

Lektion 2

Behandeln Sie zunächst die Lösungen der Aufgaben aus der vorherigen Lektion. Besprechen Sie anschließend die Austeilung 2 (d. h. die Austeilung 1, in der Sie ein kleines Karo von Süd gegen Wests Treff-10 ausgetauscht haben). Heben Sie die Bedeutung der Länge einer bestimmten Farbe (und zwar der "längeren" Hand) hervor: Die fünfte Treff-Karte von Süd bringt einen zusätzlichen Stich.

Mit denselben 7 Treff-Karten, die der Alleinspieler und der Tisch zusammen haben, ist es günstiger, wenn diese 5-2 statt 4-3 zwischen beiden Händen verteilt sind!

Beispiele: Tisch: ♣ K B 10 6 3
Alleinspieler: ♣ A D

Zeigen Sie genau auf, wie mit dieser Konstellation 5 Stiche erzielt werden. Weisen Sie darauf hin, dass die Treff-Blockade durch einen Übergang in einer Nebenfarbe überwunden werden kann. Zeigen Sie als Gegenprobe, dass bei folgender Verteilung:

Tisch: ♣ K B 10 6
Alleinspieler: ♣ A D 3

nur 4 Stiche in dieser Farbe erzielt werden können.

Reizung

Zeigen Sie nochmals die 7 Kontraktstufen in der Entscheidungstabelle, und die 7 Mindestpunktzahlen, um den jeweiligen Kontrakt anzusagen.

Es ist im Grunde genommen das gleiche, ob man 10 Stiche oder einen Kontrakt in der vierten Stufe ansagt. Für alle Stufen gilt:

Anzahl der Stiche = 6 + Stufe.

Regel:

Der angestrebte Kontrakt wird durch Nennung der Stufe gefolgt von Sans-Atout angesagt!
Beispiel: 6 Sans-Atout = 6 + 6 = 12 Stiche

Anmerkung:

Machen Sie bereits darauf aufmerksam, dass es beim Bridge zwei Arten von Kontrakten gibt:

- *den Sans-Atout-Kontrakt, in dem alle Farben den gleichen Stellenwert haben;*
- *den Trumpf-Kontrakt (oder "Farbspiel"), in dem eine vom Alleinspieler gewählte Farbe einen besonderen Stellenwert hat. Darüber wird erst etwas später gesprochen.*

Machen Sie jetzt mit der Austeilung 3 weiter, nachdem die Karten in die Boards gesteckt worden sind (von Ihnen oder von den Schülern). Vorher haben Sie das Diagramm der Austeilung farbig auf der Tafel aufgezeichnet.

Ab jetzt werden bei allen Austeilungen der Teiler und die Gefahrenlage mit dem entsprechenden Board übereinstimmen.

Austeilung 3

Teiler: Süd

Gefahr: Ost-West

	♠ D72	
	♥ K73	
	♦ K982	
	♣ A43	
♠ B1093	N	♠ K854
♥ A	W	♥ 9865
♦ B643	O	♦ D107
♣ 10872	S	♣ DB
	♠ A6	
	♥ DB1042	
	♦ A5	
	♣ K965	

Kontraktentscheidung:

Süd eröffnet ("ich eröffne"). Nord sagt "ich habe 12 Figurenpunkte", Süd kommt auf 26 Punkte für seine Achse, schaut in der Entscheidungstabelle nach und beschließt 9 Stiche anzusagen, also einen Kontrakt in der dritten Stufe. Er sollte einfach sagen: "3 Sans-Atout" ($6+3 = 9$).

Ausspiel:

West hat in Pik eine vollständige Sequenz (B 10 9), er spielt also den Pik-Buben aus. Der Dummy legt seine Karten hin; achten Sie darauf, dass dies korrekt erfolgt.

Der Alleinspieler sollte jetzt Tisch und Hand studieren.

Ratschlag:

"Schauen Sie sich jede Farbe auf dem Tisch und in der Hand genau an. Zählen Sie die Topstiche, d.h. die, die ‚von oben‘ sind..."

In diesem Fall kommen Sie auf 5 Stiche (Pik-Ass, Karo-Ass und König, Treff-Ass und König). Die Schüler stellen also fest: 4 Stiche müssen entwickelt werden, wo sollen die fehlenden Stiche herkommen?

Ratschlag:

"Normalerweise lassen sich zusätzliche Stiche in den längsten Farben (Tisch und Hand zusammen) entwickeln. Bei gleicher Länge bietet die Farbe mit der größeren Anzahl an ergänzenden Figuren (außer den bereits als Topstichen gezählten Figuren) die größte Aussicht auf Erfolg."