

Setzen wir eine antiquierte Ass-Frage ein ?

Stand: 31. August 2022 / JH // Rev.-1: 30.10.22 / JH

Vorgeschichte

Im Jahr 1973 interessierte ich mich das erste Mal für das Bridge-Spiel. Wie bei allen neuen Interessen sah ich mich bei Orell Füssli nach einem passenden Buch um und wurde fündig mit einem Falken-Handbuch, welches ich gleich von der ersten bis zur letzten Seite gierig "verschlang" - und dann lernte ich meine spätere Frau kennen.

Nebst den bisherigen - sehr intensiv betriebenen - Hobbies Schach und Billard blieb keine Zeit mehr für etwas Neues, deshalb lag dieses Thema brach, bis mir dann 1990 ein Billard-Kollege mitteilte, dass er im Center Zürich Bridge spiele!

Erneut wurde mein Interesse geweckt und wiederum marschierte ich zu Orell Füssli, um mir etwas Aktuelleres als das schon sehr betagte Buch zu beschaffen. Erstaunliches geschah: ich erinnerte mich tatsächlich an ziemlich viele Einzelheiten der 17 Jahre zurückliegenden Lektüre; vor allem die Frage nach den Assen mit dem 4SA-Gebot hatte es mir damals sehr angetan, gab es doch nichts Vergleichbares in den von mir gespielten 15 Jassarten und auch nicht im Skat und Tarok, was ich auch recht gut spielte.

Heute nun, knapp 50 Jahre nach meiner ersten (nur theoretischen) Bekanntschaft mit Bridge und eben jener bewunderten Ass-Frage, erlaube ich mir, die bestehenden Ass-Frage-Konzepte etwas auseinander zu nehmen und kritisch zu hinterfragen!

Inhaltsverzeichnis:

- A** Mit 4SA nach den Assen fragen (ursprüngliche Version)
- B** Roman Key Card Blackwood (RKCBW) mit Trumpf-König als fünftem "Ass"
- C** Modifizierte Ass-Frage je nach Trumpffarbe
- D** Mit 4T nach Assen Fragen (Gerber Convention)
- E** Exclusion Blackwood / Voidwood
- F** Mängel-Liste
- G** Neue Ideen des Autors
- H** Kritische Würdigung der neuen Ideen

A Mit 4SA nach den Assen fragen (ursprüngliche Version)

4SA Frage nach der Anzahl vorhandener Asse, Antworten:

5T = 0 Asse

5K = 1 Ass

5H = 2 Asse

5P = 3 Asse

5SA = 4 Asse

Es befremdet mich etwas, dass man OHNE EIGENE(S) ASS(E) den Partner nach Assen fragen darf, vgl. Mangel F #1

B Roman Key Card Blackwood (RKCBW): Trumpf-König ist 5. "Ass"

4SA Frage nach der Anzahl vorhandener Asse (ink. Trumpf-König), Antworten:

5T = 30 = 3 Asse oder 0 Asse

5K = 41 = 4 Asse oder 1 Ass

5H = 52 = 5 Asse oder 2 Asse ohne Trumpf-Dame

5P = 52 = 5 Asse oder 2 Asse plus Trumpf-Dame

nach den Antworten 5T und 5K kann man nach der Trumpf-Dame fragen

Hier wird es noch etwas "extremer": Man darf OHNE Ass und OHNE Trumpf-König nach Assen fragen, vgl. Mangel F #1

Hinweis: Um bei Unterfarben-Fit bei nur 1 Ass beim Partner nicht über das Vollspiel zu gelangen, wird dort statt 30/41 oft 41/30 vereinbart

C Modifizierte Ass-Frage je nach Trumpffarbe

Frage nach der Anzahl vorhandener Asse (ink. Trumpf-König)

Um etwas Platz zu sparen, vgl. Mangel E #2, wird die Ass-Frage gestellt mit dem Gebot direkt über dem 4er-Fit-Gebot, also

4K fragt im **Treff-Fit** nach Assen

4H fragt im **Karo-Fit** nach Assen

4P fragt im **Herz-Fit** nach Assen

4SA fragt im **Pik-Fit** nach Assen

Die Antworten entsprechen i.d.R. dem RKCBW-System, vgl. B

Man kann dadurch bei Unterfarben-Fit noch im Vollspiel stoppen, jedoch NICHT im Oberfarben-Fit, vgl. Mangel F #2

ABER: Dies "kollidiert" mit EXCLUSION Blackwood resp. VOIDWOOD, vgl. E

D Mit 4T nach Assen Fragen (Gerber Convention)

4♣ Frage nach der Anzahl vorhandener Asse auf 1SA resp. 2SA-Eröffnung und eventuell 2T-2K-Eröffnung mit Rebid 2SA; Antworten:

4K = 41 = 4 Asse oder 1 Ass

4H = 30 = 3 Asse oder 0 Asse

4P = 2 = 2 Asse

Frage-1: Wieso nur auf SA-Eröffnung und ggf. 2SA-Rebid?

