



Lektion 9

Schlemmreizung

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **K.-H. Kaiser**, CD „Biettechnik Forum D 2012 Teil 1“, Q-Plus München
- **K.-H. Kaiser**, CD „Biettechnik Forum D 2012 Teil 2“, Q-Plus München
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München

Schlemmreizung - Assfrage 4SA bei Oberfarbfitt

Prioritäten der Schlemmreizung	Anforderungen
<p>1 Punktstärke</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fit in Farbe (mindestens 8 Karten) • Kleinschlemm min. 33 FV • Großschlemm min. 37 FV
<p>2 Kontrollen</p> <p>1 ♥ --- 3 ♥ --- 3 ♠* 1 ♠ --- 3 ♠ --- 4 ♣ 1 ♠ --- 4 ♠ --- 5 ♣ 1 ♠ --- 3 ♠ --- 4 ♦</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrolle in allen Farben (Erst- oder Zweitruundenkontrolle), der Gegner kann nicht 2 Sofortstiche in einer Farbe gewinnen. • Kontrollgebote sind: <ul style="list-style-type: none"> a.) Ass oder König (Figurenkontrollen) b.) Chicane oder Singleton (Schnappkontrollen) • Ass oder Chicane sind Erstrundenkontrollen, König oder Singleton Zweitruundenkontrollen • Eine Kontrollgebot zeigt den Besitz einer Kontrolle an. • Eine Ansage ist ein Kontrollgebot, wenn ein Fit feststeht und die Ansage einer neuen Farbe zwingend ins Vollspiel führt oder die Vollspielstufe überschreitet. • Kontrollen werden sparsam gereizt, die nächstmögliche Kontrolle zuerst. • Das Auslassen einer Farbe verneint eine Kontrolle in dieser Farbe.
<p>3 Schlüsselkarten (Assfrage) 4 SA</p> <p>Beispiel:</p> <p>2 ♣* --- 2 ♦* --- (semiforcing, Pflichtrelay)</p> <p>2 ♠ --- 3 ♠ --- (20-22 FL, Schlemminteresse)</p> <p>4 ♦ --- 4SA --- (♦-Kontrolle, Assfrage)</p> <p>5 ♦ --- 5SA --- (1/4 Asse, Königsfrage)</p> <p>6 ♣ --- 7 ♠ --- (♣-König, Endkontrakt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Anzahl der Schlüsselkarten wird mit der Assfrage herausgefunden. (Roman Keycard Blackwood-Konvention) • Diese wird immer mit dem Gebot 4 SA gestellt. • Antworten: <ul style="list-style-type: none"> a.) 5 ♣ 0 oder 3 Schlüsselkarten b.) 5 ♦ 1 oder 4 Schlüsselkarten c.) 5 ♥ 2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpf-Dame d.) 5 ♠ 2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpf-Dame • nach der Assfrage kann rollend (das nächste Gebot unter Auslassung der Trumpffarbe) nach der Trumpfdame und danach nach Nebenfarb-Königen gefragt werden. • Königsfrage ist fast immer nur sinnvoll, wenn man Großschlemm spielen möchte. • Antworten: <ul style="list-style-type: none"> a.) 1. Stufe (nächstes Gebot) 0 Könige b.) 2. Stufe (übernächstes Gebot) 1 König c.) 3 Stufe 2 Könige • Elegantere Lösungen zeigen platzierte Könige (oder Spiral Scan).

Erläuterungen zu 2.) Kontrollgebote

- Für einen erfolgreichen Schlemm (12 oder 13 Stiche) müssen 3 Anforderungen erfüllt sein:
- 1.) Punktstärke (Kleinschlemm min. 33 FV, Großschlemm min. 37 FV)
- 2.) Kontrollen in allen Farben
- 3.) Mindestens 4 von 5 Schlüsselkarten

Kartenkombination	Bezeichnung	Art der Kontrolle	Rundenkontrolle
A 7 6		Figurenkontrolle	Erstrundenkontrolle (aktiv)
K 8 7		Figurenkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
7	Singleton	Schnappkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
K	Singleton	Schnappkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
---	Chicane	Schnappkontrolle	Erstrundenkontrolle (aktiv)

