

34 Alternative Blattbewertungen

34.1 Motivierung

Häufig haben wir Blätter, bei denen wir zwar ein gutes Gefühl haben, die Punktezahl uns allerdings vom Eröffnen abhält.

S –	♠ 10987	P 34.1									
	♥ 6543										
	♦ –										
	♣ 76532										
♠ 65432		♠ AKDB									
♥ 109872	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♥ AKDB
	N										
W		O									
	S										
♦ B 109		♦ AK									
♣ –		♣ KB9									
	♠ –										
	♥ –										
	♦ D8765432										
	♣ AD1084										

Diese Hand wird in [Ber08] vorgestellt. Sie stammt aus dem James-Bond-Roman *Moonraker* von Ian Fleming. Bond (auf Süd) spielt gegen seinen Widersacher Hugo Drax, es geht um viel Geld. Ost hat eine Traumhand, Bond kommt ihm aber zuvor und eröffnet auf Süd mit 7♣. Ost kontriert dies, Süd rekontriert. West spielt den ♦B aus. Der wird von Nord gestochen, gefolgt von einem Trumpf. Süd deckt die Karte von Ost, geht mit einem Karo wieder zu Nord. Usw. 7♣ gehen problemlos, da die Karos von Süd nach dem zweiten Schnappen hoch sind.

Hätten Sie mit dieser Hand eröffnet? Ja, das wohl, aber hätten Sie gedacht, dass mit 8 Figurenpunkten 7♣ gehen? Was zeigt uns dieses (zugegeben: konstruierte) Blatt? Allein die Punktezahl reicht wohl als Blattbewertung nicht aus.

Natürlich sollten wir unsere normale Punktebewertung und die sich daraus ergebenden Eröffnungen nicht über Bord werfen. Vielmehr wollen wir uns im folgenden einige Bewertungen anschauen, die eine Eröffnung vorschlagen, obwohl unsere Standard-Punktebewertung davon abrät.

Noch eine Hand (gespielt am 20.9.2011 in Wismar):

♠ KD98642
♥ B 10742
♦ –
♣ 8

Was eröffnen wir mit dieser Hand? 3♠? Dann werden Sie das Vollspiel in Pik nicht finden. Denn was brauchen wir vom Partner?

Diese Hand würde reichen:	♠ AB
	♥ 98
	♦ 1098765
	♣ A32

Mit dieser Hand würde Partner unser Sperrgebot aber nicht auf 4♠ heben, was mit dieser Hand jedoch leicht zu erfüllen ist.

O – NS	♠ DB2	P 34.2									
	♥ AB 1092										
	♦ 7642										
	♣ 4										
♠ 643		♠ –									
♥ KD8	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♥ 53
	N										
W		O									
	S										
♦ AB		♦ K109853									
♣ KD962		♣ A10873									
	♠ AK109875										
	♥ 764										
	♦ D										
	♣ B5										

Diese Hand haben wir in Schwerin am 16.8.23 gespielt. Schauen Sie sich Osts Hand an. Hätten Sie mit diesen wenigen Punkten eröffnet? Nein? Dann verpassen Sie ein tolles Spiel. Ost eröffnete 1♦, Süd springt clever in 3♠. West weiß nicht so recht, was zu tun ist, und hofft auf Faller: Passe. Warum schweigt Nord? Nord kann kein Riese sein. Süd hat mit seiner Sperre auch nur wenige Punkte. West MUSS Punkte haben. Ost reizt 4♣. Süd verteidigt mit 4♠. West bietet 5♣, die problemlos gehen. Und das mit 22 FP in den OW-Händen. (Es gehen sogar 6♣, die aber wohl kaum zu finden sind.)

Also steht die Frage, wie wir solche Blätter besser bewerten können.

34.2 Die 20er Regel

♠ 42
♥ KDB64
♦ KB942
♣ 5

Würden Sie mit diesem Blatt eröffnen? Unsere Hand zuckt schon zur Bietbox, allerdings müssten wir auf der Basis der Punkte passen. Wir wissen zwar nicht, wohin die Biet-Reise gehen wird, aber spielen würden wir schon ganz gern. Mit Karo und Cœur haben wir zwei wirklich gute Farben. Aber wie wollen wir eine Eröffnung vor unserem Partner rechtfertigen? Dazu gibt es die 20er Regel.

