

Bridge Basiskurs Lektion 7:

Manchmal haben die beiden Spieler genug Punkte, um einen Klein- oder gar Gross-Schlemm anzusagen. Denn das gibt bei Erfolg eine zusätzliche Prämie.



Erinnern wir uns:



- Für einen **Klein-Schlemm in "Ohne"** braucht man **mindestens 33 HP**
- Für einen **Klein-Schlemm in einer Farbe** braucht man **mindestens 33 Punkte**
- Für einen **Gross-Schlemm in "Ohne"** braucht man **mindestens 37 HP**
- Für einen **Gross-Schlemm in einer Farbe** braucht man **mindestens 37 Punkte**

Wichtig ist aber weiter, dass man gemeinsam genügend Assen hat. Fehlen nämlich zwei Assen, sind die Erfüllungschancen nur gegeben, wenn man in einer Farbe, bei dem einem ein Ass fehlt, eine Chicane hat und sofort schnappen kann. Um abzuklären, ob man genügend Assen hat, verwendet man die **Blackwood Convention** mit dieser fragt man nach den Assen. **Eingeleitet wird sie mit dem Gebot "4NT"** (ausser die direkten Ansagen "1NT - 4NT" respektive "2NT - 4NT", vergleiche Lektion 4).





1♠	-	4♠	
4NT	5♣:		Ich habe kein Ass
	5♦:		Ich habe 1 Ass
	5♥:		Ich habe 2 Assen
	5♠:		Ich habe 3 Assen
	5NT:		Ich habe alle 4 Assen

Danach kann man mit **"5NT"** **auch nach den Königen fragen**. Dies sollte man aber nur bieten, wenn die Abklärung bei der Ass-Frage ergeben hat, dass die Partnerschaft alle vier Assen besitzt.



1♠	-	4♠	
4NT	5♣/♦/♥/♠		
5NT	6♣:		Ich habe keinen König
	6♦:		Ich habe 1 König
	6♥:		Ich habe 2 Könige
	6♠:		Ich habe 3 Könige
	6NT:		Ich habe alle 4 Könige

Zwei Damen haben Bridge gelernt und in privaten Runden geübt. Nun wagen sie sich zum ersten Mal in den Club. Gleich im ersten Spiel eröffnet die eine 1SA und die andere hebt auf 3SA. Als sie nach dem Ausspiel den Dummy mit nur drei Punkten hinlegt, kann die andere nicht unterdrücken zu fragen: "Aber warum sagst Du denn mit so wenig Punkten 3SA?" - "Na ja, du sagst doch immer 1SA ist das schwierigste Spiel für Dich!"

Hat man einen Fit in einer Farbe und kennen den beide Partner, kann man mit so genannten "Cue-bids" dem Partner zeigen, dass man eine Farbe kontrolliert. Man zeigt damit, dass man in einer solchen Farbe den ersten oder den zweiten Stich gewinnen kann, wenn der Gegner diese ausspielt. Dies ist der Fall, wenn man entweder eine Kürze (Chicane oder Singleton) oder eine hohe Figur (Ass oder König besitzt). Denn es wäre doch schade, einen Schlemm zu lizitieren, wenn man zwar genügend Assen und Könige hat, der Gegner aber in einer Farbe Ass und König besitzt und diese zu Beginn gleich mal kassieren kann.

1♠	3♠	
4♣:		Cue-bid, ich habe Erst- oder Zweitrunderkontrolle in Treff und Interesse am Schlemm. Der Partner ist nun aufgefordert, seinerseits einen Cue-bid zu machen.

Auch Cue-bids werden ökonomisch lizitiert. **Lässt man eine Farbe aus, hat man dort weder eine Erst- noch eine Zweitrunderkontrolle.**

1♠	3♠	
4♦:		Cue-bid, ich habe Erst- oder Zweitrunderkontrolle in Karo und Interesse am Schlemm. Es fehlt mir aber eine entsprechende Kontrolle in Treff, weshalb ich sie nicht ökonomisch gezeigt habe. Der Partner ist nun aufgefordert, seinerseits einen Cue-bid zu machen, aber nur dann, wenn er eine Erst- oder Zweitrunderkontrolle in Treff besitzt, da man ansonsten die Farbe nicht stoppt.

