

Die Kapitelgliederung entspricht weitgehend dem Programm *Erfolgreich Reizen im Bridge [1]*, wobei es sich durchwegs um neue Blätter handelt, die Sie wieder selbst reizen und spielen. Ihre Gebote werden von Marc Schomann kommentiert, am Ende des Spiels zeigt er die richtige Spieldurchführung.

Die Kapitel

Antworten auf 1 in Farbe [15]

- Hebung der OF-Eröffnung, Notgebot 1SA, Bereich der SA-Antworten, Priorität auf OF.

Die Stichpunkte hier und in den folgenden Kapiteln beschreiben lediglich die Schwerpunkte des Kapitels und bedeuten keine vollständige Auflistung.

Wiedergebote auf limitierte Antworten [15]

- Beurteilung, ob Vollspielchancen bestehen;
 - Vollspiel reizen, wenn Partners Minimum reicht,
 - einladen, wenn mehr als Minimum notwendig ist,
 - keine Einladung, wenn auch mit Maximum keine realen Chancen bestehen.
- Entscheidung zwischen Teilkontrakten.

SA-Wiedergebote auf unlimitierte Antworten [15]

- Punktebereiche der SA-Wiedergebote
- schwache und starke Hände mit 5er-Länge gegenüber dem 1SA-Wiedergebot

Farb-Wiedergebote auf unlimitierte Antworten [30]

- Präferenz
- Weiterreizung nach 2 über 1-Antwort
- nach 1 auf 1-Antwort:
 - Punktebereiche für Hebung
 - 4.-Farbe-forcing
 - Revers-Reizung (teurer Zweifärber)

Antworten auf die 1 Sans-Atout Eröffnung [10]

- Stayman und Transfer

Gegenreizung [20]

- starke Hände: Kontra gefolgt von Farb- (oder SA-)Gebot
- nach Farbgegenreizung: Frage nach Stärke mit Überruf
- Bereich der SA-Antworten
- Antworten auf Kontra des Partners.

Nach einer Gegenreizung [15]

Das Schwerpunktthema dieses Kapitels ist das negative Kontra.

Eröffnungen auf der 2er-Stufe [20]

- Auf schwache 2er-Eröffnungen:
 - Hebungen
 - 2SA-Antwort
- starke 2§- und "-Eröffnung
- Hebungen nach 2OF-Wiedergebot
- Stayman auf 2SA-Eröffnung

Spielthemen

Das Programm ist nach der Reizung gegliedert, bei den Spielen kommen gemischt Themen vor wie

- Interpretation des gegnerischen Ausspiels
- Auszählen der gegnerischen Punkte
- Platzierung gegnerischer Figuren
- Doppelschnitt, Expass,
- Crossruff, Ruffing Finesse,
- Kommunikation zwischen den eigenen Händen erhalten (Blankocoup, Übernahme von Figuren)
- zwischen den gegnerischen Händen möglichst unterbrechen (Ducken)
- den gefährlichen Gegner nicht an den Stich lassen,
- Farbbehandlung,
- Testen von Farben

Durchgehende Themen sind einerseits das Abwägen von Chancen (z.B. Hochspielen langer Farben vs. Schnitt, 3-3 Stand vs. doppelten Expass), und das "Timing", also die richtige Abfolge der Stiche zur Kombination von Chancen.