

# Die Igel-Ecke: Analysen von ausgewählten Händen

Liebe Bridgefreunde,  
in dieser Kolumne plane ich, regelmäßig Hände aus den jeweils vergangenen Clubturnieren zu analysieren (falls es sich um Turniere handelt, an denen ich nicht selbst teilgenommen habe, sind die Verteilungen der Vereinshomepage entnommen).

Ich bemühe mich, die Analysen sehr ausführlich zu gestalten. Obwohl jeweils oben die komplette Austeilung gezeigt wird, sind die Betrachtungen dergestalt, dass ich mich immer in Einzelspieler hineinversetze und damit auch bewusst die Überlegungen aus Sicht eines Spielers beschreibe, der noch nicht alle vier Hände sehen kann. Ich empfehle, die Analysen in diesem Sinne nachzuvollziehen.

Viele Bestandteile der Analysen sind für Club-Anfänger geeignet, trotzdem werde ich gelegentlich auch fortgeschrittene Elemente einbringen. Am Schluss jeder Hand versuche ich, die wichtigsten Erkenntnisse noch einmal kurz zusammenzufassen.

Für weiterführende Fragen zu den Händen stehe ich selbstverständlich gern zur Verfügung.

Roland Voigt  
(*Hausigel*)

---

**Clubturnier vom 29.06.2015, Boards 2 und 10**  
**Thema: Informationskontras**

## Board 2

Teiler: Ost

Gefahr: NS

♠ DB105

♥ 106

♦ K632

♣ 832

♠ A94

♥ A843

♦ 1087

♣ 974

♠ K6

♥ DB975

♦ D94

♣ AB10

♠ 8732

♥ K2

♦ AB5

♣ KD65

### Empfohlene Reizung:

| West | Nord | Ost  | Süd  |
|------|------|------|------|
|      |      | 1 ♥  | X    |
| 2 ♥  | 2 ♠  | pass | pass |
| 3 ♥  | pass | pass | pass |

Das Informationskontra ist ein essentielles Werkzeug der Wettbewerbsreizung. In den folgenden beiden Beispielhänden wird die Verwendung des Informationskontras in der elementarsten Form dargestellt, nämlich als Gegenreizung über eine Farberöffnung auf der 1er-Stufe.

In der aktuellen Hand hält Ost einfache Eröffnungsstärke mit einem 5er-Coeur (und keiner zweiten 5er-Farbe), d.h. für ihn ist 1♥ die korrekte Eröffnung. Süd besitzt ebenfalls die Werte für eine Eröffnung, so dass sich rein aus Gründen der Blattstärke eine Gegenreizung anbietet. Allerdings kommt keine Farbe für ein direktes Gebot in Frage, denn die dafür notwendige Farblänge ist nirgendwo vorhanden. Ein SA-Gebot scheidet aufgrund mangelnder Stärke aus; eine 1SA-Gegenreizung würde genau wie eine Eröffnung etwa 15-17 Punkte versprechen.

Das Informationskontra dient nun dazu, dem Partner eine Hand wie die vorliegende zu übermitteln. Damit zeigt Süd eine Hand mit Eröffnungsstärke, die nicht für eine andere Gegenreizung geeignet ist. Genauer verspricht diese Ansage eine moderate Länge in jeder der drei ungereizten Farben – zu wenig für ein direktes Farbgebot, aber genug Anschluss, falls der Partner diese Farbe als Trumpf vorschlagen möchte.

Der letzte Punkt ist noch etwas vage und sollte präzisiert werden. Da das Informationskontra nicht annähernd genug Defensivwerte verspricht, um den vom Gegner angesagten Kontrakt von 1♥ zu schlagen, darf der Partner nicht passen. Vielmehr wird vom Partner erwartet, dass er ausgehend von seiner eigenen Hand die beste der drei Restfarben reizt. (In Ausnahmefällen kommen auch andere Reaktionen wie beispielsweise SA-Gebote in Frage. Das soll uns aber vorläufig nicht interessieren.)

