

Bridge-Reizung: So wird's geboten

Sieben Fahrpläne von der Eröffnung bis zum Kontrakt – immer im gleichen Schema, mit den Punkten vorneweg.



DER EINE GEDANKE HINTER JEDER REIZUNG

Reizen ist ein Gespräch

Jedes Gebot ist ein Satz an deinen Partner: „**So stark bin ich, das sind meine Farben.**“
Damit beide dasselbe meinen, folgt das Gespräch festen Fahrplänen – einer je Eröffnung.

- **Erst zählen.** Ass 4 · König 3 · Dame 2 · Bube 1 – plus 1 je Karte ab der fünften einer Farbe.
- **Dann einordnen.** Ab 12 Punkten darfst du eröffnen – welcher Fahrplan gilt, sagt deine Verteilung.
- **Gemeinsam entscheiden.** Deine Punkte plus Partners Punkte: ab 25 lohnt das Vollspiel.

Du musst das nicht auswendig können. Jede Karte ist ein kompletter Fahrplan von der Eröffnung bis zum Ziel – immer im gleichen Schema, mit den Punkten vorneweg. Und alles hier ist Absprache: Im Zweifel gilt, was du mit deinem Partner vereinbart hast.

Die offiziellen Tabellen sortieren nach Fachbegriffen. Hier läuft jede Eröffnung als **ein durchgehendes Gespräch**: was du brauchst, was dein Partner antwortet, was du dann sagst – und wohin die Reise geht. Gespielt wird **Forum D mit Benjamin**, so wie im Club.

Punktstafeln nach den **Forum-D-Übersichtstabellen von Jürgen Cleve** (Sept. 2024) und dem **Benjamin-System** (starke 2er, Weak Two, Sperren), wie im Bridgeclub Glückstadt gespielt. Vereinfachter Anfänger-Fahrplan – **kein Ersatz** für den Unterricht oder eure Absprachen am Tisch. Idee@Bridgeclub Glückstadt mit Unterstützung durch Claude.



LEITKARTE

VOR DEM ERSTEN GEBOT

Erst zählen, dann reizen

Bevor du ein Gebot anfasst: Punkte zählen. Diese eine Karte steckt hinter allen sechs Fahrplänen.

SO ZÄHLST DU

Ass 4 · König 3 · Dame 2 · Bube 1 – das sind deine Figurenpunkte.

Mit Länge: +1 je Karte ab der fünften einer Farbe. · **Mit Fit** (beim Heben): Double +1 · Single +2 · Chicane +3.

DIE STUFENLEITER – WAS IHR ZUSAMMEN BRAUCHT

ZUSAMMEN	STUFE	STICHE
18–22	1	7
23–24	2	8
25–26	3	9
27–29	4	10
30–32	5	11
33–36	6	12
ab 37	7	13

Vollspiel: **3SA ab 25** · 4♥/♠ ab 26 · kleiner Schlemm ab 33

DIE SA-LEITER

PUNKTE	AUSGEGLICHEN? SO ZEIGST DU ES
12–14	1 in Farbe, dann 1SA
15–17	1SA
18–19	1♣/1♦, dann 2SA im Sprung
20–21	2SA
22–23	2♣, dann 2SA
ab 24	2♦, dann 2SA

ausgeglichen = keine 5er ♥/♠, kein Single, höchstens ein Double

DREI VOKABELN

forcierend: Partner darf nicht passen. · **Fit:** 8 gemeinsame Trümpfe – ab jetzt wird gehoben, nicht gesucht. · **alertieren:** Bei besonderen Absprachen legt dein *Partner* die Alert-Karte.

MERKSATZ Ass 4, König 3, Dame 2, Bube 1 – und ab 25 gemeinsamen Punkten lohnt das Vollspiel.

1♣
1♦

1♣

1♦



FAHRPLAN

Eröffnung 1♣ / 1♦ – „Ich kann eröffnen“

Die Sammel-Eröffnung: Eröffnungsstärke, aber keine 5er-Länge in ♥/♠. Die Unterfarbe darf kurz sein!

