

## Neue Unterfarbe Forcing

Neue Unterfarbe Forcing (*NUF*) ist eine Erweiterung von *4FF*, mit der man eben schon mit der dritten Farbe forciert. Diese dritte Farbe muss immer eine Unterfarbe sein. Auf der 3er-Stufe ist das Reizen einer 3er-Unterfarbe ein typisches Manöver, um die Reizung zu forcieren. Es lassen sich durch weitere Gebote mehr Erkenntnisse gewinnen. Da die gleichen Probleme bereits auf der 2er-Stufe auftreten können, verabredet man die künstlich forcierende Ansage „*NUF*“:

Nord	Ost	Süd	West	
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass	Sie als Süd halten ♠ A D 8 6 4
1SA	Pass	????		♥ 7 5 3 ♦ A 4 ♣ B 6 4

Für ein  $2\spadesuit$  Gebot sind Sie zu stark. Für ein einladendes  $3\spadesuit$  Gebot sind Sie zu kurz. Gegen  $2\text{SA}$  sprechen die wenigen Punkte in den nicht gereizten Farben. Um diese Probleme lösen zu können, ist das Nennen einer neuen Unterfarbe ( $2\clubsuit$ , falls noch keine Unterfarbe genannt worden ist) als künstliches Gebot definiert – *NUF*. Nach folgenden Reizungen kann *NUF* zur Anwendung kommen:

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
1SA	Pass	2 ♣!	
Nord	Ost	Süd	West
1 ♣	Pass	1 ♠	Pass
1SA/2 ♣	Pass	2 ♦!	
Nord	Ost	Süd	West
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
1SA	Pass	2 ♣!	

Falls der Partner ♦ eröffnet und wiederholt, wird mit  $3\clubsuit$  forciert.

*NUF* lässt sich an folgenden Merkmalen erkennen:

- Das Gebot wird grundsätzlich vom Partner des Eröffners abgegeben.
- Der Partner des Eröffners hat als erstes Gebot eine Oberfarbe genannt.
- Der Partner des Eröffners bietet in der zweiten Runde die andere UF bzw. 2♣.

### *Was verspricht NUF?*

*NUF* auf der 2er-Stufe verspricht **mindestens einladende Stärke** bis hin zu Schlemmhänden. Der *NUF*-Reizer verspricht keine 5er-OF und verneint nicht den Stopper in den nicht gereizten Farben. Er fragt den Eröffner lediglich nach der weiteren Beschreibung seiner Verteilung und Stärke, weil die bisherigen Informationen einfach nicht ausreichen, um eine gute Entscheidung zu treffen.

*NUF* auf der 3er-Stufe ist partieforcierend. Über folgende Sequenz sollten Sie mit Ihrem Partner auf jeden Fall sprechen:

1♦ – 1♠ – 1SA – 3♣

Da Sie mit einer natürlichen ♣-Farbe und einer relativ schwachen Hand an dieser Stelle nicht 2♣ reizen können, sollten Sie den Sprung in 3♣ schwach spielen – mit längeren ♣. Sprechen Sie mit Ihrem Partner über diese Sequenz, sie muss gesondert vereinbart werden und ist ohne Vereinbarung nicht allgemein gültig.

**Merke:** *NUF* verspricht mindestens einladende Stärke.

## Wie reagiert der Eröffner auf Neue Unterfarbe Forcing?

Der Eröffner hat die Aufgabe seine Stärke und Verteilung weiter zu beschreiben.

Nach *NUF* auf der 2er-Stufe hat er folgende Möglichkeiten:

### 1. Zurück auf Partners 1. Farbe ohne Sprung

Nord	Ost	Süd	West
1♦	Pass	1♠	Pass
1SA	Pass	2♣!	Pass

**2♣ → 3er-♣ und Minimum (gutes 2er-♣ mit schlechter ♣/♥ Deckung möglich).**

### 2. Zurück auf Partners 1. Farbe im Sprung

Nord	Ost	Süd	West
1♦	Pass	1♠	Pass
1SA	Pass	2♣!	Pass

**3♣ → 3 Karten in der 1. Farbe und Maximum.**

### 3. 2SA im zweiten Gebot

Nord	Ost	Süd	West
1♦	Pass	1♠	Pass
1SA	Pass	2♣!	Pass

**2SA → Minimum und Deckung in den nicht gereizten Farben ♥ und ♣.**

### 4. 3 SA im zweiten Gebot

Nord	Ost	Süd	West
1♦	Pass	1♠	Pass
1SA	Pass	2♣!	Pass

**3SA → Maximum und Deckung in den nicht gereizten Farben ♥ und ♣.**

## 5. Das Nennen der anderen Oberfarbe

Nord	Ost	Süd	West
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
1SA	Pass	2 ♣!	Pass

2 ♥ → Dieses Gebot zeigt ein 4er-♥ und Minimum. Über Verteilung und Werte in den nicht gereizten Farben wird keine Aussage gemacht. Sie verneinen lediglich einen 3er-Anschluss in Partners Oberfarbe. Mit Maximum sollten Sie in 3 ♥ springen.

## 6. Das Nennen einer neuen Farbe auf 3er-Stufe

Nord	Ost	Süd	West
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
1SA	Pass	2 ♣!	Pass

3 ♣ → Zeigt Maximum und konzentrierte Werte in den gereizten Farben. Warnung vor 3SA! Die Hebung der dritten Farbe gilt als Nennung einer neuen Farbe und ist daher forcierend.

Falls der Eröffner seine Hand nicht durch eines dieser Gebote beschreiben kann, sollte er seine eröffnete Farbe wiederholen. Dies zeigt auf jeden Fall ein Minimum und verspricht nicht einmal eine 5er-Länge.

## Reizübungen zu „Neue Unterfarbe Forcing“

Versuchen Sie den Bietverlauf beider Hände bis zum Endkontrakt darzustellen.

