

INHALTSVERZEICHNIS

	Vorwort	3
Kapitel I	REIZUNG I: Basis	11
	A Der Einstieg	11
	1. Bevor es los geht ...	11
	2. Einstieg in die Spielregeln	12
	3. Die Stiche	13
	4. Das erste Spiel – wir machen Stiche	14
	5. Die Figurenpunkte	19
	6. Kurzversion zum schnellen Spielen mit vereinfachter Reizung (nur SA-Kontrakte)	20
	7. Der erste Kontrakt in Sans-Atout	21
	8. Gegenspielüberlegungen – Ausspiel gegen SA	22
	9. Das Finden eines Fits	26
	10. Die Verteilungspunkte	27
	11. Kurzversion zum schnellen Spielen mit vereinfachter Reizung (erweiterte Version mit Trumpf)	27
	12. Das erste Trumpfspiel	29
	13. Die Längenpunkte	33
	B Bridge als Wettkampfspiel	37
	1. Die Stichpunkte	37
	2. Die Abrechnung	37
	3. Kontra und Rekontra	41
	4. Kontraktentscheidung	45
	5. Kompetitives Bridge mit vereinfachter Reizung unter Berücksichtigung der Anschrift	48
	6. Opfergebote auf Vollspielebene	55
	C Der technische Ablauf der regulären Reizung	59
	SPIELTECHNIK I: Alleinspiel	62
	A Die Sofortstiche und das Hochspielen von Stichen	62
	B Das Vermeiden von Blockaden	65
Kapitel II	REIZUNG II: Die Grundlagen der Reizung	69
	A Die verschiedenen Blatt-Typen	69
	B Das Bietsystem	71
	C Notwendige Festlegungen	72
	D Die Eröffnungen	79

E Die Antworten	83	
1. Die Hebungen der 1SA-Eröffnung	84	
2. Die Hebungen der 2SA-Eröffnung	87	
SPIELTECHNIK II: Alleinspiel	91	
A Zusätzliche Stiche durch den Schnitt	91	
1. Der einfache Schnitt (Impass)	91	
2. Der wiederholte Schnitt	93	
3. Schnitt durch Vorlegen einer Figur	94	
4. Der Expass	96	
5. Der Doppelschnitt	97	
B Der Spielplan im Farbspiel	105	
C Schnapper in der kurzen Hand	107	
REIZUNG III: Die Oberfarb-Eröffnungen	112	Kapitel III
A Antworten auf eine Oberfarb-Eröffnung	112	
1. Hebungen	113	
2. Ohne Fit – Die Antwortmöglichkeiten	113	
3. Die Antwort-Prioritäten	121	
4. Übersicht: Antwortmöglichkeiten nach Punktzonen gegliedert	123	
B Wiedergebote des Eröffners und die Folgereizung	125	
1. Wiedergebote nach Hebungen	125	
2. Wiedergebote nach SA-Antworten	127	
3. Wiedergebote nach der Antwort 1♠	135	
4. Wiedergebote nach der Antwort 2 in neuer Farbe (2♣, 2♦, 2♥)	144	
SPIELTECHNIK III: Gegen- und Alleinspiel	157	
A Schnapper im Gegenspiel	157	
1. Ausspiel eines Singles	157	
2. Informationen aus der Reizung	158	
B Abwerfen von Verlierern auf hohe Karten in anderen Farben	160	
C Hochspielen einer Farbe mit Hilfe von Trümpfen	162	
1. Lange Farbe in der kurzen Trumpfhand	163	
2. Lange Farbe im Hauptblatt	165	
REIZUNG IV: Die Unterfarb-Eröffnungen	167	Kapitel IV
A Wahl der Eröffnungsfarbe	167	
B Antworten auf eine Unterfarb-Eröffnung	168	
1. Die Oberfarb-Antworten auf der 1er-Stufe	168	

