

Bridge Basiskurs Lektion 4:



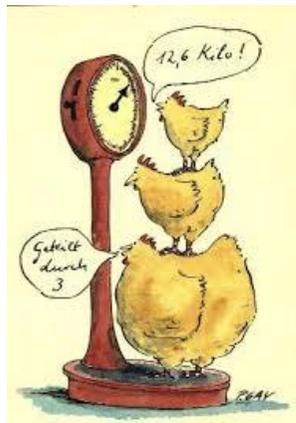
Repetieren wir kurz:

Eröffnung	Antwort	Wiederansage Eröffner	Wiederansage Antwortender
1♠: 12+ HP, 5+ ♠	2♠: 6-10 HP, 3+ ♠	Pass: 12-16 HP	—
	2♠: 6-10 HP, 3+ ♠	3♠: 17-19 HP	- Pass: 6-8 HP - 4♠: (8)9-10 HP
	2♠: 6-10 HP, 3+ ♠	4♠: 20-22 HP	—
	1NT: 6-10 HP, maximal 2 Pik	Pass: 12-14 HP, ausgeglichen verteilt	—
		2NT: 18-19 HP, ausgeglichen verteilt	- Pass: 6-7 HP - 3NT: 8-10 HP
		3NT: 20-22 HP, ausgeglichen verteilt	—
	2NT: 11-12 HP, maximal 2 Pik, ausgeglichen verteilt	- Pass: 12-13 HP, ausgeglichen verteilt - 3NT: 14-20 HP, ausgeglichen verteilt	—
1♥: 12+ HP, 5+ ♥	2♥: 6-10 HP, 3+ ♥	Pass: 12-16 HP	—
	2♥: 6-10 HP, 3+ ♥	3♥: 17-19 HP	- Pass: 6-8 HP - 4♥: (8)9-10 HP
	2♥: 6-10 HP, 3+ ♥	4♥: 20-22 HP	—
	1♠: 6+ HP, 4+ ♠	1NT: 12-14 HP, ausgeglichen verteilt	- Pass: 6-10 HP - 2NT: 11-12 HP - 3NT: 13-18 HP
		2NT: 18-19 HP, ausgeglichen verteilt	- Pass: 6-7 HP - 3NT: 8-23 HP
		3NT: 20-22 HP, ausgeglichen verteilt	- Pass: 6-10 HP - ab 11 HP Schlemmlizit
		2♠: 12-16 HP, 4 Pik	- Pass: 6-10 HP - 4♠: 11-16 HP - ab 17 HP Schlemmlizit
		3♠: 17-19 HP, 4 Pik	- Pass: 6-8 HP - 4♠: 9-13 HP - ab 14 HP Schlemmlizit
		4♠: 20-22 HP, 4 Pik	- Pass: 6-10 HP - ab 11 HP Schlemmlizit

Doch nun wenden wir uns den **Ohne Eröffnungen** auf den **Stufen 1** und **2** zu. Wenn der Gegner "Ohne" eröffnet, entwickelt sich das Lizit Nach "1NT" respektive "2 NT" ähnlich.

1NT	-	Pass:	0-7 HP, ausgeglichene Verteilung ohne 5+ Karten in einer Edelfarbe (♠ und ♥)
		2NT:	8-9 HP (Partner, bitte mit Minimum passen, mit Maximum 3NT bieten)
		3NT:	10-15 HP (Partner muss passen, zu wenig HP für einen Schlemm)
		4NT:	16-17 HP (Partner passt mit 15 HP, ladet mit 16 HP zum Klein-Schlemm ein und bietet mit 17 HP "6NT", da man zusammen 33 HP besitzt)
		6NT:	18-19 HP (Partner muss passen, zu wenig HP für einen Gross-Schlemm)
		5NT:	20-21 HP (Partner bietet mit 15 HP 6NT, ladet mit 16 HP mit dem Gebot seiner längsten Farbe auf Stufe 6 zum Gross-Schlemm ein und bietet mit 17 HP "7NT", da man zusammen 37 HP besitzt)
		7NT:	22+ HP

Anstatt alles auswendig zu lernen sollte man **die Logik** verwenden. Für ein **volles Spiel** brauch man mindestens **26 HP**, für einen **Klein-Schlemm 33 HP** und für einen **Gross-Schlemm 37 HP**.



Ist doch logisch oder...?

So finden WIR die Antworten auf 2NT ganz einfach!

