

Die Eröffnung 1 ♥ und 1 ♠

Die Voraussetzungen zur Eröffnung 1 ♥ / ♠

Edelfarben eröffnen wir relativ aggressiv. An erster und zweiter Position müssen sie durchaus solide sein, aber weil wir einerseits vom barragierenden Effekt profitieren können und man andererseits durchaus auch mal „4 ♥“ oder „4 ♠“ mit zu wenig Punkten erfüllen kann, sind wir hier weniger zurückhaltend als bei den Unterfarbeneröffnungen. Das Minimum liegt bei unausgeglichen verteilten Händen bei 10 HP.

Grundsätzlich gilt aber auch hier: Öffnen Sie jede Hand, wenn Sie mindestens **13 HP** haben. Besitzen Sie nur 12 HP, öffnen Sie immer, wenn Sie über **mindestens 2½ Defensivstiche** verfügen und die Wiederansage keine Schwierigkeiten bietet (egal was der Partner lizitiert). Wenn Sie nicht in allen Fällen eine Wiederansage haben, sollten sie über ein "pass" ernsthaft nachdenken. Mit 11 HP und ausgeglichen verteiltem Blatt sollten Sie immer passen.

Unausgeglichene Hände werden aber in der Edelfarbe **aggressiv** eröffnet.

Öffnen Sie z.B. 1 ♠ mit	♠ AKxxx	oder	♠ AQxxxx
	♥ xx		♥ KJxx
	♦ Axxx		♦ xx
	♣ xx		♣ xx

Wichtig bei einem Entscheid, ob es sich um eine Eröffnung oder nicht handelt, sind insbesondere folgende Punkte:

- Die **Punkte**, die Sie besitzen
- Die **Topstiche**, die Sie besitzen
- Die **Verteilung** Ihres Blattes

Bei ausgeglichen verteilten Händen brauchen Sie für eine Eröffnung mehr HP als bei unausgeglichen verteilten Händen.

Was versteht man unter Topstichen? Wir verstehen darunter Figuren und Figurenkonstellationen, die sowohl beim Hand- als auch beim Gegenspiel **rasch realisierbare Stiche** versprechen.

Einige Beispiele:

AK	→ entsprechen zwei Topstichen
A	→ entspricht einem Topstich
AQ	→ entsprechen 1½ Topstichen
KQ	→ entsprechen einem Topstich
K2	→ entsprechen einem halben Topstich

Nochmals also im Sinne einer Zusammenfassung sei festgehalten: Eine Eröffnung an erster und zweiter Stelle verspricht entweder ein Minimum von 13 HP oder aber von 2½ Topstiche (2 davon in den "langen" Farben) und eine problemlose Wiederansage.

Das verändert sich bei Eröffnungen an **dritter und vierter** Stelle. Hier wird aus folgenden Gründen **aggressiv** eröffnet:

- Der Partner, welcher an erster und zweiter Stelle ja bloss gute Hände eröffnet, muss geschützt werden.
- Den Gegnern soll das Leben erschwert werden. Deshalb eignen sich gerade Dritthanderöffnungen auch so hervorragend für „Bluffgebote“.

An dritter und vierter Stelle kann man auch **4er-Edelfarben** eröffnen, wenn sie vernünftig gut sind. Einen kleinen praktischen: Tip habe ich aber für Sie: Öffnen Sie 4er-Edelfarben erst dann, wenn Sie technisch exakt wissen, wie man einen 4-3 Trumpffit im Handspiel meistern muss (denn der Partner geht immer von einer 5er-Farbe bei Ihnen aus). Weiter sollte man diesen Bluff mit einer 4er-Farbe nur machen, wenn man nicht die Stärke von mindestens einer normalen Eröffnung hat. Ist Letzteres der Fall, eröffnen Sie völlig normal wie es das System vorsieht, um jederzeit den korrekten Kontrakt zu erreichen.

Wenn Sie eine vernünftige 5er-Edelfarbe haben, empfehle ich Ihnen an dritter und vierter Position generell ab 10/11 HP zu eröffnen.

Allerdings muss man an vierter Stelle auch noch die "**Pikregel**" beachten. Zählen Sie Ihre HP zusammen und addieren Sie zum Ergebnis Ihre ♠-Karten: Wenn Sie dann nicht mindestens 15 erhalten, sollten Sie passen (denn wir wollen ja nicht für den Gegner öffnen).

Hier noch zwei Beispiele von ♠-Eröffnungen an dritter Stelle:

Beispiel 1		Beispiel 2:	
	Die Eröffnung kann noch schwächer sein		(Bitte passen, falls Sie nicht gewohnt sind, im 4-3-Fit zu spielen.)
♠ KJxxx		♠ KJ10x	
♥ Q9x		♥ Qxx	
♦ Kxx		♦ Kxx	
♣ Qx		♣ K98	

Generell überlegen Sie sich folgendes, bevor Sie mit einem schwachen Blatt an dritter Stelle eröffnen: Sind Sie in der Lage, eine vernünftige Ansage zu finden, wenn der Partner beispielsweise in Ihrer Kürze lizitiert?

Das Folgelizit nach 1 ♥/♠ - die ersten Ansagen:

Doch nun zum Folgelizit. Viele Ansagen zeigen einen Fit und umschreiben diesen detailliert.

"1 NT" wird nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle als forcierend für eine Runde gespielt. Die Ansage kann auch mit sehr starken Blättern, einem schönen Fit und einer noch nicht bekannten Chicane eingesetzt werden.

Weiter verwenden wir die modifizierten "**Bergen-raises**" (= Bergen-raises modified), „2 NT“ zeigt 13+ HP und einen Fit (→ „**Jacobi-Konvention**“), weiter spielen wir nach Eröffnungen an dritter und vierter Stelle „**Two way Drury**“, last but not least spielen wir „**Splinter**“.

Zuerst möchte ich auf die eigentlichen Fitansagen eingehen:

1 ♥	1 NT:	Die Ansage verspricht 6+ HP und ist zumindest forcierend für eine Runde; sie wird auch mit starken Blättern (ab 11 HP) und schönem Fit sowie einer noch nicht bekannten Chicane verwendet.
	2 ♥:	Nach 1./2. Hand: 5-8(9) HP, explizit 3er-♥ Nach 3./4. Hand: 5-9(10) HP, 3-4 ♥
	2 ♠:	Nach 3./4. Hand: Fit in ♥, 8-9(10) HP, long-suit-try , zeigt also Fit in ♥ (4 Karten) und eine zweite Farbe, in der man Unterstützung sucht, weiter 8-9(10) HP
	2 NT:	13+ HP, Fit Herz, forcing (ist zu alertieren); Achtung: Hat man schon gepasst, ist die Ansage short-suit-try , zeigt also Singleton ♣ und 8-9(10) HP (mit einer NT-Verteilung und 11-12 HP lizitiert man „1 NT“)
	3 ♣:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 10-12 HP, 4er-♥ Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♦ und 8-9(10) HP
	3 ♦:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 6-9 HP, 4er-♥ Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♠ und 8-9(10) HP
	3 ♥:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 0-5 HP, 4-5 ♥ Nach 3./4. Hand: 5er-♥, barragierend, 6-10 HP
	3 ♠:	Fit, 12+ HP, Splinter (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	3 NT:	3er-♥, 13-15 HP (sonst zuerst neue Farbe sagen!)
	4 ♣ / ♦:	Fit, 12+ HP, Splinter (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	4 ♥:	Nach 1./2. Hand: 4-9 HP, 5er-♥, oft hat man Singleton (alertieren) Nach 3./4. Hand: 4-9 HP, 6er-♥ (alertieren)
	2 ♣:	nach 3./4. Hand: Two way Drury-modified , Fit mit 4+ Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, zeigt (10)11-12 HP
	2 ♦:	nach 3./4. Hand: Two way Drury-modified , Fit mit exakt 3 Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, zeigt (10)11-12 HP
	5 ♣:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♣)), (5 ♦ zeigt 3/0, 5 ♥ 4/1 etc.)
	5 ♦:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♦)), (5 ♥ zeigt 3/0, 5 ♠ 4/1 etc.)

