

## Inhalt

VORWORT . . . . .	11
KAPITEL 0	
EINIGE BEGRIFFSBESTIMMUNGEN VON HÄUFIG VERWENDETEN AUSDRÜCKEN . . . . .	17
TEIL I	
<b>Alleinspiel</b>	
KAPITEL 1	
<b>Halt, Spieler, halt! Fang noch nicht an: Zunächst mal ist der Spielplan dran!</b> . . . . .	22
KAPITEL 2	
<b>Hüte Dich vor Überschwang, denn futsch ist schnell ein Übergang!</b> . . . . .	30
KAPITEL 3	
<b>Dame leer, leer das As, da bringt nur der Expass was.</b> . . . . .	39
KAPITEL 4	
<b>Dame leer und König leer (K x x x) ist die Behandlung gar so schwer? Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, daß es double stand. Nun spielt man klein aus beiden Händen und alle Schwierigkeiten enden.</b> . . . . .	44
KAPITEL 5	
<b>Um die Aussichten zu steigern, mußt Du im Sans manchmal „verweigern“. (Warum? Um zwischen Gegners Händen jede Verbindung zu beenden). Die Sieben eine Wunderzahl, verrät Dir auch wieviele mal.</b> . . . . .	49
KAPITEL 6	
<b>Ist Dein Dummy lang und schwach, duck, sonst geht's hinab den Bach!</b> . . . . .	62

KAPITEL 7	
<b>Willst Du spielen Schnipp und Schnapp, zieh erst die Gewinner ab!</b> . . . . .	67
KAPITEL 8	
<b>Willst du den Extrastich erzielen, laß doch den Gegner für Dich spielen! Er muß in einer Farbe kommen, wenn Du die andren ihm genommen.</b> . . . . .	71
KAPITEL 9	
<b>Kannst Du nicht genug berappen, laß die lange Trumpfhand schnappen!</b> . . . . .	79
KAPITEL 10	
<b>Hat ein Gegner „Hoch“ gesprochen, ist der Braten schon gerochen.</b> . . . . .	86
INTERMEZZO	
(Reizung) . . . . .	92
KAPITEL 11	
<b>Hast Du genau Vier-Drei-Drei-Drei, ist Stayman nutzlos Spielerei</b> . . . . .	93
KAPITEL 12	
<b>Nach starkem Sprung bewahrst Du Ruh, denn es genügt e i n Känguruh</b> . . . . .	95
KAPITEL 12a	
<b>Mit schwachen Händen: sprunghaft reizen! Sind beide stark, mit Bietraum geizen!</b> . . . . .	96
KAPITEL 14	
<b>In Gegners Schlemm sollst Du bedenken: Dein Kontra kann das Ausspiel lenken.</b> . . . . .	97
KAPITEL 15	
<b>Mußt nicht so oft nach Assen fragen, wenn's besser ist, sie anzusagen.</b> . . . . .	100

