

# Ghestem

Die Konvention Ghestem erlaubt es nach einer Farberöffnung des Gegners, einen beliebigen Zweifärber zu zeigen. Die beiden Farben sollten mindestens zu fünft sein. Abhängig von der Gefahrenlage ist auf die maximal zulässige Anzahl der Verlierer zu achten.

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 jeden Zweifärber sofort zeigen:

- **Überruf Gegnerfarbe** = höchste und niedrigste der Restfarben:
  - **1♣ -> 2♣**: Zweifärber in Pik + Karo
  - **1♦ -> 2♦**: Zweifärber in Pik + Treff
  - **1♥ -> 2♥**: Zweifärber in Pik + Treff
  - **1♠ -> 2♠**: Zweifärber in Coeur + Treff
- **2SA** = die beiden niedrigsten Restfarben:
  - **1♣ -> 2SA**: Zweifärber Coeur + Karo
  - **1♦ -> 2SA**: Zweifärber Coeur + Treff
  - **1♥ -> 2SA**: Zweifärber Karo + Treff
  - **1♠ -> 2SA**: Zweifärber Karo + Treff
- **3♣** = die beiden höchsten Restfarben:
  - **1♣ -> 3♣**: Zweifärber Pik + Coeur
  - **1♦ -> 3♣**: Zweifärber Pik + Coeur
  - **1♥ -> 3♣**: Zweifärber Pik + Karo
  - **1♠ -> 3♣**: Zweifärber Coeur + Karo

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

**Achtung Falle:** Wenn man Ghestem spielt, kann man nach der **1♣**-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 nur mit starken Händen (max. 4,5 Verlierer):

2♥,2♠ -> ?

- 3♥,3♠ (Überruf): höchste und niedrigste Restfarbe
- 3SA: die beiden niedrigsten Restfarben
- 4♣: die beiden höchsten Restfarben

### Verliererzählung bei Zweifärbern:

bei Zweifärbern mit mindestens 5 Karten in jeder Farbe zählt man eher die Verlierer als die Punkte. Jede fehlende Top-Figur in den beiden langen Farben ist 1 Verlierer. Der Bube zählt als 0,5 Verlierer.

Die restlichen kleinen Karten (bis zur Dame einschließlich) in den kurzen Farben zählen auch als Verlierer. Ein besetzter König in den kurzen Farben zählt als halber Verlierer. Werte in den kurzen Farben sprechen gegen eine Eröffnung als Zweifärber.

Die Anzahl der maximal zulässigen Verlierer hängt von der Gefahrenlage ab:

- **6 Verlierer** in ungünstiger Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr)
- **6,5 Verlierer** in gleicher Gefahrenlage (Gefahr gegen Gefahr oder Nichtgefahr gegen Nichtgefahr)
- **7 Verlierer** in günstiger Gefahrenlage (Nichtgefahr gegen Gefahr)

### 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 1:

D 1	N North	W N E S
	♠ Q1097652 ♥ ♦ KQJ65 ♣ 6	
W West		E East
♠ A ♥ J107643 ♦ 103 ♣ AKQ10		♠ 83 ♥ AQ952 ♦ 972 ♣ J87
	S South	
	♠ KJ4 ♥ K8 ♦ A84 ♣ 95432	

West	Nord	Ost	Süd
1♥	3♣: Zweif. ♠+♦	4♥: Sperre	4♠: Doppelfit
5♥: Verteidigung	5♠: extr. Verteilun	Pass	Pass
Pass			

Nord hat zwar nur 8F, aber auch nur 4,5 Verlierer. 5♠ können mit gemeinsamen 19F problemlos erfüllt werden. Dabei ist der ♥K von Süd noch völlig wertlos.

## Beispiel 2:

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">2</span> <span style="font-size: 0.8em;">D</span> </div>		<b>N</b> North ♠ Q943 ♥ 632 ♦ Q9 ♣ K753	W <b>N</b> E <b>S</b> X   3♥   1♠   3♣ X   P   P   P
		<b>W</b> West ♠ 7 ♥ A109 ♦ 10643 ♣ AQ1086	<b>E</b> East ♠ AKJ865 ♥ Q5 ♦ J8 ♣ J42
		<b>S</b> South ♠ 102 ♥ KJ874 ♦ AK752 ♣ 9	3♥x N      NS: 0 EW: 0

West	Nord	Ost	Süd
		1♠	3♣: Zweif. ♥ + ♦
X	3♥: längere Farbe	Pass	Pass
X	Pass	Pass	Pass

Süd hat in der ungünstigen Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr) mit 6,5 Verlierern 0,5 Verlierer zu viel. Bei optimalem Gegenspiel fallen Nord/Süd 1-mal. Das ergibt kontriert mit -200 einen schlechten Score.