

A) Die Reizung im Bridge

I. Allgemeines

1. Übersicht über die Gebote und Karten

- Die Rangfolge der Karten (absteigend):
A(ss), K(önig), D(ame), B(ube), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2
- Die Reihenfolge der Farben beim Bieten (absteigend):
♠ (Pik) – ♥ (Coeur) – ♦ (Karo) – ♣ (Treff)
- Über den Farben steht noch die Denomination SA (Sans Atout), auch NT (No Trump) oder „ohne“ genannt.
- Man muss zum Erfüllen des Kontrakts 6 Stiche + die Stiche des Gebots gewinnen.
Beispiele:
Kontrakt 2♣ → 6 + 2 Stiche = 8 Stiche zum Erfüllen
Kontrakt 2♠ → 6 + 2 Stiche = 8 Stiche zum Erfüllen
Kontrakt 3SA → 6 + 3 Stiche = 9 Stiche zum Erfüllen
Kontrakt 4♥ → 6 + 4 Stiche = 10 Stiche zum Erfüllen
Kontrakt 6♦ → 6 + 6 Stiche = 12 Stiche zum Erfüllen
- ♠ und ♥ nennt man die **Oberfarben**, ♦ und ♣ die **Unterfarben**.
- Eine **Vollspielprämie** gibt es für alle SA-Kontrakte ab 3 SA, alle Oberfarb-Kontrakte ab 4♥ und 4♠, und für alle Unterfarb-Kontrakte ab 5♣ und 5♦.

	Oberfarbe	Unterfarbe		
1SA	1♠	1♥	1♦	1♣
2SA	2♠	2♥	2♦	2♣
3SA	3♠	3♥	3♦	3♣
4SA	4♠	4♥	4♦	4♣
5SA	5♠	5♥	5♦	5♣
6SA	6♠	6♥	6♦	6♣
7SA	7♠	7♥	7♦	7♣

= Vollspiel

= Kleinschlemm

= Großschlemm

2. Figurenpunkte (FP)

- Die Qualität seiner Karten richtig einzuschätzen, ist nicht ganz einfach. Vorerst wollen wir uns auf das Zählen der Figurenpunkte konzentrieren. Dabei addiert man:
 - für jedes Ass → 4 Punkte
 - für jeden König → 3 Punkte

- für jede Dame → 2 Punkte
- für jeden Buben → 1 Punkt.

3. Fit

- Neben der Stärke des Partners versucht man in der Reizung auch etwas über die Anzahl der Karten des Partners in den 4 Farben (♠♥♦♣) herauszufinden. Man nennt dies die **Verteilung**.
- Besonders interessant ist, ob man in einer Farbe **gemeinsam mind. 8 Karten** hält. Man spricht dann von einem **Fit**. Es ist im Normalfall ratsam, diese Farbe dann zur Trumpffarbe zu machen. Bei Fit in mehreren Farben macht man in der Regel die mit den meisten gemeinsamen Karten zur Trumpffarbe. Mit Fit bringt ein Kontrakt in dieser Farbe normalerweise mindestens einen Stich mehr als ein Kontrakt in Sans Atout (SA), d.h. wenn keine Farbe Trumpf ist. Da man für ein Vollspiel in einer Unterfarbe gleich 2 Stiche mehr machen muss als im Vollspiel ohne Trumpf (SA), untersucht man mit einem Fit in einer Unterfarbe immer auch die Möglichkeit, 3 SA spielen zu können.
- Hat man zusammen mit dem Partner keinen Fit, spielt man in der Regel einen SA-Kontrakt.

4. Vollspiel

- Für jeden Kontrakt bekommt man beim Bridge in der Abrechnung eine bestimmte Anzahl von Punkten, auch Score genannt.
- Ab einer bestimmten Höhe des Kontraktes (siehe Abbildung) bekommt man eine Vollspielprämie.
- Zu Beginn orientieren wir uns an folgendem Prinzip: Ein Vollspiel reizt man, wenn man zusammen mit den Karten des Partners 25 oder mehr Figurenpunkte hat:
 - **mit Fit in einer Oberfarbe:** 4♠ oder 4♥
 - **mit Fit in einer Unterfarbe:** 3SA, bei stark unausgeglichene Blättern bzw. fehlenden Stoppnern 5♣ oder 5♦
 - **ohne Fit:** 3 SA

5. Verteilungsarten

- Man unterscheidet beim Bridge 4 Arten von Verteilungen, die jeweils unterschiedlich gereizt werden. Man unterscheidet:
 - **ausgeglichene Verteilungen:** 4333, 4432, 5332
 - **Einfärber:** Eine Farbe, die mindestens zu 6. ist, keine weitere Farbe mit 4 oder mehr Karten: 6322, 6331, 7222, 7321, 7330 usw.
 - **Zweifärber:** alle Verteilungen mit 2 längeren Farben, davon eine mind. zu 5. und die andere mind. zu 4.: 5422, 5431, 5521, 5530, 6511, 6520, 6610
 - **Dreifärber:** kommen sehr selten vor und besteht nur aus 5440- und 4441-Verteilungen.

6. Der Score

- Nach Ende eines Boards bekommt eines der beiden Paare innerhalb der Abrechnung Punkte gutgeschrieben, den sog. Score. Bei Erfüllung oder Übererfüllung des Kontrakts

gehen die Punkte an das Paar des Alleinspielers, bei Nichterfüllung bekommen die Gegenspieler Punkte.

- **Der folgende Abschnitt dient nur zur Information und muss keinesfalls auswendig gelernt werden!** Dankenswerterweise stehen die Scores auf der Rückseite der Gebotskarte des Kontrakts (bei Erfüllen) bzw. auf der Pass- oder Kontrakarte (bei Nicht-Erfüllen).
- Nach **Erfüllen** eines Kontrakts setzen sich die Punkte zusammen aus **Stichpunkten** und **Prämien**:
 - **Stichpunkte:** Wie bei den Geboten werden auch die Stichpunkte erst ab dem 7. Stich gezählt. Man erhält
 - bei Unterfarbkontrakten (\clubsuit , \diamond): 20 Punkte pro Stich
 - bei Oberfarbkontrakten (\heartsuit , \spadesuit): 30 Punkte pro Stich
 - bei SA-Kontrakten: 40 Punkte für den ersten und 30 Punkte für jeden weiteren Stich

Beispiele:		
2♠:	$2 \times 30 =$	60 Stichpunkte
2♦:	$2 \times 20 =$	40 Stichpunkte
1SA:	$1 \times 40 =$	40 Stichpunkte
3SA:	$1 \times 40 + 2 \times 30 =$	100 Stichpunkte
4♥:	$4 \times 30 =$	120 Stichpunkte

- **Prämien:** Ab 100 Stichpunkten erhält man eine Vollspielprämie, bei niedrigerer Stichpunktzahl eine Teilspielprämie. Die Prämien unterscheiden sich ab dem Vollspiel nach der Gefahrenlage¹, bei Teilspielen hat die Gefahrenlage keinen Einfluss auf die Prämienhöhe. Für das Ansagen von 12 oder 13 Stichen (Klein- bzw. Großschlemms) gibt es Extraprämien:

	in Nichtgefahr	in Gefahr
für Teilspiele	50	50
für angesagte Vollspiele	300	500
für angesagte Kleinschlemms	800	1250
für angesagte Großschlemms	1300	2000

Beispiele für Scores:			
Kontrakt:	Stichpunkte:	Prämie:	Score:
4♠ = in Nichtgefahr	4×30	300	420 Punkte
1SA +2 (2 Überstiche)	$1 \times 40 + 2 \times 30$	50	150 Punkte
3SA = (in Nichtgefahr)	$1 \times 40 + 2 \times 30$	300	400 Punkte
3SA = (in Gefahr)	$1 \times 40 + 2 \times 30$	500	600 Punkte
5♦ +1 (in Gefahr)	6×20	500	620 Punkte
6♦ = (in Gefahr)	6×20	1250	1370 Punkte

¹ Beim Bridge gibt es zwei Gefahrenlagen: „Nichtgefahr“ (auch „grün“ oder „weiß“ genannt) und „Gefahr“ (auch „rot“ genannt). Beim Turnierbridge wechselt die Gefahrenlage systematisch zwischen den Boards und den Paaren.

- Haben die Gegenspieler den Kontrakt am Ende der Reizung kontriert, der Kontrakt wurde aber dennoch erfüllt, verdoppeln sich die Stichpunkte, so dass man schon bei geringerer Stichanzahl (2NT, 2♠/♥, 3♣/♦) die Vollspielprämie bekommt.
- Bei **Nichterfüllen** eines Kontrakts hängt die Punktzahl der Gegenspieler von der Gefahrenlage des Alleinspielers ab. Sie bekommen pro „Faller“, d.h. pro Stich, den der Alleinspieler weniger gemacht hat als in der Reizung versprochen, **50 Punkte in Nichtgefahr und 100 Punkte in Gefahr**. Wurde der Kontrakt kontriert und der Alleinspieler hat – wie von den Gegenspielern vorhergesagt – nicht erfüllt, erhalten die Gegenspieler

	in Nichtgefahr	in Gefahr
bei 1 Faller	100	200
bei 2 Fallern	300	500
bei 3 Fallern	500	800
bei 4 Fallern	800	1100
je weiterer Faller	+300	+300

II. Eröffnungen auf der 1. Stufe

1. Die Stärkezonen

Je nachdem, ob man selbst mindestens Eröffnungsstärke hat (ab 12 FP) oder dem Partner, der eröffnet hat, antwortet (ab 6 FP), werden in der Reizung jeweils 3 Stärkezonen unterschieden, die in den einzelnen Bietsituationen immer wieder wichtig sind, um zu untersuchen, ob man gemeinsame 25 FP hält. Daher hilft es, folgende Stärkezonen im Hinterkopf zu behalten:

Der **Eröffner** hat

- mit 12-15 FP normale Stärke
- mit 16-17/18 FP einladende Stärke (gegenüber 6-9 FP beim Partner ist ein Vollspiel möglich)
- ab 18 FP eine starke Hand (gegenüber jeder Antwort genug fürs Vollspiel)

Der **Antwortende** hat

- mit 6-9 FP normale Stärke
- mit 10-11/12 FP einladende Stärke (gegenüber 12-15 FP beim Partner ist ein Vollspiel möglich)
- ab 12/13 eine starke Hand (gegenüber jeder Eröffnung genug fürs Vollspiel)

2. Die Farberöffnungen

- Man eröffnet grundsätzlich ab 12 Figurenpunkten (FP), hat man weniger Punkte, passt man (Ausnahmen: siehe [III. Die Eröffnungen auf höheren Stufen](#)).
- Man eröffnet eine Oberfarbe (also 1♥ bzw. 1♠), wenn man mind. 5 Karten in dieser Farbe hat. Die Qualität der Farbe spielt hierbei keine Rolle.²

² Solltest du einmal beide Oberfarben zu 5. halten, eröffne die höhere, also Pik – hältst du eine Oberfarbe zu 6. und eine zu 5., eröffne die längere.

- Hat man keine 5er Oberfarbe, eröffnet man die längere Unterfarbe, die auch nur eine 3er-Länge sein kann. Sind beide Unterfarben gleich lang, eröffnet man bei beiden Unterfarben zu dritt 1♣ und bei beiden Unterfarben zu viert oder länger 1♦.

