

Anmerkungen zum Museums Treff Light

Version 1.0 vom 06.01.2015

Inhalt

1	Motivation	5
2	Eröffnungen	6
3	1NT Eröffnung	6
3.1	Ergänzungen	7
3.1.1	Vollspiel mit 6er OF	7
3.1.2	Vollspiel mit 4er OF	7
3.1.3	Vollspiel mit langer UF	8
3.1.4	einladend mit langer UF	8
3.1.5	kein Vollspielinteresse mit langer UF	8
3.1.6	kein Vollspielinteresse mit 5er oder 6er OF	8
3.2	non forcing Stayman	9
3.2.1	Antworten des 1 NT-Eröffners	9
3.2.2	Weiterreizung des Antwortenden nach dem Rebid des Eröffners	9
3.3	forcing Stayman	10
3.3.1	Rebid des Eröffners auf 2♦	10
3.3.2	Weiterreizung des Antwortenden nach Rebid des Eröffners	10
3.3.3	Weiterreizung des Eröffners nach einem Oberfarbgebot des 2♦-Reizers	11
4	1OF Eröffnung	13
4.1	Weiterreizung je nach Partnerhand	13
4.1.1	mittelstarke oder starke Eröffnung	13
4.1.2	Eröffnung	14
4.1.3	einladend	14
4.1.4	unter Einladung	14
4.1.5	ganz schwach	14
4.2	Jacoby	14
4.2.1	Standard-Jacoby	15
4.2.2	Museums Treff-Jacoby	16
4.3	Splinter	18
4.3.1	Schnapper	18

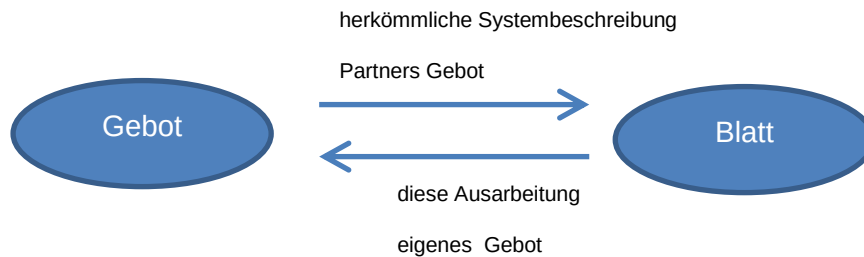
4.3.2	Splinter	18
4.3.3	Punktstärken für Splinter	19
4.3.4	Loserrechnung	19
4.3.5	Chicane Assfrage	21
4.3.6	Exclusion Keycard	21
4.4	Bergen-/Zeitler Raise	21
4.4.1	Grundlagen des „Law of Total Tricks“	21
4.4.2	Bergen Raises	22
4.4.3	Minisplinter	23
4.4.4	Zeitler Raise	23
4.5	Zusammenfassung: Alle Antworten mit 4er Anschluss	25
4.5.1	ohne Kürze	25
4.5.2	mit Kürze	25
4.6	3er Anschluss zu Partners Oberfarberöffnung	25
4.6.1	Modifikation, wenn man angepasst ist	26
4.7	Modifikation bei Gegenreizung:	26
4.8	Weiterreizung nach 1 OF-2OF	27
5	3.Farbe forcing	27
6	4.Farbe forcing	29
7	1NT Antwort	31
8	1NT Rebid	31
8.1	Nach 1♣-1♥-1NT	31
8.2	Nach 1♦-1♥-1NT	32
8.3	Nach 1♣-1♠-1NT	32
8.4	Nach 1♦-1♠-1NT	33
8.5	Checkback Stayman (CB)	33
8.5.1	Weiterreizung	33
9	Unterfarberöffnungen	34
9.1	1♣-1♦	35
9.1.1	1♣-1♦ Weiterreizung	36
9.2	inverted Minors	36
9.2.1	Weiterreizung nach 1UF-2UF	36
9.2.2	Ergänzung 1♣-2♣	37
9.2.3	Weitereizung nach 1UF-3UF	37

9.2.4	Inverted Minors nach Zwischenreizung	38
9.3	Oberfarbantworten	38
9.3.1	Antwortende hat beide Oberfarben zu viert	38
9.3.2	Antwortende hat beide Oberfarben zu fünf	39
9.3.3	Hebungen der Oberfarbantwort inkl. Weiterreizung	39
9.3.4	Splinter des Eröffners	40
9.4	Unterfarbgebote nach Eröffnung der anderen Unterfarbe	41
9.4.1	♦-Gebote nach einer 1 ♣-Eröffnung	41
9.4.2	♣-Gebote nach einer 1 ♦-Eröffnung	41
9.4.3	1 ♣-2 ♦	41
10	Sperren	41
10.1	3NT Eröffnung	43
10.2	4 ♣-/4 ♦- Eröffnung	44
10.3	2 ♦-Eröffnung	44
10.3.1	Weiterreizung des Partners	44
10.3.2	Weiterreizung des Eröffners auf 2NT	46
10.3.3	Weiterreizung des Eröffners mit starken Varianten	46
11	sehr starke Eröffnungen	47
11.1	Semi- oder Partieforcing in einer Oberfarbe	48
11.1.1	Weiterreizung nach einer 2 ♦- Antwort	48
11.2	Semi- oder Partieforcing in Karo	49
11.3	Semi- oder Partieforcing mit ausgeglichener Verteilung	49
11.3.1	Oberfarbtransfer nach 2NT Eröffnung	50
11.3.2	Unterfarbtransfer nach 2NT Eröffnung	51
11.3.3	Standard Puppet Stayman	52
11.3.4	modifizierter Puppet Stayman	52
11.3.5	überstarke NT Händen	54
11.3.6	18-20 Punkte NT	54
11.4	Semi- oder Partieforcing mit 4441 und Single Treff	55
11.5	Semi- oder Partieforcing mit 4441 und Single außerhalb Treff	55
12	Königsfragen/Damenfragen	56
13	Gegenreizung	58
13.1	allgemeine Regeln	58
13.1.1	forcing / non forcing	59

13.1.2	Splinter / Fit showing jumps.....	59
13.2	Jacoby / Überruf	59
13.3	Bamberger Überruf	60
13.4	gegnerische 2-Färberreizungen (Unusal over Unusual)	61
13.5	gegnerische Kontras	62
13.5.1	Kontra gegen Oberfarberöffnungen	62
13.5.2	Kontra gegenüber 1NT-Eröffnung	62

1 Motivation

Die eigentliche Museums-Treff-Systembeschreibung listet auf, was die einzelnen Gebote von 1♣ an bedeuten, was zum Systemverständnis sehr hilfreich ist, um z.B. Partners Gebote zu verstehen. Für die eigenen Gebote ist es aber notwendig, von dem eigenen Blatt auf das zu wählende Gebot, also die umgekehrte Richtung, zu schließen. Die folgende Ausarbeitung versucht diese Richtung zu verdeutlichen.



Für das Verständnis eines jeden Systems ist es wichtig, beide Richtungen zu beherrschen. Museums Treff bildet da keine Ausnahme. Insofern sollte zum Studium von Museums Treff sowohl diese Ausarbeitung als auch die eigentliche Systembeschreibung herangezogen werden.

Museums Treff ist modular aufgebaut. Es ist leicht möglich, nur einige Konventionen aus Museums Treff in das eigene System zu übernehmen. Z.B. ist es sinnvoll, die Weiterreizung nach 1♥ oder 1♠ zu übernehmen, wenn man ansonsten ein ganz normales 5er Oberfarbensystem spielt. Museums Treff versucht ähnliche Hände auch immer ähnlich zu behandeln. Auf diese Weise konnte die Komplexität des Systems deutlich abgebaut werden. Deshalb beinhaltet Museums Treff weniger Ausnahmen als z.B. Forum D. Ein Beispiel zeigt die folgende Tabelle.

ungestörte Reizung	Forum D	Museums Treff
1T-1P-1NT	12-15 Punkte	15-17 Punkte
1C-1P-1NT	16-18 Punkte	15-17 Punkte

Museums Treff ist chronologisch aufgebaut, was zum Nachschlagen von Geboten sinnvoll ist, nicht aber beim Lernen des Systems. Die Reihenfolge in dieser Ausarbeitung richtet sich nach der Abfolge, in der Museums Treff sinnvoll gelernt werden sollte.

Für eine erfolgreiche Reizung sind Systemkenntnisse die notwendigen Basiswerkzeuge. Daneben wird aber auch eine gute Blattbewertung benötigt. Eine gute Blattbewertung ist zum Großteil unabhängig vom jeweiligen System und von der Komplexität anspruchsvoller als Systemkenntnisse. In den folgenden Tabellen tauchen Aspekte Richtung Blattbewertung auf. Der Fokus wird aus Komplexitätsgründen aber auf die Vermittlung von Systemkenntnissen gelegt. Wann eine Hand einladend ist oder nicht, hängt schließlich nicht vom verwendeten System ab. Hier kann und sollte man die gleichen Kriterien zugrunde legen, die man auch in anderen Systemen verwendet.

2 Eröffnungen

Ab welcher Punktstärke sollte man eröffnen?

- Nach eigener Eröffnung ist die Reizung viel einfacher als in der Gegenreizung
 - ruhig schwächer eröffnen, um es selber einfache zu haben und es dem Gegner zu erschweren.
- je schwächer Eröffnungen, desto schwieriger ist die Weiterreizung, da Eröffnungen weniger präzise sind.
 - nicht zu schwach eröffnen

Wahrscheinlichkeit($\geq 11P$)=35%

Wahrscheinlichkeit($\geq 12P$)=27%

Die Wahrscheinlichkeit von 11 oder mehr Punkten ist um ca. 30% höher als die von 12 oder mehr Punkten. Durch die um einen Punkt geringere Eröffnungsspanne wird die Weiterreizung nur unwesentlich beeinflusst. Es gilt aber nicht unbedingt mehr, dass Eröffnung + Eröffnung zu einem Vollspiel führt.

Im Museum Treff eröffnet man ab 11 (nicht zu schlechten) Punkten oder wenn die 20er Regel¹ erfüllt ist und kann damit deutlich häufiger eröffnen als in herkömmlichen Systemen. Inkl. Sperreroöffnungen wird rund jede zweite Hand eröffnet.

3 1NT Eröffnung

Die 1NT-Eröffnung zeigt 11-14P und kann eine 5er OF enthalten. Die Bedeutungen der verschiedenen Antworten werden in Kapitel 3.4 der Systembeschreibung erklärt.

Die folgende Tabelle beschreibt, welche Antworten man mit welchen Händen abgibt:²

¹ Punkte + Länge der beiden längsten Farben

² Mehrere Zeilen bedeuten, dass die Antworten bei Pik und Coeur bzw. Karo und Treff leicht unterschiedlich sind. Mehrere Einträge innerhalb einer Zeile zeigen an, dass es je nach Blatt unterschiedliche Alternativen gibt, wobei eingeklammerte Varianten selten sind. Die Festlegung, in welche Punktstärkereignisse ein Blatt gehört, ist Blattbewertung. Genauso wie auch in anderen Systemen, spielt man i.d.R. Vollspiel ab 25 gemeinsamen Punkten. Je besser die Verteilung und je besser ein Fit, desto weniger Punkte werden für ein Vollspiel benötigt. Da Blattbewertung wenig systemabhängig ist, wird hier nicht darauf eingegangen. Vielleicht gibt es zum Thema Blattbewertung ja noch eigene Veranstaltungen.

		Verteilungen				
		6+OF	5er OF	lange UF	4er OF	sonst
Punktstärken	Schlemm-interesse	2K	2K	2K	2K	2K / 4NT
	Vollspiel	4C / 4T 4P / 4K	2K	3N / 2K / (5T) 3N / 2K / (5K)	2T / 2K	3N
	einladend	3C 3P	2T	2N / 3T 2N / 3K	2T	2NT
	kein Vollspiel-interesse	2C / 4C 2P / 4P	2C 2P	passe / 2T / (5T) passe / 2T / (5K)	passe / 2T	passe

3.1 Ergänzungen

3.1.1 Vollspiel mit 6er OF

Argumente für	
4C 4P	4T 4K
viele Gabeln	wenig Gabeln
relativ unausgeglichen	recht ausgeglichen

3.1.2 Vollspiel mit 4er OF

Argumente für	
2T	2K
Man verrät weniger über das Blatt des 1 NT Eröffners	
	4-3 in den OF
schlechte/wenige Karos (Ein X könnte Gegner zu einem guten Ausspiel/Verteidigung verhelfen)	schlechte/wenige Treffs (Ein X könnte Gegner zu einem guten Ausspiel/Verteidigung verhelfen)
kein Interesse an einem Unterfarbvollspiel	evtl. Interesse an einem Unterfarbvollspiel

Bei Vollspielhänden ohne Interesse an einem UF-Vollspiel ist es bei einer oder zwei 4er OF meist egal, ob man mit 2♣ oder 2♦ startet. Meist startet man dann mit 2♣, außer die Treffs sind sehr schlecht (s. Tabelle), damit der NT Eröffner nicht zu viel über sein Blatt verrät.

Die Ausnahme ist: Mit 4-3 in den Oberfarben kann man über eine 2♦ Reizung noch den 5-3 Fit in einer Oberfarbe finden, wenn der NT Eröffner eine 5er Oberfarbe besitzt. Die (ungestörte) Reizung geht dann wie folgt:

1NT-2♦ -

2♥/2♠- 2N (relay)

Nach dem 2NT Relay reizt der Eröffner eine weitere 4er Farbe sofern vorhanden. Wiederholt er seine zuerst gereizte Oberfarbe, zeigt er einen 5er. 3NT verneint eine 5er Oberfarbe und eine weitere 4er Farbe und zeigt somit eine 4333 Verteilung.

3.1.3 Vollspiel mit langer UF

Argumente für	
2K	3N
5 UF ist ein Alternativkontrakt	5 UF ist kein Alternativkontrakt
minimales Schlemminteresse	definitiv kein Schlemminteresse
Stoppersituation für 3NT unklar	vermutlich ausreichend Stopper vorhanden

3.1.4 einladend mit langer UF

Argumente für	
2N	3UF
Wenn Partner keine UF Unterstützung / Minimum/keine Unterstützung hat, haben 2NT dennoch gute Chancen	Bei Minimum / keine Unterstützung spielt sich 3UF vermutlich besser als 2NT
eher im Paarturnier	eher im Teamturnier
gute Chancen auf Nebeneinstich(e)	wenig/keine Nebeneinstiche
Erfüllung NT Kontrakt evtl. auch ohne viele Stiche in der UF möglich	UF muss im NT Kontrakt durchziehen, damit NT Kontrakt eine Chance hat
Unterstützung in der UF nicht wesentlich	Unterstützung vom Partner in der UF benötigt

3.1.5 kein Vollspielinteresse mit langer UF

Argumente für	
passee	2T
1 NT ist vermutlich besser als 3UF	3 UF ist vermutlich besser als 1 NT
kein Interesse an OF	Wenn Partner eine OF reizt, ist passe eine Alternative
Die UF ist Treff	Die UF ist Karo und vielleicht bietet P ja 2K

3.1.6 kein Vollspielinteresse mit 5er oder 6er OF

Der 1NT Eröffner hebt i.d.R. mit 4er Anschluss und Minimum. Mit Maximum und 4er Anschluss lädt der Eröffner mit 2NT bzw. durch Reizung einer wertlosen 2er Farbe ein.

Beispiel:

1NT-2♥

3♥ zeigt Minimum mit 4er Coeur

3♣ zeigt Maximum mit 4er Coeur und wertlosen Treff Double.

Bei Extremverteilungen ist es sinnvoll, auch bei schwachen Blättern direkt nach 4OF zu springen. Um es den Gegnern schwerer zu machen, ist mit schwachen, extremverteilten Blättern der direkte Sprung nach 4OF meist besser als der Umweg über 4UF.

3.2 non forcing Stayman

- Sequenz: 1NT-p-2♣
- Kommentar: Lässt sich ohne weiteres auch zu einem starken NT spielen
- Blatttypen s. Abschnitt 3.2.2

3.2.1 Antworten des 1 NT-Eröffners

Verteilungen			
keine 4er OF	4er C	4er P	4er C und 4er P
2K	2C	2P	2C

3.2.2 Weiterreizung des Antwortenden nach dem Rebid des Eröffners

Rebid des 1NT Eröffners				
		2K	2C	2P
Verteilungen	kein VS beide OF	2C (passe)	passe	passe
	kein VS lange UF	3T passe	3UF (passe)	3UF (passe)
	kein VS lange UF + 4er OF	2OF/3T passe	passe 2P	3UF (passe) passe
	einladend 4erC oder 4erP oder beides	2N	3C 2N	2N 3P
	einladend 5er OF	3C 3P	3C/4C 3P	3C 3P/4P
	Vollspiel 4erC oder 4erP oder beides	3N	4C 3N	3N 4P

Anmerkungen zu den Varianten ohne Vollspielinteresse:

- Mit 3er Anschluss zu der vom 1NT Eröffner gereizten Oberfarbe kann man durchaus auch passen. Der Eröffner kann ja eine 5er OF haben. Und wenn nicht, kann der 4-3 Fit insbesondere dann ganz gut sein, wenn die 3er Länge eine Kürze hat.
- Wenn der Partner des Eröffners mit 2♥ oder 2♠ eine Oberfarbe reizt, bessert der NT Eröffner mit 2er Anschluss aus und passt i.d.R. mit 3er Anschluss.
- mit einladenden oder vollspielinteressierten Händen darf man nach Partners Antwort auf 2♣ auf keinen Fall 2♥/2♠/3♣/3♦ reizen, da dies eine schwache Hand zeigt.

