

Bridge-Kurs-1: Schwache Eröffnungen auf 2er-Stufe

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: Wem nützen solche Eröffnungen	Seite 2
2. Welche schwachen Eröffnungen auf 2er-Stufe gibt es alles?	Seite 2-3
3. Die Weak-Two-Eröffnung	Seite 3
a) Beispiele	Seite 4
b) Ungeeignete Hände	Seite 4
4. Fortsetzung nach Partners Weak-Two-Eröffnung	
a) neutrale	Seite 4
b) destruktive	Seite 4
c) forcierende	Seite 5
d) nach gegnerischer Intervention	Seite 5
5. Verteidigung gegen eine gegnerische Weak-Two-Eröffnung	
a) Starke Hand ab 19 HP	Seite 6
b) Eröffnungsstärke und andere Oberfarbe zu viert	Seite 6
c) Gute Eröffnungsstärke und solide Farbe	Seite 6
d) Sonst	Seite 6
e) Spezialfall: Der Partner hat kontriert	Seite 6
6. Der Gegner stört unsere Weak-Two-Eröffnung	Seite 7
7. Verteidigung gegen schwache Zweifärber des Gegners	Seite 7
8. Weak-Jump nach Partners Eröffnung: Empfehlungen	Seite 8
9. Links zu Quellen	Seite 9
10. Uebungen zu Weak-Two-Eröffnungen	Seite 9
11. Test-Hände	Seite 10-11
Anhang A: Etwas Geschichte zur Bridge-Entwicklung	Seite 12
Anhang B: „Noch eine Hand“	Seite 13

1. Einleitung: Wem nützen solche Eröffnungen?

Bevor ich diese Frage beantworte, stelle ich die Gegenfrage:

„Wer von Euch spielt Barragen?“ Wahrscheinlich praktisch alle.

Barrage heisst auf Englisch preempt, auf Deutsch gibt es zwei Ausdrücke:

- „Hochansage“, dies trifft den Typ des Gebotes genau
- „Sperransage“, dies trifft die Wirkung des Gebotes ganz exakt

Man will also den Gegner von eigenen Geboten aussperren resp. die Wahl seiner möglichen Gebote stark einschränken.

Ganz ähnlich ist es mit schwachen Eröffnungen auf 2er-Höhe: Man will es dem Gegner schwerer machen und gleichzeitig mit einem einzigen Gebot dem Partner zeigen, „wo man zu Hause ist“, will heissen was man spielen kann und will.

2. Welche schwachen Eröffnungen auf 2er-Stufe gibt es alles?

Solche Eröffnungen sind äusserst zahlreich, zudem gibt es zu allem auch noch die schwachen Interventionen oder Lizit-Fortsetzungen auf der 2er-Stufe; nachfolgend eine Auswahl der häufigsten Gebote:

Eröffnungen

- 2T für beide Oberfarben (5/5 oder auch 5/4)
- 2K für eine schwache 6er-Karo, 6-10 HP
- 2K Multi (enthaltend u.a. schwache 6er-Oberfarbe, 6-10 HP)
- 2K Baby-Multi (ausschliesslich entweder weak-2-Herz oder weak-2-Pik)
- **2H für eine schwache 6er-Herz, 6-10 HP**
- 2H für eine Mini-Two-Eröffnung (6er Herz und 10-14 HP)
- 2H für eine Mini-Two-Eröffnung (6-7 Herz und 11-13 HP)
- 2H für eine schwache 6er-Pik, 6-10 HP oder dann starke Pik oder SA
- 2H für 4+ Herz und 4+ Pik unter Eröffnungsstärke
- **2H für 5er-Herz und weitere beliebige 5er-Farbe**
- 2H für 5er-Herz und 4er-Unterfarbe
- **2P für eine schwache 6er-Pik, 6-10 HP**

- 2P für eine Mini-Two-Eröffnung (6er Pik und 10-14 HP)
- 2P für eine Mini-Two-Eröffnung (6-7 Pik und 11-13 HP)
- **2P für 5er-Pik und eine 5er-Unterfarbe**
- 2P für 5er-Pik und 4er-Unterfarbe
- 2P für 4er-Pik mit 5er-Herz
- 2SA für beide Unterfarben zu fünft oder länger

Interventionen

- Weak-Jump (Sprung auf 2H, 2P oder sogar 2K)
- Ghestem
- Michaels
- 2H resp. 2P als Zweifärber (5M & 4+m)
- 2SA für beide Unterfarben
- Landy (2T nach 1SA)
- Cappelletti (X = lange Farbe, 2K = 6er-M, 2M = 5er-M & 4+m)
- Multi-Landy: kombiniert Landy und Cappelletti)
- Dont (verspricht je nachdem 4/4 oder 5/4 oder 5/5)

Schwache Antworten (1. Oder 2. Antwort)

