

Info-Kontra

Board 1

Teiler West	♠ A D 5 2
Keiner in Gefahr	♥ D B 4 2
	♦ 4 2
	♣ A B 10
♠ K 9	♠ 8 4 3
♥ K 10	♥ 9 8 3
♦ A D B 8 7 6	♦ K 3
♣ K 4 2	♣ D 9 8 7 3



♠ B 10 7 6
♥ A 7 6 5
♦ 10 9 5
♣ 6 5

West	Nord	Ost	Süd
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.

Board 2

Teiler Nord	♠ 6 5
NS in Gefahr	♥ K 6
	♦ K B 6 5 4
	♣ A D 6 5
♠ A D 7 2	♠ K 9 8
♥ B 8 7 5	♥ A D 10 9
♦ A 8 7	♦ 3 2
♣ B 10	♣ K 9 8 7



♠ B 10 4 3
♥ 4 3 2
♦ D 10 9
♣ 4 3 2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	X	Passe	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 und Ost beschreibt darauf seine Hand. Danach wird das Vollspiel gefunden.

Board 3

Teiler Ost	♠ 10
OW in Gefahr	♥ A D 8 5
	♦ A K 3
	♣ K 9 6 4 2
♠ A D 9	♠ K 4 2
♥ K 10 6 2	♥ 7 4
♦ 9 7	♦ 10 8 6 4 2
♣ A B 10 5	♣ D 8 3



♠ B 8 7 6 5 3
♥ B 9 3
♦ D B 5
♣ 7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Passe
Passe	Passe		

1 ♣ von Ost

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	♠ K 5 4 3
Alle in Gefahr	♥ 10 3
	♦ 7 4 3
	♣ K 10 9 6
♠ 10 7 6	♠ A D B 9 8
♥ B 9 6 2	♥ 8 7 5
♦ 9 8 2	♦ A K 5
♣ D B 8	♣ 5 2



♠ 2
♥ A K D 4
♦ D B 10 6
♣ A 7 4 3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	X
Passe	2 ♣ ¹	Passe	Passe
2 ♠	Alle passen		

1. 0-7 P
2 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

Klassisches Informationskontra.

Info-Kontra

Board 5

Teiler West

NS in Gefahr

♠ A D 5
 ♥ A D B 7
 ♦ 4 2
 ♣ D 10 8 2



♠ 10 3 2
 ♥ 5 4
 ♦ B 8 7 3
 ♣ B 9 7 6

♠ K 9 8
 ♥ K 9 8 2
 ♦ A D 6 5
 ♣ 5 4

♠ B 7 6 4
 ♥ 10 6 3
 ♦ K 10 9
 ♣ A K 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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

Nord hat mit 15 Punkten einladende Stärke, es fehlt aber der Karo-Stopper. Ohne Pik-Fit strebt man SA-Kontrakt an.

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
X	Passe	2 ♠ ¹	Passe
3 ♥	Passe	4 ♥	Alle passen

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

Ost erkennt, dass Vollspiel erreicht werden muss, es ist aber noch nicht klar, welches, daher Farbüberruf.

Board 7

Teiler Nord

Alle in Gefahr

♠ K 9 8
 ♥ 10 9 8
 ♦ A D B 5 3
 ♣ D 4



♠ A D 5 2
 ♥ D B 4
 ♦ 4 2
 ♣ A K 10 8

♠ 10 7 6
 ♥ A 6 3 2
 ♦ K 10 9
 ♣ 6 5 3

♠ B 4 3
 ♥ K 7 5
 ♦ 8 7 6
 ♣ B 9 7 2

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

 1 ♥¹

Alle passen

1. 0-7 P

1 ♥ von West

Ausspiel: ♥ 10

Ost hat zwar 16 Punkte, das reicht selbst mit Maximum von Partner nicht für Vollspiel, daher pass nach dem 1Coeur-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

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

 Passe 2 ♠¹

Alle passen

1. 8-10 P

4 ♠ von Nord

Nach der Ansage mit 8-10 Punkten wird direkt Vollspiel angesagt.

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

West

Nord

Ost

Süd

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

West

Nord

Ost

Süd

X

2 ♠

Passe

Passe

 X¹

Passe

3 ♣

Alle passen

1. Ab ca. 18 FP

3 ♣ von Süd

Ausspiel: ♠ A

Nord ist zu stark, um den Gegner 2Pik spielen zu lassen. Das zweite Kontra zeigt damit Extras, also kein Info-X, sondern Stärkekontra.

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

West

Nord

Ost

Süd

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

West

Nord

Ost

Süd

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 und Süd muss 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 O wäre ein schwerer Fehler, da Stopper in Karo fehlen. W springt in 2 Pik und zeigt exakt 4 Pik-Karten und 8-10 FL. Nun sagt O 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). N bietet 1 SA und verspricht 7-10 FL und Stopper in Coeur Eröffnungsfarbe des Gegners!). Nun kann S 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			

O hat das ideale Blatt für ein Informationskontra nach der Eröffnung 1 Treff (4-4-4-1, kurz in Treff). W springt in 3 Pik und zeigt 5 Pik-Karten und 8-10 FL. O 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
Passe 4 ♠ 1 ♣ X

Alle passen

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ K

S hat 15 FL und bietet nach 1 Treff Informationskontra, kurz in Treff und spielbereit in allen anderen Farben. N 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

♠ 10 9 5 2

♥ 6 5

♦ 10 8 7

♣ 9 7 6 5

♠ 8 4

♥ A B 8 2

♦ K 9 6 3

♣ A 10 2

♠ 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
Passe 2 ♦ 1 ♦ X

Alle passen

Ausspiel: ♦ 7

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

Board 19

♠ 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
X Alle passen 1 ♠

Alle passen

1 ♠ von Süd

Ausspiel: ♣ A

S eröffnet 1 Pik, die W kontriert (kurz in Pik, spielbereit in allen Farben). O 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

♠ 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. W 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 danch die Oberfarbe des Partner nur auf 3Coeur.

O bietet dann 4 Coeur.