

Die Eröffnung 1 ♣ und 1 ♦

Die Eröffnung einer Unterfarbe muss solide sein. Allerdings können wir – insbesondere an dritter und vierter Stelle - „1 ♣“ auch mit 11 HP öffnen, da wir die Antwort von „1 NT“ mit 10 ½ - 12 HP spielen und so gut geschützt sind. 1 ♦ sollte grundsätzlich solide sein. Beide Eröffnungen zeigen maximal 22 HP.

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 (oder wenn Sie Lust haben „1 ♣“ öffnen).

Abzuschätzen, ob ein Blatt es Wert ist, eröffnet zu werden, braucht viel Erfahrung. Feste Regeln gibt es kaum, nur wegweisende Indizien. So kann man auch mal mit 11 HP eröffnen, wenn man 3 Topstiche und eine lange Farbe hat, vor allem wenn die hohen Karten sich in dieser Farbe befinden. Inklusive Verteilung sollte man aber 14 Punkte haben (für eine 6er-Farbe darf man dabei einen, für eine 7er-Farbe zwei Punkte hinzu zählen). Passen sollte man aber dennoch, wenn man maximal zwei sofort realisierbare Defensivstiche hat.

Beispiele von minimalen Eröffnungen:					
1 ♦	mit	♠ KQx	♥ xxx	♦ AKxx	♣ xxx
1 ♣	mit	♠ Qxx	♥ KJxx	♦ xxx	♣ AKx
1 ♦	mit	♠ Kxxx	♥ A109	♦ KQ10x	♣ xx

Bei all diesen Beispielen hat man eine problemlose Wiederansage.

An dritter Stelle hingegen darf man durchaus etwas aggressiver öffnen, einerseits um den Gegner zu stören, andererseits um dem Partner zu zeigen, wo man gerne das Ausspiel hätte. Weiter müssen wir dies an dritter und vierter Stelle tun, um den seriös spielenden Partner zu schützen, welcher ja durchaus gewisse Hände an erster und zweiter Stelle mit 12 HP nicht öffnet!

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

Die ersten Antworten:

Normalerweise antwortet man ab 6 Punkten. Hat man ein As, sollte man aber immer antworten. Weiter sollte man den Partner nicht mit einer Kürze stehen lassen. So sollte man zum Beispiel auf „1 ♣“ mit

→ ♠ QJ542 ♥ 752 ♦ 7532 ♣ 5

unbedingt „1 ♠“ ansagen (danach passt man jede Wiederansage des Partners, die Chance aber, einen besseren Kontrakt zu spielen, ist gross). Lizitiert der Partner nun „2 NT“, lizitiert man „3 ♠“, was zu passen ist.

1 ♣ - 1 ♦: (5)6+ HP, 2+ Karten in ♦; besitzen wir neben einer echten ♦-Farbe eine 4er-Edelfarbe, so sagen wir mit schwachen Blättern die Edelfarbe (oder mit ausgeglichenem Blatt und 10½ -12 HP „1 NT“) an, erst mit Blättern ab 12½ HP zeigen wir zuerst die ♦-Farbe (und lizitieren die Edelfarbe später allenfalls mit einem Antwortrevers). Besitzen wir eine 6er-♦, haben wir 10+ HP (mit 5-9 HP lizitiert man „2 ♦“).

Achtung: Die Ansage ist zu alertieren.

Grund für die Möglichkeit der Ansage einer 2er-♦: Wir lizitieren nach der ♣-Eröffnung 1 NT mit einem ausgeglichen verteilten Blatt und 10½-12 HP (mit oder ohne 4er-Edelfarbe), daher müssen wir mit einem ausgeglichen verteilten Blatt ohne 4er-Edelfarbe und 6-10 HP vorbereitend 1 ♦ ansagen.

Nach „1 ♣ – 1 ♦“ weiss der Eröffner, dass sein Partner nur dann eine 4er-Edelfarbe haben kann, wenn er mindestens über Eröffnungsstärke verfügt. Denn mit weniger ist er verpflichtet, eine allfällige 4er-Edelfarbe anzusagen (auch wenn er 5+ Karten in ♦ hat). Daher lizitiert der Eröffner auch mit einer 4er-Edelfarbe nun mit 11-15 HP „1 NT“ und zeigt die Edelfarbe nicht (Konvention „Walsh“, zu alertieren). Nur mit unausgeglichenen Blättern verhält er sich anders. Nach dieser Ansage von „1 NT“ lizitiert der Antwortende nun seine 4er-Edelfarbe (= Antwortrevers), wenn er diese (zusammen mit der Eröffnungsstärke) hat.

Ziel der Philosophie „Walsh“ ist es einerseits, möglichst schnell einen Edelfarbenfit zu finden, ohne dass der Gegner zu viel über die eigene Verteilung erfährt. Deshalb lizitiert man als Antwortender mit Händen unterhalb der Eröffnungsstärke sofort eine Edelfarbe, wenn man eine hat – die ♦-Farbe lässt man in solchen Fällen also aus.

Nach „1 ♣ - 1 ♦“ zeigt demgegenüber der Eröffner seinen Handtyp. Hat er also ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, zeigt er dies mit der Ansage von „Ohne“. Ist er schwächer als die direkte Eröffnung „1 NT“ bietet er nun „1 NT“, hat er 18-19 HP springt er auf „2 NT“. Dabei spielt es keine Rolle, ob er eine 4er-Edelfarbe besitzt oder nicht („Walsh“).