3. Die Antwort des Partners auf eine Farberöffnung

- Mit 0-5 Figurenpunkten musst du passen.
 - Ab 6 FP mit **Fit in der Oberfarbe** des Partners, also mind. 3 Karten:
 - 6-9 FP einfach heben, also 2♠/♥ bieten
 - 10-11/12 FP im Sprung heben (also 3 bieten) = Vollspiel-Einladung
 - ab 12/13 FP Vollspiel reizen (also 4 bieten)
 (Ab 6 Figurenpunkten mit **Fit in der Unterfarbe** des Partners, also mindestens 5 Karten dazu, wird dennoch erst nach dem Fit in Oberfarbe gesucht (siehe nächster Punkt)! Kann man keine Oberfarbe reizen, gelten die gleichen Punktstärken, das Vollspiel mit Unterfarb-Fit ist in der Regel 3SA.)
 - ab 6 FP **ohne Fit** in der Farbe des Partners:
 - eigene Farbe reizen, wenn möglich. Erforderlich:
 - auf der 1. Stufe: mind. 6 FP und 4er Länge (nicht springen mit stärkeren Händen!)
 - auf der 2. Stufe: mind. einladend (10 FP+) und 5er Länge in Oberfarbe, 4er Länge in Unterfarbe (nicht springen mit stärkeren Händen!)
 - auf der 3. Stufe (eigentlich nur nach Gegenreizung) nur mit starken Händen (12/13FP+) und 5er Länge.
- Hast du **2 Farben zur Auswahl**, reizt du (zunächst) die längere. Sind beide Farben zu viert, beginn mit der niedrigeren – sind sie jedoch zu fünft, reiz die höhere zuerst.
- Kann ich weder meinen Partner heben noch eine neue Farbe reizen, beschreibe ich meine Hand:
 - mit einem Einfärber die Farbe wiederholen (entsprechend der eigenen Stärke)
 - mit einem Zweifärber und mindestens einladender Hand meine 2. Farbe auf der 2. Stufe reizen
 - ansonsten SA reizen:
 - 1 SA: 6-9 FP
 - 2 SA: 10-11/12 FP
 - 3 SA: 12/13-15 FP

4. Das zweite Gebot des Eröffners – mit Fit

- **Mit Fit in der selbst eröffneten Farbe:** Der Partner hat durch die Hebung der eröffneten Farbe den Fit bestätigt und gleichzeitig seine (Punkt-)Stärke durchgegeben. Daraus ergibt sich für den Eröffner:
 1. **Passen**, wenn ein Vollspiel (mind. 25 FP) selbst mit Maximum beim Partner nicht mehr erreichbar ist.

2. **Einladen**, wenn mit Maximum beim Partner ein Vollspiel erreichbar ist, mit Minimum jedoch nicht.

3. **Vollspiel reizen**, wenn selbst mit Minimum beim Partner 25 FP vorhanden sind.

N	O	S	W
1♥	p	2♥	p
?			

Nord kennt den ♥Fit und 6-9 FP beim Partner. Mit eigenen 12-15 FP passt er, mit 16-18 reizt er 3♥, mit stärkeren Händen 4♥.

N	O	S	W
1♥	p	3♥	p
?			

Nord kennt den ♥Fit und 10-11/12 FP beim Partner. Mit eigenen 12 oder schlechten 13 FP passt er, ansonsten bietet er 4♥.

- **Mit Fit in der Farbe des Antwortenden:** Der Partner hat eine neue Farbe geboten und somit ein forcierendes (zum Weiterreizen zwingendes) Gebot abgegeben.

N	O	S	W
1♣	p	1♠	p
?			

Die Stärke des Antwortenden ist an dieser Stelle nicht bekannt! Der Eröffner muss auf jeden Fall noch einmal reizen.³ Dabei geht er bis auf Weiteres von einer schwachen Hand des Partners (6-9 FP) aus. Mit Fit und

- **12-15 FP (schwach)** hebt er einfach, d.h. auf die nächste Stufe.
- **16-17/18 FP (einladend)** lädt er durch einen Sprung auf die Dreierstufe ein, da mit Maximum der (angenommenen) schwachen Hand des Partners (8-9 FP) ein Vollspiel erreichbar ist.
- **18/19 FP (stark) oder mehr** reizt er direkt das Vollspiel, da selbst mit Minimum beim Partner gemeinsame 25 FP vorhanden sind.

5. Das zweite Gebot des Eröffners – ohne Fit

- **Ausgeglichene Verteilung** und
 - 12-14 FP: wenn möglich, 4er Oberfarbe auf 1. Stufe bieten, sonst **1 SA**.

³ Eine Ausnahme kann es geben, wenn der Antwortende zu Beginn bereits gepasst hatte, deshalb höchstens 11 FP haben kann. In dieser Situation darf der Eröffner ausnahmsweise eine neu gebotene Farbe vom Antwortenden passen, da sein Partner „limitiert“ ist, also seine Punktstärke begrenzt ist.

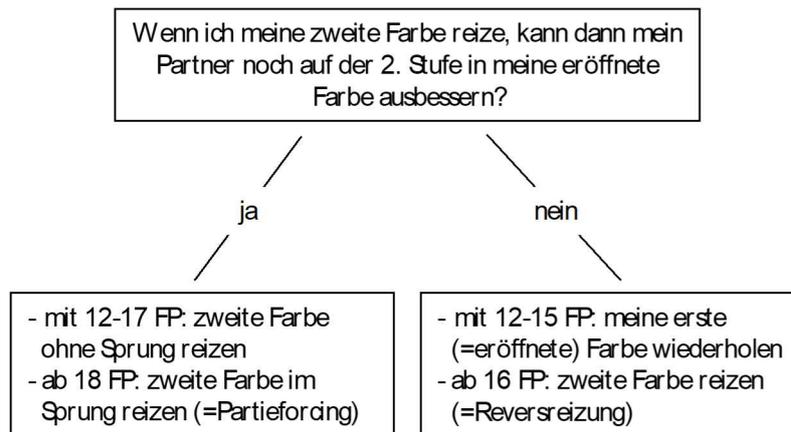
- 18-19 FP: wenn möglich, 4er Oberfarbe auf 1. Stufe bieten, sonst **2 SA** bieten. (Dieses Gebot ist nahezu vollspielforzierend!)
- Da fehlt doch was? Die Punktspanne von 15 bis 17 ist mit ausgeglichenen Händen anderweitig belegt. Später dazu mehr!
- **Einfärber (6+ Karten) und**
 - 12-15 FP (schwach): die eröffnete Farbe ohne Sprung wiederholen
 - 16 -17/18 FP (einladend): die eigene Farbe im Sprung wiederholen – einladen gegenüber 6 bis 9 FP
 - ab 18/19 FP (stark): Vollspiel ansagen (oder forzierend reizen. Auch dazu später mehr.)
- **Zweifärber und**
 - **12-15 FP:** Man reizt die 2. Farbe nur, wenn der Antwortende hinterher noch auf der 2er Stufe auf die ursprünglich eröffnete Farbe ausbessern könnte – d.h. nur dann, wenn man
 - die 2. Farbe noch auf der 1. Stufe reizen kann (1♦ 1♥ 1♠) oder
 - sie niedriger ist als die erstgereizte Farbe (1♦ 1♥ 2♣) → billiger Zweifärber.
 Ist das nicht möglich, wiederholt man die 1. Farbe so niedrig wie möglich (1♦ 1♠ 2♦).
 - **16/17 FP:** Man reizt auf jeden Fall seine 2. Farbe, entweder auf der 1. oder sonst auch auf der 2. Stufe:
 - 1♦ 1♠ 2♥: „Revers“ oder auch „teurer Zweifärber“ (siehe Kasten). Zeigt min. 54 und min. 16 FP. Forzierend!
 - 1♦ 1♠ 2♣: „billiger Zweifärber“: min. 54 und **12 bis 17 FP (!)**. Partner soll in der Regel, wenn er selbst keine Zusatzstärke oder langen Farben hat, aussuchen, welche Farbe ihm besser gefällt. Die Reizung umfasst sowohl die normal starken als auch die einladenden Hände des Eröffners!
 - **ab guten 18 FP:** Man reizt entweder Revers (ab einer mindestens einladenden Hand, forzierend, siehe Kasten) oder die zweite Farbe im Sprung (1♦ 1♠ 3♣) Eine neue Farbe auf der 3. Stufe ist dabei wie immer vollspielforzierend.

N	O	S	W
1♦	p	1♠	p
?			

Wenn Nord jetzt einen Zweifärber mit ♦ und ♣ hat, kann er problemlos 2♣ reizen. Der Antwortende soll (ohne Zusatzstärke) zwischen den Unterfarben wählen – passen für ♣, 2♦ reizen für ♦ (bekannt als „pass or correct“).

Hat Nord aber ♥ als 2. Farbe und würde diese reizen mit 2♥, muss der Partner, um noch ♣ spielen zu können, mit 3♣ auf die 3. Stufe. Dies wäre eine **Reversreizung**, die, da man dabei auf hohe Bietstufen gezwungen wird, erst ab 16 FP sinnvoll ist. Mit einem 12-15 FP starken Blatt wiederholt man in dieser Situation daher die erste Farbe, anstatt die 2. zu reizen.

Und das Ganze nochmal als Baumdiagramm:



Exkurs I: forcierende vs. nicht forcierende Gebote

- Man unterscheidet in der Reizung forcierende bzw. unlimitierte Gebote und nicht-forcierende bzw. limitierte Gebote:
 - Forcierend bedeutet, dass der Partner nach meinem Gebot **auf jeden Fall** noch mal reizen muss, egal wie schlecht seine Karten auch sein mögen. Die Stärke des Partners, der ein forcierendes Gebot abgibt, ist unbekannt, er ist **unlimitiert**.
 - Nicht-forcierend (nonforcing) bedeutet, dass ich das Gebot meines Partners passen darf, da seine Stärke bekannt und begrenzt ist, er also **limitiert** ist.
- Eine neue Farbe ist fast immer forcierend (Ausnahme: ein „schwach“ gereizter Zweifärber vom Eröffner, der z.B. erst 1♥ und dann 2♦ bietet), SA-Gebote hingegen sind in ihrer Punktstärke klar definiert (also auch nach oben begrenzt und daher nicht-forcierend).
- Dementsprechend ist es oft nicht nötig oder sogar stark irreführend (siehe [III.](#)), mit starken Händen zu springen – gerade als Antwortender! Durch das Reizen einer neuen Farbe erhält man die Reizung am Leben (Partner muss weitermachen), spart Bietraum und findet dadurch meist den besseren Kontrakt.
- Als Grundsatz gilt für beide Seiten, sowohl für den Eröffner als auch für den Antwortenden:
 - Eine neue Farbe auf der 1. Stufe forciert beide Seiten bis 1 SA.
 - Eine neue Farbe auf der 2. Stufe forciert beide Seiten bis 2 SA.
 - Eine neue Farbe auf der 3. Stufe forciert bis zum Vollspiel.

