



Lektion 1

Grundlagen der Reizung

- **Empfohlene Materialien:**
 - **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
 - **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
 - **K.-H. Kaiser** „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
 - **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
 - **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
 - **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
 - **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

1. Anschriften

Stichpunkte:

angesagt	Stiche	SA	♠	♥	♦	♣
1	7	40	30	30	20	20
2	8	+30	+30	+30	+20	+20
3	9	+30	+30	+30	+20	+20
4	10	+30	+30	+30	+20	+20
5	11	+30	+30	+30	+20	+20
6	12	+30	+30	+30	+20	+20
7	13	+30	+30	+30	+20	+20

Prämien:

	Nichtgefahr	Gefahr
Teilspielprämie (Stichpunkte <100)	50	50
Vollspielprämie (Stichpunkte ≥100)	300	500
Kleinschlemmprämie (12 Stiche)	500	750
Großschlemmprämie (13 Stiche)	1000	1500
je Faller (unkontriert)	-50	-100
1 Faller kontriert	-100	-200
2 Faller kontriert	-300	-500
3 Faller kontriert	-500	-800
4 Faller kontriert	-800	-1100
weitere kontriierte Faller je -300 ...	-1100/-1400/-1700 ...	-1400/-1700/-2000...
1 Faller rekontriert	-200	-400
2 Faller rekontriert	-600	-1000
3 Faller rekontriert	-1000	-1600
4 Faller rekontriert	-1600	-2200
weitere rekontriierte Faller je -600 ...	-2200/-2800/-3400...	-2800/-3400/-4000...

Spiele:

1♣ (70/70)	1♦ (70/70)	1♥ (80/80)	1♠ (80/80)	1SA (90/90)
2♣ (90/90)	2♦ (90/90)	2♥ (110/110)	2♠ (110/110)	2SA (120/120)
3♣ (110/110)	3♦ (110/110)	3♥ (140/140)	3♠ (140/140)	3SA (400/600)
4♣ (130/130)	4♦ (130/130)	4♥ (420/620)	4♠ (420/620)	4SA (430/630)
5♣ (400/600)	5♦ (400/600)	5♥ (450/650)	5♠ (450/650)	5SA (460/660)
6♣ (920/1370)	6♦ (920/1370)	6♥ (980/1430)	6♠ (980/1430)	6SA (990/1440)
7♣ (1440/2140)	7♦ (1440/2140)	7♥ (1510/2210)	7♠ (1510/2210)	7SA (1520/2220)

Grundregeln für erfüllte Kontrakte:

- Stichpunkte für angesagte Stiche
+ Prämie (Teil- oder Vollspiel)
+ evtl. Schlemmprämie (Klein- oder Großschlemm)
+ Überstiche

Grundregeln für verlorene Kontrakte:

- Anzahl der Faller * 50 bei Nichtgefahr
Anzahl der Faller * 100 bei Gefahr

2. Blattbewertung

2.1. Figurenpunkte

Die Blattbewertung erfolgt nach der Methode der Figurenpunkte.

Dabei zählen:

jedes As	4 Punkte
jeder König	3 Punkte
jede Dame	2 Punkte
jeder Bube	1 Punkt

Alle weiteren Karten zählen 0 Punkte.

Im gesamten Spiel sind also 40 Figurenpunkte, die sich auf die 2 Parteien aufteilen.

a.)	b.)	c.)
♠ K D 4 2	♠ 9 7 2	♠ K 10 8 3
♥ A B 3	♥ A B 5 4 3	♥ 7
♦ 9 4	♦ K 10 8	♦ A B 9 2
♣ D B 10 3	♣ B 5	♣ D B 4 3
13 Figurenpunkte	9 Figurenpunkte	11 Figurenpunkte

2.2. Verteilungspunkte

Im Farbspiel (bei einem FIT, mindestens 8 gemeinsamen Trümpfen) wird die Punktbewertung modifiziert. Zusätzlich werden **Verteilungspunkte** gezählt. Verteilungspunkte werden nicht bei der Eröffnung gezählt!