- 1T → 2H, 2P oder 2K als schwache 6er-Farbe
- 1K → 2H oder 2P als schwache 6er-Farbe
- 1H → 2P als schwache 6er-Farbe
- 1SA → 2K, 2H, 2P oder 3T als Transfer (kann schwach sein)
- 1SA 2T / 2K → 2H oder 2P für 4/5 resp. 5/4 in Oberfarben
- 1SA 2K / 2H → 2SA = 5/5 in Unterfarben und schwach
- 1SA → 3T für 5/5 in Unterfarben und schwach

3. Die Weak-Two-Eröffnung

Welche Anforderungen stellen wir an eine solche Eröffnung:

- Solide 6er-Farbe** (man macht darin ohne Hilfe immer **4 Stiche**)
- 6-10 HP** (Standard) oder 5-10/11 HP (empfohlen)
- Nicht** 4+ Karten oder Axx, Kxx oder DBx in anderer Oberfarbe
- Nicht** nur 5 Loser, z.B. KDBxxx xx DB10xx -

a) Beispiele:

♥ KDBxxx

♠ AB10xxx

♥ KB109xx

♠ DB109xx = absolutes Minimum !

→ dazu aber 1 Seiten-Ass oder -König;
Damen & Buben genügen nicht !

♥ AKDxxx → hier gibt es eine spezielle Fortsetzung

b) Mit solchen Händen nicht weak-2 eröffnen:

♥ A10xxxx → wie soll dies 4 Stiche ergeben

♠ KBxxxx → dito

♠ xx ♥ B109xxx ♦ AKx ♣ Dx → HP liegen in falschen Farben

→ damit landet man evtl. in 6H ohne Trumpf- Ass und -König !

Aber ACHTUNG: Falls der Partner schon gepasst hat, soll man mit den unter b) aufgeführten Händen in 3. Position trotzdem weak-2 eröffnen, denn gegnerische Störung ist alles, was man will

4. Fortsetzung nach Partners Weak-Two-Eröffnung

Es gibt 4 Typen von Fortsetzungen:

a) neutrale

Man passt ohne Vollspiel-Interesse

b) destruktive

Mit 3 Karten in Partners Farbe und ohne Eröffnungstärke hebt man sofort auf die 3er-Höhe (der Eröffner muss dies alertieren: non forcing)

→ dies ist eine sogenannte Verlängerung der Barrage, d.h. der Gegner wird noch mehr gesperrt resp. gestört

→ man macht dies auch vor allem nach gegnerischem Kontra

Mit 4 Karten kann man auch – unabhängig von der Stärke (also auch mit sehr guter Hand) – direkt in 4 springen (alertieren: schwach oder stark)

→ Die Gegner werden total verunsichert !

c) forcierende

Mit 2SA verspricht man 15/16 eigene HP und fragt den Eröffner nach seiner Stärke, anschliessend gibt es verschiedene Fortsetzungen:

- Ogust:

3♣ = schwache Farbe & schwache Punkte (5/6-8 HP)

3♦ = schwache Farbe & gute Punkte (9-10 HP)

3♥ = gute Farbe & schwache Punkte (5/6-8 HP)

3♠ = gute Farbe & gute Punkte (9-10)

→ man spielt dann immer Vollspiel in Oberfarbe oder 3SA

- Figuren:

3♣ = 1 Topfigur (A, K, D) & schwache Punkte (5/6-8 HP)

3♦ = 1 Topfigur & gute Punkte (9-10 HP)

3♥ = 2 Topfiguren & schwache Punkte (5/6-8 HP)

3♠ = 2 Topfiguren & gute Punkte (9-10)

→ man spielt dann immer Vollspiel in Oberfarbe oder 3SA

- Deckung in Nebenfarbe, z.B. nach 2♠ 2SA:

3♠ = Ich habe in keiner Nebenfarbe eine Deckung

3♣, 3♦, 3♥ = Ich habe das Ass oder Kx oder DBx in dieser Farbe

→ *Eine Deckung in einer Nebenfarbe zeigt sehr oft geringere Werte in der eröffneten Farbe, d.h. der Partner wird dann ggf. mit 3M „abschliessen“; wenn man jetzt z.B. ♠ xx ♥ KDBxxx ♦ Axx ♣ xx hält, weiss der Partner natürlich nicht, dass man sowohl eine Deckung als auch eine gute Farbe hat, man bietet jetzt nach Partners 3H einfach 3SA, um ihm dies zu zeigen; und er kann passen oder auf 4H ausbessern*

d) Nach gegnerischem Kontra oder Ansage auf tiefster Stufe:

Mit 3 Karten in Partners Farbe praktisch immer heben, mit nur 2 Karten sollte man eigentlich immer passen, ausser man hat 2 Seiten-Asse oder eine sehr starke Hand.

5. Verteidigung gegen eine gegnerische Weak-Two-Eröffnung

Auch wenn man selbst nicht weak-2 spielt, viele Gegner tun es und man muss sich dagegen wehren können.