3.3 forcing Stayman

- Sequenz: 1NT-p-2♦
- Kommentar: Bedeutet Verzicht auf Transfer. Bei einem starken NT ist das nicht unbedingt sinnvoll. Der forcing Stayman hat den Vorteil, dass 2♦ partieforsing ist und man so mit schlemminteressierten Hände langsam evaluieren kann, ob man tatsächlich Schlemm spielen möchte oder nicht.

Hände, mit denen man 2♦ reizt:

- (fast) alle schlemminteressierten Hände
- Vollspielhände mit
 - 5er OF
 - 4er OF, mit denen man nicht 2♣ reizen möchte (s. Abschnitt 3.1.2)
 - 43 in den Oberfarben
 - sehr unbalancierte Hände mit langer Unterfarbe

3.3.1 Rebid des Eröffners auf 2♦

Verteilungen				
4er C/ 5er C	4er P /5er P	4er C und 4er P	5er UF	sonst
2C	2P	2C	3T 3K	2NT

generelles Prinzip: Der 1NT-Eröffner reizt seine 4+ Oberfarbe oder 5er Unterfarbe. Ansonsten reizt er 2NT.

3.3.2 Weiterreizung des Antwortenden nach Rebid des Eröffners

generelle Prinzipien:

- jede neue Farbe zeigt mind. einen 5er
- langsame Hebungen sind stärker als der Sprung ins Vollspiel (principle of fast arrival)
- eine Hebung der vom Eröffner gezeigten Oberfarbe auf 3er Stufe zeigt Schlemminteresse und fordert zum Cuebitten auf.
- eine Hebung der vom Eröffner gezeigten UF auf 4er Stufe ist Assfrage

- Der 2♦ Reizer schlägt nur dann eine Unterfarbe vor, wenn er auch tatsächlich beabsichtigt, Vollspiel oder Schlemm in dieser Farbe zu spielen. Ansonsten reizt man lieber direkt den Endkontrakt (meist 3NT).
- 2NT fordert den Eröffner auf, sein Blatt näher zu beschreiben. Gründe hierfür können sein:
 - der Eröffner hat 2♥ gereizt und man hat ein 4er Pik und/oder ein 3er C
 - man möchte wissen, ob der Eröffner eine 4er UF hat, um 5, 6 oder 7 UF zu spielen

		Rebid des 1NT Reizers				
		2C	2P	2NT	3T	3K
Verteilungen	beide OF	3C / 4C	3P / 4P	3NT/4NT/...	3NT/4T/5T	3NT/4K/5K
	4er C	3C/4C	2NT/3NT	3NT/4NT/...	3NT/4T/5T	3NT/4K/5K
	4er P	2NT	3P/4P	3NT/4NT/...	3NT/4T/5T	3NT/4K/5K
	5er C	3C/4C	2N/3C/3P/4P	3C	3C/4T	3C/4K
	5er P	2P	3P/4P	3P	3P/4T	3P/4K
	mind 5er UF	3T/2NT	3T/2NT	3T	4T/5T	4T/4K/3N
		3K/2NT	3K/2NT	3K	3K/4T/3N	4K/5K
	4er UF*	2NT	2NT	3T	4T/5T 3NT	3NT 4K/5K

Weiterreizung nach dem 2NT Relay des Antwortenden

Der Eröffner reizt

- eine weitere 4er Farbe, sofern er eine solche hat.
- seine schon gereizte Oberfarbe, wenn er ein 5er hat
- reizt ansonsten 3NT, was implizit 4333 zeigt.

Auf diese Weise kann nach einem 2♥ oder 2♠ Gebot noch ein 4-4 Fit in einer Unterfarbe oder der anderen Oberfarbe gefunden werden.

Reizt der Eröffner auf das 2♦ forcing Stayman Relay 2NT, dann kann der Antwortende mit 3♣ nach der Verteilung nachfragen.

3.3.3 Weiterreizung des Eröffners nach einem Oberfarbgebot des 2♦-Reizers

3.3.3.1 Nach 1NT-2♦-2♥-2♠

Verteilung	Gebot
Minimum mit 3er Pik	4P
Maximum mit 3er Pik	3P
5er Coeur, kein 3er Pik	3C
4er C und 2er Pik, Minimum	3NT
ansonsten	2NT

Anmerkung: Die meisten Gebote ergeben sich aus den in Abschnitt 3.3.2 vorgestellten Prinzipien.

3.3.3.2 Nach 1NT-2♦-2♠-3♥

Verteilung	Gebot
Minimum mit 3er Coeur	4C
Maximum mit 3er Coeur	4T/4K/4C/3P
5er Pik, kein 3er Coeur	3P
4er C und 2er Pik	3NT

Anmerkung: Die meisten Gebote ergeben sich aus den in Abschnitt 3.3.2 vorgestellten Prinzipien.

Mit Maximum und 3er Coeur sollte man Cuebitten. Hat man allerdings kein Treff oder Karocuebid, kann man das allerdings nicht machen, da ein 3♠ Gebot kein Cuebid ist, sondern ein 5er Pik zeigt und einen Coeurfit tendenziell verneint.

Für Fortgeschrittene: Nach einem als Cuebid gemeintem 3♠-Gebot und anschließendem 3N Gebot des 2♦-Reizers, kann man durch ein verspätetes 4♥-Gebot kann man ein Maximum mit 5er Pik, 3er Coeur ohne Unterfarbcuebid zeigen.

3.3.3.3 Nach 1NT-2♦-2N-3♣

3♣ ist in dieser Sequenz ein Relay und fragt nach der Verteilung. Die Antworten sind wie folgt:

- 3♦: 4er Karo, kein 4er Treff => 3343 Verteilung
- 3♥: 4er Karo, 4er Treff, 3er Coeur => 2344 Verteilung
- 3♠: 4er Karo, 4er Treff, 3er Pik => 3244 Verteilung
- 3NT: 4er Treff, kein 4er Karo => 3334 Verteilung

3.3.3.4 Nach 1NT-2♦-2N-3♥/3♠

Verteilung	Gebot
Fit und Minimum	4C/4P
Fit und Maximum	Cuebid
kein Fit	3NT

3.3.3.5 Nach 1NT-2♦-3♣-3♥/3♠

s. Abschnitt 3.3.3.4

3.3.3.6 Nach 1NT-2♦-3♦-3♥/3♠

s. Abschnitt 3.3.3.4

3.3.3.7 Nach 1NT-2♦-2OF-3UF

Die Weiterreizung hierzu wird in der Systembeschreibung nicht mehr festgelegt. Sinnvoll ist,

- 3NT ohne Fit zu reizen

- eine vorher gereizte Oberfarbe mit 5er zu wiederholen
- Mit Maximum und Fit eine neue Farbe zu reizen, damit der 2♦-Reizer mit 4UF die Assfrage stellen kann.
- Mit Minimum und Fit entweder 3NT oder 4UF zu reizen. Reizt man 4UF, sollte die nächste Farbe die Assfrage sein. Das ist aber schon absolute Fortgeschrittenenreizung und kann leicht zu Missverständnissen führen.

4 1OF Eröffnung

Die Bedeutung der verschiedenen Gebote wird in der Systembeschreibung in Kapitel 3.3 beschrieben

Zielrichtung vor allem bei Fithänden

		Eröffner				
		schwache Eröffnung	mittelstarke Eröffnung	starke Eröffnung	Semiforcing	Partieforcing
Partner	ganz schwach	Teilkontrakt	Teilkontrakt	Teilkontrakt	evtl. Vollspiel	Vollspiel
	unter Einladung	Teilkontrakt	Teilkontrakt	Vollspiel	Vollspiel	evtl. Kleinschlemm
	einladend	Teilkontrakt	Vollspiel	Vollspiel	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm
	Eröffnung	Vollspiel	Vollspiel	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm	Großschlemm
	mittelstarke Eröffnung	Vollspiel	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm	Großschlemm	Großschlemm
	starke Eröffnung	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm	Großschlemm	Großschlemm	Großschlemm

Anmerkung: Semiforcings und Partieforcings werden nicht 1OF eröffnet. Eine schwache Eröffnung gegenüber einer schwacher Eröffnung muss gerade im Paarturniern nicht immer zum Vollspiel führen.

Gerade bei einem guten Fit zählt man oft nicht die Punkte sondern die Loser (s. Abschnitt 4.3.4) . Diese berücksichtigen das Stichpotential oft viel besser als die reinen Punkte.

4.1 Weiterreizung je nach Partnerhand

4.1.1 mittelstarke oder starke Eröffnung

Schlemminteresse (≥15P oder max. 6 Loser)	
mit Fit, ohne Chicane	Jacoby (2NT)
mit Fit und Chicane	Minisplinter
ohne Fit	neue Farbe

4.1.2 Eröffnung

Vollspiel (12-14 P oder 7 Loser)	
mit 4er Anschluss, semibalanciert	3 NT
mit 4er Anschluss, kürze	Splinter
mit 3er Anschluss	neue Farbe
ohne Fit	neue Farbe

4.1.3 einladend

Einladend (10-12 P oder 8 Loser)	
mit 4er Anschluss, semibalanciert	Zeitler Raise
mit 4er Anschluss, kürze	Minisplinter
mit 3er Anschluss	neue Farbe
ohne Fit	neue Farbe

4.1.4 unter Einladung

unter Einladung (6-9P)	
mit 5er Anschluss	Zeitler Raise /Hebung nach 4OF
mit 4er Anschluss, semibalanciert	Zeitler Raise
mit 4er Anschluss, kürze	Minisplinter bei 8 Losern /Zeitler Raise
mit 3er Anschluss	Hebung
ohne Fit	neue Farbe auf einer Stufe/1 NT

Hände mit 6-9P haben oft dann 8 Loser, wenn sie eine Kürze haben. In einem solchen Fall reizt man bei Fit mit 4er Anschluss einen einladenden Splinter

4.1.5 ganz schwach

ganz schwach (0-5P)	
mit 5er Anschluss	Zeitler Raise/Hebung nach 4OF
mit 4er Anschluss	Zeitler Raise
sonst	passe

4.2 Jacoby

Jacoby ist eine Konvention, mit der nach einer 1OF-Eröffnung des Partners die Chancen auf einen Schlemm untersucht werden können.

		Eröffner				
		schwache Eröffnung	mittelstarke Eröffnung	starke Eröffnung	Semiforcing	Partieforcing
Partner	ganz schwach	Teilkontrakt	Teilkontrakt	Teilkontrakt	evtl. Vollspiel	Vollspiel
	unter Einladung	Teilkontrakt	Teilkontrakt	Vollspiel	Vollspiel	evtl. Kleinschlemm
	einladend	Teilkontrakt	Vollspiel	Vollspiel	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm
	Eröffnung	Vollspiel	Vollspiel	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm	Großschlemm
	mittelstarke Eröffnung	Vollspiel	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm	Großschlemm	Großschlemm
	starke Eröffnung	vermutlich Kleinschlemm	evtl. Großschlemm	Großschlemm	Großschlemm	Großschlemm

In Standardsystemen wird der Jacoby meist im roten bzw. schraffierten Bereich verwendet. Im Museumstreff wird der Jacoby (fast) nur im schraffierten Bereich verwendet, was die Weiterreizung erleichtert, da der Eröffner die Initiative übernehmen kann, wenn er deutliche Extras hat.

Sinn der Reizung ist Evaluierung, wo in der Tabelle man sich befindet, um bei Bedarf eine Schlemmuntersuchung mit Assfrage / Cue Bids ... zu beginnen. Wichtig für die Weiterreizung ist auch das Wissen,

- ob ein Großschlemm im Bereich des Möglichen ist oder ob „nur“ ein Kleinschlemm im Fokus ist.
- ob die Hände gut oder eher schlecht zusammen passen.

Nach z.B. 1♥-p-4♥ ist eine sinnvolle Schlemmuntersuchung nicht möglich, insbesondere wenn 4♥ auch mit mittelstarken oder gar starken Eröffnungen gespielt wird und/oder mit schwächeren Händen und gutem Fit. Woher soll der Eröffner wissen, wann er nach 1♥-p-4♥ weiterreizen soll oder nicht?

Nachteile von Jacoby: Es gibt keine natürliche 2NT Antwort auf die 1OF-Eröffnung. Das ist selten ein Problem, da

- 2NT sowieso meist nur dann ein guter Kontrakt ist, wenn man exakt 8 Stiche macht.
- man 2NT auch verzögert erreichen kann, indem zunächst eine andere Farbe (meist UF) gereizt wird. Aufgrund des Verzichts auf ein natürliches 2NT Gebot kann eine gereizte Unterfarbe vereinzelt auch nur zu viert sein.
Bsp.: 1♥-p- 2♣ mit Kxx,Kx,xxxx,ABxx

4.2.1 Standard-Jacoby

(auf unserer Homepage zu finden unter Bietsysteme -> Standard System S.7)

Jacoby:

1OF – 2SA

(nicht nach Gegenreizung!)

Zeigt die Werte für ein Vollspiel (ab 12 FP) und Anschluss in der Oberfarbe. Bei nur 3er Anschluss eher etwas stärker.

Die Rückantworten des Eröffners:

3F: Zeigt Single / Chicane in der gereizten Farbe

3OF: 6er-Länge und 14+ FP

3SA: Starker SA (15 - 19 FP)

4UF: 5er Länge in Unterfarbe mit mindestens einer Topfigur

4OF: Minimum (12FP - 14½FP), kein Single / Chicane

Das natürliche 2SA Gebot (10 / 11 FP) kann erst nach Nennung einer anderen Farbe auf der 2. Stufe gereizt werden.

Varianten:

- Die Antworten können wie folgt verändert werden:
 - 3OF sehr stark ohne Kürze
 - 3NT mittelstark ohne Kürze
- Es gibt Paare, die Jacoby nur ohne Gegenreizung spielen. Jacoby funktioniert aber auch bei Zwischenreizung
- Mit 3er Anschluss zur eröffneten Oberfarbe und einladender oder knapp partiefördernder Stärke ist es in vielen Systemen üblich, erst eine andere Farbe zu reizen und dann den Fit auf entsprechender Höhe (3er oder 4er Stufe) zu bestätigen. Wenn man angepasst ist und einladende Hand hat, ist es ungünstig, bei Fit eine andere Farbe zu reizen, da einen Partner mit Minimumeröffnung wegpassen kann. Insofern ist Jacoby auch mit angepassten Händen sinnvoll. Allerdings sollte in einem solchen Fall die Antwortstruktur angepasst werden.
 - 3OF Minimum
 - 4OF Einladung angenommen
 - 3 in Farbe unterhalb 3OF: Kürze und mind. einladend. Partner nimmt die Einladung an oder nicht oder Cuebidded mit absolutem Maximum.

Nachteile des Standard-Jacoby:

- Bei Antworten mit Single oder Chicane ist die Punktstärke unklar
- häufigste Antwort ist 4OF, was eine Verschwendung von Bietraum ist, wenn Partner auch gegenüber einer Minimumeröffnung Schlemminteresse hat.

4.2.2 Museums Treff-Jacoby

2 NT zeigt eine schlemminteressierte Hand (Ausnahme gepasste Hand: einladend mit 3er Fit), ab 12 FP mit 4er Fit (und etwas Shape) oder ab 15 FP mit 3er Fit.

Wird zweckmäßigerweise **auch nach Zwischenreizung** (einladend mit 4er Fit oder partiefördernd mit 3er Fit) gespielt.

Antworten: (Anmerkung: In Relay-Sequenzen gilt „Singles von unten nach oben“)

3♣		belieb. minimum
	3♦	Relay 3♥ = kurz in ♣, 3♠ = kurz in ♦, 3NT = kurz in OF 4♣, ♦, ♥ (über ♠) = 5/5 min. HBxxx in Nebenfarbe 4 OF = bal. (6322 oder 5422)
3♦		(14)15+, bal.
	3♥	Relay Antworten natürlich (4er Farben): 3♠ = nat. 4522 bzw. 6+bal., 3NT = 5332 (keine 4er Farbe), 4♣, ♦ = 5422, 4♥ = nat. 5422 bzw. 6+bal.
3♥		gute 6- Loser-Hand, kurz in ♣, danach: modifizierter BW
3♠		gute 6- Loser-Hand, kurz in ♦, danach: modifizierter BW
3NT		gute 6- Loser-Hand, kurz in OF, danach: modifizierter BW
4♣, ♦, ♥ (über ♠)		gute 6- Loser-Hand, 5/5 min. HBxxx in Nebenfarbe
4OF		minimum, 7222

In Fällen, in denen Jacoby auch mit einladenden Händen gereizt werden kann,³ verändert sich die Antwortstruktur, damit

- man noch auf 3er Stufe stoppen kann.
- der Eröffner sich nicht unnötig zu genau beschreibt, wenn Schlemm sowieso ausgeschlossen ist (weil Partner angepasst ist).

Die Antworten sind in diesen Fällen wie folgt:

- 3♣: bel. Minimum,
- 4OF: to play
- sonst: Schlemminteresse mit der Bedeutung wie oben

Weiterreizung auf 3♣

- 3OF: to play
- 4OF: to play
- 3♦: erneute Einladung: Hast Du absolutes Minimum oder etwas mehr?

³ wenn man angepasst ist oder nach Gegenreizung (s.o.)

4.3 Splinter

4.3.1 Schnapper

Gründe für das Schnappen mit der langen Trumpffarbe:

- Gegner zwingt einen dazu
- Elimination (Vorbereitung (Pseudo-)Endspiel)
- Übergang in die Hand
- lange Farbe (der kurzen Trumpffarbe) hochschnappen
- Cross Ruff
- Dummy Reversal
- ...

↑ häufig
selten

Gründe für das Schnappen mit der kurzen Trumpffarbe:

- Verlierer der langen Trumpffarbe stechen!!!
- S.O.

