

Bridge for Kids

Ausbildungsmappe des Deutschen Bridgeverbands für
jugendliche Bridgespieler

(erst. von T.Skibbe und G. Hopfenheit, 2. Auflage 2023)



RBAND

Bridge is the most intelligent and diverting game that the wit of man has ever devised - I would have children taught it as a matter of course. You can play bridge as long as you can sit up at the table and tell one card from another. In fact when all else fails, bridge remains.

Somerset Maugham

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	2
1. STUNDE.....	3
DIE GRUNDREGELN DES SPIELS	3
DIE ERSTE RUNDE MINI-BRIDGE	4
DIE ENTSCHEIDUNGSTABELLE BEIM MINI-BRIDGE	5
DIE ERSTEN ZWEI SPIELE.....	6
2. STUNDE.....	8
DER SPIELPLAN.....	8
DAS ENTWICKELN VON FIGUREN & LÄNGENSTICHEN	9
ÜBUNGEN ZUM SA-KONTRAKT.....	10
3. STUNDE.....	12
DIE EINFÜHRUNG DER TRUMPPFARBE	12
<i>Verteilungspunkte (VP) für Kürzen und Trümpfe</i>	12
4. STUNDE.....	15
DER SPIELPLAN IM FARBKONTRAKT	15
ÜBUNGEN ZUM SPIELEN VON FARBKONTRAKTEN	16
5. STUNDE.....	19
DIE GEGENREIZUNG BEIM (HALB-)MINI-BRIDGE.....	19
<i>Wie überbietet man den Kontrakt der anderen Partei?</i>	20
ÜBUNGEN MIT GEGENREIZUNG	21
ÜBUNGEN FÜR NUTZLOSE BIETSTUFEN.....	26
6. STUNDE.....	28
AUF WIEDERSEHEN MINI-BRIDGE - HALLO, "ECHTE" SPORT-BRIDGE-REIZUNG!	28
ERÖFFNUNGSTABELLE	29
7. STUNDE.....	31
DIE REIZUNG GEHT WEITER	31
<i>Die 10 Gesetze der natürlichen Reizung nach einer 1-in-Farbe-Eröffnung</i>	31
DIE REIZUNG NACH 1 ♠/♥.....	32
8. STUNDE.....	34
1 ♣ UND EIN 1 ♦-ERÖFFNUNGEN SIND SELTSAM	34
9. STUNDE.....	36
DIALOGSCHEMA NACH 1 NT-ERÖFFNUNG.....	36
<i>4 NT Blackwood²-As-Frage</i>	37
10. STUNDE.....	39
DIALOGSCHEMA FÜR ALLE STARKEN 2 ♣, 2 ♦ UND 2 NT-ERÖFFNUNGEN.....	39
11. STUNDE.....	42
AUSSPIELE, GEGENREIZUNG UND DAS VERHALTEN IM GEGENSPIEL	42
ÜBUNG ZUM GEGENSPIEL IM SA-KONTRAKT	44
ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS/LEGENDE.....	46

1. STUNDE

Die Grundregeln des Spiels

1. Bridge wird mit vier Personen gespielt, die sich paarweise gegenüber sitzen. Die vier Positionen der Spieler bezeichnet man mit Nord, Süd, Ost und West. Nord und Süd sowie Ost und West spielen immer zusammen.
2. Es wird mit einem 52er-Blatt gespielt. Jeder Spieler erhält 13 Karten.
3. Im Bridge geht es ausschließlich um **Stiche**. Ein Stich besteht aus vier Karten; aus der Hand eines jeden Mitspielers eine, die im Uhrzeigersinn nacheinander zugegeben werden müssen.
4. Beide Seiten bemühen sich, so viele Stiche wie möglich zu machen. Dabei ist es unerheblich, ob der Stich mit einer hohen oder einer kleinen Karte gewonnen wird.
5. Es besteht Zwang zum **Bedienen**, d. h. besitzt man eine Karte in der ausgespielten Farbe, so muss man sie zugeben. Besitzt man mehrere Karten in der ausgespielten Farbe, kann man die Höhe der zugegebenen Karte selber wählen. Besitzt man keine Karte in der ausgespielten Farbe, kann man jede beliebige Karte einer anderen Farbe zugeben (**abwerfen**).
6. Die Rangfolge der Karten ist: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass.
7. Derjenige Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, spielt zum neuen Stich aus. Er bestimmt damit die Farbe des nächsten Stiches.
8. Nach 13 Stichen ist ein Spiel zu Ende.

Die erste Runde Mini-Bridge

1. Mischen
2. Austeilen (4 x 13 Karten)
3. Sortieren (nach Farben ♠ ♥ ♦ ♣, aber rote neben schwarze Farbe stecken.)
4. Punkte zählen! (Ass = 4, König = 3, Dame = 2, Bube = 1)
5. Teiler: "Ich eröffne", wenn Punkte ≥ 12 oder "Ich passe", wenn Punkte < 12 . Dies geht reihum, bis ein Spieler eröffnen kann. Ansonsten wird neu gemischt.
6. Partner des Eröffners: "Ich habe x Punkte."
7. Eröffner: Wenn die Summer der Punkte < 20 , "ich passe"
(die Reizung geht an den nächsten Spieler und geht wieder bei Punkt 5. los)

Eröffner: Wenn die Summer der Punkte ≥ 20 , "ich mache x Stiche"
(nach Entscheidungstabelle ohne Verteilungspunkte)
8. Wenn mit Trumpffarbe gespielt wird: Partner des Eröffners füllt einen Verteilungszettel aus.
9. Eröffner: "Wir machen x Stiche und ♠ ♥ ♦ ♣ ist Trumpf oder NT"
(nach Entscheidungstabelle mit Verteilungspunkten)
10. Der Spieler links vom Eröffner spielt zum ersten Stich aus. Danach legt der Partner des Eröffners alle Karten offen auf den Tisch, wird zum Dummy, und handelt nur noch auf Anweisung des Alleinspielers.
11. Jeder Spieler behält seine Karten vor sich. Karten, die zu gewonnenen Stichen gehören, werden senkrecht, die verlorenen Stiche waagrecht zur Tischkante vor dem Spieler abgelegt.

Die Entscheidungstabelle beim Mini-Bridge

Figurenpunkte (FP): As = 4
 König = 3
 Dame = 2
 Bube = 1

Punkte	Stiche	Spielstufe	Bezeichnung
37	13	7	Groß-Schlemm
33	12	6	Klein-Schlemm
30	11	5	Vollspiel in ♣ und ♦
27	10	4	Vollspiel in ♠ und ♥
25	9	3	Vollspiel in SA
23	8	2	
20	7	1	

Verteilungspunkte (VP) bei Fit (mindestens acht Karten) im Farbspiel:

Doubleton (zwei Karten) => 1
 Singleton (nur eine Karte) => 2
 Chicane (keine Karte) => 3
 9. Trumpfkarte => 2
 jeder weitere Trumpf => 1

Die ersten zwei Spiele

Board 1

Teiler: Nord
Gefahr: keiner

Reizung: Nord sagt: "Ich passe."
Ost sagt: "Ich passe."
Süd sagt: "Ich eröffne."
Nord übermittelt 11 Punkte.
Nord/Süd haben 27 Punkte.

	♠		A K		
	♥		K 9 8 5		
	♦		9 8 5 3		
	♣		B 3 2		
♠	D B 10 4	N	1	O	♠
♥	6 4 2	W	1	O	♥
♦	D 10 7 2	S	1	O	♦
♣	A 6	S	1	O	♣
					8 7 5 3
					D B 10 3
					B 6
					10 9 8
		♠	9 6 2		
		♥	A 7		
		♦	A K 4		
		♣	K D 7 5 4		

Ausspiel: ♠ Dame

[Hier könnt ihr das Spiel 1 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



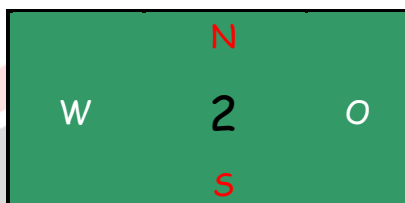
Board 2

Teiler: Ost
Gefahr: Nord/Süd

Reizung: Ost sagt: "Ich eröffne."
West übermittelt 11 Punkte.
Ost/West haben 26 Punkte.

