

Verbessere deine Spieltechnik

Zählen und Rechnen im Bridge

Wenn dein Partner seine Karten zeigt und du bist der Alleinspieler solltest du an diese Regeln immer denken

- 1)gibt die erste Karte vom Tisch nicht zu schnell
- 2)analysiere sorgfältig das Ausspiel
- 3)Rechne deine gewinnende Stiche
- 4)Rechne deine verlierende Stiche
- 5)Analysiere die gesamte Situation !

Bevor das Spiel beginnt.....

- Zählen im Bridge verursacht Angst und manches Mal Magenschmerzen
- Zählen braucht nur etwas ÜBUNG...
- Zählen nimmt verschiedene Formen an
- -alle haben irgendwann mit Trumpf-Rechnerei begonnen....

Wir beginnen ganz von Anfang an.....

Wieso zählen ?

Mecz; NS po partii.

N

S

1 ♣

2 ♠

1 ♠

4 BA

5 ♣

5 BA

6 ♥

7 BA

pas

♠ K D 5 4

♥ K 8 3

♦ 8 6

♣ A 9 4 2



♠ A 7 2

♥ A D 5 4

♦ A K D W 2

♣ W

Wist: ♣K

Wieso zählen ?

- Wie viel Stiche haben wir von oben ?
- Wo suchen wir die weitere Stiche ?
- Wie zählen ?
- Karo: $13-7=6$ Karten bei Gegner (3:3, 4:2,5:1, 6:0)

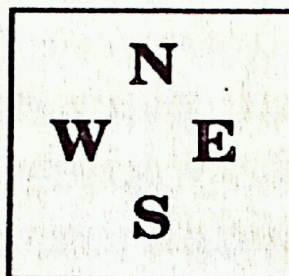
Jetzt werden die Runden gezählt, bei welchen beide Gegner die Karo-Farbe bedient haben. Z.B. beide Runden bedient, also die Verteilung ist 4:2 oder 3:3, somit haben wir zu 100% 5 Stiche Karo und damit 12 sichere Stiche, es fehlt noch einer.

Die Prozedur wird nun auch bei Coeur und Pik wiederholt ($13-7=6$) wenn d. Gegner Pik oder Coeur abwirft, wird Zahl 6 um diese Karte reduziert (z.B. 2 Karten abgeworfen, also neu muss man sich die Zahl 4 merken)

Mecz;
NS po,
rozd. S.

♠ 7 4 2
♥ D 10 6 3
♦ K D W
♣ K D 8

♠ A 3
♥ W 8 7 5
♦ 10 9 8 3 2
♣ 7 2



♠ 10 9 8 6
♥ 9 4
♦ 6 4
♣ W 10 9 6 5

♠ K D W 5
♥ A K 2
♦ A 7 5
♣ A 4 3

Wist: ♦10.

W

N

E

S

—
pas

—
6 BA

—
pas...

2 BA

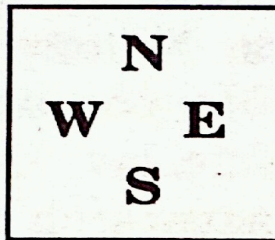
Wieso zählen

- Wir haben wiederum 11 Stiche (2+3+3+3)
- Wir probieren Pik, leider As ist ungünstig platziert und Karo wird wiederholt.
- Jetzt ziehen wir Pik ab, in der Hoffnung einer 3:3 Verteilung.
- Wir zählen also nur die Runden ! 2x volle Runde und bei 3. wird von **W** Karo abgeworfen.
- An dieser Stelle lohnt sich eine kleine Pause einzulegen. ...Pik hat sich nicht geteilt, wir müssen also in Coeur weiter suchen.
- Wir spielen A und K ab und bei 3. Runde Coeur müssen entscheiden 10 oder Dame zu legen.....
- Stopp, es ist noch zu früh, wir sollen noch so viel wie möglich über die Verteilung erfahren...also zuerst alle Karo und Treff abspielen....
- Was wissen wir danach ? : **W** hat 2 Pik, 2 Treff, 5 Karo, muss also 4 Coeur haben !!!!! Jetzt ist es schon einfach, oder ?

Mecz;
NS po,
rozd. S.

♠ 6 5 2
♥ 7
♦ D 4 3
♣ K 10 9 8 6 2

♠ A D 10 7 4
♥ A 9 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ —



♠ 9 8 3
♥ D W 10 4 3
♦ 9 2
♣ D 7 3

♠ K W
♥ K 8 6 5
♦ A K W
♣ A W 5 4

Wist: ♠7

W	N	E	S
—	—	—	2 BA
pas	3 BA	pas...	