Noch genauer ist es so, dass der Partner nicht die geringste Stärke mit einer Farbantwort (ohne Sprung) verspricht; selbst mit null Punkten muss er auf das Informationskontra

antworten! Von diesem schlimmsten Fall ist im Normalfall natürlich nicht auszugehen, aber prinzipiell wäre es ein schwerer Fehler, auf ein Informationskontra des Partners nicht zu antworten, nur weil man eine schwache Hand besitzt.

Der Partner des kontrierenden Spielers wird also in der Regel seine längste Farbe reizen. Um sicherzustellen, dass man dabei nicht eine Katastrophe erlebt, sollte das Informationskontra also nur abgegeben werden, wenn man über einen hinreichenden Anschluss in jeder in Frage kommenden Farbe besitzt. Eine 4er-Länge wäre ideal (eine 5er-Farbe könnte man meistens direkt reizen), doch auch eine 3er-Länge ist akzeptabel.

Das perfekte Informationskontra auf eine gegnerische 1♥-Eröffnung würde somit aus einer Hand mit voller Eröffnungsstärke und einer 4-1-4-4-Verteilung bestehen. Hinsichtlich der Stärke als auch der Verteilung können dabei gewisse Abstriche gemacht werden. Zum Beispiel haben diverse Partnerschaften vereinbart, schon mit etwas schwächeren Händen (ab ungefähr 10 Punkten) ein Informationskontra abzugeben. Was die genauen Farblängen angeht, sind auch Verteilungen wie 4-2-4-3 und ähnliches nicht abwegig.

Der Partner wird bei gleichen Längen bevorzugt in einer Oberfarbe antworten; insofern haben viele Paare vereinbart, dass das Kontra über 1♥ spezifisch ein 4er-Pik verspricht. Es ist jedoch absolut falsch, die Anforderung an das Informationskontra auf ein 4er-Pik und die besagte Stärke zu reduzieren! Denn wenn der Partner selbst kein 4er-Pik besitzt, wird er üblicherweise in einer Unterfarbe antworten. Deswegen ist es unerlässlich, auch in jeder Unterfarbe über einen gewissen Anschluss zu verfügen.

Was man hingegen für ein Informationskontra nicht haben sollte, ist eine Länge in der Gegnerfarbe. Je stärker man in der vom Gegner eröffneten Farbe bestückt ist, umso weniger Grund gibt es, in die Reizung zu gehen. Denn der Partner wird von dem in den vorangegangenen Abschnitten beschriebenen Blatttyp ausgehen und eine der drei anderen Farben reizen. Dann landet man in einem Misfit; in dieser Situation ist es generell besser, die Gegenseite spielen zu lassen, sofern man nicht beachtliche Zusatzstärke besitzt.

In der obigen Austeilung hält Süd ein vertretbares Informationskontra. Der ♥K ist zwar von zweifelhaftem Wert, da es sich um die Gegnerfarbe handelt (in Pik wäre eine Figur deutlich nützlicher), aber ansonsten sind die Kriterien für das Kontra erfüllt.

West hat die Stärke für eine Coeur-Hebung auf die 2er-Stufe; der neunte Trumpf wertet die Hand auf, die flache Verteilung gleichzeitig wieder ab. Keinesfalls sollte West darauf spekulieren, dass Nord das Informationskontra versehentlich passt. Es ist klar davon auszugehen, dass Nord einfach eine der Restfarben reizen würde; West tut daher gut daran, ganz schlicht seine Hand normal zu beschreiben.

Nach der Hebung in 2♥ ist Nord an der Reihe. Hätte West nicht gereizt, so wäre er praktisch verpflichtet gewesen, auf das Kontra zu antworten, denn 1♥ im Kontra kann aus Sicht von NS kaum ein guter Endkontrakt sein. Mit Wests Reizung erlischt die Verpflichtung, da das Kontra aufgehoben ist und Süd ohnehin noch einmal an der Reihe sein wird.

