



Lektion 1

Grundlagen

- **Empfohlene Materialien:**
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **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

Schlemmreizung in Farbe

Prioritäten	Anforderungen
1 Punktstärke	• Fit in Farbe (mindestens 8 Karten) • Kleinschlemm min. 33 FV • Großschlemm min. 37 FV
2 Kontrollen 1 ♥ --- 3 ♥ --- 3 ♠ * 1 ♠ --- 3 ♠ --- 4 ♣ 1 ♠ --- 4 ♠ --- 5 ♣ 1 ♠ --- 3 ♠ --- 4 ♦	• Kontrolle in allen Farben (Erst- oder Zweitrundenkontrolle), der Gegner kann nicht 2 Sofortstiche in einer Farbe gewinnen. • Kontrollgebote sind: - a.) Ass oder König (Figurenkontrollen) - b.) Chicane oder Singleton (Schnappkontrollen) • Ass oder Chicane sind Erstrundenkontrollen, König oder Singleton Zweitrundenkontrollen • 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.
3 Schlüsselkarten (Assfrage) 4 SA Beispiel: 2 ♣ * --- 2 ♦ * --- (semiforcing, Pflichtrelay) 2 ♠ --- 3 ♠ --- (20-22 FL, Schlemminteresse) 4 ♦ --- 4SA --- (♦-Kontrolle, Assfrage) 5 ♣ --- 5 ♥ --- (1/4 Asse, Königsfrage) 5SA --- 7 ♠ --- (♥-König, Endkontrakt)	• Die Anzahl der Schlüsselkarten wird mit der Assfrage herausgefunden. (Roman Keycard Blackwood-Konvention) • Diese wird immer mit dem Gebot 4 SA gestellt. • Antworten: - a.) 5 ♣ 1 oder 4 Schlüsselkarten - b.) 5 ♦ 0 oder 3 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 Anzahl: - 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).

Schlemmreizung

Lektion 1 – Schlemmreizung in Farbe - Grundlagen

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 ♦

Schlemmreizung
Lektion 1 – Schlemmreizung in Farbe - Grundlagen
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 Farbasen als 5. Schlüsselkarte (Keycard)

Die 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 Antworten sind betraumsparender 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 – keine Trumpfdame, übernächstes Gebot – 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 Königen.

• **Weitere Schlemmkonventionen**

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

- 2.) Exclusion 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

Schlemmreizung

Lektion 1 – Schlemmreizung in Farbe - Grundlagen

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 Asse
pass	1 oder 4 Asse
nächstes Gebot	2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

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

XX	0 oder 3 Asse
pass	1 oder 4 Asse
nächstes Gebot	2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Asse 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)
4SA (RKCB)	5♣ (1 oder 4 Keycards: ♠K)
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, Großschlemminteresse)	5♠ (2 oder 5 Keycards mit Trumpfdame)
7 SA	6♣ (♣K, ♦K nicht möglich, da keine ♦-Kontrolle)

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 - klassisch

- 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 Farbasen als 5. Schlüsselkarte (Keycard)

Die klassischen 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 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.

Reizübungen Schlemmreizung in Farbe

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

Nord (Teiler)

1.)

♠ A D B 10 5 4 2

♥ A D 6

♦ K 5

♣ 4

2.)

♠ A K D

♥ 7 3

♦ A K D 3

♣ A K 6 5

3.)

♠ A 10 8

♥ A K B

♦ K D 9 6

♣ A 9 8

4.)

♠ A D 10

♥ A 10 6 2

♦ D 6 4

♣ K 3 2

5.)

♠ K D 7 6

♥ A D B 4

♦ A 8 5 2

♣ 3

6.)

♠ 4 2

♥ A B 10 7 2

♦ A K 8

♣ K D 4

7.)

♠ D B 8 5

♥ A 10 7 2

♦ A K 6

♣ K 8

Süd

♠ 6 3

♥ K 7 5 2

♦ A 10 6 3

♣ A B 7

♠ 7 6 3

♥ K D B 10 6 4

♦ B 7

♣ D 4

♠ K 7 6 5 4 2

♥ 5 2

♦ 7

♣ K D B 6

♠ K B 8 7 2

♥ K 5

♦ A

♣ A D B 10 7

♠ A 10 8 4 2

♥ K 5

♦ K D

♣ B 8 6 2

♠ D B 7

♥ K D 8 4 3

♦ D

♣ A B 5 2

♠ 2

♥ K D B 9 8 6 3

♦ D 3

♣ A 5 2

Schlemmreizung

Lektion 1 – Schlemmreizung in Farbe - Grundlagen – Lösungen zu den Aufgaben

Lösungen zu Reizübungen Schlemmreizung in Farbe

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

Nord (Teiler)

① Kontrolle

② Frage nach Trumpfdame

③ Frage nach Königen

4SA RCKBW (Assfrage mit 5 KC,

1/4, 0/3, 2/5- 2/5+)

Süd

1.)

