

33 Der Schlemm

33.1 Allgemeines

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit ausgewählten Aspekten des Schlemms.

Der Schlemm kommt häufiger vor, als wir denken. Ich will (und kann) hier keine fundierte Statistik-Diskussion führen, aber meine Erfahrung hat mich gelehrt, dass bei computergenerierten Schlemms häufiger vorkommen als bei normal per Hand gemischten Blättern³⁹. Bei Experimenten mit zufallsgenerierten Händen habe ich per Double-Dummy-Analyse analysiert, wie oft Schlemms vorkommen. Das Resultat: ca. 15%. Nun muss man diese Zahl etwas reduzieren, da die DD-Analyse manchmal Schlemms diagnostiziert, die nur bei sehr, sehr vielen positiven Annahmen funktionieren. Wir werden aber bei deutlich mehr als 10% landen. Insofern ist der Schlemm keine selten Ausnahme ...

Worauf kommt es beim Schlemm an? Aus der Sicht des starken Paares:

1. Schlemm-Möglichkeit erkennen
2. Schlemm ausreizen
3. Schlemm gewinnen

Aus der Sicht der Gegner:

1. Schlemm schlagen

Wir konzentrieren uns hier auf das **Erkennen und Ausreizen** eines Schlemms (natürlich immer verbunden mit dem **erfolgreichen Spielen**). Auf **Aspekte des Gegenspiels** – insbesondere das Ausspiel – gehen wir im zweiten Teil ein.

O – NSOW ♠ 9863 ♥ D8 ♦ B 1087 ♣ 762	P 33.1 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		S		♠ K754 ♥ AK42 ♦ AK3 ♣ A5
	N										
W		O									
	S										
♠ ADB102 ♥ 1075 ♦ D9 ♣ KB4	♠ – ♥ B963 ♦ 6542 ♣ D10983										

Ost eröffnet mit 2 SA. West hat 14 FLP. Das reicht nicht ganz für den Großschlemm. West sollte 3♥ als Transfer auf ♠ bieten. Nach Osts 3♠ sollte West direkt die Assfrage stellen.⁴⁰ Es folgt die Königsfrage (5 SA). Dann sollte West mutig in 7 Pik gehen, denn OW haben alle Assen und Könige. SA ist wegen der fehlenden Punkte zu riskant.

Egal, was die Gegner angreifen, wir ziehen Trumpf ...

... und stellen entsetzt fest, dass alle bei Nord sitzen. Wir können das Spiel doch noch gewinnen, falls Nord 3 Treff hat. 2x Treff, Wests 3. Treff auf Ost stechen. Jetzt Trumpf klären. ♦D abziehen, dann ♦AK, auf das wir ein Cœur wegwerfen. Nun kann nichts mehr passieren.

Was wir bereits kennen:

- 4 SA als Assfrage
- 5 SA dann als Königsfrage

Beide Fragen werden mit dem jeweils nächsthöheren Gebot (5/6♣-0, 5/6♦-1 ...) beantwortet.

Wichtig: Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, wann 4 SA die Ass-Frage ist. Es gibt 2 Varianten:

- 4 SA ist Assfrage nur nach bestätigtem Fit.
- 4 SA ist immer Assfrage, nur in reinen SA-Reizungen ist 4 SA eine quantitative Ansage.

Die klassische ForumD-Literatur favorisiert die erste Variante.

Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit man eine Chance auf einen Schlemm hat:

Punkte Sie sollten für einen Kleinschlemm 33 Punkte haben, für einen Großschlemm 37.

³⁹ Die Ursache hierfür ist, dass das Mischen per Hand nicht gut funktioniert. Die Karten werden nicht gut genug gemischt, um von einem wirklich zufälligen Blatt zu reden.

⁴⁰ Spielen wir nicht Transfer, dann sollte West mit 3♠ sein 5er Pik und die Punkte zeigen. Ost hebt in 4♠. Nun kann West mit 4 SA nach den Assen fragen.

Kontrollen Sie müssen absichern, dass die Gegner nicht in einer Farbe 2 Stiche sofort abziehen können.

Asse Die Gegner dürfen für den Kleinschlemm keine 2 Asse, für den Großschlemm kein Ass haben.

Einige Beispiele:

Nord	Süd	♠ KB 1092	Abschluss mit 4♠. Partner hat exakt 11-12 FVP, wir nur 19 dazu. Keine Schlemmchance.
3♠	1♠	♥ K6	
	?	♦ AD54	Auch die Loser-Rechnung (Abschnitt 34.4) sagt uns, dass ein Schlemm unwahrscheinlich ist. Wir haben 5 Loser, Partner zeigt 8.
		♣ A7	
Nord	Süd	♠ A85	Abschluss mit 6♥. Partner hat gute 6er Länge und 17-19 FLP. Wir haben 15-16 dazu. Großschlemm ist unwahrscheinlich, Kleinschlemm relativ sicher. Die Punkte reichen, Kontrolle in allen Farben, max. 1
1♥	2♣	♥ D32	
3♥	?	♦ AB4	relativ sicher. Die Punkte reichen, Kontrolle in allen Farben, max. 1
		♣ A1087	Ass fehlt.

33.2 Schlemm im SA

Wann kommt ein SA-Schlemm in Frage?

- Ein (gutes) Farbspiel ist nicht in Sicht.
- Wir haben genug Punkte.

Wieviele Punkte brauchen wir: Kleinschlemm 33 FLP, Großschlemm 37 FLP.

Also müssen wir uns bei der Reizung eigentlich nur etwas konzentrieren und rechnen.

O –	♠ 96	P 33.2											
	♥ 8732												
	♦ 76			West	Ost								
	♣ 109654				1 SA								
♠ AB32		♠ KD4		4 SA	6 SA								
♥ KB10	<table border="0" style="margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♥ AD94		
	N												
W		O											
	S												
♦ A984		♦ KD103											
♣ A3		♣ B2											
	♠ 10875												
	♥ 65												
	♦ B52												
	♣ KD87												

Wir haben zusammen 34 Punkte, sogar reine FP. Kleinschlemm dank Masse, falls Ost mehr als 15 FP hat. Also lädt West mit 4 SA zum Kleinschlemm ein.
Wunderbar. 6 SA.

Aber was nun? Partner hat mit 1 SA eröffnet. Wir haben 20 Punkte. Wenn Partner Maximum hat (17 FLP), dann muss der Großschlemm gehen. Aber wie bekommen wir das raus? Wir bieten **5 SA**. Das ist die **Einladung zum Großschlemm**. Partner geht mit Minimum in 6 SA, mit Maximum in 7 SA.

♠ AD9
♥ KB6
♦ AB
♣ KD87

Die komplette Übersicht über die SA-Hebungen und -Einladungen ist in Tabelle 22 dargestellt.