Exkurs II: künstliche vs. natürliche Gebote

- Im Bridge ist es üblich, neben „normalen“/ natürlichen Geboten auch künstliche Gebote bzw. Konventionen zu verwenden. Künstlich bedeutet, dass das Gebot nicht das bedeutet, was „draufsteht“, die Reizung von 2 Treff beispielsweise nichts über die eigenen Treffs aussagt.
- Die veränderte Bedeutung muss vor Spielbeginn mit dem Partner abgesprochen werden. Während des Spiels sind sie vom Partner zu alertieren.
- Na denn – mit den Antworten auf die Eröffnung von 1 SA kommen eure ersten künstlichen Gebote:

6. Die 1SA-Eröffnung

- zeigt 15-17 FP und eine ausgeglichene Verteilung (4333; 4432; 5332)
- Zum Merken: Ausgeglichene Verteilungen beinhalten maximal ein Double (nur 2 Karten in einer Farbe), kein Single (nur 1 Karte) und keine Chicane (keine Karte).

7. Die Antworten des Partners auf die 1SA-Eröffnung

Die Farbantworten des Partners auf die 1 SA-Eröffnung sind künstlich! Grund dafür ist, dass bei eventuellen Farbkontrakten die starke Hand, also der 1SA-Eröffner, Alleinspieler wird. Denn: Je weniger gute Karten auf dem Tisch liegen, desto schwieriger ist das Gegenspiel.

- **2♣ (Stayman):**
 - fragt Partner nach einer 4er Oberfarbe und zeigt selbst eine (sonst kein Fit mgl.)
 - 8 oder mehr FP
 - Partner antwortet:
 - 2♦: habe keine 4er Oberfarbe
 - 2♥: habe ein 4er ♥
 - 2♠: habe ein 4er ♠(Hat der Eröffner einmal beide Oberfarben zu 4., beginnt er einfach mit einer, es passiert nichts Schlimmes! Hebt der Partner nicht, weiß man vom sicheren Fit in der anderen Oberfarbe und reizt entsprechend.)
 - Der Antwortende lädt anschließend mit 8-9 FP zum Vollspiel ein:
 - mit Fit durch das Reizen von 3 in der gemeinsamen Fitfarbe
 - ohne Fit durch das Reizen von 2SA
 - Mit 10 oder mehr FP sagt der Antwortende das Vollspiel direkt an:
 - mit Fit durch das Reizen von 4 in der gemeinsamen Fitfarbe
 - ohne Fit durch das Reizen von 3SA
- **2♦/♥ (Transfer):**
 - zeigt **ab 0 (!) FP** und 5 Karten in der Oberfarbe oberhalb des Transferegebots, Partner muss diese reizen
 - 2♦ zwingt Partner, 2♥ zu reizen
 - 2♥ zwingt Partner, 2♠ zu reizen
 - Hat der Partner unsere 5er Oberfarbe gereizt (den Transfer ausgeführt), beschreibt sich der Antwortende weiter:
 - passe: weniger als 8 FP, kein Vollspiel in Sicht
 - 2 SA: genau 5 Karten in der schon bekannten Oberfarbe und eine einladende Hand (8-9 FP)
 - Mit mindestens 3 Karten in der Oberfarbe reizt der Eröffner nun mit Minimum 3 und mit Maximum 4 in der Oberfarbe.
 - Mit nur 2 Karten in der Oberfarbe reizt der Eröffner nun mit Minimum passe und mit Maximum 3SA.
 - 3 in der Oberfarbe: 6 oder mehr Karten in der schon bekannten Oberfarbe (also ein sicherer Fit) und eine einladende Hand (8-9 FP)
 - Der Eröffner passt mit Minimum und erhöht mit Maximum auf 4 in der Oberfarbe.

- 3 SA: Genau 5 Karten in der schon bekannten Oberfarbe und eine vollspielforcierende Hand (10+ FP)
 - Der Eröffner passt mit nur 2 Karten in der Oberfarbe, sonst reizt er in der Regel das Oberfarb-Vollspiel.
 - 4 in der Oberfarbe: 6 oder mehr Karten in der schon bekannten Oberfarbe (also ein sicherer Fit) und eine vollspielforcierende Hand (10+ FP)
- **Hebung in SA:** Hat man gegenüber einer 1 SA-Eröffnung weder eine 5er noch eine 4er Oberfarbe, strebt man in der Regel das SA-Vollspiel an. Dazu:
 - lädt man mit 8-9 FP über 2 SA ein
 - springt man mit 10 oder mehr FP direkt in 3 SA.
- **Passen:** Mit weniger als 8 FP und ohne 5er Oberfarbe passt man die 1SA-Eröffnung einfach, da kein Vollspiel erreichbar und kein besserer Teilkontrakt in Sicht ist.

Exkurs III: genauere Blattbewertung

- Zur Beurteilung der Qualität einer Hand gibt es neben der reinen Anzahl an Figurenpunkten (Ass=4, König=3, ...) noch weitere Kriterien. Wichtig ist auch die Verteilung insgesamt, die Verteilung der Figurenpunkte auf die Farben, die Anzahl der Mittelkarten und einiges mehr.
- Hände mit langen und guten Farben sind besser für ein Alleinspiel geeignet als ausgeglichene Verteilungen, bei denen man in jeder Farbe eine Figur (=Ass, König, Dame oder Bube) besitzt. Besitzt man z.B. alle 13 Karten in Pik, erfüllt man problemlos 7 Pik, obwohl man nur 10 FP hat. Hingegen ist eine 4-3-3-3-Verteilung zum Selbstspielen am ungünstigsten. Hierfür sollte man seine Hand abwerten, d.h. einen Figurenpunkt abziehen. Lange, gute Farben sind sowohl im Farbkontrakt als auch im SA-Spiel in der Regel hilfreich.
- Figurenpunkte in kurzen Farben hingegen werden uns kaum helfen, Farben zu entwickeln – diese sind eher mit Skepsis zu betrachten.
- Hat man einen Fit mit dem Partner, sind Kürzen ein Grund, seine Hand aufzuwerten. Für ein Double (nur zwei Karten in einer Farbe) kann man seine Hand um einen Punkt, für ein Single (nur eine Karte in einer Farbe) kann man seine Hand um ca. 2 Punkte, bei einer Chicane (keine Karten in einer Farbe) sogar um 3 Punkte aufwerten.
- Zusätzlich kann man seine Hand (weiter) aufwerten, wenn man noch eine neunte Trumpfkarte besitzt. Hierfür zählt man zwei weitere Punkte dazu; für die zehnte und jede weitere Trumpfkarte dann noch je einen Punkt extra.
- Auch Mittelkarten wie Zehnen und Neuner haben oft konkreten Wert im Spiel – hält man davon mehr als den Durchschnitt (also jeweils eine), ist das auch ein Grund zur Aufwertung.

III. Eröffnungen auf höheren Stufen

1. Die stärkste Ansage: 2 ♣

- Manchmal hat man so ein gutes Blatt, dass man auch dann ein Vollspiel anstrebt, wenn der Partner weniger als 6 FP hat. Wenn man z.B. selbst 22 FP hat, würde der Partner die Eröffnung auf der 1. Stufe mit 3 oder 4 FP passen und man hätte möglicherweise ein Vollspiel verpasst. Deshalb eröffnet man sehr starke Hände künstlich mit 2 ♣.

- Die 2 ♣-Eröffnung hat als künstliches Gebot nichts mit Treff zu tun. Sie zeigt eine beliebig sehr starke Hand, mit der man (fast) ohne Unterstützung des Partners ein Vollspiel erfüllen kann. Sehr stark bedeutet, dass man entweder sehr punktstark ist (ab 23 FP) oder aber sehr stichstark, also (fast) genug Stiche für ein eigenes Vollspiel auf der Hand hat.
- Der Partner antwortet auf die Eröffnung fast immer künstlich 2 ♦, nur mit einer positiven Hand ab 8 FP UND einer guten 6er Oberfarbe „bricht er aus“ und reizt seine Oberfarbe. Ansonsten hat die starke Hand Vorfahrt und soll sich beschreiben. Als Partner wartet man ab, was die starke Hand hat und reagiert entsprechend – also reizt mit einer guten, passenden Hand stark weiter (in dem Fall: alles außer Vollspiel, die 2♣-Eröffnung forciert beide bis dahin.)
- Der Eröffner antwortet auf das künstliche 2 ♦-Gebot, indem er mit einem Einfärber oder Zweifärber seine längste Farbe reizt oder mit 23-24 FP und ausgeglichener Verteilung 2SA bietet, mit noch stärkeren Händen 3 SA. Auch jetzt wird wieder Stayman und Transfer gespielt! Nach 2 Treff – 2 Karo – 3 SA, gefolgt von Stayman, ist 4SA (wie sonst 3 SA) die Variante ohne Fit und zum Spielen.

2. Die 2 SA-Eröffnung

- zeigt 20-22 FP und eine ausgeglichene Verteilung.
- Der Partner antwortet in demselben Schema wie bei der 1SA-Eröffnung, braucht für seine Gebote nun aber mindestens 5 FP weniger. Da nach so hoher Eröffnung biestraummäßig keine Einladungen mehr möglich sind, solltet ihr euch ab schönen 3 FP für das Vollspiel entscheiden. Nach dem Motto: Erstmal Vollspiel reizen, dann weitersehen ;)
- Passen sollte man die 2SA-Eröffnung nur mit 0-2 FP und ohne 5er Oberfarbe. (Mit 5er Oberfarbe reizt man weiterhin immer Transfer.)

3. Sperreroöffnungen – 2 bis 4 Karo, Coeur oder Pik

- Alle übrigen Eröffnungen auf höheren Stufen zeigen bei den meisten Spielern ein Blatt **unter Eröffnungsstärke**. Sie beinhalten in der Regel 6-9 FP und eine gute Farbe (mind. 2 Figuren in der Farbe). Zusätzlich sollte keine (weitere) 4er Oberfarbe vorhanden sein.
- Sperreroöffnungen haben zwei Ziele: Zum einen sperren sie den meist punktstärkeren Gegner aus der Reizung aus und erschweren es ihm, den richtigen Kontrakt zu finden. Zum anderen liefern sie dem Partner eine genaue Beschreibung des eigenen Blattes.
- Grundsätzlich gibt die Länge der Farbe die Stufe der Eröffnung an:
 - 6er Länge: 2er Stufe
 - 7er Länge: 3er Stufe
 - 8er Länge: 4er Stufe
- Wie sinnvoll eine Sperreroöffnung in etwa ist, lässt sich aus der Kombination von Gefahrensituation und Loserrechnung ablesen:
 - günstige Gefahrenlage (wir grün – Gegner rot): 3 Verlierer mehr als mit dem Gebot versprochene Stiche
 - gleiche Gefahrenlage (beide grün oder beide rot): 2 Verlierer mehr als mit dem Gebot versprochene Stiche
 - ungünstige Gefahrenlage (wir rot – Gegner grün): 1 Verlierer

- Im Zweifel ist für die Höhe des Gebots die Anzahl der Verlierer wichtiger als die Länge der Farbe.