Es mag jetzt wagemutig erscheinen, mit lediglich sechs Punkten in die Reizung zu gehen, aber das wäre eine sehr kurzsichtige Betrachtung. Süd hat etwa Eröffnungsstärke gezeigt, so dass die Punkte halbwegs gleichmäßig auf beide Achsen verteilt sind. Darüber hinaus haben die Gegner einen Fit gefunden; der Südspieler hat insbesondere mit seinem Kontra eine Coeur-Kürze suggeriert, so dass ein 9-Karten-Fit oder sogar ein 10-Karten-Fit denkbar ist.

Gleichzeitig ist ein 4er-Pik in der Südhand recht wahrscheinlich, wie weiter oben dargelegt wurde. Für Nord ist es empfehlenswert, 2♠ zu reizen; dies ist weniger als eine freiwillige Reizung aus eigener Kraft, sondern eher als kompetitive Hebung der Partnerfarbe anzusehen.

Für Ost ist es nicht angebracht, ein zweites Gebot – wie hier 3♥ – abzugeben, denn er besitzt weder Extrastärke noch besondere Verteilungswerte zur Rechtfertigung einer solchen freiwilligen Aktion. (Viele Spieler tendieren dazu, in einer vergleichbaren Situation den Gegner nicht spielen zu lassen und lieber auf die nächsthöhere Stufe mitzugehen. Dafür gibt es allerdings keinen guten Grund; Ost sollte angesichts seiner neutralen Hand die Wahl zwischen Allein- und Gegenspiel seinem Partner überlassen.)

Der Südspeler hat sein Blatt ebenfalls ausgereizt – immerhin hat Nord sein 2♠-Gebot bereits auf Kenntnis des ungefähren Handtyps bei Süd abgegeben, und eine Weiterreizung ist ohne Zusatzwerte nicht empfehlenswert. Damit liegt die endgültige Entscheidung bei West. Seine Verteilung ist wenig attraktiv, andererseits hält er einen zusätzlichen Trumpf, von dem Ost nichts weiß, und die beiden Asse sind offensiv nützliche Figuren. Ein kompetitives 3♥-Gebot ist für ihn sinnvoll.

Wir wollen annehmen, dass die Reizung in 3♥ endet, und werfen einen kurzen Blick auf das Alleinspiel. Vermutlich wird Pik ausgespielt, da das die von NS gereizte Fitfarbe ist. An dieser Stelle bietet sich an, einen genauen Überblick der Ressourcen und möglichen Abspiele zu entwerfen, um für beide Seiten den besten Spielplan zu bilden. Wir verzichten darauf und skizzieren nur den Spielverlauf, wobei sich eine besonders interessante Spielsituation ergibt.

Ost sollte den ersten Stich in seiner Hand gewinnen. Durch Vorlegen der ♥D kann er anschließend den Trumpfschnitt spielen. Bei dem aktuellen Stand wird er unabhängig von der gegnerischen Reaktion in der Lage sein, die Trümpfe in zwei Runden ziehen. Er hat damit acht Stiche sicher (fünf in Trumpf, zwei in Pik und einen in Treff). Der neunte Stich kann vom Schnitt auf den ♦B oder – dies scheint die bessere Chance zu sein – vom Doppelschnitt in Treff kommen. Es gibt allerdings noch eine weitere Option.

Aus Gründen, die in Kürze ersichtlich werden, besteht der beste Spielplan darin, vor der Behandlung einer der Unterfarben das ♠A abzuziehen und das dritte Pik in der Hand zu schnappen. Danach geht der Alleinspieler in die Westhand (notfalls mit einer dritten Trumpfrunde, eventuelle Abwürfe sind dabei ohne größere Bedeutung) und schneidet in Karo. Süd kommt mit dem ♦B zu Stich, und die folgende Situation liegt vor:

|       |        |
|-------|--------|
| ♠ D   |        |
| ♥ -   |        |
| ♦ K6  |        |
| ♣ 832 |        |
| ♠ -   | ♠ -    |
| ♥ 4   | ♥ 9    |
| ♦ 108 | ♦ D9   |
| ♣ 974 | ♣ AB10 |
| ♠ 8   |        |
| ♥ -   |        |
| ♦ A5  |        |
| ♣ KD6 |        |

Der Südspeler steht hier vor der Aufgabe, dem Alleinspieler nicht den Stich zu überlassen. Wenn er auf Treff wechselt, würde genau das passieren. Spielt er Pik in die Doppelchance, so kann der Alleinspieler in einer Hand stechen und in der anderen einen Verlierer abwerfen. Diese Chance, seine Trümpfe getrennt zu verwerten, bringt ihm gleichermaßen einen Zusatzstich.

