

# Jacoby – 2 SA Ergänzung

## Weiterreizung nach 1♥ ♠-Eröffnung

[Mit 2SA (Ab 11 FV-Variante)](Es gibt noch 2SA = PF-Variante)

### 1.- Präambeln:

- *Kürzen / Mini-Splinter- und Splinter-Gebote / Verlorene Punkte / 37-, 34-, 30-, 27- bzw. 24- Punkte Karten-Deck (4, 3, 2, 1 Zählung)*
- *Leitsatz 1: Mit Fit, nach Fit, reizen wir Kürzen!*
- *Leitsatz 2: Kürzen werden direkt gezeigt aber wenn gefragt, von unten nach oben*
- *Blattbewertung (siehe letztes Kapitel)*

Kürze: Single oder Chicane in einer Farbe

Splinter im Allgemeinen: Zeigt immer eine Kürze in der gereizten Farbe und mind. ein 3er Fit, Stärke entsprechend der abgegebenen Stufe. Das entscheidende bei einem Splinter-Gebot ist, dass man die Kapitänsrolle an seinen Partner übergibt, so dass er die Gesamtstärke (bzw. ob die Hände zusammenpassen) besser beurteilen kann.

Verlorene Punkte: Punkte, die gegenüber einer Kürze, nicht vollständig gezählt werden können/sollten.

Gute Punkte: Figuren in Partners Farbe (bzw. Länge)

34-, 30-, 27-, 24-Punkte-Deck(s): Wenn es, gegenüber einer Kürze, keine verlorene Punkte gibt (und wir mind. 9 Trümpfe haben! Bei 8-Karten-Fit muss man ein wenig relativieren), gibt es für uns nicht 40, sondern weniger Punkte die relevant sind! Oft hat man auch einen Doppel-Fit und es ist bekannt, dass man in Doppelfit-Situationen, die Hände aufwerten muss!

Folgende Situationen sind denkbar (wir nehmen mal den Ideal Fall an, dass es gegenüber den Kürzen, keine verlorene Punkte gibt:

- 1 Chicane => 30-Punkte-Deck (A,K,D,B spielt nicht mit)
- 1 Single => 34-Punkte-Deck (K, D, B spielt nicht mit)
- 1 Double => 37-Punkte-Deck (D, B spielt nicht mit)
- 2 Chicanes und 10-11 Trümpfe => 20 Punkte-Deck!!
- 1 Single + 1 Double => 31 Punkte-Deck (K, D, B und D, B)
- etc..

### **Die Schwierigkeit ist und bleibt die gesamte Blattbewertung!**

In all diesen Konstellationen, brauchen wir für ein Vollspiel (in Farbe), bzw. für einen Schlemm, wesentlich weniger Punkte als üblich!

(Beispiel: ADBxxx – KB10x xxx / Kxxx xxxx Dxx xx; nur 16 F nach der Milton-Zählweise! Nach unserer Blattbewertung kommen wir auf ca. 23,5 (~16,1 + ~7,3) FV, was ja für ein Vollspiel eigentlich immer noch zu wenig ist! Aber anscheinend ist die Karo D mind. das doppelte Wert! Wir müssen aber eigentlich noch 1 Punkt abziehen, weil ja beide Spieler 2 Punkte für die 9. Trumpfkarte gezählt haben! 4 Pik sind im Prinzip von Oben! In der Reizung, kann man natürlich nicht alles herausbekommen. Aber nach 1 ♠ - 2 ♠ / 3 ♥ landet man automatisch in 4 ♠!)

Die Leitsätze kommen in verschiedensten Situationen vor und sind eine Hilfreiche Gedächtnisstütze! Dabei beachten wir folgende Prinzipien: Gezeigt werden Kürzen immer „Direkt“, aber wenn danach gefragt wird, von unten nach oben, in Stufen! Die 1. Stufe zeigt natürlich keine Kürze.

Blattbewertung: Das wichtigste Kriterium in allen Sequenzen. Im Prinzip, ist alles andere kodiert; nur die Blattbewertung bleibt eine anspruchsvolle Kunst. Man sollte keine Angst haben, mit Dezimalzahlen zu arbeiten!

### Erläuterungen und Beispiele:

- *Verlorene Punkte:* Wenn man in der Kürze des Partners überhaupt keine Punkte hat, ist das eine ideale Situation. Dann kommt die Rechnung mit dem 24, bzw. 30 Punkte-Deck vollständig zum tragen!

