



BRIDGE

Ein leichter
Einstieg



zusammengestellt von Michael Knoll

Überarbeitung und Layout
Peter Lipp und Brigitte Premitzer

© 2022 Park-Bridge-Club Graz



Inhalt

1. Allgemeines.....	6
1.1 Worum geht's beim Bridge?.....	6
1.2 Das Kartenpaket.....	7
1.3 Verteilungen.....	8
1.4 Was ist ein Stich?.....	9
1.5 Der Spielablauf.....	10
1.6 Die Bidding-Box.....	10
2. Grundlagen des Lizits.....	11
2.1 Die Gebote.....	11
2.2 Der Fit.....	14
2.3 Wie findet man einen Fit?.....	14
2.4 Der Lizitverlauf.....	14
2.5 Grundlagen der Zählweise.....	15
2.6 Alertieren.....	16
2.7 Begriffe.....	16
3. Das Lizit.....	16
3.1 Eröffnung von 1 in Farbe.....	16
3.2 Limitierte Antworten.....	17
3.2.1 Limitierte Farbhebungen.....	18
3.2.1.1 Einfache Hebung der Partnerfarbe.....	18
3.2.1.2 Doppelte Hebung der Partnerfarbe.....	18
3.2.1.3 Dreifache Hebung der Partnerfarbe.....	18
3.2.2 Limitierte Hebungen in NT.....	19
3.2.2.1 Die Antwort von 1NT.....	19
3.2.2.2 Die Antwort von 2NT.....	19
3.2.2.3 Die Antwort von 3NT.....	19
3.2.2.4 Beispiele.....	19
3.3 Unlimitierte Antworten.....	19
3.3.1 Neue Farbe auf Einerstufe – Antworten des Eröffners.....	20

3.3.1.1	<i>Neue Farbe auf Einerstufe</i>	21
3.3.1.2	Das Gebot von 1NT.....	21
3.3.1.3	Rangniedrigere Farbe auf der Zweierstufe.....	21
3.3.1.4	Wiederholung der eigenen Farbe ohne Sprung.....	22
3.3.1.5	Einfache Hebung der Partnerfarbe.....	22
3.3.1.6	Hebung der Partnerfarbe im Sprung.....	22
3.3.1.7	Hebung der Partnerfarbe im doppelten Sprung.....	23
3.3.1.8	Ranghöhere Farbe auf Zweierstufe.....	23
3.3.1.9	Rangniedrigere Farbe im Sprung.....	23
3.3.1.10	Wiederholung der erstgenannten Farbe im Sprung.....	23
3.3.1.11	Das Wiedergebot von 2NT.....	24
3.3.1.12	Das Wiedergebot von 2NT nach Eröffnung einer Oberfarbe.....	24
3.3.2	Neue Farbe ohne Sprung auf Zweierstufe.....	24
3.3.2.1	Wiedergebot von 2NT.....	24
3.3.2.2	Hebung der Partnerfarbe.....	25
3.3.2.3	Sprung in einer rangniedrigeren Farbe.....	25
3.3.3	Sprung in der Eröffnungsfarbe.....	25
3.3.4	Rangniedrigere Farbe auf Zweierstufe.....	26
3.3.5	Wiederholung der Farbe auf Zweierstufe.....	26
3.3.6	Ranghöhere Farbe auf Zweierstufe.....	26
4.	Die 1 NT-Eröffnung.....	26
4.1	Antworten auf die Eröffnung von 1NT.....	26
4.1.1	Pass.....	27
4.1.2	Stayman.....	27
4.1.2.1	Wiedergebot der Partnerin.....	27
4.1.2.1.1	2NT (einladender Stayman).....	27
4.1.2.1.2	3NT oder 4 in Oberfarbe.....	28
4.1.3	2♠* Transfer auf 3♣ (stark oder schwach).....	28
4.1.4	3 Treff , 3 Karo, 3 Herz oder 3 Pik.....	28
4.1.5	Die Antwort von 3NT auf die 1NT Eröffnung.....	28
4.1.6	Transfers.....	29

4.1.6.1 PASS.....	29
4.1.6.2 Einladung zum Vollspiel.....	29
4.1.6.3 Einladung zum Vollspiel in Herz.....	30
4.1.6.4 Vollspiel.....	30
4.1.6.5 Vollspiel in Herz.....	30
4.1.6.6 Neue Farbe.....	30
5. Starke Eröffnungen.....	31
5.1 Verliererrechnung.....	31
5.2 Die 2♣* Eröffnung (einziges Forcing).....	32
5.3 Die Antworten auf 2♣*	32
5.3.1 Die Antwort von 2♦*	32
5.3.2 Gebot einer Farbe oder 2NT.....	33
5.3.3 Rückantwort des Eröffners:.....	33
5.4 Die 2NT Eröffnung (=20-22 FP, regelmäßig).....	33
5.4.1 Die Antworten auf die Eröffnung von 2NT.....	33
5.4.1.1 PASS.....	33
5.4.1.2 Stayman.....	34
5.4.1.2.1 Antworten des Eröffners auf 3♣ (Stayman).....	34
5.4.1.3 Transfer in die Herz.....	34
5.4.1.4 Transfer in die Pik.....	34
5.4.1.5 5er Pik und 4er Herz.....	34
5.4.1.6 3NT.....	34
6. 4NT (=die Assenfrage).....	35
7. 5NT (=die Königsfrage).....	35
8. Schwache Eröffnungen.....	35
8.1 Weak Two.....	35
8.1.1 Antworten auf eine Weak-2-Eröffnung.....	36
8.1.1.1 Hebung der weak two Farbe.....	36
8.1.1.2 Neue Farbe.....	36
8.1.1.3 2NT.....	36
8.2 Eröffnungen auf der Dreierstufe.....	37

9. Die 3NT Eröffnung.....	37
10. Das Gegenlitz.....	37
10.1 Farbüberruf.....	37
10.2 Antworten auf einen Überruf der Partnerin.....	38
10.2.1 Pass.....	38
10.2.2 Hebungen (Störgebote).....	38
10.2.3 Ohnegebote (nicht forcierend).....	38
10.2.4 Neue Farbe (2♣, 2♦).....	39
10.2.5 Neue Farbe im Sprung.....	39
10.2.6 Überruf der Gegnerfarbe.....	39
10.3 Wiedergebot der Überrufenden.....	39
10.3.1 Schwacher Überruf (8 - 11 FP).....	39
10.3.2 Starker Überruf (12 - 16 FP).....	39
10.3.3 Neue Farbe (3♣, 3♦).....	40
10.4 Farbüberruf im Sprung.....	40
10.5 Ohne-Überruf.....	40
10.5.1 Reaktionen der Partnerin.....	40
10.6 Überruf über die 1 NT-Eröffnung der Gegner.....	41
10.7 Das Informationskontra.....	41
10.7.1 Reaktionen der Partnerin.....	41
10.7.1.1 Pass.....	42
10.7.1.2 Neue Farbe ohne Sprung:.....	42
10.7.1.3 Neue Farbe im Sprung.....	42
10.7.1.4 1NT.....	42
10.7.1.5 2NT.....	42
10.7.1.6 3NT.....	42
10.7.1.7 Volles Spiel in Farbe.....	43
10.7.1.8 Überruf der Gegnerfarbe.....	43
11. Spieltechnik.....	43
11.1 Stiche zählen und Stiche machen.....	43
11.2 Längenstiche und das Entwickeln von Farben.....	44

11.2.1 Längenstiche.....	44
11.2.2 Stiche entwickeln.....	44
11.3 Schnappen und Atouts ziehen.....	45
11.4 Der Impass.....	45
11.5 Der Expass.....	47
12. Anhang 1 – Punktezahlung.....	48
12.1 Der Stichwert der Farben.....	48
12.2 Die Bonusstufen.....	48
12.2.1 Der Teilkontrakt.....	49
12.2.2 Die Manche (volles Spiel).....	49
12.2.3 Der Kleinschlemm.....	50
12.2.4 Der Großschlemm.....	50
12.3 Die Überstiche.....	50
12.4 Die Faller (Unterstiche).....	51
13. GLOSSAR.....	52

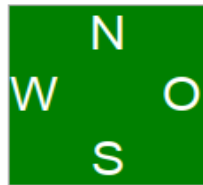
1. Allgemeines¹

Bridge ist ein Kartenspiel für vier Spieler, die an den vier Seiten eines Tisches Platz nehmen. Die beiden Spieler, die einander gegenüber sitzen, bilden eine Partnerschaft.

Bridge ist also ein **Partnerspiel**.

Üblicherweise bezeichnet man die vier Spieler nach den vier Himmelsrichtungen;

NORD – SÜD und **OST - WEST**



Es spielt also das Nord-Süd Paar **gegen** das Ost-West Paar. Die beiden Richtungen werden auch als **Achsen** bezeichnet.

1.1 Worum geht's beim Bridge?

Das Wort Bridge kommt aus dem Englischen und bedeutet Brücke – Brücke zwischen den Partnern. Im Laufe des Spiels versuchen also beide Partnerschaften, eine Gedankenbrücke zueinander aufzubauen (der **Name** des Spiels stammt aber vom russischen „biritsch“ ab).

Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt:

Die Lizitation (das Licit)

Bei der Lizitation geht es in erster Linie darum, durch sogenannte **Ansagen** mit der Partnerin Informationen über die Blätter (siehe Kapitel 1.2.) auszutauschen. Dabei verpflichtet sich dann eine Achse, eine gewisse Anzahl an Stichen zu erzielen (=Kontrakt).

Das Abspiel der Karten (Durchführungsphase)

In dieser Phase des Spiels versucht der **Alleinspieler** (wer das ist, wird noch erklärt), den Kontrakt zu erfüllen, d.h. die versprochene Anzahl an Stichen zu erzielen. Die Gegenpartei versucht, dies zu verhindern. Die Gegner des Alleinspielers werden üblicherweise **Gegenspieler** genannt.





1 In diesem Skriptum werden kapitelweise abwechselnd die weiblichen und männlichen Formen für „Spieler“/„Spielerin“ und andere Begriffe verwendet, im Versuch, gendergerecht zu sein, und gleichzeitig die Lesbarkeit zu bewahren.

1.2 Das Kartenpaket

Bridge wird mit 52 französischen Karten gespielt. Es werden also dieselben Karten wie bei Rommé, Canasta oder Schwarze Katze verwendet. Wichtig ist nur, dass man die Joker vorher aus dem Spiel nimmt, denn beim Bridge werden sie nicht gebraucht. Die Karten werden vom **Teiler** gut gemischt und einzeln auf die vier Spieler aufgeteilt. Jeder Spieler erhält also 13 Karten und es gibt keinen Talon. Die Karten, die ein Spieler erhält, werden als „**sein Blatt**“ bezeichnet. Es gehört zum guten Ton, die Karten erst dann aufzunehmen, wenn das Austeilen beendet ist.

Die Spielkarten sehen wir uns jetzt etwas genauer an!



			
Pik	Herz	Karo	Treff
Edelfarben/Oberfarben		Unterfarben	

Wie bei jedem anderen Kartenspiel verstehen wir auch beim Bridge unter Farben nicht gelb, grün oder braun, sondern meinen damit die zwei schwarzen Farben **Pik und Treff** und die zwei roten Farben **Herz und Karo**. Andere Bezeichnungen für Treff (Kreuz) und Herz (Coeur) sind in Österreich nicht gebräuchlich und werden von den meisten Spielern nicht verwendet.

Die Farben haben untereinander eine Rangordnung, die schon oben dargestellt ist: Die höchste Farbe ist **Pik**, dann kommt **Herz**, **Karo** und als niedrigste Farbe **Treff**.

Pik und Herz werden als Edelfarben (Oberfarben) bezeichnet, Karo und Treff als Unterfarben.

Von jeder Farbe gibt es 13 verschiedene Karten. Auch diese haben eine Rangordnung:

Ass	A	Neun	9
König	K	Acht	8
Dame	D	Sieben	7
Bube	B	Sechs	6
Zehn	10 / T	Fünf	5
		Vier	4
		Drei	3
		Zwei	2

Das Ass ist also die höchste Karte im Spiel, dann kommen König, Dame und Bube und dann die übrigen Karten entsprechend ihrem Nennwert. König und Dame gemeinsam werden als **Marriage** bezeichnet und die fünf höchsten Karten jeder Farbe nennt man Figuren oder **Honneurs** (sprich: onöhrs).

Um das Blatt besser bewerten zu können, hat man den vier höchsten Karten einen Punktwert (**Figurenpunkte**) wie folgt zugeordnet:

Ass	4 Punkte
König	3 Punkte
Dame	2 Punkte
Bube	1 Punkt

Figurenpunkte sind ein Hilfsmittel zur Blattbewertung!

Da es von jeder Farbe $4+3+2+1=10$ Punkte gibt, hat das gesamte Kartenpaket insgesamt **40 Figurenpunkte**. Je mehr Punkte ein Blatt hat, desto stärker ist es natürlich und infolgedessen wird man damit mehr Stiche erzielen können als mit einem punkteschwachen Blatt.

1.3 Verteilungen

Als Verteilung bezeichnet man im Bridge die Anzahl der Karten jeder Farbe. Man unterscheidet zwischen ausgeglichenen und unausgeglichenen Verteilungen.

Blätter mit ausgeglichenen Verteilungen werden auch **regelmäßige Blätter** genannt; und zwar sind das Blätter ohne **Singleton** (genau eine Karte in einer Farbe, auch **Single**) und mit maximal einem **Double** (zwei Karten in einer Farbe) und keinem **Chicane** (sprich: schikän – keine Karte in einer Farbe), also einer

4-3-3-3, 4-4-3-2- oder 5-3-3-2-Verteilung

Alle anderen Verteilungen sind **unausgeglichen**, solche Blätter nennt man auch **unregelmäßige Blätter**. Man unterscheidet

Einfärber

Eine Farbe, mindestens zu sechst.

Beispiel: 6-3-3-2 oder 6-4-2-1, oder 6-4-3-0 etc.

Zweifärber

Zwei Farben zu fünft; **Beispiel:** 5-5-2-1, oder 5-5-3-0

Dreifärber Verteilung 4-4-4-1

Beispiele für regelmäßige Verteilungen:

♠AK62 ♥A83 ♦32 ♣A953

♠DB872 ♥K4 ♦A86 ♣D43

Beispiele für unregelmäßige Verteilungen:

♠A2 ♥KD932 ♦A832 ♣93

♠A32 ♥K87654 ♦64 ♣AK

♠A ♥KDB654 ♦K864 ♣32

In der Literatur und in diesem Skriptum werden die Figuren A(Ass), K (König), D (Dame), B (Bube), T (Zehn aus englisch *ten*) bezeichnet, ein x repräsentiert eine der kleinen Karten (2-9).

1.4 Was ist ein Stich?

Eines der wichtigsten Dinge beim Bridge ist **die Anzahl** der Stiche.

Ein Stich besteht aus vier Karten, wobei jeder Spieler nach gewissen Spielregeln im Uhrzeigersinn eine Karte zugeben („bedienen“) muss.

Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich und dieser Spieler spielt zum nächsten Stich aus. Sind Atouts (=Trümpfe) im Stich, so gewinnt das höchste Atout den Stich.

Alle Stiche zählen gleich viel, egal ob sie mit einem Ass oder einer kleinen Karte gemacht worden sind.

