

Info-Kontra

Board 1

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D 5 2
♥ D B 4 2
♦ 4 2
♣ A B 10

♠ K 9
♥ K 10
♦ A D B 8 7 6
♣ K 4 2



♠ 8 4 3
♥ 9 8 3
♦ K 3
♣ D 9 8 7 3

♠ B 10 7 6
♥ A 7 6 5
♦ 10 9 5
♣ 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	X	Passe	1 ♥ ¹

2 ♦ Alle passen

1. 0-7 P

2 ♦ von West

Ausspiel: ♥ D

Klassisches Informationskontra: Kürze in Gegners Farbe und spielbereit in den Restfarben. Nord muss sich davor hüten, die Coeur-Reizung des Partners zu heben. Die freiwillige Weiterreizung zeigt eine starke Hand ab ca. 18 Punkten und Nord muss es Partner überlassen, evtl. mit Maximum (!) ein zweites Mal zu reizen.

Board 2

Teiler Nord
NS in Gefahr

♠ 6 5
♥ K 6
♦ K B 6 5 4
♣ A D 6 5

♠ A D 7 2
♥ B 8 7 5
♦ A 8
♣ B 10 7



♠ K 9 8
♥ A D 10 9
♦ 7 3 2
♣ K 9 8

♠ B 10 4 3
♥ 4 3 2
♦ D 10 9
♣ 4 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	X	Passe

2 ♦¹ Passe 2 ♥ Passe

4 ♥ Alle passen

1. Stark, ab ca. 12 P

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♥ 4

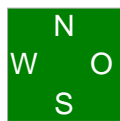
Mit 12 FP strebt man von West ein Vollspiel an. Da noch nicht klar ist, welches, wird die Gegnerfarbe überrufen. Dies fordert Partner dazu auf, seine Hand zu beschreiben. Danach wird das Vollspiel gefunden.

Board 3

Teiler West
OW in Gefahr

♠ 10
♥ A D 8 5
♦ A K 5 3
♣ K 9 6 4

♠ A D 9
♥ K 10 6 2
♦ 9 7
♣ A 10 7 5



♠ K 4 2
♥ 7 4
♦ 10 8 6 4 2
♣ D 8 3

♠ B 8 7 6 5 3
♥ B 9 3
♦ D B
♣ B 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♣	Passe	Passe	Passe

1 ♣ von West

Ausspiel: ♦ A

Nord hat ein Problem: 1 SA-Überruf geht nicht, da keine SA-Verteilung, Kontra auch nicht, da nicht spielbereit in Pik. Hier muß man diszipliniert passen.

Board 4

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K 5 4 3
♥ 10 3
♦ 7 4 3
♣ K 10 9 6

♠ 10 7 6
♥ B 9 6 2
♦ 9 8 2
♣ D B 8



♠ A D B 9 8
♥ 8 7 5
♦ A K 5
♣ 5 2

♠ 2
♥ A K D 4
♦ D B 10 6
♣ A 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	X

Passe 2 ♣¹ Alle passen

1. 0-7 P

2 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

Klassisches Informationskontra. Nord zeigt mit der 2-Treff mind. 4er Treff und 0-7 Punkte.

Info-Kontra

Board 5

Teiler West
NS in Gefahr

♠ A D 5
♥ A D B 7
♦ 4 2
♣ D 10 8 2

♠ K 9 8
♥ K 9 8 2
♦ A D 6 5
♣ 5 4



♠ 10 3 2
♥ 5 4
♦ B 8 7 3
♣ B 9 7 6

♠ B 7 6 4
♥ 10 6 3
♦ K 10 9
♣ A K 3

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	X	Passe	2 ♠ ¹
Passe	3 ♦ ²	Passe	3 SA

Alle passen

1. 8-10(11)
 2. Maximum, Frage nach Karo-Halt
 - 3 SA von Süd
- Ausspiel: ♥ 2

Klassisches Informationskontra von Nord. Süd reizt 2 Pik (wegen der 4-3-3-3 Verteilung kann 1 Punkt abgezogen werden und gibt die Hand als 8-10 Punkte durch. Nord hat mit 15 Punkten einladende Stärke, es fehlt aber der Karo-Stopper. Diesen erfragt er mit dem Farbüberruf. Süd hat den nötigen Stopper und reizt 3 SA.