Die 20er Regel ist ganz einfach:

$$\begin{aligned} & \text{Figurenpunkte} \\ & + \text{Karten in den beiden längsten Farben} \\ & = \text{Punkte} \end{aligned}$$

Wenn diese Punkte mindestens 20 ergeben, eröffnen Sie frohgemut.

Sie können diese Regel auch abschwächen und zu einer 19er Regel machen. Das hängt von Ihrer Erfahrung und Spielstärke ab. Viele Spieler reizen aggressiv und fordern nur 19 (oder sogar nur 18) Punkte.

N – ♠ 93 P 34.3
 ♥ AD104
 ♦ KD542
 ♣ 76

♠ DB108 ♠ A76
♥ 96 ♥ B32
♦ B107 ♦ 863
♣ AK92 ♣ DB43

N
W O
S

♠ K542
♥ K875
♦ A9
♣ 1085

Eigentlich darf keiner eröffnen, nur in 3./4. Position könnte man mit etwas weniger als normaler Eröffnungsstärke eröffnen. Aber Nord kennt die 20er Regel und eröffnet folglich mit 1♦. Süd zeigt seine Cœur, die Nord bestätigt. Nun kann Süd zum Vollspiel einladen, was Nord annehmen sollte.

34.3 Die 15er Regel

Häufig sitzen wir erwartungsfroh am Tisch und haben eine vernünftige Hand, mit der wir eröffnen könnten. Leider eröffnet unser rechter Gegner mit 1♠. Das ist schon sehr ärgerlich, denn uns bleibt auf der 1er Stufe nur 1SA, womit wir unseren Partner wohl meistens belügen würden. Und auf die 2er Stufe wollen wir häufig nicht gleich gehen. Die gegnerischen Pik-Eröffnungen sind also meistens sehr unangenehm und störend.

Machen wir uns diese Beobachtung doch zunutze und eröffnen 1♠, wann immer wir es irgendwie rechtfertigen können.

Dafür gibt es die 15er Regel:

$$\text{Figurenpunkte} + \text{Pik-Karten} = \text{Punkte}$$

Ab 15 Punkten sollten Sie mit 1♠ eröffnen. (Natürlich gemäß ForumD mit einem 5er Pik.)

Beispiel 34.1 [Eröffnung] Eröffnen Sie mit folgenden Blättern? Und wenn ja, womit?

Karten	Gebot	Begründung
♠ A9743 ♥ K7 ♦ K942 ♣ 53	1♠	15er Regel, 10+5
♠ A76 ♥ KD1032 ♦ 2 ♣ D532	1♥	20er Regel, 11+5+4
♠ AD10742 ♥ K7 ♦ 42 ♣ 532	1♠	15er Regel, 9+6

Beachten Sie, dass bei der 3. Hand auch eine Sperransage mit 2♠ in Frage kommt. Hat also Ihr Partner bereits gepasst, würde ich diese Hand wohl mit einer Sperre eröffnen.

O – NS ♠ A 10842 P 34.4
 ♥ A
 ♦ D 1054
 ♣ KD9

♠ B3 ♠ KD765
 ♥ 97532 ♥ 1086
 ♦ A73 ♦ 8
 ♣ 1074 ♣ AB53

♠ 9
 ♥ KDB4
 ♦ KB962
 ♣ 862



Ost eröffnet offensiv mit 1♠. 15er Regel. Nun fällt es NS nicht leicht, den 3SA-Kontrakt zu finden. Und ist die 1♠-Eröffnung nicht riskant? NS können ja passen oder kontrieren. NEIN. Wenn West nix dazu hat, dann geht man vielleicht 1 oder 2 down, hat aber NS ein gutes Spiel weggenommen.

34.4 Die Loser-Rechnung

Die folgende Rechnung sollten Sie nur in Farbspielen anwenden.

Was ist ein Loser? Ein Verlierer, also ein Stich, den wir wahrscheinlich abgeben. Wieviele Stiche gibt man (in der Regel) in einer Farbe maximal ab? DREI. Vier ist im Farbspiel sehr unwahrscheinlich, denn entweder Partner und ich haben mindestens 4:4-Karten, dann haben die Gegner nicht genug Karten, oder die Gegner haben 4:4-Karten, dann können wir stechen. Also scheint 3 Loser pro Farbe eine gute Annahme zu sein.