Zusätzlich gibt es Verteilungspunkte für:

Chicane (keine Karte in einer Farbe)	3 Verteilungspunkte
Singleton (Single) (eine Karte in einer Farbe)	2 Verteilungspunkte
Doubleton (Double) (zwei Karten in einer Farbe)	1 Verteilungspunkt

Für die (kurze) Trumpffarbe gibt es natürlich **keine** Verteilungspunkte.

Für die 9. Trumpfkarte gibt es **2 Verteilungspunkte**, für jede weitere Trumpfkarte zusätzlich **1 Verteilungspunkt**.

W	O
♠ 9	♠ A D 10 3
♥ 10 6 3	♥ 9 2
♦ K D 8 2	♦ A 7 3
♣ K B 8 7 2	♣ A D 10 2

Fit in ♣

9 + 16 Figurenpunkte

+ 2 Verteilungspunkte für den 9. Trumpf

+ 2 Verteilungspunkte Singleton in ♠

+ 1 Verteilungspunkte Doubleton in ♥

30 FV

5♣ ist ein guter Kontrakt

DBV Onlineunterricht 2026 – Basiskurs Reizung

Lektion 1 – Grundlagen der Reizung

2.3. Längenpunkte

Für die 5. Karten in einer Farbe gibt es einen Punkt zusätzlich, wenn die Farbe eine gewisse Qualität hat (mindestens 3 Figurenpunkten in der Farbe). Diese zusätzliche Stärke kann **direkt bei der Eröffnung gezählt** werden, unabhängig von der Art des Zielkontraktes (Farbspiel oder SA)

FL = Figuren-Längenpunkte

a.)	b.)	c.)
♠ K D 4 3 2	♠ A K 9 7 3 2	♠ B 10 8 3 2
♥ B 3	♥ A B 5 4 3	♥ 7 2
♦ 9	♦ K 10	♦ A B 9 3 2
♣ D B 10 3 2	♣	♣ A
11 FL	18 FL	11 FL

3. Eröffnungen auf der Einerstufe

3.1. Grundsätze

- Die Ansage der längsten Farbe hat Vorrang
- Die Ansage von 2 Farben auf verschiedenen Bietstufen zeigt einen Zweifärber
- Jeder Sprung zeigt zusätzliche Stärke verglichen mit der Nennung derselben Farbe ohne Sprung
- Die Wiederholung einer Farbe verlängert diese Farbe um eine Karte

3.2. Beispiele

Eröffnung	Punktstärke	Anforderungen
1 ♣	12F/13 FL-22 FL	• mindestens 3 ♣-Karten • nur bei 3er ♣ und 3er ♦ wird in ♣ eröffnet • nicht forcierend, mehrdeutige Eröffnung
1 ♦	12F/13 FL-22 FL	• mindestens 3 ♦-Karten • bei 4er ♣ und 4er ♦ wird in ♦ eröffnet, bei 5er ♣ und 5er ♦ wird in ♦ eröffnet, bei 6er ♣ und 6er ♦ wird in ♦ eröffnet, nicht forcierend, mehrdeutige Eröffnung
1 ♥	12F/13 FL-22 FL	• mindestens 5 ♥-Karten • nicht forcierend, mehrdeutige Eröffnung
1 ♠	12F/13 FL-22 FL	• mindestens 5 ♠-Karten • bei 5er ♥ und 5er ♠ wird in ♠ eröffnet, bei 6er ♥ und 6er ♠ wird in ♠ eröffnet, nicht forcierend, mehrdeutige Eröffnung
1 SA	15-17 FL	• gleichmäßige Verteilung (4/3/3/3, 4/4/3/2 oder 5/3/3/2 mit 5er Unterfarbe), nicht forcierend, präzise Eröffnung

DBV Onlineunterricht 2026 – Basiskurs Reizung

Lektion 1 – Grundlagen der Reizung – Aufgaben

1.) Was sind Vollspiele in den 4 Farben ♠, ♥, ♦, ♣ und in SA?

