

### A Die vierte Farbe - Bietsituationen

Haben der Eröffner und der Antwortende bereits 3 Farben gereizt, so wird die **vierte Farbe** im **künstlichen** Sinne benutzt, um dem **Antwortenden** ein forcierendes Gebot zur Hand zu geben. Die 4.F.f. wird nur bei ungestörter Reizung angewandt und es wird nichts über die 4. Farbe ausgesagt. Die 4.F.f. wird benutzt wenn:

Antwortender besitzt

1. eine 5er Oberfarbe ab 11 FL oder eine 6er OF ab 13 FL
2. ein gleichmäßig verteiltes Blatt ohne Stopper in der 4.Farbe ab 11 FL
3. eine schlemminteressierte Hände mit Fit zu Eröffners 2.Farbe
4. die 4.Farbe natürlich (4er)

In allen Beispielen ist die anfängliche Reizung: 1♥ - 1♠

Die Hände des Antwortenden: 2♣ - ??

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

- zu 1) Der Antwortende möchte sein 5er♠ anzeigen - seine Pik-Gebote versprechen aber 6er Farben und zeigen wenig Punkte an (2♠ = 6er mit 6-10FL, 3♠ = 6er mit 11-12 FL).
- zu 2) Hier möchte der Antwortende SA spielen, besitzt aber keinen Stopper in der 4.Farbe. Eventuell kann der Eröffner auf 4.F.f. mit Stopper in ♦ SA reizen; oder, falls dies nicht geschieht, der Antwortende wiederholt die 4.F.f. um nun eindeutig auf das Problem in ♦ hinzuweisen.
- zu 3) Der Antwortende möchte die 2.Farbe (♣) des Eröffners forcierend unterstützen, aber an dieser Stelle würde eine direkte Hebung mit 3♣ nur 8-12 FL versprechen. Erst 4.F.f. und dann die Hebung in ♣ zeigt die starke Hand.
- zu 4) Hier besitzt der Antwortende eine 6er Oberfarbe und mehr als 12 FL; er besitzt kein Gebot um diese Stärke direkt zu zeigen (2♠ = 6er mit 6-10 FL; 3♠ = 6er mit 11-12 FL). Er muss erst 4.F.f. reizen und später seine Piks wiederholen.

In allen Beispielen ist die anfängliche Reizung: 1♦ - 1♥

Die Hände des Antwortenden: 1♠ - ??

5)	6)
♠ K B 6 3	♠ A 2
♥ A 9 8 7	♥ A B 8 7
♦ A 8	♦ K 7 3 2
♣ A 7 3	♣ A 7 3
2♣	3♦

- zu 5) Die direkten Hebungen der ♠-Farbe des Eröffners sind alle limitiert (2♠ = 6-10FV, 3♠ = 11-12 FV, 4♠ = 13-15 FV). Mit diesen 17 FV könnte ein Schlemm noch möglich sein. Zunächst 4.F.f. zu reizen und später die Pikfarbe zu unterstützen zeigt ein starkes Blatt.
- zu 6) Wenn die eröffnete Unterfarbe im Sprung (3♦) unterstützt wird, dann zeigt dies ab 13 FL – hier ist es nicht nötig, die 4.F.f.-Konvention anzuwenden.

### B Vierte Farbe teuer oder billig - nachdem der Eröffner einen billigen 2-Färber gezeigt hat [oder 3 Farben auf der ersten Stufe genannt wurden → siehe C]

1♥ - 1♠

2♣ - 2♦ die 4. Farbe ist **billig** gereizt, **ab 11 FL**, forcierend nur für eine Runde

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠ die 4. Farbe ist **teuer** gereizt, **ab 13 FL**, forcierend zum Vollspiel (gameforcing)

Nach einem **teuren 2-Färber** des Eröffners verspricht die 4.Farbe auf der 2.Stufe keine zusätzliche Stärke vom Antwortenden - auf der 3.Stufe gereizt verspricht 4.F.f. mindestens 8 Punkte. Die 4.Farbe fragt nach einem Stopper in dieser Situation.

**In anderen Reizsequenzen**, wenn noch kein Oberfarbfit gefunden wurde, fragt die 4.Farbe nach Stopper, um eventuell 3 SA spielen zu können. Dann verspricht die 4.F.f. mindestens Vollspielstärke.

### C Vierte Farbe auf 1. Stufe - der Sonderfall 1

Dies ist nur in folgender Sequenz möglich: 1 ♣ - 1 ♦  
1 ♥ - 1 ♠

Sie versprechen mindestens 11 Punkte, Ihre ♠-Farbe **kann** echt sein (zu viert)

In allen Beispielen ist die anfängliche Reizung: 1 ♣ - 1 ♦

Die Hände des Antwortenden: 1 ♥ - ??

7)	8)
♠ K B 6 3	♠ 8 7 2
♥ A 9	♥ A B 8
♦ A 8 6 5 2	♦ K 9 7 3 2
♣ 7 3	♣ A 7
1 ♠	1 ♠

zu 7) Der Antwortende besitzt 4er ♠ und es könnte sein, dass auch der Eröffner noch ein 4er ♠ besitzt. 4.F.f hier mit echten Piks – allerdings werden die Piks nicht „versprochen“. Sollte der Eröffner ein 4er ♠ besitzen, so soll er dies aber anzeigen.

zu 8) Gleichmäßige Verteilung ab 11 FL ohne Stopper in der vierten Farbe ist ein klarer Fall für 4.F.f.

