Bridge-Reizung: So geht's weiter

Sieben Aufbau-Fahrpläne für die zweite Runde – Wiedergebote, Zweifärber, Reverse und der Weg zum Schlemm.



DAS AUFBAU-DECK ZUR REIZUNG

Die zweite Runde

Nach Eröffnung und Antwort weiß jeder ungefähr, was der andere hält. **Dein zweites Gebot macht daraus eine genaue Zahl** – ab da wird nur noch gerechnet.

- **Baut auf Stufe 1 auf.** Eröffnungen und erste Antworten stehen im Deck „So wird's geboten".
- **Eine Staffel für fast alles.** 12–16 bleib unten · 17–19 lade ein · ab 20 Vollspiel.
- **Neu: der Weg nach oben.** Einladung, Zweifärber, Reverse, Ass-Frage – bis zum Schlemm.

Nichts hiervon ist Pflichtstoff für den Anfang. Wer die sieben Fahrpläne aus Stufe 1 sicher bietet, holt sich hier die zweite Runde dazu – Karte für Karte, im gleichen Schema.

Stufe 1 („So wird's geboten") bringt euch durch Eröffnung und Antwort. Diese Karten übernehmen danach – **dieselbe Optik, dieselbe Regel: Punkte vorneweg.** Neu ist nur die Frage, wie hoch das Gespräch steigen darf.

Punktstaffeln nach den **Forum-D-Übersichtstabellen von Jürgen Cleve** (Sept. 2024, Tab. 10–14) sowie Blackwood/Gerber in der Standard-Forum-D-Fassung, wie im Bridgeclub Glückstadt gespielt. Aufbaustufe (2) zum Deck „So wird's geboten" – **kein Ersatz** für den Unterricht oder eure Absprachen am Tisch.
Idee@Bridgeclub Glückstadt mit Unterstützung durch Claude.



LEITKARTE

AUFBAU · STUFE 2

Die zweite Runde

Stufe 1 hat eröffnet und geantwortet – jetzt entscheidet sich, wie hoch das Gespräch steigt.

DIE DREI STÄRKEKLASSEN DEINES ZWEITEN GEBOTS

12–16 · Minimum: bleib unten – einfache Stufe, Farbe wiederholen oder passen.

17–19 · Extrastärke: lade ein – Sprung oder höheres Gebot; Partner nimmt mit Maximum an.

ab 20 · Maximum: sag das Vollspiel selbst an – oder frag nach Assen.

DIE ZIEL-LEITER

ZUSAMMEN	EUER ZIEL
ab 25	**Vollspiel: 3SA · 4♥/4♠**
ab 28	Unterfarben-Vollspiel 5♣/5♦
ab 33	kleiner Schlemm (Stufe 6)
ab 37	großer Schlemm (Stufe 7)

Darunter: Teilkontrakt – so billig wie möglich aussteigen.

SO RECHNET DER ANTWORTER MIT

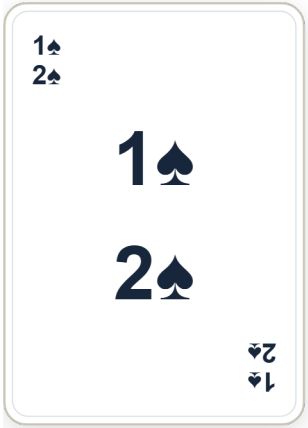
Dein zweites Gebot nennt dein Punktfenster – Partner addiert und entscheidet:

unter 25: Teilkontrakt, passen erlaubt · **ab 25:** Vollspiel ansteuern · **ab 33:** Ass-Frage.

VIER VOKABELN

einladend: Partner darf passen – soll aber mit Maximum weiterbieten. · **Reverse:** zweite Farbe über der ersten – verspricht ab 17. · **Vorzug:** zurück in Partners erste Farbe – zeigt keine Stärke, nur Geschmack. · **Ass-Frage:** 4SA (nach SA-Start: 4♣) fragt, die Antwort zählt Asse.

