

Gegenreizung

1 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	1 ♦	1 ♠	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♦ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130). Die Farbe ist gerade noch gut genug zum Reizen.	mind. 4er ♠, ab 6 Punkte Die Farbreizungen ab 1er Stufe bleiben unverändert	6-9 Punkte, Fit in Partners Farbe (Seite 147)
2 ♠	pass	pass	pass	Fit in Partners Farbe (12-15 Punkte). Die Hebung von Partners Farbe bleibt unverändert.	3 ♦ ist eine gute Alternative, vor allem weil man nur eine Karte in Gegners Farbe hat.		

2 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	1 ♥	1 ♠	3 ♥	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♥ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	mind. 4er ♠, ab 6 Punkte Die Farbreizungen ab 1er Stufe bleiben unverändert	10-12 Punkte, Fit in Partners Farbe (Seite 147)
pass	pass	pass		Die Gegenreizung macht es schwierig, den Pikfit zu finden.	kein Interesse am Vollspiel, 25 gemeinsame Punkte sind nicht möglich		

3 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	1 ♠	pass	3 ♠	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	10-12 Punkte, Fit in Partners Farbe (Seite 147)
pass	pass	pass			25 gemeinsame Punkte sind knapp nicht möglich		

4 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	1 ♥	pass	2 ♥	längere Unterfarbe 1 SA wäre eine gute Alternative	9-16 Punkte, mind. 5er ♥ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	6-9 Punkte, Fit in Partners Farbe (Seite 147)
pass	pass	pass			25 gemeinsame Punkte sind nicht möglich		

5 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♣	5er ♠	Farbgegenreizung auf 2er Stufe, 11-16 Punkte, mind. sehr gutes 5er ♣ (Seite 131).	6-9 Punkte, Fit in Partners Farbe	6-9 Punkte, Fit in Partners Farbe
pass	pass	pass					

6 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	zwar 6 Punkte, aber kein Gebot, 1 ♥ kann man nicht mehr bieten, für 1 SA wird ein Stopper benötigt und für 2 ♦ sollte man 4 Karten haben, da Partner kein 5er ♦ haben muss.	Der Überruf (Cuebid) der Gegnerfarbe zeigt mind. 13 Punkte (Seite 147).
pass	2 ♠	pass	3 ♠		Minimum, keine neue Farbe zu bieten		Minimum
pass	pass	pass					

7 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	pass	pass	1 ♥	längere Unterfarbe	keine reizbare Farbe	0-5 Punkte	9-16 Punkte, mind. 5er ♥ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).
pass	1 SA	pass	pass	1 ♠ ist eine Alternative	6-9 Punkte, kein Fit in Partners Farbe, Stopper in Gegnerfarbe(n)		25 Punkte nicht möglich
pass							

8 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	1 ♠	1 SA	2 ♠	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	6-9 Punkte mit Stopper in Gegnersfarbe	6-9 Punkte, Fit in Partners Farbe (Seite 147)
pass	pass	pass					

9 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	3 ♠	bei 44 Karo eröffnen	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).		10-12 Punkte, Fit in Partners Farbe (Seite 147)
pass	4 ♠	pass	pass		Genug Punkte für Vollspiel		
pass							

10 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	Die Punkte sind zwar für 1 SA ausreichend, aber es fehlt der Stopper in Gegners Farbe	nach Partners Zwischenreizung überruft man die Gegnerfarbe mit mind. 13 Punkten (Seite 147)

pass	2 ♠	pass	3 ♠		9 bis 12 Punkte (S. 147)		Pikfit, aber nur Minimum
pass	pass	pass					

11 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♥	pass	2 ♦	bei 44 Karo eröffnen	9-16 Punkte, mind. 5er ♥ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	Die Punkte sind zwar für 1 SA ausreichend, aber es fehlt der Stopper in Gegners Farbe	nach Partners Zwischenreizung überruft man die Gegnerfarbe mit mind. 13 Punkten (Seite 147)
pass	2 ♥	pass	2 SA		9 bis 12 Punkte (S. 147)		kein Fit, keine eigene Farbe, aber Stopper in Gegners Farbe, Minimum.
pass	3 SA	pass	pass		13 Punkte vom Partner und 12 eigene Punkte reichen zum Vollspiel		
pass							

