

Bridge-Kurs

J. Cleve

18. August 2007

Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen	1	15 Das Gegenspiel 3 – Ausspiel gegen SA	25
2 Das Bieten	3	16 Das Gegenspiel 4 – Ausspiel gegen Farbkontrakte	27
3 Kontrakte – eine Übersicht	5	17 Spieltechnik 3 – Ohne Trumpf	29
4 Forum D – Eröffnungen	6	18 Gegenreizung 1	30
5 Forum D – Antworten auf 1 SA	7	19 Gegenreizung 2	34
6 Forum D – Antworten auf 2 SA	8	20 Kompetitive Reizung 1	35
7 Forum D – Antworten auf 1-in-Farbe	9	21 Spezielle Gebote	37
8 Spieltechnik 1 – Ohne Trumpf	11	22 Spieltechnik – 4	38
9 Spieltechnik 2 – Farbspiel	13	23 Spieltechnik – 5	41
10 Forum D – Das Wiedergebot	16	24 Das Gegenspiel 5 – Markierungen und Signale	44
11 Forum D – Eröffnungen Teil 2	20	25 Beispiele für Spieltechniken	45
12 Forum D – Starke Antworten auf 1 SA	21	26 Spieltechnik – 6	47
13 Das Gegenspiel 1 – Grundsätze	22	27 Spieltechnik 7 – Elimination und Endspiel	52
14 Das Gegenspiel 2 – Das Ausspiel	24	Verzeichnis der Abkürzungen	56

Vorbemerkung

Das vorliegende Bridge-Lehr-Material ist so aufgebaut, wie es mir aus meiner Erfahrung heraus sinnvoll erschien. Es geht mir um einen leicht verständlichen Einstieg in dieses unglaublich spannende Spiel.

Ich bitte um Verständnis, dass ich nicht alle Quellen exakt kennzeichnen konnte, da ich mir der Quellen nicht mehr bewusst bin. Viele Beispiele stammen aus gespielten Turnieren, einige sicher auch aus der Standard-Bridge-Literatur. Etliche wurden von mir dank eines selbst entwickelten Programms generiert. Einige Anregungen habe ich aus dem Unterrichtsmaterial des DBV ([DBV97]).

Ein exzellentes Buch zu Spieltechniken (sowohl für den Allein- als auch die Gegenspieler) ist [MG82].

Ich bitte darum, dieses Material nur für den eigenen Gebrauch zu verwenden. Das Kopieren bitte ich zu unterlassen. Natürlich bin ich für Anregungen jeglicher Art dankbar.

Hinweis

In den Materialien finden Sie Tabellen, wo ich Übersichten zu den Geboten sehr kompakt dargestellt habe. Wie sollten Sie dies lesen?

\geq steht für **mindestens**. ≥ 4 meint *mind. 4 Karten*, ≥ 12 FLP steht für *mindestens 12 Figuren-Längen-Punkte*.

\leq steht für **höchstens**.

F₂ steht für eine *neue* Farbe. Eine Bietfolge F₁-F₂-F₃ bezeichnet also eine beliebige Farberöffnung, Antwort in einer *neuen* Farbe und Wiedergebot in einer *dritten* Farbe.

F, UF, OF F steht für beliebige Farbe, OF für Oberfarbe, UF für Unterfarbe

1OF-1SA-3OF, OF (≥ 6) im Sprung wdhl.; keine 2. 4er OF ≥ 4 , 17-22 FLP bedeutet: Die OF, mit der man eröffnet hat, sollte man wiederholen, und zwar im Sprung. Die OF muss aber mindestens zu sechst sein, man darf die andere OF höchstens zu dritt haben.

1 Grundlagen

Folgendes müssen wir vorab wissen:

- 4 Spieler sitzen an einem (vorzugsweise quadratischen) Tisch. Man bezeichnet die Spielerpositionen mit Nord/Ost/Süd/West. Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, spielen **zusammen**. Es ist also ein Spiel, bei dem 2 Paare gegeneinander (NS gegen OW) spielen.
- Gespielt wird mit einem 52 Karten-Blatt (halbes Romme-Blatt, ohne Joker). Ein Spieler (**Teiler**) verteilt die Karten. Jeder Spieler bekommt **13 Karten**, die er/sie für die anderen Spieler nicht sichtbar in die Hand nimmt.
- Die Farben und Karten sind bezüglich ihres Rangs geordnet:

Farben	Pik ♠	Coeur ♥	Karo ♦	Treff ♣									
Höchste Farbe	Pik ♠												
Karten	A	K	D	B	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Höchste Karte	Ass (A)												
- Das Spiel teilt sich in 2 Phase auf: die Reizung (oder Bieten) und danach das eigentliche Spiel.
- Ziel des Spiels ist, möglichst viele Stiche zu bekommen. Es ist egal, ob man den Stich mit der ♥10 oder dem ♦A bekommt. Es zählen auch **nicht** (wie beim Doppelkopf oder Skat) die Punkte, die in einem Stich liegen, allein die **Stichanzahl** ist entscheidend.
- Ein Stich besteht aus 4 Karten. Einer der Spieler muss eine Karte *ausspielen*, im Uhrzeigersinn müssen alle anderen eine Karte *zugeben*. Man muss bedienen (d.h. eine Karte der ausgespielten Farbe dazugeben; natürlich nur dann, wenn man eine solche Karte noch hat).
- Die höchste Karte gewinnt diesen Stich.
Jeder behält seine Karte !! Man legt die gespielten Karten vor sich auf den Tisch: hat unsere Partei den Stich gewonnen, legt man die Karte senkrecht, sonst waagrecht.
Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.
Sind alle Stiche gespielt, zählen beide Parteien ihr gewonnen Stiche.
- Eine Farbe kann **Trumpf** sein, d.h. sie ist dann im Spiel höher als die anderen 3 Farben.
Ist (z.B.) Karo als Trumpf benannt worden, so ist jede ♦-Karte höher als jede Farbe der anderen 3 Farben, z.B. ist dann die ♦2 höher als das ♥A.
Kann man eine ausgespielte Farbe (die nicht Trumpf ist) nicht bedienen, so kann man diesen Stich durch Legen einer Trumpf-Karte gewinnen (**Stechen**).
- Man kann aber auch ein Spiel als "Ohne Trumpf" (frz. Sans Atout, SA) durchführen. Diese sind i.allg. schwieriger. Ein Beispiel:

	♠ 6	P 1.1			
	♥ K42				
	♦ KB753				
	♣ K1043				
♠ A109 ♥ B65 ♦ 1064 ♣ B962	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ KDB732 ♥ 109 ♦ D9 ♣ A75
N					
W O					
S					
	♠ 854				
	♥ AD873				
	♦ A82				
	♣ D8				

N/S haben gute Karten (d.h. viele hohe Karten) und haben sich für ein SA-Spiel entschieden. Wird nun aber von den Gegnern (diese dürfen die erste Karte zum ersten Stich spielen) mit ♠ angegriffen, stehen N/S "im Regen", da sie sich gegen 6 ♠-Stiche und wahrscheinlich gegen das ♣-A von OW nicht wehren können. Hier hätten NS besser ♥ gespielt, da N nur eine ♠-Karte hat und die ♠-Stiche von OW durch Stechen verhindern kann.

Das Ziel muss also zunächst sein, dass sich die Partner gegenseitig Informationen über ihr eigenes Blatt mitteilen, um so festzustellen, welche Farbe Trumpf sein sollte, oder ob sogar ein SA-Spiel möglich ist. Dies passiert im Rahmen der Reizung (oder **Bieten**).

Das Bieten

Das Bieten läuft so ab, dass ein Spieler ein Gebot macht, welches besteht aus

- einer Farbe, die Trumpf werden soll und
- einer Anzahl von Stichen, die man (mind.) erzielen möchte.

Damit man überhaupt ein Spiel gewinnt, muss man natürlich mindestens die Hälfte aller (13) Stiche gewinnen, d.h. mehr als 6 Stiche. Nur die Stiche, die man mehr als die 6 Stiche erzielen möchte, sagt man an.

Das Gebot 1♥ bedeutet also, dass man **Coeur** als Trumpf möchte und mit Coeur als Trumpf mindestens 7 (6+1) Stiche erwartet.

Es fängt der Spieler an, der die Karten gegeben hat. Dann wird im Uhrzeigersinn geboten, d.h. sein linker Nebenmann ist dran, dann dessen Nebenmann usw.

Hat man ein schlechtes Blatt, kann man natürlich auch **passen**. Auch **Kontra** und **Rekontra**, wie man dies vom Skat kennt, sind möglich. Dazu jedoch später.

Gibt man ein echtes Gebot ab, so muss dies **höher** als das letzte Gebot sein. War das letzte Gebot 1♦, so kann der nächste Spieler jetzt nicht mehr 1♣ nennen, da Treff rangniedriger als Karo ist. Er kann aber natürlich 1♥ oder 1♠ bieten. Will man nach 1♠ nun Treff als eigenes Gebot nennen, so muss man dies auf der 2er Stufe tun: 2♣.

Wird 3x (also 3 Spieler) hintereinander gepasst, dann gilt das letzte Gebot.

Betrachten wir ein Beispiel:

Teiler: Süd ♠ KDB63 P 1.2
 ♥ KD
 ♦ B1043
 ♣ B10

♠ 985	N W O S	♠ 742
♥ B82		♥ 1094
♦ 65		♦ A98
♣ 86432		♣ D975

♠ A10
 ♥ A7653
 ♦ KD72
 ♣ AK

Der Teiler (Süd) beginnt mit der Reizung. Er hat eine gute Hand und nennt folglich seine beste Farbe (1♥). West schaut verzweifelt auf seine Karten und passt. Nord nennt nun seine Pik-Farbe (1♠), da er Coeur nicht unbedingt spielen möchte. Ost ist zwar nicht ganz so arm wie sein Partner, sollte aber hier lieber passen. Süd möchte die Pik nicht unbedingt spielen und bietet seinem Partner nun seine zweite gute Farbe an: Karo. Er kann dies aber nun nicht mehr mit 1♦ tun, da das höchste Gebot ja schon 1♠ war und Pik ranghöher als Karo ist. Er muss also 2♦ bieten. West passt wieder. Nord sieht mit Freude, dass Süd Karo gereizt hat und passt, da Karo eine optimale Trumpffarbe zu sein scheint. Ost passt ebenfalls.

Nord	Ost	Süd	West
1♠	passe	1♥	passe
passe	passe	2♦	passe

Das Spielen

Gespielt wird also Karo. NS haben die Reizung gewonnen und müssen mindestens 8 (6+2) Stiche machen. Einer von beiden muss nun seine Karten auf den Tisch legen (der **Dummy**), der andere macht das Spiel *allein* (Alleinspieler). Die Karten des Dummy sind für alle sichtbar. Der Alleinspieler sagt ab sofort dem Dummy, welche Karte er spielen soll. Der Dummy hat nichts mehr mit dem Spiel zu tun.

Zu klären ist noch, wer die erste Karte ausspielen darf/muss (**Ausspiel**). Das Ausspiel ist beim Gegner. Und zwar spielt der Spieler aus, der links neben dem Alleinspieler sitzt. Erst wenn das Ausspiel erfolgt ist, legt der Dummy seine Karten auf den Tisch.

Wer wird zum Alleinspieler? Dies ist derjenige, der die Trumpffarbe zum **ersten Mal** genannt hat. War die Reizung zwischen NS N:1♥-S:1♠-N:2♦-S:2♥, so wird N Alleinspieler, da er Coeur zuerst genannt hat.

Eine Schlussbemerkung: Man kann auch SA (ohne Trumpf) bieten. SA ist das ranghöchste Gebot, d.h. 1 SA ist höher als 1 ♠.

2 Das Bieten

Bewertung der Resultate

Man bekommt für das Resultat, welches man erreicht hat, Punkte. Hat man z.B. 3♦ gereizt und sogar mit einem Überstich (10 Stiche) erfüllt, so bekommt man dafür

- 3*20 Punkte (Gebot war 3, Karo bringt 20 Punkte je Stich),
- 1*20 Punkte (für den 1 Überstich)
- 50 Punkte (Bonus für gewonnenes Spiel)

insgesamt **130 Punkte**. Für die ersten 6 Stiche wird man nicht belohnt, Punkte gibt es erst ab dem 7. Stich.

Die beiden Farben Treff/Karo (sog. **Unterfarben**, UF) bringen je Stich 20 Punkte, Coeur/Pik (**Oberfarben**, OF) zählen 30 je Stich. SA bringt für den 1. Stich (also eigentlich den 7.) sogar 40, jeder weitere wie bei den Oberfarben 30.

Hat man allerdings weniger Stiche gemacht, als man angesagt hatte, gibt es Minuspunkte. Für jeden Stich, den man zu wenig gemacht hat (**Faller**), gibt es -50 Punkte.

WICHTIG !!! Hat man so viele Stiche angesagt, dass man – falls man das Spiel dann tatsächlich auch erfüllt – über 100 Punkte bekommt, bekommt man nicht nur 50 Punkte Bonus, sondern sogar 300 Punkte!! Dies nennt man ein **Vollspiel**. Deshalb sollte man – wann immer man die Chance sieht – auch ein Vollspiel reizen. Bei den Unterfarben wird das schwer, da man ja mind. 5♣/♦ bieten muss (5*20=100). Bei den Oberfarben ist es schon nicht ganz so schwierig, denn hier reicht schon ein Gebot von 4♥/♠ (4*30=120). Beliebt ist aus diesem Grund 3 SA (1. Stich 40, jeder weitere 30, also 40+2*30=100), man muss “nur” 9 von 13 Stichen schaffen.

Es ist also ein himmelweiter Unterschied, ob wir 1♥ gereizt haben, und diesen Kontrakt mit 3 Überstichen erfüllt haben, oder ob wir 4♥ gereizt haben und exakt erfüllt haben. In beiden Fällen haben wir 10 Stiche gemacht. Aber Var. 1 bringt nur 1*30+3*30+50=170 Punkte, wohingegen Var.2 4*30+300=420 bringt.

Ziel der Reizung ist folglich,

- die (für beide Spieler zusammen) beste Farbe (oder SA) zu finden und
- möglichst auf mindestens 100 Punkte zu kommen (ein **Vollspiel reizen**).

Natürlich sollte man sich hüten, sich zu überreizen. Dann bekommt man ja leider Minuspunkte.

Aber wie bekommen mein Partner und ich heraus, was unser “optimales” Spiel ist?

Bewertung des eigenen Blattes

Es dürfte klar sein, dass die hohen Karten (also Ass, König, Dame, Bube) für uns im Spiel besonders wertvoll sein werden. Folglich kann man sein eigenes Blatt zunächst ganz einfach dadurch bewerten, dass man diese Figuren zählt. Da wir z.B. das Ass höher bewerten müssen, ist folgende (Figuren-)Punktbewertung hilfreich:

Ass ... 4 Punkte, K ... 3 Punkte, D ... 2 Punkte, B ... 1 Punkt

Diese Punkte zählen wir nun in unserem Blatt zusammen.

Ab wann sollten wir die Reizung “eröffnen” (d.h. als erster ein Gebot abgeben, also nicht passen)? Überlegen wir mal: Wieviel Figurenpunkte sind insgesamt im Spiel? 40, im Durchschnitt pro Spieler 10. Also sollten wir Punkte haben, die über dem Durchschnitt liegen. Es hat sich bewährt, dass man **mind. 12 Punkte** haben muss. Welche Farbe sollte man nennen? Die längste !! Jede Farbe, die man nennt, sollte **mindestens zu viert**¹ sein. Hat man zwei bietbare Farben, nennt man die längste in der ersten Runde, die andere Farbe kann man seinem

¹Wir werden später sehen, dass viele Bietsysteme bei Oberfarben sogar 5 fordern !!

Partner in der 2. Bietrunde anbieten.

Und was antwortet mein Partner auf unser Gebot? Hmm. Er weiß, dass ich mind. 12 Punkte habe und dass die genannte Farbe mindestens eine 4er Farbe ist.

Und er überlegt sich, dass wir *eine solche Farbe* als Trumpf finden müssen, in der wir beide zusammen mindestens 8 Karten haben (manchmal reichen auch 7, aber Vorsicht, dass kann in's Auge gehen). Wenn er in meiner genannten Farbe auch 4 Karten hat, kann er überlegen, ob wir in Richtung "Vollspiel" gehen (z.B. könnte er auf mein $1\heartsuit$ mit $2\heartsuit$ antworten). Hat er keine 4 Karten in meiner gereizten Farbe, sollte er eine eigene Farbe (die natürlich auch mind. eine 4er Farbe sein muss) nennen. Nun muss er natürlich etwas aufpassen. Wir wollen uns ja nicht überreizen. Wenn ich mit $1\heartsuit$ eröffnet habe, so kann er sein 4er Pik mit $1\spadesuit$ nennen. Will er aber Karo vorschlagen, so muss er das ja schon auf der 2er Stufe tun!! Und dann müssten wir ja schon 8 Stiche schaffen. Also sollte er sich folgendes überlegen: Auf der 1er Stufe reichen notfalls (wenn man einen guten Tag hat) auch mal 18-19 Punkte in beiden Händen zusammen. Er kann also durchaus schon mit 6 Punkten (18 minus meine bekannten 12 Punkte) die $1\spadesuit$ nennen. Will er aber die $2\diamondsuit$ nennen, so sollte er schon 10 Punkte haben.

Abbildung 1 gibt Anhaltspunkte, wieviele Punkte man **gemeinsam** ungefähr für welche Bietstufe braucht: ²

Gemeinsame Punkte	18-22	23/24	25/26	27-29	30-32	33-36	37-
Kontrakt-Stufe	1	2	3	4	5	6	7
Stiche	7	8	9	10	11	12	13

Abbildung 1: Erforderliche Punkte

Beispiele

Schauen wir uns eine Beispiel-Reizung an und versuchen uns, in die Gedankengänge der Spieler zu schmuggeln. Die Karten hat Süd geteilt:

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
	passee	$1\diamondsuit^a$	passee
$1\spadesuit^b$	passee	$2\clubsuit^c$	passee
$2\diamondsuit^d$	passee	passee	passee

a) Süd hat mind. 12 Figurenpunkte und mind. 4 Karo-Karten.

b) Nord hat mind. 4 Pik-Karten und mind. 6 Figurenpunkte.

c) Süd hat mind. 4 Treff-Karten, die Karos sollten nun mindestens zu fünf sein (man nennt i.allg. die *längste* Farbe zuerst). Er bietet Nord 2 Farben an, von denen Nord eine wählen sollte. Und Süd wird keine 4 Pik-Karten haben, denn dann sollte er unbedingt Nord's Pik durch ein $2\spadesuit$ unterstützen (\spadesuit ist eine Oberfarbe und bringt mehr Punkte !!).

d) Nord weiß nun um die 5 Karos von Süd und entscheidet sich für die Karo.

Haben Sie aufgepasst? Wir haben auch als Gegenspieler relativ viele Infos über die Karten von NS:

- Süd hat mindestens 12 Figurenpunkte. Seine Kartenverteilung könnte so aussehen: $2x\spadesuit$, $2x\heartsuit$, $5x\diamondsuit$, $4x\clubsuit$.
- Und Nord mit seinen mind. 6 Punkten könnte so aussehen: $4x\spadesuit$, $3x\heartsuit$, $3x\diamondsuit$, $3x\clubsuit$.

Das sind auch für OW wichtige Informationen, wenn diese überlegen, wie man NS das Spiel versauen (Bridge-Spieler können manchmal auch fies sein) oder zumindest erschweren kann.

Auf das Bieten wird hier nicht weiter eingegangen. Im Kapitel 3 sowie weiteren Abschnitten werden wir das Bieten etwas systematischer betrachten. Sie sollten weitere Literatur wie z.B. [BK99] nutzen.

²Sie werden feststellen, dass unsere obige Überlegung dieser Tabelle etwas widerspricht. Wir hatten (s.o.) gesagt, dass man zum Eröffnen mind. 12 Punkte braucht, für eine Antwort auf der 2er Stufe mind. 10 Punkte. Das sind zusammen nur 22 Punkte, in der Tabelle stehen aber mind. 23 Punkte, um ein Spiel auf der 2er Stufe zu gewinnen. Beachten Sie aber, dass wir immer gesagt haben: der/die SpielerIn braucht *MINDESTENS* ... Punkte. Der Eröffner kann mehr als 12 Punkte haben, der auf der 2er Stufe antwortende Partner mehr als 10 Punkte.

3 Kontrakte – eine Übersicht

Nochmal zur Erinnerung. Es gibt zwei Arten von Kontrakten (gerezten Spielen):

Teilkontrakt Das gebotene Spiel liegt unterhalb der 100er Grenze (also 3♠, 4♣, 2SA etc.). Man bekommt nur 50 Zusatzpunkte, wenn man das Spiel gewinnt.

Vollspiel Das gebotene Spiel hat einen Wert von mind. 100 Punkten. Für diese Spiele bekommt man 300 Zusatzpunkte.

Hinzu kommen nun Spiele, die man als **Schlemm** bezeichnet.

Kleinschlemm Man reizt und erfüllt 6 (in Farbe oder SA). Es gibt 500 Zusatzpunkte.

Großschlemm Man reizt und erfüllt 7 (in Farbe oder SA). Es gibt 1000 Zusatzpunkte.

Um das Bietverhalten der Paare zu variieren, hat man künstlich sogenannte **Gefahrenlagen** eingeführt. Ein Paar kann in Gefahr oder in Nichtgefahr sein.

Die gewonnenen Spiele (s.o.) bringen folgende Zusatzpunkte:

Gefahrenlage	Teilkontrakt	Vollspiel	Kleinschlemm	Großschlemm
in Nichtgefahr	50	300	500	1000
in Gefahr	50	500	750	1500

Je nachdem, ob **wir** in Gefahr sind oder nicht, bringen Faller dem gegnerischen Paar

- in Nichtgefahr 50,
- in Gefahr jedoch 100 Punkte.

Es ist also durchaus von Belang, ob man selbst oder das gegnerische Paar in Gefahr ist oder nicht.

Erkennt man z.B., dass die Gegner die von ihnen gebotenen 2♠ im Schlaf erfüllen, so ist es durchaus eine Überlegung wert, mit einer eigenen langen Farbe (z.B. 3♣) zu verteidigen, obwohl man wahrscheinlich 2 Faller haben wird. 2 Faller bringen den Gegnern – wenn wir nicht in Gefahr sind – 100 Punkte. Das sind weniger als die 110 Punkte, die sie bei ihrem 2♠-Spiel bekommen würden. Sind wir allerdings in Gefahr, sollten wir sehr vorsichtig sein, da ja 2 Faller dann schon 200 Punkte bringen.

Doch nun zu einigen Grundsätzen des Bietens. Das **Ziel** ist das Finden eines optimalen Kontrakts, sprich das Erkennen einer (gemeinsamen) guten Farbe (8 oder mehr gemeinsame Karten) oder der Chance für SA.

Um zu eröffnen, braucht man

- ≥ 12 Figurenpunkte (FP) oder
- ≥ 13 Figurenlängenpunkte (FLP)

Figurenpunkte hatten wir schon kennengelernt. Doch was sind Figurenlängenpunkte?

Figurenpunkte plus

Längenpunkte ab der 5. Karte einer Farbe je einen Punkt

Längenpunkte zählt man aber nur bei "guten" Farben, die also zumindest 1/2 Bilder enthält.

Die FLP-Zählung ist gut, um ein SA-Spiel zu bewerten, sprich die mögliche Höhe des Kontrakts (vgl. Abb. 1, S. 4) zu schätzen. Hat man dagegen einen Farb-Fit gefunden, so bewertet man die Chancen nach der FVP-Methode:

Figurenpunkte plus

Längenpunkte für jede (gemeinsame) Trumpf-Karte ab der 9. plus³

Verteilungspunkte

³Vielfach zählt man für die 9. Trumpfkarte 2 Zusatzpunkte, für jede weitere aber nur 1 Punkt.

Chicane 3 Punkte**Single** 2 Punkte**Double** 1 Punkte

Auch im Fabfit kann man sich für gute, lange Farben, die nicht Trumpf sind, Zusatzpunkte berechnen (ab der 5. Karte je ein Punkt). Haben wir z.B. mit 1♠ eröffnet und hat unser Partner die Farbe mit 2♠ bestätigt, so ist die Hand ♠AD876 ♥5 ♦KDB98 ♣65 16 Punkte wert, und zwar 12 Figurenpunkte, 2+1 Punkte für Single und Double sowie 1 Längenpunkt für die guten Karo.

