



Grundlagen der Spieltechnik

ERFOLGREICH BRIDGE SPIELEN

Basics für das Alleinspiel und Tipps für das Gegenspiel

So werden Sie eine gute Alleinspielerin

Sie haben die Reizung gewonnen und sehen nun nicht nur Ihre 13 Karten, sondern auch die ausgespielte Karte der Gegner und die Karten Ihrer Partnerin. Ihr Ziel ist es, mindestens die Zahl der Stiche, die Sie mit Ihrem Kontrakt versprochen haben, zu erzielen.

Nehmen wir an, Sie sind in einem 6SA-Kontrakt. Sie müssen also 12 Stiche erzielen, um das Spiel zu gewinnen.

♠ D B 4 2
♥ A K 7
♦ 6 4 2
♣ B 6 5



♠ K 6 3
♥ D B 10 2
♦ A D B
♣ A K D

Ausspiel: ♣2

Beginnen Sie mit einer Bestandsaufnahme (1.). Daraus entwickeln Sie einen Spielplan (2.).

1. Zählen Sie Ihre Sofortstiche

Sofort- oder Schnellstiche sind Stiche, die Sie erzielen können, ohne dass der Gegner eine Chance hat, ans Spiel zu kommen.

Schauen wir uns die einzelnen Farben an:

- ♠ Uns fehlt das Ass, also kein Sofortstich
- ♥ Wir haben die 5 höchsten Karten, aber nur eine 4er-Länge, also 4 Sofortstiche
- ♦ Wir haben das Ass, aber der König fehlt, also 1 Sofortstich
- ♣ Wir haben die 4 höchsten Karten, aber nur eine 3er-Länge, also 3 Sofortstiche

Wir haben 8 Stiche, die wir ‚von oben‘ spielen könnten, das reicht nicht, um den Kontrakt zu gewinnen.

2. Suchen Sie nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

- a. Stiche entwickeln kann man, indem man eine Farbe spielt, in der man zwar nicht das Ass hat, aber Figuren, die Stiche machen, wenn das Ass der Gegner herausgetrieben wurde.

Schauen wir unsere Beispielhand an:

In ♠ fehlt uns das Ass, aber mit König, Dame und Bube haben wir die darunterliegenden Figuren. Wenn also der Gegner unseren König mit dem Ass gewinnt, können wir, wenn wir wieder zu Stich gekommen sind, mit der Dame und dem Buben 2 weitere Stiche machen. Jetzt haben wir bereits 10 sichere Stiche, aber es fehlen immer noch 2.

- b. Stiche entwickeln kann man auch, indem man versucht, gegnerische Figuren aus dem Spiel zu nehmen. Diese Spieltechnik nennen wir ‚schneiden‘.

Schauen wir unsere Beispielhand an:

In ♦ fehlt uns der König. Wir haben aber die nächsthöheren Figuren, also die Dame und den Buben. Der Schnitt (Impass) geht so:

Ich spiele eine kleine ♦-Karte und hoffe, dass die Gegnerin, die jetzt dran ist, den König hat. Legt sie ihn in den Stich, nehme ich das Ass und Dame und Bube sind hoch. Bleibt sie klein, lege ich den Buben. Der Bube gewinnt den Stich, da der König ja vor ihm sitzt. Wenn ich jetzt zurück zum Tisch gehe, zum Beispiel, indem ich zum ♥-Ass spiele, kann ich den Schnitt wiederholen.

Jetzt habe ich meine 12 Stiche zusammen 😊. Und wenn 😞?*

*Wenn der Schnitt nicht sitzt, habe ich das Spiel verloren 😞. Aber es war die einzige Chance, den Kontrakt zu gewinnen. In der Hälfte der Fälle bin ich der Sieger. Und eine 50%ige Chance ist viel besser als keine!

In unserer Beispielhand haben wir zwei Spieltechniken anwenden müssen, um den Kontrakt gewinnen zu können: Den Impass und das Hochspielen einer Farbe.

Wir merken uns diese Tipps:

Spielen Sie Ihre Figuren hoch, indem Sie die höheren Figuren der Gegner heraustreiben

Einen Schnitt kann nur gelingen, wenn Sie zu Ihren Figuren hin spielen

In dieser Hand ist es wichtig, bereits im zweiten Zug den richtigen Spielzug zu machen. Wenn wir den Schnitt spielen wollen, müssen wir die Seite wechseln, denn wir müssen ja zu den Figuren hin spielen. Wir gewinnen den ersten Stich mit der ♠-Dame und spielen jetzt die ♥2 zum König. Jetzt können wir den Schnitt versuchen und wenn er gelingt, müssen wir wieder die Seite wechseln. Wir spielen wieder ♥ und übernehmen mit dem Ass. Jetzt wiederholen wir den Schnitt und treiben dann das gegnerische ♠-Ass heraus. Jetzt sind 12 Stiche sicher.

