

## Bridge Basiskurs Lektion 5:



Repetieren wir die Folgen nach den "Ohne-Eröffnungen":

Eröffnung	Antwort	Wiederansage Eröffner	Wiederansage Antwortender
1NT	2♣: 8+ HP, Stayman (Frage nach 4er-Edelfarben)	2♦: <b>Keine</b> 4 oder 5 Karten in einer <b>Edelfarbe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2♥: 5 Karten in Herz, 4 Karten in Pik, 8+ HP</li> <li>- 2♠: 5 Karten in Pik, 4 Karten in Herz, 8+ HP</li> <li>- 2NT: Einladung zu 3 NT, 8-9 HP</li> <li>- 3♣: 10+ HP, 5+ Karten in Treff</li> <li>- 3♦: 10+ HP, 5+ Karten in Karo</li> <li>- 3NT: 10-15 HP</li> </ul>
		2♥: 4 Karten in Herz, <b>keine</b> 4 Karten in <b>Pik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2NT: Einladung zu 3NT mit 4 Karten in Pik, 8-9 HP</li> <li>- 3♣: 10+ HP, 5+ Karten in Treff</li> <li>- 3♦: 10+ HP, 5+ Karten in Karo</li> <li>- 3♥: 8-9 HP, 4 Karten in Herz, Einladung</li> <li>- 3NT: 10-15 HP mit 4 Karten in Pik</li> <li>- 4♥: 10-15 Punkte, 4 Karten in Herz</li> </ul>
		2♠: 4 Karten in Pik, <b>keine</b> 4 Karten in <b>Herz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2NT: Einladung zu 3NT mit 4 Karten in Herz, 8-9 HP</li> <li>- 3♣: 10+ HP, 5+ Karten in Treff</li> <li>- 3♦: 10+ HP, 5+ Karten in Karo</li> <li>- 3♠: 8-9 HP, 4 Karten in Pik, Einladung</li> <li>- 3NT: 10-15 HP mit 4 Karten in Herz</li> <li>- 4♠: 10-15 Punkte, 4 Karten in Pik</li> </ul>
		2NT: Je 4 Karten in Herz und Pik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3♣: 10+ HP, 5+ Karten in Treff</li> <li>- 3♦: 10+ HP, 5+ Karten in Karo</li> <li>- 3♥: 8-9 HP, 4 Karten in Herz, Einladung</li> <li>- 3♠: 8-9 HP, 4 Karten in Pik, Einladung</li> <li>- 4♥: 10-15 HP, 4 Karten in Herz</li> <li>- 4♠: 10-15 Punkte, 4 Karten in Pik</li> </ul>

Eröffnung	Antwort	Wiederansage Eröffner	Wiederansage Antwortender
1 NT	2♦: 5+ Karten in Herz, Transfer, <b>ab 0 Punkten</b>	2♥: Ansage von Partners Farbe gemäss Vorgabe (Transfer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pass: 0-7 HP</li> <li>- 2NT: 8-9 HP, 5 Karten in Herz</li> <li>- 3♣: 10+ HP, 4+ Karten in Treff</li> <li>- 3♦: 10+ HP, 4+ Karten in Karo</li> <li>- 3♥: 8-9 HP, 6 Karten in Herz, Einladung</li> <li>- 3NT: 10-15 HP mit 5 Karten in Herz</li> <li>- 4♥: 10-15 HP, 6 Karten in Herz</li> </ul>
	2♥: 5+ Karten in Pik, Transfer, <b>ab 0 Punkten</b>	2♠: Ansage von Partners Farbe gemäss Vorgabe (Transfer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pass: 0-7 HP</li> <li>- 2NT: 8-9 HP, 5 Karten in Pik</li> <li>- 3♣: 10+ HP, 4+ Karten in Treff</li> <li>- 3♦: 10+ HP, 4+ Karten in Karo</li> <li>- 3♠: 8-9 HP, 6 Karten in Pik, Einladung</li> <li>- 3NT: 10-15 HP mit 5 Karten in Pik</li> <li>- 4♠: 10-15 HP, 6 Karten in Pik</li> </ul>
	2NT: Einladung zu 3NT, 8-9 HP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pass: 15-16 HP</li> <li>- 3NT: 17 HP</li> </ul>	
	3NT: 10-15 HP	<b>Pass ist zwingend</b>	
	4NT: 16-17 HP, Einladung zu 6 NT	Pass: 15 HP	
		5 in Farbe: 16 HP, natürlich	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5NT: 16 HP</li> <li>- 6NT: 17 HP</li> </ul>
		6NT: 17 HP	<b>Pass ist zwingend</b>
	5NT: 20-21 HP, Einladung zu 7NT	6NT: 15 HP	<b>Pass ist zwingend</b>
		6 in Farbe: 16 HP, natürlich	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6NT: 20 HP</li> <li>- 6NT: 21 HP</li> </ul>
		7NT: 17 HP	
	6NT: 18-10 HP	<b>Pass ist zwingend</b>	
	7NT: 21+ HP		