Aufgabe 3.1 Bewerten Sie folgende Blätter einmal nach der FLP-Methode (es ist noch kein Fit gefunden) bzw. nach der FVP-Methode, wenn Ihr Partner mit 1♥ eröffnet hat:

♠ K65	♠ K65	♠ A6	♠ B87	♠ -
♥ K654	♥ K654	♥ K65432	♥ K65432	♥ K1065432
♦ B10987	♦ DB1098	♦ DB109	♦ DB109	♦ ADB1097
♣ 10	♣ 10	♣ 10	♣ 10	♣ -

Man kategorisiert die Kartenverteilungen, die man bekommen kann:

Einfärber 1 Farbe ≥ 4 , restliche Farben ≤ 3 **Zweifärber** 2 Farben ≥ 4 , restliche Farben ≤ 3 **Dreifärber** 5440 oder 4441

Welche Farbe sollte man eröffnen? Dies hängt vom jeweiligen Bietsystem ab. Es ist so, dass die Partnerschaften nach unterschiedlichen Prinzipien bieten können. Es gibt eine Reihe von Bietsystemen, die eine Eröffnung mit einer 4er Oberfarbe verbieten (ForumD oder Better Minor) bzw. erlauben (ACOL). Auch die SA-Eröffnung wird unterschiedlich vereinbart (16-18 Punkte oder 12-14 Punkte).

4 Forum D – Eröffnungen

Unsere wichtigste Bezugsgrundlage ist Abbildung 1, Seite 4, in der die Punkte, die man **gemeinsam** ungefähr für welche Bietstufe braucht, dargestellt sind.

ForumD basiert auf dem sogenannten “starken” SansAtout und 5er OF:

1 SA 16-18 FLP, keine 5er Oberfarbe (OF), gleichmäßige Verteilung (kein Single/Chicane, maximal 1 Double)**1♠, 1♥** mind. 12 FP oder 13 FLP, genannte Farbe ≥ 5

Es hat sich in vielen Bietsystemen bewährt, mit Oberfarben nur als 5er eröffnen zu dürfen. Warum dies? Das Ziel beim Bieten ist, möglichst ein Vollspiel zu finden. Und da haben die Oberfarben einen klaren Vorrang gegenüber den Unterfarben (UF), da bei den OF bereits die Stufe 4 reicht. Deshalb richtet man die Reizung auf die Oberfarben aus.

Teiler: Ost

♠ 754

♥ AD102

♦ KDB2

♣ 93



P 4.1

♠ ADB3

♥ KB75

♦ 83

♣ D102

Und was machen wir jetzt? Ost hat keine 5er OF und leider auch keine 4er UF. Und 1 SA darf er nur mit 16-18 FP eröffnen. Hier geht Forum D einen Kompromiss ein und erlaubt eine Notlüge. Ost nennt seine beste Unterfarbe. West weiß, dass dies eine “vorbereitende” Farbe sein kann und antwortet artig (OF hat Präferenz) nicht mit 1♦, sondern mit 1♥. Dies *muss* eine 4er Farbe sein. Ost weiß dies und bestätigt mit 2♥. West zählt die Punkte: 12 FP + 1 Punkt für Treff-Double + 12 FP bei Ost = 25. Er bietet 4♥, was die beiden mit etwas Glück und Geschick auch schaffen könnten.

1♣, 1♦ mind. 12 FP oder 13 FLP, genannte Farbe ist entweder “echt” oder die längere Unterfarbe.

♠ DB8
 ♥ 1095432
 ♦ K3
 ♣ 72

N
W O
S

♠ AKB102
 ♥ AKD
 ♦ AB72
 ♣ 3

Teiler Süd hat eine Riesenhand. Wenn Nord nur ein klein wenig dazu hat, wird das ein Vollspiel. Wie kann Süd zum einen verhindern, dass Nord auf ein Süd-Gebot passt, und andererseits Nord mitteilen, dass er ein Riese ist? Für solche außergewöhnlichen Hände sieht jedes Bietsystem ein künstliches Gebot vor, meistens ist das: 2♣^a. Nord muss 2♦ antworten, es sei denn, er hat selbst eine sehr gute Farbe. Wie die Reizung dann weitergeht, weicht von System zu System ab. Nord weiß aber: Süd hat mind. 23 Punkte (wie es in den meisten Systemen vorgeschrieben ist). Vor dem Vollspiel darf nicht gepasst werden^b.

^aEtliche Systeme nutzen als stärkste Ansage die 2♦-Eröffnung und verwenden 2♣ für Hände, die nicht ganz so stark sind, z.B. für Hände zwischen 18 und 22 Punkten.

^bEinzige Ausnahme: 2♣-2♦-2SA

1 SA	16-18 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
2 SA	21-22 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
1♥,♠	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, ≥ 5 Farbe
1♣,♦	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, keine 5er OF, Farbe kann unecht sein (bessere UF) bei 3-3 1♣, bei 4-4 oder 5-5 1♦
2♣	starke Hand, 23 FLP oder 16 FP plus 9 (OF) / 10 (UF) Spielstiche

Abbildung 2: Forum D – Eröffnungen

Spielstiche sind Stiche, die man bei eigenem Spiel mit Sicherheit bekommt.

- Die SA-Eröffnungen haben IMMER Vorrang!
- Bei Zweifärbern (2 bietbare Farben) immer die längere zuerst nennen, bei 2 gleichlangen 5er oder 6er Farben die ranghöhere zuerst nennen.⁴
- Bei Dreifärbern (3 bietbare Farben) immer die längere zuerst nennen (5440-Verteilung) oder die entsprechende UF nennen (4441-Verteilung).

5 Forum D – Antworten auf 1 SA

Unser Partner hat mit 1 SA eröffnet. Er hat also 16-18 FLP und keine 5er OF. Welche Optionen haben wir?

Oberfarben-Spiel Wir könnten ein Oberfarben-Farbspiel anstreben. Dazu brauchen wir aber zumindest selbst 4er OF, da unser Partner ja keine 5er OF hat⁵.

- Haben wir selbst eine 6er OF, so spielen wir garantiert diese OF, denn Partner hat ja mind. 2.
 - Mit ≥ 9 FVP sagen wir sofort 4♥/♠.
 - Mit < 9 FVP sagen wir 2♥/♠, und es ist Schluss⁶.
- Haben wir eine 5er OF und mind. 9 FLP, so spielen wir garantiert ein Vollspiel, entweder in dieser OF oder 3 SA. Das muss der Eröffner entscheiden. Also bieten wir 3♥ / 3♠. Hat der Eröffner 3 Trumpf dazu, hebt er uns in die 4er Stufe, sonst 3 SA.
- Haben wir eine oder beide 4er OF (und mind. 8 FLP), müssen wir rausbekommen, ob unser Partner auch 4er OF hat. Wie fragen wir ihn danach? 2♣ (Stayman).

SA Wir haben selbst eine gleichmäßige Verteilung und keine 4er OF. Auf welcher Stufe wir SA spielen, hängt ausschließlich von unseren Punkten ab.

⁴Hier sind sich die ForumD-Profis nicht einig. Viele nennen bei gleichlangen (ab 5er) Treff/Pik die Treff zuerst.

⁵Ob dies ein Vollspiel oder ein Teilkontrakt wird, hängt allein von unseren Punkten ab. Für ein Vollspiel brauchen wir mindestens 9 Punkte (18+9=27).

⁶Man kann dies natürlich mittels Transfer tun, dazu mehr in Abschnitt 21

4♥/♠	mind. 6er Farbe, ab 9 FV-Punkte	Abschluss
2♥/♠	mind. 6er Farbe, max. 8 FV-Punkte ODER 5er Farbe, max. 7 FLP	Abschluss
3♥/♠	5er Farbe, ab 9 FV-Punkte Eröffner hebt in 4er Stufe (≥ 3 Trumpf) oder sagt 3 SA	Partieforcing
2♣	mind. 1 4er OF, mind. 8 FLP 2♦ keine OF Antworten des Eröffners : 2♥ 4er Coeur, kein 4er Pik 2♠ 4er Pik, kein 4er Coeur 2 SA beide OF zu viert	Stayman
2 SA	8 FLP	einladend zu 3 SA
3 SA	ab 9 FLP	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention	Ass-Frage
passee	zu schwach	

Abbildung 3: Forum D – Antworten auf 1 SA

Ergänzungen

Die Tabelle enthält eine Priorität von oben nach unten. Man darf also 2/3 SA **nicht** sagen, wenn die Voraussetzungen für eines der oberen Gebote erfüllt sind.

Natürlich haben wir hier nicht alle Fälle abgedeckt. was ist z.B., wenn der Antwortende ein langes Karo hat? Häufig ist dann SA die bessere Entscheidung. Und was ist, wenn nicht nur der Eröffner stark ist, sondern wir auch? Das soll aus Platzgründen hier nicht erläutert werden.

Was tun wir, falls wir in den Oberfarben 5-4-verteilt sind?

- Bis 7 FLP: 5er OF bieten. Abschluss.
- ab 8 FLP: Stayman. Bietet der Eröffner

2♦ , so bieten wir bei 8 FLP die 5er OF auf der 2er Stufe, sonst auf der 3er Stufe im Sprung.

2 OF , dann Hebung in's OF-Vollspiel.

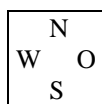
6 Forum D – Antworten auf 2 SA

Unser Partner hat mit 2 SA eröffnet. Er hat also 21-22 FLP und keine 5er OF. Was ändert sich im Vergleich zur 1SA-Eröffnung? Im Prinzip nichts, nur die Punktestärke des Eröffners liegt nun 4,5 Punkte höher. Und wir haben zwischen 2 SA und 3 SA nicht soviel Bietraum wie zwischen 1 SA und 3 SA. Ein Schlemm ist nun bereits mit 11 Punkten sehr wahrscheinlich.

Als Grundsatz sollte man sich merken, dass man ab 4 Punkten (FLP im SA, FVP im Farbspiel) unbedingt was sagen muss.

Auch hier sind wir nicht darauf eingegangen, wie wir uns verhalten, wenn wir stärker sind und ein Schlemm wahrscheinlich wird. Ein Beispiel:

Teiler: Ost
 ♠ 854
 ♥ AK873
 ♦ A82
 ♣ D8



P 6.1
 ♠ AKD10
 ♥ DB42
 ♦ KDB
 ♣ K10

Ost hat mit 2 SA eröffnet. West ist natürlich hellwach, denn West hat selbst 13 Punkte, mit dem Coeur-Punkt sogar 14. Damit kommen OW auf 34-36 Punkte. Das ist entsprechend der Abb. 1 (S. 4) ein Kleinschlemm. Aber was spielen wir: SA, ♥, ♠?

West fragt mit Stayman nach den OF. Ost antwortet mit 2 SA (beide OF) und West springt in 6♥, was OW im Schlaf erfüllen.

4♥/♠	mind. 6er Farbe, ab 4 FV-Punkte	Abschluss
3♥/♠	5 Farbe, ab 4 FV-Punkte Eröffner hebt in 4er Stufe (≥ 3 Trumpf) oder sagt 3 SA	Partieforcing
3♣	mind. 1 4er OF, mind. 4 FLP 3♦ keine OF Antworten des Eröffners : 3♥ 4er Coeur, kein 4er Pik 3♠ 4er Pik, kein 4er Coeur 3 SA beide OF zu viert	Stayman
3 SA	ab 4 FLP	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention	Ass-Frage
passee	keine 4 Punkte	

Abbildung 4: Forum D – Antworten auf 2 SA

7 Forum D – Antworten auf 1-in-Farbe

Auch wenn es uns bei den vorherigen Abschnitten nicht so vorkam, aber die Antworten auf 1 oder 2 SA waren noch relativ einfach, da wir das Blatt des Eröffners ja aufgrund seiner Punkte und gleichmäßigen Verteilung relativ gut interpretieren konnten. Nun aber ist eigentlich alle unklar, eine 1-Karo-Eröffnung kann notfalls eine 3er Farbe sein, es können 12 FLP sein, aber auch viel mehr. Oberste Priorität hat natürlich – wie auch nach den SA-Geboten – die Suche nach einem Fit, insbesondere nach einem OF-Fit !!

Es gibt prinzipiell 4 Arten von Antworten:

Passe / Eröffnerfarbe bestätigen / neue Farbe nennen / SA

7.1 Farbe bestätigen

Hat man einen Fit gefunden, darf man sein Blatt nach der FVP-Methode bewerten. Längenzpunkte gibt es nur in Trumpf (ab dem 9. gemeinsamen) sowie in guten Nebenfarben. In der Abb. 5 sind die Antworten dargestellt.⁷ Die Hebung auf 4 OF bzw. 3 UF ist limitiert, da man bei einer noch stärkeren Hand eventuell den Schlemm verpasst. In diesem Fall müsste man erst eine andere starke Farbe nennen, um dann in der nächsten Runde zum eigentlichen Trumpf zurückzukehren.

2 OF	6-10 FV-Punkte, ≥ 3 Trumpf	
3 OF	11-12 FV-Punkte, ≥ 3 Trumpf	
4 OF	13-14 FV-Punkte, ≥ 3 Trumpf, ≤ 10 FP	
2 UF	6-10 FV-Punkte, ≥ 5 Trumpf, keine 4er OF	
3 UF	11-12 FV-Punkte, ≥ 5 Trumpf, keine 4er OF	

Abbildung 5: Forum D – Fit-Bestätigung nach 1 in Farbe

7.2 Farbe nicht bestätigen

Wir suchen nach einem Fit. Grundsatz ist hier, dass man möglichst immer dem Partner seine gute Farbe, meistens die längste, anzeigen möchte. Wir dürfen unser Blatt – da wir ja noch keinen Fit gefunden haben, nur nach der FLP-Methode bewerten. Es gibt 2 prinzipielle Farbwechsel: eine neue Farbe **ohne bzw. im Sprung**. Der Farbwechsel im Sprung muss natürlich punktemäßig stärker sein. In Abb. 6 sind die Farbwechsel dargestellt.⁸

⁷Man beachte, dass eine frühere Version von ForumD forderte, dass man bei OF-Hebung ab der 3er Stufe mind. 4 Trumpf hat.

⁸Forcierend heißt, dass der Eröffner in jedem Fall was sagen muss, selbstforcierend heißt, dass auch der Antwortende sich verpflichtet, auf das 2. Gebot des Eröffners zu reagieren. Er darf also in der nächsten Runde NICHT passen.

1 F	≥ 6 FLP, ≥ 4 Trumpf	forcierend für eine Runde
2 F (ohne Sprung)	≥ 11 FLP, ≥ 4 Trumpf (1♠- 2♥ zeigt mind. ein 5er Coeur !!)	forcierend für eine Runde ... und selbstforcierend
neue F im Sprung	≥ 18 FLP, ≥ 6 Trumpf mit 2 Bildern von AKD	forcierend für eine Runde ... und selbstforcierend

Abbildung 6: Forum D – neue Farbe nach 1 in Farbe

7.3 SA als Antwort

1 SA ist ein Not-Gebot. Es zeigt Schwäche (man kann nicht in die 2er Stufe gehen). 1 SA muss **nicht** ausgeglichen sein. 2 und 3 SA zeigen ausgeglichene Hände. Sie sind also als SA-Gebot ernst gemeint, im Gegensatz zu 1 SA. Die vollständige Aufstellung enthält Abb. 7.

1 SA	6-10 FLP, kein OF-Fit, keine 4er Farbe auf 1 Stufe bietbar 1♣- 1 SA bei 8-10 FLP, 4er Karo möglich	
2 SA	11-12 FLP, keine bietbare 4er OF, kein OF-Fit, ausgeglichen außer: 1♠-2 SA erlaubt ein 4er Coeur	
3 SA	13-14 FLP, keine 4er OF, kein OF-Fit, ausgeglichen	

Abbildung 7: Forum D – SA-Antwort nach 1 in Farbe

7.4 Welche Antwort ?

- ♠ B76 Und was antwortet man, wenn es mehrere Möglichkeiten gibt? Z.B. hat unser Partner 1♣
- ♥ D84 eröffnet. Sollen wir lieber die Karo nennen oder mit 1 SA antworten? Hier ist wahrschein-
- ♦ D1098 lich 1 SA die bessere Entscheidung, da unser Partner ja seine bessere UF genannt hat. 1
- ♣ DB6 SA beschreibt unser Blatt besser als 1 Karo. Der Eröffner weiß nun, dass wir 8-10 Punkte haben und keine 4er OF.

Bei **OF-Eröffnungen** gibt es eine klare Priorität:

1. Farbe heben bei Fit
2. Farbwechsel:
 - Hat man mind. 13 FLP, so sollte man **IMMER** die längere zuerst nennen, bei 2 5er Farben die höhere, bei 2 4er Farben die billigere.
 - Hat man max. 12 FLP, so sollte man auf 1er Stufe **IMMER** eine OF vorziehen, auch wenn diese nur zu viert ist, eine UF zu fünft.⁹
3. SA

Bei **UF-Eröffnungen** sieht das etwas komplizierter aus, da man bei UF-Eröffnungen immer zuerst versucht, eine OF-Fit zu finden. Gelingt das nicht, versucht man SA zu spielen, da dies mehr Punkte bringt. Ein UF-Spiel spielt man meist nur als Notlösung oder wenn die UF beide Hände dominiert.

1. Farbwechsel
 - (a) Antwortender hat beide OF
 - längere OF
 - gleichlang, $\geq 5 \rightarrow 1♠$
 - gleichlang, $= 4 \rightarrow 1♥$

⁹Mit 12 FLP ist man nicht stark genug für 2 forcierende Gebote.

(b) Antwortender hat eine UF und eine OF

- bei schwachem Blatt → 1 OF¹⁰
- Ist die OF länger → 1 OF
- sonst: UF

2. SA oder Farbe heben ?

Hat man eine gleichmäßige Verteilung, sollte man immer die SA-Antwort bevorzugen.

8 Spieltechnik 1 – Ohne Trumpf

Nachdem wir uns ein wenig mit der Reizung beschäftigt haben, wollen wir uns nun überlegen, wie man die Spiele, die man gereizt hat, auch erfüllt. Zunächst diskutieren wir einige Spieltechniken, die insbesondere beim SansAtout-Spiel wichtig sind. Ein Beispiel:

Schneiden

<p>♠ 5432 ♥ A52 ♦ A84 ♣ A54</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	<p>P 8.1 ♠ AKB ♥ K43 ♦ K732 ♣ K32</p>	<p>Wir sind in 3 SA gelandet, müssen 9 Stiche bekommen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:2. Klar? Das sind leider nur 8. Wo zaubern wir den 9. Stich her?</p>
N						
W O						
S						

Unsere Gegenspieler werden uns wohl nicht freiwillig einen Stich schenken (wie bereits gesagt, Bridge-Spieler sind egoistisch und manchmal sehr unangenehm . . . , gerade die Gegenspieler!). Eigentlich haben wir nur eine Chance: Wenn die ♠D bei Nord sitzt, dann können wir ihr/ihm diesen Stich stehlen!

Wir legen von West eine Pik-Karte vor und warten, ob Nord die Dame legt. Tut er dies nicht, so legen wir – sadistisch lächelnd – den Buben. Hat Süd die Dame, so können wir den ♠D-Stich von Süd sowieso nicht verhindern und müssen uns nicht ärgern.

Diese Spieltechnik nennt man “Schneiden”, man schneidet den Gegnern eine Figur heraus.¹¹

In diesem Beispiel ist ein wichtiges Grundprinzip enthalten:

Wenn es nur eine Möglichkeit gibt, das Spiel zu erfüllen, dann müssen wir einfach so spielen, als wäre die Situation so.

Was hätte sich geändert, wenn wir die Osthand in Pik etwas modifizieren: Jetzt fehlt der König.

<p>♠ 5432 ♥ A52 ♦ A84 ♣ A54</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	<p>P 8.2 ♠ ADB ♥ K43 ♦ K732 ♣ K32</p>	<p>Auch hier bekommen wir in Pik 2 Stiche: mit dem Ass und mindestens mit der Dame oder dem Buben. Wir brauchen in Pik aber 3 und schneiden diesmal den König raus. Also von West ein kleines Pik vorlegen, unser Bube macht den Stich. Nun müssen wir in einer der 3 anderen Farben – egal mit welcher – zu West kommen und den Schnitt wiederholen.</p>
N						
W O						
S						

Noch eine Frage müssen wir klären: Die Gegner greifen ja mit einer Karte an, nehmen wir an mit Treff. Wie spielen wir? Ziehen wir erst unsere sicheren Stiche in Coeur, Karo und Treff ab? Um Gottes Willen **nicht!** Denn: was passiert denn, wenn der König *nicht* bei Ost sitzt? Die Kartenverteilung könnte (nach Abziehen der 6 Stiche in Coeur, Karo und Treff) so aussehen:

¹⁰Man hat keine Zeit, erst die UF und dann die OF zu nennen. Dafür ist man zu schwach.

¹¹Nun werden Sie vielleicht entdeckt haben, dass ja die ♠D bei Süd als EINZIGE Karte (**single**) sitzen könnte. Dann haben wir natürlich sehr ungeschickt gespielt. Wir sollten also zunächst das ♠A ziehen, dann mit einer der anderen Farben zu West spielen, und dann den Schnitt von West aus durchführen.

	♠ 10876	P 8.2b									
	♥ 6										
	♦ –										
♠ 5432	♣ DB	♠ ADB									
♥ 5	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♥ 4
	N										
W		O									
	S										
♦ 8		♦ 73									
♣ 5		♣ 3									
	♠ K9										
	♥ DB109										
	♦ –										
	♣ 10										

Süd hat dummerweise eine lange Coeur-Fahne. Wenn wir erst jetzt schneiden (von West ein kleines Pik, Ost legt den Buben), dann bekommen NS im schlimmsten Fall alle restlichen Stiche: Süd nimmt den ♠K und zieht dann alle Coeur ab (1+4 Stiche). Wenn Nord clever ist, hat er sich die beiden ♣-Karten aufgehoben! Spielt nun Süd ein kleines Treff (einzige Alternative wäre die ♠9, die er aber NIE spielen wird, da er ja den Spielplan – den Schnittversuch – von OW erkannt hat), so bekommt N die restlichen Stiche.

Wir haben durch das Abziehen unsererASSE/Könige die Kontrolle über die Farben verloren.

Ein weiteres wichtiges Grundprinzip (beim Spielen von Ohne-Trumpf) ist also:

*Kläre die Farbe, wo wir einen Stich entwickeln müssen, ZUERST,
d.h. so lange man noch ALLE anderen Farben kontrolliert.*

Hochspielen einer Farbe

P 8.3

♠ KDB1098
♥ A2
♦ A4
♣ A54

	N	
W		O
	S	

♠ 23
♥ K543
♦ K732
♣ K32

Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:?. Das sind 6 sichere Stiche.

Und die Pik-Karten sehen doch toll aus. Nur fehlt uns leider das Pik-Ass. Wie sieht unser Spielplan aus? Welche Farbe müssen wir sofort klären (so lange wir noch ALLE Farben kontrollieren)? Richtig! Die Pik.

Egal, was die Gegner angegriffen haben, wir nehmen diesen Stich mit Ass oder König und spielen **sofort** Pik, ohne auch nur eine Tausendstel-Sekunde zu zögern . . . Wir treiben das Ass bei den Gegnern raus, und unsere restlichen Pik sind nun alle "hoch". Perfekt. Wir machen sogar 11 Stiche, absolut sicher!

Schneiden durch Vorlegen von einer Sequenz

P 8.3b

♠ A432
♥ A62
♦ A54
♣ A54

	N	
W		O
	S	

♠ DB10
♥ K543
♦ K732
♣ K32

Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:2. Das sind nur 8 Stiche.

Wie sieht unser Spielplan aus? Hier müssen wir den Pik-König bei West vermuten, denn wenn er auf Ost sitzt, bekommt er sowieso einen Stich. Wir legen also die ♠D vor und bleiben auf Nord klein, wenn West nicht den König nimmt. Dann wiederholen wir das Manöver und legen den Buben, dann die 10. ^a

^aWir haben hier noch eine Zusatzchance, falls doch Ost den König hat: Wenn bei O/W die Piks 3/3 sitzen, dann wird unsere 4. Pik-Karte bei Nord einen Stich machen. Wie wertvoll eine lächerliche 2 sein kann. . .

9 Spieltechnik 2 – Farbspiel

Der Schnitt

Was ändert sich an unseren Spieltechniken, wenn wir nicht SA spielen, sondern eine Farbe Trumpf ist? Die Technik des *Schneidens* können wir natürlich auch jetzt anwenden. Wir müssen nur ein wenig aufpassen, dass uns die Gegner nicht durch Stechen Stiche klauen, die wir eigentlich haben wollten:

<p>♠ D876 ♥ AD5 ♦ 432 ♣ 432</p>	<p>♠ 54 ♥ – ♦ ... ♣ ...</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div> <p>♠ 32 ♥ KB109876 ♦ ... ♣ ...</p>		N		W		O		S		<p>P 9.1</p> <p>♠ AKB109 ♥ 432 ♦ A5 ♣ AK5</p>	
	N											
W		O										
	S											

Wir sind irgendwie in 4♠ gelandet, müssen also 10 Stiche schaffen. Wieder zählen wir und kommen leider nur auf 9 (5+1+1+2). Wir brauchen also unbedingt die ♥D. Unsere einzige Chance ist, dass der ♥K bei Süd sitzt. Wir schneiden also von Ost aus gegen Süd. Wir legen die Dame, da Süd natürlich NICHT den König legt (wie gesagt, Bridge-Spieler sind ...). WAS IST DENN DAS !!!??? Nord sticht!! Wie furchtbar. Hätten wir das verhindern können? Klar! Wir müssen den Gegnern zunächst die Trümpfe abziehen. Wir ziehen also erst so lange Trumpf, bis die Gegner keins mehr haben. Erst jetzt versuchen wir den Schnitt.

