

## *Farbwechsel des Eröffners mit starken Händen*

|             |      |      |      |  |
|-------------|------|------|------|--|
| <u>Nord</u> | Ost  | Süd  | West | Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe des          |
|             |      | 1♦   | Pass | Eröffners zeigt grundsätzlich einen Zweifärber |
| 1♠          | Pass | 2♥   | Pass | mit mindestens neun Karten. Die Stärke des     |
| 3SA         | Pass | Pass | Pass | Zweifärbers hängt von der Position der         |

zweiten Farbe ab. Liegt die neue Farbe oberhalb der Stärke-Barriere (Wiederholung der ersten Farbe so niedrig wie möglich), zeigt der Eröffner 17–22 FLP (Figuren-Längen-Punkte) – dies ist forcierend. Liegt die neue Farbe unterhalb der Barriere, zeigt der Eröffner 13–16 FLP – dies ist passbar. Ist der Eröffner zu schwach, um seine zweite Farbe zu nennen, weil diese oberhalb der Barriere liegt, wiederholt er seine erste Farbe. Der Partner des Eröffners muss nun die gemeinsamen Punkte addieren, bevor er sein zweites Gebot abgibt. Hat er genügend Punkte für das Vollspiel, muss er es ansagen – oder eine neue Farbe nennen, um weitere Informationen vom Eröffner herauszubekommen. In diesem Beispiel benötigt Nord für das 3SA-Gebot einen Stopper in ♣ (diese Farbe wird der Gegner aufgrund der Reizung ausspielen) und mindestens acht Punkte.

|            |      |      |      |  |
|------------|------|------|------|--|
| <u>Ost</u> | Süd  | West | Nord | Eine Hebung der Unterfarbe im Sprung ist ein   |
|            |      | 1♦   | Pass | limitiertes Gebot und verspricht ca. 11–12 FVP |
| 3♦         | Pass | 3♠!  | Pass | (Figuren-Verteilungs-Punkte) mit einem 5er-    |
| 3SA        | Pass | Pass | Pass | Anschluss. Die Hand von Ost sollte             |

unausgeglichen verteilt sein (also eine Kürze beinhalten). Das 3♠-Gebot von West ist ungewöhnlich, da ein ♠-Fit nicht mehr möglich ist. Daher kann dieses Gebot nur dem Ausloten des 3SA-Kontraktes dienen. Da wir ein weitestgehend natürliches Grundsystem spielen, zeigt 3♠ Werte in ♠ und verneint gleichzeitig Werte in ♥. Mit Werten in beiden Oberfarben hätte West direkt 3SA geboten. Die Mindeststärke dieses 3♠-Gebotes sollte bei 16 FLP liegen, da West beim Partner nur von 9 FLP ausgehen kann (die Stärke des 3♦-Gebotes zieht Ost aus seiner unausgeglichenen Verteilung). Ost sollte nun mit ♥-Werten 3SA bieten und ohne ♥-Werte in 4♦ oder 5♦ gehen.

| <u>Süd</u> | <b>West</b> | Nord | <b>Ost</b> |   |
|------------|-------------|------|------------|---|
| 1♦         | Pass        | 1♠   | Pass       | Süd bietet einen teuren/starken Zweifärber, da die neue Farbe oberhalb der Farbwiederholung liegt – dies ist forcierend und selbstforcierend (der Eröffner verpflichtet sich zu einem weiteren Gebot). Der Sprung in 3♠ vom Partner des Eröffners verspricht genügend Punkte fürs Vollspiel und mindestens eine 6er-Länge in ♠. Wenn der Eröffner in dieser Situation keinen Anschluss in ♠ hat (Single oder Chicane) kann er nur noch 3SA bieten; hierzu sollte er aber einen Stopper in der ungereizten Farbe ♣ besitzen. Ohne ♣-Stopper wäre 4♠ im 6-1 Fit das geringere Übel. In diesem Beispiel wird sogar die Farbwiederholung mit 2♠ als forcierendes Gebot gespielt, da der Eröffner sich dazu verpflichtet hat, ein weiteres Gebot abzugeben (selbstforcierend). |
| 2♥         | Pass        | 3♠   | Pass       |   |
| 3SA        | Pass        | Pass | Pass       |   |

