

# Unsere Interventionen

Ungeachtet davon, welche der nachfolgend dargestellten "Gadgets" Sie spielen wollen, bitten wir um Beachtung folgender Grundphilosophie:

<b>Farbintervention Stufe 1:</b>	5+ Karten, ohne Barrageeffekt (z.B. „1 ♣ - 1 ♦“) nur mit Eröffnungsstärke (Ausnahme: Sehr schöne Farbe mit AKQ als "lead direction), mit Barrageeffekt ab 8 HP, schöne Farbe (Partner soll Farbe ausspielen - bei schwachen Händen als "lead direction")
<b>Farbintervention Stufe 2 ohne Sprung:</b>	13+ HP, 6+ Karten oder sehr schöne 5er-Farbe (soweit nicht spezielle Bedeutungen vereinbart wurden)
<b>Farbintervention Stufe 2 mit Sprung:</b> <i>(Beachte: Hier haben wir allerdings sehr viele Spezialvereinbarungen in unserem System)</i>	Schwach, normalerweise 6er-Farbe, kaum As oder König daneben, grün 4-9 Punkte, rot 7-11 Punkte. Mit Dreierfit heben! Mit 4er-Fit sollte und mit 5er-Fit muss man 4 ansagen. Mit 0-1 Defensivstichen empfiehlt es sich mit genügend Trümpfen gar 5 oder 6 zu lizitieren, da ja der Intervenierende kaum Defensivwerte hat u. der Gegner dann einen Schlemm spielen kann.

Und hier etwas zum natürlichen Folgelizit nach Interventionen:

## Exkurs: Das Folgelizit ist natürlich (nicht so Marie-Louise und Jörg)

Nach Farbinterventionen ist das Lizit auf der Stufe 1 natürlich und rundenforcing. Lizitiert man nach Partners Intervention auf der Stufe 1 eine Farbe auf der Stufe 2, welche unterhalb der Eröffnungsfarbe ist, so ist diese Ansage natürlich und nicht forcierend. Wir haben so die Möglichkeit, bei einem Misfit in der Partnerfarbe auch mit einem schwachen Blatt unsere Länge zu zeigen und so dem Gegner das Leben schwer zu machen, wenn er beispielsweise gepasst hat, weil er des Eröffners negatives Kontra abwarten und dann in ein Strafkontra verwandeln will.

Hat der Partner hingegen ohne Sprung auf der Stufe 2 interveniert, so ist die Ansage einer neuen Farbe auf der Stufe 2, welche unterhalb der Eröffnungsfarbe liegt, natürlich und rundenforcing.

Zwei Beispiele:

Gegner 1	Wir	Gegner 2	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	pass	2 ♣	Natürlich, nicht forcierend
1 ♥	2 ♣	pass	2 ♦	Natürlich, rundenforcing

Grundsätzlich verwenden wir mit schwachen Blättern "**The law of the total tricks**".

Dieses besagt, dass man ungeachtet der Figurenpunkte bei einem Fit den Partner sofort so hoch wie möglich unterstützen soll.

Dabei zählt man das Minimum der Karten, die der Partner in der Trumpffarbe haben muss, sowie die eigenen Karten in dieser Farbe zusammen. Das Ergebnis entspricht der Anzahl Stiche, die man ansagt.

Interveniert also der Partner mit "1 ♠", lizitiert man mit 3 ♠-Karten "2 ♠", mit 4 ♠-Karten "3 ♠" und mit 5 ♠-Karten "4 ♠". Dies auch mit 0 HP! Denn je mehr man (allenfalls gar kontriert) fällt, umso mehr wäre seitens des Gegners lizitier- und spielbar. Etwas vorsichtig sollte man nur dann sein, wenn unsere Seite gefährlich und die gegnerische Seite ungefährlich ist.

Und noch etwas zum so genannten „natürlichen Bridge“, das wir teilweise, wie Sie weiter hinten sehen, anders spielen:

Im natürlichen Bridge ist der Überruf der Gegnerfarbe ist forcing/künstlich und fragt den Partner in erster Linie nach dessen Stärke. Ist er schwach, wiederholt er einfach seine Farbe. Ab Eröffnungsstärke macht er irgendein anderes Lizit, welches in natürlicher Art und Weise das Blatt detaillierter beschreibt. Selbstverständlich zeigt eine Ansage in „Sans Atout“ Stopper in der Gegnerfarbe.

Im natürlichen Bridge zeigt die Intervention von "1 Sans Atout" nach der gegnerischen Farberöffnung ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 16-18 HP und Stoppere in der gegnerischen Farbe.

Nach dieser Intervention von "1 NT" verläuft das Lizit genau gleich wie nach der normalen Eröffnung "1 NT".

Wenn der Gegner diese Intervention (oder unsere Eröffnung) von „1 NT“ im Sinne eines Strafkontras kontriert, so ist "Rekontra" Transfer für ♣, "2 Treff" ist Transfer ♦, "2 Karo" Transfer ♥ und "2 Herz" Transfer ♠. Passt man, muss der Partner rekontrieren (zwingend). Dies kann in der Folge mit genügend Stärke (so ab etwa 5 HP) gepasst werden. Lizitiert man nach dem erzwungenen Rekontra, so zeigt man 4er-Farben von unten (und sobald Fit gefunden ist wird gepasst).

## Die einzelnen Interventionen im Detail

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦:	12-16(17) HP, 6+ ♦ (oder schöne 5+ ♦); denkbare Ausnahme: Lead direction mit mind. AKQx und sonst nichts
	1 ♥:	8-16(17) HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 ♠:	(6)7+ HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 NT:	<b>10-17 HP, 5+ ♦, 4er-Edelfarbe</b>
	2 ♣:	<b>Doppeltransfer ♥</b> , 6er-♥, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP ); danach verwenden wir via „2 NT“ die Konvention „Strahlen“
	2 ♦:	<b>Doppeltransfer ♠</b> , 6er-♠, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP ); danach verwenden wir via „2 NT“ die Konvention „Strahlen“
	2 ♥:	5 ♥ und 5 ♦, 10+ HP
	2 ♠:	5 ♠ und 5 ♦, 10+ HP
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♦:	Barrage in ♦
	3 ♥:	Barrage in ♥
	3 ♠:	Barrage in ♠
	3 NT:	Zum spielen mit ♣-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	<b>Mindestens 5-5 in den Edelfarben</b> , 18+ HP
	4 ♦:	Barrage in ♦
	4 ♥:	Barrage in ♥ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 ♠:	Barrage in ♠ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 NT:	Nicht definiert, daher wohl As-Frage (nach 4 Assen)

Man beachte nach gegnerischen Unterfarbeneröffnungen:

Mit ausgeglichen verteilten Händen und 15-19 HP kontriert man vorneweg und lizitiert später „Sans Atout“, wenn der Gegner dies zulässt. Ein „Sans Atout – Gebot“ ohne Sprung zeigt dann 15-17 HP, eines mit Sprung 18-19 HP. Das Folgelizit entspricht je nach Höhe der „Sans Atout – Ansage“ unserem Folgelizit nach den Eröffnungen "1 NT" respektive "2 NT". Werden wir nach der „Ohne – Ansage“ kontriert, verhalten wir uns ebenfalls gleich wie wenn "1 NT" kontriert wird.

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 ♥:	8-16(17) HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 ♠:	(6)7+ HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 NT:	<b>10-17 HP, 5+ ♣, 4er-Edelfarbe</b>
	2 ♣:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♣ (oder sehr schöne 5er-Treff)
	2 ♦:	<b>Doppeltransfer</b> ♠, 6er-♠, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP); danach verwenden wir via „2 NT“ die Konvention „Strahlen“
	2 ♥:	5 ♥ und 5 ♣, 10+ HP
	2 ♠:	5 ♠ und 5 ♣, 10+ HP
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♣:	Barrage in ♣
	3 ♦:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben
	3 ♥:	Barrage in ♥
	3 ♠:	Barrage in ♠
	3 NT:	Zum spielen mit ♦-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Barrage in ♣
	4 ♦:	<b>Mindestens 5-5 in den Edelfarben, 18+ HP</b>
	4 ♥:	Barrage in ♥ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 ♠:	Barrage in ♠ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 NT:	Nicht definiert, daher wohl As-Frage (nach 4 Assen)

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠:	(6)7+ HP, 5+ Karten, "lead direction"
	1 NT:	<b>10-17 HP, 4er-♠, Unterfarbe mit 5+ Karten</b>
	2 ♣:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♣ (oder sehr schöne 5er-Treff)
	2 ♦:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♦ (oder sehr schöne 5er-Karo)
	2 ♥:	10+ HP, mind. 5er-♠ und 5 Karten in einer Unterfarbe
	2 ♠:	6er-♠, schwach (rot 7-11 HP, grün 4-9 HP)
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♦:	Barrage in ♦
	3 ♥:	Frage nach ♥-Stopper für „3 NT“ (meist mit langer Unterfarbe) <b>oder 5-5 Unterfarben mit 18+ HP</b> (anschliessend wird Unterfarbe lizitiert)
	3 ♠:	Barrage in ♠
	3 NT:	Zum spielen mit ♥-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Barrage in ♣
	4 ♦:	Barrage in ♦
	4 ♥:	Nicht definiert
	4 ♠:	Barrage in ♠ (Folgelizit wie nach Eröffnung)
	4 NT:	0-1 Defensivstiche, 11+ Karten in den Unterfarben (mindestens 6-5), Folgelizit wie nach entsprechender Eröffnung

Aufpassen muss der Partner des Intervenierenden, wenn die Edelfarbeneröffnung auf Stufe 3 überrufen wurde (also „1 ♠ - 3 ♠“ respektive „1 ♥ - 3 ♥“): Der Intervenierende hat entweder eine lange und geschlossene Unterfarbe und fragt nach Stopper in der Eröffnungsfarbe oder aber 18+ HP und beide Unterfarben. Hat der Partner keinen Stopper in der Eröffnungsfarbe sagt er mit 0-7/8 HP die längere der Unterfarben an, mit (8)9+ HP kann er dasselbe auf 5er-Stufe tun. Mit starken Händen überruft er die Eröffnungsfarbe erneut. Lizitiert er 4 in der anderen Edelfarbe, ist das ein Spielvorschlag mit 7+ Karten in dieser Farbe.

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT:	<b>10-17 HP, 4er-♥, Unterfarbe mit 5+ Karten</b>
	2 ♣:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♣ (oder sehr schöne 5er-Treff)
	2 ♦:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♦ (oder sehr schöne 5er-Karo)
	2 ♥:	(12)13-16(17) HP, 6+ ♥ (oder sehr schöne 5er-Herz)
	2 ♠:	10+ HP, mindestens 5er-♥ und 5er-Unterfarbe
	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♦:	Barrage in ♦
	3 ♥:	Barrage in ♥
	3 ♠:	Frage nach ♠-Stopper für „3 NT“ (meist mit langer Unterfarbe) <b>oder 5-5 Unterfarben mit 18+ HP</b> (anschliessend wird Unterfarbe lizitiert)
	3 NT:	Zum spielen mit ♠-Stopper (meist Gambling)
	4 ♣:	Barrage in ♣
	4 ♦:	Barrage in ♦
	4 ♥:	Barrage in ♥
	4 ♠:	Nicht definiert
	4 NT:	0-1 Defensivstiche, 11+ Karten in den Unterfarben (mindestens 6-5), Folgelizit wie nach entsprechender Eröffnung

Man beachte nach gegnerischen Edelfarbeneröffnungen:

Mit ausgeglichen verteilten Händen und (15)16-20 HP kontriert man vorneweg und lizitiert später „Ohne“, wenn der Gegner dies zulässt. Ein „Ohne – Gebot“ ohne Sprung zeigt dann (15)16-18 HP, eines mit Sprung 19-20 HP. Das Folgelizit entspricht je nach Höhe der „Ohne-Ansage“ unserem Folgelizit nach den Eröffnungen "1 NT" respektive "2 NT". Meist wird man wohl auch mit der schwächeren Variante schon auf 2er-Stufe lizitieren müssen. Werden wir nach der SA-Ansage kontriert, verhalten wir uns gleich, wie wenn "1 NT" kontriert wird. Rekontra ist also Transfer Treff, Farbansagen sind ebenfalls Transfer. Pass verlangt Rekontra, was gepasst werden kann. Lizitiert man nach diesem Rekontra, so ist dies "Baron" (man zeigt also 4er-Farben von unten).

## Unser Folgelizit nach Interventionen gegen "1 in Farbe"

Nach unseren Farbinterventionen verwenden wir **ab der Cue-bid-Ansage** (und dies **maximal für eine Stufe**) ein spezielles **Transfersystem**.

Es gelten dabei folgende Grundprinzipien:

Hat der Partner des Intervenierenden noch nicht gepasst, sind alle Gebote unterhalb des Cue-bids in der Eröffnungsfarbe natürlich und rundenforcing.

Ein Beispiel:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♠	2 ♣	pass	2 ♦ / ♥:	Natürlich, forcierend

Doch ab dem „Cue-bid“ (im Beispiel „2 ♠“) verhält es sich wie folgt:

Jede weitere Farbansage nach Partners Intervention (inklusive den Überruf in der eröffneten Gegnerfarbe) stellt einen Transfer dar.

Der Partner soll also die nächsthöhere Farbe lizitieren, ausser er besitze ein so starkes Blatt, dass er auch eine nicht forcierende Ansage in der vom Partner mittels Transfer gezeigten Farbe nicht gepasst hätte.