Hätten wir zunächst unsere hohen Karten abgespielt, hätten wir nicht mehr die Seite wechseln können, weil uns die hohen Karten gefehlt hätten.

Wir merken uns also zwei weitere Tipps:

Verschwenden Sie nicht Ihre Übergänge

Wenn Sie eine Farbe entwickeln wollen und dabei den Gegnern einen Stich überlassen müssen, müssen Sie die hohen Karten in den anderen Farben behalten

Versuchen wir unsere Strategie bei einer anderen Hand.

♠ A K 4 2
♥ A K 7
♦ 5 2
♣ A K D 5



♠ 9 6 3
♥ 10 2
♦ A K 7 6 4 3
♣ 8 3

Ausspiel: ♣2

Wir sind wieder in 6 SA. Wir brauchen also 12 Stiche.

Beginnen wir wieder mit der Bestandsaufnahme:

1. Wir zählen unsere Sofortstiche

2 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 3 in ♣, das sind zusammen 9 Stiche, wir brauchen also noch 3 weitere Stiche.

2. Wir suchen nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

Auch kleine Karten können Stiche machen, wenn keine höheren Karten mehr im Spiel sind. Kleine Karten, die Stiche machen können, haben wir nur in der ♦-Farbe.

Wir brauchen 5 ♦-Stiche, um den Kontrakt zu gewinnen. Wenn wir zunächst ♦-Ass und -König spielen, behalten die Gegner noch mindestens eine ♦-Karte, die höher ist als unsere ♦7. Ist es trotzdem möglich, auch mit den kleinen ♦-Karten Stiche zu erzielen?

Der gewinnende Spielzug ist nicht auf den ersten Blick zu sehen. Aber mit ein wenig Überlegung ...

Da wir 8 ♦-Karten haben, haben die Gegner 5. Ich hoffe, dass diese 5 Karten gleichmäßig verteilt sind, also eine hat drei und die andere 2. Nach der dritten Runde hat dann keine der gegnerischen Spielerinnen mehr ♦. Wenn ich also in der dritten Runde mit ♦-Ass oder -König am

Stich bin, kann ich meine jetzt hohen kleinen Karten abspielen.
 Die Lösung ist also: Ich spiele in der ersten Runde aus beiden Händen eine kleine ♦-Karte, dann bin ich nach der dritten ♦-Runde auf der richtigen Seite.

Die nächsten Tipps lauten:

Spielen Sie Ihre Länge hoch, indem Sie den Gegnern alle Karten in dieser Farbe nehmen

Es ist meist besser, den Gegnern einen Stich, den sie ohnehin bekommen, sofort zu überlassen.

Sehen wir uns eine weitere Hand an.

♠ K 7 4 2
 ♥ A 5 4
 ♦ D 5 2
 ♣ A K 5



♠ 9 6 3
 ♥ D B 10 2
 ♦ A K 7
 ♣ D 8 3

Ausspiel: ♣2

Wir sind in 3 SA. Wir brauchen also 9 Stiche.

Beginnen wir wieder mit der Bestandsaufnahme:

1. Wir zählen unsere Sofortstiche

1 in ♥, 3 in ♦ und 3 in ♠, das sind zusammen 7 Stiche, wir brauchen also noch 2 weitere Stiche.

2. Wir suchen nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

In ♦ und ♠ haben wir jeweils die drei höchsten Karten und ebenso viele Stiche. In ♥ haben wir das Ass, die Dame und den Buben, der König fehlt. In ♣ haben wir außer dem König keine Figur.

Wie können wir vermeiden, dass der ♥-König einen Stich macht? Versuchen Sie es mal so: Spielen Sie die Dame und legen eine kleine Karte, wenn Ihre Gegnerin klein geblieben ist. Wenn Sie den König hat, wird Ihre Dame den Stich gewinnen. Wenn Sie ihren König auf die Dame legt, nehmen Sie natürlich mit und Ihr Bube und Ihre 10 machen den 8. und den 9. Stich.

