

1 Das „Law of Total Tricks“

Beginnen wir mit der Analyse einer alltäglichen Hand:

♠ 753 ♥ 83 ♦ DB10932 ♣ 94	♠ B1082 ♥ B1074 ♦ 64 ♣ AK5 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto; text-align: center;"> N W O S </div> ♠ KD96 ♥ KD5 ♦ K5 ♣ DB62	♠ A4 ♥ A962 ♦ A87 ♣ 10873	
------------------------------------	---	------------------------------------	--

Nord-Süd haben einen 8-Karten-Fit in Pik und können bei bester Verteidigung 9 Stiche erzielen: Sie verlieren die drei Asse, und West bekommt nach Coeur-Angriff noch einen Schnapper. In einem Karo-Kontrakt kommen Ost-West in ihrem 9-Karten-Fit immerhin auf 8 Stiche: Sie verlieren zwei Treffstiche und je einen Stich in den übrigen Farben. Addiert man einmal die Anzahl der Stiche, die die beiden Parteien in ihren jeweiligen Kontrakten erzielen können, kommt man auf 17 Stiche. Diese Gesamtzahl der Stiche beider Parteien wird Total Tricks genannt. Der französische Bridge-Theoretiker Jean-René Vernes fand heraus, daß die Anzahl der Total Tricks sehr oft mit der Anzahl Trümpfe übereinstimmt, die den beiden Parteien in Ihren Kontrakten jeweils zur Verfügung stehen. Diese Gesetzmäßigkeit wird „Law of Total Tricks“ genannt. In unserem Beispiel haben Nord-Süd einen 8-Karten-Fit in Pik und Ost-West einen 9-Karten-Fit in Karo. Die Gesamtzahl ist also ebenfalls 17.

Um uns davon zu überzeugen, daß das „Law“ nicht nur zufällig in dieser Hand erfüllt ist, wollen wir einmal ein paar Karten variieren. Wenn wir zunächst einmal den ♦-König von Süd gegen die ♦6 von Nord tauschen, dann entsteht die Situation im Diagramm oben rechts. Jetzt machen Nord-Süd nur noch 8 Stiche in Pik, weil Karo-Expaß nicht mehr sitzt, allerdings machen Ost-West nun 9 Stiche in Karo, weil für sie nun der Karo-Impaß steht. Wir sehen also, daß wir die Gesamtzahl von 17 Stichen nicht durch das Verschieben einzelner Figuren ändern können.

♠ 753 ♥ 83 ♦ DB10932 ♣ 94	♠ B1082 ♥ B1074 ♦ K4 ♣ AK5 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto; text-align: center;"> N W O S </div> ♠ KD96 ♥ KD5 ♦ 65 ♣ DB62	♠ A4 ♥ A962 ♦ A87 ♣ 10873	
------------------------------------	---	------------------------------------	--

Selbst, wenn wir die Verteilung ein wenig ändern, bleiben die Total Tricks konstant:

♠ 75 ♥ 832 ♦ DB10932 ♣ 94	♠ B1082 ♥ B1074 ♦ K4 ♣ AK5 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto; text-align: center;"> N W O S </div> ♠ KD96 ♥ KD5 ♦ 65 ♣ DB62	♠ A43 ♥ A96 ♦ A87 ♣ 10873	
------------------------------------	---	------------------------------------	--

Hier sind zusätzlich noch ♥2 und ♠3 von Ost und West vertauscht. Der Effekt ist, daß West im Pik-Kontrakt keine Schnapper in Coeur mehr bekommt, und Nord-Süd daher nun auf 9 Stiche kommen. Dafür haben Ost-West in einem Karo-Kontrakt nun zwei Coeur-Verlierer mehr und können daher nur noch 8 Stiche erzielen.

Natürlich gilt dieses „Law“ nicht uneingeschränkt, aber in der Mehrzahl der Fälle weicht die Anzahl der Total Tricks um höchstens einen Stich von der Gesamtzahl der Trümpfe ab.

Was fängt man nun mit diesem Wissen an? Nehmen wir einmal ein paar Situationen aus der Praxis:

1. Paarturnier, keiner in Gefahr

♠ KDB1062	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♥ KD5	1 ♠	2 ♦	2 ♠	3 ♦
♦ 43	?			
♣ 82				

Sollen wir mit dieser Minimum-Eröffnung noch 3♠ bieten oder nicht? Zählen wir einmal die Trümpfe. Selbst bei vorsichtiger Schätzung haben wir 9 Trümpfe (falls der Partner z.B. mit

Axx gehoben hat) und der Gegner 8. Es gibt also mindestens 17 Total Tricks. Um alle Varianten durchzugehen, wie diese 17 Stiche verteilt sein können, stellen wir folgende Tabelle auf:

Tabelle für 17 Stiche			
Keiner in Gefahr			
Wir spielen 3♠		Gegner spielt 3♦	
Stiche	Score	Stiche	Score
10	+170	7	+100
9	+140	8	+50
8	-50	9	-110
7	-100	10	-130

In jedem Fall erzielen wir mehr Punkte, wenn wir 3♠ spielen, als wenn wir den Gegner 3♦ spielen lassen. Übrigens ist ein 3♠ Gebot in dieser Situation nicht einladend. Mit einer einladenden Hand müßten wir an dieser Stelle 3♥ bieten, das einzige noch freie Trial-Bid.

2. Teamturnier, beide Seiten in Gefahr:

♠K876	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♥K53	1♦	1♥	x	2♥
♦K1072	2♠	3♥	—	—
♣KB	?			

Sollen wir noch 3♠ bieten oder lieber den Gegner 3♥ spielen lassen? Wenn man das „Law“ anwendet ist dies keine Frage des Instinkts mehr, sondern eine reine Rechenaufgabe. Wenn man einmal davon ausgeht, daß der Partner mit Coeur-Single selbst 3♠ geboten hätte, dann wissen wir, daß beide Seiten nur einen 8-Karten-Fit haben. Entsprechend gibt es 16 Total Tricks. Folgende Tabelle gibt unsere jeweilige Anschrift in 3♠ und 3♥ an:

Tabelle für 16 Stiche			
Alle in Gefahr			
Wir spielen 3♠		Gegner spielt 3♥	
Stiche	Score	Stiche	Score
10	+170	6	+300
9	+140	7	+200
8	-100	8	+100
7	-200	9	-140

Völlig unabhängig davon, wieviele Stiche wir selbst erzielen können, fahren wir immer besser damit, zu passen.