Frage-2: Wieso "darf" man OHNE Ass fragen? vgl. erneut Mangel F #1

E Exclusion Blackwood / Voidwood

Frage nach der Anzahl vorhandener Assen (inkl. Trumpf-K) unter AUSSCHLUSS einer bestimmten Farbe => siehe auch Konflikt mit Methode C

statt mit 4SA fragt man mit einem Farbgebot über dem 4er-Fit nach Assen

Beispiele:

Nach **1H - 3H** (Limit-Bid) oder auch **1H - 3T/3K** (Bergen) fragt

4P nach der Anzahl Assen OHNE das PIK-Ass zu zählen

5K nach der Anzahl Assen OHNE das KARO-Ass zu zählen

Nach **1K - 3K** (Limit-Bid) oder auch **1K - 2K** (Inverted Minor) fragt

4H nach der Anzahl Assen OHNE das HERZ-Ass zu zählen

Die Antworten entsprechen i.d.R. dem RKCBW-System, vgl. B, wobei das 4SA-Gebot ebenfalls als "step" benutzt wird!

Man kann dadurch bei Unterfarben-Fit noch im Vollspiel stoppen, jedoch NICHT im Oberfarben-Fit, vgl. Mangel F #2

F Mängel-Liste

#1 Man kann nach Assen Fragen, ohne selbst welche zu haben

- das führt bei Extrem-Eröffnungen zu grossen Problemen

- zudem widerspricht es etwas der These "**Starke Hand = Captain!**"

#2 Bei der 4SA-Ass-Frage ist man (fast) in jedem Fall bereits über das Vollspiel hinaus; und 11 Oberfarb-Stiche sind recht oft nicht mehr zu erzielen ...

#3 Die beschriebenen Systeme lösen das Problem bei ZWEI möglichen Farben überhaupt nicht; die Regel dass stets die letztgenannte Farbe gemeint, löst das Problem nicht, vgl. folgende Lizit-Folgen:

a) **2H** (Muiderberg) - **2SA** (forcing) - **3K** (2. Farbe) - **4SA**: Herz oder Karo?

b) **1P - 2T - 3T - 3P - 4SA**: Pik oder Karo?

c) Der Gegner öffnet **1H**, der Partner bietet **3T** (Ghestem: 5P & 5T) und der Partner des Eröffners bietet nun **3H** (eher schwach); ich halte dies:

♠ Dx ♥ xxxx ♦ AKx ♣ KD10xx => evtl. gehen 6T

ist **4SA** nun Ass-Frage in Pik oder Treff, 1430 oder 3041? Was wäre **4T**?

d) dieselbe Lizit-Sequenz wie oben:

es gibt keine "Ass"-Frage in NUR ZWEI Farben (hier Pik und Treff)

#4 Bei allen obigen Systemen gilt die Devise, dass der Fragende in keiner Farbe zwei schnelle Stiche verlieren darf, dies verhindert einige mögliche Slams!

G Neue Ideen des Autors: HKCBW (Hertli Key Card Blackwood)

eine neue Ass-Frage muss sein:

- #1 ökonomischer
Man muss bei der Antwort "kein/ein Ass" noch im Vollspiel stoppen können
- #2 informativer für den Partner
wer fragt hält selbst 2 von 5 Assen oder alternativ A, K & Void oder A & 2xK
=> der Partner kann dann seine Hand wesentlich besser einschätzen
- #3 eindeutig bei zwei möglichen Farben
daraus folgt: es braucht mindestens ZWEI Assfragen
- #4 Anfrage nach Top-Figuren in ZWEI Farben anbieten
daraus folgt: es braucht mindestens DREI Assfragen