Beispiel: Partner zeigt eine Kürze in ♣! Sie halten KBx in ♣.. Bei der ersten Antwort haben Sie diese Haltung als 4F berechnet. Nach der Feststellung der Kürze ist sie höchsten 2F (gegenüber einer Chicane, sogar noch weniger) wert.

- *Gute Punkte:* Alle Figuren in anderen Farben sollte man aufwerten, weil sie zur möglichen Entwicklung Länge beitragen

- *Leitsatz:* Stimmt oft (auch in anderen Sequenzen) aber nicht übertreiben.

- *Ungewissenheiten:* Wenn die Kürze aus A, K oder D besteht; der Wert eines Asses gegenüber einer Kürze;

- *Mini-Splinter und Splinter:* Nach einem OF-Fit, kann man auf der 3. Stufe, mit einer einladenden Hand einen Mini-Splinter abgeben. Splinter auf der 4. Stufe zeigen immer Vollspielstärke (14-15 FV).

Die verschiedenen Splinter-Bereiche sind:

(11)12-13 / 14-15 / 16-17 / 18-19 / 20-21 / Ab 22

## 2.- Spezifische Antworten auf 1 in OF

### - 1OF - 3OF<sub>selbe</sub>

Es gibt nur 2 Sequenzen: 1♥ - 3♥ und 1♠ - 3♠

Was zeigt das? 8-10 (11) FV, mind. 4er ♥ / ♠ und irgendeine Kürze od. 2 Doubles (Also keine SA-Hand). Sie sehen, dass man sogar ab 4 Fig. Punkte [die aber in der Trumpffarbe, oder ein Neben-Ass, zur Not auch mal KBx(x), sein sollte] diese Reizung abgeben kann. Achtung: Bitte die Gefahrenlage beachten! Dient hauptsächlich als Sperre.

### - 1OF - 4OF<sub>selbe</sub>

Zeigt, ähnlich wie zuvor, mind. ein 5er ♥ / ♠ und eine Kürze od. 2 Doubles (Also keine SA-Hand). Dient hauptsächlich als Sperre.

### - 1OF - 2SA (Also 1♥ ♠ - 2SA)

Der Antwortende hat eine Hand mit Fit ab ca. 11 FV)

Wie geht es weiter, bzw. wie Antwortet der Eröffner?

Der Eröffner gibt stufenweise seine Stärke durch (hier ist die Blattbewertung bes. wichtig!):

1. Stufe (3♣) = (12,5)13-14 FV
2. Stufe (3♦) = 15-16 FV
3. Stufe (3♥) = 17-18 FV
4. Stufe (3♠) = 19-20 FV
5. Stufe (3SA) = 21-22 FV

Der Antwortende kann nun sehr gut feststellen, ob die Stärke für einen Schlemm (33 FV oder mehr) vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall, kann der Antwortende mit dem Vollspiel abschließen. Die primitivste Methode den Schlemm bei entsprechender Stärke zu untersuchen ist, mit dem nächsten freien Gebot die Assfrage (RKCB) zu stellen.

Aber eine bessere Methode ist den Eröffner nach Kürzen zu fragen, um festzustellen, ob die Hände zusammen passen oder nicht! Danach kann man immer noch (sehr oft unter Partiehöhe) die Assfrage stellen!

### **- 1OF und die Mini-Splinter**

(Die ersten 3 Sprünge außer 2SA: Also  $1\heartsuit - 2\spadesuit$  /  $1\heartsuit - 3\clubsuit$  /  $1\heartsuit - 3\diamondsuit$  und  $1\spadesuit - 3\clubsuit$ ;  $1\spadesuit - 3\diamondsuit$ ;  $1\spadesuit - 3\heartsuit$ ) sind Mini-Splinter.

Was zeigen diese Sequenzen? Mind. 3'er  $\heartsuit$  /  $\spadesuit$ , eine einladende Hand und eine Kürze in der gereizten Farbe [also (11)12-13 FV].

### **- 1OF und die Splinter mit 14-15 FV**

Alle Doppelsprünge zeigen eine Kürze und 14-15 FV

=> *Wenn* man aber alle Splinter's durchgeben will, muss man folgende Struktur lernen (schwierig)!

- Die 14-15 FV-Splinter's: Über  $3\spadesuit$ , bzw. 3SA
- Die 16-17 FV-Splinter's: Über 3 in OF-2
- Die 18-19 FV-Splinter's: Direkt
- Die 20-21 FV-Splinter's: Über 3 in OF-1
- Splinter's ab 22 FV: Über 3 in OF-2

### **Weiterreizung nach Gameforcing Fit-Reizung $1\heartsuit \spadesuit$**

---

**2SA**

Eröffner zeigt seine FV's ab  $3\clubsuit$  (13-14);  $3\diamondsuit$  (15-16); etc...

