

Die Partnerantwort auf 1♥/1♠

Die Blattbewertung – Verteilungspunkte für Kürzen und Trümpfe

Die Figurenpunkte sind nur ein Hilfsmittel, um abschätzen zu können, wie viele Stiche Sie und Ihr Partner ungefähr erzielen können. Das Punktesystem berücksichtigt allerdings keine kleinen Trumpfkarten, mit denen man ja auch Stiche erzielen kann. Wenn Sie einen Fit gefunden haben (mindestens 8 gemeinsame Karten in einer Farbe) und diese Farbe auch als Trumpf festlegen, kommen nun nicht nur die Längen, sondern auch die Kürzen in den anderen Farben (außer in Trumpf) als zusätzliches Stichpotential zum Tragen. Dieses zusätzliche Stichpotential müssen Sie unbedingt zu Ihren bereits vorhandenen Figuren- und Längenzählungen als Verteilungspunkte für Kürzen addieren. Je kürzer eine Farbe, desto eher kann man stechen/trumpfen/schnappen.

- Chicane** (keine Karte in einer Farbe) → 3 Verteilungspunkte (VP)
- Singleton** (eine Karte in einer Farbe) → 2 Verteilungspunkte
- Doubleton** (zwei Karten in einer Farbe) → 1 Verteilungspunkt

Es ist von Vorteil, mehr Trümpfe zu haben als notwendig. Je mehr Trümpfe Sie haben, desto öfter können Sie stechen. Das bedeutet, dass Sie **nach der achten Trumpfkarte**, die **neunte Trumpfkarte** mit **zwei** zusätzlichen **Punkten** und jede weitere Trumpfkarte mit einem Zusatzpunkt bewerten und zu Ihren Figuren- und Längenzählungen addieren müssen. Vergessen Sie nicht die Längenzählungen für Nebenfarben! Auch im Farbkontrakt produzieren Längen zusätzliche Stiche. Achten Sie darauf, dass Sie in der Trumpffarbe nur Verteilungspunkte (ab dem 9. Trumpf) und keine Längenzählungen zählen dürfen.

Denken Sie daran, dass die Verteilungspunkte für Kürzen nur dann gezählt werden dürfen, wenn Sie einen Fit gefunden haben und diesen auch als Trumpf spielen möchten. Denken Sie z.B. daran, wenn Sie einen ♣-Fit haben, aber 3SA reizen wollen, keine Verteilungspunkte zu berücksichtigen.

In den Nebenfarben werden weiterhin Längenzählungen gezählt!

NORD

♠ A D 4 3 2
 ♥ 5 4 3
 ♦ A K 7 6
 ♣ 9

SÜD

♠ K B 6 5
 ♥ 2
 ♦ 5 4 3 2
 ♣ A 8 6 4

Nord + Süd haben zusammen 21 Figurenpunkte. Falls nun ♠ als Trumpffarbe festgelegt wird, können Nord + Süd für ihr Singleton jeweils zwei Verteilungspunkte berechnen. Hinzu kommen noch zwei für die neunte Trumpfkarte. Sie kommen dann zusammen auf 27 Figuren-Verteilungspunkte (FVP) und sollten das Vollspiel von 4♠ ansagen. Im aktuellen Fall sind 10 bis 11 Stiche mit ♠ als Trumpf durchaus zu erreichen.

NORD

♠ 4 3 2
 ♥ 9
 ♦ A B 7 6
 ♣ A K 4 3 2

SÜD

♠ K 6
 ♥ A 8 6 5
 ♦ 9 8 3
 ♣ D 9 6 5

Nord + Süd haben zusammen 21 Figurenpunkte. Falls nun ♣ als Trumpffarbe festgelegt wird, können Nord + Süd insgesamt fünf Verteilungspunkte berechnen. Sie kommen also zusammen auf 26 Figuren-Verteilungspunkte (FVP) und könnten neun bis zehn Stiche mit ♣ als Trumpf ansagen. Da dies noch keinen Vollspielbonus gibt, ist man verleitet, anstelle des ♣-Kontraktes 3SA anzusagen. Neun Stiche im SA-Kontrakt sind aber nicht möglich, da Sie nur 21 Figurenpunkte haben und die Verteilungspunkte für Kürzen im SA-Kontrakt nicht zum Tragen kommen. **Im SA-Kontrakt kommen nur Zusatzpunkte für Längen zum Tragen!**