MERKSATZ Dein zweites Gebot nennt deine Klasse: 12–16 bleib unten · 17–19 lade ein · ab 20 Vollspiel.



FAHRPLAN

FORUM D

Partner hat deine hohe Farbe gehoben

Sein Punktfenster kennst du schon: 2er-Hebung = 6–10, Sprung auf 3 = 11–12, auf 4 = 13–14. Jetzt bist du dran.

① NACH DER EINFACHEN HEBUNG (1♠ – 2♠)

13–16	**passe**	Minimum – der Teilkontrakt reicht
17–19	**3♠**	Einladung: „Partner, mit 9–10 bitte 4!"
ab 20	**4♠**	Vollspiel selbst ansagen

② NACH DER SPRUNGHEBUNG (1♠ – 3♠)

bis 14	**passe**	
15–20	**4♠**	Abschluss
ab 21	**4SA**	Ass-Frage – der Schlemm winkt (letzte Karte)

③ NACH DER HEBUNG AUFS VOLLSPIEL (1♠ – 4♠)

bis 18	**passe**	
ab 19	**4SA**	Ass-Frage

①–③: ZÄHL MIT VERTEILUNG

Nach der Hebung zählst du neu: Länge und kurze Nebenfarben (Double +1 · Single +2 · Chicane +3) kommen dazu.

④ ZIEL

Eine Einladung nimmt Partner mit dem Maximum seines Fensters an – mit dem Minimum passt er.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A D 9 7 4 ♥ K D 2 ♦ A 8 5 ♣ K 4 (18)

Partner: ♠ K 8 3 ♥ 9 6 ♦ K B 7 4 ♣ D 8 6 2 (9, mit Double 10)

DU	PARTNER	DU	PARTNER
1♠	2♠	3♠	4♠

3♠ lädt ein – Partner sitzt am oberen Rand seines Fensters und nimmt an.

MERKSATZ Nach der Hebung gilt deine Staffel: 13–16 passe · 17–19 lade ein · ab 20 Vollspiel.



FAHRPLAN

FORUM D

Partner hat deine niedrige Farbe gehoben

Er hat 5 Trümpfe und keine 4er hohe Farbe – ihr wisst viel. Aber das Ziel heißt jetzt fast immer 3SA, nicht 5♣/5♦.

① NACH DER EINFACHEN HEBUNG (1♦ – 2♦)

13–16	**passe**	Minimum
17–19	**3♦**	einladend
19–22	**3SA**	ausgeglichen, alle Farben gestoppt – Abschluss
20–22	**4♦**	einladend Richtung 5♦ – nur ohne SA-Chance
ab 23	**5♦**	Abschluss

② NACH DER SPRUNGHEBUNG (1♦ – 3♦)

bis 14	**passe**	
14–20	**3SA**	ausgeglichen, Stopper in den Restfarben
15–17	**4♦**	einladend
18–21	**5♦**	Abschluss
ab 22	**4SA**	Ass-Frage

④ ZIEL

5♣/5♦ braucht 28 gemeinsame Punkte – 3SA nur 25. Mit Stoppern überall ist SA fast immer die bessere Anschrift.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A B 5 ♥ K D 8 ♦ K D 9 7 4 ♣ A 2 (19)
Partner: ♠ 9 6 4 ♥ 7 5 ♦ A B 8 5 2 ♣ K 7 3 (8)

DU	PARTNER	DU	PARTNER
1♦	2♦	3SA	passe

Überall Stopper, 19 + 8 = 27: Neun Stiche in 3SA schlagen den mühsamen Weg nach 5♦.

MERKSATZ Fit in ♣/♦ ist schön – gespielt wird trotzdem meist 3SA.



FAHRPLAN

FORUM D

Partner sagte 1SA – du sortierst dein Blatt

Partner hat 6–10, keinen Fit, nichts zu zeigen. Dein Wiedergebot steckt dein Blatt in eine von drei Schubladen.

