

Bridge Basiskurs Lektion 3



Die beiden ersten Lektionen zu Hause repetiert...
schreiten wir zur 3. Lektion

Wie immer passen wir mit 0-5 HP.

Wenden wir uns beim Lizit der Situation zu, bei der wir nach einer Eröffnung "1 in Farbe" auf Anrieb keinen Fit erkennen können.

1♣ - 1♦:	6+ HP, 4+ Karten in Karo
1♥:	6+ HP, 4+ Karten in Herz
1♠:	6+ HP, 4+ Karten in Pik, keine 4+ Karten in Herz (ausser man hat mehr ♠ als ♥)
1NT:	6-10 HP, ausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Karo, Herz und Pik
2♣:	6-10 HP, 5+ Karten in Treff, unausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Karo, Herz und Pik
2♦:	17+ HP, 6+ Karten in Karo, keine 4+ Karten in Herz und Pik, Schlemminteresse
2♥:	17+ HP, 6+ Karten in Herz, Schlemminteresse
2♠:	17+ HP, 6+ Karten in Pik, Schlemminteresse
2NT:	11-12 HP, ausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Karo, Herz und Pik
3♣:	11-12 HP, 5+ Karten in Treff, unausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Karo, Herz und Pik
3NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4+ Karten in Karo, Herz und Pik

1♦	1♥:	6+ HP, 4+ Karten in Herz
	1♠:	6+ HP, 4+ Karten in Pik, keine 4+ Karten in Herz (ausser man hat mehr ♠ als ♥)
	1NT:	6-10 HP, ausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Herz und Pik
	2♣:	11+ HP, 5+ Karten in Treff, keine 4+ Karten in Herz und Pik (ausser man hat 13+ HP und damit genügend Stärke für ein volles Spiel)
	2♦:	6-10+ HP, 5+ Karten in Karo, unausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Herz und Pik
	2♥:	17+ HP, 6+ Karten in Herz, Schlemminteresse
	2♠:	17+ HP, 6+ Karten in Pik, Schlemminteresse
	2NT:	11-12 HP, ausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Herz und Pik
	3♦:	11-12 HP, 5+ Karten in Karo, unausgeglichene Verteilung, keine 4+ Karten in Herz und Pik
	3NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4+ Karten in, Herz und Pik

1♥	-	1♠:	6+ HP, 4+ Karten in Pik, kein Fit in Herz
		1NT:	6-10 HP, keine 4+ Karten in Pik, kein Fit in Herz
		2♣:	11+ HP, 4+ Karten in Treff, keine 4+ Karten in Pik (ausser man hat 13+ HP und damit genügend Stärke für ein volles Spiel), kein Fit in Herz
		2♦:	11+ HP, 4+ Karten in Karo, keine 4+ Karten in Pik (ausser man hat 13+ HP und damit genügend Stärke für ein volles Spiel), kein Fit in Herz
		2♥:	6-10 HP, 3+ Karten in Herz
		2♠:	17+ HP, 6+ Karten in Pik, kein Fit in Herz , Schlemminteresse

2NT:	11-12 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4+ Karten in Pik, kein Fit in Herz
3♣/3♦:	17+ HP, 6+ Karten in der angesagten Farbe, kein Fit in Herz , Schlemminteresse
3♥:	11-12 HP, 3+ Karten in Herz
3NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4+ Karten in Pik, kein Fit in Herz

1♠	1NT:	6-10 HP, kein Fit in Pik
	2♣:	11+ HP, 4+ Karten in Treff, kein Fit in Pik (ausser man hat 13+ HP und damit genügend Stärke für ein volles Spiel)
	2♦:	11+ HP, 4+ Karten in Karo, kein Fit in Pik (ausser man hat 13+ HP und damit genügend Stärke für ein volles Spiel)
	2♥:	11+ HP, 5+ Karten in Herz, kein Fit in Pik (ausser man hat 13+ HP und damit genügend Stärke für ein volles Spiel)
	2♠:	6-10 HP, 3+ Karten in Pik
	2NT:	11-12 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 5+ Karten in Herz, kein Fit in Pik
	3♣/3♦:	17+ HP, 6+ Karten in der angesagten Farbe, kein Fit in Pik , Schlemminteresse
	3♠:	11-12 HP, 3+ Karten in Pik
	3NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, kein Fit in Pik

Merken wir uns also:



- Das Gebot einer neuen Farbe auf Stufe 1 zeigt mindestens vier Karten und mindestens 6 HP
- Das Gebot einer neuen Farbe auf Stufe 2 ohne Sprung zeigt mindestens vier Karten (bei Herz mindestens 5 Karten) und mindestens 11 HP
- Das Gebot einer neuen Farbe auf Stufe 2 oder 3 mit Sprung zeigt mindestens sechs schöne Karten und mindestens 17 HP

Eröffnet der Partner 1♣:



- Besitzt man vier Pik und vier Herz, lizitiert man ökonomisch von unten, also 1♥.
- Besitzt man fünf Pik und vier Herz, lizitiert man die längere Farbe, also 1♠. Führt man später die Herz ein, weiss der Eröffner, dass man mehr Pik als Herz hat.
- Besitzt man vier Pik und fünf Herz, lizitiert man konsequenterweise 1♥.