Süd muss also Karo nachspielen, um seiner Seite einen Chance auf fünf Defensivstiche zu wahren. Nehmen wir der Einfachheit halber an, er zieht das  $\diamond A$  ab und setzt mit einem dritten Karo-Stich fort, den Nord mit dem König gewinnen wird. Nord hat nun einmal die Gelegenheit, Treff durchzuspielen. Ost schneidet, und Süd gewinnt mit einer seiner Figuren den Stich.

Der Punkt ist erreicht, an dem Süd kein sicheres Nachspiel mehr hat; er kann in die Treff-Gabel der Osthand antreten oder jetzt doch das Pik-Spiel in die Doppelchicane zu wählen. (Würde er ein weiteres Karo besitzen, so wäre das ebenfalls keine Verbesserung.) In jedem Fall wird der Alleinspieler den neunten Stich erzielen.

Die Technik, den Gegner zu einem ungünstigen Ausspiel zu zwingen, wird oft schlicht als „Endspiel“ bezeichnet. Entscheidend für den Erfolg eines solchen Spielzuges ist, dass der Gegner im kritischen Moment tatsächlich kein sicheres Ausspiel zur Verfügung hat. Um diese Aussage zu verstehen, schauen wir uns an, was passiert wäre, wenn Ost nicht vorher die Piks abgespielt hätte:

**♠ DB5**  
**♥ -**  
**♦ K6**  
**♣ 832**

|              |               |
|--------------|---------------|
| <b>♠ A9</b>  | <b>♠ 6</b>    |
| <b>♥ 4</b>   | <b>♥ 97</b>   |
| <b>♦ 108</b> | <b>♦ D9</b>   |
| <b>♣ 974</b> | <b>♣ AB10</b> |

**♠ 873**  
**♥ -**  
**♦ A5**  
**♣ KD6**

Nach dem misslungenen Karo-Schnitt gegen den Buben wäre Süd gleichfalls am Zug; er könnte erneut zwei weitere Karo-Runden spielen und so seinen Partner ans Spiel bringen. Nord wechselt wiederum auf Treff, und Ost schneidet erfolglos. Wenn Süd nun diesen Stich gewinnt, kann er ohne Risiko in Pik an den Alleinspieler aussteigen. So erzielt er letztendlich einen zweiten Treff-Stich, und der Kontrakt von  $3\heartsuit$  wird zu Fall gebracht.

Der gewinnbringende Spielzug für den Alleinspieler bestand also darin, die Piks in beiden Händen abzuspielen, so dass eine Doppelchicane (mit Trümpfen in beiden Händen) verblieb. Dieses Manöver wird „Eliminierung“ genannt. Damit hat Ost der Gegenseite die Möglichkeit eines sicheren Nachspiels in Pik genommen; das ist oft ein wesentlicher Teil der Vorbereitung eines Endspiels.

Sollte übrigens die Reizung in  $2\spadesuit$  enden, so kann man sich davon überzeugen, dass NS bei sorgfältigem Abspiel acht Stiche erzielen werden. Dabei ist wichtig, dass der Alleinspieler die Eingäng in die Nordhand verwendet, um mehrmals Treff zu den Figuren bei Süd zu spielen. So werden OW auf fünf Defensivstiche (zwei in Trumpf, zwei in Coeur und einen in Treff) gehalten.