4. Spezialfall: Weak 2s: 2♦, 2♥, 2♠

- Die häufigsten Sperreröffnungen sind die Eröffnungen auf der 2er Stufe, die sog. Weak Twos, da 6er Längen wesentlich wahrscheinlicher sind als 7er oder gar 8er Längen. Hierfür gibt es auch ein Antwortsystem des Partners:
 - passen, wenn kein Vollspiel und keine Verlängerung der Sperre sinnvoll ist
 - Einladen: **2 SA bieten** (künstlich!) – fragt den Partner nach Min oder Max: Mit Minimum wiederholt der Eröffner seine Farbe, mit Maximum nennt er Seitenwerte (z.B. Treffkönig → 3 ♣) oder bietet mit Maximum und ohne Seitenwerte 3 SA.
 - Vollspiel gleich bieten, wenn es selbst mit Minimum beim Partner reicht.
 - Achtung! Den Partner auf die **3. Stufe** seiner Farbe zu heben, ist jetzt **keine Einladung**, sondern eine Verlängerung der Sperre: Ein Vollspiel ist außer Reichweite, man hat aber Unterstützung in Partners Farbe (meist 3 Karten).

Exkurs IV: Die Loser-Rechnung

- Zur Bewertung der Stärke der eigenen Hand kann man neben dem Zählen der Figuren, der Längen- und Verteilungspunkte alternativ auch die Loser-Rechnung anwenden. Dies empfiehlt sich in Zweifelsfällen, besonders die Stärke unausgeglichener Hände lässt sich darüber besser erkennen.
- Man schaut in jeder Farbe, ob man A, K und D hat und zählt für jede fehlende Figur 1 Loser, allerdings nicht mehr Loser als Karten in der Farbe. Bei zwei Karten schaut man nur nach A und K, bei einem Single nur nach dem Ass.
- Mehr als 3 Loser pro Farbe sind also nicht möglich.
- Orientierung:
 - Eine normale Eröffnung hat 7 Verlierer, mit 6 Verlierern sollte man Einladungen des Partners annehmen, aber selbst nicht unbedingt Zusatzstärke zeigen, ab 5 Verlierern reizt man stark.
 - Eine normale Antwort hat 9 Verlierer, mit 8 Verlierern lädt man ein, ab 7 Verlierern sagt man ein Vollspiel an.

Hier einige Beispiele:

♠ A K 9 6 4 → 1 Loser	}	5 Loser
♥ 6 → 1 Loser		
♦ A x → 1 Loser		
♣ K B 5 3 2 → 2 Loser		
♠ A 6 4 → 2 Loser	}	5 Loser
♥ K → 1 Loser		
♦ A D → 1 Loser		
♣ A K B 5 3 2 → 1 Loser		

♠ A K D 6 4 3 2 → 0 Loser	}	2 Loser
♥ 6 → 1 Loser		
♦ - → 0 Loser		
♣ K D B 5 3 → 1 Loser		

IV. Grundlagen der kompetitiven Reizung

1. Ziel

Kompetitive Reizung bedeutet, dass beide Paare bieten, während im Gegensatz dazu bei der ungestörten Reizung ein Paar immer passt. Bei der kompetitiven Reizung befindet sich das Paar, das nicht eröffnet hat, in der sog. Gegenreizung. Für das erste Gebot des gegenreizenden Paares unterscheidet man grundsätzlich zwei Typen von Gegenreizung: Die **Farbgegenreizung**, d. h. man hat eine eigene Farbe (mind. 5 Karten in der Farbe), und das **Informationskontra**, d. h. man hat keine eigene Farbe, aber alle anderen Farben außer der eröffneten Farbe.

Weiterhin besteht noch die Möglichkeit, SA zu reizen, ein Stärkekontra zu bieten oder eine (in jedem Fall schwache) Sprungreizung abzugeben.

2. Die Farbgegenreizung

N	O	S	W
	1♣	1♠	

- Zum Gegenreizen einer Farbe benötigt man immer eine 5er Länge. Zusätzlich sollte man bei Gegenreizung auf der 1. Stufe mind. gute 9 FP, bei Gegenreizung auf der 2. Stufe, d. h. wenn man seine Farbe auf der 1. Stufe nicht mehr reizen kann, bei einer gereizten 5er Länge mind. 12 FP haben, bei einer 6er Länge reichen auch 10 FP.
- Gegenreizungen hängen, im Gegensatz zu Eröffnungen, sehr von der Farbqualität ab, mit schlechten Farben ist es oft besser zu passen – spielt unser Partner die Farbe später aus, hilft das bei schlechten Farben meist nur dem Gegner.
- Generell gilt: Je weniger Figurenpunkte, desto stärker die Farbe! Gute Farben sollten min. 2 Figuren beinhalten.

Die Antwort des Partners: Der Partner antwortet genauso wie bei einer normalen Eröffnung des Partners (nur dass Unterfarben jetzt auch auf jeden Fall zu 5. sind). Da der Partner maximal 17 FP hat, um direkt eine Farbe zu reizen (siehe Stärkekontra), ist Passen mit 6 und 7 FP zu empfehlen.

Exkurs V: Kontras

Das Kontra wird recht häufig als künstliches Gebot verwendet, da man auf den unteren Bietstufen in der Regel nicht daran interessiert ist, ein natürliches Kontra, d. h. ein Strafkontra, abzugeben. Außerdem ist das Kontra als Gebot enorm bietraumsparend und dient häufig dazu, dem Partner Informationen über gleich mehrere Farben mitzuteilen. Wenn nach dem Kontra vom Gegner oder vom Partner noch eine Farbe gereizt wird, ist das Kontra übrigens aufgehoben und hat keinen Einfluss mehr auf den Score am Ende des Boards.

Da Kontras nach Farbgebots auf den unteren Bietstufen fast immer künstlich sind, sind sie auch forcierend (also zwingen den Partner zum Weiterreizen), der Partner muss also, wenn der Gegner ihm nicht zuvorkommt, ein Gebot finden. Reizt niemand, spielt man den Kontrakt im Kontra (gerade auf niedrigen Stufen selten eine gute Wette)!

3. Das Informationskontra

N	O	S	W
1♦	X		

Hat man keine 5er Länge, aber dennoch Eröffnungsstärke, d.h. mind. 12 FP, kann man unter Umständen ein Kontra gegenreizen. Dieses „Informationskontra“ zeigt:

mind. 12 FP und höchstens 17 FP, (ab 18 FP siehe [Stärkekontra](#))

gern eine Kürze (also nur 2 Karten oder weniger) in der vom Gegner gereizten Farbe

Spielbereitschaft, d.h. mind. 3, lieber 4 Karten in allen ungereizten Farben, insbesondere in den Oberfarben. Wurde eine Unterfarbe eröffnet, sollte man in den Oberfarben mind. 4/3-verteilt sein. Wurde eine Oberfarbe eröffnet, sollte man in der anderen Oberfarbe eine 4er Länge haben.

Je mehr FP man hat, desto weniger streng sind diese Vorgaben einzuhalten.

- Das Informationskontra ist so gesehen ein künstliches Gebot, denn man möchte mit dem Kontra nicht zum Ausdruck bringen, dass der von den Gegnern gereizte Kontrakt wahrscheinlich fällt, sondern zeigt damit eine bestimmte Verteilung und Punktstärke – man fordert den Partner auf, aktiv zu werden und entsprechend zu reizen.

- **Antworten des Partners:** Ist nach dem Informationskontra vom Gegner kein Gebot abgegeben worden, ist der Partner des Kontrierenden „gezwungen“, ein Gebot abzugeben, da das Kontra des Partners künstlich und somit forcierend ist. Er bietet

1. seine längste (vom Gegner bisher nicht gereizte) Farbe:

- 0-7 FP: ohne Sprung, auf der niedrigstmöglichen Stufe
- 8-10 FP: im einfachen Sprung
- mit 8-10 mit 5er Farbe: im Doppelsprung
- ab 11 FP: das passende Vollspiel oder ...
- wenn nicht klar ist, welches das passende Vollspiel ist, überruft man die Gegnerfarbe (indem man sie selbst reizt. Nicht wirklich rufen!) um mehr über die Hand des Partners zu erfahren. Der Überruf der Gegnerfarbe nach Informationskontra ist „selbstforcierend“ bis 2NT, d.h. man zwingt nicht nur den Partner, man verspricht damit auch, bis mindestens 2NT zu reizen.

- **Sans Atout:** nur mit ausgeglichener Verteilung & Stopper (siehe unten) in den Farben der Gegner
 - 1SA mit 8-10 FP
 - 2SA mit 11-12 FP
 - 3SA ab 13 FP

Hat man weniger als 8 FP, sollte man lieber ein Farbgebot abgeben als SA zu reizen, auch mit Stopper und ohne lange Farbe. Die Farbreizung kann notfalls nur eine 3er Länge zeigen.

- **Pass:** Ausnahmsweise darf man passen, wenn man relativ stark und die eigene längste Farbe die vom Gegner gereizte ist, man also sicher ist, den gegnerischen Kontrakt zu schlagen. Man verwandelt das Informationskontra des Partners nun durch ein sog. „Strafpass“ in ein Strafkontra.

Aber Achtung!! Der Partner hat vielleicht keine, eine oder allenfalls 2 Karten in der gegnerischen Farbe und lediglich 12 FP versprochen. Kontrakte der Gegner auf der 1. Stufe zu kontrieren, ist selten erfolgreich, da die Gegner lediglich 7 Stiche versprochen haben. Gleichzeitig geht man das Risiko ein, ein eigenes Vollspiel zu verpassen.

Hat nach dem Informationskontra der Gegner vor dem Antwortenden gereizt, entfällt die Notwendigkeit zum Reizen. Jede Reizung ist jetzt freiwillig und zeigt eine Hand ab guten 6/7 FP bzw. mit hilfreicher Verteilung. Ab 8 FP sollte man (bis zur Zweierstufe) unbedingt etwas reizen, da man nun mit dem Partner – das Informationskontra verspricht ja mind. 12 FP – zusammen mind. 20 FP hat.

Weiterreizung des Infokontrierenden: Hat der Partner 0-7 FP gezeigt, passt man einfach. Ein Vollspiel ist außer Reichweite, da man selbst höchstens 17 FP (warum, erklärt gelegentlich das Stärkekontra) hat. Hat der Partner ein stärkeres Gebot angegeben, reizt man je nach Stärke der eigenen Hand weiter; man lädt ein oder reizt gleich das Vollspiel. Trumpf ist die vom Antwortenden genannte Farbe.

4. Die SA-Gegenreizung

Ist man in der Gegenreizung, hat 15-18 FP, eine ausgeglichene Verteilung, keine 5er Oberfarbe und min. einen Stopper in der Farbe (oder den Farben) der Gegner, kann man 1SA gegenreizen. Danach kann der Partner ganz normal Stayman und Transfer bieten, als wenn 1SA eröffnet wurde.

5. Schwache Sprünge

N	O	S	W
	1♣	2♥	

- Auch in der Gegenreizung sind Gebote im Sprung schwach. Wenn man z.B. nach einer 1♦-Eröffnung in 2♥ oder 3♥ springt, zeigt dies eine schwache Hand (6-9 FP), die zu schwach oder ungeeignet ist, um 1♥ zu reizen. Die Anforderungen an das Gebot entsprechen denen der schwachen Eröffnung (Loseranzahl in Abhängigkeit von der Gefahrenlage, Länge der eigenen Farbe).

