

1SA-Eröffnung: Chancen und Gefahren

26.9.16 / JH

Vorgeschichte

Die 1SA-Eröffnung verfolgte **zwei Ziele**:

- a) **Sperren der 1er-Stufe** für die Gegner
- b) **Vereinfachung der Fitsu**, da ja in jeder Farbe etwas Anschluss garantiert ist

Die Entwicklung der Kontraktsuche verlief in vielen Schritten:

1. Nach der Definition der **1SA-Eröffnung** – zuerst 16-18 HP, später **15-17 HP** – und mit exakt drei möglichen Verteilungen, nämlich **5332**, **4432** und **4333**, wurden also Biet-Sequenzen für optimale Beschreibungen der Partner-Hand gesucht.
2. Einladende Gebote auf 2er-Höhe und forcierende Gebote auf 3er-Höhe boten sich an, aber man realisierte, dass **Teilkontrakte in den Unterfarben** im allgemeinen zu schlechteren Scores als eben ein **1SA-Kontrakt mit Ueberstich** führten.
3. So wurde zunächst **2T-Stayman** eingeführt, dann **2K und 2H-Transfer** auf die Oberfarben und ein allgemeines **Einladungsgebot mit 2SA**; **2P** wurde dann für **lange Unterfarben** benutzt.
4. Dann wurden lange Unterfarben präzisiert mit **2P für Treff** und **2SA für Karo**, was für den Eröffner zwei Rebids erlaubte: Ausführung als Abschluss und Zwischenfarbe mit gutem Anschluss und 3SA-Anfrage; die MIN/MAX-Frage 2SA wurde dann via Stayman – auch ohne 4er-Oberfarbe – und erst dann 2SA gestellt (2T war also zweideutig und musste alertiert werden).
5. Für **starke 5/4-Haltungen** in Oberfarbe wurde der Stayman um das Folgelizit „**Smolen**“ erweitert
6. Für **5/5-Haltungen in Oberfarbe** wurde je nach Stärke 3 Bietfolgen definiert:
1SA – 2K – 2H – 2P = schwach
1SA – 2H – 2P – 3H = einladend
1SA – 2K – 2H – 3P = stark (unlimitiert) → später 1SA – 2K – 4T/4K = Slam-Invit/Game-Force
7. Es folgten noch **Schrott-Stayman** (div. Varianten), **Puppet-Stayman**, direkte **Slam-Invits**, Transfer-Slam-Invits und natürlich die **4SA-MIN/MAX-Frage** sowie die 5SA-Slam-Force

Was sind nun eigentlich die Vorteile und Nachteile (Gefahren) der 1SA-Eröffnung?

Vorteile (Chancen)

1. Sperren der 1er-Stufe für die Gegner
2. Klare Handbeschreibung für den Partner

Nachteile (Gefahren)

1. Wenn der Partner weder 8 HP noch ein Transfer-Gebot hat, verpasst man öfters einen guten Fit
2. Wenn 5er-Oberfarben „erlaubt“ sind, wird noch häufiger ein Oberfarben-Fit verpasst
3. Transfer-Gebote mit anschließendem Schwäche-Pass geben dem Gegner viel Information

Gelten diese Chancen und Gefahren für alle SA-Stärkebereiche?

Je schwächer der 1SA-Bereich ist, desto geringer werden die Nachteile (wenn man oft passt als Partner), weil die Gegner glauben, sie müssten häufiger ins Lizit eingreifen und dabei öfters mal fallen resp. ein Vollspiel nicht ausreizen können wegen der frühen Störung.

Meine Empfehlungen

Thema „5er-Oberfarbe“ und „Puppet-Stayman“

Die „alte Schule“ empfiehlt, mit 5er-Oberfarbe „nie“ 1SA zu eröffnen.

Ich plädiere aber für die 1SA-Eröffnung auch mit 5er-Oberfarbe, aber dafür auch nach 1SA bereits den **Puppet-Stayman** anzuwenden (andere Systeme setzen ihn nur nach 2SA-Eröffnung/Rebid ein). 3P3H2K5T mit 15-16 HP eröffne ich 1T wegen Schrott-Stayman und evtl. 4-3-Fit-Game (vgl. unten).

