

Ausspiele/Angriffe

Angriff - Bridgeterminologie

- ▶ Nach der Reizung spielt der Gegner links vom Alleinspieler aus. Dieses erste Ausspiel wird meist Angriff genannt.
- ▶ Sprich: Angriff oder erstes Ausspiel sind Synonyme.
- ▶ Ein erfolgreicher Angriff ist oft Voraussetzung für ein gutes Gegenspiel.
- ▶ Für einen erfolgreichen Angriff gibt es oft nur Indizien. Niemand wird immer das erfolgreichste erste Ausspiel finden.
- ▶ Das erfolgreichste Ausspiel muss nicht immer auch das technisch beste Ausspiel sein. Auf Dauer wird aber das beste Ausspiel auch das erfolgreichste sein.
- ▶ Im folgenden werden einige Regeln erläutert, die wichtige Indizien sind, um das beste und hoffentlich auch erfolgreichste Ausspiel zu finden.

Angriff 1

W	N	O	S
	1♥	1SA	Pass
3SA	Pass	Pass	Pass

- ▶ Was greifst Du an (was spielst Du aus)?

S

♠ 9 8 5 2
♥ Q 5
♦ 7 6
♣ 7 6 5 4 3

Angriff 1

W	N	O	S
1♥	1SA	Pass	
3SA	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur die ♥ Dame bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 1: Wenn Partner eine Farbe gereizt hat, sollte man diese Farbe i.d.R. angreifen

Deal: 1
North/None

High Card Points

12
11 15
2

♠ KQJ T
♥ 9 7
♦ 9 8 4
♣ KQT 2

Makeable status

1/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	2	2	10	10
D	2	2	10	10
H	6	6	6	6
S	2	2	9	9
NT	2	2	8	8

♠ A 4 3
♥ KJ 8 4 3 2
♦ QJ T
♣ J

N
W E
S

♠ 7 6
♥ A T 6
♦ AK 5 3 2
♣ A 9 8

♠ 9 8 5 2
♥ Q 5
♦ 7 6
♣ 7 6 5 4 3

Angriff 1

W	N	O	S
1 \heartsuit	1SA	Pass	
3SA	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur die \heartsuit Dame bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Wenn man die \heartsuit 5 angreift und den zweiten Stich mit der \heartsuit Dame gewinnt, müsste man die Farbe wechseln
- ▶ Regel 2: Wenn man eine Farbe angreift, in der man nur 2 Karten hat, spielt man die höhere. Ansonsten droht, dass die Farbe blockiert.

Deal: 1
North/None

High Card Points

12
11 15
2

♠ KQJ T
♥ 9 7
♦ 9 8 4
♣ KQT 2

Makeable status

1/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	2	2	10	10
D	2	2	10	10
H	6	6	6	6
S	2	2	9	9
NT	2	2	8	8

♠ A 4 3
♥ KJ 8 4 3 2
♦ QJ T
♣ J

N
W E
S

♠ 7 6
♥ A T 6
♦ AK 5 3 2
♣ A 9 8

♠ 9 8 5 2
♥ Q 5
♦ 7 6
♣ 7 6 5 4 3

Angriff 2

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Was greifst Du an (was spielst Du aus)?

S

♠ 9
♥ Q7 5 2
♦ A T 7 6
♣ Q J T 7

Angriff 2

W	N	O	S
		Pass	1♥
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur die ♠9 bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 3: Im Farbspiel ist das Ausspiel von einem Single sehr oft eine gute Idee.

Deal: 2
East/NS

High Card Points

4
13 14

9

♠ K Q J 8
♥ 9 4 3
♦ K J 9
♣ K 8 2

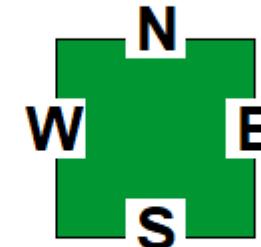
Makeable status

2/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	6	6	7	7
D	5	5	7	7
H	4	4	9	9
S	4	4	9	9
NT	4	4	8	8

♠ A T 5 4 3
♥ 8
♦ 8 4 2
♣ 6 5 4 3



♠ 7 6 2
♥ A K J T 6
♦ Q 5 3
♣ A 9

♠ 9
♥ Q 7 5 2
♦ A T 7 6
♣ Q J T 7

Angriff 3

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Was greifst Du an (was spielst Du aus)?