Es besteht **Farbzwang**, aber **kein Stichzwang**, d.h. man muss eine Karte in der ausgespielten Farbe zugeben, man muss die gespielte Karte aber nicht überstechen. Hat man also mehrere Karten der ausgespielten Farbe, so kann man selbst aussuchen, ob man sticht oder nicht.

Wenn im Lizit eine **Atoutfarbe (Trumpf)** bestimmt wurde, dann kann man natürlich auch einen Atoutstich („**Schnapper**“) machen (wenn man in der gespielten Farbe keine Karte mehr im Blatt hält).

Kann man eine Farbe nicht mehr bedienen, so kann man jede andere Karte aus dem Fächer zugeben - **man muss nicht schnappen**, wenn man nicht will.

1.5 Der Spielablauf

Nachdem das Lizit beendet ist, wird eine Spielerin jenes Paares, das den Kontrakt ersteigert hat, zum **Alleinspieler**, der nun versuchen muss, den gebotenen Kontrakt zu erfüllen.

Anders als bei anderen Kartenspielen darf der Alleinspieler nicht selbst zum ersten Stich ausspielen, sondern sein **linker Gegner**. Sobald die ausgespielte Karte sichtbar ist, legt der Partner des Alleinspielers sein Blatt, nach Farben geordnet, auf den Tisch. Er darf sich ab diesem Zeitpunkt nicht mehr aktiv am Spiel beteiligen. Es ist ihm nur noch gestattet, diejenigen Karten zuzugeben, die der Alleinspieler bestimmt. Der Partner des Alleinspielers wird dadurch zum sogenannten „**Dummy**“ (*Strohmann*). Sein Blatt nennt man „**Tisch**“ (da es offen auf dem Tisch liegt).

Der Alleinspieler entscheidet somit über 26 Karten: die seiner eigenen Hand und die des Tisches. Die eigenen Karten bezeichnet man als „**Hand**“. Jeder der drei am Spiel beteiligten Spieler hat somit während der Durchführungsphase Einblick in 26 Karten (seine eigenen und die des Tisches).

Die Stiche werden nicht zusammengeworfen, sondern jeder Spieler legt seine gespielten Karten verdeckt vor sich hin. Die Karte wird so auf den Tisch gelegt, dass die Karte in Richtung der Achse zeigt, die den Stich gewonnen hat.

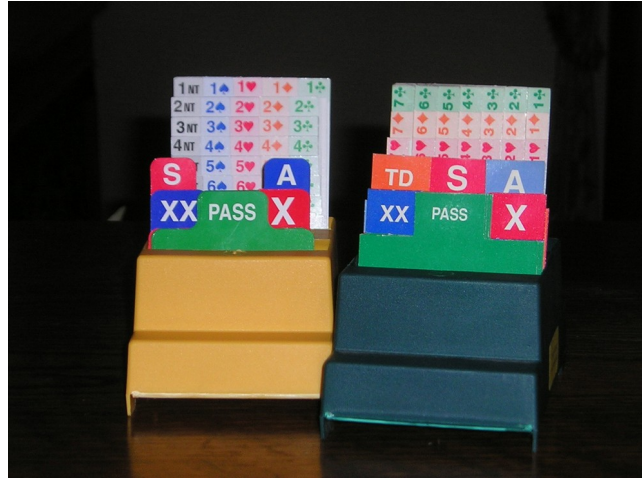
Durch diesen Vorgang ist im Verlauf der Partie leicht erkennbar, welche Seite wie viele Stiche erzielt hat.

Das Lizit und was dabei zu beachten ist, folgt in den nächsten Kapiteln.

1.6 Die Bidding-Box

Ansagen werden meist mit Hilfe sogenannter **Bidding-Boxen** abgegeben (to bid = englisch für lizitieren). Es handelt sich hierbei um „Kistchen“, in denen Lizitkärtchen enthalten sind. Es gibt für jedes mögliche Gebot im Bridge ein eigenes Kärtchen.

1♣ bis 7NT, genauso wie für PASS, Kontra (X) und Rekontra (XX)



Wie die Bidding-Box verwendet wird, ist viel leichter praktisch als theoretisch zu erklären. Es ist ganz einfach!

Wenn keine Bidding-Boxen zur Hand sind, können die einzelnen Gebote natürlich auch mündlich abgegeben werden.

Der Vorteil der Bidding-Boxen liegt klar auf der Hand: Wenn man die abgegebenen Ansagen auf den Kärtchen vor sich liegen sieht, fällt es viel leichter, das Lizit zurück zu verfolgen. Außerdem kann man auf der Rückseite der Kärtchen nachlesen, welchen Wert ein Teilkontrakt, eine Manche oder ein Schlemm hat.

Damit nun die Partnerschaft diese Form der Sprache entschlüsseln kann, müssen beide Spieler die Bedeutung der einzelnen Gebote lernen. Das heißt, dass man Vereinbarungen treffen muss, um einander zu verstehen. Diese Vereinbarungen bilden das Lizitsystem.

2. Grundlagen des Lizits

Das **Lizit** ist wie eine Auktion. Beide Paare steigern abwechselnd um die Anzahl der Stiche, die sie später erzielen wollen. Dabei muss, wie bei einer echten Versteigerung, natürlich immer das letzte Gebot überboten werden. Das höchste Gebot gewinnt schließlich. Jede Ansage, die ein Spieler macht, ist auch für seine Partnerin bindend.

Ebenso dient das **Lizit** dazu, eine **Atoutfarbe** zu bestimmen. Die Karten dieser Farbe stechen dann alle anderen Karten. Es besteht aber auch die Möglichkeit ohne Atout zu spielen, falls man mit dem Partner keine gemeinsame Farbe findet.

Möchte eine Spielerin das **Lizit** eröffnen, so verpflichtet er sich, gemeinsam mit seiner Partnerin, mindestens sieben Stiche zu erzielen (einen mehr als die Gegner), denn es gibt insgesamt 13 Stiche. Dies geschieht durch sogenannte Gebote.

2.1 Die Gebote

Ein Gebot besteht aus einer Zahl zwischen 1 und 7 und einer Farbe. Das niedrigste Gebot ist 1♣, danach 1♦, 1♥, 1♠, (sprich: eine Treff, eine Karo...) und schließlich das Gebot

von 1NT (eine OHNE Atout; NT steht für „no trump“). Man kann also auch Ohne Atout als „Farbe“ ansagen.

Weiter geht es in der Zweierstufe mit 2♣, 2♦, u.s.w. bis in die 7. Stufe zu 7 NT (alle 13 Stiche ohne Atout). Es gibt also **sieben Lizitstufen**. In der ersten Stufe verpflichtet man sich zu sieben Stichen (6+1), in der zweiten zu acht (6+2) u.s.w.

Beispiele:

1♦ Man möchte 6 + 1 = 7 Stiche mit Karo als Atoutfarbe machen.

3♥ 6 + 3 = 9 Stiche mit Herz als Atout

4♠ 6 + 4 = 10 Stiche mit Pik als Atout

6 NT 6 + 6 = 12 Stiche ohne Atout

Man sieht, dass die ersten sechs Stiche aus den Lizitstufen ausgenommen sind. Sie werden als das „**Buch**“ bezeichnet.

Da es sich beim Lizit - wie bereits gesagt - um eine Versteigerung handelt, muss immer höher geboten werden. Dabei sind einerseits der Wert der Farben, andererseits die Stufen von 1 bis 7 relevant. Da Pik die höchste und Treff die niedrigste Farbe ist, kann man z.B. auf 1♦ - pass - 1♥ ansagen, auf 2♥ muss man aber 3♣ bieten, will man die Trefffarbe lizitieren.

Es gibt zwei Möglichkeiten ein Gebot zu überbieten:

a) **Man lizitiert eine höherrangige Farbe auf derselben Stufe.**

b) **Man geht einen oder mehrere Stufen höher, verpflichtet sich also zu mehr Stichen.**

Dabei ist zu beachten, dass nicht immer das nächst höhere Gebot gewählt werden muss. Gebote können also auch **übersprungen** werden (1♠ - 3♦). Wichtig ist nur, dass **nicht unterboten** werden darf.

Ziel des Lizits ist es, sich mit der Partnerin über Verteilung und Stärke der jeweiligen Blätter zu verständigen.

Dies geschieht durch die Gebote, mit deren Hilfe die beste gemeinsame Farbe als Atoutfarbe gefunden werden soll. Weiters soll auch die gemeinsame Stärke entdeckt werden, denn sie bestimmt die Höhe des Kontraktes, d.h. die Anzahl der Stiche, für die man sich verpflichten will.

Anzahl der Figurenpunkte in gemeinsamen Händen	Stiche im Farbkontrakt	Stiche im NT Kontrakt
18-20	7	7
21-22	8	7
23-24	9	8
25-26	10	9
27-31	11	10-11
32-34	12	12
35-40	13	13

Diese Tabelle zeigt Ihnen die Anzahl der erwartbaren Stiche bei der jeweiligen Punktestärke in gemeinsamen Händen. Beim Farbkontrakt muss ein 8 Karten-Fit (siehe Kapitel 2.2) vorhanden sein, wobei wir Oberfarben den Unterfarben vorziehen, wenn wir in mehr als einer Farbe einen Fit haben.

Beim einem NT-Kontrakt braucht man meist etwa zwei Figurenpunkte mehr als im Farbkontrakt, um gleich viele Stiche zu machen (keine Schnappmöglichkeit).

Neben den **Figurenpunkten** sind auch noch Längen- und Verteilungspunkte zu berücksichtigen und fließen in die Blattbewertung ein. Verteilungspunkte darf man nur dann zählen, wenn man mindestens einen 8 Karten-Fit gefunden hat.

Längenpunkte (LP)

Hat man mehr als acht Atout in gemeinsamen Händen, so darf man sich für das 9. Atout einen zusätzlichen Längenpunkt zählen, für jedes weitere zwei Längenpunkte.

Verteilungspunkte (VP)

Nachdem man im Farbkontrakt schnappen kann, werden auch Kürzen berücksichtigt. Man zählt für jedes Double 1 VP für jedes Single 2 VP und für jedes Chicane 3 VP

Beispiel: Bxxxx, Ax, x, Dxxxx

Nach Eröffnung von 1 ♠ der Partnerin zählen wir 7 FP, 3 LP plus 3 VP

Also kann man dieses Blatt mit 13 Punkten bewerten und man sollte daher sofort 4 ♠ lizitieren!

Neben den Geboten sind auch andere Ansagen möglich. Diese lauten:

Pass (P)	Kontra (X oder dbl) und	Rekontra (XX oder redbl)
-----------------	--------------------------------	---------------------------------

2.2 Der Fit

Will eine Partnerschaft eine Farbe zur Atoutfarbe bestimmen, so sollte man natürlich die zahlenmäßige Überlegenheit an Karten in dieser Farbe haben, d.h. Hand und Tisch sollten zusammen mindestens 7 der 13 Atouts halten. Diese Überlegenheit von nur einem Atout ist aber relativ knapp bemessen – besser wären acht Karten in einer Farbe.

Wenn eine Partnerschaft zusammen mindestens acht Karten in einer Farbe hat, haben diese zwei Spieler in dieser Farbe einen **Fit**.

Die Entscheidung, ob wir mit oder ohne Atout spielen, hängt in erster Linie davon ab, ob es uns gelingt, einen acht- oder mehr Karten-Fit zu lokalisieren. Das ist eines der Teilziele im Lizit.

2.3 Wie findet man einen Fit?

Wenn die Partnerin ein Gebot abgibt, verspricht sie damit eine gewisse Anzahl an Punkten und eine gewisse Anzahl an Karten in der genannten Farbe (siehe auch *Kapitel 3*)

Kann man diese Farbe auf acht oder mehr Karten ergänzen, so hebt man die Partnerin, d.h. man sagt die gleiche Farbe eine oder mehrere Stufen höher an. Ansonsten bietet man der Partnerin eine neue Farbe an.

2.4 Der Lizitverlauf

Nachdem die Karten ausgeteilt sind, sollte jede Spielerin ihr Blatt ordnen und ihre Punkte zählen (A=4, K=3, D=2, B=1). Das Vorrecht zu eröffnen, hat die Teilerin. Wenn diese die Lizitation eröffnen will, sollte sie mindestens 12 der insgesamt 40 Punkte im Blatt halten. Hat man die erforderliche Stärke nicht, so passt man. Dann kommen im Uhrzeigersinn die nächsten Spielerinnen an die Reihe. Diese können passen, kontrieren oder selbst ein Gebot abgeben.

Die Teilerin hat das Recht der ersten Ansage, darauf folgen ihre linke Gegnerin, ihre Partnerin und ihre rechte Gegnerin, bis die Teilerin erneut zum Lizitieren an der Reihe ist und es in die zweite Runde geht. Das Lizit ist zu Ende, wenn nach dem letzten Gebot drei Spielerinnen hintereinander gepasst haben. Eine Ausnahme besteht, wenn am Beginn drei Spielerinnen passen. Dann hat die vierte Spielerin noch die Möglichkeit zu eröffnen.

Die zuerst angesagte Farbe muss nicht unbedingt die Atoutfarbe werden. Verbindlich für Stichanzahl und Atoutfarbe ist das letzte Gebot, der sogenannte **Endkontrakt**.

Alleinspielerin wird aber nicht unbedingt die Spielerin, die das letzte Gebot abgegeben hat, sondern diejenige, die die im Endkontrakt festgelegte Atoutfarbe als erste genannt, d.h. „erfunden“ hat. Wenn in der ersten Bietrunde alle vier Spielerinnen passen, dann werden die Karten zusammengeworfen (in einem Turnier wird PASS eingetragen) und neu gemischt. Man nennt das „**Rundpass**“.

Beispiel: Teilerin Ost

N	O	S	W
	1 ♥	p	2 ♣
p	3 ♥	p	4 ♥
p	p	p	

Dadurch, dass West das letzte Gebot abgegeben hat und die anderen Spielerinnen danach gepasst haben, ist der **Endkontrakt 4 ♥**.

Alleinspielerin ist allerdings **Ost**, da sie als Erste die Herzfarbe genannt hat. Sie muss nun versuchen, mindestens 10 Stiche mit Herz als Atout zu machen. Gelingt ihr dies, darf sich ihre Partnerschaft eine gewisse Anzahl an Punkten gutschreiben, schafft sie es nicht, bekommt die Gegenseite eine Gutschrift.

Süd wird zur **Ausspielerin**, da sie links von der Alleinspielerin sitzt, und sie versucht zusammen mit ihrer Partnerin das Erfüllen des Kontraktes zu verhindern.

2.5 Grundlagen der Zählweise

Wenn eine Partnerschaft einen Kontrakt erfüllt, bekommt sie dafür Punkte, und zwar:

- für jeden Stich über dem Buch. Die Stichwerte unterscheiden sich:
 - **Unterfarben:** 20 Punkte pro Stich
 - **Oberfarben:** 30 Punkte pro Stich
 - **Ohne Atout:** erster Stich 40 Punkte, die weiteren 30
- Für das Erreichen eines Vollspiels: wenn der Stichwert der angesagten Stiche mindestens 100 Punkte ergeben, dann bezeichnet man das als Vollspiel und bekommt dafür eine Vollspielprämie.
- Für das Erfüllen eines angesagten Schlemms (12 oder 13 Stiche) bekommt man eine Schlemmprämie.