Wenn der Schnitt auf den König nicht gelingt, haben wir eine weitere Chance auf den 9. Stich. Wir spielen eine kleine ♣-Karte in Richtung König. Diese Spieltechnik nennen wir ‚Expass‘. Wenn das Ass vor dem König sitzt, haben Ihre Gegner keine Chance. Legt die Spielerin das Ass, ist Ihr König hoch, bleibt Sie klein, gewinnt Ihr König den Stich.

Daraus folgen 2 weitere Tipps:

Legen Sie eine Figur vor, um einen Schnitt wiederholen zu können
... wenn die Stärke in dieser Farbe es zulässt

Spielen Sie klein zur alleinstehenden Figur

Eine letzte Beispielhand:

Ausspiel: ♥-König

♠ A D 4 3
♥ A 8 7
♦ 7 6 2
♣ 9 7 5



♠ K 6
♥ 6 5
♦ A D B 8 3
♣ A 8 3 2

Sie sind in gewagten 3SA gelandet. Das Ausspiel deutet auf eine ♥-Länge mit König, Dame und Bube an der Spitze hin.

Beginnen wir wieder mit der Bestandsaufnahme:

1. Wir zählen unsere Sofortstiche

3 in ♠, 1 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣, das sind zusammen 6 Stiche, wir brauchen also noch 3 weitere.

2. Wir suchen nach Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln.

Nur die ♦-Farbe bietet die Möglichkeit, die fehlenden Stiche zu gewinnen. Den Schnitt kennen wir ja schon, wenn wir mit ♥-Ass an den Stich kommen, spielen wir eine ♦-Karte zur Dame. Gewinnt der Schnitt, können wir ihn wiederholen und haben dann (wenn die ♦-Farbe bei den Gegnern gleichmäßig verteilt ist), sogar 10 Stiche erzielt.

Was ist aber, wenn der Schnitt nicht sitzt?

Wenn die ♥-Farbe bei den Gegnern 4-4 verteilt ist, gibt es kein Problem. Die Gegner machen den Stich mit dem ♦-König und dann weitere 3 Stiche in ♥, zu wenig, um den Kontrakt zu schlagen.

Wenn die Farbe aber 5-3 verteilt ist (die 5er-Länge hat wahrscheinlich die Spielerin, die mit dieser Farbe begonnen hat), sieht die Situation schon anders aus. Jetzt machen die Gegner 4 ♥-Stiche und wir haben

den Kontrakt verloren 😞.

Gibt es eine Möglichkeit, den Kontrakt zu gewinnen, auch wenn der Schnitt nicht sitzt?

Stellen Sie sich vor, Sie nehmen das ♥-Ass nicht sofort, sondern Sie überlassen die ersten beiden Stiche den Gegnern*. Sie nehmen in der dritten Runde das Ass und spielen den Schnitt, der verliert. Jetzt kann Ihre Gegnerin kein ♥ mehr spielen, ihre ursprünglichen 3 Karten sind ‚verschwunden‘. Sie muss eine andere Farbe spielen und da haben Sie die höchsten Karten.

So gewinnen Sie, obwohl der Schnitt nicht gesessen hat, Ihren Kontrakt. Aber Achtung, beim Abspiel der ♠-Karten müssen Sie auf jeden Fall zuerst den König spielen, sonst blockiert die Farbe und Sie können nur 2 Stiche machen. Probieren Sie es aus.

Die beiden letzten Tipps:

Wenn Sie die Verbindung zwischen den gegnerischen Händen unterbrechen wollen, vergessen Sie nicht zu ducken

Spielen Sie zuerst die Figuren aus der kurzen Hand

*Diese Spieltechnik nennt man ‚ducken‘.

Ein neues Kapitel

Bisher haben wir Spielstrategien für Sans Atout-Kontrakte entwickelt. Es wird Zeit, den Horizont zu erweitern und uns mit den faszinierenden Möglichkeiten von Trümpfen zu beschäftigen.

Was Trümpfe können 😊

1. Gegnerische Farben stoppen

Nehmen Sie an Sie sind in 3SA und Ihre linke Gegnerin greift mit ihrer guten 5er-Farbe an. Sie haben 3 kleine Karten in der Gegnerfarbe, am Tisch liegen auch nur 2 kleine Karten. Die Gegner erzielen also leichte 5 Stiche und Ihr Kontrakt ist verloren, auch wenn Sie alle anderen Stiche gewinnen können.