Nach der ersten Antwort auf die Eröffnung prüft der Eröffner, ob er nun einen Fit in der vom Partner angesagten Farbe hat. Zur Erinnerung: Einen **Fit** hat man, wenn man zusammen mindestens **acht Karten** in einer Farbe hat. Hat er einen Fit, unterstützt er die Partnerfarbe, mit Minimum auf Stufe 2, mit einer mittelstarken Hand auf Stufe 3 und mit einer maximalen Hand auf Stufe 4.

1♣	1♠	
2♠:		(12)13-16 Punkte, Fit
3♠:		17-19 Punkte, Fit
4♠:		20-22 Punkte, Fit

Der antwortende Partner kann nun anhand seiner Punkte prüfen ob der passen, einladen oder das volle Spiel ansagen will.

1♣	1♠	
2♠	Pass:	6-10 Punkte
	3♠:	11-12 Punkte (der Eröffner soll mit 15-16 Punkte 4♠ ansagen)
	4♠:	13-15 Punkte

1♣	1♠	
3♠	Pass:	6-7 Punkte
	4♠:	8-10 Punkte

Ohne Fit zeigt man weitere lange Farben oder bietet "No Trump".

1♣	1♥	
1♠:		4 Karten in Pik, 12-22 HP
1NT:		Ausgeglichene Hand, kein Fit in Herz , keine 4 Karten in Pik, 12-14 HP (mit einem solchen Blatt hätte man mit 15-17 HP "1NT" eröffnet, daher nicht 12-16 HP)
2♣:		6+ Karten in Treff, 13-16 HP
2♦:		Revers, 17-22 HP, 4 Karten in Karo (wieso so stark? Weil der Partner allenfalls mit nur 6 Punkten auf 3er Stufe korrigieren muss, um Treff zu spielen)
2♥:		12-16 Punkte, 4 Karten in Herz
2NT:		Ausgeglichene Hand, kein Fit in Herz , keine 4 Karten in Pik, 18-19 HP (mit einem solchen Blatt hätte man mit 15-17 HP "1NT" eröffnet, daher nicht 17 HP)
3♣:		6+ Karten in Treff, 17-19 HP
3♥:		17-19 Punkte, 4 Karten in Herz
3NT:		Ausgeglichene Hand, kein Fit in Herz , keine 4 Karten in Pik, 20-22 HP (Fragen Sie sich, wieso er nicht "2NT" eröffnet hat? Weil ihn ein Problem in einer Farbe davon abgehalten hat, wahrscheinlich hat er zwei kleine Karten in Herz, der Farbe, die der Partner nun gezeigt hat und die daher in "No Trump" kaum mehr gefährlich ist).

Nun schaut der Antwortende wiederum, ob er neu einen Fit gefunden hat. Wenn ja, gibt er ihn in einer Edelfarbe zu, manchmal auch in einer Unterfarbe, dort versucht man aber eher ein Vollspiel in "No Trump" wenn man genügend HP hat.

1♣	1♥	
1♠	2♠:	6-10 Punkte, Fit
	3♠:	11-12 Punkte, Fit
	4♠:	13-15 Punkte, Fit

Und ohne Fit:

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

Wenden wir uns noch dem Handspiel zu:



Sie halten auf der einen Seite in einer Farbe	A D B 10
Sie halten auf der anderen Seite in derselben Farbe	<u>4 3 2</u>

Hier haben Sie einen sicheren Stich, nämlich das Ass. Wie kann man eventuell drei weitere Stiche gewinnen? Indem man von unten die 2 spielt und oben die 10 einsetzt, wenn der Gegner links klein zugegeben hat. Die Chance steht bei 50 %, dass man so einen weiteren Stich gewinnt, nämlich dann, wenn der Gegner links den König besitzt und daher der Spieler rechts nichts gegen den Stich mit der 10 ausrichten kann. Nun spielt man sich mit einer anderen Farbe wieder auf die Seite der kleinen Karten und spielt die 3 zum Buben. Man wiederholt also den "Impass".

Sie halten auf der einen Seite in einer Farbe	A D 10
Sie halten auf der anderen Seite in derselben Farbe	<u>4 3 2</u>

Hier haben Sie einen sicheren Stich, nämlich das Ass. Wie kann man eventuell einen zweiten, vielleicht sogar einen dritten Stich gewinnen? Indem man von unten die 2 spielt und oben die 10 einsetzt, wenn der Gegner links klein zugegeben hat. Die Chance steht bei 25 %, dass man mit der 10 gewinnt, nämlich dann, wenn der Gegner links den König und den Buben besitzt und daher der Spieler rechts nichts gegen den Stich mit der 10 ausrichten kann. Nun spielt man sich mit einer anderen Farbe wieder auf die Seite der kleinen Karten und spielt die 3 zur Dame. Man spricht von einem "Doppelimpass". Hat man den ersten Stich an den König verloren, sind Ass und Dame hoch und man hat zwei Stiche gewonnen. Hat man gegen den Buben verloren, spielt man später die 3 zur Dame und gewinnt, wenn der König vor Ass und Dame liegt. Bloss das Ass gewinnt man nur dann, wenn sowohl der König als auch der Bube hinter As - Dame - 10 liegen, und dass ist dann sehr unglücklich, weil die Wahrscheinlichkeit hierzu bei bloss 25 % liegt.

