# Negatives X

Das Negativkontra wird in der Kommunikation nach gegnerischer Reizung benutzt. Bis zu welcher Höhe es benutzt wird sollte vorher abgesprochen werden. (Empfehlung: 6♥) Das negative X ist forcierend und zeigt normalerweise eine 4er Oberfarbe und 7+ HCP. Beispiele:

N E S

1♦ - 1♠ - X 4♥ 7+HCP

1♣ - 1♥ - X 4♠ 7+ HCP also:

1♣ - 1♥ - 1♠ 5♠ 7+ HCP

1♠ - 2♣ - X 4♥ 8+HCP

1♦ - 3♥ - X 4♠ 9+HCP

aber auch:

1♠ - 2♥ - x ♣+♦

1♣ - 1(2)♥ - x ♠

# Reverse-Reizung

Die Reverse-Reizung dient dazu, starke 5-4 Eröffnerhände (16-20+HCP) zu zeigen. Grundprinzip ist die Nennung einer 4er Farbe, die der Partner bereits verneint hat, bzw. deren Ausbesserung den Partner auf die 3er- Stufe zwingen würde. Eine Reverse- Reizung des Eröffners ist Rundenforcing. (Achtung: Absprache über Weiterreizung notwendig!!

Empfehlung: Reizung von Eröffnerfarben GF, 2NT =schwach

Beispiele:

1♦ - 1♠

2♥ 16+ 5+♦-4♥

1♣ - 1♥

2♦ 16+ 5+♣-4♦

1♣ - 1♠

2♥ 16+ 5+♣-4♥

# 1NT Antworten

Absprache vor Spielbeginn notwendig über: 5-4 Oberfarbreizung

Differenzierung schwacher, einladender und starker Unter/Oberfarbreizungen.

*Empfehlung:*

Oberfarben: 1NT - Staymansequenzen schwach, x-fersequenzen einladend,

Leapingsmolen GF+

4OF+UF: 1NT - 2♣ - 2x

3♣/♦ GF, mit schwachen Händen stayman dann pass, oder OF verschweigen und UF x-fer

5OF+UF 1NT - x-fer + UF (manchmal sogar nur 3Karten) =GF

3OF - MAX

4OF - MIN