

## Abschluss Reizkurs 1

Board 1:



Board 2:



Board 3:



Board 4:



Board 5:



(Original)

(so gedreht, dass Pik gespielt wird)

Board 6:



Board 7:



Board 8:



**Board 9:**



**Board 10:**



**Board 11:**



**Board 12: Pik ist Trumpf:**



**Board 12: Coeur ist Trumpf:**



**Board 13:**



**Board 14:**



**Board 15:**



**Board 16:**



## 1 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
passee	1 ♠	Knapp zu wenig Punkte zum Eröffnen	12-19 Punkte, 5er Oberfarbe
3 ♠	4 ♠	10-12 Punkte und Fit, Vollspieleinladung Partnerfarbe heben <ul style="list-style-type: none"> <li>Ab 13 P hätte man 4♠ geboten,</li> <li>mit 6-9 Punkten nur 2♠.</li> </ul>	Im Schnitt hat der Partner 11 Punkte. Mit den eigenen 14 Punkten kommt man auf 25 Punkte

**Angriff:** ♥ Dame

**Spieltechnik:** 2 Coeur- und 2 Treffverlierer. Einen Treffverlierer kann man am Dummy stechen, muss dafür aber vorher eines von Dummys Treffs auf Karo wegwerfen.

**Ergebnis:** 10 Stiche

## 2 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Passe	1 ♥	Knapp zu wenig Punkte zum Eröffnen	12-19 Punkte, 5er Oberfarbe
2 SA	4 ♥	10-12 Punkte, ausgeglichen, keine 4er OF, SA Gebote	Oberfarbfit sicher, da Partner ausgeglichen ist. Mit Kürzenpunkten sind deshalb auch 25 P sicher.

**Angriff:** ♦ König

**Spieltechnik:** 1Pik-, wegen des schlechten Standes 2 Coeur- und 1 Treffverlierer. Der Pikverlierer kann auf Treff geworfen werden.

**Ergebnis:** 10 Stiche

## 3 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Passe	1 ♦		12-19 Punkte, bei 44 in den UF eröffnen wir Karo
1 ♥	1 ♠	Ab 6 Punkte, neue Farbe auf 1er Stufe	Immer noch 12-19 Punkte, 4er Pik
3 ♠	4 ♠	10-12 Punkte und Fit (Kürzenpunkte berücksichtigen), Vollspieleinladung	Mit Kürzenpunkten genug Punkte für Vollspiel

**Angriff:** ♦ König

**Spieltechnik:** 3 Treff- und 3 Karoverlierer

Gegen die Treffverlierer kann man nichts machen. Um die Karoverlierer zu vermeiden, muss man abwechselnd Karos- und Coeurs stechen. Dafür sollte man keine Trümpfe ziehen.

**Ergebnis:** 10 Stiche

## 4 Board

Nord	Ost	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung West	Erläuterung Süd
1 ♠	2 ♣	2 SA	12-19 Punkte, 5er Oberfarbe	Gute 5er Farbe, auf 2er Stufe ungefähr ab einer Eröffnung	10-12 Punkte mit <b>Stopper in Gegnerfarbe!</b>
3 SA	Pass	Pass	Meist 25 Punkte		

**Angriff:** ♣ König

**Spieltechnik:** 2 Pik-, 1 Coeur-, 3 Karo- und 1 Treffstich.

2 Stiche können in Pik entwickelt werden. Dazu darf man keinen Stich an Ost abgeben, weil Ost dann zu viele Stiche in Treff macht. An West darf man aber auch nur dann einen Stich abgeben, wenn West kein Treff mehr hat. Deshalb darf man das Treff Ass erst in der zweiten Runde einsetzen. Anmerkung: Aufgrund des 2 ♣ Gebots von Ost weiß man, dass West nur max. 2 Treffs haben kann.