S

♠ 9
♥ Q J T
♦ T 7 6 5 3
♣ Q J T 7

Angriff 3

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur die ♣ Angriff bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 4: Wenn man gar nicht schnappen möchte, sollte man auch kein Single angreifen

Deal: 3
South/EW

High Card Points

6
15 13

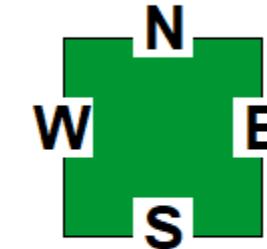
6

♠ KJ 8
♥ A 9 4 2
♦ KJ 9
♣ K 8 2

Makeable status
3/16

Makeable contracts
N S E W
C 5 5 8 8
D 7 7 6 6
H 3 3 9 10
S 5 5 7 8
NT 4 4 8 9

♠ Q 7 6 4 3 2
♥ 8
♦ 8 4 2
♣ A 6 5



♠ A T 5
♥ K 7 6 5 3
♦ A Q
♣ 9 4 3

♠ 9
♥ Q J T
♦ T 7 6 5 3
♣ Q J T 7

Angriff 3

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur ♣ Angriff bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 5: Der Angriff der höchsten Karte einer Sequenz ist oft eine gute Idee (sowohl im Farbspiel als auch im SA)
- ▶ Die höchste Karte greift man deshalb an, damit der Partner weiß, ob er z.B. ein Ass legen soll oder nicht.

Deal: 3
South/EW

High Card Points

6
15 13

6
♠ KJ 8
♥ A 9 4 2
♦ KJ 9
♣ K 8 2

Makeable status
3/16

Makeable contracts
N S E W
C 5 5 8 8
D 7 7 6 6
H 3 3 9 10
S 5 5 7 8
NT 4 4 8 9

♠ Q 7 6 4 3 2
♥ 8
♦ 8 4 2
♣ A 6 5

N
W **E**
S

♠ A T 5
♥ K 7 6 5 3
♦ A Q
♣ 9 4 3

♠ 9
♥ Q J T
♦ T 7 6 5 3
♣ Q J T 7

Angriff 4

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
2♥	Pass	3♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

► Was greifst Du an?

S

♠ 9
♥ A T
♦ A K T 7 6
♣ Q T 9 7 3

Angriff 4

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
2♥	Pass	3♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur ♦ Angriff bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 6: Wenn der Partner keine Punkte haben kann, sollte man auch kein Single angreifen
- ▶ Um einen Schnapper zu bekommen, muss Partner an den Stich kommen. Dafür muss er Figuren haben.

Deal: 4
West/All

High Card Points

2
9 16
13

♠ K J 8 2
♥ 9 4 2
♦ J 9 2
♣ A 8 2

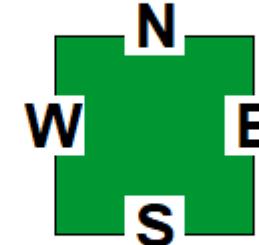
Makeable status

3/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	0	0	0	0
D	0	0	0	0
H	0	0	0	0
S	0	0	0	0
NT	0	0	0	0

♠ Q 7 6 4 3
♥ 8 5 3
♦ 8 4
♣ 6 5 4



♠ A T 5
♥ K Q J 7 6
♦ Q 5 3
♣ K J

♠ 9
♥ A T
♦ A K T 7 6
♣ Q T 9 7 3

Angriff 5

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

► Was greifst Du an?

S

♠ 9
♥ A 5 3 2
♦ T 7 6
♣ Q J T 9 3

Angriff 5

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ Nur ♣ Angriff bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 7: Wenn Du viele Trümpfe hast, ist es oft gut, wenn einer langen Farbe anzugreifen in der Hoffnung, den Alleinspieler zum Schnappen zu zwingen
- ▶ Wenn es Dir gelingt, dass der Alleinspieler die Trumfpkontrolle verliert, wirst Du den Kontrakt häufig zu Fall bringen. Das wird im aktuellen Fall passieren, wenn Nord und Süd jedes mal Treff spielen, wenn sie dran sind.
- ▶ Der aktuelle Fall ist aber nicht eindeutig: Wenn Partner das Pikass statt des Treff Asses hat, wäre Pik Angriff erfolgreicher. Ob man lieber auf Schnapper setzen sollte oder darauf, dass der Alleinspieler die Trumfpkontrolle verliert, wird man oft erst am Ende des Boards erkennen.

Deal: 5
North/NS

High Card Points

7
14 12
7

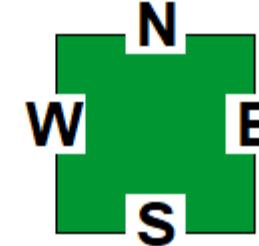
♠ K83
♥ T94
♦ AKJ2
♣ K84

Makeable status
5/16

Makeable contracts

N	S	E	W
C	8	8	5
D	3	3	9
H	2	2	9
S	4	4	8
NT	6	6	7

♠ QJ764
♥ 8
♦ 984
♣ A652



♠ AT52
♥ KQJ76
♦ Q53
♣ 7

♠ 9
♥ A532
♦ T76
♣ QJT93

Angriff 6

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

► Was greifst Du an?

S

♠ 9 4
♥ 6 5 2
♦ A 6
♣ 9 8 5 4 3 2

Angriff 6

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

- ▶ ♣ Angriff bringt den Kontrakt am leichtesten zu Fall.
- ▶ Regel 8: Vom Double anzugreifen, ist meist nur gut, wenn Partners die Farbe gereizt hat. Ansonsten hilft ein solches Ausspiel meist nur dem Alleinspieler. Auf keinen Fall sollte man das ♦ Ass ausspielen.

