

Bridge Basiskurs Lektion 2

... und weiter geht's zu neuen Taten...



Bridge ist ein Spiel, bei dem es hilft, logisch zu denken. Daher erinnern wir uns:

- Für ein **volles Spiel in Ohne (NT = No Trump)** braucht eine **Partnerschaft zusammen 26 HP**. Nötig sind neun der dreizehn Stiche.
- Für ein **volles Spiel in einer Edelfarbe (♠ und ♥)** braucht eine **Partnerschaft zusammen 26 HP+VP**. Nötig sind zehn der dreizehn Stiche.
- Für ein **volles Spiel in einer Unterfarbe (♦ und ♣)** braucht eine **Partnerschaft zusammen 28 HP+VP**. Nötig sind elf der dreizehn Stiche.

Weiter eignet sich eine Farbe für ein Paar als Trumpffarbe, wenn man gemeinsam **mindestens acht (der insgesamt 13) Karten einer Farbe** besitzt. Öffnet also beispielsweise ein Spieler "1♠", weiss sein Partner, wenn er selber mindestens drei Katzen in ♠ besitzt, dass Pik eine geeignete Trumpffarbe ist.

In einem Trumpfkontrakt hat man dank der Trümpfe, mit welchen man eine andere Farbe stechen kann, eine bessere Kontrolle über den Spielablauf. In der Regel gewinnt man in einem Trumpfkontrakt einen Stich mehr als im Ohne-Kontrakt (ohne Trumpf, "obanabe"). Aus diesen beiden Tatsachen folgt, dass eine Paarung am liebsten einen Kontrakt mit einer Edelfarbe (♠ respektive ♥) als Trumpf spielen möchte. Zweite Präferenz ist Ohne (braucht nur 9 Stiche für das volle Spiel), erst dann folgen die Unterfarben (♦ oder ♣).

Hat man einen Trumpf bestimmt oder sich für Ohne entschieden, geht es darum, die richtige Anzahl Stiche anzusagen. Dabei werden die Punkte eingesetzt, um die richtige Höhe zu bestimmen. Bei einem Trumpfkontrakt zählen dabei sowohl die Figurenpunkte (HP) wie auch die Verteilungspunkte (VP), bei Ohne zählen nur die Figurenpunkte (HP).



Bei einer **Eröffnung** geht man von **13 oder mehr Punkten** aus.

1. Regel

Nach einer Eröffnung "1 in Farbe" passt man immer, wenn man nur 0-5 HP hat.

Die ersten Antworten bei einem Fit (also gemeinsam acht oder mehr Karten) in einer Farbe lauten wie folgt:

1♠	-	2♠:	3+ Karten in ♠, 6-10 Punkte	1♥	-	2♥:	3+ Karten in ♥, 6-10 Punkte
	-	3♠:	3+ Karten in ♠, 11-12 Punkte		-	3♥:	3+ Karten in ♥, 11-12 Punkte
	-	4♠:	3+ Karten in ♠, 13-15 Punkte		-	4♥:	3+ Karten in ♥, 13-15 Punkte

In den **Unterfarben** verhält es sich bei Hebungen auf die Stufen 2 und 3 identisch. Da die Eröffnungen aber manchmal mit drei Karten verwendet werden, **braucht es für eine Unterstützung mindestens fünf Karten**.

Weiter werden Unterfarben nur dann direkt unterstützt, wenn man nicht eine Edelfarbe mit mindestens vier Karten besitzt. Dies weil man für das volle Spiel in einer Edelfarbe nur 10 Stiche braucht, während es bei den Unterfarben elf Stiche sind. Es ist also vorteilhaft, einen Edelfarbentumpf zu finden.

Daher gilt: Hat man mindestens 6 HP und eine Edelfarbe mit 4 oder mehr Karten, bietet man diese Edelfarbe auf Stufe 1.

Ohne Fit und ohne (weitere) Edelfarbe bietet man - ab 2 NT aber nur mit ausgeglichen verteilten Händen - Ohne.

1♠	-	1NT:	6-10 Punkte	1♥	-	1NT:	6-10 Punkte
	-	2NT:	11-12 Punkte		-	2NT:	11-12 Punkte
	-	3NT:	13-15 Punkte		-	3NT:	13-15 Punkte

1♦	-	1NT:	6-10 Punkte	1♣	-	1NT:	6-10 Punkte
	-	2NT:	11-12 Punkte		-	2NT:	11-12 Punkte
	-	3NT:	13-15 Punkte		-	3NT:	13-15 Punkte

Nach den Fitantworten verhält sich der Eröffner wie folgt:

1♠ - 2♠

Pass: 13-16 Punkte, da der Partner nur 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel kaum möglich.

3♠: 17-19 Punkte, da der Partner 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel möglich, wenn er 8-10 Punkte hat.

4♠: 20-22 Punkte, volles Spiel ist sicher.

1♥ - 2♥

Pass: 13-16 Punkte, da der Partner nur 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel kaum möglich.

3♥: 17-19 Punkte, da der Partner 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel möglich, wenn er 8-10 Punkte hat.

4♥: 20-22 Punkte, volles Spiel ist sicher.

1♦ - 2♦

Pass: 13-16 Punkte, da der Partner nur 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel kaum möglich.

3♦: 17-19 Punkte, da der Partner 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel Spiel - insbesondere in "Ohne" - möglich, wenn er 8-10 Punkte hat.

3NT: 20-22 Punkte, volles Spiel ist sicher.