2.) Wann ist ein Vollspiel erreicht (Berechnung)?

3.) Bestimmen Sie die Figurenpunkte, den Fit, die Verteilungspunkte und den Kontrakt für N/S! Wie sieht der Spielplan aus, wenn W ♦K ausspielt?

Teiler N, Gefahr alle:

		N		
		♠ K B 5		
		♥ 10 8 4 3		
		♦ A 8 7		
		♣ K B 8		
W			O	
♠ 10 9 4 3			♠ 8 7 6 2	
♥ A 2			♥ 9 6	
♦ K D B 5			♦ 9 6 2	
♣ 9 7 3			♣ A 10 6 4	
		S		
		♠ A D		
		♥ K D B 7 5		
		♦ 10 4 3		
		♣ D 5 2		

Spielplan nach ♦K-Ausspiel (höchste Karte einer Sequenz ♦KDB).

4.) Bestimmen Sie die Figurenpunkte und den Kontrakt für N/S! Wie sieht der Spielplan aus, wenn W ♣7 ausspielt?
Teiler S, Gefahr O/W:

		N		
		♠ A 8 4		
		♥ B 5 2		
		♦ 9 7 3 2		
		♣ 5 4 3		
W			O	
♠ 9 7 6			♠ D 10 3 2	
♥ 10 6			♥ 9 7 4 3	
♦ K B 8			♦ D 10 6	
♣ K B 8 7 2			♣ D 10	
		S		
		♠ K B 5		
		♥ A K D 6		
		♦ A 5 4		
		♣ A 9 6		

DBV Onlineunterricht 2026 – Basiskurs Reizung

Lektion 1 – Grundlagen der Reizung – Aufgaben

1.) Welcher Verteilungstyp (SA-Verteilung, Einfärber, Zweifärber, Dreifärber) liegt bei den folgenden Händen vor?

- | | | |
|-------------|-----------------|---------------|
| a.) | b.) | c.) |
| ♠ K D 4 2 | ♠ 9 7 2 | ♠ K 10 8 3 |
| ♥ A B 3 | ♥ A B 5 4 3 | ♥ 7 |
| ♦ 9 4 | ♦ K 10 8 | ♦ A B 9 2 |
| ♣ D B 10 3 | ♣ B 5 | ♣ D B 4 3 |
| d.) | e.) | f.) |
| ♠ K 3 | ♠ A K 9 7 4 3 2 | ♠ A 9 8 7 6 5 |
| ♥ A 9 8 3 | ♥ 10 3 | ♥ A K 9 8 7 |
| ♦ K B 6 4 3 | ♦ A 2 | ♦ 8 |
| ♣ 7 4 | ♣ B 4 | ♣ 4 |

2.) Wann gibt es Längenpunkte?

3.) Wie eröffnen Sie die folgenden Hände (pass, 1SA, 1♠ oder 1♥)?

- | | | |
|---------------|-------------|--------------|
| a.) | b.) | c.) |
| ♠ K D 4 3 2 | ♠ A 7 2 | ♠ K 10 8 3 2 |
| ♥ A B 3 | ♥ A D 5 4 3 | ♥ A B 10 7 3 |
| ♦ 9 4 | ♦ K D 8 | ♦ A B 9 |
| ♣ D B 10 | ♣ B 5 | ♣ |
| d.) | e.) | f.) |
| ♠ A D 10 3 2 | ♠ A K 9 | ♠ A 9 |
| ♥ A 9 8 4 3 2 | ♥ D 10 3 2 | ♥ A K 9 |
| ♦ | ♦ A K 2 | ♦ D 8 3 |
| ♣ B 7 | ♣ B 4 3 | ♣ D B 10 7 4 |
| g.) | h.) | i.) |
| ♠ A D 10 3 2 | ♠ B 8 7 5 2 | ♠ A 9 |
| ♥ B 9 8 4 3 | ♥ A K D 5 4 | ♥ 7 6 4 3 2 |
| ♦ | ♦ D 2 | ♦ K 8 3 |
| ♣ B 7 4 | ♣ 3 | ♣ 8 7 6 |

DBV Onlineunterricht 2026 – Basiskurs Reizung

Lektion 1 – Grundlagen der Reizung – Lösungen zu den Aufgaben

1.) Was sind Vollspiele in den 4 Farben ♠, ♥, ♦, ♣ und in SA?