Mit Fit in der eröffneten Edelfarbe und einer Chicane oder einem Singleton As sowie Schlemminteresse geht man über „1 NT – forcing“ und lizitiert danach den „Splinter“. Im Unterschied zum Exclusion Key card Blackwood muss man erst sicherstellen, ob dem Partner die eigene Chicane zusagt.

Fit kann aber auch folgendes Lizit zeigen:

1 ♥	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦	2 ♥:	6-10 HP, nur 2 Karten in ♥
	3 ♥:	(9)10-12 HP, 3er-Fit in ♥

Dies gilt aber nur nach Erst- und Zweithanderöffnungen, denn sonst verwendet man mit einem 3+ Kartenfit und 10+ HP die Konvention "**Two way Drury modified**" (man sagt also mit einem schönen Fit (ab vier Karten) "2 ♣" respektive mit einem 3er-Fit „2 ♦“).

1 ♠	1 NT:	Die Ansage verspricht 6+ HP und ist zumindest forcierend für eine Runde; sie wird auch mit starken Blättern (ab11 HP) und schönem Fit sowie einer noch nicht bekannten Chicane verwendet.
	2 ♠:	5-8(9) HP, explizit 3er-Pik (nach 3./4. Hand: 3-4 Pik, 5-9(10) HP)
	2 NT:	13+ HP, Fit Pik, forcing (ist zu alertieren); Achtung: Hat man schon gepasst, ist die Ansage long-suit-try , zeigt also Fit in ♠ (4 Karten) und eine zweite Farbe, in der man Unterstützung sucht, weiter 8-9(10) HP (mit einer NT-Verteilung und 11-12 HP lizitiert man „1 NT“)
	3 ♣:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 10-12 HP, 4er-Pik (alertieren) Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♦ und 8-9(10) HP
	3 ♦:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 6-9 HP, 4er-Pik (alertieren) Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♥ und 8-9(10) HP
	3 ♥:	Nach 1./2. Hand: 8 HP, 6+ ♥, barragierend (alertieren) Nach 3./4. Hand: Short-suit-try , zeigt also Singleton ♣ und 8-9(10) HP
	3 ♠:	Nach 1./2. Hand Bergen-raises modified : 0-5 HP, 4-5 Pik (alertieren) Nach 3./4. Hand: 5er-Pik, barragierend , 6-10 HP
	3 NT:	3er-Pik, 13-15 HP (sonst zuerst neue Farbe lizitieren)
	4 ♣ / ♦:	Fit, 12+ HP, Splinter (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	4 ♥:	Fit, 12+ HP, Splinter ♥ (explizit Singleton nach Eröffnungen an 1./2. Stelle)
	4 ♠:	Nach 1./2. Hand: 4-9 HP, 5er-♠, oft hat man Singleton (alertieren) Nach 3./4. Hand: 4-9 HP, 6er-♠ (alertieren)
	2 ♣:	Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit mit mindestens 4 Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, (10)11-12 HP
	2 ♦:	nach 3./4. Hand: Two way Drury-modified , Fit mit exakt 3 Karten, Anfrage nach Stärke des Partners, (10)11-12 HP
	5 ♣:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♣)), (5 ♦ zeigt 3/0, 5 ♥ 4/1 etc.)
	5 ♦:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♦)), (5 ♥ zeigt 3/0, 5 ♠ 4/1 etc.)
	5 ♥:	Exclusion Key Card Blackwood (5 As-Frage ohne das As in angesagter Farbe (♥)), (5 ♠ zeigt 3/0, 5 NT 4/1 etc.)

Fit kann aber auch folgendes Lizit zeigen:

1 ♠	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦ / ♥	3 ♠:	(9)10-12 HP, 3er-Fit in ♠

Und nicht vergessen: Nach Eröffnungen an 3./4. Position: **Two way Drury modified** verwenden!

Nach einer Einladung mit Fit sollte man, wenn man sie annimmt, nicht einfach das volle Spiel ansagen, sondern mit Cue-bids oder Längenansagen zeigen, was man noch so hat. Ist man bereits auf Stufe 3, **so verlangt "3 NT" eine Cue-bid-Sequenz** (das will man mit einem Edelfarbenfit ja nicht mehr spielen), **direkte Farbansagen sind demgegenüber natürlich** (mit Interesse an mehr).

Das zeigt folgendes Beispiel:

1 ♠	3 ♣:	3 NT verlangt nun Cue-bids, 3 ♦ / 3 ♥ / 4 ♣ sind natürliche Ansagen. Auch hier kann nun der Partner mit Cue-bids zeigen, dass ihm die zweite Farbe ebenfalls gefällt.
-----	------	---

Verbleiben diverse weitere Ansagen, die mit oder ohne Fit gemacht werden können.

1 ♥	1 ♠:	4+ Pikkarten, (5)6+ Punkte
	1 NT:	- (5)6-11 (12) HP, nach 1. und 2. Handeröffnung rundenforcing (in der Praxis hat man oft 2er-Herz, ist aber nicht zwingend) - Nach 1./2. Hand: 12+ HP, Fit, irgendwo hat man eine Chicane
	2 ♣:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ Treff Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♦:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ ♦ Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♠:	Nach 1./2. Hand: 5-8 HP, 6er-Pik (danach ist „2 NT“ Strahlen)
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 13-15 HP, verspricht 3er-Fit
	4 NT:	As-Frage, fragt nach den 4 Assen (mit oder ohne Fit); (5 As-Blackwood z.B. via 2 SA)

1 ♠	1 NT:	- (5)6-11 (12) HP, nach 1. und 2. Handeröffnung rundenforcing (in der Praxis hat man oft 2er-Herz, ist aber nicht zwingend) - Nach 1./2. Hand: 12+ HP, Fit, irgendwo hat man eine Chicane
	2 ♣:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ Treff Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♦:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 4+ ♦ Nach 3./4. Hand: Two way Drury modified , Fit (Details vgl. unten)
	2 ♥:	Nach 1./2. Hand: 11+ HP, 5+ ♥ Nach 3./4. Hand: 6-11 HP, passbar , 5+ ♥
	3 ♥:	6+ Karten in ♥, Misfit ♠, barragierend (nach Eröffnungen an dritter oder vierter Stelle aber Fit in ♠, Short-suit-try mit Kürze in ♣, 8-9(10) HP)
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 13-15 HP, verspricht 3er-Fit
	4 NT:	As-Frage, fragt nach den 4 Assen (mit oder ohne Fit; danach zeigt „5 ♣“ kein As, „5 ♦“ ein As, „5 ♥“ 2 Assen, „5 ♠“ 3 Assen und „5 NT“ alle Assen; (5 As-Blackwood kommt z.B. nach einem Lizit via „2 NT“ zur Anwendung)

Danach entwickelt sich das weitere Lizit - von Ausnahmen abgesehen - völlig natürlich.

