TURNIERBRIDGE · SPICKZETTEL ♣ ♦ ♥ ♠

# 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.

---

Punktstaffeln 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

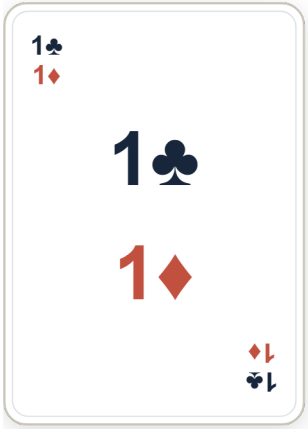
| PUNKTE | AUSGEGLICHEN? SO ZEIGST DU ES |
|---|---|
| 12–14 | 1 in Farbe, dann 1SA |
| 15–17 | 1SA |
| 18–19 | 1♣/1♦, dann 2SA im Sprung |
| 20–21 | 2SA |
| 22–23 | 2♣, dann 2SA |
| ab 24 | 2♦, dann 2SA |

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.




FAHRPLAN

FORUM D

# 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**

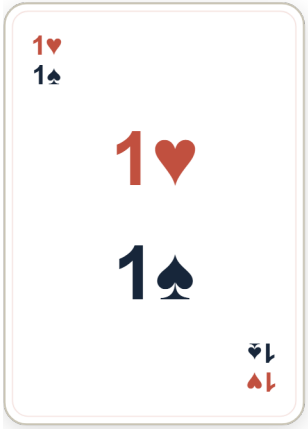
**Du:** ♠ K D 7 2 ♥ 8 5 ♦ A D 6 4 ♣ K 7 3 (14)

**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.




FAHRPLAN

FORUM D

# 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**

ASI

FAHRPLAN

FORUM D

# 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.

2SA

**2SA**

2SA

FAHRPLAN

FORUM D

# 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). Ausgeglichene 20–21 eröffnen weiter 2SA.

**BEISPIEL · AM TISCH**

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

**Partner:** ♠ K 7 4 3 ♥ 9 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.