Das System

- 4♣ ist (ungestört) die normale "5-Ass-Frage", z.B. nach einem "bestätigten" Fit oder "Autofit" (6+ Karten & 14+ HP oder 7+ Karten - **die Antworten:**
4K = kein Ass mit/ohne Trumpfdame oder 2 Assen ohne Trumpfdame
4H = 1 Ass mit/ohne Trumpfdame
4P = 2 Assen mit Trumpfdame
4SA = 3 Assen ohne Trumpfdame
5♣ = 3 Assen mit Trumpfdame
a) nach 4K-Antwort ist 4H/4P = to play, falls 0 (mit 2 s.u.)
 - FALLS der Antwortende ZWEI "Assen" hat bietet er nach 4H/4P:
 - 4SA = Trumpf-König und ein Ass (hat Vorrang)
 - 4P, 5T oder 5K = dieses echte Ass und ein weiteres echtes Ass
 - b) nach 4H-Antwort: b1) Pass bei ♥ oder b2) 4P-Korrektur ODER
b3) 4SA = Frage nach Trumpf-Dame UND Seiten-Ass: 5y = y-Ass UND Tr.-D
 - c) nach allen anderen Antworten zeigt man ggf. eine Ctrl oder bietet Slam
- 4♦ ist eine ALTERNATIVE Ass-Frage bei ZWEI möglichen Farben (vgl. F #3)
Es gilt: Wenn EINE der zwei möglichen Farben HERZ ist, ist 4♣ IMMER für ♥ (erlaubt in jedem Fall 4H-Stop) und 4♦ für die andere Farbe; SONST ist 4♣ für die tiefere Farbe (Treff oder Karo) und 4♦ für die höhere (Karo oder Pik)
Die Antworten sind analog wie nach 4♣, aber 1 Step höher (4H bis 5K)
- 4SA fragt bei ZWEI mögl. Farben NUR A & K in diesen 2 F.: 5T...5SA = 0/1/2/3/4

Sonderfälle In meinem System "Shape Control" => NOCH tiefere Ass-Fragen!

- 3K a) nach 1T/K/P - 3T (6/7+♥, kann schwach sein!) - 3K = Assen in ♥?:
Antwort: 3H/3P/3SA/4T = 0/1/2/3; falls 3H = 0 Assen kann man passen!
- 3H b) nach 1T/1K/1H/ - 3K (6/7+♠) - 3H = Assen in ♠?: 3P/3SA/4T/4K = 0...3
- 3M c) nach 1M - 2SA (5/4+ m's, passbar) - 3H/P = Assen in ♣/♦?: 1-4 Steps = 0...3

H Kritische Würdigung der neuen Ideen - mit Beispielen

Einige werden nun einwenden, dass Splinter, Control-Bids und kompetitive Unterfarben-Hebungen nicht mehr möglich sind. Dies mag zu einem kleinen Teil eintreffen, aber

1. Gibt es oft Alternativen dazu
 2. Ueberwiegen die Vorteile bei weitem allfällige (kleine) Einbussen
- Die folgenden **Beispiele** zeigen die "neuen" Möglichkeiten auf:

Splinter-Gebote

#1 Mein Partner hat **1H** eröffnet, ich halte

♠ADx ♥109xx ♦KDxxx ♣x

Viele bieten mit dieser Hand **4T** = Kürze und Schlemm-Interesse

Wenn der Partner nun ♠Kx ♥KBxxxx ♦x ♣Axx hält, wie reagiert er?

- a) 4K = Ctrl-Bid trotz minimaler HP-Stärke; und jetzt?
- b) 4H = minimale Eröffnung trotz Karo-Kürze, passbar
- c) 4P = Kontrolle; ist aber bereits über dem Vollspiel; 11 Stiche nötig!
- d) 5T = MUSS das Ass sein; und nun wie weiter? 11 Stiche nötig!
- e) 4SA = Ass-Frage; ist ok, aber jetzt braucht man schon wieder 11 Stiche!

Ich empfehle AUCH mit Splinter-Händen die **Jacoby-2SA-GF**-Antwort

1. ist man noch viel tiefer und erfährt mehr danach
2. fragt dies den Eröffner EXPLIZIT nach einer Kürze, AUCH mit Minimum bei Rebid a) entwertet sich meine Karo-Farbe, falls es nicht das Ass ist, aber ich kann ja mit einem 3H-forcing-Gebot noch weiter abklären und nach dem erhofften 3P mit 4T-Assfrage fortsetzen

#2 Mein Partner hat **1H** eröffnet, ich halte

♠x ♥A9xx ♦KDx ♣KDxxx

Das "klassische" Gebot wäre **3P** = Kürze und Schlemm-Interesse

Wenn der Partner nun **4T** bietet: Hat er das Ass, Single oder Void?