- Wir nehmen mit dem Buben (**E** gibt 3 zu, was ungerade Anzahl der Karten zeigt)
- Unsere Stiche: 1x Pik, 3x Karo, und wir hoffen auf 6x Treff
- Einziges Problem ist Treff Verteilung 3:0 (bitte daran denken !)
- Welche Seite sollen wir unter Verdacht nehmen ?
- Hmm, zuvor sollen wir aber noch etwas mehr über die Verteilung erfahren, wir ziehen alle Karo ab und Eureka !

bei dritter Runde **E** wirft Coeur ab !!!

Also hypothetische Hand ist :

Bei E	xxx in Pik	bei W :	xxxxx
	? in Coeur		?
	xx in Karo		xxxxx
	? in Treff		?

Kann **E** ADW10 zu 8 in Coeur haben und nicht lizitieren ? Unmöglich

Also klein Treff zu König und alles funktioniert 😊

Mecz; NS po partii.

N

S

—
6 BA

1 BA
pas

Wist: ♦W

♠ A W 10
♥ D W 4 3
♦ A K 4
♣ A 5 4



♠ K 7 3
♥ A K 8 5
♦ D 6 2
♣ K 3 2

- Wir haben wieder 11 sichere Stiche und der Kontrakt hängt nur von korrekter Platzierung der Pik Dame ab
- Je mehr Karten in der Farbe, desto mehr Chancen eine Figur dort zu finden
- Zahl der Pik in der Hand Chance für Dame Pik dort
- 4 $4/7 = 57.1\%$
- 5 $5/7 = 71.4\%$
- 6 $6/7 = 85.7\%$
- 7 $7/7 = 100\%$

Also wir nehmen erste Karo und ziehen Coeur ab: **W** bedient nur 2x. Jetzt geht weiter, Zeit zu erfahren was ist mit Trefl: wir geben unser sicherer Looser in Trefl (vom Hand und Tisch klein), Rückspiel Karo wird genommen und die beide Trefl- Tops und das letzte Karo abgespielt, sehe her !

E bedient die dritte Runde weder in Trefl noch in Karo

Hand bei E: Pik : ? (xxxxxx) (wir haben 85% Chance die Dame

Coeur: xxx bei E zu finden!) wir spielen wegen d.15%

100% schon Karo: xx Pik zu A und W zu König auf Trefl: xx Impas.

E bedient die dritte Runde weder in Treff noch in Karo

Hand bei

E: Pik : xxxxxx

Coeur: xxx

Karo: xx

Treff: xx

Wir haben 85% Chance die Dame bei **E** zu finden! daher soll man wegen d.15% den Pik zum As und den Buben zum König auf 100% schon Impass spielen.

Wieso zählen

Wieso zählen

Und so hat die ganze Hand ausgesehen.

	♠ A W 10	
	♥ D W 4 3	
	♦ A K 4	
	♣ A 5 4	
♠ 9	N W E S	♠ D 8 6 5 4 2
♥ 9 7		♥ 10 6 2
♦ W 10 9 8 3		♦ 7 5
♣ D 9 8 7 6		♣ W 10
	♠ K 7 3	
	♥ A K 8 5	
	♦ D 6 2	
	♣ K 3 2	

Vor dem Spielbeginn

- 1) zähle immer deine gewinnende Stiche bevor Du die erste Karte zugibst
- 2) zähle die fehlende Karten in der Farbe, somit du die Farbeverteilung kontrollieren kannst
- 3) Versuche wenigstens 1 Hand des Gegners auszuzählen
- 4) Denke daran, dass die fehlende Karten bei diesem Gegner sind, wo mehr Karten in jeweiliger Farbe besitzt
- 5) Je mehr Karten können wir vor d. Entscheidung ausspielen, desto mehr Chance, dass unsere Entscheidung korrekt sein wird.

Wie zähle ich bis 13.....

Gibt es bessere Methoden als 1..2...3..4...?

JA !

Besser ist die Karten zu zählen die noch übrig bleiben.

Beispiel:

Wenn wir 7 Treff haben, bleibt bei Gegner noch 6. Von dieser Zahl werden wir von Gegnern die abgespielte Karten laufend abziehen. Die Methode ist sehr gut für einzelne Farbe zu zählen. Für mehrere Farben zu kontrollieren wird damit aber schwerer.