Das bedeutet, dass der Eröffner, wenn er nach „1 ♣ - 1 ♦“ dennoch eine Edelfarbe lizitiert, ein unausgeglichenes Blatt besitzt! Also eine Verteilung 4-4-4-1 oder 5-4-x-x etc.

Dank dieser „Walsh-Philosophie“ weiss der Gegner in allen Fällen, in welchen wir keinen Edelfarbenfit haben, nie, ob der Eröffner eine 4er-Edelfarbe hat oder nicht. Dies erschwert ihm Aus- und Gegenspiel. Und da der Antwortende immer sofort den Blatttyp des Partners kennt (ausgeglichene oder eben unausgeglichene Verteilung), wird es für ihn leichter, sein eigenes Blatt richtig zu bewerten und den richtigen Endkontrakt anzusteuern.

Also zur Wiederholung:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♦	
1 ♥:		11+ HP, 4+ Karten in ♥, unausgeglichene Verteilung
1 ♠:		11+ HP, 4+ Karten in ♠, unausgeglichene Verteilung
1 NT:		Bis maximal 15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt mit oder ohne 4er-Edelfarbe

1 ♣ / ♦ - 1 ♥ / ♠: (5)6+ HP, 4er-Farbe (zuerst längste Farbe, bei zwei 5er-Farben höhere ansagen, 4er-Farben ökonomisch von unten lizitieren)

Konvention „Walsh“: Hat der Antwortende keine Eröffnungsstärke, lizitiert er nach „1 ♣“ nicht die Unterfarbe, sondern direkt die längere Edelfarbe (respektive bei 4-4 in den Edelfarben „1 ♥“). Längere ♦-Farbe also möglich.

1 ♦ - 1 NT: 6-10 HP, keine 4er-Edelfarbe, ausgeglichene Verteilung oder schwach mit 6+ ♣ (zu schwach für „two over one“)

Danach entwickelt sich das Folgelizit vollkommen natürlich. Beachten Sie, dass Eröffner ohne Sprung respektive ohne Revers in der Regel Stärken von 13-16 HP zeigt, mit einem Sprung oder Revers hingegen 17+ HP.

1 ♣ - 1 NT: 10 ½ - 12 HP, ausgeglichene Verteilung, 4er-Edelfarbe erlaubt

Diese spezielle Konvention spielen wir aus zwei Gründen:

Erstens stärken wir unser Lizit nach der relativ häufig vorkommenden ♣-Eröffnung (wir spielen ja 5er-Edelfarben und 4+ ♦), zweitens erlaubt uns diese Konvention, chancenlose „Ohne“-Kontrakte auf der Stufe 3 zu vermeiden (oft fällt auch „2 NT“, wenn „3 NT“ nicht geht). Denn durch die genaue Punkteansage ist der Eröffner meist bereits hervorragend positioniert.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
pass		Minimum, geeignetes Blatt, um „1 NT“ zu spielen
2 ♣:		4 Karten in ♥ (im Team nicht Minimum)
2 ♦:		4 Karten in ♠ (im Team nicht Minimum)
2 ♥:		5+ Karten in ♣, nicht Minimum
2 ♠:		5 Karten in ♣, 4 Karten in ♦, nicht Minimum
2 NT:		Ausgeglichen verteiltes Blatt ohne 4er-Edelfarbe, 12½ - 14 HP
3 ♣:		6+ Karten in ♣, die ♣-Farbe ist schön, Minimum
3 ♦:		Schwäche in ♥ für „3 NT“, Einfärber ♣
3 ♥:		Schwäche in ♠ für „3 NT“, Einfärber ♣
3 ♠:		Schwäche in ♦ für „3 NT“, Einfärber ♣
3 NT:		Zum spielen (mit was auch immer), Abschluss

Nach „1 ♣ - 1 NT“ zeigt also der Sprung auf Stufe 3 in eine neue Farbe eine 6er-♣ und Schwäche in der Transferfarbe (der Partner darf also nur „3 NT“ lizitieren, wenn er Stopper in jener Farbe hat). Hat man gar in zwei Farben keine Stopper für einen „NT-Kontrakt“, lizitiert man über 2 ♥ (und zeigt in der nächsten Runde die Farbe, in der man Stopper besitzt).

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦:	Minimum ohne 4er-♥ oder Maximum mit 4er ♥
	2 ♥:	4er-♥, Minimum
	2 ♠:	Maximum, 4er-♠, 2-3 ♥
	2 NT:	Maximum, keine 4er-Edelfarbe, keine 5er-♣
	3 ♣:	Maximum, 5er-♣, 2-3 ♥, wohl keine 4er-♠
	3 ♦:	Maximum, 4er-♥, Stärke in ♦
	3 ♥:	Maximum, 4er-♥, Stärken überall, schlechte ♥-Farbe

Bei den ersten Antworten kann folgendes festgestellt werden: Mit einem ♥-Fit und Minimum sagt man die Farbe in natürlicher Weise an. Der Relais (2 ♦) verneint in der Regel eine 4er-♥,

es sei denn, man habe ein Blatt mit 11 ½ - 12 HP (dann wird teilweise die Ansage mit der „4er-♥“ gemacht, dann nämlich, wenn man Werte in ♠ oder ♣ hat).