3. Teamturnier, keiner in Gefahr:

♠A43	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♥DB1054		5♣	x	—
♦963	?			
♣82				

Was sollen wir mir dieser Hand tun? Möglicherweise geht Schlemm auf unserer Seite, vielleicht sind aber 5♥ bereits zu hoch. Auch hier hilft das „Law“ weiter, auch wenn wir die genaue Gesamtzahl der Trümpfe nicht kennen. Beginnen wir mit einer optimistischen Annahme: Wenn wir davon ausgehen, daß Partner eine Treffkarte hat, dann hat der Gegner 10 Trümpfe. Partner hat vermutlich mindestens eine 4er Oberfarbe, so daß wir gute Chancen auf einen 9-Karten-Fit in Coeur haben. Das macht insgesamt 19 Total Tricks. Also stellen wir für diesen optimistischen Fall unsere Tabelle auf:

Tabelle für 19 Stiche			
Keiner in Gefahr			
Wir spielen 5♥		Gegner spielt 5♣x	
Stiche	Score	Stiche	Score
12	+480	7	+800
11	+450	8	+500
10	-50	9	+300
9	-100	10	+100

Es ist also ganz offensichtlich, daß wir passen müssen, falls unsere Schätzung von 19 Total Tricks stimmt. Es ist leicht einzusehen, daß passen noch mehr Punkte einbringt, falls in Wirklichkeit weniger als 19 Total Tricks vorhanden sind. Sollten 20 Total Tricks vorliegen, dann wäre passen nur falsch, wenn wir genau 5♥ für +450 machen könnten und der Gegner in 5♣ im Kontra nur für +300 Punkte fallen würde. Dazu müßte aber der Partner entweder ein 5er Coeur oder ein Treff-Chicane mitbringen. Das ist alles in allem doch zu unwahrscheinlich.

Das „Law“ bietet also sowohl im Kampf um den Teilkontrakt als auch bei Strafkontras bzw. Opfergeboten auf höherer Stufe eine gute Entscheidungsgrundlage. Die Auswirkungen des „Laws“ auf unser Reizsystem ist gewaltig. Wir werden nicht nur unser kompetitives Bietsystem daran anpassen, sondern auch einige neue Konventionen kennenlernen, die den Einsatz des „Laws“ erleichtern.

2 Der Kampf um den Teilkontrakt, Teil 1

2.1 Folgerungen aus dem „Law“

Glücklicherweise braucht man in der Praxis nicht alle Tabellen auswendig zu wissen, um das „Law“ anzuwenden. Man kann nämlich einige recht simple Regeln formulieren:

- Niemals den Gegner auf der 3er-Stufe überbieten, wenn nur 16 Trümpfe vorhanden sind.
- Den Gegner auf der 3er-Stufe immer überbieten, wenn 18 Trümpfe vorhanden sind.

Mit 17 Trümpfen ist es meistens richtig, den Gegner auf der 3er-Stufe zu überbieten, man muß hier jedoch auf die Gefahrenlage achten.

Ebenfalls nützlich ist die Tatsache, daß falls eine Partei einen 9-Karten-Fit hat, die andere mindestens einen 8-Karten-Fit haben muß¹. Daher wissen wir nämlich, daß mindestens 17 Total Tricks vorliegen, wenn unsere Seite einen 9-Karten-Fit hat. Da es mit 17 Trümpfen meistens richtig ist, auf die 3er-Stufe zu gehen, können wir eine noch allgemeinere Regel daraus ableiten:

Die Gesamtzahl der Trümpfe unserer Seite, sagt uns, wieviele Stiche wir ansagen dürfen.

Das bedeutet, wir können z.B. mit einem 9-Karten-Fit bis zur 3er-Stufe reizen, da wir damit 9 Stiche versprechen. Entsprechend sollten wir mit 10 Trümpfen bis zur 4er-Stufe mithalten.

Natürlich ist Bridge niemals so einfach, daß man mit solch simplen Regeln alle Probleme lösen könnte. Außerdem gibt es noch eine Reihe von Faktoren, mit deren Hilfe man von vornherein abschätzen kann, ob die vorhergesagte Stichzahl erreicht wird oder nicht. Dazu kommen wir aber erst, wenn wir das „Law“ in seiner grundlegenden Form beherrschen. Zunächst wollen wir uns ein paar Konventionen ansehen, die uns die Anwendung des

¹Von ihren 26 Karten stammen 4 aus der Gegnerfarbe. Verteilt man die übrigen 22 Karten auf die restlichen 3 Farben, muß mindestens ein 8-Karten-Fit dabei sein.

„Laws“ erleichtern und dafür sorgen, daß wir so schnell wie möglich die richtige Stufe erreichen.

2.2 Support Doubles

Diese Konvention ist für folgende Situation geschaffen: Wir eröffnen (1♣, 1♦ oder 1♥) der linke Gegner paßt und Partner bietet eine Oberfarbe (1♥ oder 1♠). Wenn der rechte Gegner nun unterhalb der einfachen Hebung von Partners Oberfarbe eine Farbe zwischenreizt oder kontriert, dann zeigt Kontra (bzw. Rekontra) einen 3er-Fit mit Partners Oberfarbe, während eine Hebung einen 4er-Fit verspricht. Alle übrigen Gebote verneinen daher mehr als 2 Karten in Partners Oberfarbe. Ein Beispiel:

North	East	South	West
1♦	—	1♠	2♥
pass		Verneint 3 oder mehr Piks	Kann Strafkontra haben
x		Zeigt genau 3er Pik	
2♠		Zeigt genau 4er Pik	
2SA		Verneint 3 oder mehr Piks	
3♣		Verneint 3 oder mehr Piks	
		usw.	

Da uns nun kein unmittelbares Strafkontra mehr zur Verfügung steht, müssen wir mit einer solchen Hand zunächst passen und hoffen, daß Partner aufkontrieren kann.

Der Sinn der Konvention ist es jedoch vor allen Dingen dem Partner mitzuteilen, wieviele Trümpfe wir haben, damit er später entscheiden kann, ob er den Gegner auf der 3er-Stufe noch überbieten soll oder nicht.

2.3 Super Accept

Auch bei den Antworten auf Transfers nach einer 1SA Eröffnung kann man das „Law“ anwenden. Wir haben gesehen, daß wir mit 9 Trümpfen in der Regel auf der 3er-Stufe mitreizen sollten. Warum also nicht gleich auf die 3er-Stufe springen, wenn wir einen 4er-Fit mit Partners Transferfarbe haben? Das bedeutet, daß wir den Transfer nur dann ausführen, wenn wir 2 oder 3 Trümpfe mit haben. Ansonsten nehmen wir den Transfer im Sprung an, falls wir Minimum haben oder reizen mit Maximum eine 4er Nebenfarbe oder 2SA.