=> Darauf fragt das Relay (Auch 3SA nach  $3\spadesuit$  -Antwort) nach Kürze:

- 1. Stufe = keine Kürze => Relay = RKCB (auch 3SA)
- 2./3./4. Stufe = Kürze von unten nach oben => danach V-RKCB

=> Relay +1 = Gleich RKCB, Kürze interessiert nicht.

Nota: 3SA ist nur Vorschlag zum Spielen nach einer 3♣- od. 3♦-Antwort und wenn man 4333 ist (Weil 3SA weder Relay noch Relay+1 ist)

### Sonstiges

- Nach Revers-Reizung: siehe nach 1 in UF
- 2 Färber Reizungen des Eröffners im Sprung zeigen gute 19-20 FL
- Demzufolge zeigt ein billiger 2-Färber 12-18(19) FL
- 6UF + 5OF Hände werden mit der OF eröffnet, wenn die Hand schwach ist! Wenn sie nach Kompetition stark genug für ein 4OF-Gebot ist, dann wird mit 1UF eröffnet!
- 1OF – 2F<sub>Neu</sub> (Autoforcing, aber zu 90% kein Fit)  
2OF<sub>Selbe</sub> = 12-14FL Alles andere ist ab 15 und somit PF.

### **4.- Schlemmreizung und KC-Blackwood's:**

#### Allgemeines:

- Keine Cuebids und Kontroll-Ansagen! Nach Fit werden Kürzen gereizt, danach Void-RKCB oder RKCB wenn keine Kürze da!
- 4 in UF mit Fit ist Assfrage auch wenn nicht im Sprung, wenn nicht eindeutig kompetitiv !
- Nach explizit gereizten OF-Fit's (d.h. der Fit ist beiden bekannt) ist 4♣ RKCB und falls unbedingt 4SA der ♣-Splinter (darauf ist 5♣ V-RKCB)

**=> Über Partiehöhe, bei vereinbartem Fit, ist die Reizung einer Farbe im Sprung Exclusion-KCB.**

## *Antworten auf RKBC*

- 1. Stufe: 1 oder 4 KC
- 2. Stufe: 0 oder 3 KC
- 3. Stufe: 2 oder 5 KC ohne Trumpf-Dame
- 4. Stufe: 2 oder 5 KC mit Trumpf-Dame
- 5. Stufe: 2 KC und eine unbekannte Chicane (selten nutzbar).

## *Frage nach Trumpfdame*

Ist Trumpf-Dame noch nicht bekannt fragt das Relay nach dieser und Königen.

- 1. Stufe: keine Trumpf-Dame  
Zurück auf Trumpf (wenn nötig im Sprung) = Die Dame, kein König
- 2.-5. Stufe: Trumpf-Dame + Könige (s. Unten)
- 6. Stufe: Trumpf-Dame + Alle Könige

## *Frage nach Königen*

Ist Trumpf-Dame schon bekannt, (bzw. man überspringt die Frage nach der Trumpf-Dame) fragt das Relay nach Königen.  
Zurück auf Trumpf: kein König

- 1. Stufe: rangniedrigster König oder die anderen beiden Könige
- 2. Stufe: rangmittlere König oder die anderen beiden Könige
- 3. Stufe: ranghöchste König oder die anderen beiden Könige
- 4. Stufe: alle 3 Könige

Das Relay fragt nach Damen, alles andere ist Abschluss. Ein weiteres Relay würde nach Trumpf-Buben fragen. Es ist aber auch möglich direkt nach den Neben-Damen zu fragen. Dann überspringt man das Relay für die Königsfrage.

### Ein Beispiel:

1 ♠                                      2SA (Ab 11 FV)  
3 ♥ (17-18)                              3 ♠ (Relay, Frage nach Kü.)  
4 ♣ (♣-Kü.)                              4 ♦ (V-RKCB)  
4SA (Single, 0 od. 3)                      5 ♣ (Frage nach ♠-D und  
Königen)

- 5 ♦ wäre keine ♠D und 5 ♠ nur die ♠D)  
- 5 ♥ wäre ♠D + ♣K od. ♥K + ♦K (kann eigentlich nicht sein)  
- 5SA wäre ♠D + ♦K oder die beiden anderen (♣K + ♥K), was ja eventuell möglich ist, weil man ja den Single-♣K abgewertet hat. 3 Asse = 12F + ♠D = 14F + ♥K = 17 F! Den Blanken ♣K hat man ja vielleicht mit 2 FV bewertet und vielleicht noch etwas abgezogen!? Aber eigentlich geht das nicht, weil die 3 Asse ja schon, 13,5 zählen! Dann hätte man schon 19-20 durchgeben müssen! D.h., hier können wir nur vom ♦K ausgehen..