V. Feinheiten der kompetitiven Reizung

1. Stopper für SA-Gebote

- Um einen SA-Kontrakt zu bieten, sollte die Partnerschaft nach Möglichkeit in jeder Farbe einen Stopper besitzen. Stopper bedeutet, dass man in einer Farbe mind. einen Stich macht. Da in einem SA-Kontrakt nicht gestochen werden kann, soll ein Stopper verhindern, dass die Gegner in einer Farbe problemlos eine Reihe von Stichen machen bzw. „abziehen“ können, ohne dass man selbst zwischendrin an den Stich kommt.
- Es gibt sichere Stopper und sog. „Halbstopper“, mit denen man nur vielleicht einen Stich macht. Ein sicherer Stopper ist z.B. ein Ass, KD (die „Marriage“) oder DB10 in einer Farbe. Auch in Ordnung ist Kx oder ähnliches beim Alleinspieler, da man

zumindest beim direkten Ausspiel dieser Farbe hier einen Stich macht. Dxx wäre dagegen ein Halbstopper, der von Partner noch Unterstützung braucht.

- Je mehr Informationen aus der Reizung bekannt sind und je höher die Stufe ist, auf der man Sans Atout spielt, desto wichtiger sind Stopper. 1SA eröffnet man auch ohne Stopper in allen Farben, da der Gegner ja nicht weiß, welches die eigene schwache Farbe ist, der Partner auch noch ein paar Karten hat und man nur 7 Stiche verspricht. Anders die Situation, wenn die Partnerschaft in der Reizung schon drei Farben gereizt hat, man dabei merkt, dass kein Fit vorhanden ist und sich dann für 3SA als Kontrakt entscheidet. Da die Gegner die Reizung ja auch mitbekommen haben, werden sie vermutlich die vierte, ungereizte Farbe ausspielen. Mit seinem 3SA-Gebot zeigt man in einer solchen Situation also zwingend einen Stopper in der ungereizten Farbe.
- Genauso, wenn die Gegner eine Farbe gereizt haben: Sobald man nach einer Farbgegenreizung SA bietet, verspricht dies min. einen Stopper in der vom Gegner gereizten Farbe.
- Aber was tun, wenn man keinen hat? Am besten erstmal den Partner fragen: Wenn klar ist, dass der angestrebte Kontrakt SA ist, fragt das Reizen der 4. Farbe oder der Farbe der Gegner nach einem Stopper in dieser Farbe. Mit Stopper bietet der Partner SA, ohne Stopper etwas anderes. Sind noch zwei Farben ungereizt, zeigt man hingegen mit der gereizten Farbe einen Stopper. Wichtig ist, dass derjenige Alleinspieler wird, der den letzten, noch benötigten Stopper hat.
- Was tun, wenn mein Partner den benötigten Stopper auch nicht hat? Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:
 - a) Trotzdem SA bieten und hoffen, dass sich der Kontrakt doch irgendwie erfüllen lässt, z. B. weil die Farbe beim Gegner 4-4 steht.
 - b) Im Fit in der Unterfarbe spielen, sofern es hier einen Fit gibt.
 - c) Im 4-3-Fit in einer Oberfarbe spielen, was auch kein Beinbruch, sondern manchmal der beste Kontrakt ist.

VI. Der Weg zum Schlemm

1. Allgemeines

Wie in den Grundinformationen in [Kapitel I.](#) bereits beschrieben, gibt es nicht nur für Vollspiele Extraprämien, sondern auch für Klein- und Großschlemms. Zum Erfüllen eines Kleinschlemms braucht man – unabhängig ob eine Ober- oder Unterfarbe Trumpf ist oder ob man SA spielt, 12 Stiche (Kontrakt: 6♣, 6♦, 6♥, 6♠ oder 6SA). Man darf ergo nur einen Stich abgeben. Für einen Großschlemm muss man alle 13 Stiche machen und dementsprechend einen Kontrakt auf der 7. Stufe ansagen. Während man einen Kleinschlemm auch reizen sollte, wenn die Wahrscheinlichkeit auf das Erfüllen bei nur ca. 50% liegt, sollte man mit dem Reizen von einem Großschlemm vorsichtiger sein und dies nur tun, wenn man sich relativ sicher ist, dass man diesen auch erfüllt. Großschlemms kommen bei gemischten Karten nicht allzu häufig vor. Im Folgenden werden einige Konventionen vorgestellt, die die Entscheidung, ob ein Schlemm geht, erleichtern sollen.

2. Stärke für einen Schlemm

Wie stark muss man sein, um einen Schlemmversuch zu starten? Für einen Kleinschlemm sollten es in SA 33 FP sein, im Farbkontrakt 33 FVP. Für den Großschlemm erhöht sich die Zahl auf 37 – wobei auch die keine Gelinggarantie darstellen! Wer in der Partnerschaft Schlemmpotential in Form vieler FP / FVP ausgemacht hat, sollte sich mit Cuebids und Assfrage absichern, dass alles Wichtige an Bord ist:

3. Cuebids

Cuebids sind Kontrollgebote in einer Farbe. Die am häufigsten verwendete Art von Cuebids sind Mixed-Cuebids - auch kombinierte Erst- und Zweitrundenkontrollen genannt. Dies bedeutet, dass man spätestens, wenn die Farbe das zweite Mal gespielt wird, in dieser Farbe einen Stich macht, man also das Ass, den König, ein Single oder eine Chicane (keine Karte) in der Farbe hält.

Cuebids werden dann gereizt, wenn man einen Fit gefunden hat und mindestens eine Seite Schlemminteresse hat. Das Prinzip: Durch das Abgeben eines Cuebids muss auch der Partner eins abgeben. Dabei reizt man die niedrigstmögliche Farbe, in der man eine Erst- oder Zweitrundenkontrolle hat. Lässt man eine oder mehrere Farben aus, verneint dies eine Kontrolle in der bzw. den betreffenden Farbe(n).

Ein Beispiel: Nach 1 Pik – 3 Pik ist 4 Treff ein Cuebid bzw. Kontrollgebot, Partner soll ebenfalls Kontrollen nennen. 4 Karo von ihm zeigt Karokontrolle, verrät aber noch nichts über Coeur – 4 Coeur hingegen zeigt eine Coeurkontrolle und verneint eine in Karo!

4. Assfrage 4 SA: Roman Keycard Blackwood (RKCB)

Glaubt man daran, 12 Stiche machen zu können, sichert man sich (sofern man einen bekannten Fit hat) meist auch mit der sog. **Assfrage** gegen das Fehlen von – im Kleinschlemm – mehr als einem Ass ab. Das künstliche Fragegebot dazu ist 4 SA.

Da bei einem Farbkontrakt der Trumpfkönig fast genauso wichtig ist, wie die Asse, zählt man diesen bei der Assfrage auch als Ass bzw. als Keycard. Es gibt demnach 5 Asse (4 wirkliche und Trumpfkönig). Der Partner antwortet auf 4 SA:

- 5♣ mit 3 oder 0 Assen
- 5♦ mit 4 oder 1 Assen,
- 5♥ mit 2 Assen ohne Trumpfdame
- 5♠ mit 2 Assen + Trumpfdame

Keine Assfrage ohne Fit! Liegt kein Fit vor, wird 4SA nicht als Assfrage gespielt, sondern als Einladung zu 6SA, es ist „quantitativ“. 4SA ist immer dann als Einladung zu verstehen, wenn vorher vom Partner ein natürliches Sans-Atout-Gebot abgegeben wurde, etwa nach der 1SA-Eröffnung.

B) Alleinspiel / Spieltechniken

Alleinspiel I: SA-Kontrakte

Wir beginnen mit den grundlegenden Techniken in Kontrakten ohne Trumpf, da es hier weniger Möglichkeiten gibt als in Farbkontrakten. Alle Techniken, die ihr hier seht, gelten auch für Kontrakte, bei denen es eine Trumpffarbe gibt.

Das **Grundprinzip** bei Kontrakten ohne Trumpf lautet, für beide Seiten, sich möglichst viele Stiche in den eigenen langen Farben zu entwickeln – und da die eigenen kurzen Farben immer die langen Farben der Gegner sind, diese erst einmal in Ruhe zu lassen (erst am Ende mitzunehmen). Man kann es als einen Wettlauf ansehen: Welche Seite ist schneller darin, die eigenen langen Farben in Stiche zu verwandeln und diese auch abzuziehen?

1. First things first: Der Spielplan

Um möglichst viel aus beiden Händen zu machen, empfiehlt es sich für den Alleinspieler sehr, anfangs einen Spielplan aufzustellen. Das gilt überhaupt nicht nur für Einsteiger, selbst und gerade die größten Bridge-Profis überlegen vor dem Spiel der ersten Karte in Ruhe, was ja eigentlich gerade los ist. Folgende Fragen solltet ihr Euch dabei stellen:

1. In welchem Kontrakt bin ich, wie viele Stiche soll ich machen?

2. Wie viele Stiche habe ich von oben, könnte ich also ohne Weiteres abziehen?

Beispiel: AKx gegenüber xxx sind 2 Stiche, ADB gegenüber xxx ist 1 Stich, KDB10 gegenüber xx ist erstmal kein Stich. WICHTIG: Dass man die Stiche abziehen könnte, heißt nicht unbedingt, dass man es sollte – erst einmal den Spielplan zu Ende machen!

3. Wie kann ich mir weitere Stiche entwickeln?

Nur in seltenen Fällen hat man alle nötigen Stiche gleich zur Hand, in der Regel fehlen ein paar. Hier kommen die Spieltechniken unten ins Spiel, mit denen du deine Stichanzahl vergrößern kannst. Hast du die Wahl zwischen verschiedenen Farben, die genug Stiche zum Erfüllen deines Kontraktes ergeben können, solltest du die Farbe wählen, die den sichersten Erfolg verspricht.

4. Welche Schwierigkeiten gibt es? Wie kann ich ihnen begegnen?

Hier sind zum einen potentiell fehlende [Stopper](#) in (gegnerischen) Farben gemeint, zum anderen notwendige Übergänge, um die (entwickelten) Stiche auch abzuziehen zu können.

5. In welcher Reihenfolge spiele ich?

Jetzt fallen deine Überlegungen zusammen, du hast deinen vorläufigen Spielplan⁴ erarbeitet und beginnst, ihn in die Tat umzusetzen – am Ende dieses Kapitels gehen wir ein Beispiel einmal konkret zusammen durch.

Erklärung: Stopper

Ein **Stopper** ist die Möglichkeit, dem Abziehen gegnerischer Farben einen Riegel vorzuschieben, indem man den Stich in dieser Farbe selbst gewinnt. Ein **Ass** ist 100-%iger Stopper, aber auch **König** und mindestens eine kleine Karte stoppen immer, wenn – wie zu Beginn eines Spiels – die Farbe von links ausgespielt wird. Weitere Stopper sind:

- ➔ DB10 (immer)
- ➔ DBx (nach direktem Ausspiel)
- ➔ B109x

⁴ Oft muss man seinen Spielplan im Laufe des Spiels noch anpassen.

→ B10xx (oft)

Doppelstopper: Die Möglichkeit, eine Farbe vom Gegner gleich zweimal auszubremsen. Beispielsweise mit AK, AD, AB10, KDB, ,...