Das Schnappen

<p>♠ AKDB102 ♥ A43 ♦ ... ♣ ...</p>	<p>♠ 654 ♥ 2 ♦ ... ♣ ...</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		S		<p>P 9.2</p>	
	N											
W		O										
	S											

Wir sind in einem Pik-Kontrakt und halten auf OW diese Hände. Wie spielen wir das geschickt? Wenn wir zuerst die Trümpfe abziehen, werden wir wohl 2 Coeur-Stiche abgeben müssen. Clever ist, von West das Coeur-Ass abziehen und dann sofort Coeur nachzuspielen. Dieses stechen wir natürlich sehr zum Leidwesen unserer Gegenspieler mit einem kleinen Pik. Dann gehen wir – z.B. mit einem kleinen Pik – wieder zu West und wiederholen das Ganze. Erst danach ziehen wir die Trümpfe ab. In Coeur geben wir KEINEN Stich ab.

Folgende Überlegungen sollte man anstellen, wenn man schnappen möchte:

1. Wir wollen in der Hand, die weniger Trümpfe hat, Verlierer aus des starken Trumpfhand schnappen.
2. Wir zählen, wieviel Trümpfe die kurze Trumpfhand hat.
3. Wir zählen, wieviel Karten aus der starken Hand gestochen werden sollten.
4. Eventuell müssen wir die Schnapper erst vorbereiten. Haben wir z.B. in der Schnapphand ein kleines Karo, in der starken Trumpfhand in Karo Axxx, so müssen wir erst das Karo-Ass abziehen, um anschließend die restlichen Karos stechen zu können. Hat die starke Trumpfhand in Karo nur kleine Karten, so müssen wir den Gegnern erst den einen Karo-Stich schenken, damit die Schnapphand in Karo Chicane wird.
5. Und man muss auf die Übergänge achten, damit man immer wieder zur Hand mit den zu stechenden Karten kommt.
6. Beachten Sie, dass wir in einem Farbspiel sind, die Gegner also eventuell auch stechen könnten. Gegebenfalls muss man – wenn man mehrfach stechen muss – zum Schluss auch einen hohen Trumpf nehmen.

Betrachten wir diese Hand:

<p>♠ 654 ♥ AKDB102 ♦ D43 ♣ 3</p>	<p>♠ 2 ♥ 954 ♦ AK7 ♣ D97642</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		S		<p>P 9.3</p>	
	N											
W		O										
	S											

Wir sind in 4♥ gelandet. Angriff von Nord ist ♦B. Zunächst zählen wir die Stiche und kommen leider nur auf 9. Betrachten wir mal nur unsere starke West-Hand, dann sehen wir, dass wir dort 4 Verlierer-Stiche haben (die Karo sind ja durch Ost gedeckt). Den Treff-Stich können wir wohl nicht verhindern. Folglich müssen wir mindestens einen Pik-Stich auf Ost stechen.

Spielplan: Wir wollen 2 der 3 Pik-Stiche auf Ost stechen, Ost hat 3 Trümpfe. Wunderbar. Also spielen wir 1x die Pik und schenken NS den Stich. Dann spielen wir von West aus 2x Pik und stechen auf Ost. Doch Vorsicht, die Übergänge! Wir dürfen im ersten Stich nicht die $\diamond D$ einsetzen, die brauchen wir, um von Ost nach West zu kommen. Und wenn wir das zweite Mal stechen, nehmen wir auf Ost die 9. Selbst wenn einer der Gegner kein Pik mehr hat, kann er nicht überstechen.

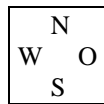
Der komplette Spielplan. Stich-Nummer:

1. Karo-Ausspiel auf Ost mit dem König nehmen.
2. Pik spielen.
3. Nehmen wir an, die Gegner spielen Karo zurück (auch mit einer anderen Farbe haben wir kein Problem). Wir nehmen mit der Dame auf West.
4. Pik, gestochen auf Ost.
5. Mit Pik klein zu West.
6. Pik, gestochen auf Ost mit der 9.
7. Nun schenken wir NS den Treff-Stich.

Die restlichen Stiche sollten uns gehören.

Aufgabe 9.1

♠ 654
♥ K2
♦ A32
♣ 87654



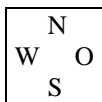
♠ AKDB102
♥ 943
♦ KD4
♣ 3

Wir spielen 4 Pik. Wie schaffen wir dies bei einem Angriff mit $\diamond B$? Sind eventuell mehr Stiche drin?

Cross Ruffing

Man kann das Stechen von Verlieren auch in beiden Händen praktizieren.

♠ D876
♥ A
♦ 432
♣ 65432

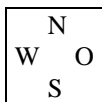


P 9.4
♠ AKB109
♥ 65432
♦ AK
♣ A

Wir spielen wieder 4♠, müssen also 10 Stiche schaffen. Stiche zählen: wir kommen leider nur auf 9 (5+1+2+1). Schneiden können wir hier nix. Hmmm. Aber können wir nicht doch die 10 Stiche schaffen? Ja!!!! Wenn die Karten bei NS nicht zu dumm sitzen, dann schaffen wir sogar **ALLE 13 Stiche!**

Wie? Wir nehmen dieses Mal in Kauf, dass NS stechen könnten, und ziehen erst in ♥, ♦, ♣ die Asse und den König ab.¹² Es ergibt sich folgendes Bild:

♠ D876
♥ –
♦ 4
♣ 6543



P 9.4a
♠ AKB109
♥ 6543
♦ –
♣ –

Und wie sollen wir jetzt ALLE restlichen Stiche machen? Wir spielen einfach immer eine (NICHT-TRUMPF-)Farbe und stechen diese Karte auf der anderen Seite. Osts Coeur werden also von West gestochen, Wests Karo und Treffs werden von Ost "geschnappt".

Hätten wir beim Zählen unserer Stiche auf 13 kommen können? Ja! Wenn alles läuft, bringt **JEDE** Trumpfkarte einen Stich. Wir bekommen also im besten Fall 4+5♠, 1♥, 2♦, 1♣.¹³

¹²Hier ist natürlich ein gewisses Risiko, dass NS stechen könnten. Dies ist aber extrem gering. Trotzdem können wir das Spiel dann immer noch erfüllen.

¹³Das funktioniert aber natürlich nicht immer. Es geht nur, wenn die Nebenfarben wie im obigen Beispiel gut sitzen.

Verlierer abwerfen

Man muss seine Verlierer nicht immer stechen. Insbesondere, wenn man nicht furchtbar viele Trümpfe hat, muss man sich nach Alternativen umschaun. Dies ist im Farbspiel natürlich etwas komplizierter als im SA. Im SA kann man Karten hochspielen und auf diese Verlierer aus der anderen Hand abwerfen. Dies geht im Farbspiel nicht so ohne weiteres, da die Gegner ja (im Gegensatz zum SA) stechen könnten.

♠ KD1064		P 9.5
♥ 652		♠ AB7
♦ A32		♥ 943
♣ AB		♦ 54
		♣ KD1094

Wir spielen 4 Pik. Nach Coeur-Angriff ziehen die Gegner ihre 3 Coeur-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Die Treff sind ja wunderschön. Sollten wir diese sofort ziehen? NEIN! NS könnten ja stechen. Also erst die Trümpfe ziehen. Das funktioniert selbst, wenn diese bei den Gegenspielern 5:0 verteilt sind. Dann erst spielen wir die Treff und werfen auf die hohen Treffs von Ost unsere Karo-Verlierer ab.

Nun modifizieren wir die Hand etwas:

♠ D10642		P 9.6
♥ 652		♠ KB7
♦ A32		♥ 943
♣ A3		♦ 654
		♣ KDB2

Kontrakt ist 3 Pik. Und wieder ziehen die Gegner ihre 3 Coeur-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Können wir wieder die Treff warten lassen und zunächst die Trumpf klären? NEIN! NS würden ja mit dem Pik-Ass übernehmen und die beiden Karo-Stiche abziehen. Jetzt müssen wir sofort auf Treff wechseln, Ass abziehen und mit einem kleinen Treff zu Ost gehen. Auf Osts hohe Treff wirft West die beiden Karo ab. Wir geben nur noch das Trumpf-Ass ab.

Übergänge im Farbspiel

Eines der häufigsten Probleme ist, dass man eine Farbe hochgespielt hat, aber leider aus der anderen Hand nicht mehr zu diesen hohen Karten überkommt.

♠ A2		P 9.7
♥ D652		♠ KDB1098
♦ 654		♥ AK
♣ B543		♦ A9
		♣ 987

Ost spielt 4 Pik. Süd greift mit ♦D an. Die einzige Chance für OW ist, die ♦9 auf Wests ♥D abzuwerfen. Dies funktioniert aber nur, wenn wir zunächst ♥A und K abziehen und dann mit Trumpf zum Ass gehen. Nur so haben wir einen Übergang zu West.

Aufgabe 9.2 Unser obiger Spielplan ist etwas luschtig. Wie müsste er korrekt aussehen?

Aufgabe 9.3

♠ KB5		♠ AD1032
♥ 763		♥ A54
♦ KD1092		♦ B8
♣ 76		♣ A43

Sie spielen wieder 4 Pik. Angegriffen wird mit dem ♥K. Wie erfüllen Sie das Spiel?

Aufgabe 9.4 Sind bei folgenden Karten Übergänge zu Nord vorhanden? Und falls ja, wieviele? Welche sind sicher, welche unsicher?

A65	K54	D43	DB4	DB3	KD2	DB10	K32	DB2	AD2	D43
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
98	A63	AK7	K32	A64	543	432	76	543	543	A76
K975	K543	AD97								
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
AD104	ADB2	KB86								

10 Forum D – Das Wiedergebot

Wir wollen uns anschauen, wie wir auf die Antwort unseres Partners reagieren müssen. Fall für Fall werden wir durchsprechen. Wir unterscheiden dabei zum einen nach Farb- bzw. SA-Eröffnungen und danach, ob unser Partner unser Angebot angenommen hat oder etwas eigenes, z.B. eine neue Farbe geboten hat. Wir werden allerdings nicht jeden Fall behandeln können, insbesondere nicht die detaillierte Schlemmreizung.

Grundsätzlich müssen wir uns aber zunächst vergegenwärtigen, dass wir auch beim Wiedergebot Prioritäten setzen müssen:

1. Oberfarbe des Antwortenden unterstützen
2. eigene OF auf der 1er Stufe ansagen
3. unsere eigene Verteilung bzw. Stärke beschreiben durch
 - mit Zweifärbern die zweite Farbe nennen
 - Sans-Atout-Gebote
 - Wiederholung der eigenen Farbe
4. Unterfarbe des Partners heben

10.1 Farbe wurde durch den Antwortenden bestätigt

Wir müssen eigentlich nur Punkte zählen und uns an die Punktetabelle 1 (S. 1) erinnern, wo wir festgelegt hatten, wieviel Punkte wir für welche Stufe brauchen. Unter- und Oberfarben unterscheiden sich nur dadurch, dass man nach gefundenem OF-Fit über nichts anderes mehr nachdenkt, bei UF jedoch versucht, eventuell auf SA zu kommen (Abb. 8).

Reizung	Gebot		
1OF-2OF	passee	13-16 FV-Punkte	einladend Abschluss
1OF-2OF	3OF	17-19 FV-Punkte	
1OF-2OF	4OF	20- FV-Punkte	
1OF-3OF	passee	≤ 14 FV-Punkte	Abschluss Ass-Frage
1OF-3OF	4OF	15-20 FV-Punkte	
1OF-3OF	4SA	21- FV-Punkte	
1OF-4OF	passee	≤ 18 FV-Punkte	Ass-Frage
1OF-4OF	4SA	19- FV-Punkte	
1UF-2UF	passee	13-16 FV-Punkte	Abschluss einladend einladend Abschluss
1UF-2UF	3SA	19-22 FL-Punkte, ausgeglichen, keine kurze schwache Farbe	
1UF-2UF	3UF	17-19 FV-Punkte	
1UF-2UF	4UF	20-22 FV-Punkte	
1UF-2UF	5UF	23- FV-Punkte	
1UF-3UF	3SA	14-20 FL-Punkte, ausgeglichen, Stopper in Restfarben	Abschluss einladend Abschluss Ass-Frage
1UF-3UF	passee	≤ 14 FV-Punkte	
1UF-3UF	4UF	15-17 FV-Punkte	
1UF-3UF	5UF	18-21 FV-Punkte	
1UF-3UF	4SA	22- FV-Punkte	

Abbildung 8: Forum D – Wiedergebot bei Fit-Bestätigung

10.2 Partner bot eigene Farbe auf 1er Stufe

Bestätigen der OF des Partners

Haben wir die vom Partner genannte Oberfarbe auch zu viert, so müssen wir ihm diese sofort bestätigen.

Reizung	Gebot	
1?-1OF	2OF	13-16 FV-Punkte, 4 Karten in genannter OF
1?-1OF	3OF	17-19 FV-Punkte, 4 Karten in genannter OF
1?-1OF	4OF	20-23 FV-Punkte, 4 Karten in genannter OF

Abbildung 9: Forum D – Wiedergebot, Bestätigen der OF des Partners

Achtung: Keines der Gebote (außer Ass-Frage) ist forcierend. Die Initiative ist also jetzt beim Partner. Er muss entscheiden, was gespielt wird.

Keine Bestätigung der OF des Partners möglich

Können wir die vom Partner genannte OF nicht bestätigen, haben wir folgende Optionen:

- Eigene zweite Farbe nennen, möglichst eine 4er OF (bei einem Zweifärber), falls auf 1er Stufe möglich
- Erste Farbe wiederholen (Einfärber)
- SA: Man hat eine gleichmäßige Verteilung und auch keine eigene 4er OF auf der 1er Stufe

Das SA-Wiedergebot ist klar definiert.

- 1 SA : 12-15 FLP
- 2 SA : 19-20 FLP

Sie werden fragen: Was ist denn mit 16-18 Punkten oder 21-22 ?? Da hätten wir, da wir ja gleichmäßig verteilt sind, mit 1 bzw. 2 SA eröffnen müssen.

Einzige Ausnahme: Was sagen wir nach der Reizung 1♥-1♠, wenn wir 16-18 oder 21-22 Punkte haben? Hier durften wir ja nicht mit SA eröffnen, da wir eine 5er OF haben. Hier könnte man einen Kompromiss eingehen, indem man die Punkte-Spannen für die SA-Antworten modifiziert:

- 1 SA : 12-15 FLP (wie oben)
- 2 SA : 16-18 FLP
- 3 SA : 19-22 FLP

Partner bot 1♦ nach 1♣

- Haben wir eine 4er OF, müssen wir diese natürlich sofort nennen. (Bei 4er Coeur und 4er Pik nennen wir die Coeur zuerst.)
- SA (keine 4er OF) und gleichmäßig

Wir können die Überlegungen aus dem vorherigen Abschnitt natürlich übernehmen.

Wiedergebot bei Einfärbern

Haben wir einen Einfärber (mind. 6 Trumpfkarten), so wird leider unser Partner in den seltensten Fällen unsere Eröffnung in dieser Farbe bestätigen. Wir werden als Wiedergebot einfach unsere Farbe wiederholen.

13-16 FLP auf der 2er Stufe

17-19 FLP auf der 3er Stufe

Wiedergebot bei Zweifärbern

Ein Zweifärber ist ein Blatt mit mind. 2 bietbaren Farben, also mindestens einer (mind.) 5er Farbe sowie einer zweiten Farbe, die mindestens zu viert sein muss.

Um das eigene Blatt gut zu beschreiben, muss man dem Partner möglichst beide Farben nennen.

Beispiel 10.1

- 1♦-1♠-2♣ Wir haben 5 Karo und 4 Treff (mindestens).
- 1♦-1♠-3♣ Wir haben 5 Karo und 4 Treff (mindestens).
- 1♠-2♦-3♣ Wir haben mind. 5 Pik und 4 Treff (mindestens).
- 1♦-1♠-2♥ Wir haben 5 Karo und 4 Coeur.
- 1♦-1♥-1♠ Wir haben mind. 3 Karo und 4 Pik.

Im obigen Beispiel sehen wir, dass wir noch Spielraum haben. Wir haben noch nichts über die Punktstärke gesagt. Vergleichen Sie im Beispiel Zeile 1 und 4:

- 1♦-1♠-2♣
- 1♦-1♠-2♥

Nehmen wir an, unser Partner hat nur 4 Pik und muss zwischen unseren beiden gebotenen Farben entscheiden. Er möchte, wenn er schon entscheiden muss, lieber Karo spielen. Bei der ersten Reizung kann er die Karo bescheiden auf der 2er Stufe nennen (**billige Reizung**), bei der zweiten Reizung aber zwingen wir ihn in die 3er Stufe (**teure Reizung**). Folglich müssen wir hier deutlich mehr als nur Eröffnungsstärke haben.

Folgende Punktspannen sollte man sich merken:

billiger Zweifärber max. 19 FLP, nicht forcierend

billiger Zweifärber im Sprung mind. 20 FLP, nicht forcierend

teurer Zweifärber mind. 17 FLP, forcierend und selbstforcierend

Beispiel 10.2

- | | | |
|----------|------------------|-------------------------------------|
| 1♦-1♠-2♣ | billig | 5-4, maximal 19 FLP |
| 1♦-1♠-3♣ | billig im Sprung | 5-4, mind. 20 FLP |
| 1♠-2♦-3♣ | teuer | 5-4, mind. 17 FLP |
| 1♦-1♠-2♥ | teuer | 5-4, mind. 17 FLP |
| 1♦-1♥-1♠ | billig | 3-4, nicht unbedingt ein Zweifärber |

Und was machen wir mit dieser Hand?

- ♠ K103 Unser Partner hat unsere 1♣-Eröffnung mit 1♠ beantwortet. Dürfen wir die Coeur nennen?
- ♥ K752 NEIN. Dies müssten wir ja auf der 2er Stufe tun, und dies würde einen teuren Zweifärber signalisieren. Und dafür sind wir mit unseren mageren 14 FLP nicht stark genug. Wir müssen also (mit der vor Wut geballten Faust) die Coeur verschweigen und die Treff wiederholen.
- ♣ ADB103

Auch mit dieser Hand haben wir ein Problem:

- ♠ KDB103 Wir eröffnen 1♠. Partner antwortet 2♦. Was nun? Die Treff dürfen wir nicht nennen, da wir dies auf der 3er Stufe tun müssten. Das wäre ein teurer Zweifärber, den wir mit 13 FLP aber nicht haben. Auch SA scheidet aus, da wir in Karo nur ein Single haben und in Coeur keine Deckung. Bleibt nur, die Pik zu wiederholen, was ein wenig gelogen ist. Aber manchmal muss man im Bridge lügen. Unser Partner wird dies ahnen ...
- ♥ 752
- ♦ 3
- ♣ AD103

10.3 Partner bot 1 SA

Unser Partner hat 6-10 FLP hat und (nach Pik-Eröffnung) keine 4er OF haben. Wir zählen Punkte und erinnern uns an die Punktetabelle 1. Die Initiative ist bei uns. Der Partner ist ausgereizt. Wir übernehmen die

Überlegungen aus dem vorherigen Abschnitt. Zusätzlich müssen wir uns noch überlegen, was wir mit einer ausgeglichenen Hand bieten. Dann sollten wir den Partner in SA entsprechend unserer Punkte heben, er hat ja 6-10 FLP. Tabelle 10 ist wieder von oben nach unten mit Prioritäten versehen. Das erste Gebot, was geht, wählen wir. Passt gar nichts, passen wir.

Reizung	Gebot		
1F-1SA	2F ₂	1. Farbe F \geq 5; zweite, rangniedere Farbe F ₂ \geq 4, 12-19 FLP	billiger Zweifärber teurer Zweifärber billiger Zweifärber im Sprung einladend Abschluss
1F-1SA	2F ₂	1. Farbe F \geq 5; zweite, ranghöhere Farbe F ₂ \geq 4, ab 17 FLP	
1F-1SA	3F ₂	1. Farbe F \geq 5; zweite, rangniedere Farbe F ₂ \geq 4, ab 20 FLP	
1F-1SA	2SA	ausgeglichen 16-19 FL-Punkte	
1F-1SA	3SA	semiausgeglichen ab 20 FL-Punkte	
1OF-1SA	2OF	OF wiederholen; (bei Pik: kein 4er Coeur), 12-16 FL-Punkte	
1OF-1SA	3OF	OF (\geq 6) im Sprung wdhl.; keine 2. 4er OF \geq 4, 17-22 FLP	
1UF-1SA	2UF	UF (\geq 5) wiederholen; 12-16 FL-Punkte	
1UF-1SA	3UF	UF (\geq 6) im Sprung wiederholen; 17-19 FL-Punkte	
1F-1SA	Passé	sonst	

Abbildung 10: Forum D – Wiedergebot auf 1 SA nach Farberöffnung

10.4 Partner bot 2 SA

Wir wissen, dass unser Partner 11-12 FLP haben muss und keine 4er OF haben kann. Auch hier müssen wir eigentlich nur Punkte zählen und uns an die Punktetabelle 1 erinnern. Da Partner's Blatt durch sein 2SA-Gebot genau beschrieben ist, sind alle unsere Wiedergebote Abschlussgebote.

Nur das Nennen einer neuen Farbe auf der 3er Stufe beschreibt unser Blatt und ist zumindest einladend.

Reizung	Gebot		
1F-2SA	3SA	semiausgeglichen 14-21 FL-Punkte	Abschluss
1F-2SA	6SA	semiausgeglichen 22- FL-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	4OF	OF wiederholen, \geq 6 Trumpf, 16-21 FV-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	6OF	OF wiederholen, \geq 6 Trumpf, \geq 22 FV-Punkte	Abschluss
1UF-2SA	5UF	UF wiederholen, \geq 6 Trumpf, 19-21 FV-Punkte	Abschluss
1UF-2SA	6UF	UF wiederholen, \geq 6 Trumpf, \geq 22 FV-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	4OF	andere OF nennen, \geq 5 Trumpf, 16-21 FV-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	6OF	andere OF nennen, \geq 5 Trumpf, \geq 22 FV-Punkte	Abschluss
1F-2SA	3F	Farbe wiederholen, \geq 6 Trumpf, \leq 13 FV-Punkte	Abschluss
1F-2SA	3F ₂	neue Farbe nennen, \geq 4 Trumpf, \geq 13 FV-Punkte, Zweifärber	einladend
1F-2SA	passé	\leq 13 FLV-Punkte	Abschluss

Abbildung 11: Forum D – Wiedergebot auf 2 SA nach Farberöffnung

10.5 Partner bot eigene Farbe auf 2er Stufe

Der Farbwechsel (2 über 1) verspricht mind. 11 FLP und eine 4er Farbe. Das Gebot ist forcierend und selbstforcierend.

Auch hier gilt unsere Prioritätenliste

1. Oberfarbe des Antwortenden unterstützen

2. eigene OF ansagen (nun auf der 2er Stufe)
3. unsere eigene Verteilung bzw. Stärke beschreiben durch
 - mit Zweifärbern die zweite Farbe nennen
 - Sans-Atout-Gebote
 - Wiederholung der eigenen Farbe
4. Unterfarbe des Partners heben

In Abbildung 12 sind die Wiedergebote in der Reihenfolge ihrer Priorität dargestellt:

Reizung	Gebot		
1F-2OF	3OF	Heben der OF des Partners, ≥ 4 Trumpf, ≤ 15 FV-Punkte Bei 1♠-2♥ reichen 3 Trumpf als Unterstützung.	
1F-2OF	4OF	Heben der OF des Partners, ≥ 4 Trumpf, ≥ 15 FV-Punkte Bei 1♠-2♥ reichen 3 Trumpf als Unterstützung.	
1F-2F ₂	2F ₃	neue Farbe, 5-4-Verteilung, kein Reverse, 12-19 FL-Punkte	billiger Zweifärber teurer Zweifärber
1F-2F ₂	2/3F ₃	neue Farbe ohne Sprung, 5-4-Verteilung, Reverse, ≥ 17 FL-Punkte	
1F-2F ₂	3F ₃	neue Farbe im Sprung, 5-4-Verteilung, kein Reverse, ≥ 20 FL-Punkte	billiger Zweifärber im Sprung
1F-2F ₂	2SA	ausgeglichen, 16-18 FL-Punkte (bei OF-Eröffnung), sonst 12-15	
1F-2F ₂	3SA	ausgeglichen, 19-20 FL-Punkte	
1OF-2F ₂	2OF	OF wiederholen, 12-16 FL-Punkte	
1OF-2F ₂	3OF	OF im Sprung wiederholen, 6er Farbe, 17-19 FL-Punkte	
1F-2UF	3UF	UF des Partners heben, ab 16 FVP im Sprung	
1UF-2F ₂	2UF	UF wiederholen, 12-16 FL-Punkte	
1UF-2F ₂	3UF	UF im Sprung wiederholen, 6er Farbe, 17-19 FL-Punkte	

Abbildung 12: Forum D – Wiedergebot auf 2-in-Farbe nach Farberöffnung

11 Forum D – Eröffnungen Teil 2

Wir hatten im Abschnitt 4 gesehen, wie man in ForumD eröffnet. In der Abb. 2, S. 7 waren die typischen Eröffnungen dargestellt. Dort hatten wir bereits mit 2♣ ein typisches konventionelles Gebot vorgestellt. Man eröffnet mit 2♣, wenn man mind. 23 FLP hat. Doch wie eröffnet man z.B. folgende Hand?