**Ergebnis:** 9 Stiche

## 5 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
pass	1 ♣	1 ♥	1 ♠		längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♥ mit mind. 2-3 Figuren	mind. 4er ♠, ab 6 Punkte, Farb Reizungen auf 1er Stufe bleiben unverändert
3 ♥	pass	pass		10-12 Punkte, Fit in Partners Farbe	Die Gegenreizung macht es schwierig, den Pikfit zu finden.	kein Interesse am Vollspiel, 25 gemeinsame Punkte sind nicht möglich	

**Angriff:** ♣ 9

**Spieltechnik:** 2 Pik-, 1 Karo- und 2 Treffverlierer

Der Karoverlierer kann vermieden werden, indem man erst die Karo 10 und dann die Karo 9 vorlegt und laufen lässt, wenn West die Dame nicht legen sollte. Um keinen Stich an eine etwaige Single Karo Dame bei Ost zu verlieren (s. Board 10), sollte man in der ersten Karo Runde das Ass spielen und den Schnitt erst ab der 2. Karorunde spielen.

**Ergebnis:** 9 Stiche

## 6 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♦	1 ♥	12-19 Punkte, längere Unterfarbe zwar ausgegl. Verteilung, aber keine 15-17P	Ab 6 Punkte, neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
1 SA	2 ♥	12-14P, SA Rückgebot auf niedr. Stufe	≤ 10 Punkte: kein Vollspiel möglich, aber Coeurfit sicher. Wiederholung der gereizten Farbe ohne Sprung zeigt Minimum

**Angriff:** ♠ Dame

**Spieltechnik:** 3 Pik-, 1 Karo- und 1 Treffverlierer

Der Karoverlierer kann vermieden werden, indem in Karo ein Schnitt zum Buben gespielt wird.

**Ergebnis:** 9 Stiche

## 7 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 ♣		12-19 Punkte, zwar ausgegl. Verteilung, aber keine 15-17P bei 33 in den UF ♣ eröffnen
1 ♥	2 SA	Ab 6 Punkte, neue Farbe auf 1er Stufe	18-19P, SA Gebot im Sprung nach einer 1♣ oder 1♦ Eröffnung
3 SA	passe	25 Punkte sicher	

**Angriff:** ♦ König

**Spieltechnik:** 1 Pik-, 4 Coeur-, 1 Karo- und 1 Treffstich

In Treff könnte 1 Stich entwickelt werden, wenn der Schnitt sitzt. Das reicht aber nicht. Besser ist, sich 2 Stiche in Pik zu entwickeln. Dazu muss 2x Pik von Nord gespielt werden. Das klappt, so fern Ost mind. eine Figur in Pik hat, also in 75% der Fälle.

**Ergebnis:** 9 Stiche

## 8 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 ♥		12-19 Punkte, 5er Oberfarbe
1 ♠	2 SA	Ab 6 Punkte, neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4	15-17 Punkte, SA Gebot im Sprung nach einer 1♥ oder 1♠ Eröffnung
3 SA	passe	25 gemeinsame Punkte sicher	

**Angriff:** ♦ König

**Spieltechnik:** 1 Pik-, 2 Coeur-, 1 Karo- und 5 Treffstiche

Nach dem Angriff hat man außerhalb von Treff keinen Übergang mehr in die Nordhand. Deshalb muss man auf jeden Fall die 2. Treffrunde auf Nord gewinnen, auch wenn das bedeutet, dass man eine hohe Treffkarte des Partners übernehmen muss. Solange die Treffs nicht 5-1 stehen, kann man sich das aber erlauben.

**Ergebnis:** 9 Stiche

## 9 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 SA	Wer den Workshop Sperreroöffnungen besucht hat, wird 2♥ eröffnen	15-17 Punkte, ausgeglichen trotz 5er Karo
2 ♦	2 ♥	Transfer, mind. 5er ♥ Tabelle Kapitel 7.4, auch mit so schwachen Händen ist es sinnvoll.	Transfer ausgeführt
passe	passe	25 gemeinsame Punkte nicht möglich	

**Angriff:** ♠ König

**Spieltechnik:** 2 Pik-, 1 Coeur- und 1 Treffverlierer

Mind. einen Verlierer kann man auf Karo wegwerfen, wenn diese freundlich stehen. Dazu spielt man nach dem Ziehen der Trümpfe 2 Runden Karo und sticht ein Karo. Sollten alle gegnerischen Karos weg sein, kann man auf Karo noch verbliebene Verlierer wegwerfen.