Vollspiel- und Schlemmprämien sind deutlich höher als die Stichwerte und damit sehr attraktiv. Es ist eines der Ziele des Lizits, ein Vollspiel bzw. einen Schlemm anzusagen, wenn es sehr wahrscheinlich ist, dass man ausreichend viele Stiche wird machen können. Alle Details dazu sind am Ende des Skriptums in Kapitel 12 ausführlich beschrieben.

Merke:

Einen Kontrakt von 3 NT, 4♥ oder 4♠ sowie 5♣ oder 5♦ bezeichnet man als **Vollspiel** und bekommt bei Erfüllen des Kontraktes dafür eine **Vollspielprämie**.

Einen Kontrakt in Stufe **6** bezeichnet man als **Kleinschlemm**, einen in Stufe **7** als **Großschlemm** und man bekommt bei Erfüllen des Kontraktes eine **Kleinschlemm-** bzw. **Großschlemm-Prämie**.

2.6 Alertieren

Beim Lizitieren gibt es auch Gebote, die eine besondere Bedeutung haben, die nicht oder nicht vollständig der ursprünglichen Bedeutung des Gebotes entsprechen. Mit einem „Alert“ informiert man die Gegner davor, dass dies bei einem Gebot der Partnerin der Fall ist.



Das Bild links zeigt die Alert-Karte aus einer Bidding-Box. Diese Karte muss so gezeigt werden, dass sichergestellt ist, dass die Gegenspielerinnen diese wahrgenommen haben. Eine Gegenspielerin, die an der Reihe ist zu lizitieren, kann sich dann über die Bedeutung des Gebotes informieren lassen.

Die Gebote in unserem Grundsystem, die entsprechend der Österreichischen Wettkampfordnung zu alertieren sind, werden in diesem Skriptum mit einem hochgestellten * markiert.

2.7 Begriffe

Wir wollen einige Begriffe hervorheben, die in den folgenden Abschnitten verwendet werden. Diese und auch andere wichtige Begriffe sind auch im Glossar im Kapitel 13 zu finden.

Forcierendes Gebot: Gebot, das der Partner nicht passen darf.

Forciert zum Vollspiel, Mancheforcing: Vor Erreichen des Vollspiels darf nicht gepasst werden.

Manche: Synonym zu Vollspiel.

Nicht forcierend: Wenn ein Gebot nicht forcierend ist, darf die Partnerin passen.

Stopper: eine Figur in einer Farbe, die den Gegner daran hindert, in dieser Farbe alle weiteren Stiche zu machen: Ein Ass ist ein Stopper, ein König mit zumindest einer weiteren Karte oder eine Dame (mit mehreren kleinen Karten daneben) gelten auch als Stopper.

Topfigur: A, K oder D in einer Farbe

3. Das Lizit

3.1 Eröffnung von 1 in Farbe

Um zu eröffnen, das heißt, um als erster eine Farbe zu bieten, benötigen Sie mindestens **zwölf Figurenpunkte**. Ihre Punkteobergrenze sollte neunzehn betragen, denn für noch stärkere oder auch schwächere Blätter gibt es spezielle Eröffnungen.

Mit welcher Farbe man eröffnet, richtet sich nach folgenden Eröffnungsprinzipien:

- 1) Man lizitiert immer seine **längste** Farbe zuerst.
- 2) Von **zwei gleichlangen** Farben, die mehr als vier Karten enthalten, wird zuerst die **ranghöhere** geboten.
- 3) Die Eröffnung von **1 Herz, bzw. 1 Pik** verspricht immer mindestens **fünf Karten**.
- 4) Von zwei **gleichlangen** Farben, die jeweils vier Karten beinhalten, eröffnet man die **rangniedrigere, aber Vierer Karo vor Vierer Treff!!!!**
- 5) Die Eröffnung von **1 Karo** verspricht immer mindestens **vier** Karten.
- 6) Die Eröffnung von **1 Treff** kann im Extremfall **nur zwei** Treffkarten beinhalten, wenn keine andere Eröffnung möglich ist.
- 7) Die Eröffnung von **1NT** zeigt immer **15 – 17 FP** mit einer **regelmäßigen** Verteilung.

Diese Grundregeln gelten immer und sind von der Qualität der Farbe (den Figurenpunkten und ihrer Verteilung im Blatt) unabhängig.

Beispiele:

♠A5432 ♥54 ♦ ADB ♣ K54	1♠	da längste Farbe und 5er Oberfarbe
♠432 ♥AKD345 ♦ KB2 ♣ 3	1♥	längste Farbe und mehr als 5 in Oberfarbe
♠K32 ♥A45 ♦ KB32 ♣ D32	1♦	4er Karo
♠D32 ♥A345 ♦ A32 ♣ K32	1♣	4333, keine andere Eröffnung möglich
♠32 ♥AKD5 ♦ AB32 ♣ 543	1♦	von zwei Viererfarben die rangniedrigere, Karo immer mindestens zu viert
♠AB543 ♥A ♦ KD543 ♣ 43	1♠	von zwei Fünferfarben die ranghöhere
♠AK32 ♥DB5 ♦ 543 ♣ A32	1♣	4333 Verteilung, keine 5 Pikkarten
♠AD5432 ♥5 ♦ ADB543 ♣ -	1♠	gleichlange Farben mit mehr als vier Karten, die Ranghöhere

3.2 Limitierte Antworten

Wenn ihre Partnerin eröffnet, ist sie natürlich daran interessiert, ihre Stärke in den Figurenpunkten und ihre Blattverteilung kennenzulernen. Sobald Sie mehr als fünf Figurenpunkte haben, dürfen Sie eine Eröffnung der Partnerin nicht passen und müssen daher etwas lizitieren.

Wir unterscheiden **limitierte** Gebote und **unlimitierte** Gebote.

Ein **limitiertes Gebot** zeigt unserem Partner unsere Punktestärke genau (von-bis).

Ein **unlimitiertes Gebot** definiert nur unsere Punkteuntergrenze.

Wir suchen immer den Acht-Karten-Fit und daher unterscheiden wir zwei Arten von limitierten Geboten:

- **Limitierte Farbhebungen**, die einen Fit zeigen und
- **Limitierte Hebungen** in einen Kontrakt **ohne Trumpf**, die einen Fit verneinen.

Limitierte Farbhebungen bestätigen immer das Vorhandensein von mindestens acht Trümpfen in gemeinsamen Händen und zeigen der Partnerin die Höhe, auf der der Kontrakt noch gespielt werden kann, wenn der Eröffner das Punkteminimum für seine Eröffnung hat.

Limitierte Ohnehebungen verneinen einen Fit in der Eröffnerfarbe, verneinen den Besitz einer ranghöheren Viererfarbe als der Eröffnerfarbe und zeigen auch die Höhe, auf der der Kontrakt gespielt werden kann.

3.2.1 Limitierte Farbhebungen

3.2.1.1 Einfache Hebung der Partnerfarbe

1♥ – 2♥, 1♠ – 2♠

6-9 (10) FP und Fit; Partner zählt seine Punkte und bestimmt den Endkontrakt (Pass, Einladung oder direkt das volle Spiel)

3.2.1.2 Doppelte Hebung der Partnerfarbe

1♥ – 3♥, 1♠ – 3♠

10 –11(12) FP und Fit; Partner passt mit Punkteuntergrenze (12,13) und hebt in das volle Spiel mit Maximum (13,14) oder unternimmt Schlemmversuch mit 18,19 FP

3.2.1.3 Dreifache Hebung der Partnerfarbe

1♥ – 4♥ - wir spielen eine Manche!

Beispiel: Partner eröffnet mit 1♥

und Sie halten folgendes Blatt: ♠KD2 ♥A45 ♦ A543 ♣ 4

Das Gebot von 4♥ verspricht 12-15 Punkte **und eine Dreierherz**. Da der Partner mindestens fünf Herzkarten hat, ist der Fit gefunden.

3.2.2 Limitierte Hebungen in NT

3.2.2.1 Die Antwort von 1NT

Dieses Gebot verneint einen Farbanschluss und eine höhere Viererfarbe als die gebotene Farbe des Partners und zeigt nicht zwingend ein regelmäßiges Blatt. Das Gebot

verspricht 6-9 FP.

Partner darf passen oder besseren Kontrakt suchen.

3.2.2.2 Die Antwort von 2NT

verneint ebenfalls Farbanschluss und höhere Viererfarbe als Partnerfarbe, zeigt zwingend **ein regelmäßiges Blatt mit 11-12 FP.**

Partnerin darf passen oder bestimmt den Endkontrakt .

3.2.2.3 Die Antwort von 3NT

verneint wiederum Farbanschluss und eine höhere Viererfarbe, zeigt zwingend **regelmäßige Verteilung mit 13-15 FP.**

Partner darf passen oder bestimmt den Endkontrakt.

3.2.2.4 Beispiele

Partner eröffnet mit 1 ♥

und Sie halten folgendes Blatt und bieten

♠345 ♥K5 ♦ AB98 ♣ B954 → 1NT

6-9 FP keine Dreierherz und keine 4er Pik

♠A45 ♥5 ♦ DB983 ♣ 9654 → 1NT

keinen Herzanschluss, kein Pik Fit in Sicht und 6 – 9 FP

♠KD2 ♥45 ♦ A42 ♣ DB543 → 2NT

kein Herz oder Pik Fit, regelmäßige Verteilung mit 11,12 FP

♠AB2 ♥45 ♦ KB42 ♣ AB543 → 3NT

kein Oberfarbenfit, regelmäßiges Blatt mit 13-15 FP

3.3 Unlimitierte Antworten

Sobald der Partner eröffnet hat, gilt das Lizit einer **neuen Farbe** als unlimitierte Antwort.

Sie versprechen immer mindestens vier Karten in dieser neuen Farbe und der Eröffner darf nicht passen. Es gelten prinzipiell die gleichen Regeln für unlimitierte Antworten wie für die Eröffnung:

- **längste Farbe zuerst**
- **von zwei Fünferfarben die ranghöhere**
- **von zwei Viererfarben die rangniedere**

Wir unterscheiden mehrere Formen von unlimitierten Antworten:

1) neue Farbe auf der Einerstufe

zeigt immer mindestens **vier Karten und ab 6 FP**

z.B.: 1♦ – 1♥ mit ♠A543 ♥KD54 ♦42 ♣543
 1♦ – 1♠ mit ♠AK542 ♥K543 ♦A42 ♣3

2) neue Farbe auf der Zweierstufe

zeigt immer mindestens **fünf Karten und ab 11 FP**

z.B.: 1♠ – 2♣ mit ♠42 ♥A5 ♦K42 ♣KD6543
 1♥ – 2♦ mit ♠2 ♥AD5 ♦DB6542 ♣A43

3) neue Farbe im Sprung

zeigt immer eine **6er Farbe mit mindestens 16 FP**

z.B.: 1♣ – 2♥ mit ♠A2 ♥AKD543 ♦42 ♣K43
 1♥ – 2♠ mit ♠KDB542 ♥A5 ♦AK2 ♣43

Wie reagiert nun der Eröffner auf ein unlimitiertes Gebot?

Er darf auf keinen Fall passen, da die Punktstärke des Partners **nach oben nicht begrenzt ist**. Wir suchen immer noch den besten Endkontrakt und müssen daher dem Partner unsere Blattverteilung und Punktstärke mitteilen. In den meisten Fällen wird der Partner aufgrund dieser Informationen den Endkontrakt bestimmen.

Betrachten wir nun diese Fälle im Einzelnen.

3.3.1 Neue Farbe auf Einerstufe – Antworten des Eröffners

Der Eröffner hat nun folgende Möglichkeiten:

- a) Er bietet eine neue Farbe auf Einerstufe.
- b) Er bietet 1NT.
- c) Er wiederholt seine eigene Farbe ohne Sprung.
- d) Er hebt die Partnerfarbe einfach.
- e) Er hebt die Partnerfarbe im Sprung.

- f) Er hebt die Partnerfarbe im doppelten Sprung.
- g) Er lizitiert eine ranghöhere Farbe als seine erstgenannte Farbe auf Zweierstufe.
- h) Er lizitiert eine rangniedrigere Farbe als seine erstgenannte Farbe im Sprung.
- i) Er wiederholt seine erstgenannte Farbe im Sprung.
- j) Er lizitiert eine ranghöhere Farbe als seine erstgenannte Farbe auf Zweierstufe.
- k) Er lizitiert 2NT, nachdem er mit einer Unterfarbe eröffnet hat.
- l) Er lizitiert 2NT nachdem er eine Oberfarbe eröffnet hat.
- m) Er lizitiert 3NT, nachdem er eine Oberfarbe eröffnet hat.

3.3.1.1 Neue Farbe auf Einserstufe

Eröffner	Gegner	Partner	Gegner	
1 ♦	pass	1 ♥	pass	
1 ♠				

Der Eröffner zeigt damit mindestens eine Viererfarbe in Pik und 12-19 FP.

Beispiele: ♠AK52 ♥43 ♦ AD42 ♣ 543
 ♠KB52 ♥A5 ♦ KD542 ♣ 43
 ♠AKD2 ♥A5 ♦ KBD42 ♣ 43

Partner darf nicht passen!

3.3.1.2 Das Gebot von 1NT

Eröffner	Gegner	Partner	Gegner	
1 ♦	pass	1 ♥	pass	
1 NT				

Der Eröffner zeigt damit keine vierer Pik, keine Unterstützung für die Partnerfarbe und eine **regelmäßige Verteilung mit 12-14 FP.**

Beispiele: ♠A52 ♥D43 ♦ AB542 ♣ K3
 ♠K52 ♥54 ♦ ADB42 ♣ A43

Partner darf passen.

3.3.1.3 Rangniedrigere Farbe auf der Zweierstufe

Eröffner	Gegner	Partner	Gegner	
1 ♦	pass	1 ♥	pass	
2 ♣				

Der Eröffner zeigt damit eine **unregelmäßige Verteilung** mit der erstgenannten Farbe als mindestens Fünferfarbe und der zweitgenannten als mindestens Viererfarbe **und 12-15 FP.**

Beispiele: ♠2 ♥A43 ♦ KD542 ♣ AB43
 ♠52 ♥4 ♦ A7642 ♣ AKB43

Partner darf passen.

3.3.1.4 Wiederholung der eigenen Farbe ohne Sprung

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♥	pass	
2 ♦				

Der Eröffner zeigt damit eine Sechserfarbe mit 12-15 FP.

Beispiele: ♠A2 ♥43 ♦ KDB542 ♣ A83
 ♠5 ♥K4 ♦ ADB8742 ♣ A83

Partner darf passen.

3.3.1.5 Einfache Hebung der Partnerfarbe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♥	pass	
2 ♥				

Der Eröffner zeigt damit einen Viereranschluss (Acht Karten Fit) mit 12-14 FP.

Beispiele: ♠K2 ♥8743 ♦ AD32 ♣ A53
 ♠52 ♥AKD4 ♦ A8742 ♣ 43

Partner darf passen.

3.3.1.6 Hebung der Partnerfarbe im Sprung

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♥	pass	
3 ♥				

Der Eröffner zeigt damit ein unregelmäßiges Blatt mit 4er Herz und ca. 16 FP, das er nicht mit 1NT eröffnen konnte

Beispiele: ♠A2 ♥KB43 ♦ AD632 ♣ K3
 ♠A872 ♥DB84 ♦ ADB2 ♣ K

Partner darf passen.