12 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♣	2 ♠	pass	pass	längere Unterfarbe	6-9 Punkte (in rot gegen weiß 8-10 Punkte) (Seite 133). Genauso wie eine Weak 2 Eröffnung (S. 133)	Man möchte gerne reizen, aber was? Für 2 ♥ hat man zu wenig Punkte	kein Grund, was zu reizen
pass							

13 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	4 ♠	X	pass	bei 44 Karo eröffnen	genauso wie eine 4 ♠ Eröffnung (S.133)	Strafkontra: Mit so vielen eigenen Punkten werden 4 ♠ nicht gehen.	
pass	pass				auch wenn man fallen wird, sind 4 ♠ X besser, als den Gegner Vollspiel spielen zu lassen		

14 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	pass	2 ♣	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)		Stayman: Wenn der Gegner nicht zwischenreizt, geht es genauso weiter wie nach einer 1 SA Eröffnung
pass	2 ♥	pass	2 SA		4er ♥ , 4er ♠ möglich		einladend mit 4er ♠
pass	pass				kein 4er ♠, Minimum		

15 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	pass	2 ♥	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)		Transfer: Wenn der Gegner nicht zwischenreizt, geht es genauso weiter wie nach einer 1 SA Eröffnung
pass	2 ♠	pass	3 SA		Transfer ausgeführt		genug Punkte für Vollspiel, aber nur 5er ♠
pass	4 ♠	pass	pass		3er ♠		
pass							

16 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	2 ♦	2 ♥	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)	6-9 Punkte, mind. 4er ♦	Da Süd gereizt hat, kann man keinen Transfer mehr reizen. Wenn man Interesse an Vollspiel hätte, müsste man 3 ♥ bieten
pass	pass	pass					

alternative

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	2 ♦	2 ♥	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)	6-9 Punkte, mind. 4er ♦	Da Süd gereizt hat, kann man keinen Transfer mehr reizen. Wenn man Interesse an Vollspiel hätte, müsste man 3 ♥ bieten
pass	pass	3 ♦	pass			Da man vermutlich einen 9 Kartenfit hat, kann man ruhig noch auf der 3er Stufe reizen. Das 3 ♦ ist nicht einladend, sondern zeigt nur, dass man mehr Trümpfe hat.	
pass	pass/ 3 ♥	pass			3 ♥ ist eine Alternative, wobei unklar ist, ob man 8 oder 9 Trümpfe hat.		

Es gibt eine Regel namens „Law of total Tricks“, die vereinfacht besagt, dass man in einer sogenannten kompetitiven Reizung¹ so viele Stiche ansagen sollte, wie man zusammen mit seinem Partner Trümpfe hat. Das bedeutet:

- mit 8 gemeinsamen Trümpfen sollte man nur bis zur 2er Stufe reizen
- mit 9 gemeinsamen Trümpfen ruhig bis zur 3er Stufe
- mit 10 gemeinsamen Trümpfen sogar bis zur 4er Stufe, insbesondere wenn man Kürzen hat

Das Law of total Tricks gibt einem einen guten Anhaltspunkt, wie hoch man reizen sollte, wenn beide Seiten in der Reizung sind, Das „Law of total Tricks“ ist aber Stoff für einen eigenen Unterrichtstermin.

17 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	pass	pass	1 SA	längere Unterfarbe	Man möchte gerne reizen, hat aber kein Gebot.	0-5 Punkte	In 4. Hand zeigt die 1 SA Gegenreizung nur 12-14 Punkte und einen Stopper in Gegnerfarbe. (S. 134)
pass	3 SA	pass	pass		Genug Punkte für 3 SA		
pass							

Wenn West in 4. Hand passt, ist die Reizung zu Ende, obwohl Ost-West ein Vollspiel erfüllen können. Aus dem Grund ist die Reizung in vierter Hand etwas schwächer, so z.B. auch die 1SA Gegenreizung. Das Risiko ist jetzt ja auch geringer, da man weiß, dass einer der Gegner nur 0-5 Punkte hat.

Wichtig ist: Wenn West tatsächlich 15-17 Punkte hätte, dürfte er nicht mit 1 SA anfangen, da das ja nur 12-14 Punkte zeigt.

Merke: Immer wenn man zu stark ist, um in der Gegenreizung gleich 1 SA zu bieten, fängt man mit X an und bietet dann SA.

