



Grundlagen der Spieltechnik

ERFOLGREICH BRIDGE SPIELEN

Basics für das Alleinspiel und das Gegenspiel

So werden Sie eine gute Alleinspielerin

Sie haben die Reizung gewonnen und sehen nun nicht nur Ihre 13 Karten, sondern auch die ausgespielte Karte der Gegner und die Karten Ihrer Partnerin. Ihr Ziel ist es, mindestens die Zahl der Stiche, die Sie mit Ihrem Kontrakt versprochen haben, zu erzielen.

Nehmen wir an, Sie sind in einem 6SA-Kontrakt. Sie müssen also 12 Stiche erzielen, um das Spiel zu gewinnen.

♠ D B 4 2
♥ A K 7
♦ 6 4 2
♣ B 6 5



♠ K 6 3
♥ D B 10 2
♦ A D B
♣ A K D

Ausspiel: ♣2

Beginnen Sie mit einer Bestandsaufnahme.

1. Zählen Sie Ihre Sofortstiche

Sofort- oder Schnellstiche sind Stiche, die Sie erzielen können, ohne dass der Gegner eine Chance hat, ans Spiel zu kommen.

Schauen wir uns die einzelnen Farben an:

- ♠ Uns fehlt das Ass, also kein Sofortstich
- ♥ Wir haben die 5 höchsten Karten, aber nur eine 4er-Länge, also 4 Sofortstiche
- ♦ Wir haben das Ass, aber der König fehlt, also 1 Sofortstich
- ♣ Wir haben die 4 höchsten Karten, aber nur eine 3er-Länge, also 3 Sofortstiche

Wir haben 8 Stiche, die wir ‚von oben‘ spielen könnten, das reicht nicht, um den Kontrakt zu gewinnen.

2. Suchen Sie nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

- a. Stiche entwickeln kann man, indem man eine Farbe spielt, in der man zwar nicht das Ass hat, aber Figuren, die Stiche machen, wenn das Ass der Gegner herausgetrieben wurde.

Schauen wir unsere Beispielhand an:

In ♠ fehlt uns das Ass, aber mit König, Dame und Bube haben wir die darunterliegenden Figuren. Wenn also der Gegner unseren König mit dem Ass gewinnt, können wir, wenn wir wieder zu Stich gekommen sind, mit der Dame und dem Buben 2 weitere Stiche machen. Jetzt haben wir bereits 10 sichere Stiche, aber es fehlen immer noch 2.

- b. Stiche entwickeln kann man auch, indem man versucht, gegnerische Figuren aus dem Spiel zu nehmen. Diese Spieltechnik nennen wir ‚schneiden‘.

Schauen wir unsere Beispielhand an:

In ♦ fehlt uns der König. Wir haben aber die nächsthöheren Figuren, also die Dame und den Buben. Der Schnitt (Impass) geht so:

Ich spiele eine kleine ♦-Karte und hoffe, dass die Gegnerin, die jetzt dran ist, den König hat. Legt sie ihn in den Stich, nehme ich das Ass und Dame und Bube sind hoch. Bleibt sie klein, lege ich den Buben. Der Bube gewinnt den Stich, da der König ja vor ihm sitzt. Wenn ich jetzt zurück zum Tisch gehe, zum Beispiel, indem ich zum ♥-Ass spiele, kann ich den Schnitt wiederholen.

Jetzt habe ich meine 12 Stiche zusammen 😊. Und wenn 😞?*

*Wenn der Schnitt nicht sitzt, habe ich das Spiel verloren 😞. Aber es war die einzige Chance, den Kontrakt zu gewinnen. In der Hälfte der Fälle bin ich der Sieger. Und eine 50%ige Chance ist viel besser als keine!

In unserer Beispielhand haben wir zwei Spieltechniken anwenden müssen, um den Kontrakt gewinnen zu können: Den Impass und das Hochspielen einer Farbe.

Wir merken uns diese Tipps:

Spielen Sie Ihre Figuren hoch, indem Sie die höheren Figuren der Gegner heraustreiben

Einen Schnitt kann nur gelingen, wenn Sie zu Ihren Figuren hin spielen

In dieser Hand ist es wichtig, bereits im zweiten Zug den richtigen Spielzug zu machen. Wenn wir den Schnitt spielen wollen, müssen wir die Seite wechseln, denn wir müssen ja zu den Figuren hin spielen. Wir gewinnen den ersten Stich mit der ♠-Dame und spielen jetzt die ♥2 zum König. Jetzt können wir den Schnitt versuchen und wenn er gelingt, müssen wir wieder die Seite wechseln. Wir spielen wieder ♥ und übernehmen mit dem König. Jetzt wiederholen wir den Schnitt und treiben dann das gegnerische ♠-Ass heraus. Jetzt sind 12 Stiche sicher.