↑ häufig
selten

⇒ Verlierer mit der langen Trumpffarbe zu schnappen, macht selten Sinn (außer Elimination, ...), birgt aber die Gefahr, die Trumpfkontrolle zu verlieren.

⇒ Schnappen mit der kurzen Trumpffarbe bringt fast immer zusätzliche Stiche

In Trumpfkontrakten sollte beim Erstellen des Spielplans die erste Frage sein: Soll man mit dem Trümpfe ziehen beginnen oder nicht? Der wichtigste Grund, warum man mit dem Trümpfeziehen wartet, ist das Stechen mit der kurzen Trumpffarbe.

Erfahrung: Obwohl schon im Anfängerunterricht die Vorteile von Schnappern mit der kurzen Trumpffarbe gelehrt werden und man sich für Kürzen sogar Verteilungspunkte dazuzählt, beherrschen viele diese elementare Spieltechnik nicht.

➤ **Kürzen bei der kurzen Trumpfseite bieten Potenzial für einige Stiche**

4.3.2 Splinter

Ein Splinter ist üblicherweise der Doppelsprung in neue Farbe auf 4er Stufe bzw. auf 3er Stufe oberhalb eröffneter Farbe.

Bsp. 1♥-p-3♠

Splinter haben folgende Eigenschaften:

- zeigen mind. 4er Anschluss und Kürze in der gereizten Farbe (in Ausnahmesituationen 3er mit Chicane)⁴
- meist nur ohne Gegenreizung⁵
- Stärke/Weiterreizung muss unbedingt abgesprochen sein.⁶
- meist nur auf Oberfarberöffnung bzw. Oberfarbgebot des Antwortenden

4.3.3 Punktstärken für Splinter

- traditioneller Ansatz
 - Schlemminteresse
 - Hände, die gegenüber einer normalen Eröffnung Schlemminteresse haben, sind sehr punktstark und/oder sehr unausgeglichen. Mit solchen Händen ist es meist besser, selber die Initiative zu übernehmen. Durch einen Splinter übergibt man allerdings die Initiative für die Weiterreizung an den Partner.
 - solche Hände sind sehr selten
- inzwischen weit verbreiteter Ansatz (auch im Museums Treff)
 - gerade genug für Vollspiel
 - sinnvoll, wenn 1OF-4OF schwach ist.
 - mit Kürze und gutem Fit reichen oft schon 8-11P (besser Loserrechnung (s.u.)) gegenüber einer normalen Eröffnung für ein erfolgreiches Vollspiel
 - Wenn Hände schlecht zusammenpassen (viele „verlorene“ Werte beim Eröffner gegenüber Kürze beim Partner), kann man zu hoch kommen.
 - 8-11P gegenüber einer Minimeröffnung bedeutet, dass die Punkte ungefähr ausgeglichen sind. Selbst wenn man durch den Splinter zu hoch kommen sollte, was erstaunlich selten ist, kann es auch eine gute Verteidigung gegen Teilkontrakte/Vollspiel des Gegners sein.

4.3.4 Loserrechnung

- jede Topfigur (AKD), die in einer 3+ Farbe fehlt, zählt einen Loser
- bei einem Double wird nur AK betrachtet, bei einem Single nur das A
- ⇒ Nachteil: Dxxx,Dxx,Dxx,Dxx ist natürlich viel schlechter als Axxx,Axx,Axx,Axx
- ⇒ Korrekturfaktoren notwendig:
 - jede Dxx(x) zählt als 3 Loser, wenn sie nicht durch ein Ass kompensiert wird.
 - bei Schnittmöglichkeiten können ganze/halbe Loser abgezogen werden
 - ADB: 0,5 Loser
 - AB10: 1 Loser
 - KB10: 1,5 Loser
 - ...

⁴ Splinter mit 3er Anschluss und Single sind wenig sinnvoll, weil Gegner 1 bis 3mal Trumpf spielen kann, bevor man zum Schnappen kommt.

⁵ Bei Gegenreizung droht eine kompetitive Reizung. Hierbei ist es meist wichtig, einen evtl. Doppelfit zu erkennen und gleichzeitig ein alternatives Ausspiel vorzuschlagen. Deshalb sind bei Gegenreizung „Fit-Showing-Jumps“ besser als Splinter.

⁶ Wenn man mangels Absprache nach einem Splinter immer 4OF spielt, ist ein Splintergebot sinnlos.

- ist die Summe der eigenen und Partners Loser in einer Farbe ≤ 3 , kann man die Farbe meist ohne Verlierer abspielen (z.B. Axx gegenüber KDx).
 - gegenüber Kürze eines Partners muss man sich Loser dazuzählen
 - x gegenüber KDx verliert einen Stich trotz nur 2 gemeinsamer Loser
- ⇒ gegenüber Partners Double sind auch Damen Loser
 ⇒ gegenüber Partners Single sind auch Könige und Damen Loser
 ⇒ gegenüber Partners Chicane sind auch AKD Loser

Berücksichtigt man Partners Kürzen bei der Loserrechnung nicht, dann hat man mit AKDxxx,xxx,AKDx,- gegenüber xxxx,xxx,-,AKDxxx 9 gemeinsame Loser, was eigentlich für einen Großschlemm reichen sollte, tatsächlich nach Coeurausspiel gerade mal Vollspiel erfüllen lässt.

⇒ Bei Händen **mit Fit (!)** berücksichtigt die Loserrechnung die Verteilung besser als die herkömmliche Punkterechnung

Loser	Eröffnung
8	sehr schwache Eröffnung
7	normale Eröffnung
6	gute Eröffnung
5	sehr starke Eröffnung
4	Semiforcing
≤ 3	Partieforcing

Loser	Partner
≥ 10	passe
9	einfache Hebung
8	Einladung
7	Partieforcing
6	Schlemminteresse
≤ 5	starkes Schlemminteresse

- Bei max. 12 gemeinsamen Losern kann man meist einen Schlemm erfüllen
 - Bei max. 14 gemeinsamen Losern kann man meist ein Vollspiel erfüllen
- ⇒ **Splinter sollten exakt 7 Loser haben mit 4er Trumpfanschluss**

Der Partner kann auf eine Splinterreizung recht gut beurteilen, ob ein Schlemm im Bereich des möglichen ist.

Ausblick: Minisplinter haben 8 Loser mit Single/Chicane oder max. 6 Loser mit Chicane (s. Kapitel 4.4.3)

Weiterreizung:

- 4 OF ist to play
- Wenn Partner eine Kürze gereizt hat, sind Assfragen immer Chicane-Assfragen.
- nächstes freie Gebot ist Chicane Assfrage (Bietraumsparend, aber nicht Teil von Museums Treff)

- das niedrigere von 4NT und der Splinterfarbe ist Chicane Assfrage (Teil von Museums Treff)

Es gibt nicht nur Splintergebote des Antwortenden sondern auch Splinter des Eröffners. Diese werden in Abschnitt 9.3.4 beschrieben.

4.3.5 Chicane Assfrage

Mit Hilfe der Chicane Assfrage kann man Partner befragen, ob er in der Splinterfarbe ein Single oder Chicane hat. Gleichzeitig teilt einem Partner die Anzahl der Asse mit. Auf diese Weise kann z.B. trotz 2er fehlender Keycards ein Schlemm erfolgreich gereizt und gespielt werden, wenn eines der fehlenden Asse in der Chicanefarbe ist.

- 1. Stufe Chicane, Partner fragt mit dem nächsten Gebot erneut nach Assen
- ab 2. Stufe: Single und Beantwortung Assfrage

Wenn man in Partners Splinterfarbe das Ass hat, interessiert einen die Unterscheidung Chicane/Single evtl. nur wenig. Dennoch macht es Sinn, auch in solchen Situationen die Chicane Assfrage zu stellen. Ansonsten müsste man zwei verschiedene Assfragen haben, was die Gefahr von Missverständnissen eklatant erhöht. Gerade in Schlemmreizungen sind Missverständnisse sehr teuer. Außerdem ist der Bietaumverlust durch die zusätzliche Stufe zur Beantwortung des Chicanes in der Regel kein größeres Problem.

4.3.6 Exclusion Keycard

Die Chicane Assfrage reizt der Partner desjenigen, der eine Kürze gereizt hat. Bei Exclusion Keycard reizt derjenige die Assfrage, der eine Kürze gezeigt hat. Bei Exclusion Keycard werden nur die Keycards außerhalb der Kürze gezählt, weshalb Exclusion Keycard nur sinnvoll ist, wenn man ein Chicane hat.⁷ Traditionell reizt man Exclusion Keycard durch einen 3fach Sprung. Es ist aber auch möglich, Exclusion Keycard zu reizen, indem man erst eine Kürze zeigt und dann freiwillig die Farbe reizt, in der man eine Kürze hat. Dies spart meist Bietaum gegenüber dem 3fach Sprung (s. hierzu Abschnitt 4.4.4.1).

4.4 Bergen-/Zeitler Raise

Bergen und Zeitler-Raise basieren auf dem Law of total Tricks (deutsch: total tricky Gesetz)

4.4.1 Grundlagen des „Law of Total Tricks“

Die Anzahl der zu erzielenden Stiche in einem Spiel entspricht meist ungefähr der Anzahl der vorhandenen Gesamttrümpfe beider Parteien.

⁷ Ausnahme für Zocker: Man möchte ein Chicane bluffen, um das Ausspiel in der vermeintlichen Chicanefarbe zu verhindern. Das klappt aber nur gegen mind. fortgeschrittene Spieler.

Beispiel: Beide Seiten haben einen 8 Kartenfit. Wenn eine Seite in ihrem Kontrakt 9 Stiche erzielt, dann erzielt die andere Seite in ihrem Kontrakt meist nur 7 Stiche.

- ⇒ Reize in kompetitiven Situationen immer bis zu der Stufe, die der Gesamtzahl der Trümpfe auf Deiner Seite entspricht.
- ⇒ Reize kompetitiv auf der 3er Stufe, wenn 18 Trümpfe im Spiel sind
- ⇒ Reize nicht kompetitiv auf 3er Stufe, wenn 16 Trümpfe im Spiel sind, außer in Nichtgefahr, wenn der Gegner auf 2er Stufe ist.

Das Law of Total Tricks ist ohne Korrekturfaktoren recht ungenau. Folgende Punkte sollten bei der Anwendung des Laws berücksichtigt werden:

- Berechne $\frac{1}{2}$ bis 1 Trumpf weniger, wenn Du weiche Werte in Gegners Farbe besitzt.
- Berechne $\frac{1}{2}$ bis 2 Trümpfe mehr bei einem Doppelfit (je nach Länge des Doppelfits)
- Spiegelblätter reduzieren die Anzahl der Stiche, sind aber oft schwer in der Reizung zu ermitteln und zu berücksichtigen.
- Bei mehr als 20 Trümpfen wird das Law ungenau. Faktoren wie Doppelfit/Spiegelblatt spielen dann eine zunehmend dominierende Rolle.

Das Law ist nicht nur eine Entscheidungshilfe bzgl. Bieten oder Passen sondern (im Paarturnier) auch eine Entscheidungshilfe bzgl. Kontrieren oder nicht.

- Das Law gibt ungefähr die Gesamtstichsumme vor.
- Die punktstärkere Seite macht tendenziell leicht mehr Stiche als die punktschwächere Seite
- Das Law ermöglicht eine grobe Abschätzung, wie viele Stiche der Gegner macht.
- Kontrieren aufgrund des Laws ist nur eine Entscheidungshilfe, da für die Aufteilung der Gesamtstiche auf die beiden Parteien u.a. auch wichtig ist, für welche Partei Schnitte sitzen und für welche nicht.

4.4.2 Bergen Raises

Bergen Raises spielt man nicht nach Gegenreizung.

- 1OF – 3OF: 4er Anschluss in der Oberfarbe, 0 - 5 FP
- 1OF – 3♣: 4er Anschluss in der Oberfarbe, 6 – 8/9 FP
- 3♦ einladend
- 1OF – 3♦ 4er Anschluss in der Oberfarbe, 9/10 – 10/11 FP

wichtig: 3♦ nicht mit Händen bieten, mit denen man ein 3OF Gebot vom Partner heben würde.⁸

- 1OF – 4OF 5er Anschluss in der Oberfarbe und punktschwach (3 - 8 FP)

Beobachtung:

⁸ Wenn Partner auf 3♦ erst nach Überlegen 3OF bietet, erzeugt man einen TL-Fall, wenn man jetzt 4OF bietet.

- 1 Gebot jeweils ungenutzt (1♥-2♠ bzw. 1♠-3♥)
- Insbesondere Kürzen helfen einen bei der Beurteilung, ob bei gutem Fit ein Vollspiel möglich ist oder nicht.

4.4.3 Minisplinter

- fast immer 8 Loser mit Kürze und 4er Fit (meistens)
- in Ausnahmefällen max. 6 Loser mit Chicane und 4er (evtl. 3 Fit) zur Vorbereitung von EKBW

4.4.4 Zeitler Raise

Zeitler Raise kombiniert Bergen Raise mit Minisplintern und wird ebenfalls nicht nach Gegenreizung gespielt.

- 1OF-4OF 5er Anschluss in der Oberfarbe und punktschwach (3 - 8 FP)
- 1OF-3OF 0-6P, 4+ Anschluss
-
- 1♥-2♠⁹ Minisplinter mit schwarzer Kürze
 - 2N¹⁰ fragt nach Kürze (Antworten von unten nach oben (s. Jacoby))
 - 3♣: Treffkürze
 - 3♦: Pikkürze
- 1♠-3♣¹¹ Minisplinter mit roter Kürze
 - 3♦¹² fragt nach Kürze (Antworten von unten nach oben (s. Jacoby))
 - 3♥: Karokürze
 - 3♠: Coeurkürze
-
- 1♥-3♣¹³ 7-11P, 4+ Anschluss, keine Kürze
 - 3♦¹⁰ einladend
- 1♠-3♦¹³ 7-11P, 4+ Anschluss, keine Kürze
 - 3♥¹⁰ einladend
-
- 1♥-3♦¹⁴ Minisplinter mit roter Kürze (Karo)
- 1♠-3♥¹⁴ Minisplinter mit schwarzer Kürze (Treff)

⁹ niedrigster freier Sprung

¹⁰ step suit (nächstes Gebot)

¹¹ niedrigster freier Sprung

¹² step suit (nächstes Gebot)

¹³ niedrigster freier Sprung+1

¹⁴ niedrigster freier Sprung+2

Die Antworten auf eine 1♥ und eine 1♠ Eröffnung sind zwar nicht identisch, folgen aber dem gleichen Schema und sind damit relativ einfach zu lernen.

4.4.4.1 Zeitler Raise mit 6 oder weniger Losern

Mit 6 oder weniger Losern sollte man nach den Tabellen in Abschnitt 4.3.4 Schlemminteresse haben. Mit solchen Händen ist es meist besser, den Partner auszufragen anstatt die Initiative an den Partner abzugeben. Mit einem Single ist es besser, Jacoby zu reizen, da man so den Partner viel genauer ausfragen kann als über eine Splinterreizung. Allerdings kann man nicht ohne weiteres nach Jacoby noch Exclusion Keycard reizen. Insofern ist es sinnvoll, mit 6 oder weniger Losern dann einen Minisplinter zu reizen, wenn man ein Chicane hat.

Folgende Fälle können auftreten, bei denen die folgende Gebote jeweils Exclusion Keycard sind

➤ 1♥-2♠

- 3♥ Minimum
 - 3♠ EKBW mit Chicane in Pik
 - 4♣ EKBW mit Chicane in Treff
 - 4♥ to play (nur mildes Schlemminteresse mit Chicane)
- 2NT Frage nach Kürze
 - 3♠ EKBW mit Chicane in Pik
 - 4♣ EKBW mit Chicane in Treff
- 4♥ Maximum
 - 4♠ EKBW mit Chicane in Pik
 - 4NT EKBW mit Chicane in Treff
(birgt die Gefahr eines Missverständnisses)
 - 5♣ EKBW mit Chicane in Treff

➤ 1♥-3♦

- 3♥ Minimum
 - 4♦ EKBW in Karo
 - 4♥ to play (nur mildes Schlemminteresse mit Chicane)
- 4♥ Maximum
 - 4NT EKBW mit Chicane in Karo
(birgt die Gefahr eines Missverständnisses)
 - 5♦ EKBW mit Chicane in Karo

➤ 1♠-3♣

- 3♠ Minimum
 - 4♦ EKBW mit Chicane in Karo
 - 4♥ EKBW mit Chicane in Coeur
 - 4♠ to play (nur mildes Schlemminteresse mit Chicane)
- 3♦ Frage nach Kürze

- 4♦ EKBW mit Chicane in Karo
- 4♥ EKBW mit Chicane in Coeur
- 4♠ Maximum
 - 4NT EKBW mit Chicane in Coeur
(birgt die Gefahr eines Missverständnisses)
 - 5♦ EKBW mit Chicane in Karo
 - 5♥ EKBW mit Chicane in Coeur
- 1♠-3♥
 - 3♠ Minimum
 - 4♣ EKBW mit Chicane in Treff
 - 4♥ to play (nur mildes Schlemminteresse mit Chicane)
 - 4♠ Maximum
 - 4NT EKBW mit Chicane in Treff
(birgt die Gefahr eines Missverständnisses)
 - 5♣ EKBW mit Chicane in Treff

Der traditionelle EKBW hat den Nachteil, dass man mit den Antworten leicht über 50F hinwegkommt und dadurch oft gezwungen ist, Schlemm zu spielen. Mit Hilfe der obigen Sequenzen kann man meist eine Bietstufe tiefer EKBW stellen als beim traditionellen Ansatz. Allerdings kommen die Sequenzen sehr selten vor, so dass die Gefahr von Missverständnissen nicht zu vernachlässigen ist. Da die Sequenzen sehr systematisch sind, sollte man sie sich bei Bedarf aber herleiten können.

