Auf einen Blick

Über den Autor **21**
Einleitung **23**

Teil I: Die Grundlagen des Alleinspiels in Sans Atout **27**
Kapitel 1: Im Bridgetrainingslager 29
Kapitel 2: Das Zählen und Gewinnen von Sofortstichen 37
Kapitel 3: Stiche in Sans Atout entwickeln 45
Kapitel 4: Den Gegner in Sans Atout überlisten 63

Teil II: Das Alleinspiel in Trumpfkontrakten **81**
Kapitel 5: Einführung in das Spiel mit Trümpfen 83
Kapitel 6: Zusätzliche Gewinner erzeugen und Verlierer abwerfen 97
Kapitel 7: Dummys lange Farbe entwickeln 105
Kapitel 8: Verlierer mit den Trümpfen des Dummys stechen 117

Teil III: Die Grundlagen der Reizung **125**
Kapitel 9: Grundzüge der Reizung 127
Kapitel 10: Erfolgreich eröffnen 137
Kapitel 11: Antworten auf eine Eröffnung 159
Kapitel 12: Das Wiedergebot des Eröffners 187
Kapitel 13: Die zweite Ansage des Antwortenden 211

Teil IV: Fortgeschrittene Biettechniken **231**
Kapitel 14: Die Grundlagen der Gegenreizung 233
Kapitel 15: Double Trouble: Kontra und Rekontra 251
Kapitel 16: Schlemmreizung 267

Teil V: Das Gegenspiel und Das Spielergebnis **279**
Kapitel 17: Das Gegenspiel gegen Sans Atout 281
Kapitel 18: Das Gegenspiel gegen Farbkontrakte 299
Kapitel 19: Das Spiel in zweiter Hand 315
Kapitel 20: Das Spielergebnis 327

Teil VI: Dem Bridge Verfallen **341**
Kapitel 21: Bridgeclubs und die Welt des Turnierbridge 343
Kapitel 22: Bridge am Computer, im Internet, im Allgemeinen und auf Reisen 349

Teil VII: Top-Ten-Teil **355**
Kapitel 23: Zehn Wege, ein besserer Bridgepartner zu sein 357

Stichwortverzeichnis **361**

Kantar715022_ftoc.indd 10 3/7/2018 2:03:09 PM

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor **21**
Widmung 21
Anmerkungen des Autors 22
Über den Übersetzer und Fachkorrektor 22
Einleitung **23**
Über dieses Buch 23
Konventionen in diesem Buch 24
Törichte Annahmen über die Leser 25
In diesem Buch verwendete Symbole 25
Wie geht es weiter 26

TEIL I
DIE GRUNDLAGEN DES ALLEINSPIELS IN SANS ATOUT **27**

Kapitel 1
Im Bridgetrainingslager **29**
Die Grundausstattung 29
Die Rangfolge der Karten 30
Die Himmelsrichtungen 30
Aufteilung eines Bridgespiels in Phasen 31
Akt 1: Teilen 31
Akt 2: Ansagen von Stichen 32
Akt 3: Spielen der Hand 33
Akt 4: Ergebnis berechnen und fortfahren 35
Sans Atout versus Trumpfkontrakte 35
Verbessern Sie Ihr Spiel in Clubs, bei Turnieren und im Internet 36

Kapitel 2
Das Zählen und Gewinnen von Sofortstichen **37**
Das Zählen der Sofortstiche, nachdem der Dummy sich hingelegt hat 38
Mustern der Sofortstiche in jeder Farbe 38
Die Sofortstiche addieren 42
Das Abziehen von Sofortstichen 42
Mit der stärksten Farbe beginnen 43
Das Abziehen von Sofortstichen in ungleich verteilten Farben 43

Kapitel 3
Stiche in Sans Atout entwickeln **45**
Stiche mit den niedrigeren Bildern entwickeln 45
Das Ass eines Gegners heraustreiben 46
Zweimal das Ausspiel an Ass und König abgeben 47
Die Bilder der kurzen Seite zuerst spielen 48

Nutzen Sie eine Länge zu Ihrem Vorteil 49
Stiche hochspielen in der Praxis 50
Erst entwickeln, dann abziehen 51
Stiche mit kleinen Karten gewinnen 53
Kleine Karten in Gewinner verwandeln 53
Kleine Karten durch Heraustreiben von Bildern in Gewinner verwandeln 54
Einen Stich frühzeitig durch Ducken abgeben 56
Mit sieben kleinen Karten 58
Die Tragödie einer Farbblockade vermeiden 59