Eröffnung	Antwort	Wiederansage Eröffner	Wiederansage Antwortender
2NT	3♣: 4+ HP, Stayman (Frage nach 4er-Edelfarben)	3♦: <b>Keine</b> 4 Karten in einer Edelfarbe	- 3♥: 5 Karten in Herz, 4 Karten in Pik, 4+ HP - 3♠: 5 Karten in Pik, 4 Karten in Herz, 4+ HP - 3NT: 4-11 HP
		3♥: 4 Karten in Herz, <b>keine</b> 4 Karten in Pik	- 3NT: 4-11 HP mit 4 Karten in Pik - 4♥: 4-11 Punkte, 4 Karten in Herz
		3♠: 4 Karten in Pik, <b>keine</b> 4 Karten in Herz	- 3NT: 4-11 HP mit 4 Karten in Herz - 4♠: 4-11 Punkte, 4 Karten in Pik
		3NT: Je 4 Karten in Herz und Pik	- 4♥: 4-11 HP, 4 Karten in Herz - 4♠: 4-11 Punkte, 4 Karten in Pik
	3♦: 5+ Karten in Herz, Transfer, <b>ab 0 Punkten</b>	3♥: Ansage von Partners Farbe gemäss Vorgabe (Transfer)	- Pass: 0-3 HP - 3NT: 4-11 HP mit 5 Karten in Herz - 4♥: 4-11 HP, 6 Karten in Herz
	3♥: 5+ Karten in Pik, Transfer, <b>ab 0 Punkten</b>	3♠: Ansage von Partners Farbe gemäss Vorgabe (Transfer)	- Pass: 0-3 HP - 3NT: 4-11 HP mit 5 Karten in Pik - 4♠: 4-11 HP, 6 Karten in Pik
	3NT: 4-11 HP	<b>Pass ist zwingend</b>	
	4NT: 12 HP, Einladung zu 6NT	Pass: 20 HP	
		6NT: 21 HP	<b>Pass ist zwingend</b>
	5NT: 16 HP, Einladung zu 7NT	6NT: 20 HP	<b>Pass ist zwingend</b>
		7NT: 21 HP	
	6NT: 13-15 HP	<b>Pass ist zwingend</b>	
	7NT: 17+ HP		

Doch nun wenden wir uns neuen Taten zu.



Die **stärkste**  **Eröffnung** ist 2♦.

Die Ansage zeigt 23 oder mehr HP (bei einer ausgeglichen verteilten Hand mindestens 24 HP) und forciert den Partner auch mit null Punkten solange aktiv zu lizitieren, bis mindestens ein volles Spiel erreicht ist.

