

Begleitheft zu

# **Kodierte Karten - Gegenspiel -**

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 Kartenrückseite 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 !

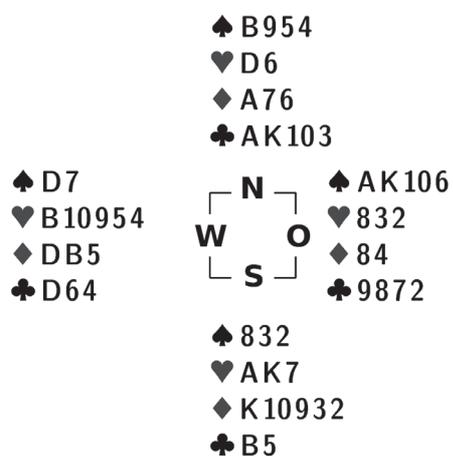
**Abkürzungen:**

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

Bei Markierungen wird davon ausgegangen, dass hoch/niedrig markiert wird, d.h. hoch ist eine Zumarke auf Partners Ausspiel und zeigt eine „gerade“ Länge auf Gegners Ausspiel. Für die Spieler, die umgekehrt niedrig/hoch markieren, ist die entsprechende Karte in Klammern vermerkt.

### AUSTEILUNGEN 1 A BIS 24 A

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



West	Nord	Ost	Süd
	1♣	pass	1♦
pass	1♠	pass	2SA
pass	3SA	pass	pass
pass			

Ausspiel: ♥B

**Reizung:** Nord könnte auch darauf verzichten seine ♠ anzubieten, da er eine gleichverteilte Hand hält und Süds 1♦-Gebot nahelegt, dass er keine 4er Oberfarbe besitzt.

**Spiel:** Der Tisch gewinnt mit ♥D den Stich und setzt mit ♦A und ♦ zur ♦10 fort, die West mit ♦B gewinnt.

**Analyse (West):** West kann erkennen, dass Süd nun insgesamt vier ♦-Stiche, ♠AK und, da Ost die ♥D nicht überdecken konnte, ♥AKD besitzt. Mit einer weiteren Cœur-Runde kann der Alleinspieler nun einfach seine neun Stiche nehmen. Da nur in ♠ noch Hoffnung besteht, den Kontrakt zu schlagen, wechselt er auf ♠D und ♠7.

**Markierung:** Da Ost im ersten Stich ♥D nicht decken kann, ist für West klar, dass Ost in Cœur weder das Ass noch den König haben kann. Eine Abmarke von Ost wäre also überflüssig. Darum gibt Ost ♥2 (♥8) als Längenmarke. Auf ♦A legt Ost ♦8 (♦4), um eine gerade Länge zu zeigen.

**Ergebnis:** 3SA -1, -50.