Bis jetzt haben wir also 3 Asse, die ♠D und den ♦K und ♣-Kü. gesehen.. Bleibt also kaum was Anderes übrig. Und sogar diese Hand ist schon unterreizt, weil man hier schon auf ca. 20 FV (3 Asse = 13,5 / ♦K + ♠D = 5 / Single♣ = 1,5 / 0,5 Dazu für ♠ADxxx)(auch wenn man -0,3 für keine 10 rechnet) kommt.

Man sieht, dass man bei der Großschlemm-Reizung ganz schön rechnen muss!



## **5.- Blattbewertung**

(Kaplan-Rubens Handevaluator)

(<http://www.jeff-goldsmith.org/cgi-bin/knr.cgi>)

### **Wert einer Hand ohne etwas über die Partnerhand zu wissen**

#### **Figurenpunkte (F)**

Der exakte Wert der Figuren:

A = 4,5

K = 3,1

D = 1,7

B = 0,7

10 = 0,3 für jede 10, ab der zweiten 10 / -0,3 für keine 10

#### **Längenpunkte (L)**

Für jede Länge ab der 5. Karte mit mind. 3F in der Farbe = +1

#### **Aufwertungsfaktoren**

2 Figuren in einer mindestens 4er-Länge = +0,5

3 Figuren in einer mindestens 4er-Länge = +1

#### **Abwertungsfaktoren**

4333-Verteilung = -0,7

Für jede Farbe, die nur Bilder hat = -1

(z. B. KB / KD / A / ADB / AD / AKD)

Hände mit mindestens zwei Farben, die nur ein Bild enthalten  
plus kleine Karten = -0.5 bis -1

(z. B. zwei Farben dieser Art: Dxx / Kxxx / Axx / Bxx / Kx /  
10xx / Dx)

Dxx / Dx in zwei Farben ist mehr abzuwerten als Ax / Kxx  
oder D9x / D8.

PS. In letzter Zeit haben wir festgestellt, dass wenn die Damen  
und Buben, mit vielen 10, 9 und 8 begleitet sind, nicht wie oben  
mit je -0,3 abzurechnen sind.

Zum Beispiel: D109 B98 DB9 DB10 sollte bestimmt nicht mit  
9-0,7-1,8+0,3= 6,8 abgerechnet werden

Aber genaue Erfahrungswerte fehlen noch!

### **Wert einer Hand nach Wissen eines Fits**

(Zusätzlich zu der oben genannter Bewertung)

### **Verteilungspunkte (V)**

9. Trumpfkarte = +2

Ab der 10. Trumpfkarte = +1

Kürzen in Nebenfalten auf der langen Trumpfseite sind weniger  
wert als Kürzen in Nebenfalten auf der kurzen Trumpfseite.

Daher folgende Präzision:

Kürzen in Nebenfalten auf der langen Trumpfseite

Void = +1,5 bis +2

Single = +1 bis +1,5

Double = +0,5

Kürzen in Nebenfarben auf der kurzen Trumpfseite

Void = +4

Single = +2,5

Double = +1

Keine Punkte für Doubles mit Dx/Bx, bzw. 0,5V weniger für Bx auf der kurzen Trumpfseite.

Bei 4-4 Fits gelten die üblichen 3/2/1 Punkte für die Kürzen.

### **Aufwertungsfaktoren**

Gute Trümpfe (ab 4F in der Trumpffarbe) = +0,7

Punkte in Partners Nebenfarbe (ab 4F in der Nebenfarbe) = +1

### **Abwertungsfaktoren**

Schlechte Trümpfe (0-1F in der Trumpffarbe) = -1

Wenig Punkte in Partners Nebenfarbe (0-1F in der Nebenfarbe) = -1

Verlorene Punkte in Partners Kürze = -2 bis -3 (z.B. Dxx, Kxx, KBx, sogar Axx gegenüber Void)

Ohne Fit, aber mit Kenntnis von Partners Farbe(n), können die Auf-/Abwertungsfaktoren, die gerade erwähnt wurden, mit einbezogen werden.

Für 3SA werden nach dieser Bewertung nach wie vor 25 FL benötigt.