- ♠ AK7 Zweifellos eine Riesenhand, aber eben keine 23 FLP. Welch Katastrophe, wenn unser Partner
- ♥ ADB1085 unsere 1♥-Eröffnung passen würde. Wie können wir das verhindern? Wir eröffnen nicht mit
- ♦ AD10 1♥, sondern mit 2♥. Dieses Gebot bedeutet 8 oder $8\frac{1}{2}$ Spielstiche, mindestens 17 F-Punkte.
- ♣ 3 Die Farbe muss (mind.) eine 6er sein und sollte 2 der Top-Figuren AKD haben.

Und was machen wir mit der folgenden Hand? Sollen wir diese Hand eröffnen, es sind doch nur 10 FLP?

- ♠ 1073 Überlegen wir. Die Gegner haben bestimmt ein Spiel drin, mit unseren mageren 7 Punkten ist
 - ♥ ADB10852 dies sehr wahrscheinlich. Wie können wir unsere Gegner ärgern? Wir eröffnen die Coeur! Das
 - ♦ 103 können wir aber nicht mit 1 oder 2♥ tun, da diese Gebote zum einen ja definiert sind, zum
 - ♣ 3 anderen den Gegner genügend Zeit (Bietraum) bliebe, um ihren eigenen Kontrakt zu finden.
- Wir bieten gleich **3 Coeur**. Damit haben wir unsere Gegenspieler schön behindert.

Solche 3er Gebote nennt man **Sperransagen**. Die Hand darf maximal 10 F-Punkte haben, und diese möglichst in der langen Farbe. Die lange Farbe MUSS exakt 7 Karten haben.

Falls unser Partner Punkte hat, dann kennt er mein Blatt nun und kann in die Reizung noch einsteigen.

Und was machen wir mit der leicht modifizierten Hand?

♠ 103
 ♥ ADB 108752 Diese Hand ist natürlich wesentlich stärker als die vorherige. Die Coeur sind jetzt sogar zu acht. Keine Sekunde überlegen: 4♥. Wenn unser Partner nur etwas Hilfe anbieten kann, ist dieses Spiel zu erfüllen.
 ♦ 103
 ♣ 3

♠ 1073 Was sagen wir nun? Wenn wir Karo spielen, haben wir schon 7 sichere Stiche. Aber halt, bei UF-Spielen sollten wir immer versuchen, auf SA zu kommen. Aber wie bringen wir unserem Partner bei, dass wir eine UF "stehend" (also absolut sichere Stiche) haben? Richtig, ein künstliches Gebot. 3 SA. Partner weiß, wir haben eine 7er UF, die steht. Stoppt er die anderen 3 Farben und hat zumindest einen Übergang zu meiner UF, dann passt er. Ist er stärker, kann er immer noch Richtung UF-Vollspiel gehen, oder vielleicht sogar Richtung Schlemm.
 ♥ 43
 ♦ AKD 10852
 ♣ 3

Dieses 3 SA-Gebot nennt man **Gambling**.

Wir können nun unsere Eröffnungs-Tabelle vervollständigen (Abb. 13).

1 SA	16-18 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
2 SA	21-22 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
1♥,♠	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, ≥ 5 Farbe
1♣,♦	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, keine 5er OF, Farbe kann unecht sein (bessere UF) bei 3-3 1♣, bei 4-4 oder 5-5 1♦
2♣	starke Hand, 23 FLP oder 16 FP plus 9 (OF) / 10 (UF) Spielstiche
2♦♥♠	≥ 8 Spielstiche, ≥ 17 FP, ≥ 6 , ≥ 2 der Figuren AKD, keine zusätzliche bietbare 4er OF ODER: 5er Farbe mit AKD, 21-22 FLP, keine zusätzliche bietbare 4er OF
3 in F	exakt 7er Länge, ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
4 in F	exakt 8er Länge (oder 7er OF mit AKD), ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
3 SA	"stehende" UF (also mit AKD), mind. 7er Länge, ≤ 10 FP

Abbildung 13: Forum D – Eröffnungen

Die **Antworten auf 2♣** sind alle künstlich, unter dem Vollspiel darf nicht gepasst werden, also nutzt der Antwortende die Möglichkeiten, um sein Blatt – sprich die Asse, Könige und Punkte – für den Eröffner zu beschreiben (Abb. 14).

0 Asse	keine 2 Könige und 0-7 FP	2♦
	2 Könige oder ≥ 8 FP	2SA
genau 1 Ass		2♥/♠ od. 3♣/♦
2 Asse		3 SA
3 Asse		4 SA

Abbildung 14: Forum D – Antworten auf 2♣

Die **Antworten auf 2 in F** sind in Abb. 15 dargestellt. Man beachte, dass der Sprung auf 4 OF ein Abschlussgebot ist, die einfache Hebung auf 3 OF dagegen forcierend.

12 Forum D – Starke Antworten auf 1 SA

Bereits im Abschnitt 5 haben wir uns mit den Antworten auf 1 SA beschäftigt. Was tun wir, wenn wir selbst auch eine starke Hand haben? Nun, wir müssen uns nur an die Punktetabelle 1 erinnern, zählen und nachdenken. So können wir mit 22 FP sofort den Großschlemm bieten, da das 1 SA unseres Partners maximal einen Längenpunkt enthalten kann. Er MUSS also mindestens 15 FP haben. Bei 21 FP könnte man besser erst die Ass-Frage stellen, um die Situation zu klären.

OF heben, 4 OF OF heben, 3 OF bei UF	5-9 FV-Punkte, Unterstützung mind. 3 10-11 FV-Punkte, Unterstützung mind. 3 Versuchen auf 3 SA zu kommen	Abschluss Schlemminteresse
neue Farbe, 2 F neue Farbe, 3 F	mind. 5er Farbe, ≥ 4 FLP mind. 5er Farbe, ≥ 9 FLP (nicht im Sprung)	
3 SA 2 SA	9-10 FLP, ausgeglichen, Stopper in Restfarben ≥ 4 FLP	Forcierend

Abbildung 15: Forum D – Antworten auf 2 in Farbe

Nun können wir die Tabelle um folgende Gebote ergänzen (Tabelle 16). Dabei ist zu beachten, dass die ersten Zeilen (Vollspiele, Ass-Frage und Schlemms) natürlich Vorrang haben. Erst danach sollten die “alten” Gebote in Erwägung gezogen werden.

7 SA	ab 22 FLP	Großschlemm
4 OF	9-15 FVP, 6er OF	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention, 6er OF, ab 16 FVP	Ass-Frage
5 UF	13-15 FVP, 6er UF	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention, 6er UF, ab 16 FVP	Ass-Frage
...	<i>andere Gebote wie Stayman</i>	
2 SA	8 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 3 SA
3 SA	9-14 FLP, semiausgeglichen	Abschluss
4 SA	15-16 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 6 SA
6 SA	17-18 FLP, semiausgeglichen	Kleinschlemm
5 SA	19-20 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 7 SA

Abbildung 16: Forum D – Starke Antworten auf 1 SA

13 Das Gegenspiel 1 – Grundsätze

Bisher haben wir immer nur aus der Sicht des/der Alleinspieler gedacht: Wie erfülle ich einen Kontrakt? In etwa 50% der Spiele sind wir aber *Gegen*-Spieler. Unser Ziel ist dann natürlich ein destruktives: Wir wollen den Alleinspieler in seinem Spiel stören, um möglichst das Erfüllen des Kontrakts zu verhindern oder zumindest den Schaden (sprich: die Anzahl der durch den Alleinspieler erzielten Stiche) in Grenzen zu halten.

Beispiel 13.1

♠...	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ A 4 3 2
		N									
W			O								
		S									
♥...	♥ DB 10 9 8										
♦...	♦ A 3										
♣...	♣ 5 4										

NS spielen 3 SA, und Ost muss angreifen. Wie können wir den Kontrakt höchstwahrscheinlich schlagen? Wir müssen in Coeur 3 Stiche bekommen. Wir legen also die Dame vor und treiben zunächst das Ass raus. Sind wir das nächste Mal dran auszuspielen, so legen wir nun den Buben vor und treiben den König raus. Kommen wir jetzt nochmal dran, sind die 10, 9, 8 hoch und machen sichere Stiche.

Obiger Spielplan hat gute Chancen, da wir mit 2 Assen ZWEI gute Möglichkeiten haben, nochmal dranzukommen (nur so funktioniert unser Plan). Kommt unser Partner West an den Stich, so sollte er natürlich selbst Coeur spielen, da Ost sich bei seinem Coeur-Ausspiel ja was gedacht haben muss. Etwas Vertrauen in den Partner ist hier angebracht ...

Wichtige Grundsätze des Gegenspiels sind:

Ziel Wir wollen den **Kontrakt schlagen**.

Spielplan Folglich spielen wir so, als wenn uns dies gelingen könne.

Vertrauen Bridge-Spiel ist ein Paar-Spiel. Achten Sie auf Ihren Partner (Reizung, Ausspiel, Signale).

Es ist ein Vorteil, dass man ausspielen darf. Meist hat man dadurch einen kleinen Tempovorteil. Schauen Sie sich Beispiel 13.1 an. Wenn NS anspielen dürften, würden wir wahrscheinlich unsere Coeur-Karten nicht hochspielen können.

Häufig *müssen* wir aber angreifen, obwohl wir keinen blassen Schimmer haben, was das beste Anspiel ist.

Es gibt folglich 2 Arten von Gegenspiel:

passiv Um Gottes Willen nichts anspielen, was den Gegnern helfen könnte.

aktiv Wir haben eine Vorstellung, wie wir den Kontrakt schlagen können. Z.B. haben wir eine lange Farbe und wollen diese entwickeln.

Und unser Ausspiel hängt auch vom Kontrakt ab. Wir haben in einer (Nichttrumpf-)Farbe diese Verteilung:

	D 102		Wir müssen von West aus anspielen. In einem <i>Farbspiel</i> ziehen wir A und K
AK 864	□	75	ab, den 3. Stich kann Partner Ost schnappen. Im SA wäre das Abziehen von
	B 93		Ass und König eventuell tödlich.

Hat West keine weitere Karte, wo er zu Stich kommt, dann verhungern seine Karten, da Ost ja diese Farbe auch nicht mehr spielen kann. Im SA spielt West also klein (die vierthöchste). Ost kommt irgendwann zum Stich und spielt die Farbe natürlich zurück.

Wie sollte man an das Gegenspiel herangehen?

1. Ausspiel wählen, anschließend
2. Tisch analysieren und Entwicklung eines
3. Gegenspiel-Plans

Beispiel 13.2 Folgende Reizung:

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
	passe	1♦ ^a	passe
2 SA ^b	passe	3 SA ^c	passe
passe	passe		

Unsere Hand (Ost):

♠ AB654
♥ K64
♦ K532
♣ 4

a) Süd hat mind. 12 Figurenpunkte und mind. 4 Karo-Karten.

b) Nord hat 11-12 Figurenlängepunkte und ist gleichverteilt.

c) Süd hat mind. 14 FLP und ist ebenfalls ausgeglichen.

Mit unseren Karten haben wir auf Ost allein schon 11 FP. Wie stark kann unser Partner West sein? NS haben zusammen mindestens 25 Punkte. Folglich können bei West maximal 4-5 Punkte sein. Wir sollten also versuchen, unser Spiel so zu planen, dass wir von West nicht viel Unterstützung brauchen.

Und da haben wir ein klares Anspiel. Karo scheidet aus, da Süd dies gereizt hat. Dies würde ihm nur helfen.¹⁴ Also hoffen wir, dass wir unsere Piks entwickeln können und spielen die vierthöchste Karte aus, die ♠5.

Nun kommt der Dummy auf den Tisch, und unser Partner West sieht:

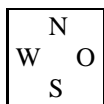
¹⁴Es muss nicht grundsätzlich falsch sein, Karo anzugreifen. Falls wir bei unserem Partner Punkte vermuten können, ist das Spielen in die *Stärke des Tisches* häufig eine gute Idee. Allerdings hat unser Partner offensichtlich nicht viel. Also Konzentration auf die eigenen Stärken!

♠ K 10 9

♥ ...

♦ ...

♣ ...



♠ D 8 7

♥ ...

♦ ...

♣ ...

Hat West aufgepasst? Wenn Ost korrekt ausgespielt hat, also die ♠5 die *vierthöchste* Karte von Pik ist, dann kann Nord nur noch die 4, 3 oder 2 haben. Folglich decken wir Süds Karte, egal welche er spielt, und spielen Pik weiter. OW erzielen so 5 Stiche. Mindestens 1 down. Wunderbar.

Aber Vorsicht! Welche Karte spielen wir nach, wenn Süd z.B. die 7 gelegt hat und wir die 9 genommen haben? Spielen wir dann die 10 zurück, nimmt Ost natürlich sein Ass und spielt Pik zurück. Und nun sind wir mit dem König auf West und haben kein Pik zum Rückspiel. Furchtbar !! Also im 2. Stich den König spielen. Ost lässt diesen natürlich laufen. Im 3. Stich spielt West die 10 und Ost übernimmt.

14 Das Gegenspiel 2 – Das Ausspiel

Das Ausspiel ist eine der entscheidenden Aktionen. Man kann durch geschicktes Ausspiel eine eigene Farbe entwickeln, aber natürlich auch durch ein unglückliches Ausspiel den Gegnern helfen. Wir haben i.allg. nur 2 Informationen:

- die eigenen Karten
- die Reizung

Zunächst einige allgemeine Faustregeln:

möglichst keine von den Gegnern genannte Farbe ausspielen ¹⁵

vom Partner genannte Farbe ausspielen ... und zwar meistens hoch.

gute, eigene Farbe angreifen

Manchmal ist es aber eine gute Idee, von der 1. Regel abzuweichen. Oder man kann gar nicht anders, als eine von den Gegnern genannte Farbe anzuspielen. Wenn man dies vorhat, dann aber immer in die Stärke des linken Gegners, also beim Ausspiel in die Stärke des Dummys.

Beispiel 14.1

Nord	Ost	Süd	West	♠ B874
		1 ♠	—	♥ D43
2♦	—	3 SA	—	♦ 852
—	—			♣ 1084

Süd zeigt mit seinen 3 SA, dass er auch die Farben Treff und Coeur stoppen kann. Was spielen wir auf West an? Pik und Coeur wollen wir nicht ernsthaft spielen, dies schenkt den Gegner bestimmt einen Stich. Aber was spielen wir nun? Treff oder Karo?

Hier wohl lieber Karo, da Nord diese genannt hat. Es ist höchst wahrscheinlich, dass Süd sich auf die Karos von Nord verlassen muss, da er die anderen 3 Farben stoppt, in Karo also eher schwach sein wird. Und wenn Nord die Karos nicht bärenstark hat, lauert unser Partner auf Ost bestimmt mit einer schönen Gabel.

Ausspiele gegen SA-Kontrakte könnten sein:

eine eigene lange Farbe entwickeln Sieht man eine Chance, dass man eine eigene lange Farbe entwickeln kann, so sollte man diese Farbe angreifen. Wenn die Farbe nicht sicher ist (AKDB...), sollte man nicht das Ass ziehen, sondern die **vierthöchste** anspielen.

Partner hat eigene Farbe gegengereizt Man spielt die genannte Farbe des Partners an.¹⁶

von einer schwachen Farbe (passives Anspiel) die höchste

Wie sollte man gegen Farbspiele ausspielen? Man kann prinzipiell die obigen Gegenspielüberlegungen auch auf Farbspiele anwenden, allerdings müssen wir hier natürlich bedenken, dass unsere lange Farbe vom Alleinspieler mit Trumpf gestochen werden kann.

¹⁵Und wenn überhaupt, dann eine vom Dummy genannte Farbe.

¹⁶Hier muss man unter Umständen sehr vorsichtig sein. Falls unser rechter Gegner, also der linke Gegner unseres Partner nach unserem Partner SA gereizt hat, dann kann er diese Farbe stoppen. Unser Partner könnte also vor einer Gabel sitzen. Dann sollte man sich dieses Anspiel nochmal überlegen und nach einer Alternative suchen.

Gute Ausspiele gegen Farbkontrakte sind z.B.:

Von einer Farbe mit AK

Von einer Sequenz KD10xx, DB10x

Eine Single-Karte In dieser Farbe haben Sie nur eine Karte. Sie hoffen, Ihr Partner kann den Stich gewinnen, um dann sofort diese Farbe erneut zu spielen. Diesen Stich können Sie nun stechen !¹⁷

Trumpf Wenn sich die Gegner erst sehr spät auf eine Trumpffarbe geeinigt haben, spricht vieles dafür, dass ihre Trümpfe nicht toll sein können. Dann sollte man Trumpf spielen, falls man vermutet, dass die Gegner Cross Ruffing spielen könnten. Ziehen Sie aber dem Trumpf-Spiel lieber ein aktives Anspiel einer eigenen Farbe vor.

Einige Regeln sollte man bei Farbspielen beachten¹⁸:

Nie unter einem Ass anspielen wenn das Ass sonst "leer" ist, d.h. man hat in dieser Farbe sonst nur noch kleine Karten.

Niemals eine nur einmal besetzte Figur ... es sei denn, es ist Partners Farbe

möglichst auch nicht unter König oder Dame

möglichst kein Double

15 Das Gegenspiel 3 – Ausspiel gegen SA

Beispiel 15.1

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	♠ B874	West hat keine vernünftige eigene Farbe. Sollte er Osts Karo anspielen? Süd hat zwar mit dem 2 SA-Gebot einen Stopper signalisiert, aber vielleicht hat er ja nur einen Stopper. Also sollte man hier dem Partner vertrauen, der ja immerhin nach 2 SA gegengereizt hat, und Karo spielen, am besten den Buben.
		1 SA	—	♥ D432	
2 SA	3♦	3 SA	—	♦ B82	
—	—			♣ 84	

Beispiel 15.2 Die Gegner haben Coeur gereizt. Sollten wir mit K1064 in dieser Farbe angreifen? Nach obiger Regel, eine von den Gegnern gereizte Farbe nicht anzuspielen, ist das Ausspiel in dieser Farbe nicht gut. Selbst wenn man KB853 hält, sollte man in dieser Farbe lieber darauf warten, dass die Gegner sie selbst anspielen. Wir spielen sonst garantiert in eine Gabel und bringen uns unnötig in Schwierigkeiten. Anders sieht das natürlich mit ADB108 oder KDB10 aus. Die Farbe ist bei uns stark genug, also kommt sie als Ausspiel ernsthaft in Frage.

Beispiel 15.3 Wir sitzen auf West und halten dieses Blatt:

♠ 75
♥ D9765
♦ D86
♣ 864

Ausspiel	Begründung	Reizung			
		<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥6	längste Farbe			1 SA	—
		3 SA	—	—	—

¹⁷Ein Single-Anspiel muss nicht immer gut sein. Dies sollten Sie in der Regel nur tun, wenn Sie sonst eher schwach sind und auch nur kleine Trümpfe haben. Sprich: Sie können durch das Stechen des Rückspiels des Partners einen *zusätzlichen* Stich erzielen. Hat man z.B. nur das Trumpf-Ass oder nur Trumpf-KD, so bekommt man sowieso exakt einen Stich. Man sollte dann nach alternativen Anspielen suchen.

¹⁸Ausnahme: Diese Regeln gelten nicht, falls man Partners Farbe anspielt.

		<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥6	aktives Ausspiel, Nord hat zwar Coeur gereizt (offensichtlich ein 4er), Süd hat aber wohl kein Coeur dazu. Also wenn Ost etwas Unterstützung in Coeur hat ...	1 ♥ 3 SA	— —	1 ♦ 1 SA —	— — —
		<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♣8	passives Ausspiel, Pik bringt nichts, da muss uns der Alleinspieler helfen	4 SA —	— —	1 SA 6 SA	— —
		<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♠7	Farbe des Partners	1 ♥ 3 SA	1 ♠ —	1 ♦ 2 ♣	— —
		<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥6	Unsere gute Farbe, auch wenn Nord sie genannt hat. Die Farbe des Partners besser nicht, da Süd mit 1 SA einen Stopper in dieser Farbe gezeigt hat.	1 ♥ 3 SA	1 ♠ —	1 ♦ 1 SA	— —

Und wenn wir uns für eine Farbe entschieden haben, **welche Karte** sollten wir ausspielen?

Spielt man die Farbe des Partners, dann die höchste.

*Spielt man von einer langen Farbe aus, sollte man die **vierthöchste** ausspielen.*

Kann man nicht von einer guten Farbe ausspielen, sollte man von einer

*4er Farbe ohne Bild die **zweithöchste** ausspielen*

*3er Farbe (passives Ausspiel) die **höchste** spielen.*

Wozu soll diese Konvention gut sein?

Beispiel 15.4 Wir denken uns in den Partner Ost hinein. Wir (West) spielen gegen 3 SA die ♠5 aus.

♠ D 10 7 6

	N	
W		O
	S	

♠ A 3 2

Ost fragt sich, welches Ausspiel dies war, passiv oder aktiv? Passiv kann es wohl nicht sein, da unter der 5 nur noch die 4 fehlt. Die anderen Karten (32) sieht Ost ja alle. Folglich muss West von seiner Pik-Farbe die vierthöchste ausgespielt haben. Und Wests 3 höhere Karten kennt Ost auch fast, es können nur K, B, 9 oder 8 sein. Bei Süd sitzt folglich exakt eine dieser 4 Karten, und eventuell noch die 4.

Wie sollte man ausspielen? Abb. 17 gibt eine Übersicht¹⁹. Auch hier gilt aber: Falls Partner eine Farbe genannt hat und wir diese Farbe anspielen wollen, dann die **höchste** dieser Farbe.

Diese Übersicht muss man natürlich mit Vorsicht anwenden. Z.B. kann das Abziehen des Ass von AK753 im SA tödlich sein, falls Partner nur 86 hält und ich selbst keine weitere Möglichkeit im Blatt habe, zum Stich zu kommen. Dann lieber die vierthöchste !!

Und von einer 3er Länge sollte man im SA eigentlich nie anspielen, es sei denn der Partner hat sie genannt.

Aufgabe 15.1

♠ ...
♥ ...
♦ ...
♣ ...

	N	
W		O
	S	

♠ A 4 3 2
♥ D 10 8 6 2
♦ A 3
♣ 5 4

NS sind in einem SA-Spiel gelandet, und Ost muss angreifen. Die Reizung verlief unspektakulär mit z.B. 1 SA - 3 SA. Mit welcher Karte sollte Ost angreifen, und warum?

¹⁹Figur meint hier nicht nur AKDB, sondern auch 10.

Karten	Ausspiel?	Beispiele
2	höchste	K5, 85, 43 von 2 Karten nur, wenn Partners Farbe
3	Sequenz mit Figur Figur, aber keine Sequenz ohne Figur	höchste kleinste höchste
mind. 4	3er Sequenz (auch unterbrochen) mit Figur Sequenz mit Figur plus höhere Figur sonst: mind. 4er Länge ohne Figur sonst: mind. 4er Länge mit Figur	höchste höchste der inneren Sequenz zweithöchste vierthöchste
		KD5, AK2, 1095 nur im K83, D42, A54 Notfall oder 864, 954, 873 Partners Farbe KDB5, DB932, 10982 K10943, AB1032 9764, 8632 KB64, A10873

Abbildung 17: Ausspiel gegen SA

16 Das Gegenspiel 4 – Ausspiel gegen Farbkontrakte

Was ändert sich beim Ausspiel gegen Farbspiele gegenüber Ausspielen gegen SA?

Richtig: Wir haben eine Trumpffarbe, mit der der Alleinspieler unsere eventuell vorhandenen Längenstiche wegstechen könnte. Also kommt es im Gegenspiel nun eher darauf an, **Figurenstiche** zu entwickeln.

Wir können aber natürlich auch mit **unseren Trumpfkarten stechen**. Folglich wäre ein Single-Anspiel auch eine Option, um dann Partners Rückspiel in dieser Farbe zu stechen.

Auch hier sollte man natürlich vermeiden, in Gegners gereizten Farben anzugreifen. Und wenn überhaupt, dann greift man i.allg. in einer vom Dummy gereizten Farbe an. Denn dann spielen wir durch die Stärke des Tisches, und unser Partner sitzt vielleicht mit guten Karten dahinter, evtl. mit einer Gabel.

Welche Farbe greifen wir an?

Aktive Anspiele sind:

eigene Farbe mit einer Sequenz von mind. 2 Figuren **AK5, DB97, B1092, KD7**

Partners Farbe i.allg. die höchste

Und welche Anspiele sollten wir vermeiden?