♠ 10 9 7 5
♥ B 8 5 2
♦ 8 7 2
♣ K 10

♠ A D B 6 3
♥ 10 6 4
♦ A 10
♣ 8 7 2



♠ K 4
♥ A K 7 3
♦ 6 4 3
♣ A B 5 3

♠ 8 2
♥ D 9
♦ K D B 9 5
♣ D 9 6 4

Ausspiel: ♦ König

[Hier könnt ihr das Spiel 2 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



2. STUNDE

Der Spielplan

1. Zählt eure sicheren Stiche!

Wie viele Stiche habt ihr zusammen mit dem Dummy zum Zeitpunkt des Ausspiels sicher? Zählt nur die Stiche, die ihr jetzt schon abziehen könntet.

2. Wie viele sichere Stiche könnt ihr zählen?

Dummy	1. K D 2	2. K B 3	3. A D B 3 2	4. A D 2
-------	----------	----------	--------------	----------

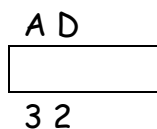
Alleinspieler	1. A 4 3	2. D 4 2	3. K 10 5	4. K B 3
---------------	----------	----------	-----------	----------

1. Ihr besitzt drei sichere Stiche
2. Ihr besitzt keinen sicheren Stich
3. Ihr besitzt fünf sichere Stiche
4. Ihr besitzt drei sichere Stiche (auf jeder Seite nur drei Karten)

3. Wozu dienen die sicheren Stiche?

Sichere Stiche sind dazu da, zu verhindern, dass der *Gegner* in einer bestimmten Farbe zu viele Stiche abziehen kann. Um dies während des gesamten Spiels zu gewährleisten, dürft ihr eure sicheren Stiche nicht abziehen, sondern müsst sie für später aufbewahren, damit ihr euch vorher anderswo die fehlenden Stiche basteln könnt. Dies geschieht meistens mit den im folgenden Kapitel beschriebenen Techniken.

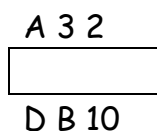
Das Entwickeln von Figuren & Längenstichen



Ihr habt einen sicheren Stich in dieser Farbe. Gehen vielleicht auch zwei? Ja, man spielt die 2 zur Dame und hofft darauf, dass der linke Gegner den König in dieser Farbe besitzt. Wenn ihr zwei benachbarte Figuren ohne das Verbindungsglied haltet nennt man dies eine Gabelposition gegen eine fehlende Schlüsselkarte.

Merke:

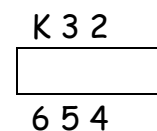
Diese Spielweise nennt sich **Impass**. Man sagt auch: "Wir machen einen Schnitt". Wir "schneiden" den König des Gegners heraus. Impass klappt nur, wenn wir **klein zu den Figuren spielen!**



Ihr besitzt einen sicheren Stich. Um weitere Stiche zu entwickeln, spielt von unten die Dame. Bleibt der linke Gegner klein, folgt seinem Beispiel und legt die 2. Besitzt der linke Gegner den König, gewinnt die Dame den Stich.

Merke:

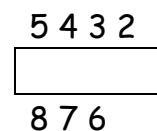
Figuren auf zwei verschiedenen Seiten ergeben nur dann einen **Impass**, wenn man mindestens die nächste darunterliegende Figur (hier den Buben) auch noch besitzt. Warum eigentlich?. Ersetze die 10 durch eine kleine Karte, was ändert sich?



Wir haben keinen sicheren Stich. Um einen Stich zu entwickeln, spielen wir von unten die 4. Bleibt der linke Gegner klein, setzen wir oben den König ein. Hat der linke Gegner das As, macht der König einen Stich.

Merke:

Diese Spielweise nennt sich **Expass**. Man hofft darauf, dass die fehlende Figur vor unserem König (beim linken Gegner) platziert ist.



Wir haben keinen sicheren Stich. Aber selbst mit dieser Haltung kann man einen Stich machen, wenn die fehlenden Karten beim Gegner eine bestimmte **Verteilung** haben, in diesem Fall 3-3.

Beweise das!

Merke:

Bestimmte Verteilungen beim Gegner erlauben uns, unsere langen Farben in Stiche zu verwandeln. Achtet auf 4-3, 5-3 oder 5-2 Kombinationen in eurer Hand und nutzt die **Verteilung** der Karten beim Gegner zu eurem Vorteil. Überprüfe die Beispielhände!

Übungen zum SA-Kontrakt

Board 3

Teiler: Süd
Gefahr: Ost/West

Reizung: Süd sagt: "Ich passe."
West sagt: "Ich eröffne."
Ost übermittelt 10 FP.
Ost/West haben 25 FP.

	♠	B 10 2	
	♥	A 5 4	
	♦	D B 10 8	
	♣	7 6 3	
<p>♠ A K 9 4</p> <p>♥ 9 7</p> <p>♦ A K 9</p> <p>♣ B 9 5 2</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ 6 5</p> <p>♥ D B 10 8 2</p> <p>♦ 7 5 4 3</p> <p>♣ A K</p>	
	♠	D 8 7 3	
	♥	K 6 3	
	♦	6 2	
	♣	D 10 8 4	

Ausspiel: ♦ Dame

[Hier könnt ihr das Spiel 3 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Board 4

Teiler: West
 Gefahr: alle

Reizung: West sagt: "Ich passe."
 Nord sagt: "Ich eröffne."
 Süd übermittelt 10 FP.
 Nord/Süd haben 25 FP.

	♠ A										
	♥ K 7 4 3										
	♦ A 9 6 4										
	♣ A 8 7 6										
♠ 9 7 4 ♥ 5 2 ♦ K D 10 7 2 ♣ K B 10	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>4</td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W	4	O		S		♠ 8 6 3 2 ♥ D B 10 9 6 ♦ B 8 ♣ D 9
	N										
W	4	O									
	S										
	♠ K D B 10 5										
	♥ A 8										
	♦ 5 3										
	♣ 5 4 3 2										

Ausspiel: ♥ Dame

[Hier könnt ihr das Spiel 4 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



3. STUNDE

Die Einführung der Trumpffarbe

Ist es euch beim Spielen auch schon passiert, dass die bösen Gegner eine lange Farbe abziehen, ohne dass ihr euch wehren konntet? Um das zu vermeiden, spielen wir ab sofort mit der Möglichkeit, eine **Trumpffarbe** zu bestimmen. Das Tolle an einer Trumpffarbe ist, dass eine Trumpfkarte den Stich gewinnt, wenn man im Dummy oder in der Hand nicht bedienen kann.

Der Eröffner spielt die gleiche Rolle wie bisher, jedoch übermittelt sein Partner jetzt die Figurenpunkte und seine komplette Verteilung mittels **Verteilungszettel**. Der Eröffner sucht jetzt nach einem "Fit" d. h., einer langen Farbe, die aus mindestens acht gemeinsamen Karten besteht. Wenn der Eröffner einen gemeinsamen Fit gefunden hat, wählt er diese Farbe als Trumpffarbe. Haben die Partner lediglich einen acht Karten Fit in Unterfarbe, ist es häufig sinnvoller, SA als Endkontrakt zu wählen, wenn eure Hände wenig Kürzen haben. Die Höhe des Kontraktes kann man auf der Entscheidungstabelle ablesen. Gibt es mehr als nur einen Fit, so spielt man in der längsten gemeinsamen Farbe; allerdings gilt immer: Oberfarben vor Unterfarben. Alleinspieler wird derjenige Spieler, der mehr Trümpfe besitzt! Sind die Trümpfe gleichmäßig verteilt, wird der Eröffner Alleinspieler. Hat man keinen Fit, wählt man **Sans Atout** (ohne Trumpf/SA).

Wenn der Eröffner einen "Farbkontrakt" angesagt hat, d. h., einen Kontrakt, in dem eine Farbe Trumpf ist, darf er mit den Karten dieser Trumpffarbe andere Farben "schnappen" (auch stechen oder trumpfen genannt), wenn er die gespielte Farbe nicht mehr bedienen kann. Man ist nicht verpflichtet zu schnappen, obwohl dies meistens von Vorteil ist, da man den Stich dann gewinnt.

Verteilungspunkte (VP) für Kürzen und Trümpfe

Die Figurenpunkte sind nur ein Hilfsmittel, um abschätzen zu können, wie viel Stiche ihr ungefähr erzielen könnt. Wenn ihr einen Fit gefunden habt und diese Farbe auch als Trumpf festlegt (**und nur dann**), werden auch die Kürzen in den anderen Farben außer Trumpf wichtig, denn hier gibt es wahrscheinlich zusätzliche Stiche durch Stechen. Deswegen addieren wir zu den vorhandenen Figurenpunkten die Sonderpunkte für Kürzen. Je kürzer eine Farbe, desto eher kann man stechen/trumpfen/schnappen.