Kapitel 4
Den Gegner in Sans Atout überlisten 63
Kleinere an höheren Bildern vorbeischmuggeln: der Schnitt 63
Einen König an einem Ass vorbeischmuggeln 64
Eine Dame an einem König vorbeischleusen 65
Länge mit einem Schnitt kombinieren 66
Manche Schnitte müssen wiederholt werden 67
Schneiden gegen verteilte Figuren 69
Schneiden ist absolut sicher, wenn ein Gegner ausblinkt 70
Einen fehlenden König einfangen 71
Die Verbindung zerstören: Stiche verweigern 72
Das Ausspiel beachten 74
Den gefährlichen Gegner ausschalten 76
Ein Bild mit einem anderen übernehmen 78

TEIL II
DAS ALLEINSPIEL IN TRUMPFKONTRAKTEN 81

Kapitel 5
Einführung in das Spiel mit Trümpfen 83
Grundsätzliches zum Thema Trumpf 83
Herausfinden, wann Trümpfe helfen 84
Trümpfe als Spielverderber 85
Entfernen der gegnerischen Trümpfe 86
Das Risiko, Sofortstiche vor den Trümpfen zu spielen 86
Sicherheit durch Trümpfeziehen 86
Wie Trumpffarben verteilt sein können 87
Der 4-4 Fit 88
Weitere 8-Karten Fits bemerken 88
Definitionen für Verlierer und zusätzliche Gewinner 89
Zählen von direkten und indirekten Verlierern 89
Zusätzliche Gewinner erkennen 91
Trümpfe vor dem Abspielen der zusätzlichen Gewinner ziehen 92
Zusätzliche Gewinner vor dem Trümpfeziehen abspielen 95

Kapitel 6
Zusätzliche Gewinner erzeugen und Verlierer abwerfen 97
Zusätzliche Gewinner im Dummy entwickeln 97
Eine Chance für zusätzliche Gewinner 98
Wann Sie keine zusätzlichen Gewinner erzeugen können 98
Die Figuren des Gegners heraustreiben, um zusätzliche Gewinner zu entwickeln 99
Zu den zusätzlichen Gewinnern gelangen 100
Für zusätzliche Gewinner schneiden 100
Schneiden oder nicht schneiden 101
Auf die einzige Chance spielen: Schneiden, wenn es ohne zusätzliche Gewinner nicht geht 102
Planen, wie Sie Ihren Kontrakt mittels zusätzlicher Gewinner erfüllen 103

Kapitel 7
Dummys lange Farbe entwickeln 105
Kleine Karten in Gewinner verwandeln 106
Wie kleine Karten in Gewinner verwandelt werden 106
Mit Dummys langer Farbe arbeiten 107
Entfernen der gegnerischen Trümpfe 108
Auf der richtigen Seite landen – der Seite des Dummys 108
Eine lange Farbe durch einen Schnitt entwickeln 109
Auf lange Farben im Dummy achten 111
Stiche in langen Farben ohne Bilder gewinnen 112
Stiche in langen Farben mit Figuren gewinnen 113
Risiken beim Entwickeln einer Nebenfarbe 113
Einen Großschlemm durch Entwickeln einer langen Farbe erfüllen 114

Kapitel 8
Verlierer mit den Trümpfen des Dummys stechen 117
Dummys Trümpfe zum eigenen Vorteil nutzen 117
Stechen mit der kurzen Hand 118
Die Grundtechnik in den Griff bekommen 119
Trümpfe im Falle eines Gegenangriffs im Dummy schonen 121
Vermeiden, Verlierer in der langen Hand zu stechen 122

TEIL III
DIE GRUNDLAGEN DER REIZUNG 125

Kapitel 9
Grundzüge der Reizung 127
Die Bedeutung der Reizung verstehen 127
Die Bietstufen inspizieren 129
Die Reizung eröffnen 129