Damit der Kontrakt von der richtigen Seite gespielt wird, kann der Partner nach einer Maximum-Antwort erneut transferieren, indem er erneut die Farbe unter seiner Farbe reizt. Dies ist nur in folgender Situation nicht möglich:

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
1 SA	—	2♥	—
3♥	—	??	

Hier muß der Partner 3♠ bieten, wenn er diesen Kontrakt spielen will. Wollte er 4♠ spielen, könnte er 4♥ reizen.

Noch besser können wir unseren Fit beschreiben, wenn das Transfergebot kontriert wird: Wir passen nun mit 2 Trümpfen, führen mit 3 Trümpfen den Transfer aus und antworten mit 4 Trümpfen wie oben beschrieben.

2.4 Preemptive Hebungen

Wenn der Partner auf die Eröffnung des linken Gegners zwischengereizt hat, und wir einen 4er-Fit haben, dann können wir laut „Law“ bis zur 3er-Stufe mitreizen. Die Idee der preemptiven Hebungen besteht nun darin, mit allen Händen ohne Partierinteresse (etwa 0–7 P., je nach Gefahrenlage) sofort auf die 3er-Stufe zu heben, um dem Gegner das Leben so schwer wie möglich zu machen. Dies gilt besonders, wenn der rechte Gegner reizt. (Man sollte allerdings Vorsicht walten lassen, wenn er SA bietet und wir keine Topfigur in Trumpf haben.)

Wenn wir eine wirklich einladende Hand haben (ab etwa 11 P.), können wir die Farbe des Eröffners überrufen. Nun brauchen wir aber noch ein Gebot, um eine gute Hand mit 4er-Trumpf im Bereich von 8–10 P. zu zeigen. Dazu benutzen wir den Sprungüberruf in der Eröffnerfarbe (sogenannte „Mixed Raise“). Also z.B.:

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
	1♦	1♠	x
2♦	Vollspielinteresse ab 11 P.		
2♠	3er-Fit, bis 10 P.		
3♦	4er-Fit, 8–10 P.		
3♠	4er-Fit, 0–7 P.		

Der Gegner hat es unter Umständen sehr schwer, nun noch die richtige Entscheidung zu treffen.

2.5 Responsive Double

Das Responsive Double dient dazu, nach einem Farbüberruf oder Informationskontra des Partners und einer Hebung des rechten Gegners noch einen alternativen Fit zu finden. Hat der Partner eine Farbe geboten, dann zeigt das Kontra die beiden nichtgereizten Farben (mindestens 4 Karten), hat der Partner ein Informationskontra auf eine Oberfarberöffnung abgegeben, dann zeigt es die Unterfarben, wurde eine Unterfarberöffnung kontriert, dann zeigt es beide Oberfarben, z.B.:

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
	1♦	1♠	2♦
x	zeigt ♥ und ♣		

So kann noch ein 4–4-Fit in Coeur oder Treff gefunden werden.

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
	1♦	x	2♦
x	zeigt beide Oberfarben		

Dies ist nützlich, weil der Partner nicht immer 4–4 in den Oberfaben halten braucht.

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
	1♥	x	2♥
x	zeigt beide Unterfarben		

Partner hat primär ein 4er Pik versprochen. Daher ist es günstig, wenn er auswählen kann, welche Unterfarbe wir spielen.

Die Punktstärke für ein Responsive Double hängt davon ab, auf welcher Stufe wir den Kontrakt ersteigern können: Wenn wir noch auf der 2er-Stufe spielen können, dann verspricht es etwa ab 8 P., auf der 3er-Stufe sollten es jedoch mindestens 10 P. sein. Man muß sich einigen, bis zu welcher Höhe man diese Responsive Doubles spielt. Gut bewährt hat sich eine Grenze von 3♦, d.h.

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
	1♥	x	3♥
x	Strafkontra		

Dies ist auch konform mit dem „Law“, da uns hier ein Kontra für beide Unterfarben auf die 4er-Stufe zwingt, wofür jedoch 10 Trümpfe nötig wären.

3 To bid or to double?

Besonders, wenn es darum geht, ob man über eine Sperransage oder ein Opfergebot des Gegners noch einmal reizen soll oder besser kontriert, liefert das „Law“ eine gute Richtlinie. Die Überlegungen sind hier ganz ähnlich wie beim Kampf um den Teilkontrakt, nur daß auf höherer Stufe die Vollspielprämie eine Rolle spielt, weshalb die stärkere Partei oft kontrieren wird.

3.1 Der Gegner sperrt

Beginnen wir mit dem Fall, daß der Gegner auf der 4er-Stufe eröffnet. Typischerweise behandelt man ein Kontra auf eine 4♥ Eröffnung des Gegners als Informationskontra, d.h. man verspricht tendenziell ein 4er Pik und nicht mehr als 2 Coeurs. Was sollen wir nun mit folgenden Händen tun (Teamturnier, niemand in Gefahr)?

♠K1062	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥K52		4♥	x	—
♦843	?			
♣A82				

Um das „Law“ anwenden zu können, gehen wir davon aus, daß Partner die „perfekte“ Verteilung für sein Informationskontra hat, nämlich 4-4-4-1 mit Coeur-Single. Dann gibt es 17 Total Tricks (8 Piks bei uns und 9 Coeurs beim Gegner). Was wir nun bieten sollen, sagt uns die folgende Tabelle.

Tabelle für 17 Stiche			
Keiner in Gefahr			
Wir spielen 4♠		Gegner spielt 4♥ x	
Stiche	Score	Stiche	Score
12	+480	5	+1100
11	+450	6	+800
10	+420	7	+500
9	-50	8	+300
8	-100	9	+100

Es ist also ganz klar, daß wir mit dieser Hand Partners Informationskontra strafpassen müssen. Wie steht es mit folgender Hand?

♠AD1062	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥52		4♥	x	—
♦8432	?			
♣D2				

Hier gibt es 19 Total Tricks (9 Piks und 10 Coeurs). Diesmal rät die Tabelle dazu, 4♠ zu reizen:

Tabelle für 19 Stiche			
Keiner in Gefahr			
Wir spielen 4♠		Gegner spielt 4♥ x	
Stiche	Score	Stiche	Score
12	+480	7	+500
11	+450	8	+300
10	+420	9	+100
9	-50	10	-420
8	-100	11	-450

Nur wenn wir 12 Stiche machen, erzielen wir in 4♠ weniger Punkte.

