

3 Blattbewertung

Aber wie bekommen mein Partner und ich heraus, was unser „optimales“ Spiel ist?

Bewertung des eigenen Blattes

Es dürfte klar sein, dass die hohen Karten (also Ass, König, Dame, Bube) für uns im Spiel besonders wertvoll sein werden. Folglich kann man sein eigenes Blatt zunächst ganz einfach dadurch bewerten, dass man diese Figuren zählt. Da wir z.B. das Ass höher bewerten müssen, ist folgende (Figuren-)Punktbewertung hilfreich:

Ass ... 4 Punkte, K ... 3 Punkte, D ... 2 Punkte, B ... 1 Punkt

Diese Punkte zählen wir nun in unserem Blatt zusammen.

Ab wann sollten wir die Reizung „eröffnen“ (d.h. als erster ein Gebot abgeben, also nicht passen)? Überlegen wir mal: Wieviel Figurenpunkte sind insgesamt im Spiel? 40, im Durchschnitt pro Spieler 10. Also sollten wir mehr als der Durchschnitt haben. Es hat sich bewährt, dass man **mind. 12 Punkte** haben muss.

Welche Farbe sollte man nennen? Die längste! Jede Farbe, die man nennt, sollte **mindestens zu viert** sein. Viele Bietsysteme wie beispielsweise ForumD fordern bei **Oberfarb-Eröffnungen** sogar **5**. Im weiteren gehen wir deshalb auch von **5er OF-Eröffnungen** aus.

Hat man zwei bietbare Farben, nennt man die längste in der ersten Runde, die andere Farbe kann man in der 2. Bietrunde anbieten.

Und was antwortet mein Partner auf unser Gebot? Hmm. Sie/er weiß, dass ich mind. 12 Punkte habe und dass die genannte Farbe mindestens eine 4er Farbe ist.

Und sie/er überlegt sich, dass wir *eine solche Farbe* als Trumpf finden müssen, in der wir beide zusammen mindestens 8 Karten haben (manchmal reichen auch 7, aber Vorsicht, dass kann in's Auge gehen). Wenn er in meiner genannten Farbe die entsprechende Kartenzahl dazuhat, kann er überlegen, ob wir in Richtung „Vollspiel“ gehen (z.B. könnte er auf mein 1♥ (5er) mit 2♥ antworten, wenn er ein 3er Cœur hat). Kommen wir in meiner gereizten Farbe gemeinsam nicht auf 8 Karten, sollte Partner eine eigene Farbe (die natürlich mind. eine 4er Farbe sein muss) nennen. Nun müssen wir natürlich etwas aufpassen. Wir wollen uns ja nicht überreizen. Wenn ich mit 1♥ eröffnet habe, so kann Partner sein 4er Pik mit 1♠ nennen. Will er aber Karo vorschlagen, so muss er das ja schon auf der 2er Stufe tun! Und dann müssten wir ja schon 8 Stiche schaffen. Also sollte er sich folgendes überlegen: Auf der 1er Stufe reichen notfalls (wenn man einen guten Tag hat) auch mal 18-19 Punkte in beiden Händen zusammen. Er kann also durchaus schon mit 6 Punkten (18 minus meine bekannten 12 Punkte) die 1♠ nennen. Will er aber die 2♦ nennen, so sollte er schon 10 Punkte haben.

Tabelle 1 gibt Anhaltspunkte, wieviele Punkte man etwa **gemeinsam** für welche Bietstufe braucht².

Gemeinsame Punkte	18-22	23/24	25/26	27-29	30-32	33-36	37-
Kontrakt-Stufe	1	2	3	4	5	6	7
Stiche	7	8	9	10	11	12	13

Tabelle 1: Erforderliche Punkte

² Sie werden feststellen, dass unsere obige Überlegung dieser Tabelle etwas widerspricht. Wir hatten (s.o.) gesagt, dass man zum Eröffnen mind. 12 Punkte braucht, für eine Antwort auf der 2er Stufe mind. 10 Punkte. Das sind zusammen nur 22 Punkte, in der Tabelle stehen aber mind. 23 Punkte, um ein Spiel auf der 2er Stufe zu gewinnen. Beachten Sie aber, dass wir immer gesagt haben: der/die SpielerIn braucht *MINDESTENS* ... Punkte. Der Eröffner kann mehr als 12 Punkte haben, der auf der 2er Stufe antwortende Partner mehr als 10 Punkte.

Beispiele

Schauen wir uns einige Beispiele an und versuchen wir, uns in die Gedankengänge der Spieler zu schmuggeln. Die Karten hat Ost geteilt:

Nord	Ost	Süd	West
	passe	1 \diamond^a	passe
1 \spadesuit^b	passe	2 \clubsuit^c	passe
2 \diamond^d	passe	passe	passe

- a) Süd hat mind. 12 Figurenpunkte und mind. 4 Karo-Karten.³
 b) Nord hat mind. 4 Pik-Karten und mind. 6 Figurenpunkte.
 c) Süd hat mind. 4 Treff-Karten, die Karos sollten nun mindestens zu fünf sein (man nennt i.allg. die *längste* Farbe zuerst). Er bietet Nord 2 Farben an, von denen Nord eine wählen sollte. Und Süd wird keine 4 Pik-Karten haben, denn dann sollte er unbedingt Nord's Pik durch ein 2 \spadesuit unterstützen (\spadesuit ist eine Oberfarbe und bringt mehr Punkte).
 d) Nord weiß nun um die 5 Karos von Süd und entscheidet sich für die Karo.

