

## Schlemmreizung

Einen Schlemm untersucht man in der Regel dann, wenn die Zahl der durch die Reizung bekannten FL oder FV ca. 33+ beträgt. Untersuchen heißt hier, einen Schlemm, der „nach Gewicht“ gehen sollte, zu vermeiden, wenn die gegnerische Partei zwei Stiche abziehen kann (z.B. zwei Asse oder Ass, König). Wenn man das ausschließen kann, sagt man den Schlemm sofort an, sonst können Schlemmkonventionen (RKCB, Minorwood oder cue-bids) helfen, einen schlechten Schlemm zu vermeiden.

- **Roman Key Card Blackwood**

Die moderne Form der Ass-Frage wird immer dann gestellt, wenn ein Fit gefunden wurde. Ist der Fit noch nicht bestätigt, legt das 4 SA – Gebot die letztgenannte Farbe als Ankerfarbe fest. 4 SA fragt nach der Zahl der Asse (besser: keycards), wobei der Trumpf-König als Ass/keycard mitgezählt wird. Die Standardantworten lauten:

5♣	0 oder 3 Asse
5♦	1 oder 4 Asse
5♥	2 Asse
5♠	2 Asse und Trumpf-Dame

(nach einer SA-Reizung wird mit 4♣ nach den Assen gefragt)

- **Minorwood**

Um bei der Untersuchung eines Schlemms in Unterfarbe nicht zu hoch zu geraten, sollte man vereinbaren, dass hier die Frage nach den keycards mit 4♣ oder 4♦ gestellt wird. Der Unterfarbfit muss bestätigt sein, so dass ein Gebot auf der 4er-Stufe Schlemminteresse zeigt. Das Antwortschema entspricht dem von RCKB.

- **Kontroll Cue-bids**

Kontrollgebote werden dann gewählt, wenn vermieden werden soll, dass der Gegner in einer Seitenfarbe Ass und König abziehen kann. Nach Bestätigung der Trumpffarbe zeigt jede neue Farbe (ab 3♣ und höher) eine Kontrolle (Zweit- oder Erstrundenkontrolle).

Wird eine Farbe übersprungen, wird die Kontrolle dieser Farbe verneint.