Farbe mit Ax... , aber ohne K Lassen wir doch den Gegner raten, wo das Ass sitzt? Vielleicht hat Partner ja in dieser Farbe auch noch was.

Trumpf-Single Gefährlich, da Partners Trumpf ja gut sein könnte.

kurze Farben denn diese sind wohl bei den Gegnern lang, besonders schlecht: Ausspiel von Kx oder Dx; Ausnahme: **ein Single**, Rückspiel könnten wir stechen.

3er oder 4er Farbe mit Gabel Wir helfen den Gegnern nur unnötig, indem wir uns selbst in eine Gabel spielen.

Helfen einem diese Hinweise nicht, sollte man ein **passives Ausspiel** wählen, z.B.:

lange Farbe, die leider ohne Figur ist

Trumpf notfalls, aber nur, wenn man selbst 3 (aber schwache) Trümpfe hat

Wann sollte man ein **Single** spielen?

- Ich habe nur schwache Trümpfe.
- Ich bin sonst schwach.

Warum sollte man ein Single möglichst *nicht* spielen, wenn man selbst stärker ist. Nun. Dann ist es ja höchst unwahrscheinlich, dass Partner (rechtzeitig) einen Stich macht, um diese Farbe zurückzuspielen. Dann sollten wir uns besser darauf konzentrieren, (eigene) Figurenstiche zu entwickeln.²⁰ Haben wir nur (gute) Farben, wo unser Anspiel den Gegnern hilft (z.B. von einer Gabel), dann bleibt uns natürlich immer noch das Single.

Beispiel 16.1

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>		
		1 SA	—	♠ DB874	Welche Möglichkeiten des Anspiels hat West? Das ♣-Single? Wohl eher nicht. Denn West hat ein paar Punkte, so dass bei seinem Partner nicht mehr viel sein dürfte. So sollte West sich auf sich selbst konzentrieren und seine guten Pik anspielen.
2♣ ^a	—	2♥	—	♥ KB3	
4♥	—	—	—	♦ KB82	
				♣ 4	

a) Stayman

Übrigens ist Trumpfspiel hier wohl nicht gut. Wir haben gute Trumpf, die laufen uns nicht weg.

Für Pik gibt es noch ein weiteres Argument: Süd wird mit seiner Antwort 2♥ auf Stayman nur 3 Pik haben. Allerdings wird er die Pik stoppen können. Hoffentlich nur 1x ...

Wann sollte man **Trumpf** spielen?

- Wir sehen die Gefahr, dass Gegner ihre Loser verstecken wollen, eventuell sogar per Cross Ruffing.
- Eigene Trumpfstiche sind eher nicht in Sicht.

Beispiel 16.2

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>		
	1♠	♠ KB874	Coeur-Angriff wäre wohl nicht so toll, eine Dame nur zu dritt kann in's Auge gehen. Treff werden wir wohl nicht ernsthaft in Erwägung ziehen. ... Pik wäre eine Option. Schlecht ist hier natürlich, dass wir dort selbst eine Gabel haben. Man sollte hier Trumpf angreifen. Dies wird selten schlecht sein. Und wenn wir das nächste Mal am Stich sind, spielen wir munter Trumpf weiter.
2♣	2♦	♥ D103	
3♣	3♦	♦ 952	
—	—	♣ K4	

Wenn Partner eine Trumpf-Figur hat, könnte dies natürlich dem Alleinspieler helfen. Schwerer wiegt hier aber, dass die anderen 3 Farben bei uns ganz passabel sitzen, allerdings lieber vom Alleinspieler angespielt werden sollten.

Und die beiden haben sich erst spät auf Karo geeinigt. Keiner ist mit den Farben des anderen so richtig glücklich. SA wollten aber beide auch nicht. Insofern spricht einiges dafür, dass sie beide ungleichmäßig verteilt sind und Karo eher ein Not-Kontrakt ist.

Mit welcher Karte greifen wir an?

Hier können wir uns an unseren Überlegungen zum Ausspiel gegen SA orientieren:

Höchste einer Sequenz mit mindestens 2 Figuren, z.B. **KD32, AK32, K10932**

Hoch-niedrig in einer Farbe ohne Figurensequenz

- die **kleinste** Karte mit einer ungeraden Anzahl von Karten in dieser Farbe²¹
- die **zweitkleinste** Karte mit einer geraden Anzahl²²

²⁰Sie können einwenden, dass unser Partner ja mit z.B. nur 4 Punkten exakt dieses Ass haben könnte. Mag sein, es ist aber höchst unwahrscheinlich.

²¹In einer zweiten Runde in dieser Farbe spielen wir dann natürlich eine höhere, also *niedrig-hoch*.

²²In einer zweiten Runde in dieser Farbe spielen wir dann die kleinste, also *hoch-niedrig*.

Aufgabe 16.1 Ihr Partner spielt im Gegenspiel die ♡2 an. Wieviele Karten hat er in Coeur?

Beispiel 16.3

		♠ 62	
		♥ D1076	
<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	♦ KB62	
		♣ AD874	
	1♠		♠ ...
2♣	2♥		♥ ...
4♥	—		♦ AD8543
			♣ ...

	N	
W		O
	S	

Unser Partner (West) greift mit der ♦7 gegen 4♥ an. Der Alleinspieler legt auf Nord den König. Wir nehmen das Ass. Süd bedient. Spielen wir die Farbe zurück?

Überlegen wir: Wenn West korrekt angespielt hat, so hat er seine *kleinste* Karte in dieser Farbe angespielt. Folglich hat er eine *ungerade* Anzahl Karos. Nord hat 4 Karos, Ost 6, Süd mindestens 1 Karo. West kann also keine 3 Karos gehabt haben. Er hat ein *Single*.

Wir spielen also munter Karo zurück und geben ihm seinen Schnapper. Natürlich spielen wir Karo *klein* zurück. Überlegen Sie, warum!

17 Spieltechnik 3 – Ohne Trumpf

Nun zurück zur Spieltechnik im Sans Atout.

Übergänge im SA

Bei Farbspielen muss man häufig auf die Übergänge achten. Allerdings ist dies ja bei Farbspielen vergleichsweise einfach, da man häufig durch Stechen in die andere Hand kommt. Dies kann man im SA nicht, folglich ist das Problem der Übergänge im SA meist schwieriger.

♠ AK		P 17.1	Wir spielen 3 SA, der Angriff ist ♡5. Unser Spielplan ? Wieviele Stiche
♥ A42		♠ DB1074	haben wir? In ♣:0, ♦:2, ♥:2, ♠:5. Perfekt. Wir haben 9 Stiche, müssen
♦ AK5		♥ K6	also überhaupt nicht über einen Spielplan nachdenken und nehmen den
♣ 108763		♦ 8742	Stich mit dem ♥K. Wir ziehen nun unsere Stiche ab (♠AK, ♥A, ♦AK)
		♣ 94	und ... bekommen folgende Situation:

♠ —		P 17.1a	Wir kommen nicht mehr zu Ost !!!?? Katastrophe !!!?? Den letzten Stich
♥ 4		♠ DB10	hat West ja gemacht. Unsere schönen 3 Pik-Stiche können wir nicht
♦ 5		♥ —	mehr bekommen.
♣ 108763		♦ 87	Wo ist der Fehler? Wir haben uns den einzigen Übergang zu Ost (den
		♣ 94	♥-König) gleich im ersten Stich zerstört. Den ♥K müssen wir aber wie
			unseren Augapfel hüten, denn nur durch ihn kommen wir wieder zu Ost.

Aufgabe 17.1

♠ KDB1098		♠ 2
♥ A2		♥ K543
♦ 42		♦ KDB5
♣ 762		♣ AK54

Gegen Osts 3 SA greift Süd mit ♡D an. Wie gewinnen wir das Spiel?

Eine leere Figur

♠ ...		P 17.2
♥ K43		♠ ...
♦ ...		♥ 652
♣ ...		♦ ...
		♣ ...

Wir sind leider auf einen Stich in Coeur angewiesen. Wie können wir diesen bekommen? Wir müssen darauf hoffen, dass das Ass bei Süd sitzt und legen von Ost eine kleine Karte vor. Legt Süd das Ass nicht, nehmen wir den König und beten ...

♠...		P 17.3									
♥D43	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠...
		N									
W			O								
		S									
♦...	♥A52										
♣...	♦...										
		♣...									

Wir sind nun dummerweise sogar auf 2 Stiche in Coeur angewiesen? Einer ist uns mit dem Ass sicher. Wie können wir 2 bekommen? Es ist hier sinnlos, die Dame vorzulegen. Da wir dann nur einen Stich machen würden. Sie ahnen es: Wir müssen darauf hoffen, dass der König bei Süd sitzt. Wir legen also von Ost eine kleine Karte vor. Legt Süd den König nicht, legen wir die Dame und beten erneut. . . .

Beide Techniken sind sowohl im SansAtout- als auch im Trumpf-Spiel anwendbar. Die zweite Technik (leere Dame, leeres Ass) nennt man **Expass**.

Hüte Dich vor den Gegenspielern

♠ ADB		P 17.4									
♥ KB75	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ 753
		N									
W			O								
		S									
♦ 83	♥ D102										
♣ D1082	♦ K2										
		♣ AKB93									

Wir spielen 3SA. Süd spielt ♦6 aus, Nord legt die ♦10. Wir nehmen natürlich den Stich mit dem König.

Spätestens jetzt müssen die Alarmglocken klingeln, denn wenn NS jetzt nochmal rankommen, ziehen sie ihre Karos ab, und das sind mindestens 4 Stiche !! Es ist also nicht gut, jetzt das ♥-Ass rauszujagen, um die restlichen Coeur-Stiche zu machen.

Statt dessen sollten wir auf den Schnitt gegen den ♠-König setzen. Gelingt dieser, so machen wir den Kontrakt. (Wichtig: Wir haben mit den Treffs genügend Übergänge zu Ost, um den Schnitt zu wiederholen.)

18 Gegenreizung 1

Grundsätze der Gegenreizung

Häufig eröffnen die Gegner, bevor wir etwas sagen können. Ost hat mit 1♥ eröffnet. Wir schauen auf Süd verdutzt in unser Blatt. Was sagen wir? Besser nichts, denn wir wissen ja gar nichts über unseren Partner. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind unsere Chancen im Gegenspiel gegen einen Coeur-Kontrakt besser, als selbst Coeur zu spielen.

♠ 84
♥ KD875
♦ KB5
♣ A108

♠ AKD97
♥ 8
♦ 9752
♣ 1083

Nun modifizieren wir in unser Blatt etwas. Wieder hat Ost mit 1♥ eröffnet. Jetzt ist unser Blatt doch deutlich schwächer, oder? Allerdings sind unsere Pik wahrscheinlich nur, wenn wir selbst spielen, etwas wert. Also nennen wir die Pik: 1♠.

Wichtig: Es geht beim Bridge nicht darum, das Spiel an sich zu reißen, sondern allein um die *erzielten Punkte*. Und beim ersten Blatt haben wir leider nach der gegnerischen 1♥-Eröffnung kein vernünftiges Gebot, welches unser Blatt beschreibt. Also warten wir die Reizung erst mal, denn mit unseren guten Coeur sitzen wir hinter dem Gegner, der die Coeur hält, das ist eine gute Situation. Im zweiten Blatt haben wir im Gegenspiel eher schlechte Chancen, da wir in einem gegnerischen Farbspiel wohl kaum die Pik bekommen werden. Folglich ist es besser, hier offensiv zu reizen.

Wann ist eine Gegenreizung angesagt?

1. Wir rechnen damit, dass wir unseren Kontrakt tatsächlich erfüllen können. Wir bieten *offensiv*.
2. Die Gegner haben einen Kontrakt gefunden, den sie wahrscheinlich im Schlaf erfüllen. Wenn wir nun gegenreizen, dann gehen wir evtl. down. Allerdings bringen unsere Faller den Gegnern nicht soviel Punkte wie wenn sie ihr Spiel gewinnen. Dies ist ein *Opfergebot*.
3. Wir wollen die gegnerische Reizung *stören*. Aber Vorsicht: Eine Zwischenreizung könnte von den Gegnern kontriert werden, und wenn wir dann ordentlich Faller liefern, geht das nach hinten los . . .
4. Wir wollen unserem Partner sagen, welche Farbe er *anspielen* soll.

Beispiel 18.1

♠ 2
♥ K874
♦ KDB876
♣ 54

Die Gegner haben sich in 2♠ gefunden. Unser Partner hat leider nichts gesagt. Wir halten die nebenstehenden Karten. Was tun wir? Gegen die 2 Pik werden wir wohl nichts tun können, oder? Das brächte den Gegnern 110 Punkte. Sind wir nicht in Gefahr, so bieten wir nun munter 3♦. Selbst 2 Faller bringen den Gegnern nur 100 Punkte, denn kontrieren werden sie das wohl nicht (da sie uns sonst in's Vollspiel kontrieren). In Gefahr sollten wir etwas vorsichtiger sein. Da brächten 2 Faller schon 200. Aber da die Gegner bei 2 Pik wohl auch keine Riesen sein können, hat unser Partner vielleicht was dazu. Also in Nichtgefahr reizen wir in jedem Fall 3♦, in Gefahr eher nicht.

Beispiel 18.2

Wir sitzen auf Ost. Folgende Reizung:

	<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
♠ D5432				
♥ 874	1♦	passe	1♥	passe
♦ -	2♥	passe	2♠ ^a	passe
♣ B8762	3♣ ^b	?		

a) Süd hat Schlemminteresse, er hat das Pik-Ass
b) Nord hat das Treff-Ass

Wenn wir unserem Partner doch irgendwie mitteilen könnten, dass er Karo angreifen soll!!! Aber Moment, das können wir. Wir könnten Karo zwischenreizen. Höchstunwahrscheinlich, dass NS dies wegpassen, da sie ja kurz vor dem Schlemm stehen und unter dem Vollspiel nicht passen werden. Und da wir zweimal gepasst haben, wird unser Partner das als unechtes Gebot verstehen.

Welche Möglichkeiten der Zwischenreizung haben wir?

eigene Farbe

SansAtout

Informationskontra

Gegenreizung mit eigener Farbe

Nennt man in der Gegenreizung eine eigene Farbe, so muss diese grundsätzlich zumindest eine 5er Farbe sein. (Man beachte, dass das Karo-Gebot in Beispiel 18.2 keine eigene Farbe war, sondern ein künstliches Gebot.)

Gegenreizung mit eigener Farbe auf 1er Stufe

Dafür reichen sogar Blätter mit weniger Punkten, als wir dies für eine normale Eröffnung fordern. Man fordert i.allg. **9-18 FLP**. Allerdings sollte im unteren Punkte-Bereich (ca. 9-12 FLP) die 5er Farbe schon gut sein. Oder die Verteilung ist ungewöhnlich. Im höheren Punkte-Bereich kann man diese Restriktion lockern, allerdings muss die Farbe nach wie vor eine 5er sein.

Sollte man mit folgenden Händen nach 1♦-Eröffnung durch die Gegner mit 1♥ zwischenreizen?

♠ D54	♠ K54	♠ D542	♠ D54
♥ AKB107	♥ K10743	♥ AKB7	♥ K10732
♦ 864	♦ B64	♦ 864	♦ KD4
♣ 32	♣ AK2	♣ 32	♣ 32
JA. Wenig Punkte, aber gute Coeur.	JA. Gute Punkte, mäßiges Coeur.	NEIN. Keine 5er Farbe.	NEIN. Wenig Punkte, mäßiges Coeur.

Gegenreizung mit eigener Farbe auf 2er Stufe

Müssen wir aber unser Gebot schon auf der **2er Stufe** (ohne Sprung) abgeben, so sollten wir stärker sein. Man fordert hier i.allg. sogar eine **6er Farbe** und **11-18 FLP**. Bis 14 FLP sollte die Farbe schon ordentlich sein, und man sollte in Gefahr etwas vorsichtiger sein. Ab 15 FLP reicht eine einfache 6er Farbe aus.

Sollte man mit folgenden Händen nach 1♥-Eröffnung durch die Gegner zwischenreizen?

♠ D54
♥ 107
♦ KDB864
♣ A2

JA. Die Karo sind
ordentlich. 14 FLP.

♠ K54
♥ 43
♦ A64
♣ D87654

NEIN. Zu we-
nig Punkte. Das
6er Treff ist zu
schwach.

♠ KD542
♥ B7
♦ K864
♣ 32

JA. 1♠.

♠ D54
♥ K10732
♦ KD4
♣ 32

NEIN. Gegner hat
genau unsere Farbe
genannt.

Gegenreizung mit eigener Farbe im Sprung

Jedes Farbgebot im Sprung ist als Sperransage zu verstehen. Wir wollen die Gegner bei ihrer Reizung *stören*. Springt man in die **2er Stufe**, so sollten folgende Bedingungen erfüllt sein:

- gute 6er Farbe
- 6-10 F-Punkte
- keine 4er OF, die noch nicht genannt wurde

Wieso beschränkt man solche Sperransagen auf maximal 10 FP? Nun. Wenn wir 11 FP haben, dann haben wir wegen unserer 6er Länge mindestens 13 FLP. Und dann sind wir schon zu stark, denn wir nehmen mit unserer Sperransage ja nicht nur den Gegnern Bietraum weg, sondern auch uns selbst.

Auf der **3er Stufe** vereinbart man i.allg. die gleichen Bedingungen, nur die Farbe sollte nun eine

- gute 7er Farbe (analog Sperröffnung)

sein.

SansAtout-Gegenreizung

Zumeist beruft man sich bei SA in der Gegenreizung auf die gleichen Konventionen wie bei der Eröffnung, also in fast allen Bietsystemen:

- ausgeglichenes Blatt, d.h. gleichmäßige Verteilung
- keine 5er OF
- eine bestimmte Punktspanne

Die Punktspanne kann variieren. In ForumD wird es so vereinbart, dass man **16-18 FLP** haben muss.

Allerdings sei darauf hingewiesen, dass es auch andere Konventionen (15-17 FLP, 12-14 in Nichtgefahr, in Gefahr 16-18 usw.) gibt.

Allerdings müssen wir eine Zusatzforderung aufstellen:

Wir müssen in Gegners Farbe einen Stopper haben.

Bei ForumD muss man diese Forderung nicht ganz so eng sehen, wenn die gegnerische Eröffnung in einer UF erfolgte, da dies ja vorbereitend sein könnte.²³

Unser rechter Gegner hat eröffnet. Sollte man mit folgenden Händen 1 SA (wir gehen von 16-18 FLP aus) gegenreizen?

²³Da die Karo-Eröffnung aber meist ein 4er Karo verspricht, sollte man bei dieser Eröffnung einen Karo-Stopper haben.

Eröffnung	1♣	1♥
Karten	♠ AD54 ♥ 108 ♦ KD9 ♣ KD32	♠ AD54 ♥ 43 ♦ AK64 ♣ KB2
Gebot	1SA Stopper in Treff, 16-18, ausgeglichen.	kein 1 SA 16-18, ausgeglichen, aber kein Stopper in Coeur.

Im zweiten Beispiel sollte man Kontra sagen (s. Informationskontra).

Informationskontra

Ein starkes Mittel in der Gegenreizung ist das *Kontra*. In der Gegenreizung – zumindest nach der gegnerischen Eröffnung – hat das Kontra *nicht* die Bedeutung eines Strafkontras. Vielmehr zeigt es unsere Bereitschaft, in einer der *anderen* Farben zu spielen. Und wir fordern unseren Partner auf, *unbedingt* zu reizen.

Ein Informationskontra zeigt:

- Eröffnungsstärke
- Kürze in der gegnerischen Farbe
- Interesse an den anderen Farben, möglichst in den nicht genannten OF

Einige Grundsätze sollte man vereinbaren. Allerdings sind diese nicht starr zu sehen, man kann diese mit seinem Partner variieren:

- Nach einer *UF-Eröffnung* sollte man in den OF zumindest 4-3-verteilt sein.
- Nach einer *OF-Eröffnung* sollte die andere OF eine 4er sein.

Und wie sieht das mit den Punkten aus? Im Bietsystem ForumD wird zumeist von folgenden Punkten ausgegangen:

eigene Farbe auf 1er Stufe 9-18 FLP
eigene Farbe auf 2er Stufe 11-18 FLP
eigene Farbe im Sprung 6-10 FP
Informationskontra ab Eröffnungsstärke mit obigen Restriktionen
Informationskontra ab 19 FLP immer

Unser rechter Gegner hat eröffnet. Sollte man mit folgenden Händen gegenreizen?

Eröffnung	1♣	1♦	1♠	1♣	1♠
Karten	♠ KB54 ♥ KB107 ♦ K1094 ♣ 2	♠ K5 ♥ AK743 ♦ A64 ♣ KD2	♠ 54 ♥ AKB10 ♦ K864 ♣ D32	♠ KB4 ♥ KD74 ♦ AB64 ♣ 32	♠ B4 ♥ B74 ♦ AD64 ♣ KD42
Gebot	Kontra Nur 11 Punkte, aber ideale Verteilung mit guten Farben.	Kontra Zu stark für 1♥.	Kontra Genug Punkte, 4er Coeur, kurz in Gegners Farbe.	Kontra 4-3 in OF, genug Punkte, kurz in Treff.	Passe Zwar genug Punkte, aber das Coeur ist zu schwach.

19 Gegenreizung 2

Antworten auf Farb-Gegenreizungen

Ihr Partner hat mit einer Farbe gegengereizt. Was wissen wir folglich über ihn? Nicht viel:

- auf 1er Stufe: 5 Karten plus 9-18 FLP
- auf 2er Stufe i.allg. 6er Farbe, 11-18 FLP

Dies ist noch ein sehr großer Spielraum. Also müssen wir eigentlich nur wieder entsprechend unserer Punkte-tabelle die entsprechende Bietstufe ausrechnen, die uns sicher ist. Wir dürfen aber auch selbst bei schwachen Blättern nicht überaus vorsichtig sein, falls wir Partners Farbe unterstützen können, da sonst eventuell die Gegner ihr gutes Spiel finden. Stören wir sie also ruhig etwas (aber Vorsicht, falls wir in Gefahr sind !!).

Auch hier gelten die gleichen Grundsätze wie bei der klassischen Reizung:

- OF haben Vorrang, hier reichen 3 Karten als Unterstützung aus.
- Bot unser Partner eine UF, sollte man selbst bei einem Fit versuchen, auf 3 SA zu kommen, falls es die Punkte hergeben.

Partners Gegenreizung war 1 OF

Für eine **Unterstützung** der von unserem Partner **gegengereizten OF** reichen 3 Karten. Es gelten die gleichen Punktspannen wie nach einer klassischen OF-Eröffnung, nur muss man als Antwortender 2 Punkte stärker sein, da unser Partner für seine Gegenreizung ja nur 9 Punkte braucht.

Heben auf 2 OF 8-12 FVP, 3 Trumpf

Heben auf 3 OF 13-14 FVP, 3 Trumpf

Heben auf 4 OF ab 15 FVP, 3 Trumpf

Warum beschränken wir den Sprung auf 4 OF nicht punktemäßig? Nun, die Gegner haben eröffnet, also sind da Punkte. Ein Schlemm wird für uns also unmöglich sein.

Wir können hier aber auch mit schwächeren Punkten und mehr Trumpfunterstützung sprechen. Ist man dann noch eher unausgeglichen, so spricht vieles dafür, dass man **sperrern** sollte:

Heben auf 3 OF 4 Trümpfe, eher unausgeglichen, 8-12 FVP

Heben auf 4 OF 5 Trümpfe, eher unausgeglichen, 8-14 FVP

Bei obigen Regeln sollten Sie die Gefahrenlage beachten. Reizen Sie in Gefahr etwas vorsichtiger !!

Haben wir keine 3 Karten als Unterstützung, können wir eine neue Farbe nennen:

1 F 4er Farbe, ab 8 FLP

2 F 5er Farbe, ab 13 FLP

Beide Gebote forcieren zumindest für eine Runde. Partner muss was sagen.

Und dann bleiben uns natürlich noch die SA-Gebote:

1 SA 8-12 FLP, Stopper in Gegners Farbe

2 SA 13-14 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe

3 SA ab 15 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe

Beachten Sie, dass derjenige, der als erster SA nennt, einen Stopper in Gegners Farbe haben MUSS.

Partners Gegenreizung war 2 F

Wenn unser Partner eine beliebige Farbe auf der 2er Stufe genannt hat, müssen wir ähnlich wie oben reizen:

Heben auf 3 F 8-12 FVP, mindestens 3 Karten

Heben auf 4 OF ab 13 FVP, mindestens 3 Karten

Heben auf 4/ 5 UF ab 12 FVP, äußerst unausgeglichen (sonst versucht man, auf SA zu kommen)

2 SA 10-12 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe

3 SA ab 13 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe

2 neue F 5er Farbe, ab 8 FLP, forciert für eine Runde

Partners Gegenreizung war SA

Hier müssen wir uns nix Neues ausdenken. Die Bedingungen für eine SA-Gegenreizung waren identisch mit den SA-Eröffnungen, also können wir jetzt auch genauso antworten, als wenn unser Partner mit SA *eröffnet* hätte.