**Ergebnis:** 10 Stiche

## 10 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♦	15-17 Punkte, ausgeglichene Verteilung	Transfer, mind. 5er ♥
2 ♥	2 ♠	Transfer ausgeführt	Neben dem 5er ♥ besitzt man auch noch ein 4er ♠, da 2 ♠ nicht gepasst werden darf, muss es mind. einladende Punktstärke (ab 8 Punkte) zeigen
4 ♠		4er ♠ mit Maximum (mit Minimum hätte man 3 ♠ geboten)	

**Angriff:** ♣ Ass

**Spieltechnik:** 2 Coeur- und 3 Treffverlierer

Die Coeurverlierer kann man auf Karo abwerfen. Wichtig ist, dass man in Pik keinen Stich abgibt. An sich ist das Schneiden die beste Chance und dabei zu hoffen, dass Ost die Dame hat. Man kann aber vor dem Schneiden einmal eine hohe Pikkarte spielen, um sich vor der Single Dame zu schützen. Sollte diese nicht fallen, kann man immer noch schneiden.

**Ergebnis:** 10 Stiche

## 11 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 SA		15-17 Punkte, ausgeglichene Verteilung
2 ♦	2 ♥	Transfer, mind. 5er ♥	Transfer ausgeführt
2 ♠	4 ♥	Neben dem 5er ♥ besitzt man auch noch ein 4er ♠, da 2 ♠ nicht gepasst werden darf, muss es mind. einladende Punktstärke (ab 8 Punkte) zeigen	3er ♥ mit Maximum (mit Minimum hätte man 3 ♥ geboten)

**Angriff:** ♣ König

**Spieltechnik:** 1 Pik-, 1 Karo- und 2 Treffverlierer (sofern die Coeurs 3-2 stehen)

In Karo sollte man den Schnitt spielen. Selbst wenn der schief geht, ist das nicht schlimm, da man auf Karo einen Pikverlierer wegwerfen kann.

**Ergebnis:** 10 Stiche

## 12 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♦	15-17 Punkte, ausgeglichene Verteilung	Transfer, mind. 5er ♥
2 ♥	2 ♠	Transfer ausgeführt	Neben dem 5er ♥ besitzt man auch noch ein 4er ♠, da 2 ♠ nicht gepasst werden darf, muss es mind. einladende Punktstärke (ab 8 Punkte) zeigen
3 ♠	4 ♠	Minimum, 4er Pik 3♥ wäre eine Alternative	25 Punkte vorhanden wegen Kürzenpunkten

**Anmerkung:** Erfahrene Spieler spielen lieber im 4-4 Fit als im 5-3 Fit, weil man nach dem Ziehen der Trümpfe auf die 5er Farbe Verlierer abwerfen kann. Außerdem kann man im 4-4 Fit meist mit beiden

Seiten stechen und zusätzliche Stiche machen. Allerdings spielt sich ein 4-4 Fit nicht so einfach, wenn die Trümpfe beim Gegner 4-1 oder gar 5-0 stehen. Probiert beide Kontrakte aus: Ihr werdet sehen, dass Ihr in 4♠ mehr Stiche machen könnt als in 4♥.

**Angriff:** ♣ König

**Spieltechnik:** 2 Karo- und 1 Treffverlierer (sofern die Coeurs nicht 3-2 stehen, hat man keinen Coeur Verlierer)

Die Karo Verlierer von Nord könnt Ihr auf die Coeurs von Süd wegwerfen und anschließend 1 Karo stechen.