1 ♥/♠ - 1 NT forcing:

Spezielle Beachtung verdient die Ansage von "1 NT, welche nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle rundenforcing ist. Sie zeigt 6+ HP und kann mit diversen Händen verwendet werden, die man nicht anders lizitieren kann. In der Regel hat man 6-12 HP, mit Fit und einer Chicane kann man aber auch stärker sein. Auch nach Eröffnungen an dritter oder vierter Stelle bleibt im Prinzip alles identisch, aber der Partner darf nun auch passen, wenn er keine wirkliche Eröffnung hat.

Bedenken, die Ansage nicht natürlich zu spielen? Die Vorteile, die Ansage forcierend zu spielen, überwiegen bei weitem. Sie gibt Ihrem Lizit bedeutend mehr Flexibilität. Und achten Sie mal auf Folgendes: Spielt man nach einer Unterfarbeneröffnung 1 SA, ist der Kontrakt oft solide, was nach Edelfarbeneröffnungen (speziell nach 1 ♠) selten der Fall ist.

1 ♥	1 NT
2 ♣:	13-16 Punkte, 3+ ♣ (ev. 2er-♣ mit 4-5-2-2, wenn die ♥-Farbe nicht sehr schön ist)
2 ♦:	13-16 Punkte, 3+ ♦
2 ♥:	13-16 Punkte, 6er-♥
2 ♠:	17+ HP, 4er-♠, Revers
2 NT:	18-19 HP, ausgeglichen
3 ♣:	17+ HP, 4+ ♣
3 ♦:	17+ HP, 4+ ♦
3 ♥:	17-19 Punkte, 6+ ♥
3 ♠:	Singleton, 7+ ♥, 18+ HP
3 NT:	20-21 HP, ausgeglichen, 5er-♥ und eine ungedeckte Farbe
4 ♣ / ♦:	Singleton, 7+ ♥, 18+ HP
4 ♥:	20-22 HP, 6+ ♥, kein Singleton

Beachten Sie dabei folgendes:

1 ♥	1 NT	
2 ♣/♦	2 ♥	
2 NT:		15-16(17) HP, 5er-♥

1 ♠	1 NT
2 ♣:	13-16 Punkte, 3+ ♣
2 ♦:	13-16 Punkte, 3+ ♦
2 ♥:	13-16 Punkte, 4+ ♥
2 ♠:	13-16 HP, 6er-♠
2 NT:	18-19 HP, ausgeglichen
3 ♣:	17+ HP, 4+ ♣
3 ♦:	17+ HP, 4+ ♦
3 ♥:	17+ HP, 4+ ♥
3 ♠:	17-19 Punkte, 6+ ♠
3 NT:	20-21 HP, ausgeglichen, 5er-♠ und eine ungedeckte Farbe
4 ♣ / ♦ / ♥:	Singleton, 7+ ♠, 18+ HP
4 ♠:	20-22 HP, 6+ ♠, kein Singleton

Da "1 NT" ja konventionell ist, alertieren wir sowohl diese Ansage als auch die nachfolgenden Antworten.

Das Folgelizit ist nun weit gehend natürlich. Zu beachten ist aber Folgendes:

1 ♥	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦	2 ♦ (nach „2 ♣“):	6+ ♦, schwach, kein Fit in ♥
	2 ♥:	6-10 HP, 2er-♥
	2 NT:	11-12 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣ (nach „2 ♦“):	6-7 HP, 6+ Karten in ♣
	3 ♥:	(9)10-12 HP, 3er-♥
	3 ♠:	Chicane in ♠, Fit in ♥, 12+ HP
	4 ♣ / ♦:	Chicane in angesagter Farbe, Fit in ♥, 12 + HP

1 ♠	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣ / ♦ / ♥	2 ♦ (nach „2 ♣“):	6+ Karten in ♦, schwach, kein Fit in ♠
	2 ♥ (nach „2 ♣“/„2 ♦“):	6+ Karten in ♥, schwach, kein Fit in ♠
	2 ♠:	6-10 HP, 2er-♠
	2 NT:	11-12 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣ (nach „2 ♣“):	8-10 HP, 5 ♣-Karten
	3 ♣ (nach „2 ♦“/„2 ♥“):	6+ Karten in ♣, schwach, 6-7 HP, kein Fit in ♠
	3 ♠:	(9)10-12 HP, 3er-♠
	„3 NT“ (nach „2 ♥“):	Fit in ♥, 10(11) HP
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Chicane in angesagter Farbe, Fit in ♠, 12 + HP

Beachten Sie weiter folgende Spezialität:

	1 ♠	1 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>	
!	2 ♥	3 NT:	Fit in ♥, 10(11) HP, Blatt hat sich aufgewertet, volles Spiel scheint möglich	!
		4 ♥:	Chicane in angesagter Farbe, Fit in ♠, 12 + HP	

1 ♥ - 1 ♠:

Nach der Sequenz „1 ♥“ – „1 ♠“ verläuft das Lizit weitgehend natürlich. Stellvertretend betrachten wir folgende Sequenz:

1 ♥	1 ♠
1 NT:	Ausgeglichen verteilt, 12-14/15 HP
2 ♣:	4+ Treff, 13-16 HP
2 ♦:	4+ Karo, 13-16 HP
2 ♥:	13-16 HP, 6+ Herz, bei Minimum daneben 4er-Farbe möglich
2 ♠:	13-16 Pte, 4 Pik, 5-6 ♥
2 NT:	18-19 HP, ausgeglichen verteilt, keine 4er-♠
3 ♣ / ♦:	(17)18+ HP, natürlich, 4+ Karten in angesagter Farbe
3 ♥:	17-18(19) HP, 6+ ♥
3 ♠:	17-18(19) Pte, 4er-Pik
3 NT:	20-22 HP, ausgeglichen verteilt, kleiner Doubleton Pik
4 ♣:	Splinter im Pikfit (Singleton oder Chicane), Schlemminteresse
4 ♦:	Splinter im Pikfit (Singleton oder Chicane), Schlemminteresse
4 ♥:	Natürlich, zum spielen
4 ♠:	(19)20-22 HP, 4er-Pik, kein Singleton
4 NT:	5-As-Blackwood mit Pik als Trumpf

Wie man oben gesehen hat, wiederholt der Eröffner mit Minimum seine 6er-Farbe auch dann, wenn er daneben noch eine 4er-Farbe besitzt. Allenfalls zeigt er diese 4er-Farbe später:

1 ♥	1 ♠
2 ♥	2 ♠ / NT / 3 ♣
3 ♦:	Minimum, 6er-♥, 4er-♦

Erlauben Sie mir an dieser Stelle einen ganz wichtigen Hinweis: Man streitet mit seinem Partner während des Lizitierens nie um einen Teilkontrakt, wenn man gegenseitig keinen Fit hat. Ziel ist es in solchen Fällen, das Lizit so tief wie möglich zu stoppen!

1 ♥	1 ♠
2 ♣	2 ♥ / 2 NT
3 ♣:	Minimum, aber lustige Verteilung, mindestens 5-5

Beachten Sie auch folgende etwas spezielle Sequenz:

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦:	6-9 HP, 4er-♠ (5)6+ Karten in ♦, Canapé

Hat der Partner des ♥-Eröffnenden „1 ♠“ und der Eröffner diese auf der Stufe 2 gehoben, verwenden wir „long-suit-“, und „short-suit-tries“. Diese entsprechen sinngemäss jenen nach den Ansagen „1 ♠ - 2 ♠“.

Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der Edelfarbe des Antwortenden zu spielen, wenn der Partner (14)-15/16 HP hat (oder wenn er (12)13 HP hat und nach einem short-suit-try Freude an Partners Kürze oder nach einem long-suit-try ebenfalls eine Figur in der zweiten Farbe des Partners hat.

Die direkte Hebung der Edelfarbe durch den Eröffner auf Stufe 3 ist demgegenüber barragierend. Mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 18-22 HP kann man auch 3 NT versuchen.

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT:		long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
3 ♣:		short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:		short-suit-try, Kürze in ♥
3 ♥:		short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♠:		Barragierend

Andere Ansagen sind natürlich, 4 ♣ also z.B. zeigt einen extremen Zweifärber (6-5) mit Schlemminteresse.

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	Welches ist die Farbe?
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♠:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♠:	Maximum

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣ (Relais)	
3 ♦:		Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:		Positiver Trial-bid in ♥
3 ♠:		Positiver Trial-bid in ♠

An einem Beispiel zeige ich das Lizit nach einem "short-suit-try" auf:

	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♠	
3 ♣	3 ♦:	Sehr interessiert, keine verlorenen Punkte in ♦
	3 ♥:	Maximum, sehr interessiert, Cue-bid ♥
	3 ♠:	Minimum oder verlorene Punkte in ♦
	3 NT:	"Alles" in ♦
	4 ♠:	Singleton ♦ gefällt und genügt zur Ansage des vollen Spiels

Sinngemäß verhält es sich nach den anderen "short-suit-tries".

Mit starken Blättern (sprich ab etwa 17 HP) springt der Eröffner in eine neue Farbe oder aber er macht eine "Revers-Gebot". Von einem "Revers" spricht man dann, wenn der Antwortende bereits auf Stufe 3 lizitieren muss, sofern er in die Eröffnungsfarbe zurückwechseln will. Zum Beispiel:

1 ♥	1 NT
2 ♠:	4+ Karten in ♠, 17+ HP

Diese Sequenz ist selbstverständlich nicht passbar.

Stellt der Eröffner seinem Partner eine zweite Farbe zur Verfügung, ohne einen Revers oder Sprung zu machen, so sollte man nur mit absolutem Minimum und Fit passen.


Vergleiche hierzu das nachfolgende Beispiel:

1 ♥	1 ♠
2 ♦:	Mit 2 Karten in ♥ und maximal 3 Karten in ♦ lizitiert der Antwortende nun „2 ♥“ (ausser er sei sehr stark). Mit 2 Karten in ♥ und 4 Karten in ♦ kann man mit 4-6 HP passen, mit 7+ HP sollte man schon „3 ♦“ sagen!

Nochmals zu 6-4-Verteilungen:

1 ♥	1 ♠
2 ♦	2 ♥
3 ♥:	6-4 Blatt, nicht Minimum, z.B. ♠ Qx ♥ AKJ10xx ♦ KQ10x ♣ x

Speziell sind auch 5-5-Verteilungen. Hat man einen Doppelfit, sollte man in der schwächeren Farbe spielen:

♠ AQ654 ♥ A10874 ♦ K2 ♣ 4	1 ♠ - 2 ♠ 2 NT - 3 ♣ 3 ♥ - 3 ♠ 4 ♥ - pass	Zum Lizit: 2 NT ist ein „long-suit-try“, „3 ♣“ ein Relais, „3 ♥“ zeigt ♥ und fragt um Unterstützung in ♥. Der Partner lehnt mit „3 ♠“ ab. „4 ♥“ ist nun natürlich, man weiss nun, dass der Eröffner 5-5 ist.
		
♠ KJ7 ♥ 652 ♦ A94 ♣ 8753		Grundsätzlich sollte man, wenn der Partner zwei Farben zeigt, die erstgenannte als Trumpffarbe wählen. Bei einem Zweifärber mit mindestens 5-5 ist dies dann anders, wenn klar ist, dass der Partner seine Nebenfarbe verwerten muss. In solchen Fällen wählt man bei gleicher Länge - wie in unserem Beispiel - die weniger schöne Farbe als Trumpf. Da man zwei Figuren in ♠, aber keine in ♥ hat, passt man „4 ♥“. In unserem Beispiel ist „4 ♥“ nach ♣-Angriff problemlos erfüllbar, ein „♠-Kontrakt“ hingegen ist chancenlos. Man bringt die Nebenfarbe (♥) nicht rechtzeitig hoch und wird mit ♣ in der Trumpffarbe gekürzt.

Lizit nach Two over one:

Exkurs (nicht Teil unseres Systems):

Nach "Two over one - Ansagen" verhält sich das natürliche Lizit ziemlich ähnlich wie nach einem "One over one - Gebot". Farbwiederholungen ohne Sprung zeigen 13-16 HP, mit Sprung so etwas wie 17-19 HP. Neue Farben zeigen 13-16 HP, wenn es sich um eine tiefere Farbe als jene der Eröffnung handelt und man keinen Sprung macht; mit Sprung oder als Revers zeigt die Ansage hingegen 17+ HP.

Meines Erachtens ist hier das so genannte "natürliche Lizit" wenig sinnvoll.

Dennoch muss man es kennen, denn was ich nachfolgend beschreibe, kennt kaum jemand. Da es aber sehr einfach und effizient ist, spielen wir nach "Two over one" auf Eröffnungen an erster und zweiter Stelle wie folgt:

Regel 1:	Alle Ansagen sind natürlich, aber Minimum, in der Regel 11-13(14) HP
Regel 2:	Mit 14+ HP ist das volle Spiel in den meisten Fällen garantiert, da der Antwortende in der Regel ja 11+ HP hat. Mit 14+ HP sagt man einfach die nächste Farbe an, was ein Relais ist, wie gesagt ab 14 HP verspricht und zu alertieren ist. Einzige Ausnahme: Nach 1 ♠ - 2 ♦ ist „2 ♥“ natürlich, stattdessen ist „2 ♠“ ein Relais, welcher 14+ HP zeigt.

Dieses Relais-System gibt uns einerseits eine enorme Flexibilität im Schlemmlizit, andererseits kann man schwache Hände sofort abschliessend beschreiben.