In der zweiten Position sein 129
Auf eine Eröffnung antworten 130
Den Kontrakt ersteigern 130
Den schwarzen Peter weitergeben 130
Den Aufbau und den Rang eines Gebots untersuchen 130
Verstehen, welche Bausteine zu einem korrekten Gebot gehören 131
Farben in der richtigen Reihenfolge bieten 132
Den Endkontrakt ansagen 133
Eine Bietsequenz als Beispiel 133
Den Alleinspieler ermitteln. 134
Die Stärke einer Hand bestimmen 134
Figurenpunkte und Längenpunkte zählen 135
Nach einem 8-Karten Fit suchen 136

Kapitel 10
Erfolgreich eröffnen 137
Das Einmaleins der Eröffnung 137
Figurenpunkte und Verteilung 137
Die Möglichkeit zu passen 138
Das Ziel vor Augen: der 8-Karten Fit 139
Eröffnen mit 12 F (13 FL) bis 23 FL 140
Die Verteilungstypen 140
Eröffnen mit einem Einfärber. 141
Eröffnen mit einem Zweifärber 141
Eröffnen mit einem Dreifärber. 142
Eröffnen mit einer ausgeglichenen Hand. 143
Die Reizung mit mehr als 20 FL eröffnen 147
2♣ und 2♦ mit einer unausgeglichenen Hand eröffnen 148
2♣ und 2♦ mit einer ausgeglichenen Hand eröffnen 150
Mit 6 bis 10 F sperren 151
Über den Sinn einer Sperreröffnung. 152
Stiche zählen. 152
Bestimmen, wann Sie ein Weak Two eröffnen 154
Die Parameter für ein Weak Two beachten 155
Mit einer Sperransage auf der dritten Stufe eröffnen 156
Mit einer Sperransage auf der vierten Stufe eröffnen 157

Kapitel 11
Antworten auf eine Eröffnung. 159
Was Sie für eine Antwort auf eine Eröffnung benötigen 159
Antworten auf eine Eröffnung mit 1♣. 160
Mit 6 FL oder mehr. 160
Mit Farben gleicher Länge. 161
Mit 6 bis 14 FL und einer ausgeglichenen Hand 162
Berechnen von Verteilungspunkten 163
Antworten auf eine Eröffnung mit 1♦. 166

Wenn Treff Ihre längste Farbe ist. 166
Vollspiel nach einer Antwort auf der 2er-Stufe erreichen 168
Antworten auf eine Eröffnung mit 1♥. 168
Mit weniger als drei Coeurs 169
Mit drei oder mehr Coeurs 171
Antworten auf eine Eröffnung mit 1♠. 173
Mit wenigstens 6 FL ohne Pikunterstützung 174
Mit zwei fünfer Farben 174
Mit zwei oder mehr vierer Farben 175
Auf eine Eröffnung mit 1SA antworten. 175
Mit einer ausgeglichenen Hand oder einer sechser Unterfarbe. 176
Mit einer fünfer oder sechser Oberfarbe 177
Mit einer oder zwei vierer Oberfarben (die Stayman-Konvention). 182
Mit einem Sprung in einer neuen Farbe antworten 185

Kapitel 12
Das Wiedergebot des Eröffners 187
Rebid: Bieten oder passen? 187
Das Wiedergebot nach einer Antwort 1 über 1. 188
Mit einem Einfärber 189
Mit einem Zweifärber 190
Mit einem Dreifärber 193
Mit Unterstützung für die von Ihrem Partner auf der ersten Stufe genannte Oberfarbe 194
Mit einer ausgeglichenen Hand 196
Mit einem partieforcierenden Zweifärber 198
Das Wiedergebot nach einer Antwort 2 über 1. 199
Das Wiedergebot 2SA mit einer ausgeglichenen Hand 200
Der direkte Sprung in 3SA. 200
Den Partner heben 201
Das Wiedergebot mit einer sechser Farbe 202
Das Bieten eines teuren Zweifärbers (reverse) 203
Eine zweite Farbe auf der dritten Stufe bieten (ein High-reverse) 203
Das Wiedergebot nach einer limitierten Antwort 204
Wenn Ihr Partner Ihre Farbe unterstützt 205
Wenn Ihr Partner 1SA antwortet 206

Kapitel 13
Die zweite Ansage des Antwortenden 211
Zum Kapitän werden. 211
Seine Hand limitieren 212
Wenn Ihr Partner seine Hand limitiert 213
Das Wiedergebot nach einer Antwort mit 1SA 215
Entscheidung in Sans Atout 216
Zwischen zwei Farben des Partners wählen 216
Mit einer eigenen langen Farbe 218