- **Chicane** (keine Karte in einer Farbe) → 3 VP
- **Single** (eine Karte in einer Farbe) → 2 VP
- **Double** (zwei Karten in einer Farbe) → 1 VP

Es ist von Vorteil, mehr Trümpfe zu haben als notwendig. Je mehr Trümpfe ihr habt, desto öfter könnt ihr stechen. Das bedeutet, dass nach der achten Trumpfkarte in Oberfarbe und nach der neunten in der Unterfarbe jede weitere mit Sonderpunkten bewertet wird.

- Die **neunte/zehnte** Trumpfkarte → 2 VP
- Jeder weitere Trumpf → 1 VP

Die Sonderpunkte für Kürzen und Extratrümpfe bezeichnet man als Verteilungspunkte. Im Folgenden mit VP abgekürzt.

Board 5

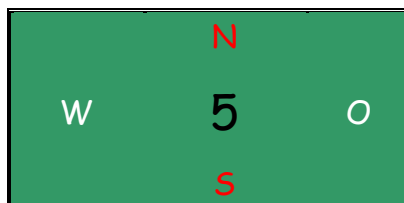
Teiler: Nord
Gefahr: Nord/Süd

Reizung: Nord sagt: "Ich eröffne."
Süd übermittelt 9 FP und eine 4-2-4-3-Verteilung.
Nord ermittelt einen Fit. Nord/Süd haben 28 FVP. Nord berechnet zwei VP; einen für jede Cœur-Kürze.

DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND

♠ K D 5 4
♥ A 4
♦ K D 3 2
♣ K 9 2

♠ B 6
♥ 10 8 7 5
♦ 9 6 4
♣ D 7 5 4



♠ 10 8 3
♥ K D B 6 3
♦ A 8
♣ B 10 8

♠ A 9 7 2
♥ 9 2
♦ B 10 7 5
♣ A 6 3

Ausspiel: ♥ König

- Welchen Endkontrakt muss Nord ansagen?
- Wer ist der Alleinspieler?
- Wer spielt zum ersten Stich aus?

[Hier könnt ihr das Spiel 5 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



4. STUNDE

Der Spielplan im Farbkontrakt

Der Spielplan im Farbkontrakt ist eine wichtige Basis für gutes Alleinspiel. Im Gegensatz zum SA-Kontrakt nutzt es hier allerdings nichts, seine sicheren Stiche zu zählen, schließlich gibt es die **Trumpffarbe**, und davon haben die Gegner auch ein paar Karten und könnten somit die "sicheren Stiche" schnappen, falls sie in dieser Farbe keine Karte besitzen. Das gilt aber auch für den Alleinspieler. Der Spielplan im Farbkontrakt ist in drei Schritte unterteilt und besteht aus einer logischen Reihenfolge:

- **Wie viele Verlierer habt ihr?**
Darunter versteht man alle Karten, bei denen ihr nicht mit 100 %iger Sicherheit sagen könnt, dass man sie in einen Stich verwandeln kann. Die Längen und Kürzen einer Farbe werden allerdings nur von der Seite aus betrachtet, von der man nicht schnappen möchte also **von der langen Trumpfseite!**

Merke: Zählt die Verlierer von der langen Trumpfseite aus.
Bei gleicher Trumpflänge nehmt die besseren Trümpfe.

- **Wie können wir potenzielle Verlierer vermeiden?**
 - Schnappen (aber nur mit der "kurzen" Trumpfseite!)
 - Abwerfen auf hohe Karten einer Nebenfarbe
 - Entwickeln von Figuren bzw. Längenstichen
- **In welcher Reihenfolge müssen wir spielen?**
Wir stellen fest, dass man Verlierer mit der kurzen Trumpfseite stechen kann.
 - Erst Verlierer trumpfen
 - Die Trümpfe der Gegner ziehen
 - Abwerfen, Impass, Expass, Längenstiche

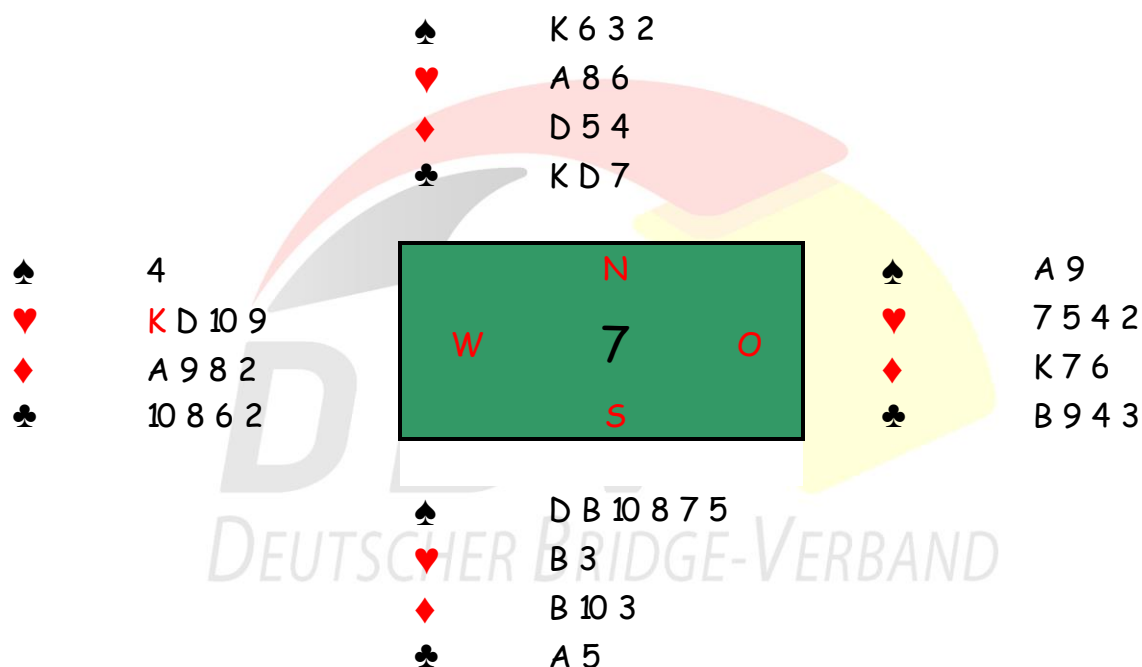
Ihr stellt fest, dass wir keine Verlierer trumpfen können. Nur schnappen mit der kurzen Trumpfseite bringt zusätzliche Stiche.

- Erst die Trümpfe der Gegner ziehen
- Abwerfen, Impass, Expass, Längenstiche

Board 7

Teiler: Süd
 Gefahr: alle

Reizung: Süd sagt: "Ich passe."
 West sagt: "Ich passe."
 Nord sagt: "Ich eröffne."
 Süd übermittelt 9 FP und eine 6-2-3-2-Verteilung. Nord ermittelt einen Fit in Pik und berechnet 3 VP in Pik, 1 VP in Cœur und 1 VP in Treff. Nord/Süd haben 28 FVP.
 Endkontrakt: 4 Pik



Alleinspieler: Süd
 Ausspiel: ♥ König

[Hier könnt ihr das Spiel 7 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Board 8

Teiler: West
 Gefahr: keiner

Reizung: West sagt: "Ich eröffne."
 Ost übermittelt 13 FP und eine 3-3-3-4-Verteilung. West ermittelt einen Fit in Cœur. Ost/West haben 27 FVP. West berechnet 1 VP in Pik.
 Endkontrakt: 4 Cœur

	♠		♠	
		D B 10 9		
	♥	K D	♥	
	♦	10 8 6 4 2	♦	
	♣	B 7	♣	
♠	K 7	N	♠	A 6 4
♥	9 8 7 6 5	W 8 O	♥	4 3 2
♦	K 5 3	S	♦	A D B
♣	A K 8	S	♣	D 6 3 2
	♠	8 5 3 2		
	♥	A B 10		
	♦	9 7		
	♣	10 9 5 4		

Alleinspieler: West
 Ausspiel: ♠ Dame

[Hier könnt ihr das Spiel 8 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



5. STUNDE

Die Gegenreizung beim (Halb-)Mini-Bridge

Wie oft habt ihr euch in den vergangenen Wochen mit einer schönen langen Farbe gewünscht, selber Alleinspieler zu sein, nachdem leider vorher von den Gegnern "Ich eröffne!" gesagt worden ist? Oft? Dann könnt ihr jetzt mit der **Gegenreizung** loslegen, denn ab sofort können beide Achsen versuchen, Alleinspieler und Dummy zu werden.