Board 6

Teiler Süd
OW in Gefahr

♠ B 8 6
♥ 5 4
♦ 9 6 5 4 3
♣ 9 7 6

♠ 7 2
♥ K 10 9 2
♦ A B 2
♣ A B 5 4



♠ K 10 9
♥ D B 8 3
♦ K 10
♣ K D 10 2

♠ A D 5 4 3
♥ A 7 6
♦ D 8 7
♣ 8 3

West	Nord	Ost	Süd
X	Passe	2 ♠ ¹	1 ♠
3 ♥	Passe	4 ♥	Passe

1. Ab ca. 12, forcing
- 4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ B

Ost hat 14 P und daher muss Vollspiel erreicht werden, es ist aber noch nicht klar, welches, daher Farbüberruf. West nennt seine Coeurs und Ost kann das Vollspiel ansagen.

Board 7

Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ K 9 8
♥ 10 9 8
♦ A D B 5 3
♣ D 4

♠ 10 7 6
♥ A 6 3 2
♦ K 10 9
♣ 6 5 3



♠ A D 5 2
♥ D B 4
♦ 4 2
♣ A K 10 8

♠ B 4 3
♥ K 7 5
♦ 8 7 6
♣ B 9 7 2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥ ¹	1 ♦	X	Passe
	Alle passen		

1. 0-7 P
- 1 ♥ von West
Ausspiel: ♥ 10

Klassisches Informationskontra von Ost. Mit dem schwachen Gebot von West (0-7 P.) reicht selbst das Maximum von Partner nicht für Vollspiel, daher pass nach dem 1-Coeur-Gebot.

Board 8

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ K B 7 6
♥ 10 3 2
♦ 6 3 2
♣ A 9 8

♠ 5 4
♥ D 9 8
♦ B 10 9
♣ 6 5 4 3 2



♠ D 3 2
♥ A K B 7 6
♦ D 8 7
♣ 10 7

♠ A 10 9 8
♥ 5 4
♦ A K 5 4
♣ K D B

West	Nord	Ost	Süd
Passe	2 ♠ ¹	1 ♥	X
		Passe	4 ♠

1. 8-10 P
- 4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

Nord zeigt mit dem 2-Pik Gebot 4er Pik mit 8-10 Punkten. Süds Hand ist stark genug, um direkt das Vollspiel anzusagen.

Info-Kontra

Board 9

Teiler Nord
OW in Gefahr

♠ A D 9 8 7
♥ K 3 2
♦ D 3 2
♣ B 8

♠ 3 2
♥ D B 6 4
♦ A 10 9
♣ 10 9 7 4



♠ K 6 4
♥ A 5
♦ B 6 5 4
♣ K D 3 2

♠ B 10 5
♥ 10 9 8 7
♦ K 8 7
♣ A 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Passe	2 ♠

Alle passen
2 ♠ von Nord
Ausspiel: ♣ K

Ost hat zwar eine Eröffnung, aber mit Double Coeur muss man von einem Kontra Abstand nehmen.

Board 10

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 3 2
♥ A K 4 3
♦ K B 10 5
♣ A K 4

♠ A D B 9 8
♥ 8 7 5
♦ A D
♣ 5 3 2



♠ K 7 6
♥ B 9 6 2
♦ 9 8 2
♣ D 8 7

♠ 10 5 4
♥ D 10
♦ 7 6 4 3
♣ B 10 9 6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	X	2 ♠	Passe
Passe	X ¹	Passe	3 ♣

Alle passen
1. Ab ca. 18 FP
3 ♣ von Süd
Ausspiel: ♠ A

Nord ist zu stark, um den Gegner 2 Pik spielen zu lassen. Das zweite Kontra zeigt damit Extras, d.h. ab ca. 18 Punkten und Süd reizt gezungenermaßen sein 4er Treff.

