

Bieten: Wettbewerbsreizung
 Konventionen: Lebensohl nach Eröffnung 1 Sans Atout und anderem Gegnergebot als 2 in Farbe natürlich
 Quelle: Klaus-Peter Wiese

Teiler: Nord		in Gefahr: Nord/Süd	
N ♠ A 5	○ ♠ B 9	S ♠ K D 8 6 3	W ♠ 10 7 4 2
♥ A B 2	♥ K D 9 7 6 5 3	♥ 10	♥ 8 4
♦ K D 8 7 2	♦ 9 3	♦ A B 6	♦ 10 5 4
♣ D B 2	♣ A 4	♣ K 10 9 8	♣ 7 6 5 3
17 FP	10 FP, 7 Spi.St.	13 FP	0 FP
1 Sans Atout (1)	3 Karo (2)	3 Pik (3)	pass
3 Sans Atout (4)	pass	pass	pass

- (1) 16 bis 18 FP.
 (2) Transfer auf Coeur.
 (3) 5+ Piks, partieföring.
 (4) 2 Piks.

Nach Angriff ♥ K (was sonst?) und Ducken gibt der Alleinspieler nur diesen Stich und ♣ A ab, macht also 11 Stiche. Den sicheren Karo-Schlemm zu erreichen gibt es wohl keinen Weg.

Nach der Eröffnung 1 Sans Atout kann sich der Gegner außer mit einem natürlichen Farb-Gegengebot auf Zweierstufe auch mit einer Menge anderer Ansagen einmischen. Soweit diese auf Dreierstufe erfolgen, steht das Lebensohl-Schlüsselgebot 2 Sans Atout nicht mehr zur Verfügung. Das System bietet trotzdem Hilfen. Wegen des beschränkten Bietraumes können allerdings nicht mehr so viele Informationen durchgegeben werden.

Die im Folgenden genannten Bietsequenzen sind zum großen Teil keine festgelegten Konventionen, sondern nur Ratschläge, wie gut reagiert werden sollte. Verbesserungsvorschläge sind willkommen.

Der Gegner kontriert und zeigt damit Stärke.

Kein Lebensohl:

Rekontra zeigt beliebigen Einfärber (Eröffner muss 2 Treff bieten).

Farbe auf Zweierstufe zeigt diese Farbe und eine höhere (schwach).

Der Gegner kontriert und zeigt damit einen Einfärber (Beispiel: Kontra DONT zeigt beliebige lange Farbe).

Kein Lebensohl:

Rekontra ist partieföring. Der Eröffner passt oder antwortet wie nach Stayman.

Andere Ansagen haben die gleiche Bedeutung, wie wenn der Gegner gepasst hätte.

Der Gegner bietet auf Zweierstufe künstlich einen Einfärber (Beispiel: 2 Treff Cappelletti zeigt beliebige lange Farbe).

Kontra: wenn Gegnerfarbe bekannt Stopper darin, wenn unbekannt Stayman.

2 Sans Atout: Lebensohl wie nach natürlichem Farb-Gegengebot.

Neue Farbe: auf Dreierstufe partieföring, auf Zweierstufe nicht.

Der Gegner bietet auf Zweierstufe einen Zweifärber (Beispiel: 2 Coeur Cappelletti zeigt Coeur + Unterfarbe).

Kontra: wenn nur eine der Gegnerfarben bestimmt ist, wird diese strafkontriert; sind beide bestimmt, dann eine davon.

Gebot der einzigen bekannten Gegnerfarbe: wie Lebensohl-Überruf von natürlichem Gegengebot 2 in Farbe.

Gebot einer von zwei bekannten Gegnerfarben: ebenso, aber höhere Farbe partieföring, niedrigere nicht.

2 Sans Atout: Lebensohl wie nach natürlichem Gegengebot 2 in Farbe, ggf. bezogen auf die bestimmte Farbe.

Neue Farbe: auf Dreierstufe partieföring, auf Zweierstufe nicht.

Der Gegner bietet auf Zweierstufe einen Dreifärber (Beispiel: 2 Karo Ripstra zeigt kurze Treff und beide Oberfarben).

Kontra: eine der beiden Oberfarben wird strafkontriert.

2 Sans Atout: Lebensohl wie nach natürlichem Gegengebot 2 in Farbe.

Gebot einer Gegnerfarbe nach 2 Sans Atout: Stopper in gebotener, sonst in keiner Gegnerfarbe; einladend.

Gebot einer Gegnerfarbe direkt: Viererlänge in gebotener Farbe und Stopper in weiterer Gegnerfarbe.

3 Sans Atout: Stopper in zwei Gegnerfarben.

Kurze Farbe des Gegners: auf Dreierstufe einladend rundenföring, auf Zweierstufe nicht.

Der Gegner bietet auf Dreierstufe natürlich einen Einfärber (Beispiel: 3 in Farbe Mohan zeigt diese Farbe).

Kontra: Viererlänge in ungebotener Oberfarbe; nicht forcierend.

Neue Farbe: partieföring.

Der Gegner bietet auf Dreierstufe künstlich einen Einfärber (z.B. Transfer).

Kontra: wenn Gegnerfarbe bekannt Stopper darin, wenn unbekannt Stayman.

Gebot der bekannten Gegnerfarbe: Viererlänge in nicht gezeigter Oberfarbe.

Andere Farbe: partieföring.

Der Gegner bietet auf Dreierstufe einen Zweifärber (Beispiel: 3 Treff Hello zeigt beide Unterfarben).

Kontra verspricht bei zwei bestimmten Gegnerfarben die beiden anderen, nicht forcierend.

Alle anderen Antworten partieföring.