



Lektion 12

Zählen

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Zählen

Im Alleinspiel kann man die **Punkte** und die **Verteilung** der Gegenspieler zählen. Das hilft beim Aufspüren von Figuren und der richtigen Farbbehandlung.

Informationen:

1. Die Gegner haben gereizt
2. Die Gegner haben gepasst, auch als Antwortender
3. Der Gegner hat Zweifärber gereizt
4. Der Gegner hat eine Sperransage gereizt

Beispiel 1

Teiler S, Gefahr keiner

N

♠ 9 7 6 5 3

♥ K

♦ 8 6 5 4 2

♣ 9 2

W

♠ K D B 2

♥ A 10 7 3

♦ B 10

♣ 10 8 4

O

♠ A 8

♥ D B 9 8

♦ A K D 9

♣ 7 5 3

S

♠ 10 4

♥ 6 5 4 2

♦ 7 3

♣ A K D B 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
---	---	---	1SA
2♣	---	2♥	---
4♥	---	---	---

b.) Spielverlauf

Die Gegenspieler spielen ♣AKD und der Trumpfkönig muss gefunden werden. Normalerweise schneidet man in ♥, doch S kann den ♥K nicht haben, da er nicht eröffnet hat. Also spielt der Alleinspieler ♥A und wird mit dem blanken ♥K belohnt.

Beispiel 2

Teiler O, Gefahr N/S

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost

2SA	---	6SA	---
---	---		

b.) Ausspiel: ♣ B

c.) Sofortstiche zählen

- 4 Sofortstiche in ♠
 - 3 Sofortstiche in ♥
 - 1 Sofortstich in ♦
 - 3 Sofortstiche in ♣
- 11 Sofortstiche**

d.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

- 1.) in ♦ wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in ♥ wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in ♣ wenn die Farbe 3-3 steht

f.) Endspiel

Hier sollte erst versucht werden, die **Verteilung zu zählen**, um eine zusätzliche Chance durch ein **Endspiel** zu erreichen.

Endspiel bedeutet, dass der Gegner ans Spiel gebracht wird, und dann zum eigenen Nachteil eine Farbe spielen muss.

Sie spielen 3 ♠-Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit ♥ A in die Hand. Auf ♠ K werfen beide Gegner ♦ ab.

In der 3. ♥-Runde erfahren Sie, dass W nur 2 ♥-Karten hat, denn er wirft erneut ♦ ab. Also liefert ♥ nicht denn 12. Stich. Sie ziehen ♣ D ab und dann ♣ K. Diesmal wirft O ♦ ab. Auch die ♣ 6 ist nicht der 12. Stich.

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in ♦.

Wie ist jetzt die Verteilung?

N			
	♠ --		
	♥ --		
	♦ 9 5		
	♣ 6		
W		O	
♠ --		♠ --	
♥ --		♥ 10	
♦ K 6		♦ B 10	
♣ B		♣ --	
	S		
	♠ --		
	♥ 5		
	♦ A D		
	♣ --		

Spielen Sie ♣ 6 und W ist verloren. Er gewinnt zwar den Stich, aber dann muss er von seinem ♦ K wegspielen und S den 12. Stich schenken.

d.) Ergebnis

6SA = +1440

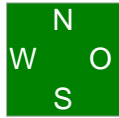
Alleinspiel A - Z II - Lektion 12 - Zählen

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ B 10 5
♦ A D 8 6
♣ D 4 2

♠ 10 4
♥ 8 7 4 3 2
♦ B 10 5 3
♣ 10 9



♠ D B 9 8 2
♥ A D
♦ 9 7
♣ K B 6 5

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3

9
1 13
17

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	3	1	3
S	3	3	3	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Par +400: NS 3N=

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♠	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 10			

5er ♠ 12-22 FL

ausgeglichenes Blatt, 15-18 FL, Stopper in Gegnersfarbe

9 FL, ausgeglichenes Blatt, kein Oberfarbfit

Ausspiel: Partnersfarbe, vom Double hoch/niedrig

S macht den Spielplan, 2 Stiche in ♠, 3 Stiche in ♠, ein

Stich in ♣, mögliche entwickelbare Stiche: 1-2 in ♥

(Schnitt auf die ♥ D), 1 in ♦ (3-3 Stand der ♦ bei den

Gegnern), ein Stich in ♣ (♣-Expass). Durch die Reizung

sind fast alle Punkte bei O lokalisiert.