2. Spieltechniken

Figuren- versus Längenstiche

Hast du eine Farbe gefunden, die dir die Stiche zum Erfüllen deines Kontraktes liefern kann, kannst du dir darin entweder Figuren- oder Längenstiche oder beides entwickeln.

- **Figurenstiche** sind solche, bei denen du auf einen bestimmten Stand der Figuren spekulierst und entsprechend spielst – zum Beispiel beim Schneiden. Du gewinnst Stiche, kurz gesagt, durch Figuren.
- **Längenstiche** kannst du in Farben entwickeln, deren kleine Karten „hoch“ werden können, wenn die Farbe beim Gegner günstig verteilt ist – zum Beispiel bei AKxxx gegenüber xxx: Sind die restlichen 5 Karten bei den beiden Gegenspielern 3/2 verteilt, kannst du in dieser Farbe 4 Stiche machen, nachdem du einen abgegeben hast. Am Ende machen auch die Winzlinge (2,3 usw.) in der Farbe Stiche.

Längenstiche: Farben hochspielen

Hast du mindestens 7 Karten in einer Farbe, besteht die Chance, dass, wenn du die Farbe oft genug spielst und die restlichen Karten gleichmäßig auf beide Seiten verteilt sind, auch die kleinen Karten zu Stichen werden. Dabei solltest du immer überlegen, wie viele Karten fehlen, und wie sie verteilt sein können.

Beispiele:

- AKxx gegenüber xxx: Sind die restlichen 6 Karten dieser Farbe bei den Gegnern 3/3-verteilt, kannst du damit 3 Stiche erzielen – A, König und, nachdem du einen Stich an den Gegner abgegeben hast, die 4. Runde.
- AKxxx gegenüber xx (ähnlich):
 - Sind die restlichen 6 Karten dieser Farbe bei den Gegnern 3/3-verteilt, kannst du damit 4 Stiche erzielen – Ass, König und, nachdem du einen Stich an den Gegner abgegeben hast, die 4. und 5. Runde.
 - Steht die Farbe (was wahrscheinlicher ist) 4/2, kannst du durch wiederholtes Spielen der Farbe immerhin einen Extrastich erzielen, dabei gehen allerdings vorher 2 Stiche an den Gegner.
- Axxxxx gegenüber Kx: Die 5 fehlenden Karten der Gegner machen, wenn sie 3/2-verteilt sind und du diese Farbe oft genug spielst, einen Stich, du hingegen 5 inklusive der Längenstiche. Steht die Farbe 4/1, wirst du 2 Stiche abgeben und 4 machen – vorausgesetzt, du kommst oft genug zu der Farbe hin (hast genügend Übergänge dahin). Siehe dazu auch ...
- *Sonderfall Blanko Coup*

Mit einer Haltung wie AKxxxx gegenüber xx locken, insofern die restlichen Karten bei den Gegnern artig 3/2 verteilt sind, insgesamt 5 Stiche inklusive der Längenstiche – dazu muss man die Farbe aber mindestens viermal spielen! In manchen Situationen fehlt es dazu an den

entsprechenden Übergängen. Liegen außerhalb dieser schönen Farbe beispielsweise am Tisch nur kleine Karten, muss die Farbe selbst die Übergänge liefern: Das geht, wenn man als allererstes einen Stich herausgibt (von der langen Seite weder Ass noch König, sondern eine kleine Karte spielt) und später mit Ass und König die letzten Karten der Gegner fängt – in der alles entscheidenden 4. Runde sind die restlichen 3 kleinen Karten hoch geworden und man ist obendrein auf der richtigen Seite, um sie abzuziehen. Spielt man hingegen in der 1. Runde eine Figur, ist es zu spät! Egal, ob man den Gegnern ihren Stich in der 2. oder 3. Runde gibt, du kommst nie wieder zu der langen Farbe hin, um die hochgespielten kleinen Karten in einer 4. Runde auch als Stiche abziehen zu können.

Erklärung: Übergänge

Ein Übergang ist eine Karte, mit der du sicher in einer Hand landest:

- Ein Ass ist 100-prozentiger Übergang, wenn du gegenüber mindestens eine weitere Karte hast.
- Mit Kx(x) gegenüber Ax(x) kommst du einmal sicher auf jeder Seite.
- In KDB10 gegenüber xxxx stecken sogar 3 sichere Übergänge – du musst nur einen Stich an das Ass abgeben.

Übergänge können sich teils etwas verstecken:

- Liegt am Tisch beispielsweise in Karo 10xxx und du hältst in der Hand AKxx, kannst du dir meist einen Übergang zum Tisch entwickeln, indem du die beiden hohen Karos kassiert und dem Gegner in der Farbe irgendwann einen Stich überlässt – in der 4. Runde (insofern die Karos 3/2 verteilt sind) kommst du mit einer kleinen Karte zur 10.

Figurenstiche: Figuren heraustreiben

Mit einer Haltung wie KDBxx gegenüber 10xx sind gleich 4 Stiche in greifbarer Nähe, wenn du einen Stich an das Ass der Gegner abgibst (das Ass „heraustreibst“). Nachdem die fehlende, hohe Figur in der Farbe abgegeben wurde, sind die darunterliegenden Karten zu Stichen herangereift! Das funktioniert auch, wenn gleich zwei oder vielleicht sogar drei Figuren in der Farbe fehlen, mit Haltungen wie DB10(xx) oder B10xxx gegenüber 9xx.

Wichtiger Tipp: Hast du gleichrangige Figuren auf beiden Seiten, spiel die Figuren der kurzen Seite zuerst! Mit DBx gegenüber AKxxxx also erst Dame und Bube, dann rüber zu AK, mit Kx gegenüber ADBx erst den König, dann rüber zu den Restfiguren – würdest du im letzten Beispiel erst das Ass und dann den König spielen, musst du in einer anderen Farbe zurück zu DB (und Übergänge sind oft selten und kostbar).

Potentielle Schwierigkeiten dabei sind

- fehlende Übergänge
- Farben, die sich der Gegner dadurch, dass wir 1-, 2- oder 3-mal an ihn aussteigen müssen, vor uns hochgespielt hat und abziehen kann.

Um also mit der Haltung oben (KDBxx gegenüber 10xx) in den Genuss der 4 Stiche zu kommen, solltest du

- a) einen weiteren Stopper in den anderen, besonders der ausgespielten Farbe(n) haben (musst du zweimal aussteigen, dann noch 2 Stopper)
oder

- b) hoffentlich an den Gegner das Ass verlieren, der die ausgespielten Farben nicht mehr hat (siehe [Ducken](#))
oder
- c) hoffen, dass die Gegner selbst mit einer hochgespielten Farbe nicht genug Stiche haben, um deinen Kontrakt zu schlagen
oder
- d) eine Kombination aus den oberen Möglichkeiten.

Figurenstiche: Schneiden (Impass/Expass)

Schneiden (auch Impass genannt)

Fehlt dir eine wichtige Figur, du hast aber die Figuren drumherum (beispielsweise fehlt der König, du hast aber in einer Hand Ass und Dame), kannst du darauf spekulieren, dass die Figur für dich günstig sitzt und darauf spielen:

Einfacher Schnitt:

- Liegen am Tisch Ass und Dame, kannst du aus der Hand klein zur Dame spielen und hoffen, dass der König davor sitzt: Kommt eine kleine Karte, legst du die Dame, kommt der König, nimmst du das Ass und die Dame ist hoch. Voilà, ein Extrastich!
- Liegt am Tisch das Ass mitsamt einiger kleiner Karten und du hast sowohl Dame als auch Buben (als auch eventuell die 10 usw.) in der Hand, kannst du die Dame „vorlegen“ – du spielst die Dame aus der Hand, kommt von links eine kleine Karte bleibst du ebenfalls klein und die Dame gewinnt (hoffentlich) den Stich. Nun kannst du das Manöver einfach wiederholen, indem du die nächsthöhere Karte, also den Buben vorlegst, ... der König macht keinen Stich!

Wahrscheinlichkeit für einen Extrastich: 50 %

Doppelschnitt:

Fehlen gleich zwei Figuren hintereinander (beispielsweise König und Dame), aber du hältst den Rest, bietet sich ein Doppelschnitt an:

- Liegen am Tisch Ass, Bube und 10, spielst du eine kleine Karte aus der Hand:
 - o Kommen von links König oder Dame, setzt du das Ass ein. Später kannst du mit Bube und 10 die fehlende Figur „heraustreiben“ und machst 2 Stiche statt nur einem.
 - o Kommt von links eine kleine Karte, setzt du vom Tisch die 10 ein. Diesen Stich wirst du wahrscheinlich an den Gegner rechts verlieren! Später aber hast du mit A und B noch eine Schnittposition und spielst erneut eine kleine Karte aus der Hand hin zu dieser „Gabel“. Sowie mindestens eine Figur beim linken Gegner sitzt, machst du mit dem Doppelschnitt einen Extrastich.
- Liegt am Tisch das Ass und du hältst in der Hand Bube, 10, 9 usw. spielst du genauso, nur dass du den Buben oder eine andere hohe Karte aus der Hand vorlegst.

Wahrscheinlichkeit für einen Extrastich: 75 %

Expass

Das gleiche, aber andersrum: Beim Expass spielst du hin zu einer Figur, in der Hoffnung, dass die höhere Figur davor sitzt! Hast du in einer Farbe beispielsweise nur den König (sagen wir

mal wieder am Tisch), kann auch dieser einen Stich machen, wenn sich das Ass in der Hand davor befindet – spielst du klein aus der Hand und dein Gegner spielt auch klein, nimmst du den König – kommt von links hingegen das Ass, bleibst du klein und der König ist hoch.

Beispiele:

- Kx, das Ass sitzt (hoffentlich) davor
- DBx, mindestens Ass oder König sitzen (hoffentlich) davor
- KBx: Eine Kombination aus Impass und Expass! Spiel zuerst zum Buben und schneide auf die Dame – klappt das nicht, bleibt dir später noch der Expass zum König.

Wahrscheinlichkeit für einen Extrastich: 50 %

Ducken

Beim Spielplan-Anfertigen merkst du: Selbst mit der Technik zum Entwickeln weiterer Stiche reicht es nicht, denn der Gegner hat vor dir seine Farbe „hochgespielt“ und kann deinen Kontrakt schlagen, wenn er sie abzieht. Und jetzt, einfach aufgeben? Auf keinen Fall! Durch das „ducken“ kannst du deine Chancen ganz einfach vergrößern.

Angenommen, du hast in der vom Gegner ausgespielten Farbe nur einen einfachen Stopper wie zum Beispiel das Ass – musst aber, um genügend Stiche zu machen, in einer weiteren Farbe noch einmal aussteigen (dem Gegner erst einen Stich in der Farbe überlassen). Jetzt kannst du deinen Kontrakt noch erfüllen, wenn der Gegner, der später ans Spiel kommt, die ursprünglich ausgespielte Farbe nicht mehr hat! Um deine Chancen dabei massiv zu steigern, solltest du deinen Stopper nicht zu früh einsetzen – sondern erst genau dann, wenn der Gegner, der später wieder zu Stich kommen soll, genau seine letzte Karte in dieser Farbe legen muss.