Zu den Details/einige Beispiele:

1 ♠	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦:		Relais, 14+ HP
2 ♥:		5 ♠, 4+ ♥, 11-13 HP
2 ♠:		6+ ♠, 11-13 HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣ (in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich)
3 ♦:		(4)5 ♦, 11-13 HP
3 ♥:		11-13 HP, 6♠, 5 ♥
3 ♠:		Schöne 6-7 ♠, 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♣:		5-5 ♠-♣, 12-13 HP (oder stärker), 5 As-Blackwood, mindestens Zweitrundenkontrollen in ♥ und ♦

1 ♠	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥:		11-13 HP, 4+ ♥, 5 ♠
2 ♠:		Relais, 14+ HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣
3 ♦:		4+ ♦, 11-13 HP (in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich)
3 ♥:		Schöne 5 ♥, 11-13 HP
3 ♠:		6-7 ♠, akzeptable Farbe, 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♦:		5 As-Blackwood, mind. 5-5 ♠-♦, 12-13 HP (oder stärker), Zweitundenkontrollen in ♥ und ♣

1 ♥	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦:		Relais, 14+ HP
2 ♥:		6+ ♥, 11-13 HP
2 ♠:		4 ♠, 11-13 HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣ (in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich)
3 ♦:		(4)5 ♦, 11-13 HP
3 ♥:		Schöne 6-7 ♥, 11-13 HP
3 ♠:		11-13 HP, 5 ♠, 6 ♥
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♣:		5-5 ♥-♣, 12-13 HP (oder stärker), 5 As-Blackwood mind. Zweitundenkontrollen in ♠ und ♦

1 ♥	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥:		Relais, 14+ HP
2 ♠:		11-13 HP, 5+ ♥, 4 ♠
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ ♣
3 ♦:		4+ ♦, 11-13 HP, in Ausnahmefällen 3er-Farbe mit Figur möglich
3 ♥:		Akzeptable 6-7 ♥, 11-13 HP
3 ♠:		5 ♠, 6 ♥ 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♦:		5-5 ♥-♦, 12-13 HP (oder stärker), 5 As-Blackwood, mindestens Zweitundenkontrollen in ♠ u. ♣

Es verhält sich bei jeder „Two over one – Ansage“ (ohne Sprung) immer genau gleich.
Einzige Ausnahme ist wie bereits erwähnt die Sequenz „1 ♠ - 2 ♦“, wo nun „2 ♠“ **Relais** ist
(denn „2 ♥“ muss man hier natürlich mit 11-13 HP spielen können).

1 ♠	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠:		Relais, 14+ HP
2 NT:		12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:		11-13 HP, 4+ Treff
3 ♦:		4+ Karo, 11-13 HP
3 ♥:		3+ Herz, 11-13 HP
3 ♠:		Akzeptable 6-7 Pik, 11-13 HP
3 NT:		14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♥:		Zum spielen

Wiederholt der Antwortende nach Eröffners forcierendem Relais seine Farbe, so hat er eine Idee gehabt und mit einem zu schwachen Blatt "Two over one" lizitiert. Diese Ansage kann nun gepasst werden.

Ein Beispiel:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣	
2 ♦	3 ♣:	8-10 HP, 6+ Karten in ♣

Aus diesem Grund zeigt folgendes Lizit

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 NT	
2 ♦	3 ♣:	6-7 HP, 6+ Karten in ♣

Etwas speziell noch folgende Bietfolge, bei der „2 NT“ Cue-bids verlangt:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT:		Relais, verlangt Cue-bids, Schlemminteresse
3 ♣/♦/♥:		Natürlich mit Schlemminteresse

Dies ist die einzige Bietfolge, bei der dies so funktioniert. In allen anderen Fällen zeigt „2 NT“ wie gleich unten dargestellt die Relaisfarbe.

Nach dem forcierenden Relais des Eröffners entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Alle Ansagen ausser dem nächsten Relais in die nächste Farbe sind natürlich. Hat der Antwortende hingegen nichts spezielles zu zeigen und möchte er lieber hören, was der Partner hat, so lizitiert er einfach die nächste Farbe, was Relais ist und weiter anfragt. **Lizitiert er „Sans Atout“, so hat er die Farbe, in der der Eröffner den Relais machte.**

Zum Beispiel:

1 ♥	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	2 ♥:	Relais, tendenziell ausgeglichen verteiltes Blatt, der Partner soll zeigen, was er hat
	2 ♠:	Natürlich
	2 NT:	Habe Relaisfarbe, also Karo und ein eher regelmässiger Blatt
	3 ♣ / ♦ / ♥:	Natürlich („3 ♦“ zeigt dabei ein eher unregelmässiges Blatt)

Auch nach dem zweiten Relais zeigt man diese Farbe mit einem „Ohne-Gebot“. Zur Illustration gleich nachfolgendes Beispiel:

1 ♠	2 ♣
2 ♦ (Relais)	2 ♥ (Relais)
2 NT :	Ich habe neben meinen 5 Karten in Pik auch noch mindestens 4 Herz-Karten

Nicht vergessen: Hat der Partner an dritter oder vierter Stelle „1 ♠“ oder „1 ♥“ eröffnet, so sind die Ansagen „2 ♣“ respektive „2 ♦“ „**Two way Drury modified**“, womit die eben dargestellte Konvention nach „two over one“ entfällt.

Bei der Ansage „1 ♠ - 2 ♥“ verhält es sich nach einer Eröffnung an dritter oder vierter Stelle genau gleich, hier wird jedoch die Ansage schon mit (6)7-11 HP gemacht, weshalb hier trotz grundsätzlich unveränderten Folgelizit nach „two over one“ etwas Vorsicht angesagt ist.

Diese Konvention kann man auch nach einer Intervention verwenden, soweit eine normale "Two over one - Ansage" überhaupt noch möglich und diese Ansage forcierend gespielt wird. Da wir diese Ansage aber "non forcing" spielen, **gilt dies für uns nicht**. Dennoch sei diese Möglichkeit am nachfolgenden Beispiel aufgezeigt:

WIR	GEGNER	WIR	GEGNER	BEDEUTUNG DER ANSAGE
1 ♥	1 ♠	2 ♣	pass	
2 ♦:				Relais, 14+ HP
2 ♥:				6 Herz, 11-13 HP
2 ♠:				Stopperfrage, 12-13 HP
2 NT:				12-13 HP, Stopper Pik, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:				11-13 HP, 4+ Treff
3 ♦:				(4)5 Karo, 11-13 HP
3 ♥:				6-7 schöne Herz, 11-13 HP
3 NT:				14-15 HP, Stopper Pik, ausgeglichen verteilt

Nach der Anwendung dieser Konventionen ist das weitere Lizit völlig natürlich.

Two way Drury modified

Bekanntlich eröffnen wir an dritter und vierter Stelle aggressiv. Weiter kann man hier in Ausnahmefällen durchaus auch einmal ein Bluffgebot versuchen. Daher ist es unabdingbar, nach Edelfarbeneröffnungen eine Konvention zu spielen, mit welcher festgestellt werden kann, ob der Partner nun wirklich eine gute Eröffnung hat oder nicht.

Deshalb gilt folgendes:

Wurde 1 in einer Edelfarbe an dritter oder vierter Stelle eröffnet, spielen wir "**Two way Drury modified**". Die Ansagen von „2 ♣“ und „2 ♦“ fragen daher nach der Eröffnungsstärke. Bei „2 ♦“ hat man explizit nur einen Fit von 3 Karten, bei „2 ♣“ hat man demgegenüber 4+ Karten in der Eröffnungsfarbe. Ist der Eröffner schwach, wiederholt er in beiden Fällen seine Farbe.

Hat der Eröffner eine normale Eröffnung (oder sogar eine gute Eröffnung), so zeigt er dies beim natürlichen Drury (**nicht zu verwechseln mit „Two way Drury modified“**) in natürlicher Weise, mit einer natürlichen, beschreibenden Ansage. (Beachte: Alles alertieren!)

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥ / ♠	2 ♣:	Drury , 4+ Karten in der Eröffnungsfarbe, (10)11-12 HP
	2 ♦:	Drury , 3 Karten in der Eröffnungsfarbe, (10)11-12 HP

Mit 8-9(10) HP verwendet man einen „long-“, oder einen „short-suit-try“, sofern man mindestens einen 4er-Fit hat.