3.3.1.7 Hebung der Partnerfarbe im doppelten Sprung

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♥	pass	
4 ♥				

Die Hebung der Partnerfarbe im doppelten Sprung zeigt einen Viereranschluss mit 18,19 FP.

Beispiele: ♠AK2 ♥ADB3 ♦ A532 ♣ 63
 ♠K872 ♥AK84 ♦ KDB32 ♣ K2

Partner darf passen.

3.3.1.8 Ranghöhere Farbe auf Zweierstufe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♠	pass	
3 ♥				

Wenn der Eröffner eine Farbe bietet, die höher ist als die Farbe der Eröffnung, dann ist das ein **Reverslizit** und wird im Fortsetzungskurs besprochen!

3.3.1.9 Rangniedrigere Farbe im Sprung

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♠	pass	
3 ♣				

Wenn der Eröffner eine Farbe im Sprung bietet, die niedriger ist als die Farbe der Eröffnung, dann zeigt er damit ein unregelmäßiges Blatt ab ca. 16 FP, wobei die erstgenannte Farbe mindestens zu fünft und die zweitgenannte Farbe mindestens zu viert ist

Beispiele: ♠A2 ♥53 ♦ ADB32 ♣ KDB3
 ♠K2 ♥4 ♦ AK632 ♣ADB42

Partner darf nicht passen.

3.3.1.10 Wiederholung der erstgenannten Farbe im Sprung

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♠	pass	
3 ♦				

Die Wiederholung der erstgenannten Farbe im Sprung zeigt eine Sechserfarbe mit ca. 16 FP.

Beispiele: ♠A2 ♥A93 ♦ KDB32 ♣ D3
 ♠2 ♥D4 ♦ ADB8632 ♣AKB

Partner darf passen.

3.3.1.11 Das Wiedergebot von 2NT

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♠	pass	
2 NT				

Mit diesem Gebot zeigt der Eröffner 18-19 FP und eine regelmäßig Verteilung.

Beispiele: ♠AD2 ♥A3 ♦ KD432 ♣ A43
 ♠A2 ♥KD4 ♦ AB832 ♣KD3

Partner darf passen.

3.3.1.12 Das Wiedergebot von 2NT nach Eröffnung einer Oberfarbe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	1 ♠	pass	
3 NT				

Dieses Gebot zeigt 18/19 FP mit einer regelmäßigen Verteilung und der fünfer Oberfarbe.

Beispiele: ♠AD2 ♥KB863 ♦ A3 ♣ KB3

Partner darf passen.

3.3.2 Neue Farbe ohne Sprung auf Zweierstufe

Betrachten wir nun den Fall zwei, wenn unser Partner nach unserer Farberöffnung eine neue Farbe ohne Sprung auf Zweierstufe bietet.

Beispiel: 1♠-2♣

Dieses Gebot kann kein regelmäßiges Blatt mit einer Fünftreff und 11 oder 12 Punkten zeigen, denn damit wäre 2NT das richtige, limitierte Gebot.

Also zeigt 2♣ **entweder ein unregelmäßiges Blatt mit Treff** als längste Farbe oder aber ein Blatt mit Erstansagenstärke (oder noch stärker) und Anschluss in der Farbe des Eröffners.

Das wird auch als **waiting bid** bezeichnet und erst später näher besprochen.

3.3.2.1 Wiedergebot von 2NT

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	2 ♣	pass	
2 NT				

Dieses Gebot zeigt eine regelmäßige Verteilung ohne Sechserfarbe mit 12-14 FP.

Beispiele: ♠AD52 ♥KD93 ♦ K32 ♣ 93
 ♠DB82 ♥AK94 ♦ 86 ♣A43

3.3.2.2 Hebung der Partnerfarbe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	2 ♣	pass	
3 ♣				

Die Hebung der Partnerfarbe zeigt Farbanschluss und 12-14 FP.

Der Eröffner hat entweder 4er Anschluss in Partners Farbe oder 3er Anschluss mit 2 Topfiguren

Beispiele: ♠6 ♥AK873 ♦ 732 ♣ AB93
 ♠B432 ♥AD984 ♦ 86 ♣KD3

3.3.2.3 Sprung in einer rangniedrigeren Farbe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	2 ♣	pass	
3 ♦				

Ein Sprung in einer rangniedrigeren Farbe und zeigt ein starkes Blatt ab 16 FP und mindestens eine Fünferherz und eine Viererkaro.

Beispiele: ♠A2 ♥AK983 ♦ ADB2 ♣ 93
 ♠2 ♥ADB94 ♦ KDB86 ♣A3

3.3.3 Sprung in der Eröffnungsfarbe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♦	pass	2 ♣	pass	
3 ♥				

Dieses Gebot zeigt eine Sechserfarbe mit 16+ FP.

Beispiele: ♠K2 ♥AK9873 ♦ 32 ♣ AD3
 ♠2 ♥ADB9432 ♦ A76 ♣A3

Der Spieler, der **unlimitiert** gesprochen hat, (d.h. mit einer neuen Farbe in die Zweierstufe gegangen ist), **verspricht immer ein Wiedergebot und darf auf kein Lizit des Eröffners passen!**

Wie weit dieses Gebot forciert, muss in der Partnerschaft besprochen werden.

3.3.4 Rangniedrigere Farbe auf Zweierstufe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♥	pass	2 ♣	pass	
2 ♦				

Dieses Gebot zeigt mindestens fünf Herz und vier Karo mit 12-15 FP.

Beispiele: ♠A8 ♥KB963 ♦AD32 ♣93
 ♠2 ♥AK954 ♦AD876 ♣43

3.3.5 Wiederholung der Farbe auf Zweierstufe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♥	pass	2 ♣	pass	
2 ♥				

Dieses Gebot zeigt mindestens eine Fünferfarbe mit 12-15 FP

Beispiele: ♠62 ♥AKB93 ♦ K32 ♣ D92
 ♠A2 ♥DB9742 ♦ K6 ♣K43

3.3.6 Ranghöhere Farbe auf Zweierstufe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 ♥	pass	2 ♣	pass	
2 ♠				

Das ist ein **Revers-Gebot** und wird später besprochen.

4. Die 1 NT-Eröffnung

Die Eröffnung von 1NT verspricht immer ein regelmäßiges Blatt mit **15 – 17 FP**.

Die 1 NT Eröffnung kann auch eine 5er-Oberfarbe (Pik oder Herz) beinhalten.

Beispiele: ♠B8762 ♥A32 ♦KD3 ♣AD
 ♠KB2 ♥D7642 ♦AD4 ♣A2

4.1 Antworten auf die Eröffnung von 1NT

Folgende Gebote stehen zur Auswahl:

a)	PASS	0-7 Punkte
b)	2 ♣*	Stayman
c)	2 ♦* / 2 ♥*	Transfer auf Herz bzw. Pik (mindestens 5er Farbe)
d)	2 ♠*	Kommt im Fortsetzungskurs
e)	3 ♣*	6er Treff mit 2 Topfiguren

f)	3 ♦*	6er Karo mit 2 Topfiguren
g)	3 ♥*	6er Herz mit 2 Topfiguren
h)	3 ♠*	6er Pik mit 2 Topfiguren
i)	3 NT	10 - 15 FP, mit regelmäßiger Verteilung.

4.1.1 Pass

Nachdem wir für ein Vollspiel in NT ca. 25 - 26 FP benötigen, zeigt **PASS** ein Blatt mit maximal 7 FP, das für 1 NT als Endkontrakt geeignet ist.

Beispiele: ♠B875 ♥A62 ♦D32 ♣932
 ♠D2 ♥K87 ♦9864 ♣8765
 ♠432 ♥A54 ♦64 ♣B8732

4.1.2 Stayman

Wie wir bereits wissen, suchen wir im Bridge immer den besten Endkontrakt, speziell **Acht-Karten-Fits** in den **Oberfarben**. Die Stayman-Konvention dient nun dazu, einen **Oberfarbenfit** zu finden.

Das Gebot von **2♣** nach einer 1NT Eröffnung **fragt** immer nach einer **Vierer-Oberfarbe** und verspricht **mindestens 8 Punkte**.

Die Eröffnerin antwortet folgendermaßen:

- 1NT — 2♣* (Stayman)
- 2♦: keine vierer Oberfarbe
 - 2♥: habe vierer Herz (vierer Pik möglich)
 - 2♠: habe vierer Pik (kein vierer Herz)

Nun übernimmt wieder die Partnerin das Kommando, da 2♣ nichts über ihre Stärke aussagt und daher ein **unlimitiertes Gebot** ist.

4.1.2.1 Wiedergebot der Partnerin

4.1.2.1.1 2NT (einladender Stayman)

Lizit: 1 NT - 2♣*
 2♦ - 2 NT

Beispiele: ♠A875 ♥D32 ♦K632 ♣93
 ♠B872 ♥87 ♦AK64 ♣765
 ♠D432 ♥K874 ♦64 ♣A32

In allen diesen Fällen lizitieren wir 2♣, wenn die Eröffnerin 2♦ ansagt, bieten wir 2NT, um damit 8 oder 9 FP zu zeigen, und zum Vollspiel einzuladen. Die Eröffnerin wird mit 15 Punkten passen, mit 17 das volle Spiel ansagen und mit 16 Punkten versuchen, die richtige Entscheidung zu treffen. Finden wir einen Oberfarbenfit, so heben wir die Oberfarbe auf die 3er Stufe, worauf die Eröffnerin mit Minimum passen wird und mit Maximum das Vollspiel ansagt.

4.1.2.1.2 3NT oder 4 in Oberfarbe

Das zeigt der Eröffnerin, dass das volle Spiel gesichert ist und verspricht naturgemäß 10 - 15 FP, da die 1 NT-Eröffnung ja 15 bis 17 FP versprochen hat.

Beispiel ♠AK75 ♥D32 ♦32 ♣KD93 1NT-2♣-2♥-3NT

Wir sehen zwei mögliche Endkontrakte, nämlich 3NT oder 4♠. Um herauszufinden, ob die Eröffnerin eine 4er Pik besitzt, fragen wir mit 2♣ (Stayman) nach den Oberfarben und bieten dann 3NT, wenn die Partnerin keine 4er♠ gezeigt hat, sonst 4♠.

Beispiel ♠75 ♥9832 ♦AKD2 ♣A93 1NT-2♣-2♥-4♥

Wieder fragen wir mit 2♣ Stayman nach den Oberfarben und heben die Partnerin in 4♥, nachdem wir unseren Fit gefunden haben.

4.1.3 2♠* Transfer auf 3♣ (stark oder schwach)

Dieses Gebot wird im nächsten Kurs besprochen

4.1.4 3 Treff , 3 Karo, 3 Herz oder 3 Pik

Diese Gebote zeigen ein limitiertes Blatt mit einer **6er Farbe**, die **zwei Topfiguren** enthält, **aber keine Nebenwerte**, sodass die Eröffnerin den Endkontrakt bestimmt. Sie sollte mit der fehlenden Topfigur in der langen Unterfarbe und einem geeigneten Blatt 3 NT lizitieren , darf aber auch passen. Analog wird sie in der Oberfarbe entweder passen oder ins Vollspiel heben.

Beispiel ♠86 ♥43 ♦KD8754 ♣B82
Mit diesem Blatt lizitieren wir auf 1NT - 3♦.

Eröffner reagiert:

PASS mit ♠KB75 ♥AB2 ♦32 ♣AD93
3NT mit ♠KD5 ♥AB2 ♦A32 ♣KT943

Beispiel ♠AD9643 ♥43 ♦54 ♣B87
Mit diesem Blatt lizitieren wir auf 1NT - 3♠.

Eröffner reagiert:

PASS mit ♠75 ♥A42 ♦KD92 ♣AD93
3NT mit ♠K5 ♥AD2 ♦DB32 ♣A943
4♠ mit ♠K85 ♥K2 ♦DB32 ♣AK43

4.1.5 Die Antwort von 3NT auf die 1NT Eröffnung

zeigt einfach ein Blatt, mit dem man nur 3NT spielen will und kein Alternativkontrakt möglich ist.

Beispiele: ♠A5 ♥DB2 ♦A632 ♣K983
♠72 ♥A87 ♦AK654 ♣B65
♠K4 ♥D7 ♦964 ♣AK8532

4.1.6 Transfers

Ein altes Prinzip beim Bridge ist es, dass die starke Hand verdeckt bleiben und deshalb den Endkontrakt spielen soll. Das dient erstens dazu, dass die Gegenspieler nicht sofort unsere Stärken und Schwächen entdecken und dass der Angriff in die starke Hand mit den geschützten Gabelpositionen (z.B. AD,KBx) erfolgt. Aus diesem Grund hat man auf die 1 NT-Eröffnung den sogenannten **Transfer** eingeführt, damit die Eröffnerin möglichst alle möglichen Endkontrakte selbst spielt.

Ein 2♦ als Antwort auf eine 1NT-Eröffnung zeigt ein unlimitiertes Blatt ab 0 FP mit mindestens **5 Herzkarten**, ein Gebot von 2♥ zeigt ein unlimitiertes Blatt ab 0 FP mit mindestens **5 Pikkarten**.

Die Eröffnerin ist verpflichtet, 2♥ bzw. 2♠ zu lizitieren (auch wenn sie nur zwei Karten in dieser Farbe hält), worauf die Partnerin ihr Blatt näher beschreiben kann und damit indirekt den Endkontrakt bestimmt.

Wie schauen die Wiedergebote der Partnerin nach Durchführung des Transfers durch die Eröffnerin aus:

4.1.6.1 PASS

Eröffner	Gegner	Partner	Gegner	
1 NT	pass	2♦*	pass	
2♥*				

Dieses Gebot zeigt ein schwaches Blatt mit 0 - 7 FP und einer 5er Herz, das nur für **2 Herz** geeignet ist.

Beispiele: ♠75 ♥DB932 ♦632 ♣ T93
 ♠B2 ♥875432 ♦A4 ♣765
 ♠32 ♥KD874 ♦8764 ♣32

4.1.6.2 Einladung zum Vollspiel

Eröffner	Gegner	Partner	Gegner	
1 NT	pass	2♦*	pass	
2♥*	Pass	2 NT		

Dieses Gebot zeigt ein **einladendes** Blatt mit einer regelmäßigen Verteilung und einer **5er Herz** mit 8 oder 9 FP.

Beispiele: ♠K5 ♥AD832 ♦632 ♣ T93
 ♠D2 ♥D5432 ♦K84 ♣D65

Die Eröffnerin bestimmt den Endkontrakt:

Beispiele: ♠A67 ♥K6 ♦DB75 ♣ AB42 → PASS
 ♠A2 ♥K76 ♦DB75 ♣AB42 → 3♥
 ♠AD2 ♥K6 ♦DB75 ♣AB42 → 3NT

♠A2 ♥KD6 ♦DB75 ♣AB42 → 4♥

4.1.6.3 Einladung zum Vollspiel in Herz

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 NT	pass	2 ♦*	pass	
2 ♥*	Pass	3 ♥		

3♥ zeigt ein einladendes Blatt mit 8 oder 9 FP und einer 6er-Herz, worauf die NT-Eröffnerin den Endkontrakt bestimmt.