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 ♥:		Relais , ev. Zweifärber mit 5er-♥ und 6er-♣ (dann mit Minimum)
2 ♠:		Natürlich, 4er-♠ (neben der 4er-♥), nicht forcierend
2 NT:		Abschluss (es sei denn, der Partner korrigiere nun mit Maximum in die ♥-Farbe)
3 ♣:		Abschluss (es sei denn, der Partner korrigiere nun mit Maximum in die ♥-Farbe)
3 ♦:		Natürlich, forcierend zum vollen Spiel, meist 0-4-4-5 oder 1-4-4-4, eher schlechte ♦
3 ♥:		Natürlich, 5+ Verlierer, 5er-♥, 6er-♣
3 ♠:		Natürlich, 4er ♠, forcierend zum vollen Spiel
3 NT:		Abschluss (Korrektur auf „4 ♥“ natürlich möglich)

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 ♥:	2 ♠:	Schwach, 4er-♠
	2 NT:	Schwach, 2-3 ♠-Karten, 2-4 ♣-Karten
	3 ♣:	Schwach, 5 ♣-Karten
	3 ♦:	Maximum mit 4er-♥, Stärke in ♠
	3 ♥:	Maximum mit 4er-♥, Stärke in ♣

„3 ♦“ zeigt also Stärke in ♠, „3 ♥“ demgegenüber Stärke in ♣ Zur Erinnerung: Mit Stärke in der Farbe ♦ sagt man nach 2 ♣ direkt „3 ♦“, mit Werten in allen Farben direkt „3 ♥“.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥:	Minimum ohne 4er-♠ oder Maximum mit 4er-♠
	2 ♠:	4er-♠, Minimum
	2 NT:	Maximum, 2-3 ♠, 2-4 ♣
	3 ♣:	Maximum, 5 ♣-Karten
	3 ♦:	Maximum, 4er-♠, Stärke in ♦
	3 ♥:	Maximum, 4er-♠, Stärke in ♥
	3 ♠:	Maximum, 4er-♠, Stärken überall

Bei den ersten Antworten kann folgendes festgestellt werden: Mit einem ♠-Fit und Minimum sagt man die Farbe in natürlicher Weise an. Der Relais (2 ♥) verneint in der Regel eine 4er-♠,

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

es sei denn, man habe ein Blatt mit 11 ½ - 12 HP (dann wird teilweise die Ansage mit der 4er-♠ gemacht, nämlich wenn man Werte in ♣ hat).

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠:		Natürlich, daher 5er-♠, nicht forciierend, 5-6 ♣
2 NT:		Abschluss (ausser bei Korrektur auf ♠, was ♣-Stärke zeigt)
3 ♣:		Abschluss (ausser bei Korrektur auf ♠, was ♣-Stärke zeigt)
3 ♦:		Natürlich, forciierend zum vollen Spiel
3 ♥:		Natürlich, forciierend zum vollen Spiel, 3er-♥ (mit 4er-♥ hätte man nach „1 NT“ mit „2 ♣“ begonnen)
3 ♠:		5er-♠, 6er-♣, (4 ½) 5+ Verlierer (z.B. ♠ KQxxx ♥ x ♦ x ♣ AQJxxx)
3 NT:		Abschluss (ausser bei Korrektur auf ♠, was ♣-Stärke zeigt)

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠ (zeigt 5er-♠)	2 NT:	Natürlich, Minimum, ♠-Fit
	3 ♣:	Natürlich, Minimum, kein ♠-Fit
	3 ♠:	♠-Fit, Stärke in der ♣-Farbe

Der Fit in ♠ besteht hier aus drei Karten, mit zwei ♠-Karten und Minimum kann man passen.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠:	Maximum (Ausnahme, wo Relais nicht Minimum ist)
	2 NT:	Minimum ohne guten Fit
	3 ♣:	Minimum mit gutem Fit

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		<i>Relais</i>
3 ♣:		6+ Karten in ♣, Interesse am Schlemm
3 ♦:		Einziges Stopper ausserhalb ♣ für „3 NT“
3 ♥:		Einziges Stopper ausserhalb ♣ für „3 NT“
3 ♠:		Einziges Stopper ausserhalb ♣ für „3 NT“
3 NT:		Abschluss, zum spielen

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	3+ ♣-Karten, nichts spezielles zu vermelden
	3 ♦:	Cue-bid, guter ♣-Fit
	3 ♥:	Cue-bid, guter ♣-Fit
	3 ♠:	Cue-bid, guter ♣-Fit
	3 NT:	Stopper in allen Farben, aber tendenziell Mis-Fit
	4 ♣:	5er-♣

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦:	Relais

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥:		4er-♥
3 ♠:		4er-♠

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
pass:		Minimum
3 ♣:		Zum spielen
3 ♦:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♥:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♠:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 NT:		Zum spielen, Abschluss

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♣	
pass:		Minimum
3 ♦:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♥:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 ♠:		Einziger Stopper für „3 NT“ ausserhalb ♣
3 NT:		Abschluss
5 ♣:		Abschluss