Partners Gegenreizung war ein Informationskontra

Fall 1: Der Partner des Eröffners schweigt. Das Informationskontra zwingt uns zum Sprechen, auch mit 0 Punkten. Wir müssen unserem Partner unsere **längste** Farbe nennen, natürlich haben auch hier wieder die **OF** **Priorität**.

F ohne Sprung 0-7 FLP

F im Sprung 8-11 FLP

F im Vollspiel ab 12 FLP (OF hat Vorrang, dann eher 3 SA versuchen, bei sehr einseitigen Blättern 5 UF)

SA dürfen wir nur nennen, wenn wir eher ausgeglichen sind und wenn wir

- keine 4er OF sowie
- einen Stopper in Gegners Farbe

haben.

1 SA 8-10 FLP

2 SA 11-12 FLP

3 SA ab 13 FLP

Einzige **Ausnahme**: Wir sind selbst stark in Gegners Farbe. Dann dürfen wir *passen*. Wir wandeln Partners Info-Kontra in ein **Strafkontra** um.

Fall 2: Der Partner des Eröffners hat nicht gepasst. Das oben Gesagte können wir natürlich auch hier anwenden. Da unser Partner ja mit Sicherheit nochmal drankommt, sollten wir nun bei einem freiwilligen Gebot etwas stärker sein. Mit einem schwachen Blatt (0-7 FLP) dürfen wir *passen*. Nennen wir eine **neue Farbe**, so sollten wir mind. 5 FLP haben, bei 8-11 Punkten springen wir in die neue Farbe. Ab 12 Punkten sagen wir das Vollspiel.

20 Kompetitive Reizung 1

Änderungen nach Gegenreizungen der Gegner

Es ist schon ärgerlich, wenn uns die Gegner mit einer Zwischenreizung stören. Meist nehmen sie uns unsere klassische Reizung weg. Nach einer 1♠-Zwischenreizung kann man leider nicht mehr 1♥ bieten.

Allerdings hat uns die Gegenreizung eventuell auch geholfen, denn ohne die Zwischenreizung mussten wir bereits mit 6 Punkten was sagen, was im schlimmsten Fall in einem Kontrakt mit 18 FLP endet (Eröffner

12, Partner 6). Warum mussten wir mit 6 Punkten was sagen? Um abzusichern, dass der Eröffner nochmal bieten darf, er könnte ja ein Riese sein. Dies müssen wir jetzt nicht mehr, der Eröffner kommt ja dank der Gegenreizung nochmal dran. Folglich sollten wir nur reizen, wenn wir etwas stärker sind, man fordert i.allg. mind. **8 FLP**.

Welche Antworten habe ich nun:

klassische Reizung Farbe, SA

Passe

Überruf der Gegnerfarbe

Kontra

Natürliche Gebote

Die Gebote behalten zumeist ihre klassische Bedeutung:

Unterstützung von Partners Farbe

Einzigste Abweichung zur klassischen Reizung:

Überruf in Gegners Farbe Damit beschreibt man ein **starkes Blatt (ab 15 FVP)** mit **gutem Fit**.

Partners Unterfarbe kann man hier evtl. bereits mit 4er Trumpfunterstützung heben, falls man kein anderes Gebot hat. Beachten Sie aber die Gefahrenlage.

Farbwechsel ohne Sprung

Hier sollten wir die minimalen Punkte von 6 FLP auf **8 FLP** hochsetzen.

SA

- Erste Abweichung: 1 SA erfordert nun **8-10 FLP**.
- Zweite Abweichung: Wir brauchen einen Halt in Gegners Farbe.

NEU: Überruf

Der Partner nennt Gegners Farbe. Dieses Gebot fociert zum Vollspiel. Einzige Aussage: "Ich habe ein gutes Blatt mit Trumpfunterstützung und Punkten".

Wir sollten hier unterscheiden, ob unser Partner mit einer UF oder einer OF eröffnet hat.

Nach einer **OF-Eröffnung** ist die Sache ganz einfach. Für einen Überruf brauchen wir **15 FVP** und **OF-Fit**.

Was tun wir, falls Partner mit einer **UF eröffnet** hat? Häufig reicht es da ohnehin nicht zum Vollspiel (Gegner haben gereizt). Folglich sollten wir versuchen, auf SA zu kommen.

♠ D2

♥ KB2

Unser Partner Nord eröffnet mit 1♦, Ost reizt mit 1♠ gegen.

♦ DB76

SA dürfen wir nicht sagen, wir haben keinen Stopper in Pik. Was tun wir? Wir bieten **2♠**.

♣ KB54

NEU: Negativkontra

Nach der Reizung **1 UF - 1♠** hat uns der Gegner leider das 1♥-Gebot geklaut. Was nun? Für 2♥ bräuchten wir

- 11 FLP und

- ein 5er Coeur.

Was, wenn wir eine dieser beiden Bedingungen nicht erfüllen? Dann sagen wir einfach **Kontra**.

NEU: Passe

Passen sollten wir nur unter folgenden Bedingungen:

schwach keine 8 FLP

stark in Gegners Farbe Wir sehen keine Chance für ein eigenes Spiel (also kein Fit in Partners OF) und wollen lieber gegenspielen.

21 Spezielle Gebote

Es gibt eine ganze Reihe von künstlichen Geboten, d.h. Geboten, die nicht das meinen, was sie eigentlich bedeuten. Wir wollen im folgenden einige Beispiele betrachten.

Transfer

P 21.1

- ♠ 876
- ♥ 765432
- ♦ 43
- ♣ 52



- ♠ AB102
- ♥ D86
- ♦ AK2
- ♣ A43

Teiler Süd eröffnet wieder mit 1 SA. Nord hat nicht viel zu zählen. Vielmehr muss er die Katastrophe in Grenzen halten. Wenn Nord jetzt passt, gibt er auf, denn seine Karten machen nicht einen Stich. Vielmehr sollte Nord ernsthaft überlegen, ob nicht Coeur der viel, viel bessere Kontrakt ist, da Süd ja mindestens 2 Coeur haben muss. Er entscheidet sich also, Coeur zu nennen. Aber nein: Dann muss er das ja spielen und die starke Hand kommt auf den Tisch. Wie können wir das verhindern? Wieder durch ein künstliches Gebot: 2♦. Dies bezeichnet man als Transfer auf Coeur. Süd MUSS jetzt 2♥ bieten. Analog bietet Nord 2♥, wenn er Süd zu Pik zwingen will.

Sollte Nord stärker sein als die unglaublich schwache Hand unseres Beispiels sein, so kann er nach Süds Gebot je nach Stärke weiterbieten.

Noch eins sollte man bedenken: Nach einer 1SA-Eröffnung ist die Initiative beim Partner, nie mehr beim Eröffner! Folgende Reizungen sollen dies verdeutlichen:

Nord	Süd		Nord	Süd	
1SA	2♣ ^a	a) Stayman	1SA	2♦ ^a	a) Transfer auf Coeur
2SA ^b	3♥ ^c	b) beide OF	2♥ ^b	3♥ ^c	b) Nord nennt artig Coeur.
4♥ ^d	passe	c) S"ud m"ochte Coeur spielen, allein reicht es aber zum Vollspiel nicht, einladend	3♥ ^c		c) S"ud lädt Nord zum Vollspiel ein.
		d) Nord hat Maximum, also 18 Punkte. Mit einer 16-Punkte-Hand hätte Nord passen müssen.	passe ^d		d) Nord hat nur 16 Punkte.

Ass-Frage

Oft kommt man in Situationen, wo man nur noch wissen will, wieviele Asse der Partner hat:

P 21.2

♠ DB 87

♥ A 54

♦ 43

♣ 52

	N	
W		O
	S	

♠ AK 1052

♥ KDB 86

♦ AK 2

♣ 3

Teiler Süd eröffnet mit 1♠. Nord antwortet artig mit 2♠. Nun läuten bei Süd die Alarmglocken. Der bestätigte Farbfitt wertet sein Blatt enorm auf. Zählen wir nochmal: 20 Figurenpunkte plus 1 Längenpunkt in Coeur (die Coeur sind hier wirklich was wert) und 2 in Treff (Single). Das einzige, was uns hier wirklich noch interessiert ist, ob Nord Asse hat. Hat er 2, sollten wir 7♠ spielen, bei nur einem Ass 6♠. Hat er keins, spielen wir eben 5♠. Und wie bekommen wir das heraus? Wir bieten 4 SA (Blackwood-Assfrage). Nord muss nun diszipliniert antworten: 5♣(0 Asse), 5♦(1 Ass), 5♥(2 Asse), 5♠(3 Asse).

P 21.3

♠ DB 8

♥ AK 109854

♦ K 3

♣ 2

	N	
W		O
	S	

♠ AK 102

♥ DB 6

♦ AB 72

♣ K 3

Teiler Süd eröffnet mit 1SA. Nord muss zunächst etwas Beruhigungstee trinken, denn er sieht sofort:

- Unser Spiel ist Coeur.
- Unter dem Vollspiel geht das Spiel nicht vom Tisch.

Aber vielleicht wird es ja ein Schlemm? Was möchte Nord nur noch von Süd wissen? Richtig: die Asse. 4 SA wäre jetzt missverständlich, da Süd ja denken könnte, dass dies die Bestätigung für SA ist und Nord ihn zum Kleinschlemm einlädt. Auch 2/3/4♥ wären nicht gut, da Süd diese alle passen könnte. Wie fragen wir nun nach den Assen: 4♣ (sog. Gerber-Konvention). Und wieder antwortet Süd, immer eine Stufe höher gehend: 4♦(0), 4♥(1) usw.

22 Spieltechnik – 4

Nun wieder zu Spieltechniken. Diese sind zumeist sowohl im SA- als auch im Farbspiel anwendbar. Wir konzentrieren uns wieder auf das Alleinspiel. Einige Techniken sind aber auch im Gegenspiel anwendbar.

Längenstiche

Wir halten in Pik folgende Karten AKB65 □ D2. Wir brauchen in Pik 4 Stiche. Haben wir damit ein Problem? Nein. Wir spielen erst zur Dame und gehen dann mit der 2 wieder auf die andere Seite. Wahrscheinlich machen wir alle 5 Stiche.

Doch nun halten wir in Pik die Karten AK765 □ 32. Wir brauchen in dieser Farbe 3 Stiche. Nehmen wir an, unser Kontrakt ist 4 Coeur. Dann ziehen wir einfach A und K ab und stechen die ♠5 auf Ost. Wenn beide Gegner bedient haben, sind unser ♠7 und 6 hoch. Wir gehen irgendwie wieder zu West und ziehen diese beiden Karten ab. (Vorsicht: Vorher die Trümpfe abziehen !!!)

Doch nun spielen wir SA und brauchen in der Pik-Farbe AK765 □ 32 3 Stiche. Zusätzlich nehmen wir an, dass West außer diesen Piks nichts hat, also ein armer Schlucker ist. D.h. wir haben zu West keinen Übergang außer in Pik. Wie sollen wir damit 3 Stiche machen?

Haben Sie eine Idee? Die Farbverteilung in Pik könnte doch so aussehen:

		xxx
AK765	□	32
		xxx
		xx
AK76	□	3
		xx

Wenn wir gleich A und K abziehen, ist West tot. Mausotot. Wir haben ja keine Übergänge. Aber was, wenn wir NS einen Stich gleich zu Beginn schenken? Wir spielen aus beiden Händen klein.^a

^aIm Gegenspiel würden wir die vierthöchste, also die 6 spielen.

Nun kommen wir mit der wunderschönen 3 noch zum K und gewinnen in Pik sogar 4 Stiche. Sie werden einwenden, dass die Karten bei den Gegnern ja 4:2 oder noch schlimmer sitzen könnten. Korrekt. Dann haben wir keine Chance. Dann kann man das Spiel eben nicht gewinnen. Aber wenn sie 3:3 sitzen, geht es. Und da dies nun unsere einzige Chance ist, spielen wir auf diese Chance. Diese Spieltechnik nennt man *Blanko-Coup*.

Hoch oder niedrig

Wir halten (auf Ost) in einer Farbe **K432**. Unser rechter Gegner (Nord) spielt in dieser Farbe klein an. Legen wir den König? NEIN. Das ist (i.allg.) Verschwendung, denn wenn unser linker Gegner (Süd) das Ass hat, bekommen wir den Stich natürlich nicht. Falls unser rechter Gegner das Ass hat, so haben wir doch alle Zeit der Welt, immer noch den König zu bekommen. Vielleicht hat ja unser Partner in dieser Farbe auch was.

Aufgabe 22.1 Überprüfen Sie an folgenden Händen, ob es im SA-Spiel sinnvoll ist, nach einer kleinen Karten von Nord den König zu spielen oder nicht.

xxx		ADBx		Dxxx		D10xx					
xx	□	K432	xx	□	K432	xx	□	K954	Ax	□	K872
		ADBx		xxx		AB10				Bxx	

Ausnahme: Wir *wissen*, dass unser rechter Gegner das Ass hat, dann nehmen wir natürlich i.allg. sofort den König, um im Farbspiel nicht den König weggestochen zu bekommen.

Was machen wir aber, wenn unser rechter Gegner eine kleine Karte vorlegt und wir **DB10x** halten? Dann steigen wir natürlich mit der **D** ein, um zu verhindern, dass eventuell die 9 bei Süd noch einen Stich macht!

	Axxx
xx	□
	DB10x
	K9x

Und wie verhalten wir uns (auf Süd), wenn unser Partner (Nord) eine kleine Karte gelegt hat und unser rechter Gegner (Ost) auch keine Ambitionen zeigt, sprich klein bleibt?

Nun sollten wir i.allg. hoch einsteigen, denn: Bridge ist ein Partnerspiel, und unser Partner wird doch wohl einen Grund gehabt haben, diese Farbe anzuspielen.

Aufgabe 22.2 Überprüfen Sie an folgenden Händen, ob es im SA-Spiel sinnvoll ist, nach einer kleinen Karten von Nord und Ost auf Süd den König zu spielen oder nicht.

xxx		ADBx		Dxxx		D10xx					
xx	□	ADBx	10x	□	xxx	10x	□	ABx	Bx	□	Axx
		K432		K432		K954				K872	

Beispiel 22.1 Folgendes Problem:

7654		Wir halten (auf Ost) in einer Farbe KB32 . Unser Partner hat mit der 8 in
8...	□	dieser Farbe angegriffen. Nord hat nur 4 Luschen. Welche Karte sollten wir
	?...	legen?

Wir sind uns hoffentlich einig, dass wir den Buben oder König legen *müssen*!! Sonst schenken wir NS den Stich, eventuell reicht sogar die 9 von Süd. Aber welche Figur legen wir? Gehen wir mit dem König rein, oder schonen wir ihn und legen den Buben? Überlegen wir: Was interessiert uns hier? Richtig, nur die Dame und das Ass.

Fall 1: AD sitzen beide bei Süd Dann ist es wurscht. Egal was wir legen, geht Süd mit der jeweilig höheren Figur drüber und macht so immer 2 Stiche.

Fall 2: Weder A noch D bei Süd Wieder ist es egal. Der B reicht, aber auch der K schadet uns nicht.

Fall 3: Nur A sitzt bei Süd Jetzt reicht es, den Buben zu spielen.

Würde es schaden, den König zu legen? **NEIN**. Denn die Dame sitzt ja beim Partner, so dass D (bei ihm) und B (bei mir) in dieser Farbe beide hoch wären.

Fall 4: Nur D sitzt bei Süd Jetzt **müssen** wir den K legen, der B würde NS einen Stich schenken.

Also: In keinem Fall schadet das Spiel des **Königs**. Aber in einem Fall wäre der Bube eine Katastrophe.

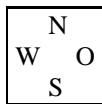
Folgende **Regeln** sollte man also fast immer anwenden:

*Zweiter Mann so klein er kann.
Dritter Mann so hoch er kann.*

Vorbereiten von Schnappern durch Abwurf

Beispiel 22.2

♠ A5
♥ AKB72
♦ A2
♣ AKD6



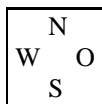
P 22.1
♠ 762
♥ D1063
♦ 9643
♣ B3

West spielt 6♥. Wie sieht der Spielplan aus? Egal, wie angespielt wurde, wir nehmen diesen Stich, klären die Trümpfe. Dann nehmen wir einen Stich mit dem ♣B und gehen mit einem kleinen Treff zu Wests Hand. Auf dessen 2 hohe Treffs werfen wir 2 Piks weg. Das kleine Pik von West können wir nun bei Ost stechen. Wir geben nur einen Karo-Stich ab.

Aufgabe 22.3 Unser Spielplan ist mit einer kleinen Unsicherheit versehen. Welcher?

Beispiel 22.3

♠ A5
♥ D10872
♦ A85
♣ A64



P 22.2
♠ K642
♥ B853
♦ D3
♣ K53

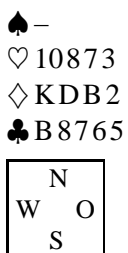
West spielt 4♥. Angriff mit ♣. Wir haben keine 10 Stiche, oder? Am besten nimmt man den Stich in der Hand und spielt ♦ zur Dame. Hat Nord den König, macht er damit den Stich. Wir können dann aber auf das ♦A später einen Verlierer abwerfen. Bleibt er klein, gewinnt unsere Dame sofort einen Stich.

Hochspielen einer Figur durch Stechen

Man kann in Farbspielen ab und an durch Stechen Karten hochspielen. Wir spielen ein Farbspiel und halten in einer (Nicht-Trumpf-)Farbe K632 □ – . Wenn einer unserer Gegner das Ass nur zu dritt hat, also Axx, dann können wir durch dreimaliges Vorlegen der kleinen Karten, die natürlich von uns auf Ost gestochen wird, den König hochspielen.

Beispiel 22.4

♠ ADB97632
♥ 65
♦ 109
♣ 9



♠ 5
♥ K94
♦ 876543
♣ K104

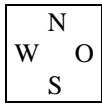
P 22.3
♠ K1084
♥ ADB2
♦ A
♣ AD32

West spielt 7♠. Angespielt wurde ♦K. Sitzt der ♥K bei Nord, so haben wir kein Problem. Aber warum nutzen wir nicht die Zusatzchance, dass eventuell der ♣K zu dritt sitzt? Wir ziehen natürlich zunächst den fehlenden Trumpf, ziehen das ♣A ab, um dann zweimal ein kleines Treff von Ost auf West zu schnappen. Ist der König dann eventuell gefallen, ist die Dame hoch und wir können unseren potentiellen Coeur-Verlierer abwerfen. Fällt der ♣König nicht, sind wir natürlich auf den Coeur-Schnitt angewiesen, den wir aber erst *danach* probieren.

Ruffing Finesse

Sei Pik Trumpf. Wir haben nach dem Klären der Trumpf folgende Situation erreicht.

♠ 23
♥ A
♦ ...
♣ ...



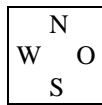
P 22.4
♠ –
♥ DB 1092
♦ ...
♣ ...

Wir ziehen das Coeur-Ass ab und gehen (irgendwie) zu Ost. Von dort legen wir die ♥D vor und warten, ob Süd den König legt. Tut er es nicht, wirft West munter einen Verlierer in Karo oder Treff ab und wiederholt das Ganze. Legt Süd aber den König, sticht West natürlich. Er muss nun nur noch zu Ost überkommen, um die hohen Coeur abzuziehen und auf West weitere Verlierer verlustfrei zu entsorgen.

Beispiel 22.5

♠ 532
♥ 76
♦ DB 10
♣ 98764

♠ AD1098 P 22.5
♥ D32
♦ 432
♣ 32



♠ B
♥ AKB1098
♦ A765
♣ AK

♠ K764
♥ 54
♦ K98
♣ DB105

Süd spielt 7♥. Angespielt wurde ♦D.
Wir sehen keine 13 Stiche, oder? Wir sind unbedingt auf die Pik-Stiche von Nord angewiesen. Dann gehen 13 Stiche. Also 2x Trumpf spielen. Wir haben Glück, die Trümpfe liegen 2:2. Den zweiten Trumpf-Stich nehmen wir aber NICHT auf Nord, sondern bleiben auf Süd. Nun mit dem ♠B zu Nords Ass. Von dort legen wir ♠D vor. Bleibt Ost klein, werfen wir einen Karo-Verlierer ab. Legt Ost den König, stechen wir und gehen mit der dritten Trumpfrunde zu Nord, um auf die nun hohen Pik unsere Karo-Luschen abzuwerfen. Hat West den König, ist es eben Pech. Dann kann man das Spiel nicht erfüllen.

23 Spieltechnik – 5

Entblockieren

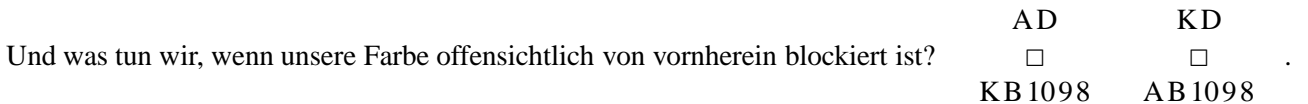
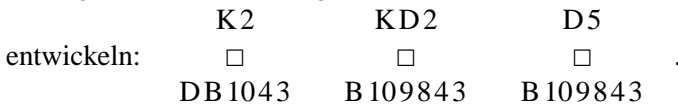
Unachtsames Spiel kann dazu führen, dass wir sichere Stiche nicht bekommen.

Will man in folgender Farbe 5 Stiche bekommen, muss man sich etwas konzentrieren: D43 □ AK1052 . Wir könnten AK abziehen und den dritten Stich bei West nehmen. Aber halt!! Dann brauchen wir einen Übergang zu Ost, um an die wahrscheinlich hohen Karten heranzukommen. Dieses Problem kann man umgehen, indem man als erstes zur Dame spielt, dann zurück zu Ost.

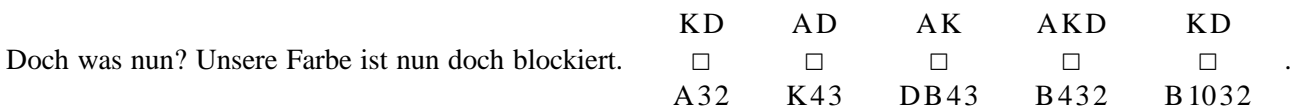
Man sollte also

zunächst immer auf die Figuren der kurzen Seite spielen.

Analog sollte man bei folgenden Karten zunächst Richtung Nord spielen, um so die langen Süd-Karten zu



Sind diese Farben wirklich blockiert? Nein!! Wir ziehen in der kurzen Hand unseren einen Gewinner ab und übernehmen den zweiten Stich auf Süd. Wir legen also Bild auf Bild, um wieder zu Süd zu kommen.



Jetzt müssen wir unsere Gewinner auf Nord abziehen. Dann sind wir allerdings auf einen Übergang zu Süd angewiesen, um die Stiche dort abzuziehen.

Häufig kann man sich aber auch durch harmlose Karten ein Bein stellen.

Beispiel 23.1 Wir betrachten diese Karten: \square \square \square . Sehen Sie die Gefahr,
 1043 AD93 10984
 AK9875 K8654 AKD62

die lauert? Wenn wir unbedacht spielen, landen wir in der Nord-Hand. Wir wollten aber eigentlich immer die restlichen Stiche auf Süd abkassieren?

In Hand 1 blockiert uns die 10 von Nord, denn wenn wir AK abziehen (und die Karten bei OW 2-2-verteilt sind) landen wir unweigerlich bei der hohen 10 von Nord. Was müssen wir tun? Wir werfen die 10 unter das Ass und **entblockieren** uns somit.

In Hand 2 droht ähnliches Ungemach durch Nord's 9.

Hand 3 ist noch schlimmer. Hier müssen wir Nord's 10, 9, 8 sofort unter Süds A, K, D werfen!

Der Spielplan und das richtige Tempo

Leider helfen uns die Gegenspieler beim Erfüllen eines Kontraktes nur sehr ungern. Vielmehr versuchen sie eigene Farben möglichst schnell zu entwickeln, um so eigene Stiche abzuziehen.

Beispiel 23.2 West spielt 3 SA. Süd greift mit $\spadesuit D$ an.

	\spadesuit 5432	P 23.1									
	\heartsuit K876										
	\diamondsuit 543										
	\clubsuit A2										
\spadesuit K7		\spadesuit A6									
\heartsuit A32	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S		\heartsuit D54
	N										
W		O									
	S										
\diamondsuit D102		\diamondsuit AKB76									
\clubsuit DB987		\clubsuit 1043									
	\spadesuit DB1098										
	\heartsuit B109										
	\diamondsuit 98										
	\clubsuit K65										

Der Angriff mit der $\spadesuit D$ signalisiert uns, dass Süd wohl von einer Sequenz angespielt hat. Kommen NS das nächste Mal dran, spielen sie sicher nochmal Pik. Ein weiterer Stich für NS wäre dann unser Ende, da NS ihre Pik-Stiche gnadenlos abziehen werden.

