

2. Kursstunde Oberfarbhebung

1 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♠	4 ♠	12-19 Punkte (15), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	13-15 Punkte (13) und Fit, 25 gemeinsame Punkte sicher Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 3.4 2 Kürzenpunkte für Single berücksichtigen (nur bei Fit)
passee		kein Schlemminteresse	

Spieltechnik: 1 Pik- und 3 Karoverlierer. Stechen von möglichst vielen Karos mit der kurzen Trumpffarbe. Dann sind sogar Überstiche möglich.

2 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	3 ♥	12-19 Punkte (13), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	10-12 Punkte (11) und Fit, Vollspieleinladung Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 3.4
4 ♥	passee	ab 14 Punkte (15) 25 gemeinsame Punkte sicher nach Hebung: Tabelle Kapitel 4.3 Kürzenpunkte für Single berücksichtigen (nur bei Fit)	kein Schlemminteresse

Spieltechnik: 3 Karo- und 1 Treffverlierer. Längenstich in Karo entwickeln, ohne die Trumpfkontrolle zu verlieren. Dazu sollte nur dann ein Pik mit der langen Trumpfseite gestochen werden, wenn einen der Gegner dazu zwingt.

3 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♠	2 ♠	12-19 Punkte (19), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (7) und Fit Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 3.4
4 ♠	passee	ab 19 Punkte (19) 25 gemeinsame Punkte sicher nach Hebung: Tabelle Kapitel 4.3	kein Schlemminteresse

Spieltechnik: 2 Coeur- und 2 Treffverlierer. Den Treffverlierer könnte man vermeiden, wenn Ost das Ass hätte. Das klappt aktuell nicht. Ein Coeurverlierer kann aber vermieden werden, wenn er mit der kurzen Trumpffarbe gestochen wird.

4 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	2 ♥	12-19 Punkte (12), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (7) und Fit Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 3.4
passee		12-15 Punkte (12) Keine 25 gemeinsamen Punkte	

Spieltechnik: 1 Pik-, 1 Coeur-, 3 Karo und 2 Treffverlierer. 1 Karoverlierer kann vermieden werden, wenn West den König hat. Außerdem sollte man versuchen, so viele Karos wie möglich zu stechen.

5 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♠	2 ♠	12-19 Punkte (17), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (9) und Fit Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 3.4
3 ♠	4 ♠	16-18 Punkte (17) nach Hebung: Tabelle Kapitel 4.3	8/9 Punkte (9) 25 gemeinsame Punkte sicher Kapitel 6.2
passé			

Spieltechnik: 2 Coeur- und 3 Treffverlierer. Der AS sollte versuchen, so viele Treffverlierer wie möglich mit der kurzen Trumpffarbe zu stechen. Wenn der Gegner mit Treff rauskommt, kann man auch einen Coeurverlierer auf Karo wegwerfen und damit unter Umständen sogar einen Überstich schaffen.

3. Kursstunde SA Rückgebot

6 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♠	1 SA	12-19 Punkte (15), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (6), keine bietbare Farbe (für ein 2♦ Gebot werden mind. 10 Figurenpunkte benötigt). SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
passee		12-15 Punkte, etwa ausgeglichen 25 gemeinsame Punkte nicht möglich nach 1SA Gebot: Tabelle Kapitel 4.3	Sollte der Gegner nochmal reizen, kann man jetzt seine Karofarbe zeigen und Partner weiß dann, dass man 6-9P mit langen Karos hat.

Spieltechnik: 2 Pik-, 2 Coeur- und 1 Treffstich. Die restlichen Stiche kann man in Karo entwickeln.

7 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♠	1 SA	12-19 Punkte (12), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (8), keine bietbare Farbe SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
2 ♠	passee	12-15 Punkte, mit unausgeglichene Händen sollte man nach Partners SA Gebot weiterreizen: Tabelle Kapitel 4.3	Keine 25 Punkte

Spieltechnik: meist 2 Pikverlierer, 2 Coeur- 1 Karo- und 1 Treffverlierer. 1 Treffverlierer kann auf Karo
weggeworfen werden.