Transferansagen verwenden wir aber maximal nur bis zu jener Höhe, die nötig ist, um jede Farbe im Transfer ansagen zu können.

Insbesondere verwenden wir keine Transferansagen, wenn eine Farbe bereits natürlich und forcierend gezeigt werden konnte. Darüberliegende Ansagen sind natürlich oder bei Doppelsprüngen Splinter (im Fit).

Intervenierte respektive lizitiert auch noch der zweite Gegner, so hängt unser Folgelizit von der Art des Lizit des zweiten Gegners ab:

	<p>→ <b>Lizit des zweiten Gegners bis und mit einfacher Hebung der Eröffnungsfarbe:</b></p> <p>Unser Lizit verläuft wie wenn er gepasst hätte; nach der einfachen Hebung ist "Kontra" ebenfalls Transfer. Geringe Modifikationen können sich ergeben, weil eine Farbe allenfalls nicht mehr natürlich lizitiert werden kann.</p>
	<p>→ <b>Lizit des zweiten Gegners höher als einfache Hebung der Eröffnungsfarbe:</b></p> <p>Wir lizitieren natürlich. Kontra gegen eine neue Farbe ist kompetitiv, d.h. verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit (in der Regel zu dritt) in der gegnerischen Farbe.</p> <p>Macht der zweite Gegner hingegen eine Hebung in der Eröffnungsfarbe auf die Stufe 3, ist Kontra nach wie vor Transfer. Das Transfersystem wird dann bis zum Transfer in die Interventionsfarbe weiter verwendet.</p>
!	<p>→ <b>Der Gegner verwendet ein negatives Kontra (z.B. Sputnik):</b></p> <p>Unser Lizit verläuft wie wenn er gepasst hätte. <b>Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.</b></p>

Schauen wir dies an einigen Beispielen an:

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	pass	1 ♥/♠:	Die Ansagen sind natürlich und forcierend; da „1 ♦“ eine Eröffnung zeigt, versprechen „1 ♥“ und „1 ♠“ mindestens 5 Karten, da man sonst mit „1 NT“ interveniert hätte.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, 9+ HP, stärker als „2 ♦“
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier natürlich und zum spielen, da wir die Edelfarben natürlich hätten lizitieren können
			2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Etwas modifiziert stellt sich dies dar, wenn der zweite Gegner ebenfalls spricht:

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 ♥/♠:	Die Ansagen sind natürlich und forcierend; da „1 ♦“ eine Eröffnung zeigt, versprechen „1 ♥“ und „1 ♠“ mindestens 5 Karten, da man sonst mit „1 NT“ interveniert hätte.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, 9+ HP, stärker als „2 ♦“
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier natürlich und zum spielen, da wir die Edelfarben natürlich hätten lizitieren können
			2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠:	Die Ansage ist natürlich und forcierend; da „1 ♦“ eine Eröffnung zeigt, verspricht „1 ♠“ mindestens 5 Karten, da man sonst mit „1 NT“ interveniert hätte.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦♦, 9+ HP, stärker als „2 ♦“
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier natürlich und zum spielen, da wir Partners Edelfarbe natürlich hätten lizitieren können; die Ansage ist schwächer als „2 ♣“

Aber man beachte den Unterschied bei folgendem Beispiel:

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	1 ♠	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, kann stark oder schwach sein, zeigt bei Minimum aber exakt 3 Karten in ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer für „♥“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♥:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			2 ♠:	„2 ♠“ zeigt einen Stopper ♠, fragt also nach Stopper ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ zeigt einen Stopper ♣, fragt also nach einem Stopper ♠
			3 ♦:	Zeigt exakt 4 Karten in ♦



Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦, kann stark oder schwach sein, zeigt bei Minimum aber exakt 3 Karten in ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer für „♥“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für „♠“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Stopperfrage
			3 ♦:	Barragierend, zeigt exakt 4 Karten in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♦	2 ♣	Kontra:	„Kontra“ ist hier Transfer ♦, kann stark oder schwach sein, zeigt aber exakt 3 Karten in ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer für „♥“, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠, da die Farbe nicht natürlich lizitiert werden konnte
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Ist Transfer ♦, zeigt exakt 4 Karten in ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zeigt exakt 4 Karten in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	pass	1 ♠:	Die Ansagen ist natürlich und forcierend, 4+ Karten in ♠
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich, schwächer als „2 ♦“ (nicht Transfer ♠, da ♠ natürlich gezeigt werden kann)
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 ♠:	Die Ansage ist natürlich und forcierend, 4+ Karten in ♠
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich, schwächer als „2 ♦“ (nicht Transfer ♠, da ♠ natürlich gezeigt werden kann)
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	1 ♠	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich, schwächer als „2 ♦“ (nicht Transfer ♠, da ♠ des Gegners Farbe ist)
			2 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stark oder schwach
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠ (da die ♠-Ansprache nicht unterhalb des Cue-bids natürlich gezeigt werden konnte)
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Fragt nach Stopper ♣

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	2 ♣	Kontra	„Kontra“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	Fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	2 ♦	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier natürlich (3er-♥)
			2 ♠:	Natürlich, forcing
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♦ für „3 NT“
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	2 ♠	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♠ für „3 NT“
			3 ♦:	Natürlich, forcing
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♣	Kontra:	Kontra ist hier Transfer ♦
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	Natürlich, forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♦ für „3 NT“
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“
			3 ♥:	Natürlich und lang in ♥, Misfit in ♠, zum spielen
			3 ♠:	„3 ♠“ ist natürlich mit 4 Karten in ♠
			4 ♠:	„4 ♠“ ist natürlich mit 5 Karten in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, fragt nach Stopper ♥ für „3 NT“
			3 ♦:	Natürlich und forcierend
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♣ für „3 NT“
			3 ♠:	„3 ♠“ ist natürlich mit 4 Karten in ♠
			4 ♠:	„4 ♠“ ist natürlich mit 5 Karten in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	pass	1 ♠:	4+ Karten in ♠, rundenforcing
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stärker als „2 ♥“
			2 ♥:	„2 ♥“ ist natürlich mit einer 3er-♥, schwächer als „2 ♦“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 ♠:	4+ Karten in ♠, rundenforcing
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stärker als „2 ♥“
			2 ♥:	„2 ♥“ ist natürlich mit einer 3er-♥, schwächer als „2 ♦“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich, barragierend

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 ♠	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stärker als „2 ♥“
			2 ♥:	„2 ♥“ ist natürlich mit einer 3er-♥, schwächer als „2 ♦“
			2 ♠:	„2 ♠“ zeigt einen Stopper ♠ und fragt nach Stopper ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ zeigt einen Stopper ♦ und fragt nach Stopper ♠
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			4 ♥:	Barragierend, 5er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥, stark oder schwach
			2 ♥:	„2 ♥“ ist Transfer ♠ (da die ♠-Farbe nicht unterhalb des Cue-bids gezeigt werden kann)
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Stopperfrage
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			4 ♥:	Barragierend, 5er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	2 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠
			2 ♠:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♣:	„3 ♣“ zeigt einen Stopper ♣ und fragt nach Stopper ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ zeigt einen Stopper ♦ und fragt nach Stopper ♣
			3 ♥:	Barragierend, 4er-♥
			4 ♥:	Barragierend, 5er-♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	2 ♦	Kontra	„Kontra“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			2 ♠:	„2 ♠“ ist hier Transfer ♣ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			3 ♣:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“; die Ansage ist nicht Transfer ♣, da die ♣-Farbe natürlich gezeigt werden kann.
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“; die Ansage ist nicht Transfer ♣, da die ♣-Farbe natürlich gezeigt werden kann.
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	„2 ♣“ ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“; die Ansage ist nicht Transfer ♣, da die ♣-Farbe natürlich gezeigt werden kann.
			3 ♦:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	2 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♦:	„2 ♦“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stärker als „2 ♠“
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, schwächer als „2 ♥“
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, Stopperfrage in ♦
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♣

Gegner	Sie	Gegner	Partner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 ♠	2 ♦	Kontra	„Kontra“ ist hier Transfer ♥
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer ♠, stark oder schwach
			2 ♠:	„2 ♠“ ist hier Transfer ♣ (die Farbe kann ja nicht natürlich gezeigt werden)
			3 ♣:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	Stopperfrage
			3 ♠:	Barragierend, 4er-♠
			4 ♠:	Barragierend, 5er-♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♠	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich mit 3 Karten in ♠, barragierend
			3 ♣:	Natürlich, forcierend
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage in ♦
			3 ♠:	Barragierend, 4er-♠
			4 ♠:	Barragierend, 5er-♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	pass	2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	2 ♦	Kontra:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	2 ♥	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und forcing
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♣	2 ♠	Kontra	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	Natürlich, 3er-♣, zum spielen
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage in ♠
			3 ♥:	Natürlich, forcing
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, Stopperfrage in ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			1 NT:	Natürlich, (6/7)8-10 HP
			2 ♣:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	1 NT	Kontra:	Kompetitiv, zeigt Punkte und Interesse, den Gegner mit einem Strafkontra abzufangen
			2 ♣:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und schwächer als „2 ♥“
			3 ♣:	Zeigt Stopper ♣, Stopperfrage ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♣



Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠, stark oder schwach
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣ (♣ kann nicht natürlich unter der Stufe Cue-bid gezeigt werden)
			3 ♣:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♦:	Zeigt Stopper ♦, Stopperfrage ♥
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♥	Kontra:	Transfer ♠, stark oder schwach
			2 ♠:	Transfer ♣
			3 ♣:	Transfer ♦
			3 ♦:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	pass	2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist natürlich und forcing
			3 ♣:	Ist natürlich, zum spielen
			3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♥
			3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♦

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	2 ♥	Kontra:	„Kontra“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stark oder schwach
			3 ♣:	„3 ♣“ ist Transfer ♦, da die ♦-Farbe nicht natürlich unterhalb des Cue-bids gezeigt werden kann
			3 ♦:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	2 ♠	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	„3 ♣“ ist zum spielen
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	pass	2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♥:	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	2 ♥	Kontra:	„Kontra“ ist hier Transfer für ♠
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	2 ♠	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♣:	Natürlich, forcing
			3 ♦:	„3 ♦“ ist zum spielen
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	3 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♦:	Zum spielen
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage in ♣
			3 ♠:	Natürlich, forcing
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	pass	2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♦:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♥:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣, stärker als „3 ♣“
			3 ♣:	Ist natürlich (nicht Transfer ♦, da man jene Farbe schon natürlich mit „2 ♦“ einführen konnte) und schwächer als „2 ♠“
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♥:	Die Ansage ist natürlich und forcierend
			2 ♠:	„2 ♠“ zeigt Stopper ♠ und fragt nach Stopper ♦
			3 ♣:	Ist natürlich, zum spielen
			3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist Transfer ♣, stark oder schwach
			3 ♣:	„3 ♣“ ist Transfer ♦, da die ♦-Farbe nicht natürlich gezeigt werden kann
			3 ♦:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	Kontra:	„Transfer ♣“, stark oder schwach
			3 ♣:	„3 ♣“ ist Transfer ♦ (man kann ja die ♦-Farbe nicht natürlich ansagen)
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥ (man kann ja die ♥-Farbe nicht natürlich ansagen)
			3 ♥:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♠:	Stopperfrage

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	pass	2 ♥:	Natürlich, forcing
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♥:	Natürlich, forcing
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	2 ♥	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦, stärker als „3 ♦“
			3 ♦:	Zum spielen, schwächer als „3 ♣“
			3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, Stopperfrage ♠
			3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	2 ♠	Kontra:	Transfer „♣“
			3 ♣:	Transfer ♦, stark oder schwach
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥ (die ♥-Farbe kann ja nicht natürlich auf tieferer Stufe gezeigt werden)
			3 ♥:	Eigentlich nicht existent, zum spielen, wohl sehr schwach, aber man will von dieser Seite spielen
			3 ♠:	Stopperfrage in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	3 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♦:	Zum spielen
			3 ♥:	Natürlich und forcing
			3 ♠:	Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	pass	2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥, stärker als „3 ♥“
			3 ♥:	Natürlich, 3er-♥, schwächer als „3 ♦“
			3 ♠:	Stopperfrage ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra zeigt 8+ HP und eine der drei Topfiguren zu zweit in Partners Farbe.
			2 ♠:	„2 ♠“ ist ein Transfer für ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥, stärker als „3 ♥“
			3 ♥:	Natürlich, 3er-♥, schwächer als „3 ♦“
			3 ♠:	Stopperfrage ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	Kontra:	Transfer ♣
			3 ♣:	„3 ♣“ ist ein Transfer für ♦
			3 ♦:	„3 ♦“ ist Transfer ♥, stärker als „3 ♥“
			3 ♥:	Zum spielen, 3er-♥, schwächer als „3 ♦“
			3 ♠:	Stopperfrage ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	3 ♣	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♦:	Natürlich, forcing
			3 ♥:	Natürlich, zum spielen
			3 ♠:	Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♠

Gegner	Sie	Gegner	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♥	3 ♦	Kontra:	„Kompetitiv“, verspricht Punkte und mindestens eine Figur zu zweit in der Gegnerfarbe
			3 ♥:	Natürlich, zum spielen
			3 ♠:	Stopper ♠, fragt nach Stopper ♣
			3 NT:	Zum spielen, tendenziell ein Stopperproblem in ♠

Dieses Lizitsystem erlernt man am besten anhand von Beispielen:

Sie intervenieren mit


♠ 72      ♥ AQ4      ♦ 106      ♣ KQ8765

Gegner 1	Sie	Gegner 2	Partner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	pass	2 ♥	„2 ♥“ ist hier Transfer für ♠
pass	2 ♠	pass	pass	
pass				


Da Sie eine Intervention gemacht haben, die eigentlich schwächer nicht sein darf, weiter auch nur eine mässige Pikunterstützung haben (der Partner transferierte ja mit "2 ♥" in die Pikfarbe und zeigte damit 5+ ♠-Karten), vollziehen Sie einfach den Transfer. Der Partner passt nun mit

- ♠ KJ10964
- ♥ 73
- ♦ Q952
- ♣ 2

Gehen wir zu einem Beispiel, bei dem sich die Vorteile des Transfersystems zeigen; Ihre Vulnerabilität ist "gefährlich":

Intervenierender Spieler		Partner des Intervenierenden
♠ AJ8542		♠ 73
♥ Q72		♥ AK104
♦ 6		♦ KQ8542
♣ 1084		♣ 6


Gegner	Intervenierender	Gegner	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♣	Die Intervention von "1 ♠" ist nur "gefährlich" so erlaubt; besser wäre "2 ♦" (= weak jump overcall in ♠), ungefährlich ist dies zwingend.  „2 ♣“ ist Transfer für ♦
pass	2 ♦	pass	2 ♥	Der Intervenierende ist folgsam und führt den Transfer trotz des Singletons aus. Wäre die ♠-Farbe etwas solider, würde der Intervenierende diese wiederholen.  "2 ♥" ist natürlich und forcierend; man beachte: Zwei Farben konnten gezeigt werden und man ist immer noch auf der Stufe 2!
pass	2 ♠	pass	pass	„2 ♠“: Diese Ansage zeigt nun eine 6er-♠ und fehlendes Interesse an beiden Partnerfarben  Partner des Intervenierenden: In der Regel sollte man passen, da die Chancen eines vollen Spiels sehr gering sind. Da man "gefährlich" ist, ist die Ansage von "3 ♠" im Teammatch vertretbar.