Wie das geht? Zuerst müssen wir den Begriff des **Vollspiels** und des **Schlemms** klären. Vollspiele und Schlemms sind besonders wertvolle Spiele, die sehr viele Bonuspunkte bringen, wenn man sie ansagt und erfüllt. Lest auf der Entscheidungstabelle bitte nochmal nach, was es mit den Kontrakten **3 SA**, **4 Coeur/4 Pik** und **5 Treff/5 Karo** auf sich hat. Schaut euch auch nochmal die Kontrakte auf der 6er- und 7er-Stufe an. Wie viele Stiche waren das nochmal?

Bei allen anderen niedrigeren Spielen, sogenannten **Teilkontrakten** ist es nur wichtig, wie viele Stiche man als Alleinspieler macht, nicht wie viele man ansagt. Deshalb setzt der Eröffner ab sofort jeden Kontrakt unterhalb eines Vollspiels auf die 1er-Spielstufe (7 Stiche) obwohl er vielleicht eine höhere Spielstufe, also mehr Stiche, ausgerechnet hat. Dann legt er das entsprechende Gebot aus der Bidding-Box auf den Tisch.

Jetzt werden die Gegner reihum gefragt, ob sie gegenreizen wollen. Um gegen zu reizen, sollte man mindestens 10 Punkte mit einer langen Farbe mit 5+ Karten oder 12 Punkte ohne Länge haben, um mit "ja" zu antworten. Wenn gegengereizt wird, schreibt der Partner des Gegenreizers einen Zettel und der Gegenreizer bestimmt einen Kontrakt, den seine Partnerschaft spielen möchte. Diesen Kontrakt legt er ebenfalls auf den Tisch. Auch hier wird der Spieler mit mehr (besseren) Trümpfen zum Alleinspieler.

ACHTUNG => Jeder neue Kontrakt muss höher als der vorherige des Gegners sein.

Wie überbietet man den Kontrakt der anderen Partei?

Hier ist zunächst die Rangfolge der "fünf" Farben zu klären.

SANS ATOUT (SA/NT) - PIK (♠) - CŒUR (♥) - KARO (♦) - TREFF (♣)

SA ist der ranghöchste Kontrakt, Treff der niedrigste. Man kann einen gegnerischen Kontrakt überbieten, indem man eine ranghöhere Farbe auf der gleichen Kontraktstufe oder eine rangniedrigere Farbe auf einer höheren Kontraktstufe reizt.

Beispiel:

Die Gegenpartei hat den Kontrakt von 1 Cœur angesagt. Wenn ihr Pik oder SA spielen wollt, dann könnt ihr den 1 Cœur-Kontrakt noch auf der 1er Stufe mit 1 Pik oder 1 SA überbieten. Wollt ihr dagegen Treff oder Karo spielen, so müsst ihr schon 2 Treff oder 2 Karo bieten, also die Farbe auf einer höheren Stufe reizen. Der ursprüngliche Eröffner kann natürlich eure Gegenreizung nochmal mit seiner Farbe/SA erhöhen, wenn er selber spielen will, schließlich hat er ja vorher ausgerechnet, wie viele Stiche maximal gehen. Jetzt geht die Versteigerung des Kontrakts weiter bis drei Spieler gepasst haben. Wenn ihr glaubt, dass der Kontrakt der Gegenseite nicht geht, legt ihr das rote X (Kontra = Double, DBL) am Ende anstatt zu passen.

Anzahl der gemeinsamen FP oder FV-Punkte	Wie viele Stiche kann ich machen?	Wofür gibt es Prämien?
20 - 21 - 22	Sieben	Teilkontrakte = kleine Prämie
23 - 24	Acht	Teilkontrakte = kleine Prämie
25 - 26	Neun	♠ ♥ ♦ ♣ = kleine Prämie 3 SA = Vollspiel = große Prämie
27 - 28 - 29	Zehn	3 SA, 4 ♠, 4 ♥ = große Prämie
30 - 31 - 32	Elf	3 SA, 4 ♠, 4 ♥, (5 ♦, 5 ♣) = große Prämie
33 - 34 - 35 - 36	Zwölf	6 SA, 6 ♠, 6 ♥, 6 ♦, 6 ♣ = Mega-Prämie
37 - 38 - 39 - 40	Dreizehn	7 SA, 7 ♠, 7 ♥, 7 ♦, 7 ♣ = Monster-Prämie

Übungen mit Gegenreizung

Board 9

Teiler: Nord

Gefahr: Ost/West

Reizung: Nord sagt: "Ich passe."

Ost sagt: "Ich eröffne."

West zeigt 7 FP mit einer 4-4-4-1-Verteilung. Ost sieht den Fit und berechnet mit 3 VP 22 FVP. Ost sagt 1 Pik an. Süd reizt gegen, ermittelt einen Fit in Treff und berechnet sechs VP.

Nord/Süd haben 27 FVP. Süd sagt 2 Treff. Reizung zurück zu Ost: evtl. 2 Pik, dann Nord 3 Treff.

Endkontrakt: 3 Treff

	♠	10 5 4															
	♥	4 3															
	♦	A D 2															
	♣	B 10 6 5 2															
♠	B 9 8 6	<table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td style="width: 25%;">W</td><td style="width: 25%;">9</td><td style="width: 25%;">O</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;">S</td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> </table>		N			W	9	O			S				♠	K D 3 2
	N																
W	9	O															
	S																
♥	K 9 8 5				♥	D 10 7											
♦	K 9 6 5				♦	B 10 8 7											
♣	3				♣	A 8											
	♠	A 7															
	♥	A B 6 2															
	♦	4 3															
	♣	K D 9 7 4															

Alleinspieler: Süd

Ausspiel: ♠ 6

- Wie viele mögliche Verlierer habt ihr?
- Wie könnt ihr mögliche Verlierer vermeiden?
- In welcher Reihenfolge müsst ihr spielen?
- Gibt es Verlierer, die man schnappen kann?
- Dürft ihr die Trümpfe des Gegners entfernen?



[Hier könnt ihr das Spiel 9 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)

Board 10

Teiler: Ost
Gefahr: alle

Reizung: Ost sagt: "Ich eröffne."
West übermittelt 13 FP mit einer 3-4-2-4-Verteilung. Ost ermittelt keinen Fit. Ost/West haben 26 FP.
Ost sagt 3 SA.
Süd sagt: "Ich passe."
Endkontrakt: 3SA

	♠	D B 5 3	
	♥	A B 9 8	
	♦	10 7 6 4	
	♣	2	
♠	A 9 4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W 10 O S </div>	♠
♥	7 6 5 3		♥
♦	D 3		♦
♣	A K 8 3		♣
	♠	K 10 2	
	♥	10 4	
	♦	9 8 2	
	♣	D B 10 9 5	

Alleinspieler: Ost
Ausspiel: ♣ Dame

- Wie viele sichere Stiche habt ihr?
- Wie viele weitere Stiche müssen entwickelt werden?
- In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden?
- Wie geht ihr vor, um die fehlenden Stiche zu entwickeln?

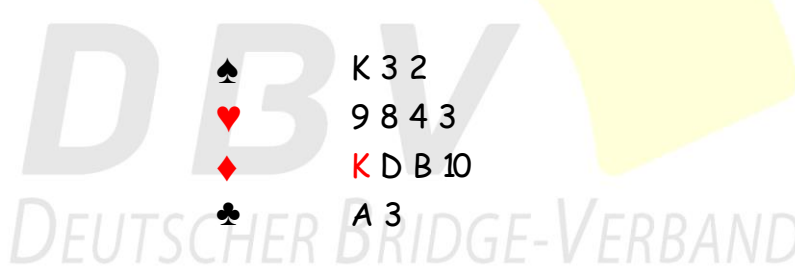
[Hier könnt ihr das Spiel 10 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Board 11

Teiler: Süd
 Gefahr: keiner

Reizung: Süd sagt: "Ich passe."
 West sagt: "Ich passe."
 Nord sagt: "Ich eröffne."
 Süd übermittelt 5 FP mit einer 2-4-3-4-Verteilung. Nord ermittelt einen Fit in Cœur und berechnet 2 VP. Nord/Süd haben 20 FVP.
 Nord sagt 1 Cœur.
 Ost reizt dagegen.
 West übermittelt 8 FP mit einer 5-2-3-3-Verteilung. Ost ermittelt einen Fit in Pik und berechnet 1 VP. Ost/West haben 23 FVP.
 Ost sagt 1 Pik an.
 Nord erhöht nochmal auf 2 Cœur, die von West auf 2 Pik erhöht werden.
 Alle passen.
 Endkontrakt: 2 Pik



♠ K 3 2
 ♥ 9 8 4 3
 ♦ K D B 10
 ♣ A 3

♠ A D B 10 8
 ♥ B 2
 ♦ 8 7 6
 ♣ 6 4 2

	N	
W	11	O
	S	

♠ 6 5 4
 ♥ A K 5
 ♦ A 5 4
 ♣ D B 10 8

♠ 9 7
 ♥ D 10 7 6
 ♦ 9 3 2
 ♣ K 9 7 5

Alleinspieler: West
 Ausspiel: ♦ König

- Wie viele mögliche Verlierer habt ihr?
- Wie könnt ihr mögliche Verlierer vermeiden?
- In welcher Reihenfolge müsst ihr spielen?
- Können die Gegner den Kontrakt zu Fall bringen?