- Eine Kontrollgebot ist eine Ansage, die den Besitz einer Kontrolle anzeigt.
- Eine Ansage ist ein Kontrollgebot, wenn ein Fit feststeht und die Ansage einer neuen Farbe zwingend ins Vollspiel führt oder die Vollspielstufe überschreitet.
- Wenn die natürliche Ansage einer Farbe im Ablauf der Bietfolge unlogisch erscheint, handelt es sich ebenfalls um ein Kontrollgebot.
- Die Trumpffarbe kann dabei auch indirekt festgelegt werden.
- Kontrollen werden sparsam gereizt ohne Berücksichtigung ihrer Art. Das Auslassen einer Farbe verneint eine Kontrolle.
- Wenn der Partner das erste Kontrollgebot abgibt, ist es in aller Regel nicht gestattet, eine eigene Kontrolle zu verschweigen, auch wenn Ihnen Ihr Blatt nicht gefällt.
- Mit Kontrollgeboten wird sofort aufgehört, wenn klar ist, dass eine Farbe nicht abgedeckt werden kann.
- Das nennen der Trumpffarbe ist keine Kontrolle, sondern zeigt, dass man nichts mehr zu Kontrollen zu melden hat.

Beispiele
Reizung von Kontrollgeboten
1 ♥ --- 3 ♥ ---
3 ♠ *
1 ♠ --- 3 ♠ ---
4 ♣
1 ♠ --- 4 ♠ ---
5 ♣
1 ♠ --- 3 ♠ ---
4 ♦

Erläuterungen zu 3.)

Roman Keycard Blackwood-Konvention

- **Assfrage 4 SA**

Die Frage nach der Anzahl der Asse soll nur gestellt werden, wenn die übrigen Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind. Dies geschieht mit 4 SA Roman Keycard Blackwood. Die Konvention dient dazu, einen Schlemm zu vermeiden, wenn 2 Asse (bzw. 1 Ass und Trumpfkönig) fehlen. Daher sollte die Roman Keycard Blackwood Ass-Frage nie gestellt werden, wenn die Kontrolle in einer Farbe fehlt. Ebenso kein Roman Keycard Blackwood mit einer Chicane; man wüsste nicht, ob ein vom Partner angesagtes Ass nützlich ist.

Der Trumpfkönig zählt als enorm wichtige Karte neben den 4 Farbassen als 5.Schlüsselkarte (Keycard)

Die **Standard-Antworten** auf Roman Keycard Blackwood sind:

5♣ **0 oder 3 Schlüsselkarten**

5♦ **1 oder 4 Schlüsselkarten**

5♥ 2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpf-Dame

5♠ 2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpf-Dame

Die Antworten sind bietraumsparender als bei der ursprünglichen Blackwood-Konvention. Wenn man die gemeinsame Stärke vorab ermittelt hat, ist es fast immer sehr leicht zu bestimmen, ob der Partner 0 oder 3 Schlüsselkarten hat (entsprechend bei 1 oder 4 bzw. 2 oder 5).

- **Folgereizung nach Beantwortungen**

1.) 5♥/5♠ als Trumpffarbe bedeutet immer Abschluss.

2.) Nach der Antwort 5♣/5♦ ist der Besitz der Trumpfdame noch ungeklärt.

Das nächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) ist die Frage nach der Trumpfdame (Antwortmöglichkeiten: nächstes Gebot Trumpffarbe – keine Trumpfdame, alles andere – Trumpfdame). Danach kann analog 4.) rollend nach den Königen gefragt werden.

3.) Nach der Antwort 5♣/5♦ ist der Besitz der Trumpfdame noch ungeklärt.

Das übernächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) ist die Frage nach den Königen wie 4.). Die Trumpfdame ist uninteressant, da der Fragende sie selbst hat.

4.) nach der Antwort 5♥/5♠ ist die Trumpfdame geklärt. Das nächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) fragt nach platzierten Königen (oder Anzahl der Könige)

- **Weitere Schlemmkonventionen**

1.) 5♥/5♠ direkte Frage nach der Trumpfqualität

2.) Exklusion Keycard Blackwood

Chicane-Assfrage (Voidwood) mit Chicane in der fragende Farbe. Das Ass in der Farbe ist unbekannt und zählt nicht mit.