Mein Puppet-Stayman

| | | |
|-------|--------------|---|
| 1SA | 2T | = Frage nach FUENFER-Oberfarbe |
| 2K | | = KEINE 5er-Oberfarbe, aber evtl. eine oder beide zu viert |
| | pass | = es war Schrott-Stayman mit je 2-3 Herz und Pik und 5+ Karos |
| | 2H | = KEINE 4er-Herz, evtl. 4er-Pik → 2/3SA nach Partner 2P verneint auch Pik |
| | 2P | = KEINE 4er-Pik, ABER 4er-Herz, forcing und einladend |
| | 2SA | = BEIDE Oberfarben zu viert, nonforcing, aber einladend zu 3SA |
| | 3T/3K | = <u>starke</u> 5+Farbe, nonforcing, aber einladend zu 3SA oder ggf. 5T/K |
| | 3H/3P | = Smolen = 5P&4H resp. 4P&5H, Gameforce → 5/5 schwach und 6/4 siehe unten |
| | 4T/4K | = Slaminvit/Gameforce mit 5/5 in Oberfarben → 4K nach 4H startet Ctrl-Bids |
| 2H/2P | | = 5er-Farbe, up to you ... |
| 3T/3K | | = 6er-Farbe (sorry, ich habe ein bisschen gemogelt, sollte exakt 22(36)-Shape sein !) |

Thema „Der Antwortende hat beide Oberfarben zu fünft, aber sehr wenige HP's“

Eine **5521-** oder gar **5530-Hand** ist auch mit praktisch keinen Punkten gegenüber einer starken 1SA immer bietfähig.

Entweder man macht einen Transfer auf Pik – die Gegner kontrieren öfter mal 2H und spielen dann dort – oder man bietet nach 1SA – 2T – 2K – **3H = pass/correct**; selbst wenn man hier 1x down geht, hätten die Gegner fast immer 9 Stiche in einer Unterfarbe, und dies findet man heutzutage auch immer häufiger heraus.

ACHTUNG: Das Lizit 1SA – 2K – 2H – 2P ist für 5/5+ in Unterfarben reserviert, vgl. unten

Thema „Der Antwortende hat 5/4 mit einer oder 6/4 mit beiden Oberfarben“

Die „alte Schule“ empfiehlt, nach einem Transfer auf eine 5er-Oberfarbe jedes 3m-Gebot als Gameforce zu interpretieren, ich schlage stattdessen Rundenforce vor, z.B. **5M & 4m**

1SA – 2H – 2P – **3m** zeigt 5er-Pik, 4m, Kürze in Herz und somit 3-4 Karten in der anderen Unterfarbe

→ Darauf ist

- 3P = nonforcing
- 3SA = Abschluss
- 4T = Ass-Frage mit Pik als Trumpf
- 4K = Ass-Frage mit **m** als Trumpf
- andere Gebote = Aufforderung zu Ctrl-Bids → der Antwortende kann mit 4P resp. 5m „abwinken“

4/6-Hände mit beiden Oberfarben sind etwas delikater, da man ja einen möglichen 4-4- oder gar 5-4-Fit in der kürzeren Farbe anstrebt, also geht das beschreibende Lizit – in Gameforce-Situationen – so:

| | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 1SA – 2K – 2H – 3P | = 6 Herz und 4 Pik & Gameforce |
| 1SA – 2H – 2P – 4H | = 6 Pik und 4 Herz & pass/correct |

Thema „Transfer in schwache Farbe“

Gewisse Systeme empfehlen mit 5er-Oberfarbe und schwacher Hand „immer den Transfer“, und zwar unabhängig von der Verteilung und der Stärke. Das ist – mit Verlaub gesagt – Mumpitz !!

Kritische Betrachtung der Transfer-Idee

1. Der Zweck des Transfers ist es, die StICKkraft des eigenen Blattes aufzuwerten
2. Die Aufwertung muss aber in der Regel **eher zwei Mehr-Stiche** – in Unterfarbe sogar drei Stiche – ausmachen, um statistisch einen Profit zu erwirtschaften
3. In Oberfarbe läuft man noch Gefahr, dass der Partner ein „Super-Accept“-Gebot macht ...
4. Auch wird der Partner manchmal mit vier Karten in Oberfarbe auf Gegners Intervention erhöhen
5. Obschon Punkte 4 und 5 der sogenannten „sicheren Höhe“ entsprechen, wird es gefährlich, vor allem rot und im Team!