[Hier könnt ihr das Spiel 11 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)

Board 12

Teiler: West
Gefahr: Nord/Süd

Reizung: West sagt: "Ich eröffne."
Ost übermittelt 4 FP mit einer 1-3-5-4-Verteilung.
West ermittelt einen Fit in Karo und berechnet 5 VP: 3 VP in Pik (einen für das Double und zwei für das Single) und 2 VP in Karo.
Ost/West haben 25 FVP.
West sagt 1 Karo an.
Nord reizt dagegen.
Süd übermittelt 9 FP mit einer 4-3-3-3-Verteilung.
Nord ermittelt einen Fit in Pik und berechnet 5 VP.
Nord/Süd haben 25 FVP.
Nord sagt 1 Pik an.
Ost und Nord erhöhen abwechselnd.
Endkontrakt: 3 Pik

♠ A K 10 7 3 2
♥ K B 10
♦ 7
♣ 9 7 3

♠ B 5
♥ D 9 8 7
♦ K B 10 2
♣ A K D

		N	
W	12		O
		S	

♠ 8
♥ A 6 4
♦ 9 8 6 5 3
♣ 6 5 4 2

♠ D 9 6 4
♥ 5 3 2
♦ A D 4
♣ B 10 8

Alleinspieler: Nord

Ausspiel: ♦ 5

- Wie viele mögliche Verlierer habt ihr?
- Wie könnt ihr mögliche Verlierer vermeiden?
- In welcher Reihenfolge müsst ihr spielen?

[Hier könnt ihr das Spiel 12 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Übungen für nutzlose Bietstufen

Board 13

Teiler: Nord
Gefahr: alle

Reizung: Nord sagt: "Ich passe."
Ost sagt: "Ich passe."
Süd sagt: "Ich eröffne."
Nord übermittelt 10 FP mit einer 4-3-3-3-Verteilung. Süd ermittelt einen Fit in Pik und berechnet 3 VP. Nord/Süd haben 31 FVP. Süd könnte nach der Entscheidungstabelle 11 Stiche ansagen. Mit Pik als Trumpf wird bereits bei 10 angesagten Stichen die Prämie für Vollspiel vergeben, also
Endkontrakt: 4 Pik

		♠	D 9 6 5					
		♥	A 6 4					
		♦	D 5 3					
		♣	D 5 4					
♠	B 8	<table border="1" style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 10px; width: 100px; height: 80px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">13</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>		N	13	S	♠	7 4
N								
13								
S								
♥	D B 10 8 7	W		O	♥	K 5 3		
♦	K 10 4				♦	B 9 7 6		
♣	10 8 6				♣	B 9 7 2		
		♠	A K 10 3 2					
		♥	9 2					
		♦	A 8 2					
		♣	A K 3					

Alleinspieler: Süd
Ausspiel: ♥ Dame

[Hier könnt ihr das Spiel 13 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Board 14

Teiler: Ost
 Gefahr: keiner

Reizung: Ost sagt: "Ich eröffne."
West übermittelt 11 FP mit einer 4-3-3-3-Verteilung. Ost ermittelt nur einen acht-Karten-Fit in Treff und wählt SA, da keine Kürzen vorhanden sind. Ost/West haben 27 FP. Ost könnte laut Entscheidungstabelle 10 Stiche ansagen. Die Vollspielprämie gibt es aber bereits für 3 SA (9 Stiche).
 Endkontrakt: 3 SA

	♠	10 7 3														
	♥	D 10 7														
	♦	K 9 6 5 3														
	♣	7 4														
♠	A D 8 6	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center; font-size: 2em;">14</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		N			W	14	O			S			♠	K B 5
	N															
W	14	O														
	S															
♥	B 5 2		♥	A 9 3												
♦	D 8 2		♦	A 10												
♣	D 10 3		♣	K B 9 8 5												
	♠	9 4 2														
	♥	K 8 6 4														
	♦	B 7 4														
	♣	A 6 2														

Alleinspieler: Ost
 Ausspiel: ♥ 4

- Wie viele sichere Stiche habt ihr?
- In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden?
- Welche Karte sollte Nord im ersten Stich einsetzen?

[Hier könnt ihr das Spiel 14 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



6. STUNDE

Auf Wiedersehen Mini-Bridge - Hallo, "echte" Sport-Bridge-Reizung!

Mit den Karten der Bidding-Box lässt sich der komplette Vorgang der Reizung durchführen, so dass wir uns ab sofort das Zettelschreiben sparen könnten. Auch das Übermitteln anderer Informationen geschieht nicht mehr durch Sprechen, sondern durch das Legen entsprechender Karten aus der Bidding-Box. Das Ziel dieses "Karten-Gesprächs" bleibt jedoch dasselbe wie im Mini-Bridge - wir wollen zwei Dinge herausfinden:

- Haben wir eine Trumpffarbe?
- Wie viele FV-Punkte haben wir zusammen?

Zuerst ersetzen wir das langweilige "Ich eröffne", was ja alles zwischen 12 und 1.000.000 Punkten sein kann, durch ein Gebot aus der Bidding-Box. Dies finden wir mit dem Eröffnungsschieber - den wiederum findet ihr als Tabelle auf der nächsten Seite. Um diese Tabelle benutzen zu können, sucht ihr einfach außen nach eurer FP-Anzahl und geht von dort senkrecht nach unten/oben. Der Schnittpunkt mit einem Bereich innerhalb einer eckigen Klammer [] zeigt euch das Gebot, welches ihr zum Start der Reizung aus der Bidding-Box holen und auf den Tisch legen sollt, um den Informationsaustausch, auch die **Reizung** genannt, zu starten.

Um zu wissen, welche der beiden Zeilen "Farbe 5+" oder "NT-Vert.(eilung)" für eure 13 Karten in diesem Fall gültig ist, hier die Liste der Sachen die **NICHT** in einer NT-verteilten Hand in der Eröffnung vorkommen dürfen.

- 5er-Oberfarbe (welche waren das nochmal?)
- Chicane = keine Karte in einer Farbe
- Singleton = nur eine Karte in einer Farbe
- 2 Doubletons = 2 x 2 Karten in eurer Verteilung

Jede Hand ab 12 Punkten, die **KEINES** dieser Elemente enthält, sollt ihr über die untere Zeile der Eröffnungs-Tabelle bieten. Für alle anderen Hände benutzt bitte die obere Zeile.

Eröffnungstabelle

Bitte findet für folgende Hände mit Hilfe der Eröffnungs-Tabelle das korrekte Eröffnungsgebot:

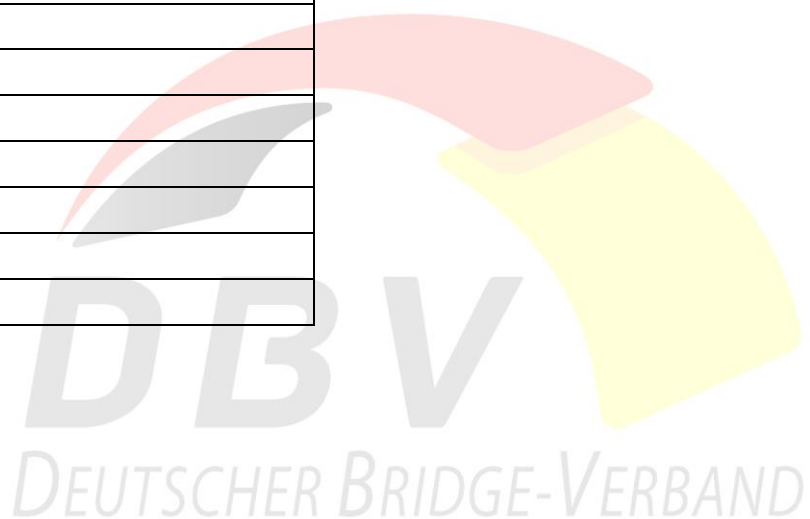
UF = Unterfarbe (♦ ♣), OF = Oberfarbe (♠ ♥)

Achtung: Neue Zusatzpunkte für Längen - bei mindestens 5 Karten in einer guten (mindestens D B 7 6 4) Farbe, zählt ihr ab der fünften Karte je einen Längenzusatzpunkt. Die hier in der Tabelle aufgeführten Punkte sind auch mit FLP (Figuren-Längen-Punkte) angegeben. Verteilungspunkte erst mit einem Fit!