Ist bei dieser Hand alles in Ordnung ?

- **Pik** K W 10 **Coeur** -
- **Karo** D 10 3 2 **Treff** A D 10 8 6

- Die Personen, die nicht bemerkt haben, dass es nur 12 Karten sind denken nicht an System mit Verteilung von 4 Farben sondern an Sammlung von 13 Karten.
- Die Verteilung der Farben ist mindestens so wichtig wie die Punkte, daher sollen wir darauf schon von Anfang an achten. Die Verteilung wird mit Zahlen-Kombination angezeigt, dabei beginnt man immer von der ältesten Farbe zB: 4-4-3-2, hingegen 4432 bedeutet dass die Hand einen Doubleton hat ohne zu hinweisen in welcher Farbe er sich befindet.

- Solches Denken bringt uns sehr viele Vorteile: zB. wenn wir in 2 Farben jeweils 4 Karten haben, wissen wir dass nur noch solche mögliche Verteilung möglich sind : 4432, 4441, 4450 !, die gleiche Methode ist hilfreich auch wenn wir Fit in Trumpffarbe 4-4 haben. In solcher Situation ist es Gewiss, dass sich bei der Gegnern die Farbe nur 3-2, 4-1 oder 5-0 teilen kann.
- Aber... Was sollen wir eigentlich zählen ????

Wieso zählen

Zählen-Mechanismus

Mecz; obie strony po partii.

N	S
—	1 ♥
3 BA*	4 BA**
5 ♥***	7 ♥
pas	

Wist: ♥5

* – podniesienie do 4♥, ręka zrównoważona

** – Blackwood na 5 wartości

*** – dwie wartości bez ♥D

♠ W 6 3
♥ K W 7 3
♦ K 7 4 2
♣ A 7

	N	
W		E
	S	

♠ A D
♥ A D 9 6 4
♦ A D 6
♣ K 9 3

Zählen-Mechanismus

- Sogar einfachste Hände brauchen etwas Rechnerei, aber was sollen wir eigentlich rechnen ?
- Am Anfang einfach eigene gewinnende Stiche ! In diesem konkreten Fall haben wir leider nur 12 Stiche: 5 Coeur, 3 Karo, 2 Treff, 1 Pik und ein Schnapper Treff am Tisch.
- Wir haben 2 Chancen: 3:3 Verteilung in Karo und Impass Pik
- Wir sollen jetzt und bewusst machen, welche Karten können eine Bedeutung haben und wir müssen unser Problem definieren.
- Zu erst müssen wir sicher ein Treff Looser schnappen, dann konstatieren dass bei Gegner sich 4 Trümpfe befinden (Verteilung 4-0, 3-1, 2-2), somit können wir grundsätzlich Trumpf zuerst ziehen, was sonst ? Bedeutende Farben ? Nur 2, Coeur und Karo, wir müssen sicher sein, dass 7 Karo am Tisch die höchste Karte sein wird, ansonsten müssen wir auf Impass Pik ausweichen. Fehlende Karo Karten ; B,10, 9, 8 (beiläufig, Karo muss sich 3-3 teilen, auch wenn B und 10 als Doubleton sind, wird der 9 oder 8 zu 4 bei Gegner bleiben.....). Also wir spielen, zuerst Trümpfe ziehen und Treff abspielen und zuletzt am Tisch das letzte Treff schnappen, in dieser Phase achten wir nur auf eins: ob d. Gegner ein Karo abgeworfen hat. Jetzt spielen wir 3x Karo und bleiben auf d. Tisch, wenn 3 Runden gut gelaufen sind haben wir kein Problem mehr, ansonsten bleibt der Impass Pik.

Vorher mussten wir 2 Farben zählen

Mecz; obie strony po partii.

N

S

—

3 BA

1 BA

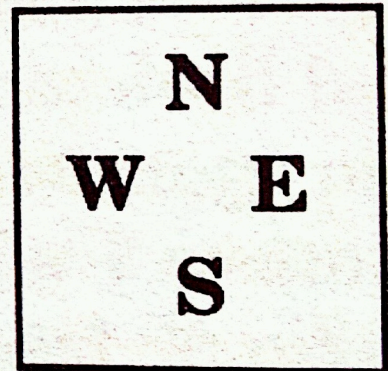
pas

♠ 8 5 3

♥ K 6

♦ A D 7 3

♣ D 6 4 2



♠ D 7 2

♥ A 7

♦ K 9 5 4

♣ A K 8 3

Wist: ♠ 4

- Ausspiel 4 **Pik E** nimmt mit dem König und spielt die Pik 9 retour, wir geben die Dame und **W** nimmt mit dem As, spielt den Buben und den 13 ten Pik (2. Gegner wirft eine rote Karte ab). Jetzt **W** spielt ein kleines Coeur

- **Höchste Zeit sich eine Denk-Pause zu gönnen.**

Unsere Stiche: 8 Stück, 3 in Karo und Treff, 2 in Coeur. 9 Stich bringt eine 3-2 Verteilung in einer der Unterfarben.

Es scheint, dass wir und auf die 10 fehlenden Karten in beiden UF konzentrieren müssen. Es braucht hier keinen solchen Kraftakt !

- Vergessen wir die Karo`s und konzentrieren nur bei Treff. Wir spielen 2x Treff und achten darauf, ob alle bedienen. Wenn ja, gibt es kein Problem mehr, wenn NEIN spielen wir alle unsere Tops ab und zuletzt d. letzte Karo, erst dann wissen wir, ob es gut war.....



Im nächsten Beispiel, scheint uns, dass wir sogar 3 Farben kontrollieren müssen.....

Mecz; obie przed partią.

N

S

—
6 BA

2 BA
pas

Wist: ♥D

♠ 8 4 2
♥ K 5 4
♦ K D 7
♣ A 8 6 2

	N	
W		E
	S	

♠ A K D 3
♥ A 7
♦ A 6 4 3
♣ K 7 4

- Wir haben 10 Stiche und Chance auf weitere in 3 verschiedenen Farben
- Wir brauchen 3-3 Verteilung in min. 2 von 3 diesen Farben
- Um die Chance gross wie möglich zu halten, spielen wir in der 2.Runde ein kleines Treff vom Hand und auch vom Tisch. Nach Rückspiel von Coeur ziehen alle unsere Tops ab und schauen zu, es fehlt 6 Karten in Pik und Karo und jetzt nur noch 4 Karten in Treff
- Am besten spielen wir die Treff ab, die Gegnern bedienen lückenlos und d. 13. Treff auf d. Tisch ist hoch. Was weiter ? (bitte ja nicht sofort d. 13 Treff abspielen, weil ? wir wissen noch nicht, welche Farbe vom Tisch abgeworfen werden kann.....). Karo brauchen wir für den Zugang zum Treff, also werden jetzt die Pik`s gespielt. Wir wissen, Pik sind erst gut, wenn Alle 3x zugeben haben. Wenn ja, haben wir schon 12 Stiche, wenn NEIN gehen wir mit Karo auf d. Tisch, spielen d. letzte Treff und nehmen alle andere Karo`s. Wenn die sich auch nicht teilen, können wir d. Kontrakt schlicht nicht erfüllen. Wir mussten aber in keiner Farbe eigentlich was zählen ! Es reicht die Tatsache, dass die Farben müssen sich bei Gegnern gleich teilen.

- 1) Bestimme welche Farbe für Dich eine Bedeutung hat
- 2) Bestimme die Farbe die Du zählen musst oder Figuren, die du beobachten sollst
- 3) Behalte im Gedächtnis, wie viele Karten in für dich wichtigen Farben bei den Gegnern noch geblieben sind
- 4) Zählen beruht auf der Zahl der bei Gegner verbliebenen Karten
- 5) Behalte im Kopf Verteilung der fehlenden Karten, nicht dessen Summe
- 6) Zähle nur eine der verdeckten Hand aus
- 7) durch Deduktion erstelle Dir das Bild der anderen Hand

Zusammenfassung

Hinweise aus Lizit

Mecz; obie przed partią.

N	S
—	1 ♠
3 ♠	4 ♠
pas	

♠ W 8 5 3
♥ A 9 3
♦ A 7 6
♣ W 7 2

	N	
W		E
	S	

♠ K D 10 9 4
♥ D 7
♦ K 10 4
♣ A K 5

Wist: ♠6

Hinweis durch Lizit

- Trotz 27 Pkt. und 9 Trumpfe haben wir nur 9 sichere Stiche. Zum verlieren ist 1 Pik zu 100% und wsh. je 1 Stich in allen anderen Farben. Eine richtige Spiellinie ist schwierig zu finden, hoffen auf ein Expass Coeur oder 2 Dame Treff ist die einzige Möglichkeit. Ganz anders sieht die gleiche Hand aus, wenn Gegner mitlizitiert haben zB.

• W	N	E	S
1Coeur	pas	pas	Ktr.
pas	3Pik	pas	4Pik
pas...			

Ausspiel As Pik und Pik weiter. Wir können min. 12 von 13 Pkt. bei **W** erwarten.

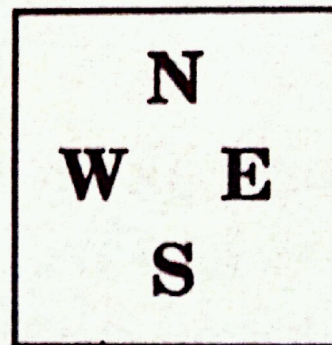
Also klein Karo zu 10 und nach Rückspiel zB. Karo (neutral) sollen nun alle Tops in Karo und Treff und danach das letzte Treff abgezogen werden . **W** ist eingespielt und muss entweder Coeur v. König oder in doppelte Chickane spielen.

Hinweise aus dem Lizit

Mecz; obie po partii, rozd. E.

W	N	E	S
—	—	1 ♣	1 ♠
2 ♦	4 ♠	pas...	

♠ 9 8 7 5
 ♥ A W 8 3
 ♦ K D 7
 ♣ 8 2



♠ A D 10 6 3
 ♥ 5
 ♦ 9 3
 ♣ K D W 10 7

Wist: ♣5

Hinweise aus dem Lizit

Team Match, beide gefährlich, E beginnt

• W	N	E	S
2Karo	4Pik	1Treff pas...	1Pik

Ausspiel Treff 5, **E** nimmt As Treff und spielt ein kleines Karo zum Partners As und schnappt retournierte Karo mit dem Pik 2, spielt danach ein kleines Treff, sein Partner gibt Treff 4. Jetzt wir sind am Zug.

Wir können uns kein Verlierer in Trumpf mehr erlauben, daher kommen wir auf den Tisch mit dem As Coeur und spielen die Pik 9, **E** gibt Pik 4 und wir????? Bitte nicht raten, bitte Eure Entscheidung begründen !

Hand **W** hat bisher Folg. Verteilung

?-?-7-2

Pik ?
Coeur ?
Karo xxxxxxxx
Treff xx

Wir haben Pik 9 Karten
Coeur 5 Karten
Karo 5 Karten
Treff 7 Karten

Hand **E**

?-?-1-?

Pik ?
Coeur ?
Karo x
Treff ?

E hat 1 Treff eröffnet, nicht 1 Coeur, kann also unmöglich 5 Karten in dieser Farbe haben, auch **W** hat keine 5 Karten in Coeur, sonst hätte er 1Coeur anstatt 1 Karo lizitiert.

Hand **W**
0-4-7-2

Pik -
Coeur xxxx
Karo xxxxxxxx
Treff xx

Hand **E**
4-4-1-4

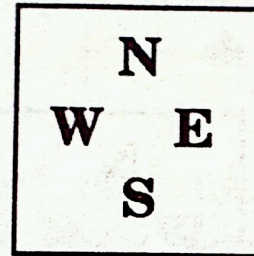
Wir müssen in der Hand klein bleiben !!!!

Hinweise aus dem Lizit

Mecz;
 obie po partii,
 rozd. W.

♠ A W 10
 ♥ A 9 3
 ♦ W 6 4 3
 ♣ D W 10

♠ K 9 8 7 5 3
 ♥ D
 ♦ 9
 ♣ A K 9 4 2



♠ 2
 ♥ W 10 7 6 4 2
 ♦ D 10 8 7 5
 ♣ 3

♠ D 6 4
 ♥ K 8 5
 ♦ A K 2
 ♣ 8 7 6 5

Wist: ♠7

W	N	E	S
1 ♠	pas	pas	1 BA
2 ♣	3 BA	pas...	

Hinweise aus dem Lizit

- Lizit:
- **W** **N** **E** **S**
- 1Pik pas pas 1SA
- 2Treff 3SA pas...

W hat 11 Karten in den schwarzen Farben, Mehrheit würde an seiner Stelle auch so lizitiert, leider hat er damit d. Alleinspieler die Aufgabe ziemlich leicht gemacht.....