Übungshand 1, Teiler Nord:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ D 3	?	Pass	?	Pass	♠ A 10 9 4 2
♥ A 9 7 5	?	Pass	?	Pass	♥ K 2
♦ K D 4 2	?	Pass			♦ B 5 3
♣ B 6 4					♣ K 9 8

Übungshand 2, Teiler Süd:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ D B 9			?	Pass	♠ A 8 5
♥ D B 6 5 4	?	Pass	?	Pass	♥ A 8 2
♦ 6 4	?	Pass	?		♦ D B 10 9
♣ A B 7					♣ K 7 5

Übungshand 3, Teiler Süd:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ 8 5			?	Pass	♠ 9 7 6
♥ A K B 6 5	?	Pass	?	Pass	♥ D 3
♦ D 3 2	?	Pass			♦ A K 5 4
♣ K 6 2					♣ A B 4 3

Übungshand 4, Teiler Nord:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ 4 2	?	Pass	?	Pass	♠ A D 9 7 5
♥ D B 2	?	Pass	?	Pass	♥ A 4 3
♦ A K 7 6	?	Pass			♦ 8 3
♣ A 8 4 2					♣ B 9 5

Übungshand 5, Teiler Nord:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ 9 5	?	Pass	?	Pass	♠ B 3 2
♥ 8 3	?	Pass	?	Pass	♥ K D 9 7 5
♦ A B 2	?	Pass			♦ K D 4
♣ K D B 8 3 2					♣ 6 5

## Lösungen der Reizübungen zu „Neue Unterfarbe Forcing“

Übungshand 1, Teiler Nord:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ D 3	1 ♦	Pass	1 ♠	Pass	♠ A 10 9 4 2
♥ A 9 7 5	1 SA	Pass	2 ♣!	Pass	♥ K 2
♦ K D 4 2	2 ♥	Pass	2 SA	Pass	♦ B 5 3
♣ B 6 4	Pass	Pass			♣ K 9 8

Nachdem Süd sich mit *NUF* nach weiterer Verteilung und Stärke des Nordspielers erkundigt, teilt Nord sein 4er-♥ mit. Das Nennen der anderen Oberfarbe auf 2er-Stufe hat Vorrang vor einem SA-Gebot, verneint den 3er-Anschluss in Partners Oberfarbe und zeigt Minimum. Das anschließende 2SA-Gebot von Süd zeigt maximal einladende Stärke und sollte von Nord gepasst werden.

Übungshand 2, Teiler Süd:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ D B 9			1 ♦	Pass	♠ A 8 5
♥ D B 6 5 4	1 ♥	Pass	1 SA	Pass	♥ A 8 2
♦ 6 4	2 ♣!	Pass	3 ♥	Pass	♦ D B 10 9
♣ A B 7	4 ♥	Pass	Pass	Pass	♣ K 7 5

Nord hat 11 Punkte und fragt mit *NUF* nach weiteren Informationen über die Hand des Eröffners. Süd hat sekundären Anschluss in ♥ (3er) und Maximum für seine bisherige Reizung. Er zeigt dies durch einen Sprung in 3 ♥. Nord sagt das Vollspiel in ♥ an.

## Übungshand 3, Teiler Süd:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♣ 8 5			1 ♦	Pass	♣ 9 7 6
♥ A K B 6 5	1 ♥	Pass	1 SA	Pass	♥ D 3
♦ D 3 2	2 ♣!	Pass	3 ♣	Pass	♦ A K 5 4
♣ K 6 2	3 ♥	Pass	4 ♥	Pass	♣ A B 4 3
	Pass	Pass			

Eine schwierige Hand. Nach *NUF* von Nord sollte Süd seine Zusatzstärke und seine konzentrierten Werte durch 3♣ (partieforcing) zum Ausdruck bringen. Er warnt vor ♣. Hätte er auch noch Werte in ♣, würde er mit Maximum 3SA reizen. Nord zeigt nun sein gutes 5er-♥ und Süd sagt mit der double ♥-Dame dazu das Vollspiel in ♥ an. Der ♣ Stopper für 3SA fehlt.

## Übungshand 4, Teiler Nord:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♣ 4 2	1 ♦	Pass	1 ♣	Pass	♣ A D 9 7 5
♥ D B 2	1 SA	Pass	2 ♣!	Pass	♥ A 4 3
♦ A K 7 6	3 SA	Pass	Pass	Pass	♦ 8 3
♣ A 8 4 2					♣ B 9 5

Süd wendet *NUF* an. Diesmal besitzt Nord eine Maximum-Hand mit Werten in allen nicht gereizten Farben (♥ und ♣). Er beschreibt dies durch einen Sprung in 3SA.

## Übungshand 5, Teiler Nord:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♣ 9 5	1 ♣	Pass	1 ♥	Pass	♣ B 3 2
♥ 8 3	2 ♣	Pass	2 ♦!	Pass	♥ K D 9 7 5
♦ A B 2	3 ♣	Pass	Pass	Pass	♦ K D 4
♣ K D B 8 3 2					♣ 6 5

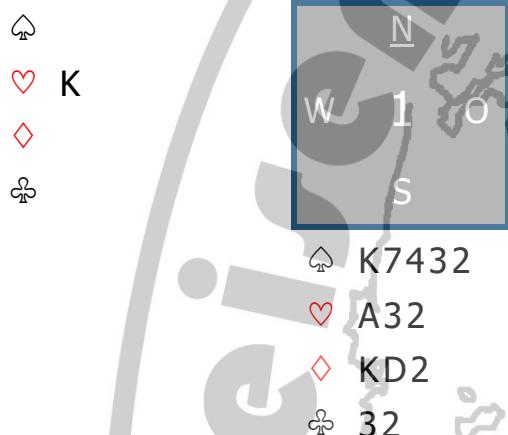
Nord eröffnet mit 11 Figurenpunkten wegen seines guten 6er-♣. Nach der Wiederholung der ♣-Farbe wendet Süd mit 2♦ *NUF* an. Da Nord Minimum, kein 3er-♥ und keine Werte in ♣ besitzt, wiederholt er seine ♣ zum dritten Mal. Süd muss passen.