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 5 4 3
♥ B 8 7
♦ B 9 8 3 2
♣ A 3

♠ K B 9 8
♥ A 9 2
♦ D 6
♣ B 10 9 2



♠ 2
♥ K 10 4 3
♦ K 10 5 4
♣ K 7 6 5

♠ A D 10 7 6
♥ D 6 5
♦ A 7
♣ D 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Passe	2 ♠	X	Passe
3 ♣	Alle passen		

3 ♣ von West
Ausspiel: ♠ 5

Osts Idealhand sorgt dafür, dass mit Kontra sogar noch ein eigener Kontrakt gereizt werden kann.

Board 12

Teiler West
NS in Gefahr

♠ A K B 9 8 7
♥ A 9
♦ A 8
♣ D 5 4

♠ D 6
♥ K D B 10 8
♦ K B 9
♣ A 9 8



♠ 3 2
♥ 5 4 3 2
♦ 6 5 4 3 2
♣ 7 6

♠ 10 5 4
♥ 7 6
♦ D 10 7
♣ K B 10 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	X	Passe	2 ♣
Passe	2 ♠ ¹	Passe	4 ♠ ²

Alle passen
1. Stark, ab ca. 18 FP
2. Maximum
4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ 3

Nord zeigt jetzt mit neuer Farbe, dass das Kontra ein Stärkekontra war (ab ca. 18 P). Süd muss jetzt aufwachen und mit Maximum ins Vollspiel heben.

Informationskontra

Board 13

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 9 4
♥ K 10 9 3
♦ A K D 10
♣ B 10 9

♠ A K B 3
♥ 8 4 2
♦ 5 3 2
♣ 6 3 2



♠ D 10 8 5
♥ A D B 6
♦ B 8
♣ A K 5

♠ 7 6 2
♥ 7 5
♦ 9 7 6 4
♣ D 8 7 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	X	Passe
2 ♠	Passe	4 ♠	Alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ A			

O reizt mit 17 FL und ausgeglichener Verteilung Informationskontra (kurz in Karo, spielbereit in allen anderen Farben). 1 SA als Gegenreizung von Ost wäre ein schwerer Fehler, da Stopper in Karo fehlen. West springt in 2 Pik und zeigt exakt 4 Pik-Karten und 8-10 FL. Nun sagt Ost das Vollspiel an (Coeur-Impass !!!).

Board 14

Teiler Ost
NS in Gefahr

♠ 8 6 4
♥ A 8 3 2
♦ 5 4 3
♣ D B 5

♠ 9 7 3 2
♥ 7 4
♦ D 9 8 7 6 2
♣ 7



♠ D B 10
♥ K D B 9 5
♦ 10
♣ K 6 3 2

♠ A K 5
♥ 10 6
♦ A K B
♣ A 10 9 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	X
Passe	1 SA	Passe	3 SA
Alle passen			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ K			

S hat 20 FL und reizt Informationskontra (hier: Stärkekontra ab 19 FL). Nord bietet 1 SA und verspricht 7-10 FL und Stopper in Coeur. Nun kann Sü 3 SA ansagen. Nach Ausspiel von Coeur K (höchste Karte einer 3er-Sequenz) wird einmal geduckt, danach Treff D und Treff B gespielt.

Board 15

Teiler Süd
OW in Gefahr

♠ A 3 2
♥ D 10 7 6
♦ 10 8
♣ K 10 9 7

♠ 5
♥ A B 9 8
♦ K D B 9
♣ A D B 8



♠ B 10
♥ K 2
♦ A 6 5 4 3 2
♣ 4 3 2

♠ K D 9 8 7 6 4
♥ 5 4 3
♦ 7
♣ 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			3 ♠
X	4 ♠	5 ♦	Alle passen
5 ♦ von Ost			
Ausspiel: ♠ K			

Mit der starken Hand und Spielbereitschaft in allen Restfarben ist Kontra die richtige Reizung. Nach der Sperre von Nord sollte Ost das Vollspiel in Karo ansagen.