Das Informationskontra hat somit NS gestattet, über  $2\heartsuit$  einen eigenen erfüllbaren Kontrakt auf der 2er-Stufe anzusagen, der mit anderen Mitteln kaum erreicht worden wäre. Um sich einen guten Score zu sichern, mussten OW noch den schwierigeren Kontrakt von  $3\heartsuit$  ausreizen. Das Opfer von  $3\spadesuit$  (mit einem einzigen Faller bei beiderseits optimalem Spiel) wäre im Kontra aufgrund der Gefahrenlage zu teuer gewesen.

**Board 10**  
 Teiler: Ost  
 Gefahr: alle

♠ DB97  
 ♥ 102  
 ♦ DB1054  
 ♣ 65

♠ 108  
 ♥ DB9  
 ♦ K73  
 ♣ KD872

♠ 653  
 ♥ AK87643  
 ♦ 6  
 ♣ A4

♠ AK42  
 ♥ 5  
 ♦ A982  
 ♣ B1093

**Empfohlene Reizung:**

| West | Nord | Ost | Süd  |
|------|------|-----|------|
|      |      | 1 ♥ | X    |
| 3 ♥  | 3 ♠  | 4 ♥ | pass |
| pass | pass |     |      |

In der obigen Hand entwickelt sich die Reizung ähnlich wie im vorangegangenen Beispiel. Die Osthand ist selbst in Gefahr zu stark für eine Sperransage, insofern wird Ost die Reizung mit 1♥ eröffnen. Daraufhin erfolgt erneut ein Informationskontra von Süd, doch diesmal hält West eine bessere Hand; 2♥ wäre mit der Westhand jetzt klar unterreizt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit starken Händen in dritter Hand auf ein Informationskontra des Gegners zu reagieren. (Einige dieser Möglichkeiten erfordern ganz spezifische Absprachen mit dem Partner und dürfen nicht als allgemeiner Standard angesehen werden.)

Mit der Westhand kommt ein geradliniger Sprung in 3♥ in Frage, welcher genau wie eine einfache Hebung in 2♥ auf dem Gedanken basiert, einfach die Hand analog zu einer ungestörten Reizung weiter zu beschreiben. In manchen Partnerschaften erfordert die Sprunghebung allerdings einen 4er-Anschluss, so dass ein alternativer Weg zur Fitbestätigung benötigt wird.

Einige Paare spielen in der besagten Situation 2SA als künstliche Hebung mit einladender (bzw. mindestens einladender) Stärke und 3er-Anschluss zu der vom Partner eröffneten Oberfarbe. Dieses konventionelle Gebot sollte jedoch nicht verwendet werden, wenn es nicht explizit mit dem Partner vereinbart ist, da sonst die Gefahr eines Missverständnisses zu groß ist.

Der letzte Weg besteht darin, den Fit fürs erste zu verschweigen und zunächst nur die Stärke durchzugeben. Nach einem Informationskontra des rechten Gegners wird eine Hand mit elf oder mehr Punkten standardmäßig durch ein Rekontra gezeigt. Zum Verständnis dieser Ansage muss man sich noch einmal klar machen, dass der Gegenspieler in vierter Hand ohnehin kaum 1♥ im Kontra wegpassen wird. Es gibt also keinen triftigen Grund, das Rekontra zu verwenden, um dem Partner zu signalisieren, dass man an die Erfüllbarkeit von 1♥ glaubt.

Das Rekontra ist daher in den meisten Bietsystemen ein künstliches Werkzeug, um eine starke Hand zu beschreiben; der Eröffner weiß dann, dass die Punktemajorität auf der eigenen Ache liegt. (Unter anderem kommt man dann leichter dazu, die Gegner später in ihrem Kontrakt zu kontrieren.)

Wir wollen die Thematik der Weiterreizung nach Informationskontras nicht vertiefen und gehen der Einfachheit halber davon aus, dass West einladend in  $3\heartsuit$  springt. Obwohl Nord lediglich sechs Figurenpunkte hält, kommt ein freiwilliges Gebot in Betracht. Die Nordhand hat kein besonders großes Defensivpotential, auf der anderen Seite ist ein offensiv ausgerichteter Pik-Fit (sogar ein Doppelfit in Pik und Karo) sehr wahrscheinlich.