## Spielübungen zu „Neue Unterfarbe Forcing“

Hand: 1      ♠ A65  
 Teiler: Nord      ♥ 54  
 Gefahr: keiner      ♦ A643  
                     ♣ KD76

Kontrakt: 4 ♠ von Süd

Ausspiel : ♥ -König



Zum Spiel:

Von einem 3-2 Stand in Trumpf ausgehend, besitzt der AS vier Verlierer. Wie gehen Sie vor, um einen Ihrer Verlierer zu vermeiden.

[Klicken Sie hier, um Spiel 1 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

AFSPELEN!



SCANNEN!

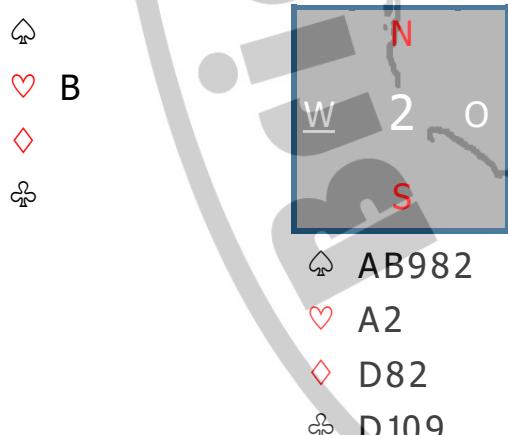
KLICKEN!



Hand: 2      ♠ 543  
 Teiler: West      ♥ K5  
 Gefahr: NS      ♦ AB54  
                     ♣ KB32

Kontrakt: 4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ -Bube



Zum Spiel:

Wie gehen Sie vor, um in Trumpf nur einen Stich zu verlieren?

[Klicken Sie hier, um Spiel 2 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

AFSPELEN!



SCANNEN!

KLICKEN!



Hand: 3      ♠ AB987  
 Teiler: Süd      ♥ 32  
 Gefahr: OW      ♦ B63  
                   ♣ AK3

♠  
 ♥  
 ♦ 2  
 ♣



♠ 42  
 ♥ AKB108  
 ♦ A87  
 ♣ B74

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♦ 2

Zum Spiel:  
 Wie gehen Sie vor, um  
 drei zusätzliche Stiche zu  
 entwickeln?

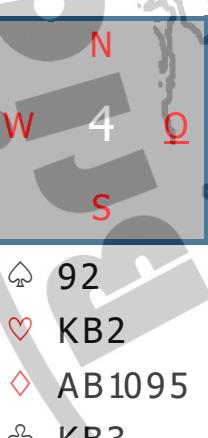
[Klicken Sie hier, um Spiel 3 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



Hand: 4      ♠ AB1054  
 Teiler: Ost      ♥ 43  
 Gefahr: alle      ♦ 432  
                   ♣ AD4

♠  
 ♥ 7  
 ♦  
 ♣



♠ 92  
 ♥ KB2  
 ♦ AB1095  
 ♣ KB3

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♥ 7

Zum Spiel:  
 Der AS gewinnt im ersten  
 Stich die ♥-Dame von  
 Ost mit dem ♥-König. In  
 welcher Farbe sollten Sie  
 Ihre Stiche entwickeln?

[Klicken Sie hier, um Spiel 4 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



## Lösungen der Spielübungen zu „Neue Unterfarbe Forcing“

		Nord	Ost	Süd	West
Hand:	1	♠ A65	1♦	Pass	1♣ Pass
Teiler:	Nord	♥ 54	1SA	Pass	2♣! Pass
Gefahr:	keiner	♦ A643	3♠	Pass	4♣ Pass
		♣ KD76	Pass	Pass	
♠	1098	♠ DB			
♥	KDB10	♥ 9876			
♦	87	♦ B1095			
♣	B984	♣ A105			
		♠ K7432			
		♥ A32			
		♦ KD2			
		♣ 32			

Ausspiel: ♥ -König

Zur Reizung:

Nach der SA-Rückantwort des Eröffners erkundigt sich Süd mit NUF nach weiteren Informationen beim Partner. Nord gibt seinen sekundären ♠-Anschluss und Maximum (14 FVP) durch den Sprung in 3♠ durch. Süd sagt anschließend das Vollspiel in ♠ an.

Zum Spiel:

Mit insgesamt vier Verlierern liegt der Fokus auf dem Vermeiden eines ♥-Verlierers. Am geschicktesten ist, das Ausspiel des ♥-Königs zu ducken. Gewinnen Sie jede Fortsetzung, ziehen zwei Runden Trumpf und spielen anschließend ♥-Ass und schnappen die dritte ♥-Runde am Tisch. Anschließend geben Sie dem Gegner noch einen Trumpf-Stich und das ♣-Ass.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



			<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Hand:	2	♠ 543	Pass	1♦	Pass	1♠
Teiler:	West	♥ K5	Pass	1SA	Pass	2♣!
Gefahr:	NS	♦ AB54	Pass	2♠	Pass	4♠
		♣ KB32	Pass	Pass	Pass	

♠ D6  
♥ B10943  
♦ 1076  
♣ A87

W 2 o  
S

AB982  
 A2  
 D82  
 D109

♠ K107  
♥ D876  
♦ K93  
♣ 654

Ausspiel: ❤ -Bube

## Zur Reizung:

Nach der SA-Rückantwort des Eröffners erkundigt sich Süd mit NUF nach weiteren Informationen beim Partner. Nord gibt seinen sekundären ♠-Anschluss (3er) und Minimum (12 FP) mit 2♠ durch. Süd sagt mit genügend gemeinsamen Punkten das Vollspiel in ♠ an.

## Zum Spiel:

Mit insgesamt vier Verlierern liegt der Schwerpunkt diesmal auf der Trumpffarbe. Da Ihnen König, Dame und die 10 in Trumpf fehlen und Sie diese Farbe möglichst effektiv behandeln wollen, sollten Sie vom Tisch mit kleinem ♠ zur 8 beginnen. Wenn dieser Schnitt an die ♠-Dame verloren geht, haben Sie beim nächsten Mal (wieder ♠ von Nord) einen echten Schnitt auf den ♠-König.

**Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen**

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



			<u>Süd</u>	<u>West</u>	<u>Nord</u>	<u>Ost</u>
Hand:	3	♠ AB987	1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
Teiler:	Süd	♥ 32	1SA	Pass	2 ♣!	Pass
Gefahr:	OW	♦ B63	3SA	Pass	Pass	Pass
		♣ AK3				
♠	D106		♠ K53			Ausspiel: ♦ 2
♥	97		♥ D654			
♦	D1052		♦ K94			
♣	D1052		♣ 986			
		♠ 42				
		♥ AKB108				
		♦ A87				
		♣ B74				

Zur Reizung:

Auch wenn beide Oberfarben genannt wurden, gibt es NUF. Ist dies der Fall, wird die Frage mit 2 ♣ gestellt. Im aktuellen Fall hat Nord kein 3er-♠ aber Maximum und springt daher in 3SA.

Zum Spiel:

Die Arbeitsfarbe des Alleinspielers (AS) ist ♥. Spielen Sie zweimal den Impass in ♥ von Nord startend in Richtung Süd und setzen dann jeweils die ♥ 10 und den ♥-Buben ein. Ost bekommt auf diese Weise keinen Stich in ♥. Damit entwickeln Sie Ihre fehlenden zusätzlichen Stiche.

Ost muss im ersten Stich die ♦ 9 einsetzen, falls der AS am Tisch klein bleibt. „Dritter Mann, so klug er kann“. Falls der AS im ersten Stich sein ♦-Ass duckt, sollten Sie mit dem ♦-König fortsetzen, um sich zu deblockieren. Falls Ost im ersten Stich den Fehler macht und den ♦-König einsetzt, muss der AS den ersten Stich mit ♦-Ass gewinnen, um später noch einen zweiten ♦-Stich mit dem ♦-Buben zu bekommen.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



		Ost	Süd	West	Nord
Hand:	4	♠ AB1054	Pass	1♦	Pass
Teiler:	Ost	♥ 43	Pass	1SA	Pass
Gefahr:	alle	♦ 432	Pass	3SA	Pass
		♣ AD4	Pass		Pass

♠ D876  
 ♥ A10876  
 ♦ D6  
 ♣ 109



♠ 92  
 ♥ KB2  
 ♦ AB1095  
 ♣ KB3

♠ K3  
 ♥ D95  
 ♦ K87  
 ♣ 87652

Ausspiel: ♥ 7

### Zur Reizung:

Wieder eine klassische NUF-Bietsequenz. Diesmal allerdings mit minimaler Anforderung (mindestens einladende Stärke) an den Nordspieler. Süd muss auf die 2♣-Frage seines Partners, mit Stopfern in den nicht gereizten Farben und Maximum (14 FLP) für seine bisherige Reizung, direkt in 3SA springen.

### Zum Spiel:

Der AS gewinnt im ersten Stich die ♥-Dame von Ost mit dem ♥-König. Der gefährliche Gegner ist **Ost!** Falls Ost zu Stich käme, kann er ♥ durch Ihren ♥-Buben hindurchspielen. Sie würden vier weitere ♥-Stiche verlieren. Entwickeln Sie Ihre fehlenden Stiche daher in ♦, indem Sie ♦ immer vom Tisch zu Ihren kleinen ♦-Figuren (B109) der Hand spielen. Der klassische Doppel-Impass in ♦ hat eine Wahrscheinlichkeit von 75 % auf Erfolg. Den Tisch erreichen Sie mit ♣-Ass und ♣-Dame.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



## Trial-Bids – Versuchsgebote

Trial-Bids (Versuchsgebote) sind einladende Gebote, die nach einer einfachen Oberfarbhebung zur Anwendung kommen können. Zunächst ist zu klären, mit welchen Händen Sie den Partner einladen sollten. Folgende einladende Situationen mit einer einfachen Oberfarbhebung können auftauchen:

Nord	Ost	Süd	West
1♥	Pass	2♥	Pass
?			

Um den Partner an dieser Stelle einzuladen, sollte Nord eine Hand mit ca. 17–19 FVP besitzen. Mit jeder schwächeren Hand sollte er passen, mit jeder stärkeren Hand sollte er direkt das volle Spiel ansagen.

Nord	Ost	Süd	West
1♥	Pass	1♣	Pass
?		2♥	Pass

Um den Partner an dieser Stelle einzuladen, sollte Nord eine Hand mit ca. 11–12 FVP besitzen. Mit jeder schwächeren Hand sollte er passen, mit einer stärkeren Hand (Vorsicht: Schlemm ab 18+ FVP) sollte er direkt das volle Spiel ansagen.

Die Einladung mit 3♥ (Partner soll mit Minimum passen und mit Maximum das volle Spiel ansagen) führt leider in vielen Fällen zu unbefriedigenden Ergebnissen. Daher werden wir uns in diesem Kapitel mit anderen Methoden der Einladung zum Vollspiel beschäftigen.

Lassen Sie uns folgendes Beispiel betrachten:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd A</b>	<b>Süd B</b>	<b>Süd C</b>
♠ AK853	1♠	Pass	2♦	Pass	♠ D942	♠ D74	♠ D742
♥ A	?				♥ K953	♥ 9832	♥ 53
♦ A74					♦ D5	♦ 95	♦ KD83
♣ B874					♣ 932	♣ KD53	♣ 932

Wie Sie erkennen können, ist mit Hand A ein volles Spiel kaum zu erfüllen. Mit Hand B und C hingegen hat der Kontrakt von 4♠ sehr gute Chancen. Würden Sie den Partner mit 3♣ zum vollen Spiel einladen, würde er diese Einladung mit Hand A und C annehmen und mit Hand B würde er passen. Sie wären mit Hand A und Hand B im falschen Kontrakt. Mit Hand A wären sie eine Stufe zu hoch und mit Hand B eine Stufe zu niedrig. Um die einladenden Gebote an dieser Stelle zu präzisieren, sollten Sie die sogenannten **Versuchsgebote** in Ihr System einbauen.