2 SA	9 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 3 SA
3 SA	10-15 FLP, semiausgeglichen	Abschluss
4 SA	16-17 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 6 SA
6 SA	18-19 FLP, semiausgeglichen	Kleinschlemm
5 SA	20-21 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 7 SA
7 SA	ab 22 FLP	Großschlemm

Tabelle 22: Forum D – SA-Antworten auf 1 SA

Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, dass

nach echten SA-Geboten 4 SA bzw. 5 SA quantitative Einladungen sind!

Beispiel 33.1 [Quantitative Einladungen]

1♣ – 2 SA – 4 SA Einladung zum Kleinschlemm

1♣ – 1♥ – 1 SA – 4 SA Einladung zum Kleinschlemm

1♦ – 1 SA – 4 SA Ass-Frage, denn 1 SA ist hier ein Notgebot

1♣ – 1 SA – 4 SA Einladung zum Kleinschlemm, denn 1 SA ist hier „echt“.

33.3 Schlemm im Farbspiel

Das Finden eines Schlemms im Farbspiel kann schwierig sein, denn ein Farb-Schlemm geht häufig bereits mit deutlich weniger als 33 Figurenpunkten. Woran liegt das? Nun, man kann stechen. Und eine Kürze des Partners in einer meiner langen (schwachen oder starken) Farben kann Gold wert sein. Deshalb bewerten wir unsere Blätter bei einem Farb-Fit nicht nach den Figuren-Längen-Punkten (FLP), sondern nach den Figuren-Verteilungs-Punkten (FVP). Neben der Blattbewertung mittels FVP müssen wir auch immer unsere Stiche zählen, verbunden mit der Zählung der Stiche, die wir potentiell abgeben.

O –		P 33.3	Wir haben zusammen nur 27 FP, aber trotzdem geht beim 2-1-
♠ AB 10 8 2		♠ KD 7 5 4	Stand der Pik sogar 7 Pik. Wie bekommt man das raus, dass ein
♥ 10		♥ A 9 4 3	Großschlemm geht? Nun, die FP helfen uns nicht weiter, die Ver-
♦ A 9 8 4		♦ 3	teilungspunkte schon eher. Mit Verteilungspunkten kommen wir
♣ AK 3		♣ D 5 4	aber schon auf 33 FVP. Das ist zumindest Kleinschlemm.

Im Folgenden schauen wir uns einige Möglichkeiten an, um unser Blatt *besser* einschätzen und zu beschreiben. Die Figuren-Verteilungs-Punkte haben wir bereits erwähnt.

Wichtig: Wenn wir Schlemminteresse haben, dann müssen wir ein Gebot abgeben, so dass unser Partner

1. **nicht passen** darf und
2. unser **Schlemminteresse** erkennt.

Z.B. ist die Reizung 1♥-2♣-2♦-3♥ garantiert *keine* Einladung, denn wir haben mit Sicherheit 23 FLP. Wenn Partner nur etwas mehr als 12/13 Punkte hat, würde er uns nach 1♥ schon zum Vollspiel einladen. Also kann 3♥ nur forciierend (mind. bis zum Vollspiel) sein.

33.3.1 Kontrollgebote

Häufig hat man das Problem, dass Partners und meine Punkte in den gleichen Farben liegen und wir dafür leider eine andere Farbe überhaupt nicht kontrollieren.

♠ AB 10 5 2		P 33.4	Wir haben zusammen 34 Figuren-Verteilungs-Punkte. Klein-
♥ DB		♠ KD 7 4	schlemm dank Masse. Wunderbar. 6♠. Aber wenn Nord/Süd so-
♦ AD 9 8		♥ AK 9	fort Treff anspielen, dann gehen wir in 6♠ leider einmal down.
♣ D 3		♦ KB 10 3	
		♣ B 2	

34 FVP, aber trotzdem gehen wir down. Woran liegt das? Nun, wir haben eine Bedingung für den Schlemm nicht abgesichert, die Kontroll-Bedingung:

Die Gegner dürfen in keiner Farbe 2 Stiche sofort abziehen können.

Ein probates Mittel, dies abzusichern, ist, sich durchzusagen, welche Farben man zumindest so kontrolliert, dass die Gegner da eben nicht 2 Stich hintereinander abziehen können. Dies nennt man **Kontroll-Gebote** (engl. Cue Bid).

Wenn wir feststellen, dass die Gegner in einer Farbe ungestört AK abziehen können, ist die *Assfrage völlig sinnlos*. Dann bleiben wir lieber gleich beim Vollspiel stehen und lassen den Schlemmversuch sausen.

Also ist eine **Kontrolle** eine solche Farbhaltung, in der wir verhindern können, dass die Gegner sofort AK abziehen. Welche Verteilung kann das sein? Axxx, Kx, AKx, x, Chicane. Diese Karten stellen dagegen

keine Kontrolle dar: DBx, xx ... Man bezeichnet Axxx und Chicane als **Erstrundenkontrolle**, Kxxx und Single als **Zweitundenkontrolle**⁴¹.

Wie erkenne ich ein Kontrollgebot?

1♥ – 3♥ – 3♠ Kontrollgebot, Pik-Kontrolle

1♣ – 1♠ – 3♠ – 4♦ Kontrollgebot, Karo-, aber keine Treff-Kontrolle

1♥ – 2♥ – 2♠ **kein** Kontrollgebot, sondern Versuchsgebot (bittet um Hilfe in Pik)⁴²

1♦ – 4♦ – 4♥ Kontrollgebot, Cœur-Kontrolle

1 SA – 3♠ – 4♣ Wenn das 3♠-Gebot als *echt* vereinbart wurde, dann ist 4♣ ein Kontrollgebot, denn was soll das Treff-Gebot sonst hier bedeuten? Da der Eröffner gleichverteilt ist, kann es sich nur um eine Pik-Bestätigung und Treff-Kontroll-Ansage handeln.⁴³

Kontrollgebote:

- forcieren bis zum Vollspiel und
- signalisieren Schlemminteresse

Sie sind also **nicht passbar**. Kann man in einer begonnenen Kontrollreizung KEIN Kontrollgebot abgeben, kehrt man einfach zur Trumpffarbe zurück.

Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, dass Kontrollgebote **unter** dem Vollspiel (mindestens) **Zweitundenkontrolle**, **oberhalb** des Vollspiels **Erstrundenkontrolle** zeigen.

Was sagt Süd mit folgenden Händen? Nord hat 17-19 FVP und ein 4er Pik.

	Nord	Süd
	1♣	1♠
	3♠	?