Vollspiele sind 4♠, 4♥, 5♦, 5♣ und 3SA. Dafür gibt es 300 Punkte Prämie in Nichtgefahr und 500 Punkte in Gefahr.

2.) Wann ist ein Vollspiel erreicht (Berechnung)?

Ein Vollspiel ist erreicht, wenn man mindestens 100 Stichpunkte gereizt hat und den Kontrakt dann erfüllt.

3SA	$40 + 30 + 30 = 100$
4♠	$4 \times 30 = 120$
4♥	$4 \times 30 = 120$
5♦	$5 \times 20 = 100$
5♣	$5 \times 20 = 100$

3.) Bestimmen Sie die Figurenpunkte, den Fit, die Verteilungspunkte und den Kontrakt für N/S! Wie sieht der Spielplan aus, wenn W ♦K ausspielt?

Teiler N, Gefahr alle:

N
♠ K B 5
♥ 10 8 4 3
♦ A 8 7
♣ K B 8

W
♠ 10 9 4 3
♥ A 2
♦ K D B 5
♣ 9 7 3

O
♠ 8 7 6 2
♥ 9 6
♦ 9 6 2
♣ A 10 6 4

S
♠ A D
♥ K D B 7 5
♦ 10 4 3
♣ D 5 2

Spielplan nach ♦K-Ausspiel (höchste Karte einer Sequenz ♦KDB).

N hat 12 FP, Partner 14 FP. Es gibt einen Oberfarb-Fit in ♥, Verteilungspunkte gibt es + 1 VP für ein Doubleton ♠ + 2 VP für den 9. Trumpf.

$14 \text{ FP} + 12 \text{ FP} + 2 \text{ VP} + 1 \text{ VP} = 29 \text{ FV} \rightarrow 4♥$ ist ein Vollspiel und eine sinnvolle Bietstufe.

S zählt 4 Verlierer, in 4♥ dürfen aber nur 3 Stiche verloren gehen.

♠ 0
♥ 1
♦ 2
♣ 1

DBV Onlineunterricht 2026 – Basiskurs Reizung

Lektion 1 – Grundlagen der Reizung – Lösungen zu den Aufgaben

S gewinnt den 1. Stich mit dem ♦ A und spielt ♠ A und ♠ D, übernommen mit ♠ K. Auf ♠ B wird dann ein ♦-Verlierer abgeworfen.

Ergebnis: 4♥ = + 620

4.) Bestimmen Sie die Figurenpunkte und den Kontrakt für N/S! Wie sieht der Spielplan aus, wenn W ♣ 7 ausspielt? Teiler S, Gefahr O/W:

N			
♠ A 8 4			
♥ B 5 2			
♦ 9 7 3 2			
♣ 5 4 3			
W		O	
♠ 9 7 6		♠ D 10 3 2	
♥ 10 6		♥ 9 7 4 3	
♦ K B 8		♦ D 10 6	
♣ K B 8 7 2		♣ D 10	
S			
♠ K B 5			
♥ A K D 6			
♦ A 5 4			
♣ A 9 6			

Kein Fit, 21 FP + 5 FP = 26 FP → 3SA, O/W passen, Alleinspieler wird S (Mehrheit der Punkte). 3SA ist ein Vollspiel und eine sinnvolle Bietstufe. Spielplan nach ♣ 7-Ausspiel.

S zählt 8 Sofortstiche, in 3SA sind aber 9 Stiche notwendig.