| <u>West</u> | <b>Nord</b> | <b>Ost</b> | <b>Süd</b> |   |
|-------------|-------------|------------|------------|---|
| 1♦          | Pass        | 1♠         | Pass       | West zeigt mit seiner „Reverse-Reizung“ einen teuren/starken Zweifärber. Ost verspricht mit 3♣ genügend Punkte für das Vollspiel. Anscheinend weiß Ost noch nicht, welches das richtige Vollspiel ist, sonst hätte er sich bereits entschieden. Dem West-Spieler stehen vordergründig zwei Optionen zur Wahl. Mit einem 3er-Anschluss in ♠ nun 3♠, oder mit Werten in ♣ 3SA zu bieten. Beides hat er im Normalfall nicht. Hat er keins von Beidem, wiederholt West seine ♦-Länge. Im aktuellen Fall verspricht West mit 3SA einen Stopper in ♣ und verneint einen 3er-Anschluss in ♠. |
| 2♥          | Pass        | 3♣!        | Pass       |   |
| 3SA         | Pass        | Pass       | Pass       |   |

[Sie können zur Theorie der 1. Lektion ein Quiz absolvieren](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



## Reizübungen zu „Farbwechsel des Eröffners“

Sie sind Ost:

- |     |               |            |      |
|-----|---------------|------------|------|
| 1.) | ♠ A D         | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ K D 10 9    | 1♣         | 2♣   |
|     | ♦ A B 10      | ?          |      |
|     | ♣ K 9 7 5     |            |      |
| 2.) | ♠ A D B 7 3   | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ A D 5       | 1♠         | 1SA  |
|     | ♦ K B 4       | ?          |      |
|     | ♣ 9 7         |            |      |
| 3.) | ♠ A K B 7 6   | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ 9           | 1♠         | 1SA  |
|     | ♦ K 7         | ?          |      |
|     | ♣ A K 10 7 5  |            |      |
| 4.) | ♠ 3           | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ K D 3       | 1♦         | 1SA  |
|     | ♦ A D B 9 7 2 | ?          |      |
|     | ♣ K B 3       |            |      |
| 5.) | ♠ K D B 7     | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ A D 7 2     | 1♣         | 1♥   |
|     | ♦ 4           | ?          |      |
|     | ♣ K 10 7 5    |            |      |
| 6.) | ♠ K 7         | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ 9 3         | 1♦         | 1♥   |
|     | ♦ A D B 5 3 2 | ?          |      |
|     | ♣ A D 3       |            |      |

7.) ♠ 9 7 5                      Ost                      West  
 ♥ A K B 3                      1♦                      1♠  
 ♦ K D 7 2                      ?  
 ♣ A D

8.) ♠ 7                              Ost                      West  
 ♥ K 8 7 2                      1♣                      1♠  
 ♦ K D 4                      ?  
 ♣ A K D 7 5

9.) ♠ A D B 4                      Ost                      West  
 ♥ 9                              1♣                      1♥  
 ♦ K 7 4                      ?  
 ♣ A K D 10 5

10.) ♠ A 3                              Ost                      West  
 ♥ A D 7 5 3                      1♥                      1♠  
 ♦ D B 2                      ?  
 ♣ D B 3

11.) ♠ A D 7 5                      Ost                      West  
 ♥ A K 8 7 3                      1♥                      1♠  
 ♦ 7                              ?  
 ♣ K B 5

12.) ♠ A D B 7 4                      Ost                      West  
 ♥ 9                              1♠                      2♦  
 ♦ K B 4                      ?  
 ♣ K D 10 5