2. Die SA-Antworten	170
3. Die Unterfarbhebungen	171
4. Antwort in anderer Unterfarbe	172
5. Sprung in neuer Farbe	173
6. Übersicht der Antworten und Antwort-Prioritäten	174
C Wiedergebote des Eröffners und die Folgereizung	178
1. Wiedergebote nach Oberfarb-Antwort auf der Einerstufe	178
2. Wiedergebote nach sonstigen Antworten	188
SPIELTECHNIK IV: Alleinspiel	195
A Spielplan in Sans-Atout	195
B Kommunikation	199
1. Unterbrechung der Kommunikation beim Gegner (Ducken)	199
2. Übergänge	203
3. Blanko-Coup	207
Kapitel V REIZUNG V: Die Farbgegenreizung	211
A Grundsätzliches zur Gegenreizung	211
B Farbgegenreizung auf der 1er-Stufe	212
1. Die erste Gegenreizung	212
2. Antworten auf 1er-Stufen-Gegenreizung	214
C Farbgegenreizung mit 2 in Unterfarbe	218
1. Die erste Gegenreizung	218
2. Antworten auf Gegenreizung 2 in Unterfarbe	219
D Farbgegenreizung mit 2♥	222
1. Die erste Gegenreizung	222
2. Antworten auf Gegenreizung 2♥	222
E Farbgegenreizung im Sprung	226
SPIELTECHNIK V: Gegenspiel	230
A Ausspiel gegen SA-Kontrakte	230
1. Welche Karte in der gewählten Farbe ausspielen?	230
2. Welche Farbe ausspielen?	231
3. Empfehlung fürs Weiterspiel	237
B Ausspiel gegen Farbkontrakte	240
1. Welche Karte in der gewählten Farbe ausspielen?	240
2. Welche Farbe ausspielen?	241
3. Erkenntnisgewinn des 2. Gegenspielers	246

C Spiel in 3. Hand	249	
1. Warum 3. Hand hoch?	249	
2. Was von gleichwertigen Karten spielen?	251	
3. Wann nicht hoch einsteigen?	252	
REIZUNG VI: Das Informationskontra	258	Kapitel VI
A Wesen und Anwendung des Informationskontras	258	
B Antworten auf ein Informationskontra	260	
1. Der Partner des Eröffners hat gepasst	260	
2. Der Partner des Eröffners hat gereizt	265	
C Das Wiedergebot des Kontrierenden	267	
SPIELTECHNIK VI: Alleinspiel	273	
A Der Wettlauf im SA-Spiel	273	
B Der gefährliche Gegenspieler	275	
1. Spielplan mit „anderthalb“ Stoppere	276	
2. Die zu wählende Richtung beim Hochspielen einer Farbe	279	
3. Die Wahl zwischen zwei hochzuspielenden Farben	281	
REIZUNG VII: Die Fitfindung nach einer 1SA- oder 2SA-Eröffnung	284	Kapitel VII
A Die Stayman-Konvention nach der 1SA-Eröffnung	284	
1. Funktionsweise	284	
2. Stayman mit 5-4 in den Oberfarben	288	
3. Andere starke Wiedergebote nach Stayman	291	
B Oberfarb-Transfer nach der 1SA-Eröffnung	293	
1. Oberfarb-Transfer mit einem schwachen Blatt	293	
2. Die Entwicklung der Reizung durch den Antwortenden	296	
3. Der Antwortende hat einen Zweifärber in Ober- und Unterfarbe	299	
4. Der Antwortende hat einen Oberfarb-Zweifärber ab 5-5	304	
5. Transfer im Sprung ausführen	308	
6. Der Gegner kontriert die künstliche Transfer-Reizung	310	
C Antworten auf der 3er-Stufe nach 1SA-Eröffnung	314	
D Die Folgereizung nach der 2SA-Eröffnung	316	
E Nach 1SA-Eröffnung und Gegenreizung in 2. Hand	319	
SPIELTECHNIK VII: Abwürfe im Gegenspiel	323	
A Abwurf von Farbe mit Figur	323	