Beispiel:

Sitzt links von dir KDB10x, am Tisch xx, rechts von dir xxx (mit dem Ass, das du noch heraustreiben musst) und du hältst Axx in der Farbe, solltest du den Stich erst in der 3. Runde gewinnen! Dein rechter Gegner kann die gefährliche Farbe nun nicht mehr nachspielen.

Wie oft du ducken sollst, verrät dir die **7er-Regel**: Zieh von der Grundzahl 7 die Karten ab, die du in beiden Händen in der gegnerischen Farbe hältst – so oft sollst du „ducken“, also deinen Stopper aufsparen. In unserer Beispielhand von eben hast du xx am Tisch und Axx in der Hand. 5 Karten. $7-5=2$ -> du sollst also zweimal ducken und das Ass erst in der dritten Runde einsetzen. Ducken ist in vielen Sans-Atout- (und auch in einigen Farb-)Kontrakten eine gute Idee – gefährlich wird es meist nur dann, wenn der Gegner eine eigentlich ganz gute Farbe von dir ausgespielt hat und eine andere Farbe viel schlechter für dich ist. Dann solltest du den (ersten) Stopper lieber sofort mitnehmen, bevor dein Gegner noch auf Ideen kommt!

Ein Spielplan-Beispiel

Nach einer wie immer wunderbaren Reizung bist du Alleinspieler in 3SA geworden, der Gegner spielt die $\spadesuit 5$ aus und du hältst folgende Ausstattung:

Tisch:

\spadesuit	\heartsuit	\diamondsuit	\clubsuit
3	K	A	D
2	D	D	B
	B	3	2
	2	2	

Hand:

\spadesuit	\heartsuit	\diamondsuit	\clubsuit
A	10	B	A

5	9	10	K
4	3	9	3
		4	

1. In welchem Kontrakt bin ich, wie viele Stiche soll ich machen?

3SA, 9 Stiche.

2. Wie viele Stiche habe ich von oben?

1 in Pik, keinen in Coeur, 1 in Karo, 3 in Treff: 5

3. Wie kann ich mir weitere Stiche entwickeln?

In Coeur kann ich das Ass heraufstreiben, die restlichen Karten sind gut: 3 Stiche

In Karo fehlt nur der König, sitzt der im Schnitt, mache ich 3 Stiche mehr, sitzt er beim rechten Gegner, 2 Stiche mehr.

Die anderen Farben bieten keine Chancen.

Fazit: Da aus Coeur oder Karo je nur 3 Stiche kommen können, ich aber 4 brauche, muss ich in beiden Farben Stiche entwickeln.

4. Welche Schwierigkeiten gibt es? Wie kann ich ihnen begegnen?

Die Piks! Sowie mein Ass weg ist, kann der Gegner alle Piks abziehen. Der Kontrakt hat wirklich keine guten Chancen ... Wenn ich aber Glück habe, hat der Gegner, der in Coeur bzw. vllt. auch Karo ans Spiel kommt, keine Piks mehr – ich wende also die 7er-Regel an und ducke zweimal.

5. In welcher Reihenfolge spiele ich?

Den Pikstich nehme ich erst in der 3. Pikrunde mit (der Gegner ist gut beraten, immer weiter Pik zu spielen), vom Tisch werfe ich in der 3. Runde ein kleines Treff ab. Anschließend lege ich in Karo den Buben vor und hoffe auf den König links. Wenn das klappt, kann ich erstmal alle Karos abziehen (vllt. wirft ja jemand Pik weg?), anschließend spiele ich eine hohe Coeurkarte (K, D, B und 10 und 9 sind in der Hinsicht alle gleich hoch). Setzt der Gegner das Ass ein, drücke ich die Daumen, dass er kein Pik mehr hat – bleiben die Gegner klein, habe ich (wenn der Karoschnittgeklappt hat, 9 Stiche. Saß der Karokönig aber rechts, brauche ich 2 Coeurstiche und muss die Coeurs weiterspielen.

Übergänge für all das habe ich unter anderem in Treff, daher spiele ich die vorher auf keinen Fall! Sitzen die Karten ungefähr so, gewinne ich 3 SA:

♠	♥	♦	♣
3	K	A	D
2	D	D	B
	B	3	2
	2	2	

♠	♥	♦	♣
K	8	K	6
D	7	8	5
B	6		4
9			
6			

♠	♥	♦	♣
10	A	7	10
8	5	6	9
7	4	5	8
			7

♠	♥	♦	♣
A	10	B	A
5	9	10	K
4	3	9	3
		4	

Alleinspiel im Farbkontrakt

Das Alleinspiel im Farbkontrakt kann man sich wie eine Erweiterung des Alleinspiels in Sans Atout vorstellen – alle Techniken, die ihr aus dem Spiel ohne Trumpf kennt, kommen grundsätzlich auch in Spielen mit einer Trumpffarbe vor, dazu kommen die Schnappmöglichkeiten. Die größte Änderung erwartet Euch gleich am Anfang, beim

Spielplan

Der größte Unterschied beim Spielplan im Farbkontrakt besteht darin, dass man sich nicht mehr fragt, wie viele Stiche man sicher hat, sondern, wie viele man verliert – durch die Trumpffarbe hat man immer den Anspruch, irgendwann den Rest der Stiche zu machen. Und so sieht das ausformuliert aus:

1. In welchem Kontrakt bin ich, wie viele Stiche darf ich abgeben?

2. Wie viele Verlierer habe ich?

- Verlierer werden immer ausgehend von der stärkeren Hand, der Haupthand, gemacht. Die Haupthand ist die Hand mit den längeren Trümpfen. Sind beide Hände gleich lang in Trumpf, macht die zur Haupthand, bei der es weniger Schwierigkeiten bzw. Verlierer gibt.
- Verlierer zählst Du in Form der Stiche, die der Gegner machen kann.
 - Die Figuren der anderen Hand darfst Du mit berücksichtigen (Axx gegenüber KDx = 0 Verlierer)
 - Die Kürzen der anderen Hand berücksichtigen wir erst einmal nicht (Axx in der Haupthand und xx in der anderen = 2 Verlierer).
 - Haltungen wie Kx, in der man einen oder zwei Stiche abgeben kann, werden erst einmal pessimistisch betrachtet (2 Verlierer).
 - Hast Du eine lange Nebenfarbe, darfst Du auch die kleinen Karten als Stiche zählen: Mit AKDxxx gegenüber xxx kannst Du davon ausgehen, keinen Stich abzugeben.
Mit AKxxxx gegenüber xxx kannst Du davon ausgehen, einen Stich abzugeben (eventuell aber auch keinen).

3. Kann ich Verlierer vermeiden?

- Hier kommen all die Techniken ins Spiel, die Du schon aus dem SA-Alleinspiel kennst, dazu noch diejenigen, die weiter unten erklärt werden.

4. Welche Schwierigkeiten gibt es (eventuell)?

- Gegner wollen Dir etwas wegschnappen, Du musst für Deinen Kontrakt dreimal vom Tisch ausspielen und dementsprechend oft hinkommen (brauchst also 3 Übergänge zum Tisch) und eventuell sind die restlichen Karten bei den Gegnern nicht so freundlich verteilt, wie Du es gerne hättest – Gefahren gibt es viele. An dieser Stelle solltest Du Dich gegen diejenigen wappnen,
 - für die es aus der Reizung oder dem Ausspiel heraus Anzeichen gibt oder
 - die eine hohe Wahrscheinlichkeit haben und
 - gegen die Du etwas machen kannst.

5. Wie spiele ich?

- Hier fügen sich Deine Überlegungen zusammen, Dein (vorläufiger) Spielplan ist fertig.

Beispiel: Kontrakt 6 ♥, Ausspiel ♠ D

Tisch:

♥	♠	♦	♣
KB86	A876	KD	B32

Hand:

♥	♠	♦	♣
AD1094	K95	AB109	D

1. In welchem Kontrakt bin ich, wie viele Stiche darf ich abgeben?
6 ♥, einen Stich
2. Wie viele Verlierer habe ich?
2: Einen in ♠ (ein kleines ♠ verschwindet auf das Ass), einen in ♣.
3. Kann ich Verlierer vermeiden?
Die Treffdame wird unter das Ass fallen, daran führt wohl kein Weg vorbei. Für die kleine Pikkarte aber gibt es Hoffnung, dass wir sie loswerden können! Wie, wird am Ende des Kapitels aufgelöst.

Neue und bekannte Spieltechniken

Figurenstiche, die Du durch

- das Heraustreiben von Figuren (mit KD10x gegenüber Bxx warten 3 Stiche auf Dich)
- das einfache Schneiden (mit AD gegenüber xx kannst Du bei günstigem Stand 2 Stiche machen)
- das doppelte Schneiden (mit ADB gegenüber xx(x) kannst Du oft 2 Stiche machen)
- den Expass (mit einer Haltung wie Kx kannst Du im Schnitt jedes zweite Mal einen Stich machen)

erzielen kannst, sind im Farbkontrakt genauso wichtig wie im Kontrakt ohne Trumpf. Hier ändert sich nichts.

Längenstiche, die Du durch das Entwickeln (also häufige Spielen) von Farben machen kannst – beispielsweise kannst Du aus AKxxx gegenüber xxx oft 4 Stiche machen, wenn die Farbe 3 und 2 verteilt ist, Du musst halt einen Stich an den Gegner abgeben – haben jetzt oft noch eine Zusatzchance! Mit einer sehr ähnlichen Haltung (AKxxx gegenüber xx) kannst Du sogar alle Stiche entwickeln, musst aber eventuell nicht einen einzigen an den Gegner abtreten, da Du die dritte Runde in der Farbe stechen kannst.

Trumpfstiche schließlich sind das, was im Farbkontrakt völlig neu dazukommt. Die häufigste und wichtigste Variante ist das

Schnappen auf der kurzen Trumpfseite

Mit dieser sehr häufig vorkommenden Spieltechnik kannst Du diverse Zusatzstiche erzielen! Bedingung dafür ist, dass die Hand, die kürzer ist in Trumpf, auch in einer anderen Farbe, in der die Haupthand Verlierer hat, kurz ist. Bitte was? Gemeint ist folgendes:

Hast Du in Deiner Haupthand eine Farbe wie A543 und damit potenziell 3 Verlierer, gegenüber auf der Seite mit den kurzen Trümpfe aber nur eine einzige Karte in dieser Farbe, kannst Du eventuell alle drei Verlierer entsorgen, indem Du sie schnappst. Als Konsequenz heißt das für Deinen Spielplan in der Regel, dass Du das Ziehen der Trümpfe vertagen musst, bis Du soviele Verlierer wie möglich verschnappt hast.

Kleine Erklärung: Das es die kurze Trumpfseite ist, ist daher wichtig, weil wir die Stiche in der langen Trumpfseite sowieso schon für uns „verbucht“ haben. Hält die Haupthand beispielsweise AKDxx in Trumpf, gehen wir hier von keinem Verlierer (anders gesagt, 5 Stichen) aus – das werden auch dadurch nicht mehr, dass wir die kleinen Karten zum Schnappen benutzen.

