

**A 2. Position**

Das InfoX ist eine Waffe der Gegenreizung, wenn keine lange Farbe gereizt werden kann. Es verspricht Kürze in Gegners Farbe, die nichtgereizte Oberfarbe zu viert und Eröffnungsstärke (12 Figurenpunkte) - diese Anforderungen können aber je nach Blatttyp umgangen werden.

Beispiel: Der Gegner vor Ihnen eröffnet mit 1 ♥ und Sie halten:

|           |              |           |              |
|-----------|--------------|-----------|--------------|
| 1)        | 2)           | 3)        | 4)           |
| ♠ A 5 3 2 | ♠ A 8 3 2    | ♠ A D 3 2 | ♠ 10 8 6 5 2 |
| ♥ 9 3     | ♥ --         | ♥ K 5 2   | ♥ 5          |
| ♦ K 8 4   | ♦ K 8 5 4    | ♦ K B 6   | ♦ A D B      |
| ♣ K D 7 2 | ♣ K 10 8 5 2 | ♣ D B 8   | ♣ K D 10 5   |

Mit jeder dieser Hände dürfen Sie ein InfoX reizen. Die 1. Hand stellt das Normale dar, die 2. Hand besitzt zwar nur 10 FP aber eine vorzügliche Verteilung, die 3. Hand besitzt zwar eine dritte Figur in ♥ (eigentlich keine Kürze) aber aufgrund der Stärke ist das InfoX erlaubt (für 1 SA fehlt der zweite Stopper in ♥), die 4. Hand besitzt ein 5er ♠, das aber zu schlecht ist, um direkt 1 ♠ zu reizen - Kontra ist hier besser.

Hat der Gegner in Unterfarbe eröffnet, dann verspricht das InfoX 4-3, 4-4 oder (selten) 5-4 in beiden Oberfarben.

Beispiel: Der Gegner vor Ihnen eröffnet mit 1 ♦ und Sie halten:

|            |              |             |           |
|------------|--------------|-------------|-----------|
| 1)         | 2)           | 3)          | 4)        |
| ♠ A D 5 2  | ♠ 10 9 8 7 4 | ♠ A B 5     | ♠ A D 5   |
| ♥ K 10 8 3 | ♥ K D B 3    | ♥ K 10 5 2  | ♥ K B 5 4 |
| ♦ 3 2      | ♦ 10         | ♦ 7         | ♦ 10 8 5  |
| ♣ K 10 7   | ♣ A D 7      | ♣ K 9 8 4 3 | ♣ A D 5   |

Auch hier dürfen Sie mit jeder Hand mittels eines InfoX in die Reizung einsteigen. Die 1. Hand stellt wieder den Standard dar, die 2. Hand besitzt eine 5er Oberfarbe, die aber zu schwach ist, um sie direkt zu reizen (wären die Karten in ♣ und ♦ vertauscht, dann müssten Sie passen!), die 3. Hand zeigt die Minimalanforderungen und die 4. Hand besitzt eine schlechte Verteilung aber als Kompensation viele Figurenpunkte.

**B 4. Position**

Ihr linker Gegner hat die Reizung mit 1 in Farbe eröffnet und Ihr Partner und der rechte Gegner haben gepasst. In dieser **Balancing**-Situation ist die untere Grenze für ein **InfoX = 8 Figurenpunkte**. Oftmals besitzt Ihr Partner in der 2. Position einiges an Punkten, aber kein Gebot, um in die Reizung einzusteigen, deshalb müssen Sie durch tapferes Reizen Ihm den Einstieg verschaffen.

Gebote in der 4. Position:

X ab 8 mit entsprechender Verteilung (Kürze in Gegners Farbe) oder ab 14 mit beliebiger Verteilung

1/2 in Farbe 8 FL - 13 FL,

Sprung in Farbe = Sperreizung

1 SA 10 - 13 FL (auch ohne Stopper in Gegners Farbe; aber dann mit 3 Karten),

2 SA 17 - 19 FL (mit mind. 1 Stopper) - wer 2-Färber spielt: in der 4. Position bleibt 2SA natürlich!

Überruf = beliebiger 2-Färber 5-5

Beispiel: Der Gegner zu Ihrer Linken eröffnet mit 1 ♥, es folgt pass pass und Sie halten:

(1♥) pass (pass) Sie?

♠ D 8 5 3

♥ 8 2

♦ B 10 5 Der Partner könnte trotz seines Passes ein sehr gutes Blatt halten

♣ K D 7 4

Ihr Partner könnte besitzen:

♠ K 6

♥ A B 10 3

♦ A D 6 2

♣ 10 9 6

Gemeinsam können sie (je nach Stand der Karten) 7 - 9 Stiche in SA erzielen - warum als passen? Der Partner muss natürlich bei seinen Antworten berücksichtigen, dass Sie ca. ein As weniger haben können als in der 2. Position - er braucht jetzt für Sprünge ca. 1 As mehr.

Beispiel: (1♥) X (pass) 2♠ = 8 - 10 FP mit 4er ♠

aber (1♥) pass (pass) X  
(pass) 2♠ = 12-14 FP mit 4er ♠

### C *Gegner reizen 2 Farben*

Reizen die Gegner zwei Farben und Sie kontrieren, dann zeigt dieses InfoX die beiden anderen Farben mindestens zu viert und 12 FP.