① EINFARBIG – FARBE WIEDERHOLEN

12–16	**2 deiner Farbe**	verspricht eine echte 5er-Farbe – auch in ♣/♦, wo die Eröffnung noch kurz sein durfte!
ab 17	**3 deiner Farbe**	im Sprung – mindestens 6 Karten

② ZWEIFARBIG – ZWEITE FARBE NENNEN (AB 4 KARTEN)

12–19	**2. Farbe**	liegt sie unter deiner ersten: „billig"
ab 17	**2. Farbe**	liegt sie darüber: Reverse! – nächste Karte
ab 20	**2. Farbe im Sprung**	

③ AUSGEGLICHEN – DIE SA-LEITER LÄUFT WEITER

18–19	**2SA**	einladend
ab 20	**3SA**	Abschluss

④ ZIEL

Nach deinem Wiedergebot kennt Partner deine Klasse und addiert: unter 23 zusammen bleibt es beim Teilkontrakt.

BEISPIEL · AM TISCH

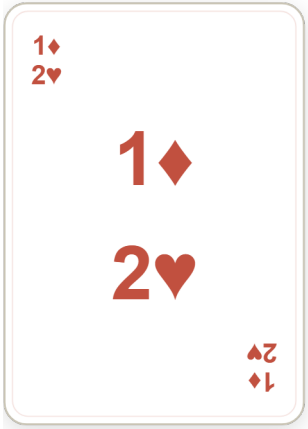
Du: ♠ A 5 ♥ K D B 7 6 3 ♦ K 8 4 ♣ 9 2 (13, mit Länge 15)

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

DU	PARTNER	DU	PARTNER
1♥	1SA	2♥	passe

12–16: einfach wiederholen. Partner rechnet 8 + höchstens 16 – er passt, 2♥ läuft.

MERKSATZ Auf 1SA: eine Farbe wiederholen, zwei Farben zeigen oder SA staffeln – nie erschrecken.



FAHRPLAN

FORUM D

Der Zweifärber und das Reverse

Zwei Farben heißt zwei Chancen auf einen Fit. Aber die Reihenfolge hat ihren Preis.

① DIE GRUNDIDEE

Willst du in deine **erste** Farbe zurück, muss Partner nach 1♥ → 2♣ nur auf die 2er-Stufe. Nach 1♦ → 2♥ aber auf die 3er-Stufe! Das darfst du ihm nur mit Extrastärke zumuten.

② DIE STAFFEL

12–19	**billig**	2. Farbe liegt unter der ersten: 1♥ → 2♠
ab 17	**Reverse**	2. Farbe liegt über der ersten: 1♦ → 2♥
ab 20	**im Sprung**	billige 2. Farbe mit Maximum: 1♥ → 3♣

③ PARTNER ENTSCHEIDET

schwach	**Vorzug**	zurück in deine erste Farbe – auch mit nur 2 Karten dort
mit Fit	**heben**	in der Farbe, die ihm besser passt

Nach einem Reverse hält dein 17+ das Gespräch am Leben – Partner passt nicht sofort.

④ ZIEL

Mit 5-4-Verteilung findet ihr so jeden Fit – und die Höhe stimmt, weil die teure Reihenfolge Stärke verspricht.

BEISPIEL · AM TISCH

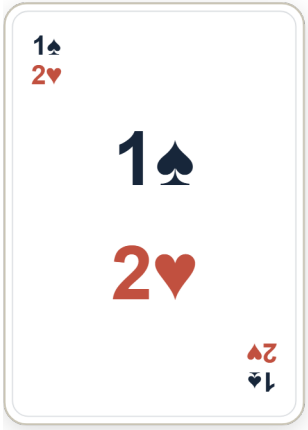
Du: ♠ A 2 ♥ A K B 4 ♦ K D 9 7 4 ♣ 8 3 (17)

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

DU	PARTNER	DU	PARTNER	DU
1♦	1SA	2♥	3♦	passe

2♥ über 2♦: das Reverse zeigt 17+. Partner gibt den Vorzug – 17 + 6 = 23, du lässt es stehen.