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠	2 NT:	Minimum ohne guten Fit
	3 ♣:	Minimum mit gutem ♣-Fit
	3 ♦:	Minimum mit gutem ♦-Fit
	3 ♥:	Maximum, Cue-bid, schöner Fit in einer der beiden Unterfarben oder sehr schöner Stopper
	3 ♠:	Maximum, Cue-bid, schöner Fit in einer der beiden Unterfarben oder sehr schöner Stopper
	3 NT:	Maximum ohne guten Fit, beide Edelfarben gut gestoppt
	4 ♣:	Maximum, 4-5 ♣-Karten
	4 ♦:	Maximum, 4+ schöne ♦-Karten

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	pass:	Minimum, 2-4 Karten in ♣
	3 ♣:	Minimum, 5+ Karten in ♣
	3 ♦:	Maximum, 5er-♣, schwach in ♥
	3 ♥:	Maximum, 5er-♣, schwach in ♠
	3 ♠:	Maximum, 5er-♣, schwach in ♦
	3 NT:	Maximum, allgemeine Stärke, zum spielen

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	pass:	Minimum oder fehlender Fit
	3 NT:	Maximum und Fit
	4 ♣:	Einladung, guter Fit

1 ♣	1 NT	
3 ♦	3 ♥:	1 Stopper in ♥
	3 NT:	1 ½ + Stopper in ♥
	4 ♣:	Kein Stopper in ♥

1 ♣	1 NT	
3 ♥	3 ♠:	1 Stopper in ♠
	3 NT:	1 ½ Stopper in ♠
	4 ♣:	Kein Stopper in ♠

1 ♣	1 NT	
3 ♠	3 NT:	(1) 1 ½ Stopper in ♦
	4 ♣:	Kein (oder nur halber) Stopper in ♦

Inverted minors:

Um einerseits nicht in „3 NT“ zu landen, ohne alle Farben zu decken, andererseits um schöne Unterfarbenschemms ansagen zu können verwenden wir die Konvention "Inverted minors".

1 ♣	2 ♣:	11+ HP, 5+ ♣ (inverted minors), meistens Einfärber ♣, keine 4er-Edelfarbe ; Achtung: Gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♣“ 6-10 Punkte, „3 ♣“ dagegen 11-12 Punkte)
-----	------	--

1 ♦	2 ♦:	11+ HP, 4+ ♦ (inverted minors), meistens Einfärber ♦, keine 4er-Edelfarbe ; Achtung: Gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♦“ 6-10 Punkte, „3 ♦“ dagegen 11-12 Punkte)
-----	------	--

Interveniert der Gegner „1 NT“, entfällt "inverted minors" ebenfalls (Kontra 8+ HP, Rest vgl. hinten). Nach Interventionen "1 in Farbe" spielen wir aber nach wie vor "inverted minors", nicht aber nach einer Intervention mit „2 ♣“ nach „1 ♦“ (dann zeigt „2 ♦“ 6-10, „3 ♦“ 11-12 Punkte). Nach diesen Farbinterventionen und folgender „Inverted minor“ - Ansage geht das Lizit absolut genau gleich weiter wie ohne eine Intervention (hat also der Gegner zum Beispiel mit „1 ♠“ interveniert, so zeigt die ♠-Ansage Werte in ♠ und fragt nicht nach Stopper).

Die barragierende Ansage auf Dreierstufe kann auch mit weniger als 6 HP gemacht werden, wenn man das Gefühl hat, dass der Gegner die Mehrheit der Punkte hat.

Beim Folgelizit geht es in erster Linie darum, die Farben anzusagen, in denen man Stopper für „3 NT“ hat. Man kann aber als Eröffner mit "2 NT" auch gleich Schlemminteresse bekunden. Lehnt der Antwortende ab, werden wieder Stopper für „3 NT“ gezeigt.

1 ♣	2 ♣
2 ♦:	Stopper ♦ für ein „NT“-Spiel
2 ♥:	Stopper ♥ für ein „NT“-Spiel, kein ♦-Stopper
2 ♠:	Stopper ♠ für ein „NT“-Spiel, keine Stopper in ♦ und ♥
2 NT:	Schlemmeinladung , (15)16+ HP; die Einladung wird mit „3 ♣“ akzeptiert
3 ♣:	Schwach, barragierend
3 ♦ / ♥ / ♠:	Splinter, Schlemminteresse
3 NT:	Spielvorschlag, überall Stopper

Alle diese Stopperansagen können auf Seiten des Antwortenden auch vorgezogene Cue-bids (= advanced Cue-bids) sein, was man später damit zeigt, dass man über die Stufe von „3 NT“ geht und Schlemminteresse zeigt.

1 ♦	2 ♦
2 ♥:	Stopper ♥ für ein „NT“-Spiel
2 ♠:	Stopper ♠ für ein „NT“-Spiel, kein ♥-Stopper
2 NT:	Schlemmeinladung , (15)16+ HP; die Einladung wird mit „3 ♦“ akzeptiert
3 ♣:	Stopper ♣ für ein „NT“-Spiel, keine Stopper in ♥ und ♠
3 ♦:	Schwach, barragierend
3 ♥ / ♠:	Splinter, Schlemminteresse
3 NT:	Spielvorschlag, überall Stopper

Zeigt der Eröffner einen Stopper für ein „Ohne-Spiel“, lizitiert der Antwortende im gleichen Stil ökonomisch von unten. Er zeigt also ebenfalls Stopper für ein „Ohne-Spiel“. Lässt er eine Farbe aus, verneint er dort einen Stopper. Wird eine Farbe ausgelassen und später lizitiert, so zeigt man nun einen halben Stopper (also z.B. Qx oder Jxx) und fragt den Partner nach einem halben Stopper; hat er diesen, lizitiert er „3 NT“.