Wenn der Gegner mit 4♠ eröffnet, ist Kontra üblicherweise Strafkontra², d.h. Partner verspricht mindestens 2 Trümpfe und gute Defensivwerte (also in etwa eine starke SA-Eröffnung).

♠65	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥K1093		4♠	x	—
♦D742	?			
♣K93				

Der Gegner hat höchstens 9 Trümpfe und wir haben kaum mehr als 8, so daß es bestenfalls 17 Total Tricks gibt. Wir haben schon im ersten Beispiel oben gesehen, daß es falsch ist, mit 17 Trümpfen 4 über 4 zu reizen, wenn niemand in Gefahr ist. Hier nun die Tabelle, wenn nur wir in Gefahr sind:

Tabelle für 17 Stiche			
Wir in Gefahr			
Wir spielen 5♥		Gegner spielt 4♠ x	
Stiche	Score	Stiche	Score
12	+680	5	+1100
11	+650	6	+800
10	-100	7	+500
9	-200	8	+300

Man sieht, daß wir selbst in ungünstiger Gefahrenlage ganz klar passen müssen. Folgende Hand wäre für viele Spieler eine Versuchung:

♠B4	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥A9853		4♠	x	—
♦K98	?			
♣D87				

²Man kann hier 4SA als Informationskontra verwenden, was man aber, wie die folgende Diskussion zeigt, nur mit sehr extremen Händen tun sollte.

Es gibt hier aber bestenfalls 18 Total Tricks (Beide Seiten haben maximal 9 Trümpfe). Was sagt die entsprechende Tabelle, wenn alle in Gefahr sind?

Tabelle für 18 Stiche			
Alle in Gefahr			
Wir spielen 5♥		Gegner spielt 4♠x	
Stiche	Score	Stiche	Score
12	+680	6	+1100
11	+650	7	+800
10	-100	8	+500
9	-200	9	+200

Man muß also offensichtlich wieder passen. Damit es richtig wäre, über einen gegnerischen 4er-Kontrakt auf die 5er-Stufe zu gehen, sind in der Regel 20 Total Tricks erforderlich. Um 5 über 5 zu reizen, sogar noch mehr. Dies führt uns zu einer weiteren „Law“-Regel:

Die 5er-Stufe gehört dem Gegner, wenn wir die Majorität der Punkte haben!

Dazu ein paar Beispiele an, bei denen beide Seiten in der Reizung sind (Teamturnier, keiner in Gefahr):

♠K65	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥42	1♦	4♥	x	—
♦ADB108	?			
♣KB3				

Partners Kontra zeigt einfach nur eine gute Hand (ab 9 Punkten) und ist straforientiert. Das 4♥ Gebot verspricht 7 oder 8 Trümpfe, so daß die Gegner im Schnitt zusammen 9 oder 10 Trümpfe halten. Wir haben vermutlich 8, bestenfalls 9 Trümpfe in Karo, so daß man am besten von 18 Total Tricks ausgeht. Wie wir schon wissen, sind das zu wenig, um 5 über 4 zu reizen. Also müssen wir Partners Kontra passen.

♠K876	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥B1042			1♦	4♥
♦83	—	—	x	—
♣D43	?			

Das Kontra zeigt wieder eine gute Hand und verspricht zwar nicht unbedingt gute Coeurs, meistens jedoch ein 4er Pik. Wir kommen daher auf maximal 17 Total Tricks (8 Trümpfe bei uns und 9 beim Gegner). Wir haben aber bereits ausgerechnet, daß man mit 17 Stichen den Gegner besser kontriert spielen läßt.

♠AK876	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥K102	1♠	2♦	x	4♦
♦B	?			
♣A843				

Mit dieser schönen Hand können wir kaum passen. Zur Wahl stehen 4♥, 5♣ und Kontra. Der Gegner hat sicher 9 oder 10 Trümpfe. Wir haben nur 7, falls wir uns für 4♥ entscheiden, und maximal 8, wenn wir 5♣ bieten. Mit 17 Total Tricks ist es jedoch besser, den Gegner 4♦ spielen zu lassen, als selbst im 4-3-Fit 4♥ zu spielen. In unserem potentiellen 8-Karten-Fit in Treff müßten wir auf die 5er-Stufe gehen. In diesem Fall gäbe es zwar 18 Total Tricks, aber das sind immer noch zu wenig, um 5 über 4 zu reizen.

3.2 Wir sperren

Auch bei der preemptiven Hebung von Partners Sperransagen kann man das „Law“ wieder erfolgreich anwenden: Hier trifft wieder die Regel zu, daß man in etwa so viele Stiche bieten darf, wie man Trümpfe hat:

♠K32	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥DB4		1♦	2♥	x
♦75	?			
♣K10762				

Partners schwacher Sprung verspricht eine 6er Farbe. Wir sollten nun dem Gegner das Leben so schwer wie möglich machen und *sofort* 3♥ bieten, da wir mit 9 Trümpfen auf der 3er-Stufe sicher sind. Im folgenden Beispiel ist nur der Gegner in Gefahr:

♠A2	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥K8642			3♥	x
♦8752	?			
♣76				

Das richtige Gebot ist 5♥! Nach unserer Regel sind wir mit 11 Trümpfen auf der 5er-Stufe sicher. Der Gegner hat sicher 8 Trümpfe und somit gibt es 19 Total Tricks. Hier die Tabelle:

Tabelle für 19 Stiche			
Gegner in Gefahr			
Wir spielen 5♥x		Gegner spielt 4♠	
Stiche	Score	Stiche	Score
9	-300	10	+620
8	-500	11	+650
7	-800	12	+1430

Wenn wir den Gegner nicht sofort unter Druck setzen, hat er mehr Spielraum, um z.B. noch einen Schlemm zu untersuchen. Allerdings ist hier wie auch bei allen anderen preemptiven Aktionen immer ein Blick auf den Gegner angebracht. Wenn man fast sicher ist, daß man gegen einen bestimmten Gegner den Kontrakt auch schon eine Stufe tiefer ersteigern kann, sollte man das unbedingt tun. Umgekehrt kann man waghalsigere Gebote gegen solche Gegner einsetzen, die gerne noch eine Stufe höher reizen.

3.3 Reizquiz

Nun ein kleines Reizquiz zum „Law“ und den besprochenen Konventionen. Sie sind Süd und halten die abgebildete Hand. Daneben sehen Sie den bisherigen Verlauf der Reizung. Ihr nächstes Gebot ist gefragt. Sie spielen Teamturnier und keiner ist in Gefahr.