MERKSATZ Zweite Farbe unter der ersten: ab 12. Darüber (Reverse): ab 17. Im Sprung: ab 20.



FAHRPLAN

FORUM D

Partner sagte eine neue Farbe auf der 2er-Stufe

Das zeigt ab 11 Punkte und ist forcierend – du darfst nicht passen. 1♠ – 2♥ verspricht sogar 5 Coeur.

① DU SAGST WEITER – MIT FIT IN SEINER FARBE

bis 15	**3 seiner Farbe**	4 Trümpfe (nach 1♠ – 2♥ reichen 3)
ab 16	**4 seiner Farbe**	mit Maximum direkt aufs Vollspiel

② … OHNE FIT

12–16	**2 deiner Farbe**	Farbe wiederholen
17–19	**3 deiner Farbe**	im Sprung – 6er-Farbe
12–19	**2. Farbe**	billiger Zweifärber; Reverse ab 17 (vorige Karte)
16–18	**2SA**	ausgeglichen (nach 1♣/1♦-Eröffnung schon ab 12)
19–20	**3SA**	

④ ZIEL

2 über 1 plus Eröffnung = mindestens 23 gemeinsame Punkte. Ihr seid nah am Vollspiel – nichts überstürzen, nichts verschenken.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A D 8 7 4 ♥ K B 4 ♦ K 5 2 ♣ 9 3 (13)

Partner: ♠ K 3 ♥ A D 9 7 6 ♦ A 8 4 ♣ 6 5 2 (13)

DU	PARTNER	DU	PARTNER
1♠	2♥	3♥	4♥

Drei Trümpfe reichen nach 1♠ – 2♥. Partner rechnet 13 + deine 12–15: Vollspiel.

MERKSATZ Neue Farbe auf der 2er-Stufe ist forcierend – das Gespräch endet nie bei dir.



FAHRPLAN

BLACKWOOD · GERBER

Die Ass-Frage – der Weg zum Schlemm

Punkte sagen, OB ihr oben spielt. Asse sagen, ob die Gegner nicht vorher zwei Stiche kassieren.

① WANN ÜBERHAUPT SCHLEMM?

ab 33	**Stufe 6**	kleiner Schlemm – 12 Stiche
ab 37	**Stufe 7**	großer Schlemm – alle 13

Erst wenn Fit und Punkte stimmen, fragst du nach Assen – sonst nie.

② DIE FRAGE

Fit steht	**4SA**	Blackwood: „Wie viele Asse hast du?"
nach SA-Start	**4♠**	Gerber – dieselbe Frage, eine Etage tiefer

③ DIE ANTWORT ZÄHLT ASSE

0 oder 4	**5♣**	auf 4♣: 4♦
1	**5♦**	auf 4♣: 4♥
2	**5♥**	auf 4♣: 4♠
3	**5♠**	auf 4♣: 4SA

④ ZIEL

Fehlen euch zwei Asse: auf der 5er-Stufe aussteigen. Fehlt höchstens eins: 6 in eurer Farbe. Alle vier und 37 Punkte: Stufe 7.

BEISPIEL · AM TISCH

Du: ♠ A K B 8 7 4 ♥ A 6 ♦ K D 5 2 ♣ 4 (17, mit Fit 21)

Partner: ♠ D 5 2 ♥ K 8 4 ♦ A B 6 3 ♣ D 7 5 (12)

DU	PARTNER	DU	PARTNER	DU
1♠	3♠	4SA	5♦	6♠

5♦ = ein Ass. Eines fehlt euch – der kleine Schlemm 6♠ geht, Stufe 7 nicht.

MERKSATZ Erst der Fit, dann die Punkte (33/37) – und erst dann die Asse.