Kürzen mit Figuren

Kürzen mit Figur(en) - z.B.: D 3 oder D B - sollten nicht überbewertet werden, da die Figuren meistens keine Stiche erzielen können. Kürzen mit Figur(en) dürfen nur dann doppelt bewertet werden, wenn die Figur auch einen Stich erzielen kann. Folgende Figuren-Kürzen-Kombinationen dürfen doppelt bewertet werden:

A oder A K oder A 2 oder A D oder K 2

Bei allen anderen Kürzen mit Figur(en) ziehen Sie die höhere Punktbewertung zur Blattbewertung heran.

Beispiel: Der Single Bube sollte als zwei Verteilungspunkte berechnet werden. Die Double Dame (D 3) sollte als zwei Figurenpunkte gewertet werden.

Der Doppel-Fit

Besitzen Sie neben Ihrer Trumpffarbe einen weiteren Fit, so sollten Sie einen zusätzlichen Verteilungspunkt dafür bewerten. Wir kennen diese Blattbewertung bereits aus dem Mini-Bridge-Kurs!

Die 3-3-3-4 Verteilung

Besitzen Sie eine 3-3-3-4 Verteilung und möchten einen Farbkontrakt spielen, so sollten Sie sich für diese schlechteste mögliche Verteilung einen Punkt bei Ihrer Bewertung abziehen.

Die Partnerantwort auf die Eröffnung 1♥/1♠

Da die Eröffnungsansage von 1♥/1♠ mindestens fünf Karten in dieser Farbe verspricht, kann man mit einem Anschluss von mindestens drei Karten den jeweiligen Fit in der eröffneten Oberfarbe bestätigen. **Die Bestätigung eines vorhandenen Fits in Oberfarbe hat Vorrang vor allen anderen Geboten.**

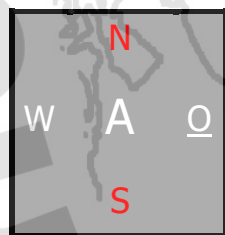
Die Hebung von Partners eröffneter Oberfarbe

Haben Sie mindestens drei Karten in Partners Oberfarbe, unterstützen Sie seine Farbe durch eine direkte Hebung. Denken Sie daran, dass bei einem gemeinsamen Fit außer den Figurenpunkten auch Kürzen Stiche produzieren. Bewerten Sie bei einem gemeinsamen Fit die Kürzen, Extratrümpfe und Längen in Nebenfarben.

1♥/1♠	-	2♥/2♠: 6 - 10 FVP	} mindestens 3er-Anschluss
1♥/1♠	-	3♥/3♠: 11 - 12 FVP	
1♥/1♠	-	4♥/4♠: 13 - 14 FVP	

Hand:	A	♠ D765	<u>Ost</u>	Süd	West	Nord
Teiler:	O	♥ B2	Pass	1♠	Pass	3♠
Gefahr:	NS	♦ DB4	Pass	4♠	Pass	Pass
		♣ A863	Pass			

♠ 84
♥ 1043
♦ **A**K863
♣ DB9



♠ AKB109
♥ AKD
♦ 107
♣ 1054

♠ 32
♥ 98765
♦ 952
♣ K72

Ausspiel: ♦-Ass

Der Gegner muss nach einem negativen Signal die Fortsetzung der ♦-Farbe stoppen. Das aussichtsreichste Nachspiel ist die ♣-Dame. Die Gegenspieler können zwei ♣- und zwei ♦-Stiche erzielen. Der Alleinspieler ist machtlos.

Haben Sie mehr als 14 FVP, sollten Sie zunächst eine neue Farbe reizen (forcierend), um mehr über die Hand des Eröffners herauszufinden. Bei mehr als 32 gemeinsamen FVP sollten Sie versuchen, einen Kleinschlemm (12 Stiche) anzusagen. Hierfür bekommen Sie eine zusätzliche Prämie (500/750 Score-Punkte, je nach Gefahrenlage).