8 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 SA	12-19 Punkte (17), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (8), keine bietbare Farbe (für ein 2♣ Gebot werden mind. 10 Figurenpunkte benötigt). SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
2 SA	3SA	16-18 Punkte(17), etwa ausgeglichen nach SA Gebot: Tabelle Kapitel 4.3 Die Pikfarbe braucht nicht geboten werden, da Partner ein 4er Pik verneint hat	8/9 Punkte. Vermutlich 25 gemeinsame Punkte Da Partner ungefähr ausgeglichen ist, wird er auch Treffs haben. Deshalb werden die Treffs auch in einem SA Kontrakt viele Stiche machen. Da in 3SA weniger Stiche benötigt werden als in 5T, ist 3SA ein besserer Kontrakt.
passee			

Spieltechnik: 2 Coeur-, 1 Karo und 6 Treffstiche. Dazu müssen die Treffs in der korrekten Reihenfolge
gespielt werden.

9 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 SA	12-19 Punkte (16), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (9), keine bietbare Farbe SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
3 ♥	4 ♥	16-18 Punkte, mind. 6er ♥: Tabelle Kapitel 4.3	Maximum, 2er ♥
passee			

Spieltechnik: 1Pik-, 2 Karo und 1 Treffverlierer. Der Pikverlierer kann mit der kurzen Trumpffarbe gestochen werden.

10 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	3 SA	12-19 Punkte (13), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	13-15 Punkte (13), ausgeglichen, keine 4er OF, SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
4 ♥	passe	6er ♥ Partner hat 2er ♥, da ausgeglichen 25 gemeinsame Punkte sicher nach SA Gebot: Tabelle Kapitel 4.3	

Spieltechnik: 1 Pik-, 1 Coeur- und 2 Treffverlierer. 1 Pikverlierer kann auf Karo weggeworfen werden.

11 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♠	1 SA	12-19 Punkte (12), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (8), keine bietbare Farbe SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
passe		12-15 Punkte, etwa ausgeglichen 25 gemeinsame Punkte nicht möglich nach SA Gebot: Tabelle Kapitel 4.3	

Spieltechnik: Der Alleinspieler hat keinen einzigen sicheren Stich und muss sich alle entwickeln. Fast immer sollte man in den Farben anfangen, in denen man recht viele Karten hat und auch nur wenige Karten der Gegner heraustreiben muss. Das sind hier sowohl Coeur als auch Treff. In beiden Farben kann man sich je 3 Stiche entwickeln. Mit welcher der beiden Farben man anfängt, ist recht egal. Den fehlenden siebten Stich wird man machen, wenn der Gegner Karo oder Pik spielt.

4. Kursstunde neue Farbe Partner mit Fit

12 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 ♠	12-19 Punkte (13), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (7), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
2 ♠	passee	12-15P (15) Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 5.5 Kürzenpunkte für Single berücksichtigen (nur bei Fit)	Keine 25 Punkte möglich (S. 69)

Spieltechnik: 1 Coeur-, 3 Karo und 3 Treffverlierer. Stechen von möglichst vielen Karos mit der kurzen Trumpffarbe oder versuchen, Verlierer auf Coeur wegzuworfen. Beide Wege sollten dazu führen, dass man nur einen Karostich abgibt.

13 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♦	1 ♠	12-19 Punkte (12), längere Unterfarbe Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (11), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
2 ♠	3 ♠	12-15P (12) Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 5.5. Partnerfarbe heben hat vorrang vor SA Rückgebot.	10-11 Punkte, 25 Punkte möglich, Partner einladen (S. 69)
passee		Minimum	

Spieltechnik: 2 Coeur-, 2 Karo- und 2 Treffverlierer (hier ist es einfacher, die Verlierer von der Südhand zu zählen). Die Treffverlierer können vermieden werden, wenn der Alleinspieler 2 Treffs verschnappt. Dazu darf er aber nicht mit 3 Runden Trumpf beginnen.

14 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♦	1 ♠	12-19 Punkte (15), lange Karos, keine ausgeglichene Verteilung wegen 2 Double Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (10), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4, Pik ist länger als Coeur
2 ♠	3 ♠	12-15P (15) Partnerfarbe heben: Tabelle Kapitel 5.5	10-11 Punkte, 25 Punkte möglich, Partner einladen (S. 69)
4 ♠	passee	Maximum, 25 Punkte sicher	

Spieltechnik: Der Alleinspieler hat 3 Coeur- und 2 Treffverlierer. Mind. 2 Verlierer kann man auf Karo wegwerfen.

