

## Bridge Basiskurs Lektion 8:



Kommen wir zu letzten Lektion dieses Kurses. Nun sollten Sie in der Lage sein, Bridge zu spielen. Es gilt jetzt, Routine zu sammeln. Spielen sie mindestens einmal pro Woche Bridge. Zum Beispiel im Bridgeclub Bülach. Versuchen Sie, sobald wie möglich am Turnier teilzunehmen, macht nichts, wenn sie zuerst nicht jedes Turnier für sich entscheiden. Auch Fehler zu machen ist nicht schlimm, die passieren auch dem besten Spieler. Aber nur wer viel spielt, wird besser. Mit der Zeit können sie weitere Konventionen lernen, machen Sie dies aber erst, wenn Sie den Stoff dieser acht Lektionen wirklich gut beherrschen.

In Lektion 7 haben wir unter anderem die Interventionen gelernt.

Es gibt aber noch eine zusätzliche Möglichkeit, zu intervenieren, nämlich das "**Kontra**".



Eröffnet ein Gegner in natürlicher Weise eine Farbe, zeigt das **Kontra mindestens 13 HP**. Im Idealfall ist man kurz in der vom Gegner eröffneten Farbe und hat in allen anderen Farben drei oder mehr Karten. Weiter interveniert man mit diesem so genannten "**Informationskontra**", wenn man sehr stark ist, also mindestens 17 HP besitzt. Dies zeigt man später, indem man nach Partners Ansage eine neue Farbe lizitiert oder die gegnerische Farbe überruft.



Der Gegner eröffnet 1♠ und Sie kontrieren mit:

♠ 4  
♥ A D 6 2  
♦ K B 10 6  
♣ A 8 4 2

Der Partner ist nun verpflichtet, zu lizitieren, **auch mit null Punkten!** Hat er eine Eröffnung, zeigt er dies mit dem Bieten der gegnerischen Farbe. Mit 0-8 HP bietet er seine längste Farbe ohne Sprung, mit 9-12 HP mit Sprung. Hat er ausgerechnet die gegnerische Farbe, bietet er mit 0-7 HP dennoch

seine längste Farbe (auch wenn er vielleicht nur drei Karten hat), mit 8-10 HP bietet er "1NT", mit 11-12 HP "2NT" und mit 13-15 HP kann er "3NT" ansagen.



Schauen wir uns an, was wir tun müssen, wenn **der Gegner interveniert**. Interveniert er "1 in Farbe" und können wir die Ansage, die wir ohne Intervention verwendet hätten, noch bieten, so tun wir das. Das Lizit geht weiter wie ohne Intervention. Haben wir mindestens 8 HP, aber weder die Farbe des Partners noch des Gegners (also die anderen beiden mindestens 4-4), bieten wir "Kontra". Dies so genannte "**Sputnik-Kontra**" ist informativ, daher künstlich und vom Partner zu alertieren. Denn ausser dem Informationskontra und dem Sputnik-Kontra sind alle anderen Kontras strafend!

Interveniert der Gegner mit "1NT", bietet man mit 5-7 HP 5er-Farben in natürlicher Weise. Ab 8 HP kontriert man strafend, der Gegner kann diesen Kontrakt normalerweise nicht gewinnen. Mit allen anderen Händen passt man.



Noch zum **Gegenspiel**: Wir haben die wichtigsten Techniken des Handspiels gelernt, weiter kennen wir die wichtigsten Regeln des Ausspiels. Widmen wir uns noch dem weiteren Verlauf des Gegenspiels. Man kann sich auf legale Weise **Marken** geben. Spielt der Partner ein Ass aus und hat man Freude daran, zeigt man dies durch die Zugabe einer relativ hohen Karte (9, 8, 7 oder 6), geben Sie davon die höchste die Sie haben. Eine kleine Karte (2, 3, 4 oder 5) zeigt demnach fehlendes Interesse, Sie haben also keine interessante Figur in dieser Farbe.

Genau gleich verhalten Sie sich, wenn Sie eine Farbe nicht mehr bedienen können und eine Karte einer anderen Farbe abwerfen (gilt nicht, wenn Sie mit Trumpf schnappen): Durch die Zugabe einer relativ hohen Karte (9, 8, 7 oder 6) zeigen Sie Interesse, eine kleine Karte (2, 3, 4 oder 5) zeigt demnach fehlendes Interesse, Sie haben also keine interessante Figur in dieser Farbe.

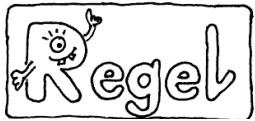
Spielen Sie im Verlaufe des Gegenspiels eine noch nicht gespielte Farbe, verspricht das Anspiel einer kleinen Karte mindestens eine interessante Figur in der Farbe (in der Regel ein König oder eine Dame), das Anspiel einer hohen Karte (9, 8, 7 oder 6) verneint eine solche interessante Figur.



### Es lohnt sich selten, unter einem Ass in einem Farbspiel auszuspielen

Weiter kann man die Länge zeigen: Die Zugabe einer höheren Karte gefolgt von einer tieferen zeigt, dass man ursprünglich in dieser Farbe eine gerade Anzahl Karten besessen hat. Klein gefolgt von hoch zeigt demnach eine ungerade Anzahl.

Spielt also in einem Trumpfkontrakt der Partner in einer anderen Farbe das Ass aus, weiss man, dass er den König hat. Besitzt man einen Doubleton, möchte man, dass der Partner den König und ein drittes Mal die Farbe spielt, so dass Sie schnappen können. Haben Sie also beispielsweise Doubleton 8 2, geben Sie in der ersten Runde die 8 und danach die 2 zu. Der aufmerksame Partner wird Ihnen nun den Schnapper geben.



Im Gegenspiel können Sie sich noch folgende zwei Regeln einprägen:

- 1.) Zweiter Mann so tief er kann
- 2.) Dritter Mann so hoch er kann (oder eben muss, siehe Ausführung zur Elferregel in Lektion 6).

Damit sind wir am Ende dieses Kurses. Wir wünschen Ihnen nun viel Spass bei Ihrem - hoffentlich - neuen Hobby. Wir würden uns sehr freuen, Sie in Zukunft immer häufiger am Bridgetisch zu sehen und die Fortschritte zu beobachten, die Sie machen.

**Viel Spass wünschen Ihnen**



**Marie-Louise & Jörg**