1. ♠D102	Süd	West	Nord	Ost
♥4	1♦	—	1♠	2♥
♦AKD75	?			
♣K762				

2. ♠AKDB5	Süd	West	Nord	Ost
♥KB82	1♠	x	3♠	4♥
♦B7	?			
♣K5				

3. ♠K4	Süd	West	Nord	Ost
♥A97	1♦	1♥	2♦	2♥
♦D10975	?			
♣K86				

4. ♠10642	Süd	West	Nord	Ost
♥8	1♦	—	1♠	—
♦AB63	2♠	—	—	3♥
♣AK75	?			

5. ♠K532	Süd	West	Nord	Ost
♥K42		4♥	x	—
♦A105	?			
♣1087				

6. ♠KB108	Süd	West	Nord	Ost
♥DB54		1♦	x	3♦
♦A5	?			
♣952				

7. ♠975	Süd	West	Nord	Ost
♥K543		1♦	1♥	x
♦42	?			
♣B1062				

8. ♠K862	Süd	West	Nord	Ost
♥A85		1♣	1♠	x
♦B872	?			
♣32				

9. ♠32	Süd	West	Nord	Ost
♥A87		4♠	x	—
♦KB863	?			
♣D75				

10. ♠A8	Süd	West	Nord	Ost
♥K753	1SA	—	2♦	—
♦KB62	?			
♣A32				

11. ♠85	Süd	West	Nord	Ost
♥975			3♥	—
♦AD3	?			
♣K8752				

3.4 Lösungen zum Reizquiz

- Kontra. Damit zeigen wir Partner einen 3er-Fit.
- Kontra. Wahrscheinlich gibt es 17 Total Tricks (wir haben 9 Trümpfe, der Gegner 8). Daher macht es keinen Sinn, auf die 4er-Stufe zu gehen.
- 3♦. Wir wissen von mindestens 17 Total Tricks, also können wir den Gegner nicht auf der 2er-Stufe spielen lassen.
- 3♠. Dieses Problem ist schon ein wenig kniffliger. Wir können 17 Total Tricks zählen, wenn wir bedenken, daß der Partner mit 4-4 in den Oberfarben 1♥ geantwortet hätte. Also hat er entweder ein 5er-Pik (und wir 9 Trümpfe) oder nur 3 Coeurs (und somit der Gegner 9 Trümpfe).
- Pass. Der Gegner hat 9 Trümpfe und wir 8. Mit 17 Total Tricks erzielen wir mehr Punkte, indem wir den Gegner kontriert in 4♥ fallen lassen.
- Kontra. Dieses Responsive Double läßt dem Partner die Wahl zwischen beiden Oberfarben.

7. 3♥. Mit einem 9-Karten-Fit sind wir auf der 3er-Stufe sicher. Indem wir sofort preemptiv heben, machen wir dem Gegner das Leben schwer.
8. 3♣. Die Mixed Raise, zu gut für eine preemptive Hebung, zu schwach für einen Überruf der Gegnerfarbe und zu viele Trümpfe für eine einfache Hebung.
9. Pass. Die 5er-Stufe gehört dem Gegner. Erst recht, wenn es wie hier nur maximal 18 Total Tricks gibt: Der Gegner hat maximal 9 Trümpfe, und wir bestenfalls ebensoviele.
10. 3♥. Mit Minimum und 4er Coeur nehmen wir den Transfer im Sprung an. An unserem Double in Pik können wir sehen, daß der Gegner dort wahrscheinlich einen Fit hat. Machen wir es ihm so schwer wie möglich, seinen Fit zu finden!
11. 4♥. Der Partner hat 7 Trümpfe, wir haben 3, also sind wir auf der 4er-Stufe sicher.

4 Der Kampf um den Teilkontrakt, Teil 2

4.1 Balancieren

Das „Law“ sagt uns, daß man auf der Stufe sicher ist, die der Anzahl unserer Trümpfe entspricht. Um im Kampf um den Teilkontrakt erfolgreich zu sein, müssen wir verhindern, daß der Gegner diese Sicherheit genießt. Also sollten wir versuchen, den Gegner nicht auf einer Stufe spielen zu lassen, die der Anzahl seiner Trümpfe entspricht. Wenn der Gegner z.B. in einem 8-Karten-Fit auf der 2er-Stufe stehenbleibt, dann sollten wir versuchen, ihn höher zu treiben. Das können wir mit einer gewissen Sicherheit tun, denn oft haben wir dann auch einen 8-Karten-Fit³. Dann gibt es also auch 18 Total Tricks und wir können mit derselben Sicherheit noch einmal in die Reizung gehen. Das Problem beim Balancieren liegt aber darin, daß wir unseren Fit erst noch finden müssen und uns dafür nicht besonders viel Bietraum zur Verfügung steht.

³Das ist hier allerdings nicht garantiert, da unsere 21 Restkarten auch 7-7-7 über die übrigen Farben verteilt sein können.

4.2 Das Reopening Double

Das flexibelste Hilfsmittel beim Balancieren ist das Kontra, weil wir uns hierbei nicht auf eine Farbe festlegen. Nehmen wir zum Beispiel folgende Reizung:

♠ A1062	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥5	1♥	—	2♥	—
♦K983	—	?		
♣DB82				

Hier treffen alle Voraussetzungen für das Balancieren zu: Der Gegner hat einen 8-Karten-Fit und die Punkte sind in etwa gleich verteilt, da der Gegner keinen Partiever such gemacht hat. Wir waren zwar in der ersten Bietrunde zu schwach für ein Informationskontra, sollten aber jetzt mit einem Reopening Double die Reizung noch einmal wiederbeleben. Dieses Kontra zeigt im Prinzip Spielbereitschaft in den übrigen Farben und sagt fast nichts über die Punktstärke aus, außer daß man zu schwach war, um bereits früher in die Reizung zu gehen. Im obigen Beispiel haben wir natürlich die Idealverteilung für ein solches Kontra, in der Praxis hat man sicher öfter auch eine 4432- oder 5431-Verteilung, letzteres besonders dann, wenn die 5er-Farbe von schlechter Qualität ist.

Man muß aber immer im Hinterkopf behalten, daß eine der Grundvoraussetzungen für das Balancieren ist, daß der Gegner auch wirklich einen Fit hat:

♠ A1062	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥5	1♥	—	1SA	—
♦K983	2♦	—	2♥	—
♣DB82	—	?		

