

Bridge Basiskurs Lektion 6:



Je höher man eröffnet, desto mehr Platz nimmt man dem Gegner für seine Ansagen weg. Aber auch man selbst verliert dadurch wertvollen Lizitraum, um sich mit seinem Partner über Punkte und Verteilungen auszutauschen. Daher verwendet man solche Ansagen für schwache Hände mit langen Farben, man spricht von "**Sperrgeboten**" oder "**Barragen**".

2♥: 6-10 HP, exakt sechs Karten in Herz
2♠: 6-10 HP, exakt sechs Karten in Pik

Man nennt diese Ansagen "**Weak-two**". Der Partner des eröffnenden Spielers muss diese Eröffnung alertieren (denn im klassischen weltweit angewandten Bridgesystem würde die Eröffnung 20-22 HP und mindestens 6 Karten zeigen, eine Hand also, welche wir über "2♣" lizitieren).

2♥ - 2♠:	13+ HP, natürlich 5+ Karten in Pik
2NT:	14+ HP, Relais (Gebot, welches den Partner nach Stärke und Farbqualität fragt)
3♣:	13+ HP, 6+ Karten in Treff, tendenziell Misfit in Herz
3♦:	13+ HP, 6+ Karten in Karo, tendenziell Misfit in Herz
3♥:	3er Herz, barragierend, zu passen
4♥:	4+ Karten in Herz, barragierend

2♠ - 2NT:	14+ HP, Relais (Gebot, welches den Partner nach Stärke und Farbqualität fragt)
3♣:	13+ HP, 6+ Karten in Treff, tendenziell Misfit in Pik
3♦:	13+ HP, 6+ Karten in Karo, tendenziell Misfit in Pik
3♥:	13+ HP, 6+ Karten in Herz, tendenziell Misfit in Pik
3♠:	3er Pik, barragierend, zu passen
4♠:	4+ Karten in Pik, barragierend

Eselsbrücke



2♥ / 2♠ - 2NT	
3♣:	6-8 HP, schlechte Qualität der Herz / Pik Minimum (Punkte) / Minimum (Farbe)
3♦:	6-8 HP, zwei der drei Topfiguren (Ass, König, Dame) in Herz / Pik Minimum (Punkte) / Maximum (Farbe)
3♥:	9-10 HP, schlechte Qualität der Herz / Pik Maximum (Punkte) / Minimum (Farbe)
3♠:	9-10 HP, zwei der drei Topfiguren (Ass, König, Dame) in Herz / Pik Maximum (Punkte) / Maximum (Farbe)
3NT:	Ass, König und Dame in Herz / Pik

Ab Stufe drei sind Eröffnungen in einer Farbe so genannte "**Sperrgebote**" (auch "**Barragen**" genannt). Sie werden mit Händen gemacht, bei denen man weniger als eine Eröffnung hat (maximal also 11 HP) und eine lange Farbe mit mindestens 7 Karten besitzt.



Das Ziel eines Sperrgebotes ist, das Lizit des Gegners zu erschweren, indem man ihm möglichst viel Lizitraum wegnimmt. Man gibt dem Partner damit auch genauen Aufschluss über die Struktur des eigenen Blattes und die Anzahl Stiche; man wendet die "**Regel 500**" (auch "**Regel 2-3**" genannt) an, indem sie je nach Gefahrenlage auf zwei oder drei Faller ansagen, ungefährlich (grün) wird auf (2 ½ -) 3 Faller lizitiert, gefährlich (rot) nur auf zwei. Dies stellt sicher, dass man auch dann Aussicht auf ein positives Resultat hat, wenn man kontriert wird.

Um entscheiden zu können, in welcher Höhe wir unsere Sperransagen plazieren möchten, müssen wir also zuerst die Anzahl der mutmasslichen Stiche zählen. Dabei zählen wir zuerst die Stiche, die aus Figurenkonstellationen realisierbar sind, zusammen:

Ass:	1 Stich
Kx:	½ Stich
AK:	2 Stiche
AD:	1 ½ Stiche
KD:	1 Stich

AKD:	3 Stiche
AKB:	2 ½ Stiche
ADB:	2 ½ Stiche
KDB:	2 Stiche
DB10:	1 Stich

Weiter findet die Länge der potentiellen Trumpffarbe Berücksichtigung. Ab (und inklusive) der vierten Karte zählen wir in der Farbe pro enthaltenen Karte einen Stich.