1♣ - 2♣

Pass: 13-16 Punkte, da der Partner nur 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel kaum möglich.

3♣: 17-19 Punkte, da der Partner 6-10 Punkte hat, ist ein volles Spiel Spiel - insbesondere in "Ohne" - möglich, wenn er 8-10 Punkte hat.

3NT: 20-22 Punkte, volles Spiel ist sicher.



Immer noch Theorie? Wann hört das endlich auf?

Doch Bridge ist ein Spiel, also wenden wir uns den ersten wesentlichen Informationen zum zweiten Teil, nämlich dem Spielen der Karten zu. Das Lizit ist, nachdem ein Spieler eine Eröffnung gemacht hat, beendet, wenn dreimal hintereinander gepasst wurde, nun also theoretisch jener Spieler wieder an der Reihe wäre, der ein letztes Gebot (ausser Pass) gemacht hat.

Handspieler wird jener Spieler der Partei, der das Lizit gewonnen hat, der als erster ein Gebot in der Nomination gemacht hat (also "Ohne" oder eine der vier Trumpffarben), in der nun gespielt wird. Das Recht auf das Ausspiel zum ersten Stich steht dem Gegner zu, nämlich jenem, der links vom Handspieler sitzt. Nach seinem Ausspiel legt der Partner des Handspielers seine Karten auf den Tisch und wird zum "Dummy". Der Dummy spielt in diesem Spiel nicht mehr mit, befolgt also nur die Anweisungen des Partners. Er darf seinem Partner keine Tipps geben, wie der am besten spielen soll. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Wenn der Gegner ausgespielt hat und der Dummy seine Karten auf den Tisch gelegt hat, überlegt sich der Handspieler, wie er die angesagten Stiche gewinnen will. Wenn er so weit ist, verlangt er vom Dummy die Zugabe der gewünschten Karte. Nicht vergessen: Im Bridge gilt Farbzwang, wenn also beispielsweise Pik ausgespielt ist, muss man eine (beliebige) Karte in Pik zugeben, ausser man hat keine mehr (dann darf man mit einer Trumpfkarte stechen oder eine beliebige Karte abwerfen). Der Handspieler sagt also dem Dummy, welche Karte er zum Stich zugeben soll, dann ist der zweite Gegenspieler (rechts vom Handspieler) an der Reihe, zu guter Letzt der Handspieler selber. Jener Spieler, der den Stich gewonnen hat (mit der höchsten Karte in der angespielten Farbe oder dem höchsten zugegebenen Trumpf) darf zum nächsten Stich anspielen.

Jetzt wird es so richtig spannend...



Doch wie spielt der Ausspieler zum ersten Stich aus:

Spielt er von einer **Länge** aus: **Vierte Karte von oben**; hat er als beispielsweise ♠KB863, spielt er die ♠6 aus.
(Hinweis: Wieso die vierthöchste ausgespielt werden soll, werden wir in einer der späteren Lektionen lernen.)

Hat er eine so genannte **Sequenz**, also mehrere Karten, welche in der Reihenfolge nebeneinander liegen, spielt er die **höchste Karte** aus:

von **K**DB85 → den König

von **D**B10742 → die Dame

Aber auch von **K**D1095 → den König

Spielt man bei einem späteren Stich eine Farbe aus, spielt man eine kleine Karte, wenn man eine hohe Karte in einer Farbe hat, eine relativ hohe Karte (in der Regel 9, 8, 7 oder 6), wenn man keine hohe Karte in der Farbe hat. So tauscht man legal Informationen mit dem Partner aus. Von Sequenzen spielt man die gleiche Karten wie beim ersten Ausspiel (vergleiche oben).

Der Handspieler überlegt sich zu Beginn, wie viele Stiche er sieht. Ist der Endkontrakt beispielsweise "2♠" sollte er also mindestens 8 Stiche gewinnen. Er merkt aber beim Zählen der Stiche, dass er nur sieben Stiche sieht, nun muss er sich überlegen, wie er einen weiteren Stich gewinnen kann. Oft helfen ihm dabei allenfalls der Impass (= Unterzug) oder der Expass.

Sie halten auf der einen Seite in einer Farbe	A Q 6
Sie halten auf der anderen Seite in derselben Farbe	4 3 2

Hier haben Sie einen sicheren Stich, nämlich das Ass. Wie kann man eventuell einen zweiten Stich gewinnen? Indem man von unten die 2 spielt und oben die Dame einsetzt, wenn der Gegner links klein zugegeben hat. Die Chance steht bei 50%, dass man so einen zweiten Stich gewinnt, nämlich dann, wenn der Gegner links den König besitzt und daher der Spieler rechts nichts gegen den Stich mit der Dame ausrichten kann. Man spricht von einem "**Impass**".

Sie halten auf der einen Seite in einer Farbe A 6 2

Sie halten auf der anderen Seite in derselben Farbe
D 4 3

Auch hier haben Sie einen sicheren Stich, nämlich das Ass. Wie kann man eventuell einen zweiten Stich gewinnen? Indem man von oben die 2 spielt und unten die Dame einsetzt, wenn der Gegner rechts klein zugegeben hat. Die Chance steht bei 50%, dass man so einen zweiten Stich gewinnt, nämlich dann, wenn der Gegner rechts den König besitzt und daher der Spieler links nichts gegen den Stich mit der Dame ausrichten kann. Man spricht von einem "**Expass**".



Yeah.... jetzt wird geübt.....