Wenn die Boards nicht ausreichen, dann probiert Boards 30-32

5. Kursstunde SA Eröffnung und SA Rebid

15 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	3 SA	15-17 Punkte (15), ausgegl. Verteilung, keine 5er OF, Tabelle Kapitel 2.3	Von den Punkten her ist dies eigentlich eine 2SA Reizung. Wenn man aber eine so gute eigene Farbe hat, sollte man die Hand aufwerten. Oft ist es so: Wenn man es schafft, viele Stiche in der Farbe zu machen, dann schafft man 3SA spielend, wenn man es nicht schafft, wird man sogar schon in 2SA fallen. Das weiß man allerdings oft erst nach dem Board. Nicht gut ist es, im aktuellen Board die Treffs zu reizen, selbst wenn man die Möglichkeit hat. 5♣ sind ein absolut chancenloser Kontrakt (man gibt 3 Stiche ab), während 3 SA dank der ♥ Dame als Übergang locker geht.
passee			

Spieltechnik: 1 Pik- und 3 Coeurstiche. 5 Stiche können in Treff entwickelt werden.

16 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 SA	15-17 Punkte (17), ausgegl. Verteilung, keine 5er OF, Tabelle Kapitel 2.3	Mit 8/9 Punkten zum Vollspiel einladen (9), (Seite 94)
3 SA	passee	Maximum	

Spieltechnik: 1 Pik-, 5 Karo- und 3 Treffstiche. Die Übergänge sind sehr schwierig. Wenn Pik rauskommt, gewinnt man irgendwann mit dem Ass, spielt die beiden Trefffiguren, dann Karo Ass und Treff Dame. Anschließend aufgrund mangelnder Übergänge Karo Dame mit dem König übernehmen.

17 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♣	1 ♥	12-19 Punkte (13), zwar ausgegl. Verteilung, aber keine 15-17P (S.17)	Ab 6 Punkte (8), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
1 SA	2 ♥	12-14P (13) SA Rückgebot auf niedr. Stufe (S. 58)	≤ 10 Punkte (10): kein Vollspiel möglich, aber Coeurfit sicher. Wiederholung der gereizten Farbe ohne Sprung zeigt Minimum (hier 6-10 Punkte) Kürzenpunkte können berücksichtigt werden, da Fit vorhanden.
passee			

Spieltechnik: 3 Pik-, 1 Karo- und 1 Treffverlierer. Der Alleinspieler sollte versuchen, so viele Pikverlierer wie möglich auf Treff wegzuwerfen.

18 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♣	1 ♥	12-19 Punkte (19), zwar ausgegl. Verteilung, aber keine 15-17P bei 3/3 in den UF, ♣ eröffnen (S.17)	Ab 6 Punkte (7), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
2 SA	3 SA	18-19 P (19) SA Gebot im Sprung nach einer 1♣ oder 1♦ Eröffnung (S. 59)	25 Punkte sicher
passee			

Spieltechnik: 4 Pik-, 1 Coeur-, 1 Karo- und 1 Treffstich. 2 weitere Stiche kann man in Coeur machen.

19 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 ♠	12-19 Punkte (14), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (10), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
1 SA	3 SA	12-14 Punkte (14) (S. 60)	25 gemeinsame Punkte sicher Kapitel 6.2, kein Oberfarbfit vorhanden
passee			

Spieltechnik: 1 Pik- 3 Coeur-, 4 Karo und nach Treffausspiel auch einen Treffstich. Um zu erfüllen, muss man die Reihenfolge der Stiche sorgfältig planen!

20 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	2 SA	12-19 Punkte (15), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	10-12 Punkte (10), ausgeglichen, keine 4er OF SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
4 ♥	passee	25 gemeinsamen Punkte sicher. Oberfarbfit sicher, weil Partner nach dem 2 SA Gebot ausgeglichen ist	

Spieltechnik: 1 Coeur-, 2 Karo- und 2 Treffverlierer. Ein Treffverlierer kann auf Pik weggeworfen werden. Der zweite Treffverlierer kann vermieden werden, wenn West den Treff König hat.

21 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 SA	12-19 Punkte (19), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	6-9 Punkte (7), keine bietbare Farbe (für ein 2♣ Gebot werden mind. 10 Figurenpunkte benötigt). SA Gebote: Tabelle Kapitel 3.4
3 SA	passee	19/20 Punkte, etwa ausgeglichen nach SA Gebot: Tabelle Kapitel 4.3	

Spieltechnik: Der Alleinspieler hat 1 Pik-, 3 Coeur- und 5 Treffstiche. Weil man keine Rüberkommer in die Südhand hat, muss man den Treff Buben unbedingt mit dem König oder der Dame übernehmen!