♠ A D B 10 5 4 2

♥ A D 6

♦ K 5

♣ 4

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
3♠*	---	4♣①	---
4SA	---	5♥	---
6♠	---	---	---

♠ 6 3

♥ K 7 5 2

♦ A 10 6 3

♣ A B 7

2.)

♠ A K D

♥ 7 3

♦ A K D 3

♣ A K 6 5

N	O	S	W
2♦*	---	3♥*	---
3SA	---	4♥	---
4SA	---	5♣	---
5♦②	---	6♥	---

♠ 7 6 3

♥ K D B 10 6 4

♦ B 7

♣ D 4

3.)

♠ A 10 8

♥ A K B

♦ K D 9 6

♣ A 9 8

N	O	S	W
2SA	---	3♥*	---
3♠*	---	4♣①	---
4SA	---	5♣	---
5♦②	---	5♠	---

♠ K 7 6 5 4 2

♥ 5 2

♦ 7

♣ K D B 6

4.)

♠ A D 10

♥ A 10 6 2

♦ D 6 4

♣ K 3 2

N	O	S	W
1SA	---	2♥*	---
2♠*	---	3♣	---
3♠	---	4♣①	---
4♥①	---	4SA	---
5♠	---	5SA③	---
6♣	---	7SA	---

♠ K B 8 7 2

♥ K 5

♦ A

♣ A D B 10 7

5.)

♠ K D 7 6

♥ A D B 4

♦ A 8 5 2

♣ 3

N	O	S	W
1♦	---	1♠	---
3♠	---	4♦①	---
4♥①	---	4SA	---
5♦	---	5♥②	---
6♠	---	---	---

♠ A 10 8 4 2

♥ K 5

♦ K D

♣ B 8 6 2

Schlemmreizung

Lektion 1 – Schlemmreizung in Farbe - Grundlagen – Lösungen zu den Aufgaben

6.)

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

7.)

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

DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 1 - Grundlagen

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 6 5 3 2

♥ A K 3

♦ K D 2

♣ 4

♠ 8 4

♥ B 10 5 4

♦ 6 5

♣ A 10 9 5 3



♠ 10 9

♥ 9 8 7 6

♦ B 10 9 3

♣ D B 8

♠ D B 7

♥ D 2

♦ A 8 7 4

♣ K 7 6 2

19

5 4

12

West

Nord

Ost

Süd

2 ♣

Pass

2 ♦

Pass

2 ♠

Pass

3 ♠

Pass

4 SA

Pass

5 ♣

Pass

5 ♦

Pass

6 ♣

Pass

6 ♠

alle passen

6 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ D

Mit 21 FL und guter 6er Farbe in ♠ eröffnet N semiforcierend mit 2 ♣. S reizt Standardrelay mit 2 ♦, auf 2 ♠ zeigt 3 ♠ dann Fit und Schlemminteresse. Mit allen Kontrollen kann N direkt die Ass-Frage mit 4 SA stellen, und nach der Antwort 5 ♣ = 1 Schlüsselkarte noch die Trumpfdame erfragen.

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ A D 9 3

♥ 4

♦ B 10 5 2

♣ B 7 5 2

♠ K 6 5

♥ K D 8 7 3

♦ K 6

♣ K 8 6



♠ B 7

♥ A B 10 9

♦ A D

♣ A D 9 4 3

♠ 10 8 4 2

♥ 6 5 2

♦ 9 8 7 4 3

♣ 10

8

14 18

0

West

Nord

Ost

Süd

1 ♣

Pass

1 ♥

Pass

4 ♥

Pass

4 SA

Pass

5 ♦

Pass

6 ♥

alle passen

6 ♥ von West

Ausspiel: ♦ B

O eröffnet mit 19 FL 1 ♥ und kann nach 1 ♥ von W direkt in 4 ♥ springen (20 FV). W hat Schlemmstärke (17 FV) und alle Kontrollen und stellt die Ass-Frage mit 4 SA. O zeigt mit 5 ♦ 0 oder 3 Schlüsselkarten, W erkennt, dass eine Schlüsselkarte fehlt und reizt den Kleinschlemm 6 ♥.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 5 4 2

♥ 9 8 3

♦ 6 4 3

♣ A K 7

♠ K D 10 6

♥ 6

♦ B 10 9 8

♣ 6 5 4 3



♠ B 9 7 3

♥ 10 5

♦ 7 5 2

♣ B 10 9 8

♠ 8

♥ A K D B 7 4 2

♦ A K D

♣ D 2

11

6 2

21

West

Nord

Ost

Süd

2 ♦

Pass

2 SA

Pass

3 ♥

Pass

3 ♠

Pass

4 ♦

Pass

4 ♠

Pass

4 SA

Pass

5 ♥

Pass

5 ♠

Pass

6 ♣

Pass

7 SA

7 SA von Nord

Ausspiel: ♣ B

Mit 10 sicheren Spielstichen eröffnet S 2 ♦, stärkste Eröffnung (partieforcierend). N gibt mit 2 SA ein positives Relay (ab 8 FL). Nach 3 ♥ werden nun Kontrollen gereizt. S kann die Ass-Frage stellen mit 4 SA und hört 2 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame. Danach Königsfrage und 7 SA als Endkontrakt gereizt.