Beispiele: ♠K5 ♥A98 ♦KB32 ♣A953 → PASS
 ♠AB2 ♥A2 ♦KD84 ♣DB65 → 3NT
 ♠KB72 ♥D73 ♦AB84 ♣AB → 4♥

4.1.6.4 Vollspiel

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 NT	pass	2 ♦*	pass	
2 ♥*	Pass	3 NT		

Dieses Gebot zeigt eine regelmäßige Verteilung mit der 5er Herz und 10 – 15 FP.

Beispiel: ♠KD7 ♥DB872 ♦A43 ♣82

Die Eröffnerin darf nun passen oder mit einem geeigneten Blatt auf 4 Herz korrigieren.

Beispiele: ♠A65 ♥A3 ♦K872 ♣KD93 → PASS
 ♠65 ♥AK63 ♦A72 ♣KD93 → 4♥

4.1.6.5 Vollspiel in Herz

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 NT	pass	2 ♦*	pass	
2 ♥*	Pass	4 ♥		

Dieses Gebot zeigt eine 6er Herz mit 10 – 15 FP.

Beispiel: ♠KD5 ♥DB9873 ♦K32 ♣93 → PASS

Die Eröffnerin muss dieses Gebot passen.

4.1.6.6 Neue Farbe

Eröffner Gegner Partner Gegner

1 NT	pass	2 ♦*	pass	
2 ♥*	Pass	?		

Ein Transfer in eine Farbe gefolgt von einem Lizit einer neuen Farbe zeigt ein Blatt mit zumindest vier Karten in der neuen Farbe und genügend Punkte für ein Vollspiel (mindestens 10 FP).

Beispiel: ♠AB65 ♥KD987 ♦2 ♣ A93

Das Lizit geht natürlich weiter und es darf nicht gepasst werden, bevor das Vollspiel erreicht ist.

5. Starke Eröffnungen

Wie wir gelernt haben, darf unser Partner erst ab 6 FP (Figurenpunkte) auf unsere Eröffnung positiv antworten. Nun gibt es aber Blätter, die auch mit weniger als 6 FP beim Partner Aussicht auf volles Spiel haben. Für diese Situationen gibt es eine **starke, forcierende** Eröffnung, die der Partner nicht passen darf, nämlich **2♣**.

Um diese Eröffnungen anwenden zu können, brauchen wir die Verliererrechnung.

5.1 Verliererrechnung

In jeder Farbe gibt es maximal 3 Verlierer

Für jede **Topfigur**, die uns fehlt, zählen wir **1** Verlierer (Topfiguren A, K, D)

Beispiele:

xxx	=	3	Verlierer
Axx	=	2	Verlierer
AKx	=	1	Verlierer
AKD	=	0	Verlierer
ADx	=	1,5	Verlierer
Kxx	=	2,5	Verlierer

Es werden immer nur die höchsten 3 Karten gezählt

z.B.: **ADxxx** = 1,5 Verlierer, **AKxx** = 1 Verlierer usw.

Die genauere Verliererrechnung wird im Fortsetzungskurs besprochen.

5.2 Die 2♣* Eröffnung (einziges Forcing)

Die Eröffnung von 2♣* zeigt eines von diesen vier Blatttypen

- a) einen **Einfärber** mit einer langen **Oberfarbe** und **4-5 Verlierer**

Beispiel: ♠AK9865 ♥AD3 ♦AK2 ♣3
♠65 ♥ADB9863 ♦A2 ♣AK

- b) einen **Einfärber** mit einer langen **Unterfarbe** und **3-4 Verlierer**

Beispiel: ♠72 ♥AK ♦2 ♣AKDB9843
♠AD52 ♥3 ♦KDBT97 ♣AK

- c) ein starkes, **regelmäßig** verteiltes Blatt mit **23-24 FP** oder **27-28 FP**

Beispiel: ♠AK2 ♥AD3 ♦AK2 ♣DB98
♠ADB ♥AK ♦AKD ♣KB853

- d) Ein starkes Blatt, das **alleine genug Punkte und Stiche** hat, um ein **Vollspiel** zu erreichen, auch wenn der Partner 0 FP und keinen Farbanchluss hat.

Beispiel: ♠AKDB874 ♥AD3 ♦AK ♣A
♠A ♥KDBT987 ♦KDB ♣A3

5.3 Die Antworten auf 2♣*

**Der Partner darf auf keinen Fall passen,
da die 2♣* Eröffnung künstlich ist
und nicht Treff verspricht.**

5.3.1 Die Antwort von 2♦*

Das Gebot von 2♦ zeigt dem Eröffner, dass der Antwortende ein Blatt mit **weniger als 7 FP** besitzt (**Negativ**).

Beispiel: 2♣* - 2♦* wird lizitiert mit:

♠543 ♥B9873 ♦42 ♣982
♠6543 ♥432 ♦KD32 ♣53
♠B76543 ♥5432 ♦ - ♣D53

Beachte: Mit einem Ass und einem König ist das Blatt positiv!

5.3.2 Gebot einer Farbe oder 2NT

Das Gebot einer Farbe oder 2NT zeigt ein **positives** Blatt **ab 8 FP** mit einer **5er** Farbe **oder** einer **regelmäßigen** Verteilung.

Jedes positive Gebot **forciert zum Vollspiel** und der Eröffner beschreibt sein Blatt weiter.

Beispiel $2\clubsuit^* - 2\heartsuit$ wird lizitiert mit: $\spadesuit 43 \heartsuit KD873 \diamondsuit A42 \clubsuit B82$

Beispiel $2\clubsuit^* - 2NT$ wird lizitiert mit: $\spadesuit B43 \heartsuit D873 \diamondsuit D42 \clubsuit A82$

5.3.3 Rückantwort des Eröffners:

Der Eröffner beschreibt auf die $2\heartsuit$ Antwort die Struktur seines Blattes. Hält er ein Blatt, das er für stark genug hält, um unabhängig von den Karten des Partners eine Manche spielen zu können (*Absolutforcing*), muss er dies durch einen Sprung zeigen und der Partner darf wieder nicht passen.

Beispiele: wir lizitieren

$2\clubsuit^* - 2\diamondsuit^* - 2\heartsuit$ mit folgendem Blatt: $\spadesuit 43 \heartsuit AKD873 \diamondsuit AK4 \clubsuit A2$

$2\clubsuit^* - 2\diamondsuit^* - 2NT$ $\spadesuit KD43 \heartsuit AK73 \diamondsuit AB4 \clubsuit AD$

Beispiel für Absolutforcing:

$2\clubsuit^* - 2\diamondsuit^* - 3\spadesuit$ mit: $\spadesuit AKD98743 \heartsuit AK \diamondsuit A4 \clubsuit 2$

Beachte: Auf eine positive Antwort des Partners ist ein Sprung nicht nötig, da ein Mancheforcing bereits festgesetzt wurde.

5.4 Die 2NT Eröffnung (=20-22 FP, regelmäßig)

Die Eröffnung von 2NT verspricht ein regelmäßig verteiltes Blatt mit **20-22 FP**.

Die Blattvoraussetzungen entsprechen einer 1NT Eröffnung, nur wird die Punkte-Range mit 20-22 FP definiert.

Beispiel: $\spadesuit ADxx, \heartsuit K Dx, \diamondsuit ABx, \clubsuit K Dx$

5.4.1 Die Antworten auf die Eröffnung von 2NT

5.4.1.1 PASS

Man darf passen, wenn man 2NT für den besten Endkontrakt hält. Das ist bei 0-3 FP und einer regelmäßigen Verteilung der Fall.

Beispiel: $\spadesuit B43 \heartsuit 873 \diamondsuit D842 \clubsuit 982$

5.4.1.2 Stayman

Mit dem Gebot von **3♣ (Stayman)** fragt man nach einer 4er Oberfarbe. Dies entspricht dem 2♣ Gebot auf die 1NT Eröffnung.

Beispiel: ♠KB43 ♥873 ♦D42 ♣9842

5.4.1.2.1 Antworten des Eröffners auf 3♣ (Stayman)

Nachdem der Partner 3♣ (Stayman) geboten hat, antwortet der Eröffner folgendermaßen:

- 3♦ habe keine 4er Oberfarbe
- 3♥ habe 4er Herz, 4er Pik noch möglich
- 3♠ habe 4er Pik, jedoch keine 4er Herz

Der Antwortende bestimmt dann den Endkontrakt oder peilt einen Schlemm an.

5.4.1.3 Transfer in die Herz

Auf eine Eröffnung von 2NT transferiert man mit **3♦*** und verspricht **mindestens eine 5er Herz** sowie 0 FP oder mehr.

Beispiel: ♠43 ♥KD873 ♦B42 ♣982
♠43 ♥87653 ♦B42 ♣982

Der Eröffner **muss** den Transfer ausführen und 3♥ lizitieren.

5.4.1.4 Transfer in die Pik

Auf eine Eröffnung von 2NT transferiert man mit **3♥*** und verspricht **mindestens eine 5er ♠** und 0 FP oder mehr.

Beispiel: ♠DBT43 ♥K73 ♦42 ♣A82
♠B98743 ♥53 ♦432 ♣B2

Der Eröffner **muss** den Transfer ausführen und 3♠ lizitieren.

5.4.1.5 5er Pik und 4er Herz

Mit dem Gebot von **3♠*** zeigt man **mindestens eine 5er ♠ und eine 4er ♥** ab 5 FP. Mit weniger als 5 FP transferiert man in die 5er Farbe transferieren und passt dann den Transfer.

Beispiel: ♠KBT43 ♥A973 ♦42 ♣82

Der Eröffner bestimmt dann den Endkontrakt (3NT, 4♥ oder 4♠).

5.4.1.6 3NT

Mit dem Gebot von **3NT** zeigt man ein regelmäßiges Blatt mit 5-10 FP. Der Eröffner muss dieses Gebot passen.

Beispiel: ♠D43 ♥K73 ♦B842 ♣D82

6. 4NT (=die Assenfrage)

Wenn einer der Partner 4NT lizitiert, so ist das immer die **Frage nach der Anzahl derASSE**.

Wie reagiert der Partner ?

- 4NT – 5♣: Der Partner verspricht nun 0 oder 3ASSE.
- 4NT – 5♦: Der Partner verspricht 1 oder 4ASSE.
- 4NT – 5♥: Der Partner verspricht 2ASSE.
- 4NT – 5♠: Der Partner verspricht 2ASSE und den Trumpfkönig. Für dieses Gebot ist Voraussetzung, dass die Partnerschaft einen Atoutfit gefunden und bestätigt hat.

Merke = 03/14/2+

oder 30 14 – sprich „dreißig / vierzehn“

7. 5NT (=die Königsfrage)

Lizitiert einer der Partner 5NT **nach einer 4NT Assenfrage**, so ist das immer die Frage nach der Anzahl der Könige. Die Königsfrage darf nur gestellt werden, wenn die Partnerschaft alle 4ASSE besitzt und ein Großschlemm möglich scheint. Wurde der Trumpf-König bei einer Antwort von 5♠ schon versprochen, wird er hier nicht mehr mitgezählt.

Wie reagiert der Partner ?

- 5NT – 6♣: Der Partner verspricht nun 0 oder 3Könige.
- 5NT – 6♦: Der Partner verspricht 1 oder 4Könige.
- 5NT – 6♥: Der Partner verspricht 2Könige.
- 5NT – 6♠: Der Partner verspricht 2Könige **und die Trumpfdame**.

8. Schwache Eröffnungen

Schwache Eröffnungen dienen einerseits dazu, der Partnerin das Blatt relativ genau zu beschreiben und haben andererseits den Effekt, dem Gegner Bietraum wegzunehmen und es ihm so zu erschweren, seinen spielbaren Kontrakt zu finden.

8.1 Weak Two

Damit werden **Zweierstarts** in Karo, Herz und Pik bezeichnet. Diese Eröffnung verspricht **eine 6er Farbe mit mindestens einer Topfigur** und ca. sechs bis zehn Figurenpunkten.

Beispiel

♠AD6543 ♥53 ♦K32 ♣54 wird mit 2♠ eröffnet

♠43 ♥KB6543 ♦D32 ♣D4 wird mit 2♥ eröffnet

Weak twos sollten nicht enthalten:

- eine **andere OF bzw. die andere Oberfarbe zu viert**, da dadurch ein möglicher Fit in dieser Farbe verloren gehen kann

Beispiel ♠A543 ♥KB6543 ♦2 ♣54

- **Ein Chicane in einer Farbe**, da dadurch der Gegner vielleicht keinen machbaren Kontrakt spielen kann

Beispiel Bxx, ADxxxx, Dxxx, -

- **keine zwei Asse**, da damit zu viele Defensivstiche vorhanden sind

Beispiel ♠A5 ♥AB6543 ♦542 ♣54

8.1.1 Antworten auf eine Weak-2-Eröffnung

8.1.1.1 Hebung der weak two Farbe

Die Hebung der weak two Farbe ist schwach bzw. barragierend und daher weder forciierend noch einladend.

8.1.1.2 Neue Farbe

Eine neue Farbe forciert für eine Runde und zeigt eine gute 6er Farbe.

Partner	Gegner	ich	Gegner
2 ♥	pass	3♣	♠A3 ♥5 ♦B532 ♣AKD543

8.1.1.3 2NT

2NT **fragt der Eröffnerin** nach seiner Stärke und soll nur abgegeben werden, wenn man ein Vollspiel erreichen möchte (ab 16 FP)

Partner	Gegner	ich	Gegner
2 ♥	pass	2 NT	♠A3 ♥K54 ♦KB5 ♣ D543

Die Eröffnerin antwortet folgendermaßen:

- Sie wiederholt mit schwachem Blatt seine Farbe.

Beispiel ♠KDB543 ♥54 ♦32 ♣B43 sie lizitiert 3♠

- Sie lizitiert mit einem starken Blatt Außenwerte (Feature).

Beispiel ♠ADT543 ♥K54 ♦32 ♣43 sie lizitiert 3♥

- Sie lizitert 3 NT mit **AKDxxx** in der Farbe des Weak Twos.

Darauf bestimmt die Partnerin der Eröffnerin den Endkontrakt!

8.2 Eröffnungen auf der Dreierstufe

Eröffnungen auf der Dreierstufe zeigen immer eine **Siebenerfarbe** mit ca. sechs bis zehn Punkten, wobei die Figurenpunkte in der genannten Farbe sein sollten.

Es gelten die gleichen Kriterien wie für eine Weak Two Eröffnung.

Beispiel	♠3 ♥54 ♦ADB5432 ♣ D43	wird mit 3♦ eröffnet
	♠KDB8765 ♥4 ♦B2 ♣ 943	wird mit 3♠ eröffnet
	♠9 ♥AKB7543 ♦542 ♣ 43	wird mit 3♥ eröffnet
	♠98 ♥543 ♦2 ♣ ADB6543	wird mit 3♣ eröffnet

Die Partnerin reagiert seinem Blatt entsprechend, wobei meistens 3NT als Endkontrakt angesteuert wird. Hebt die Partnerin ihre Farbe, so erhöht sie nur das Störgebot.

9. Die 3NT Eröffnung

Dieses Gebot wird als **Gambling 3NT** bezeichnet und verspricht immer eine stehende **7er Unterfarbe**, wobei ein König in einer Nebenfarbe möglich ist.