## Lösungen der Reizübungen zu „Farbwechsel des Eröffners“

Sie sind Ost:

|     |            |            |      |
|-----|------------|------------|------|
| 1.) | ♠ A D      | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ K D 10 9 | 1♣         | 2♣   |
|     | ♦ A B 10   | ? → 3SA    |      |
|     | ♣ K 9 7 5  |            |      |

Sie haben 19 Punkte und in allen Farben Figuren. Sie müssen das Vollspiel ansagen. Der 3SA-Kontrakt ist mit ausgeglichenen Händen dem 5♣ Kontrakt immer vorzuziehen.

|     |             |            |      |
|-----|-------------|------------|------|
| 2.) | ♠ A D B 7 3 | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ A D 5     | 1♠         | 1SA  |
|     | ♦ K B 4     | ? → 2SA    |      |
|     | ♣ 9 7       |            |      |

Sie haben 18 FLP. Laden Sie den Partner zum Vollspiel ein. Der Partner soll mit Minimum (6–7 FLP) die Einladung ablehnen (passen oder eine 6er-Farbe auf 3er-Stufe reizen) und mit Maximum (8–10 FLP) ein Vollspiel ansagen.

|     |              |            |      |
|-----|--------------|------------|------|
| 3.) | ♠ A K B 7 6  | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ 9          | 1♠         | 1SA  |
|     | ♦ K 7        | ? → 3♣     |      |
|     | ♣ A K 10 7 5 |            |      |

Sie haben 18 Figurenpunkte + zwei Längenpunkte. Da Ihre Hand für einen SA-Kontrakt ungeeignet ist, müssen Sie dem Partner Ihre zweite Farbe anbieten. Mit dem Sprung in 3♣ zeigen Sie eine Hand, die mindestens zum Vollspiel forciert – ab 20 FLP. Ein billiger Zweifärber im Sprung gereizt = ab 20 FLP.

|     |               |            |      |
|-----|---------------|------------|------|
| 4.) | ♠ 3           | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ K D 3       | 1♦         | 1SA  |
|     | ♦ A D B 9 7 2 | ? → 3♦     |      |
|     | ♣ K B 3       |            |      |

Sie haben 16 Figurenpunkte und zwei Längenpunkte. Laden Sie den Partner mit 3♦ (verspricht 17–19 FLP) zum Vollspiel ein. Dieser kann nun mit Minimum passen oder mit Maximum 3SA bzw. 5♦ reizen.

|     |            |            |      |
|-----|------------|------------|------|
| 5.) | ♠ K D B 7  | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ A D 7 2  | 1♣         | 1♥   |
|     | ♦ 4        | ? → 3♥     |      |
|     | ♣ K 10 7 5 |            |      |

Zeigt 17–19 FVP und ein 4er-♥. Sie haben 15 Figurenpunkte und zwei Verteilungspunkte für das Single ♦.

|     |               |            |      |
|-----|---------------|------------|------|
| 6.) | ♠ K 7         | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ 9 3         | 1♦         | 1♥   |
|     | ♦ A D B 5 3 2 | ? → 2SA    |      |
|     | ♣ A D 3       |            |      |

Sie haben 18 FLP und eine gute 6er-Länge. Würden Sie in 3♦ springen, so könnte der Partner vor einem unlösbaren Problem stehen. Was soll West mit drei kleinen ♠ und drei kleinen ♣ denn bieten – 3SA? Sie müssen dieses Problem vorhersehen und mit den Stoppfern in den schwarzen Farben und einer semi-ausgeglichenen Verteilung in 2SA springen. Dies zeigt 18–19 ausgeglichen. Sie kompensieren den fehlenden Punkt durch die Länge in ♦.

|     |           |            |      |
|-----|-----------|------------|------|
| 7.) | ♠ 9 7 5   | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ A K B 3 | 1♦         | 1♠   |
|     | ♦ K D 7 2 | ? → 2SA    |      |
|     | ♣ A D     |            |      |