Zeigt der Eröffner mit „2 NT“ sein Schlemminteresse, so kann der Antwortende dies akzeptieren, indem er nun 3 in der Eröffnungsfarbe lizitiert. Anschliessend folgen Cue-bids. Will der Antwortende hingegen keinen Schlemm lizitieren, so zeigt er durch das Lizit einer anderen Farbe wieder ökonomisch Stopper für „3 NT“.

Wegen der Konvention "Inverted minors" werden alle direkten Hebungen im Sprung der eröffneten Unterfarbe barragierend gespielt. Das Alertieren ist bei der Hebung auf Stufe 3 angezeigt.

1 ♣	3 ♣:	Maximal 10 HP, 5+ Karten in ♣, barragierend; Achtung: Dies gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♣“ 6-10 Punkte und eine 5er-♣, „3 ♣“ (9-10 HP, 10-12 Punkte) respektive „2 NT“ (4-9 Punkte, 6-8 HP) eine 6er-♣.
	4 ♣:	Barragierend, 7+ ♣
	5 ♣:	Barragierend, 8+ ♣

1 ♦	3 ♦:	Maximal 10 HP, 5+ Karten in ♦, barragierend; Achtung: Dies gilt auch nach gegnerischer Farbintervention, nicht aber nach Informationskontra (dann zeigt „2 ♦“ 6-10 Punkte und eine 4er-♦, „3 ♦“ (9-10 HP, 10-12 Punkte) respektive „2 NT“ (4-9 Punkte, 6-8 HP) eine 5er-♦.
	4 ♦:	Barragierend, 7+ ♦
	5 ♦:	Barragierend, 8+ ♦

Farbansagen auf Stufe 2 / 2 NT

Die Farbansagen auf Stufe 2 sind vollkommen natürlich, aber barragierend.

1 ♣	2 ♦:	Natürlich, 5-8 HP, 6er-Farbe in ♦
-----	------	-----------------------------------

Daraus folgt:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦	
1 ♥/♠	2 ♦:	6er-♦, aber 9-10 HP
	3 ♦:	Einladend zum vollen Spiel, 6+ ♦, 11-12 HP
	Vierte Farbe:	Künstlich, forcierend zum vollen Spiel

Danach geht das Lizit natürlich weiter. „2 NT“ ist allerdings Strahlen und zeigt (17)18+ HP:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣:	Minimum, schlechte ♦
	3 ♦:	Minimum, gute ♦
	3 ♥:	Maximum, schlechte ♦
	3 ♠:	Maximum, gute ♦
	3 NT:	AKQxxx in ♦, nichts daneben

Im Sinne einer Präzisierung sei hier festgehalten, wie das natürliche Lizit nach einem Sprung in eine neue Farbe auf der Stufe 2 abläuft:

1 ♣	2 ♦
2 ♥:	17+ HP, natürlich
2 ♠:	17+ HP, natürlich
2 NT:	Strahlen, fragt die Qualität der ♦-Farbe und die Stärke ab
3 ♣:	Misfit in ♦, 7+ ♣, 13-16 HP
3 ♦:	3 ♦, barragierend
3 ♥:	Splinter ♥, Fit in ♦, Interesse an mehr
3 ♠:	Splinter ♠, Fit in ♦, Interesse an mehr
3 NT:	Zum spielen
4 / 5 ♦:	Barragierend, law of total tricks

Wenden wir uns der Ansage „two over one“ zu:

1 ♦	2 ♣:	→ 11+ HP, 4+ ♣ (mit schöner 6+ ♣ ab 8 HP möglich) → Nach einer Eröffnung an dritter oder vierter Stelle zeigt die Ansage 7-11 HP und mindestens 5 (eher 6+) Karten in ♣; sofern der Partner weiter lizitiert, kommt das gleiche Lizitverhalten zur Anwendung wie sonst nach „two over one“.
-----	------	--

Danach entwickelt sich das Lizit wie folgt:

- 1.) Alle Ansagen sind natürlich, aber Minimum, in der Regel 11-13(14) HP
- 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.

1 ♦	2 ♣
2 ♦:	Relais , 14+ HP
2 ♥:	4 ♥, 5+ ♦, 11-13 HP
2 ♠:	4 ♠, 5+ ♦, 11-13 HP
2 NT:	12-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:	11-13 HP, 4+ ♣-Karten (in Ausnahmefällen mit 3er-Farbe und Figur erlaubt)
3 ♦:	(4)5+ ♦-Karten, 11-13 HP
3 ♥:	6 ♦, 5 ♥, 11-13 HP
3 ♠:	6 ♦, 5 ♠, 11-13 HP
3 NT:	14-15 HP, ausgeglichene Verteilung
4 ♣:	5+ ♦, 5+ ♣, 12-13 HP (oder stärker), gute Farben, in ♥ und ♠ mindestens Zweittrundenkontrolle, 5-As-Blackwood

Wiederholt der Antwortende nach Eröffners forcierendem Relais seine Farbe, so hat er eine Idee gehabt und mit einem zu schwachen Blatt (8-10 HP, 6+ Treff) "Two over one" lizitiert. Diese Ansage kann nun gepasst werden.