Verlierer abwerfen

In Trumpfkontrakten besteht oft die Möglichkeit, Verlierer der einen Seite auf eine hohe Nebenfarbe der anderen Seite abzuwerfen – um sie aus der Haupthand direkt loszuwerden oder aber mit dem Ziel, die abgeworfene Verliererfarbe später zu schnappen. Angenommen, Du bist in einem Pikkontrakt:

Tisch: ♦ ♣
753 AKD

Hand: ♦ ♣
862 3

Wenn Deine Gegner ihre 3 Karostiche nicht sofort mitgenommen haben, werden sie sich von zweien wohl verabschieden müssen – die wirfst Du einfach auf die hohen ♣ des Tisches. Ist die Situation umgekehrt und die guten ♣ hast Du in der Hand, erweitert sich Dein Plan noch etwas:

Tisch: ♦ ♣
753 4

Hand: ♦ ♣
862 AKD

Auch jetzt wirfst Du die kleinen Karos der einen Seite auf die hohen Treffs der anderen Seite – da jetzt aber der Tisch kurz in \heartsuit ist statt der Hand, musst Du nun noch die Karos aus Deiner Hand am Tisch schnappen und bist nach einem kleinen Umweg wieder beim „Schnappen mit der kurzen Trumpfseite“ angekommen!

Sonderfall: Cross Ruff

Gehen wir mal davon aus, Du bist in $4\spadesuit$ und siehst nach dem Angriff der $\heartsuit 10$:

Tisch:

\spadesuit	\heartsuit	\diamondsuit	\clubsuit
DB1093		A6543	543

Hand:

\spadesuit	\heartsuit	\diamondsuit	\clubsuit
AK876A8542	7		76

Zählst Du die Verlierer in Deiner Haupthand, kommst Du auf erschreckende 6: 4 in \heartsuit , keinen in \diamondsuit , 2 in Treff. Da der Tisch kurz in \heartsuit ist, solltest Du versuchen, Deine Verlierer dort zu verschnappen! Trümpfe hast Du genug dafür, aber es gibt ein Problem. Wie kommst Du denn jeweils zurück in Deine Hand? Trumpf darfst Du erst einmal nicht spielen und wenn Du versuchst, Treff zu spielen, kommen die Gegner ans Spiel und ziehen Dir die Trümpfe – das sicherste Gegenmittel dagegen, dass Du Deine Verlierer auf der kurzen Trumpfseite schnappen kannst. Die Lösung für Dein Dilemma ist der Cross Ruff, auch als Hin- und Herschnappen bekannt. Du stichst einfach jeweils abwechselnd \heartsuit am Tisch und \diamondsuit in der Hand! Die \diamondsuit -Schnapper in der Hand bringen bekanntlich keine Extrastiche, bieten Dir aber die nötigen Übergänge, um genügend \heartsuit -Karten am Tisch stechen zu können. Mit den beiden roten Assen, 4 Schnappern in \heartsuit und den 5 Pikstichen aus Deiner Hand machst Du sogar 11 Stiche und damit einen mehr als erforderlich.

Und jetzt endlich zurück zu unserem angefangenen Spielplan in $6\heartsuit$. Ihr erinnert Euch? Versucht es erst einmal selbst:

Tisch:

\heartsuit	\spadesuit	\diamondsuit	\clubsuit
KB86	A876	KD	B32

Hand:

\heartsuit	\spadesuit	\diamondsuit	\clubsuit
AD1094	K95	AB109	D

Auflösung:

Den Pikverlierer können wir vermeiden, indem wir zuerst die Piks des Tisches auf die Karos werfen und dann die $\spadesuit 5$ (oder 9) am Tisch stechen.

4. Gibt es noch Gefahren?

Aber hallo! Wenn wir jetzt einfach 4 Runden Karo und anschließend 3 Runden Pik spielen, erhöhen sich die Chancen, dass einer unserer Gegner eine der Farben nicht mehr hat, drastisch – wir riskieren einen Schnapper und wären down. Da wir nur ein einziges Pik am Tisch stechen wollen, sollten wir vorher also die Trümpfe ziehen (notfalls in 3 Runden).

5. Und wie sieht er jetzt aus, unser fertiger Spielplan?

Wir gewinnen das Ausspiel mit dem Ass (etwas besser als der König) und ziehen anschließend 2 oder (wenn die Trümpfe 31-verteilt sind) 3 Runden Trumpf. Anschließend spielen wir 4 Runden Karo, wobei auf das dritte und vierte Karo 2 Piks des Tisches verschwinden. Anschließend ziehen wir den Pikkönig ab und spielen eine dritte Runde Pik, die am Tisch gestochen wird. Nun verlieren wir noch irgendwann das Treffass – erfüllt.

C) Gegenspiel

Zu- und Abmarken

Mit einer Zu- oder Abmarke reagiere ich im Gegenspiel auf die Farbe, die mein Partner ausgespielt hat. (Beim Gegner bitte nicht, da halten wir uns besser bedeckt.)

Eine **kleine Karte** steht dabei für eine **positive** Haltung, eine **hohe Karte** für eine **negative** Haltung.

→ Klein ist immer die kleinste, hoch immer die höchste entbehrliche Karte außerhalb der Figuren. (Das freiwillige Werfen von Figuren verspricht die Figur(en) darunter.)

Wenn mein Partner also eine Farbe ausspielt, auf die ich nicht, der Spiellogik folgend, eine hohe Karte legen muss, gebe ich eine Zu- oder Abmarke.

- Beispiel 1: Mein Partner spielt den Karokönig aus, am Tisch liegt 10 8 5, ich habe B 7 3. Da er die Dame verspricht mit dem Ausspiel, habe ich mit dem Buben eine positive Haltung und lege die 3. Hätte ich 9 7 3, hätte ich keine Unterstützung und würde die 9 legen, negativ.
- Beispiel 2: Mein Partner spielt ein kleines Karo aus, am Tisch liegt das dritte Ass, das auch eingesetzt wird, ich habe K 8 4 und lege die 4 positiv, spiel die Farbe weiter, wenn du → nochmal drankommst. Hätte ich B 8 4, hätte ich eher abmarkiert und die 8 gelegt.

Muss ich beim ersten Mal, in der die Farbe gespielt wird, aber selbst meine höchste Karte legen, zeige ich im nächsten Stich, ob ich jetzt noch eine positive oder negative Haltung habe.

- Beispiel: Mein Partner hat die Karo 2 ausgespielt gegen SA, ich halte KB84 und lege (am Tisch liegt nix Wichtiges) im ersten Stich den K. Später komme ich wieder dran und spiele die 4 (positiv). Hätte ich den Buben nicht, hätte ich die 8 gespielt, negativ.

Farbvorzugsmarken: Lavinthal

Was sind Farbvorzugsmarken? Im etwas sperrigen Namen steckt es erst nach näherer Betrachtung drin: Mit einer Farbvorzugsmarke zeige ich dem Partner, welche Farbe er bei nächster Gelegenheit nachspielen soll. Es gibt neben Lavinthal noch andere Markierungsmethoden, aber da Lavinthal in einigen Situationen unverzichtbar ist (ihr es also eh kennen solltet), → benutzen wir Lavinthal einfach immer. Und wieder hat sich der Nebel im Gegenspiel etwas gelichtet und statt richtig zu raten verstehen wir, was unserer von uns will!

Wie funktionieren „Lavinthal“-Marken? Indem sie auf die ANDEREN Farben verweisen, es geht nicht um die jeweils gespielte Farbe!

Dabei steht eine **hohe Karte** immer für die **höhere Farbe**, eine **kleine Karte** für die **niedrigere** der verbleibenden Farben.

Dass die Anzahl der Farben wundersamerweise auf zwei reduziert ist, liegt an den genau definierten Situationen, in denen Lavinthal zum Zuge kommt. Und zum Zuge kommt es in jedem Kontrakt, egal ob Farbe oder SA.

- Beispiel: Wenn ich auf ♠ eine kleine Karokarte werfe, bleiben genau 2 Farben übrig: ♠ hab ich offenbar nicht mehr und die gespielte Farbe (♦) fällt auch aus: Von den so übrigen Farben ♥ und ♣ zeige ich durch Spielen einer KLEINEN Karokarte, dass ich die niedrigere haben will – ♣. Hätte ich eine hohe Karokarte gespielt, hätte ich ♥ verlangt.

Was ist hoch, was niedrig? Wie bei Zu- und Abmarken ist klein immer die aller kleinste und hoch die höchste entbehrliche Karte, also die höchste, die im Spielverlauf nicht gebraucht wird. Die Figuren sind auch hier mal wieder außen vor. In der Regel heißt das, das Partner 2, 3, 4 als klein, 5 + 6 als neutral und 7, 8, 9 (die 10 ist ein Streitfall) als hoch lesen wird – natürlich immer in Anbetracht all der Karten, die man sehen kann. Wenn ich alle Karten darunter sehen kann, ist die 8 klein.

Wann benutzt man Lavinthalmarken? Klassischerweise in 3 Situationen – wobei man es auch in anderen Situationen durchaus versuchen kann, vielleicht versteht der beste aller Partner einen ja :)

1. Die allerallergängigste kommt so gut wie in jedem Board vor: Der **erste freie Abwurf** Irgendwann kann man als Gegenspieler das erste Mal nicht mehr bedienen (und - in Farbe - nicht stechen). Welche Karte man jetzt als erstes wegwirft, ist für den Spielverlauf an sich völlig unerheblich, für den Partner allerdings nicht, denn hier haben wir die klassische Markierungssituation!
 - Beispiel 1: In 3 SA zieht der Alleinspieler seine langen Treffs ab. Ich werfe als erstes ein hohes ♠ ab – und verweise von den übrigen (♥ und ♦) durch den Wurf einer HOHEN Pikkarte auf die höhere Farbe: ♥
 - Beispiel 2: In 3♦ kann ich die dritte Trumpfrunde nicht bedienen und werfe ein kleines Treff. Von den übrigen (♠ und ♥) will ich die niedrigere: ♥
2. **Single am Tisch** (im Farbkontrakt) Passiert öfter, als man denkt: Gegen Farbe spielt man eine gute Farbe aus (Meinetwegen das As von Akxxxx) und am Dummy liegt ein Single. Die Farbe weiterzuspielen ist jetzt meist keine gute Idee, aber zum Glück gibt's ja Partner und seine Marke: Eine hohe Karte in meiner ausgespielten Farbe ist jetzt keine Abmarke – ist ja Quatsch beim Single – sondern eine Lavinthalmarke: Aktuell soll ich – neben der ausgespielten und Trumpffarbe – die höhere der verbleibenden Farben weiterspielen.
3. **Partner einen Schnapper geben** (klar, auch nur bei Farbkontrakten) Weiß ich, dass mein Partner eine Farbe schnappen kann, dann kann ich mit der Karte, die ich zum Schnapper ausspiele, das Rückspiel steuern. Ist einfacher, als es klingt:
 - Beispiel: Meiner hat (in einem Coeurkontrakt) kein Karo mehr, ich halte noch 9 7 4 2 in der Farbe. Spiele ich die 9 zum Schnapper, soll er ♠ zurückspielen, spiele ich die 2, ♣.

Das Grundprinzip noch mal, zum Ins-Auge-Springen:

**Hohe Karte = höhere Farbe,
kleine Karte = niedrigere Farbe!**