### *Das „Verlierer-Farben Versuchsgebot“*

Mit dem „Versuchsgebot teilen Sie Ihrem Partner mit, dass es droht, in der genannten Farbe drei Stiche zu verlieren.“

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West
♠ AK853	1♠	Pass	2♦	Pass
♥ A				
♦ K74				
♣ D874			3♣! = ich habe ein Problem in ♣	

## Reaktionen des Partners

Hat der Einladene eine Kürze (Single oder Chicane) oder zwei Figuren in der **Trial-Farbe**, kann er zwei Verlierer vom Partner vermeiden. Er wird die Einladung zum Vollspiel bedenkenlos annehmen (unabhängig von Minimum oder Maximum). Er sagt das Vollspiel in der Oberfarbe einfach an.

Kann der Einladene nur einen Verlierer vermeiden (Double oder eine Topfigur), darf er nur mit Maximum die Einladung zum Vollspiel annehmen.

### Nord

♠ A K 8 5 3

♥ A

♦ K 7 4

♣ D 8 7 4

### Nord

1 ♠

3 ♣!

### Ost

Pass

Pass

### Süd

2 ♠

Ich kann 0 Verlierer vermeiden = 3 ♠

Ich kann 1 Verlierer vermeiden = Min 3 ♠

Ich kann 1 Verlierer vermeiden = Max 4 ♠

### West

Pass

Ich kann 2 Verlierer vermeiden = 4 ♠

### Nord

♠ AK853

♥ A

♦ K74

♣ D874

### Nord Ost Süd West

1 ♠

Pass

### Süd

2 ♠

Pass

### Süd A

♠ D 7 4 2

♥ B 5 3 2

♦ D 10 5 3

♣ 3

### Süd B

♠ D 7 4 2

♥ 9 3 2

♦ 9 5

♣ K B 5 3

Süd sollte die Einladung mit Hand A und B annehmen und 4 ♠ bieten.

Kann der Einladene keine Hilfe in der Trial-Farbe anbieten, hat er zwei Möglichkeiten. Ohne Hilfe in der Trial-Farbe und mit Minimum geht er zurück auf die Oberfarbe in der 3er-Stufe (so niedrig wie möglich).

### Nord

♠ A K 8 5 3

♥ A

♦ K 7 4

♣ D 8 7 4

### Nord

1 ♠

3 ♣!

### Ost

Pass

Pass

### Süd

2 ♠

3 ♠

### West

Pass

### Süd

♠ B 7 4 2

♥ D B 5 3

♦ B 5

♣ 9 3 2

Ohne Hilfe in der Trial-Farbe und mit Maximum hat er die Option, eine gute Nebenfarbe zu nennen. Falls diese Werte dem Versuchsgebot Reizer dienlich sind, sagt er jetzt seinerseits das Vollspiel an. Andernfalls wird er so niedrig wie möglich auf die Trumpffarbe zurückgehen.

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ A K 8 5 3	1♠	Pass	2♠	Pass	♠ D 9 4 2
♥ 6	3♣!	Pass	3♥!	Pass	♥ K D 5 3
♦ A K 4	3♠	Pass	Pass	Pass	♦ B 5
♣ D 8 7 4					♣ 9 3 2

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ A K 8 5 3	1♠	Pass	2♠	Pass	♠ D 7 4 2
♥ A	3♣!	Pass	3♦!	Pass	♥ 9 5 3
♦ K 7 4	4♣	Pass	Pass	Pass	♦ A D 5
♣ D 8 7 4					♣ 9 3 2

### *Das allgemein einladende Gebot*

Besitzen Sie keine Farbe, in der Sie Hilfe benötigen, laden Sie den Partner mit 2SA zum vollen Spiel ein. Das Gebot von 2SA kann sowohl mit ausgeglichenen als auch mit unausgeglichenen Händen abgegeben werden.

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd A</b>	<b>Süd B</b>
♠ K D 10 5 3	1♠	Pass	2♠	Pass	♠ A 7 4	♠ 9 8 4 2
♥ 5	2SA!	Pass	?		♥ K D 6 3	♥ B 9 3 2
♦ A B 7 2					♦ 8 5 4	♦ 5
♣ A B 7					♣ 9 3 2	♣ K D 6 4

Der Eingeladene soll mit einem Minimum so niedrig wie möglich auf die Trumpffarbe zurückgehen. Mit Maximum nennt er die Farbe, in der er konzentrierte Werte besitzt. Hat er Maximum mit verteilten „harten“ Werten (Asse oder Könige), sollte er direkt das Vollspiel in Oberfarbe ansagen. Mit Hand A sollte Süd demnach 3♥ reizen. Da Nord an den ♥-Werten keinen Gefallen findet, bremst er ab mit 3♣. Mit Hand B sollte Süd 3♣ reizen. Da die ♣ Werte gut zur Hand des Nordspielers passen, sagt dieser das volle Spiel in ♠ an.

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd C</b>	<b>Süd D</b>
♠ K D 10 5 3	1♠	Pass	2♠	Pass	♠ 7 4 2	♠ A 4 2
♥ 5	2SA!	Pass	?		♥ K 8 6 3	♥ A 8 7 6 3
♦ A B 7 2					♦ 5 3	♦ 8 5 3
♣ A B 7					♣ K 9 3 2	♣ 9 3

Mit Hand C sollte Süd direkt abbremsen und 3♠ reizen. Mit Hand D sollte Süd direkt ins Vollspiel springen. Seine zwei Asse sind gegenüber allen Farbhaltungen des Partners gut platziert.

### *Das Trial-Bid vom Partner des Eröffners*

Wie schon in der Einleitung beschrieben, gibt es weitere Situationen, in denen ein Trial-Bid von Nutzen ist. Zum Beispiel für den Partner des Eröffners in dieser Bietfolge:

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd A</b>	<b>Süd B</b>	<b>Süd C</b>
♠ 8 7 6		1♣	Pass		♠ K D 4	♠ 9 4 2	♠ 9
♥ A D 9 7 5	1♥	Pass	2♥	Pass	♥ K 6 4 3	♥ K B 4 3	♥ K B 4 3
♦ 2	2♦!	Pass	?		♦ 8 5	♦ K 8	♦ K 8 4
♣ D 8 6 4					♣ A B 10 3	♣ A B 9 7	♣ A B 10 7 3

Da Sie nach der 1♣ Eröffnung von Werten in ♣ ausgehen können, liegt das einzige Problem von Nord in der ♠ Farbe. Er erkundigt sich mit 2♠ nach Unterstützung durch den Eröffner. Mit Hand A und C wird er die Einladung annehmen und 4♥ reizen. Mit Hand B dagegen sieht es düster aus, und er wird mit 3♥ bremsen.