Schauen wir uns drei Muster-Hände an:

- a) ♠ xxx ♥ xxxxx ♦ Kx ♣ xxx
- b) ♠ xx ♥ xxxxx ♦ Kx ♣ D10xx
- c) ♠ Dxx ♥ Bxx ♦ 109xxxx ♣ x

Hand a) Wenn der Partner 3er-Herz hat, haben wir dank Karo-König Chancen für zwei Längenstiche in einem 1SA-Kontrakt, sonst werden wir sowohl in 1SA als auch in 2H fallen; wenn der Gegner aber mit 4er-Pik kontriert und sein Partner mit 4er-Herz passt ... gute Nacht!

Es „droht“ auch wie oben angetönt „Super-Accept“ oder 3H auf Gegners 2P.

Und wenn nun der Partner 4 oder gar 5 Herz hat?

Umso besser! Nach Pass kann vielleicht keiner der Gegner etwas unternehmen und sie verpassen mögliche 3P, 4P oder 3SA; nach dem Transfer und Pass wäre ggf. X möglich.

Hand b) Gut, die Hand ist natürlich etwas stärker, sie hat aber auch eine Nebenfarbe (die Kürze kann man ja auf der langen Trumpf-Seite – noch – nicht zählen).

Aber nach einem Super-Accept zählt die Hand nur noch 7.5 Loser und dank Dummy-Reversal sollten 10 Stiche leicht zu erzielen sein.

Hand c) Warum soll man das Risiko eingehen, in 3K ein- bis zweimal zu fallen – man verliert evtl. 2-3 Karo-Stiche und wahrscheinlich mind. 2 Oberfarben-Stiche –, wenn 1SA mit etwas Glück zu erfüllen sind, manchmal sogar mit Ueberstich!

ABER: Dies ist eine ideale Hand für einen **Schrott-Stayman**: Man kann 2K, 2H und 2P **passen!**

Thema „Transfer in Unterfarbe“

Die „alte Schule“ empfiehlt die „Loch-Konvention“, d.h. 2P für 6+ Treff und 2SA für 6+ Karo. Der Eröffner kann dann mit der Zwischenfarbe einen Fit anzeigen und nach 3SA-Bereitschaft fragen.

Tönt zwar gut, hat aber mehrere Nachteile:

1. Das 2T-Gebot ist nun mehrdeutig: a) Stayman und b) Vorbereitung für eine 2SA-MIN/MAX-Frage
2. Wenn der Transferierende schwach ist, spielt er die Hand, d.h. alle Punkte des Eröffners kommen auf den Tisch (was ich nicht sehe, hat der Partner) und vom Handspieler sind 6 Karten bekannt
3. Wenn der Antwortende einen Seitenstopper, z.B. Kx, spielt er die Hand wiederum nicht, schade!
4. Es gibt nicht nur gute und schlechte Farbe, sondern schwache, mittlere oder starke Hand.

➔ vgl. auch noch Kommentar zu Hand c) im letzten Abschnitt

Das 3-Stärken-Schema schafft Abhilfe

Schwache Hand, z.B. ♠ x ♥ xx ♦ D109xxx ♣ Bxxx

3♣ = Zwingender Transfer auf 3♦

→ wenn der Eröffner eine Hand wie ♠ Kxx ♥ Kxx ♦ AKxx ♣ Axx hat, ist 3SA einen Versuch wert, denn macht oft genau dieselben Stiche wie im Karo-Kontrakt

Starke Hand, z.B. ♠ x ♥ Ax ♦ KD9xxx ♣ Kxxx

3♣ = Zwingender Transfer auf 3♦, DANN 3♥ = Stopper mit Hochfigur und Gameforce mit Slam-Invit

Einladende Hand, z.B. ♠ xx ♥ B9x ♦ KD10xxx ♣ Kx

2♣-Stayman, dann

- auf 2K oder 2P Einladung zu 3SA mit 3♦

- auf 2H (= 5er-Herz im Puppet-Stayman) gleich 4H

Mit langer Treff-Farbe geht es analog über den Treff-Transfer resp. Stayman.

Thema „Transfer und Super-Accept“

Die „alte Schule“ empfiehlt, nach einem Transfer auf eine Oberfarbe mit Maximum und sehr guten Trümpfen auf die 3er-Höhe zu springen, auf 1SA – 2K – 3H mit z.B.

♠ Ax ♥ AD10x ♦ D10xx ♣ KDxx oder ♠ KDx ♥ AKxx ♦ Axxx ♣ Bx

Eine „neuere Schule“ empfiehlt einen sogenannten „Break des Transfers“, indem man eine eigene Farbe zeigt und gleichzeitig sehr gute Trümpfe verspricht, z.B.