♠ 2
♥ 4
♦ 1
♣ 1

S kann den 9. Stich nur in ♠ entwickeln, in dem auf die ♠ D geschnitten wird (Impass). Also wird mit ♣ A gewonnen (2 x Ducken in ♣ ist noch besser), zum ♠ A und zurück zum ♠ B gespielt. Das Spiel wird gewonnen, wenn wie im aktuellen Fall O die ♠ D hält.

Ergebnis: 3SA = + 400

5.) Wofür gibt es Verteilungspunkte beim Farbspiel?

Verteilungspunkte können erst berechnet werden, wenn ein Fit gefunden ist.

Es gibt Verteilungspunkte in der Trumpffarbe: Für den 9. Trumpf 2 Verteilungspunkte, für jeden weiteren Trumpf 1 Verteilungspunkt. Die Trümpfe beider Hände werden zusammengezählt.

Für eine Chicane (0 Karten) in einer anderen Farbe als der Trumpffarbe gibt es 3 Verteilungspunkte, für ein Singleton (1 Karte) 2 Verteilungspunkte, für ein Doubleton (2 Karten) 1 Verteilungspunkt. Die Verteilungspunkte für Kürzen zählen in jeder Hand einzeln.

6.) Was ist ein Fit? Wie viele Karten in beiden Händen braucht man?

Ein Fit ist eine „Überzahl“ an Karten in einer Farbe. Ab 8 Karten ist ein spielbarer Fit erreicht.

Bei 8 Karten in Unterfarbe ist es häufig besser, Sans Atout zu spielen. Es gibt dann schon für weniger Stiche bessere Spielergebnisse.

DBV Onlineunterricht 2026 – Basiskurs Reizung

Lektion 1 – Grundlagen der Reizung – Lösungen zu den Aufgaben

1.) Welcher Verteilungstyp (SA-Verteilung, Einfärber, Zweifärber, Dreifärber) liegt bei den folgenden Händen vor?

a.) ♠ K D 4 2 ♥ A B 3 ♦ 9 4 ♣ D B 10 3 SA-Verteilung	b.) ♠ 9 7 2 ♥ A B 5 4 3 ♦ K 10 8 ♣ B 5 SA-Verteilung	c.) ♠ K 10 8 3 ♥ 7 ♦ A B 9 2 ♣ D B 4 3 Dreifärber
d.) ♠ K 3 ♥ A 9 8 3 ♦ K B 6 4 3 ♣ 7 4 Zweifärber	e.) ♠ A K 9 7 4 3 2 ♥ 10 3 ♦ A 2 ♣ B 4 Einfärber	f.) ♠ A 9 8 7 6 5 ♥ A K 9 8 7 ♦ 8 ♣ 4 Zweifärber

2.) Wann gibt es Längenpunkte?

Längenpunkte darf man bereits bei der Eröffnung zählen. Es gibt sie für Farben mit mindestens 5 Karten, wenn die Farbe eine gewisse Qualität hat (3 Figurenpunkte in der Farbe, also z.B. K10765 oder DB654). Für jede weitere Karten gibt es einen zusätzlichen Längenpunkt.

3.) Wie eröffnen Sie die folgenden Hände (pass, 1SA, 1♠ oder 1♥)?

a.) ♠ K D 4 3 2 ♥ A B 3 ♦ 9 4 ♣ D B 10 1♠	b.) ♠ A 7 2 ♥ A D 5 4 3 ♦ K D 8 ♣ B 5 1♥	c.) ♠ K 10 8 3 2 ♥ A B 10 7 3 ♦ A B 9 ♣ 1♠
d.) ♠ A D 10 3 2 ♥ A 9 8 4 3 2 ♦ ♣ B 7 1♥	e.) ♠ A K 9 ♥ D 10 3 2 ♦ A K 2 ♣ B 4 3 1SA	f.) ♠ A 9 ♥ A K 9 ♦ D 8 3 ♣ D B 10 7 4 1SA
g.) ♠ A D 10 3 2 ♥ B 9 8 4 3 ♦ ♣ B 7 4 Pass	h.) ♠ B 8 7 5 2 ♥ A K D 5 4 ♦ D 2 ♣ 3 1♠	i.) ♠ A 9 ♥ 7 6 4 3 2 ♦ K 8 3 ♣ 8 7 6 pass