Zeigt 18–19 FLP mit ausgeglichener Verteilung. Sie sind zwar stark genug um 2♥ zu reizen, haben aber keine 5/4-Verteilung. Dies ist kein teurer Zweifärber!

|     |             |            |      |
|-----|-------------|------------|------|
| 8.) | ♠ 7         | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ K 8 7 2   | 1♣         | 1♠   |
|     | ♦ K D 4     | ? → 2♥     |      |
|     | ♣ A K D 7 5 |            |      |

Neue Farbe oberhalb der Schwäche-Barriere (Wiederholung der ersten Farbe). Zeigt ab 17 FLP und macht die erste Farbe zu einer 5er-Länge (Dies nennt sich **Reverse!** = teurer Zweifärber).

|     |              |            |      |
|-----|--------------|------------|------|
| 9.) | ♠ A D B 4    | <u>Ost</u> | West |
|     | ♥ 9          | 1♣         | 1♥   |
|     | ♦ K 7 4      | ? → 2♠     |      |
|     | ♣ A K D 10 5 |            |      |

Der Sprung in eine neue Farbe zeigt ab 20 FLP und mindestens eine 5/4-Verteilung (die zweite Farbe ist nie länger als die Erste). Der Sprung in eine neue Farbe ist partieforzierend = Forcing bis zum Vollspiel.

|      |             |            |      |
|------|-------------|------------|------|
| 10.) | ♠ A 3       | <u>Ost</u> | West |
|      | ♥ A D 7 5 3 | 1♥         | 1♠   |
|      | ♦ D B 2     | ? → 2SA    |      |
|      | ♣ D B 3     |            |      |

Zeigt eine ausgeglichene Verteilung mit 16–18 FLP. Sie haben 16 Figurenpunkte und einen Längenpunkt in ♥. Sie benötigen für die 2er-Stufe gemeinsame 22 FLP. Daher hier die Abweichung von den üblichen 15–17.

|      |             |            |      |
|------|-------------|------------|------|
| 11.) | ♠ A D 7 5   | <u>Ost</u> | West |
|      | ♥ A K 8 7 3 | 1♥         | 1♠   |
|      | ♦ 7         | ? → 4♠     |      |
|      | ♣ K B 5     |            |      |

Sie haben 17 Figurenpunkte + zwei Verteilungspunkte für das Single-♦ + einen Längenpunkt in ♥. Sie versprechen ab 20 FVP mit 4er-♠. Eine weitere sehr gute Blattbeschreibung des Eröffners wäre es, in 4♦ zu springen. Dies wird als Splinter bezeichnet und zeigt eine ♦-Kürze (Single oder Chicane) mit ♠-Fit und genügend Punkten für ein Vollspiel. Dies sollte aber mit dem Partner vereinbart sein.

|      |             |            |      |
|------|-------------|------------|------|
| 12.) | ♠ A D B 7 4 | <u>Ost</u> | West |
|      | ♥ 9         | 1♠         | 2♦   |
|      | ♦ K B 4     | ? → 3♣     |      |
|      | ♣ K D 10 5  |            |      |

Neue Farbe ohne Sprung oberhalb der Schwäche/Stärke-Barriere. Zeigt ab 17 FLP mit mindestens einer 5-4 Verteilung. Reverse-Reizung.

## Spielübungen zu „Farbwechsel des Eröffners“

Hand: 1      ♠ A9  
 Teiler: Nord      ♥ A1064  
 Gefahr: keiner      ♦ AB973  
                          ♣ A5

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♣-Dame

|     |       |   |
|-----|-------|---|
| ♠   | N     | ♠ |
| ♥   | W 1 O | ♥ |
| ♦   | S     | ♦ |
| ♣ D |       | ♣ |

♠ K642  
 ♥ K72  
 ♦ 842  
 ♣ K93

Zum Spiel:

Der Alleinspieler hat sieben Sofortstiche. Wie gehen Sie vor, um die fehlenden Stiche zu entwickeln?