Zunächst könnte man versucht sein, die Treffs von West entwickeln zu wollen. Aber Moment. Dann kommen ja NS mit dem $\clubsuit A$, K zweimal dran. Und dann ist wegen der Pik alles verloren.

Also zählen wir unsere Stiche nochmal: 2+1+5+0. Einer fehlt. Wir brauchen folglich gar nicht die ganzen Treff-Stiche. Wir müssen nur einen einzigen weiteren Stich finden. Und den bekommen wir, wenn Nord den $\heartsuit K$ hat. Geht das auch schief, müssen uns die Gegner helfen ...

Das Ducken

Leider dürfen die Gegner mit einer beliebigen Karte angreifen. Dies kann dem Alleinspieler häufig das Leben erschweren, da die Gegner natürlich so angreifen werden, dass sie unser Spiel möglichst zu Fall bringen.

Beispiel 23.3

		P 23.2									
\spadesuit K109	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S		\spadesuit A852
	N										
W		O									
	S										
\heartsuit A65		\heartsuit 87									
\diamondsuit AKD2		\diamondsuit 765									
\clubsuit 543		\clubsuit KDB2									

West spielt 3 SA. Nord greift mit $\heartsuit K$ an.

Stiche zählen: 2+1+3+2=8. Das ist einer zu wenig. Wir müssen in jedem Fall die Treff entwickeln und irgendwoher den 9. Stich bekommen. Z.B. könnten die Karo ja bei den Gegnern 3-3 sitzen, dann macht unsere $\diamondsuit 2$ den 9. Stich.

Aber das ist nicht unser Hauptproblem. Gefährlich ist hier, dass Nord doch bestimmt von einem langen Coeur ausgespielt hat, er hat mindestens ein 4er Coeur. Und wir haben leider nur einen Coeur-Stopper mit dem Ass. Wenn NS nochmal drankommen, können wir uns gegen das Abziehen der Coeur nicht wehren. Oder vielleicht doch? Wo könnte das \clubsuit Ass sitzen? Sitzt es bei Nord, sind ohnehin alle Messen gesungen, da Nord mit dem Ass IMMER zum Stich kommt und dann seine Coeur runterspielt.

Aber was ist, wenn das Ass bei Süd sitzt? Haben wir dann eine Chance? Aber ja doch. Wir müssen nur sichern, dass Süd dann keine Coeur mehr hat. Nord bleibt auf seinen hohen Coeur sitzen. Wir müssen die Verbindung zwischen Nord und Süd **unterbrechen**.

Wir dürfen also den ersten Stich nicht gleich nehmen, wir müssen **ducken**.

Nord spielt natürlich Coeur weiter. Sollten wir diesen Stich nehmen? Nein, auch hier sollte man ducken. Warum? Wie könnten die Coeur bei den Gegnern sitzen (immer als Nord/Süd)?

4/4 Das ist der harmloseste Fall. Hier ist es egal, wie oft wir Ducken oder ob wir den Stich gleich nehmen. NS bekommen 3 Coeur-Stiche plus das ♣Ass. Wir können die Kommunikation zwischen NS nicht unterbrechen.

5/3 Dies ist der wichtigste Fall. Wir müssen **zweimal** ducken. Erst nach dem 3. Stich hat Ost kein Coeur mehr und kann Coeur – falls er mit dem ♣A rankommt – nicht mehr zurückspielen.

6/2 Dass die Karten 6/2 stehen, sehen wir leider erst im 3. Stich. Wir schenken NS also einen Stich. Aus Sicherheitsgründen (siehe 5/3) müssen wir auch hier **zweimal** ducken.

7/1 Dann müssen wir nur **einmal** ducken. Wir sehen im zweiten Stich, dass Süd nicht mehr bedient und können das Ass nehmen.

8/0 Dann müssten wir eigentlich überhaupt nicht ducken. Wir sehen ja, dass Süd im ersten Stich nicht bedient und könnten gleich das Ass nehmen. Die Kommunikation (in Coeur) ist ja bereits unterbrochen.

Die Konsequenz ist also, dass wir im obigen Beispiel zweimal ducken müssen.

Wann und wie oft muss man ducken? Ducken muss man, wenn man in der angespielten Farbe nur **einen Stopper** hat. Natürlich muss der Stopper nach dem Ducken immer noch ein Stopper sein. Es ist sinnlos, mit Kx oder Dxx zu ducken, da K bzw. Dx keine Stopper mehr sind.

Und wie oft muss man ducken? Dies hängt von der Anzahl der eigenen Karten ab:

$$\text{Anzahl Ducken} = 7 - \text{eigene Karten}$$

Wieviele Karten könnten wir haben?

5 $7 - 5 = 2$, zweimal ducken, siehe oben.

6 $7 - 6 = 1$, einmal ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/2.

7 $7 - 7 = 0$, nicht ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/1.

Beispiel 23.4 Wir modifizieren obiges Beispiel ein wenig.

♠ K109	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		P 23.3
		N									
W			O								
		S									
♥ A65	♠ A852										
♦ AKD2	♥ 87										
♣ 543	♦ 765	♣ AKB2									

West spielt wieder 3 SA. Nord greift mit ♥K an.

Was hat sich geändert? Nicht viel. Der gefährliche Gegner bleibt Nord mit seinen langen Coeur. Wir müssen jetzt die ♣D finden. Das machen wir natürlich mit einem Schnitt. Können wir den Schnitt ungestraft durchführen? Zunächst stellen wir erfreut fest, dass wir den Schnitt gegen Nord, also den gefährlichen Gegner, durchführen. Er bekommt – falls die Dame bei ihm sitzt – den Stich niemals. Aber was ist, wenn die Dame bei Süd sitzt? Dann könnte Süd ja die Coeur zurückspielen und Nord macht seine Stiche. Auch hier heißt es also zunächst: **zweimal ducken**.

Noch eine Ergänzung: Der gefährliche Spieler muss nicht immer der Gegenspieler mit der langen Farbe sein.
AD1042

KB8 □ 653 . Hat Nord mit der 4 angegriffen, so wird Süd die 9 legen. Wir dürfen hier nicht
97

ducken! Denn lassen wir Süd den Stich, spielt er natürlich die Farbe weiter, und wir sitzen in der Gabel.

Folglich nehmen wir den Buben. Nun müssen wir um alles in der Welt vermeiden, dass Süd nochmal drankommt, denn dann bekommt Nord die restlichen Stiche in dieser Farbe.

Der erste Stich

Leider dürfen ja die Gegner angreifen. Häufig kann uns dieses Ausspiel aber auch helfen.

Beispiel 23.5 Nord hat gegen uns mit der ♥D angegriffen. Wir halten folgende Karten:

A93 □ K102

In welcher Hand sollten wir den Stich nehmen? Nord hat wohl von einer Sequenz ausgespielt. Folglich sollten wir den Stich mit dem Ass nehmen. Denn dann können wir gegen Nord's Buben schneiden !!

Beispiel 23.6 Nord hat gegen uns mit der ♥B angegriffen. Wir halten folgende Karten:

D93 □ A42

Sollten wir das Ass nehmen? NEIN!! Wir sollten den Stich zu West laufen lassen. Nimmt Süd den Stich, so sind unsere Dame und das Ass hoch.

Beispiel 23.7 Nord greift gegen uns mit ♥2 an. Wir halten folgende Karten:

D54 □ B3

Bube oder nicht Bube, das ist hier die Frage! Nicht den Buben!! Nimmt Süd K oder A, machen wir garantiert noch einen Stich.

Beispiel 23.8 Nord greift gegen uns mit ♥2 an. Wir halten folgende Karten:

A104 □ D5

Legen wir die Dame? Nein. Abwarten und Tee trinken. Nord spielt ja schön in unsere Gabel bei West.

24 Das Gegenspiel 5 – Markierungen und Signale

Häufig müssen wir unserem Partner Infos übermitteln. Da wir leider weder zwinkern dürfen noch Hüsteln erlaubt ist, müssen wir uns nach Alternativen umschaun.

Farbvorzugssignale

♠ A 109	♠ 85	P 24.1									
♥ 8742	♥ A 10953										
♦ 105	♦ AK43										
♣ AKD2	♣ 65										
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ KDB76
	N										
W		O									
	S										
			♥ KDB								
			♦ B6								
			♣ B93								
	♠ 432										
	♥ 6										
	♦ D9872										
	♣ 10874										

OW spielen 4♠, und Süd greift mit ♥6 an. Nord überlegt. Süd hat doch garantiert mit einem Single angegriffen. Alles andere ist sehr unwahrscheinlich, denn in Coeur kann er ja nun beim besten Willen nix haben. Also nehmen wir das Ass und spielen Coeur zurück. Süd sticht erfreulicherweise, doch was soll er zurückspielen? Keine Ahnung. Wenn Nord Süd doch irgendwie erzählen könnte, dass Süd nun Karo zurückspielen soll. Dann können wir den Kontrakt elegant schlagen. Denn wenn Süd Karo zurückspielt, dann nimmt Nord natürlich mit dem Ass, um – sadistisch lächelnd – erneut Coeur zu legen. Süd sticht wieder. Und das machen wir nochmal. 5 Stiche, ohne dass sich OW dagegen wehren können. Das wird ein Top!!

Ja, aber wie sagen wir denn nun Süd, dass er nach dem Stechen Karo zurückspielen soll? Ganz einfach. Wir spielen eine HOHE Karte in Coeur zurück. Dann weiß Süd, wir wollen die *höhere* der beiden Restfarben haben (denn Trumpf werden wir ja wohl nicht von Süd haben wollen), also von Treff oder Karo die höhere: Karo.

Die gleiche Technik kann man auch in SA-Spielen anwenden, nur dass da leider zunächst 3 Farben zur Auswahl stehen. Meist kann man aber durch Zusatzinfos aus der Reizung oder durch die Karten auf dem Tisch erkennen, dass nicht alle 3 Farben zur Auswahl stehen.

Längenmarkierungen

NS spielen 3 SA. Und West greift z.B. in Coeur mit dem König an. Dies sollte die höchste Figur einer Sequenz
63

sein. KD... □ 972 . Wenn West von einer 5er Länge ausgespielt hat, dann dürfte ihn interessieren,
...

wieviele Coeur auf Süd sitzen. Wie kann er das rausbekommen? Nun, wir müssen ihm irgendwie sagen, dass wir eine *ungerade* Anzahl von Karten haben. Dass dies 3 sind, wird er dann schon ahnen. Wenn wir nur eine gerade Anzahl von Coeur haben, dann hat Süd 4 Karten dagegen, so dass West sich ein Weiterspiel in Coeur überlegen muss.

Wie zeigen wir ihm eine gerade Anzahl von Karten? Wir spielen zunächst eine *hohe* Karte, im nächsten Stich in Coeur eine kleine. Umgekehrt zeigen wir mit einem Spiel *niedrig-hoch* eine ungerade Anzahl von Karten.

Positiv-Negativ-Markierungen

Spielt unser Partner eine Farbe an, wollen wir ihm ab und an zeigen, ob uns diese Farbe gefällt (sprich er soll sie weiterspielen) oder nicht.

- Legen wir eine hohe Karte, so signalisieren wir damit: *kein Interesse an der Farbe*.
- Spiel wir eine kleine Karte, so bekunden wir *Interesse an dieser Farbe*, dies verpricht i.all.g auch eine Figur.

Achtung: In ForumD-Lehrmaterialien wird dies genau umgekehrt gelehrt: *Hoch/niedrig* ist positiv, sonst negativ.

Einigen Sie sich mit Ihrem Partner, wie sie dies spielen wollen.

Konfusion ?

Ist das nicht verwirrend? 3 verschiedenen Markierungsarten? Auf den ersten Blick ja, auf den zweiten vielleicht auch noch. Aber mit zunehmender Erfahrung werden Sie sehen, dass häufig von diesen 3 Markierungsarten in der jeweiligen Situation nur *eine* in Frage kommt.

Also vereinbaren Sie zunächst mit ihrem Partner, welche Markierung Sie nutzen wollen, welche nicht. Nach und nach bekommen Sie dann Sicherheit in der Interpretation der Spielsituation und können eventuell 2 von den Markierungen oder sogar 3 nutzen.

25 Beispiele für Spieltechniken

Nachdem wir uns einige spieltechnische Grundregeln angeschaut haben, wollen wir uns nun ausgewählten Beispielen zuwenden.

Ausspiel und Spielplan

Beispiel 25.1

Wir sitzen auf **West** und müssen gegen Süds 4-Coeur-Kontrakt ausspielen. Nehmen wir an, wir wissen gar nichts über unseren Partner. Für unser Ausspiel haben wir 2 Optionen, Karo oder Treff. Es ist eher unwahrscheinlich, dass wir die Karo-Stiche entwickeln können, da uns dort die 3 Top-Figuren fehlen. Aber in Treff könnte es funktionieren. Spielen wir die 10 oder die Dame? Wenn wir schon diese Farbe optimistisch angehen, sollten wir die Dame vorlegen. Dann ahnt unser Partner, dass wir da auch den Buben und die 10 halten.

♠ 65
♥ 654
♦ B10987
♣ DB10

♠...
 ♥...
 ♦...
 ♣D...

♠432
 ♥A2
 ♦A543
 ♣K654

	N	
W		O
	S	

♠ADB
 ♥KDB1098
 ♦K2
 ♣32

Jetzt denken wir uns in **Süd** hinein: Nord legt seine Karten auf den Tisch und Süd betrachtet diese kritisch.

Sollte man den König von Nord legen? Es ist klar, was passiert. West hat von einer Sequenz (DB10...) ausgespielt. Nehmen wir den König nicht, wiederholt West das Manöver, indem Ost den Stich natürlich nicht mit seinem Ass nimmt, falls er das Ass hat. So nutzen wir die Mini-Chance, nehmen den König und hoffen, dass West von ADB10... ausgespielt hat.

Das geht natürlich schief, Ost nimmt das Ass und spielt Treff zurück. OW bekommen ihren 2. Stich in Treff, Wests Treff 10 stechen wir auf Süd.

♠432
 ♥A2
 ♦A543
 ♣6

	N	
W		O
	S	

♠ADB
 ♥KDB109
 ♦K2
 ♣-

Nun der restliche Spielplan. 2 Stiche sind schon futsch. 1 Trumpf ist weg.

Haben wir ein Problem, 4♥ zu erfüllen? Nein. Auch wenn die Trümpfe bei den Gegnern 4:1 sitzen, geben wir maximal den Pik-König ab. Und selbst das können wir noch verhindern!

Wir können ja vermuten, dass der Pik-König bei Ost sitzt! Wenn das so ist, können wir gegen Ost schneiden, indem wir von Nord aus ein kleines Pik legen. Bleibt Ost klein, nehmen wir auf Süd den Buben. Gelingt das, gehen wir wieder zu Nord und wiederholen das Manöver. Dazu brauchen wir aber 2 Übergänge zu Nord (da Nord ja ausspielen soll). Und wir haben nur 2 Übergänge zu Nord, die beiden Asse. Diese sollten wir also hüten.

♥-König von Süd, Nord bleibt klein. ♥ klein zu Nords Ass. Nun legt Nord ♠ vor und schneidet. Falls erfolgreich, gehen wir mit ♦ nochmal zu Nord und wiederholen das Ganze.

Karten zählen

Beispiel 25.2

♠AB3
 ♥D9743
 ♦K54
 ♣64

	N	
W		O
	S	

♠K87
 ♥86
 ♦987
 ♣AD1075

Ost ist nach Wests Eröffnung mit 1 SA direkt in 3 SA gesprungen. Wir greifen mit ♥4 an. Leider bleibt unser Partner klein, Süd gewinnt mit dem Buben. Nun spielt er ein kleines Pik. Überlegen Sie! Wieso spielt er nicht die Treff? Das ist seine lange Farbe, die er doch entwickeln müsste, oder? Einzige Erklärung: Die Treff sind schon hoch! Nun zählen wir mal seine Stiche: 3 in Coeur (er hat AKB), 5 in Treff. Das sind nur 8. Der Alleinspieler versucht also gerade, seinen 9. Stich zu organisieren. Einzige Chance, das Spiel zu schlagen, ist: Ass nehmen und sofort Karo weiterspielen, am besten den König.

Wann tun wir was?

Beispiel 25.3

♠B643
 ♥862
 ♦K107
 ♣AB5

	N	
W		O
	S	

♠A
 ♥K9
 ♦ADB9
 ♣D109876

Süd eröffnet 1♣, West reizt dazwischen mit 1♠, und NS landen in 5♣. Wie sollen sie das Spiel erfüllen? West attackiert mit dem ♠K.

Nun, wir zählen 3 potentielle Verlierer, 2x Coeur und Trumpf-König. Was sollten wir zuerst probieren, Coeur-Expass oder Treff-Impass? Natürlich Coeur. Denn wenn das Ass bei Ost sitzt, haben wir das Spiel schon und müssen uns in Treff auf nichts einlassen. Sitzt aber das Coeur-Ass bei West, so geben wir natürlich sofort 2 Coeur-Stiche ab. Und wie spielen wir die Treff danach? Haben Sie gezählt? West hatte als Teiler gepasst! Er hat aber schon ♠K,D und ♥-Ass. Er kann den Treff-König nicht mehr haben !!!! Folglich ist unsere einzige Chance, dass der ♣-K bei Ost *single* sitzt. Ass abziehen und beten.

26 Spieltechnik – 6

Der Doppelschnitt

Beispiel 26.1

Wir sind in SA gelandet und müssen in folgender Farbe 3 Stiche erzielen: AD104 □ 532 . Wir schneiden natürlich. Aber: Nehmen wir beim ersten Schnittversuch die 10 oder die Dame (Süd bleibt natürlich klein)? Wo könnten König und Bube sitzen?

KB bei Nord Egal, was wir legen, wir bekommen nur das Ass.

KB bei Süd Legen wir die Dame, verschenken wir einen Stich. Also die **10**.

K bei Nord, B bei Süd Wieder egal, Nord bekommt einen Stich mit dem König, Süd aber den Buben nicht.

K bei Süd, B bei Nord Wieder egal. Nehmen wir die Dame, macht anschließend B oder K einen Stich.

Wir müssen also die **10 legen**.

Beispiel 26.2

Wir müssen in folgender Farbe möglichst viele Stiche erzielen: KB4 □ 52 . Wir schneiden natürlich. Aber: Nehmen wir beim ersten Schnittversuch den Buben oder den König (Süd bleibt natürlich klein)? Wo könnten Ass und Dame sitzen?

AD bei Nord Egal, was wir legen, wir bekommen keinen Stich.

AD bei Süd Nehmen wir den König, verschenken wir einen Stich, da Süds AD uns beide Restkarten abziehen. Also **Bube**.

A bei Nord, D bei Süd Egal. Nehmen wir den Buben, macht unser König einen Stich. Nehmen wir den König, macht unser Bube hinter Dx noch einen Stich.

A bei Süd, D bei Nord Egal. Nehmen wir den Buben, macht wenigstens unser König (hinter dem Ass) einen Stich. Nehmen wir den König sofort, war dies unser einziger Stich.

Wir müssen also den **Buben legen**.

Auch mit folgender Verteilung AB102 □ 543 schneidet man natürlich und nimmt zunächst die 10. Diesen Schnitt wiederholt man.

Was aber, wenn man A102 □ D4 hält? Hier sollte man zunächst zur Dame spielen. Man kann dann noch zusätzlich den Schnitt zur Ass-10-Gabel spielen.

KB bei Nord Nord macht nur den König. Wir machen 2 Stiche.

KB bei Süd Süd macht nur den König. Wir machen 2 Stiche.

K bei Nord, B bei Süd Nur Nord's König macht einen Stich. Wir machen 2 Stiche.

K bei Süd, B bei Nord Wir machen nur 1 Stich.

Man hätte ja vermuten können, dass das Vorlegen der Dame von Ost gut wäre. Ist das eine Alternative? (Wir gehen natürlich davon aus, dass Süd die Dame mit dem König deckt, falls er sie hat.)

KB bei Nord Nord macht nun beide Stiche.

KB bei Süd Süd macht nur den Buben. Wir machen 2 Stiche.

K bei Nord, B bei Süd Nur Nord's König macht einen Stich. Wir machen 2 Stiche.

K bei Süd, B bei Nord Wir machen nur 1 Stich.

Nur im Fall *KB bei Nord* gibt es einen Unterschied. Da fahren wir beim Vorlegen der Dame schlechter.

Also: *Klein zur Dame und dann Schneiden*.

Schneiden oder von oben

Wir halten in einer Farbe AKB \square 32 . Wir schneiden natürlich. Moment!! Erst überlegen!! Wenn die Dame auf Nord single sitzt, geben wir unnötig einen Stich ab. Also erst den König abziehen, dann zu Ost gehen und schneiden.

Wir steigern die Wahrscheinlichkeit, dass wir den Buben bekommen, immerhin von 50% auf ca. 51,5%.

Entscheidend ist, wieviel Karten uns fehlen und ob wir außer dem Ass noch den König haben !!

Wir haben AKB, es fehlen 3 Karten

Was machen wir mit: AKB876 \square 10932 ? Jetzt werden wir wohl von oben ziehen. Die Wahrscheinlichkeit, dass dies klappt, liegt bei 78%. Nur der Fall, dass die Karten bei den Gegnern 3:0 sitzen, lässt uns scheitern. Aber halt!! Falls Nord im ersten Stich nicht bedient, können wir ja die Dame bei Süd rausschneiden. Damit liegen wir bei einer Wahrscheinlichkeit von 89%.

Wir haben AKB, es fehlen 5 Karten

Was machen wir aber jetzt: AKB6 \square 5432 . Auch hier ist das Abziehen des Ass mit anschließendem Schneiden von Ost aus korrekt. Wir sind erfolgreich, falls die Dame single sitzt (5,6%) bzw. die Dame zu dritt oder zweit bei Süd sitzt (+ 33,9%). Hinzu kommen noch ein paar Prozent, falls die Dame auf Süd zu viert (11,3%) oder zu fünft (2%) sitzt.

Das (erfolgreiche) Ziehen von Ass und König hat dagegen nur eine Wahrscheinlichkeit von ca. 33%.²⁴

Was nun: AKB6 \square 532 . Wieder einen Stich abziehen und dann Schnitt.

Das dürfte auch einleuchten, denn:

Je mehr Karten uns fehlen, desto unwahrscheinlicher ist das erfolgreiche Abziehen von oben.

Das Abziehen ist natürlich nur dann sinnvoll, wenn man auf Ost immer noch eine kleine Karte, die man für den Schnitt braucht, hat.

Wir haben AD, es fehlen 3 Karten

Und was machen wir mit: ADB876 \square 10932 ? Es fehlen 3 Karten. Von oben ziehen oder schneiden? Wir müssen dies sofort entscheiden, da wir ja leider nicht AK haben.

Wann sind wir beim Abziehen von oben erfolgreich?

- Der K sitzt single auf Nord oder Süd: **26%**

Wann sind wir mit einem Schnitt erfolgreich? Dazu muss der König bei Süd sitzen.

- Der K sitzt auf Süd single: **13%**
- Der K sitzt auf Süd double: **26%**
- Der K sitzt auf Süd zu dritt: **11%**

Das gibt **50%**. Also müssen wir **schneiden**.

²⁴Fairerweise müssten wir aber auch hier die Sonderfälle hinzurechnen, wo wir zwar die Dame nicht herauschneiden, aber das Abziehen nichts schadet. Denn wir haben (nach dem Abziehen von AK) mit dem Buben ja noch einen Stopper in dieser Farbe.

Wir haben AD, es fehlen 2 Karten

Noch ein Beispiel: ADB8764 □ 10932 ? Es fehlen nun 2 Karten. Von oben ziehen oder schneiden? Auch jetzt müssen wir dies sofort entscheiden, da wir ja leider nicht AK haben. Hier interessiert uns nur, ob die Karten 2:0 oder 1:1 sitzen. Und die Wahrscheinlichkeit für 1:1 ist etwas höher als 50%, exakt **52%**. Und den König bei Süd zu vermuten, hat eben nur eine Wahrscheinlichkeit von 50%. Also **NICHT schneiden !!!**

Wir haben AKB, es fehlen 4 Karten

AKB87 □ 10932 . Nun wird's wohl etwas komplizierter, oder? Natürlich ziehen wir das Ass ab und schauen, ob eventuell die Dame fällt oder einer der Gegner nicht bedient. Was tun, wenn beide bedienen, egoistischerweise aber die Dame zurückgehalten wird? Schneiden oder ziehen? Wann klappt das Abziehen?

- Dame sitzt single: **12,4%**.
- Karten sitzen 2/2: **40,7%**.
- Karten sitzen 0/4, das bemerken wir in der ersten Runde und schneiden danach: **4,8%**.

Und wann klappt das Schneiden mit vorherigem Ass-Abziehen?

- Dame sitzt single: **12,4%**.
- Dame sitzt zu viert auf Süd: **4,8%**.
- Dame sitzt zu dritt auf Süd: **18,65%**.
- Dame sitzt zu zweit auf Süd: **20,35%**.

Dies gibt ein knappes Rennen zugunsten des Abziehens: **57,9%**, Schneiden gewinnt nur mit 56,20%.