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♣	
2 ♥:		Schwach, maximal 12 HP

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	2 ♦	
2 ♥:		Schwach, maximal 12 HP

	pass	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♠:		Schwach, maximal 12 HP

	pass	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	2 ♦	
2 ♠:		Schwach, maximal 12 HP

Lizitiert der Antwortende jetzt 3 ♣, ist er schwach und hat eine lange Treff.
Dies ohne Fit in der Eröffnungsfarbe.

Noch einige Informationen zum **(von uns nicht gespielten)** „natürlichen Drury“:

Alle anderen Ansagen ausser der Wiederholung der Eröffnungsfarbe nach Drury sind natürlich und zeigen eine schöne Eröffnung, also 13+ HP und mind. 5 Karten in der Eröffnungsfarbe. Das nachfolgende Lizit ist natürlich.

Zur Sicherheit noch ein detailliertes Beispiel:

	pass
1 ♥	2 ♣ (Drury)
2 ♦:	13+ HP, 4+ ♦
2 ♥:	Keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
2 ♠:	13+ HP, 4+ ♠
2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:	13+ HP, 4+ ♣
3 ♥:	13+ HP, schöne 5er-♥
4 ♥:	Lange ♥, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

Wir spielen stattdessen den **„Two way Drury modified“**:

pass	1 ♥	Bedeutung der Ansage
2 ♣, 10-12 HP, 4+ ♥	2 ♦:	13+ HP, „long suit try“, möchte einen zweite Farbe zeigen
	2 ♥:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 ♠:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♠
	3 ♥:	13+ HP, schöne 5er-♥
	4 ♥:	Lange ♥, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

pass	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦, 10-12 HP, 3er-♥	2 ♥:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 ♠:	13+ HP, „long suit try“, möchte eine zweite Farbe zeigen
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♠
	3 ♥:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	4 ♥:	Lange ♥, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

pass	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♣, 10-12 HP, 4+ ♠	2 ♦:	13+ HP, „long suit try“, möchte eine zweite Farbe zeigen
	2 ♥:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	2 ♠:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♥
	3 ♠:	13+ HP, schöne 5er-♠
	4 ♠:	Lange ♠, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

pass	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦, 10-12 HP, 3er-♠	2 ♥:	13+ HP, „long suit try“, möchte eine zweite Farbe zeigen
	2 ♠:	Schwach, keine Eröffnung, ev. Bluffgebot
	2 NT:	13-14 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♦
	3 ♦:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♥
	3 ♥:	13+ HP, „short suit try“, Singleton ♣
	3 ♠:	13+ HP, schöne 5er-♠
	4 ♠:	Lange ♠, zum spielen (auch wenn Partner keinen Fit hat)

Nach dem mit „2 ♦“ lizitierten „long suit try“ entwickelt sich das Lizit wie folgt:

		pass	pass
1 ♥	pass	2 ♣	pass
2 ♦	pass	2 ♥:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		2 ♠:	Nur in dieser Farbe Unterstützung da. Hat Partner hier Fit, sind 4 ♥ denkbar
		3 ♣:	Schwach mit langer ♣, kein ♥-Fit
		Farbe:	Sieht volles Spiel nur, wenn der Partner in dieser Farbe Anschluss hat

		pass	pass
1 ♠	pass	2 ♣	pass
2 ♦	pass	2 ♥:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		3 ♣:	Schwach mit langer ♣, kein ♠-Fit
		Farbe:	Sieht volles Spiel nur, wenn der Partner in dieser Farbe Anschluss hat

		pass	pass
1 ♥	pass	2 ♦	pass
2 ♠	pass	2 NT:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		3 ♣:	Nur in dieser Farbe Unterstützung da. Hat Partner hier Fit, sind 4 ♥ denkbar
		3 ♦:	Schwach mit langer ♦, kein ♥-Fit
		3 ♥:	Absolutes Minimum

		pass	pass
1 ♠	pass	2 ♦	pass
2 ♥	pass	2 ♠:	Relais, verlangt von Partner die Ansage seiner zweiten Farbe (in der Regel mindestens Kxx)
		3 ♦:	Schwach mit langer ♦, kein ♠-Fit
		Farbe:	Sieht volles Spiel nur, wenn der Partner in dieser Farbe Anschluss hat

Nach dem „short suit try“ entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Ansage der Eröffnungsfarbe ohne Sprung:	Kürze gefällt nicht
Ansage des vollen Spiels in der Eröffnungsfarbe:	Kürze gefällt oder Maximum (ohne zu viele Werte in Partners Kürze)
Ansage der Kürze:	Maximum, Kürze ist optimal (also keine Werte in der Kürze ausser ev. das As mit kleinen Karten); es folgen allenfalls Cue-bids.

Hat der Gegner kontriert, ist nach Dritt- und Vierthanderöffnungen in einer Edelfarbe **Rekontra „Drury“**. Hier können wir grundsätzlich nicht mehr zwischen einem 3-Karten-Fit

Bridgesystem „Evolution“ *** 5er-Edelfarben, 4er-Karo, 2er-Treff *** Oberfarben-
eröffnung

oder einem Fit ab 4 Karten unterscheiden (es sei denn, der zweite Gegner lizitiere ebenfalls).

Passt der zweite Gegner, kann man mit drei oder vier Karten in der Eröffnungsfarbe passen.

Lizitiert man später wieder, hat man zumindest punktemässig eine Eröffnung. Mit 5 Karten und Minimum sagt man 2 in der Eröffnungsfarbe. Die restlichen Ansagen sind wiederum natürlich (mindestens Qxx) und zeigen eine gute Eröffnung (oder mehr).

Spricht der zweite Gegner nach Partners Rekontra ebenfalls, zeigt die Ansage der Eröffnungsfarbe wiederum Schwäche und 5 Karten in der Eröffnungsfarbe. Pass zeigt ebenfalls eher Schwäche, weiter aber, dass man nur 3 oder 4 Karten in der Eröffnungsfarbe besitzt. Kontra ist demgegenüber Strafvorschlag. Die restlichen Ansagen sind wiederum natürlich (mindestens Qxx) und zeigen eine gute Eröffnung (oder mehr).

1 ♥ - 2 ♠:

Der Sprung in „2 ♠“ nach „1 ♥“ (1. und 2. Position) zeigt 5-8 HP sowie eine 6er-Pik.

1 ♥	2 ♠
2 NT:	(17)18+ HP, „Strahlen“
3 ♣:	17+ HP, 4+ Treff
3 ♦:	17+ HP, 4+ Karo
3 ♥:	17-19 HP, maximal 1 Pik, unregelmässige Verteilung
3 ♠:	3er-Pik, barragierend
3 NT:	Sehr stark, zum spielen, in der Regel Anschluss in ♠
4 ♣:	20+ HP, 3+ Pik, Singleton Treff
4 ♦:	20+ HP, 3+ Pik, Singleton Karo
4 ♥:	Zum spielen
4 ♠:	4+ Pik, barragierend
4 NT:	5 As-Blackwood mit Pik als Trumpf

Roudi / Magister:

Nach der Eröffnung "1 ♥" verwenden wir bei Bedarf wie nach Unterfarbeneröffnungen die Konvention "Roudi", welcher der leider Ende 2001 verstorbene französische Spitzenspieler Roudinescu nach sich benannt hat (allerdings erhebt auch der polnische Spieler Magister den Anspruch, die Konvention erfunden zu haben).