Gegner eröffnet 2♠ ohne Stoppkarte.

Frage: Stark oder schwach?

Antwort (nach leichtem Zögern): STARK!

Frage: Sind Sie sicher?

Antwort: Ja, wenn es schwach wäre, hätte sie eine Stoppkarte gelegt...

Wenden wir uns nun noch den Interventionen zu. **Die Intervention einer Farbe auf Stufe 1, zeigt mindestens schöne 8 HP (bis 16 HP) und eine gute 5er-Farbe.**

Eröffnung	Intervention
1♣	1♦: 12-16 HP, 5+ Karten in Karo
	1♥: 8-16 HP, 5+ Karten in Herz
	1♠: 8-16 HP, 5+ Karten in Pik
	1NT: (15)16-18 HP, ausgeglichene Verteilung
	2♣: 13-16 HP, 6+ Karten in Treff
	2♦: 6-11 HP, exakt 6 Karten in Karo
	2♥: 6-11 HP, exakt 6 Karten in Herz
	2♠: 6-11 HP, exakt 6 Karten in Pik
	3 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung
	4 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung

Nach der Intervention "1NT" ist das Folgezitat für dessen Partner genau gleich wie nach der Eröffnung "1NT".

1♥ - pass - 1♠ - pass

2♥ - pass - 2♠ - pass

3♥ - pass - 3♠ - pass

4♥ - pass - kontra

darauf der Gegner: "Aber Sie können doch nicht Ihren Partner kontrieren!"

"Er ist nicht mehr mein Partner!"

Eröffnung	Intervention
1♦	1♥: 8-16 HP, 5+ Karten in Herz
	1♠: 8-16 HP, 5+ Karten in Pik
	1NT: (15)16-18 HP, ausgeglichene Verteilung
	2♣: 13-16 HP, 6+ Karten in Treff
	2♦: 13-16 HP, 6+ Karten in Karo
	2♥: 6-11 HP, exakt 6 Karten in Herz
	2♠: 6-11 HP, exakt 6 Karten in Pik
	3 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung
	4 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung

Nach den Interventionen einer Farbe auf Stufe 1 ist das Gebot einer neuen Farbe auf Stufe 1 ab etwa 8 HP möglich und ist natürlich, zeigt also mindestens 4 Karten. Besitzt man einen Fit, gibt man diesen sofort zu, und zwar auch mit schwachen Blättern. Dabei bietet man sofort auf jener Stufe, die der minimalen Anzahl Karten entspricht, die die Partnerschaft hat. Der Intervenierende bringt mindestens 5 Karten mit, hat man also als Antwortender 3 Karten, gibt dies zusammen acht und man bietet auf Stufe 2 (= acht Stiche); mit vier Karten demnach auf Stufe 3 und mit fünf Karten auf Stufe 4. Alle diese Ansagen sind barragierend. Hat man eine Eröffnung, zeigt man dies, indem man zuerst die Gegnerfarbe übrufft.

***Kommt ein Mann in die Buchhandlung und fragt die Verkäuferin:
"Wo finde ich das Buch - Warum Männer besser Bridge spielen?"
"Kenne ich leider nicht. Aber fragen sie doch einmal in der Märchenabteilung."***

Eröffnung	Intervention
1♥	1♠: 8-16 HP, 5+ Karten in Pik
	1NT: (15)16-18 HP, ausgeglichene Verteilung
	2♣: 13-16 HP, 6+ Karten in Treff
	2♦: 13-16 HP, 6+ Karten in Karo
	2♥: 13+ HP, Zweifärber (mindestens 5-5) mit Pik und einer Unterfarbe
	2♠: 6-11 HP, exakt 6 Karten in Pik
	2NT: 13+ HP, Zweifärber (mindestens 5-5) mit beiden Unterfarben
	3 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung
	4 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung

Eröffnung	Intervention
1♠	1NT: (15)16-18 HP, ausgeglichene Verteilung
	2♣: 13-16 HP, 6+ Karten in Treff
	2♦: 13-16 HP, 6+ Karten in Karo
	2♥: 13-16 HP, 6+ Karten in Herz
	2♠: 13+ HP, Zweifärber (mindestens 5-5) mit Herz und einer Unterfarbe
	2NT: 13+ HP, Zweifärber (mindestens 5-5) mit beiden Unterfarben
	3 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung
	4 in Farbe Sperrgebot (Barrage) - identisch wie bei der Eröffnung


Wenden wir uns noch dem Handspiel zu:



Diesmal bei einem Trumpfkontrakt:

- Wie viele Stiche muss ich gewinnen respektive wie viele darf ich verlieren?
- Wie viele Karten habe ich, mit denen mir der Verlust von Stichen droht? Und was kann ich dagegen tun? Kann ich also beispielsweise potenzielle schlechte Karten auf eine hochgespielte Farbe abwerfen? Oder kann ich solche unnützen Karten schnappen?

Schauen wir uns ein Beispiel an, Sie spielen "4♠" im Süden, Ausspiel ist die Herz-Dame, wohl die höchste Karte einer Sequenz:

♠ 10 5 2 ♥ D B 10 9 2 ♦ 4 2 ♣ 8 7 5	♠ D 7 6 ♥ 7 6 3 ♦ K 8 5 ♣ D B 10 2  ♠ A K B 8 4 ♥ A 5 ♦ A 7 6 3 ♣ K 3	♠ 9 3 ♥ K 8 4 ♦ D B 10 9 ♣ A 9 6 4
--	---	---

Frage 1: Wie viele Stiche dürfen Sie abgeben?

Antwort: Maximal 3, sie brauchen 10 Stiche

Frage 2: Wie viele potentielle Verlierer sehen Sie?

Antwort: Sie haben potentiell 4 Verlust-Stiche, einen in Herz, zwei in Karo und einen in Treff.

Frage 3: Kann ich eine Farbe für Abwürfe entwickeln?

Antwort: Ja, wenn das Treff-Ass vom Gegner gewonnen wurde, kann ich auf zwei hohe Karten im Norden, Verlierer im Süden abwerfen.

Dank der Treff-Farbe können Sie also den Kontrakt gewinnen. Bevor Sie sich dieser Farbe zuwenden, müssen Sie aber die Trümpfe ziehen, damit der Gegner nicht schnappen kann.

Zum Spielablauf:

Das Ausspiel der Herz-Dame gewinnen Sie also mit dem Herz-Ass, spielen Pik zur Dame im Norden, spielen Pik-6 zum Pik-Buben im Süden und ziehen mit Pik-Ass den letzten Trumpf des Gegners.

Jetzt spielen Sie den Treff-König im Süden, Ost gewinnt diesen mit dem Treff-Ass. Dann kassiert Ost den Herz-König und versucht eine dritte Runde in Herz, welche Sie im Süden mit Pik-8 schnappen können.

Nun spielen Sie Treff-3 zur 10 im Norden. Dort können Sie nun Treff-Dame und Treff-Buben kassieren und im Süden - hier haben Sie ja keine Karte in Treff mehr - die Karo-3 und dann die Karo-6 abwerfen. So gewinnen Sie 5 Stiche in Pik, 3 Stiche in Treff, einen Stich in Herz sowie zwei Stiche in Karo, insgesamt also 11 Stiche. Sie haben Ihren Kontrakt mit einem Überstich gewonnen.

Und schon heisst es wieder... Übung macht den Meister...