Für 4 in OF werden nach wie vor 27FV benötigt. Das heißt genaugenommen, dass die Partie bei maximal 26FV vermieden und bei mindestens 26FV gereizt wird. 33FV oder 33FL werden für Kleinschlemm benötigt.

## Weiterreizung nach 1♥♠-Eröffnung

[Die 3♥♠-Hebung = schwach (8-10 FV + 4er ♥♠) und 2SA = 11<sup>+</sup>-Variante]

### 1.- Präambeln:

- Kürzen / Verlorene Punkte / 30, 24 bzw. 27 Punkte Karten-Deck
- Leitsatz1: Mit Fit, nach Fit, reizen wir Kürzen
- Leitsatz2: Kürzen werden direkt gezeigt (Splinter, Mini-Splinter, neue Farbe nach Fit) aber wenn danach gefragt, von unten nach oben! Darauf zeigt die 1. Stufe immer keine Kürze!
- Wir spielen keine Kontroll-Gebote (Schlemms werden nach Masse gereizt)
- Keine Angst von Stufen und Relay's (die 1. mögliche Stufe) zu haben

Kürze: Single oder Chicane in einer Farbe

Verlorene Punkte: Punkte, die gegenüber einer Kürze, nicht vollständig gezählt werden können/sollten. (Zum Beispiel, was sind KBx gegenüber einem Single, noch schlimmer gegenüber einem Chicane Wert?)

30 (24 bzw. 27) Punkte Deck: Wenn es, gegenüber einer Kürze, überhaupt keine verlorene Punkte gibt (und wir genug Trümpfe haben), gibt es für uns nicht 40 sondern 30 (nach Chicane), bzw. 24 (nach Single) Figurenpunkte die mitspielen. Ein 27 Punkte-Deck kommt nur vor, wenn man gegenüber einem kleinen Double, keine einzige Figur hat! In all diesen Konstellationen, brauchen wir für ein Vollspiel (in Farbe), bzw. einen Schlemm, wesentlich weniger Punkte als üblich!

Die Leitsätze kommen in verschiedensten Situationen vor und sind oft eine Hilfreiche Gedächtnisstütze!

Kontrollgebote: Wir spielen keine Kontrollgebote, erstens, weil Sie nicht immer zum Erfolg führen und zweitens, weil man nicht zwischen A, K, oder Chicane und Single unterscheiden kann! Und das ist sehr schlecht!

## Erläuterungen und Beispiele:

- *Verlorene Punkte*: Wenn man in der Kürze des Partners überhaupt keine Punkte hat, ist das eine ideale Situation. Dann kommt die Rechnung mit dem 24, bzw. 30 Punkte-Deck vollständig zum tragen!

Ungewissenheiten: Wenn die Kürze aus A, K oder D besteht; Wert eines Asses gegenüber einer Kürze..

## **2.- Antworten auf 1♥ ♠**

### **1. 1OF => 3OF<sub>selbe</sub>**

Es gibt nur 2 Sequenzen: 1♥ - 3♥ und 1♠ - 3♠

Was zeigt das? 8-10 FV, mind. 4er ♥ / ♠ und 1 Single/Chicane od. 2 Doubles (Also keine SA-Hand). Sie sehen, dass man sogar ab 4 Fig. Punkte (die aber in der Trumpffarbe, oder ein Neben-Ass sein sollte) diese Reizung abgeben kann. Achtung: Bitte die Gefahrenlage beachten! Dient hauptsächlich als Sperre.

Bsp.: 1♠ - 3♠ mit Axxx x B9xxx xxx (ca. 8,25 FV)

### **2. 1OF => 4OF<sub>selbe</sub>**

Zeigt, ähnlich wie zuvor, mind. ein 5er ♥ / ♠ und 1 Single/Chicane od. 2 Doubles (Also keine SA-Hand). Dient hauptsächlich als Sperre.

Bsp.: 1♠ - 4♠ mit Axxxx x B9xx xxx (ca. 8,75 FV)

### **3. 1OF => Sprung in neuer Farbe**

(6 Möglichkeiten: 1♥ - 2♠; 1♥ - 3♣; 1♥ - 3♦ und 1♠ - 3♣; 1♠ - 3♦; 1♠ - 3♥)

Was zeigen diese Sequenzen? Mind. 3'er ♥ / ♠, eine Kürze in gereizter Farbe und ca. 11-13 FV

#### 4. 1OF => Sprung in 2SA

Der Antwortende hat:

- a) Eine einladende Hand mit Fit und ohne Kürze und 11-12 FV (mit Kürze Mini-Splinter reizen)
- b) Eine Partieforcierende Hand

Wie geht es weiter, bzw. wie Antwortet der Eröffner?