Kein Problem, wenn Sie einen ♠- oder ♥-Fit haben und statt 3SA das Oberfarbvollspiel gewählt haben. Jetzt stechen Sie in der 3. Runde und machen statt der traurigen 8 stolze 11 Stiche.

Beispiel

♠ A D B 4
♥ A K 7
♦ K 4 2
♣ B 6 5



♠ K 6 3
♥ D B 10 9 2
♦ A D B
♣ 7 2

Ausspiel: ♣-Ass

Sie haben 31 Figurenpunkte und müssen in einem 3SA-Kontrakt dennoch hilflos zusehen, dass die Gegner bei einem normalen Kartenstand 5 ♣-Stiche abziehen, bevor Sie Ihre 12 hohen Karten abspielen können. Wenn Sie in 4♥ gelandet sind, haben Sie keine Probleme, 11 Stiche zu gewinnen, denn Sie können die 3. ♣-Runde stechen.

2. Zusätzliche Stiche durch Schnapper erzielen

Nehmen Sie an, Sie sind in einem Oberfarbschlemm und halten in Ihrer

Trumpffarbe A B 6
K D 10 4 2

In einem SA-Kontrakt bringt Ihnen diese Farbe 5 Stiche ein, in einem Farbspiel können auch mal mehr sein, und zwar immer dann, wenn es Ihnen gelingt, einen Schnapper mit einer Karte der kurzen Trumpfseite (hier also mit A, B oder 6) zu erzielen. Durch das Stechen mit der langen Trumpfseite kann man keine zusätzlichen Stiche erzielen.

Beispiel

Ausspiel: ♠-König

♠ A B 6
♥ K 7
♦ K 4 3 2
♣ A 9 7 4



♠ K D 10 4 2
♥ A 9 4
♦ A D B 7
♣ 2

In einem SA-Kontrakt können Sie 12 Stiche erzielen (5 in ♠, 2 in ♥, 4 in ♦ und das ♣-Ass. Wenn Sie ♠ zur Trumpffarbe gemacht haben, können Sie die dritte ♥-Runde gewinnen, obwohl Sie keine Figur mehr haben. Sie stechen mit der kurzen Trumpfseite und gewinnen einen zusätzlichen Stich.

Sie könnten natürlich auch die ♠-Karten stechen, aber erzielen dadurch keinen zusätzlichen Stich. Im Gegenteil: Sie kürzen Ihre Trumpflänge und ermöglichen Ihren Gegnern im Laufe des Spiels, ihrerseits Ihre hohen ♦-Karten zustechen.

Merken Sie sich diesen Tipp:

Verschenden Sie nicht die Trümpfe in der langen Hand durch unproduktives Stechen

3. Übergänge kreieren

In einem SA-Kontrakt brauchen Sie hohe Karten, in den meisten Fällen Ass, König oder Dame, um von der Hand zum Tisch (oder umgekehrt) zu wechseln. Das ist zum Beispiel dann wichtig, wenn Sie einen Schnitt machen oder wiederholen wollen. Das können Sie im Farbspiel auch mit kleinen Trumpfkarten erreichen, ein klarer Vorteil eines Farbkontraktes.

Beispiel

♠ D 9 5 4 2
♥ 9 8 7
♦ 8 7 4
♣ 5 4



♠ A K 6
♥ A K D
♦ A D B
♣ 9 7 3 2

Ausspiel: ♥2

Ihr optimistisches ♠-Vollspiel können Sie nur gewinnen, wenn der Schnitt auf den ♦-König sitzt. Sie müssen also 2x auf die linke Seite kommen. Das gelingt, wenn Sie zunächst ♠-Ass und -König spielen. Wenn beide Gegner bedienen, können Sie ihnen mit Ihrer ♠-Dame den letzten Trumpf nehmen.

Jetzt spielen Sie den ♦-Schnitt. Dann spielen Sie eine ♣-Karte und wenn Sie wieder zu Stich kommen, eine weitere ♣-Karte. In der dritten Runde können Sie dann ♣ stechen und den ♦-Schnitt wiederholen.

Auch dieser Tipp hilft Ihnen weiter:

Schaffen Sie sich Übergänge durch Schnapper

4. Farben hochspielen

Auch im Farbspiel können kleine Karten aus langen Farben zusätzliche Stiche bringen. Voraussetzung ist es natürlich, dass die Gegner keine Trümpfe mehr haben. Der Vorteil des Farbspiels besteht darin, dass Farben auch dann ohne Stichverlust hochgespielt werden können, wenn nicht ausreichend Figuren zur Verfügung stehen.