3.) Josephine

5SA bei Großschlemminteresse, fragt nach Anzahl der Topfiguren in Trumpf

Antworten:

6♣ keine Topfigur

6♦ 1 Topfigur

6♥ 2 Topfiguren

6♠ 3 Topfiguren

4.) DOPI ROPI

Wenn der Gegner nach der Assfrage zwischenreizt, dann ist die Beantwortung nicht mehr möglich. Dann bedeutet

DOPI = **D**ouble – **0** – **P**ass – **I**

X	0 oder 3 Schlüsselkarten
pass	1 oder 4 Schlüsselkarten
nächstes Gebot	2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpf-Dame

Kontriert der Gegner auf 4 SA, dann gilt ROPI = **R**edouble – **0** – **P**ass – **I**

XX	0 oder 3 Schlüsselkarten
pass	1 oder 4 Schlüsselkarten
nächstes Gebot	2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpf-Dame

• **Beispiele**

♠ A 10 8	♠ K 7 6 5 4 2
♥ A K B	♥ 6
♦ K D 9 6	♦ 8
♣ A 9 8	♣ K D B 7 3

2SA (20-21 FL)	3♥* (Transfer auf ♠)
3♠* (Transfer ausgeführt)	4♣ (Kontrolle mit Schlemminteresse oder 2. Farbe)
4♠ (Fit)	4SA (RKCB)
5♣ (0 oder 3 Schlüsselkarten)	5♦ (Frage nach der Trumpfdame)
5♠ (keine Trumpfdame)	Pass (Abschluss)

♠ K B 8 7 2	♠ A D 10
♥ K 4	♥ A 10 6 2
♦ A	♦ D 6 4
♣ A D B 10 7	♣ K 3 2

2♥* (Transfer auf ♠)	1SA (15-17 FL)
3♣ (2. Farbe)	2♠* (Transfer ausgeführt)
4♣ (Kontrolle, Schlemminteresse)	3♠ (Fitbestätigung)
4SA (RKCB)	4♥ (Kontrolle, verneint Kontrolle in ♦)
5SA (Königsfrage, Großschlemm- interesse)	5♠ (2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame)
7 SA	6♣ (♣K, ♦K nicht möglich)

W zählt 13 sichere Stiche (5♠ + 2♥ + 1♦ + 5♣), O muss ♣-König haben, da er mit 4♥ eine ♦-Kontrolle verneint hat.

Roman Keycard Blackwood-Konvention - modifiziert

- Assfrage 4 SA

Die Frage nach der Anzahl der Asse soll nur gestellt werden, wenn die übrigen Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind. Dies geschieht mit 4SA Roman Keycard Blackwood. Die Konvention dient dazu, einen Schlemm zu vermeiden, wenn 2 Asse (bzw. 1 Ass und Trumpfkönig) fehlen. Daher sollte die Roman Keycard Blackwood Ass-Frage nie gestellt werden, wenn die Kontrolle in einer Farbe fehlt. Ebenso kein Roman Keycard Blackwood mit einer Chicane, man wüsste nicht, ob ein vom Partner angesagtes Ass nützlich ist.

Der Trumpfkönig zählt als enorm wichtige Karte neben den 4 Farbassen als 5. Schlüsselkarte (Keycard)

Die **modifizierten (modernen) Antworten** auf Roman Keycard Blackwood sind:

5♣ 1 oder 4 Schlüsselkarten

5♦ 0 oder 3 Schlüsselkarten

5♥ 2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpf-Dame

5♠ 2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpf-Dame

Die Idee der Vertauschung der Gebote 5♣ und 5♦ ist, dass bei 1 (oder 4) Schlüsselkarten noch Platz ist, nach der Trumpfdame zu fragen. Das ist insbesondere bei ♥-Fit gut. Bei 0 Schlüsselkarten erübrigt sich fast immer eine weitere Frage und man muss nicht Platz sparen.