## TEIL II

### Gegenspiel

#### KAPITEL 16

##### **König, Dame, Zehn**

**kann leicht in's Auge geh'n.**

**Dame, Bube, Klein:**

**das laß mal lieber sein!**

**Dame, Bube, Neun**

**sollte man auch noch scheu'n.**

**Dame, Bube, Zehn**

**läßt sich schon eher seh'n!**

(Ausspiel allgemein) . . . . . 106

#### KAPITEL 17 a

##### **Das Ausspiel von der Fünferlänge**

**treibt den Gegner in die Enge.**

(Ausspiel gegen SA) . . . . . 110

#### KAPITEL 17 b

##### **Fünf Karten mit As-Dame-Zehn:**

**Wo mag da wohl der König steh'n?**

**Steht links er, mit der Dame starte,**

**steht rechts er, spiel 'ne kleine Karte. . . . . 113**

#### KAPITEL 17 c

**Hast Du keine müde Mark,**

**ist Fünferlängen-Ausspiel Quark! . . . . . 116**

#### KAPITEL 18

##### **Das Spiel vom vierten leeren König**

**kostet Zeit und bringt nur wenig.**

**Auch von der Dame, leer, zu viert**

**meist nur der Gegner profitiert.**

**(Dame, Zehn, zu viert, dagegen**

**ist schon eher zu erwägen).**

**Doch das größte aller Übel**

**ist das Spiel vom vierten Bübell! . . . . . 118**

KAPITEL 19	
<b>Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!</b>	
(Ausspiel gegen Farbkontrakte) . . . . .	129
KAPITEL 20	
<b>Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!</b>	
. . . . .	132
KAPITEL 21	
<b>Spät geeinigt in Atout?</b>	
<b>Spiele Trumpf hinaus im Nu!</b> . . . . .	134
KAPITEL 22	
<b>Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!</b>	
. . . . .	142
KAPITEL 23	
<b>Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!</b>	
. . . . .	147
KAPITEL 24	
<b>Das Single stets verlocken tut, wer's ausspielt, oft verzocken tut:</b>	
. . . . .	152
KAPITEL 25	
<b>Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm.</b>	
(Ausspiel gegen Farb-Klein-Schlemm) . . . . .	158
KAPITEL 26	
<b>Passives Ausspiel in Sechs Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne.</b>	
(Ausspiel gegen 6 SA) . . . . .	162
KAPITEL 27	
<b>Den Partner schwer schockiert, wer sich nicht entblockiert.</b>	
. . . . .	168
KAPITEL 28	
<b>Von zwei Figuren deck' die zweite, sonst erlebst Du manche Pleite.</b>	
. . . . .	175

KAPITEL 29	
<b>Dritter Mann, so hoch er kann?</b>	
<b>(oft falsch)</b>	
<b>Liegt am Tisch nur Schrott,</b>	
<b>spiel die Höchste flott!</b>	
<b>(immer richtig)</b>	
(Spiel in 3. Hand) . . . . .	180
KAPITEL 30 a	
<b>Ein Single liegt am Tisch, allein:</b>	
<b>Wach auf! Schlaf bitte jetzt nicht ein.</b>	
<b>Der Partner blickt auf das Signal,</b>	
<b>das Du ihm gibst nach Lavinthal!</b>	
(Gegenspiel Farbkontrakt) . . . . .	187
KAPITEL 30 b	
<b>Wenn Du dem Freund 'nen Schnapper gibst,</b>	
<b>zeig ihm das Rückspiel, das Du liebst:</b>	
<b>Hoch oder niedrig, das ist wichtig,</b>	
<b>und wetten, er versteht Dich richtig? . . . . .</b>	190
KAPITEL 30 c	
<b>Auch im Sans ist Lavinthal</b>	
<b>ein gutes „Rankommer“-Signal. . . . .</b>	192
KAPITEL 31	
<b>Ist der Tisch in Einstichnöten,</b>	
<b>muß man schnell den letzten töten. . . . .</b>	195
KAPITEL 32	
<b>Auch im gepflegten Gegenspiel</b>	
<b>bringt Ducken und Verweigern viel.</b>	
<b>Beim zweiten ist eines wichtig:</b>	
<b>Markier die Länge immer richtig! . . . . .</b>	200
NACHWORT . . . . .	206



VORWORT

**Drei-Drei-Drei:  
Bei Issos Keilerei!**

oder

**Sieben-Fünf-Drei:  
Rom kroch aus dem Ei!**

oder

**Iller, Lech, Isar, Inn  
fließen rechts zur Donau hin.  
Altmühl, Naab und Regen  
kommen links entgegen.**

u. a. m.

Noch heute sitzen diese und andere Merkverse aus grauer Schulvorzeit bombensicher in den Gedächtnisschubladen unserer Köpfe und können bei Bedarf jederzeit hervorgeholt werden. Der Ursprung solcher Verse liegt im Dunkel. Waren es denkfaule Schüler oder didaktisch erfahrene Lehrer, die sie einst schmiede-

ten? Wahrscheinlich letztere. Für den Erfolg ist das allerdings ganz gleichgültig, denn jedermann kann heute noch auf Anhieb sagen, in welchem Jahr Alexander das Gemetzel unter den Persern veranstaltete, wann die Ewige Stadt gegründet wurde und in welcher Reihenfolge sich die rechten und die linken Nebenflüsse in Deutschland mit Mutter Donau vereinigen.

