

EINLADUNGSANSAGE ZUM SPIEL, "DREIERANSAGE"
(Invitation bid for game or weakness call).

Um eine Einladungsansage zu melden, muss der Ansager eine lange Farbe führen (8 - 9 Karten von einer Farbe), die er durch eine "Dreieransage" seinem Partner zum Ausdruck bringt, also anstatt dass das Reizen mit 1 Kreuz oder 1 Herz usw. beginnt, gleich mit 3 Kreuz oder 2 Herz usw. Der Ansager zeigt damit seinem Partner an, dass er mindestens 8 sichere Stiche in seiner Hand hat, jedoch ohne Unterstützung seines Partners nicht bis zu Spiel reizen kann. Deshalb ladet er seinen Partner ein, zu reizen, bis Spiel erreicht ist. In den meisten Fällen nimmt der betreffende Partner die Einladung an, da er weiss, dass derjenige, welcher die "Dreieransage" gemeldet hat, mindestens 8 sichere Stiche in der Hand haben muss, er somit nur mit 2 weiteren Stichen auszuheilen braucht, um das Spiel zu gewinnen. Nachstehender Abdruck einer derartigen Hand bringt obige Dreieransage oder auch Einladungsansage besser zum Ausdruck:

Pik : K D B 10 8 6 5 3
Herz : - -
Karo : 10 9
Kreuz : A 3 2

Pik : A 9
Herz : A 10 5 4
Karo : B 8 7 4
Kreuz : D 8 6

	N	
W		O
	S	

Pik : 7 2
Herz : D 9 8 6
Karo : A 6 5 2
Kreuz : K 8 4

Nord gibt und eröffnet mit 3 Pik (Einladungsansage). Ost passt. Süd erwidert und unterstützt seinen Partner Nord mit 4 Pik, da er weiss, dass Nord mindestens 8 sichere Stiche hat, somit Süd also nur 2 Stiche braucht, um Nord zu unterstützen, um Spiel zu reizen. (Süd besitzt: Karo AS, also einen sicheren Stich, und ferner den Kreuz König, welcher evtl. ebenfalls sehr dienlich sein kann). Er übernimmt jedenfalls das Risiko und reizt 4 Pik. West kann nur passen, da er keine Unterstützung von seinem Partner Ost erhalten hat. Er könnte vielmehr auf die von Süd gesagten 4 Pik "Kontra" sagen, da West eine ziemlich starke Hand besitzt. Trotzdem gewinnen in diesem Falle

Nord und Süd ihr gereiztes Spiel.

Ist Süd jedoch nicht im Besitze einer solchen starken Karte wie oben genannt, also nehmen wir an, er hätte das Karo AS nicht, dann kann Süd passen, da er nicht verpflichtet ist, seinen Partner Nord zu unterstützen, wenn er die von ihm angefragten 2 Stiche nicht besitzt. Der Kontrakt bleibt dann in 3 Pik und wird von Nord gespielt. Sollten Nord und Süd trotzdem 4 Pik machen, dann erhalten sie ein Teilergebnis, das wie folgt zu verbuchen ist:

	Wir	Sie
für 1 Pik Überstich	30	
für 3 gereizte Pik	90	

HONORS.

Alle Bilder-Karten einschliesslich der Zehn sind Honors und zählen:

- 4 Honors von einer Farbe in einer Hand:
(AS, König, Dame, Bube)
100 Punkte über der Linie.
- 5 Honors von einer Farbe in einer Hand:
(AS, König, Dame, Bube und Zehn)
150 Punkte über der Linie.

Eine Abrechnung eines Spieles, in dem 4 Honors in einer Hand vorkommen, würde wie folgt aussehen:

	Wir	Sie
4 Honors in Pik	100	
Kontrakt	120	

Wenn eine Abrechnung über ein gemachtes Spiel, ganz gleich ob es durch einige Teilergebnisse oder in Einem gespielt worden ist, gemacht wird, dann setzt man eine wagerechte Linie unter die letzte geschriebene Zahl. Falls 2 Spiele gereizt und gewonnen worden sind, dann setzt man eine doppelte wagerechte Linie unter die letzte Zahl.

Beispiel:

	Wir	Sie
Rubber (Gegner n.i.Gefahr)	750	
Überstich 1 Pik	30	
Teilergebnis 1. Spiel 4 Pik	120	
" 2. " 2 Herz	60	
" " 1 N.T.	40	

(Fortsetzung folgt.)

H.N.