2♦ - 2♥:	Ich habe <b>kein</b> Ass, 0-7 HP
2♠:	Ich habe ein Ass, aber <b>nichts daneben</b> (maximal noch 2 Buben)
2NT:	Ich habe <b>kein</b> Ass, aber mindestens 2 Könige oder 8+ HP
3♣:	Ich habe ein schwarzes Ass, daneben weitere Figuren (mindestens einen König oder zwei Damen)
3♦:	Ich habe ein rotes Ass, daneben weitere Figuren (mindestens einen König oder zwei Damen)
3♥:	Ich habe <b>kein</b> Ass, in Herz aber KDBxxx, <b>keine weiteren Figuren daneben</b>
3♠:	Ich habe <b>kein</b> Ass, in Pik aber KDBxxx, <b>keine weiteren Figuren daneben</b>
3NT:	Ich habe zwei Asse (Lizit in der Regel bis zum Klein-Schlemm forciert)
4NT:	Ich habe drei Asse (Lizit mindestens bis zum Klein-Schlemm forciert, Gross-Schlemm wahrscheinlich)

Danach entwickelt sich ein natürliches Lizit.

Die zweitstärkste  künstliche Eröffnung ist 2♣.

Die Ansage zeigt 20-22 HP und eine Farbe mit mindestens 6 Karten oder eine ausgeglichene Hand mit 22-23 HP. **Der Antwortende bietet immer 2♦**, damit der Eröffner zeigen kann, was er hat.

2♣ - 2♦	
2♥:	20-22 HP, 6+ Karten in Herz
2♠:	20-22 HP, 6+ Karten in Pik
2NT:	22-23 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt. Das weitere Lizit ist identisch wie nach der Eröffnung "2NT", für die Ansage des Antwortenden braucht es ab 2 HP weniger
3♣:	20-22 HP, 6+ Karten in Treff
3♦:	20-22 HP, 6+ Karten in Karo

Danach entwickelt sich ein natürliches Lizit.



Wenden wir uns noch dem Handspiel zu:



Wenn der Gegner links vom Handspieler ausgespielt und der Partner seine Karten auf den Tisch gelegt hat, ist der Handspieler gehalten, sich zu überlegen, wie er sein angesagtes Spiel erfüllen möchte. Dabei stellen Sie sich an besten folgende Fragen:

- Wie lautet der Kontrakt und wie viele Stiche sollten Sie gewinnen?
- Wie viele sichere Stiche sehen Sie auf Anhieb in Ihren beiden Blättern?
- Wo sehen Sie Möglichkeiten für weitere Stiche? Sehen Sie die Möglichkeit für einen Impass oder Expass (vergleiche Lektion 2)? Können Sie irgendwo eine Länge entwickeln?

Schauen wir uns ein Beispiel an, Sie spielen "3NT" im Süden, Ausspiel ist die Pik-3, die vierthöchste Karte von der längsten Farbe:

♠ B 10 7 3 2  
♥ D 6 3  
♦ D 10 3  
♣ 9 8

♠ 8 6 5  
♥ K B 10 9  
♦ A 6 2  
♣ K 7 5



♠ A D 4  
♥ 8 5 2  
♦ K B 8 4  
♣ A B 2

♠ K 9  
♥ A 7 4  
♦ 9 7 5  
♣ D 10 6 4 3

Ein "Ohne-Kontrakt" ist ein Spiel, bei dem beide Parteien versuchen, Ihre langen Farben zu entwickeln und so zusätzliche Stiche zu entwickeln. Denn es gibt ja keinen Trumpf, also können diese nicht abgestochen werden. Nun ist es an der Zeit für den Handspieler, seinen Spielplan zu entwickeln.

**Frage 1:** Wie viele Stiche muss ich gewinnen?

**Antwort:** Der Kontrakt ist 3NT, also sind neun Stiche zu gewinnen.

**Frage 2:** Welche sicheren Stiche habe ich?

**Antwort:** Nach dem Ausspiel hat man zwei Stiche in Pik. Hinzu kommen Ass und König in Karo sowie in Treff, also weitere 4 Stiche, sind 6 sichere Stiche insgesamt.