Wenn der Eröffner 1SA wiedergeboten hat 219
Sans Atout, nachdem der Partner einen Zweifärber gezeigt hat 221
Die zweite Ansage mit vier Karten Unterstützung für die zweite Farbe des Eröffners 222
Die zweite Ansage, nachdem der Eröffner seine Farbe wiederholt hat 223
Die eigene Farbe wiederholen 225
Die zweite Ansage des Antwortenden nach einer Antwort 2/1 226
Wartegebote 228

TEIL IV
FORTGESCHRITTENE BIETTECHNIKEN 231

Kapitel 14
Die Grundlagen der Gegenreizung 233
Zeigen Sie dem Gegner seine Grenzen auf: die Gegenreizung 233
Die Gegenreizung auf der Einerstufe 234
Die Gegenreizung auf der Zweierstufe 236
Die schwache Sprung-Gegenreizung 237
Die Gegenreizung mit 1SA 241
Respektieren Sie die Antwort 2/1 des Gegners 241
Die Antworten auf die Gegenreizung Ihres Partners 242
Antworten auf Partners Oberfarb-Gegenreizung auf der Einerstufe 242
Die Antwort auf eine Zweierstufen-Gegenreizung 247
Die Antwort auf eine Sperr-Gegenreizung 248
Die Antwort auf eine Gegenreizung mit 1SA 249

Kapitel 15
Double Trouble: Kontra und Rekontra 251
Das Strafkontra 251
Die Grundlagen des Strafkontra 252
Der richtige Zeitpunkt für ein Strafkontra 252
Das Rekontra 254
Das Informationskontra 256
Die richtigen Umstände für ein Informationskontra 257
Das Informationskontra auf eine Eröffnung 257
Das Informationskontra, nachdem beide Gegner geboten haben 257
Ein Informationskontra mit gepasster Hand 258
Das Informationskontra Ihres Partners passen 259
Antwort auf ein Informationskontra nachdem der rechte Gegner gepasst hat 260
Die Antwort auf ein Informationskontra mit Stärke in der gegnerischen Farbe 261
Die Antwort auf ein Informationskontra nachdem Ihr rechter Gegner geboten hat 262
Das negative Kontra 263

Ein negatives Kontra mit Coeur abgeben, wenn die Gegner die Piks haben . . . 264
Ein negatives Kontra mit Pik abgeben, wenn die Gegner die Coeurs haben . . . 265
Das negative Kontra nach einem schwachen Sprung . . . 266

Kapitel 16
Schlemmreizung . . . 267
Grundsätzliches zum Schlemm . . . 267
Schlemm in Sans Atout . . . 268
Bieten Sie den Schlemm direkt, wenn Sie alle benötigten Informationen haben . . . 268
6SA nach einer limitierten Antwort . . . 269
4SA quantitativ . . . 270
Schlemm in Farbkontrakten . . . 272
Die Neubewertung einer Hand . . . 273
Blackwood: Die Frage nach den Assen . . . 273
Die Frage nach den Königen . . . 276

TEIL V
DAS GEGENSPIEL UND DAS SPIELERGEBNIS . . . 279

Kapitel 17
Das Gegenspiel gegen Sans Atout . . . 281
Das Ausspiel gegen Sans Atout . . . 281
Die Bedeutung des ersten Ausspiels . . . 282
Auf die Reizung hören . . . 282
Das Ausspielen von der Länge . . . 284
Die Farbe des Partners ausspielen . . . 285
Nicht gereizte Oberfarben versus nicht gereizte Unterfarben . . . 286
Das Spiel in dritter Hand gegen Sans Atout . . . 287
Dritter Mann hoch . . . 288
Mit zwei oder drei gleich hohen Bildern . . . 289
Mit einem kleineren und einem höheren Bild als der Dummy . . . 290
Wenn Ihr Partner ein Bild angreift . . . 292
Wenn Ihr Partner ein Bild ausspielt und Sie ein höheres Bild als der Dummy halten . . . 295
Wenn Ihr Partner ein Bild in Ihrer Farbe spielt . . . 296

Kapitel 18
Das Gegenspiel gegen Farbkontrakte . . . 299
Das Ausspiel gegen einen Farbkontrakt . . . 299
Wenn Sie eine Sequenz aus Bildern halten . . . 299
Wenn Sie eine einfache Sequenz halten . . . 300
Wenn Sie eine Kürze halten . . . 301
Wenn Ihr Partner eine Farbe geboten hat . . . 302
Wenn eine Farbe nicht gereizt wurde . . . 303