2NT	- Pass:	0-3 HP
	3NT:	4-11 HP (Partner muss passen, zu wenig HP für einen Schlemm)
	4NT:	12 HP (Partner passt mit 20 HP und bietet mit 21 HP "6NT", da man zusammen 33 HP besitzt)
	6NT:	13-15 HP (Partner muss passen, zu wenig HP für einen Gross-Schlemm)
	5NT:	16 HP (Partner bietet mit 20 HP "6NT" und bietet mit 21 HP "7NT", da man zusammen 37 HP besitzt)
	7NT:	17+ HP

Mit mindestens **8 HP** und **mindestens einer 4er-Edelfarbe** verwendet man die **Konvention "Stayman"**



Samuel M. Stayman

Man bietet "2♣" und fragt so den Partner nach allfälligen 4er-Edelfarben ab.

1NT	2♣:	8+ HP (fragt nach 4er Edelfarbe, "Stayman")
	2♦:	Ich habe keine 4er Edelfarbe
	2♥:	Ich habe 4 Karten in Herz
	2♠:	Ich habe 4 Karten in Pik
	2NT:	Ich habe sowohl 4 Karten in Herz als auch 4 Karten in Pik (der Antwortende lizitiert die 4er Edelfarbe mit 8-9 Punkten auf 3er Stufe respektive ab 10 Punkten auf 4er Stufe)

Hat der Partner des Eröffners nun einen Fit, gibt er diesen zu. Mit 8-9 Punkten lädt er auf Stufe 3 ein, mit 10-15 Punkten bietet er 4 in der Edelfarbe. Ohne Fit bietet er wieder "Ohne", wobei er die Stufe der Ansage gleich einsetzt, wie wenn er direkt "Ohne" gehoben hätte (vergleiche oben).

Nach der Eröffnung 2NT entwickelt sich das Lizit identisch:

2NT	3♣:	4+ HP (fragt nach 4er Edelfarbe, "Stayman")
3♦:		Ich habe keine 4er Edelfarbe
3♥:		Ich habe 4 Karten in Herz
3♠:		Ich habe 4 Karten in Pik
3NT:		Ich habe sowohl 4 Karten in Herz als auch 4 Karten in Pik (der Antwortende lizitiert die 4er Edelfarbe auf 4er Stufe)

Hat der Partner des Eröffners nun einen Fit, gibt er diesen zu. Ohne Fit bietet er wieder "Ohne", wobei er die Stufe der Ansage gleich einsetzt, wie wenn er direkt "Ohne" gehoben hätte (vergleiche oben).

Mit einer **Edelfarbe**, in der man **mindestens 5 Karten** besitzt, setzt man ebenfalls eine **Konvention** ein, den "**Transfer**".

Man bietet die Farbe, welche in der Hierarchie unmittelbar darunter liegt, der Partner sagt in der Folge diese Farbe an.



1NT	2♦:	0+ HP, 5+ Karten in Herz
	2♥	0+ HP, 5+ Karten in Pik



Der Eröffner bietet nun also die Farbe des Antwortenden. Dieser passt mit 0-7 HP; ab 8 HP bietet er weiter.

1NT	2♦	
2♥	Pass:	0-7 HP
	2♠:	8+ HP, neben 5 Karten in Herz besitzt man auch noch 4 Karten in Pik; der Partner unterstützt bei einem Fit (mit Minimum auf 3er Stufe, mit Maximum auf 4er Stufe)
	2NT/3NT:	Ohne-Ansagen mit gleicher Stärke, wie wenn man direkt "Ohne" unterstützt hätte
	3♥:	8-9 Punkte, mindestens 6 Karten in Herz (man hat also Fit, da der Partner mindestens 2 Karten in Herz haben muss)
	4♥:	10-15 Punkte, mindestens 6 Karten in Herz (man hat also Fit, da der Partner mindestens 2 Karten in Herz haben muss)

Gleich auch hier das Lizit nach der Eröffnung "2NT":

2NT	3♦:	0+ HP, 5+ Karten in Herz
	3♥	0+ HP, 5+ Karten in Pik

Der Eröffner bietet nun also die Farbe des Antwortenden. Dieser passt mit 0-3 HP; ab 4 HP bietet er auf natürliche Weise weiter (ein Ohne-Gebot oder durch Ansage einer zusätzlichen Farbe mit mindestens 4 Karten).

Wenden wir uns noch dem Handspiel zu:



K D B 10 9



--- (Chicane)

In einem Trumpfkontrakt (wobei eine andere Farbe Trumpf ist) spielen Sie den König. Deckt der Gegner mit dem Ass schnappen Sie und die restlichen Karten sind hoch. Legt der zweite Gegner klein, werfen Sie eine Karte einer anderen Farbe ab. Ist das Ass dennoch bei Ost (rechts), gewinnen Sie den Stich und wiederholen das Manöver.

Verlieren Sie den Stich gegen West (links) sind die restlichen Karten in dieser Farbe hoch. Die Chance, alle Stiche zu gewinnen, liegt bei 50 %. Man spricht von einem "**Ruffing Impass**".



Zuerst die Arbeit, dann das Vergnügen!