4.5 Zusammenfassung: Alle Antworten mit 4er Anschluss

4.5.1 ohne Kürze

Punkte	1 P Eröffnung	1 C Eröffnung
0-6 P	3 P	3 C
7-11 P	3 K	3 T
12-14 P	3 NT	3 NT
ab 15 P	2 NT	2 NT

4.5.2 mit Kürze

Loser	1 P Eröffnung	1 C Eröffnung
≤6 mit Chicane	Minisplinter	Minisplinter
≤6 mit Single	2 NT	2 NT
7	Splinter	Splinter
8	Minisplinter	Minisplinter
≥9	3P / 2P	3C / 2C

4.6 3er Anschluss zu Partners Oberfarberöffnung

Punkte	1 OF Eröffnung
0-5 P	passe
6-9 P	2 OF

10-11/12P	zunächst andere Farbe reizen
12/13-15P	zunächst andere Farbe reizen
ab 16 P	2 NT (Jacoby)

Wie geht es weiter, wenn man zunächst eine andere Farbe gereizt hat?

Auch hier gilt wieder wie nach allen partieforcierenden Sequenzen das principle of fast arrival. Insofern hängt das 2. Gebot des Antwortenden davon ab, ob der Eröffner mit seinem Rebid ein Partieforcing abgibt oder nicht.

Was sind in diesen Sequenzen Partieforcings vom Eröffner?

- Reversreizung
- NT Gebote, wenn man selber auf 2er Stufe gereizt hat.

I. 2. Gebot des Antwortenden, wenn Eröffner **kein** Partieforcing abgibt

Punkte	1. Gebot des Antwortenden	2. Gebot des Antwortenden
10-11/12P	zunächst andere Farbe reizen	3 OF
12/13-15P	zunächst andere Farbe reizen	4 OF

II. 2. Gebot des Antwortenden, wenn Eröffner **ein** Partieforcing abgibt

Punkte	1. Gebot des Antwortenden	2. Gebot des Antwortenden
10-11/12P	zunächst andere Farbe reizen	4 OF
12/13-15P	zunächst andere Farbe reizen	3 OF

4.6.1 Modifikation, wenn man angepasst ist

Mit einladenden Händen reizt man Jacoby, weil Farbreizungen als angepasster non forcing sind (s. Abschnitt 4.2).

Alternative: Drury -> 2♣ ist eine einladende Hand mit Trumpfanschluss

Vorteil: Bei Minimumeröffnungen/Subminimumeröffnungen kann man auf 2er Stufe stoppen.

Nachteil: Man hat kein natürliches 2♣ Rückgebot.

In der einfachsten Drury Variante bietet man nach

1OF-2♣

2OF

wenn man die Einladung nicht annimmt, ansonsten ist man halt stärker. Drury ist nicht Teil von Museums Treff. Drury wird von vielen Spielern nach Eröffnungen in 3. oder 4.Hand gespielt, insbesondere wenn man dazu neigt, in 3.Hand sehr schwach zu eröffnen.

4.7 Modifikation bei Gegenreizung:

- kein Bergen/Zeitler Raise/3NT mit 4er Anschluss
- keine Splinter sondern Fit Showing Jumps (mind 3er Anschluss und zweite gute Farbe, forcierend)
 - meist kompetetiv

- ermöglicht das Aufspüren eines Doppelfits (wichtig in kompetitiver Reizung)
- ermöglicht das Aufspüren eines besseren Fits oder Oberfarbfits (sinnvoll vor allem wenn Partner UF eröffnet hat)
- neue Farbe ohne Sprung verneint tendenziell Fit in der Eröffnerfarbe
- Überruf zeigt genau einladende Hand mit 3er Anschluss oder eigenes Partieförderung
- Jacoby auch mit
 - einladenden Händen und 4er Anschluss
 - gerade partfördernden Händen (mind. 3er Anschluss), mit denen man sonst erst eine andere Farbe bietet, bevor man den Fit bestätigt.

Wenn Jacoby auch einladende Hände beinhalten kann, werden die Antworten entsprechend Abschnitt 4.2.2 modifiziert.

4.8 Weiterreizung nach 1 OF-2OF

Generell sind folgende Varianten gebräuchlich, mit denen man Partner einladen kann:

- **help suit:** Farbe, in der man Unterstützung vom Partner benötigt
 - Beispiele: xxx(xx), Bxx(xx), Dxx(xx), DBx(xx), Kxx(xx), Axx(xx), evtl. KJx(xx)
 - 2 NT zeigt eine mind. einladende Hand ohne eine Farbe, in der eine spez. Unterstützung benötigt wird.
 - abgelehnte Einladungen verraten Gegner das Ausspiel
 - ab und zu unklar, mit welchen Verteilungen man die Einladung annehmen soll.
- **long suit:** lange Farbe
 - 2 NT zeigt eine mind. einladende Hand ohne eine gute Länge.
 - Man benötigt klare Absprachen, wie eine solche Farbe aussehen soll, damit Partner seine Farbhaltung einschätzen kann
 - Vorteil: Man findet ab und zu noch einen besseren Fit.
- **short suit:** kurze Farbe
 - 2 NT zeigt eine mind. einladende Hand ohne Kürze
 - Es ist sehr einfach einzuschätzen, wann eine Hand positiv gegenüber einer Kürze ist (keine Werte oder höchstens das Ass)

Short Suit wird im Museums Treff Light verwendet.

Zur Info: In der Vollversion zeigt step suit eine bel. Kürze (Partner kann nachfragen, wenn ihn die Kürze interessiert) und alles andere gute Länge. Es gibt jeweils noch ein Gebot, mit dem man einladende Hände ohne Kürze/Länge zeigen kann

5 3.Farbe forcing

Der traditionelle Ansatz ist, dass eine dritte Farbe unterhalb der eröffneten Farbe nicht forciierend ist. Daraus resultierend ist man gezwungen, mit punktstarken Händen im Sprung Revers zu reizen, was viel Bietraum verschwendet. Verstärkt wird dies dadurch, dass z.B.

1♦-1♥

3♦

nur einladend ist. Wenn man jetzt noch stärker ist, ist man gezwungen, 3♣ als Revers zu lügen, obwohl man evtl. (fast) gar keine Treffs hat. Woher soll Partner jetzt wissen, ob er ein Treff Vollspiel oder gar Treff Schlemm anstreben soll oder nicht?

Das principle of fast arrival besagt, dass man gerade mit sehr starken Händen möglichst langsam reizen soll, um den Biestraum für eine Schlemmuntersuchung nutzen zu können. Insofern widerspricht der traditionelle Ansatz dem principle of fast arrival.

Im Museums Treff sind

- neue Farben (vom Eröffner und vom Partner) rundenforcing
 - Ausnahmen:
 - nach Gegenreizung sind neue Farben auf 2er Stufe nonforcing
 - nach NT-Geboten (also z.B. 1♥-1NT-2♣)
 - nach 1♣-1♦ (weil 1♦ im Museums Treff als Ablehnung gespielt wird)
- ⇒ 3. Farbe ist forcing

Aus diesem Grund werden Sprünge zur Revers Reizung nicht benötigt. Dadurch ist die gesamte Reizung deutlich biestraumsparender. Gerade wenn ein Fit noch nicht gefunden wurde, wird dieser Platz insbesondere bei starken Händen unbedingt benötigt.

Allerdings resultieren daraus folgende Nachteile:

- Die Punktstärke kann erst in der weiteren Reizung gezeigt werden.
- Man kann die 3. Farbe nicht auf 2er Stufe spielen.

Nichts desto trotz überwiegen die Vorteile. Des Weiteren können Sprünge anderweitig belegt werden.

Nach Oberfarbantwort des Partners sind

- Sprünge in neuer Farbe Minisplinter
 - 4er Anschluss und einladende Stärke (6 Loser)
- Doppelsprünge in neuer Farbe Splinter
 - 4er Anschluss und partieforcierende Stärke (5 Loser)
- Doppelsprung in eröffneter Farbe ist ein Fitshowing Jump

Beispiel: 1♣-1♥
 4♣

zeigt ein 4er C und ein sehr gutes 5er eher 6er Treff mit partieforcierender Stärke.

Generell gilt für die 3. gereizte Farbe:

Die 3. Farbe ist entweder mind. zu viert oder man hat Zusatzstärke, da man mit schwächeren Händen entweder die erste Farbe wiederholen kann oder mit ausgeglichenen Händen NT eröffnet / als 2. Gebot gewählt hätte).

Folgende Antworten gibt man als Partner auf 3FF (die Reihenfolge entspricht der Priorität):

- 2NT ist einladend mit Stopper in der 4.Farbe, 3NT ist gerade partieforcierend mit Stopper
- 4.FF ist partieforcierend und fragt Partner nach Anschluss und/oder Stopper oder ...
- heben der 3.Farbe ist ein 4er und ist nonforc. (Problem: große Punktspanne)
- Wiederholung der eigenen Farbe ist fast immer mind. ein 6er und nonforcing (weil 3FF tendenziell einen 3er Anschluss verneint).
- ausbessern in 1.Farbe zeigt 2er und ist nonforc. (Problem: große Punktspanne)
- ausbessern in 1.Farbe im Sprung zeigt 3er und ist einladend.

Problematisch bei 3.FF ist, wenn man als Partner eine einladende Hand ohne Stopper in der 4. Farbe hat und bisher erst 6 Punkte gezeigt hat, also z.B.

1♥-1♠

2♣

Insbesondere, wenn jetzt 3♣ geboten wird, kann der Eröffner ja nicht mehr einladen. Soll man jetzt als Eröffner mit 16 Punkten Richtung Partie marschieren und dann hat Partner nur 6 Punkte? Oder soll man passen und dann hat Partner die 10 oder 11 Punkte ohne Pikstopper?

In solchen Situationen ist es sinnvoll, 4. Farbe Forcing als mind. einladend zu spielen (s. Abschnitt 6). Allerdings muss man dann genau wissen, was anschließend forcing ist und was nicht.

Tendentiell zeigt Partner mit dem 3♣ Gebot eher 6-9 Punkte, da er viele 10-11 Punkte Hände nicht mehr haben kann, weil er

- mit Karostopper 2NT bieten kann,
- mit 6er Pik 3♠
- oder 3er Coeur 3♥.

6 4.Farbe forcing

Generell ist im Museums Treff 4.Farbe partieforcierend

- Ausnahme: 1♣-1♦-1♥-1♠ und 1♣-1♦-1♠-2♥ (da 1♦ nicht echt)
- Ausnahme Museums Treff Vollversion:

1 F ₁	-	1 F ₂
2 F ₃	-	2/3 F ₄

Also z.B. 1♥-1♠

2♣-2♦

ist nur einladend. Hierbei muss man sehr genau absprechen, welche Gebote vom Eröffner danach forcing sind (weil er $\geq 15P$ hat) und welche nicht. (s. hierzu auch Abschnitt 5)

Wenn Partner 4.FF gereizt hat, was antwortet man darauf?

Folgende Antworten mit folgender Priorität hat man

1. **Verteilung:** Hat man die 4.Farbe zu viert mit Stopper, dann hebt man die 4.Farbe (sofern man damit unter 3NT bleibt). Auf diese Weise kann man auch noch einen Fit in der vierten Farbe finden.

Beispiel: 1♦-1♠
 2♣-2♥
 3♥

Hat man in der bisherigen Reizung schon einen 4er verneint, dann zeigt die Hebung Axx in der vierten Farbe. Der Vorteil ist, dass dann 3N von der richtigen Seite gespielt wird, wenn der Partner z.B. Dx in der vierten Farbe hat.

Beispiel: 1♦-1♥
 2♣-2♠
 3♠-3N

2Treff verneint ja ein 4er Pik.

2. **Fit:** Hat man einen besseren Anschluss an Partners Farbe als man bisher zeigen konnte, dann zeigt man den auch, wenn man einen Stopper hat

Beispiel: 1♦-1♥
 1♠-2♣
 2♥

zeigt ein 3er Coeur. Wenn Partner an einen Treffstopper interessiert ist, muss er weiter nachfragen. Im obigen Beispiel ist der Stopper natürlich unwahrscheinlich, da der Eröffner kaum noch Treffkarten haben kann.

3. **Stopper:** Der Sprung nach 3NT ist schwächer als das Bieten von 2 NT.
4. **5er in der zweiten Farbe:** Ohne Stopper oder Fit wiederholt man seine zweite Farbe, wenn diese zu fünf ist.

Beispiel: 1♦-1♥
 2♣-2♠
 3♣

zeigt ein 5er Treff und mind 5er Karo

5. **Widerholung der 1.Farbe:** Die zuerst gereizte Farbe ist das Notgebot, das man wählt, wenn man alle vorherigen Möglichkeiten nicht bieten kann. Dementsprechend verlängert die Wiederholung der 1.Farbe diese auch nicht.

7 1NT Antwort

Die NT Antwort zeigt 6 bis schlechte 9 Punkte. Ab guten 9 Punkten kann man eine Farbe auf 2er Stufe reizen

Generelle Prinzipien der Weiterreizung auf eine 1NT Antwort:

Reizt der Eröffner auf eine 1NT Antwort

- auf 2er Stufe nicht revers, ist das **non forcing**.
 - Bsp. 1♥-1NT-2♦
 - Ausnahme: 1♠-1NT-2♣ (s.u.)
 - Mit Maximum und gutem Fit sollte der 1NT Reizer heben.
 - Da die zuerst gereizte Farbe mind. so lang wie die zweite Farbe ist, bessert man bei gleicher Länge natürlich in die zuerst gereizte Farbe aus.
 - Eine eigene Farbe vom 1NT Reizer sollte mind. zu sechst sein.
- revers (außer s.u.), zeigt das 5-5 bzw. 6-5 und ist **einladend**
 - Bsp. 1♥-1NT-3♣ oder 1♦-1NT-2♠
 - Da man mit 5-5 Verteilung die ranghöhere Farbe eröffnet, zeigt die Reversreizung 6-5, wenn die zweite Farbe ranghöher ist als die erste Farbe
 - Wenn die zweite Farbe rangniedriger ist als die erste Farbe, zeigt die Reversreizung erstmal mind. 5-5.
- seine eröffnete Farbe im Sprung, ist das **einladend**.
- die Farbe unmittelbar oberhalb der eröffneten Farbe, **ist das partieforcierend**. Die zweite Farbe muss nicht natürlich sein.
 - Bsp.: 1♥-1N-2♠ ist ein partieforcierend und sagt nichts über Pik aus. Im Gegenteil: Der 1NT Reizer hat ja ein 4er Pik verneint. Ein Spielinteresse in Pik besteht ja nur in den seltenen Fällen, in denen der Eröffner 6-5 verteilt ist.
 - 1♠-1NT-2♣ ist entweder natürlich oder partieforcierend
 - Die Weiterreizung ist natürlich

8 1NT Rebid

Das NT Rebid des Eröffners zeigt 15-17 Punkte mit einer semibalancierten Hand. Wenn die Reizung geht: 1UF-1♥-1NT dann kann der Eröffner noch ein 4er Pik haben, da 1UF-1♥-1♠ nur mit einer unausgeglichene Hand gereizt wird. Daraus folgt, dass 1UF-1♥-1♠ die UF mind. zu fünft ist, außer der Eröffner hat eine 4144 Hand.

8.1 Nach 1♣-1♥-1NT

Verteilung	Gebot

Schlemminteresse mit 6+ Coeurs	3C
Vollspielstärke oder einladend mit 4er Pik	2T – Checkback Stayman
Vollspielstärke oder einladend mit 5er Coeur	2T – Checkback Stayman
Vollspielstärke mit 6+ Coeurs	4C
einladend mit 6+ Coeurs	2T – Checkback Stayman
einladend mit 5/5	3T/3K
sonstige Einladung/Vollspielstärke	2NT/3NT
unter Einladung mit 4er Pik	passe/2T – Checkback Stayman
unter Einladung mit 5+ Coeurs	passe/2C
unter Einladung mit 4er Coeur und längern Karos	2K

8.2 Nach 1♦-1♥-1NT

s. Abschnitt 8.1.

Ausnahme: 2♦ ist weiterhin nonforcing. Allerdings müssen die Karos nicht so lang sein, da ja 1♦ eröffnet wurde.

8.3 Nach 1♣-1♠-1NT

Verteilung	Gebot
Schlemminteresse mit 6+ Pik	3P
Vollspielstärke oder einladend mit 5er Pik (egal ob mit oder ohne 4er Coeur)	2T – Checkback Stayman
Vollspielstärke oder einladend mit 5er Pik und 5er Coeur	2C – 3. Farbe forcing
Vollspielstärke mit 6+ Coeurs	4P
einladend mit 6+ Pik	2T – Checkback Stayman
einladend mit 5/5	3T/3K/3C
sonstige Einladung/Vollspielstärke	2NT/3NT
unter Einladung mit 5+ Pik/4+ C	2T – Checkback Stayman

unter Einladung mit 5+ Pik	passe/2P
unter Einladung mit 4er Coeur und längern Karos	2K

8.4 Nach 1♦-1♠-1NT

s. Abschnitt 8.3

Ausnahme: 2♦ ist weiterhin nonforcing. Allerdings müssen die Karos nicht so lang sein, da ja 1♦ eröffnet wurde.

8.5 Checkback Stayman (CB)

CB fragt nach 3er Anschluss in der gereizten Oberfarbe oder nach einem 4er in der anderen Oberfarbe. Hat der 1NT Reizer sowohl einen 3er Anschluss als auch einen 4er in der anderen Oberfarbe, so hat der 4er Vorrang. Warum?

