

## Eröffnung in 1. & 2. Hand: **20er-Regel**

*Anzahl der Figurenpunkte + Anzahl Karten der beiden längsten Farben = 20*

**Zudem müssen sich die Punkte in den langen Farben sammeln.** Ist dies gegeben, soll in erster und zweiter Hand auf 1er-Stufe eröffnet werden. Diese Regel bietet die Möglichkeit, mit verteilungsstarken Blättern in die Reizung einzusteigen.

Beispiel:

♠ A D B 8 6 5   ♥ -   ♦ 9 7 2   ♣ K 7 5 4

10 Figurenpunkte + 6 Piks + 4 Treffs = 20 --> 1♠ eröffnen

♠ K B 5   ♥ K 8 5   ♦ K 8 7 5 2   ♣ B 6

11 Figurenpunkte + 5 Karos + 3 Piks = 19 --> PASSE

## Eröffnung in 3. Hand: **18er-Regel**

Gleiche Logik wie bei der 20er-Regel. Gilt für die Eröffnung in dritter Hand.

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

8 Figurenpunkte + 5 Coeurs + 5 Karos = 18 --> 1♥ eröffnen

## Eröffnung in 4. Hand: **15er-Regel**

*Anzahl der Figurenpunkte + Anzahl Pik-Karten = 15*

Ist dies gegeben, kann in vierter Hand eröffnet werden. Eröffnungen in vierter Hand eröffnen dem Gegner eine zweite Chance, in die Reizung einzusteigen. Vor allem ist es einfacher Pik gegenzureizen, da man immer auf gleicher Stufe bleibt. Demnach kann es taktisch klug sein, auch mit 12 Punkten in vierter Position zu passen, um einen wahrscheinlichen Minus-Score zu verhindern.

Beispiel:

♠ B 5   ♥ A K 10 5   ♦ B 7 2   ♣ K 7 5 4

12 Figurenpunkte + 2 Piks = 14 --> Passe