Das Reizen einer neuen Farbe auf der 1er-Stufe

Die Reizung 1♥ - 1♠ verspricht **mindestens sechs FLP** und mindestens vier Karten in ♠. Man verneint auch den Besitz eines 3er-♥ (starke Hände ab 15 FVP mit ♥-Fit möglich), da man sonst ♥ unterstützt hätte. Eine neue Farbe ist forcierend und darf vom Eröffner nicht gepasst werden. Da man für eine neue Farbe auf der 2er-Stufe mindestens elf FLP benötigt, kann es durchaus sein, dass man bei der Reizung 1♥ - 1♠ eine Unterfarbe hat, die länger als die ♠ Farbe ist.

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe (ohne Sprung)

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe verspricht **mindestens 11 FLP** und mindestens vier Karten in der gereizten Farbe. Zunächst verneint man den Fit in der eröffneten Oberfarbe. Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe ist forcierend **und selbstforcierend** und darf vom Eröffner nicht gepasst werden. **Selbstforcierend** bedeutet, dass man noch mindestens ein weiteres Gebot in der nächsten Bietrunde abgeben muss.

- Mit zwei 4er-Längen reizen Sie die untere Farbe zuerst
- Mit zwei 5er/6er-Längen reizen Sie die ranghöhere Farbe zuerst
- Die Reizung 1♠ - 2♥ verspricht **mindestens** eine **5er-Länge**

Das Nennen einer neuen Farbe im Sprung

Wir werden uns zu einem späteren Zeitpunkt mit den Sprüngen auseinandersetzen. Im Moment sollten Sie in der ungestörten Reizung **nicht** in einer neuen Farbe **springen**. Später werden wir dann „Weak-jumps“ und „Splinter-Bids“ einführen. Aber im Moment lernen wir die logischen Zusammenhänge des Grundsystems.

Das 1SA-Gebot nach einer Oberfarberöffnung

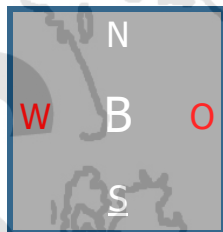
Das 1SA-Gebot nach einer Oberfarberöffnung zeigt 6-10 Punkte und verneint den Anschluss (3er) in der eröffneten Oberfarbe. Nach 1♥ - 1SA verneint das 1SA-Gebot auch ein 4er-♠. Da man für das Reizen einer neuen Farbe auf der 2er-Stufe ab 11 FLP benötigt, sagt dieses 1SA-Gebot recht wenig über die allgemeine Verteilung der Hand aus. Man könnte es als sogenanntes Notgebot ansehen, da man die Reizung ab sechs FLP offenhalten muss (der Eröffner könnte theoretisch 19 FLP haben). Das 1SA-Gebot nach einer Oberfarberöffnung verspricht keine ausgeglichene Verteilung.

1♥ - 1SA → 6-10 FLP, kein 3er-♥, kein 4er-♠, beliebige Verteilung

1♠ - 1SA → 6-10 FLP, kein 3er-♠, beliebige Verteilung, Länge in ♥, ♦ oder ♣ noch möglich

Hand:	B	♠ 9 6	<u>Süd</u>	West	Nord	Ost
Teiler:	S	♥ D B 10 9 7 5	1♠	passe	1SA	passe
Gefahr:	OW	♦ 7	2♦	passe	2♥	passe
		♣ K 5 3 2	passe	passe		

♠ 7 3
♥ A 4 3
♦ K 10 8 3
♣ A 10 9 7



♠ K B 10 5
♥ K 6
♦ B 6 5
♣ **D** B 6 4

Ausspiel: ♣-Dame

Nord zeigt in der zweiten Bietrunde eine lange ♥-Farbe (mind. 6er-Länge) und weniger als elf FLP. Der Eröffner sollte auch mit weniger als zwei Karten in ♥ passen.