	B Abwurf von der Länge	325
	C Kein verräterischer Abwurf von der Kürze	328
Kapitel VIII	REIZUNG VIII : Die 1SA-Gegenreizung	329
	A Die 1SA-Gegenreizung	329
	B Antworten auf die 1SA-Gegenreizung	331
	C Spieler Nr. 3 reizt	333
	SPIELTECHNIK VIII : Alleinspiel	337
	A Die Farbbehandlungen bei eigenem Ausspiel	337
	1. Schneiden oder Schlagen?	337
	2. Eine Gabel möglichst lange intakt halten	341
	B Die Farbbehandlungen im 1. Stich	344
Kapitel IX	REIZUNG IX: Die schwachen 2er-Eröffnungen 2♥/2♠	352
	A Die Eröffnung	352
	B Die Weiterreizung nach der Eröffnung 2♥/2♠	353
	1. Mit Fit: Konstruktive Reizung	354
	2. Mit Fit: Destruktive Reizung	357
	3. Ohne Fit mit starken Händen	362
	C Reizung gegen schwache 2er-Eröffnungen	367
	SPIELTECHNIK IX: Gegenspiel	370
	A Markierung beim Bedienen	370
	B Markierung im freien Abwurf	378
Kapitel X	REIZUNG X: Die starken 2er-Eröffnungen 2♣/2♦	382
	A Eröffnung 2♣	382
	1. Bedingungen für die 2♣-Eröffnung	382
	2. Weiterreizung mit Blatt-Typ A „Gleichmäßige Verteilung“	383
	3. Weiterreizung mit Blatt-Typ B „Lange Oberfarbe“	386
	4. Weiterreizung mit Blatt-Typ C „Unterfarb-Einfärber“	390
	5. Weiterreizung mit Blatt-Typ D „Oberfarb-Zweifärber (5-5)“	393
	B Eröffnung 2♦	396
	1. Bedingungen für die 2♦-Eröffnung	396
	2. Antworten auf 2♦	397
	3. Weiterreizung	399

SPIELTECHNIK X: Alleinspiel	405	
A Platzierung von Figuren	405	
1. Informationen aus der Reizung	405	
2. Informationen aus dem 1. Ausspiel	408	
3. Informationen aus dem weiteren Gegenspiel	411	
B Auszählen der Kartenverteilung	412	
REIZUNG XI: Die Sperreröffnungen	415	Kapitel XI
A Eröffnung mit 3♣/3♦	415	
B Eröffnung mit 3♥/3♠	419	
C Eröffnung mit 3SA	422	
D Eröffnung mit 4♣/4♦	426	
E Eröffnung mit 4♥/4♠	428	
F Eröffnung mit 5♣/5♦	430	
SPIELTECHNIK XI: Gegenspiel – Spiel in 2. Hand	433	
A Alleinspieler spielt eine kleine Karte	433	
B Alleinspieler legt eine Figur vor	437	
REIZUNG XII: Die Wettbewerbsreizung	445	Kapitel XII
A Nach Farbreizung des Gegners	445	
1. Natürliche Gebote	445	
2. Der Überruf	448	
3. Das Negativkontra	450	
4. Passen	456	
B Nach Informationskontra des Gegners	461	
1. Natürliche Gebote	461	
2. Rekontra	463	
C Nach 1SA des Gegners	468	
SPIELTECHNIK XII: Alleinspiel	470	
Schnapper in der kurzen Hand – Fortsetzung		
A Vorbereitung des Schnappens	471	
B Vorsichtsmaßnahmen	473	
C Spielplan im 4-4-Fit	478	

Kapitel XIII	REIZUNG XIII : Die Schlemmreizung	482
	A Die Schlemmreizung in Sans-Atout	482
	B Die Schlemmreizung im Farbspiel	484
	1. Kontrollgebote	486
	2. Roman Key Card Blackwood (RKCB)	489
	SPIELTECHNIK XIII: Gegenspiel – Das Nachspiel	495
	A Welche Karte nachspielen?	495
	1. Nachspiel in bereits gespielter Farbe	495
	2. Nachspiel in neuer Farbe	500
	3. Nachspiel zum Schnappen	503
	B Welche Farbe nachspielen?	506
	Plädoyer für das Turnierbridge	513
	Nachwort	515
Anhang	Anhang A: Blattbewertung bei starken Einfärbern und Zweifärbern	516
	Anhang B: Stichwortverzeichnis	518
	Anhang C: Forum D 2012 Kurzbeschreibung	526
	Anhang D: Das Computerprogramm „Q-plus Bridge – Lehrbuchedition“	542
	Tipps	544

Lösungen zu den Reizübungen: siehe beiliegendes Lösungsbuch