Intervenierender Spieler		Partner des Intervenierenden
♠ A72		♠ 1094
♥ AQ1093		♥ K42
♦ K4		♦ AQ95
♣ J82		♣ Q94


Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	pass	2 ♦	Mit dem Transfer von "2 ♦" zeigt man eine Unterstützung in Partners ♥-Farbe, und dies mit einer Stärke ab (9)10+ HP. Mit einer 3er-♥ und weniger als 9 HP lizitiert man "2 ♥"; dies kann nicht Transfer sein, da man die ♠-Farbe ja in natürlicher/forcierender Weise mit der Ansage von "1 ♠" hätte zeigen können. Die direkte Ansage von "3 ♥" zeigt eine 4er-♥, jene von "4 ♥" eine 5er-♥, alles mit Blättern bis maximal (9)10 HP (sonst zuerst Transfer machen).
pass	3 ♣	pass	4 ♥	<p>"3 ♣": Das Gebot der Gegnerfarbe zeigt Zusatzwerte und Fit, es ladet zum vollen Spiel ein.</p> <p>„4 ♥“: Die Einladung wird natürlich angenommen. "3 NT" wäre übrigens durchaus eine (allerdings nicht ganz risikolose) Alternative.</p>
pass	pass	pass		

Hätten Sie diese Manche ohne das Transfersystem auslizitiert? Wohl nur mit einem erheblichen Risiko, dann nämlich, wenn Sie mit diesen 11 HP und einer Verteilung von 3-3-4-3 tatsächlich einen Überruf in der Gegnerfarbe gemacht hätten ....




Intervenierender Spieler		Partner des intervenierenden
♠ A4		♠ K102
♥ K92		♥ QJ10754
♦ 86		♦ J2
♣ AK9865		♣ Q4

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	2 ♣	pass	2 ♦	„2 ♦“: Transfer für ♥, zeigt 5+ ♥
pass	3 ♥	pass	4 ♥	„3 ♥“: Mit dem schönen Anschluss in ♥ und den Zusatzwerten kann man durchaus auf "3 ♥" springen.  „4 ♥“: Die Ansage von "4 ♥" ist nicht zwingend, aber nach Partners Sprung möglich; dies insbesondere im Teammatch, wenn man gefährlich ist.


Intervenierender Spieler (nur 9 HP, aber in den Farben)		Partner des Intervenierenden
♠ 75		♠ A10
♥ KQ10754		♥ 3
♦ A82		♦ KQ94
♣ 63		♣ KQJ752

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	pass	2 ♠	<p>“2 ♥”: Die Ansage von "2 ♥" ist etwas gezogen, wir sollten in der Regel stärker sein</p> <p>“2 ♠”: Transfer für ♣</p>
pass	3 ♣	pass	3 ♦	<p>“3 ♣”: Nachdem man schwächer als versprochen ist, führt man den Transfer artig aus</p> <p>“3 ♦”: Natürlich und forcierend</p>
pass	3 ♥	pass	3 NT	<p>“3 ♥”: 6er-♥, kein Interesse an Partners Bemühungen</p> <p>“3 NT”: Die Ansage von "3 NT" schliesst die perfekte Beschreibung der Hand ab: Lange ♣, 4er-♦, kurze ♥ und Stopper in der gegnerischen Pik-Farbe</p>
pass	4 ♣	pass	Pass	<p>“4 ♣”: Die Hand ist eigentlich eher zu schwach und insbesondere für ein SA-Spiel nicht geeignet (kein ♠-Stopper, spärlicher Fit), daher korrigiert man in „4 ♣“, was der Partner passen sollte (und auch tut)</p>
pass				


Intervenierender Spieler (nur 9 HP, aber in den Farben)		Partner des Intervenierenden
♠ 65		♠ AQ1074
♥ A8		♥ J102
♦ J72		♦ K9
♣ AKJ632		♣ Q104

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♣	pass	2 ♥	„2 ♥“: „2 ♥“ ist Transfer für ♠ und zeigt mindestens 5 Pik-Karten
pass	2 ♠	pass	3 ♣	“2 ♠“: Der fehlende ♠-Fit zwingt zur Abwertung des Blattes “3 ♣“: Natürliche Ansage; ladet zum vollen Spiel ein. Die Ansage zeigt einen Fit in ♣ und mindestens 5 ♠-Karten
pass	3 ♦	pass	3 NT	“3 ♦“: Der Überruf der Farbe des Gegners sucht nach einem Stopper für „3 NT“
pass	pass	pass	pass	


Versuchen Sie einmal, dass ohne unser Transfersystem zu lizitieren? Ungleich schwerer, nicht wahr?

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ 73		♠ 104
♥ AK10742		♥ 3
♦ Q653		♦ AK92
♣ K		♣ AQ7654

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	pass	2 ♠	“2 ♠”: Transfer Treff
pass	3 ♣	pass	3 ♦	“3 ♣”: Ausführung des Transfers; hätte der Intervenierende nicht anstelle des Singletons König ein kleines Singleton in ♣, wäre das Lizit von "3 ♥" denkbar. Meines Erachtens ist aber hier das Lizit von "3 ♣" vorzuziehen, denn möglicherweise hält der Partner nur wenig Punkte mit einer langen ♣-Farbe.  “3 ♦”: Natürliche und forcierende Ansage
pass	5 ♦	pass	pass	“5 ♦”: Nun wird das Interventionsblatt plötzlich aufgewertet: Fit in ♦, ♣ König wird zur wertvollen Karte, in ♥ besitzt man die Topkarten.
pass				

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ AJ976		♠ 54
♥ Q4		♥ AKJ92
♦ Q72		♦ 1083
♣ K83		♣ AJ10

Gegner 1	Inter-venierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♦	„2 ♦“: Natürlicher Manche-Versuch, man beachte das ökonomische Licit
pass	2 ♥	pass	2 NT	“2 NT“: Die ♠-Intervention ist bekanntlich oft schwach
pass	3 NT	pass	pass	“3 NT“: Mit dieser Hand sollte „3 NT“ allerdings problemlos sein
pass				


Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ AJ10742		♠ K85
♥ Q4		♥ 9872
♦ 95		♦ A764
♣ A93		♣ K10

Gegner 1	Inter-venierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♥	„2 ♥“: Die Ansage zeigt nicht ♥, sondern ist Transfer ♠; „2 ♠“ wäre übrigens nicht Transfer für ♣! Auch "3 / 4 ♠" sind natürliche Ansagen barragierender Natur mit 4 respektive 5 ♠-Karten (mit stärkeren Blättern: Zuerst Transfer)
pass	3 ♣	pass	4 ♠	“3 ♣“: Mancheversuch in ♠, sucht im Stile eines "Trial-bids" Anschluss in ♣  “4 ♠“: Anschluss in ♣ vorhanden
pass	pass	pass		


Man beachte (im Sinne einer Zusammenfassung):

Gegner	Inter- venierender	Gegner	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♠	pass	1 NT:	Natürlich, (7)8-10(11) HP
			2 ♣:	Natürlich, forcierend
			2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	Transfer ♠ ab (9)10 HP, 3+ Karten
			2 ♠:	3er-♠, 0-8(9) HP
			2 NT:	Ausgeglichen verteilt, (11)12-14 HP
			3 ♣:	Barragierend mit ♣
			3 ♦:	Stopperfrage für „3 NT“
			3 ♥:	Barragierend mit ♥
			3 ♠:	4er-♠, 0-8(9) HP
			3 NT :	Ausgeglichen verteilt, 15+ HP
			4 ♠	5er-♠, 0-8(9) HP

Weitere Beispiele:

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ AKJ73		♠ 4
♥ 64		♥ AQ7
♦ K842		♦ 1063
♣ Q3		♣ AK10742


Gegner 1	Inter- venierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	pass	2 ♣	“2 ♣“: Natürliche, forcierende Ansage
pass	2 ♦	pass	2 NT	“2 ♦“: Natürliche Ansage (unterhalb Cue- bid)
pass	3 NT	pass	pass	“2 NT“: Die ♣ Dame ist wertvoll und erlaubt es, 3 SA zu spielen.
pass				

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ KQ1042		♠ 5
♥ 8765		♥ A93
♦ J4		♦ KQ10852
♣ A8		♣ 1072

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♣	Kontra	„Kontra“: Wenn der zweite Gegner seinen Partner in dessen Farbe hebt, so spielen wir nach wie vor alles im Transfer. <b>Kontra ist also Transfer ♦.</b>
pass	2 ♦	pass	pass	
pass				

**Zur Erläuterung dieses Beispiels:**

Kontra:	Transfer ♦
2 ♦:	Transfer ♥
2 ♥:	Transfer ♠, 9+ HP
2 ♠:	3er-♠, 0-8(9) HP

Intervenierender		Partner des Intervenierenden
♠ 74		♠ KQ853
♥ AJ		♥ 964
♦ 982		♦ A7
♣ KJ9754		♣ Q83

Gegner 1	Intervenierender	Gegner 2	Partner des Intervenierenden	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♣	2 ♦	2 ♥	„2 ♣“: Sehr gezogen mit 9 HP, aber guter barragierender Effekt nach "1 ♦" „2 ♥“: Transfer ♠
pass	2 ♠	pass	3 ♣	„3 ♣“: Natürlicher Manche-Versuch; zeigt Fit in ♣, 5+ Pik und eine gewisse Stärke
pass	pass	pass		“pass“: Mit dieser eigentlich zu schwachen Intervention fehlt natürlich jegliches Interesse

Und zum Schluss - nochmals der Klarheit zuliebe - als Repetition noch dies:

Natürlich ist es grundsätzlich sinnlos, mittels Lizit der Interventionsfarbe einen Transfer in die Eröffnungsfarbe oder eine Farbe, die man schon in natürlicher Weise forcierend bieten kann, zu lizitieren. Deshalb zeigt in solchen Situationen die einfache Hebung der Interventionsfarbe einen 3er-Fit und ist barragierend. Stärkere Fit-Hände (ab etwa 10 HP) werden via Transfer lizitiert.



## Das Folgelizit, nachdem wir mit "1 NT" interveniert haben

Unsere Intervention „1 Ohne“ ist künstlich; wir zeigen damit 10-17 HP, eine 4er-Edelfarbe und mindestens 5 Karten in einer Unterfarbe.