Hier hat der Antworter nicht unbedingt eine 3-er Trumpfunterstützung versprochen, da er mit 3er Karo und Coeur-Double oft eine falsche Präferenz für Coeur geben wird. Daher ist nach dieser Reizung ein Balancieren viel weniger attraktiv.

4.3 OBAR-BIDS

Typischerweise balanciert man nur dann, wenn der Gegner bereits signalisiert hat, daß er nicht weiterreizen will. Im ersten Beispiel war der Gegner ja bereits in 2♥ stehengeblieben, bevor wir in die Reizung eingegriffen haben. Diese Einstellung kann aber dazu führen, daß man den Gegner immer noch zu oft im Fit spielen

läßt, nämlich dann, wenn wir in letzter Hand keine Hand haben, die zum Balancieren geeignet ist:

♠1082	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥B83	1♥	—	2♥	—
♦AD73	—	?		
♣KD8				

Mit dieser Hand können wir schlecht balancieren, da wir keine eigene Farbe haben und Kontra eine ganz andere Hand versprechen würde. Wenn der Partner aber nun z.B.

♠KDB93
♥64
♦952
♣B75

hält, dann sollten wir bestimmt in 2♠ sein. Das können wir aber nur dadurch erreichen, daß der Partner schon vorher 2♠ über 2♥ zwischenreizt. Wir müssen uns aber im Klaren darüber sein, daß er damit keine starke Hand, sondern einfach nur eine gute Farbe zeigt.

Dieses vorgezogene Balancieren wird OBAR-BIDS genannt. Das steht für **O**pponents **B**id **A**nd **R**aise – **B**alance **I**n **D**irect **S**eat. Wie der Name schon sagt, ist dieses schwache Zwischenreizen nur erlaubt, wenn der linke Gegner eröffnet und der rechte Gegner einfach hebt, wobei die Hebung 6–9 Punkte zeigt. Dann sollten wir sofort mit einer guten Farbe oder einem Informationskontra in die Reizung gehen, d.h. wir balancieren, schon bevor der Gegner gezeigt hat, daß er nicht höher reizen will.

Selbst wenn der Gegner gerade im Begriff war ein Vollspiel zu reizen, wird er in der Regel nicht reich, wenn er uns jetzt kontriert (immer 16 Total Tricks vorausgesetzt):

Gefahr	Score in 4♥ (10 Stiche)	Score in 2♠x (6 Stiche)
Keiner	–420	–300
Gegner	–620	–300
Wir	–420	–500
Alle	–620	–500

Nur in ungünstiger Gefahrenlage verlieren wir unter Umständen zu viele Punkte. Daher sollten wir in dieser Situation etwas vorsichtiger sein und besonders auf die Farbqualität achten, da wir dann auch nicht so leicht kontriert werden.

Als letztes Beispiel eine ganze Hand:

	♠1092	
	♥A54	
	♦32	
	♣A10987	
♠K75		♠A643
♥B983		♥6
♦DB75		♦K984
♣K5		♣DB62
	♠DB8	
	♥KD1072	
	♦A106	
	♣43	

Der Gegner spielt 5er Oberfarben und Süd eröffnet mit 1♥. Nord hebt auf 2♥. Wenn Ost jetzt nicht mit einem vorgezogenen Reopening Double in die Reizung geht, dann wird 2♥ vermutlich der Endkontrakt sein, da West kaum balancieren kann. Süd wird dann trotz des schlechten Trumpfstandes mühelos 2♥ erfüllen und +110 schreiben. Wenn Ost jedoch kontriert, dann erreichen Ost-West den guten 3♦-Kontrakt, oder treiben Nord-Süd in 3♥, wo sie dann einmal fallen.

4.4 2SA Scrambling

Nach einem – unter Umständen vorgezogenen – Reopening Double müssen wir über eine Methode verfügen, die uns trotz des geringen Bietraums so sicher wie möglich in unseren 8-Karten-Fit führt. Da wir in solchen Reizungen so gut wie nie 2SA spielen wollen, benutzen wir das 2SA Gebot (2SA Scrambling), um dem Partner zu zeigen, daß wir keine Präferenz für eine der übrigen Farben haben, z.B:

1. ♠B32	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥D8	1♠	—	2♠	—
♦K1043	—	x	—	?
♣K984				

Mit 2SA bitten wir den Partner, seine niedrigste 4er-Farbe zu reizen. So finden wir immer einen Fit und ersparen uns sinnloses Raten.

2. ♠D32	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥K832	1♠	—	2♠	—
♦K743	—	x	—	?
♣84				

Wieder ist 2SA die beste Lösung. Partner bietet seine niedrigste 4er-Länge. Wenn er 3♣ reizt, können wir 3♦ bieten und so unsere Hand ideal beschreiben.

3. ♠10832	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥K83	1♠	—	2♠	—
♦A73	—	x	—	?
♣D84				

Wir können schlecht 2♠ im Kontra passen, aber was sollen wir bieten? Mit 2SA bitten wir den Partner, eine Farbe zu wählen. Das führt uns sicher in einen 4-3-Fit und möglicherweise sogar in einen 5-3-Fit, falls der Partner mit einer 5431-Verteilung kontriert hat.

Auch für den Kontrierenden wird die Weiterreizung leichter:

4. ♠3	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥DB103	1♠	—	2♠	x
♦KDB93	—	3♣	—	?
♣A84				

Da der Partner für sein 3♣-Gebot fast immer eine 5er-Länge hat, brauchen wir uns nicht den Kopf zu zerbrechen, ob wir noch 3♦ reizen sollen oder nicht.

5 Wann stimmt das „Law“ nicht?

Wie wir schon festgestellt haben, stimmt die Anzahl der Total Tricks in einer Hand nicht immer exakt mit der Gesamtanzahl der Trümpfe überein. Ähnlich wie bei der Punktezahl gibt es auch hier Korrekturfaktoren, die nahelegen, daß weniger oder mehr Total Tricks als Trümpfe vorhanden sind.

5.1 Negative Korrekturen

Betrachten wir folgende Hand:

	♠AD32	
	♥K65	
	♦A987	
	♣42	
♠974		♠108
♥D7		♥B10982
♦K1065		♦DB
♣B1098		♣KD76
	♠KB65	
	♥A43	
	♦432	
	♣A53	

Nord-Süd können in einem Pikkontrakt 9 Stiche erzielen: Sie verlieren nur einen Coeurstich,

2 Karostiche und einen Treffstich. Mit Treff als Trumpffarbe Ost-West kommen Ost-West auf 7 Stiche, da sie je 2 Stiche in den Oberfarben und je einen in den Unterfarben verlieren. Hier gibt es also 16 Trümpfe und 16 Total Tricks und das „Law“ stimmt. Wenn wir aber nun die Pikfarbe ein klein wenig verändern, ist das „Law“ nicht mehr erfüllt:

	♠A832	
	♥K65	
	♦A987	
	♣42	
♠DB9		♠104
♥D7		♥B10982
♦K1065		♦DB
♣B1098		♣KD76
	♠K765	
	♥A43	
	♦432	
	♣A53	

Für Ost-West hat sich nichts geändert: Sie kommen nach wie vor auf 7 Stiche. Nord-Süd können jetzt jedoch nur noch 8 Stiche erzielen, da sie jetzt auch einen Verlierer in Trumpf haben. Dies ist ganz offensichtlich auf den schlechten „Unterbau“ der Trumpffarbe zurückzuführen: Dame und Bube in Pik liefern Ost-West zwar einen Stich in der Verteidigung, sind aber im Treffkontrakt nahezu wertlos. Die Hand könnte jedoch auch so aussehen:

	♠A832	
	♥1095	
	♦9873	
	♣42	
♠DB9		♠104
♥AK76		♥B42
♦1065		♦A42
♣B109		♣KD876
	♠K765	
	♥D83	
	♦KDB	
	♣A53	

Hier haben wir zwar einige Änderungen vorgenommen, aber die Piks beibehalten. Nord-Süd verlieren nun 2 Coeurstiche und je einen Stich in den restlichen Farben, so daß sie auf 8 Stiche kommen. Ost-West erzielen jetzt allerdings ebenfalls 8 Stiche: 4 Treffstiche, einen in Karo, 2 Coeurstiche *und einen in Pik*. Das „Law“ stimmt also hier. Im Gegensatz zum vorigen

Beispiel liefert die Pikhaltung nicht nur einen Stich im Gegenspiel gegen einen Pikkontrakt, sondern auch im eigenen Treffkontrakt.

In der Praxis kann man kaum vorhersagen, ob Damen, Buben und Mittelkarten in der gegnerischen Trumpffarbe auch für den eigenen Kontrakt nützlich sind oder nicht. Daher wird man bei der Einschätzung der Total Tricks als grobe Näherung einen halben Stich abziehen. Meistens bedeutet das in einer „Law“-Entscheidung, daß man sich dazu entschließt nicht weiterzureizen, sondern den Gegner spielen läßt.

Welche Haltungen in Gegners Farbe erfordern eine solche Korrektur? Die wichtigen Karten sind auf jeden Fall Dame, Bube, 10 und 9 in der Gegnerfarbe. Jede Dreierlänge mit Dame oder Bube und mindestens einer der übrigen interessanten Karten wird für den Gegner lästig sein. Aber auch double Dame oder Bube sollten uns vorsichtig werden lassen. Die Gegnerfarbe braucht übrigens nicht unbedingt die Trumpffarbe zu sein. Manchmal weiß man, daß der Gegner in 2 Farben Fit hat. Dann müssen wir unsere Haltung in diesen beiden Farben berücksichtigen, wenn auch die Trumpffarbe die wichtigere bleibt, da man Trumpfverlierer bekanntlich nicht abwerfen kann.

Weitere Faktoren, die uns davor warnen sollten, daß die Anzahl der Total Tricks kleiner ist als die der Trümpfe, sind Misfits (d.h. wir haben Kürzen in Partners langen Farben) und ausgeglichene Hände. Der Grund liegt darin, daß man mit einer Kürze in Partners langer Farbe oft im Gegenspiel einen Schnapper bekommt, während dieser Schnapper im Alleinspiel keinen zusätzlichen Stich liefert, da man von der langen Trumpfhand schnappt:

♠ AD10654	♠ KB72	♠ 8			
♥ 9	♥ DB4	♥ AK87532			
♦ KD75	♦ B1094	♦ 3			
♣ B2	♣ A8	♣ 9543			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	
N					
W O					
S					
	♠ 93				
	♥ 106				
	♦ A862				
	♣ KD1076				

Nord-Süd machen hier in einem Karokontrakt maximal 7 Stiche: Sie verlieren ♠-As, einen

Pikschnapper, 2 Coeurstiche und mindestens 2 Trumpfstiche. Die Kürzen in Partners langen Farben sorgen dafür, daß Ost-West nach Trumpfangriff in einem Coeurkontrakt ebenfalls nur 7 Stiche erzielen: 6 Coeurs und das ♠-As. Wenn wir einen Misfit befürchten müssen, sollten wir daher ebenfalls pessimistisch in der Einschätzung der Total Tricks sein uns mindestens einen halben Stich abziehen.

Eine ausgeglichene Verteilung (besonders 4333 oder 5332) ist auch häufig ein Zeichen dafür, daß die Anzahl der Total Tricks kleiner ist als die der Trümpfe: Wenn unsere Hand ausgeglichen ist, steigt die Wahrscheinlichkeit dafür, daß die übrigen Hände ebenfalls ausgeglichen sind. Wenn alle Spieler eine ausgeglichene Verteilung haben, wirkt sich das erfahrungsgemäß negativ auf die Anzahl der Total Tricks aus.

Zusammenfassend können wir also festhalten die folgenden Faktoren eine negative Korrektur bei der Einschätzung der Total Tricks erfordern:

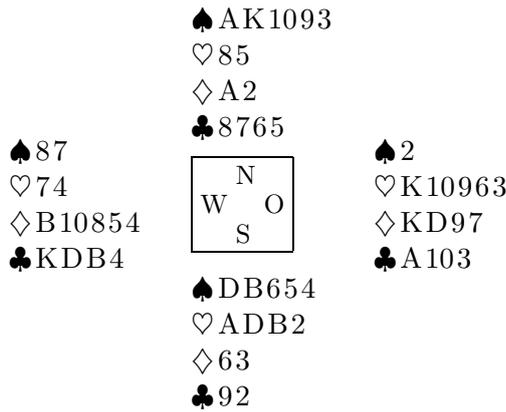
- Mittelkarten in der Gegnerfarbe
- eigene oder gegnerische Misfits
- ausgeglichene Verteilung

5.2 Positive Korrekturen

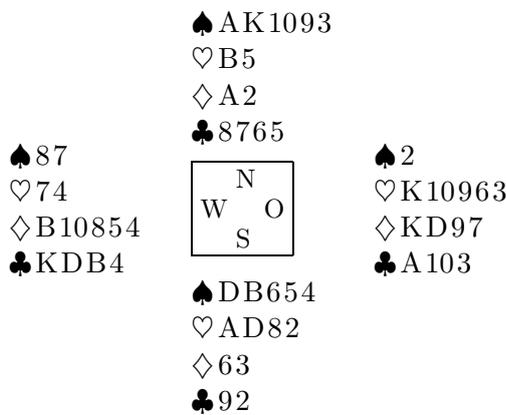
Gibt es denn auch positive Korrekturen, d.h. Fälle, in denen die Zahl der Total Tricks über der der Trümpfe liegt? In der Tat gibt es solche Faktoren, und wir können sie auch beinahe aus den Negativfaktoren ablesen. Die Anzahl der Total Tricks wird begünstigt durch:

- reine Farben
(alle Mittelkarten sind vorhanden)
- Fits in 2 Farben
(Doppelfits)
- extreme Verteilung
(lange Farben, Chicanes)

Die folgende Hand demonstriert den Effekt von reinen Farben:



Hier sind alle Farben rein, d.h. es gibt keine Probleme mit Mittelkarten. Nord-Süd können 11 Stiche in Pik erzielen, da der Coeurschnitt sitzt und man einen Karoverlierer der Nordhand auf die dritte Coeurrunde abwerfen kann. Ost-West können in Treff 9 Stiche erzielen, so daß es also insgesamt 20 Total Tricks gibt, obwohl nur 19 Trümpfe vorhanden sind. Ändern wir die minimal, indem wir bei Nord-Süd ♥-Bube und ♥8 vertauschen, dann ist das „Law“ wieder perfekt erfüllt:



Jetzt sind die Coeurs nicht mehr rein. Ost-West können zwar nach wie vor 9 Stiche in einem Treffkontrakt erzielen, bei Nord-Süd gibt es jetzt aber keinen Coeur-Abwurf für den Karoverlierer, so daß nun 10 Stiche in Pik das Maximum sind.

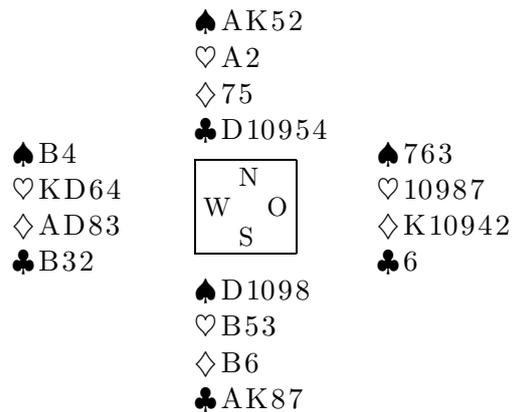
Wie erkennt man reine Farben während der Reizung? Nehmen wir ein Beispiel:

♠ KDB863	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>
♥ KDB10	1 ♠	2 SA	3 ♥	5 ♣
♦ 53	?			
♣ 3				

Wir können an unserer Hand sehen, daß die Qualität von Partners Coeurfarbe nicht besonders hoch sein kann. Daher sollte er wohl eine 6er-Länge gereizt haben. Der Gegner hat 9

oder 10 Trümpfe, so daß wir von etwa 19 bis 20 Total Tricks ausgehen sollten. Unsere Pik- und Coeurhaltung ist jedoch sehr „rein“, so daß wir einen weiteren Stich addieren müssen. Bei so vielen Total Tricks ist es besser, selbst 5♥ zu spielen.

In diesem Beispiel tritt auch der zweite positive Korrekturfaktor auf, nämlich der Doppelfit. Darunter versteht man die Situation, das *beide* Parteien in 2 Farben jeweils mindestens einen 8-Karten-Fit haben. Zum Beispiel:



Wenn beide Seiten in ihrer Unterfarbe spielen, würde man 18 Total Tricks erwarten. Da aber beide ebenfalls noch einen 8-Karten-Fit in einer Oberfarbe haben, können wir einen weiteren Stich addieren. In der Tat gibt es in dieser Hand 19 Total Tricks (Nord-Süd machen 10 Stiche in Treff und Ost-West 9 in Karo).

Extreme Verteilungen führen auch oft dazu, daß mehr Total Tricks als Trümpfe vorhanden sind. Für eine 7er-farbe können wir in der Regel einen halben Stich addieren. Längere Farben sind einen ganzen Stiche wert. Die Voraussetzung ist aber immer, daß wir keinen Misfit haben. Ebenso wirken sich Chicanes oft positiv auf die Total Tricks aus.

5.3 Quiz

Wie wendet man diese Faktoren nun in der Praxis an? Oft können wir aus der Reizung nicht immer exakt auf die Gesamtzahl der Trümpfe schließen oder wir haben eine knappe Entscheidung zu Fällen (z.B. ob wir mit 17 Total Tricks noch 3 über 3 reizen sollen). Um solche Probleme zu lösen, sollten wir dann nach den oben beschriebenen Korrekturfaktoren Ausschau halten und uns entsprechend entscheiden.

Stellen Sie sich vor, wir wüßten nicht genau, ob 16 oder 17 Trümpfe im Spiel sind. Wieviele Total Tricks sollten wir in den folgenden Fällen erwarten?

1. Die Hand ist ganz normal – weder besonders viele Damen und Buben noch besonders reine Farben.
2. Wir halten in der gegnerischen Trumpffarbe D108.
3. Wir haben D6542 in unser Trumpffarbe.
4. Wir müssen annehmen, daß beide Seiten in 2 Farben mindestens einen 8-Karten-Fit haben.
5. Wir haben eine 4333-Verteilung.
6. Der Gegner reizt Coeur und wir haben die Piks. Wir halten die folgende Hand:
♠DB1098♥432♦KDB10♣5.
7. Wir haben eine 7er-Länge in Trumpf.

Die Antworten:

1. **16 1/2**. Wenn wir keine weiteren Indizien haben, müssen wir vom Mittelwert der beiden Möglichkeiten ausgehen.
2. **16**. Mit einer solchen Haltung hat der Gegner Probleme in seinem Kontrakt. Daher ziehen wir einen halben Stich vom Mittelwert ab.
3. **16**. Mit schlechten Mittelkarten haben wir Probleme in der Trumpffarbe. Wieder müssen wir nach unten korrigieren.
4. **17**. Der Doppelfit ist ein Indiz für mehr Total Tricks.
5. **16**. Eine ausgeglichene Verteilung spricht für weniger Total Tricks.
6. **17**. Wir halten außerordentlich reine Farben und sollten von mehr Total Tricks ausgehen.
7. **17**. Lange Farben liefern oft mehr Total Tricks.