2P mit ♠ AKBx ♥ AB108 ♦ xx ♣ Kxx oder **3T** mit ♠ 10xx ♥ KDB ♦ Kx ♣ AKBxx

Wie der Partner ablehnen kann, ohne selbst 3H zu nennen, ist zu definieren

Das sind zwar mögliche Ideen, aber ich schlage – auch im Hinblick auf den nächsten Abschnitt betr. Zwei Fünfer-Unterfarben – einen „**Alternativen Super-Accept**“ vor:

- Die nächste Stufe ist bereits Super-Accept: 1SA – 2K – **2P** (statt 2H) resp. 1SA – 2H – **2SA** (statt 2P)
- Dieses Gebot fragt den Partner nach der Anzahl der Loser, z.B. nach Herz-Transfer:

3T = 9+

3K = 8

3H = 7

4H/4P = 6 Loser

mit noch stärkerer Hand

3P/3SA = Ctrl-Bid-Aufforderung mit/ohne Pik-Kontrolle

4T = Assfrage

5H/5P = Schlemmeinladung mit Frage nach Toptrümpfen

Wer die präzisierte Loserzählung mag:

A=0.5, K=1.0, D=1.5, also z.B. Axx = 1.5, Kxx = 2.0, Dxx = 2.5, KDx = 1.0, ADx = 1.0, Kx = 1.5, Dx = 2.0

Thema „Beide Unterfarben zu fünft“

Praktisch kein System kennt ein sparsames Lizit für eine Antwort mit zwei 5er-Unterfarben und einer schwachen Hand, meistens wird gepasst. Natürlich geht dies nicht unter der 3er-Höhe ab, aber mit garantierter Katastrophe in einem 1SA-Kontrakt sollte man einen statischen Faller in 3T resp. 3K in Kauf nehmen, denn oft werden die Gegner noch 3H oder 3P lizitieren (Passen ist sehr anstrengend!) und dort vielleicht ihrerseits ein- bis zweimal fallen

So zeigt man **zwei 5er-Unterfarben** (ohne Figur zu dritt in einer Oberfarbe) nach 1SA:

1SA – 2K (alertiert als 5er-Herz ODER 5/5+ in Unterfarben)

- nach 2H-Antwort: 2P*) = 5/5+, im Prinzip forcing; passbar mit z.B. ♠ KDB10x ♥ KBx ♦ AKx ♣ xx

- nach 2P-Super-Accept: 2SA = 5/5+, forcing, da ja die Pik-Farbe problematisch wird

*) Mit 5er-Herz und 4-er Pik bietet man 2SA (8-9 HP), der Partner kann mit MAX seine 4er-Farben von unten nennen ODER man beginnt mit Stayman und bietet nach 2K direkt 3P = Gameforce (3SA/4P)

Ab schönen 6-7 HP's sollte man eher die MIN/MAX-Frage (vgl. weiter unten) stellen, z.B. mit

♠ x ♥ xx ♦ DB10xx ♣ KD109x oder ♠ x ♥ B10 ♦ KD10xx ♣ B109xx

→ Mit der 2. Hand wäre auf Partners 3H (MAX & 5er-Herz) bereits 4H denkbar (7 Loser),

auf 3T evtl. 5T und auf 3P ziemlich sicher 3SA; auf 2SA schliesslich kann man passen

Thema „Oberfarben-Vollspiel im 5-2- resp. 4-3-Fit“

Transfer-Gebote auf die Oberfarbe lassen interessante **5-2-Fits** erkennen, auch nach 1SA – 2K – 2H – 3m (einladendes rundenforcing mit Kürze in anderer Oberfarbe) sind ein Indiz, dass ein Farbspiel besser ist als 3SA.

Dank Puppet-Stayman erfährt man bereits auf tiefer Stufe von einer 5er-Oberfarbe beim Partner; ebenfalls dazu geeignet ist die unten vorgeschlagene **MIN/MAX-Frage**.

4-3-Fits sind etwas schwieriger einzuschätzen, trotzdem ergeben einige Lizit-Sequenzen sehr gute Anhaltspunkte für profitable 4-3-Oberfarben-Games resp. Game-Versuche, z.B.

nach Partners 1SA:

a) Mit ♠ x ♥ B10 ♦ KD10xx ♣ B109xx: 2P (MIN/MAX?) – 3H (MAX, vgl. unten & 5er-Herz) – 4H !