Punkte	0 - 5 FP	6 - 9 FP	10 - 11 FP!	12 - 14 FLP	15 - 17	18 - 19 FLP	20 - 21 FLP	22 - 23 FLP	24+ FLP
Farbe 5+	Pass	6er = 2 ♠ ♥ 7er = 3 ♠ ♥ ♦ ♣ 8er = 4 ♠ ♥ ♦ ♣	6er = 1 ♠ ♥ ♦ ♣ 2 x 5er = 1 in der höheren	1 ♠ ♥ ♦ ♣ (bei zwei 5er-Längen die höhere Farbe)		2 ♣, dann die lange Farbe (der Partner antwortet immer 2 ♦)		2 ♦, dann die lange Farbe (der Partner sagt immer 2 ♥)	
NT-Vert.	Pass	Pass	Pass	Längere UF, bei 3-3 = 1 ♣	1 NT	Längere UF, bei 4-4 = 1 ♦	2 NT	2 ♣ und dann 2 NT	2 ♦ und dann 2 NT
Punkte	0 - 5 FP	6 - 9 FP	10 - 11 FP!	12 - 14 FLP	15 - 17	18 - 19 FLP	20 - 21 FLP	22 - 23 FLP	24+ FLP

	1	2	3	4	5
♠	KB42	ADB763	AK6	A6	A5
♥	85	83	AKD763	KB53	KB73
♦	AK9732	A6	K87	AD7	AD86
♣	8	874	2	D642	D65
	6	7	8	9	10
♠	KD752	K983	KD5	AK652	A875
♥	K6	D76	KD7	AK974	AD542
♦	D7	AK7	A75	chicane	D76
♣	B32	B94	AK43	AKD	6

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



7. STUNDE

Die Reizung geht weiter ...

Die 10 Gesetze der natürlichen Reizung nach einer 1-in-Farbe-Eröffnung

1. Die erste Farbreizung des Antwortenden, die **nicht im Sprung** geschieht, verspricht mindestens eine 4er-Farbe und mindestens 6 FLP.

Ausnahme: 1 ♠ - 2 ♥ verspricht ein 5er Cœur! Ab 6 FLP schulde ich dem Partner eine andere Antwort als "Passe"!

2. Die Hebung von Eröffners Farbe um eins verspricht einen Fit und 6 - 10 FVP, um zwei 11 - 12 FV-Punkte und um drei mindestens 13 FV-Punkte (**Achtung**: ab 33 FV-Punkten = 12 Stiche = Schlemm = Mega-Prämie).
3. Ohne Fit in Eröffners Oberfarbe zeigt 1 SA = 6 - 10 FLP, 2 SA = 11 - 12 FLP und 3 SA = 13 - 15 FLP.
4. Alle Hebungen und SA-Gebote dürfen (nicht müssen) gepasst werden (**nicht forcierend**).
5. Die Wiederholung einer vorhergenannten Farbe zeigt Schwäche.
6. Eine neue Farbe oberhalb der Farbwiederholung zeigt Stärke.
7. Eine neue Farbe zwingt den Eröffner nochmal zu sprechen (**forcierend**).
8. Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe (**ohne Sprung**) verspricht mindestens 11 FLP und verspricht die Abgabe eines weiteren Gebotes.
9. Eröffnung + Eröffnung = Vollspiel
10. Wenn ein Spieler erkennt, dass kein Vollspiel möglich ist, passt er so früh wie möglich in der geringsten aller Katastrophen, zur Not auch im 7-Karten-Fit.

Die Reizung nach 1 ♠/♥

Mit der Eröffnungs-Tabelle und den 10 Gesetzen solltet ihr im Stande sein, eurem Partner mit folgenden Händen auf eine Eröffnung von 1 ♠/♥ korrekt zu antworten, wenn ihr das richtige der "10 Gesetze der Reizung" findet. Schaut vorher auf der Tabelle nach!

- Wie viele Punkte hat Partner (= der **Eröffner**, ihr = der **Antwortende**) mindestens/höchstens?
- Wie viele Karten hat er mindestens in ♠/♥?

Prüft eure Hand auf die Anzahl eurer Punkte und einen möglichen Fit. Wendet das passende Gesetz aus der Tabelle an und legt euer entsprechendes Gebot aus der Bidding-Box auf den Tisch. Wenn ihr keinen Fit habt und unsicher seid, welche von mehreren Farben ihr anbieten solltet, gilt:

- längere Farben gehen vor
- bei gleich langen 4er-Farben reizen wir von unten nach oben (z. B. ♦ vor ♥)
- bei gleich langen 5er-Farben reizen wir von oben nach unten (z. B. ♠ vor ♥)

Wenn der Antwortende kein forcierendes Gebot abgegeben hat (Was war das nochmal? => Nachschlagen/Fragen!), trifft der Eröffner eine Entscheidung, ob die Reizung weitergeht, indem er noch etwas bietet oder ein **vernünftiger Kontrakt** erreicht ist. Um einen vernünftigen Kontrakt beurteilen zu können gehen wir folgende vier Punkte durch:

1. Wie viele Punkte haben wir zusammen (schaut in die Entscheidungstabelle)?
2. Entspricht unsere Spielstufe ungefähr der Summe unserer F(V)P?
3. In welcher Farbe haben wir die meisten gemeinsamen Karten?
4. Haben wir mindestens einen 7-Karten Fit, wenn wir keinen NT-Kontrakt spielen?

Findet gemeinsam die richtige erste Antwort auf die 1 ♠/♥-Eröffnung mit der Bidding-Box in den vorbereiteten Boards, ohne diese hinterher zu spielen. Im Anschluss freies Spiel. Alternativ könnt ihr die Boards online unter dem angegebenen Link sehen. Klickt zuerst auf den Himmelsrichtungsbuchstaben des Partners des Eröffners, damit ihr die anderen Karten nicht seht und dann klickt auf "next".

Notiert euer Gebot:

15	
16	
17	
18	
19	
20	

[Hier könnt ihr das Spiel 15 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 16 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 17 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 18 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 19 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 20 sehen - einfach anklicken!](#)

Wenn ihr fertig seid, könnt ihr mal überlegen, in welchen Händen der Eröffner nach der ersten Antwort noch was sagen soll oder muss. Wenn ja, was würdet ihr an seiner Stelle reizen?



8. STUNDE

1 ♣ und ein 1 ♦-Eröffnungen sind seltsam ...

... denn bei diesen Eröffnungen weiß man im Gegensatz zu der 1 ♠/♥-Eröffnung nicht so genau, was Partner für eine Hand hat. Die Punktespanne von 12 - 19 FLP bleibt, aber erst das zweite Gebot wird klären, wie genau die Hand des Eröffners aussieht.

Auf dem Weg dorthin bieten wir als Antwortender unsere Farben (ab 4er-Länge) an, vor allem, um vielleicht noch einen Oberfarb-Fit zu finden. Achtung, denkt an Gesetz 9 und die Anzahl der Karten, die ihr jetzt für ein Fit-Gebot braucht.

Wenn ihr als Antwortender mit mehreren Farben unsicher seid, welche Farben ihr nennen sollt, hier eine kleine Hilfe:

- Längere Farben vor kürzeren
- Mit zwei 4er-Farben reizen wir von unten nach oben. (z. B. ♦ vor ♥)
- Mit zwei 5+-Farben reizen wir von oben nach unten (z. B. ♥ vor ♣)

Wenn der Antwortende kein forcierendes Gebot abgegeben hat (Hebung oder NT), trifft der Eröffner eine Entscheidung, ob die Reizung weitergeht, indem er noch etwas bietet oder ein **vernünftiger Kontrakt** erreicht ist. Vernünftiger Kontrakt bedeutet:

- Entspricht unsere Spielstufe ungefähr der Summe unserer F(V)P?
- Denkt an Gesetz 4 und 9 aber auch an 10!
- Haben wir mindestens einen 7-Karten Fit, wenn wir keinen NT-Kontrakt spielen?