Auch **der Partner des Eröffners**, der ein Sperrgebot gemacht hat, zählt seine Stiche zusammen. **Stiche innerhalb der Trumpffarbe** sind:

- Das Ass, der König und die Dame zählt als ein Stich
- Verfügt man über mehrere Trümpfe sowie ein Singleton, ergibt dies einen Stich
- Verfügt man über mehrere Trümpfe sowie eine Chicane, ergibt dies zwei Stiche



Weiter zählt er die Stiche **ausserhalb der Trumpffarbe** dazu:

AKD:	3 Stiche
AK:	2 Stiche
AD:	1 ½ Stiche

Ass oder KD:	1 Stich
Kxx:	½ Stich
Dxx:	0 Stiche

In der Regel passt man nach einer Barrage. Hat man als Antwortender aber seine Stiche gezählt und hat zusammen mit den Stichen des Partners genug für ein volles Spiel, sagt man dieses an (insbesondere mit Fit). Die Ansage einer neuen Farbe ist nach einer Sperransage rundenforcing und zeigt mindestens die Werte einer guten Eröffnung. Die Hebung ist barragierend. "3NT", "4♥" oder "4♠" (als neue Farbe geboten) ist zum Spielen.



♠ A D B 9 7 5 3
♥ 5
♦ 6 3 2
♣ 7 5

Sie haben **keine Eröffnung**, aber sieben Karten in Pik. ADB gibt 2 ½ Stiche, 4 Längenstiche kommen dazu, also 3♠.

Der Partner zählt nun seine Stiche. Mit:

♠ K 6 4
♥ D 10 8 3 2
♦ A 8 6
♣ B 3

passt er mangels Stichen



♠ K 6 4
♥ A K 10 4 3
♦ A 8 5
♣ B 3

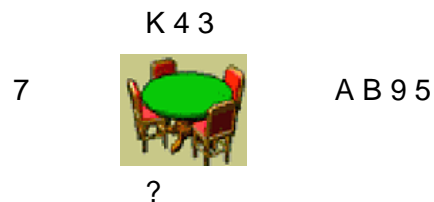
bietet er "4♠", da er vier Stiche hat



Wenden wir uns dem **Gegenspiel** zu, dort dem Ausspiel. Sie haben gelernt, dass von einer Länge die vierthöchste Karte ausgespielt werden muss. Den Grund hierfür lernen wir nun. Spielt man die vierthöchste Karte einer Farbe aus, spricht man von der "**Elferregel**". Der Partner des Ausspielenden zählt von der Zahl 11 den Wert der ausgespielten Karte ab. Hat der Partner also die 6 ausgespielt, rechnet er $11 - 6 = 5$. Hat der Partner die 3 ausgespielt, rechnet er $11 - 3 = 8$. Der ermittelte Wert zeigt dem Partner des ausspielenden Spielers dank der "Elferregel", wie viele Karten der Handspieler besitzt, welche höher als die ausgespielte Karte sind.

Dies geschieht wie folgt: Wenn der Partner beispielsweise eine 7 ausspielt. Rechnet sein Partner $11 - 7 = 4$. Dann schaut er, wie viele Karten am Tisch sind, welche höher als die 7 sind, nehmen wir mal an der sieht zwei höhere Karten. Dies zieht er von der Zahl 4 ab, in diesem Beispiel verbleiben also zwei höhere Karten als die 7. Nun schaut man in sein eigenes Blatt. Hat man selbst keine höhere Karte als die 7, hat der Handspieler 2. Besitzt man eine höhere Karte als die 7, zieht man diese von 2 ab, es verbleibt eine höhere Karte für den Handspieler. Hat man gar beide verbleibenden höheren Karten, weiss man, dass der Handspieler keine höhere Karte als die sieben in der ausgespielten Farbe hat.

Das hilft in der Folge im Gegenspiel. Grundsätzlich gilt nach einem Ausspiel des Partners das Prinzip "Dritter Mann so hoch er kann" (wenn er damit den Stich gewinnt (ausser der nachfolgende Spieler hat noch eine höhere Karte oder kann schnappen)). Weiss man aber dank der Elferregel, dass der vierte Spieler keine höhere Karte als beispielsweise die eigene zweithöchste Karte hat, gibt man die zweithöchste zu. Schauen wir uns dies an einem Beispiel an.



Der Partner spielt die 7 aus; der Spieler rechts rechnet $11 - 7 = 4$. Damit weiss er, dass es in dieser Farbe vier höhere Karten als die 7 hat, welche nicht beim Partner sind. Am Tisch sieht er den König, bei sich das Ass, den Buben und die 9, zusammen also vier Karten. Damit weiss er, dass der Handspieler keine höhere Karte hat. Legt der Handspieler am Tisch die 3, ist es nicht nötig, das Ass zu investieren. Man gibt die 5 zu und der Partner wird den Stich gewinnen. Damit kann er die Farbe erneut spielen, legt er nun den König, gewinnen sie mit dem Ass und spielen die Farbe weiter, legt er am Tisch die vier, gewinnen sie mit der 9 und ziehen anschliessend das Ass, um den König zu schlagen.