↗ **K – Damenfrage**

↗ **D – DOPI ROPI**

↗ **E – Exklusion Keycard**

↗ **M – Minorwood**

↗ **K – Königsfrage**

DBV Onlineunterricht 2023 – Festigungskurs
Lektion 9 – Schlemmreizung – 14.07.2023 – Aufgaben
Reizübungen Schlemmreizung in Farbe

Reizen Sie bis zum Endkontrakt! O/W passen immer.

Nord (Teiler)

Süd

1.)

♠ A B 2
♥ A D 6 3
♦ K D B 9 5
♣ 4

♠ K D 10 6 3
♥ K 7 5 2
♦ A
♣ D B 7

2.)

♠ K
♥ 7 3
♦ A K D 8 3
♣ A K D 6 5

♠ D 7 6
♥ A K 6 4
♦ B 10 9 7
♣ B 4

3.)

♠ A 10 9 8 5
♥ A
♦ K D 9 6
♣ D 9 8

♠ K D B 4
♥ K D B 8
♦ A B 7
♣ B 6

4.)

♠ A K D 9
♥ A D B 6 2
♦ 4 3
♣ K 3

♠ B 10 8 2
♥ K 5
♦ A 2
♣ A D B 10 7

5.)

♠ K D 7 6 3
♥ A D B 10 4
♦ A K 5
♣ ---

♠ 8 4 2
♥ 9 8
♦ 10 4 2
♣ B 9 8 6 2

6.)

♠ 4 2
♥ A B 10 7
♦ D 8
♣ K D 9 4 3

♠ A D B 10 7
♥ K D 8 4 3
♦ K 10
♣ A

7.)

♠ K B 8
♥ A D 7 2
♦ A K D 6 3
♣ 5

♠ D
♥ K B 9 8 6 3
♦ B 8
♣ K D B 3

Lektion 9 – Schlemmreizung – 14.07.2023 – Lösungen zu den Aufgaben
 Lösungen zu Reizübungen Schlemmreizung in Farbe

Reizen Sie bis zum Endkontrakt! O/W passen immer.

Nord (Teiler)

- ❶ Kontrolle
- ❷ Frage nach Trumpfdame
- ❸ Frage nach Königen
- ❹ Minorwood

4SA RCKBW (Assfrage mit 5 KC, 0/3,
 1/4, 2/5- 2/5+)

Süd

1.)	N	O	S	W	
♠ AB 2	1♦	---	1♠	---	♠ KD 10 6 3
♥ AD 6 3	2♥	---	3♥	---	♥ K 7 5 2
♦ KDB 9 5	4SA	---	5♥	---	♦ A
♣ 4	6♥	---	---	---	♣ DB 7
2.)	N	O	S	W	
♠ K	1♦	---	1♥	---	♠ D 7 6
♥ 7 3	3♣	---	4♦❹	---	♥ AK 6 4
♦ AKD 8 3	4♥	---	4♠❷	---	♦ B 10 9 7
♣ AKD 6 5	4SA	---	6♦	---	♣ B 4
	---	---			
3.)	N	O	S	W	
♠ A 10 9 8 5	1♠	---	2♦	---	♠ KDB 4
♥ A	3♦	---	3♠	---	♥ KDB 8
♦ KD 9 6	4♦❶	---	4♠	---	♦ AB 7
♣ D 9 8	---	---			♣ B 6
4.)	N	O	S	W	
♠ AKD 9	1♥	---	2♣	---	♠ B 10 8 2
♥ ADB 6 2	2♠	---	3♠	---	♥ K 5
♦ 4 3	4♣❶	---	4SA	---	♦ A 2
♣ K 3	5♣	---	5♦❷	---	♣ ADB 10 7
	6♣	---	7SA	---	
	---	---			
5.)	N	O	S	W	
♠ KD 7 6 3	2♣*	---	2♦*	---	♠ 8 4 2
♥ ADB 10 4	3SA*	---	4♠	---	♥ 9 8
♦ AK 5	---	---			♦ 10 4 2
♣ ---					♣ B 9 8 6 2

6.)

	N	O	S	W	
♠ 4 2	1♣	---	1♠	---	♠ A D B 10 7
♥ A B 10 7	1SA	---	2♦*	---	♥ K D 8 4 3
♦ D 8	2♥	---	4SA	---	♦ K 10
♣ K D 9 4 3	5♦	---	6♥	---	♣ A
	---	---			

7.)