Hätten wir zunächst unsere hohen Karten abgespielt, hätten wir nicht mehr die Seite wechseln können, weil uns die hohen Karten gefehlt hätten.

Wir merken uns also zwei weitere Tipps:

Verschenden Sie nicht Ihre Übergänge

Wenn Sie eine Farbe entwickeln wollen und dabei den Gegnern einen Stich überlassen müssen, müssen Sie die hohen Karten in den anderen Farben behalten

Versuchen wir unsere Strategie bei einer anderen Hand.

♠ A K 4 2
♥ A K 7
♦ 5 2
♣ A K D 5



♠ 9 6 3
♥ 10 2
♦ A K 7 6 4 3
♣ 8 3

Ausspiel: ♣2

Wir sind wieder in 6 SA. Wir brauchen also 12 Stiche.

Beginnen wir wieder mit der Bestandsaufnahme:

1. Wir zählen unsere Sofortstiche

2 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 3 in ♣, das sind zusammen 9 Stiche, wir brauchen also noch 3 weitere Stiche.

2. Wir suchen nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

Auch kleine Karten können Stiche machen, wenn keine höheren Karten mehr im Spiel sind. Kleine Karten, die Stiche machen können, haben wir nur in der ♦-Farbe.

Wir brauchen 5 ♦-Stiche, um den Kontrakt zu gewinnen. Wenn wir zunächst ♦-Ass und -König spielen, behalten die Gegner noch mindestens eine ♦-Karte, die höher ist als unsere ♦7. Ist es trotzdem möglich, auch mit den kleinen ♦-Karten Stiche zu erzielen?

Der gewinnende Spielzug ist nicht auf den ersten Blick zu sehen. Aber mit ein wenig Überlegung ...

Da wir 8 ♦-Karten haben, haben die Gegner 5. Ich hoffe, dass diese 5 Karten gleichmäßig verteilt sind, also eine hat drei und die andere 2. Nach der dritten Runde hat dann keine der gegnerischen Spielerinnen mehr ♦. Wenn ich also in der dritten Runde mit ♦-Ass oder -König am

Stich bin, kann ich meine jetzt hohen kleinen Karten abspielen.
Die Lösung ist also: Ich spiele in der ersten Runde aus beiden Händen eine kleine ♦-Karte, dann bin ich nach der dritten ♦-Runde auf der richtigen Seite.

Die nächsten Tipps lauten:

Spielen Sie Ihre Länge hoch, indem Sie den Gegnern alle Karten in dieser Farbe nehmen

Es ist meist besser, den Gegnern einen Stich, den sie ohnehin bekommen, sofort zu überlassen.

Sehen wir uns eine weitere Hand an.

♠ K 4 2
♥ A 8 7
♦ D 5 2
♣ A K 5



♠ 9 6 3 2
♥ D B 10
♦ A K 7
♣ D 8 3

Ausspiel: ♣2

Wir sind in 3 SA. Wir brauchen also 9 Stiche.

Beginnen wir wieder mit der Bestandsaufnahme:

1. Wir zählen unsere Sofortstiche

1 in ♥, 3 in ♦ und 3 in ♣, das sind zusammen 7 Stiche, wir brauchen also noch 2 weitere Stiche.

2. Wir suchen nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

In ♦ und ♣ haben wir jeweils die drei höchsten Karten und ebenso viele Stiche. In ♥ haben wir das Ass, die Dame und den Buben, der König fehlt. In ♠ haben wir außer dem König keine Figur.

Wie können wir vermeiden, dass der ♥-König einen Stich macht? Versuchen Sie es mal so: Spielen Sie die Dame und legen eine kleine Karte, wenn Ihre Gegnerin klein geblieben ist. Wenn Sie den König hat, wird Ihre Dame den Stich gewinnen. Wenn Sie ihren König auf die Dame legt, nehmen Sie natürlich mit und Ihr Bube und Ihre 10 machen den 8. und den 9. Stich.

Wenn der Schnitt auf den König nicht gelingt, haben wir eine weitere Chance auf den 9. Stich. Wir spielen eine kleine ♠-Karte in Richtung König. Diese Spieltechnik nennen wir ‚Expass‘. Wenn das Ass vor dem König sitzt, haben Ihre Gegner keine Chance. Legt die Spielerin das Ass, ist Ihr König hoch, bleibt Sie klein, gewinnt Ihr König den Stich.