Findet gemeinsam die richtige erste Antwort auf die 1 ♣/♦-Eröffnung mit der Bidding-Box in den vorbereiteten Boards, ohne diese hinterher zu spielen. Alternativ könnt ihr die Boards online unter dem angegebenen Link sehen. Klickt zuerst auf den Himmelsrichtungs-Buchstaben des Partners des Eröffners, damit ihr die anderen Karten nicht seht, und dann klickt auf "next".

Notiert euer Gebot!

21	
22	
23	
24	
25	
26	

[Hier könnt ihr das Spiel 21 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 22 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 23 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 24 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 25 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 26 sehen - einfach anklicken!](#)



Wenn ihr fertig seid, könnt ihr mal überlegen, in welchen Händen der Eröffner nach der ersten Antwort noch was sagen soll oder muss. Wenn ja, was würdet ihr an seiner Stelle reizen? Vergleicht eure Antworten.

Im Anschluss freies Spiel Sportbridge.

Wollt ihr lieber Mini-Bridge spielen? Begründet diesen Wunsch!

9. STUNDE

Dialogschema nach 1 NT-Eröffnung

Der Reizdialog nach der 1 NT-Eröffnung ist sehr leicht zu verstehen, wenn ich die wesentlichen Prinzipien der 1-in-Farbe-Eröffnung verstanden habe. Deswegen hier nur die Liste der möglichen Antworten auf die 1 NT-Eröffnung. Neu ist, dass wir auch mit weniger als 6 Punkten antworten, wenn wir eine lange Farbe halten. Ebenfalls neu sind zwei Gebote die wir als **künstlich** bezeichnen, das Stayman-Fragegebot und die Blackwood-Assfrage. Künstliche Gebote haben meist eine besondere Bedeutung, die nichts mit ihrem Stich/Farbwert zu tun hat.

- Eröffnung mit 15 - 17 FP
- keine 5er-Oberfarbe
- keine zwei Doubleton
- kein Single/keine Chicane

Antwort	2 ♣	=	Stayman		Forcing (?) für Eröffner
	2 ♦	=	5 ⁺ ♦	0 - 7 FLP	Passzwang für Eröffner
	2 ♥	=	5 ⁺ ♥	0 - 7 FLP	Passzwang für Eröffner
	2 ♠	=	5 ⁺ ♠	0 - 7 FLP	Passzwang für Eröffner
	2 NT	=		8 - 9 FLP	einladend zu 3 NT
	3 ♣	=	6 ⁺ ♣	8 - 9 FLP	einladend zu 3 NT oder 5 ♣
	3 ♦	=	6 ⁺ ♦	8 - 9 FLP	einladend zu 3 NT oder 5 ♦
	3 ♥	=	6 ⁺ ♥	8 - 9 FLP	einladend zu 4 ♥
	3 ♠	=	6 ⁺ ♠	8 - 9 FLP	einladend zu 4 ♠
	3 NT	=	Abschluss		Passzwang für Eröffner
	4 ♥ ♠	=	Abschluss		Passzwang für Eröffner
	5 ♣ ♦	=	Abschluss		Passzwang für Eröffner
	4 NT	=	As-Frage		Forcing (?) für Eröffner

Als grobe **Merkhilfe**:

- Nach 1 NT sind Antworten auf der 2er-Stufe schwach (Ausnahme Stayman).
- Nach 1 NT sind Antworten auf der 3er-Stufe einladend zum Vollspiel.

➤ Eröffnung 1 NT

➤ Antwort 2 ♣ (Stayman) =>

Das niedrigste mögliche ♣-Gebot nach einer starken NT-Eröffnung (auch bei 2 NT-Händen) fragt den Eröffner nach seiner Oberfarbhaltung. Dieser antwortet so billig wie möglich:

- ♦ = keine 4er-OF
- ♥ = 4er ♥, vielleicht auch noch 4er ♠
- ♠ = 4er ♠, kein 4er ♥

Anschließend kann der Antwortende eine Einladung aussprechen oder den Endkontrakt ansagen.

4 NT Blackwood²-As-Frage

Hat ein Spieler Interesse, vielleicht Schlemm auf der 6er oder 7er Stufe zu spielen (Wieviele Punkte braucht man da?), stellt er seinem Partner die As-Frage mit 4 NT. Partner antwortet:

- 5 ♣ = 0 Asse
- 5 ♦ = 1 As
- 5 ♥ = 2 Asse
- 5 ♠ = 3 Asse
- 5 NT = 4 Asse

Anschließend reizt der Fragende den Endkontrakt. Außer nach einer Einladung trifft der 1 NT-Eröffner im Regelfall keine Entscheidung über die Weiterreizung. Den **vernünftigen Kontrakt** sagt meistens der Antwortende an. Auch er fragt sich bevor er passt:

- Entspricht unsere Spielstufe ungefähr der Summe unserer F(V)P?
- Welche ist unsere längste gemeinsame Farbe?

Findet gemeinsam die richtige erste Antwort auf die 1 NT-Eröffnung mit der Bidding-Box mit den vorbereiteten Boards, ohne diese hinterher zu spielen. Alternativ könnt ihr die Boards online unter dem angegebenen Link sehen. Klickt zuerst auf den Himmelsrichtungsbuchstaben des Partners des Eröffners, damit ihr die anderen Karten nicht seht und dann klickt auf "next".

Notiert euer Gebot:

27	
28	
29	
30	
31	
32	

[Hier könnt ihr das Spiel 27 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 28 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 29 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 30 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 31 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 32 sehen - einfach anklicken!](#)



Wenn ihr vor den anderen fertig seid, könnt ihr mal überlegen, in welchen Händen der Eröffner nach der ersten Antwort noch was sagen soll oder muss. Wenn ja, was würdet ihr an seiner Stelle reizen? Vergleicht eure Antworten.

Im Anschluss freies Spiel Sportbridge.

10. STUNDE

Dialogschema für alle starken 2 ♣, 2 ♦ und 2 NT-Eröffnungen

Zum Abschluss ein Überblick über die Eröffnungen für die "Bär-auf-Rädern"-Hände, also Hände mit vielen Punkten. Die NT-verteilten Hände werden hier alle ähnlich behandelt; schließlich liegt ja immer irgendwann das 2 NT-Gebot auf dem Tisch, nur der Weg dorthin war unterschiedlich.

Wir lernen **vier neue künstliche Gebote** kennen, darunter die Eröffnungen 2 ♣ und 2 ♦, die eine reine Stärkeansage ohne Information über den **Blatt-Typ** (NT-verteilt oder lange Farbe) sind. Deshalb benötigen diese beiden Eröffnungen ein sogenanntes **Relay-Gebot**, welches nur aussagt: "Deine Stärke weiß ich jetzt, bitte gib Information über den Blatt-Typ". Das Relay-Gebot ist immer das direkt höhere in der Bidding-Box also:

- Für die 2 ♣-Eröffnung ist das Relay- oder auch Wartegebot 2 ♦.
- Für die 2 ♦-Eröffnung ist das Relay- oder auch Wartegebot 2 ♥.

1. Eröffnung 2 NT = 20 - 21 FP (NT-Verteilung)

Antwort	3 ♣	=	Stayman	ab 4 FP, 4 ⁺ -OF
	3 ♦ ♥ ♠	=		bis 4 FLP => Abschlussgebot, 5 ⁺ Karten
	3 NT	=		4 - 11 FLP => Abschlussgebot
	4 ♥ ♠	=		4 - 11 FLP => Abschlussgebot
	5 ♣ ♦			
	4 NT	=	As-Frage	

2. Eröffnung 2 ♣ = 20 - 23 FP unausgeglichen oder 22/23 NT-Verteilung

Antwort 2 ♦ = Relay-Gebot ("Beschreibe deine Hand")

Ein 2. Gebot des Antwortenden nach dem Relay ist vollspielforcierend. Nach dem 2 NT-Rückgebot des Eröffners (22 - 23) dieselbe Antwortstruktur, wie nach 2 NT-Eröffnung.