- ♠KB1092 ♥96 ♦A1054 ♣43 : 4♠. Keine Chance auf Schlemm.
- ♠KB1092 ♥6 ♦AK1054 ♣43 : 4♦. 16 FVP. Schlemminteresse. ♦-, aber keine ♣-Kontrolle.

Und was antwortet Nord auf die 4-Karo-Kontrollansage?

- ♠AD65
♥AKB 4♠. Süd hat Treff-Kontrolle verneint. Wozu die Cœur-Kontrolle durchsagen? Schlemm geht nicht.
♦DB7
♣1086
- ♠AD65 Das sieht gut aus. Die Treff und auch die Cœur kontrollieren wir. Also entweder selbst mit 4 SA nach den Assen fragen oder dem Partner mit 4♥ die Cœur- und damit **auch**
♥A4 die Treff-Kontrolle durchsagen. Dann wird sie/er mit 4 SA nach den Assen fragen.
♦D87
♣KD87

Was bieten wir nach folgenden ungestörten Reizungen?

	Nord	Süd	
♠AD65	1♣	1♠	Passe. 16 FVP. Nord kontrolliert aber weder Karo noch Cœur, also besser den Schlemmversuch abbrechen.
♥KD2	3♠	4♣	
♦B87	4♠	?	
♣A87			

⁴¹ Hier ist natürlich Vorsicht geboten. Kx ist nur eine Kontrolle, wenn nicht mein rechter Gegner anspielt.

⁴² Man kann dies aber durchaus als Kontrollgebot vereinbaren.

⁴³ Sie werden zurecht einwenden, dass es diese Reizung in ForumD nicht gibt. Denn nach 1SA reizen wir erst Transfer auf Pik.

<p>♠ AD65 ♥ KD2 ♦ A87 ♣ A87</p>	<table border="0"> <tr><td><i>Nord</i></td><td><i>Süd</i></td></tr> <tr><td>1♦</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>3♠</td><td>4♣</td></tr> <tr><td>4♠</td><td>?</td></tr> </table>	<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	1♦	1♠	3♠	4♣	4♠	?	<p>4 SA. 19 FVP. Nord kontrolliert wieder weder Karo noch Cœur. Aber das ist auch nicht schlimm, da wir das tun. Mit unserem 4♣ wollten wir nur etwas mehr über Nord's Kontrollen rausbekommen. Ein Kleinschlemm wird das immer. Also jetzt Assfrage.</p>
<i>Nord</i>	<i>Süd</i>									
1♦	1♠									
3♠	4♣									
4♠	?									
<p>♠ AKD5 ♥ D1082 ♦ A87 ♣ K7</p>	<table border="0"> <tr><td><i>Nord</i></td><td><i>Süd</i></td></tr> <tr><td></td><td>1SA</td></tr> <tr><td>3♥</td><td>?</td></tr> </table>	<i>Nord</i>	<i>Süd</i>		1SA	3♥	?	<p>3♥. 18 FP plus mindestens 1-2 Punkte für den guten Cœur-Fit. Nord möchte Cœur spielen. Mit dem guten Fit können wir evtl. Richtung Schlemm gehen.</p>		
<i>Nord</i>	<i>Süd</i>									
	1SA									
3♥	?									
<p>♠ KD53 ♥ D82 ♦ A87 ♣ 876</p>	<table border="0"> <tr><td><i>Nord</i></td><td><i>Süd</i></td></tr> <tr><td>1♠</td><td>3♠</td></tr> <tr><td>4♦</td><td>?</td></tr> </table>	<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	1♠	3♠	4♦	?	<p>4♠. Wir kontrollieren die Treff nicht, weder Nord noch Süd. Also Schlemmversuch abbrechen.</p>		
<i>Nord</i>	<i>Süd</i>									
1♠	3♠									
4♦	?									
<p>♠ D1053 ♥ KD2 ♦ 1087 ♣ A76</p>	<table border="0"> <tr><td><i>Nord</i></td><td><i>Süd</i></td></tr> <tr><td>1♠</td><td>3♠</td></tr> <tr><td>3♦</td><td>?</td></tr> </table>	<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	1♠	3♠	3♦	?	<p>3♥. Wir zeigen damit Cœur- und AUCH Treff-Kontrolle. Bei fehlender Treff-Kontrolle hätten wir – trotz Cœur-Kontrolle – den Schlemmversuch mit 4♠ abgebrochen.</p>		
<i>Nord</i>	<i>Süd</i>									
1♠	3♠									
3♦	?									

<p>S –</p> <p>♠ 2 ♥ DB52 ♦ 832 ♣ D9874</p>	<p>♠ A1098 P 33.5 ♥ 106 ♦ A109764 ♣ 3</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> <p>♠ KD754 ♥ AK43 ♦ K ♣ A105</p>	N	W O	S	<table border="0"> <tr><td></td><td><i>Nord</i></td><td><i>Süd</i></td><td></td></tr> <tr><td>♠ B63</td><td></td><td>1♠</td><td></td></tr> <tr><td>♥ 987</td><td>3♠</td><td>4♣</td><td></td></tr> <tr><td>♦ DB5</td><td>4♦</td><td>4 SA</td><td></td></tr> <tr><td>♣ KB62</td><td>5♥</td><td>6♠</td><td></td></tr> </table>		<i>Nord</i>	<i>Süd</i>		♠ B63		1♠		♥ 987	3♠	4♣		♦ DB5	4♦	4 SA		♣ KB62	5♥	6♠		<p>Süd beginnt die Kontrollreizung mit Treff, Nord sagt seine Karo-Kontrolle durch. Also Kontrolle in allen Farben. Daraufhin fragt Süd nach den Assen, Nord gibt seine 2 Assen durch. Damit müsste der Kleinschlemm gehen.</p>
N																										
W O																										
S																										
	<i>Nord</i>	<i>Süd</i>																								
♠ B63		1♠																								
♥ 987	3♠	4♣																								
♦ DB5	4♦	4 SA																								
♣ KB62	5♥	6♠																								

Sie werden zurecht die Frage stellen, wieso wir die Kontrollgebote nur im Farbspiel diskutieren. Im Kontext von Schlemms sind Kontrollgebote nur bei Farb-Schlemms von großer Relevanz. Natürlich können Sie diese auch für einen SA-Kontrakt nutzen. Allerdings müssen wir dann aber Chicane als Erstrunden-Kontrolle und ein Single als Zweitrundenkontrolle ausschließen.

Kontrollgebote nutzt man auch bei UF-Fits, um eventuell auf 3 SA zu kommen. Beispielsweise zeigt Nord mit seinem 2♠ Interesse an 3 SA und nennt eine Pik-Kontrolle. Damit verneint er gleichzeitig eine Cœur-Kontrolle. Ob Nord Treff kontrolliert wissen wir zu diesem Zeitpunkt nicht. Süd kontrolliert aber diese beiden Farben und geht in's Vollspiel.

