

## 6. Signale auf Partners Ausspiel

Wenn der Partner eine Karte ausspielt und der Tisch klein bleibt und man selbst versucht den Stich zu gewinnen, ist dies kein Signal. Es ist tatsächlich einfach der Versuch den Stich zu gewinnen. Die Situationen, bei denen man dem Partner ein Signal gibt sind also sehr begrenzt:

- (a) Der Partner spielt klein aus, aber der Dummy legt eine Karte, die man nicht schlagen kann.
- (b) Der Partner spielt hoch aus, aber der Dummy legt eine Karte, die man nicht schlagen kann.
- (c) Der Partner spielt hoch aus, der Dummy bleibt klein, aber es wäre falsch selbst eine hohe Karte zu spielen.

Sprich: Immer wenn man eine Karte spielt, die nicht dazu dient, den Stich zu gewinnen, spielt man ein Signal auf Partners Ausspiel.

Diese Signale sind die ältesten Signale, die es im Bridge gibt. Tatsächlich sind sie älter als Bridge. Sie kommen aus dem Whist, bei dem es keinen Dummy gab. Whist ging, aber die Signale blieben.

Tatsächlich spielen nicht alle Partnerschaften das gleiche Signal auf die Ausspiele. Manche Paare spielen „Standard“, manche spielen „Reversed Standard“, manche spielen „Count“ oder „Reversed Count“ und ganz verrückte (wie Erika und ich) spielen eine Mischung aus beiden.

Letzteres ist sehr komplex und sollte nur von sehr gut eingespielten Partnerschaften versucht werden. Count bzw. Reversed count wird hauptsächlich in der englischsprachigen Welt gespielt und ist – jedenfalls meiner Meinung nach – klar dem Attitude-Signal unterlegen.

Damit sind wir jetzt auf den Namen unseres Signals gekommen: „Attitude“. Das ist die Einstellung oder Einschätzung von etwas bzw. zu etwas. Und einfache Gemüter könnten jetzt vermuten, dass es sich um die Einstellung zur ausgespielten Farbe handele. Aber das wäre NICHT richtig. Wann wäre im Bridge jemals etwas so einfach. Richtig ist, dass die Einstellung zur ausgespielten Farbe eine große Rolle spielt, aber sie ist nicht der alleinige Faktor. Was häufig vergessen wird, ist die Einstellung zu einem Switch, d.h. dem Wechsel auf eine andere Farbe. Wenn man einen solchen Wechsel NICHT aushält, sollte man dem Partner das Weiterspielen signalisieren, auch wenn man von seiner ausgespielten Farbe eigentlich nicht begeistert ist. Das Korrelat dazu ist, dass man dem Partner eine Farbe negativ signalisiert, obwohl man sie eigentlich mag, wenn man dringen einen Wechsel möchte.

Nachdem wir also unsere Einstellung zu Farbe und Switch abgewogen haben, müssen wir dem Partner ein positives oder negatives Signal geben:

Im Anfängerunterricht werden gerne die Standardsignale gezeigt. Diese gehen wie folgt:

- (a) Eine hohe Karte ist ein positives Signal und die Farbe soll fortgesetzt werden.
- (b) Eine kleine Karte ist ein negatives Signal und die Farbe soll nicht fortgesetzt werden.
- (c) Erst eine hohe und dann eine kleine Karte fordert eine dritte Runde.

Diese Standardsignale werden unterrichtet, weil die hohen Karten den Anfängern eher auffallen, als die kleinen Karten, die sowieso weggeworfen werden. Um auf die kleinen Karten zu achten, braucht es etwas Spielroutine. Einen weiteren Grund für die Verwendung dieser Signale gibt es NICHT. Diese Signale sind zwar nach wie vor der Standard weltweit und die meisten Bridgespieler verwenden sie, aber unter den Experten werden die „Reversed Signals“ bevorzugt. Diese haben sich auch in Deutschland eingebürgert. Tatsächlich ist der „Reversed Standard“ hierzulande eher der Standard.