Wir haben ADB, es fehlen 4 Karten

ADB87 □ 10932 .

Wann klappt das Abziehen? Nur, wenn der König single sitzt: **12,4%**.

Also müssen wir gar nicht weiter rechnen: **Schneiden !**

Hier eine Übersicht:

fehlende Karten	unsere Top-Karten	Schneiden oder Abziehen
2	AD	Abziehen
3	AKB	Erst Ass ziehen, dann bei 3:0 schneiden
3	AD	Schneiden
mehr als 3	AD	Schneiden
mehr als 3	AKB	Erst Ass ziehen, dann schneiden

Schneiden oder von oben – 2

Bisher war das ja nachvollziehbar, oder? Aber was machen wir, wenn uns nur 3 oder 4 Karten fehlen und wir A, D 10 halten. Sind unsere Überlegungen bezüglich des Doppelschnitts dann immer noch korrekt?

Wir halten AD10, es fehlen 4 Karten

Wir schneiden doch sicher wieder, oder? Und falls wir schneiden: Nehmen wir beim ersten Schnittversuch die 10 oder die Dame (Süd bleibt natürlich klein)? Und wenn der Schnitt gegessen hat, schneiden wir dann nochmal, oder ziehen wir nun von oben?

Wo könnten König und Bube sitzen?

Situation		Spieltechnik	P	Ziehen	Schnitt		dann	
Nord	Süd				zur 10	zur Dame	ziehen	schneiden
KBxx	nix	Egal, es ist nichts drin.						
KBx	x	Egal, es ist nichts drin.						
Kxx	B	Nord bekommt seinen König.						
Bxx	K	Nord bekommt seinen Buben.						
KB	xx	Schneiden, dann von oben.	6,8%		x	x		x
Kx	Bx	Nord bekommt seinen König.						
Bx	Kx	Jetzt wäre die Dame korrekt.	13,6%			x		x
xx	KB	Nur Decken.						
K	Bxx	Ziehen und danach schneiden.	6,2%	x				x
B	Kxx	Schnitt zur Dame wäre korrekt.	6,2%			x		x
x	KBx	Schnitt zur Zehn.	12,4%		x			x
nix	KBxx	Schnitt zur Zehn.	4,8%		x			x

Der klassische, doppelte Tiefschnitt ist also bei den hier behandelten kritischen Fällen in **17,2%** der Fälle erfolgreich.

Der **Schnitt zur Dame** ist mit anschließendem Ziehen in **20,4%** der Fälle erfolgreich, bei nochmaligem Schnitt nur mit **6,2%**.

Sofortiges Ziehen ist unsinnig.

Wir halten AD10, es fehlen nur 3 Karten

Wir schneiden natürlich wieder, oder? Oder vielleicht besser gleich von oben ziehen? Mmmmmh. **Wichtig:** Selbst wenn wir von oben ziehen, so legen wir immer von der anderen Seite klein vor.

Wo könnten König und Bube sitzen?

Situation		Spieltechnik	P	Ziehen	Schnitt	
Nord	Süd				zur 10	zur Dame
KBx	nix	Egal, N bekommt 2 Stiche.				
KB	x	Egal, ob Schnitt oder Ziehen.				
Kx	B	Nord bekommt seinen König.				
Bx	K	Beides erfolgreich.				
K	Bx	Ziehen ist erfolgreich.	13%	x		
B	Kx	Schneiden zur Dame.	13%			x
x	KB	Schneiden und decken.	13%			x
nix	KBx	Schnitt zur 10 bzw. decken.	11%		x	

Ziehen ist hier also nicht erfolgreich. Vielmehr müssen wir auch hier wieder den Schnitt zur Dame durchführen.

Wir halten AB10, es fehlen 4 Karten

Wir schneiden natürlich. Und wenn der Schnitt gegessen hat, schneiden wir dann nochmal, oder ziehen wir von oben?

Wo könnten König und Dame sitzen?

Situation		Spieltechnik	<i>P</i>	2. Runde	
Nord	Süd			ziehen	schneiden
KDxx	nix	Egal, es ist nichts drin.			
KDx	x	Egal, es ist nichts drin.			
Kxx	D	Nord bekommt seinen König.			
Dxx	K	Nord bekommt seine Dame.			
KD	xx	2. Runde ziehen.	6,8%	x	
Kx	Dx	Nord bekommt seinen König.			
Dx	Kx	Wieder egal.			
xx	KD	Wieder egal.			
K	Dxx	Wir müssen 2x schneiden.	6,2%		x
D	Kxx	Wieder 2x schneiden.	6,2%		x
x	KDx	Wieder 2x schneiden.	12,4%		x
nix	KDxx	2x schneiden.	4,8%		x

Konsequenz: Wir müssen zweimal schneiden.

27 Spieltechnik 7 – Elimination und Endspiel

S –	♠ KD1072	P 27.1									
	♥ AB5										
	♦ 97										
	♣ K62										
♠ 53		♠ 8									
♥ 986		♥ D743									
♦ KD632		♦ A1054									
♣ B103		♣ D987									
	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		
	N										
W		O									
	S										
	♠ AB964										
	♥ K102										
	♦ B8										
	♣ A54										

West sollte gegen Süds 4♠ mit dem ♦K angreifen, dann die Dame abziehen. Nun sollte er aggressiv auf Trumpf wechseln, alles andere könnte dem Alleinspieler nur unnötig helfen. Süd zählt 3 Verlierer. Der Schnitt in Coeur muss aber sitzen. Oder geht's auch ohne Schnitt? Klar !!!

Trumpf klären (davon haben wir genug). Die beiden Treff-Gewinner abziehen und mit Treff an die Gegner aussteigen. Nun können die Gegner entweder mit Karo oder Treff in die Doppelchicane spielen (lächelnd werfen wir auf der einen Seite ein Coeur ab und stechen auf der anderen Seite) oder mit Coeur uns in das offene Messer, pardon, die Gabel laufen. Absolut sicher, kein Raten, wo die ♥D sitzt.

Warum hat dies funktioniert?

- Wir haben Farben eliminiert (Doppelchicane(s) erzeugt) durch "Gewinner abziehen".
- Dann steigen wir an die Gegner aus und eliminieren gleichzeitig auch diese Farbe.
- Nun muss uns der Gegner uns mit seinem Rückspiel helfen, denn er spielt entweder in eine Doppelchicane oder in eine Gabel.

Wozu das Ganze?

- Uns fehlt ein Stich.
- Wir haben eine Farbe, die wir lieber von den Gegnern ausgespielt haben möchten.

Hier hat dies funktioniert, da wir auf *beiden* Seiten in der kritischen Farbe (Coeur) eine Gabel haben.

Was sind Farben, die wir lieber nicht selbst anfassen wollen?

KBx □ xx	ABx □ xx	AD10x □ xxx	Bxx □ Dxx	Axx □ Dxx
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Falls wir diese Farbe(n) nicht selbst anspielen müssen, erhöhen wir unsere Chance auf Stiche, sprich:

*Wir bekommen wahrscheinlich **mehr** Stiche, falls die Gegner die Farbe anspielen.*

Bei den ersten 3 Konstellationen sollten wir aber darauf achten, dass Nord diese Farbe anspielen muss. Bei (1) machen wir so mindestens einen sicheren Stich, bei (2) erhöhen wir unsere Chancen auf einen zweiten Stich. Bei (3) haben wir dann 2 sichere Stiche. In der 4. Verteilung ist es egal, wer anspielt. Wir bekommen zumindest einen sicheren Stich. In der 5. Konstellation sollte möglichst Süd anspielen. Wir müssen hier nicht selbst den Expass spielen, Süd schenkt uns mit seinem Rückspiel mit Sicherheit den Dame-Stich.

Es gibt aber auch Hände, bei denen uns beide Gegner helfen, egal ob Nord oder Süd:

KBx □ A10x

Egal ob Nord oder Süd: Müssen die Gegner diese Farbe angreifen, machen wir 3 Stiche.

Wichtig: Wir müssen hier NICHT schneiden. Gelingt es uns, die Gegner dazu zu zwingen, diese Farbe selbst anzuspielen, bekommen wir 100%ig alle Stiche.

<p>S –</p> <p>♠ KB2 ♥ AD964 ♦ 86 ♣ A54</p>	<p>♠ D86 ♥ 53 ♦ KDB32 ♣ B103</p> <table border="1" style="margin: 0 auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 10974 ♥ 8 ♦ 10954 ♣ 9876</p>		N		W		O		S		<p>P 27.2</p> <p>♠ A53 ♥ KB1072 ♦ A7 ♣ KD2</p>	<p>Nord sollte gegen Wests 6 Coeur mit dem ♦K angreifen. Ost nimmt natürlich. Nun klärt West Trumpf.</p> <p>Schneiden wir in Pik? NEIN. Wir klären Treff. Nord hat uns mit seinem Ausspiel geholfen, denn er hat garantiert auch die ♦D. Also steigen wir an Nord in Karo aus und genießen – sadistisch lächelnd – wie sich Nord windet, uns aber dann doch mit seinem Rückspiel hilft.</p> <p>Wieder absolut sicher, kein Raten, wo die ♠D sitzt.</p>
	N											
W		O										
	S											

Man kann in beliebigen Farben an die Gegner aussteigen, auch in Trumpf. Wichtig ist nur, dass man die eigenen Karten gesäubert hat, sprich Doppelchicane(s) erzeugt hat, bevor man an die Gegner aussteigt. Die Gegner müssen uns dann garantiert mit ihrem Rückspiel helfen.

<p>N –</p> <p>♠ 6 ♥ 9754 ♦ AK852 ♣ 752</p>	<p>♠ AB954 ♥ AB10 ♦ 97 ♣ AB10</p> <table border="1" style="margin: 0 auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ K873 ♥ K86 ♦ 63 ♣ K863</p>		N		W		O		S		<p>P 27.3</p> <p>♠ D102 ♥ D32 ♦ DB104 ♣ D94</p>	<p>NS sollten in 3 ♠ gelandet sein. Ost sollte mit der ♦D angreifen. OW sollten eine zweite Runde Karo spielen. West sollte übernehmen und am besten Trumpf spielen. Wir ziehen natürlich gleich nochmal Trumpf (denken Sie an die Wahrscheinlichkeit, dass man bei 4 fehlenden Karten die Dame fängt !!) und sind enttäuscht. Osts Dame macht garantiert einen Stich. Aber halt. Wir können ein absolutes Sicherheitsspiel machen !!! Wir steigen an Ost in Trumpf aus. Spielt Ost Karo zurück, können wir abwerfen und stechen (Doppelchicane), spielte er die anderen beiden Farben an, spielt er in die Gabel. Wir haben dann sogar noch die Chance, in der anderen Farbe per Schnitt einen Überstich zu erzielen.</p> <p>Wieder absolut sicher, kein Raten.</p>
	N											
W		O										
	S											

Auch durch einen Schnitt ganz am Ende des Spiels kann man den Gegner zwingen, uns den letzten Stich zu schenken.

<p>O –</p> <p>♠ ADB53 ♥ 86 ♦ A52 ♣ 942</p>	<p>♠ 97 ♥ DB1042 ♦ K1087 ♣ 63</p> <table border="1" style="margin: 0 auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 6 ♥ 975 ♦ DB943 ♣ KB87</p>		N		W		O		S		<p>P 27.4</p> <p>♠ K10842 ♥ AK3 ♦ 6 ♣ AD105</p>	<p>Sind Sie auch in 6 Pik gelandet? Und schaffen wir das?</p> <p>Der Spielplan: Trumpf klären und die Gewinner in Coeur und Karo abziehen. Dann Cross ruffing, um die Coeur- und Karo-Loser wegzubekommen. Wir haben dann nur noch Trumpf (was die Gegner nicht mehr haben) und Treff. Jetzt kommt's: Nun schneiden wir in Treff zur 10 (!!!). Süd gewinnt mit dem Buben, ist aber jetzt hilflos. Jedes Rückspiel bringt uns den fehlenden Stich.</p> <p>Wieder absolut sicher, kein Raten.</p>
	N											
W		O										
	S											

Obiges Beispiel könnten wir leicht modifizieren. Denken Sie sich bei Ost in den Treffs die 10 durch eine Lusche ersetzt, zB: 942 □ AD85 . Was machen wir nun? Wir können ja gar nicht schneiden. Aber halt: Wir müssen ja nur absichern, dass um Gottes Willen nicht Nord drankommt (dann säßen wir mit unsere Gabel VOR Süd). Also legen wir wieder von West vor, zB die 4. Nord deckt mit der 6, wir nehmen nur die 8. Wieder sitzt Süd in der Falle ☺. Das ist so eine Art *Blanco Coup*.

Sie werden einwenden, dass Nord ja mit der 10 einsteigen kann. Dann **decken** wir natürlich mit der Dame. Süd nimmt zB den Buben und sitzt wieder in der Falle. An Karten fehlen nur noch K, 7, 3. Süd MUSS also in Osts Gabel spielen. Wunderbar.

Häufig muss man auch nur bei der Reizung zuhören, um die Chance auf ein Endspiel zu erkennen.

N –	♠ 9743 ♥ A 1095 ♦ A 764 ♣ A	P 27.5									
♠ B ♥ B ♦ B 10532 ♣ 1085432	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ KD 1062 ♥ 4 ♦ KD 9 ♣ B 976
	N										
W		O									
	S										
	♠ A 85 ♥ KD 87632 ♦ 8 ♣ KD										

Nach 1♦-Eröffnung sollte Ost 1 Pik zwischenreizen. NS sollten in 6 Coeur landen. West spielt den ♠B an. Süd nimmt mit dem Ass. Nun einmal Trumpf. Dann Karo-Ass abziehen und Karo einmal schnappen. Mit Treff zum Ass rüber, nochmal Karo schnappen (Ost hat KD zugegeben).

Nun ziehen wir den Treff-König ab und werfen auf Nord ein Pik weg.

Folgende Situation ist entstanden:

N –	♠ 97 ♥ A 109 ♦ 7 ♣ –										
♠ – ♥ – ♦ B 5 ♣ 10854	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ K 1062 ♥ – ♦ – ♣ B 9
	N										
W		O									
	S										
	♠ 85 ♥ K 876 ♦ – ♣ –										

Haben Sie bei der Reizung zugehört? Ost hatte 5 Pik, West kann also kein Pik mehr haben. Also gehen wir in Trumpf zu Nord und spielen das letzte Karo von Nord – Ost bedient nicht mehr – und werfen auf Süd ein Pik ab (Loser auf Loser).

Bitter für West. Er MUSS uns in die Doppelchicane spielen.

Aufgabe 27.1

N –	♠ 2 ♥ AD 2 ♦ AK 10 ♣ AKDB 102	P 27.6									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ AB 9 ♥ 1084 ♦ D 53 ♣ 9765
	N										
W		O									
	S										

West spielt 6♣. Nord greift mit ♠K an.

S –	♠ 76 ♥ AKB ♦ 6542 ♣ K974	P 27.7									
♠ AD 93 ♥ 108653 ♦ DB 10 ♣ 3	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ B 10852 ♥ D 9 ♦ 9873 ♣ 62
	N										
W		O									
	S										
	♠ K 4 ♥ 742 ♦ AK ♣ ADB 1085										

Nach 1♣-Eröffnung bzw. Benjamin sollten NS in 5♣ landen. 3 SA ist zwar wesentlich leichter, aber mit Süds Double-Pik sollte man gegenüber SA sehr zurückhaltend sein.

Angriff von West: ♦D.

Welche Chance haben wir? Das Pik-Ass sitzt bei Ost. Noch 'ne Chance? Ja! ♥D könnte double stehen. Also nehmen wir Karo, klären Trumpf und verstecken die beiden Karo am Tisch. Einmal Coeur haben wir als Übergang zum Tisch gebraucht.

Folgende Situation ist entstanden:

S –	♠ 76	
	♥ KB	
	♦ –	
	♣ 97	
♠ AD93		♠ B10852
♥ 108		♥ D
♦ –		♦ –
♣ –		♣ –
	♠ K4	
	♥ 74	
	♦ –	
	♣ ADB	



Nun spielen wir zum ♥K. Osts Dame fällt. Fragend wird er/sie Sie anschauen, wie Sie das raten konnten.

Nun: Hat West die Dame, so kann Nord an West aussteigen, West muss dann von Pik aus antreten, und wir haben gewonnen. Hat Ost die Dame zu dritt, müssen wir sowieso auf Pik hoffen.

Wichtig für dieses Spiel war das Eliminieren der Karos.

Zusammenfassung 27.1 Die behandelte Spieltechnik besteht also aus 2 Teilschritten:

1. Elimination: Wir erzeugen bei uns Doppelchicane(s)
 - durch Abziehen der Gewinner
 - durch Stechen der Loser
2. Ausstieg an die Gegner
 - durch Spielen der letzten Karte in einer Farbe aus **beiden** Händen.
 - durch Loser-auf-Loser (Spielen der letzten Karte in einer Farbe aus der einen Hand, Abwerfen der letzten Karte in einer anderen Farbe aus der anderen Hand.)
 - durch Aussteigen in Trumpf (falls die Gegner diesen Stich ohnehin bekommen)
 - durch einen Tiefschnitt (in der kritischen Farbe) gegen den kritischen Gegner

Wann sollte man testen, ob die Elimination eine mögliche Technik ist?

1. Man hat Farben, die man lieber von den Gegnern angespielt haben möchte.
 2. Man sieht die Möglichkeit, Farben zu eliminieren.
- Elimination ist prädestiniert für Farbspiele, es geht aber ab und an auch im SA.

Und wie wehrt man sich dagegen ?

Bisher haben wir nur die Sicht des Alleinspielers untersucht. Aber häufig werden wir uns mit solchen Endspielen als *Gegner* beschäftigen müssen? Wie erkennen wir, dass der Alleinspieler eine solche Endspieltechnik plant? Und wie wehren wir uns dagegen?

S –	♠ A743	P 27.8
	♥ 10653	
	♦ D8	
	♣ AKB	
♠ DB98		♠ K5
♥ D2		♥ K7
♦ 10972		♦ KB643
♣ 1054		♣ 9862
	♠ 1062	
	♥ AB984	
	♦ A5	
	♣ D73	



Süd spielt 4 Coeur. West greift mit der ♠D an. Ost sollte mit dem K übernehmen und ♠5 zurückspielen. Süd bleibt klein. Wests 8 treibt Nord's Ass heraus. Nun legt Nord ♥3 vor. Erkennen Sie auf Ost die Gefahr? Durch die Reizung dürfte klar sein, dass NS alle Asse hat. Hat Süd auch die ♥D, dann ist es egal, ob Sie den K legen oder nicht. Hat Partner West die Dame, dann könnte diese single sitzen. Also besser nicht den König?

Was passiert, wenn wir den König *nicht* legen? Nun, dann kann der Alleinspieler Treff abziehen und uns mit dem ♥K an's Spiel bringen. Und dann muss Ost in Karo antreten. Und das schenkt NS einen zusätzlichen Stich bringen. Also den König !! Im schlimmsten Fall tauschen wir einen Trumpfstich gegen einen Pik-Stich.

Verzeichnis der Abkürzungen

SA	Sans Atout, ohne Trumpf	1
OF	Oberfarbe	3
UF	Unterfarbe	3
FP	Figurenpunkte	3
FLP	Figurenlängenpunkte	5
FVP	Figurenverteilungspunkte	5

Glossar

ausgeglichen eine Hand, die kein Single/Chicane und max. 1 Double enthält

Chicane keine Karte in einer Farbe

Double genau zwei Karten in einer Farbe

Ducken Bewusster Verzicht auf einen Stich, um die Verbindung zwischen den Gegnern in dieser Farbe zu unterbrechen.

Expass Spiel mit kleiner Karte aus der Hand Axx... zu Dxx...

Faller zu wenig erzielte Stiche

Figur Die Karten A, K, D, B, 10

Fit Ein Fit liegt vor, wenn beide Spieler *gemeinsam* in einer Farbe mindestens 8 Karten haben.

Gabel Kartenkonstellation mit fehlender Figur: ADxx, KBxx, D10xx ...

Gambling 3 SA-Eröffnung mit stehender UF

Oberfarbe Pik und Coeur

Schnappen Eine Karte, die man sonst an die Gegner abgeben müsste, durch Stechen in einen eigenen Stich umwandeln.

Schneiden Schnitt, Versuch, eine Figur bei den Gegnern zu fangen

semiausgeglichen eine Hand, die kein Single/Chicane und max. 3 Double enthält

Sequenz eine Figurenreihe ohne Unterbrechung in einer Farbe, z.B. AK, KD, DB10

Single genau eine Karte in einer Farbe

Spielstiche Stiche, die man bei eigenem Spiel mit Sicherheit bekommt

Stopper (in einer Farbe) Man kann bei einem gegnerischen Angriff in dieser Farbe diese mind. einmal stoppen, also Axx oder Kxx oder Dxx, auch Halt genannt

Unterfarbe Karo und Treff

Übergang Karte, mit der man von der einen Hand zur anderen kommt. Ein Übergang von Süd zu Nord ist z.B. eine kleine ♠-Karte von Süd zu Nord ♠A

Literatur

- [BK99] BESSIS, Michel ; KERLERO, Marc: *Die Reizung im Bridge – Forum D* (übersetzt von Bernard Ludewig). Dt. Bridge-Verband, 1999
- [DBV97] *Lehr- und Übungsmaterial Bridge*. 1997
- [MG82] MOLLO, Victor ; GARDENER, N.: *Spieltechnik im Bridge*. Falken-Verlag, 1982

Index

- Abwerfen
 - von Verlieren, 15
- Alleinspiel, 11–15, 29, 44, 47–49, 52
 - Abwerfen, 15
 - Cross Ruffing, 14
 - Ducken, 42
 - Endspiel, 52
 - erster Stich, 44
 - Farbe hochspielen, 12
 - Farbspiel, 13–15
 - Hoch oder niedrig, 39
 - Hochspielen einer Figur, 40
 - Längenstiche, 38
 - leere Figur, 29
 - Ruffing Finesse, 40
 - SA, 11, 12, 47–49
 - Schnappen, 13, 40
 - Schneiden, 11–13, 47–49
 - Übergänge, 15, 29
- Alleinspieler, 2
- Antworten
 - auf 1 in F, 9
 - auf 2 SA, 8
 - auf 1 SA, 7, 21
- Ass-Frage, 37
 - Blackwood, 38
 - Gerber, 38
- Ausspiel, 24
 - gegen Farbspiel, 27
 - gegen SA, 25
- Bieten, 2, 3
- Blanko Coup, 39
- Blattbewertung, 3
 - Figuren-Verteilungspunkte, 5
 - Figurenpunkte, 3
 - Längenpunkte, 5
- Chicane, 6
- Cross Ruffing, 14
- Double, 6
- Dreifärber, 6
- Ducken, 42
- Dummy, 2
- Einfärber, 6
- Endspiel, 52
- Entblockieren, 41
- Eröffnungen, 6, 20
- Expas, 30
- Faller, 3
- Farbe hochspielen, 12
- Figuren-Verteilungspunkte, 5
- Figurenlängenpunkte, 6
- Figurenpunkte, 3, 5, 6
- ForumD
 - Antworten auf 1 in F, 9
 - Antworten auf 1 SA, 7, 21
 - Antworten auf 2 SA, 8
 - Eröffnungen, 6, 20
 - Wiedergebot, 16
- Gambling, 21
- Gefahrenlage, 5
- Gegenreizung, 30, 34
 - Antworten auf, 34
 - Grundsätze, 30
 - Informationskontra, 33
 - mit eigener Farbe, 31
 - SansAtout, 32
 - Verhalten bei, 35
- Gegenspiel, 22
 - Ausspiel, 24, 25, 27
 - Grundsätze, 22
 - Markierungen, 44
 - Signale, 44
- Hoch oder niedrig, 39
- Hochspielen einer Figur, 40
- Informationskontra, 33
- Kontra, 2
- Kontrakte, 5
- Längenstiche, 38
- Längenpunkte, 5
- leere Figur, 29
- Losser auf Losser, 54
- Markierungen, 44
- Oberfarben, 3
- Reizung, 2
 - kompetitive, 35
- Rekontra, 2
- Resultat, 3
- Ruffing Finesse, 40

Sans Atout, 1
Schlemm, 5
Schnappen, 13, 40
Schneiden, 11–13, 47–49
Schnitt, 13
Signale, 44
 Farbvorzugssignale, 44
 Längenmarkierungen, 45
 Positiv-Negativ-Markierung, 45
Single, 6
Sperransagen, 20
Spezielle Gebote, 37
 Ass-Frage, 37
 Transfer, 37
Spielplan, 42
Spielstiche, 7
Spieltechnik, 11, 13, 29, 30, 38–42
 Alleinspiel, 11, 29, 30, 38–40, 42
 Entblockieren, 41
 Farbspiel, 40
 Gegenspiel, 22
Stechen, 1

Teiler, 1
Transfer, 37
Trumpf, 1

Übergänge, 15, 29
Überruf, 36
Unterfarben, 3

Verteilungspunkte, 5
Vollspiel, 3

Wiedergebot, 16

Zweifärber, 6