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>
1♦	2♦ ^a
2♠	3 SA
a) ab 11 Punkte	

33.3.2 Ass- und Königs-Frage

Ass-Frage mittels Roman-Keycard-Blackwood-Konvention Bisher haben wir die Ass-Frage (4 SA) wie folgt beantwortet:

- 0 Ass 5♣
- 1 Ass 5♦
- 2 Ass 5♥
- ...

Das ist **ungünstig**. Denn wenn unser Partner 3 Assen (5♠) hat, wir aber für einen Cœur-Kleinschlemm

alle 4 von ihm bräuchten, dann ist durch sein erzwungenes 5♠-Gebot schon klar, dass wir 6♥ spielen *müssen*. Wir nehmen durch die aufsteigende 0-1-2-3-4-Folge relativ viel Bietraum weg. Außerdem ist es in **Farbkontrakten** sinnvoll, auch den **Trumpf-König** in die Assfrage einzubeziehen. Wir behandeln den Trumpf-König einfach wie ein Ass. Man redet deshalb jetzt nicht mehr von Assen, sondern von Keycards (Schlüsselkarten). Auch die **Trumpf-Dame** sollten wir klären. Deshalb modifizieren wir die Antworten auf die Ass-Frage 4 SA:

Antworten auf Roman Keycard Blackwood (RKCB) 4 SA

5♣	3 oder 0 Keycards
5♦	4 oder 1 Keycards
5♥	2 oder 5 Keycards OHNE Trumpfdame
5♠	2 oder 5 Keycards MIT Trumpfdame

Ich bevorzuge übrigens, die Trumpfdame zu ignorieren. Damit bleibt das 5♠-Gebot verschont. Mit 5♥ zeige ich 2 oder 5 Keycards.

Sie werden sagen, dass es doch nun zu Missverständnissen kommen kann. Nein. Das ist ausgeschlossen, da man sich im Schlemmpunktebereich immer überlegen kann, ob zB 0 oder 3 Asse gemeint sind.

Man merkt sich übrigens diese Konvention⁴⁴ gut wie eine Telefonnummer: 30-41-2.

S – OW ♠ K65 P 33.6

♥ KD873

♦ K5

♣ K86

♠ 10842

♥ 652

♦ 98743

♣ 10



♠ AD93

♥ 4

♦ B1062

♣ B752

♠ B7

♥ AB109

♦ AD

♣ AD943

Nord	Süd
------	-----

1♥	4♥
----	----

4 SA	5♣
------	----

6♥	
----	--

Nord fragt nach den Keycards. 5♣ kann nach dieser Reizung nur bedeuten, dass Süd 3 Keycards hat. Das müssen 3 Asse sein. Ein Ass fehlt also.

Nach den Königen braucht Nord nicht zu fragen.

Ausspiel: ♦B. Beste Chance: Süd muss die Treff entwickeln. West bedient 2. Runde nicht mehr. Also kann Süd gegen Ost schneiden.

Königsfrage und Frage nach der Trumpf-Dame Die **Königsfrage** sollte man nur stellen, wenn man Richtung Großschlemm möchte. D.h. i.allg. sollte man

- alle Asse,
- den Trumpf-König und
- (möglichst) die Trumpf-Dame haben.

Die Standard-Königs-Frage ist 5 SA. Partner nennt dann seine Könige. 0 Könige 5♣, 1 König 5♦ usw.

Bevor wir zu den Königen kommen, müssen wir noch die Trumpf-Dame klären. Beachten Sie, dass man nach den Antworten 5♣/♦ noch NICHT weiß, ob Partner die Trumpf-Dame hat. Wie fragen wir den Partner nun nach der Trumpfdame? Ganz einfach, wir nennen einfach das **nächsthöhere Gebot**! Natürlich müssen wir unsere gefundene Fitfarbe dabei auslassen, das wäre ein Abschlussgebot. Also fragt nach Partners (z.B.) 5♣ unser Gebot 5♦ nach der Trumpfdame. Dies beantwortet Partner entweder

- mit dem nächsten Gebot (keine Trumpf-Dame) oder
- dem übernächsten (Trumpf-Dame).

Partner kann dabei ein Trumpfgebot durchaus mit benutzen, wir wissen ja, dass er uns nur antwortet.

Doch nun zur **Königsfrage**: Bisher wurde die K-Frage mit 5 SA gestellt. Man kann nun auch die K-Frage modifizieren. Wenn z.B. der Fit in Cœur gefunden ist und unser Partner unsere RKCB-Frage mit 5♣ beantwortet hat, dann wäre unser Gebot 5♦ – das ist das nächsthöhere Gebot – die Frage nach der *Trumpf-Dame*.

⁴⁴ Viele Spieler spielen nicht 30-41-2, sondern 41-30-2.

Falls uns die Trumpf-Dame gar nicht interessiert (wir haben sie evtl. selbst), dann möchten wir wahrscheinlich gleich nach den Königen fragen. Nach (z.B.) Cœur-Fit und 4 SA – 5♣ wäre 5♦ die Frage nach der Trumpfdame (s.o.). 5♥ wäre *Abschluss*. Folglich ist das dann nächsthöhere Gebot 5♠ (das kann nur künstlich sein) die Königsfrage.

Falls Partner mit 5♥/♠ bereits die Trumpfdame geklärt hat, können wir mit dem nächsthöheren Gebot (wieder unter Überspringen der Trumpffarbe) nach den Königen fragen.

Man bezeichnet dies als die **rollende Königsfrage**.

Bei der Beantwortung der K-Frage muss der Trumpf-König ignoriert werden! Den haben wir schon als Keycard genannt! Man beantwortet die K-Frage nun einfach aufsteigend (0-1-2-3).