Gegen „1 ♣“ zeigt „1 NT“ 5+ ♦ und eine 4er-Edelfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	pass	Pass:	0-6 HP, keine Farbe zum lizitieren
			2 ♣:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♦:	Zum spielen
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♦“ korrigieren
			2 NT:	Einladung zu „3 NT“ Eröffnungsstärke (ab 12-14 HP) und Stopper
			3 ♣:	Stopperfrage mit guter Eröffnung
			3 ♦:	Zum spielen, barragierend
			3 ♥:	Natürlich, (5)6+ Karten, gute Eröffnung
			3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Karten, gute Eröffnung
			3 NT:	Zum spielen
			4 / 5 ♦:	Zum spielen, barragierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	pass	2 ♣	
pass	2 ♦:			10-13 HP, 4er-♠ und 5er-♦
	2 ♥:			10-13 HP, 4er-♥ und 5er-♦
	2 ♠:			14-17 HP, 4er-♠ und 5er-♦
	2 NT:			14-17 HP, 4er-♥ und 5er-♦

Die Gebote sind also möglichst natürlich; die ersten beiden Ansagen zeigen 10-13 HP, die nächsten zwei 14-17 HP. Wo natürliche Ansagen nicht möglich sind, lizitieren wir wie immer von unten.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	pass	2 ♥	
pass	2 ♠	pass	2 NT:	Ich habe 5+ ♥ und einen Anschluss in ♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT:			Nebst der 5er-♦ und der 4er-♥ habe ich auch noch eine 3er-♠

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	Kontra	pass:	Zum spielen
			Rekontra:	Ich möchte <b>Treff</b> spielen
			2 ♣:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♦:	Zum spielen
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♦“ korrigieren
			3 ♦:	Zum spielen, barragierend, 4er-♦
			4 / 5 ♦:	Zum spielen, barragierend, 5er- respektive 6er-♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	2 ♣	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♦:	Zum spielen
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er in die ♠-Farbe korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♦“ korrigieren
			2 NT:	Eröffnungsstärke, Stopper ♣
			3 ♣:	Eröffnungsstärke ohne Stopper in ♣
			3 ♦:	Zum spielen, barragierend, 4er-♦
			3 ♥:	6+ ♥, Eröffnungsstärke
			3 ♠:	6+ ♠, Eröffnungsstärke
			4 / 5 ♦:	Zum spielen, barragierend, 5er- respektive 6er-♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	3 ♣	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	10+ HP, fragt nach Stärke und Verteilung
			3 ♦:	Zum spielen
			3 ♥:	Ich möchte in Deiner Edelfarbe spielen
			3 ♠:	Partner soll mit 4er-♠ passen und sonst „4 ♦“ sagen
			3 NT:	Gute Eröffnungsstärke, Stopper ♣
			Rest:	Natürlich

Nach kontrierter Hebung: Antworten wie bei ungestörter Anfrage mit "2 ♣"!

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	2 ♥	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 ♠:	Will in Partners Farbe spielen
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 ♣:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♥ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 / 4 / 5 ♦:	Barragierend, zum spielen
			3 ♥:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♣ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	2 ♠	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 ♣:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach „♠ - Stopper“ (zwei fehlende Farben)
			3 / 4 / 5 ♦:	Barragierend, zum spielen
			3 ♥:	Zum spielen
			3 ♠:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♣ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

**Gegen „1 ♦“ zeigt „1 NT“ 5+ ♣ und eine 4er-Edelfarbe.**

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	pass:	0-6 HP, keine Farbe zum lizitieren
			2 ♣:	Zum spielen
			2 ♦:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in ♠ also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf 3 ♣ korrigieren
			2 NT	Einladung zu „3 NT“, Eröffnungsstärke und Stopper
			3 / 4 / 5 ♣:	Zum spielen, barragierend
			3 ♦:	Gute Eröffnung, Stopperfrage
			3 ♥:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♥, gute Eröffnung
			3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♠, gute Eröffnung
			3 NT:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	2 ♦	
pass	2 ♥:			10-13 HP, 4er-♥ und 5er-♣
	2 ♠:			10-13 HP, 4er-♠ und 5er-♣
	2 NT:			14-17 HP, 4er-♥ und 5er-♣
	3 ♣:			14-17 HP, 4er-♠ und 5er-♣

Gegner	Wir	gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	2 ♥	
pass	2 ♠	pass	2 NT:	Ich habe 5+ ♥ und Anschluss in ♣

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT:			Nebst der 5er-♣ und der 4er-♥ habe ich auch noch eine 3er-♠

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	Kontra	pass:	Zum spielen
			Rekontra:	Ich möchte <b>Karo</b> spielen
			2 ♣:	Zum spielen
			2 ♦:	8+ HP, fragt nach der 4er-Edelfarbe und nach der Stärke
			2 ♥:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♥ hat, sonst soll er korrigieren; Fit in Pik also möglich
			2 ♠:	Zum spielen, wenn der Partner eine 4er-♠ hat, sonst soll er auf „3 ♣“ korrigieren
			3 / 4 / 5 ♣:	Zum spielen, barragierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	2 ♦	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	8+ HP, Frage nach Stärke und Verteilung
			2 ♥:	Ich möchte in Deiner Edelfarbe spielen
			2 ♠:	Partner soll mit 4er-♠ passen und sonst „3 ♣“ sagen
			2 NT:	Eröffnungsstärke, Stopper ♦
			3 ♣:	Zum spielen
			3 ♦:	Eröffnungsstärke ohne Stopper in ♦, fragt nach Stopper ♦ für „3 NT“
			3 ♥:	6+ ♥, Eröffnungsstärke
			3 ♠:	6+ ♠, Eröffnungsstärke
			4 / 5 ♣:	Barragierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	3 ♦	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	10+ HP, Frage nach Stärke und Verteilung
			3 ♥:	Ich möchte in Deiner Edelfarbe spielen
			3 ♠:	Partner soll mit 4er-♠ passen und sonst „4 ♣“ sagen
			3 NT:	Gute Eröffnungsstärke, Stopper ♦
			Rest:	Natürlich

Nach kontrierter Hebung: Antworten wie bei ungestörter Anfrage mit "2 ♦"!

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	2 ♥	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 ♠:	Will in Partners Farbe spielen
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 / 4 / 5 ♣:	Barragierend, zum spielen
			3 ♦:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♥ - Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 ♥:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♦ -Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 NT	2 ♠	pass:	Habe keine gute Ansage
			Kontra:	Strafkontra
			2 NT:	Eröffnungsstärke/Stopper in Gegnerfarben
			3 / 4 / 5 ♣:	Barragierend, zum spielen
			3 ♦:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♠ -Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 ♥:	Zum spielen
			3 ♠:	Gute Eröffnungsstärke, Frage nach ♦ -Stopper (zwei fehlende Farben)
			3 NT:	Zum spielen

**Gegen „1 ♥“ zeigt „1 NT“ 4 ♠ und mindestens eine 5er-Unterfarbe.**

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 NT	pass	2 ♣:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder in seine ♦ - Farbe korrigieren
			2 ♦:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder korrigieren; zeigt maximal Singleton ♣, maximal eine 3er-♠ und mindestens „5 ♦ - Karten“
			2 ♥:	Relais, 8+ HP, Frage nach Verteilung und Stärke
			2 ♠:	Zum spielen
			Rest:	Natürlich und forcierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	pass	2 ♥	
pass	2 ♠:			10-13 HP, 4er-♠, 5er-♣
	2 NT:			10-13 HP, 4er-♠, 5er-♦
	3 ♣:			14-17 HP, 4er-♠, 5er-♣
	3 ♦:			14-17 HP, 4er-♠, 5er-♦

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	Kontra	pass:	Nichts zu vermelden, Partner soll seine Unterfarbe lizitieren
			Rekontra:	Transfer ♣ mit eigenständiger Treff
			2 ♣:	Transfer ♦ mit eigenständiger Karo
			2 ♦:	"Pseudo-Transfer" Herz, fragt nach Stopper ♥ für „NT-Spiel“
			2 ♥:	Transfer ♠
			2 ♠:	Zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	Kontra	2 ♦	
pass	2 ♥:			Habe halben Stopper in ♥, hast Du auch einen halben (= Jxx oder Qx)?
pass	2 NT:			Habe Stopper in ♥, 10-13(14) HP
pass	3 NT:			Habe Stopper in ♥, (14)15-17 HP

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 NT	2 / 3 ♥	pass:	Nichts zu melden
			Kontra:	Negativ, der Partner soll seine Unterfarbe zeigen
			2 / 3 ♠ (ohne Sprung):	Zum spielen
			3 / 4 ♣ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend
			3 / 4 ♦ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend

Lizitiert der zweite Gegner eine neue Farbe, ist Kontra strafend. Der Überuf der Eröffnungsfarbe fragt nach Verteilung und Stärke (Antworten wie bei ungestörtem Lizit), der Rest ist natürlich.

**Gegen „1 ♠“ zeigt „1 NT“ 4 ♥ und mindestens eine 5er-Unterfarbe.**

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT	pass	2 ♣:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder in seine ♦-Farbe korrigieren
			2 ♦:	Schwacher Relais, Partner kann passen oder korrigieren; zeigt maximal Singleton ♣, maximal eine 3er-♥ und mindestens 5 Karten in ♦
			2 ♥:	Zum spielen
			2 ♠:	Relais, 8+ HP, Frage nach Verteilung und Stärke
			Rest:	Natürlich und forcierend

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT:			10-13 HP, 4er-♥, 5er-♦
	3 ♣:			10-13 HP, 4er-♥, 5er-♣
	3 ♦:			14-17 HP, 4er-♥, 5er-♦
	3 ♥:			14-17 HP, 4er-♥, 5er-♣

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT	pass	2 ♣	
2 ♦	Kontra	2 ♠	Kontra:	Strafkontra (das Kontra gegen „2 ♦“ war auch strafend)
			3 ♣:	Eigenständige ♣, Spielvorschlag

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT	Kontra	pass:	Nichts zu vermelden, Partner soll seine Unterfarbe lizitieren
			Rekontra:	Transfer ♣ mit eigenständiger Treff
			2 ♣:	Transfer ♦ mit eigenständiger Karo
			2 ♦:	Transfer ♥
			2 ♥:	„Pseudo-Transfer“ ♠, fragt nach Stopper ♠ für „NT-Spiel“

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	1 NT	Kontra	2 ♥	
pass	2 ♠:			Habe halben Stopper in ♠, hast Du auch einen halben (= Jxx oder Qx)?
pass	2 NT:			Habe Stopper in ♠, 10-13(14) HP
pass	3 NT:			Habe Stopper in ♠, (14)15-17 HP
pass	Rest:			Natürlich, kein ♠-Stopper da



Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	2 / 3 ♠	Pass:	Nichts zu melden
			Kontra:	Negativ, der Partner soll seine Unterfarbe zeigen
			3 / 4 ♣ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend
			3 / 4 ♦ (ohne Sprung):	Natürlich, forcierend
			3 / 4 ♥ (mit oder ohne Sprung):	Zum spielen

Lizitiert der zweite Gegner eine neue Farbe, ist Kontra strafend. Der Überuf der Eröffnungsfarbe fragt nach Verteilung und Stärke (Antworten wie bei ungestörtem Lizit), der Rest ist natürlich.

Nach all diesen Geboten nach Partners Intervention von „1 NT“ entwickelt sich das weitere Lizit völlig natürlich. Zum Beispiel:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	pass	2 ♠	
pass	2 NT	pass	3 ♣:	Natürlich, zum spielen, nicht forcierend
			3 ♦:	Fit in ♦, passbar
			3 ♥:	Fit in ♥, passbar
			3 ♠:	Stopperfrage
			3 NT:	Abschluss, zum spielen
			4 ♦:	Schlemminteresse mit ♦-Fit
			4 ♥:	Zum spielen

## Micheals-Konvention

Trotz der oben dargestellten Konventionen verzichten wir nicht vollständig auf die "Micheals-Konvention":

Wir verwenden sie in der Reveilposition an vierter Stelle (also nach gegnerischer Eröffnung "1 in Farbe" und zweimal "pass"), da hier die Ansage von "1 NT" ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit (8/9)10-12(13/14) HP zeigt (Details hinten).

An zweiter Stelle und vierter Stelle spielen wir „Micheals“ nach Edelfarbeneröffnungen, an zweiter Stelle allerdings nur beim Überraschungsangriff:

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♥:	5+ ♠ und 5er-Unterfarbe, 10+ HP (rot ab Eröffnung)

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠:	5+ ♥ und 5er-Unterfarbe, 10+ HP (rot ab Eröffnung)

An zweiter Stelle zeigen wir die Unterfarben wie folgt (Achtung: Ist nicht „Micheals“):

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 NT:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 10-13 HP
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 14-17 HP
	3 ♥:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 18+ HP (oder Stopperanfrage für „3 NT“)

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 NT:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 10-13 HP
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 14-17 HP
	3 ♠:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, 18+ HP (oder Stopperanfrage für „3 NT“)

An vierter Stelle ist „2 NT“ stattdessen „Micheals“, zeigt also beide Unterfarben, die Stärke ist nicht limitiert (grün mindestens 10 HP, rot ab Eröffnung).

**Als Exkurs:** Wie funktioniert „**Michaels**“?

Spielt man diese soeben dargestellte künstliche Konvention der NT-Interventionen nicht, so spielen wir die "Michaels-Konvention".

Der Überruf der Farbe zeigt immer ♠ und eine zweite, nicht lizitierte Farbe. Der Überruf der Pikfarbe zeigt demgegenüber ♥ und eine Unterfarbe. "2 SA" zeigt die beiden tiefsten nicht lizitierten Farben. Die Ansage soll entweder mit ganz schwachen Blättern (0-5 HP) oder starken Händen (15+ HP, maximal 5 Loser) gemacht werden.

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 ♣:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♦), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♦ und ♥

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♦:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♣), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♣ und ♥

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥:	5 ♠ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠:	5 ♥ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Danach verläuft das Lizit natürlich. Man geht von etwa 5 Verlierern beim Intervenierenden aus und bestimmt nun die Höhe der Ansage. Hilfreich auch hier das zusammenzählen der Karten in der Trumpffarbe (der Partner hat ja 5-5).

Als **Exkurs**: Wie funktioniert „**Ghestem**“?

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 ♣:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♦, auseinander liegende Farben
	2 ♦:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♥, die beiden höchsten Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♦, die beiden tiefsten Farben

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♦:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♣, auseinander liegende Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♣, die beiden tiefsten Farben
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♥, die beiden höchsten Farben

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♣, auseinander liegende Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♦ und ♣, die beiden tiefsten Farben
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in ♠ und ♦, die beiden höchsten Farben

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♣, auseinander liegende Farben
	2 NT:	Mindestens 5-5 in ♦ und ♣, die beiden tiefsten Farben
	3 ♣:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♦, die beiden höchsten Farben

Wir spielen „Ghestem“ immer konstruktiv! Ist Ghestem vereinbart, gilt dies an zweiter und vierter Position. Der Partner des Intervenierenden verhält sich natürlich. Die stärkste Ansage ist der Cue-bid. Der Sprung ins volle Spiel in einer der Partnerfarben zeigt Singleton in der zweiten Farbe des Partners (allenfalls interessant beim Ausspiel, falls man doch gegenspielen muss).