1 ♥	1 ♠
1 NT	2 ♣ (Roudi, Anfrage nach Stärke und Verteilung)
2 ♦:	12-13 HP, 2er-♠
2 ♥:	14-15 HP, 3er-♠
2 ♠:	12-13 HP, 3er-♠
2 NT:	14-15 HP, 2er-♠
3 ♣:	14-15 HP, 3er-♠, schöne Werte in ♣
3 ♦:	14-15 HP, 3er-♠, schöne Werte in ♦

Und nicht vergessen: Als Folge des Roudi ist im folgenden Beispiel „2 NT“ ein Transfer für ♣ (zeigt ein schwaches Blatt mit einer 6er-♣ nebst der bereits gezeigten 4er-♠):

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 NT:	Transfer ♣

Verwendet man die Konvention Roudi, hat dies weitere Konsequenzen:

Der Sprung des Antwortenden in seiner Farbe auf die Stufe 3 zeigt mindestens 6 Karten und Schlemminteresse.

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	3 ♠:	6+ Karten in ♠, 16+ HP, Schlemminteresse

Hat man demgegenüber eine 6er-♠ und 11-12 HP, möchte also bloss zum vollen Spiel einladen, geht man über „Roudi“. Dort erfährt man alles, was man wissen will.

Auch der Sprung in eine neue Farbe oder in die Farbe des Eröffners hat eine spezielle Bedeutung, zeigt nämlich explizit einen Zweifärber (mindestens 5-5).

1 ♥	1 ♠	
1 NT	3 ♣:	13+ HP, 5 ♠, 5 ♣
	3 ♦:	13+ HP, 5 ♠, 5 ♦
	3 ♥:	13+ HP, 5 ♥, 5+ ♠

Hat man 13+ HP, aber nur 4 Karten der zweiten Farbe, lizitiert man zuerst “Roudi” und danach die Farbe in natürlicher Art und Weise.

Der Eröffner hat ein Blatt 6-4:

Immer wieder wird die Frage gestellt, ob man bei Verteilungen 6-4 als Eröffner zuerst die zweite Farbe zeigen soll oder es besser sei, die 6er-Farbe zu wiederholen. Nun, normalerweise zeigt man zuerst auch noch die zweite Farbe. Bei minimalen Eröffnungen (10-12/13 HP) hingegen wiederholt man zuerst die 6er-Farbe und zeigt die 4er-Farbe später, falls man zu einem weiteren Gebot die Gelegenheit erhält.

„Unlogische“ Sprünge:

Macht der Eröffner nach der Partnerantwort einen unlogischen Sprung, zeigt dies Fit in der Partnerfarbe und ein Singleton in der lizitierten Farbe.

Beispiel:

1 ♥	1 ♠
4 ♣:	Splinter ♣, Fit in ♠
4 ♦:	Splinter ♦, Fit in ♠
4 ♥:	Lange ♥, zum spielen, in der Regel (18)19+ HP
4 ♠:	Fit in ♠, 19+ HP, keine Kürze in ♣ oder ♦

Noch illustrativere Beispiele gibt es nach Unterfarbeneröffnungen:

1 ♦	1 ♠
3 ♥:	Pik-Fit, Singleton Herz (alertieren)
4 ♣:	Pik-Fit, Singleton Treff
4 ♦:	Sehr stark, 19+ HP, 6er-Karo und Pik-Fit, viele Punkte in den beiden Farben
4 ♠:	20-22 Punkte, Pik-Fit, keine Kürze

Die Singleton-Ansage sollte erst bei Schlemminteresse gemacht werden, also so ab etwa 18 Punkten.

1 ♥ - 1 ♠
2 NT

Generell ist festzuhalten, dass nach einer "one over one - Ansage" des Antwortenden und einem Sprung in "2 NT" durch den Eröffner die schwächste Ansage des Antwortenden die Wiederholung seiner Farbe ist. Alle anderen Ansagen sind natürlich und forcierend zum vollen Spiel.

Ein Beispiel:

1 ♥	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Modifizierter "Stayman", erfragt die Verteilung
	3 ♦:	Natürlich, forcierend
	3 ♥:	Natürlich, forcierend
	3 ♠:	6er-Pik, 4-6 HP
	3 NT:	Zum spielen

Bei den Antworten lizitieren wir vollkommen ökonomisch (zeigen also von unten, was wir haben):

1 ♥	1 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♦:	4 Karten in ♦, 3er-♠ möglich
3 ♥:	6er-♥, keine 4 Karten in ♦, 3er-♠ möglich (eher schlechte ♥-Farbe, sonst hätte man damit nach „1 ♠“ schon „3 ♥“ lizitiert)
3 ♠:	3er-♠, 5er-♥ keine 4er-♦
3 NT:	Keine 3er-♠, 5er-♥, keine 4er-♦, mindestens 3er-♣

Hat der Gegner auf Stufe 1 interveniert und der Partner des Eröffners ebenfalls auf Stufe 1 eine Farbe lizitiert, entwickelt sich das weitere Lizit nach Eröffners Sprung in „2 NT“ genau gleich, wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte. Einzig der Überruf der Gegnerfarbe fragt nun nach soliden 1 ½ + Stopper.

1 ♥ / ♠ - 2 NT:

Bekanntlich spielen wir den direkten Sprung auf "2 NT" nach der Edelfarbeneröffnung als zum vollen Spiel forcierende Ansage im Fit.

Dies aber nur nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle und nur dann, wenn der Gegner *nicht* interveniert (in diesen beiden Fällen ist "2 NT" natürlich, zeigt ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, 11-12 HP und nach einer Gegnerintervention mindestens 1½ Stopper in dessen Farbe).

Da es sich um eine konventionelle Ansage handelt, sind sowohl "2 NT" als auch die nachfolgenden Antworten zu alertieren. Um die Ansage machen zu können braucht es einen 4-Kartenfit mit einer hohen Figur oder einen 3-Kartenfit und zwei hohe Figuren.

1 ♥	2 NT (Fit ab 13 HP)
3 ♣:	Singleton ♣
3 ♦:	Singleton ♦
3 ♥:	15+ HP, keine Kürze (Singleton oder Chicane im Blatt)
3 ♠:	Singleton oder Chicane in ♠
3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 12-14 HP
4 ♣ / ♦:	Chicane in angesagter Farbe
4 ♥:	Minimum
4 ♠:	Chicane ♠, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♠ As gezeigt werden soll
4 NT:	5-As-Blackwood
5 ♣:	Chicane ♣, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♣ As gezeigt werden soll
5 ♦:	Chicane ♦, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♦ As gezeigt werden soll

1 ♠	2 NT (Fit ab 13 HP)
3 ♣:	Singleton ♣
3 ♦:	Singleton ♦
3 ♥:	Singleton ♥
3 ♠:	15+ HP, keine Kürze (Singleton oder Chicane im Blatt)
3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 12-14 HP
4 ♣ / ♦ / ♥:	Chicane in angesagter Farbe
4 ♠:	Minimum
4 NT:	5-As-Blackwood
5 ♣:	Chicane ♣, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♣ As gezeigt werden soll
5 ♦:	Chicane ♦, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♦ As gezeigt werden soll
5 ♥:	Chicane ♥, 5-As-Blackwood, ohne dass das allenfalls vorhandene ♥ As gezeigt werden soll

Danach geht das Lizit natürlich weiter, in Regel folgen Cue-bids. Beachten Sie übrigens an dieser Stelle folgende Regel: Interveniert ein Gegner nach einer konventionellen Ansage (wie hier nach "2 NT"), so lizitieren wir nach wie vor das, was wir eigentlich ansagen wollten. Ist uns unsere Ansage durch die Intervention verunmöglicht worden, passen wir einfach.