Nord	Süd	
	1♠	Süd signalisiert mit 4♦ Schlemminteresse und Karo-Kontrolle. Nord kontrolliert offensichtlich Cœur und Treff und fragt nach den Assen. Süd antwortet artig 1 oder 4
3♠	4♦	Assen. Nun fragt Nord rollend nach der Trumpfdame (5♥) (5 SA wäre die Frage nach den Königen, 5♠ Abschluss), die Süd hat (5 SA). Nun kommt von Nord rollend die Königsfrage, Süd zeigt 0 Könige. Nord schließt mit 6♠ ab.
4 SA	5♦	
5♥	5 SA	
6♣	6♦	
6♠		

W – ♠ 63 ♥ B9854 ♦ DB2 ♣ 874 ♠ D97 ♥ KD106 ♦ 54 ♣ AB52	P 33.7 ♠ AB10842 ♥ A ♦ AK106 ♣ 103	<table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">West</td> <td style="padding-right: 10px;">Ost</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td>2♠^a</td> <td>a) ab 18 FLP</td> </tr> <tr> <td>3♠</td> <td>4♦^b</td> <td>b) Karokontrolle, aber nicht Treff</td> </tr> <tr> <td>4♥^c</td> <td>4 SA</td> <td>c) Cœur- UND Treffkontrolle</td> </tr> <tr> <td>5♦^d</td> <td>5♥^e</td> <td>d) 1 Keycard</td> </tr> <tr> <td>5 SA^f</td> <td>6♠</td> <td>e) Frage nach Trumpfdame</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>f) Trumpfdame</td> </tr> </table> <p>Süd greift mit ♣K an. West nimmt. ♥A, 2x Karo abziehen plus Schnapper. Auf ♥KD je 1x Karo und Treff wegwerfen. ♠D zum Schnitt vorlegen.</p>	West	Ost		1♣	2♠ ^a	a) ab 18 FLP	3♠	4♦ ^b	b) Karokontrolle, aber nicht Treff	4♥ ^c	4 SA	c) Cœur- UND Treffkontrolle	5♦ ^d	5♥ ^e	d) 1 Keycard	5 SA ^f	6♠	e) Frage nach Trumpfdame			f) Trumpfdame
West	Ost																						
1♣	2♠ ^a	a) ab 18 FLP																					
3♠	4♦ ^b	b) Karokontrolle, aber nicht Treff																					
4♥ ^c	4 SA	c) Cœur- UND Treffkontrolle																					
5♦ ^d	5♥ ^e	d) 1 Keycard																					
5 SA ^f	6♠	e) Frage nach Trumpfdame																					
		f) Trumpfdame																					

33.3.3 Exclusion Blackwood

Nehmen wir an, wir sind auf der Suche nach einem Schlemm in Pik und halten folgendes Blatt:

♠DB1084 ♥– ♦AK106 ♣K932

Wenn wir jetzt mit 4 SA nach den Keycards fragen und Partner uns 3 Keycards zeigt, dann haben wir ein Problem. Eine der Keycards des Partners könnte das ♥Ass sein, dann gingen nur 6♠. Ist das ♥Ass aber nicht dabei, dann gehen wohl 7♠. Analog wissen wir bei 2 gezeigten Keycards nicht, ob 6 Pik gehen oder nicht. Denn das ♥A beim Partner wäre schön, interessiert uns aber nicht wirklich, da wir die Cœur ja stechen können. Was tun? Wir stellen die Ass-Frage nicht mit 4 SA, sondern wir bieten sofort 5♥. Partner kann dieses Gebot nicht sofort begreifen, da 5♥ nach einem Pik-Fit eigentlich unsinnig sind. Deshalb können wir dieses Gebot als Frage nach den Keycards vereinbaren, wobei Partner die Cœur-Farbe ignorieren soll. Nun bekommen wir die exakte Information, die wir brauchen.

Sie werden einwenden, dass wir mit 5♥ schon ziemlich hoch sind, vielleicht sogar schon zu hoch. Deshalb modifizieren wir unsere Idee ein wenig: Ein Sprung (nach Farb-Fit) in die 4er bzw. 5er Stufe ist *Exclusion*

	Nord	Süd	Nord	Süd	Nord	Süd
<i>Blackwood</i> . Beispiele sind:	1♥	3♥	1♥	3♥	1♠	3♠
	4♠		5♣		5♦	

Die Antworten vereinbaren wir analog zum normalen Blackwood.

33.3.4 Splinter

Im Farbspiel helfen uns die Figurenpunkte häufig nicht, denn Farb-Schlemms gehen ab und an auch mit deutlich weniger als 33/37 FP. Während im SA meistens ausgeglichene Hände mit der entsprechenden Punkte-Stärke gefragt sind, sind in einem Farbspiel unausgeglichene Hände interessant. Denn habe ich in einer Hand eine Kürze (Single oder Chicane), kann ich in einem Farbspiel Partners Loser in dieser Farbe stechen. Ein starkes Gebot für Kürzen ist **Splinter**, ein Doppelsprung in einer neuen Farbe. Beispielsweise zeigt nach einer 1♠-Eröffnung ein 4♦-Gebot des Partners:

- Pik-Fit
- Karo-Single oder -Chicane
- mindestens Vollspiel, Schlemminteresse

Ein Beispiel:

N – ♠ AD72 P 33.8

♥ AK964

♦ A76

♣ 8

♠ 93

♥ D108

♦ KB952

♣ KB5



♠ 108

♥ B32

♦ D1084

♣ D763

♠ KB654

♥ 75

♦ 3

♣ A10942

Nord Süd

1♥ 1♠

4♣^a 4 SA

5♥^b 6♠

a) Splinter, Fit-Bestätigung und Single/Chicane in Treff

a) 2 Keycards

Nur 29 FP. Aber nach dem Splintergebot – Doppelsprung in eine neue Farbe zeigt Fit und Single/Chicane in der genannten Farbe – muss Süd nur noch wissen, ob Nord das Cœur-Ass hat. Denn Süd ist auch stärker als bei einer normalen Eröffnung (5 Loser). Süd hat Glück, dass Nord 2 Keycards zeigt. Sonst hätte Süd den Schlemmversuch mit 5♠ abgebrochen.

Bei geschicktem Spiel (Cross Ruffing) gehen 7♠, was aber schwer zu finden ist.

Das **Splinter-Gebot** sollten Sie in Ihre Konventionen aufnehmen. Es zeigt

- einen Fit in der vom Partner gezeigten Farbe,
- ein sicheres Vollspiel und
- Interesse am Schlemm.

33.4 Ass-Frage nach SA-Eröffnung

Wir betrachten nun die Situation, dass unser Partner mit 1 oder 2 SA eröffnet hat. Sind wir selbst stark und versuchen wir, Richtung Klein-/Großschlemm zu gehen, müssen wir natürlich auch hier absichern, dass wir alle Farben kontrollieren. Nach den Assen können wir aber nicht mit 4 SA fragen, da 4 SA ja eine quantitative Einladung zum Kleinschlemm ist (Abschnitt 33.2).

Was aber machen wir mit dieser Hand?

W –

♠ AK102

♥ DB6

♦ AB72

♣ K3



P 33.9

♠ DB8

♥ AK109854

♦ KD3

♣ –

Teiler West eröffnet mit 1SA. Osts Blutdruck geht etwas nach oben, denn er sieht sofort: Unser Spiel ist Cœur. Und unter dem Vollspiel geht das Spiel nicht vom Tisch.

Aber eventuell wird es ein Schlemm? Was möchte Ost nur noch von West wissen? Die Asse. 4 SA wäre jetzt missverständlich, da dies die Einladung zum Kleinschlemm ist.