Daraus ergibt sich auch, dass „1 ♦ - 1 NT“ nur dann eine 6er-♣ beinhalten kann, wenn man schwach (6-7/8 HP) ist.

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

Alle Ansagen ausser dem nächsten Relais in die nächste Farbe sind natürlich. Sie zeigen in der Regel ein „pointiertes“ Blatt also kaum eine ausgeglichen verteilte Hand (Ausnahmen: SA-Ansagen).

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 „Ohne“, so hat er die Farbe, in der der Eröffner den Relais machte. Zum Beispiel:

1 ♦	2 ♣	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♦	2 ♥:	Relais , tendenziell ausgeglichen verteiltes Blatt, der Partner soll zeigen, was er hat	!
	2 ♠:	Natürlich	
	2 NT:	Habe Relaisfarbe , im Beispiel also ♦	!
	3 ♣:	8-10 HP, 6+ ♣, nicht forcierend	
	3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich (mit unausgeglichenem Blatt)	!

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

1 ♦	2 ♣
2 ♦ (Relais)	2 ♥ (Relais)
2 NT:	Ich habe neben meinen 4+ ♦ auch noch mindestens 4 ♥

Zu den weiteren Sprüngen in eine neue Farbe:

1 ♣ / ♦	2 ♥:	(3)4-9 HP, 5er ♠, 4-5 Karten in ♥
---------	------	-----------------------------------

Danach entwickelt sich das weitere Lizit natürlich.

Daraus folgt:

1 ♣	1 ♠			1 ♣	1 ♠	
2 ♣	2 ♥:	5 ♠, 4+ ♥, 10-12 HP		2 ♣	3 ♥:	5 ♠, 4+ ♥, 13+ HP

Da der Sprung in „2 ♥“ im Gegensatz zu Sprüngen in „2 ♦“ oder „2 ♠“ einen Zweifärber zeigt, lizitiert man mit einer 6er-♥ immer „1 ♥“.

Daraus folgt, dass

1 ♣/♦	-	1 ♥	
1 ♠	-	2 ♥	eine 6er-♥ zeigt mit 5-9(10) HP
	-	3 ♥	bloss einladend zum vollen Spiel (11-12 HP) mit 6+ ♥ ist

1 ♣ / ♦	2 ♠:	Natürlich, 5-8 HP, 6er-Farbe in ♠
---------	------	-----------------------------------

Der Eröffner braucht mind. 18 HP, um weiter zu lizitieren (ausser er barragiert in ♠).

Daraus folgt:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣ / ♦	1 ♠	
2 ♣ / ♦	2 ♠	6er-♠, aber 9-10 HP
	3 ♠:	Einladend zum vollen Spiel, 6+ ♠, 11-12 HP
	Neue Farbe:	Natürlich

Danach geht das Lizit natürlich weiter. „2 NT“ ist allerdings Strahlen:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	Minimum, schlechte ♠
	3 ♦:	Minimum, gute ♠
	3 ♥:	Maximum, schlechte ♠
	3 ♠:	Maximum, gute ♠
	3 NT:	AKQxxx in ♠, nichts daneben

1 ♣	2 NT:	16+ HP, 4er ♣, keine 4er-Edelfarbe
-----	-------	------------------------------------

1 ♦	2 NT:	11-12 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4er-Edelfarbe
-----	-------	--

Während „1 ♦ - 2 NT“ natürlich ist, also 11-12 HP und ein ausgeglichenes Blatt (ohne 4er-Edelfarbe) voraussetzt, ist dies bei „1 ♣ - 2 NT“ anders (denn das besagte Blatt wird ja über 1 NT gezeigt).

Speziell also die Ansage von „2 NT“ nach der ♣-Eröffnung:

1 ♣	2 NT:	16+ HP, 4er-♣, 4er-♦ möglich, keine 4er-Edelfarbe (mit 5+ ♣ geht man über „inverted minor“ 2 ♣)
	3 NT:	12 ½-15 HP, ausgeglichene Verteilung ohne 4er-Edelfarbe

Danach zeigen wir wenn möglich eine Kürze an.

1 ♣	2 NT
3 ♣:	4+ ♣, keine Kürze, Interesse an mehr (es folgen Cue-bids)

3 ♦:	4+ ♣, Schlemminteresse, Singleton ♦
3 ♥:	4+ ♣, Schlemminteresse, Singleton ♥
3 ♠:	4+ ♣, Schlemminteresse, Singleton ♠
3 NT:	13-15 HP, kein Interesse

Hat man mit „3 ♣“ eine Kürze verneint, wird entweder mit „3 NT“ abgeschlossen oder aber es folgen Cue-bids.