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 4

♥ B 10 9 8

♦ 10 9 8 7

♣ B 9 8 2

♠ A K D

♥ A K D

♦ K 6 3 2

♣ 5 4 3



♠ B 10 9 8 7 6

♥ 2

♦ A D 4

♣ K D 6

♠ 5 3 2

♥ 7 6 5 4 3

♦ B 5

♣ A 10 7

2

21 12

5

West

Nord

Ost

Süd

2 SA

Pass

3 ♥

Pass

3 ♠

Pass

4 ♣

Pass

4 ♦

Pass

4 SA

Pass

5 ♦

Pass

5 ♥

Pass

5 SA

Pass

6 ♠

alle passen

W eröffnet 2 SA mit ausgeglichenem Blatt und 21 FL. O reizt Transfer auf ♠ und stellt nach den Kontrollen (♠-Fit mit 6 Karten!) die Ass-Frage. W reizt 5 ♣ (0 oder 3 Schlüsselkarten) Nun fragt 5 ♥ nach der Trumpfdame, die W mit 5 SA + ♥ K bestätigt. Nun kann O Kleinschlemm reizen, eine Schlüsselkarte fehlt.

DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 1 - Grundlagen

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 10 8
♥ 6 5 4 3 2
♦ 4 3
♣ 9 7 4 3

♠ 7 6
♥ D B 8
♦ K D B 10 6
♣ A B 8

♠ A K D B 5 4 3
♥ K 7
♦ 7
♣ K D 2

♠ 9 2
♥ A 10 9
♦ A 9 8 5 2
♣ 10 6 5

0
14 18
8

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	3 ♠	Pass
4 ♣	Pass	4 SA	Pass
5 ♣	Pass	5 ♠	alle passen

5 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

O eröffnet mit 21 FL semiforcierend mit 2 ♣. Nach dem Standardrelay 2 ♦ zeigt 3 ♠ einer 7er-Länge und legt die Trumpffarbe fest. W kooperiert und reizt ♣-Kontrolle mit Schlemminteresse. O stellt die Ass-Frage und bekommt als Antwort 5 ♣ = 1 Schlüsselkarte. Danach wird in 5 ♠ gestoppt.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 4
♥ 6 5
♦ 8 7 6
♣ K 9 8 5 4 3 2

♠ B 5 3
♥ A 8 7 2
♦ 5 4 3 2
♣ A 7

♠ A K D 10 9 8 7
♥ K D 10
♦ A K
♣ 6

♠ 6 2
♥ B 9 4 3
♦ D B 10 9
♣ D B 10

3
9 21
7

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

7 SA von West
Ausspiel: ♦ 8

O eröffnet mit 2 ♦ = stärkste Eröffnung. 2 SA von W zeigt ab 8 FL und ein ausgeglichenes Blatt. Auf 3 ♠ bietet W 4 ♣ Fit und Schlemminteresse. O kann direkt die Ass-Frage mit 4 SA stellen und erfährt 2 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame mit 5 ♥. Das reicht aus, um 13 sichere Stiche zu zählen = 7 SA.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K D 6
♥ 10 9 8 4
♦ D B 9
♣ K D 5

♠ 10 9 8 7
♥ 5 3 2
♦ A 8 7 6
♣ A 2

♠ B 5 4 3
♥ —
♦ 3 2
♣ B 10 9 8 7 6 4

♠ A 2
♥ A K D B 7 6
♦ K 10 5 4
♣ 3

13
8 2
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	4 ♥	Pass	4 SA
Pass	5 ♦	Pass	5 ♥
alle passen			

5 ♥ von Süd
Ausspiel: ♦ A

S hat 19 FL und eröffnet 1 ♥. Mit 15 FV und ohne Kürzen bietet N 4 ♥. Mit allen Kontrollen und 22 FV stellt S die Ass-Frage mit 4 SA. N antwortet 5 ♦ = keine Schlüsselkarte. Damit muss S den Schlemmversuch abbrechen und 5 ♥ bieten, da der Gegner 2 Asse abziehen wird.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 4 2
♥ A K D 10 9 8
♦ A K 6
♣ A 8

♠ 9 5
♥ 7 6
♦ 8 7 5 3 2
♣ D B 9 7

♠ K D B 10 6
♥ 2
♦ D B 10 9
♣ 10 6 5

♠ A 8 7 3
♥ B 5 4 3
♦ 4
♣ K 4 3 2

20
3 9
8

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

6 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ K

Mit 22 FL und guter 6er Farbe eröffnet N 2 ♣ semiforcierend. Nach dem Standardrelay 2 ♦ und 2 ♥ von N kann S mit 3 ♥ Schlemminteresse melden. Nachdem alle Kontrollen an Bord sind stellt N die Assfrage und erfährt eine Schlüsselkarte mit 5 ♣. 5 ♠ (Superrelay) fragt jetzt nach Königen.