Wie bereits andernorts dargestellt spielen wir folgende Konvention:

Die Interventionen "2 NT" und "3 ♣" respektive "3 ♦" zeigen einen Zweifärber (mindestens 5-5), wobei sich die beiden (drei) Ansagen nur in der Stärke unterscheiden. „2 NT“ zeigt immer 10-13 HP, "3 ♣" respektive "3 ♦" 14-17 HP. Nach Edelfarbeneröffnungen zeigen beide Ansagen beide Unterfarben, nach Unterfarbeneröffnungen beide Edelfarben (beides bei dieser Stärke nicht via "1 NT" lizitierbar).

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠
	3 ♦:	Barragierend mit ♦

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠
	3 ♣:	Barragierend mit ♣
	3 ♦:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♥ und ♠

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♦:	Barragierend mit ♦

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 NT:	10-13 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♣:	14-17 HP, mindestens 5-5 in ♣ und ♦
	3 ♦:	Barragierend mit ♦

Haben wir einen Zweifärber gezeigt, so verwendet der Antwortende grundsätzlich einmal mehr "the law of total tricks", man zählt also die Trümpfe der Fitfarbe zusammen und lizitiert auf der Stufe, die dem Total der Trümpfe entspricht. Diese Regel gilt insbesondere bei Interventionen mit „2 NT“, also Blättern der Stärke 10-13 HP.

Dabei muss man aber sein Blatt aufgrund von Partners Informationen gut bewerten: Immerhin kennt man ja seine und die eigene Stärke genau.

Starke Hände werden demgegenüber via einen Überruf der Gegnerfarbe gezeigt.

Hat der Intervenierende 14+ HP und die Edelfarben, springt man in das volle Spiel, wenn man in einer Edelfarbe mindestens 4 Karten und in der anderen maximal Singleton hat

Bridgesystem „Evolution“ \*\*\* 5er-Edelfarben, 4er-Karo, 2er-Treff \*\*\* Interventionen

(Ausspielindikation, falls der Gegner spielt). Auch hier überrufen wir mit starken Blättern aber zuerst die Gegnerfarbe.

### **Aber aufpassen:**

Im Reveil spielen wir all diese Konventionen aber nicht. Stattdessen zeigt "1 NT" ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit (8/9)10-12(13/14) HP. Weiter spielen wir hier "Michaels". Für Details vgl. hinten (Reveil-Ansagen).

## Sprung in eine Edelfarbe nach gegnerischen Unterfarbeneröffnungen

Nach den gegnerischen Unterfarbeneröffnungen zeigen die Ansagen "2 ♥" respektive "2 ♠" Zweifärber (mindestens 5-5) mit der angesagten Farbe sowie der vom Gegner nicht lizitierten Unterfarbe. Ungefährlich (grün) verwenden wir diese Konvention ab 10 HP, gefährlich (rot) ab Eröffnungstärke.

Wie so oft ist „the law of total tricks“ hilfreich. Ein Sprung in die Manche zeigt in der Regel Singleton in der anderen Farbe des Partners (Ausspielindikation, falls der Gegner spielt) und mindestens 4 Karten in der angesagten Farbe. Auch hier überrufen wir mit starken Blättern aber zuerst die Gegnerfarbe.

### Exkurs:

Wenn jemand mit uns diese Zweifärber nicht spielen will, spielen wir wie folgt:

Nach den gegnerischen Unterfarbeneröffnungen zeigen die Ansagen "2 ♥" respektive "2 ♠" 6er-Farben mit 10-12 HP. Eine neue Farbe ist danach natürlich und darf nur mit absolutem Minimum und einem kleinen Fit gepasst werden (sonst bei Fit Cue-bid, bei Mis-Fit Farbe wiederholen). Die Hebungen auf drei oder vier in der Edelfarbe sind barragierend mit drei respektive vier Karten in der Partnerfarbe. 2 SA ist Relais und fragt nach der Stärke (zeigt in der Regel einen Fit):

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♣ oder ♦	2 ♥ oder ♠	pass	2 NT (Relais)	
pass	3 ♣ :			10(11) HP, nicht zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 ♦ :			10(11) HP, zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 ♥ :			(11)12 HP, nicht zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 ♠ :			(11)12 HP, zwei der drei Topfiguren in der eigenen Farbe
	3 NT :			AKQxxx in der eigenen Farbe

## Unser Informationskontra

Behandeln wir nun eingehend unsere informativen Kontras gegen Eröffnungen "1 in Farbe".

Hier verhalten wir uns „grün gegen rot“ aus folgenden Gründen recht aggressiv:

- Wir wollen unseren Gegnern das Leben so schwer wie möglich machen. Er weiss nie so recht, ob wir nun wirklich eine Eröffnung (oder mehr) haben oder nicht.
- Wir wollen möglichst oft Kontrakte mit einem Minimum an Punkten spielen, die dank Fit und Verteilung erfüllbar sind. Das schnelle Kennen von Fit und Verteilung kann auch hilfreich beim Finden erfolgreicher Verteidigungen / Opfergeboten gegen gegnerische Schlemms oder Manchen sein.

Unsere informativen Kontras hängen insbesondere von unserer und der gegnerischen Vulnerabilität ab.

Sind wir gefährlich und der Gegner nicht oder haben beide Parteien die gleiche Vulnerabilität, so verwenden wir informative Kontras im klassischen Sinn, das heisst wir haben

- eine interessante Verteilung (5-4-4-0 oder 4-4-4-1) mit Kürze in der Gegnerfarbe ab 10/11 HP
- oder 4-4-3-2 mit Kürze in der Gegnerfarbe sowie mindestens Eröffnungsstärke (mit 4 Karten in der anderen Edelfarbe nach Gegners Edelfarbeneröffnung resp. mind. 4-3 in den Edelfarben nach Unterfarbeneröffnung)
- oder aber ein sehr starkes Blatt (ab 17 HP).

Man beachte dabei, dass gewisse Blätter über „1 NT“ lizitiert werden, nämlich Blätter mit 10-17 HP, einer 4er-Edelfarbe und 5+ Karten in einer der Unterfarben (siehe weiter oben).

Sind wir hingegen ungefährlich und die Gegner gefährlich, **kontrieren wir sehr aggressiv:**

- Auch mit einer Verteilung 4-4-3-2, dem Doubleton in der Gegnerfarbe und nur 8+ HP ist ein Kontra erlaubt.
- Mit 4-4-4-1 oder 5-4-4-0 und Kürze in der Gegnerfarbe können wir gar noch schwächer sein.

**Dies alles aber nur in Paarturnieren.**

**In Teamturnieren** nur dann, **wenn der Partner bereits gepasst hat**. Und wie gesagt: Nur grün gegen rot. Ansonsten setzen Kontras mit der Verteilung 4-4-3-2 12+ HP voraus, ab 9/10 HP darf man bei identischer Vulnerabilität mit 4-4-4-1 oder 5-4-4-0 und Kürze in der Gegnerfarbe kontrieren.

Bei der Antwort muss man natürlich je nach Gefahrenlage in Betracht ziehen, was für Hände der kontrierende Partner haben kann. Der Antwortende soll sofort auf jener Höhe bieten, auf welcher er spielen will, wenn der Partner das Minimum an Punkten und damit eine interessante Verteilung hat. Mit anderen Worten: **Alle Sprünge sind punktemässig schwach**



**(maximal 7 HP) und werden mit Händen gemacht, in denen relativ wenig defensive Werte sind.**

Exkurs: Im natürlichen Bridge ist die stärkste Ansage des Antwortenden nach dem informativen Kontra der **Überruf** der Gegnerfarbe. Nicht so bei uns.

Die stärkste Ansage des Antwortenden nach dem informativen Kontra ist bei uns „lowest minor“, sie zeigt Hände ab 8 HP. Der **Überruf** der Gegnerfarbe zeigt demgegenüber etwa 6-7 HP und nach einer Unterfarbeneröffnung die beiden Edelfarben (4-4). Bei uns ist der Überruf erst dann die stärkste Ansage, wenn der zweite Gegner ebenfalls eine Farbe lizitiert. Dieser Cue-bid wird zum Beispiel mit folgender, defensiv starken Hand gemacht:

♠ K109x ♥ xxxx ♦ Q10xx ♣ A nach

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
pass	1 ♠	Kontra	2 ♦	
2 ♠:				"Partner, „3 ♥“ können wir sicher spielen, und sollten die Gegner danach weiter lizitieren, habe ich gute Werte für die Verteidigung!"

Sollte der Eröffner nun z.B. „2 NT“ oder „3 ♦“ lizitieren, kann der Kontrierer mit einem Blatt wie

♠ x ♥ AKxx ♦ xx ♣ KJxxxx

durchaus starfkontrieren.

Mit Händen, bei denen wir vis à vis einer starken Eröffnung „1 NT“ das volle Spiel spielen möchten (also ab etwa 8 HP) lizitieren wir also auf tiefstmöglicher Stufe eine Unterfarbe (→ lowest minor). Dies gilt also auch für Hände, die nach einem schwächeren Informationskontra über genügend Stärke für das volle Spiel verfügen (und im natürlichen Bridge via Cue-Bid lizitiert werden), sofern der Kontrierende dies mit einer Eröffnung und guter Verteilung gemacht hat.

Der Kontrierer wird nun seinerseits einen Cue-bid machen, sofern er ein informatives Kontra im klassischen Sinn (also nicht ein NT-Blatt) hat. Der Antwortende kann danach den Endkontrakt bestimmen, sofern er nur wegen seiner defensiven Werte (Fall 1) kontriert hat. Hingegen wird der Kontrierende das billigst mögliche Gebot wählen, wenn er mit einem schwachen, auf Verteilung basierendem Blatt kontriert hat, mit einer Eröffnung und zusätzlich einer guten Verteilung wird er seine Länge zeigen, und sofern dies möglich ist springt er dabei auf die Stufe 3.

Über „new minor“ kann man auch mit Händen mit interessanter Verteilung, wenn man nicht weiss, auf welcher Höhe man lizitieren will/soll. Man erfährt so etwas über Partners Hand (gemäss oben dargestelltem Schema) und kann dann vielleicht die richtige Entscheidung treffen.

Details zu „lowest minor“:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	pass	1 ♦:	Relais, 8+ HP; lizitiert der Partner nun „1 NT“ hat er (15)16-18 HP und ist ausgeglichen verteilt; das weitere Lizit verläuft nun wie nach der Eröffnung „1 NT“.
			Neue Farbe (mit oder ohne Sprung):	Natürlich, 0-7 HP

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦ / ♥ / ♠	Kontra	pass	2 ♣:	Relais, 8+ HP; lizitiert der Partner nun „2 NT“ hat er (15)16-18 HP und ist ausgeglichen verteilt; das weitere Lizit verläuft nun wie nach der Eröffnung „2 NT“.
			Neue Farbe (mit oder ohne Sprung):	Natürlich, 0-7 HP

Hat der kontrierende 19+ HP und ein ausgeglichenes Blatt lizitiert er „Ohne“ im Sprung. Nach „2 NT“ entwickelt sich das Lizit wie nach der Eröffnung „2 NT“, nach „3 NT“ ist „4 ♣“ Stayman, „4 ♦“ und „4 ♥“ sind Transferansagen und „4 ♠“ verspricht die Unterfarben.

Hat der Partner des kontrierenden Spielers weniger als 8 HP, lizitiert er natürlich. Eine „Ohne-Ansage“ ohne Sprung zeigt nun auf Stufe eins ein ausgeglichenes Blatt mit (12)13-18 HP, auf Stufe zwei (ohne Sprung) 16-18(19) HP; das Folgelizit ist natürlich. Mit stärkeren Blättern springt der Eröffner, ebenfalls wenn er 17+ HP und eine eigenständige Farbe hat.

Wie gezeigt kontrieren wir vor allem grün schon relativ aggressiv. Solche Kontras sind nur effektiv, wenn beide Partner voll konzentriert sind. Entscheidungen müssen schnell gefällt werden. Zögern hilft dem Gegner, denn er wird so automatisch wissen, ob der Kontrierende nun ein klassisches Kontra oder eben ein aggressives Kontra hat und so die fehlenden Figuren richtig platzieren.

Weitere Situationen nach unserem informativen Kontra:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra	1 ♥	Kontra:	4+ ♥-Karten (so deckt man ein gegnerisches Bluffgebot auf), 6+ HP. Hinweis: Dies gilt nur dann, wenn der Gegner nach Partners Kontra eine neue Edelfarbe auf der Stufe 1 eingeführt hat.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
	1 ♥	Kontra	2 ♥	
Kontra:				Informativ (aber ohne 4er-♠, die hätte man nämlich angesagt)

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
	1 ♥	Kontra	2 ♣	
Kontra:				Informativ, mind. 4-4 in den nicht lizitierten Farben

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	Kontra	3 ♥	Kontra:	Negativ, 10+ HP, ich kann nicht „3 NT“ sagen, wohl eher nicht 4 Karten in ♠

Lizitiert auch der zweite Gegner nach unserem Informationskontra, ist „lowest minor“ nicht mehr möglich. Daher lizitieren wir natürlich. Eine Farbe auf Stufe 1 zeigt 4+ Karten mit etwa 3-6 HP, 2 in einer Farbe zeigt ebenfalls 4+ Karten mit etwa 6-9 HP, der Sprung in die Stufe 3 etwa 9/10-12 HP mit einer 5er-Farbe. Der Überruf zeigt 13+ HP und fragt an, was der Partner hat.