18 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	pass	pass	1 SA	längere Unterfarbe	Man möchte gerne reizen, hat aber kein Gebot.	0-5 Punkte	In 4. Hand zeigt die 1 SA Gegenreizung nur 12-14 Punkte und einen Stopper in Gegnerfarbe. (S. 134)

¹ Eine kompetitive Reizung ist eine Reizung, in der beide Seiten mitreizen.

pass	2 ♣	pass	2 ♥		Auch wenn die 1 SA Eröffnung schwächer ist, spielt man weiterhin Stayman und Transfer		4er ♥
pass	3 ♥	pass	pass		4er ♥ und einladend		Minimum
pass							

19 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 SA	X	pass	pass	15-17 Punkte, ausgeglichen	ab 16 Punkte (S. 136)	kein Gebot	kein Grund zu reizen
pass							

Es gibt keinen Grund, warum West z.B. 2♣ reizen sollte. Man weiß, dass man mit Partner zusammen mind. 21 Punkte hat. 1 SA wird deshalb meist nicht gehen. West sollte nur dann eine Farbe reizen, wenn er sehr schwach ist und deshalb glaubt, dass 1 SA gehen könnte. Das sollte West aber auch nur dann machen, wenn er mind. eine 5er Farbe hat. Süd möchte gerne reizen, hat aber keine eigene Farbe, die er reizen kann.

20 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 SA	X	2 ♥	3 ♣	15-17 Punkte, ausgeglichen	ab 16 Punkte (S. 136)	5er ♥, kein Interesse, 1SA X zu spielen.	Man hat zwar nur wenige Punkte, aber Partner hat ja viele Punkte gezeigt.
pass	pass	pass					

Das 2♥ Gebot von Süd zeigt, dass Süd schwach ist. Immer wenn der Gegnerkontriert und man weiß, dass man zusammen mit dem Partner die Punktmajorität hat, sollte man XX reizen. Wenn man also nicht XX bietet, sondern eine eigene Farbe bietet, ist man eher schwächer.

West sollte nur 3 bieten, wenn er möchte, dass dies der Endkontrakt wird. Wenn West stärker wäre und Vollspiel spielen möchte, kann er die Farbe der Gegner bieten (hier 3♥). Ausblick: Es gibt eine Konvention namens Lebensohl, in der man in vielen Situationen unterscheiden kann, ob man eine Farbe mit vielen oder wenigen Punkten gereizt hat. Diese Konvention ist oft sehr hilfreich, aber nicht Teil des Grundlagenunterrichts, da doch recht kompliziert.

21 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	1 SA	2 ♥	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	6-9 Punkte mit Stopper in Gegnerfarbe	mind. 8 Punkte, höchstens 12 Punkte, 6er ♥ (S. 149)
pass	pass	pass			kein Vollspiel möglich		

Das 2 ♥ Gebot zeigt höchstens 12 Punkte. Mit mehr Punkten sollte West die Farbe der Gegner überrufen

22 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♥	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	mind. 8 Punkte, höchstens 12 Punkte, 6er ♥ (S. 149)
pass	3 ♥	pass	pass		Vollspiel möglich, aber nicht sicher		Minimum
pass							

23 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	ab 13 Punkte, zu stark, um 2 ♥ zu bieten (S. 147)
pass	2 ♠	pass	3 ♥		9 bis 12 Punkte (S. 147)		eigene Farbe nach Cuebid forciert zum Vollspiel. Deshalb sollte die eigene Farbe ein 6er oder wenigstens ein gutes 5er sein.
pass	4 ♥	pass	pass		3er ♥		
pass							

24 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	ab 13 Punkte, zu stark, um 2 ♥ zu bieten (S. 147)
pass	2 ♠	pass	2 SA		9 bis 12 Punkte (S. 147)		ab 13 Punkte mit Stopper in Gegnerfarbe
pass	3 SA	pass	pass		Wenn man eine zweite Farbe oder ein 6er ♠ hätte, würde man das jetzt bieten		
pass							

Im Gegensatz zu Board 23 hat West nur ein 5er ♥. Wenn West 3 ♥ anstelle von 2 SA bietet und Partner kein 3er ♥ hat, was soll Ost dann bieten? Damit Partner 3 SA bieten kann, sollte er einen Stopper in Gegners Farbe haben. Das ist in Anbetracht der eigenen ♦ Figuren sehr unwahrscheinlich. Deshalb sollte West dies vorhersehen und 2 SA bieten. Das hat auch den Vorteil, dass West Alleinspieler wird und ein ♦ Angriff vom Gegner einen zusätzlichen Stich bringt.