22 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♦	1 ♥	12-19 Punkte (12), bei 4/4 in Unterfarbe ♦ eröffnen zwar ausgegl. Verteilung, aber keine 15- 17P (S.17)	Ab 6 Punkte (11), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
1 SA	4 ♥	12-14P (12) SA Rückgebot auf niedr. Stufe (S. 58)	Coeurfit sicher 25 gemeinsame Punkte sicher unter Berücksichtigung der Kürzenpunkte (13)
passee			

Spieltechnik: 2 Pik-, 1 Coeur- und 1 Treffverlierer. Einen Pik Verlierer kann man auf Karo wegwerfen. Wenn der Gegner mit Pik rauskommt, muss man das auch machen, bevor man Trümpfe zieht!

6. Kursstunde Transfer

23 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♥	15-17 Punkte (16), ausgeglichen trotz 5er Karo, Tabelle Kapitel 2.3	Transfer, mind. 5er ♠ Tabelle Kapitel 7.4, auch mit so schwachen Händen ist es sinnvoll, Transfer zu reizen, da man den Eröffner nach dem Ausführen des Transfers einfach wegpassen kann. 2♠ spielt sich viel besser als 1 SA. Mit einer 6er Oberfarbe ist der Fit sicher.
2 ♠	passe	Transfer ausgeführt	kein Vollspiel möglich, 0-7 Punkte (1)

Spieltechnik: 3 Pik-, 1 Coeur- und 2 Treffverlierer. Der Treffverlierer kann vermieden werden, wenn West das Ass hat und man Treff von Süd spielt.

24 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♦	15-17 Punkte (15), ausgeglichen Tabelle Kapitel 2.3	Transfer, mind. 5er ♥ Tabelle Kapitel 7.4
2 ♥	2 SA	Transfer ausgeführt	Nur 5er ♥, Vollspiel möglich, aber noch unklar, 8-9 Punkte (8)
passe		Minimum, kein 3er ♥.	

Spieltechnik: 1 Pik-, 3 Coeur- und 1 Karostiche. Man kann weitere 4 Stiche in Treff entwickeln. Man kann allerdings keine 9 Stiche machen, weil der Gegner vorher 4 Pik- und 1 Treffstich machen kann.

25 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♦	15-17 Punkte (15), ausgeglichen Tabelle Kapitel 2.3	Transfer, mind. 5er ♥ Tabelle Kapitel 7.4
2 ♥	3 ♥	Transfer ausgeführt	6er ♥, Fit sicher, Vollspiel möglich, aber noch unklar, 8-9 Punkte (8)
passe		Minimum	

Spieltechnik: 2 Pik-, bei normalen Trumpfstand 1 Coeur-, 1 Karo- und 1 Treffverlierer. Nachdem der Gegner vermutlich mit Pik rauskommt, zieht man 2 Runden Trumpf und versucht, auf Treff den Karoverlierer wegzuerwerfen.

26 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♥	15-17 Punkte (17), ausgeglichen Tabelle Kapitel 2.3	Transfer, mind. 5er ♠ Tabelle Kapitel 7.4
2 ♠	2 SA	Transfer ausgeführt	Nur 5er ♠, Vollspiel möglich, aber noch unklar, 8-9 Punkte (9)
4 ♠	passe	Maximum mit mind. 3er Pik	

Spieltechnik: 2 Pik-, 1 Coeur-, und 1 Treffverlierer. Nach Treffangriff kann man nach dem Trümpfeziehen versuchen, einen Coeurverlierer auf Karo wegzuerwerfen, wenn diese 3-3 stehen. Die Chance ist nicht so gut. Aber eine andere Chance hat man nicht, nachdem West den Treff König hat.

7. Kursstunde Stayman

27 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♣	15-17 Punkte (16), Tabelle Kapitel 2.3	Stayman, fragt nach 4er Oberfarbe (Kapitel 7.1)
2 ♠	4 ♠	4er ♠, kein 4er ♥	Oberfarbfit gefunden, genug Punkte fürs Vollspiel
passé			

Spieltechnik: 1 Pik-, 2 Coeur- und 1 Treffverlierer. Einen Coeurverlierer kann man mit Nord's Trümpfen stechen oder auf Treff wegwerfen. Sieht also nicht so schwierig aus. Trotzdem muss man aufpassen: Wenn man alle Trümpfe zieht und dann Treff spielt, dann hat man keinen Trumpf mehr, wenn der Gegner Coeur weiterspielt. Deshalb muss man Treff spielen und das Ass raustreiben, solange man auf beiden Seiten noch Trümpfe hat.