## Unsere Barragen und Ansagen auf Stufe 3 gegen „1 in Farbe“

Eröffnet der Gegner "1 in Farbe" und sagen wir eine neue Farbe auf der Stufe 3 oder höher an, so handelt es sich dabei um klassische und natürliche Sperransagen, wobei wir je nach Gefahrenlage auf zwei (gefährlich / rot) respektive drei (ungefährlich / grün) Faller ansagen. Nicht vergessen dürfen wir aber an dieser Stelle, dass der Sprung in "3 Treff" nach den gegnerischen Eröffnungen "1 ♠" und "1 ♥" 5-5 in den Unterfarben und 14-17 HP verspricht.

Lizitiert man nach einer Unterfarbeneröffnung des Gegners drei in dessen Farbe, so zeigt dies ebenfalls 14-17 HP, aber 5-5 in den Edelfarben.

Lizitiert man nach einer Edelfarbeneröffnung des Gegners drei in dessen Farbe, so zeigt dies Interesse, "3 NT" zu spielen und fragt nach einem Stopper in der Farbe des Gegners. Meist besitzt man eine geschlossene Unterfarbe. Die Ansage wird weiter mit Unterfarben-Zweifärbern ab 18 HP verwendet.

## Interventionen gegen „1 Sans Atout“ (MECMA)

Gegen "1 NT" intervenieren wir wie folgt (Mecma):

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	Kontra:	Zweifärber ♠ - ♦ oder ♥ - ♣
	2 ♣:	Zweifärber ♠ - ♣ oder ♥ - ♦
	2 ♦:	Edelfarben
	2 ♥:	6+ Karten in ♥
	2 ♠:	6+ Karten in ♠
	2 NT:	Unterfarben 5-5

Diese Intervention zeigt in der Regel eine Verteilung 5-5; riskiert man es mal mit 5-4, so ist die ranghöhere Farbe zu fünft. Gefährlich / rot 13+ HP, ungefährlich / grün ab 8 HP. Grün kann man die Edelfarben (2 ♦) auch mal mit 4-4 zeigen. Der Partner zählt nach Kontra oder "2 ♣" seine Karten zusammen (also z.B. nach Kontra zählt man einerseits die ♥- und ♣-Karten, andererseits die ♠- und ♦-Karten). In der Folge geht man davon aus, dass der Partner seinen Zweifärber dort hat, wo man weniger Karten besitzt und sagt von diesen (in der Summe kürzeren) Farben die längere Farbe an.

## Interventionen gegen „schwache 1 Sans Atout“

Gegen **"schwache Ohne"** (also 11/12-14 oder 13-15 HP) zeigt Kontra 13+ HP (und ist informativ), 2 ♣ (→ Landy-Konvention) zeigt 5-5 in den Edelfarben (ungefährlich / grün ab 8 HP, gefährlich / rot ab 13 HP), 2 ♦ ist Transfer Herz, 2 ♥ Transfer Pik, 2 ♠ Transfer Treff und 3 ♣ Transfer Karo. „2 NT“ zeigt 5-5 in den Unterfarben.

Das "informative" Kontra sollte bei genügender Stärke (so ab etwa 10 guten HP) in ein Strafkontra verwandelt werden. Nun folgende Ansagen sind - ausser „2 ♣“ – natürlich (also keine Transfer-Ansagen), sind punktemässig meist aber schwach (denn ab 10 HP ist ein Strafpass die Regel). „2 ♣“ ist also Baron, er kann punktemässig auch schon mit 0 HP angewendet werden. Man sucht also den besten Fit durch die ökonomische Ansage von 4er-Farben. Werden wir rekontriert, verhalten wir uns gleich wie wenn der Gegner unser Eröffnung „1 NT“ kontriert.

Wenn die Gegner sich nach ihrer "schwachen Ohne" und unserem Kontra zu retten versuchen, verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♣ (natürliche Ansage)	Kontra:	Negativ, 8+ HP, maximal 3 Karten in Treff
			2 in Farbe:	Natürlich, zum passen
			3 in Farbe:	Natürlich, eher schwach, in der Regel zu passen, leicht einladend zu 4 in der Farbe z.B. „3 ♥“ mit ♠ Q7 ♥ K109653 ♦ 974 ♣ 73 z.B. „3 ♥“ mit ♠ 87 ♥ K986432 ♦ 876 ♣ 3
			pass:	Forcierend, Partner muss nochmals kontrieren. „Pass“ verwendet man, wenn man den Gegner strafkontrieren will (dann wird man also das nun folgende Kontra des Partners passen) oder wenn man eine schöne Farbe und mindestens (7)8 HP hat.

Man merke sich also: Mit starken Händen passt man zuerst!

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♦ (natürliche Ansaage)	Kontra:	Negativ, 8+ HP, maximal 3 Karten in Karo
			2 in Farbe:	Natürlich, zum passen
			3 in Farbe:	Natürlich, eher schwach, in der Regel zu passen, leicht einladend zu 4 in der Farbe z.B. „3 ♥“ mit ♠ Q7 ♥ K109653 ♦ 974 ♣ 73 z.B. „3 ♥“ mit ♠ 87 ♥ K986432 ♦ 876 ♣ 3
			pass:	Forcierend, Partner muss nochmals kontrieren. Pass verwendet man, wenn man den Gegner strafkontrieren will (dann wird man also das nun folgende Kontra des Partners passen) oder wenn man eine schöne Farbe und mindestens (7)8 HP hat.

Lizitiert der zweite Gegner in natürlicher Weise eine Edelfarbe, ist das Kontra strafend (nach Unterfarben negativ).

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♥ / ♠ (natürlich)	Kontra:	Strafkontra
			pass:	Nichts zu melden
			Farbe:	Natürlich, zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT („schwache Ohne“)	Kontra	2 ♣ / ♦ (natürlich)	pass	„pass“ ist forcierend!
pass	Kontra	pass	2 ♥ / ♠:	Natürlich, 8+ HP, 5+ Karten
			3 ♥ / ♠:	Natürlich, forcierend z.B. „3 ♥“ mit ♠ A6 ♥ KQ107653 ♦ J75 ♣ 7

Wenn sich die Gegner nach einem Kontra gegen „schwache Ohne“ in künstlicher Weise mit einem Transfer zu retten versuchen, verhalten wir uns wie nachfolgend beschrieben. Gegen andere Rettungsarten bereiten wir uns erst vor, wenn sie irgend jemand in der Schweiz verwendet.

→ Die Gegner versuchen, sich mit einem **Transfer** zu retten:

Die Situation ist ähnlich wie wenn er sich in natürlicher Weise rettet. Kontra zeigt nun einfache Werte (etwa ab 8 HP) und 2-3 Karten in der Transferfarbe. Dies erlaubt dem Partner allenfalls ein Strafkontra.

Beispiel:

Gegner	Wir	Gegner	Wir
pass	pass	1 NT (schwach)	Kontra
2 ♦ (Transfer)	Kontra	2 ♥	?

Mit ♠ 85                      kontrieren wir nun, mit weniger ♥ lizitieren wir unsere Länge.  
 ♥ QJ64  
 ♦ A74  
 ♣ J1074

Möchten wir stattdessen in diesem Beispiel an Position 2 die ♥ selber strafkontrieren, passen wir und warten auf das ausführen des Transfers; ein nun folgendes Kontra ist Strafe.

Mit ♠ J864                      sind wir für ein Kontra zu schwach, denn wenn der  
 ♥ -                                      Partner später 2 ♥ kontriert, können wir dies nicht  
 ♦ Q964                                   durchstehen. Mit diesem Blatt sagen wir direkt die  
 ♣ 98653                                   Transferfarbe (hier also 2 ♥) an, was ein Take-out-  
    Kontra mit schwachem Blatt ist. Die nächste Farbandsage  
    des Partners passen wir. Lizitiert er nun „2 NT“, so bittet  
    er uns, die Unterfarbe auszusuchen.

Mit ♠ J1075                      Auch hier starten wir mit einem Cue-bid in der  
 ♥ 7    Transferfarbe, im Beispiel mit 2 ♥. Der Partner wählt  
 ♦ A8643                                      dann bekanntlich eine Farbe aus, nun wiederholen wir  
 ♣ KJ5    unseren Cue-bid und zeigen damit Stärke. Das weitere  
    Lizit ist dann natürlich.

## Unsere Interventionen gegen starke Eröffnungen der Stufe 2

Gegen starke und künstliche Zweier-Eröffnungen intervenieren wir grundsätzlich natürlich, es handelt sich also jeweils mindestens um 6er-Farben. Stärkemässig sind die Interventionen ohne Aussagekraft.

Kontra gegen eine künstliche Mancheforcing-Eröffnung zeigt mindestens 6 Karten in der kontrierten Farbe. Der Partner zählt bei einem Fit seine und die beim Partner bekannten sechs Karten zusammen und lizitiert auf der Höhe der dabei errechneten Summe (Law of the total tricks).

Gegen „**2 ♣ - Semiforcing**“ (unbekannter Einfärber oder starke Sans Atout) oder „**2 ♣ - Mancheforcing**“ intervenieren wir wie gegen „Starke ♣“ (Precision), grün auch mit schwachem Blatt:

Gegner	Unsere Intervention	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	2 ♦:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	2 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	2 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	2 NT:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	3 ♣:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
	3 ♦ / 4 ♣ / 4 ♥:	Barragierend

Spielt der Gegner die Eröffnung „**2 ♦ als Mancheforcing oder Semiforcing**“, verhalten wir uns ähnlich (und analog wie nach einer 1 ♣ - Eröffnung im Precision und einer negativen Antwort von 1 ♦):

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	2 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	2 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	2 NT:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	3 ♣:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	4 ♦:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5

## Interventionen gegen "Multi-Eröffnungen"

In unsere Breitengraden am häufigsten verwendet wird "Multi 2 ♦".

Wie wir uns gegen diese Eröffnung wehren, haben wir im Rahmen der Darstellung unserer Eröffnung "2 ♦" bereits eingehend erläutert (es sei darauf verwiesen).

Spielt der Gegner hingegen die Eröffnung "2 in Edelfarbe" schwach mit einem Zweifärber (inklusive angesagter Farbe), so zeigt

- Kontra ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 13-15 HP (es folgt „[Lebensohl](#)“),
- 2 NT zeigt eine SA-Verteilung und 16-18 HP (weiteres Lizit wie nach Eröffnung „2 NT“),
- die Ansage einer Farbe des Gegners auf Stufe 3, die dieser haben kann, zeigt ein informatives Kontra gegen die angesagte sowie die eröffnete Farbe.
- 2 ♠ gegen 2 ♥ ist natürlich und zeigt 13+ HP (auch wenn der Gegner ♠ haben kann).

Konkret sieht dies wie folgt aus:

Eröffnet der Gegner „2 ♥“ mit ♥ und einer Unterfarbe, entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	Kontra:	Kontra zeigt 13-15 HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt (→ <a href="#">Lebensohl</a> )
	2 ♠:	13+ HP, 5+ ♠, natürlich
	2 NT:	„2 NT“ zeigt 16-18 HP und eine ausgeglichene Verteilung (weiteres Lizit wie nach der Eröffnung „2 NT“)
	3 ♣:	Zeigt die ♠- und die ♦-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♦:	Zeigt die ♠- und die ♣-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♥:	Der Überruf der Gegnerfarbe fragt nach Stopper in dieser Farbe und zeigt Interesse, "3 NT" zu spielen

Auch wenn die Ansage neben der ♥-Farbe irgendeine zweite Farbe (also z.B. auch ♠) zeigt, spielen wir gleich dagegen, „2 ♠“ bleibt indes natürlich.

Nach dem Kontra gegen diese Eröffnung „2 ♥“ spielen wir wie gewohnt „[Lebensohl](#)“. Die direkte Ansage einer Farbe auf der Stufe 2 (→ 2 ♠) ist also natürlich und nicht forcierend, „2 NT“ verlangt die Ansage von „3 ♣“ (was in der Folge gepasst werden kann, die Ansage einer Farbe nach „2 NT – 3 ♣“ ist zum spielen), Farbansagen auf der Stufe 3 sind natürlich und forcierend und zeigen (10)11+ HP.



Eröffnet der Gegner „2 ♠“ mit Pik und einer Unterfarbe, entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♠	Kontra:	Kontra zeigt 13-15 HP und ein ausgeglichenes verteiltes Blatt (→ Lebensohl)
	2 NT:	„2 NT“ zeigt 16-18 HP und eine ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	Zeigt die ♥- und die ♦-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♦:	Zeigt die ♥- und die ♣-Farbe (und 13+ HP)
	3 ♥:	13+ HP, (5)6+ Karten in ♥
	3 ♠:	Der Überruf der Gegnerfarbe fragt nach Stopper in dieser Farbe und zeigt Interesse, "3 NT" zu spielen

Nach dem Kontra gegen diese Eröffnung „2 ♥“ spielen wir wie gewohnt „**Lebensohl**“.  
 „2 NT“ verlangt die Ansage von „3 ♣“ (was in der Folge gepasst werden kann, die Ansage einer Farbe nach „2 NT – 3 ♣“ ist zum spielen), Farbansagen auf der Stufe 3 sind natürlich und forcierend und zeigen (10)11+ HP.