Daraus folgen 2 weitere Tipps:

Legen Sie eine Figur vor, um einen Schnitt wiederholen zu können
.... wenn die Stärke in dieser Farbe es zulässt

Spiele Sie klein zur alleinstehenden Figur

Eine letzte Beispielhand:

Ausspiel: ♥-König

♠ A D 4 3
♥ A 8 7
♦ 7 6 2
♣ 9 7 5



♠ K 6
♥ 6 5
♦ A D B 8 3
♣ A 8 3 2

Sie sind in gewagten 3SA gelandet. Das Ausspiel deutet auf eine ♥-Länge mit König, Dame und Bube an der Spitze hin.

Beginnen wir wieder mit der Bestandsaufnahme:

1. Wir zählen unsere Sofortstiche

3 in ♠, 1 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣, das sind zusammen 6 Stiche, wir brauchen also noch 3 weitere.

2. Wir suchen nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

Nur die ♦-Farbe bietet die Möglichkeit, die fehlenden Stiche zu gewinnen. Den Schnitt kennen wir ja schon, wenn wir mit ♥-Ass an den Stich kommen, spielen wir eine ♦-Karte zur Dame. Gewinnt der Schnitt, können wir ihn wiederholen und haben dann (wenn die ♦-Farbe bei den Gegnern gleichmäßig verteilt ist), sogar 10 Stiche erzielt.

Was ist aber, wenn der Schnitt nicht sitzt?

Wenn die ♥-Farbe bei den Gegnern 4-4 verteilt ist, gibt es kein Problem. Die Gegner machen den Stich mit dem ♦-König und dann weitere 3 Stiche in ♥, zu wenig, um den Kontrakt zu schlagen.

Wenn die Farbe aber 5-3 verteilt ist (die 5er-Länge hat wahrscheinlich die Spielerin, die mit dieser Farbe begonnen hat), sieht die Situation schon anders aus. Jetzt machen die Gegner 4 ♥-Stiche und wir haben

den Kontrakt verloren 😞.

Gibt es eine Möglichkeit, den Kontrakt zu gewinnen, auch wenn der Schnitt nicht sitzt?

Stellen Sie sich vor, Sie nehmen das ♥-Ass nicht sofort, sondern Sie überlassen die ersten beiden Stiche den Gegnern*. Sie nehmen in der dritten Runde das Ass und spielen den Schnitt, der verliert. Jetzt kann Ihre Gegnerin kein ♥ mehr spielen, ihre ursprünglichen 3 Karten sind ‚verschwunden‘. Sie muss eine andere Farbe spielen und da haben Sie die höchsten Karten.

So gewinnen Sie, obwohl der Schnitt nicht gesessen hat, Ihren Kontrakt. Aber Achtung, beim Abspiel der ♠-Karten müssen Sie auf jeden Fall zuerst den König spielen, sonst blockiert die Farbe und Sie können nur 2 Stiche machen. Probieren Sie es aus.

Die beiden letzten Tipps:

Wenn Sie die Verbindung zwischen den gegnerischen Händen unterbrechen wollen, vergessen Sie nicht zu ducken

Spielen Sie zuerst die Figuren aus der kurzen Hand

*Diese Spieltechnik nennt man ‚ducken‘.

und zusätzlich im Farbspiel

- Verschenden Sie nicht die Trümpfe in der langen Hand durch unproduktives Stechen
- Schaffen Sie sich Übergänge durch Schnapper
- Spielen Sie Ihre Farben hoch durch Schnappen

Gegenspiel

- Spielen Sie die höchste Karte einer Sequenz aus
- Spielen Sie von langen Farben aus
- Spielen Sie die Farbe nach, die Ihr Partner ausgespielt hat
- Ziehen Sie Ihre Schlüsse aus den Karten, die Ihr Partner und der Alleinspieler gelegt haben
- Spielen Sie klein in zweiter Position
- Legen Sie in dritter Position so hoch wie nötig
- Wenn der Tisch zwei gleichwertige Figuren hat, decken Sie nicht die erste

und zusätzlich im Farbspiel

- Spielen Sie eher Ihre Figuren als Ihre Längen hoch
- Versuchen Sie, Schnappstiche zu erzielen
- Spielen Sie Trumpf, um Schnapper in der kurzen Hand zu vermeiden