	N	O	S	W	
♠ K B 8	1♦	---	1♥	---	♠ D
♥ A D 7 2	4♣*	---	4♠ 1	---	♥ K B 9 8 6 3
♦ A K D 6 3	4SA	---	5♦	---	♦ B 8
♣ 5	5♥	---	---	---	♣ K D B 3

Festigungskurs - Lektion 9 - Schlemmreizung

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 10 9 7 6
♥ K D 8
♦ K B
♣ A 6

♠ 4
♥ 7 2
♦ D 5 2
♣ D B 10 9 8 7 3



♠ B 3
♥ 10 9 6 4
♦ A 7 6 4 3
♣ 5 4

20
5 5
10

♠ D 8 5 2
♥ A B 5 3
♦ 10 9 8
♣ K 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠ ³
Pass	4 SA ⁴	Pass	5 ♦ ⁵
Pass	5 ♥ ⁶	Pass	5 SA ⁷
Pass	6 ♠	Pass	Pass

1. beliebiges Semiforcing
 2. Standard Relay, Wartegebot
 3. Fit und Schlemminteresse
 4. Roman Keycard Blackwood Assfrage
 5. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarte
 6. Frage nach der Trumpfdame
 7. Trumpfdame vorhanden
- 6 ♠ von Nord

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 9 7
♥ 3 2
♦ D 4 3
♣ 10 9 8 2

♠ A K 5 3
♥ B 10 9 5
♦ 8
♣ A D 7 6



♠ 6 2
♥ A K D 8 7 6
♦ A K B
♣ K 5

3
14 20
3

♠ D 8 4
♥ 4
♦ 10 9 7 6 5 2
♣ B 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♦ ²	Pass	2 ♣ ¹	Pass
3 ♥ ³	Pass	2 ♥	Pass
4 ♦ ⁵	Pass	4 ♣ ⁴	Pass
5 ♥ ⁷	Pass	4 SA ⁶	Pass
5 SA ⁹	Pass	5 ♠ ⁸	Pass
Pass	Pass	7 ♥	Pass

3. Fit und Schlemminteresse
4. Kontrolle in ♣, keine Kontrolle in ♠
5. Kontrolle in ♦, impliziert Kontrolle in ♠
6. Roman Keycard Blackwood Assfrage
7. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame
8. Frage nach Königen
9. ♠ König

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D B 7 4
♥ B 9 4 2
♦ 9 8 5
♣ A K

♠ K 10 6 5
♥ 3
♦ 7 3
♣ 10 8 7 6 5 4



♠ A 9 3 2
♥ 10 5
♦ D B 10 4 2
♣ B 9

11
3 8
18

♠ 8
♥ A K D 8 7 6
♦ A K 6
♣ D 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	2 ♦ ²	Pass	2 ♣ ¹
Pass	3 ♥ ³	Pass	2 ♥
Pass	4 ♣ ⁵	Pass	3 ♠ ⁴
Pass	5 ♦ ⁷	Pass	4 SA ⁶
Pass		Pass	6 ♥

1. beliebiges Semiforcing
 2. Standard Relay, Wartegebot
 3. Fit und Schlemminteresse
 4. Kontrolle in ♠
 5. Kontrolle in ♣
 6. Roman Keycard Blackwood Assfrage, da Kontrolle in ♦ vorhanden
 7. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
- 6 ♥ von Süd

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 5 4
♥ 8 5 4 3
♦ 10 8 7 3
♣ 4 3 2

♠ A D B 9 7 6
♥ 9
♦ A K
♣ A 8 7 6



♠ K 10 8 2
♥ K D 7
♦ D B 6 5
♣ K D

0
18 16
6

♠ 3
♥ A B 10 6 2
♦ 9 4 2
♣ B 10 9 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²	Pass
2 ♠	Pass	3 ♠ ³	Pass
4 SA ⁴	Pass	5 ♦ ⁵	Pass
6 ♠	Pass	Pass	Pass

1. beliebiges Semiforcing
 2. Standard Relay, Wartegebot
 3. Fit und Schlemminteresse
 4. Roman Keycard Assfrage
 5. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
- 6 ♠ von West
Auspiel: ♥ 4