## Unsere Interventionen gegen „Weak-two“ oder „Mini-two“

Gegen "Weak-two" kontrieren wir ab 13 HP mit Kürze in der Gegnerfarbe. "2 SA" zeigt hier eine ausgeglichene Verteilung, Stopper in der Gegnerfarbe und 16-18 HP. Die übrigen Ansagen sind natürlich, zeigen Eröffnungsstärke und in der Regel 6+ Karten (oder sehr schöne 5).

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	2 ♠:	12+ HP, 5+ Pik, passbar
2 ♥ / ♠	Kontra:	Informativ, 13+ HP (→ gefolgt von „ <b>Lebensohl</b> “)
2 ♥ / ♠	2 NT:	16-18 HP, ausgeglichen verteilt
2 ♥ / ♠	3 ♣:	Natürlich, 13+ HP, 6+ Treff (oder sehr schöne 5), passbar
2 ♥ / ♠	3 ♦:	Natürlich, 13+ HP, 6+ Karo (oder sehr schöne 5), passbar
2 ♥	3 ♥:	16+ HP, Anfrage nach ♥-Stopper; Partner sagt mit Stopper „3 NT“ an. Lizitiert der Intervenierende danach weiter, so hat er Schlemminteresse und mindestens 5-5 in den Unterfarben
2 ♥	3 ♠:	Sehr schöne 6+ ♠, starkes Blatt
2 ♠	3 ♠:	16+ HP, Anfrage nach ♠-Stopper; Partner sagt mit Stopper „3 NT“ an. Lizitiert der Intervenierende danach weiter, so hat er Schlemminteresse und mindestens 5-5 in den Unterfarben
2 ♥ / ♠	3 NT:	Zum spielen
2 ♥	4 ♣:	Schlemminteresse, 5 Pik und 5 Treff
2 ♠	4 ♣:	Schlemminteresse, 5 Herz und 5 Treff
2 ♥	4 ♦:	Schlemminteresse, 5 Pik und 5 Karo
2 ♠	4 ♦:	Schlemminteresse, 5 Herz und 5 Karo
2 ♥	4 ♠:	Zum spielen
2 ♠	4 ♥:	Zum spielen

Hat man gegen "Weak-two" kontriert, sind alle Ansagen ab Stufe 3 natürlich und zeigen (8)9+ HP; hat man ein schwächeres Blatt, lizitiert man "2 NT" (Lebensohl), worauf der Partner, wenn er nicht sehr stark (ab 20 HP) ist, „3 ♣“ lizitieren muss. Danach kann gepasst werden, Farbansagen nach "2 SA - 3 ♣" sind natürlich und schwach.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	Kontra	pass	2 ♠:	4+ Pik, kann sehr schwach sein, zum Spielen, 0-7 HP
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	2 NT:	Lebensohl, Partner muss „3 ♣“ lizitieren (es sei denn er habe 20+ HP), was gepasst werden kann
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	3 in neuer Farbe:	Natürlich, (8)9-11(12) HP, einladend
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	3 NT:	13-17 HP, 1 Stopper in der Gegnerfarbe
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	4 ♣:	(5)6+ Treff, einladend zu „5 ♣“
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	4 ♦:	(5)6+ Karo, einladend zu „5 ♦“
2 ♥ / ♠	Kontra	pass	4 NT:	Unterfarben mind. 5-4, Partner soll seine längere Unterfarbe ansagen

	<p>Macht man nach Partners Kontra direkt einen <b>Cue-bid</b>, hat man genügend Punkte für das volle Spiel, aber keinen Stopper in der Gegnerfarbe (→ <b>Stopperfrage</b>), weiter 4 Karten in der anderen Edelfarbe. Geht man nach Partners Kontra zuerst über „2 NT“ und übrufft die Gegnerfarbe nach Partners Relais von 3 ♣, zeigt dies wiederum genügend Punkte für das volle Spiel, 4 Karten in der anderen Edelfarbe, diesmal aber einen Stopper in der Gegnerfarbe (man merke sich: Gleiches Schema wie nach Interventionen gegen „1 NT“).</p>
---	--

Wie bereits erwähnt verlangt das Gebot von "2 NT" nach Partners Informationskontra die Ansage von "3 ♣". Danach sind Farbansagen schwach und Spielvorschlag, man hat also 0-7 HP und (4)5+ Karten. Lizitiert man nach der erzwungenen "3 ♣ - Ansage" nun "3 NT", so zeigt dies wie die direkte "3 NT - Ansage" 13-17 HP, weiter aber 2 Stopper in der Gegnerfarbe.

Zwei Beispiele:

♠ xx	Gegner	Partner	Gegner	Wir
♥ Kxxx	2 ♠	Kontra	pass	2 NT
♦ xxx	pass	3 ♣	pass	3 ♥
♣ xxxx	pass	pass	pass	

Nach dem Lebensohl ist "3 ♥" nun schwach / zum spielen.

♠ xx	Gegner	Wir	Gegner	Wir
♥ xxx	2 ♠	Kontra	pass	2 NT
♦ Qx	pass	3 ♣	pass	Pass
♣ KJxx	Pass			

Da der intervenierende Partner wie verlangt „3 ♣“ gesagt (und damit erhebliche Zusatzstärke verneint) hat, ist „3 ♣“ der richtige Kontrakt.

Nach Lebensohl (also "2 NT", was "3 ♣" verlangt) sagt der Kontrierer mit sehr starken Händen nicht "3 ♣". Eine andere Farbe (oder 4 ♣) ist natürlich (5+ Karten) und zeigt Schlemminteresse, der Überruf der Gegnerfarbe verlangt vom Partner die Ansage der längsten Farbe und "3 NT" ist zum spielen.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	Kontra	3 ♥	pass:	Nichts zu lizitieren
			Kontra:	Negativ (eher Unterfarben als Pik, denn mit einer 4er-Pik kann man "3 ♠" sagen)
			3 ♠:	Kompetitiv, 4+ Karten in Pik
			4 ♣:	Kompetitiv, 5+ Karten in Treff
			4 ♦:	Kompetitiv, 5+ Karten in Karo
			4 ♥:	Forcing, sehr stark, Partner soll zeigen, was er hat
			4 ♠:	5+ Pik, zum spielen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	Kontra	3 ♥	3 ♠	
pass	4 ♣:			Natürlich, 17+ HP
	4 ♦:			Natürlich, 17+ HP
	4 ♥:			Cue-bid, Pikfit, forcierend, bittet um Cue-bid
	4 ♠:			(16)17+ HP, natürlich, zum spielen, 4+ Karten in ♠
	4 NT:			As-Frage mit Pik-Fit

Intervenieren wir gegen "Weak-two" mit "2 NT", so entwickelt sich das weitere Lizit genau gleich **wie nach der Eröffnung "2 NT"**.

Gegen "Mini-two" verhalten wir uns grundsätzlich gleich wie gegen "Weak-two", sind aber etwas vorsichtiger da die Eröffnung ja 10-12 HP statt 6-10 HP verspricht.

## Weitere Interventionen gegen „2 ♦“, „2 ♥“ und „2 ♠“

Gewisse spielen die Eröffnung „2 ♦“ mit (6)7-11 HP und den Edelfarben mindestens zu viert. Immer wenn der Gegner nach „1 ♦“, „1 ♥“, „1 ♠“ oder „1 NT“ mit einem klar definierten Zweifärber interveniert oder einen klar definierten Zweifärber unterhalb der Eröffnungstärke eröffnet, verhalten wir uns nach demselben Schema: Bietet man die verbleibenden Farben (respektive die Partnerfarbe) ist dies natürlich und kompetitiv. Mit dem Übrerruf der beiden gegnerischen Farben zeigt man Zusatzstärke und die verbleibenden Farben, wobei die erst mögliche Ansage die rangtiefere und zweite Ansage die höhere Farbe zeigt. Hat der Gegner bereits eine der Farben lizitiert, ersetzt „Kontra“ den Übrerruf. Am hier dargestellten Beispiel hat dies folgende Auswirkungen:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	Kontra:	Ausgeglichen verteilt, 13-15 HP (→ es folgt „ <b>Lebensohl</b> “)
	2 ♥:	Konstruktiv mit ♣
	2 ♠:	Konstruktiv mit ♦
	2 NT:	Ausgeglichen verteilt, 16-19 HP (danach lizitieren wir wie nach einer „2 NT-Eröffnung“)
	3 ♣ / ♦:	Natürlich, (5)6+ Karten, kompetitiv
	3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠ für 3 NT
	3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥ für 3 NT
	3 NT / 4 ♥ / ♠:	Zum spielen

Nach unserem Kontra verhält es sich wie gewohnt: Farbansagen auf Stufe zwei zeigen einen Stopper und fragen nach dem Stopper in der anderen Edelfarbe, „3 ♣“ respektive „3 ♦“ sind natürlich und forcierend und „2 NT“ ist Lebensohl. Nach der Stopperfrage lizitiert der kontrierende Spieler mit Stopper in der angefragten Edelfarbe je nach Stärke „2 NT“ oder mit Maximum „3 NT“.

Gewisse spielen die Eröffnung „2 ♥“ mit (6)7-11 HP und den Edelfarben mindestens zu viert. Dagegen verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♥	Kontra:	Konstruktiv mit ♣
	2 ♠:	Konstruktiv mit ♦
	2 NT:	Ausgeglichen verteilt, 16-19 HP (danach lizitieren wir wie nach einer „2 NT-Eröffnung“)
	3 ♣ / ♦:	Natürlich, (5)6+ Karten, kompetitiv
	3 ♥:	Zeigt Stopper ♥, fragt nach Stopper ♠ für 3 NT
	3 ♠:	Zeigt Stopper ♠, fragt nach Stopper ♥ für 3 NT
	3 NT / 4 ♥ / ♠:	Zum spielen

Gewisse spielen die Eröffnung „2 ♠“ mit (6)7-11 HP und den Unterfarben mindestens 5-4. Dagegen verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	Kontra:	Ausgeglichen, 13-15 HP („2 NT“ wäre Lebensol)
	2 NT:	16-18 HP, ausgeglichen verteilt (Lizit wie nach „2 ♦ - 2 ♥ - 2 NT“)
	3 ♣:	Konstruktiv mit ♣
	3 ♦:	Konstruktiv mit ♦
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 6+ Karten, kompetitiv
	3 NT / 4 ♥ / ♠:	Zum spielen

## Interventionen gegen „2 NT“

### 1.) Interventionen gegen „starke Ohne“

Gegen starke, natürliche Eröffnungen „2 NT“ spielen wir „Mecma“ (immer mindestens 5-5).  
Vergleiche die entsprechenden Interventionen gegen „1 NT“.

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	Kontra:	Zweifärber ♠ - ♦ oder ♥ - ♣
	3 ♣:	Zweifärber ♠ - ♣ oder ♥ - ♦
	3 ♦:	Edelfarben
	3 ♥:	6+ Karten in ♥
	3 ♠:	6+ Karten in ♠
	3 NT:	Unterfarben 5-5

Diese Intervention zeigt in der Regel im Minimum eine Verteilung 5-5. Gefährlich / rot 13+ HP, eher 6-5 oder 6-6, ungefährlich / grün ab 8 HP. Der Partner zählt nach Kontra oder "3 ♣" seine Karten zusammen (also z.B. nach Kontra zählt man einerseits die ♥- und ♣-Karten, andererseits die ♠- und ♦-Karten). In der Folge geht man davon aus, dass der Partner seinen Zweifärber dort hat, wo man weniger Karten besitzt und sagt von diesen (in der Summe kürzeren) Farben die längere Farbe an.

### 2.) Interventionen gegen „künstliche Ohne“

Zeigt „2 NT“ ein schwaches Blatt mit den Unterfarben, zeigt „Kontra“ ein eher ausgeglichen verteiltes Blatt mit ab 13 HP (Partner sollte sprechen); „3 ♣“ zeigt ein gutes Blatt mit der ♥-Farbe, „3 ♦“ ein gutes Blatt mit der ♠-Farbe, beides ab Eröffnungsstärke; „3 ♥“ und „3 ♠“ sind natürliche, aber kompetitive Ansagen (maximal schlechte Eröffnungsstärke), ebenso „4 ♥“ und „4 ♠“; „3 NT“ ist zum spielen (mit „4 ♣“ Baron kann nun nach 4er-Farben geforscht werden).

## Unsere Interventionen gegen Barragen

- Gegen gegnerische Barragen der Stufe 3 in den Farben ♠, ♥ und ♦ ist unser "Kontra" informativ und zeigt (15)16+ HP. **Der Überruf der Unterfarbe zeigt 13+ HP und 5-5 in ♥/♠.**

- Farbansagen zeigen mindestens eine Eröffnung und ein Minimum von 5 schönen Karten in der angesagten Farbe.
- "3 NT" zeigt ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 16-20 HP (danach ist "4 Treff" „Baron“ mit Schlemminteresse (Antworten: "4 ♦" zeigt 4er-♦, "4 ♥" zeigt 4er-♥ und verneint 4er-♦, "4 ♠" zeigt 4er-♠ (und verneint 4er-♦ und 4er-♥), „4 NT“ zeigt 4+ ♣-Karten, „5 NT“ dasselbe mit Maximum), "4 ♦" ist Transfer ♥ mit 6+ Karten in ♥, mit denen man vis à vis eines Singleton Buben spielen kann, "4 ♥" ist Transfer Pik mit 6+ Karten in ♠, mit denen man vis à vis eines Singleton Buben spielen kann, „4 ♠“ ist nach einer Unterfarbeneröffnung ein Transfer in die andere Unterfarbe (stärker als deren direkte Ansage, der Partner lizitiert ohne Fit „4 NT“, mit Fit „5 ♣“ und bei Maximum und hohen ♣-Figuren „6 ♣“), nach Edelfarbeneröffnungen ein automatischer Transfer in die ♣-Farbe (und wird in der Folge mit ♣ gepasst, mit ♦ hingegen auf "5 ♦" korrigiert).
- Eröffnet der Gegner "natürlich" 3 ♦, kontriert der Partner und passt der zweite Gegner, so zeigt der Überruf (7)8+ HP und mindestens 4-4 in den Edelfarben.
- Kontra gegen 4 ♣ und 4 ♦ ist ebenfalls negativ, ebenso gegen 4 ♥. Gegen 4 ♥ zeigt „4 NT“ einen Zweifärber.
- Kontra gegen 4 ♠ ist demgegenüber strafend („4 NT“ dafür take-out mit einem Zwei- oder Dreifärber).