Deal: 6
East/EW

High Card Points

12
12
4

♠ K 8 3 2
♥ A T 9
♦ J 4 3 2
♣ K J

Makeable status
6/16

Makeable contracts

N	S	E	W
C	8	8	5
D	6	6	6
H	4	4	9
S	3	3	9
NT	4	4	6

♠ Q 7 6
♥ Q 8
♦ Q T 9 8 7
♣ A Q T



♠ 9 4
♥ 6 5 2
♦ A 6
♣ 9 8 5 4 3 2

Angriff 7

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
1♠	Pass	2SA	Pass
3SA	Pass	Pass	Pass

► Was greifst Du an?

S

♠ J 9 5 4
♥ Q J T 6
♦ Q 2
♣ J 9 3

Angriff 7

W	N	O	S
	Pass	1♥	Pass
1♠	Pass	2SA	Pass
3SA	Pass	Pass	Pass

- ▶ ♣ Angriff bringt den Kontrakt zu Fall
- ▶ Regel 9: Greife im SA nicht die Farbe des Alleinspielers an. Und greife möglichst nicht die Farbe des Dummies an. In einem Trumpfspiel kann es gut sein, die Trumpffarbe anzugreifen. Das ist aber oft nicht leicht erkennbar.

Deal: 7
South/All

High Card Points

5
12 16

7
♠ Q8 6 2
♥ K9
♦ A 8 7 6 4
♣ K4

Makeable status

7/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	6	6	7	7
D	2	2	11	11
H	4	4	9	9
S	3	3	10	10
NT	2	2	8	8

♠ T 7
♥ 8 4
♦ J T 9
♣ A T 8 7 6 5



♠ J 9 5 4
♥ QJ T 6
♦ Q 2
♣ J 9 3

Angriff 8

W	N	O	S
		Pass	Pass
1♥	Pass	1♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

► Was greifst Du an?

S

♠ J 9 5
♥ Q T 6 2
♦ A 6 4
♣ K 9 3

Angriff 8

W	N	O	S
		Pass	Pass
1♥	Pass	1♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

- ▶ ♥ oder ♠ kann leicht Stiche kosten, weil der Gegner die Farbe gereizt hat.
- ▶ In ♣ oder ♦ ist das Ausspiel auch riskant.

Deal: 8
West/None

High Card Points

6

18 6

10

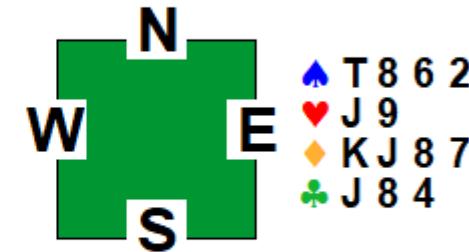
♠ Q7
♥ 8 4
♦ QT9 3 2
♣ QT7 6

♠ AK4 3
♥ AK7 5 3
♦ 5
♣ A 5 2

Makeable status
8/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	5	5	7	7
D	5	5	7	7
H	5	5	8	8
S	3	3	9	9
NT	5	5	8	8



♠ T8 6 2
♥ J 9
♦ KJ 8 7
♣ J 8 4

♠ J 9 5
♥ QT6 2
♦ A 6 4
♣ K 9 3

► Regel 10: Spiele im Farbspiel nur im Notfall von einzelnen Figuren weg

Angriff 8

W	N	O	S
	Pass	Pass	Pass
1♥	Pass	1♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

- Wenn man vom Ass wegspielt, ist das nur gut, wenn der Partner den König hat.
- Wenn man vom König wegspielt, ist das nur dann gut, wenn Partner die Dame oder das Ass hat
- Wenn man von der Dame wegspielt, ist das nur gut, wenn der Partner den Buben oder den König hat.
- **Regel 11: Wenn man schon von einer Figur wegspielt, dann besser vom König oder Dame als vom Ass.**

Deal: 8
West/None

High Card Points

6
18 6

10

♠ A K 4 3
♥ A K 7 5 3
♦ 5
♣ A 5 2

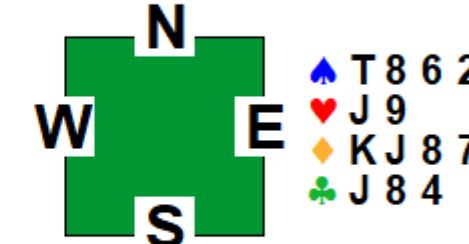
Makeable status

8/16

Makeable contracts

	N	S	E	W
C	5	5	7	7
D	5	5	7	7
H	5	5	8	8
S	3	3	9	9
NT	5	5	8	8

♠ Q 7
♥ 8 4
♦ Q T 9 3 2
♣ Q T 7 6



♠ J 9 5
♥ Q T 6 2
♦ A 6 4
♣ K 9 3