♠ A D 8 4 2
♥ 8 2
♦ A D 9 4 2
♣ 8

Der Alleinspieler hat sechs Verlierer nach ♣-Dame Ausspiel. Drei davon in ♣, die er versuchen sollte, durch Schnappen auf der kurzen Trumpfseite zu vermeiden. Der Gegner sollte dies erkennen und im zweiten Stich Trumpf nachspielen. Bei richtigem Gegenspiel sollte der Kontrakt (mit ♠-Schnitt zur Dame) genau erfüllt werden.

Andere SA-Gebote nach einer Oberfarberöffnung

SA-Gebote sind **limitierte** Gebote. Sie sagen sehr viel über Punktstärke und Verteilung der Karten aus. Grundsätzlich verneint ein SA-Gebot den Anschluss (3er) in der eröffneten Oberfarbe. Der Besitz der anderen OF wird durch ein SA-Gebot ebenfalls verneint. Die Ausnahme macht hier das 1SA-Gebot, wie bereits vorher erwähnt.

- | | | |
|----------|--|-------------------------------|
| 1♥ - 2SA | → 11 - 12 Punkte, kein 3er-♥, kein 4er-♠ | } ausgeglichene
Verteilung |
| 1♠ - 2SA | → 11 - 12 Punkte, kein 3er-♠, kein 4er-♥ | |
| 1♥ - 3SA | → 13 - 15 Punkte, kein 3er-♥, kein 4er-♠ | |
| 1♠ - 3SA | → 13 - 15 Punkte, kein 3er-♠, kein 4er-♥ | |

Die SA-Gebote im Sprung auf eine Oberfarberöffnung des Partners zeigen fast immer eine 2-3-4-4 bzw. 3-2-4-4 Verteilung.

Reizübungen zur Partnerantwort auf 1♥/1♠

Welche Ansage wählen Sie, nachdem Ihr Partner 1♥ bzw. 1♠ eröffnet hat (Sie sind Ost)? Schreiben Sie bei jeder Hand die Punktstärke und die berechneten Längenpunkte bzw. Verteilungspunkte für einen gemeinsamen Fit dazu.

1.)	♠ K D 3 2	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ B 10 7		1♥		1♠
	♦ D 7 4 3 2	?		?	
	♣ 3				
2.)	♠ K 7 3	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ A D B 2		1♥		1♠
	♦ 8 6 2	?		?	
	♣ 7 5 3				

3.)	♠ A K 7 3	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ 2		1♥		1♠
	♦ 9 7	?		?	
	♣ D 10 7 6 5 2				
4.)	♠ D B 4 2	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ A 3		1♥		1♠
	♦ 3	?		?	
	♣ K D B 5 3 2				
5.)	♠ 7 5	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ A D 5 3 2		1♥		1♠
	♦ 2	?		?	
	♣ K B 5 3 2				
6.)	♠ K 10 3 2	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ D 10 4 3 2		1♥		1♠
	♦ 2	?		?	
	♣ D B 3				
7.)	♠ 9	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ K D 7 4 3		1♥		1♠
	♦ 6 3 2	?		?	
	♣ D 7 5 4				
8.)	♠ 4 3	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ 3		1♥		1♠
	♦ K 10 5 4 3	?		?	
	♣ A K D 10 2				

Lösungen zur Partnerantwort auf 1♥/1♠

1.)	♠ K D 3 2	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ B 10 7		1♥		1♠
	♦ D 7 4 3 2	? → 2♥		? → 3♠	
	♣ 3				

Das Bestätigen eines OF-Fits hat Vorrang vor dem Nennen einer neuen Farbe. Nach einer 1♥-Eröffnung ist Ihr Blatt insgesamt 10 FVP wert. Heben Sie Ihren Partner um eine Bietstufe. (Die ♦-Länge darf nicht bewertet werden, da die Farbe zu schlecht ist.)

Nach einer 1♠-Eröffnung kommen zwei Verteilungspunkte für die neunte gemeinsame Trumpfkarte hinzu. Heben Sie Ihren Partner um zwei Bietstufen.