### D Vierte Farbe im Sprung - der Sonderfall 2

Wird die vierte Farbe im Sprung gereizt, so zeigt dies einen natürlichen Zweifärber (5-5) ab 13 FL.

1 ♥ - 1 ♠

2 ♣ - 3 ♦ zeigt 5er ♠ und 5er ♦ ab 13 FL, forzierend zum Vollspiel

### E Die Antworten des Eröffners - nach 4.Farbe billig gereizt

Der Eröffner weiß zunächst nicht, welche Information der Antwortende benötigt - deswegen reizt er nach folgender Prioritätenliste weiter:

1. Nennen eines 3er Anschlusses in Partners gereizter Oberfarbe
2. SA-Gebot mit Stopper in der 4. Farbe
3. Reizen der vierten Farbe - Sonderfall
4. Reizen der eigenen Farben / Partners Farbe mit Double Figur

**Beispielsequenz :**

1 ♥ - 1 ♠  
2 ♣ - 2 ♦ (4. Farbe billig – ab 11 FL)  
??

Die Bedeutung der Gebote 2 ♠ = 3er ♠, 12-14 FL, auch Double Fig. möglich, **passbar**

3 ♠ = 3er ♠, ab 15 FL

2 SA = Stopper ♦, 12-14 FL, **passbar**

3 SA = Stopper ♦, 15-17 FL

4 SA = Stopper ♦, 18-19 FL

2 ♥ = mind. 5er ♥, 12-15 FL, kein anderes Gebot möglich ,

3 ♥ = 6er ♥, ab 16 FL

3 ♣ = 5-5, 13-17 FL

4 ♣ = 5-5, 18-19 FL

3 ♦ = fragt nach Halbstopper in ♦, ab 15 FL, zeigt 3. As oder König in ♦

**F Antworten auf 4. Farbe 1.Stufe**

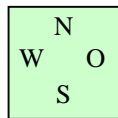
Bietsequenz :	1 ♣ -	1 ♦
	1 ♥ -	1 ♠
	??	
Bedeutung der Gebote	1 SA=	12-15 FL, SA-verteilt, (kein Stopper in ♠ nötig)
	2 SA=	16-18 FL, Stopper in ♠, kann ungleichmäßig sein (5-4-2-2)
	3 SA=	19-20 FL, Stopper in ♠, kann ungleichmäßig sein (5-4-2-2)
	2 ♣ =	5er ♣, 12-16 FL
	3 ♣ =	6er ♣, ab 17 FL
	2 ♠ =	4er ♠, 12-16 FL
	3 ♠ =	4er ♠, 17-19 FL
	3 ♥ =	4er ♠, ab 20 FL
	2 ♦ =	1-4-3-5, 12-16 FL
	3 ♦ =	1-4-3-5, ab 17 FL

**G 2 Beispiele aus einem Jungle-Turnier**

Board : 14  
Teiler : O  
Gefahr : --

♠ : A 9 5  
♥ : K B 9 7  
♦ : A D 7 5 2  
♣ : 9

♠ : K D 8 7 3  
♥ : 5 3  
♦ : 8 3  
♣ : 10 8 7 6



♠ : B 10 4  
♥ : 10 8 4  
♦ : B 10 9 6 4  
♣ : A 5

♠ : 6 2  
♥ : A D 6 2  
♦ : K  
♣ : K D B 4 3 2

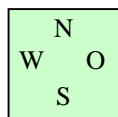
Nord	Ost	Süd	West
	-	1 ♣	-
1 ♦*		1 ♥	
1 ♠**		3 ♣***	
3 ♥****		4 ♦	
4 ♠*****		4 SA	
5 ♣		6 ♥	

\* = bei starken Händen die längste Farbe zuerst  
 \*\* = 4.Farbe forcing ab 11 FL  
 \*\*\* = 6er ab 17 FL  
 \*\*\*\* = 4er♥ ab 16 (mit 13-15 wäre 2.Gebot schon 4♥ gewesen)  
 \*\*\*\*\* = Kontrolle (ohne ♥Dame ist es besser, wenn Partner die Asfrage stellt - denn was würden Sie reizen, wenn auf ihre Asfrage der Partner mit 1KC antwortet [bei 8erFit muss für einen Schlemm auch Trumpfdame vorhanden sein (wenn 1As fehlt)])  
**Ausspiel:** ♠ K  
**Spiel:** ♦ K deblockieren, Trümpfe ziehen, ♠ auf ♦ abwerfen und ♣As heraustreiben.

Board : 17  
Teiler : N  
Gefahr : --

♠ : K B 7 6  
♥ : 6 3  
♦ : K D 5 3  
♣ : K B 6

♠ : D 5 4 2  
♥ : K B 9 8  
♦ : 10 9 2  
♣ : A 5



♠ : A 8  
♥ : 10 7  
♦ : B 8 7 4  
♣ : D 9 8 4 3

♠ : 10 9 3  
♥ : A D 5 4 2  
♦ : A 6  
♣ : 10 7 2

Nord	Ost	Süd	West
1 ♦	-	1 ♥	-
1 ♠	-	2 ♣*	-
2SA**	-	p	

\* = 4. Farbe billig, ab 11 FL  
 \*\* = 12-14  
**Ausspiel:** ♣ 4  
**Spiel:** Nach dem ungünstigen Start in ♣ bleibt Ihnen nur noch die Hoffnung auf ♠Schnitt - Sie können es sich nicht mehr leisten, die ♥`s zu entwickeln. also ♠10 spielen und laufen lassen.