[Sie können das Spiel Nr. 1 interaktiv üben](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



Hand: 2      ♠ AK73  
 Teiler: Ost      ♥ 52  
 Gefahr: NS      ♦ AB842  
                          ♣ A5

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♥-König

|     |       |   |
|-----|-------|---|
| ♠   | N     | ♠ |
| ♥ K | W 2 O | ♥ |
| ♦   | S     | ♦ |
| ♣   |       | ♣ |

♠ 4  
 ♥ AB7  
 ♦ D10975  
 ♣ K643

Zum Spiel:

Der Alleinspieler hat sechs Sofortstiche. Wie gehen Sie vor, um Ihre fehlenden Stiche zu entwickeln?

[Sie können das Spiel Nr. 2 interaktiv üben](#)

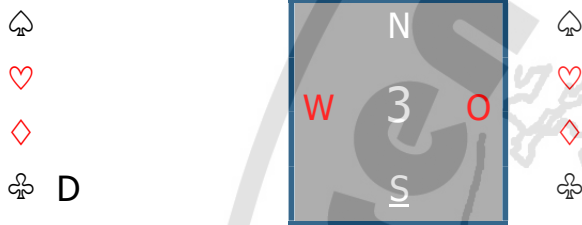
Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



Hand: 3      ♠ ADB862  
 Teiler: Süd    ♥ K64  
 Gefahr: OW    ♦ 94  
                  ♣ 65

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♣-Dame



♠ 3  
 ♥ A752  
 ♦ AB10532  
 ♣ AK

Zum Spiel:  
 Der Alleinspieler hat sechs Sofortstiche. Wie gehen Sie vor, um die fehlenden drei Stiche zu entwickeln?

[Sie können das Spiel Nr. 3 interaktiv üben](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



Hand: 4      ♠ AKB76  
 Teiler: West   ♥ 42  
 Gefahr: alle   ♦ B84  
                  ♣ 964

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♣-Dame



♠ D  
 ♥ K753  
 ♦ AD10753  
 ♣ AK

Zum Spiel:  
 Der Alleinspieler hat sechs Sofortstiche. Leider nur drei in ♠, da die Farbe blockiert und ein Übergang zum Dummy fehlt. Wie gehen Sie vor, um Ihre fehlenden drei Stiche zu entwickeln.

[Sie können das Spiel Nr. 4 interaktiv üben](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



## Lösungen der Spielübungen zu „Farbwechsel des Eröffners“

|         |        |         |      |      |     |      |
|---------|--------|---------|------|------|-----|------|
| Hand:   | 1      | ♠ A9    | Nord | Ost  | Süd | West |
| Teiler: | Nord   | ♥ A1064 | 1♦   | Pass | 1♠  | Pass |
| Gefahr: | keiner | ♦ AB973 | 2♥   | Pass | 3SA | Pass |
|         |        | ♣ A5    | Pass | Pass |     |      |

♠ 1073  
♥ 83  
♦ D106  
♣ DB1082



♠ DB85  
♥ DB95  
♦ K5  
♣ 764

Ausspiel: ♣-Dame

♠ K642  
♥ K72  
♦ 842  
♣ K93

Zur Reizung:

Nord beschreibt einen starken Zweifärber ab 17 FLP. Das Nennen einer neuen Farbe oberhalb der Farbwiederholung der ersten Farbe nennt sich „Reverse-Reizung“ und verspricht einen Zweifärber (mindestens 5-4 Verteilung) mit mindestens 17 FLP. Süd kann nach richtiger Analyse der Reizung auf 26 FLP addieren und sollte mit Stopper in der vierten Farbe das Vollspiel mit 3SA ansagen.