- 1. Die Gegner haben lange Piks
- 2. Ich schnappe evtl. von der Kürze in Pik

b) Mit ♠ KDx ♥ x ♦ KD10xx ♣ B109x: 2T – 2K – 2H (verneint 4er-Herz) – 2P – 4P !

- 1. Die Gegner haben lange Herz (3SA ist gefährlich)
- 2. Ich schnappe von der Kürze in Pik

wenn ich 1K eröffne:

c) Mit ♠ KDx ♥ x ♦ KD10xx ♣ D109x: 1K – 1P – 2P!

- 1. Die Gegner haben 9+ Herz (oder der Partner hat 5+ Pik und 4+ Herz)
- 2. Meine Hand hat nur 5.5 Loser, wenn der Partner noch einmal spricht, sind wir in 4P, 4P hat dann wesentlich bessere Chancen als 3SA oder 5T oder 5K

nochmals nach Partners 1SA:

Mit Gameforce-Stärke ohne 4er-Oberfarbe wird häufig 3SA „hinge knallt“, dabei sind doch noch eine Reihe weiterer forcierender Lizits offen, nämlich 3K*, 3H* und 3P, man kann damit Fragmente – das sind 3er-Farben wie AKx, ADx resp. KDx – belegen:

1SA – 3K = 11+ HP, Herz-Fragment & Kürze Pik → Einladung zu 4H im 4-3-Fit

1SA – 3H = 11+ HP, Pik-Fragment & Kürze Herz → Einladung zu 4P im 4-3-Fit

1SA – 3P = 11+ HP, maximal EINE Hochfigur in Herz und Pik → Einladung zu 3SA oder 4/5-Unterfarbe

*) 3K und 3H werden manchmal als Schlemm-Invit in Herz resp. Pik definiert, man kann umdefinieren:

1SA – 4H/4P = zum Spielen → schwächer als TRF und dann Sprung auf 4H/4P, Barrage-Charakter

1SA – 4T/4K = TRF auf H/Pk & Slam-Invit → 4K/4H verlangt Ctrl-Bids; 4H/4P to play; 4SA ist Assfrage

Thema „MIN/MAX-Frage mit 2SA und 4SA“

Die „alte Schule“ empfiehlt nach 1SA die MIN/MAX-Frage mit 2SA (für 3SA) resp. 4SA (für 6SA). Dieses System hat meines Erachtens mehrere Nachteile:

1. Der Partner soll auf 2SA mit MIN passen → oft ist 3T oder 3K einiges besser
2. Mit dem Sprung auf 4SA ist man manchmal bereits zu hoch → lange Farbe beim Gegner
3. Wenn dann der Eröffner passt, kann man NICHT nochmals lizitieren

Hier gibt es etwas wesentlich Besseres:

Die 2P-MIN/MAX-Frage → TRF auf Treff mit 2SA

Nach 2P hat der 1SA-Eröffner **SECHS** Gebote zur Verfügung:

1. **2SA = MIN** ohne 4+ in Unterfarbe
→ der Partner hat ja fast nie eine 4er-Oberfarbe, also scheint 2SA das Beste
2. **3T = MIN** mit 4+ Treff, evtl. auch 4er-Karo, zum Spielen, aber 3K mit 3352-Shape ist auch ok
3. **3K = MIN** ohne 4er-Treff, aber 4-5 Karo
4. **3H = MAX** mit 5er-Herz
5. **3P = MAX** mit 5er-Pik
6. **3SA = MAX** mit 4432-, 4423-, 4333- oder 3433-Shape

Vorteile dieser Konvention sind:

- A) Man kann sie auch anstelle der 4SA MIN/MAX-Frage anwenden
- B) Man erkennt mögliche spielbare 5-2-Oberfarben-Fits
- C) Man erkennt auch mögliche Unterfarben-Vollspiele besser (im Team wichtig)
- D) Zudem kann man nach einer 2SA-, 3T- oder 3K-Antwort mit 4T / 4K die Ass-Frage sehr tief stellen
- E) Wenn man auf 3SA tendiert, kann man nach 3T resp. 3K mit 3H resp. 3P zu 3SA einladen und den Partner implizit nach Stopper in der anderen Oberfarbe fragen (Ablehnung mit 4T oder 4K); dies ist eine weitere Alternative zu den Fragment-Bids (vgl. voriges Kapitel)
- F) Selbst nach starker Antwort kann man 4T / 4K als sehr tiefe Ass-Frage definieren

Nachteile dieser Konvention sind:

- A) Das 2P-Gebot kann vom Gegner informativ kontriert werden
- B) Nach schwacher Antwort kennt der Gegner den Shape des Handspielers fast komplett

Meines Erachtens überwiegen die Vorteile aber die Nachteile bei weitem!