Das Folgelizit nach „1 ♦ - 2 NT“ gestaltet sich wie folgt:

1 ♦	2 NT
3 ♣:	Natürlich, 14+ HP nicht passbar (forcing bis „3 NT“ oder „4 ♦“), mindestens 5-4, in der Regel aber 5-5 oder besser und Schlemminteresse
3 ♦:	Zum spielen
3 ♥ / ♠:	Natürliche Stopperansagen für „3 NT“ (ökonomisch von unten lizitiert) oder „advanced Cue-bid“

Sprung in eine neue Farbe auf der Stufe 3

Doch nun zu etwas speziellem, nämlich den Sprüngen in eine neue Farbe der Stufe 3. Diese machen wir explizit nur mit 4-4-4-1 verteilten Händen ab Eröffnungsstärke. Selbstverständlich müssen wir einen Fit in der Partnerfarbe haben. Wir lizitieren direkt die Farbe des Singletons. Logisch: Auch diese Konvention ist zu alertieren.

1 ♦	3 ♣:	12+ HP, Singleton in ♣, ♦-Fit, explizit 4-4-4-1
-----	------	---

1 ♣	3 ♦:	12+ HP, Splinter in ♦, ♣-Fit, explizit 4-4-1-4
-----	------	--

1 ♣ / ♦	3 ♥:	12+ HP, Splinter in ♥, Fit in Partnerfarbe, explizit 4-1-4-4
	3 ♠:	12+ HP, Splinter in ♠, Fit in Partnerfarbe, explizit 1-4-4-4

Diese Konvention spielen wir aber nur nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle und selbstverständlich dann nicht, wenn der Gegner interveniert hat.

Der Eröffner weiss nun sofort sehr viel und kann abschätzen, welches der beste Kontrakt sein dürfte. Er setzt das Lizit in natürlicher Weise fort.

Weitere Sprünge

1 ♣/♦	3 NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt
	4 ♥ / ♠:	natürlich, 8+ Karten, zum spielen

Bei Unterfarben ist die As-Frage via „4 NT“ schlecht, da man mit den Antworten meist zu hoch ist. Daher spielen wir die folgende - zu alertierende - Konvention:

1 ♣	4 ♦:	As-Frage, 5As-Blackwood mit ♣ als Trumpf
-----	------	--

1 ♦	4 ♣:	As-Frage, 5As-Blackwood mit ♦ als Trumpf
-----	------	--

Die Antworten sind wie nach der As-Frage mit „4 NT“ (vgl. weiter hinten), die erste Stufe entspricht einfach 5 ♣ etc.

1 ♣ / ♦	4 NT:	4-As-Blackwood (meist mit eigener, stehender Farbe)
---------	-------	---

Bei dieser As-Frage interessieren aber nur die vier Original-Asse; „5 ♣“ zeigt 0 Asse, „5 ♦“ ein As, „5 ♥“ zwei Asse, „5 ♠“ drei und „5 NT“ vier Asse.

Roudi

Eine weitere wichtige Konvention, die wir spielen, ist "Roudi". Der Antwortende, welcher eine Edelfarbe lizitiert hat, erfährt so vom Eröffner einerseits dessen Stärke, andererseits, ob er 3 Karten in seiner Edelfarbe hat oder nicht. Für Roudi braucht es mind. 10 HP, meist hat man in seiner Edelfarbe 5+ Karten (nicht zwingend!).

1 ♣ / ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT		2 ♣ (Roudi, Anfrage)
2 ♦:		12-13 HP, 2er-♥
2 ♥:		12-13 HP, 3er-♥
2 ♠:		14-15 HP, 3er-♥
2 NT:		14-15 HP, 2er-♥
3 ♣ / ♦:		14-15 HP, 3er-♥, Werte in ♣ respektive ♦

1 ♣ / ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT		2 ♣ (Roudi, Anfrage)
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-♠, Werte in ♣ respektive ♦

Bei den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ zeigt man zudem eine Schwäche in der anderen Unterfarbe (also z.B. 3 kleine Karten).

Wie merkt man sich die Antworten nach „Roudi“?

„2 ♦“ und „2 NT“ verneinen 3 Karten in der Partnerfarbe, wobei „2 ♦“ → eine minimale und „2 NT“ → eine maximale Hand zeigt. Das Lizit der Partnerfarbe zeigt Fit und Minimum, das Lizit der anderen Edelfarbe Fit und Maximum.

Mit dieser Konvention kann also unter anderem herausgefunden werden, wie stark der Eröffner ist. Daher macht es keinen Sinn, im folgenden Lizit die Ansage von „2 NT“ einladend für „3 NT“ zu spielen:

1 ♣	1 ♥	
1 NT	2 NT:	„2 NT“ ist daher in all diesen Fällen Transfer für ♣. Dies auch, wenn der Eröffner z.B. 1 ♦ eröffnet hat.

Will man für „3 NT“ mit 11-12 HP einladen, verwendet man ebenfalls Roudi; zeigt der Partner Maximum, geht man auf "3 NT", sonst schliesst man mit "2 NT" ab.