2 ♣	=>	2 ♦	(Relay)
2 NT	=>	3 ♣	(Stayman)

3. Eröffnung 2♦ = 24+ FP unausgeglichen oder 24+ NT-Verteilung
(**vollspielforcing** = unter einem Vollspiel darf nicht gepasst werden)

Antwort: 2♥ = Relay-Gebot ("Beschreibe deine Hand")

Nach 2 NT-Rückgebot des Eröffners (24+) dieselbe Antwortstruktur, wie nach 2NT Eröffnung, allerdings muss bis zum Vollspiel weitergereizt werden.

2♦ => 2♥ (Relay)
2 NT => 3♣ (Stayman)

Findet mit der Bidding-Box in den Boards 33 bis 36 gemeinsam die richtige erste Antwort auf die starke Eröffnung, ohne diese hinterher zu spielen.

Versucht in den Boards 37 bis 40 die Reizung bis zum Endkontrakt durchzuführen. Alternativ könnt ihr die Boards online unter dem angegebenen Link sehen. Klickt zuerst auf den Himmelsrichtungsbuchstaben des Partners des Eröffners, damit ihr die anderen Karten nicht seht und dann klickt auf "next".

Notiert eure Gebote/Sequenzen:

33		35	
34		36	

Was ist die korrekte erste Antwort?

[Hier könnt ihr das Spiel 33 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 34 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 35 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 36 sehen - einfach anklicken!](#)



Wie geht die Reizung weiter?

[Hier könnt ihr das Spiel 37 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 38 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 39 sehen - einfach anklicken!](#)

[Hier könnt ihr das Spiel 40 sehen - einfach anklicken!](#)

Wenn ihr vor den anderen fertig seid, könnt ihr mal überlegen, ob in den Boards 37 bis 40 eure angesagten Endkontrakte erfüllt werden oder nicht. Vergleicht eure Antworten. Im Anschluss freies Spiel Sportbridge.



11. STUNDE

Ausspiele, Gegenreizung und das Verhalten im Gegenspiel

Zum Abschluss ein paar Dinge, die ihr euch schnell aneignen könnt, wenn ihr viel spielt. Also ab in die Schul-AG oder den örtlichen Bridgeclub.

Zum Ersten: Wie sollte ich zum ersten Stich **ausspielen**? Mit den folgenden Regeln helfe ich eurem Partner, gute Entscheidungen zu treffen:

Gegen Farb-Kontrakte	Gegen NT-Kontrakte
Partner's Farbe	Partner's Farbe
Höchste einer 2er-Sequenz (Figuren)	Längste und beste Farbe
Kürze (von Double hoch)	Höchste einer 3er-Sequenz (Figuren)
die nicht gereizte Farbe	die nicht gereizte Farbe
Trumpf	
vermeide das Ausspiel unter Bildern	

1. Einfache Regeln für die **Gegenreizung**

- Die einfache Farbgegenreizung zeigt mindestens eine 5er-Länge und 9 - 18 FLP (1er-Stufe) und 11 - 18 FLP (2er-Stufe). Mit stärkeren Händen kontriere ich (forcing!) und reize dann die Farbe nach.
- Habe ich eine Eröffnung ohne Länge, aber Spielbereitschaft in allen Farben außer in Eröffner's Farbe, reize ich Kontra.
- Eine 1 NT-Gegenreizung verspricht 16 - 18 FLP und Halt in Gegner's Farbe.
- Wenn beide Seiten reizen (= kompetitive Reizung), zeigen alle Kontras unterhalb von 2 NT kein Strafinteresse, sondern fordern den Partner auf, seine Hand weiter zu beschreiben.
- Das Reizen von Gegnerfarben ist generell stark und fordert den Partner auf, mit Halt in dieser Farbe einen NT-Kontrakt anzusagen.
- "Passe" ist kein Verbrechen!

Im **Gegenspiel** kann man viele Stiche gut machen, hier ein paar wesentliche Tipps:

➤ Wir spielen eine Farbe

Ausspiel des Partners	Haltung der Farbe im Dummy	Wie solltet ihr euch verhalten?
kleine Karte	kleine Karten ohne Figur	Dritter Mann so hoch er kann! (von nebeneinander liegenden Figuren gibt man die unterste zu)
kleine Karte	Dummy hält eine oder mehrere Figuren.	Dritter Mann so klug er kann.
Figur	mehr als eine Karte in der ausgespielten Farbe	mit Anschlussfigur => Positiv (= kleine Karte) ohne Anschlussfigur => Negativ

➤ Der Gegner spielt eine Farbe

Ausspiel des Gegners	Wie solltet ihr euch verhalten?
kleine Karte	Zweiter Mann meistens klein.
Figur	Deckt die Figur des Gegners, falls dadurch kleinere Karten aufgewertet werden können.
Figur oder kleine Karte	Wenn ihr die Farbe des Gegners nicht mehr bedienen könnt, gebt eurem Partner ein direktes positives/negatives Signal für eine der Restfarben.

2. Allgemeine Tipps zum Verhalten im Gegenspiel

Kommt ihr im weiteren Verlauf des Spiels wieder an den Stich, so spielt die ausgespielte Farbe weiter. Dies gilt für beide Seiten der Gegenspieler. Erscheint das Spiel der eigenen Farbe nicht mehr sinnvoll oder ist unmöglich geworden, so gelten folgende Grundsätze:

Der Dummy liegt links von euch	Der Dummy liegt rechts von euch
Spielt nach links (auf dem kurzen Weg) durch die Stärke .	Spielt nach rechts (auf dem langen Weg) in die Schwäche .

Übung zum Gegenspiel im SA-Kontrakt

Board 41

Teiler: West
Gefahr: alle

Reizung:

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 NT	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 NT

	♠ K 5		
	♥ A 6 5		
	♦ K 10 9 8		
	♣ A D 4 3		
♠ B 10 2 ♥ K B 4 ♦ A 7 6 ♣ 10 8 7 6	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin: 5px 0;"> W 41 O </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> S </div> </div>	♠ D 8 4 3 ♥ D 10 8 3 2 ♦ 5 4 4 ♣ B 5	
	♠ A 9 7 6		
	♥ 9 7		
	♦ D B 3 2		
	♣ K 9 2		

Alleinspieler: Nord
Ausspiel: ♥ 3

- Wie viele sichere Stiche habt ihr?
- In welcher Farbe können weitere Stiche entwickelt werden?
- Welche Karte sollte West im ersten Stich einsetzen?
- Welche Karte sollte West nachspielen, wenn er mit ♦-As zu Stich kommt?

[Hier können ihr das Spiel 41 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Board 42

Teiler: West
Gefahr: keiner

Reizung:

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠	Pass	3 ♣	Pass
3 NT	Pass	Pass	Pass

♠ 6 4 3
♥ D B 10 5 4
♦ B 8 7
♣ 9 2

♠ A D 9 7 5
♥ A K 3
♦ A K
♣ 6 5 3

	N	
W	42	O
	S	

♠ 8 2
♥ 9 6
♦ 6 4 3 2
♣ K D B 10 4

♠ K B 10
♥ 8 7 2
♦ D 10 9 5
♣ A 8 7

DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND

Alleinspieler: West
Ausspiel: ♥ D

- Wie viele sichere Stiche habt ihr?
- Wo können weitere Stiche entwickelt werden?
- Wie muss Süd sich beim Entwickeln der ♣-Farbe verhalten?

[Hier könnt ihr das Spiel 42 interaktiv üben - einfach anklicken!](#)



Abkürzungsverzeichnis/Legende

♠	Pik	
♥	Cœur (franz.)	Herz
♦	Karo	
♣	Treff	Kreuz
NT	<u>n</u> o <u>t</u> rump (engl.)	kein Trumpf
SA	<u>s</u> ans <u>a</u> tout (franz.)	ohne (kein) Trumpf
Dummy	Partner des Alleinspielers	
FP	Figurenpunkte	
FLP	Farb-Längen-Punkte	
VP	Verteilungspunkte	
FVP	Figuren-Verteilungs-Punkte	
Oberfarben	Pik ♠ und Cœur ♥	OF
Unterfarben	Karo ♦ und Treff ♣	UF
Teiler	Beginnt die Reizung	auch Dealer genannt
Stayman ¹	Frage nach der Oberfarbhaltung	
Blackwood ²	As-Frage	

¹ **Samuel M. Stayman** (*28.05.1909, †11.12.1993) war ein amerikanischer Bridge-Spieler, der die Konvention als erstes veröffentlichte (1945).

² **Easley Rutland Blackwood** (*25.06.1903, †27.03.1992) war ein amerikanischer Bridge-Spieler und Autor, der vor allem für die von ihm entwickelte Blackwood-Konvention bekannt ist.