Wie fragen wir nun nach den Assen: 4♣ (sog. Gerber-Konvention). Partner antwortet genau wie bei RKCB, immer eine Stufe höher gehend:

4♦ 3 oder 0 Asse

4♥ 4 oder 1 Ass,

4♠ 2 Asse

Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, dass

nach echten SA-Geboten 4♣ die Ass-Frage ist!

W – NS P 33.10

♠ 1093	♠ K5	♠ 8
♥ B952	♥ AD63	♥ K1087
♦ 52	♦ KB9	♦ D764
♣ B1074	♣ A832	♣ D965

	N	
W		O
	S	

♠ ADB7642

♥ 4

♦ A1083

♣ K

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	
1 SA	4♣ ^a	a) Assfrage
4♠ ^b	4 SA ^c	b) 2ASSE
5♥ ^d	6♠	c) Königsfrage
		d) 2 Könige

Da Süd nicht weiß, welcher König auf Nord fehlt, sollte er beim Kleinschlemm bleiben.

33.5 Schlemm – Beispiele

N – alle P 33.11

♠ 74	♠ KDB8	♠ 1032
♥ K92	♥ A104	♥ B753
♦ 108432	♦ A	♦ DB95
♣ 652	♣ AKD97	♣ B4

	N	
W		O
	S	

♠ A965

♥ D86

♦ K76

♣ 1083

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	
2♦ ^a	2♥ ^b	a) Stark
3♣	3♠ ^c	b) Relay-Gebot
4 SA	5♦ ^d	c) Schlemm-Versuch, 4er Pik
6♠		d) 1 Ass

Die Reizung kann gemäß Ihren Konventionen anders verlaufen. In jedem Fall müssen NS in 6 Treff, Pik oder SA landen.

Dass 7♠ gehen, ist nicht so leicht herauszufinden. Ob Nord mit 6♠ oder 6 SA abschließt, lassen wir offen. In einem Paarturnier wird man wohl 6 SA sagen, in einem Teamturnier 6♠ oder 6♣.

Nord *Süd* Das ist ein Schlemm dank Masse. Einfach Punkte zählen. Besser geht es nicht.

2 SA

6 SA passe

O – NS P 33.12

♠ 1085	♠ KB2	♠ 764
♥ D1087632	♥ KB	♥ 95
♦ 10	♦ K65	♦ 97432
♣ 76	♣ B9843	♣ A52

	N	
W		O
	S	

♠ AD93

♥ A4

♦ ADB8

♣ KD10

S – alle P 33.13

♠ K98	♠ 2	♠ DB106
♥ B10985	♥ D43	♥ 7
♦ 1072	♦ AKDB965	♦ 43
♣ 64	♣ A8	♣ D97532

	N	
W		O
	S	

♠ A7543

♥ AK62

♦ 8

♣ KB10

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	
2♦	1♠	
4♦	2♥	
5♣	4 SA	
	7 SA	

Nord zeigt mit seinem 4♦ ein exzellentes Karo. Und Punkte. Deshalb sollte Süd die Assfrage stellen.

Nords 5♣ zeigt 3 Keycards (♣A, ♦AK), da Nord natürlich von Karo als Trumpf ausgeht. Süd sollte mutig sein.

	N –		
		Das ist ein Schlemm, der nicht ♠ 8 so leicht zu finden ist. Ost zeigt ♠ D 10 9 7 5 4 3 Keycards. Deshalb sollte West ♠ 8 mit 6♥ abschließen.	♠ AB973 P 33.14 ♥ – ♦ D10652 ♣ 1083 ♠ D42 ♥ AKB6 ♦ AK43 ♣ 94 ♠ K1065 ♥ 832 ♦ B97 ♣ B76
Ost	West		
1♦	1♥		
3♥	4 SA		
5♣	6♥		

	N –		
		Dieser Schlemm ist nicht leicht zu reizen, es sei denn, man kennt Splinter. Eine mög- liche Reizung ist rechts aufgeführt. Das 4♣-Gebot ist Splinter und zeigt Trumpf- Bestätigung, ein ♣-Single/Chicane, plus genug Stärke für das Vollspiel. Die Kö- nigsfrage ist hier unnötig, denn Ost kennt Wests Karten.	West Ost passe 1♠ 4♣ ^a 4 SA 5♣ ^b 5♦ ^c 5♠ ^d 7 SA a) Splinter b) 3 Keycards c) Trumpfdame ? d) Trumpfdame ok
♠ KD9	♠ 865 P 33.15		
♥ A82	♥ B64		
♦ AB9652	♦ 3		
♣ 3	♣ DB9854		
	♠ A10743		
	♥ K5		
	♦ KD84		
	♣ AK		
	♠ B2		
	♥ D10973		
	♦ 107		
	♣ 10762		

33.6 Gegenspiel gegen Schlemms

Auf das Thema **Gegenspiel** gehen wir in etlichen Abschnitten ein, beispielsweise in den Abschnitten 12, 13, 14, 15, 23.1.

Gerade bei Schlemms hängt der Erfolg des Gegenspiels vom **Ausspiel** ab. Fast immer ist mit dem Ausspiel entschieden, ob der Alleinspieler oder die Gegenspieler triumphieren. Deshalb konzentrieren wir uns im Folgenden auf das Ausspiel und gehen nicht auf allgemeine Gegenspielüberlegungen ein. Auch beim Ausspiel setzen wir Standard-Ausspiele wie Ausspiel von einer Sequenz, die 11er Regel (beim SA), Partners Farbe oder Single (gegen Farbspiele) voraus und gehen nur auf Schlemm-spezifische Ausspielüberlegungen ein.

Zunächst diskutieren wir 2 Kontras, mit denen wir unserem Partner helfen können, das *richtige* Ausspiel zu finden. Gemäß der Regel von Richthofen [Ric88]:

„In Gegners Schlemm sollst Du bedenken: Dein Kontra kann das Ausspiel lenken.“

33.6.1 Das Ausspiel-Kontra

In der klassischen Schlemm-Reizung kommt es zu vielen künstlichen Geboten. Egal, ob Kontrollgebote oder Keycards, regelmäßig nennen die Gegner Farben, die sie gar nicht spielen wollen. Wie können wir diese Gebote als Gegenspieler ausnutzen?