## Reizübungen zu „Trial-Bids – Versuchsgebote“

Versuchen Sie den Bietverlauf beider Hände bis zum Ende der Reizung darzustellen. Die Anzahl der Fragezeichen gibt keinen Hinweis auf den Verlauf der Reizung.

### Übungshand 1, Teiler Nord

**Nord**

- ♠ A K 9 7 4
- ♥ 5
- ♦ D 9 4
- ♣ K D B 6

Nord	Ost	Süd	West
?	Pass	?	Pass
Pass	Pass	?	Pass
Pass	Pass	?	Pass

**Süd**

- ♠ D 8 6 5
- ♥ 7 3
- ♦ A B 10
- ♣ 10 8 5 3

### Übungshand 2, Teiler Süd

**Nord**

- ♠ B 3 2
- ♥ K B 7 6
- ♦ B 5 4
- ♣ K 6 5

Nord	Ost	Süd	West
?	Pass	?	Pass
Pass	Pass	?	Pass
Pass	Pass	?	Pass

**Süd**

- ♠ A K D 6 5
- ♥ 4
- ♦ D 8 3
- ♣ A B 3 2

### Übungshand 3, Teiler Nord

**Nord**

- ♠ K B 10 3
- ♥ A K 9 4 3
- ♦ 8
- ♣ A 7 2

Nord	Ost	Süd	West
?	Pass	?	Pass
?	Pass	?	Pass
?	Pass	?	Pass

**Süd**

- ♠ 9 7
- ♥ D 7 5 2
- ♦ 9 6 4
- ♣ K D 8 4

## Übungshand 4. Teiler Süd

**Nord**

♠ 9 7  
 ♥ D 7 5 2  
 ♦ K D 7 4  
 ♣ 9 6 4

Nord

Ost

Süd

West

**Süd**

♠ K B 10 3  
 ♥ A K 9 4 3  
 ♦ 8  
 ♣ A 7 2

## Übungshand 5, Teiler Nord

**Nord**

♠ A D 7 5 4  
 ♥ A 3  
 ♦ A 4  
 ♣ D 9 8 2

Nord

Ost

Süd

West

**Süd**

♠ K 8 2  
 ♥ 10 7 5  
 ♦ 10 6 2  
 ♣ A B 6 5

## Übungshand 6, Teiler Süd

**Nord**

♠ D 10 3  
 ♥ 8  
 ♦ K D 10 5 4  
 ♣ 9 8 7 5

Nord

Ost

Süd

West

**Süd**

♠ A K B 6 5  
 ♥ A 2  
 ♦ A 3 2  
 ♣ B 3 2

## Lösungen der Reizübungen zu „Trial-Bids – Versuchsgebote“

### Übungshand 1, Teiler Nord

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ A K 9 7 4	1♠	Pass	2♠	Pass	♠ D 8 6 5
♥ 5	3♦!	Pass	4♠	Pass	♥ 7 3
♦ D 9 4	Pass	Pass			♦ A B 10
♣ K D B 6					♣ 10 8 5 3

Nach der Bestätigung des ♠-Fits durch Süd kann Nord sein Single ♥ aufwerten. Sein Blatt ist nun 17 Punkte wert und er sollte den Partner zum Vollspiel einladen. Er gibt ein Trial-Bid mit 3♦ ab und fragt damit seinen Partner nach Hilfe in ♦. Süd kann die ♦-Verlierer seines Partners durch Figuren abdecken, er sagt das Vollspiel an.

### Übungshand 2, Teiler Süd

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ B 3 2			1♠	Pass	♠ A K D 6 5
♥ K B 7 6	2♠	Pass	3♦!	Pass	♥ 4
♦ B 5 4	3♥!	Pass	3♠	Pass	♦ D 8 3
♣ K 6 5	Pass	Pass			♣ A B 3 2

Nach der Hebung der eröffneten Farbe hat Süd 16 Figuren- und 2 Verteilungspunkte für das Single in ♥. Mit seinen 18 Punkten sollte er den Partner mit einem ♦ Trial-Bid zum Vollspiel einladen. Nord kann die erforderliche Hilfe in ♦ leider nicht anbieten, hat aber Maximum und gibt auf dem Weg zu 3♠ noch die Werte in ♥ durch. Auch das kann Süd nicht so richtig ermutigen. Die ♥-Figuren des Partners sind verschwendete Werte, da er selbst ein Single in ♥ besitzt. Er bremst mit 3♠.

### Übungshand 3, Teiler Nord

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ K B 10 3	1 ♥	Pass	2 ♥	Pass	♠ 9 7
♥ A K 9 4 3	2SA!	Pass	3 ♣!	Pass	♥ D 7 5 2
♦ 8	4 ♥	Pass	Pass	Pass	♦ 9 6 4
♣ A 7 2					♣ K D 8 4

Da Nord in keiner bestimmten Farbe so richtig Hilfe benötigt, bedient er sich des allgemein einladenden Gebotes von 2SA. Süd zeigt mit 3 ♣ Werte in dieser Farbe und gleichzeitig mehr als ein Minimum. Nord kann die ♣ Figuren gut gebrauchen und sagt das Vollspiel an. Das allgemein einladende Gebot von 2SA zeigt nicht zwingend eine ausgeglichene Verteilung, sondern lediglich, dass Sie in keiner bestimmten Farbe Hilfe benötigen. Hätte Süd ♦ -Werte durchgegeben, wäre Nord ganz richtig im Teilkontrakt stehengeblieben.