Etwas speziell sind unsere Interventionen gegen die natürliche Barrage von "3 ♣":

Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	Kontra:	Ab (13)14 HP, 2 Varianten: a.) regelmässig verteiltes Blatt mit einer Edelfarbe zu viert (nicht aber beide Edelfarben zu viert) b.) mindestens 5er-♦
	3 ♦:	Ab (13)14 HP, <b>mindestens 4-4</b> in den Edelfarben
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 5+ Karten, 13+ HP
	3 NT:	Ausgeglichenes verteiltes Blatt, 16-20 HP (vgl. oben)
	4 ♣:	5-5 in den Edelfarben, schwächer als wenn man diesen via „3 ♦“ zeigt

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	Kontra	pass	3 ♦:	Relais, Frage nach Variante

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	Kontra	pass	3 ♦	
pass	3 ♥:			4er-♥ (keine 4er-♠), ausgeglichenes verteiltes Blatt
	3 ♠:			4er-♠ (keine 4er-♥), ausgeglichenes verteiltes Blatt
	3 NT:			<b>Einfärber ♦</b>
	4 ♣:			<b>Zweifärber ♥ und ♦ (5-5)</b>
	4 ♦:			<b>Zweifärber ♠ und ♦ (5-5)</b>

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	3 ♦	pass	3 / 4 ♥:	Zum spielen
			3 / 4 ♠:	Zum spielen
			3 NT:	Zum spielen
			4 ♣:	Relais

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	3 ♦	pass	4 ♣	
pass	4 ♦:			4-4 in Herz und Pik
	4 ♥:			5er-Herz, 4er-Pik
	4 ♠:			5er-Pik, 4er-Herz
	4 NT:			5-5 in Herz und Pik

Eröffnet der Gegner Sperransagen der Stufe 3 im Transfer, zeigt „Kontra“ die lizenzierte Farbe (ab Eröffnung), lizenziert man die Gegnerfarbe (also die Transferfarbe), so ist dies ein informatives Kontra.

## Der Gegner eröffnet „3 NT“ Gambling

Eröffnet der Gegner "3 NT" als Gambling (geschlossene Unterfarbe), intervenieren wir an zweiter und vierter Stelle wir folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
3 NT	Kontra:	Strafvorschlag
	4 ♣:	Mindestens 4-4 in den Edelfarben (ab Eröffnung)
	4 ♦:	Transfer ♥ (5+ Karten bei Zweifärber, sonst 6+), ab Eröffnung
	4 ♥:	Transfer ♠ (5+ Karten bei Zweifärber, sonst 6+), ab Eröffnung

Dies gilt auch, wenn Gambling im Transfer (also z.B. mit "3 ♠") lizenziert wird. Zudem spielen wir diese Interventionen nicht nur an zweiter Position, sondern auch im Reveil.


## Der Gegner spielt ein starkes ♣-System und eröffnet 1 ♣

Spielt der Gegner "Starke Treff", zeigt also "1 ♣" so etwas wie 16+ HP bei jeder denkbaren Verteilung, so verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Unsere Intervention	Bedeutung der Ansage
1 ♣	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	1 ♦:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	1 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	1 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	1 NT:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	2 ♣:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
	2 ♦ / 3 ♣ / 3 ♦:	Barragierend
	2 / 3 / 4 ♥ / ♠:	Natürlich, barragierend, 6+ Karten



Alle diese Ansagen sind tendenziell schwach, denn wir wollen den Gegner stören. Wir sind also aggressiv. Mit Blättern mit Eröffnungstärke kann man in der ersten Runde passen und nach der ersten natürlichen Ansage des Gegners lizitieren.

	Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
	1 ♣	pass	1 ♦ (0-7 HP)	pass	
	1 ♠	Intervention:			Nun intervenieren wir wie gegen die natürliche Eröffnung „1 ♠“, z.B. „1 NT“ zeigt also 10-17 HP, 4 ♥ und 5+ ♣ oder ♦.

Vergleichbar wie bei den direkten Interventionen verhalten wir uns, wenn der zweite Gegner nach „1 ♣“ und „pass“ des Partners mit „1 ♦“ eine negative Hand (z.B. 0-7 HP, sagt nichts über ♥) zeigt.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♣	pass	1 ♦	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
			1 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
			1 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
			1 NT:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
			2 ♣:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
			2 ♦:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
			2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
			2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend

Da der Partner an zweiter Stelle (direkt nach der Eröffnung „1 ♣“) mit positiven Blättern passen kann, muss man bei den Interventionen nach „1 ♣ - 1 ♦“ absolut seriös sein.

## Der Gegner spielt ein starkes ♦-System und eröffnet 1 ♦

Spielt der Gegner "Starke Karo", zeigt also "1 ♦" so etwas wie 16+ HP bei jeder denkbaren Verteilung, so verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra:	Transfer mit Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣, in der Regel 5-5
	1 ♥:	Transfer mit Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦, in der Regel 5-5
	1 ♠:	Transfer mit Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦/♥, in der Regel 5-5
	1 NT:	Transfer mit Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥/♠, in der Regel 5-5
	2 ♣:	Zweifärber in ♣ und ♥, in der Regel 5-5
	2 ♦:	Zweifärber in ♦ und ♠, in der Regel 5-5
	2 ♥:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend
	2 ♠:	Natürlich, 6er-Farbe, barragierend



## Reveil-Ansagen

Im Reveil verhalten wir uns wie folgt:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 in Farbe	pass	pass	Kontra:	Informativ, 13+ HP
			1 in neuer Farbe:	8-16 HP, natürlich, (4)5+ Karten
			1 NT:	(9)10-12(13) HP, ausgeglichene Verteilung
			2 in Gegnerfarbe:	„Micheals“, 5 ♠ - Karten (respektive nach „1 ♠“: 5 ♥) und eine zweite 5er-Farbe, 12+ HP
			2 NT	„Micheals“, die beiden tiefsten nicht lizitierten Farben (5-5), 12+ HP
			2 in neuer Farbe:	13-16 HP, natürlich (5)6+ Karten

Wie man sieht, spielen wir also im Reveil "Michaels".

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 in Farbe	pass	pass	1 NT	
pass	2 in neuer Farbe:			Natürlich, 5+ Karten, zum spielen
	2 in gegnerischer Farbe			Relais (etwa wie Stayman), (10)11+ HP, fragt nach 4er-Edelfarbe und Stärke
	2 NT:			13-14 HP, einladend zu 3 NT
	3 NT:			Zum spielen

Nach dem "Stayman" zeigt man eine allfällige 4er-Edelfarbe ökonomisch. Hat man keine, lizitiert man mit Minimum „2 NT“, mit Maximum „3 NT“. Hatte der Gegner mit einer Edelfarbe eröffnet und hat man die andere, lizitiert man mit Minimum die eigene Edelfarbe ohne Sprung, mit Maximum mit Sprung.

Der Überruf der Farbe zeigt immer Pik und eine zweite, nicht lizitierte Farbe. Der Überruf der Pikfarbe zeigt demgegenüber Herz und eine Unterfarbe. "2 NT" zeigt die beiden tiefsten nicht lizitierten Farben. Die Konvention wird im Reveil etwa ab Eröffnungsstärke eingesetzt.

Gegner	Wir in der Reveilposition	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♣:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♦), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♦ und ♥

Gegner	Wir in der Reveilposition	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	2 ♦:	♠ und eine zweite Farbe (♥ oder ♣), 5-5
	2 NT:	5-5 in ♣ und ♥

Gegner	Wir in der Reveilposition	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♥:	5 ♠ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Gegner	Wir in der Reveilposition	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠:	5 ♥ und eine 5er-Unterfarbe
	2 NT:	Beide Unterfarben, mindestens 5-5

Danach verläuft das Lizit natürlich. Man geht von etwa 7 Verlierern beim Intervenierenden aus und bestimmt nun die Höhe der Ansage. Hilfreich kann auch hier das Zusammenzählen der Karten in der Trumpffarbe sein (der Partner hat ja 5-5) wenn das Lizit sehr kompetitiv wird. Man sollte aber der Gefahrenlage Beachtung schenken.

Weitere Reveil-Situationen (als Beispiele):

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♠	pass	
2 ♠	pass	pass	Kontra:	Informativ, mind. 4-4 in verbleibenden Farben (♣ / ♥), 8+ HP, Werte in Pik
			2 NT:	Informativ, mind. 4-4 in verbleibenden Farben (♣ / ♥), 8+ HP, nichts in Pik

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♥	pass	
2 ♥	pass	pass	Kontra:	Informativ, mind. 4-4 in den verbleibenden Farben, 8+ HP, sagt nichts über ♥

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣ / ♦ / ♥ / ♠	pass	1 NT	pass	
pass	Kontra:			Eröffnung, ausgeglichene Verteilung, mit der man nicht sofort intervenieren konnte.

## Weitere kompetitive Situationen nach gegnerischen Eröffnungen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	pass	2 ♥	pass	
2 ♠	Kontra:			Informatives Kontra, mit Kürzen in ♠ und ♥

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	pass	pass	
1 NT	pass	pass	Kontra:	10+ HP, Misfit in Herz, will weiter kämpfen, Partner kann mit Eröffnung passen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	3 ♥	Kontra:	Transfer ♠, 4er-♠, 10-12 HP (stärker als „3 ♠“)

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	2 ♣	3 ♥	Kontra:	Negativ, 10+ HP, ich kann nicht „3 NT“ sagen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	Kontra	Rekontra:	Rekontra nach einem negativen Kontra des Gegners ist "for business", zeigt also Punkte und Interesse, den Gegner später mit einem Strafkontra zu versehen; mit einem Fit hätte man ja barragieren können.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥ / ♠	pass	1 NT (forcing)	2 ♣:	4 ♣, 4+ Karten in anderer Edelfarbe, (11)12+ HP
			2 ♦:	4 ♦, 4+ Karten in anderer Edelfarbe, (11)12+ HP
			Kontra:	16-18 HP, ausgeglichene Verteilung (der Partner lizitiert wie nach der Eröffnung von "1 NT")

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥/♠	pass	3 ♣/♦ Bergen 6-9 HP	Kontra:	Negatives Kontra gegen die <b>Eröffnungsfarbe</b>

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥/♠	pass	3 ♣/♦ Bergen 10-12 HP	Kontra:	(Ausspiel-)Kontra gegen die künstlich verwendete Farbe; lizitiert man später eine zweite Farbe, hat man einen interessanten Zweifärber

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♥/♠	pass	3 ♥/♠ Bergen 0-5 HP	Kontra:	Negatives Kontra gegen die Eröffnungsfarbe

## Die Intervention „1 Sans Atout“ nach zwei gegnerischen Ansagen

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♥	1 NT:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4 Pik

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♥	1 NT	
pass	2 ♣	pass	2 ♦:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Pik
			2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 ♠:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 NT:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Pik

Kontra zeigt demgegenüber 4-4 in den verbleibenden Farben oder ein sehr starkes Blatt.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	pass	1 ♥	1 SA:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4 Pik

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	pass	1 ♥	1 NT:	
pass	2 ♦	pass	2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 ♠:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Pik
			2 NT:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Pik
			3 ♣:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Pik

Das Schema ist wie bei den direkten Interventionen: Natürlich oder von unten werden Farben gezeigt.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♠	1 NT:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4er-♥

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:


Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	pass	1 ♠	1 NT:	
pass	2 ♣	pass	2 ♦:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Herz
			2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Herz
			2 ♠:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Herz
			2 NT:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Herz

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♠	1 NT:	10-17 HP, 5er-Unterfarbe, 4 Herz

Der Cue-bid zeigt nun 8+ HP und fragt nach der Stärke an:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	pass	1 ♥	1 NT:	
pass	2 ♦	pass	2 ♥:	10-13 HP, 5 Treff und 4 Pik
			2 ♠:	10-13 HP, 5 Karo und 4 Pik
			2 SA:	14-17 HP, 5 Karo und 4 Pik
			3 ♣:	14-17 HP, 5 Treff und 4 Pik

Sollte der Eröffner nach dieser „NT-Intervention“ weiter lizitieren, verhalten wir uns nach dem gleichen Schema wie nach der direkten Intervention von "1 NT" gegen eine Eröffnung.

	Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
	1 ♥	pass	1 ♠	Kontra:	Take-out, 12+ HP, 4-4, 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben
				1 NT:	10-13 HP, mind. 5-5 in den Unterfarben
				2 NT:	14-17 HP, mind. 5-5 in den Unterfarben
				2 ♣:	12+ HP, 6+ Karten in Treff
			2 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in Karo	