//

Streitgespräch: „Starke-1SA“ vs. „Schwache-1SA“

Aktuell gibt es folgende Stärkebereiche für die 1SA-Eröffnung:

- a) 16-18 HP: „Alte Schule“, mit 5er-Oberfarbe
„Precision-Rebid“ nach 1T-Eröffnung und 1K-Antwort, mit 5er-Oberfarbe
- b) 15-17 HP: „Starke SA“, mit 5er-Oberfarbe
- c) „Starke SA“, ohne 5er-Oberfarbe
- d) 14-16 HP: „Shape Control“-Rebid nach 1T-Eröffnung und 1K-Antwort, mit 5er-Oberfarbe
- e) 13-15 HP: „Precision“, ohne 5er-Oberfarbe
- f) 12-14 HP: „Schwache SA“, oft nur grün, ohne 5er-Oberfarbe
- g) 11-13 HP: „Shape Control“-Eröffnung mit Stopper in 3 Farben, mit 5er-Oberfarbe
- h) 10-12 HP: „Schwache SA“, oft nur 1./2. Position & grün, ohne 5er-Oberfarbe
- i) 8-10 HP: „Sehr schwache Eröffnung“ (Norwegen, Tessiner-Spieler), ohne 5er-Oberfarbe

Lassen wir mal die „Anwälte“ der starken SA (c) und der schwachen SA (g) ihre Argumente darlegen:

Starke-SA: Wenn ich auftrete, getrauen sich die Gegner meistens nicht mehr, das Wort zu ergreifen, da sie sehr oft dafür bestraft werden

Schwache-SA: *Aber Du machst oft auch Deinen Partner mundtot, wenn er weniger als 7 Punkte hat, und dann verpasst ihr öfter mal einen Fit*

Starke-SA: Um dies zu vermeiden, wurden ja die Transfer-Gebote entwickelt; zudem gibt es noch den „Schrott-Stayman“ ...

Schwache-SA: *Ja schon, aber man hat nicht immer lange Farben ...*

Starke-SA: Bei Dir braucht man aber schon etwa 10 HP für ein Stayman-Gebot

Schwache-SA: *Stimmt, aber wenn die Punkte gleichmässig auf beiden Seiten verteilt, spielt sich die Hand besser (mehr Impässe möglich) und macht oft einen Zusatzstich*

Starke-SA: Mag sein, dafür handelst Du Dir Probleme mit 5er-Oberfarben ein ...

Schwache-SA: *Nein, nicht ganz, und wenn wir mal einen 9-Karten-Fit in einer Oberfarbe verpassen sollten, hat der Gegner auch einen 8-9-Kartenfit in der anderen Oberfarbe verpasst!*

Starke-SA: Dafür können wir Dich öfter mal bestrafen für Deine schwache SA

Schwache-SA: *Das stimmt nur theoretisch, ich kann Dir verraten, dass ich in meiner ganzen Bridgekarriere weniger als fünfmal 1SA im Kontra spielen musste; zudem ist unsere Verteidigung gegen ein Straf-Kontra sehr ausgefeilt ..*

Starke-SA: Darüber mag ich jetzt nicht diskutieren, aber gegen einen starken SA können die Gegner praktisch nie ein volles Spiel erreichen!

Schwache-SA: *Aber das ist doch gerade ein Nachteil: Gegen schwachen SA befürchten die Gegner stets, dass man ihnen ein Vollspiel stehlen will, und wagen sich oft unnötig auf sehr dünne Aeste heraus ...*

Starke-SA: ... und mit den 5er-Oberfarben? Handelst Du Dir nicht Probleme ein?

Schwache-SA: *Nein, dank Puppet-Stayman (auch schwach möglich) haben wir alles im Griff; zudem entdecken wir öfters auch mal gute 5-2- oder 4-3-Oberfarben-Vollspiele*

Starke-SA: Ja dann werde ich Euer System mal etwas studieren

Schwache-SA: *Danke für das Gespräch!*

26.9.16 / JH

//