N –	♠ AD72	P 33.16			
	♥ AK1094				
	♦ K76				
	♣ 8				
♠ 109		♠ 83			
♥ B8632	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ –
N					
W O					
S					
♦ DB109		♦ A8542			
♣ B10		♣ D76532			
	♠ KB654				
	♥ D75				
	♦ 3				
	♣ AK94				

Nord	Ost	Süd	West
1♥	passe	1♠	passe
4♣ ^a	passe	4 SA	passe
5♥ ^b	X	6♠	

a) Splinter, Fit-Bestätigung und Single/Chicane in Treff
 a) 2 Keycards

Was sagt uns das Kontra auf 5♥? Ost möchte, dass West genau diese Farbe anspielt. 1 down.
 Wird eine andere Farbe angespielt, erfüllen NS den Schlemm.
 Dass West ausspielen muss, ist zu diesem Zeitpunkt bereits klar, denn NS haben sich ja schon auf Pik geeinigt.

33.6.2 Das Lightner-Kontra

Nords Karten:

♠ –
♥ 642
♦ 10983
♣ AK6532

Nach dieser Reizung möchte Nord, dass Süd Pik ausspielt. Wie kann Süd dies seinem Partner sagen? Dafür gibt es das **Lightner-Kontra**. Kontriert Nord das 6♥-Gebot von Ost, dann möchte er ein *ungewöhnliches* Ausspiel, die erste vom Dummy genannte Nicht-Trumpf-Farbe, also ♠.

West	Ost
	1♦
1♠	2♥
4♥	4 SA ^a
5♥ ^b	6♥
	a) Assfrage
	b) 2 Keycards

Hier die ganze Hand:

O – alle	♠ –	P 33.17			
	♥ 642				
	♦ 10983				
	♣ AK6532				
♠ AKB63		♠ D85			
♥ AB87	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ KD103
N					
W O					
S					
♦ 76		♦ AKDB4			
♣ D4		♣ 9			
	♠ 109742				
	♥ 95				
	♦ 52				
	♣ B1087				

Jedes Ausspiel außer Pik schenkt dem Alleinspieler den Kontrakt. Hätten Sie nach dieser Reizung von Süd Pik ausgespielt? Wohl eher nicht.

33.6.3 Ausspiel gegen Schlemm

In den letzten beiden Abschnitten 33.6.1 und 33.6.2 sind wir auf Ausspielhilfen gegen Schlemms eingegangen.

Auf das Thema **Ausspiel** sind wir bereits in den Abschnitten 13, 14 und 15 eingegangen. Im Folgenden gehen wir auf spezifische Aspekte des Ausspiels gegen Schlemms ein, falls Partner uns keine Ausspielhilfe gegeben hat. Vorab müssen wir uns die Frage stellen, was wir von unserem Partner erwarten können. Spielen die Gegner 6 SA, und haben wir 7 oder 8 FP, dann wird unser Partner nichts haben. Haben wir 0 Punkte, dann wird unser Partner ein paar Punkte haben. Und diese Punkte (egal ob bei uns oder beim Partner) müssen wir in Stiche umsetzen. Deshalb sollten wir diese schützen. Schwieriger ist es im Farbspiel, da wir als Gegenspieler da durchaus mehr Punkte haben können und der Alleinspieler den Schlemm aufgrund von Längen oder Kürzen gewinnen möchte.

Vorab: Wenn wir überhaupt keine Idee eines guten Ausspiels haben, oder wenn wir befürchten, dem Alleinspieler mit unserem Ausspiel zu helfen, dann sollten wir defensiv angreifen, sprich: passiv.

Einige Ausspielregeln, die wir im Gegenspiel für „normale“ Spiele (also keine Schlemms) beachten, müssen

wir beim Schlemm überdenken. Beispielsweise ist eine Grundregel, dass man **nicht** von einem **leeren Ass** oder einem **leeren König** anspielt. Das sture Einhalten dieser Regel kann im Schlemm-Gegenspiel katastrophal sein. Denn im Schlemm geht es vordergründig nicht darum zu verhindern, dass der Alleinspieler eine Farbe entwickelt. Vielmehr wollen wir möglichst zügig 1 bzw. 2 Stiche abziehen.

Also wann sollte man ein (leeres) Ass ausspielen? Vielleicht fangen wir mit der Frage an, wann wir ein leeres Ass **nicht** ausspielen sollten. Haben die Gegner unsere Ass-Farbe genannt, dann sollten wir das Ass *nicht* spielen. Wir würden dem Alleinspieler unnötig helfen, genau diese Farbe bzw. die Gewinner in dieser Farbe zu entwickeln. Außerdem sieht es so aus, als wenn uns dieser Stich nicht wegläuft.

Und wann sollten wir über einen Ass-Angriff nachdenken? Wir haben ein Axxxx in einer Farbe, die beide Gegner mindestens zu dritt haben. Dies können wir manchmal aus der Reizung ableiten, wenn beide Gegner eine ausgeglichene Hand zeigen. Wenn die Gegner nun in einem Farbschlemm gelandet sind, dann spricht einiges dafür, dass unser Partner nur ein Single hat. Also spielen wir das Ass.

Auch wenn unser Partner in der Reizung eine lange Farbe gezeigt hat, ist die Wahrscheinlichkeit, dass er in unserer Ass-Farbe single ist, hoch. Also auch hier: Ass spielen.

Wenn einer der Gegner eine lange Farbe gezeigt hat, ist die Gefahr groß, dass der Alleinspieler auf diese lange Farbe die Loser unserer Ass-Farbe abwirft. Das wäre eine Katastrophe. Also ist auch hier das Ass-Ausspiel eine gute Option.

Und was ist mit dem Spiel eines **Singles**? Hier streiten sich die Geister. Ein Single ist wohl nur im Farbspiel sinnvoll. Im SA-Schlemm kann das nur dann sinnvoll sein, falls Partner diese Farbe gereizt hat. In jedem Fall müssen wir sehr arm sein, wenn wir ein Single spielen. Denn wenn wir Punkte haben, dann kann unser Partner unmöglich auch Punkte haben. Wozu dann ein Single ausspielen? Hier hilft die Regel von Richthofen [Ric88]:

„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm.“

SA-Schlemms haben andere Eigenheiten als Farb-Schlemms. Das hat Auswirkungen auf das Ausspiel. Haben wir ein paar Figurenpunkte, dann sollten wir diese gegen einen SA-Schlemm nicht leichtfertig auf's Spiel setzen.

Betrachten wir das Ausspiel gegen **6 SA**. Was spielen Sie von ♠9873 ♥K53 ♦KB43 ♣54 aus? Zunächst überlegen wir, wieviele Punkte unser Partner haben kann? Nicht viele, oder? Wir haben ja schon 7 FP. Mehr als einen Buben kann Partner nicht haben. Welche Farben sollte folglich bitte der Alleinspieler anspielen? Richtig: Cœur und Karo. Also spielen wir besser Pik aus. Gemäß der Regel von Richthofen [Ric88]:

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne.“

W – alle ♠ KB94 P 33.18

♥ 9642

♦ K83

♣ 64

♠ AD83

♥ KD7

♦ DB10

♣ AK9

	N	
W		O
	S	

♠ 62

♥ 85

♦ 9652

♣ 87532

♠ 1075

♥ AB103

♦ A74

♣ DB10

West	Ost
2 SA	3♣
3♠	6 SA

Nord muss ausspielen. Wieviele Punkte kann Süd haben? So gut wie nix. Also passives Ausspiel von Nord.