Aber auch nach "1 ♣ - 1 ♦ - 1 Sans Atout" spielen wir Roudi:

1 ♣	1 ♦
1 NT	2 ♣ (Roudi)
2 ♦:	Minimum, 3-4 Karten in ♦
2 ♥:	Maximum, 3 Karten in ♦, 4 Karten in ♣
2 ♠:	Maximum, 4 Karten in ♦, 4 Karten in ♣
2 NT:	Minimum, 2 Karten in ♦
3 ♣:	Maximum, 2 Karten in ♦
3 ♦:	Maximum, 3 Karten in ♦, 5 Karten in ♣

Selbstverständlich hat dies auch hier wieder Auswirkungen auf die Ansage "2 Sans Atout":

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 ♠:	16+ HP, 6+ ♥, Splinter ♠

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

Sprung in 2 NT nach „one over one“

Speziell zu behandeln ist auch die Situation, wenn der Eröffner nach Partners Farbensage auf der Stufe 1 auf „2 NT“ springt, was bekanntlich ein ausgeglichenes verteiltes Blatt und 18-19 HP zeigt. 3 Treff ist nun eine Art "Stayman", wobei man natürlich nicht nochmals erzählt, was der Partner sowieso schon weiss.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		Meine Unterfarbe (Treff) ist zu fünft
3 ♥:		Ich habe 3 Herz, keine 5 Treff
3 ♠:		Ich habe 4 Pik, keine 5 Treff/3 Herz)
3 NT:		Ich habe weder 4 Pik noch 3 Herz noch 5 Treff

Dabei lizitiert man ökonomisch. Hat man also z.B. 4 ♠ und 3 ♥, lizitiert man „3 ♥“. Der Partner kann nun ja immer noch "3 ♠" sagen, wenn er wegen einer 4er-♠ Stayman lizitiert hat. Gleich verhält sich beispielsweise auch, wenn er 3 ♥ und 5 ♣ hat. Man lizitiert ökonomisch „3 ♦“, der Partner kann ja nun eine allenfalls vorhandene 5er-♥ immer noch lizitieren. Hat man nichts mehr zu zeigen sagt man einfach "3 NT".

1 ♦	1 ♥
2 NT	3 ♣
3 ♦:	5er-♦
3 ♥:	3er-♥, keine 5er-♦
3 ♠:	4er-♠, keine 3er-♥, keine 5er-♦
3 NT:	Keine 5er-♦, keine 3er-♥, keine 4er-♠

1 ♦	1 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♦:	5er-♦
3 ♥:	4er-♥, keine 5er-♦
3 ♠:	3er-♠, keine 4er-♥, keine 5er-♦
3 NT:	Keine 5er-♦, keine 4er-♥, keine 3er-♠

Und immer daran denken: **Ökonomisch von unten lizitieren.**

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		5er-Treff
3 ♥:		Habe 4 Herz ohne 5 Treff
3 ♠:		Habe 3 Pik ohne Herz/Treff
3 NT:		Ich habe weder 3 Pik noch

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		5er-Treff
3 ♥:		4er-Herz, ev. 4er-Pik
3 ♠:		4er-Pik, keine Treff/Herz
3 NT:		Keine 5er-Treff, keine 4er-Edelfarbe

Generell ist festzuhalten, das 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. Zum Beispiel:

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Modifizierter Stayman , 7+ HP
	3 ♦:	Natürlich, forcierend, 7+ HP
	3 ♥:	6+ Herz, schwach (4-6 HP)
	3 ♠:	Natürlich, 5er-♠, 6er-♥, forcierend, 7+ HP
	3 NT:	Zum spielen

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.

Revers

Hat der Partner nach einer Eröffnung "Eins in Farbe" ebenfalls auf Stufe 1 geantwortet, so verhält sich das Lizit nach einem Revers natürlich. Alle Ansagen forcieren bis zum vollen Spiel, einzige Ausnahme ist "2 NT". Diese Ansage verlangt vom Partner, "3 ♣" zu lizitieren. Der Partner kann in der Folge 3 ♣ passen oder aber eine Farbe ansagen, was ebenfalls nicht forcierend ist. Weil der Partner die Ansage von "3 ♣" passen kann, muss der Eröffner dann nicht 3 ♣ lizitieren, wenn er sehr stark ist (19+ HP) und damit auch bei minimaler Hand seines Partners das volle Spiel garantieren kann.

Ein Beispiel:

1 ♦	1 ♠	
2 ♥	2 NT	„2 NT“ verlangt „3 ♣“ (ausser der Partner hat 19+ HP)
3 ♣	pass:	Schwach und lange Treff
	3 ♦ / ♥:	Natürlich, schwach

Beachten wir bei diesem Beispiel die ♠-Farbe, welche wir ja auch noch auf Stufe 2 lizitieren können.

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	2 ♠:	schwach, bis 8/9 HP, (5)6+ ♠

Aber beachten Sie folgende Lizitsequenzen:

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♠:	6-8/9 HP, sehr schöne 6+ Pik

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	3 ♠:	(9)10+ HP, 6+ Pik

Das übrige, hier nicht dargestellte Folgelizit verläuft völlig natürlich. Allerdings mit einer Ausnahme:

Hat der Partner des Eröffnenden „1 in einer Edelfarbe“ 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 ♠“ respektive „1 ♥ - 2 ♥“ und sind dort detailliert beschrieben.

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

	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 ♥	
2 NT	3 ♣:	Sehr interessiert, keine verlorenen Punkte in ♣
	3 ♦:	Maximum, sehr interessiert, Singleton ♦ (respektive Cue-bid nach ♦-Eröffnung)
	3 ♥:	Minimum oder verlorene ♣-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".

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

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

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

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

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