Festigungskurs - Lektion 9 - Schlemmreizung

Board 5

Teiler Nord

N-S in Gefahr

♠ A K D 9 8 7 6

♥ K 7 6

♦ D 5

♣ A

♠ 5
♥ 10 5
♦ 9 8 7 6 4
♣ 10 8 7 6 2



♠ 10 3
♥ B 9 8 3
♦ A B 3 2
♣ 9 4 3

18
0 6
16

♠ B 4 2
♥ A D 4 2
♦ K 10
♣ K D B 5

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	3 ♠ ³	Pass	4 ♣ ⁴
Pass	4 ♥ ⁵	Pass	4 SA ⁶
Pass	5 ♣ ⁷	Pass	5 ♦ ⁸
Pass	5 ♠ ⁹	Pass	6 ♠

3. gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
 4. Kontrolle in ♣
 5. Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦
 6. Roman Keycard Assfrage, da ♦-Kontrolle vorhanden ist
 7. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
 8. Frage nach der Trumpfdame
 9. Trumpfdame vorhanden
- 6 ♠ von Nord

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ A 9 7 2

♥ 9 6 3

♦ D 9 2

♣ 9 7 4

♠ D B 6
♥ D 5 2
♦ 8 6 4
♣ A D B 3



♠ 4
♥ A K B 10 8 7 4
♦ A K 3
♣ K 6

6
12 18
4

♠ K 10 8 5 3
♥ —
♦ B 10 7 5
♣ 10 8 5 2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♦ ²	Pass	2 ♣ ¹	Pass
4 ♣ ⁴	Pass	3 ♥ ³	Pass
5 ♦ ⁶	Pass	4 SA ⁵	Pass
Pass	Pass	6 ♥	Pass

1. beliebiges Semiforcing
 2. Standard Relay, Wartegebot
 3. gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
 4. Kontrolle in ♣, keine Kontrolle in ♠, da das Gebot 3 ♠ ausgelassen wurde
 5. Roman Keycard Blackwood Assfrage
 6. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
- 6 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ 3

Board 7

Teiler Süd

Alle in Gefahr

♠ A 5 2

♥ D 10 7

♦ A 7 6 5

♣ 8 3 2

♠ B 8 6 4
♥ 9 8 3
♦ B 10 8 2
♣ K 10



♠ K 10 9 3
♥ —
♦ 9 4
♣ D B 9 7 6 5 4

10
5 6
19

♠ D 7
♥ A K B 6 5 4 2
♦ K D 3
♣ A

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♦ ²	Pass	2 ♣ ¹
Pass	3 ♠ ⁴	Pass	3 ♥ ³
Pass	5 ♠ ⁶	Pass	4 SA ⁵
Pass	6 ♥ ⁸	alle passen	5 SA ⁷

3. gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
 4. Kontrolle in ♠, Schlemminteresse
 5. Roman Keycard Blackwood Assfrage, da alle anderen Kontrollen vorhanden sind
 6. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame
 7. Frage nach Königen
 8. kein weiterer König
- 6 ♥ von Süd

Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ 10

♥ B 10 9 8 4 3

♦ 9 8 7

♣ 10 4 2

♠ A K D 7 6 5 4
♥ A K 5
♦ 6 5
♣ 7



♠ B 2
♥ D 6 2
♦ K D B 10 2
♣ K D 3

1
16 14
9

♠ 9 8 3
♥ 7
♦ A 4 3
♣ A B 9 8 6 5

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²	Pass
3 ♠ ³	Pass	4 ♣ ⁴	Pass
4 ♥ ⁵	Pass	4 SA ⁶	Pass
5 ♣ ⁷	Pass	5 ♠ ⁸	alle passen

1. beliebiges Semiforcing
 2. Standard Relay, Wartegebot
 3. gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
 4. Kontrolle in ♣, Schlemminteresse
 5. Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦, da das Gebot 4 ♦ ausgelassen wurde
 6. Roman Keycard Blackwood Assfrage
 7. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
 8. Abschlußgebot, da 2 Schlüsselkarten fehlen
- 5 ♠ von West