Diese Signale gehen wie folgt:

- (a) Eine hohe Karte ist negatives Signal und die Farbe soll nicht fortgesetzt werden.
- (b) Eine kleine Karte ist ein positives Signal und die Farbe soll fortgesetzt werden.
- (c) Erst eine kleine Karte und dann eine hohe Karte verlangt eine dritte Runde.

Der Name Reversed Count ergibt sich daraus, dass es genau umgekehrt wie im Standard ist. Diese Signale sind tatsächlich auch technisch besser. Wenn sie sich es also zutrauen, sollten Sie zu diesen Signalen wechseln. In Deutschland heißen sie auch gerne niedrig/hoch (anstelle von hoch/niedrig).

Diese Signale treten nur in DRITTER HAND auf. Nicht beim Ausspielenden. Der hat (jedenfalls in unserem System) seine Einstellung zu seiner Farbe bereits kund getan.

Die Signale des Partners sollte man im Normalfall beachten, es sei denn man ist sich nahezu völlig sicher, dass dies ein Fehler wäre.

Die Signale können zuweilen etwas verwirrend sein, weil sie manchmal den Ausspielen ähnlich sind, manchmal aber genau das Gegenteil zu sein scheinen.

Beispiel:

	B 9 3	
K	<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span>	8 2

In einem Trumpfkontrakt spielt Ihr Partner den König aus (zeigt damit das Ass oder die Dame). Sie sollten mit der 2 positiv signalisieren, da Sie die dritte Runde schnappen wollen. In einem SA-Kontrakt sieht die Sache anders aus: Sie werden die dritte Runde nicht gewinnen. Signalisieren Sie negativ mit der 8. Spielen Sie Count (nicht empfohlen), signalisieren Sie mit der 2 eine gerade Länge. Der Partner kann jetzt damit etwas anfangen – oder nicht.

Nochmals: Wenn Sie ein Fortsetzen der Farbe nicht wollen, müssen Sie auch vom Doubleton hoch legen.

Wenn Sie ein Fortsetzen der Farbe wollen, müssen Sie auch vom Doubleton niedrig legen.

Das wichtigste:

- (a) In erster Linie zeigt das Attitude-Signal, ob Sie einen Wechsel wollen, oder nicht.

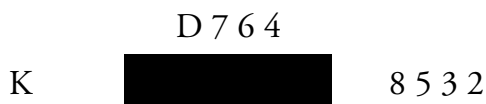
(b) Eine kleine Karte verneint den Wechsel (zeigt nicht unbedingt den Willen zur Fortsetzung – wenn auch sehr wahrscheinlich).

(c) Eine hohe Karte möchte einen Wechsel.

Wichtig ist hier, dass Sie abschätzen, ob sich ein Wechsel positiv auswirkt oder ob sich ein Wechsel negativ auswirkt. In letzterem Falle ist es oft besser, bei der Farbe zu bleiben, auch wenn das Ausspiel des Partners nicht ins Schwarze getroffen hat, als mit einem neuen Versuch dem Gegner abermals zu helfen.

Spielen Sie auch von drei Pips die kleinste, wenn Sie keinen Switch wollen. Spielen Sie die höchste, wenn Sie einen Switch wollen. Die mittlere zu spielen, ist oft nicht gut, weil der Partner die Karte nicht lesen kann.

Schwierig sind Signale oft von vier Pips. Es ist auch oft nicht abzuschätzen. Nehmen Sie folgende Situation:



In SA wollen Sie vermutlich eine Fortsetzung, da Ihnen ein dritter Stich zusteht. Sie signalisieren jetzt mit der 2. Das ist noch einfach. Normalerweise signalisieren Sie die deutlichste entbehrbare Karte in der zweiten Runde. Die deutlichste Karte ist die 8. Aber die dürfen Sie nicht spielen, sonst verlören Sie einen Stich. Sie müssen also die 5 legen und hoffen, dass der Partner aufpasst. Das bekommt man hin.