① DU ERÖFFNEST – AB 12 PUNKTEN (13 MIT LÄNGE)

ab 12 1♣ niedrige Farben 3-3 – bei ungleicher Länge die längere**ab 12 1♦** niedrige Farben 4-4 oder 5-5

Keine 5er ♥/♠ (sonst Karte 1♥/1♠) und nicht 15–17 eben (sonst 1SA).

② PARTNER ANTWORTET

0–5 passe**ab 6 1♥ / 1♠** 4er hohe Farbe? **Immer zuerst zeigen** – forcierend. Zwei 4er: die billigere

Nur solange die Gegner schweigen! Hat einer dazwischengereizt, verspricht die neue Farbe eine 5er-Länge.

6–10 1SA keine 4er ♥/♠ (nach 1♣: 8–10)**6–10 2♣ / 2♦** Hebung: 5 Trümpfe, keine 4er ♥/♠**11–12 2SA** ausgeglichen, keine 4er ♥/♠

③ DU SAGST WEITER

13–16 2♥ / 2♠ Partners hohe Farbe mit 4 Karten heben**17–19 3♥ / 3♠** dasselbe mit Extrastärke – im Sprung**12–14 1SA** ausgeglichen, kein Fit – die SA-Leiter läuft weiter

Sonst: zweite Farbe nennen oder die eigene wiederholen.

④ ZIEL

3SA braucht 25 gemeinsame Punkte – ein Unterfarben-Vollspiel (5♣/5♦) braucht 28. Meist ist SA der bessere Weg.

BEISPIEL · AM TISCH

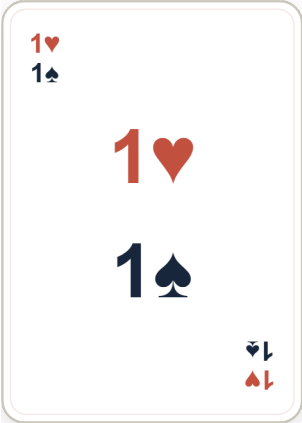
Du: ♠ K D 7 2 ♥ 8 5 ♦ A D 6 4 ♣ K 7 3 (14)**Partner:** ♠ A 8 5 3 ♥ K 9 7 4 ♦ 7 2 ♣ 9 6 2 (7)

DU	PARTNER	DU	PARTNER	DU
1♦	1♥	1♠	2♣	passe

Beide zeigen ihre 4er – der ♣-Fit ist gefunden. 14 + 7 = 21: Teilkontrakt, kein Vollspiel.

MERKSATZ 1♣ oder 1♦ heißt nur: „Ich kann eröffnen.“ Eure hohen Farben findet das Gespräch.

FORUM D



FAHRPLAN

Eröffnung 1♥ / 1♠ – die 5er-Farbe zuerst

Hohe Farben eröffnest du nur mit mindestens 5 Karten – dafür weiß dein Partner sofort Bescheid.

① DU ERÖFFNEST

ab 12 1♥ / 1♠ mindestens 5 Karten (12 Punkte, 13 mit Länge)

② PARTNER ANTWORTET – MIT FIT (3+ TRÜMPFE): HEBEN

6–10 2♥ / 2♠ mit Fit zählst du dazu: Double +1 · Single +2 · Chicane +3

11–12 3♥ / 3♠

13–14 4♥ / 4♠

② ... OHNE FIT

ab 6 1♣ nach 1♥: 4er Pik – forcierend

6–10 1SA wenn nichts Besseres geht

ab 11 neue Farbe auf der 2er-Stufe; 1♠–2♥ verspricht 5 Coeur!

③ DU SAGST WEITER – NACH DER HEBUNG

13–16 passe Teilkontrakt reicht

17–19 eine Stufe höher Einladung: Partner geht mit Maximum aufs Vollspiel

ab 20 4♥ / 4♠

④ ZIEL

4♥/4♠ ab etwa 25 gemeinsamen Punkten – dafür braucht ihr 10 Stiche und 8 gemeinsame Trümpfe.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A D B 7 4 ♥ K 6 ♦ K 8 5 2 ♣ 9 4 (13)

Partner: ♠ K 9 3 ♥ 8 7 5 ♦ A 7 4 ♣ D 8 6 2 (9)

DU	PARTNER	DU
1♣	2♣	passe

13 + 9 = 22 – Partner hebt, du bleibst unten. 2♣ erfüllt: mehr war nicht drin.