Beispiel 1:

1♣-1♥-

1NT-2♣

Wenn der CB Reizer eine Hand unterhalb einer Einladung mit beiden Oberfarben zu viert hat, so würde er eine 1♥ Antwort auf CB wegpassen und im 43 Fit anstelle eines 44 Fits spielen.

Beispiel 2:

1♣-1♠-

1NT-2♣

Wenn der Eröffner seinen 3er Pik vor seinem 4er Coeur reizt, spielt man im 53 Fit und nicht im 44 Fit.

8.5.1 Weiterreizung

Nach der Antwort auf CB, reizt der Antwortende bei Fit je nach Punktstärke passe, 3OF oder 4OF. Hat der Antwortende sogar Schlemminteresse, kann er mit 3♦ ein künstliches Partieförderung abgeben. Das ist deshalb partieförderung, da

1UF-1OF

1NT-2♦

nonforcing ist. Insofern muss

1UF-1OF

1NT-2♣

2♦/2♥/2♠-3♦ forcing sein

Besteht nach der Antwort auf CB kein Fit, reizt der Antwortende je nach Punktstärke 3♦ partieforscing, 3NT, 2NT, passe.

Hat der Eröffner 43 in den Oberfarben, kann er nach 3♦, 3NT oder 2NT noch seinen 3er Anschluss zeigen, also z.B.

1♣-1♥

1NT-2♣

2♠-2NT

3♥/4♥

Mit einer 6er Oberfarbe und einladender Punktstärke geht die Reizung wie folgt:

1♣-1♥-

1NT-2♣

2♦/2♠- 3♥

Direkt auf 1NT darf man nicht 3♥ reizen, da dies Schlemminteresse zeigt.

9 Unterfarberöffnungen

In traditionellen Better Minor Systemen sind sowohl die ♣- als auch die ♦-Eröffnungen sehr unpräzise und versprechen im schlimmsten Fall nur 3 Karten. Gerade in kompetitiven Reizungen ist dies von Nachteil, da man nicht weiß, wann man Partners Unterfarberöffnung heben soll und wann nicht.

Deshalb gibt es den Trend, die ♦-Eröffnung präziser zu machen. Nachteil daran ist, dass die Trefferöffnung dementsprechend ungenauer wird. Im Museums Treff eröffnet man 1♦, wenn man neben der Eröffnungsstärke

- mind. ein 5er Karo oder
- eine 1444, 4144 oder 4441 Verteilung mit 4er Karo hat.

Die 1♦-Eröffnung ist entweder unausgeglichen oder ab 15 Punkten, da man ansonsten 1NT eröffnet hätte. Da ein 5er Karo häufiger ist als eine der 4441 Verteilungen, sollte man bei der Weiterreizung zunächst von einem 5er Karo ausgehen.

Dementsprechend können bei einer 1♣-Eröffnung die Karos länger sein als die Treffs. Dies betrifft folgende Verteilungen: 4432, 4342, 3442, 4243, 2443, 3343. Alle diese Verteilungen haben gemeinsam, dass es ausgeglichene Hände sind mit einer Stärke oberhalb der 1NT Eröffnung. Insofern zeigt eine 1♣-Eröffnung entweder

- echte Treffs oder
- einen starken oder sehr starken NT oder
- beides

Warum eröffnet man 1♦ auch mit einigen Händen, die nur ein 4er Karo beinhalten (also 1444, 4144 oder 4441 Verteilung)?

Problematisch wäre vor allem, mit einer 1444 Verteilung 1♣ zu eröffnen. Falls Partner auf 1♣ jetzt 1♠ bietet, hat man kein vernünftiges Rebid:

- Die Treffs zu wiederholen mit einem 4er ist unangenehm.
- Für NT passt die Verteilung und evtl. die Punktstärke nicht
- Für 2♦/2♥ benötigt man Reversstärke.

Wenn man solche Hände 1♦ eröffnet, kann man ohne Probleme 2♣ rebidden.

Rebidprobleme hat man auch, wenn man exakt eine 4441 Verteilung mit Minimum hat und Partner antwortet mit 2♣ auf die 1♦ Eröffnung. Hier ist man gezwungen ist, sein 4er Karo zu wiederholen. Diese Sequenz ist aber sehr selten.

9.1 1♣-1♦

Da die 1♣ Eröffnung relativ häufig nur zu zweit oder zu dritt ist, spielt man sie im Museum Treff als forcing. Gerade wenn der 1♣ Eröffner sehr stark ist und auf der Seite wenige Treffs sind, würde sonst leicht drohen, dass die Reizung nach 1♣ zu Ende ist und man in einem sehr ungünstigen Fit spielt.

Die 1♦-Antwort auf 1♣ zeigt 0-5 Punkte oder 10-12 Punkte mit Karos.

Warum 10-12 Punkte mit Karos?

Mit einer solchen Hand ist man zu stark für ein 1NT Rebid und zu schwach für eine 2♦-Antwort, so dass 1♦ das einzig mögliche Gebot ist. Mit 10-12 Punkten reizt man aber nur 1♦, wenn man keine 4er OF hat und nicht inverted Minors reizen kann.

Mit 0-5 Punkten reizt man auf eine 1♣ Eröffnung immer 1♦, außer

- man kann inverted Minors reizen
- der Gegner reizt rein. Nach Kontra des Gegners zeigt 1♦ echte Karos, da man ja nicht mehr zum Reizen gezwungen ist.
- man hat 5 Punkte und eine schöne Oberfarbe. Dann sollte man sich natürlich Längenpunkte dazuzählen.

9.1.1 1♣-1♦ Weiterreizung

Nach der 1♦-Antwort sollte der Eröffner so reizen als wenn Partner 0-5 Punkte gezeigt hat:

- Das 1NT Rebid zeigt dementsprechend 15-20 Punkte, nach denen man Stayman und Transfer spielt. Bei 20 Punkten gegenüber 5 Punkten kann es evtl. sein, dass man ein Vollspiel verpasst. Solche Kontrakte sind aber sowieso schwer zu spielen.
- 1♥ oder 1♠ zeigt die Oberfarbe zu viert **und ein mind. 4er Treff**. Das Gebot ist nonforcing, wenn Partner 0-5P mit Anschluss hat.
- 2♣ zeigt lange Treffe und ist nonforcing
- 2♦ ist partieföring
- Sprünge zeigen 2-Färber (5/5 oder 6/5) und sind einladend.
- 2NT zeigt eine Hand, die zu stark für eine 2NT Eröffnung war (also 24-26 P)

Hat man 10-12 P mit Karos, zeigt man dies, indem man

- eine 1NT Reizung vom Partner nach 3NT hebt.
- auf ein 1♥/1♠ Gebot 2NT reizt.

9.2 inverted Minors

In Standardsystem gibt es die Schwierigkeit, dass man eine Unterfarberöffnung des Partners nur nicht forciert heben kann. Da es sowieso sinnvoll ist, mit schwächeren Händen basierend auf dem Law of Total Ticks mit gutem Anschluss zu sperren (s. Abschnitt 4.4.1) hat man bei inverted Minors die Bedeutung der einfachen Hebung und der Hebung im Sprung vertauscht.

Im Museum Treff kennt man 3 Punktspannen, mit denen man Partners Unterfarberöffnung heben kann:

- einfache Hebung: **ab 9 Punkte** mind. 4er Anschluss, forciert
- Hebung auf 3er Stufe: **6-8 Punkte**. Bei Treff hat man einen guten 5er Anschluss, bei Karo reicht auch ein 4er Anschluss, da die Karos meist zu fünft sind.
- Hebung nach 2NT: **0-5 Punkte**. Bei Treff hat man einen guten 5er Anschluss, bei Karo reicht auch ein 4er Anschluss, da die Karos meist zu fünft sind.

Bei der einfachen Hebung kann man auch eine 4er Oberfarbe haben, bei den schwächeren Hebungen nicht, da bei den schwächeren Hebungen die Reizung meist in 3UF stoppt.

9.2.1 Weiterreizung nach 1UF-2UF

Die Weiterreizung hängt signifikant davon ab, ob man schwachen oder starken NT eröffnet. Wenn man starken NT eröffnet und eine Unterfarberöffnung dementsprechend einen schwachen NT beinhalten kann, sollte man nach inverted Minors mit NT Händen zunächst eine mögliche Oberfarbe reizen, da ein natürliches NT Gebot nonforcing ist.

Wenn man wie im Museums Treff schwachen NT eröffnet und eine Unterfarberöffnung dementsprechend einen starken NT beinhalten kann, sollte man nach inverted Minors als erstes zeigen, ob man eine ausgeglichene Hand hat oder nicht. Da ein starker NT gegenüber

eine starken inverted Reizung partieforcierend ist, kann man einen Oberfarbfit auch noch auf 3er Stufe finden.

Folgende Prinzipien gelten im Museums Treff:

- NT-Gebote vom Eröffner zeigen semibalancierte Hände ab 15 Punkten und sind partieforcierend.
- NT Gebote können 4er Oberfarben beinhalten. Die Fitsuche in einer Oberfarbe findet dann auf 3er Stufe statt.
- Ein 3NT Gebot zeigt 15-17P und verneint eine 4er Oberfarbe.
- Ein Oberfarbgebot ist forcierend und zeigt diese Oberfarbe zu viert und eine unausgeglichene Hand. Daraus resultierend ist eine eröffnete Trefffarbe natürlich (i.d.R. zu fünft außer bei exakt 4414)
- 3 in der eröffneten UF ist nonforcing
- Sprünge in eine neue Farbe sind Splinter und stark (ab 15P)

Nach 1UF-2UF-2NT gibt es die folgende Relaysequenz, um Punktstärke und Oberfarbfit zu untersuchen.

1UF-2UF

2NT-3♣

- 3♦ zeigt 18-20 Punkt mit mind. einer 4er Oberfarbe
- 3♥/3♠: 15-20 Punkte mit 4er
- 3NT: 18-20 Punkte ohne 4er Oberfarbe

Diese Relaysequenz spielen aber vermutlich nicht alle.

9.2.2 Ergänzung 1♣-2♣

Die 1♣ Eröffnung ist weniger Präzise als eine 1♦-Eröffnung. Dafür hat man nach 1♣-2♣ ein Gebot mehr zur Verfügung als nach 1♦-2♦. Dieses Gebot wird genutzt, um die NT Eröffnungen dahingehend zu unterscheiden, wie lang die Treffs sind.

Nach 1♣-2♣ zeigt

- 2♦ eine NT Verteilung (15-20P oder ab 24P) mit 2er oder 3er Treff
- 2NT eine NT Verteilung (15-20P oder ab 24P) mit 4er oder 5er Treff

9.2.3 Weitereizung nach 1UF-3UF

Nach 1UF-3UF ist ein Oberfarbfit nahezu ausgeschlossen, da der 3UF Reizer einer 4er Oberfarbe verneint hat. Nichts desto trotz ist ein Vollspiel immer noch möglich. Da das Vollspiel in Unterfarbe meist 3NT ist, hat die Untersuchung von Stopperrn vorrang.

Wenn 3NT eine Chance haben soll, dann sollten dem Eröffner nur in höchstens einer Farbe Stopper fehlen. Dementsprechend macht es Sinn, dass der Eröffner nach Stoppern fragt und nicht wie in anderen Sequenzen Stopper zeigt.

9.2.4 Inverted Minors nach Zwischenreizung

Es gibt Systeme, in denen inverted Minors immer nur ohne Zwischenreizung gespielt wird. Da Zwischenreizungen inkl. Kontra unterhalb von 2UF die inverted Minors Reizung nicht stört, wird im Museums Treff auch nach Zwischenreizung wie gewohnt inverted Minors gespielt.

Sollte die Zwischenreizung oberhalb von 2UF erfolgen, stehen nur noch 2 der ursprünglichen Gebote für inverted Minors zur Verfügung:

- 2NT
- 3UF

Insofern wird auf die ganz schwache, sperrende Variante verzichtet.

Da bei der nicht so starken Variante ein NT Kontrakt tendentiell nicht so wahrscheinlich ist und vorzugsweise die stärkere Hand spielt, haben die Gebote folgende Bedeutung:

- 2NT: inverted mit 6-8 Punkten
- 3UF: inverted mit 9 bis 11/12 Punkten

Ist man noch stärker, zeigt man dies mit einem Übruf von Gegners Farbe Fit und Partiestärke.

9.3 Oberfarbantworten

Bei Händen unterhalb von Partiestärke hat das Reizen einer 4er Oberfarbe Vorrang vor dem Reizen einer längeren Unterfarbe (Ausnahme: Inverted Minors). Dieses Konzept namens Walsch ist sinnvoll, weil das Finden eines Oberfarbfits Vorrang haben sollte und weil nach einer 1♣ Eröffnung die 1♦-Antwort belegt ist (s. Abschnitt 9.1).

Hat der Antwortende dagegen ein Partieforcing, reizt man zuerst seine längste Farbe. Aber auch hier haben bei gleicher Länge Oberfarben Vorrang vor Unterfarben (Ausnahme: Inverted Minors). Daraus folgt, dass es partieforcierend ist, wenn der Antwortende erst eine Unterfarbe und dann eine Oberfarbe reizt.

Wie gewohnt, reizt der Antwortende seine 4er Oberfarben von unten nach oben bzw. 5er Oberfarben von oben nach unten.

Hieraus resultieren folgende Weiterreizungen:

9.3.1 Antwortende hat beide Oberfarben zu viert

Wenn die Reizung wie folgt geht:

1UF-1♥

dann zeigt der Eröffner nur dann ein 4er Pik, wenn er unausgeglichen ist. Mit ausgeglichenen Händen hätte er entweder mit NT eröffnet oder bietet es jetzt. Der Antwortende kann dann nach einem 4er Pik und/oder nach einem 3er Coeuranschluss über Checkback Stayman nachfragen.

9.3.2 Antwortende hat beide Oberfarben zu fünf

Bei solchen Händen fängt man als Antwortender wie gewohnt zuerst mit den Piks an mit der Absicht, im nächsten Gebot die Coeurs zu zeigen. Das Problem ist, dass dies je nach Rebid des Eröffners dann die dritte oder gar die vierte Farbe ist und somit forcierend oder gar partieforcierend ist.

Da man dies mit schwachen Händen umgehen möchte, gibt es auf Unterfarberöffnungen die Antwort 2♥.

1UF-2♥ zeigt ein 5er Pik mit einem 4er oder 5er Coeur mit 6-9 Punkten.

Der Eröffner bessert mit gleicher Länge in den Oberfarben nach Pik aus, kann mit 2NT einladen oder mit der anderen Unterfarbe ein Partieforcing abgeben.

9.3.3 Hebungen der Oberfarbantwort inkl. Weiterreizung

Genauso wie in allen Standardsystemen hebt der Eröffner eine Oberfarbantwort des Partners mit einem 4er Anschluss je nach Punktstärke auf 2er bis 4er Stufe. Mit einer Kürze und maximal 6 Losern sollte man Splintern. In den meisten Standardsystemen gibt es aber das Problem, dass leicht ein 5-3 Fit verpasst wird.

Zum Beispiel kann in einem Standardsystem nach einer Reizung

1♣-1♥

2♣

der Eröffner immer noch ein 3er Coeur haben. Der Antwortende weiß dann nicht, ob er sein 5er Coeur wiederholen soll oder nicht. Daraus resultierend spielt man evtl. im 5-1 oder 5-2 Trefffit, obwohl man einen 5-3 Oberfarbfit hat. Umgekehrt kann es auch passieren, dass man in einem unschönen Coeurkontrakt landet, wenn man sein 5er Coeur wiederholt und der Partner keine Coeurs hat.

Um diese Problematik zu umgehen, hebt man als Eröffner eine Oberfarbantwort auch mit einem 3er Anschluss, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Man ist unausgeglichen.
- Man hat max. 15 Punkte.

- Man hat kein 4er Pik (falls der Antwortende 1♥ geboten hat).¹⁵

Hebt der Eröffner die Oberfarbantwort des Partners, kann der Antwortende mit 2NT bzgl. des Anschlusses und der Punktstärke nachfragen. Dabei gibt es folgende Antworten:

- 3♣: 3er Anschluss und Minimum
- 3♦: 3er Anschluss und Maximum, partieforcierend.
- 3♥: 4er Anschluss und Minimum
- alles andere: 4er Anschluss und Maximum

Da der Eröffner nur mit unausgeglichenen Händen und 3er Oberfarbanschluss hebt, folgt automatisch, dass die eröffnete Unterfarbe mind. zu fünft, oft auch zu sechst ist. Insofern kann es sinnvoll sein, nach einer 3♣ Antwort noch auf 3er Stufe in der eröffneten Unterfarbe zu spielen.

Statt 2NT kann der Antwortende auch mit

- einem 4er Anschluss
- partieforcierender Stärke
- ohne Schlemminteresse

3NT bieten. Der Eröffner bessert dies dann in 4OF aus, wenn er einen 4er Anschluss besitzt.

Das Heben mit 3er Anschluss hat den Vorteil, dass ein 5-3 Fit nicht so leicht verpasst wird, was gerade in dem Fall, in dem der Eröffner unausgeglichen ist, also eine Kürze hat, fatal wäre. Nachteil des Hebens mit 3er Anschluss ist, dass man öfters im 4-3 Fit spielt. Da der 3er Anschluss aber eine Kürze (weil unausgeglichen) besitzt, muss das gegenüber anderen Kontrakten aber kein Nachteil sein.

9.3.4 Splinter des Eröffners

Genauso wie der Antwortende kann auch der Eröffner splintern. Eine Eröffnung verspricht i.d.R. 7 Loser, woraufhin nach Abschnitt 4.3.2 man

- mit 8 Losern (oder max. 6 Losern) einen Minisplinter reizt (oberhalb von 2 in Farbe)
- mit exakt 7 Losern einen Splinter reizt (oberhalb von 3 in Farbe).