Jetzt denken Sie den Fall für Standard aus. Da wäre die 5 das positive Signal. Wie oft glauben Sie geht das schief?

Übung:

A)

1.

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

West	Nord	Ost	Süd
			1SA
Pass	3SA	Ende	

West spielt den ♠ Buben aus. Der Dummy bleibt klein. Welche Karte sollte Ost spielen?

2.

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♦
Pass	1♥	Pass	1SA
Ende			

West spielt den ♠ Buben aus. Der Dummy bleibt klein. Welche Karten sollte Ost spielen?

West spielt das ♦ Ass aus (A von AK). Welche Karte sollte Ost spielen?

3.

♠ A D 5  
♥ 5 4  
♦ K D 6 3  
♣ D 7 5 2

♠	N	♠ B 7 4
♥		♥ 9 7 2
♦	W	♦ B 7 4 2
♣	S	♣ A 8 3

5.

♠ D 8 7 5  
♥ D 4 3 2  
♦ K 9  
♣ B 5 2

♠	N	♠ 6 3
♥		♥ 9 7 5
♦	W	♦ B 10 8 2
♣	S	♣ D 8 7 3

West	Nord	Ost	Süd
	1SA	Pass	3SA
Ende			

West	Nord	Ost	Süd
			1♥
Pass	2♥	Pass	4♥
Ende			

West spielt die ♥ Dame aus. Welche Karte sollte Ost legen?

West spielt das ♦ Ass aus (A von AK). Welche Karte sollte Ost spielen?

4.

♠ 9 8  
♥ B 7 5 3  
♦ B 10 6 3  
♣ A D 3

♠	N	♠ 7 6 4
♥		♥ D 10 9
♦	W	♦ D 7 2
♣	S	♣ K B 8 2

6.

♠ 9 8 7 5  
♥ K 9  
♦ K 4 3  
♣ A 6 5 4

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♥
Pass	2♥	Pass	4♥
Ende			

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Ende			

West spielt die ♣ 10 aus. Welches Treff soll Ost zugeben?

7.

♠ B 10 8 3  
♥ D 6 3  
♦ D 9  
♣ D 9 7 2

♠ 9 6 2  
♥ 9 7 5 2  
♦ 8 7 5 2  
♣ A K

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Ende			

West spielt den ♣ König und dann das ♣ Ass. Ost gibt zunächst die 5 zu, danach die 3. Süd die 4 und dann die 8. Was jetzt?

8.

♠ D 9 8 5  
♥ B 8 7  
♦ A 9 3  
♣ A D 2

♠ 6 2  
♥ A K 6 4  
♦ B 7 5  
♣ K 8 4 3

West	Nord	Ost	Süd
	1SA	Pass	4 ♠
Ende			

West spielt das ♥ Ass aus. Ost gibt die 9 zu. Was sollte West als nächstes spielen?

9.

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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	1 ♥	1 ♠
Pass	2 ♦	Pass	4 ♠
Ende			

West spielt die ♥ 10 aus, die der Dummy mit dem Ass gewinnt. Ost spielt die 7 und Süd die 6. Im zweiten Stich wird die ♠ 9 vom Dum-

my gespielt: 3 von Ost, 5 von Süd und West gewinnt mit der Dame. Was jetzt?

B) Gehen Sie die Übungen nochmals durch. Dieses mal verwenden Sie Standardsignale.

Antworten:

1. Positives Signal;
2. Ost zieht einen Treffswitch vor;
3. Ost will keinen Switch. Coeur soll weitergespielt werden; positives Signal;
4. Ost möchte einen Switch (auf Treff); negatives Signal;
5. Ost möchte einen Schnapper; positives Signal;
6. Es gibt keine Aussicht auf einen Treffschnapper; negatives Signal;
7. Die kleinste Karte zeigt ein Entree zur Osthand; → Karoweiterspiel;
8. Ost möchte einen Switch; da West selbst den Treffkönig hält, kann nur ein Karoswitch gemeint sein.
9. Ost möchte die Coeurs;