Bridge für Einsteiger - Lektion 1 - Grundlagen der Reizung

Board 1

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A K B 7 6
♥ 8 7
♦ K D 7 6
♣ 6 2

13

West Nord Ost Süd
1 ♠

5er Oberfarbe und 14 FL

Board 2

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ 8 7 6 5 4
♥ A K B 6 5
♦ A 3 2
♣ —

12

West Nord Ost Süd
1 ♠

Bei 5-5 mit der höheren Farbe eröffnen unabhängig von der Qualität der Farben.

Board 3

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ 7 6
♥ A B 9 8 7 6
♦ A D 5 4 2
♣ —

11

West Nord Ost Süd
1 ♥

14 FL, die längere Farbe wird eröffnet. 20 er Regel locker erfüllt (Punkte + Karten in den beiden längsten Farben mindestens 20), hier = 22.

Board 4

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A D 7 6 5
♥ K 5 4 2
♦ —
♣ 8 7 3 2

9

West Nord Ost Süd
Pass

Keine 12F/13 FL in Sicht.

Bridge für Einsteiger - Lektion 1 - Grundlagen der Reizung

Board 5

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A K B
♥ A B 7 6
♦ K 5 4
♣ B 5 4

17

West Nord Ost Süd
1 SA

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt (4333, 4432, 5332) und keine 5er Oberfarbe

Board 6

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A K D
♥ A 10 6 5
♦ K D B 2
♣ D 3

21

West Nord Ost Süd
2 SA

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt (auch 5er Oberfarbe möglich)

Board 7

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A B 7 6
♥ 6 5
♦ K D 6 5
♣ A 3 2

14

West Nord Ost Süd
1 ♦

Die längere Unterfarbe wird eröffnet, zu schwach für 1 SA.

Board 8

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ K B 6
♥ A D 6
♦ A D 7
♣ D B 4 2

19

West Nord Ost Süd
1 ♣

Die längere Unterfarbe wird eröffnet, zu stark für 1 SA, zu schwach für 2 SA.

Bridge für Einsteiger - Lektion 1 - Grundlagen der Reizung

Board 9

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A B 7
♥ K D 3 2
♦ B 7 6
♣ D 6 3

13

West Nord Ost Süd
1 ♣

Zu schwach für 1 SA, bei 3-3 in den Unterfarben wird
1 ♣ eröffnet.

Board 10

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A K B
♥ D B
♦ K D 7 6
♣ K 5 4 2

19

West Nord Ost Süd
1 ♦

Zu stark für 1 SA, bei 4-4 in den Unterfarben wird
1 ♦ eröffnet.

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A 7 6 5
♥ A 8 7 2
♦ A 3 2
♣ 6 4

12

West Nord Ost Süd
1 ♦

Auch mit 3 Karten wird bei 4432 1 ♦ eröffnet.

Board 12

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A 4
♥ K D 2
♦ A B 6 5 2
♣ D 3 2

16

West Nord Ost Süd
1 SA

Mit 5er Unterfarbe und 17FL wird 1 SA eröffnet. 1 ♦
wäre ein Fehler der in der Folgereizung unlösbare
Probleme bringt.

Bridge für Einsteiger - Lektion 1 - Grundlagen der Reizung

Board 13

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A B 6 5 2
♥ 7 6
♦ A K 2
♣ A 5 4

16

West Nord Ost Süd
1 ♠

Ausgeglichen, 17 FL, aber die 5er Oberfarbe hat Vorrang.

Board 14

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A 10 6
♥ A 7 6 2
♦ A 10
♣ A 9 8 2

16

West Nord Ost Süd
1 SA

4 Asse sind eine gute 1 SA-Eröffnung.

Board 15

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A B 6 5
♥ 5 4
♦ A K D 5 2
♣ D 6

16

West Nord Ost Süd
1 ♦

Keine SA-Verteilung.