2.)	♠ K 7 3	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ A D B 2		1♥		1♠
	♦ 8 6 2	? → 3♥		? → 2♠	
	♣ 7 5 3				

Egal, ob Ihr Partner mit 1♥ oder 1♠ eröffnet, nach beiden Eröffnungen haben Sie in der jeweiligen Oberfarbe einen Fit und sind verpflichtet, den Partner zu heben. Wenn der Partner mit 1♥ beginnt, sollten Sie Ihr Blatt mit 12 FVP bewerten und auf 3♥ heben (Bei einer 4-3-3-3 Verteilung sollten Sie einen Punkt abziehen). Eröffnet Ihr Partner mit 1♠, ist Ihr Blatt 10 FVP wert und Sie heben ihn um eine Stufe in 2♠. Die unterschiedliche Blattbewertung liegt bei der neunten gemeinsamen ♥-Karte, die mit zwei Extrapunkten bewertet wird.

3.)	♠ A K 7 3	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ 2		1♥		1♠
	♦ 9 7	? → 1♠		? → 4♠	
	♣ D 10 7 6 5 2				

Bei der Partnerantwort gilt die Grundregel: „Längste Farbe zuerst“. Würden Sie nach der 1♥-Eröffnung des Partners aber 2♣ reizen, sind Sie zu schwach, um später noch Ihre ♠-Farbe zu bieten. Bieten Sie in diesem Fall immer Ihre Oberfarbe zuerst. Eine längere Unterfarbe, die man eine Bietstufe höher reizen müsste als die Oberfarbe, kommt erst ab einer Stärke von 13 FLP zur Geltung. Eröffnet der Partner mit 1♠, ist Ihr Blatt insgesamt 14 FVP wert. Heben Sie den Partner um drei Bietstufen, und sagen Sie somit direkt das Vollspiel an.

4.)	♠ D B 4 2	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ A 3		1♥		1♠
	♦ 3	? → 2♣		? → 2♣	
	♣ K D B 5 3 2				

Achtung: Nur für Experten

Nach der 1♥-Eröffnung des Partners haben Sie genügend Punkte, um Ihre längere Unterfarbe bieten zu dürfen. Sie haben später noch Gelegenheit, Ihr 4er-♠ zu zeigen.

Eröffnet der Partner mit 1♠, sind Sie zu stark, um Partners Farbe zu heben. Sie haben 13 Figurenpunkte und müssen Ihr Blatt wegen der Kürzen, des neunten Trumpfs und der Länge in einer Nebenfarbe um sieben Verteilungspunkte aufwerten. Reizen Sie zunächst 2♣, um mehr über Partners Hand zu erfahren. Mit den richtigen Werten beim Partner sollten Sie einen Kleinschlemm in ♠ anstreben.

5.)	♠ 7 5	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ A D 5 3 2		1♥		1♠
	♦ 2	? → 2♣		? → 2♥	
	♣ K B 5 3 2				

Eröffnet Ihr Partner mit 1♥, sollten Sie Ihr Blatt mit insgesamt 17 FVP bewerten. Sie sind zu stark, um den Partner ins Vollspiel zu heben. Sammeln Sie Informationen über die Hand Ihres Partners. Ohne Zusatzstärke beim Eröffner sagen Sie in der nächsten Bietrunde das Vollspiel an. Mit Zusatzstärke sagen Sie mindestens den Kleinschlemm in ♥ an.

Eröffnet Ihr Partner mit 1♠, bieten Sie von Ihren beiden 5er-Längen die ranghöhere Farbe zuerst. Denken Sie daran, dass eine neue Farbe auf der 2er-Stufe mindestens 11 FLP verspricht und **selbstforcierend** ist. Das bedeutet, Sie verpflichten sich, mindestens ein weiteres Gebot abzugeben.

6.)	♠ K 10 3 2	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ D 10 4 3 2		1♥		1♠
	♦ 2	? → 4♥		? → 3♠	
	♣ D B 3				

Nach der 1♥-Eröffnung Ihres Partners bewerten Sie Ihr Blatt mit insgesamt 13 FVP. Heben Sie Ihren Partner ins Vollspiel.