### Übungshand 4. Teiler Süd

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♠ 9 7			1 ♥	Pass	♠ K B 10 3
♥ D 7 5 2	2 ♥	Pass	2SA!	Pass	♥ A K 9 4 3
♦ K D 7 4	3 ♦ !	Pass	3 ♥	Pass	♦ 8
♣ 9 6 4	Pass	Pass			♣ A 7 2

Da Süd in keiner bestimmten Farbe so richtig Hilfe benötigt, bedient er sich des allgemein einladenden Gebotes von 2SA. Nord zeigt mit 3 ♦ Werte in dieser Farbe und gleichzeitig mehr als Minimum. Süd kann die ♦ -Figuren nicht gut gebrauchen und bremst mit 3 ♥ .

### Übungshand 5, Teiler Nord

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♣ A D 7 5 4	1♣	Pass	2♣	Pass	♣ K 8 2
♥ A 3	3♣!	Pass	4♣	Pass	♥ 10 7 5
♦ A 4	Pass	Pass			♦ 10 6 2
♣ D 9 8 2					♣ A B 6 5

Nord hat 16 Figurenpunkte und kann nach der ♣-Hebung seines Partners noch zwei weitere Verteilungspunkte dazurechnen. Er lädt den Partner mit einem Trial-Bid in ♣ ein. Süd hat zwar nur 8 Punkte, aber davon Ass und Bube in ♣. Er nimmt also trotz Minimum die Einladung an und springt in 4♣.

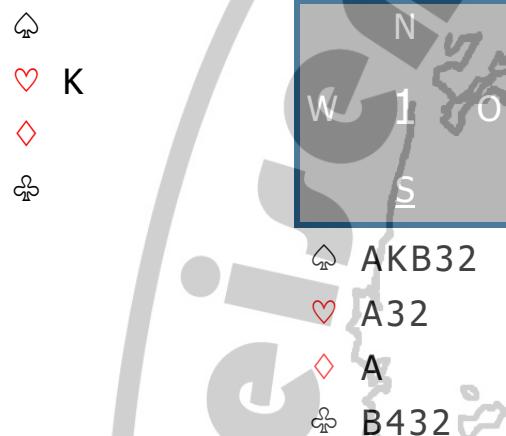
### Übungshand 6, Teiler Süd

<b>Nord</b>	Nord	Ost	Süd	West	<b>Süd</b>
♣ D 10 3			1♣	Pass	♣ A K B 6 5
♥ 8	2♣	Pass	3♣!	Pass	♥ A 2
♦ K D 10 5 4	3♦!	Pass	4♣	Pass	♦ A 3 2
♣ 9 8 7 5					♣ B 3 2

Süd hat 17 Figurenpunkte mit einer ausgeglichenen Verteilung. Nach der Hebung seines Partners in ♣ lädt er ihn mit einem Trial-Bid in ♣ zum Vollspiel ein. Nord kann zwar keine Hilfe in der Trial-Bid-Farbe von Süd anbieten, hat aber mehr als Minimum mit guten Werten in ♦. Er zeigt dies durch 3♦. Süd akzeptiert den Verlust von drei ♣ Stichen, da er die restlichen Verlierer auf ♦ abwerfen kann und sagt 4♣ an.

## Spielübungen zu „Trial-Bids – Versuchsgebote“

Hand: 1      ♠ 654  
 Teiler: Süd      ♥ 654  
 Gefahr: keiner      ♦ K32  
                           ♣ AD105



Kontrakt: 4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥-König

Zum Spiel:  
 Wie müssen Sie spielen,  
 um Ihren Kontrakt  
 möglichst sicher zu  
 gewinnen?

[Klicken Sie hier, um Spiel 1 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

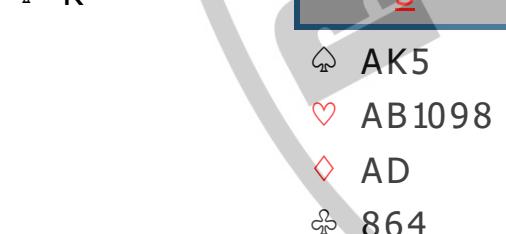
AFSPELEN!



SCANNEN!

KLIKKEN!

Hand: 2      ♠ B32  
 Teiler: Süd      ♥ D32  
 Gefahr: NS      ♦ 9632  
                           ♣ A52



Kontrakt: 4 ♥ von Süd

Ausspiel: ♣-König

Zum Spiel:  
 Welchen roten König  
 sollten Sie versuchen  
 herauszuschneiden?

[Klicken Sie hier, um Spiel 2 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

AFSPELEN!

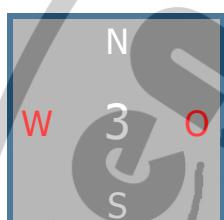


SCANNEN!

KLIKKEN!

Hand: 3      ♠ AB 10  
 Teiler: Süd      ♥ B876  
 Gefahr: OW      ♦ A432  
                   ♣ A2

♠ K  
 ♥  
 ♦  
 ♣



♠ 32  
 ♥ KD1095  
 ♦ D5  
 ♣ D843

Kontrakt: 4♥ von Süd  
 Ausspiel: ♠-König

Zum Spiel:  
 Wie gehen Sie vor, um  
 Ihre Verlierer zu  
 vermeiden?

[Klicken Sie hier, um Spiel 3 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



Hand: 4      ♠ K76  
 Teiler: West      ♥ 432  
 Gefahr: alle      ♦ KB43  
                   ♣ 432  
 ♠  
 ♥  
 ♦  
 ♣ 9



♠ D5432  
 ♥ AK  
 ♦ AD2  
 ♣ DB10

Kontrakt: 3♠ von Süd

Ausspiel: ♣ 9

Zum Spiel:  
 West schnappt die dritte  
 ♣ Runde (Ost kann das  
 Double am Ausspiel  
 erkennen) und steigt  
 passiv mit ♥ aus.  
 Welche Gefahr lauert in  
 Trumpf?