Beispiel

Ausspiel: ♠-Dame

♠ A D B 10 4 2
♥ A 2
♦ K 4
♣ A 6 5



♠ K 3
♥ K 5
♦ A 9 7 6 5 2
♣ K 7 2

In einem SA-Kontrakt können wir 12 Stiche erzielen (6 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 2 in ♣). In einem ♠-Kontrakt haben wir bei einem halbwegs normalen Kartenstand sichere 13 Stiche, denn wir können die ♦-Farbe hochspielen. Das geht so:

Wir ziehen zuerst die Trümpfe und achten dabei darauf, mit dem ♠-König zu beginnen (zuerst die Figuren von der kurzen Seite spielen!). Wenn die Gegner keine Trümpfe mehr haben, spielen wir ♦-König, dann zum ♦-Ass und setzen mit einer weiteren ♦-Runde fort. Wir stechen und gehen zurück zu unseren kleinen ♦-Karten. Wenn die ♦ beim Gegner 3-2 saßen, sind unsere kleinen Karten bereits hoch. Wenn sie 4-1 saßen, müssen wir das Manöver wiederholen. Wichtig ist es, unsere Übergänge nicht verschwendet zu haben, aber diese Spieltechnik kennen wir ja bereits.

Der letzte Tipp in diesem Kapitel:

Spielen Sie Ihre Farben hoch durch Schnappen

Exkurs 1

Trümpfe sofort oder später ziehen?

Dem Vernehmen nach haben sich mehr als 100.000 Engländer in die Themse gestürzt, weil sie zu spät die Trümpfe der Gegner gezogen haben. Dummerweise haben sich etwa genauso viele in die Themse gestürzt, weil sie zu früh Trumpf gespielt haben. Was zeigt, dass dieses Thema schwierig ist. Sie werden also im Laufe Ihres Bridgelebens diesbezüglich einige falsche Entscheidungen treffen.

Mein Tipp:

Stellen Sie fest, ob Sie die Trümpfe auf der kurzen Seite für einen Extrastich benötigen. Der häufigste Fall* ist folgender:

Sie halten eine 5er-Länge in Trumpf und am Dummy liegen 3. Sie halten in einer Nebenfarbe 3 Karten mit Verlierern, am Dummy liegt ein Double in dieser Farbe. Sie wollen in der dritten Runde am Dummy stechen, Sie dürfen also auf keinen Fall darauf ausgehen, den Gegnern zunächst ihre Trümpfe zu nehmen. Dann müssten Sie nämlich 3 Runden Trumpf spielen und hätten keinen mehr fürs Stechen übrig.

Die Frage, wann Sie die Trümpfe spielen sollten, müssen Sie sich in jedem Farbspiel stellen und beantworten – und zwar, bevor Sie die erste Karte legen. Wenn Sie dem Tipp folgen, haben Sie längst keine Gewähr, alles richtig zu machen. Aber die Hälfte der Fehler haben Sie dann vermieden, und das ist ja auch schon was.

Extra-Tipp:

Zählen Sie in einem Farbspiel die Trümpfe der Gegner und halten diese nach. Das ist viel leichter, als alle 13 Trümpfe im Auge zu behalten.

*siehe Hand 6

Exkurs 2

Wahrscheinlichkeiten

Wenn Sie erfolgreich Bridge spielen wollen, müssen Sie keine besondere Gabe für die Mathematik und im Speziellen für die Wahrscheinlichkeitsrechnung haben. Sie sollten aber Ihre Chancen abschätzen können. Deshalb ist es ratsam, die wichtigsten Zahlen zu kennen, zu lernen und zu behalten.

Impass und Expass

Schnitt auf den König:	x x	zu	A D	50%
Expass zum König:	x x	zu	K x	50%
Schnitt auf König und Dame:	x x x	zu	A B 10	75%

(um 2 Stiche zu erzielen)

Ausstehende Karten

- Wenn 3 Karten fehlen, sind sie zu **78%** 2-1-verteilt.
3-0- Verteilungen haben eine 22%ige Wahrscheinlichkeit.
- Wenn 4 Karten fehlen, sind sie zu 40% 2-2-verteilt.
3-1-Verteilungen haben eine **50%**ige Wahrscheinlichkeit
- Wenn 5 Karten fehlen, sind sie zu **68%** 2-3-verteilt.
4-1 Verteilungen haben eine 28%ige Wahrscheinlichkeit.
- Wenn 6 Karten fehlen, sind sie zu 36% 3-3-verteilt.
4-2 Verteilungen haben eine **48%**ige Wahrscheinlichkeit.