Wenn zwei Farben nicht gereizt wurden 304
Wenn Sie vier Trümpfe halten 305
Wenn Sie die Trümpfe des Dummys entfernen möchten 305
Wenn Sie in einer Farbe das Ass halten 306
Wenn Sie eine Farbe ohne Figur halten 307
Die richtige Karte in jeder Farbe auswählen 307
Das Spiel in dritter Hand gegen Trumpfkontrakte 308
Wenn Ihr Partner ein Bild ausspielt. 309
Wenn Ihr Partner eine kurze Farbe ausspielt 312
Häufige Irrtümer 312

Kapitel 19
Das Spiel in zweiter Hand 315
In zweiter Hand mit Voraussicht spielen 315
Wenn der Dummy zu Ihrer Rechten sitzt 315
Wenn der Dummy zu Ihrer Linken sitzt 316
Das Gegenspiel mit dem Dummy zur Rechten 316
Bleiben Sie auf das Ausspiel einer kleinen Karte klein 317
Bild auf Bild 318
Das letzte von gleich hohen Bildern im Dummy decken 319
Das Gegenspiel mit dem Dummy zur Linken 320
Den gesunden Menschenverstand nutzen 320
Den Alleinspieler raten lassen 321
Keine Angst vor Dummys Bildern 321
Wenn der Dummy höhere Bilder hält. 322
Überwältigen Sie die Gegner mit Bildern 324
Sich geschlagen geben 324

Kapitel 20
Das Spielergebnis 327
Wie Reizung und Spielbewertung ineinandergreifen. 327
Die Stichpunkte zusammenzählen 328
Die Vollspielprämie 328
Die Teilspielprämie 329
Die Kleinschlemmprämie 330
Die Großschlemmprämie 330
Die Berechnung nach Chicago. 331
Ergebnisblock und Bridgerad. 331
Ausfüllen eines Chicago-Rads 332
Den Kontrakt nicht erfüllen: Strafpunkte. 334
Das Bewerten von kontrierten Kontrakten 335
Kontrierte Faller 335
Kontrierte erfüllte Kontrakte 336
Kontrierte mit Überstich(en) erfüllte Kontrakte. 337
Den Gegner in ein Vollspiel hineinkontrieren 337
Rekontrierte Kontrakte abrechnen 338

TEIL VI
DEM BRIDGE VERFALLEN 341

Kapitel 21
Bridgeclubs und die Welt des Turnierbridge 343
Kontaktaufnahme zu Ihrem örtlichen Bridgeclub 343
Übungs- und Anfängerturniere 344
Bridge mit Fremden spielen 344
Masterpunkte sammeln 344
Die Welt des Turnierbridge 345
Clubturniere 346
Bezirks- und überregionale Turniere, Meisterschaften 346
Bridge in der Welt 347

Kapitel 22
Bridge am Computer, im Internet, im Allgemeinen und auf Reisen 349
Lernsoftware 349
Trainieren der Biettechnik 350
Trainieren des Alleinspiels 350
Bridgewebsites, Fachhandlungen, Reisen 350
Online gegen andere spielen 350
Online Bridge interaktiv spielen 351
Weitere Informationen finden 352
Ihr örtlicher Bridgeclub 352
Bridgeunterricht 353
Büchereien und Buchläden 353
Bridgefachhandlungen 353
Bridgereisen 353

TEIL VII
TOP-TEN-TEIL 355

Kapitel 23
Zehn Wege, ein besserer Bridgepartner zu sein 357
Behandeln Sie Ihren Partner wie Ihren besten Freund 357
Tolerieren Sie die Fehler Ihres Partners 357
Behalten Sie ein Pokerface 358
Gehen Sie gelassen mit Desastern um 358
Spielen Sie Konventionen, die Sie beide wollen 358
Schützen Sie den schwächeren Spieler 358
Stehen Sie zu Ihren eigenen Fehlern 358
Bauen Sie Ihren Partner auf 358
Behandeln Sie Ihren Partner gleich, egal ob Sie gewinnen oder verlieren 359
Haben Sie Spaß 359

Stichwortverzeichnis 361

Kantar715022_ftoc.indd 20 3/7/2018 2:03:09 PM