Eine Minimumantwort beinhaltet i.d.R. 2 Loser mehr als eine Minimeröffnung. Dementsprechend muss der Eröffner zum Splintern 2 Loser weniger haben als in der obigen Zusammenfassung für den Antwortenden.

Das bedeutet: Der Eröffner gibt mit 4er Anschluss und einer Kürze einen

- Minisplinter ab, wenn er 6 Loser (oder max. 4 Loser) hat.

¹⁵ Ansonsten droht die Gefahr, dass man im 4-3 Fit Coeur spielt, obwohl man einen 4-4 Pikfit hat.

- Minisplinter ab, wenn er 5 Loser hat

9.4 Unterfarbgebote nach Eröffnung der anderen Unterfarbe

9.4.1 ♦–Gebote nach einer 1♣–Eröffnung

Mit Karo als längster Farbe reizt man nach einer 1♣ Eröffnung:

- 1♦ Ablehnung mit 0-5 Punkten (s. Abschnitt 9.1).
- 1NT mit 6-8/9 Punkten, wenn man keine 4er Oberfarbe hat
- 1♦ mit 10-12 Punkten
 - ohne 4er Treff (ansonsten inverted)
 - ohne 4er Oberfarbe (ansonsten 1♥ oder 1♠)
 - max. 5er Karo (ansonsten 2♠)
- **2♠ mit 6er Karo und 9-11 Punkten**
- 2♦ mit partieforcierenden Händen

9.4.2 ♣–Gebote nach einer 1♦–Eröffnung

Mit Treff als längster Farbe reizt man nach einer 1♦–Eröffnung:

- Passe mit 0-5 Punkten
- 1NT mit 6-8/9 Punkten, wenn man keine 4er Oberfarbe hat
- 2♣ ab 9/10 Punkten
 - ohne 4er Karo (ansonsten inverted)
 - wenn 9-11 Punkte:
 - ohne 4er Oberfarbe (ansonsten 1♥ oder 1♠)
 - max. 5er Treff (ansonsten 2♠)
- **2♠ mit 6er Treff und 9-11 Punkten**

9.4.3 1♣–2♦

Die 2♦ Antwort auf eine 1♣ Eröffnung ist partieforcierend mit Karo als längster Farbe. Insofern sind die Karos immer zu fünft, außer bei einer 3343 Verteilung.

10 Sperren

Als schwache Sperren stehen im Museums Treff alle Gebote zwischen 2♦ und 3NT zu Verfügung zuzüglich 4♥ und 4♠. Die 2♦–Eröffnung wird in Abschnitt 10.3 beschrieben, die 3NT Eröffnung in Abschnitt 10.1.

Im Gegensatz zu den meisten Standardsystemen richtet sich die Höhe einer Sperre nicht nach der Länge einer Farbe sondern nach der Anzahl an Losern unter Berücksichtigung der

Gefahrenlage. Um die Höhe einer Sperre zu ermitteln, zählt man die Anzahl an Losern und zieht diese von 13 ab. Dadurch kommt man (etwas optimistisch) auf die Anzahl an Stichen im eigenen Blatt.

Zu dieser Anzahl an Stichen zählt man folgende Stich dazu

- 2 bei Gefahr gegen Nichtgefahr
- 2-3 bei Gefahr gegen Gefahr
- 3 bei Nichtgefahr gegen Nichtgefahr
- 4 bei Nichtgefahr gegen Gefahr

Die daraus resultierende Anzahl an Stichen gibt die Höhe an, auf der man Sperren sollte. Diese Regelung gilt sowohl, um die Höhe der Sperre bei Eröffnungen zu ermitteln als auch für Zwischenreizungen. Für Sperren in 3.Hand kann man das ganze etwas flexibler Handhaben und auch mit zu starken/zu schwachen Händen sperren.

Genauso wie in anderen Systemen sollte man berücksichtigen, ob man überhaupt sperren möchte. Gründe gegen eine Sperre können z.B. sein

- die Farbqualität,
- eine andere Oberfarbe zu viert
- die Position
- ...

Sollte der Partner des Sperrenden eine gute Hand haben, kann er anhand der obigen Regeln die Loser des Sperrenden ausrechnen und damit überblicken, ob Vollspielinteresse besteht (Summe der eigenen Loser/Loser des Partners ≤ 14).

Oft ist die wichtigste Voraussetzung, ob ein Vollspiel Chancen hat oder nicht, dass die Hände gut zusammen passen. Um das zu ermitteln, kann man nach Weak-2 Reizungen nach Kürzen des Eröffners fragen.

Nach einer 2♥-Eröffnung wird 2♠ als Fragegebot verwendet, nach einer 2♠-Eröffnung ist 2NT das Fragegebot. Die Antwortstruktur ist die folgende:

- 1.Stufe:keine Kürze, der Eröffner kann mit der nächsten Stufe nochmal einladen
- alles weitere: Die Kürzen von unten nach oben.

Somit ergibt sich folgendes Schema:

	2 Coeur Eröffnung	2 Pik Eröffnung
Fragegebot	2 Pik	2 NT
Antwort: keine Kürze	2 NT	3 Treff
Antwort: Treff Kürze	3Treff	3 Karo
Antwort: Karo Kürze	3 Karo	3 Coeur

Antwort: Kürze in der anderen Oberfarbe	3 Coeur	3 Pik
---	---------	-------

Neue Farben auf eine Sperre sind forcierend. Auf eine 2Coeur Eröffnung zeigt 2NT ein mind. 5er Pik.

Hebt der Partner eine Sperre, so ist das nicht forcierend. Der Sprung von einem weak 2 nach 4OF zeigt somit entweder eine sperrende Hand oder eine starke Hand, die auch gegenüber einem Minimum vom Eröffner Vollspiel spielen möchte. Da der Gegner ab und an nicht aus seinem eigenen Blatt nicht darauf schließen kann, welche der beiden Varianten der Partner des Eröffners hat, kann der Gegner bei seiner Weiterreizung bzw. Nichtweiterreizung auch mal sehr teuer daneben liegen.

Generell gilt: Nach Sperren des Partners spielt man Strafkontra und nicht Takeout. Warum ist das sinnvoll?

- Ein Takeout macht wenig Sinn. Ein Takeout fragt den Eröffner ja, ob er eine zweite Farbe hat. Eine solche Farbe hat man als Sperreröffner aber nur sehr selten.
- Wenn man Takeout spielen würde, dann muss man darauf hoffen, dass der Partner aufkontriert, damit man dieses als Strafkontra stehenlassen kann. Ein Sperreröffner wird aber praktisch nie aufkontrieren, da man als Sperreröffner eigentlich nur noch dann weitere Gebote abgibt, wenn man vom Partner dazu gezwungen wird (z.B. indem Partner einen nach der Verteilung ausfragt). Insofern würde an dieser Stelle die Entscheidung für ein Takeout bedeuten, dass man Strafkontra aufgibt.
- Der Sinn einer Sperre ist ja, dass man die Gegner zum Raten zwingt, ob sie auf höherer Stufe in die Reizung einteigen sollen oder nicht. Ab und zu liegen sie mit ihrer Entscheidung richtig, ab und zu nicht. In den Fällen, in denen sie falsch liegen, ist es wichtig, dass man auch ein Strafkontra zur Verfügung hat.

10.1 3NT Eröffnung

In den meisten Systemen wird die 3NT als Gambling gespielt. Das hat folgende Nachteile:

- Es kommt fast nie vor
- Wenn es vorkommen sollte und Partner tatsächlich Stopper in den Restfarben hat, spielt die falsche Seite den NT. Das Gegenspiel ist meist auch recht einfach, weil der Alleinspieler sehr exakt beschrieben ist.

Im Museums Treff zeigt die 3NT Eröffnung eine Hand, mit der man 4♣ oder 4♦ sperren möchte. In der Gegenreizung ist 3NT to play meist eine Hand mit einer langen Unterfarbe und Stopper in der Gegnerfarbe (und möglichst auch in den anderen Restfarben).

Wie geht es nach einer 3 NT Eröffnung weiter?

- 4♣ ist Pass or Correct
- 4♦ ist die Assfrage

- (fast) alles andere ist to play

Die Antworten auf die Assfrage mit 4♦ sind:

- 4♥: Man hat eine Sperre in Karo gehabt.
 - 4♠: Assfrage auf Karobasis
- 4♠: Man hat eine Sperre in Treff mit 1 oder 4 Keycards (also eine KC)
- 4 NT: Man hat eine Sperre in Treff mit 0 oder 3 KC (also vermutlich 0 KC)
- 5♣: Man hat eine Sperre in Treff und 2 KC ohne Trumpfdame
- 5♦: Man hat eine Sperre in Treff und 2 KC mit Trumpfdame

10.2 4♣-/4♦- Eröffnung

Eine 4 UF Eröffnung zeigt eine stehende achter Oberfarbe ohne Seitenwerte oder eine stehende siebener Oberfarbe mit einem Seitenass, wobei 4♣ die Coeurs und 4♦ die Piks zeigt. In den meisten Fällen reizt man als Partner jetzt 4♥ bzw. 4♠ und beendet die Reizung (sofern sich der Gegner nicht einmischt).

Bei Schlemminteresse kann der Partner mit der nächsten Farbe (also 4♦ oder 4♥) die Assfrage stellen. Der Eröffner zeigt mit der jeweils nächsten Farbe (also 4♥ oder 4♠) die stehende 8er Farbe. Ansonsten reizt er die Farbe mit dem Nebenass.

10.3 2♦-Eröffnung

Die 2♦-Eröffnung zeigt folgende Hände

- beide OF mind. zu viert mit 3-9 Punkten und i.d.R. unausgeglichen
- Partieforcing in Karo
- eine 4441 Hand mit Single Treff ab 18 Punkten

Die beiden starken Varianten sind deshalb Bestandteil der 2♦-Eröffnung, weil die zugehörigen Hände schlecht in die anderen Gebote passen.

10.3.1 Weiterreizung des Partners

Der Partner des 2♦-Reizers (und auch als Gegner) sollte immer davon ausgehen, dass der Eröffner die schwache Eröffnung hat, da diese viel, viel häufiger vorkommt. Eine Ausnahme ist, wenn die Gegner unerklärlich passiv agieren und man selber eine schwache Hand hat. Dann sollte man als Partner des 2♦-Reizers mit seiner Antwort auf 2♦ nicht zu extrem sperren, um die Weiterreizung nicht zu erschweren, falls Partner eine starke Variante hat.

Folgende Gebote stehen als Antwort auf eine 2♦-Eröffnung zur Verfügung:

- **passe:** Man glaubt, dass Partner keine der starken Varianten hat und man möchte 2♦ gegenüber der schwachen Variante spielen. Ein taktischer Tipp: Wenn Partner 2♦ eröffnet und der nächste Gegner fragt intensiv nach der Bedeutung des Gebotes, überlegt lange und passt anschließend, dann kann es sinnvoll sein, 2♦ mit sehr schwachen Händen zu passen, auch wenn man selber wenige Karos hat. Rauslaufen kann man ja immer noch, wenn man kontriert wird.
Der Vorteil ist, dass der nächste Gegner ohne Ausnutzen der UI durch das Zögern/Nachfragen selten agieren kann. Der Nachteil kann aber sein, dass Partner vielleicht doch eine der starken Varianten haben kann oder dass Partner von langen Karos bei einem selber ausgeht.
- **2♥ oder 2♠:** Man möchte gegenüber der schwachen Eröffnung 2♥ oder 2♠ spielen. Bei gleich langen Oberfarben sollte man tendentiell eher die tiefere Farbe reizen. Ausnahme: Hat man beide Oberfarben z.B. zu viert, dann ist es sinnvoll, erst die Piks zu reizen und danach (sofern man noch mal drankommt) die Coeurs.
Warum sollte man bei gleicher Länge tendentiell die Coeurs reizen?
Wenn Partner überlegt, ob er mit 54 in den Oberfarben 2♦ eröffnet, dann kann er berücksichtigen, dass Partner gleicher Oberfarblänge eher die Coeurs reizt. Deshalb ist eine 2♦-Eröffnung mit 5er Coeur und 4er Pik attraktiver als mit 5er Pik und 4er Coeur. Wenn man aber vermutet, dass der Gegner nach einem 2♥ oder 2♠ Gebot nach in die Reizung einsteigt, dann sollte man natürlich bei gleicher Länge lieber die Farbe reizen, die Partner in einem Gegenspiel ausspielen sollte.
- **3♥ oder 3♠:** Sperre gegenüber einer schwachen 2♦-Eröffnung. Zeigt meist einen 5er, in seltenen Fällen auch 4er Anschluss¹⁶ und ist nicht forcierend (außer Partner hat eine der beiden starken Varianten). Hat man starke Indizien, dass Partner eine der starken Varianten hat, sollte man nur in Ausnahmefällen sperren.
- **4♥ oder 4♠:** Entweder zum Erfüllen oder als Sperre.
- **3♦:** forcierend. Mit nicht forcierenden Karohänden kann man ja 2♦ wegpassen
- **3♣:** nicht forcierend
- **2NT:** Fragegebot, i.d.R. mind einladend.

Wichtig: Es kommt relativ häufig vor, dass der Gegner auf die 2♦-Eröffnung kontriert. Als Antwort darauf stehen einem folgende Gebote zur Verfügung:

- **passe:** zeigt lange Karos und ist ein Vorschlag, 2♦ zu spielen. Nur bei sehr, sehr kurzen Karos und sehr, sehr langen Oberfarben sollte der Eröffner herauslaufen.
- **XX:** Beide Oberfarben gleich lang. Der Eröffner reizt dann seine längere (bessere) Farbe.

¹⁶ Ich hab das Sperrgebot auch mal mit einem 4er Anschluss gewählt. Leider hatte der Ausspieler in der Farbe AKDx und fing nach dem Kontrieren mit 4 Trumpfrunden an, so dass ich danach ohne Trümpfe und ohne Punte auf 3er Stufe NT spielen musste, was wenig erfolgreich war. So schlimm muss es aber natürlich nicht immer sein.

Auf keinen Fall sollte man die beiden Gebote verwechseln. 2♦ im Rekontra ohne Karos und meist wenigen Punkten führt selten zu guten Anschriften.

10.3.2 Weiterreizung des Eröffners auf 2NT

Anmerkung: nach 2 NT ist 4♣, ♦ vom 2 NT-Reizer BW für ♥ bzw. ♠

3♣		längere ♥
	3♦ 3♥, ♠	forcierend to play gegenüber min., weiterreizen mit max. (4 UF = Kürze)
3♦		längere ♠
	3♥, ♠	to play gegenüber min., weiterreizen mit max. (4 UF = Kürze)
3♥		4/4 min.
3♠		5/5 min.
3NT		4/4 max.
4♣		5/5 max. + Kürze in ♣ (4♦ = BW für ♥, 4NT = BW für ♠)
4♦		5/5 max. + Kürze in ♦ (4NT = BW für ♥, 5♣ = BW für ♠)
4♥		18+, 4441
4♠		partieforcing in ♦

Dass Partner mit 2NT forciert und der 2♦-Eröffner einer der beiden starken Varianten hat, ist mE noch nie vorgekommen. Falls jemand eine solche Hand wirklich mal in Realität hat, wäre ich sehr an eine Rückmeldung interessiert.

10.3.3 Weiterreizung des Eröffners mit starken Varianten

Die Antworten des Eröffners hängen von der Stufe ab, auf der Partner gereizt hat.

Fall 1: Der Partner hat auf 2er Stufe gereizt (2♥ oder 2♠). Dann stehen dem Eröffner folgende Gebote zur Verfügung

- 2NT: 4441 Hand ab 18 Punkten. Da der Partner dadurch ja die exakte Verteilung des Eröffners kennt, kann der Partner einfach den Kontrakt reizen, den er gegenüber einer 18-20P Hand beim Eröffner spielen möchte. 3NT sollte man natürlich nur bieten, wenn man selber einen guten Treffstopper hat.
Hat der Eröffner deutlich mehr als 18-20P, kann er natürlich weiterreizen.
Wenn der Partner noch nicht genau weiß, welchen Kontrakt er anstreben soll, stehen ihm folgende Gebote zur Verfügung:
 - 4♦: Assfrage auf Karobasis
 - 4NT: Assfrage auf Basis der Oberfarbe, die man auf 2er Stufe gereizt hat.
 - 3♣: Fragt nach Punktstärke des Eröffners:
 - 3♦: 18-20P
 - 3♥: 21-23P
 - 3♠: ab 24P

Der Partner kann anschließend mit 4♦ bzw. 4NT die Assfrage stellen

- sonst (auch Hebung der auf 2er Stufe gereizten Farbe): Partieforcing auf Karobasis. Eine neue Farbe außerhalb Karos (inkl. der Hebung der auf 2er Stufe gereizten Farbe) zeigt einen 4er. Hat man neben den Karos keine 4er Farbe, reizt man 3♦. Nach der Farbreizung des Eröffners reizt der Partner die nächste Farbe, wenn er
 - 0-4 Punkte hat (Herbert – ähnlich wie nach einer 2♣ Eröffnung (s. Abschnitt 11.1)
 - oder einen 5er mit ausgeglichener Verteilung in der nächsten Farbe hat.
 Alle anderen Gebote zeigen demnach ab 5 Punkten. Mit 5er in der nächsten Farbe und unausgeglichener Hand bietet man NT auf niedrigster Stufe.