Der Eröffner gibt stufenweise seine Stärke durch (hier ist die Blattbewertung bes. wichtig!):

- 1. Stufe (3♣) = 13-14 FV
- 2. Stufe (3♦) = 15-16 FV
- 3. Stufe (3♥) = 17-18 FV
- 4. Stufe (3♠) = 19-20 FV
- 5. Stufe (3SA) = 21-22 FV

Nach 2SA, gibt es nur eine Sequenz, wo 3 in OF gespielt werden kann; und zwar:

1OF	2SA
3♣	3OF <sub>selbe</sub>

Erklärung: Der Antwortende hat nur 11-12 FV (und keine Kürze) und Eröffner reizt 3♣ (hat also 12-14 FV). Jetzt schließt der Antworter die Reizung mit 3♥ oder 3♠ ab!

Nach allen Antworten ab 3♦ wird mindestens Vollspiel gespielt!

Der Antwortende kann nun sehr gut feststellen, ob die Stärke für einen Schlemm (33 FV oder mehr) vorhanden ist, oder ob man in der Nähe eines Schlemm's ist. Ist dies nicht der Fall, kann der Antwortende mit dem Vollspiel abschließen.

Die einfachste Methode den Schlemm bei entsprechender Stärke zu untersuchen ist, mit dem nächsten freien Gebot die Assfrage (RKCB) zu stellen. (Eine bessere Methode aber ist aber den Eröffner nach Kürzen zu fragen, um festzustellen, ob die Hände zusammenpassen oder nicht! Das erfordert ein wenig mehr Arbeit, ist aber wesentlich akkurater!)

Beispiel zur einfachen Methode (Assfrage oder Abschluss):

1 ♥ - 2SA

3 ♦ - 3 ♥

4 ♣ - 6 ♥

Erklärung:

2SA = Fit, ab 11 FV

3 ♦ = 15-16 FV (Jetzt wissen Beide das mind. Vollspiel erreicht werden muss!)

3 ♥ = RKCB auf ♥-Basis

4 ♣ (=3. Stufe) = 2 Key Cards ohne Trumpf-Dame

6 ♥ = Abschluss, es fehlt höchstens eine Key Card, keine Stärke für Großschlemm vorhanden

Bei der besseren Methode fragt man den Eröffner mit dem nächsten möglichen Gebot ob er eine Kürze hat. Geantwortet wird 1. Stufe keine Kürze, 2. Stufe, die niedrigste Kürze, 3. Stufe, die mittlere Kürze, etc.. Danach gibt es wieder nur Abschluss (zurück auf Trumpf) oder Assfrage. Besonders wichtig ist es nach einer gereizten Kürze nicht **RKCB** sondern **V-RKCB** (Void-**R**oman **K**ey **C**ard **B**lackwood) zu spielen (Siehe unten **PS1**)!

### 3.- Roman Key Card Blackwood (RKCB)

*Im Gegensatz zu Blackwood wird bei RKCB mit sogenannten 5 Assen, die hier als Schlüsselkarten (Key Cards) bezeichnet werden, geantwortet. Das fünfte As ist der Trumpf-König. Außerdem wird die Trumpf-Dame noch mit in die Antwortstruktur aufgenommen. Die Antwortstruktur funktioniert nur, wenn feststeht was Trumpf ist.*

Die Frage wird auch oft mit 4♣, 4♦ od. **4SA** gestellt (Aber nach 1OF – 2SA anders!).

#### **Antworten:**

**(1.Stufe) = 1 oder 4 Key Cards**

**(2.Stufe) = 0 oder 3 Key Cards**

**(3.Stufe) = 2 Key Cards ohne Trumpf-Dame**

**(4.Stufe) = 2 Key Cards mit Trumpf-Dame**

Bei den ersten beiden Antworten kann der Fragende aus der bisherigen Reizung erkennen, ob es sich um 1 oder 4 bzw. 0 oder 3 Key Cards handelt.

Danach wird rollend weiter (nach Trumpfdame und/oder Königen) gefragt. Das nächste freie Gebot (außer Trumpf) fragt nach der Trumpf-Dame, wenn die Frage nicht schon durch eine Antwort (mit 3. oder 4. Stufe) geklärt ist.

Wenn man die Trumpfdame selber hat (oder man sie nicht braucht –weil 10 Karten mit A + K da sind) überspringt man die Frage nach ihr und fragt gleich nach Königen mit der übernächsten Stufe!