Board 16

Teiler Süd
Keiner in Gefahr



♠ A D 7 6 5
♥ 2
♦ A K D 7 6 5
♣ 2

15

West Nord Ost Süd
1 ♦

Bei 6-5 und Zusatzstärke wird die längere Farbe eröffnet.

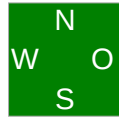
Bridge für Einsteiger - Lektion 1 - Grundlagen der Reizung

Board 17

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 5 4
♥ B 6 4
♦ A 8 4 3
♣ A K 5

♠ 9 6 3
♥ 10 9 7 2
♦ K 6 2
♣ B 9 4



♠ D B 10 8 7
♥ A 8 5
♦ D 10 9
♣ 6 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	4	3	1	4
S	4	4	3	1	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 2
♥ K D 3
♦ B 7 5
♣ D 10 8 7 2

16
4 9
11

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord

1 SA zeigt ein ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe und 15-17 FL. S hat auch keine Oberfarbe und 11 FL und reizt das Vollspiel 3 SA. 8 Sofortstiche (2 in ♠, 1 in ♦, 5 in ♣). Weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden, in dem das ♥ A der Gegner vertrieben wird.

Board 18

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 7 6 2
♥ 9 6
♦ 9 6 2
♣ A 10 6 4

♠ K B 5
♥ 10 8 4 3
♦ A 8 7
♣ K B 8



♠ A D
♥ K D B 7 5
♦ 10 4 3
♣ D 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	1	4	1	2
W	2	1	4	1	2

♠ 10 9 4 3
♥ A 2
♦ K D B 5
♣ 9 7 3

4
12 14
10

West	Nord	Ost	Süd
4 ♥	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥ von Ost		Pass	Pass
Ausspiel: ♦ K			

1 ♥ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♥. W kann mit Fit (4 Karten) und 14 FV (12 Figurenpunkte + + 2 für den 9. Trumpf) direkt das Vollspiel 4 ♥ reizen, diese Reizung verspricht 13-14 FV. Nach Ausspiel von ♦ K muss direkt ein Verlierer in ♦ auf ♠ abgeworfen werden, um zu erfüllen.

Board 19

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 10
♥ 8 2
♦ D B 9 6 3
♣ A K 8 3

♠ K 7 6 5 2
♥ K 10 6
♦ 5 4 2
♣ 9 5



♠ D 8
♥ A 9 7 4
♦ 10 8
♣ D B 10 4 2

♠ A 9 4 3
♥ D B 5 3
♦ A K 7
♣ 7 6

11
6 9
14

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 ♦	Pass	1 ♦
alle passen			3 SA

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 5

1 ♦ als Eröffnung verspricht 12-22 FL und min. 3 Karten in ♦. S reizt 3 ♦ und verneint damit eine 4er Oberfarbe, hat aber 5 ♦ und 11-12 FV (10 FP + 2 x 1 VP für Doubleton in Oberfarben). Mit 15 FL hofft N auf 3 SA, die aufgrund der 5 ♦-Stiche erfüllt werden können.

Board 20

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 2
♥ B 10 9 2
♦ B 7 5
♣ B 9 4 2

♠ D 9 7 6 4 3
♥ K 6 4
♦ A K D
♣ 8



♠ B 10 8 5
♥ A 8 5
♦ 8 4 3
♣ K D 5

♠ K
♥ D 7 3
♦ 10 9 6 2
♣ A 10 7 6 3

7
14 10
9

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ B			

1 ♠ zeigt 12-22 FL und min. 5 Karten in ♠. O kann mit Fit (4 Karten) und 12 FV (10 Figurenpunkte + 2 VP für den 9. Trumpf) 3 ♠ bieten, diese Reizung verspricht 11-12 FV. W bewertet sein Blatt jetzt mit 18 FV (14 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 2 VP für Singleton in ♣) und kann 4 ♠ als Vollspiel reizen.