28 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♣	15-17 Punkte (15), ausgeglichene Verteilung Tabelle Kapitel 2.3	Stayman, fragt nach 4er Oberfarbe (Kapitel 7.1)
2 ♦	2 SA	Keine 4 er Oberfarbe	Kein Oberfarbfit, Punkte fürs Vollspiel unklar (8)
passé		Minimum	

Spieltechnik: 4 Pik- und 1 Coeurstiche. 3 Stiche kann man in Treff machen.

29 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 SA	2 ♣	15-17 Punkte (15), ausgeglichene Verteilung Tabelle Kapitel 2.3	Stayman, fragt nach 4er Oberfarbe (Kapitel 7.1). Auch mit so schwachen Händen macht Stayman Sinn, aber nur, wenn man beide Oberfarben zu viert hat. In den meisten Fällen hat der 1 SA Eröffner eine 4er Oberfarbe. Dann spielen sich 2 ♥ oder 2 ♠ wesentlich besser als 1SA.
2 ♠	passé	4 er Pik	

Spieltechnik: Im 4-4 Fit ist immer unklar, von welcher Hand man die Verlierer zählt. Meist wählt man die Hand, von der man am besten Verlierer stechen kann. Da man die Treffs von Nord gut stechen kann, zählt man am besten Nord's Verlierer: 1 Pik-, 1 Coeur, 2 Karo und 3 Treffverlierer. Verlierer kann man vermeiden, indem man Treffs auf Süd sticht oder das vierte Karo hoch wird.

8. Sonstiges (Wiederholung eigene Farbe, neue Farbe Eröffner)

30 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♥	1 ♠	12-19 Punkte (17), 5er Oberfarbe Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (9), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
3 ♥	4 ♥	16-18P (17) eigene Farbe im Sprung (mind. 6er Farbe): Tabelle Kapitel 5.5	Ab 8 Punkte (9), 25 Punkte sicher (S. 79), 2er ♥ dazu
passé			

Spieltechnik: 1 Pik-, 1 Coeur- und 1 Karoverlierer. 1 Pikverlierer kann auf Treff geworfen werden, so dass sogar ein Überstich möglich ist.

31 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♦	1 ♥	12-19 Punkte (17), lange Karos mit unausgeglichener Hand. Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (8), neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 3.4
3 ♦	3 SA	16-18P (17) eigene Farbe im Sprung (mind. 6er Farbe): Tabelle Kapitel 5.5	Ab 8 Punkte (8), 25 Punkte sicher (S. 79), Lieber 3 SA als 5 ♦
passé			

Spieltechnik: 2 Pik- und 3 Treffstiche. 5 weitere Stiche kann der Alleinspieler in Karo machen, so dass sogar 1 Überstich möglich ist.

32 Board

Nord	Süd	Erläuterung Nord	Erläuterung Süd
1 ♦	1 ♥	12-19 Punkte (17), lange Karos, unausgeglichen Tabelle Kapitel 2.3	Ab 6 Punkte (8), neue Farbe auf 1er Stufe: bei 4er ♥ und 4er ♠ reizt man erst die untere Farbe Tabelle Kapitel 3.4
1 ♠	2 ♠	12-19P (17) neue Farbe auf 1er Stufe: Tabelle Kapitel 5.5	4er ♠ dazu, 6-9 Punkte. Die Weiterreizung nach einer neuen Farbe auf 1er Stufe funktioniert von den Punktstärken genauso als wenn Partner diese eröffnet hätte. Der wesentliche Unterschied ist, dass man einen 4er dazu haben muss, um die Farbe zu heben, weil Partner auch nur ein 4er ♠ hat.
4 ♠		19 Punkte (Kürzenpunkte mitzählen)	

Spieltechnik: Beim 4-4 Fit ist immer unklar, von welcher Seite man die Verlierer zählt. Meist zählt man die Verlierer von der stärkeren Seite, da es einfacher ist, diese zu reduzieren. Nord hat 1 Coeur-, 0-2 Karoverlierer (je nach Stand, aber meist nur einen) und 3 Treffverlierer. Einen Karoverlierer kann man stechen. Dann erfüllt man, wenn das Treff Ass bei West sitzt. Sollten die gegnerischen Karos 3-3 sitzen, braucht man keinen Karoverlierer stechen. Dann kann man auf Süd Treffs auf Karo wegwerfen und dann ein Treff stechen.