O – ♠ D104 P 33.19
 ♡ 9642
 ◇ 642
 ♣ 752

♠ KB96 ♠ A73
 ♡ 75 ♡ KD8
 ◇ KB103 ◇ AD5
 ♣ AB8 ♣ KD94

 ♠ 852
 ♡ AB103
 ◇ 987
 ♣ 1063

West	Ost
	2 SA
3♣	3◇
6 SA	

Süd sollte passiv angreifen. Die Karo-Sequenz ist ideal und wird selten Schaden anrichten. Wie gewinnt Ost das Spiel?

Ost sollte auf das Cœur-Ass bei Nord hoffen und ♡5 zur Dame spielen. Jetzt muss Süd klein bleiben, dann wird Ost dieses Manöver wiederholen.

Gegen Farb-Schlemms ist die Lage meistens komplizierter. Hat man Farb-Schlemms, bei denen wir wissen, dass die Alleinspieler beide gleichverteilte Hände haben, können wir obige Überlegungen zum Ausspiel gegen SA übernehmen. Ein passives Ausspiel ist auch hier meistens eine sinnvolle Option. Anders sieht es dagegen aus, wenn wir bei den Gegnern Längen und Kürzen vermuten. Dann sollten wir versuchen, möglichst schnell unsere 1 oder 2 Stiche zu bekommen, um den Kontrakt zu Fall zu bringen.

Spielen wir gegen einen 6♠-Kontrakt in Cœur von $\begin{matrix} D754 \\ AKB32 \end{matrix}$ das Ass aus, laufen wir Gefahr, dass wir Nord's Dame etablieren. Nehmen wir an, das Ass läuft durch. Spielen wir den König nach? Hat Süd nur ein Single gehabt, dann wäre das Weiterspielen mit dem König eine Katastrophe, da Nord's Dame danach hoch wäre. Hier helfen Längenmarkierungen. Hat Ost eine *gerade* Anzahl gezeigt, spielen wir den König, und der Kontrakt ist down. Sonst wechseln wir die Farbe.

O – ♠ 7 P 33.20
 ♡ A107532
 ◇ DB
 ♣ 10874

♠ AD86543 ♠ KB10
 ♡ 4 ♡ KDB986
 ◇ AK5 ◇ 973
 ♣ AK ♣ 3

 ♠ 92
 ♡ –
 ◇ 108642
 ♣ DB9652

Nord	Ost	Süd	West
	2♡	passe	2♠
passe	4♠	passe	4 SA
passe	5♣	passe	6♠
passe	passe	X	

Das 2♠-Gebot muss stark sein. Da Ost 3 sehr gute Pik dazu hat, springt Ost in das Vollspiel. Nun versucht West den Schlemm. Süd verlangt mit seinem Lightner-Kontra das Ausspiel von Cœur. Also ♡2. Spielt Nord eine andere Farbe oder ♡A, ist der Schlemm erfüllt.

Aufgabe 33.1 [Ausspiel gegen Schlemm 1] Nach der Reizung

Nord	Süd	
1♠	2 SA	müssen Sie auf Ost von ♠A8754 ♡9 ◇9876 ♣B64 ausspielen. Was spielen Sie?
3♡	4 SA	
5◇	6 ♡	

Aufgabe 33.2 [Ausspiel gegen Schlemm 2] Nach der Reizung

Nord	Süd	
2 SA	4 SA	müssen Sie auf Ost von ♠742 ♡96 ◇D73 ♣K9743 ausspielen. Was spielen Sie?
6 SA		

33.7 Verhalten nach Zwischenreizung

Schlemmreizungen kommen nicht andauernd vor. Und Zwischenreizungen der Gegner sind erst recht nicht ständig an der Tagesordnung. Ab und an aber doch. Häufig erreicht man trotzdem den Schlemm, sei es durch Überraufe, Kontra etc. Nur bei der Ass-Frage ist es unangenehm, wenn die Gegner zwischenreizen. Dies wird gegen SA-Schlemms selten passieren, aber gegen Farb-Schlemms kann es schon mal passieren, dass ein Gegner eine lange Farbe hat. Dieser Spieler sieht die Chance, mit wenig Fallern durchzukommen und somit dem Schlemm-Paar weniger Punkte zu geben als bei einem erfüllten Schlemm.

Nord	Ost	Süd	West
1♥	passe	4 SA	5♦
??			

West hat offensichtlich ein gutes, langes Karo. Selbst auf die Gefahr hin, down zu gehen, hofft West auf eine gute Anschrift. Wahrscheinlich werden sich NS den Cœur-Schlemm nicht durch die Lappen gehen lassen. Aber dann ist das Karo-Gebot wenigstens eine gute Ausspiel-Marke.

Wie kann Nord nun die Ass-Frage beantworten, ohne zuviel Bietraum zu verlieren? Denn bei 5♥ (0 oder 3 Keycards) könnte Süd die Reizung noch abrechnen, bei 1, 2 oder 4 Keycards müsste Nord schon über das 5♥-Gebot hinausgehen.

Können wir das verhindern? Ja, wir haben jetzt auf Nord ja sogar die Möglichkeit zu passen oder zu kontrieren. Also vereinbaren wir folgende Gebote:

X	0 oder 3 Keycards
passe	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards

Falls Sie bei der Ass-Frage bei 2 Keycards noch die Dame durchgeben wollen, modifizieren Sie obige Tabelle wie folgt:

X	0 oder 3 Keycards
passe	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Keycards mit Trumpf-Dame

Wir sind bisher davon ausgegangen, dass die Gegner eine **Farbe** zwischenreizen. Was tun wir, wenn die Gegner uns mit einem Lightner-Kontra (Seite 137) überraschen? Ganz einfach. Wir nutzen das obige Prinzip und beantworten die Ass-Frage genau so. Mit der Modifikation, dass wir das Kontra nun durch Rekontra ersetzen.

XX	0 oder 3 Keycards
passe	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards

Falls Sie bei der Ass-Frage bei 2 Keycards noch die Dame durchgeben wollen, modifizieren Sie die Tabelle wie folgt:

XX	0 oder 3 Keycards
passe	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Keycards mit Trumpf-Dame

Diese Konvention nennt man **DOPI/ROPI**. Die Abkürzungen stehen für **(Re-)Double 0, Passe 1**.