[Klicken Sie hier, um Spiel 4 online zu üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



## Lösungen der Spielübungen zu „Trial-Bids – Versuchsgebote“

Hand: 1 ♠ 654  
 Teiler: Süd ♥ 654  
 Gefahr: keiner ♦ K32  
 ♣ AD105

Süd West Nord Ost  
 1 ♠ Pass 2 ♠ Pass  
 3 ♣! Pass 4 ♠ Pass  
 Pass

♠ D87  
 ♥ KDB  
 ♦ 7654  
 ♣ 976



♠ AKB32  
 ♥ A32  
 ♦ A  
 ♣ B432

♠ 109  
 ♥ 10987  
 ♦ DB1098  
 ♣ K8

Ausspiel: ♥-König

Zur Reizung:

Süd muss sein Blatt, nach gefundenem Fit, mit 19 FVP bewerten. Das blanke ♦-Ass und der vierte leere ♣-Bube sind allerdings keine guten Werte. Das Blatt weist zu viele Verlierer auf. Die müssen durch 6–10 Punkte beim Partner erst mal abgedeckt werden. Süd fragt mit 3 ♣ nach Unterstützung in ♣. Nord hat Maximum und gute Werte in ♣. Er nimmt die Einladung an und sagt 4 ♠.

Zum Spiel:

Sie haben jeweils einen Verlierer in ♠ und ♣. Hinzu kommen noch zwei Verlierer in ♥. Um einen ♥-Verlierer mit Sicherheit zu vermeiden, sollten Sie auf den ♣-Impass verzichten. Deblockieren Sie im zweiten Stich das ♦-Ass und gehen dann mit ♣-Ass an den Tisch. Nun können Sie auf ♦-König einen ♥-Verlierer abwerfen. Aus Sicherheitsgründen (drohender ♣-Schnapper) sollten Sie anschließend auch auf den Impass in Trumpf verzichten. Keine gute Hand, um seinen Schülern den Impass beizubringen, da wir ihn in zwei Farben verweigern. Manchmal geht die Sicherheit eben vor.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



Hand:	2	♠ B32	Süd	West	Nord	Ost
Teiler:	Süd	♥ D32	1 ♥	Pass	2 ♥	Pass
Gefahr:	NS	♦ 9632	3 ♠!	Pass	3 ♥	Pass
		♣ A52	Pass	Pass		
♠ 9876						
♥ 7						
♦ B854						
♣ KDB3						



Ausspiel: ♣-König

#### Zur Reizung:

Süd besitzt zwar 18 FP–19 FVP nach der Hebung seines Partners, aber die ausgeglichene Verteilung sorgt auch für viele Verlierer. Er fragt seinen Partner daher nach Hilfe in ♣. Nord hat Minimum und kann in ♣ auch mit einer Figur helfen. Er lehnt die Einladung ab und sagt 3 ♥.

#### Zum Spiel:

Nach dem Ausspiel von ♣-König haben Sie zwei Verlierer in ♣, jeweils einen in den roten Farben und einen in ♠. Da der Dummy mit Eingängen nicht gerade übersät ist, müssen Sie sich entscheiden, in welcher roten Farbe Sie versuchen, Ihren Verlierer zu vermeiden. Spielen Sie den Impass in ♦. Denn obwohl der ♥-Impass gelingt, geben Sie dennoch einen Stich an den ♥-König ab. Dies macht den ♦-Impass zum Favoriten. Falls der AS mit der ♥-Dame startet, sollte der Gegner hier nicht decken, da hierdurch keine Ihrer niedrigeren ♥-Karten hoch werden kann. Der AS kann den ♥-König nicht bekommen.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



		<u>Süd</u>	<b>West</b>	Nord	<b>Ost</b>
Hand:	3	♠ AB10	Pass	Pass	1♦
Teiler:	Süd	♥ B876	1♥	Pass	2♥
Gefahr:	OW	♦ A432	2SA!	Pass	4♥
		♣ A2	Pass	Pass	Pass

♠ KD98

♥ 32

♦ KB6

♣ 10765



♠ 7654

♥ A4

♦ 10987

♣ KB9

Ausspiel: ♠-König

**Zur Reizung:**

Süd kann sein Blatt nach gefundenem Fit aufwerten. Da er besonders viele Verlierer besitzt, fragt er seinen Partner mit 2SA nach Minimum/Maximum. Nord hat Maximum und nimmt die Einladung zu 4♥ an.

**Zum Spiel:**

Der Alleinspieler hat in jeder Farbe einen Verlierer. Um den ♦-Verlierer mit Sicherheit zu vermeiden, sollten Sie das Ausspiel gewinnen und sofort den ♠-Buben nachspielen. Diese Spielweise etabliert die ♠ 10 für einen Abwurf der ♦ 5 in der Hand. Erst anschließend sollten die Trümpfe gezogen werden.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



Hand:	4	♠	K76	<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Teiler:	West	♥	432	1♠	Pass	2♠	Pass
Gefahr:	alle	♦	KB43	2SA!	Pass	3♠	Pass
		♣	432	Pass	Pass		
♠	B98			♠ A10			
♥	B8765			♥ D109			Ausspiel: ♣ 9
♦	765			♦ 1098			
♣	95			♣ AK876			



### Zur Reizung:

Süd besitzt mit 17 Figurenpunkten und der ♥-Kürze einladende Stärke. Da er keine Farbe hat, in der es droht, drei Stiche zu verlieren, lädt er seinen Partner mit dem allgemeinen Versuchsgebot 2SA an. Dies fragt nach Minimum/Maximum. Mit Minimum geht Nord auf die Trumpffarbe in der 3er-Stufe zurück und sagt 3♠. Mit Maximum hätte er eine Farbe mit Werten gereizt.

### Zum Spiel:

West schnappt die dritte ♣ Runde (Ost kann das Double am Ausspiel erkennen) und steigt passiv mit ♥ aus.

Wie behandeln Sie die Trumpffarbe? Welche Gefahr lauert in Trumpf?

Ein weiterer ♣-Schnapper könnte Ihren Kontrakt gefährden. Um sich vor dem ♣-Ass beim „gefährlichen Gegner“ mit den ♣ zu schützen, sollten Sie mit ♦ zum Tisch gehen und von dort Trumpf durch den potenziellen gefährlichen Gegner spielen. Der Gegner ist machtlos.

[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