MERKSATZ Fit gefunden? Heben! Wie hoch, sagen die Punkte: 6–10 → 2, 11–12 → 3, 13–14 → 4.

1SA

1SA

VS1

FAHRPLAN

Eröffnung 1SA – das genaueste Gebot

15–17 und ausgeglichen: keine 5er ♥/♠, kein Single, höchstens ein Double. Danach führt dein Partner.

① DU ERÖFFNEST

15–17 1SA ausgeglichene Hand

② PARTNER ANTWORTET – ER KENNT DICH JETZT GENAU

0–8 passe ... ohne lange hohe Farbe

egal 2♦ = Transfer „Sag bitte 2♥!“ – lange ♥ (6er, gern gute 5er), geht auch ganz schwach

egal 2♥ = Transfer „Sag bitte 2♠!“ – lange ♠, genauso

ab 10 2♣ = Stayman Frage: „Hast du eine 4er hohe Farbe?“

9 2SA Einladung zu 3SA

ab 10 3SA Abschluss – ohne 4er ♥/♠

③ DU SAGST WEITER

immer 2♥ / 2♠ Transfer erfüllen – dann entscheidet Partner weiter

auf 2♣ 2♦ · 2♥ · 2♠ keine 4er · 4er Coeur · 4er Pik

auf 2SA passe / 3SA mit 15 passen · mit 16–17 → 3SA

④ ZIEL

3SA ab 25 gemeinsamen Punkten. Habt ihr 8 Trümpfe in ♥/♠ gefunden: lieber 4♥/4♠.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ K D 5 ♥ A B 7 2 ♦ K D 3 ♣ 9 6 4 (15)

Partner: ♠ 8 7 ♥ K D 10 8 5 ♦ 9 6 2 ♣ B 5 3 (6)

DU	PARTNER	DU	PARTNER
1SA	2♦	2♥	passe

Transfer: Der Schwache lenkt, der Starke spielt. 2♥ mit 8 Trümpfen sitzt besser als 1SA.

MERKSATZ 1SA erzählt alles auf einmal – danach ist der Partner der Kapitän.

FORUM D

2SA

2SA

2SA

FAHRPLAN

Eröffnung 2SA – stark und eben

20–21 und ausgeglichen. Deinem Partner reicht jetzt eine Handvoll Punkte fürs Vollspiel.

① DU ERÖFFNEST

20–21 2SA wie 1SA, nur stärker

② PARTNER ANTWORTET

0–4 passe

ab 5 3SA Abschluss

ab 5 3♣ = Stayman mit 4er ♥/♠: „Hast du auch eine?“

egal 3♦ / 3♥ = Transfer lange ♥ / lange ♠

③ DU SAGST WEITER

auf 3♣ 3♦ · 3♥ · 3♣ keine 4er · 4er Coeur · 4er Pik

immer 3♥ / 3♠ Transfer erfüllen

④ ZIEL

20 + 5 = 25: Darum sagt dein Partner schon mit 5 Punkten das Vollspiel an.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A D 4 ♥ K D 8 2 ♦ A K 5 ♣ D 7 3 (20)

Partner: ♠ 9 6 5 ♥ 7 4 3 ♦ D 9 6 ♣ K B 5 2 (6)

DU	PARTNER
2SA	3SA

Partner rechnet mit: 20 + 6 = 26. Mehr Reizung braucht es nicht.

MERKSATZ Nach 2SA gilt: Schon mit 5 Punkten sagt Partner Vollspiel an.



FAHRPLAN

BENJAMIN

Die starken Hände: 2♣ und 2♦

Zu stark für 1 in Farbe? Dann Benjamin: 2♣ ist stark, 2♦ noch stärker – und beide erst einmal künstlich.

① DU ERÖFFNEST

20–23	2♣	rundenforcierend – Schluss unterm Vollspiel bleibt erlaubt
ab 24	2♦	partieforcierend – mindestens bis zum Vollspiel!

