Ghestem

Die Konvention Ghestem erlaubt es nach einer Farberöffnung des Gegners, einen beliebigen Zweifärber zu zeigen. Die beiden Farben sollten mindestens zu fünft sein. Ausserdem sollte man abhängig von der Gefahrenlage nicht mehr als 6 (Gefahr) bzw. 7 (Nichtgefahr) Verlierer haben. Man kann Ghestem auch mit sehr starken Blättern (max. 4,5 Verlierer) reizen. Dann muss man das in der nächsten Bietrunde zeigen. Hat man eine normale Eröffnung, ist es meist besser die beiden Farben hintereinander zu reizen.

Mit Ghestem kann man die beiden Farben sofort zeigen:

- 1T -> 2T, 1K -> 2K, 1C -> 2C, 1P -> 2P: Überruf der Gegnerfarbe = höchste und niedrigste der nicht genannten Farben
- 1T, 1K, 1C, 1P -> 2SA: die beiden niedrigsten nicht genannten Farben
- 1T, 1K, 1C, 1P -> 3T: die beiden höchsten nicht genannten Farben

Achtung: reizen die Gegner zwei Farben, so ist der Überruf der 2. Farbe echt (mind. 6er): 1T -> Pass -> 1C -> 2C

Achtung Falle: Wenn man Ghestem spielt, kann man nach der 1T-Eröffnung des Gegners lange Treffs weder auf der 2-er noch auf der 3-er Stufe zeigen. Auch nach anderen Farb-Eröffnungen kann man kein schwaches 7-er Treff auf der 3-er Stufe zeigen.

Ghestem ist auch nach einer weak two-Eröffnung der Gegner möglich, allerdings nicht mit schwachen Händen:

2C,2P -> ?

- Überruf: höchste und niedrigste Restfarbe
- 3SA: die beiden niedrigsten Restfarben
- 4T: die beiden höchsten Restfarben

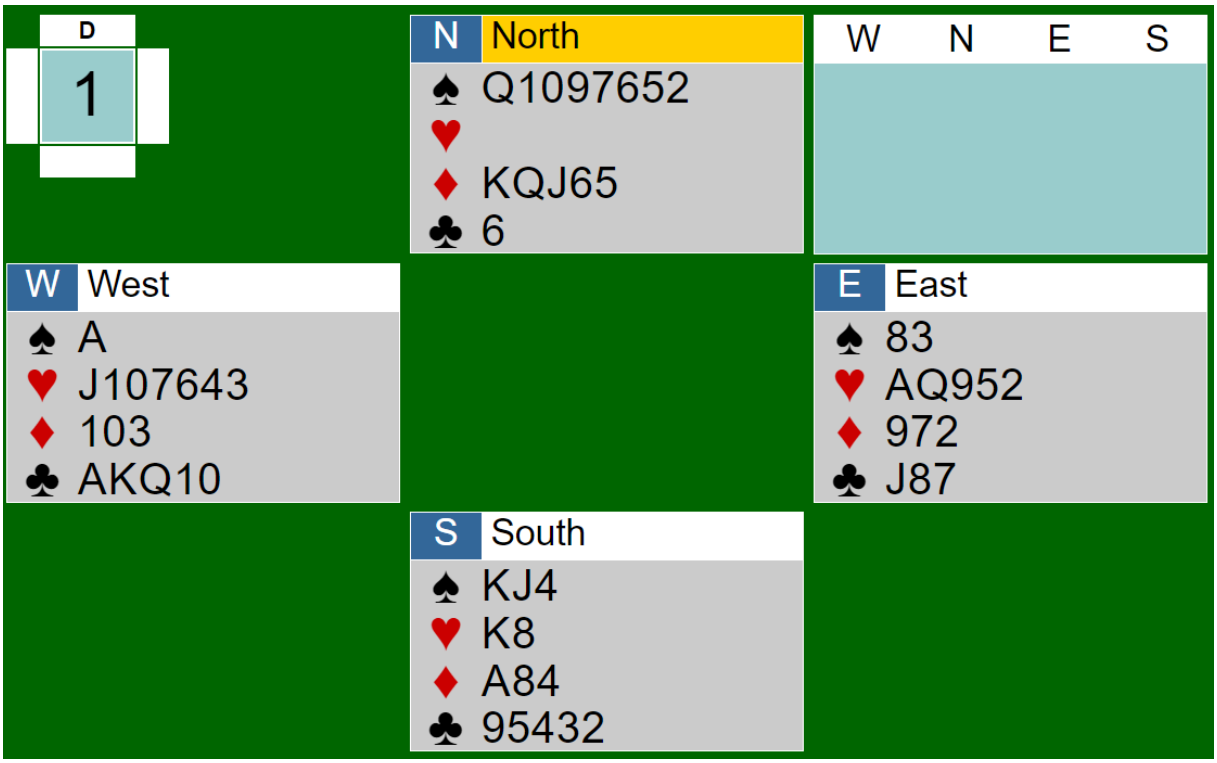
Verliererzählung:
bei Zweifärbern mit mindestens 5 Karten in jeder Farbe zählt man eher die Verlierer als die Punkte. Jede fehlende Figur in den beiden Farben ist 1 Verlierer. Der Bube zählt als 0,5 Verlierer. Die restlichen kleinen Karten zählen auch als Verlierer. Werte in den kurzen Farben sprechen gegen eine Eröffnung als Zweifärber.

Beispiel:

♠ KB652 2 Verlierer
♥ 8 1 Verlierer
♦: 10 1 Verlierer
♣: B106432 3 Verlierer

Man hat also nur 5F und 7 Verlierer. Mit diesem Blatt kann man in günstiger Gefahrenlage eröffnen oder gegenreizen, wenn man mutig ist. Nach meiner Erfahrung fährt man damit meistens nicht schlecht. Die Ausnahme bestätigt die Regel.

Beispiel: 5 Pik werden mit 19 F problemlos erfüllt



West	Nord	Ost	Süd
1C	**3T:** P+K, 4,5 Verlierer	**4C:** Sperre	**4P:** Doppelfit
5C: Verteidigung	**5P:** extreme Verteilung	**Pass**	**Pass**