage nach Topfiguren in ♠ und Cue-bids
	4♠:	Zum spielen
	4 NT:	Partner soll „6♠“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von Chicane nur einen Verlierer hat, "7♠" lizitiert er bei keinem Verlierer vis à vis besagter Chicane in ♠
	5♠:	Partner soll „6♠“ ansagen, wenn er in der Trumpffarbe vis à vis von kleinem Doubleton nur einen Verlierer hat, "7♠" sagt er an, wenn er vis à vis Doubleton Pik keinen Verlierer hat



4 ♣	4 ♦
4 ♥:	Ich habe nicht das As und den König in Herz
4 ♠:	Ich habe As und König in Herz und <b>Kürze in ♠</b>
5 ♣:	Ich habe As und König in Herz und <b>Kürze in ♣</b>
5 ♦:	Ich habe As und König in Herz und <b>Kürze in ♦</b>

Danach folgen allenfalls Cue-bids.

Hat der Eröffner mit „4 ♥“ den Besitz von As oder König ♥ verneint und lizitiert der Antwortende weiter, so sind das Cue-bids. Der Eröffner wird aufgefordert, seine Kürze zu zeigen.

4 ♦	4 ♥
4 ♠:	Ich habe nicht das As und den König in Pik
5 ♣:	Ich habe As und König in Pik <b>und Kürze in ♣</b>
5 ♦:	Ich habe As und König in Pik <b>und Kürze in ♦</b>
5 ♥:	Ich habe As und König in Pik <b>und Kürze in ♥</b>

Hat der Eröffner mit „4 ♠“ den Besitz von As oder König ♠ verneint und lizitiert der Antwortende weiter, so sind das Cue-bids. Der Eröffner wird aufgefordert, seine Kürze zu zeigen.

Sollte der Gegner intervenieren, ist das Kontra strafend. Die restlichen Ansagen sind unverändert.

### **An dritter und vierter Position:**

Hier handelt es sich bei „4 ♣“ und „4 ♦“ um natürliche Sperransagen gemäss Regel 2/3, was bedeutet, dass man dies ungefährlich auf drei Faller und gefährlich auf zwei Faller lizitiert. Die Farbe ist nicht geschlossen (sonst „3 NT“ lizitieren).

Das weitere Lizit ist natürlich.

# Die Eröffnungen „4 ♥/♠“

## Mit was eröffnen wir „4 ♥“ und „4 ♠“

→ „4 ♥“ und „4 ♠“ sind Barragen
→ Eine solche Eröffnung verspricht in der Regel eine 8er-Farbe
→ Richtet sich nach Regel 2-3
→ Die Ansage (insbesondere die Farbe) ist schwächer als bei der Eröffnung „4 ♣“ respektive „4 ♦“


In der Regel passt der Partner. Weiter geht er nur, wenn er mindestens 3 ½ Topstiche hat und maximal in einer Nebenfarbe nicht das As hat respektive Chicane ist.

Geht man weiter, macht man einen Cue-bid in der Farbe, die unmittelbar unter der schwachen Farbe liegt. Man zeigt also indirekt die schwache Farbe und fragt den Eröffner nach Werten in dieser Farbe an. Hat der Eröffner Zweitrundenkontrolle in jener Farbe, springt er auf 6, hat er gar Erstrundenkontrolle, macht er in jener Farbe einen Cue-bid (vielleicht gehen ja 7!). Ohne Erst- oder Zweitrundenkontrolle schliesst man auf 5 im Trumpf ab.

4 ♥	4 ♠:	Fragt nach Kontrolle in ♣
	4 NT:	5-As-Blackwood
	5 ♣:	Fragt nach Kontrolle in ♦
	5 ♦:	Fragt nach Kontrolle in ♠
	5 ♥:	Frage nach Trumpfqualität; mit schönen Topwerten „6 ♥“ sagen

4 ♠	4 NT:	5-As-Blackwood
	5 ♣:	Fragt nach Kontrolle in ♦
	5 ♦:	Fragt nach Kontrolle in ♥
	5 ♥:	Fragt nach Kontrolle in ♣
	5 ♠:	Frage nach Trumpfqualität; mit schönen Topwerten „6 ♠“ sagen

Ein Beispiel:

♠ 94		♠ AKQJ5
♥ AJ1087632		♥ K4
♦ 6		♦ 1053
♣ 75		♣ A82
		
4 ♥		5 ♣
6 ♥		pass

Interveniert der Gegner, ist Kontra strafend.

## Die Eröffnung „4 Ohne“

Der Eröffner hat mindestens 6-5 in den Unterfarben und maximal 0-1 Defensivstiche.

Ein Beispiel der Eröffnung:

♠ x  
 ♥ -  
 ♦ KQxxxx  
 ♣ Jxxxxx

Aber **nicht** „4 NT“ eröffnen mit:

♠ x  
 ♥ -  
 ♦ KQxxxx  
 ♣ Axxxxx

Diese Hand ist zu stark!

Der Partner lizitiert nun auf der Höhe seiner Wahl:

→ Bei gutem Fit 7 bei 0 Defensivstichen
→ Bei gutem Fit 6 bei einem Defensivstich
→ 5 lizitiert man bei Misfit oder bei 2+ Defensivstichen

Wir	Gegner	Wir	Gegner
4 NT	pass	6 ♣ / ♦	6 ♦ / ♥ / ♠
pass:	Kein Defensivstich		
Kontra:	1 Defensivstich		

## Die Eröffnungen der Stufe 5

→ 5 ♣ / ♦ sind Barragen (gelöcherte Farben)
→ 5 ♥ / ♠ zeigen 11 Stiche ohne Trumpf As und K.

Das Folgelizit nach „5 ♣“ respektive „5 ♦“ ist natürlich.

Nach 5 ♥ / 5 ♠: Ohne As/König Trumpf passt man, mit dem As oder dem König lizitiert man den kleinen und mit beiden Figuren den grossen Schlemm.