Was die weitere Reizung angeht, hängen die folgenden Entscheidungen stark vom Stil aller Parteien ab. Wenn Nord wie in der vorgeschlagenen Sequenz  $3\spadesuit$  reizt, sollte Ost unbedingt  $4\heartsuit$  ansagen. Das mag angesichts von lediglich elf Figurenpunkten fragwürdig erscheinen; die zwei zusätzlichen Trümpfe sind jedoch zwei volle Stiche wert, und eine Annahme von Partners Einladung ist unbedingt empfehlenswert.

In  $4\heartsuit$  können OW problemlos zehn Stiche erzielen, die Gegenspieler bekommen nur  $\spadesuit AK$  und  $\diamond A$ . Dagegen wäre  $4\spadesuit$  ein günstiges Opfer für NS – man erzielt neun Stiche und schreibt im Kontra -200, was wesentlich günstiger als der Score von -620 für das gegnerische Vollspiel ist.

Das Problem von NS ist allerdings, dass Süd für sein Informationskontra gelegentlich eine weniger gut passende Verteilung hält (z.B.  $\heartsuit Kx$  in Coeur wie in der ersten Hand), und dann wäre ein Opfer auf hoher Stufe möglicherweise fatal. Ob das NS-Paar im aktuellen Fall  $4\spadesuit$  findet, ist wie gesagt eine Stilfrage und soll nicht weiter erörtert werden. Nur soviel: Auch hier stellt das Informationskontra eine gute Basis dar, ohne die eine Verteidigung auf der 4er-Stufe völlig ausgeschlossen wäre.

Wir fassen die Inhalte der vorangegangenen Seiten noch einmal zusammen. Dabei wollen wir Fragen zum Abspiel und Gegenspiel ignorieren; stattdessen konzentrieren wir uns auf die gewonnenen Erkenntnisse im Bereich der Reiztheorie:

**Tipp:** Das Informationskontra über eine gegnerische Farberöffnung wird verwendet, um einen spezifischen Handtyp zu zeigen, nämlich eine Hand mit Eröffnungsstärke (oder – je nach Stil – knapp darunter), einer Kürze in der Gegnerfarbe sowie Spielbereitschaft in allen Restfarben, wobei typischerweise keine der Farbhaltungen gut geeignet ist, die entsprechende Farbe direkt gegenzureizen. Bei der Antwort auf ein Informationskontra wird der Partner im Normalfall diejenige der Restfarben reizen, in der er selbst den besten Anschluss hat; deswegen ist es bei der Abgabe des Kontras wichtig, wirklich in jeder Nebenfarbe Unterstützung mitzubringen. Insbesondere soll man kein Informationskontra abgeben, wenn man eine Länge in der Gegnerfarbe besitzt. Mit einer solchen Hand sollte man eher  $1SA$  reizen, falls die Stärke und die Verteilung dafür stimmt, oder einfach passen. Denn mit einer Länge in Gegnerfarbe ist das Risiko größer, dass keine Seite einen Fit findet, und dann ist es häufig besser, die Gegenseite spielen zu lassen.

**Tipp:** Das Informationskontra zeigt eine offensiv orientierte Hand, mit der man lieber selbst eine Farbe spielen möchte, als dem Gegner in seiner Farbe das Feld zu überlassen; der Partner wird unter der Annahme dieses Sachverhalts reagieren. Hat der Partner ein Informationskontra abgegeben, ist später ein eigenes freiwilliges Farbgebot auch mit etwas weniger punktstarken Händen sinnvoll, wenn man dafür eine geeignete Verteilung hält. Falls man auf niedriger Stufe die Chance erhält, eine 4er-Oberfarbe oder erst recht eine 5er-Oberfarbe zu reizen, so sollte man davon weitestgehend Gebrauch machen. In einer Wettbewerbsreizung sind verteilungsbasierte aggressive Entscheidungen als Reaktion auf ein Informationskontra des Partners oftmals lukrativ; sie können zu erfüllbaren Endkontrakten oder billigen Opfergeboten führen.