Zum Spiel:

Der Alleinspieler hat sieben Sofortstiche. Die fehlenden Stiche sollten in ♦ entwickelt werden. Mit dieser Farbkonstellation (AB9) sollten Sie mit einem kleinen ♦ zur 9 beginnen (oder hier die 8 laufen lassen) und versuchen, dem davorsitzenden Gegner die ♦ 10 herauszuschneiden. Gelingt der Schnitt auf die ♦ 10 (der Stich geht dennoch an den König verloren) haben Sie anschließend gute Chancen, die Farbe für nur einen Verlierer zu lösen.

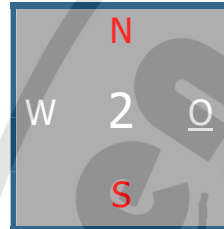
[Sie können die Musterlösung zu Spiel Nr. 1 online abspielen](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



|         |     |         |            |            |      |             |
|---------|-----|---------|------------|------------|------|-------------|
| Hand:   | 2   | ♠ AK73  | <u>Ost</u> | <b>Süd</b> | West | <b>Nord</b> |
| Teiler: | Ost | ♥ 52    | Pass       | Pass       | Pass | 1♦          |
| Gefahr: | NS  | ♦ AB842 | Pass       | 3♦         | Pass | 3♠!         |
|         |     | ♣ A5    | Pass       | 3SA        | end  |             |

♠ B92  
♥ KD1083  
♦ 3  
♣ B987



♠ D10865  
♥ 964  
♦ K6  
♣ D102

Ausspiel: ♥-König

♠ 4  
♥ AB7  
♦ D10975  
♣ K643

Zur Reizung:

Nach einer Sprunghebung in 3♦ (5er-Anschluss & ca. 11–12 FVP) hat der Eröffner Interesse am Vollspiel. Um den fehlenden ♥-Stopper zu untersuchen, bietet Nord seine guten ♠ und fordert den Partner damit auf, mit Werten in ♥ 3SA zu bieten. Falls keine Werte in ♥ vorhanden sind, sollte Süd 4♦ bieten. Wir können dann immer noch 5♦ spielen.

Zum Spiel:

Den ausgespielten ♥-König sollte der Alleinspieler (AS) ducken. Die Fortsetzung mit ♥ würde dem AS einen Stich schenken. Um dies zu verhindern, muss Ost auf den ♥-König ein negatives Signal geben, so dass West erkennen kann, dass sein Partner weder das ♥-Ass noch den ♥-Buben besitzt. West sollte in diesem Fall die ♥-Farbe verlassen und auf ♠ oder ♣ wechseln. Der AS kann nun mit ♣-König in die Hand gehen und den Impass in ♦ spielen. Dieser geht zwar verloren, aber neun Stiche sind dem AS nicht mehr zu nehmen. Hätte der AS den ersten Stich mit ♥-Ass gewonnen und dann den Impass in ♦ gespielt, wäre der Kontrakt bei ♥-Nachspiel von Ost einmal gefallen.

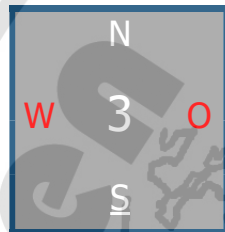
[Sie können die Musterlösung zu Spiel Nr. 2 online abspielen](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



|         |     |          |            |             |      |            |
|---------|-----|----------|------------|-------------|------|------------|
| Hand:   | 3   | ♠ ADB862 | <u>Süd</u> | <b>West</b> | Nord | <b>Ost</b> |
| Teiler: | Süd | ♥ K64    | 1♦         | Pass        | 1♠   | Pass       |
| Gefahr: | OW  | ♦ 94     | 2♥         | Pass        | 3♠   | Pass       |
|         |     | ♣ 65     | 3SA        | Pass        | Pass | Pass       |

♠ 10974  
♥ B9  
♦ D7  
♣ DB1083



♠ K5  
♥ D1083  
♦ K86  
♣ 9742

Ausspiel: ♣-Dame

♠ 3  
♥ A752  
♦ AB10532  
♣ AK

Zur Reizung:

Süd beschreibt zunächst seinen teuren Zweifärber mit einer Reverse-Reizung (neue Farbe oberhalb der Farbwiederholung). Mit 12 FLP und einer 6er-Länge sollte Nord seine Farbe in dieser Situation im Sprung wiederholen, um das Vollspiel zu forcieren. Mit doppeltem Stopper in der ungereizten Farbe und ohne Anschluss in ♠ sagt Süd das Vollspiel 3SA an.