Auch hier empfehle ich **Jacoby-2SA-GF**!

Obschon mir eine Kürze in Partners Hand nirgends hilft, erfahre ich etwas über seine Stärke, wenn er KEINE Kürze hat: **3H** = stark, **4H** = schwach und in einigen Partnerschaften auch **3SA** = stark mit schwachen Trümpfen!
Nach den den starken Antworten kommt eine 4T-Assfrage gerade recht ...

#3 Ich eröffne 1H mit ♠ADBx ♥KD10xx ♦x ♣Axx, mein Partner antwortet **1P**
Mit dieser Hand - 16 HP, 5 Loser, guter Fit - wäre **4K** Antwort-Splinter und Einladung zum Pik-Schlemm

JA, **4K** würde hier - OHNE die neuen Ass-Fragen - dasselbe bedeuten, denn schon 3K wäre ja echt und auch forcing; **ABER: hier - mit ZWEI genannten Farben** (wenn auch ohne Fit) **ist es DIE ASS-FRAGE IN PIK: passt doch!**

Control-Bids

- #4 Unabhängig vom System sind wir im **Pik-Fit** auf **3P** gelandet und haben sehr grosse Schlemmambitionen mit dieser Hand: ♠ADBxx ♥KD10xx ♦xx ♣x; die Ass-Frage mit 4T scheint falsch mit dem ungedeckten Karo-Double, aber wie können wir die Treff-Kontrolle hier zeigen?

GAR NICHT! Aber starke Spieler-Paare haben hier das Terrain geebnet: In einer Game forcierenden Fit-Situation ist 3SA künstlich und FRAGT nach Kontrollen!

GENAU DIES soll uns weiter helfen: WENN der Partner mit 4K dort eine Ctrl zeigt, ist die Ass-Frage (hier nach hohem Ctrl-Bid nur mit 4SA möglich) ok; bietet er 4T zeigen wir mit 4H eine Ctrl und VERNEINEN damit die Karo-Ctrl, falls der Partner Karo-Ctrl hat, kann ER die Ass-Frage stellen; bietet der Partner 4H (oder 4P) nach 3SA, ist der Slam "gestorben.

Wären wir im obigen Beispiel im **Herz-Fit** Game forcierend auf 3H gelandet, ginge es ganz ähnlich weiter:

3P = Pik-Ctrl, Slam-Interesse, Kontrollen? => Antw. 3SA verneint Treff-Ctrl

3SA = KEINE Pik-Ctrl und Slam-Interesse, Aufforderung zu Ctrl-Geboten!

4T = Ass-Frage (normalerweise nur ohne kleine Doubles!, vgl. #5)

4K = KEINE Pik-Ctrl ABER Treff- UND Karo-Ctrl (ohne Treff-Ctrl: 3SA!)

MERKE: Nach Ctrl-Bids ist 4SA die Ersatz-Ass-Frage!

- #5 Ass-Frage mit einem Double => vgl. F #4

Was bei einer 4SA-Assfrage keinen Sinn macht, kann bei einer 4T- resp. 4K-Ass-Frage durchaus mal eine Option sein:

Wir sind im **Herz-Fit** bei **3H** einladend gelandet und ich halte diese Karten:

♠AKxxx ♥AKB10x ♦xx ♣x

Das Lizit ging 1P - 1SA - 2H - 3H

Der Partner hat 4er-Herz mit 6-10 HP versprochen; 4H, 5H, 6H und gar 7H liegen drin, je nach Partners HP-Verteilung; hier SOLLTE man einen Slam-Versuch starten, GENAU IN SOLCHEN SITUATIONEN HILFT EINE TIEFERE ASS-FRAGE; WAS KANN DANACH SCHON PASSIEREN?!

4T = Ass-Frage in Herz, da ZWEI Farben MIT Herz darin genannt)

a) auf **4H** (1 Ass) werden wir uns - ungern - mit dem Vollspiel begnügen

b) auf **4K** (0 oder 2 Asse) folgt **4H**, dann wird der Partner mit 2 reagieren

c) auf **4P** sind wir - wahrscheinlich - im Grand Slam!

- #6 Kompetitive Gebote in einer Unterfarbe

Nach den Lizitfolgen 1T (X) 3T (3y), (1H) 2SA (3H), 3K (X) oder 3K (3M) sind die Gebote **4T** und **4K** NICHT Ass-Fragen sondern ein Verteidigungs-Gebot; im Team treibt man aber damit die Gegner evtl. in ein erfüllbares Vollspiel !

//