Beispiel	♠3 ♥B54 ♦AKD6432 ♣ 43
	♠32 ♥54 ♦K3 ♣ AKDB543

Der Partner passt mit Stoppfern in allen anderen Farben, denn dann ist 3NT der beste Endkontrakt. Sollte er nicht in allen Farben einen Stopper haben, so lizitiert er 4♣, worauf der Eröffner mit einer 7er Treff passt und mit einer 7er Karo auf 4♦ ausbessert.

10. Das Gegenlizit

10.1 Farbüberruf

Beispiel: Gegner Sie

1♥ 1♠ (♠ADB32 ♥874 ♦K3 ♣ 753)

Damit zeigen Sie ein Blatt mit

- **8 bis 16 FP** und
- **mindestens 5 Karten in der Farbe des Überrufs**

Ein Farbüberruf dient dazu

- einen eigenen Kontrakt zu finden,
- der Partnerin ein Ausspiel anzuzeigen und/oder
- das Lizit der Gegner zu stören.

Bei diesen **kompetitiven Liziten** ist auf die **Gefahrenlage** zu achten. Bedenken Sie, dass ein Fallender, unkontriert, in der Gefahrenzone 100 Punkte kostet und der Gegner durch einen eigenen Teilkontrakt maximal 140 Punkte erreichen kann.

10.2 Antworten auf einen Übruff der Partnerin

Da der Übruff ein **limitiertes** Gebot ist (8-16 FP), übernimmt die Partnerin das Kommando und untersucht den besten Endkontrakt. Prinzipiell gilt:

- Hebungen der Partnerfarbe sind Störgebote.
- Ohnegebote sind nicht forcierend.
- Neue Farbe ist Runden-forcing.
- Neue Farbe im Sprung ist Mancheforcing mit eigener Farbe.
- Übruff der Gegnerfarbe ist Forcing mit 3er Anschluss.

Gegner	Wir	Gegner	wir	
1 ♥	1♠	PASS		

10.2.1 Pass

PASS verneint Pikunterstützung und zeigt 0 bis 7 FP

Beispiel ♠32 ♥D874 ♦B43 ♣ D653

10.2.2 Hebungen (Störgebote)

2♠: verspricht drei Karten in Pik und zeigt 5 bis 10 FP

Beispiel ♠D32 ♥A8 ♦B8743 ♣ 653

3♠: ist ein **schwaches Störgebot mit 4 Pik, wenig Punkten**, aber einer guten Verteilung, Partnerin muss passen.

Beispiel ♠D932 ♥8 ♦AB8743 ♣ 53

4♠: verspricht 5 Atouts, ein Single, ein As und einen König und ist ebenfalls ein **Störgebot**

Beispiel ♠K9732 ♥8 ♦743 ♣ AB53

10.2.3 Ohnegebote (nicht forcierend)

1NT: zeigt Stopper in Gegnerfarbe, 8 bis 11 FP und leichten Pikanschluss

Beispiel ♠32 ♥KD9 ♦A843 ♣ B953

2NT: verspricht 12 bis 14 FP mit Stopper und ebenfalls milde Pikunterstützung

Beispiel ♠B2 ♥AD3 ♦KD765 ♣ D53

3NT: zeigt 15 bis 17 FP mit Stopper in Gegnerfarbe

Beispiel ♠82 ♥AD3 ♦AD5 ♣ KD873

10.2.4 Neue Farbe (2♣, 2♦)

Das Gebot einer neuen Farbe ist **Rundenforcing**, verneint Pikanschluss und verspricht mindestens 10 FP

Beispiel ♠2 ♥D53 ♦B8 ♣ ADB8753
♠8 ♥A63 ♦KDB765 ♣ B53

10.2.5 Neue Farbe im Sprung

Dieses Gebot zeigt eine gute Farbe (6er oder 7er Farbe) mit sehr guter Erstansagenstärke und verneint Pikanschluss, Partnerin darf nicht passen.

Beispiel ♠8 ♥D3 ♦AKB9765 ♣ AK3

10.2.6 Überruf der Gegnerfarbe

Ein Überruf der Gegnerfarbe ist forcierend und zeigt Anschluss in der Partnerfarbe (ab 11 FP). Dieses Gebot fordert die Partnerin auf, die Stärke ihres Überrufes zu beschreiben und fragt nicht in erster Linie nach einem Stopper !

N	O	S	W
1♥	1♠	p	2♥!

10.3 Wiedergebot der Überrufenden

Die Überrufende wiederholt mit einem schwachen Blatt (8 bis 11 FP) ihre Farbe. Sie zeigt damit keine Sechserfarbe, sondern ein Minimum.

Mit einem guten Überruf (12 bis 16 FP) lizitiert sie mit Stopper in der Gegnerfarbe NT oder wiederholt ihre Farbe im Sprung, um eine Sechserfarbe zu zeigen.

Hat sie keinen Stopper und nur eine Fünferfarbe, so lizitiert sie Nebenwerte, das heißt, eine Farbe, in welcher sie eine Topfigur besitzt. Diese Farbe muss nicht zu viert sein.

10.3.1 Schwacher Überruf (8 - 11 FP)

Nach einem Überruf von 1♠ zeigt 2♠ einen schwachen Überruf, aber keine Sechserfarbe. Ein Stopper ist möglich, da sie zuerst ihr Minimum zeigen muss.

Beispiel ♠AD876 ♥DB3 ♦65 ♣ 983

10.3.2 Starker Überruf (12 - 16 FP)

Nach einem Überruf von 1♠ zeigt 2NT zeigt einen guten Überruf mit Stopper

Beispiel ♠AKB76 ♥K83 ♦DB8 ♣ 93

3♠ beschreibt so eine gute Sechserfarbe

Beispiel ♠ADB976 ♥83 ♦A8 ♣ D93

10.3.3 Neue Farbe (3♣, 3♦)

Nach einem Überruf von 1♠ zeigt eine neue Farbe einen guten Überruf, keinen Stopper in Gegnerfarbe, keine Sechserfarbe und Werte in der neuen Farbe.

Beispiel ♠AK976 ♥83 ♦AD8 ♣ 873 → 3♦
 ♠KDB76 ♥D3 ♦83 ♣ AD93 → 3♣

10.4 Farbüberruf im Sprung

Wenn der Gegner 1♥ eröffnet hat, verspricht ein Gebot von

2♠ eine 6er Pik mit 2 Topfiguren → 6-10 FP, weak **jump**

Beispiel: ♠ADB764 ♥32 ♦873 ♣ 93

3♠ eine 7er Pik mit 2 Topfiguren → 6 - 11 FP, barragierend

Beispiel: ♠KDB7654 ♥32 ♦3 ♣ D93

4♠ eine 8er Pik mit 2 Topfiguren → 6 - 11 FP, barragierend

Beispiel: ♠KDB76542 ♥32 ♦3 ♣ D3

10.5 Ohne-Überruf

Wenn man die Farberöffnung des Gegners mit 1 NT überruft, so verspricht man

- 15 - 18 FP,
- eine **regelmäßige** Verteilung
- und einen **Stopper** in der Gegnerfarbe.

Beispiel 1♦ 1 NT mit ♠AD3 ♥KB2 ♦KD3 ♣ D93

10.5.1 Reaktionen der Partnerin

Passt der rechte Gegner, so gelten die gleichen Regeln wie wenn die 1 NT Eröffnung in erster Position erfolgt wäre.

Lizitiert der rechte Gegner die Eröffnerfarbe, so ist Kontra Negativkontra, bietet der rechte Gegner eine neue Farbe, so ist Kontra Strafkontra.

Das Gebot einer neuen Farbe ist nicht forcierend:

Gegner	Wir	Gegner	wir
1♦	1 NT	2♦	2♠

Beispiel: ♠KB543 ♥983 ♦43 ♣ D93

3 ♠ neue Farbe im Sprung ist mancheforcing:

Gegner	Wir	Gegner	wir
1 ♦	1 NT	2 ♦	3 ♠

Beispiel: ♠ADB43 ♥K83 ♦43 ♣ 943

X Kontra ist Negativkontra:

Gegner	Wir	Gegner	wir
1 ♦	1 NT	2 ♦	X

Beispiel: ♠DB43 ♥B843 ♦3 ♣ D943

10.6 Überruf über die 1 NT-Eröffnung der Gegner

Der **Überruf über die 1 NT-Eröffnung** der Gegner verspricht eine **6er Farbe mit 2 Topfiguren und 12 - 15 FP**.

10.7 Das Informationskontra

Ein Kontra kann immer nur dann ein **Informationskontra** sein, wenn die **Gegner lizitiert** haben und unsere Partnerin noch kein Gebot abgegeben oder gepasst hat.

Wenn Sie die Wahl zwischen einem Farbüberruf und einem Informationskontra haben, so sollten Sie den Farbüberruf wählen, da limitierte Gebote unlimitierten immer vorzuziehen sind.

Vorraussetzungen für ein Informationskontra:

1. Entweder haben wir
 - a. **Eröffnungsstärke**
 - b. **Kürze in Gegnerfarbe**
 - c. **Spielbereitschaft in den anderen Farben (jeweils mindestens drei Karten)**
2. **oder** wir haben **ein starkes Blatt ab 17 FP** (mit dem man nicht mit 1 NT überrufen kann)

10.7.1 Reaktionen der Partnerin

Die folgenden Abschnitte gehen von einer Eröffnung des Gegners und einem Kontra unserer Partnerin aus.

Gegner	Wir	Gegner	wir
1 ♥	X	PASS	?

10.7.1.1 Pass

PASS zeigt lange Herz mit wenig Figurenpunkten, Partner muss Trumpf ausspielen.

Beispiel: ♠43 ♥KDB983 ♦D43 ♣94

10.7.1.2 Neue Farbe ohne Sprung:

Dieses Gebot zeigt 0 bis 7 FP mit mindestens einer Viererfarbe, wobei die Oberfarbe Vorrang hat.

Beispiel: ♠9843 ♥983 ♦K843 ♣94 → 1 ♠
♠843 ♥B98 ♦K43 ♣B984 → 2 ♣
♠B943 ♥83 ♦DB983 ♣84 → 1 ♠

10.7.1.3 Neue Farbe im Sprung

Dieses Gebot zeigt 8 bis 11 FP mit mindestens einer Viererfarbe

Beispiel: ♠KD43 ♥983 ♦A843 ♣B4 → 2 ♠
♠A43 ♥983 ♦B9843 ♣A4 → 3 ♦

10.7.1.4 1NT

Dieses Gebot zeigt 8 bis 10 FP mit Stopper in der Gegnerfarbe.

Beispiel: ♠43 ♥AB83 ♦D743 ♣D84 → 1NT
♠K43 ♥DB3 ♦9843 ♣D84 → 1NT

10.7.1.5 2NT

Dieses Gebot zeigt 11 bis 12 FP und ebenfalls Stopper in der Gegnerfarbe.

Beispiel: ♠B43 ♥AD3 ♦K743 ♣D84 → 2NT
♠543 ♥AK43 ♦K743 ♣D4 → 2NT

10.7.1.6 3NT

Dieses Gebot zeigt 13 bis 15 FP und ebenfalls Stopper in der Gegnerfarbe.

Beispiel: ♠AD3 ♥KB3 ♦8743 ♣A4 → 3NT
♠543 ♥KD4 ♦DB43 ♣AB4 → 3NT

10.7.1.7 Volles Spiel in Farbe

Dieses Gebot zeigt ebenfalls Eröffnungsstärke oder ein schwaches verzogenes Blatt und ist Spielabsicht („to play“).

Beispiel: ♠AD43 ♥65 ♦KB743 ♣K84 → 4 ♠
 ♠KB8543 ♥4 ♦A9843 ♣84 → 4 ♠

10.7.1.8 Überruf der Gegnerfarbe

- zeigt ebenfalls Eröffnungsstärke
- keine ansagbare Manche
- bittet den Kontrierenden, sein Blatt näher zu beschreiben, insbesondere mit einem Stopper NT zu lizitieren
- oder man zeigt ein Blatt, welches eine Schlemmuntersuchung wert ist

Beispiel: ♠A43 ♥B85 ♦AD43 ♣K84 → 2 ♥
 ♠KD543 ♥A987 ♦KD3 ♣4 → 2 ♥

11. Spieltechnik

11.1 Stiche zählen und Stiche machen

Als sichere Stiche bezeichnen wir Kartenkombinationen wie zum Beispiel:

	Hand	Tisch
a)	♣ A63	♣ 942

Das Ass macht einen sicheren Stich (höchste Karte), vom Tisch geben wir den Zweier zu.

b)	♣ AT3	♣ K64
----	-------	-------

Ass und König machen zusammen zwei sichere Stiche.

c)	♦ KD	♦ AB
----	------	------

Wir können leider nur zwei Stiche machen.

d)	♠ AD7	♠ K3
----	-------	------

Da wir jetzt in der Hand eine Karte mehr haben als am Tisch, werden wir drei sichere Stiche erzielen.

e)	♥ AB63	♥ KD8
----	--------	-------

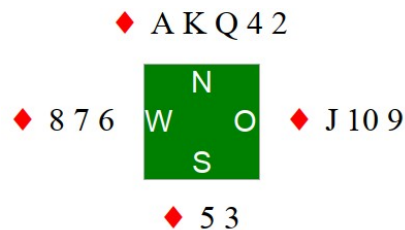
Wir können vier sichere Stiche unser Eigen nennen. Beim Abspiel von sicheren Stichen gibt es noch viele Feinheiten, die beachtet werden müssen.

Merke: Sichere Stiche sind Stiche, bei deren Abspiel der Gegner nicht zu Stich kommen kann. Beim Zählen der sicheren Stiche ist zu beachten, dass man als Alleinspieler eine Karte aus beiden Händen spielen bzw. zugeben muss. (Siehe Beispiel c und d)

11.2 Längenstiche und das Entwickeln von Farben

Um ein guter Bridgespieler zu werden, muss man lernen, dass nicht nur hohe Figuren Stiche machen können. Auch mit kleinen Karten ist es möglich, viele Stiche zu erzielen.

11.2.1 Längenstiche



Wenn Nord Ass, König und Dame in Karo abspielt, müssen beide Gegner dreimal bedienen. Kein Gegenspieler hat jetzt noch eine Karokarte. In einem Ohne-Kontrakt können also der Karo-Vierer und der Karo-Zweier von keinem Gegner mehr gestochen werden. Man sagt, Nord hat mit dem Karo-Vierer und dem Karo-Zweier zwei Längenstiche gemacht.

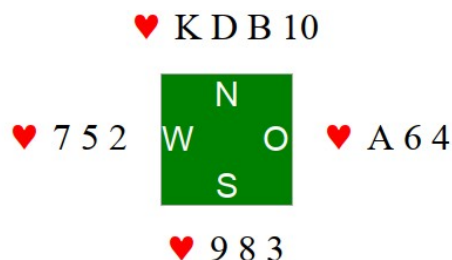
Dazu ist es aber fast immer notwendig, dass man gemeinsam mit dem Partner mehr Karten in der gewünschten Farbe hält als die Gegner.

Merke:

Längenstiche werden entwickelt, indem man eine Farbe so lange spielt, bis der Gegner keine Karten in dieser Farbe hält.