Wodurch können Loser verhindert werden? Durch A, K und D. Natürlich hebt der K nur dann einen Loser auf, wenn er nicht single ist. Analog hebt die Dame einen Loser auf, wenn sie zu zweit besetzt ist.

Karten	Loser	Karten	Loser
♠ AB74 ♥ K7 ♦ K942 ♣ 532	2+1+2+3=8	♠ AD742 ♥ KB7 ♦ 42 ♣ 532	1+2+2+3=8
♠ KD32 ♥ A765 ♦ 2 ♣ K532	1+2+1+2=6	♠ D7 ♥ K ♦ AKD42 ♣ KD532	2+1+0+1=4

Man sieht sehr schnell, dass die Loser-Rechnung ihre Schwächen hat. Z.B. ist vom Standpunkt der Loser-Rechnung aus Dxx gleichwertig mit Axx. Man zählt deshalb eine D ohne A, K oder B als 2,5 Loser. Natürlich muss die D immer noch mindestens 2 weitere Karten haben, also Dxx, Dxxx usw. DJxx dagegen wird nur mit 2 Losern gezählt. Eine weitere sinnvolle Modifikation ist, AB10x nur als 1,5 Loser zu zählen.

Hat man **maximal 7 Loser**, so darf man **eröffnen**. Seien Sie aber nicht zu offensiv und besprechen Sie mit Ihrem Partner, wieviele FP man mindestens haben sollte.

Gerade für OF-Spiele ist die Loser-Rechnung interessant, denn man kann Sie auch für die Berechnung der Stufe, auf die man Partner in seiner Farbe hebt, nutzen.

In Oberfarbspielen kann man folgende Regel anwenden:

$$\text{Bietstufe} = 18 - (\text{eigene Loser} + \text{Partners Loser})$$

S – alle ♠ KD3 P 34.5
 ♥ 742
 ♦ AB 1053
 ♣ B2

♠ 742 ♠ B6
 ♥ KD109 ♥ AB853
 ♦ D42 ♦ 986
 ♣ 764 ♣ AD9

♠ A 10985
 ♥ 6
 ♦ K7
 ♣ K 10853



Süd eröffnet aggressiv mit 1♠, auf Basis der Loser-Rechnung. Süd hat nur 10 Punkte, aber ein höchst interessantes Blatt. Beachten Sie, dass dieses Blatt viel Offensiv-Potential hat, aber im Gegenspiel wohl nicht viel wert ist.

Nord zählt seine eigenen Loser: 8. Jetzt addiert er Süds Loser (wahrscheinlich 7) und die eigenen (8). Dies ergibt 15. Die 15 zieht er von 18 ab und erhält die Bietstufe, auf die er Süd heben sollte: 3♠. Er lädt Süd also zum Vollspiel ein. Nun weiß Süd, dass Nord 8 Loser hat. Er selbst hat aber nicht 7, sondern nur 6. Also erhält er 18-(6+8)= 4. Er bietet das Vollspiel.

Haben Sie das Vollspiel auch gefunden?

Beachten Sie, dass man diese Rechnung nur bis zur 4er Stufe anwenden sollte. Diese Methode ist also gerade für Vollspiele (aber keine Schlemms!) in den Oberfarben geeignet.

34.5 Schnellstiche

Bei den sogenannten Schnellstichen (die auch Quick tricks bzw. Defensivstiche genannt werden) zählt man nur die Stiche, die man höchstwahrscheinlich in den ersten zwei Runden, in denen eine Farbe gespielt wird, bekommt. Folglich zählen hier nur A und K. Die D zählt nur unter bestimmten Bedingungen, und dann natürlich nur als halber Stich, da der Stich nicht sicher ist. Schauen wir uns ein paar Beispiele an:

- AKxxx – 2 Schnellstiche
- ADxxx – 1,5 Schnellstich
- Axx – 1 Schnellstich
- KDx – 1 Schnellstich
- Kxx – 0,5 Schnellstiche

Quicktricks sind eine gute Ergänzungsbewertung für ein Blatt.

