

Begleitheft zu

Kodierte Karten - Alleinspiel -

2 Kartenspiele
je 24 kommentierte Austeilungen

nach Forum D 2012



Deutscher Bridge-Verband e.V.

Gebrauchsinformation

Jedes Kartenspiel enthält 24 Austeilungen, die mit 1 bis 24 in den Pfeilen der farbigen Kästchen auf der Kartentrückseite bezeichnet sind.

Sie wissen sicher, dass Sie für Bridge keine Joker-Karten benötigen. Trotzdem dürfen Sie diese nicht wegwerfen, denn Sie werden diese Karten bei jedem Spiel in folgender Weise brauchen:

Auf der Rückseite der drei Joker-Karten finden Sie folgende Angaben:

- 1. Teiler und Gefahrenlage für die Austeilungen 1-24 (gilt für A und B gleichermaßen)
- 2. Roman Key Card Blackwood (RKCB)
- 3. Zusammenstellung der Anschriften

Der Teiler (siehe Jokerkarte 1), dieser wechselt von Spiel zu Spiel der Reihe nach von N nach O – S – W, teilt die Karten wie folgt aus: z.B. Spiel 6, Teiler Ost. Ost nimmt alle Karten und teilt entsprechend den Pfeilen für Spiel 6 aus:

Pfeil weist nach oben, Karte für den Partner,
Pfeil weist nach rechts, Karte für den rechten Gegner.
Pfeil weist nach links, Karte für den linken Gegner,
Pfeil weist nach unten, Karten für den Teiler.

Jeder Spieler überprüft, ob er 13 Karten hat und alle Pfeile für das entsprechende Spiel in dieselbe Richtung weisen. Erst dann schauen Sie sich die Bildseite der Karten an.

Nach dem Spiel lesen Sie in dem beiliegenden Heftchen die Erläuterungen, um zu überprüfen, ob Ihre Reizung und Ihre Spieltechnik gut inspiriert waren. In dem Heftchen finden Sie die Kommentare zu den Austeilungen 1A bis 24A, danach 1B bis 24B. Die Buchstaben finden Sie auf der Rückseite jedes Kartenspiels.

Viel Spaß und gutes Gelingen wünscht Ihnen der Deutsche Bridge-Verband !

Abkürzungen:

F = Figurenpunkte
FV = Figuren- und Verteilungspunkte
FL = Figuren- und Längenpunkte
V = Verteilungspunkte
L = Längenpunkte

AUSTEILUNGEN 1 A BIS 24 A

Austeilung 1 A: (Teiler N, Gefahr: keiner)

		♠ ADB43					
		♥ AKD74					
		♦ 62					
		♣ 8					
♠ 62	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 0 5px;">N</td> <td style="padding: 0 5px;">O</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 0 5px;">W</td> <td style="padding: 0 5px;">S</td> </tr> </table>	N	O	W	S	♠ 987	
N	O						
W	S						
♥ 108		♥ B932					
♦ KB104		♦ A95					
♣ A10753		♣ KD4					
		♠ K105					
		♥ 65					
		♦ D873					
		♣ B962					

West	Nord	Ost	Süd
	1♠	pass	2♠
pass	4♠	pass	pass
pass			

Ausspiel: ♠K

Analyse: Verlierer: ♠ : 0, ♥ : 2, ♦ : 2, ♣ : 1

Die direkten Verlierer in den Unterfarben sind nicht zu vermeiden, also darf in Cœur kein Stich verloren werden. Die Gegner besitzen sechs Cœur, die wahrscheinlich 4-2 verteilt sind. Ein Cœur muss also gestochen werden.

Spiel: Nachdem der erste Stich verloren geht, sticht Nord die ♣D Fortsetzung. Nun zieht er nur ♥AK. Danach sticht er ♥4 am Tisch mit ♠K. Man darf nicht klein stechen, da West überstechen könnte; nicht ♥AK und dann ♥D spielen, da die Dame gestochen werden könnte; und nicht erst Trümpfe ziehen, da am Tisch ein Trumpf für den Schnapper benötigt wird. Nach dem Cœur-Schnapper zieht man die restlichen Trümpfe der Gegner.

Ergebnis: 4♠ = für +420.