Fall 2: Der Partner hat auf 3er Stufe gereizt (i.d.R. 3♥ oder 3♠). Dann stehen dem Eröffner folgende Gebote zur Verfügung:

- Hebung der gereizten Farbe:
 - 4441 ab 18
 - oder PF mit Karos und 4er Anschluss ohne großes Schlemminteresse
- 4NT: Assfrage in der gereizten Farbe (entweder 4441 mit Extrastärke oder PF in Karo mit Anschluss)
- 3NT: Partieforcing in Karo und Spielvorschlag
 - 4♦ vom Partner ist Assfrage
- alles andere zeigt das PF in Karo ohne Interesse, 3NT zu spielen.

11 sehr starke Eröffnungen

Folgende sehr starke Eröffnungen stehen im Museumstreff zur Verfügung:

Verteilung	Eröffnung Partieforcing	Eröffnung Semiforcing
mit mind 5er Oberfarben (unausgeglich)	2 Treff	2 Treff
mit langen Karos	2 Karo	1 Karo
mit langen Treffs	1 Treff	1 Treff
ausgeglichene Hand	1 Treff	2 NT
4441 mit Single Treff	2 Karo	2 Karo
4441 mit Single außerhalb Treff	1 Treff	1 Treff

11.1 Semi- oder Partieforcing in einer Oberfarbe

Die 2♣-Eröffnung zeigt ein Semi- oder Partieforcing in einer Oberfarbe. Ein Semiforcing ist eine Hand, bei der man Angst hat, dass man auf 1er Stufe weggepasst wird. Mit solchen Händen möchte man Vollspiel spielen, wenn der Partner auch bei Händen mit 0-4P irgendein Feature hat. Feature können sein

Der Partner antwortet:

- 2♦: 0-4P oder ab 9P, jeweils mit beliebiger Verteilung
- 2♥: **5-8 Punkten und keine bietbare Farbe**
- 2NT: **5-8 Punkte mit 5+ guten Coeurs**
- alles andere: 5-8 Punkte mit guter 5er Farbe

11.1.1 Weiterreizung nach einer 2♦- Antwort

Nach der 2♦-Antwort bietet der Eröffner i.d.R. mit 2♥ bzw. 2♠ seine Oberfarbe. Daraufhin reizt der Partner:

Verteilung des Partners	Gebot des Partners nach 2C vom Eröffner	Gebot des Partners nach 2C vom Eröffner
0-4P ohne irgendein Feature	2P (2nd Negativ)	3T (2nd Negativ)
0-4P mit irgendeinem Feature	4C	4P
ab 9 mit Fit	3C	3P
ab 9 ohne Fit	irgendwas anderes	irgendwas anderes

Features, mit dem man bei 0-4 Punkten Partie spielen möchte, sind

- Fit und eine Kürze oder
- Fit und 3-4 Punkte.

Nachdem der Eröffner mit 2♠ ein semi-/Partieforcing mit Piks gezeigt hat, ist 3♣ (und nicht 2NT) second negativ und zeigt eine 0-4P Hand, um nicht die NT zu belegen. Partner kann jetzt eine zweite Farbe natürlich reizen. Das Problem ist aber, dass man die Treffs als zweite Farbe nicht reizen kann, wenn der Partner 3♣ als second negativ geboten hat. Aus diesem Grund zeigt die Bietsequenz

2♣-2♦

3♣

ein Semi-/Partieforcing mit Piks und Treff als zweiter Farbe.

Nach einem second negativ Gebot ist das Rebid der schon gezeigten Oberfarbe passbar, also z.B.:

2♣-2♦

2♥-2♠

3♥

Mit einem Partieforcing muss Partner 4♥ statt 3♥ bieten.

Demgegenüber zeigt die Reizung

2♣-2♦

2OF-3OF

eine Hand ab 9 Punkten mit Fit und fordert dementsprechend zum Cuebitten auf.

Ebenfalls im System, wenngleich recht selten, sind die Sequenzen

2♣-2♦

3OF (zeigt exakt 9 Toppstiche, also z.B. A,AKDxxxx,Ax,xxx)

und

2♣-2♦

4OF, was exakt 10 Toppstiche zeigt.

11.2 Semi- oder Partieforcing in Karo

Für ein Semiforcing in Karo existiert keine Eröffnung. Das Partieforcing in Karo wird in Abschnitt 10.3 beschrieben.

11.3 Semi- oder Partieforcing mit ausgeglichener Verteilung

Folgende Varianten stehen zum Zeigen von ausgeglichenen Eröffnungen zur Verfügung:

- 11-14 Punkte: 1NT Eröffnung (auch mit 5er OF)
- 15-17 Punkte: Eröffnung von 1 in Farbe.
 - Wenn Partner eine neue Farbe auf einer Stufe bietet, rebiddet man 1NT.
 - Wenn Partner auf eine 1♣ Eröffnung 1♦ bietet, rebiddet man 1NT, außer man hat ein mind. 4er Treff und eine 4er OF
 - Wenn Partner inverted reizt,
 - rebiddet man 2NT, wenn man 4er OF hat und die Unterfarbe mind. zu viert ist

- rebidded man 3NT, wenn man keine 4er OF hat und die Unterfarbe mind. zu viert ist
 - rebidded man 2♦, wenn die UF nicht mind. zu viert ist.
- Wenn der Partner eine OF bietet, die man selber zu viert hat, hebt man je nach Loserzahl auf 2er oder 3er Stufe
- Wenn der Partner 1NT bietet, passt man oder hebt man je nach Punktstärke nach 2NT.
- 18-20 Punkte: Eröffnung von 1 in Farbe
 - Wenn Partner eine neue Farbe auf einer Stufe bietet, rebidded man 2NT (auch mit Fit), was partieforscing ist.
 - Wenn Partner auf eine 1♣ Eröffnung 1♦ bietet, rebidded man 1NT, außer man hat ein mind. 4er Treff und eine 4er OF
 - Wenn Partner inverted reizt,
 - rebidded man 2NT, wenn die Unterfarbe mind. zu viert ist
 - rebidded man 2♦, wenn die UF nicht mind. zu viert ist.
 - Wenn der Partner 1NT bietet, hebt man nach 3NT.
- 21-23 Punkte: Eröffnung von 2 NT
- 23-26 Punkte: Eröffnung von 1♣
 - Wenn Partner eine neue Farbe auf einer Stufe bietet, rebidded man 2♦ und später NT.
 - Wenn Partner auf eine 1♣ Eröffnung 1♦ bietet, rebidded man 2NT
 - Wenn Partner inverted reizt,
 - rebidded man 2NT, wenn die Unterfarbe mind. zu viert ist. Alternativ kann man auch mit 4UF die Assfrage stellen, insbesondere wenn man keine 4er OF hat.
 - rebidded man 2♦, wenn die UF nicht mind. zu viert ist.
 - Wenn der Partner 1NT bietet, passt man oder hebt man je nach Punktstärke nach 3NT oder 4NT quantitativ.
- ab 27 Punkte
 - so ähnlich wie 23-26 Punkte, außer dass man nach einem 1♦ Gebot vom Partner noch 2♦ einschiebt und man nach einer 1NT Antwort vom Partner wohl gleich nach 6NT springt.

11.3.1 Oberfarbtransfer nach 2NT Eröffnung

Nach einer 2NT Eröffnung sind alle Gebote bis auf 3♣ und NT-Gebote Transfer.

Ein Transfer auf niedrigster Stufe mit anschließender Hebung ins der transferierten Farbe zeigt eine exakt schlemmeinladende Hand und übergibt die Initiative, noch weitere Schritte richtung Schlemm zu unternehmen, an den 2-NT Eröffner.

Bsp.(ungestörte Reizung):

2NT-3♦-3♥-4♥

zeigt ein 6er Coeur mit Schlemmeinladung. Der 2NT-Eröffner kann jetzt mit Maximum oder gutem Anschluss z.B. die Assfrage stellen.

Möchte man gegenüber der 2NT Eröffnung exakt Vollspiel spielen, dann transferiert man mit 6er Farbe direkt ins Vollspiel, bzw. bietet mit 5er OF nach dem Transfer 3NT.

Bsp.:

2NT-4♦-4♥ Man möchte exakt 4♥ spielen.

2NT-3♥-3♠-3NT Man möchte exakt Vollspiel spielen mit 5er OF. Mit 3er (oder mehr) Anschluss hebt der 2NT Eröffner nach 4OF.

Hierbei sollte man folgendes berücksichtigen: Gegenüber einer 2NT Eröffnung spielt es sich mit 5er OF auch im 5-2 Fit besser, wenn man als Partner keinen Einstich in den Nebenfarben hat.

Bsp: DB10xx,xxx,xx,Bxx Die Chance, dass Partner wenigstens eine der beiden fehlenden Pikfiguren hat, ist hoch. Allerdings wird man im NT-Kontrakt nur dann einige Pikstiche machen, wenn Partner 3 oder 4 Pikkarten hat. Insofern sollte man gerade dann 4Pik spielen, wenn der Partner nur 2 Pikkarten hat. Deshalb sollte die Reizung mit dieser Hand wie folgt ablaufen:

2NT-4♥-4♠

Auf keinen Fall darf man auf 3er Stufe transferieren und dann nach 4P heben, da das Schlemminteresse zeigt.

Mit äußerst schwachen Händen darf man natürlich auch auf 3er Stufe transferieren und dann Partner wegpassen, wenn er den Transfer ausführt (mit Maximum und guten Anschluss, kann Partner auch per Superaccept nach 4OF springen).

Mit Händen, die stärker als schlemmeinladene sind, transferiert man und übernimmt anschließend selber die Initiative.

11.3.2 Unterfarbtransfer nach 2NT Eröffnung

Nach einem Unterfarbtransfer ist die nächste Farbe Assfrage.

Bsp. 2NT-3♠-4♣-4♦

Wie auch an anderer Stelle gilt: Wenn bei Unterfarbassfragen der Initiator der Assfrage ein NT Gebot wählt, dann ist das zum Spielen. Auf diese Weise ist man nicht gezwungen, nach Unterfarbassfragen unbedingt auch einen Unterfarbkontrakt zu spielen, was gerade im Paarturnier suboptimal wäre.

11.3.3 Standard Puppet Stayman

Mit Hilfe des normalen Staymans ist es möglich, nach 4er Oberfarben zu fragen. Da in einer 2NT Eröffnung regelmäßig 5er Oberfarben beinhaltet sind, ist es sinnvoll, sowohl nach 4er als auch nach 5er Oberfragen zu fragen. Dies ermöglicht der Puppet Stayman:

2NT-3♣ fragt nach 4er oder 5er Oberfarbe.

Die Antworten des 2NT-Eröffners sind wie folgt:

- 3♦ mind. eine 4er Oberfarbe
- 3♥ 5er Coeur
- 3♠ 5er Pik
- 3NT weder einer 4er noch eine 5er Oberfarbe

Nach dem 3♦-Gebot fragt man nach, welche Oberfarbe der Eröffner besitzt, indem man die Oberfarbe reizt, die man **NICHT** hat.

2NT-3♣-3♦-3♥ zeigt ein 4er Pik

2NT-3♣-3♦-3♠ zeigt ein 4er Coeur

Dies funktioniert wunderbar, solange der Frager nur eine 4er Farbe hat. Um als Frager beide Oberfarben zu zeigen, wird ein zusätzliches Gebot benötigt. Hierfür wird 4♦ verwendet. Auf 4♦ reizt der Eröffner dann die Oberfarbe, die er zu viert hat. Als Feature kann man noch spielen, dass nach einer 3♦ Antwort sowohl 4♣ als auch 4♦ beide Oberfarben zeigt, allerdings eines mit Schlemminteresse und das andere ohne. Wenn man dies spielt, braucht man eine Unterscheidung, auf welche Farbe sich die Assfrage bezieht. Sinnvoll ist hierbei z.B.

2NT-3♣-

3♦-4♣-

- 4NT Assfrage auf Coeurbasis
- 5♣ Assfrage auf Pikbasis

Die Sequenz 2NT-3♣-3♦-3NT ist zum Spielen. Der Partner war nur an einer 5er Oberfarbe interessiert.

11.3.4 modifizierter Puppet Stayman

Der Standard Puppet Stayman hat folgende Nachteile:

- Man kann über Transfer zwar schlemminteresse Hände mit 6er Unterfarbe reizen aber nicht Schlemminteressierte Hände mit 5er Unterfarbe.

- Man kann 45 Hände mit 5er Coeur und 4er Pik reizen (erst Transfer und dann 3Pik) aber nicht 54 Hände mit 5er Pik und 4er Coeur.

Um diese Hände zu reizen, wurde der Puppet Stayman modifiziert. Dadurch ist er allerdings etwas komplizierter geworden.

Merke: Wenn man den modifizierten Puppet Stayman nur teilweise kann und insbesondere die Sequenzen nicht beherrscht, bei denen der modifizierte Puppet Stayman Vorteile bringt, dann sollte man lieber den Standard Puppet Stayman spielen.

Beim modifizierten Puppet Stayman fragt man mit 3♣ nach einem 4er/5er Coeur bzw. 5er Pik. Die Antworten gehen wie folgt:

- 3♦ kein 4er/5er Coeur, kein 5er Pik (4er Pik noch möglich)
 - mit 3♥ zeigt man ein 4er Pik
 - mit 3♠ zeigt man ein 5er Pik (und 4er Coeur)¹⁷
- 3♥ 4er Coeur, 4er Pik möglich
 - mit 3♥ zeigt man ein 4er Pik (ohne 4er Coeur)
- 3♠ 5er Pik
- 3NT 5er Coeur
 - mit 4♦ transferiert man auf die Coeurs.

Bei Händen mit 5er Unterfarbe und mind. Schlemminteresse startet man ebenfalls mit 3♣ Puppet Stayman. Unabhängig davon, was Partner auf 3♣ antwortet, zeigt man mit 4UF jetzt die 5er Unterfarbe mit mind. Schlemminteresse. Die einzige Ausnahme ist, wenn die Reizung geht:

2NT-3♣-3NT

Jetzt kann man kein 5er Karo mit Schlemminteresse zeigen, da 4♦ Transfer auf Coeurs ist. Da man in einem Standard Puppet Stayman aber auch keine 5er Karo reizen kann, ist man so aber nicht schlechter gestellt.

Wie geht es weiter?

Mit der nächsten Farbe zeigt der Eröffner einen 3er Anschluss, mit der übernächsten Farbe einen 4er (5er) Anschluss und mit 4NT einen 2er Anschluss. Reizt der Partner wiederum die jeweils nächste Farbe, ist das die Assfrage:

Bsp.:

2NT-3♣-3♥-4♣

- 4♦ zeigt ein 3er Treff, der Partner kann mit 4♥ die Assfrage stellen
- 4♥ zeigt ein 4er (5er) Treff, der Partner kann mit 4♠ die Assfrage stellen.
- 4NT zeigt ein 2er Treff

Puppet Stayman spielt man übrigens nicht nur nach einer 2NT Eröffnung sondern auch nach 1♣-1♦-2NT.

¹⁷ Mit 5er Pik ohne 4er Coeur hätte man ansonsten ja transferiert.

11.3.5 überstarke NT Händen

Wie schon in Abschnitt 11.3 reizt man ausgeglichene Hände mit 24-26 bzw. ab 27 Punkten, indem man mit 1♣ startet und später 2NT rebiddet (evtl. über den Umweg mit 2♦). Nach diesem 2NT Rebid wird auch (modifizierter) Puppet Stayman und Transfer gespielt.

11.3.6 18-20 Punkte NT

Der Sprung nach 2NT zeigt einen 18-20P NT, außer die Reizung ging

1♣-1♦

Da die 1♦-Antwort nur 0-5 Punkte zeigt, ist in dem Fall ein Sprung nach 2NT deutlich stärker (24-26P). Ein NT Rebid (egal ob 1NT oder 2NT) kann auch semibalanciert sein und 6322 bzw. 5422 Hände beinhalten. Hierauf nimmt auch die Weiterreizung Rücksicht. Das 2NT rebid ist grundsätzlich partiefördernd.

Wenn der Eröffner 2NT ohne Sprung rebiddet, zeigt das 15-20P, wobei man mit 15-17P entsprechend des principle of fast arrivals 3NT bietet, wenn man keine weiteren für den Partner wichtigen Features hat.

Was sind solche für den Partner wichtigen Features?

- Die eröffnete Farbe war zu sechst.
- Man hat einen 3er Anschluss zu Partners Farbe.

Wie geht die Weiterreizung nach einem 2NT Rebid?

11.3.6.1 Deine-Meine-Beide-Keine

In allen Fällen, in denen die eröffnete Farbe i.d.R. zu fünft ist (1♦-1♠-Eröffnung), kann man 3♣ fragen, ob der Partner einen 3er Anschluss hat, eine eigene 6er Farbe oder beides.

Die Antworten sind:

- 3♦ : Deine – 3er Anschluss zu Partners Farbe
- 3♥ : Meine – die eröffnete Farbe ist zu sechst
- 3♠ : Beide – die eröffnete Farbe ist zu sechst und man hat 3er Anschluss
- 3NT : Keine – Weder Anschluss noch 6er Farbe. Falls man durch das NT Rebid bisher 15-20 Punkte gezeigt hat, zeigt man jetzt implizit 18-20 Punkte, da man ja keine der oben beschriebenen Features hat.

Durch den Sprung in Partners Farbe zeigt man einen 4er Anschluss.

11.3.6.2 Baron

Baron spielt man, wenn der Eröffner 1♣ eröffnet hat und anschließend 2NT rebidded (außer der Antwortende hat 1♦ geantwortet, da man dann (modifizierten) Puppet Stayman spielt (s. Abschnitt 11.3.4)).