Hebung der Eröffnung auf Stufe 2 – „long-“, und „short suit try“:

Exkurs:

Im natürlichen Bridge spielt man Trial-bids (nicht in der natürlichen Form Bestandteil unseres Systems). Dabei sollte man zwischen positiven (also mit einer zweiten Farbe) und negativen (mit einer Kürze) Trial-bids unterscheiden, was die wenigsten tun.

Bei den positiven Trial-bids verhält sich das Lizit wie folgt: Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der eröffneten Edelfarbe zu spielen, wenn der Partner 7 HP hat (oder wenn er 6 HP hat und ebenfalls eine Figur in der Farbe des Trial-bids hat). Die Hebung der Edelfarbe auf 3 ist demgegenüber barragierend.

Ein Beispiel:

1 ♠	2 ♠
3 ♣:	18-19 Punkte, habe etwas in ♣ (z.B. Kxx)
3 ♦:	18-19 Punkte, habe etwas in ♦ (z.B. Axx)
3 ♥:	18-19 Punkte, habe etwas in ♥ (z.B. Q10x)
3 ♠:	(13/14)15-16 Punkte, 6er-♠, barragierend
4 ♠:	20-22 Punkte

Wenn der Partner unsere Edelfarbeneröffnung auf die Stufe 2 gehoben hat, spielen wir **"long- und short-suit-tries"**. Die Ansage einer neuen Farbe zeigt also Interesse, 4 in der eröffneten Edelfarbe zu spielen, wenn der Partner (7)-8 HP hat (oder wenn er (6)7 HP hat und nach einem short-suit-try Freude an Partners Kürze oder nach einem long-suit-try ebenfalls eine Figur in der zweiten Farbe des Partners hat.

Die direkte Hebung der Edelfarbe durch den Eröffner auf Stufe 3 ist demgegenüber barragierend. Mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 18-22 HP kann man auch 3 NT versuchen.

1 ♥	2 ♥
2 ♠:	long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
2 NT:	short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♣:	short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:	short-suit-try, Kürze in ♠
3 ♥:	Barragierend

1 ♠	2 ♠
2 NT:	long-suit-try, man möchte eine zweite Farbe (3+ Karten mit Figur) zeigen
3 ♣:	short-suit-try, Kürze in ♦
3 ♦:	short-suit-try, Kürze in ♥
3 ♥:	short-suit-try, Kürze in ♣
3 ♠:	Barragierend

Andere Ansagen sind natürlich, 4 ♣ also z.B. zeigt einen extremen Zweifärber (6-5) mit Schlemminteresse.

1 ♥	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	2 NT:	Welches ist die Farbe?
	3 ♣:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum

1 ♥	2 ♥
2 ♠	2 NT (Relais)
3 ♣:	Positiver Trial-bid in ♣
3 ♦:	Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:	Positiver Trial-bid in ♠

1 ♠	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Welches ist die Farbe?
	3 ♦:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♥:	Ich kann nur hier unterstützen
	3 ♠:	Absolutes Minimum
	4 ♣:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♦:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♥:	Maximum, natürlich, schöne Farbe
	4 ♠:	Maximum

1 ♠	2 ♠
2 NT	3 ♣ (Relais)
3 ♦:	Positiver Trial-bid in ♦
3 ♥:	Positiver Trial-bid in ♥
3 ♠:	Positiver Trial-bid in ♣

An einem Beispiel zeige ich das Lizit nach einem "short-suit-try" auf:

1 ♥	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Sehr interessiert, keine verlorenen Punkte in ♣
	3 ♦:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♦
	3 ♥:	Minimum oder verlorenen ♣-Punkte
	3 ♠:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♠
	3 NT:	"Alles" in ♣
	4 ♥:	Singleton ♣ gefällt und genügt zur Ansage des vollen Spiels

Sinngemäß verhält es sich nach den anderen "short-suit-tries".

Etwas speziell weiter das Lizit nach der Wiederholung der eigene Farbe auf Stufe 3:

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
3 ♥	3 ♠:	5+ Karten in ♠, forcing bis „3 NT“

Eröffnung 1 in Farbe - spezielle Situationen:

Es gibt immer wieder spezielle Sequenzen, die man forcing oder nicht forcing spielen kann. Einige sind nachfolgend dargestellt.

1 ♣	1 ♠
2 ♠	3 ♣

Eine Sequenz Unterfarbe-Oberfarbe-Oberfarbe-Unterfarbe ist im natürlichen Bridge trotz des Doppelfits passbar. Bei uns zeigt die Ansage Singleton ♦ und ladet zu „4 ♠“ ein.

1 ♠	2 ♣
3 ♣	3 ♠

Eine Sequenz Oberfarbe-Unterfarbe-Unterfarbe-Oberfarbe ist forcing und zeigt Schlemminteresse; neue Farben sind nun Cue-bids.

1 ♣	1 ♠
2 ♥	3 ♣

Diese Sequenz ist forcierend (mit schwachen Blättern lizitiert man "2 NT" statt "3 Treff").

1 ♠	2 in einer Farbe X
3 in der Farbe X	

3 X ist passbar (nur Relais ist forcing!)

1 ♠	2 ♣
2 ♥	3 ♥

Hier ist „3 ♥“ nur einladend, mit einem stärkeren Blatt verwendet man die vierte Farbe (welche zum vollen Spiel forciert) oder schliesst mit "4 ♥" ab.

1 ♠	2 ♣
2 ♥	2 ♠

"2 ♠" ist nur eine Korrektur und verspricht weder einen Fit noch ist es forcing.

1 ♠	2 ♣
2 ♥	3 ♠

"3 ♠" ist nur einladend (sonst lizitiert man zuerst die vierte Farbe oder schliesst mit "4 ♠" ab).

1 ♣	1 ♥
1 NT	3 ♥

Ein Sprung auf Stufe 3 in die eigene Farbe ist nach einem NT-Gebot immer forcing und zeigt mindestens eine schöne 6er-Farbe und Schlemminteresse.

1 ♣	1 ♥
1 NT	3 ♣

Ein Sprung nach einem NT-Gebot auf Stufe 3 in die Eröffnungsfarbe zeigt einen schönen Fit und Interesse am Schlemm (sonst geht man via "Roudi").

Haben wir "one over one" lizitiert und interveniert nun der Gegner auf Niveau 2 oder 3, so ist unser Kontra negativ; → es verspricht eine 3er-Unterstützung in der Farbe des Antwortenden („Support-Double“).

Haben wir "two over one" lizitiert und interveniert nun der Gegner auf Niveau 2, so ist unser Kontra strafend.

Haben wir "1 in Farbe" eröffnet und interveniert der Gegner, so sind Ansagen im Doppelsprung Splinter (und zeigen Fit):

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♦	4 ♦:	Splinter ♦
		4 ♥:	Splinter ♥
		5 ♣:	Splinter ♣
		5 ♦:	Frage nach Zweitrundenkontrolle in Karo