## Antworten:

- 1. Stufe = ich habe die Trumpf-Dame nicht
- Zurück auf Trumpf (wenn nötig im Sprung) = ich habe nur die Trumpf-Dame! (siehe PS2)

Ist die Frage der Trumpf-Dame geklärt, kann rollend nach Königen weiter gefragt werden. Jetzt gibt es nur noch 3 Könige, da der Trumpf-König nicht noch einmal mitgezählt wird.

Wie man die Antworten auf die Königsfrage spielt muss noch geklärt werden.. Die Anzahl der Könige zu wissen ist oft nicht relevant! Vielmehr ist die Farbe der Könige wichtig\*\* (Siehe **PS3**).

Sollte mit einem Gebot auf der 4er-Stufe in Unterfarbe ein Fit in dieser Unterfarbe feststehen, ist es empfehlenswert, dies als RKCB zu spielen, um Platz zu sparen. Forum D Spieler nennen das Minorwood!

Die Antworten sind dann wieder stufenweise.

Z. B.:  $1\ \diamond - 1\ \spadesuit / 2\ \clubsuit - 4\ \diamond = \text{RKCB auf } \diamond\text{-Basis (dann wäre } 4\ \heartsuit = 1 \text{ od. 4 Key Cards, etc.)}$

Notizen: Die ersten 2 Stufen, als Antwort auf ein RKCB werden anfänglich als 0 od. 3 und 1 od. 4 gelehrt! Es ist aber statistisch gesehen, besser, diese beide umzutauschen. Also: Die 1. Stufe = 1 oder 4 von 5 und die 2. Stufe = 0 oder 3 von 5!

**PS1.** Eigentlich einfach, wird aber von den meisten Bridge-Spieler nicht wahrgenommen! Nach einer gezeigten Kürze spielt man das Relay als V-RKCB (Void-RKCB)! Die Antworten sind ähnlich wie nach RKCB, nur das die 1. Stufe eine Chicane (zeigt)! Darauf kann der Fragende, mit einem Relay, erneut RKCB stellen! Wenn er keine Chicane hat, gibt er ab der 2. Stufe (also in 4 Stufen) seine KC durch!

**PS2.** Auch besser ist, wenn nach der Trumpfdame gefragt wird, wenn man diese und Nebenkönige hat, dies gleich zu zeigen! Man spart mind. eine Stufe! Hat man nur die Trumpfdame und kein Nebenkönig, geht man auf Trumpf zurück, wenn nötig im Sprung!

**PS3.** Die Antworten auf die Königsfrage (bzw. wenn nach Trumpfdame gefragt wird, zoomt man gleich die Könige nach dem gleichen Schema; aber aufpassen mit den Stufen!):

- Zurück auf Trumpf = kein Nebenkönig (bzw. nur die Trumpfdame)
- 1. freie Stufe = niedrigster König oder die beiden anderen
- 2. Freie Stufe = mittlerer König oder die beiden anderen
- 3. Freie Stufe = höchster König oder die beiden anderen
- 4. Freie Stufe = alle 3 Könige

Weiterreizung nach einem teuren 2-Färber  
(die 2 SA-Moderateur-Konvention)

### 1) Präambel

- Wir reden von der Reizfolge  $1x - 1y / 2z$  wobei  $z$  teurer als  $x$  ist! Zum Beispiel:  $1\clubsuit - 1\spadesuit / 2\heartsuit$ ; d.h. Eröffner reizt seine 2 Farben auf unterschiedlichen Stufen.

-  $1x - 1y / 1z$  (was bei uns einen 2-Färber zeigt, ist aber kein teurer 2-Färber). Z.B.  $1\diamond - 1\heartsuit / 1\spadesuit$ ; er ist zwar von der Natur aus teuer ( $\spadesuit$  ist teurer als  $\diamond$ ) aber nicht von der Stärke her: die ist 12 bis 19 FL und wird im Geiste eines billigen 2-Färber's gereizt.

- Ein 2-Färber im Sprung (auch High-Reverse genannt) zeigt immer eine Maxi-Hand (Also 19+ bis 22 FL) und ist Partieföring.

## 2) Die Situation:

- Der Eröffner hat einen teuren 2-Färber (Reverse) gereizt. Das zeigt eine 5-4 Verteilung und ca. ab 17 FL.
- Ihr spielt, dass die Reizung, wie in Forum D, selbstforcierend ist.
- Falls Sie mit 5-7 Punkten geantwortet haben und Eröffner 17-18 FL hat, möchte man auf keinen Fall zu hochkommen. Dazu wendet man, zum Beispiel, die 2SA-Moderateur-Konvention an (auch 2SA-Bremse genannt)! Andere Konventionen sind möglich..