**Ergebnis:** 11 Stiche in 4♠, 10 Stiche in 4♥

### 13 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 SA		15-17 Punkte, ausgeglichene Verteilung
2 ♣	2 ♥	Stayman, fragt nach 4er Oberfarbe (Kapitel 7.1)	4er ♥, 4er ♠ möglich
2 SA	4 ♠	Kein ♥ Fit, Punkte fürs Vollspiel unklar Es zeigt auch, dass man ein er ♠ haben muss, weil man ansonsten nicht 2♣ gereizt hätte.	Maximum und 4er ♠, Partner muss ein 4er ♠ haben

**Angriff:** ♣ Bube

**Spieltechnik:** 2 Coeur- und 2 Karoverlierer

Einen Karo Verlierer von Nord könnt Ihr nach dem Ziehen der Trümpfe auf die Coeurs von Süd wegwerfen und dann ein Karo stechen. Das funktioniert in 100% der Fälle. Ihr könnt auch 2x in Karo schneiden. Das klappt aber nur in 75% der Fälle (und hier nicht).

**Ergebnis:** 10 Stiche

### 14 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 ♥		12-19 Punkte, 5er Oberfarbe
2 ♣	3 SA	Unausgegl., 5+ Treffs, ab 10 Punkte	15-17 SA Rückgebot im Sprung

**Angriff:** ♠ Bube

**Spieltechnik:** nach dem Ausspiel 2 Pik-, 2 Karo- und 2 Treffstiche

2 Stiche können in Treff entwickelt werden, wenn der Schnitt zum Buben funktioniert und die Treffs 4-2 stehen, wie aktuell und einer in Coeur. Es sollte mit Treff angefangen werden (vielleicht stehen diese ja 3-3). Um den zweiten Treff Stich zu entwickeln, muss man einen Stich in Treff abgeben. Der Karo König wird dann benötigt, um wieder in die Nordhand zu kommen.

**Ergebnis:** 9 Stiche

## 15 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
Pass	1 SA		15-17 Punkte, ausgeglichene Verteilung
2 ♥	2 ♠	Transfer, mind. 5er ♠ Tabelle Kapitel 7.4 Mit 5-5 fängt man immer mit der ranghöheren Farbe an. Den Vorteil sieht man gleich.	Transfer ausgeführt
4 ♥	4 ♠	Da Partner nur in einer Farbe ein Double haben kann, muss in einer Oberfarbe ein Fit sein. Der Partner kann sich jetzt aussuchen, ob er/sie lieber ♠ oder ♥ spielt.	Die ♠ sind mind. so lang wie die ♥

**Anmerkung:** Süd muss hier Partnervertrauen haben, dass Nord wirklich 5er Pik und 5er Coeur gezeigt hat und nicht einfach Transfer vergessen hat.

**Angriff:** ♦ Ass

**Spieltechnik:** 2 Pik, vermutlich 1 Coeur- und 1 Karoverlierer

Süd sollte ein Coeur von Nord stechen, damit die Coeurs ohne Verlierer gespielt werden können, auch wenn die Coeurs 4-2 stehen. Anschließend spielt man in Trumpf das Pik Ass und dann zur Pik Dame. Dann gibt man nur einen Pikstich ab, wenn die Piks 3-2 stehen und West den König hat.

**Ergebnis:** 11 Stiche

## 16 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 ♠	12-19 Punkte, 5er Oberfarbe	Ab 6 Punkte, neue Farbe auf 1er Stufe
4 ♠	passe	Ab 19 P (mit Kürzenpunkten), 25 Punkte sicher, Partnerfarbe heben	

**Angriff:** ♣ Bube

**Spieltechnik:** 1 Coeur-, 2 Karo- und 3 Treffverlierer

1 Karoverlierer kann vermieden werden, indem Karo immer von Süd gespielt wird und West das Ass hat. Alternativ kann man auch eines von Nords Karos auf die Treff Dame abwerfen, die hoch wird, weil Ost sowohl den König als auch das Ass hat. Der Coeurverlierer könnte vermieden werden, wenn man den Coeurschnitt spielt. In Treff gibt man nur 2 Stiche ab, weil Ost

**Ergebnis:** 10 Stiche