**Frage 3:** Wo kann man zusätzliche Stiche gewinnen?

**Antwort:** In Karo kann man klein von Nord zu Süd spielen und den Buben legen. Wäre die Dame bei Ost gäbe dies einen Stich (Impass). Einen weiteren Stich kann man gewinnen, wenn Ost und West je drei Karo halten, die 13. Karte wird dann hoch. Impass und Längenstich bieten die Chance auf zwei weitere Stiche. Zusammen mit den 6 sicheren Stichen hätte man aber erst acht Stiche und braucht den Impass in Herz trotzdem.

Wenn der Impass in Herz, gespielt von Süd nach Nord gegen die Dame in West, gelingt, kann man den wiederholen und gewinnt drei zusätzliche Stiche, zusammen mit den sechs sicheren Stichen hätte man also neun Stiche, dies ohne ein Risiko in Karo einzugehen. Eine deutlich bessere Chance.

#### Zum Spielablauf:

- 1. Stich:** West spielt Pik-3, der Handspieler gibt bei Nord die Pik-5 zu, Ost hilft dem Partner, Stiche zu befreien und gibt nach dem Motto "dritter Spieler so hoch er kann" den Pik-König und Süd gewinnt mit dem Pik-Ass.
- 2. Stich:** Nun entwickelt man sofort die Herz, als Süd spielt man die Herz-2, West gibt die Herz-3, der Handspieler investiert bei Nord die Herz-9, da die Dame bei West ist, muss Ost sein Herz-Ass investieren, um den Stich zu gewinnen. Der Impass gegen die Dame ist geglückt.
- 3. Stich:** Ost will die lange Farbe des Partners hoch spielen und spielt daher die Pik-9 zur Pik-Dame bei Süd, West bedient die Pik-2, Nord die Pik-6.
- 4. Stich:** Der Impass Herz wird ein zweites Mal durchgeführt, Herz 5 zur Herz 10 gespielt (die 10 gewinnt den Stich da die Dame links (West) liegt).
- 5. Stich:** Um den Impass in Herz zu wiederholen muss der Handspieler wieder zur Hand im Süden gelangen. Er spielt daher bei Nord die Treff-5, Ost bedient die Treff-3, Süd investiert das Treff-Ass und West bedient mit Treff-9 (wenn er später Treff-8 gibt weiss sein Partner in Ost, dass er zwei oder vier Karten in Treff besessen hat).
- 6. Stich:** Nun spielt Süd die Herz-8, West muss die Herz-Dame geben, gewonnen mit Herz-König, Ost bedient die Herz-7. Damit ist der Herz-Bube bei Nord die einzig verbliebene Herz-Karte und generiert einen dritten Stich in Herz. Damit hat man drei Stiche in Herz gewonnen, zusammen mit den sechs sicheren Stichen (Pik-Ass-Dame, Karo-Ass-König sowie Treff-Ass-König) hat man neun Stiche gewonnen.

**Achtung!:** Spielen Sie nun Ihre neun Stiche ab! Wenn Sie einen zehnten Stich in Karo gewinnen möchten (Impass von Nord zum Buben im Süden, in der Hoffnung, dass Karo-Bube bei Ost ist), fallen sie auf die Nase. Liegt die Karo-Dame wie in diesem Fall nämlich bei West, gewinnt er den Stich und

kassiert drei hoch gewordene Stiche in Pik ab. Damit gewinnen Ost/West drei Stiche in Pik, das Herz-Ass und die Karo-Dame, also fünf Stiche, und Sie können keine 9 Stiche mehr gewinnen, obwohl sie neun Stiche von oben haben.



**Prinzip bei Ohne-Kontrakten:** Ziehen Sie nicht zuerst die sicheren Stiche ab, sondern entwickeln Sie die Stiche, die Sie zusätzlich brauchen, solange Sie die anderen Farben mit hohen Karten stoppen. Sie müssen also zuerst die Farben entwickeln, bei denen Sie zusätzliche Stiche brauchen, auch wenn Sie dabei Stiche verlieren.