Nach der 1♠-Eröffnung Ihres Partners bewerten Sie Ihr Blatt mit 12 FVP. Die ♥-Länge sollte nicht zusätzlich bewertet werden. Heben Sie Ihren Partner in 3♠.

7.)	♠ 9	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ K D 7 4 3		1♥		1♠
	♦ 6 3 2	? → 3♥		? → 1SA	
	♣ D 7 5 4				

Nach der 1♥-Eröffnung Ihres Partners bewerten Sie Ihr Blatt mit insgesamt 12 FVP. Heben Sie Ihren Partner um zwei Stufen auf 3♥.

Nach der 1♠-Eröffnung Ihres Partners bleibt Ihnen nur das Notgebot von 1SA. Sie sind zu schwach, um Ihre ♥-Farbe auf der 2er-Stufe zu bieten. Um eine neue Farbe auf der 2er-Stufe zu reizen, benötigen Sie mindestens 11 FLP.

8.)	♠ 4 3	Ost	<u>West</u>	Ost	<u>West</u>
	♥ 3		1♥		1♠
	♦ K 10 5 4 3	? → 2♦		? → 2♦	
	♣ A K D 10 2				

Sie besitzen 14 FLP und sind damit stark genug, Ihre Farbe auf der 2er-Stufe zu nennen. Mit zwei 5er-Farben reizt der Antwortende immer die ranghöhere Farbe zuerst.

[Sie können zur Theorie der 2. Lektion ein Quiz absolvieren](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet



Spielübungen zur Partnerantwort auf 1♥/1♠

Hand: 1 ♠ A954
 Teiler: Süd ♥ 653
 Gefahr: keiner ♦ 876
 ♣ AD10

Kontrakt: 4♠

Ausspiel: ♥-Dame

♠ D

N	♠
W 1 O	♥
S	♦

♣

♠ KDB86
 ♥ AK
 ♦ D5
 ♣ 9543

Zum Spiel:
 Wie viele Verlierer haben Sie? Welche Verlierer sind vermeidbar? Wie gehen Sie vor, um die optimale Stichzahl zu erreichen?

[Sie können das Spiel Nr. 1 interaktiv üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



Hand: 2 ♠ KB5
 Teiler: Süd ♥ B1043
 Gefahr: OW ♦ A87
 ♣ B85

Kontrakt: 4♥

Ausspiel: ♦-König

♠ K

N	♠
W 2 O	♥
S	♦

♣

♠ AD
 ♥ KD875
 ♦ 1043
 ♣ KD2

Zum Spiel:
 Wie gehen Sie vor, um einen Ihrer ♦-Verlierer zu vermeiden?



[Sie können das Spiel Nr. 2 interaktiv üben](#)

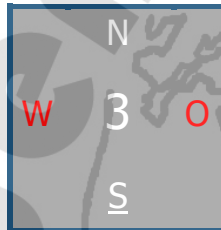
Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

Hand: 3 ♠ B 1085
 Teiler: Süd ♥ 865
 Gefahr: OW ♦ D43
 ♣ KD5

Kontrakt: 4♠

Ausspiel: ♥-Bube

♠
 ♥ B
 ♦
 ♣



♠ D97643
 ♥ AK4
 ♦ AK8
 ♣ 8

Zum Spiel:

Wie gehen Sie vor, um Ihren ♥-Verlierer zu vermeiden? Womit sollten Sie beginnen?

[Sie können das Spiel Nr. 3 interaktiv üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code



Hand: 4 ♠ 84
 Teiler: Süd ♥ K5432
 Gefahr: alle ♦ B53
 ♣ 974

Kontrakt: 4♥

Ausspiel: ♣-König

♠
 ♥
 ♦
 ♣ K



♠ DB6
 ♥ AD987
 ♦ AD10
 ♣ A5

Zum Spiel:

Zwei ♠ und ein ♣-Verlierer sind unvermeidbar. Wie gehen Sie vor, um Ihren ♦-Verlierer zu vermeiden? Was sollten Sie vorher tun?

[Sie können das Spiel Nr. 4 interaktiv üben](#)

Oder scannen Sie mit Ihrem Smartphone/Tablet den QR-Code