Board 16

Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ K 3
♥ 6 5 3
♦ 10 7
♣ A K D 9 8 6

♠ D B 9 6 4
♥ K 9 2
♦ D B 5
♣ 7 2



♠ A 8 7 2
♥ A D B 4
♦ K 6 3 2
♣ 4

♠ 10 5
♥ 10 8 7
♦ A 9 8 4
♣ B 10 5 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	X	Passe
3 ♠	Passe	4 ♠	Alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: 10			

O hat das ideale Blatt für ein Informationskontra nach der Eröffnung 1 Treff (4-4-4-1, kurz in Treff). West springt in 3 Pik und zeigt 5 Pik-Karten und 8-10 FL. Ost bewertet sein Blatt neu (18 FV) und sagt das Vollspiel an. Spielt W den Schnitt durch Vorlegen in Pik und fängt den Pik K, wird sogar ein Überstich erzielt.

Informationskontra

Board 17

Teiler Ost
NS in Gefahr

♠ K B 10 9 3
♥ A 4
♦ D 10 7 6 2
♣ 5

♠ 5 4
♥ 9 6 5 3
♦ 9 5
♣ K 10 9 4 3



♠ 7 6
♥ K D B 8
♦ B 4
♣ A B 8 7 6

♠ A D 8 2
♥ 10 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	X

Passe 4 ♠ Alle passen

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ K

Süd hat 15 FL und bietet nach 1 Treff

Informationskontra, kurz in Treff und spielbereit in allen anderen Farben. Nord springt ab 11 FL und mit 5 Pik-Karten direkt in 4 Pik. Verloren wird ein Treff- und ein Coeur-Stich. O/W sollten aufgrund der Gefahrenlage nicht als Verteidigung 5 Treff bieten.

Board 18

Teiler Ost
OW in Gefahr

♠ 8 4
♥ A B 8 2
♦ K 9 6 3
♣ A 10 2

♠ 10 9 5 2
♥ 6 5
♦ 10 8 7
♣ 9 7 6 5



♠ K D 7 3
♥ 10 9 4
♦ D B 4 2
♣ K B

♠ A B 6
♥ K D 7 3
♦ A 5
♣ D 8 4 3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	X

Passe 2 ♦ Passe 3 ♥

Passe 4 ♥ Alle passen

4 ♥ von Süd

Ausspiel: ♦ 7

Nach Informationskontra von Süd (kurz in Karo, spielbereit in allen anderen Farben) hat Nord kein passendes Gebot mit Coeur-Reizungen. Also wird der Überruf 2 Karo gewählt (künstlich, alertieren !!!), um mehr Informationen über das Blatt von Süd zu erhalten. Süd reizt mit Zusatzstärke 3 Coeur, die Nord nun ins Vollspiel hebt.

Board 19

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 4
♥ 9 4 3 2
♦ 10 9 3
♣ D B 9 4 2

♠ 9 3
♥ A D 8 6
♦ B 8 6 4
♣ A K 5



♠ A D 10 5 2
♥ 10 7
♦ K D 2
♣ 10 6 3

♠ K B 8 7 6
♥ K B 5
♦ A 7 5
♣ 8 7

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠

X Alle passen

1 ♠× von Süd

Ausspiel: ♣ A

S eröffnet 1 Pik, die West kontriert (kurz in Pik, spielbereit in allen Farben). Ost könnte jetzt 2 SA bieten, er hat aber eine bessere Idee: Er passt und verwandelt das Informationskontra in ein Strafkontra. Dazu braucht er Punkte, gute Pik und die Gefahrenlage muss stimmen, also pass.

Board 20

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 6 4
♥ K 4 3
♦ A K 8 7 3 2
♣ A

♠ K D 7 3
♥ D 10 9 7
♦ B 4
♣ D 7 6



♠ A 5 2
♥ A B 6 2
♦ D 10
♣ K B 8 2

♠ 10 9 8
♥ 8 5
♦ 9 6 5
♣ 10 9 5 4 3

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	X	Passe

2 ♦ X 2 ♥ Passe

3 ♥ Passe 4 ♥ Alle passen

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♦ 5

O bietet nach Eröffnung 1 Karo Kontra, kurz in Karo und spielbereit in allen anderen Farben. West hat den Spezialfall, beide Oberfarben zu viert und 8-10 FL. Auch dann reizt man den Überruf der Gegnerfarbe (hier 2 Karo, alertieren !!!) und hebt dann die Oberfarbe des Partner nur auf 3 Coeur. Ost bietet dann 4 Coeur.