Ducken bringt hier nichts, da O als gefährlicher Gegner

alle wichtigen Karten hat. Wichtiger ist, die ♠ 5 als Exit-

Karte zu behalten.

Übergang zum Tisch

♥-Schnitt

Gewinnen, um die Exit-Karte zu behalten

erneuter Übergang zum Tisch

Abwurf ♣ 5, leider steht die ♦-Farbe nicht 3-3, so wird

ein zusätzlicher ♣-Stich gebraucht

Kassieren des ♥-Stiches

O hat weder ♥ noch ♦

also wird er mit ♠ 5 eingespielt...

kann 2 weitere ♠-Stiche kassieren...

und muss dann von dem sicheren ♣ K wegspielen =

ENDSPIEL

S erfüllt 3 SA

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 9 7 6 5
♥ 9 8 7 5 2
♦ 3
♣ 2

♠ K 4 3
♥ A D B
♦ K D 7 2
♣ 8 6 5



♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

♠ 2
♥ 6 4
♦ B 9 8 5
♣ K D B 7 4 3

3
15 15
7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	4	3	2	4
W	2	4	3	2	4

Par -430: OW 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
4 SA	alle passen	1 SA	Pass
4 SA von Ost			
Ausspiel: ♣ K			

ausgeglichenes Blatt 15-17 FL, keine 5er Oberfarbe

15 FL, quantitative Einladung zu 6 SA

O lehnt mit Minimum ab

klares Ausspiel, ♣ K von einer schönen 3er Sequenz

O duckt (7-6 1x ducken)

Der 2. Stich wird gewonnen, O zählt 9 Sofortstiche: 2 in

♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer in ♣. Der 10. Stich kann nur

in ♦ gewonnen werden, hoffentlich ist die Farbe 3-2

verteilt. Es schadet nichts, zuerst die Stiche abzuziehen,

und zu beobachten, was die Gegner bedienen, S hat kein

♥ mehr und S hat auch ein Pik mehr

Leider hat S 4 ♦, ist das Spiel verloren !?

Nein, S wird endgespielt. ♣ bringt S sicher zu Stich...

S kann noch einen Stich in Treff kassieren...

und muss dann vom ♦ B wegspielen und dadurch einen

Stich aufgeben.

ENDSPIEL

O erfüllt mit 10 Stichen genau

Alleinspiel A - Z II - Lektion 12 - Zählen

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 10 8 2
♥ B 7
♦ K 6 4 3
♣ B 10 9 7

♠ K 7 6 3
♥ A D 5 4
♦ A D
♣ A D 2

♠ A D B
♥ K 8 6
♦ 9 5 2
♣ K 6 5 4

♠ 9 5 4
♥ 10 9 3 2
♦ B 10 8 7
♣ 8 3

5
21 13
1



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	3	5	6	6
W	6	3	6	6	6

Par -1440: OW 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
2 SA	Pass	6 SA	alle passen

6 SA von West
Ausspiel: ♣ B

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt keine 5er Oberfarbe
13 FL reichen für einen Schlemm, kein Oberfarbfit
Ausspiel ♣ B von Sequenz, ein Ausspiel, was nichts verschenkt
Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.
Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt
erstmal die sicheren Stiche abziehen und die Abwürfe beobachten
leider steht die ♥-Farbe nicht 3-3
S hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber N kann jetzt eingespielt werden...
...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

ENDSPIEL

W erfüllt mit 12 Stichen

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 6 4 3
♥ A 10 5 2
♦ 9 6 3
♣ 8 2