**PS.** Warum antwortet man manchmal mit vernünftigen 5 FL auf eine 1 ♣- oder 1 ♦-Eröffnung? Um eventuell einen besseren Kontrakt zu finden, wenn es droht, dass Sie im 3-2 oder 3-3 Fit spielen müssen..

Beispiel: Sie sind in Gefahr, Partner macht 1 ♣ auf. Sie halten ♠D9865 ♥K109 ♦976 ♣72 oder ♠1098 ♥K109 ♦D9763 ♣52! In beiden Fällen stehen die Chancen gut, dass Sie durch die Reizung von 1 ♠, bzw. 1 ♦ einen besseren Kontrakt (zum Beispiel 1SA) finden werden. Aber Sie können natürlich auch Passen und hoffen, dass Partner längere ♣'s hat oder dass der 4. was unternimmt! Die Gefahr ist, dass Partner Vollspiel anstrebt oder reizt!

## 3) 2SA-Moderateur (eine sehr wichtige Konvention):

Hilft, schwache Hände von Partieforcierenden Händen (also ca. ab 8+ FL oder FV) zu unterscheiden. 2SA oder die Wiederholung der eigenen 5er OF auf der 2. Stufe (wenn möglich, siehe §5 unten) sind die einzigen „schwachen Varianten“. *Alle anderen Reizungen sind demzufolge*

### ***Partieforcing!***

Eine 2SA-Reizung verlangt vom Eröffner seine erste Farbe zu wiederholen (wenn er die 2. Farbe wiederholt, hat er eine 6-5 Verteilung), falls er 17-18 FL hat (Ab 19 soll er was Anderes bieten!). Darauf kann der Antwortende passen oder auch auf die 2. Farbe zurückkehren.

Der Antworter kann aber auch eine SA-Hand mit 8-10 FL zeigen, indem er dann 3SA reizt.

(Direkt 3SA würde 11-12 FL zeigen).

Die 4. Farbe auf 3. Stufe fragt nach wie vor nach Stopper und ist wie immer Partieforcing.

### **4) Beispiele:**

1  $\diamond$  - 1  $\spadesuit$  / 2  $\heartsuit$  - 2SA / 3  $\diamond$  - Pass oder 3  $\heartsuit$

→ Der Eröffner zeigt normale Stärke für die Reversreizung, der Partner ist schwach, 3  $\diamond$  oder 3  $\heartsuit$  wird zum Endkontrakt.

1  $\diamond$  - 1  $\spadesuit$  / 2  $\heartsuit$  - 2SA / 3SA

→ Der Eröffner zeigt Zusatzstärke, auch gegenüber einer Minimum Hand will er im Vollspiel sein.

1  $\diamond$  - 1  $\spadesuit$  / 2  $\heartsuit$  - 3  $\diamond$  zeigt eine Hand ab 8-9 FL mit mind. 3er  $\diamond$  und ist demnach PF.

1  $\clubsuit$  - 1  $\spadesuit$  / 2  $\diamond$  - 2SA / 3  $\clubsuit$  - 3SA zeigt in etwa 8-10 FL und mind. einen  $\heartsuit$ -Stopper.

### **5) Abweichende Vereinbarung:**

Es geht um folgende (oder ähnliche) Sequenz (wo man seine OF auf der 2. Stufe wiederholen kann) 1  $\diamond$  - 1  $\spadesuit$  / 2  $\heartsuit$  - 2  $\spadesuit$  (z.B. mit  $\spadesuit$ KB9xx  $\heartsuit$ xxx  $\diamond$ xx  $\clubsuit$ Dxx; stellen Sie sich mal vor, 2  $\spadesuit$  wäre Forcing?!)

Manche spielen das nach wie vor Forcing! Aber es wäre keine schlechte Vereinbarung, wenn Partner mit einer **2452-Verteilung** und 17 FL das passen könnte/dürfte! Also nennen wir das „letzte Eisenbahn“ und diese Reizung ist Non-Forcing. Mit ♠DBxxx ♥xxx ♦xx ♣Kxxx wären Sie Sie froh nach 1 ♦ - 1 ♠ / 2♥, 2♠ anbieten zu können und es auch spielen zu dürfen, wenn Partner zum Beispiel ♠Kx ABxx ♦ADxxxx Dx hält. Wer die Forcing-Variante spielt, wird wahrsche