Vergleichen Sie diese Hände: ♠AK54 ♥AK84 ♦64 ♣432 und ♠AB4 ♥DB4 ♦DB64 ♣K82. Beide Hände haben 14 Punkte. Welche Hand bewerten Sie stärker? Ist SA der Kontrakt, dann bevorzugen wir die zweite Hand. Sonst ist die erste Hand deutlich stärker. Wie erkennen wir das? Die erste Hand hat 4 Schnellstiche, die zweite nur 1,5.

34.6 Spielstiche

Die Spielstiche haben wir schon mehrfach genutzt. Hier eine kompakte Darstellung. Als Spielstiche bezeichnet man die Stiche, die man bei eigenem Spiel wahrscheinlich bekommt. Die Zählweise ist sehr einfach. Man zählt die Figuren- und die Längenstiche. Figurenstiche werden wie folgt gezählt:

- AKD – 3
- AKB, ADB – 2,5
- AK, KDB, AD10 – 2
- AD, KB10, KDx – 1,5
- A, KD, KBx, DB10 – 1
- Kx, DBx – 0,5

Längenstiche zählt man wie folgt:

- Bei 4er, 5er, 6er Farben zählt die 4. Karte 0,5 Stiche, die 5. und 6. Karte je 1.
- Bei Farben, die mind. 7 Karten haben, zählt bereits die 4. Karte einen vollen Stich.

Einige Beispiele:

- AKDBxx – 6 Spielstiche (4+2)
- KDB109x – 5 Spielstiche (4+1)
- 9876543 – 4 Spielstiche (0+4); (bei 7er Farben bekommt man ab dem 4. Stich alle)
- KB10xx – 3 Spielstiche (1,5 Figurenstiche + 1,5 Längenstiche)

Schauen wir uns ein paar Beispielhände an:

- ♠ADB1054 ♥AK4 ♦A2 ♣K4 – 8,5 Spielstiche (5+2+1+0,5)
- ♠AB ♥AK654 ♦KB4 ♣KDB – 6,5 Spielstiche (1+3,5+1+2)

Spielstiche sind auch eine gute Ergänzungsbewertung für ein Blatt.

Wie würden Sie diese Hand eröffnen: ♠ADB10954 ♥AK42 ♦A ♣4? An Punkten (ForumD) haben wir nur 10+7+4+0 = 21. Aber auf welche Riesenhand wollen wir denn noch warten? Dies ist doch schon eine, oder? Hier helfen uns die Alternativbewertungen: nur 3 Loser, 4 Schnellstiche, 6+2+1+0 Spielstiche. Also: 2♦ (in ForumD plus).

Eine gute Faustregel für die Eröffnung mit 2♣ (ForumD) bzw. 2♦ (ForumD plus) ist:

- Mindestens so viele Schnellstiche wie Loser. oder
- Mindestens 9 Spielstiche (in UF besser 10).

Noch ein paar Beispiele (2♦ sei unsere stärkste Ansage, 2♣ Semiforcing):

- ♠AKDB54 ♥A4 ♦KDB10 ♣4 – 4 Schnellstiche, 3 Loser, 10 Spielstiche: 2♦.
- ♠AKDB542 ♥54 ♦B109 ♣A – 3 Schnellstiche, 5 Loser, 8 Spielstiche: besser nicht 2♦, sondern Semiforcing 2♣ oder eben nur 1♠.
- ♠AKD54 ♥AKD42 ♦93 ♣4 – 4 Schnellstiche, 3 Loser. Es sind zwar nur 8 Spielstiche, trotzdem sollte man 2♦ eröffnen. Sie brauchen vom Partner nicht viel.

34.7 Beispiele

Aufgabe 34.1 [Blattbewertung] Wie würden Sie diese Hände eröffnen?

- (1) ♠ADB1054 ♥AK4 ♦A2 ♣K4 ? (3) ♠KDB1054 ♥AK4 ♦AK ♣K4 ?
 (2) ♠KDB1054 ♥AK4 ♦AK ♣54 ? (4) ♠AKB1054 ♥K42 ♦K3 ♣A4 ?