♠ A 9 2
♥ K B 3
♦ A 10 2
♣ K B 5 4

♠ D 10
♥ 9 8 4
♦ D 7 5
♣ A D 10 7 6

♠ K B 7 5
♥ D 7 6
♦ K B 8 4
♣ 9 3

4
16 10
10



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 2

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt, keine 5er Oberfarbe
12 FL, keine Oberfarbe, Vollspiel ansagen
Ausspiel vierthöchste der besten Farbe = ♥ 2
3. Position hoch
W macht den Spielplan, 1 Stich in ♠, 1 Stich in ♥, 1 Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ und ♥.
Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann
N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)
N kann 2 Stiche kassieren in ♥
...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln
3 SA wird genau erfüllt

Alleinspiel A - Z II - Lektion 12 - Zählen

Board 5

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 6 5 4 2
♥ 10 4
♦ A K D B 6
♣ 7 3

♠ D B 9 8
♥ A 8
♦ 7 5 3
♣ A K D 9

♠ A 10 7 3
♥ K D B 2
♦ 10 8 4
♣ B 10



10
16 11
3

♠ K
♥ 9 7 6 5 3
♦ 9 2
♣ 8 6 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	Pass	Pass
1 SA	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ A

Die Gegenspieler spielen ♦ AKD und der Trumpfkönig muss gefunden werden. Normalerweise schneidet man in ♠, doch N kann den ♠ K nicht haben, da er nicht eröffnet hat. Also spielt der Alleinspieler ♠ A und wird mit dem blanken ♠ K belohnt.

PUNKTE AUSZÄHLEN

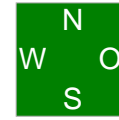
Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A D 10 8 7 5 3
♥ 10
♦ A B 6 2
♣ 2

♠ 9 6 2
♥ A 9 6 2
♦ 10 9 7 4
♣ 7 5

♠ K
♥ D B 8 4
♦ 8 5
♣ K D B 8 6 4



11
4 12
13

♠ B 4
♥ K 7 5 3
♦ K D 3
♣ A 10 9 3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
Pass	4 ♠	Pass	4 SA ¹
Pass	5 ♠ ²	Pass	Pass
Pass			

5 ♠ von Nord
Ausspiel: ♣ K

Nach dem mit ♣ A das Ausspiel gewonnen wurde, schnappt man ♣ in der Hand und spielt ♥ zum ♥ K. Nachdem W das ♥ A hat, muss der ♠ K aufgrund der Eröffnung bei O sitzen. Also ♠ kein Schnitt.

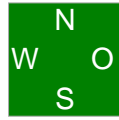
PUNKTE AUSZÄHLEN

Alleinspiel A - Z II - Lektion 12 - Zählen

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 8 4
♥ D 8 7 6 3
♦ 6 5 4 2
♣ A 7

♠ K B 9 5
♥ K 10 4
♦ B 7 3
♣ D 8 2



♠ 6 2
♥ 9 5
♦ A 9 8
♣ K B 10 9 4 3

♠ A D 10 7 3
♥ A B 2
♦ K D 10
♣ 6 5

10
6 8
16

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	1	4	-
S	-	-	1	4	-
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

Par +620: NS 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♣ A

Der 3. ♣-Stich wird hoch gestochen. Danach werden die Trümpfe gezogen und ♦ A vertrieben. Man erkennt die Verteilung in ♥ 5-2. Es ist wahrscheinlicher, dass W die ♥ D hält. Also ♥ A und Schnitt zur ♥ 10.

VERTEILUNG AUSZÄHLEN

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 8 2
♥ A 7 5
♦ 8 7
♣ K B 6

♠ B 7
♥ 8
♦ A K D B 5
♣ A 9 7 4 3



♠ D 10 5 3
♥ K B 10 4
♦ 10 9 3
♣ D 8

15
15 8
2

♠ 6 4
♥ D 9 6 3 2
♦ 6 4 2
♣ 10 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	1	-	-	-
S	2	1	-	-	-
O	-	-	2	4	1
W	-	-	2	4	1

Par -420: OW 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	2 SA ¹	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Michaels Präzis, beide Unterfarben

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ A

Nachdem N 2x Trumpf bedient, ist nur ein ♥-Single möglich, also ♥ zum ♥ K und ♥ B vorlegen.

VERTEILUNG AUSZÄHLEN