Selbst wenn man im Laufe der Jahre zu der Erkenntnis gelangt ist, die Schlachten des megalomanen Alexander, die Urbanisationsheldentaten der Wolfsmilchgewächse Romulus und Remus oder die naturtrüben schwäbisch-fränkisch-bayerischen Gewässer seien doch wohl nicht gar so interessant, daß man immer und sofort darüber Bescheid wissen müsse, bleibt doch die mnemotechnische Tatsache unbestreitbar: dank der albernen Merkverse von damals haben wir, sofern danach gefragt, – schwupp – die richtige Antwort parat.

Und das ist genau der Gedanke, der diesem Buch zu Grunde liegt. Wie schon der Titel andeutet, ist es anders als alle anderen Bridgelehrbücher. In zweiunddreißig Kapiteln sollen dem lernbegierigen Leser spiel- und reiztechnische Grundsätze in Form von möglichst einprägsamen Merkversen nahe- und beigebracht werden. Die Merkverse sollen dann in der Praxis helfen, im richtigen Augenblick das Richtige zu tun oder das Falsche zu unterlassen.

Wenn wir uns auf West nur einmal diese Reizung anhören wollen:

	SÜD	WEST	NORD	OST
1		–	2 	–
2		–	3 	–
4		–	–	–

und mit der folgenden Hand das Ausspiel machen *dürfen* (das erste Ausspiel ist fast immer ein Privileg und so gut wie nie eine Strafe):

♠	A	10	9	4
♥	A	6	3	
♦	B	10	9	8
♣	3	2		

dann wird uns – hoffentlich – rechtzeitig der Merkvers des 21. Kapitels – die Ur-Strophe, die der Verfasser seinem unvergessenen Bridgelehrer Alfred Lockau verdankt – einfallen:

SPÄT GEEINIGT IN ATOUT:  
SPIELE TRUMPF HINAUS IM NU!

In die einprägsame Form eines gereimten Zweizeilers gepreßt, ist dies nämlich eine der ganz, ganz wichtigen Regeln für das gute Ausspiel gegen Farbkontrakte: wenn jeder Gegner erst einmal eine Farbe reizt, die der Partner nicht unterstützt, und dann beide Gegner doch noch eine gemeinsame Trumpffarbe finden, ist der sofortige Trumpfangriff in aller Regel das beste, was man tun kann. Natürlich kann man auch theoretisch erklären und logisch begründen, weshalb der Trumpfangriff von West hier gut sein muß. Eine knappe Begründung und Erklärung wird auch jedem der fünfundvierzig Merkverse beigegeben. Für den – mit Verlaub – denkmüden Leser auf West genügt aber im Prinzip schon der Vers, der ihm aus der geöffneten Schublade Nr. 21 entgegenspringt, um folgerichtig die Coeur 3 auszuspielen. Wenn er dann mit Pik As zu Stich kommt, spielt er – ritschratsch – erst das Coeur As und anschließend sein drittes Coeur und nimmt dem Alleinspieler alle Möglichkeiten, den Kontrakt im Cross-Ruff (Schnipp-Schnapp) nach Hause zu tragen oder die Piks seiner Hand durch zweimaliges Schnappen am Tisch hochzuspielen.

Die Merkverse beziehen sich auf Spieltechniken, die in der umfangreichen anglo-amerikanischen Bridgeliteratur vielfach beschrieben sind. Der Verfasser stellte im Laufe der vergangenen sechs Jahre immer wieder fest, daß theoretisches Lernen aus Büchern, die zudem meist noch in einer Fremdsprache geschrieben sind, für das Gros der mittelalterlichen und älteren Bridgefreunde

einfach zu schwer ist, was zum Teil auch darauf zurückzuführen ist, daß die Diagramme von Lehr- und Übungshänden zu klein gedruckt sind, so daß der Leser nie den Eindruck hat, wirklich Karten in der Hand zu haben. Und er stellte ferner fest, daß selbst bei Vorhandensein eines theoretischen Wissens etwas fehlt, das dieses Wissen erst wertvoll und nutzbar macht: die Brücke von der Theorie zur Praxis am Spieltisch. Und er stellte drittens fest, als er im Jahre 1976 die ersten zaghaften Versuche unternahm, Bridge-Merkverse zu schmieden und seinen Schülerinnen und Schülern zusammen mit dem theoretischen Lehrstoff zu liefern, daß dies für viele die *Brücke* war.