Diese Hand stammt aus [Ber07]. West eröffnet aggressiv mit 1♠, auf Basis der 15er Regel. West hat nur 10 Punkte, aber ein höchst interessantes Blatt, welches aber wohl nur bei eigenem Spiel viel wert ist. Ost antwortet artig 1 SA. Nun bietet West Cœur an. Der Fit ist gefunden, Ost hat nur 7 Loser, also bietet er nach der Loser-Rechnung sofort 4♥.

W – alle	♠D942	P 34.6			
	♥75				
	♦K1087				
	♣KDB				
♠A10765		♠8			
♥AD109	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥KB832
N					
W O					
S					
♦653		♦92			
♣8		♣A9753			
	♠KB3				
	♥64				
	♦ADB4				
	♣10642				

W – alle	♠AKD	P 34.7			
	♥A9653				
	♦–				
	♣ADB95				
♠B1052		♠987			
♥1042	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥B87
N					
W O					
S					
♦B862		♦K10543			
♣K3		♣76			
	♠643				
	♥KD				
	♦AD97				
	♣10842				

Nord muss hier mit 2♦ eröffnen (stärkste Ansage). Denn er hat nur 3 Loser. Es sind zwar lediglich 20 FP, aber durch das ♦-Chicane und die exzellente Verteilung der Punkte ist Nord ein Riese. Haben Sie den Schlemm gefunden?

West eröffnet 1♦. Ost antwortet 1♥. West hat nur 6 Loser und sollte mit 3♥ einladen. Ost weiß um Wests 6 Loser und geht mit seinen 8 Losern in's Vollspiel.

S – alle	♠D974	P 34.8			
	♥A9				
	♦10832				
	♣A94				
♠A		♠1062			
♥D1052	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥KB743
N					
W O					
S					
♦KB95		♦D64			
♣D1083		♣K6			
	♠KB853				
	♥86				
	♦A7				
	♣B752				

N – OW	♠ B87	P 34.9
	♥ A106	
	♦ KD863	
	♣ 98	
♠ AK6		♠ 542
♥ 932		♥ B8
♦ 10742		♦ AB9
♣ K72		♣ B10643
	♠ D1093	
	♥ KD754	
	♦ 5	
	♣ AD5	

Süd eröffnet mit 1♥, Nord bestätigt mit 3♥ (nur 8 Loser). Süd hat nur 5 Loser und geht in's **Vollspiel**.

West eröffnet mit 1♠, 20er Regel. Ost bestätigt mit 3♠ (nur 8 Loser). West geht in's Vollspiel. Nur 6 Loser.

W – NS	♠ B53	P 34.10
	♥ A964	
	♦ A9872	
	♣ 2	
♠ A9762		♠ KD10
♥ B3		♥ KD102
♦ 3		♦ 1064
♣ KD1098		♣ B64
	♠ 84	
	♥ 875	
	♦ KDB5	
	♣ A753	

S – OW	♠ AKD97	P 34.11
	♥ 10542	
	♦ 7	
	♣ KB7	
♠ 10853		♠ 64
♥ B7		♥ A83
♦ K93		♦ AD42
♣ AD43		♣ 9865
	♠ B2	
	♥ KD96	
	♦ B10865	
	♣ 102	

Nord eröffnet mit 1♠. Süd sagt 1SA. Nord nennt seine Cœur, die Süd bestätigt. Da Süd nicht gepasst hat, sollte Nord wissen, dass Süd 8 Loser hat. Nord geht in's Vollspiel. Nur 6 Loser.

34.8 Ergänzungen

Es gibt etliche Modifikationen bezüglich der Punktezahl. Ein guter Vertreter sind die **Zar-Punkte**, die berücksichtigen, dass Ass und König – in der Standard-Punkte-Zählung 4321 – häufig unterbewertet sind, Dame und Bube dagegen meist überbewertet. Die Zar-Methode bewertet folglich nicht 4321, sondern 6421. Weiterhin berücksichtigt sie gleich Verteilungspunkte für lange Farben, dies aber stärker als unsere einfachen Längenpunkte von je 1. Analog kann man auch die 10, die bei uns ja überhaupt nicht gezählt wird, einbeziehen. Man modifiziert die Punktezahl zu 54321, wobei das Ass 5, die 10 je 1 Punkt zählt [JK10].