② PARTNER ANTWORTET – KÜNSTLICH!

nach 2♣	immer 2♦	Zwangsrelais: „Erzähl weiter!“ – egal, was er hält
0–7	2♥	nach der 2♦-Eröffnung: „Ich warte“ – im Zweifel immer 2♥
ab 8	2SA	ausgeglichen (oder Ass + König)
ab 8	Farbe nennen	mit 5er-Farbe

③ DU SAGST WEITER – JETZT KOMMT DEIN BLATT

immer	lange Farbe	falls vorhanden – Partner sucht den Fit
22–23	2SA	nach 2♣, ausgeglichen – weiter wie nach der 2SA-Eröffnung
ab 24	2SA	nach 2♦, ausgeglichen – Partner darf trotzdem nicht vor dem Vollspiel passen

④ ZIEL

Nach 2♣ darf ein ganz schwacher Partner unterhalb des Vollspiels aussteigen – nach 2♦ nie.

Geändert! Früher war das starke 2♣ (ab 23) die einzige starke Eröffnung. Heute: 2♣ = 20–23, 2♦ = ab 24 – dafür sind 2♥/2♠ frei zum Sperren (nächste Karte). Ausgegliche 20–21 eröffnen weiter 2SA.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A D B ♥ K D 6 ♦ A K D 4 ♣ K 8 2 (24)

Partner: ♠ 9 7 4 3 ♥ K 7 2 ♦ 9 6 5 ♣ B 5 3 (4)

DU	PARTNER	DU	PARTNER
2♦	2♥	2SA	3SA

2♥ heißt nur „ich warte“. Mit 24 + 4 steht das Vollspiel – aussteigen gibt es nach 2♦ nicht.

MERKSATZ 2♣ stark, 2♦ stärker. Partner antwortet erst künstlich – dein zweites Gebot erzählt die Wahrheit.



FAHRPLAN

BENJAMIN · SPERREN

Sperren: 2♥ / 2♠ und 3 in Farbe

Die einzigen Eröffnungen mit schwacher Hand. Du willst nichts gewinnen – du willst die Gegner stören.

① DU ERÖFFNEST – NUR MIT SCHWACHEM BLATT

6–10	2♥ / 2♠	Weak Two: ordentliche 6er-Farbe (2 Figuren darin)
5–10	3 in Farbe	7er-Farbe; in ♣/♦ nur mit sehr guter Farbe

② PARTNER ANTWORTET

meistens	passe	erst rechnen – dein Partner ist schwach!
mit Fit	weitersperren	nach 2♥/♠: auf 3 mit 3 Trümpfen, auf 4 mit 4 – auch ganz schwach!
ab 15	2SA	mit Fit und eigener Stärke. Frage an dich: Minimum oder Maximum?

③ DU SAGST WEITER – NUR, WENN DU GEFRAGT WIRST

6–8	3 deiner Farbe	Minimum
9–10	4 deiner Farbe	Maximum

Sonst: **nie** freiwillig weiterbieten – du hast schon alles gesagt.

④ ZIEL

Kein eigenes Spiel: Die Gegner müssen ohne Anlauf auf hoher Stufe raten. 3♣ mit einem Faller ist oft billiger als deren Vollspiel.

Zu 2♥/2♠ gibt dein Partner ungefragt die **Sofortauskunft „schwach“** (Anhang E TO), keine Alert-Karte. Die natürliche 3er-Sperre wird weder alertiert noch angesagt; erklärt wird wie immer auf Nachfrage.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ K D 10 9 7 4 ♥ 8 2 ♦ D 5 3 ♣ 8 6 (7)
Partner: ♠ B 6 3 ♥ 9 5 4 ♦ A 8 6 2 ♣ 7 4 2 (5)

DU	GEGNER	PARTNER	GEGNER
2♣	passe	3♣	?
Partner sperrt gleich weiter – die Gegner müssen ihr Glück nun auf der 4er-Stufe suchen.			

MERKSATZ Sperren heißt stören: wenig Punkte, lange Farbe – und der Partner sperrt weiter.