Zum Spiel:

Der Alleinspieler kann sechs Sofortstiche zählen. Die beste Chance, um drei zusätzliche Stiche zu entwickeln, besteht in ♦ mit Hilfe eines Doppel-Impass. Die Chance, nur einen ♦-Stich zu verlieren, liegt bei 75 %. Gewinnen Sie das Ausspiel mit dem ♣-König und gehen mit ♥-König zum Tisch. Spielen Sie nun ein kleines ♦ zur 10. Der Gegner wird mit ♣ fortsetzen. Nachdem Sie den Stich mit ♣-Ass gewonnen haben, gehen Sie mit ♠-Ass zum Tisch (keinen Schnitt machen) und spielen die ♦ 9 zum ♦-Buben in der Hand (den zweiten ♦ Schnitt). Da die ♦-Bilder beim Gegner verteilt sind und die ♦ 3-2 verteilt sind, machen Sie vier zusätzliche Stiche in ♦.

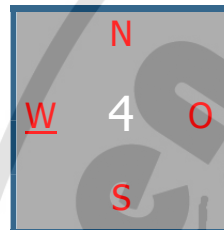
[Klicken Sie hier, um die Musterlösung zu sehen](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



|         |      |         |             |             |            |            |
|---------|------|---------|-------------|-------------|------------|------------|
| Hand:   | 4    | ♠ AKB76 | <b>West</b> | <b>Nord</b> | <b>Ost</b> | <b>Süd</b> |
| Teiler: | West | ♥ 42    | Pass        | Pass        | Pass       | 1 ♦        |
| Gefahr: | alle | ♦ B84   | Pass        | 1 ♠         | Pass       | 2 ♥        |
|         |      | ♣ 964   | Pass        | 2 ♠         | Pass       | 3SA        |

♠ 542  
 ♥ A1098  
 ♦ 2  
 ♣ DB1053



♠ 10983  
 ♥ DB6  
 ♦ K96  
 ♣ 872

♠ D  
 ♥ K753  
 ♦ AD10753  
 ♣ AK

Ausspiel: ♣-Dame

Zur Reizung:

Süd beschreibt mit 2♥ einen starken Zweifärber ab 17 FLP. Nord kann daher auf 27 gemeinsame FLP addieren – Vollspiel garantiert. Da der teure Zweifärber selbstforcierend ist (der Eröffner verpflichtet sich zu einem weiteren Gebot), ist die Farbwiederholung von Nord auf niedrigster Stufe unlimitiert (er kommt nochmal dran). Süd sollte nun mit Stopper in der ungereizten Farbe und Zusatzstärke (20 FLP) 3 SA ansagen.

Zum Spiel:

Der AS kann sechs Sofortstiche zählen. Leider nur drei in ♠, da die Farbe blockiert und ein Übergang zum Dummy fehlt. Die fehlenden Stiche müssen in ♦ und nicht in ♠ entwickelt werden. Gewinnen Sie das Ausspiel, übernehmen Sie die ♠-Dame mit dem ♠-König, ziehen Sie zwei weitere ♠-Stiche ab und legen Sie dann den ♦-Buben zum Impass vor. Bei günstiger Platzierung des ♦-Königs machen Sie zwei Überstiche. Gelingt der ♦-Impass nicht, ist Ihr ♥-König geschützt. Darum bitte nicht ♦ aus der Hand spielen.

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

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet