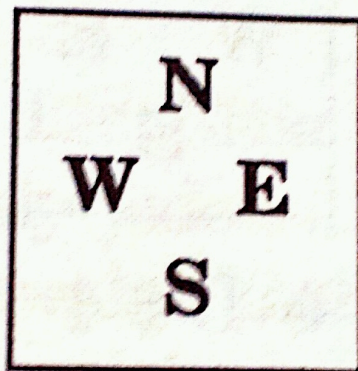
Ausspiel Pik 7 bleibt beim 10 auf dem Tisch hängen..., wir haben 3 Stiche Pik, 2 Coeur, 2 Karo zusammen also 7, wo finden wir die fehlende 2 Stiche? Der erste sehr wsh. in Treff, also spielen wir gleich diese Farbe, **W** nimmt mit dem As und spielt wieder Pik, **E** würft Coeur ab und wir bemerkten sofort die Pik Verteilung 6-1. Wir spielen konsequent Treff und **E** wirft Karo ab und **W** nimmt mit d. König und spielt Treff nach. Wir haben jetzt die Verteilung bei **EW** wie auf der Hand

W hält 6-1-1-5 und **E** 1-6-5-1, wenn wir nach d. Dame Treff, As Karo und König Coeur abziehen, ergibt sich folgende Endsituation wie auf der Abbildung ersichtlich. Jetzt wird das As Pik gespielt und **E** kommt ins Schwitzen, er muss etwas abwerfen, aber was, Karo ? Dann spielen wir Karo König und Karo und unser 4 wird hoch, Coeur ? Dann As Coeur und Coeur und **E** ist eingespielt und muss Karo Stich verschenken. Bridge ist so ein wunderbares Spiel.....

Zwang

♠ A
♥ A 9
♦ W 6 4
♣ —

♠ K 9 8 5
♥ —
♦ —
♣ 9 4



♠ —
♥ W 10 7
♦ D 10 8
♣ —

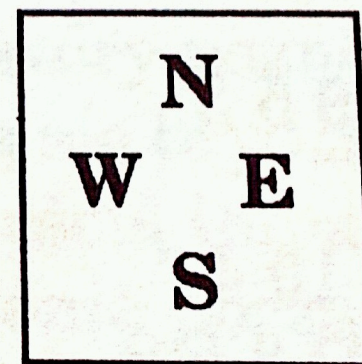
♠ D
♥ 8 5
♦ K 2
♣ 8

Hinweise aus dem Lizit

Mecz; obie przed partią.

W	N	E	S
—	—	—	1 ♥
pas	4 ♥	pas...	

♠ W 7
♥ K W 10 5 2
♦ D 8 6 2
♣ A 9



♠ D 10 6
♥ A D 9 8 4
♦ K 7 5 3
♣ W

Wist: ♣K

100% Verlierer: 2 Pik und 1 Karo (As), wir dürfen daher keine weitere Karo abgeben. Dies ist nur dann möglich, wenn As Karo Singleton oder zu zweit ist und wir erraten wo er sich befindet !

Nach dem Ausspiel König Treff nehmen wir den As Treff und ziehen die Trümpfe, dabei merken wir, dass **W** schon in der zweiten Runde einen Treff abwürft. Danach spielen wir Pik zum Bube auf dem Tisch, **W** nimmt mit dem König und probiert ein Stich in Treff abzuziehen. Wir schnappen und spielen Pik zum As von **E**, danach sind wir aber mit der Dame Pik wieder in der Hand. Wie geht es weiter ?

- **W** zeigte bisher in der schwarzen Farben 8 Pkt. und einen Singleton Coeur, wenn er noch einen As Karo zu zweit hätte, sein Blatt würde in etwas so aussehen:

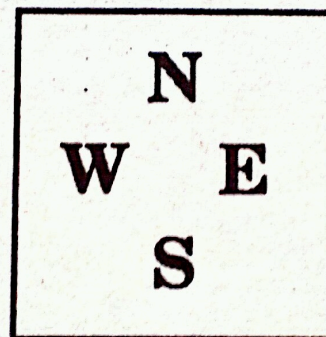
- | | | | | |
|-----|--------|---------|---|-------|
| • P | Kxxx | oder so | P | Kxxxx |
| • C | x | | C | x |
| • K | Ax | | K | Ax |
| • T | KDxxxx | | T | KDxxx |

mit solcher Hand würde doch jede nach 1 Coeur Eröffnung etwas lizitieren, also As Karo muss bei **E** liegen !

Das ist die ganze Verteilung

♠ W 7
♥ K W 10 5 2
♦ D 8 6 2
♣ A 9

♠ K 9 5 3
♥ 7
♦ W 10 4
♣ K D 8 5 2



♠ A 8 4 2
♥ 6 3
♦ A 9
♣ 10 7 6 4 3

♠ D 10 6
♥ A D 9 8 4
♦ K 7 5 3
♣ W