Da der Eröffner mit der 1♣ Eröffnung aber noch keine konkrete Farbe gezeigt hat, würde Deine-Meine-Beide-Keine keinen Sinn machen, so dass Baron eine Konvention ist, die sinnvoller ist. Bei Baron reizt der Eröffner seine 4er Farben bzw. 3er Anschluss in Partners Farbe von unten nach oben. Mit 4er Anschluss in Partners Farbe springt er in die 4er Stufe.

Bsp.: 1♣ – 1♥ – 2NT – 3♣

- 3♦: 4er Karo, 3er Coeur oder 4er Pik möglich.
- 3♥: 3er Coeur, 4er Pik möglich, kein 4er Karo.
- 3♠: 4er Pik, kein 4er Karo oder 3er Coeur.
- 3NT: kein 4er Karo, 3er Coeur oder 4er Pik => 3235 Verteilung
- 4♥: 4er Coeur

11.3.6.3 sonstiges

Wiederholt der Partner nach einem 2NT Gebot seine ursprüngliche Farbe auf 3er Stufe (außer 3♣), dann zeigt das einen mind. 6er mit Schlemminteresse und fordert zum Cuebitten auf.

Da man mit Deine-Meine-Beide-Keine einen Fit in der anderen Oberfarbe verpassen kann, sind noch folgende Sequenzen interessant:

1♦-1♠-2NT-3♥ zeigt ein 5er Pik und 4er/5er Coeur.

1♦-1♥-2NT-2♠ zeigt ein 4er Pik und 4er/5er Coeur.

11.4 Semi- oder Partieforcing mit 4441 und Single Treff

Die Eröffnungen werden in Abschnitt 10.3 beschrieben.

11.5 Semi- oder Partieforcing mit 4441 und Single außerhalb Treff

Die Eröffnungen werden in Abschnitt 9 beschrieben.

12 Königsfragen/Damenfragen

Nach Beantwortung der Assfrage ist das nächste freie Gebot die Frage nach der Trumpfdame, außer diese wurde schon durch die Assfrage beantwortet. Das übernächste freie¹⁸ Gebot ist die Königsfrage.

Freie Gebote sind alle Gebote, die nicht

- Trumpffarbe sind,
- NT sind, falls die Assfrage auf UF gestellt wurde,

da diese Gebote Abbruch sind.

Die Antworten auf die Damenfrage sind:

- Das niedrigere von Trumpf und NT:
Die Trumpfdame ist nicht vorhanden. Das nächste freie Gebot ist die Königsfrage.
- Das höhere von Trumpf und NT:
Die Trumpfdame ist vorhanden aber kein König. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.
- Das niedrigste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Die Dame ist vorhanden und der niedrigste König. Weitere Könige sind möglich. Das nächste freie Gebot fragt nach weiteren Königen.
- Das übernächste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Die Dame ist vorhanden und der mittlere König. Weitere Könige sind nicht vorhanden. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.
- Das überübernächste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Die Dame ist vorhanden und der höchste König. Weitere Könige sind nicht vorhanden. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.
- Das überüberübernächste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Die Dame ist vorhanden und die beiden höchsten Könige. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.
- Das überüberüberübernächste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Die Dame ist vorhanden und alle drei Könige. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.

Die Königsfrage läuft nach ähnlichem Muster ab:

- Das niedrigere von Trumpf und NT:
Kein König vorhanden. Das nächste freie Gebot ist die Damenfrage.
- Das niedrigste freie Gebot:
Der niedrigste König ist vorhanden. Weitere Könige sind möglich. Das nächste freie Gebot fragt nach weiteren Königen.
- Das übernächste freie Gebot:

¹⁸ bzw. das nächste freie Gebot, wenn das (Nicht-)Vorhandensein der Dame schon bei der Assfrage beantwortet wurde.

Der mittlere König ist vorhanden. Weitere Könige sind nicht vorhanden. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.

- Das überübernächste freie Gebot:
Der höchste König ist vorhanden. Weitere Könige sind nicht vorhanden. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.
- Das überüberübernächste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Die beiden höchsten Könige sind vorhanden. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.
- Das überüberüberübernächste freie Gebot außer Trumpf und NT:
Alle drei Könige sind vorhanden. Das nächste freie Gebot fragt nach platzierten Damen.

Beispiele:

1♥-2NT-...-4NT-5♦ 3 oder 0 Asse

- 5♥ Abbruch, falls kein Ass vorhanden sind
- 5♠ Frage nach der Trumpfdame
 - 5NT keine Dame, weil niedriger als Trumpffarbe
 - 6♣ Dame + Treff (=niedrigster) König
 - 6♦ weitere Könige?
 - 6♥ keiner
 - 6♠ Karo (=mittlerer) König
 - 6NT Pik (=höchster) König
 - 6♦ Dame + Karo (=mittlerer) König
 - 6♥ Dame und kein König, weil Trumpffarbe
 - 6♠ Dame + Pik (=höchster) König
 - 6NT Dame + Karo (=mittlerer) König + Pik (=höchster) König
 - 7♣ Dame + alle 3 Könige
- 5NT Frage nach der platzierten Königen
 - 6♣ Treff (=niedrigster) König
 - 6♦ weitere Könige?
 - 6♥ keiner, weil Trumpffarbe und niedr. als 6NT
 - 6♠ Karo (=mittlerer) König
 - 6NT Pik (=höchster) König
 - 6♦ Karo (=mittlerer) König
 - 6♥ kein König, weil Trumpffarbe und niedriger als 6 NT
 - 6♠ Pik (=höchster) König
 - 6NT Karo (=mittlerer) König + Pik (=höchster) König
 - 7♣ alle 3 Könige

1♠-2NT-...-4NT-5♣ 4 oder 1ASSE

- 5♦ Frage nach der Trumpfdame
 - 5♥ Dame + Treff (=niedrigster) König
 - 5♠¹⁹ weitere Könige?
 - 5NT keiner, weil NT und niedr. als 6C
 - 6♣ Karo (=mittlerer) König
 - 6♦ Pik (=höchster) König
 - 5P keine Dame, weil niedriger als 5NT
 - 5NT Dame, aber kein König
 - 6♣ Dame + Karo (=mittlerer) König
 - 6♦ Dame + Pik (=höchster) König
 - 6♥ Dame + Karo (=mittlerer) König + Pik (=höchster) König
 - 6♠ Dame + alle 3 Könige
- 5♥ Frage nach der platzierten Königen
 - 5♠ kein König, weil niedriger als 5NT
 - 5NT Treff (=niedrigster) König
 - 6♣ weitere Könige?
 - 6♦ Karo (=mittlerer) König
 - 6♥ Pik (=höchster) König
 - 6P keiner, weil Trumpffarbe
 - 6♣ Karo (=mittlerer) König
 - 6♦ Pik (=höchster) König
 - 6♥ Karo (=mittlerer) König + Pik (=höchster) König
 - 6♠ alle 3 Könige
- 5♠ Abbruch, falls nur 1 Ass vorhanden ist.

Anmerkung: Wenn man weiß, dass man mind. 10 Trümpfe hat, beantwortet man die Frage nach der Trumpfdame immer positiv, auch wenn man die Dame nicht hat.

13 Gegenreizung

13.1 allgemeine Regeln

¹⁹ In dieser Situation kann 5♠ eigentlich kein Abbruch sein, da die Antwort ja sehr positiv war. Trotzdem ist 5NT als weiteres Gebot vielleicht risikoloser. Die Antworten verschieben sich dann natürlich dementsprechend.

13.1.1 forcing / non forcing

Nach Gegenreizung sind folgende Gebote forcierend

- Gebote auf 1er Stufe
- Gebote auf 3er Stufe oberhalb der eröffneten Farbe
- Überruf der Gegnerfarbe

Nicht forcierend sind dagegen folgende (alertpflichtige) Gebote

- auf 2er Stufe
- auf 3er Stufe unterhalb der vom Partner eröffneten Farbe

Berücksichtigen sollte man natürlich, dass auch nicht forcierende Gebote nicht beliebig schwach sondern konstruktiv.

13.1.2 Splinter / Fit showing jumps

Nach Gegenreizung sind Sprünge nicht mehr Splinter sondern Fit Showing Jumps. Die einzige Ausnahme ist der Sprung in Gegners Farbe. Da ein Fit Showing Jump in Gegners Farbe keinen Sinn ergibt, zeigt ein solcher Sprung weiterhin eine Kürze.

Fit Showing Jumps sind forcierend und zeigen eine gute (mind) 5er Farbe mit Fit in Partners Farbe und wenig Nebenwerte. Je höher der Sprung, desto besser der Fit in Partners Farbe. Die Punktstärke ist leider nicht so klar definiert.

13.2 Jacoby / Überruf

Wie in Abschnitt 4.2 beschrieben, wird der Jacoby nach Zwischenreizung auch mit 4er Anschluss und mind. einladender Stärke gespielt. Mit exakt einladender Stärke und 3er Anschluss überruft man dagegen den Gegner. Beides wird auch in der Gegenreizung gespielt. Die Punktstärke für den Überruf und für Jacoby ist unabhängig davon, ob der Gegner gegenreizt oder man sich selber in der Gegenreizung befindet.

Anmerkung: Da Partners Gebot in der Gegenreizung natürlich schwächer als eine Eröffnung sein kann, ist ein an sich einladendes Gebot mit rund 10/11 Punkt in der Realität nicht so ganz einladend.

Sinnvoll ist es, in der Gegenreizung den Überruf nicht als exakt einladend (also so 10/11 Punkte) und 3er Anschluss zu spielen sondern als mind. einladend. Wenn Partner nach dem Überruf abwinkt, kann man mit stärkeren Händen nochmals einladen.

Beispiel:

1♥-1♠-p-2♥ (mind einladend)

p-2♠-p-3♠

2♠ bedeutet dann, dass man gegenüber 10/11 Punkten die Einladung nicht annimmt. Das anschließende 3♠ zeigt dann Extras.

Da nach Zwischenreizung Gebote auf 2er Stufe und auch einige Gebote auf 3Stufe nicht forcierend sind und Sprünge Fit Showing Jumps sind, startet man partierforcierende Hände ohne Fit meist mit einem Negativkontra. Problematisch ist dies, wenn man eine sehr einseitige, offensivstarke/defensivschwache Hand hat und Partner das Kontra wegpasst.

Beispiel:

1♠-2♥ und man hat Kx,-,xxxx,AKDBxxx

Mit einer solchen Hand möchte man ja auf keinen Fall, dass Partner ein etwaiges Kontra mit AD432, DB109, A,1098 wegpasst, wenn man selber gute Chancen auf 13 Treffstiche hat und es unklar ist, ob man 2♥ überhaupt zu Fall bekommt.

Neben Fit mit einladenden Händen zeigt der Überruf deshalb auch partierforcierende Hände ohne Fit, mit denen man nicht mit Kontra starten möchte. Solche Hände haben fast immer

- sehr wenig Defense
- sehr viel Offense

In dem obigen Beispiel sollte die Reizung deshalb gehen:

1♠-2♥-3♥-p

3♠-p- 4♣ . . .

Nachteil: Da der Überruf mit eigenem Partieforcing ohne Fit selten vorkommt, ist die Weiterreizung nicht so klar definiert.

13.3 Bamberger Überruf

Nach Gegners Eröffnung zeigt 2NT die beiden unteren nicht gereizten Farben und der Überruf von Gegners Farbe die höchste ungereizte Farbe und eine weitere Farbe jeweils mind. zu fünft. Grundsätzlich ist der Bamberger Überruf entweder unterhalb einer Eröffnung (fast immer) oder mit Extrastärke. Ein Bamberger Überruf mit Extrastärke ist selbstforcierend.

Bei Händen im Bereich von einer knappen bis guten Eröffnung reizt man erst die eine Farbe und dann die andere.

Wie ist die Weiterreizung?

Was immer wird Partner jetzt eine der versprochenen Farben reizen. Sind nicht beide Farben bekannt, ist eine neue Farbe pass or correct. In dem Fall fragt ein 2NT Gebot nach Punktstärke und der zweiten Farbe und zeigt Extrastärke.

Beispiel:

1♠-2♠-p-2NT

p-

- 3♣: Minimum mit Treffs und Coeurs
- 3♦: Minimum mit Karos und Coers
- 3♥: Maximum mit Treffs und Coeurs
- 3♠: Maximum mit Karos und Coers

Maximum und Minimum ist dabei jeweils bezogen auf die schwache Variante des Bamberger Überrufs. Ein Maximum zeigt also jeweils eine Hand mit so 8-11 Punkten, wobei man bei der Einteilung der Stärke die Gefahrenlage und die Verteilung²⁰ berücksichtigen sollte.

Demgegenüber zeigt

1♠-2♠-p-3♣:

eine schwächere Hand, die Treffs spielen möchte, sofern Partner die Treffs hat. Hat Partner nicht die Treffs, reizt er die niedrigst reizbare Farbe (hier also ♦), da man mit dem 3♣ Gebot nicht festgelegt hat, ob man lieber Karo oder Coeur spielen möchte, wenn Partner nicht die Treffs hat.

Entsprechend bedeutet

1♠-2♠-p-3♦:

Wenn Partner die Karos hat, möchte man Karo spielen. Hat er sie nicht, möchte man Coeur spielen, da man ansonsten mit 3♣ gestartet wäre.

13.4 gegnerische 2-Färberreizungen (Unusal over Unusual)

Gegnerische 2-Färberreizungen sind Bamberger Überrufe u.ä. Gegen solche Reizungen möchte man i.d.R. folgende Blätter zeigen können:

- Partners Farbe nicht forciert heben
- eine eigene Farbe nicht forciert reizen
- Partners Farbe einladend oder stärker heben
- eine eigene starke Hand ohne Fit zeigen
- Gegner strafkontrieren

Hierbei muss man folgende Fälle unterscheiden:

1. Beide Farben vom Gegner sind bekannt

In diesem Fall zeigt die niedriger reizbare Farbe vom Gegner eine partieforciierende Hand ohne Fit und die höhere Farbe eine mind. einladende Hand mit Fit. Dementsprechend ist eine Hebung von Partners Farbe unterhalb einer Einladung und das Reizen einer

²⁰ Punkte innerhalb oder außerhalb der versprochenen Farben oder Extralänge

neuen Farbe zwar konstruktiv, aber unterhalb eines Partieforcings. Kontriert man Gegners 2-Färberreizung, zeigt das Interesse an einem Strafkontra.

2. Nur eine Farbe vom Gegner ist bekannt

Die Weiterreizung funktioniert eigentlich genauso, nur dass NT Gebote die Funktion der 2. Farbe übernehmen. Sprich: Das niedrigere von NT und der bekannten Farbe zeigt ein Partieforcing ohne Fit und das höhere eine mind. einladende Hand mit Fit.

Diese Absprache namens Unusual over Unusual folgt dem Principle of fast arrival. Das punktstärkere Gebot (Partieforcing ohne Fit) ist das tiefere Gebot. Dies hilft beim Merken, welches der beiden künstlichen Gebote die Fithand und welches die Nichtfithand zeigt.

13.5 gegnerische Kontras

13.5.1 Kontra gegen Oberfarberöffnungen

Genauso wie nach Zwischenreizung spielt man kein Zeitler Raise mehr. Dagegen wird Jacoby nach Kontra genauso gespielt wie nach Zwischenreizungen.

Die Hebungen mit Fit werden nach gegnerischen Kontra wie folgt modifiziert:

- einfache Hebung: Ganz schwach (0-5 Punkte mit 3er Anschluss)
- doppelte Hebung: Ganz schwach (0-5 Punkte mit 4er Anschluss)
- 1 unter der eröffneten Farbe (2♦/2♥ auf 1♥/1♠): 6-10/11 Punkte mit 3er/4er Anschluss, wobei man mit 4er Anschluss und Maximum Jacoby reizt.²¹

13.5.2 Kontra gegenüber 1NT-Eröffnung

13.5.2.1 Don't

Einige Spieler spielen inzwischen Don't, obwohl das nicht Teil von Museums Treff Light ist. Don't bedeutet, dass XX eine bel. 5er Farbe zeigt, die der 1NT Eröffner suchen soll. Jegliche Farbreizungen zeigen eine 4er Farbe. Mit 2er Anschluss soll Partner eine eigene 4er (5er) Farbe reizen.

Der Hauptnachteil von Don't ist, dass man kein XX zur Verfügung hat, um eine starke Hand zu zeigen. Dadurch fällt es schwerer, den Gegner zu verhaften, wenn der sich im falschen Moment mit Kontra eingemischt hat. Oft rettet man sogar die Gegner, indem man aus gehenden 1NT rausläuft.

13.5.2.2 Museums Treff

Standardmäßig spielt man im Museums Treff folgende Konvention:

²¹ Das steht in der Systembeschreibung auf Seite 20 aus irgendeinem Grund anders drin.

2♣	nat. oder ♦+OF (4+/4+) oder beide OF (mit längeren ♥)
Gegner X:	pass ♣
	2♦ ♦+♥
	2♥ ♥+♠
	XX ♦+♠
2♦	nat. oder beide OF mit längeren ♠ (XX zeigt OF) oder beide OF gleich lang
2NT	partieforcing 2-Färber
sonst	nat.
XX	starke Hand, Interesse an Strafkontra

Der Nachteil ist, dass man darauf baut, dass der Gegner einen in 2♣ oder 2♦ kontriert, damit man seine anderen Farben zeigen kann. wenn der Gegner das nicht macht, spielt man evtl. 2♣/♦ im absoluten Missfit. Das mag in Nichtgefahr und wenn der Gegner die absolute Punktmajorität hat, allerdings sogar ganz gut sein. Aus diesem Grund sollte man die 2-Färberreizung nur dann machen, wenn man sehr schwach ist, während man die natürlichen 2♣ oder 2♦-Reizungen auch mit etwas Punktstärkeren Händen wählen kann.