Generell gilt: Wenn eine ungerade Zahl von Karten fehlt, sind diese eher gleich verteilt, wenn eine gerade Anzahl fehlt, sind sie eher ungleich verteilt.

Gegenspiel

Der bei weitem schwierigere Teil des Spiels ist das Gegenspiel. Wie beim Alleinspiel gibt es unterschiedliche Strategien in SA- und in Farbkontrakten. Es spielt eine Rolle, ob Ihre Partnerin in der Reizung mitgemischt hat oder immer gepasst hat. Zu Beginn Ihrer ‚Bridgekarriere‘ ist es zunächst wichtig, sich einige ‚gute Angewohnheiten‘ zuzulegen und sicherzustellen, dass auch Ihre Partnerin diese Angewohnheiten hat*.

Das sind Ihre Verabredungen:

- ♣ Wir spielen Sie die höchste Karte einer Sequenz aus (also z.B. von K, D, B den König)
- ♣ Wir spielen von langen Farben aus
- ♣ Wenn die Partnerin gereizt hat, spielen wir Ihre Farbe aus
- ♣ Wir spielen die Farbe nach, die unsere Partnerin angegriffen hat
- ♣ Wir ziehen Schlüsse aus den Karten, die unsere Partnerin und die Alleinspielerin gelegt haben
- ♣ Wir spielen klein in zweiter Position
- ♣ Wir legen in dritter Position so hoch wie nötig
- ♣ Wenn der Tisch zwei gleichwertige Figuren hat, decken wir nicht die erste

und zusätzlich im Farbspiel

- ♣ Wir spielen eher unsere Figuren als unsere Längen hoch
- ♣ Manchmal versuchen wir, eigene Schnappstiche zu erzielen
- ♣ Manchmal spielen wir Trumpf, um Schnapper der Alleinspielerin (meist in der kurzen Hand) zu vermeiden

Auch das hilft weiter 😊

- + Wenn Ihre Partnerin mit einer Figur (Ass, König oder Dame) gegen einen gegnerischen Farbkontrakt angreift, verspricht sie die darunterliegende Figur. Sie erwartet von Ihnen, dass Sie ihr mitteilen, ob Sie eine Unterstützung in der ausgespielten Farbe haben.
 - Ass gegen einen Farbkontrakt (verspricht den König).
 Eine Unterstützung haben Sie, wenn Sie die Dame oder ein Double haben. In beiden Fällen kontrollieren Sie die dritte Runde und damit macht die Fortsetzung mit dem König Sinn. Geben Sie Ihrer Partnerin eine positive Rückmeldung.
 Nun gehört Ihre Mimik nicht zu den erlaubten Informationen. Aber Sie haben ja in der Regel zwei oder mehr kleine Karten in dieser Farbe.
 *Geben Sie Ihre kleinste Karte, wenn Sie Unterstützung haben.
 *Geben Sie von Ihren kleinen (9, 8,...2) die höchste Karte, wenn Sie die Farbe nicht unterstützen können.
 - König oder Dame
 Eine Unterstützung haben Sie, wenn Sie die darüber oder die darunter liegende Figur besitzen. Wieder gilt: klein ist positiv

- + Wenn Ihre Partnerin mit einer kleinen Karte angreift, spielen Sie natürlich in dritter Hand so hoch wie Sie müssen. Verabreden Sie aber mit ihr, welche Karte sie ausspielt. Empfehlenswert ist es, gegen einen Farbkontrakt die dritt- oder fünfhöchste Karte anzugreifen, gegen einen SA-Kontrakt greifen Sie am besten die vierthöchste Karte an.

Beispiele:

 - Gegen einen Farbkontrakt von D 10 7 5 3 die 3
 - Gegen einen SA-Kontrakt von D 10 7 5 3 die 5
 - Gegen einen Farbkontrakt von D 10 7 5 die 7
 - Gegen einen SA-Kontrakt von D 10 7 5 die 5

*im Laufe der Zeit werden Sie (vielleicht) den Wunsch haben, mehr Absprachen mit Ihrer Partnerin zu treffen. Tun Sie das bitte erst, wenn Ihnen die oben gemachten Vorschläge in ‚Fleisch und Blut‘ übergegangen sind. Wenn Sie mit einer erfahrenen Bridgespielerin zusammenspielen, können Sie davon ausgehen, dass sie so spielt wie oben beschrieben.