11.2.2 Stiche entwickeln

Nord spielt den ♥ K aus und entwickelt sich so drei Herzstiche. Wenn Ost sein Ass nicht gleich einsetzen will, spielt Nord die ♥ D weiter. Spätestens in der dritten Runde muss Ost sein Ass nehmen und Nord gewinnt drei Herzstiche.



Stiche werden entwickelt, indem man die höheren Karten der Gegner her austreibt. Dabei ist es notwendig, einmal oder öfter außer Stich zu gehen, d.h. den Gegner den Stich machen zu lassen.

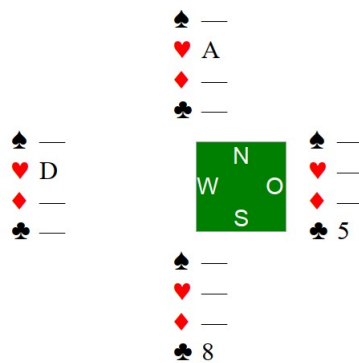
11.3 Schnappen und Atouts ziehen

Der wichtigste Grund für einen **Farbkontrakt** (Spiel, in dem es Atouts gibt), ist die leichtere Kontrolle über sämtliche Farben. Wenn wir eine von den Gegnern gespielte Farbe nicht mehr bedienen können, haben wir die Möglichkeit, selbige mit Atout zu stechen (=schnappen).

Hat also ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht mehr, so kann er durch Zugabe einer beliebigen Atoutkarte den Stich gewinnen (=Schnapper), sofern nicht ein anderer Spieler ein höheres Atout spielt.

Wird Atout ausgespielt, so handelt es sich um einen Atoutstich. Stiche mit Atouts werden demnach in zwei Kategorien eingeteilt: **Atoutstiche** und **Schnapper**.

Da beim Bridge kein Stichzwang besteht, kann man jedoch auch anstatt zu schnappen, irgendeine andere Karte zugeben.



Süd ist Alleinspieler: West spielt die ♥ Dame aus und Nords ♥ A sticht. Ost und Süd haben **keine** Herz mehr. Ost schnappt mit dem Treff-Fünfer, Süd aber kann mit dem Treff-Achter **überschnappen** und somit den Stich gewinnen.

Ist man Alleinspieler in einem Farbkontrakt, stellt sich oft die Frage, welche Farbe man als erste spielen sollte. Zumeist ist es richtig, die Atoutfarbe zu spielen, um die gegnerischen Atouts zu ziehen, damit verhindert wird, dass die Gegner mit ihren kleinen Atouts unsere Figuren abstechen. Dies nennt man auch **ausatoutieren**.

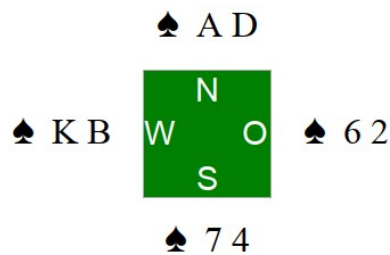
11.4 Der Impass

Dabei handelt es sich um eine der wichtigsten, wenn nicht die wichtigste Spieltechnik im Bridge. Bis jetzt haben wir Stiche entwickelt, in dem wir nebeneinanderliegende Figuren dazu verwendet haben, Gegners höhere Karten „herauszutreiben“.

Wir werden nun aber mit einer Situation konfrontiert, in der wir nicht über nebeneinanderliegende Figuren verfügen.

Wenn eine Figur in der Farbe, in welcher die Stiche erzielt werden sollen, fehlt, so sollte man versuchen, den Umstand auszunützen, dass ein Spieler nach dem anderen eine Karte zugeben

muss. Dabei kann man sich danach orientieren, welche Karte der Gegner vorher zugegeben hat. Stellen wir uns vor, wir sind West in folgendem Diagramm:



Auf die ausgespielte kleine Karte von Süd kann entweder der B oder der K gelegt werden: Der Effekt ist allerdings immer derselbe: Nord übersticht - im ersten Fall mit der Dame, im zweiten Fall mit dem Ass.

Nord nützt somit den Umstand, dass er nach West zugibt, perfekt aus.

Diese Spieltechnik wird Impass genannt:

Man spielt zu zwei auseinanderliegenden Figuren hin, um die dazwischenliegende Figur zu „fangen“. Beispiele sind A D oder A K B, also eine unterbrochene Folge von Figuren. Derartige Kartenkombinationen nennt man auch „**Gabel**“.

Was wäre gewesen, wenn Ost den König gehabt hätte? Dann hätte die Dame nie einen Stich machen können. Die Chance für einen erfolgreichen Impass beträgt genau 50 %, hat West den König, funktioniert er, hat Ost ihn, funktioniert er nicht.

Müsste in obigem Beispiel Nord ausspielen, so wäre kein Impass möglich: Auf das Ass spielt West den Buben und kann danach die Dame mit dem König stechen. Wird die Dame zuerst gespielt, sticht West klarerweise sofort.

Resümee: Sehen wir uns noch einmal die Situation von vorher an:

Der König kann keinen Stich machen. Der Impass gegen den König gelingt also. Man sagt auch, dass der König **herausimpassiert** wird.

Dieselbe Situation entsteht bei folgender Konstellation:

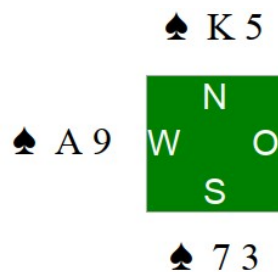


Spielt der Tisch eine kleine Karte zu AKB und die Dame ist im Besitz jenes Spielers, der als erster zugeben muss, dann kann die Dame keinen Stich machen: der Impass funktioniert (man sagt auch, dass der Impass „sitzt“).

Spiele zu zwei auseinanderliegenden Figuren (z.B. AD) hin, um die dazwischenliegende Figur zu fangen.

11.5 Der Expass

Bei einem Expass hofft der Spieler, dass die fehlende, höhere Figur vor seiner eigenen, niedrigen Figur sitzt. Er spielt zu eigenen Figur und hofft, dass sie „hält“, wenn die fehlende, höhere Figur nicht erscheint.



Süd spielt eine kleine Karte Richtung Tisch und legt den König, falls West klein bleibt. Wenn West das As hält, gewinnt der König dem Stich. Setzt West das As ein, wird geduckt und der König ist hoch geworden.

Wer einen Expass spielt, nimmt in Kauf, sofort einen Stich abzugeben. Für die Spielplanung kann es wichtig sein, sich zu überlegen, wann man dies tut.

Wenn man (insbesondere bei einem NT-Spiel) zur Erfüllung des Kontraktes auf das Gelingen eines Expasses angewiesen ist, so ist es in der Regel richtig, diesen frühzeitig zu spielen, wenn man noch möglichst alle anderen Farben kontrolliert.

Merke: Bei einem Expass hofft der Spieler, dass die fehlende, höhere Figur vor seiner eigenen, niedrigen Figur sitzt.

12. Anhang 1 – Punktezahl

Die im folgenden beschriebene Zählweise bildet die Basis für das sogenannte Turnierbridge, unserer Meinung nach die spannendste Form, unser Hobby (unseren Sport) auszuüben. Aber auch wenn man nur in privatem Rahmen Bridge spielen möchte, sollte man sich früher oder später mit dieser Zählweise auseinander setzen. Sie werden sehen - auch wenn Ihnen das alles jetzt zu verwirrend erscheint - mit der Zeit werden Sie diese Grundlagen ganz von alleine beherrschen.

12.1 Der Stichwert der Farben

NT	♠	♥	♦	♣
40 bzw. 30	30	30	20	20

Man sieht:

Jede Farbe hat ihren eigenen Stichwert. Die Edelfarben zählen **30 Punkte** pro erzieltem Stich, die Unterfarben **20 Punkte**.

Dabei zählen aber erst die **über dem Buch** (siehe 2.1.) erzielten Stiche! Hat die Alleinspielerin z.B. **3 ♥ erfüllt (6+3 = 9 Stiche)**, so zählen wir nur **3x30=90 Punkte**.

Die Stichwerte bei NT unterscheiden sich etwas!

Für den **ersten** (siebenten) Stich gibt es **40 Punkte**, für jeden **weiteren 30**. Für 1NT ist der Stichwert also 40 Punkte, für 2NT 40+30=70 Punkte. (Diese Punkte sind nicht zu verwechseln mit den Figurenpunkten, die wir in Kapitel 1 kennen gelernt haben).

ACHTUNG!

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Ihnen das nun folgende Wirrwarr aus Zahlenkombinationen zu kompliziert erscheint. Es stellt hauptsächlich eine Illustration dar, warum es besser ist, eine höhere Anzahl an Stichen anzusagen (es zählt mehr!). Um Freude am Bridge zu haben, ist es absolut nicht notwendig diese Zahlen zu kennen. Außerdem finden Sie auf der Rückseite der Karten in der Bidding-Box alle Werte der erspielten Kontrakte.

12.2 Die Bonusstufen

Es gibt beim Bridge vier verschiedene Bonusstufen die weitgehend die Taktik des Lizits bestimmen. Ebenso spielen die **Gefahrenzonen** eine herausragende Rolle. Wir unterscheiden zwischen **NICHTGEFAHR** (grün) und **GEFAHR** (rot).

Da man ganz leicht nachlesen kann, welcher Kontrakt wie viele Punkte zählt, ist es nicht notwendig, dies von Anfang an zu wissen. Aus Gründen der Vollständigkeit ist das „Scores“ an dieser Stelle genau erklärt.

Es gibt **vier** verschiedene **Gefahrenkonstellationen**:

1. Keines der Paare ist in Gefahr (also alle in Nichtgefahr).
2. N-S ist in Gefahr, O-W ist in Nichtgefahr.
3. N-S ist in Nichtgefahr, O-W ist in Gefahr.
4. Beide Paare sind in Gefahr.

Die Gefahrenlage ist nämlich mitentscheidend für die Bonushöhe, wie wir gleich sehen werden.

12.2.1 Der Teilkontrakt

Als Teilkontrakt bezeichnet man ein Spiel, dessen Stichwert unter 100 Punkten liegt. Für jedes erfüllte Teilspiel gibt es einen Bonus von 50 Punkten, egal ob sich die Alleinspielerin in Gefahr befindet oder nicht.

Teilspiele sind zum **Beispiel**:

1 ♥	=	30+50(Bonus)	=	80 Punkte Spielwert
3 ♣	=	60 (3x20)+50	=	110 Punkte
2 NT	=	70 (40+30)+50	=	120 Punkte

12.2.2 Die Manche (volles Spiel)

Als Manche bezeichnet man jedes Spiel, dessen **Stichwert 100 oder mehr Punkte** beträgt. Der Bonus für die Manche ist bedeutend höher als der für Teilkontrakte und beträgt **300** Punkte in Nichtgefahr und **500** Punkte in Gefahr.

Den **Bonus für die Manche** erhält man bei folgenden Kontrakten:

3NT: Um 3NT zu erfüllen ist es notwendig, **9 Stiche ohne Atout** zu erzielen: 6 (das Buch) +3.

Die Punkte setzen sich in diesem Fall wie folgt zusammen:

$40+30+30=100$, dazu ist der Manche-Bonus zu addieren, der in Nichtgefahr 300 und in Gefahr 500 beträgt. Das ergibt einen Spielwert von 400 bzw. 600 Punkten. 3NT, also 9 angesagte Stiche ohne Atout, bringt 400 bzw. 600 Punkte.

Will man eine Manche in einer Edelfarbe spielen, so muss man 4♥ bzw. 4♠ lizitieren. Für die Manche in Edelfarbe sind also 10 Stiche erforderlich. Erbringt man die erforderliche Anzahl an Stichen, so darf man sich $4 \times 30 = 120 + 300$ bzw. $500 = 420$ bzw. 620 Punkte an Spielwert anschreiben.

Für die **Manche in Unterfarbe** sind hingegen 11 Stiche erforderlich, da ein Stich in Unterfarbe nur 20 Punkte zählt. Die Bonuspunkte, die wir für 5♣ bzw. 5♦ erfüllt erhalten, setzen sich daher wie folgt zusammen: $5 \times 20 = 100 + 300$ bzw. $500 = 400$ bzw. 600 Punkte.

Zusammenfassung:

Die **Manchen** sind:

3NT	= 400 bzw. 600 Punkte
4♥ / 4♠	= 420 bzw. 620 Punkte
5♣ / 5♦	= 400 bzw. 600 Punkte

Zu beachten ist noch:

Alle höheren Spiele - als die oben angeführten - bezeichnet man ebenfalls als Manchen, da sie den Stichwert von 100 Punkten überschreiten.

Beispiel:

$$5♥ \text{ bzw. } 5♠ = 5 \times 30 = 150 + 300 \text{ bzw. } 500 = 450 \text{ bzw. } 650$$

$$4NT = 40 + 3 \times 30 = 130 + 300 \text{ bzw. } 500 = 430 \text{ bzw. } 630$$

12.2.3 Der Kleinschlemm

Als Kleinschlemm bezeichnet man im Bridge jedes Spiel auf Sechserstufe, also mit **12 Stichen**. Da der Kleinschlemm auch eine Manche ist, bekommt man die Mancheprämie (300 bzw. 500 Punkte), aber außerdem noch **500 bzw. 750 Punkte Kleinschlemmbonus** hinzu. Der Bonus beträgt beim Kleinschlemm insgesamt in Nichtgefahr $300 + 500 = 800$ Punkte und in Gefahr $500 + 750 = 1250$ Punkte.

Beispiel:

$$6♣ / ♦ = 6 \times 20 = 120 + 800 \text{ bzw. } 1250 = 920 \text{ bzw. } 1370 \text{ Punkte}$$

$$6♥ / ♠ = 6 \times 30 = 180 + 800 \text{ bzw. } 1250 = 980 \text{ bzw. } 1430 \text{ Punkte}$$

$$6NT = 40 + 5 \times 30 = 190 + 800 \text{ bzw. } 1250 = 990 \text{ bzw. } 1440 \text{ Punkte}$$

12.2.4 Der Großschlemm

Als Großschlemm bezeichnet man all jene Spiele, bei denen man sich dazu verpflichtet, **alle 13 Stiche zu erzielen**. Die Boni sind $300 + 1000 = 1300$ bzw. $500 + 1500 = 2000$ Punkte.

Auch der Großschlemm ist eine Manche, daher die ungewöhnliche Zählweise (**1000 bzw. 1500 Punkte Großschlemmbonus**).

Beispiel:

$$7♣ / ♦ = 7 \times 20 = 140 + 1300 \text{ bzw. } 2000 = 1440 \text{ bzw. } 2140$$

$$7♥ / ♠ = 7 \times 30 = 210 + 1300 \text{ bzw. } 2000 = 1510 \text{ bzw. } 2210$$

$$7NT = 40 + 6 \times 30 = 220 + 1300 \text{ bzw. } 2000 = 1520 \text{ bzw. } 2220$$

12.3 Die Überstiche

Wenn sich eine Achse zu einer gewissen Anzahl an Stichen verpflichtet, z.B. $2♥ = 8$ Stiche, dann versucht die Alleinspielerin, mindestens diese acht Stiche mit Herz als Atout zu erzielen. Es müssen aber nicht genau acht Stiche gemacht werden. Wenn es ihr gelingen sollte, mehr Stiche, als zur Kontrakterfüllung notwendig sind, zu erzielen,

bekommt sie dafür auch Punkte gutgeschrieben, nämlich genau den **Stichwert der Atoutfarbe pro erzielten Überstich**. Zu beachten ist noch, dass die Mancheprämien nur dann zum Stichwert hinzuaddiert werden dürfen, wenn das volle Spiel wirklich auslizitiert wurde. Ebenso verhält es sich mit dem Schlemmbonus.