Daß dies so sein mußte, begriff er erst so richtig, als er zwei Jahre später eine ehemalige Schülerin wiedertraf, die ihn freudestrahlend begrüßte: „Dame, Bube, Klein? Das laß mal lieber sein!“ und im weiteren Verlauf der Begrüßung alle sieben damals gelernten Bridge-Merkverse fehlerlos wiederholte und versicherte, es seither immer versgetreu und – richtig gemacht zu haben. Dieselbe Dame – ihr Name sei hier verschwiegen, aber vielleicht erkennt sie sich wieder – hatte die dreistellige Zahlenkombination ihres Kofferschlosses vergessen. Das gab den endgültigen Anstoß zu diesem Buch.

Das Buch ist also nicht für Experten, die ja ohnehin nur die kleine, weithin sichtbare Spitze des Bridge-Eisberges sind. Es ist vielmehr als Lernhilfe und Gedächtnisstütze für zahllose Bridgefreunde erdacht und geschrieben worden, die zwar ihre Spieltechnik verbessern wollen, die aber so unter beruflichem Streß oder unter der Last der Jahre stehen, daß sie keine Zeit oder Kraft für das theoretische Lernen aus Büchern oder Artikelserien der gängigen Art aufbringen können oder wollen.

Im Gegensatz zu den am Anfang zitierten Merkversen aus der Schulzeit vermitteln die gereimten Spielgrundsätze dieses Buches allerdings nicht das absolute, also immer und in jedem Fall zutreffende, sondern eher ein relatives, in der überwiegenden Mehrzahl der Fälle richtiges Wissen. Wenn der Leser sich beispielsweise beim Angriff gegen 3 SA der Gegner ganz strikt an den Merkvers des 18. Kapitels hält:

DOCH DAS GRÖSSTE ALLER ÜBEL  
IST DAS SPIEL VOM VIERTEN BÜBEL,

dann wird er gelegentlich den Verfasser verwünschen, weil gerade das Ausspiel vom vierten leeren Buben *diesen* 3-SA-Kontrakt zu Fall gebracht hätte (sein Partner hatte nämlich ausnahmsweise zwei Figuren in der Farbe). In aller Regel aber ist dieser Angriff miserabel und schenkt dem Alleinspieler meist Stich und Tempo. Das Risiko einer solchen spontanen ad-hoc-Verwünschung muß der Verfasser tragen. Er nimmt aber an, daß die gelegentlichen Verwünschungen rein zahlenmäßig durch den Gegenzauber wesentlich häufigerer Feststellungen wie „Siehste, der Vers stimmt schon wieder!“ oder „Donnerwetter, er hat ja recht!“ mehr als aufgehoben werden.

Bridgzeitungen und der weitaus größere Teil der Bridgeliteratur haben als bevorzugtes Thema die Reizung und das Alleinspiel. Das Gegenspiel wird eigentlich recht stiefmütterlich behandelt, obwohl es doch viel häufiger vorkommt als das Alleinspiel: bei 10 000 Händen ist jeder am Tisch

rund 2500 mal Dummy und darf schlafen,

rund 2500 mal Alleinspieler, aber

rund 5000 mal Gegenspieler, also genau doppelt so oft wie Alleinspieler.

Aus diesem Grund sind auch wesentlich mehr Kapitel dieses Buches dem guten und gepflegten Gegenspiel gewidmet.

Nach Alfred Lockau und der ungenannten Schülerin mit dem Zahlenschloß verdankt dieses Buch einer dritten Person seine Entstehung: Joanmarie, der Frau des Verfassers, die zu den unmöglichsten Zeiten Kaffee kochen und Brote schmieren mußte, die nachts um vier aus tiefstem Schlaf gerissen wurde, um ihre Meinung zu dem neuesten Merkvers wie: „Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist *arm* oder *plemm-plemm*“ zu äußern, und die vor allem den Verfasser öfters ermahnen mußte, nicht allzu wilde stilistische Bocksprünge zu vollführen. Manchmal nützten auch die bestgemeinten Ermahnungen nichts, wie der Leser feststellen wird.