Haben Sie aufgepasst? Wir haben auch als Gegenspieler relativ viele Infos über die Karten von NS:

- Süd hat mindestens 12 Figurenpunkte. Seine Karten könnten so aussehen: 2x \spadesuit , 2x \heartsuit , 5x \diamond , 4x \clubsuit .
- Und Nord mit seinen mind. 6 Punkten könnte so aussehen: 4x \spadesuit , 3x \heartsuit , 3x \diamond , 3x \clubsuit .

Das sind für OW wichtige Informationen, wenn diese überlegen, wie man NS das Spiel versauen (Bridge-Spieler können manchmal auch fies sein) oder zumindest erschweren kann.

Auf das Bieten wird hier nicht weiter eingegangen. Im Kapitel 3 sowie weiteren Abschnitten werden wir das Bieten etwas systematischer betrachten.

Arten der Blattbewertung

Das **Ziel** des Bietens ist das Finden eines optimalen Kontrakts, sprich das Erkennen einer (gemeinsamen) guten Farbe (8 oder mehr gemeinsame Karten) oder der Chance für SA.

Um zu eröffnen, braucht man

- ≥ 12 Figurenpunkte (FP) oder
- ≥ 13 Figurenlängenpunkte (FLP)

Figurenpunkte hatten wir schon kennengelernt. Doch was sind Figurenlängenpunkte?

Figurenpunkte plus

Längenpunkte ab der 5. Karte einer Farbe je einen Punkt

Längenpunkte zählt man aber nur bei einer „guten“ Farbe (die also zumindest 1/2 Bilder enthält) und bei der man die Chance sieht, dass man mit der 4., 5. ... Karte wirklich einen Stich gewinnt.

Die FLP-Zählung ist gut, um ein SA-Spiel zu bewerten, sprich die mögliche Höhe des Kontrakts (Tabelle 1, S. 7) zu schätzen. Hat man dagegen einen Farb-Fit gefunden, so bewertet man nach der FVP-Methode:

Figurenpunkte plus

Längenpunkte ab der 5. Karte einer **guten** (Nichttrumpf-)Farbe je einen Punkt plus

Trumpf-Verteilungspunkte für jede (gemeinsame) Trumpf-Karte ab der 9. Karte⁴: 1 Punkt plus

Verteilungspunkte für Farben mit 0/1/2 Karten

Chicane 3 Punkte

Single 2 Punkte

Double 1 Punkte

Auch im Farbspiel kann man sich für gute, lange Farben, die nicht Trumpf sind, Zusatzpunkte berechnen

³ Das werden wir später im Kontext ForumD korrigieren. Da reichen 3 Karo-Karten.

⁴ Vielfach zählt man für die 9. Trumpfkarte 2 Zusatzpunkte, für jede weitere aber nur 1 Punkt.

(ab der 5. Karte je ein Punkt). Haben wir z.B. mit 1♠ eröffnet und hat unser Partner die Farbe mit 2♠ bestätigt, so ist die Hand ♠AD876 ♥5 ♦KDB98 ♣65 16 Punkte wert, und zwar 12 Figurenpunkte, 2+1 Punkte für Single und Double sowie 1 Längenpunkt für die guten Karo.

Aufgabe 3.1 [Blattbewertung]

Bewerten Sie folgende Blätter einmal nach der FLP-Methode (es ist noch kein Fit gefunden) bzw. nach der FVP-Methode, wenn Ihr Partner mit 1♥ (gehen Sie bitte von einem 5er Cœur aus) eröffnet hat:

♠ K65	♠ K65	♠ A6	♠ B87	♠ –
♥ K654	♥ K654	♥ K65432	♥ K65432	♥ K1065432
♦ B10987	♦ DB1098	♦ DB109	♦ DB109	♦ ADB1097
♣ 10	♣ 10	♣ 10	♣ 10	♣ –

Man kategorisiert die Kartenverteilungen, die man bekommen kann:

Einfärber 1 Farbe ≥ 4 , restliche Farben ≤ 3

Zweifärber 2 Farben ≥ 4 , restliche Farben ≤ 3

Dreifärber 5440 oder 4441

Welche Farbe sollte man eröffnen? Dies hängt vom jeweiligen Bietsystem ab. Es ist so, dass die Partnerschaften nach unterschiedlichen Prinzipien bieten können. Es gibt eine Reihe von Bietsystemen, die eine Eröffnung mit einer 4er Oberfarbe verbieten (ForumD oder Better Minor) bzw. erlauben (ACOL). Auch die SA-Eröffnung wird unterschiedlich vereinbart (zB 16-18, 15-17 oder 12-14 Punkte).