Beispiel:

2 ♠ lizitiert und 10 Stiche erzielt: $2 \times 30 + 50$ (2♠ lizitiert bringt 110 Punkte) $+ 2 \times 30$ (zwei Überstiche) = **170 Punkte**

und nicht: $4 \times 30 = 120 + \text{Manchebonus} = 420$ bzw. 620

Überstiche sind also zusätzlich zur Kontrakterfüllung erzielte Stiche.

2NT lizitiert und 9 Stiche gemacht: $40 + 30 + 50$ (120 Punkte für 2 Ohne) $+ 30$

(ein Überstich) = **150 Punkte**

und nicht: $40 + 30 + 30 = 100 + \text{Manchebonus} = 400$ bzw. 600

4♥ lizitiert und 12 Stiche gemacht: 420 bzw. $620 + 2 \times 30 =$ **480 bzw. 680 Punkte**

und nicht: $6 \times 30 = 180 + \text{Kleinschlemmbonus} = 980$ bzw. 1430

Man sieht also: Lizitiert man 2♥ und erzielt 9 Stiche (also einen Überstich), so zählt dieses Spiel gleich viel wie 3♥. Beide ergeben nämlich 140 Punkte. Es ist daher besser, 2♥ als 3♥ zu spielen, da man für ersteres nur 8 Stiche benötigt und sich einen eventuellen Überstich trotzdem anrechnen lassen kann. Können wir in 3♥ hingegen nur 8 Stiche erzielen, so sind wir leider einmal „gefallen“ und der Gegner bekommt Punkte.

Genau so ist es z.B. mit 5♠ im Verhältnis zu 4♠: Erfüllt man 5♠ genau, so bekommt man dieselben Punkte wie 4♠+1, nämlich 450 bzw. 650, es ist also nicht zweckmäßig, 5♠ anzusagen.

12.4 Die Faller (Unterstiche)

Als Faller bezeichnen wir jene Stiche, die wir für die Kontrakterfüllung **zu wenig** erzielt haben. Kann die Alleinspielerin ihren Kontrakt also nicht erfüllen, so bekommen die Gegner Punkte.

War der Alleinspieler in **Nichtgefahr**, so bekommt die Gegenseite **50 Punkte pro Faller**, war er in Gefahr, so beläuft sich die Strafe auf **100 Punkte pro Faller**.

Beispiel: 4♥ angesagt, aber nur 7 Stiche erzielt = **150** bzw. **300** Punkte für die Gegner. Oder 6NT lizitiert und nur 11 Stiche gemacht = **50** bzw. **100** Punkte für das Gegnerpaar.

Wie bei vielen anderen Kartenspielen, kann jeder Kontrakt **kontriert** und jeder kontriierte Kontrakt **rekontriert** werden.

Faller werden durch das Kontrieren sehr teuer.²

2 *Wie teuer, wird in Kapitel 11 behandelt.*

13. GLOSSAR

Abwurf, abwerfen

Karte, die man zugibt, wenn man in der gespielten Farbe *Chicane* ist. (d.h. wenn man in der gespielten Farbe keine Karte mehr besitzt.)

Alert

Damit werden die Gegner auf eine künstliche Ansage des Partners aufmerksam gemacht. Man benutzt dazu die blaue Alertkarte in der Biddingbox.

Ansage

Korrekte Bezeichnung für alle Aktionen während der Reizung. Passe, Kontra, Rekontra und sämtliche Gebote wie 1♠ sind Ansagen.

Assenfrage

durch ein bestimmtes Gebot z.B. 4 NT (nach Blackwood) oder 4 T (nach Gerber) wird nach der Zahl der Asse des Partners gefragt.

Ausbessern

Wenn ein Spieler zwei Farben geboten hat und sein Partner auf niedrigstmöglicher Bietstufe auf die erste zurückgeht. Es verspricht keine zusätzliche Stärke, de facto ist es nicht stärker als passe.

Ausgeglichene Verteilung

(auch regelmäßige Verteilung) Hand mit max. Double (kein Single und keine Chicane). Ausgeglichene Verteilungen sind 4-4-3-2, 4-3-3-3, und 5-3-3-2.

Austeilung

Schriftliches Diagramm, das die jeweiligen Figurenpunkte und Farbverteilungen in allen vier Händen zeigt.

Barrage

Spunggebot mit einer langen Farbe, das dem Gegner Bietraum nehmen soll - niemals stark, sondern zeigt wenig Figurenpunkte, aber eine gute Verteilung

Blackwood

Sehr weitverbreitete Konvention, mit der durch ein Gebot von 4 SA die Zahl der Asse des Partners erfragt wird.

Board

Behältnis, in dem die Karten gemäß der erstmaligen Austeilung aufbewahrt werden.

Chicane

Dieser Begriff bezeichnet die Tatsache, dass in einer Farbe keine Karte vorhanden ist.

Crossruff

Spieltechnik, bei der die Trümpfe beider Hände separat verstochen werden. Der Alleinspieler sollte vorher seine Gewinner der Nebenfalten abziehen. Das beste Gegenspiel gegen einen Crossruff besteht darin, Trumpf zu spielen.

Cuebid

Künstlich forcierendes Gebot in der Gegnerfarbe. Außerdem: Gebot einer neuen Farbe, nachdem die Trumpffarbe vereinbart worden ist, zwecks Erkundung von Schlemmmöglichkeiten.

Double

Dieser Begriff bezeichnet die Tatsache, dass eine Hand in einer Farbe genau zwei Karten enthält.

Ducken

Zugabe einer kleinen Karte zu einem Stich, den man auch hätte gewinnen können. Damit will man die Verbindung zwischen Hand und Tisch, aber auch zwischen den Gegenspielern unterbrechen.

Drohkarte

Karte, die ein Gewinner werden kann, wenn die Gegenspieler gezwungen werden können, die betreffende Farbe abzuwerfen. Der Ausdruck wird vornehmlich in Verbindung mit einem Squeeze gebraucht.

Einfärber

Eine Hand, die eine Farbe mit sechs Karten oder mehr enthält; es soll keine zweite 4er Farbe vorhanden sein

Einladendes Gebot

Gebot, das den Partner ermuntert, aber nicht zwingt, Vollspiel oder Schlemm zu reizen.

Endspiel

Der Alleinspieler bringt zu einem entscheidenden Zeitpunkt einen Gegenspieler dazu, ausspielen zu müssen.

Entblockieren (auch Deblockieren)

Spiel einer hohen Karte, um eine kleine Karte zu behalten, die für einen Übergang zum Tisch (oder im Gegenspiel zum Partner) benötigt wird.

Faller

Zahl der Stiche, um die die Höhe des angesagten Kontraktes verfehlt wurde.

Farbe, Farben :

Die Farben in einem Kartendeck sind Pik, Herz, Karo und Treff.

Feature

As oder König in einer Nebenfarbe (nicht in der Trumpffarbe). In einer weit verbreiteten Konvention ist nach einer schwachen 2er Eröffnung des Partners das Gebot von 2NT durch den Antwortenden die Frage nach einem Feature.

Figurenpunkte

Methode zur Handbewertung, erfunden Milton Work. Ein As hat einen Wert von 4, ein König 3, eine Dame 2 und ein Bube 1 Punkt.

Fit

Wenn ein Paar zusammen mindestens acht Karten in einer Farbe hat, haben diese zwei Spieler einen Fit.

Forcierendes Gebot

Gebot, das der Partner nicht passen darf.

Gameforce

Siehe Partieforcing.

Gefahrenlage

Die Gefahrenlage bestimmt die Höhe der Prämie für Vollspiel bzw. Schlemm und die Höhe der Strafe für die Nichterfüllung eines Kontraktes. Sie ist für viele Entscheidungen in der Reizung maßgeblich. Die Gefahrenlage ist auf den Boards ersichtlich. Wir unterscheiden *nicht in Gefahr* (grün) und *in Gefahr* (rot).

Hebung

Unterstützung von Partners Farbe (oder NT) wie z.B. 1 ♥ – 2 ♥; oder 1 ♣ – 3 ♣ oder 1NT – 3 NT

Impass

Spieltechnik, mit der man einen Stich mit einer Karte, die eigentlich kein Gewinner ist, machen will. Ein erfolgreicher Impass zieht Vorteil aus der günstigen Platzierung einer oder mehrerer gegnerischer Karten. Einen Impass zu machen nennt man auch *Schneiden*.

Informations-Kontra

fordert den Partner auf, seine beste Farbe (die nicht von den Gegnern genannt worden ist) anzusagen. Ein Informationskontra ist immer dann als solches zu verstehen, wenn der Partner noch nicht gereizt hat.

Jakoby Transfer

Antwort auf NT-Eröffnungen. Ein Karo Gebot verspricht mindestens eine 5er Herz und ein Herz-Gebot verspricht mindestens eine 5er Pik. Der Eröffner muss die Farbe reizen, die der Antwortende „gezeigt“ hat. Partner bestimmt den Endkontrakt. Eine der wichtigsten modernen Konventionen.

Kompetitive Reizung

Reizung, an der die Spieler beider Achsen beteiligt sind.

Länge

Anzahl der Karten in einer Farbe.

Längenmarken

Abwurftechnik der Gegenspieler, mit der bei einem gespielten Stich Information über die Länge einer Farbe mitgeteilt wird. Z.B. Legen Sie von einer geradzahligen Länge die höchste Karte, auf die Sie verzichten können und von einer ungeradzahligen Länge die kleinste.

Längenpunkte (LP)

Ist ein 8 Karten Fit vorhanden, so darf man sich für jedes zusätzliche Atout Längenpunkte zählen. Für das 9. Atout kann man einen zusätzlichen Längenpunkt zählen, für jedes weitere zwei Längenpunkte

Limit-Hebung

Einladende Hebung des Antwortenden von eins auf drei in einer Farbe. (die 11-12 Punkte einschließlich Verteilung) und Trumpfunterstützung verspricht.

Mancheforcing

Siehe Partieforing

Misfit

Beschreibt eine Situation, in der sich die Partnerschaft keinen Fit hat und sich daher NICHT auf eine gemeinsame Trumpffarbe einigen wird können. Sie sollten so bald als möglich passen.

Negativ-Kontra

Kontra des Antwortenden, nachdem Partner eröffnet und rechter Gegner eine Farbe zwischenlizitiert. Er verspricht einige Werte und vierer Länge in der ungereizten Oberfarbe.

Für erfolgreiches Bridgespiel heute absolut erforderlich.

Opfergebot

Gebot ohne die Erwartung, den Kontrakt zu erfüllen. Der Spieler hofft, weniger Punkte zu verlieren, als die Gegner bekommen würden, wenn sie ihren Kontrakt spielen dürften.

Partieforcing, Gameforce, Macheforcing

Gebot eines Spielers einer Partnerschaft, das zum Vollspiel forciert, mit Schlemm als Möglichkeit. Z.B. Viertfarbenforcing, Splinter etc.

Reizung

Ersteigern des Kontraktes durch einen der vier Spieler. Sie endet nach drei aufeinanderfolgenden Passgeboten.

Rekontra (XX)

Typ eines Kontras, das gegeben wird, nachdem jemand auf ein Gebot ein Kontra gegeben hat. Die Bedeutung eines Rekontras ist oft sehr verschieden und mit dem Partner für die jeweilige Situation zu besprechen. Dieses Kontra zeigt oft Stärke; manchmal aber auch „SOS“ – Partner, rette mich!

Reverse

Das Wiedergebot des Eröffners einer höheren Farbe als der ersten auf der 2er Stufe zeigt wenigstens 17 Punkte (bzw. 5 ½ Verlierer). Der Partner darf nicht passen.

Revoke

Nichtbedienen der gespielten Farbe durch einen Spieler, der bedienen könnte. Der Turnierleiter ist zu rufen.

Ruffing Finesse

Eine Art Impass, bei der ein Spieler in einer Farbe Chicane ist. Der Alleinspieler spielt z.B. mit K, D, B, T gegenüber einem Chicane eine der Figuren. Wenn der nächste Gegner mit dem As deckt, schnappt er. Wenn der Gegner klein bleibt, kann der Alleinspieler einen Verlierer abwerfen.

Schneiden

Siehe Impass.

Schnappen

Mit Trumpfkarte stechen (zugeben), wenn Sie die gespielte Farbe nicht mehr besitzen.

Sequenz

Darunter versteht man mindestens zwei aber auch mehrere aufeinanderfolgende Karten wie z.B. K,D, oder D,B, T oder 9,8,7 . Ein Angriff mit der höchsten Karte einer Sequenz ist sehr oft ein guter Angriff.

Single

Dieser Begriff bezeichnet die Tatsache, dass eine Hand in einer Farbe nur eine einzelne Karte enthält.

Sperransage

Sprunggebot mit einer langen Farbe und einer schwachen Hand mit der Absicht, den Gegnern Bietraum zu nehmen. (Barrage!)

Spiegelblatt

So nennt man eine Austeilung, in der die Partner in jeder der vier Farben die gleiche Verteilung haben.

Stayman

Antwort von 2 ♣ auf 1 NT oder 3 ♣ auf 2 NT, mit der der Eröffner aufgefordert wird, eine 4er Oberfarbe zu nennen. Bietet der Eröffner Karo, besitzt er keine 4er Oberfarbe.

Strafkontra

Kontra auf ein gegnerisches Gebot; (meist wenn beide Partner schon positiv geboten haben).

Teilkontrakt

Kontrakt unter der Partiehöhe z.B. 2♥, 3♠ oder auch 1 NT.

Überruf des Gegners

Gebot, nachdem ein Gegner eröffnet hat. Länge und Qualität der Farbe, Bietstufe und Gefahrenlage sind entscheidend.

Verlierer auf Verlierer abwerfen

Entscheidung des Alleinspielers, nicht zu schnappen sondern statt dessen lieber einen Verlierer in einer Nebenfarbe abzuwerfen.

Verteilungspunkte (VP)

Diese werden in Farbkontrakten für die Bewertung einer Hand verwendet: drei Punkte für ein Chicane, zwei Punkte für ein Single und ein Punkt für ein Double.

Wahrscheinlichkeit

Mathematisches Prinzip mit vielen Anwendungen im Bridge. Bridgespieler sollten beispielsweise die wahrscheinliche Verteilung der fehlenden Karten einer Farbe kennen.

Yarborough

Hand ohne Karte höher als die Neun.

Zwei-über Eins-Partieforcing (Two over One, 2/1)

Moderne Reizmethode, die viele Anhänger hat. Das Gebot einer neuen Farbe auf 2er Stufe durch den Antwortenden, (der noch nicht gesprochen bzw. gepasst hat), verspricht eine eigene Ersteröffnung und forciert mindestens zum Vollspiel.

A

Park-Bridge-Club Graz
Johann-Straußgasse 20
8010 Graz

www.bridgegraz.at
office@bridgegraz.at