Beispiel: (1♥) pass (1♠) X zeigt z.B. : ♠ K 5  
♥ 5 3  
♦ A D 8 5  
♣ K D 8 7 4

### D *Gegner reizen Fit*

Hier steht Ihnen wieder das ganz normale (siehe Punkt A) InfoX zur Verfügung.

Beispiel: (1♥) pass (2♥) X InfoX ab 12 FP (4er ♠)

(1♥) pass (3♥) X InfoX ab 16 FP mit guter Verteilung (Single ♥, 4er ♠)

(1♥) pass (2SA)\* X InfoX ab 16 FP mit guter Verteilung (Single ♥, 4er ♠)

\* 2SA = Fit [Jacoby-Konvention; wird von manchen Spielern benutzt – auch von mir ]

### E *2. Gegner reizt SA*

Nach 1SA ist X wieder ein InfoX mit den üblichen Anforderungen.

Beispiel: (1♥) pass (1 SA) X InfoX ab 12 FP (4er ♠ wird gezeigt)

aber (1♥) 1♠ (2SA) X Strafkontra [weil Partner gereizt hat]

### F *Gegner eröffnet mit Sperrgebot*

Ihr Kontra ist wieder ein InfoX allerdings sind mehr Punkte erforderlich, dafür darf es bei der Verteilung etwas holpern.

Beispiel: (2♥)\* X InfoX ab 14 FP (verspricht 4er ♠) \* = 6er ♥, 5-10 FP

(3♥)\* X InfoX ab 14 FP (verspricht 4er/5er ♠) \* = 7er ♥, 5-10 FP

(2♥) pass (3♥)\*\* X InfoX ab 14 FP \*\* = Sperrhebung, schwach

## G das verzögerte InfoX

1. Sie haben 1♥ eröffnet und nun kommt der Gegner in die Reizung :

1♥ (1♠) pass pass  
??

♠ 8 4  
♥ A D 8 5 4  
♦ K 8 4  
♣ A B 2

Mit weniger als 3 Karten in Gegners Farbe müssen Sie in dieser „Balancing“-Situation mit einem „InfoX“ die Reizung wiederbeleben., da der Partner trotz passe Punkte besitzen kann (nämlich, wenn er Länge in Gegners Farbe besitzt.) - Sie versprechen keine Zusatzstärke. Kontrieren (informativ) sollen Sie entweder mit einem Double/Single in Gegners Farbe oder mit einer starken Hand.

2. Sie haben eröffnet und der Gegner reizt einen Fit:

1♥ (1♠) pass (2♠)  
??

♠ 3  
♥ A K 8 5 2  
♦ K D 2  
♣ K D B 8

Dies ist kein „balancing“ (ihr Partner ist noch einmal in der Reizung dran) - zeigen Sie mit X, dass Sie stark sind und Ihnen alle Farben außer ♠ recht sind. Ihr Kontra ist informativ (kein Strafkontra).

3. Sie haben gegengereizt aber besitzen eine Stärke, von der der Partner nichts ahnt:

(1♦) 1♥ Sie (2♦) pass  
pass ??

♠ K B 3  
♥ K B 8 5 4  
♦ 7  
♣ A D B 2

Mit 1♥ haben Sie nur 9 Punkte versprochen, jede Farbe außer ♦ ist Ihnen lieb - also fordern Sie den Partner auf , seine längste Farbe zu reizen, geben Sie auch in dieser Position ein InfoX ab.

4. Sie sind in der Gegenreizung und konnten aufgrund ihrer Verteilung in der ersten Runde kein InfoX reizen:

(1♦) pass Sie (1♥) pass  
(2♥) X = InfoX mit Kürze in ♥ ♠: A 10 8 7  
♥: 8 2  
♦: K D 6 5  
♣: A B 10

... mit diesem Blatt müssen Sie auf 1♦ passen (die Verteilung spricht gegen ein sofortiges InfoX) - aber nachdem der Gegner sich auf ♥ (ihre Kürze) geeinigt hat, ist jetzt ein informatives X perfekt.

## H ...und wann ist X für Strafe ?

Gegner möchte SA spielen, dann ist Kontra für Strafe (Ausnahme Punkt E).

1♥ (1 SA) X = das Kontra ist Strafe! (ab 9 Punkte beliebige Verteilung)

Gegner reizt ein künstliches Gebot , dann zeigt Kontra Werte und/oder Länge in dieser Farbe.

(1 SA) pass (2♦\*) X = zeigt gute ♦'s

Gegner wiederholt Farbe, nachdem Partner gereizt hat, dann ist Kontra gleich Strafe.

(1♥) pass (pass) 1♠

(2♥) X = Strafe, gute Eröffnungsstärke und 5er(4er) ♥

Kontras nach 1 SA-Eröffnung des Partners und Zwischenreizung des Gegners auf 2. Stufe.

1 SA (2♥) X = Strafe

aber 1SA (3♥) X = Info (4er♠)