Mit verschiedenen Hand-Typen gibt es verschiedene Vorgehen:

a) Starke Hand mit SA-Verteilung (15/16-18 HP, 1-2 Stopper):

Man lizitiert 2SA und setzt analog fort wie nach 1SA, d.h.

3♣ = Stayman

3♦ und 3♥ = Transfer auf Herz resp. Pik

3♠ = lange Unterfarbe

3SA = zum Spielen

b) Starke Hand ab 19 HP beliebig:

Man lizitiert X und schaut was der Partner und die Gegner machen oder man lizitiert direkt 3SA (mit Doppelstopper) zum Spielen

c) Eröffnungsstärke (schöne 11/12+) und andere Oberfarbe zu viert

Man lizitiert X

d) Eröffnungsstärke und bietbare 5er-Oberfarbe oder konstruktive 6er-Unterfarbe:

Man lizitiert seine Farbe auf tiefster Stufe

e) Sonst

Man passt und hofft auf den Partner

→ In der Reveil-Position darf man etwas schwächer sein zum Sprechen

f) Spezialfall:

1. Gegner: 2H, Partner: X, 2. Gegner: 3H

Ich habe zwar 11+HP, aber weder 4er-Pik noch Herz-Stopper:

Am besten X geben (zeigt einfach Werte) und abwarten

→ Falls 3H dann der Endkontrakt ist, sollte man bei jeder Gelegenheit immer Herz spielen, damit es möglichst wenige Schnapper gibt

6. Der Gegner stört unsere Weak-Two-Eröffnung

Wir wollten gerade 2SA lizitieren auf Partners 2H – und nun interveniert der rechte Gegner mit

- a) 2P
- b) 3T
- c) 3K
- d) 3P

Was lizitieren wir nun mit ♠ Axx ♥ Kx ♦ A10xx ♣ Kxxx ?

→ Ja ! Wir wollten mit nur 14 HP mit 2SA fortfahren, mit so vielen Top-Kontrollen ist ein Vollspiel oft möglich

- a) Gegen 2P scheint nur 2SA Sinn zu machen, dies muss forcing sein und der Partner wird ggf. eine Unterfarben-Hochfigur (Treff-Ass oder Karo-König) lizitieren; dann ist 3H darauf klar einladend → vgl. 4c) Deckung
- b) Kontra wäre Strafe, aber geht 3T wirklich down (wahrscheinlich ja)
- c) Kontra oder 3SA? Wenn mein Partner solide eröffnete, geht 3SA, sonst ist X besser; es gibt keine eindeutige Lösung. Ich tendiere auf X, denn der Spatz in der Hand ...
- d) Eklig, sicher eine Barrage, aber 3SA ist hoch gefährlich und in 4H spielt man wahrscheinlich gegen eine 4er-Herz; der Gegner hat uns Pari geboten, also scheint Pass (oder ein aggressives Kontra) am besten
→ Er könnte z.B. ♠ KDBxxxx ♥ - ♦ DBxx ♣ xx halten

7. Verteidigung gegen 2H-Zweifärber und 2P-Zweifärber

Am besten übernimmt man die gebräuchlichsten Gebote wie gegen 2M:

- 2SA = SA-Verteilung 15/16-18 HP und Stopper
- X = Eröffnung mit anderer Edelfarbe zu viert
- Eigenes Gebot = 5/6-Farbe mit 2 Topfiguren darin

Tipp: Mit Hochfiguren (Asse, Könige) soll man eher reizen, wenn man eine Farblänge hat (auch mal mit nur 11 HP); mit vielen Quacks (Queens and Jacks) soll man eher passen, sogar bis inkl. 13 HP

8. Weshalb empfehle ich den „Weak-Jump“ auch nach Partners Eröffnung?
Hauptsächlich deshalb, weil der starke Sprung sehr selten ist und man ihn im praktischen Lizit nicht braucht, man sehe:

Angenommen, der Partner eröffnet 1K und ich halte

- a) ♠ x ♥ KD10xxx ♦ xxx ♣ Kxx
- b) ♠ x ♥ DBxxxx ♦ Bxx ♣ xxx
- c) ♠ x ♥ AKDxxx ♦ xxx ♣ AKx
- d) ♠ x ♥ AKDxxx ♦ xxx ♣ xxx
- e) ♠ x ♥ KDB10xx ♦ Kxx ♣ xxx
- f) ♠ x ♥ Axxxxx ♦ xxx ♣ xxx

→ Man beachte, dass es immer der gleiche 1-6-3-3-Shape ist !

Meine Empfehlungen:

- a) 1H und später 2H scheint die Hand perfekt zu beschreiben
- b) Eigentlich müsste ich passen, aber die 6er-Herz will ich nicht totschweigen, aber nun kommt das Problem nach Partners 1P:
 - 1SA ist sehr unbefriedigend, meine Hand ist darin wertlos
 - 2H ist ein Overbid, es würde ja etwa Hand a) zeigenTipp: Direkt 2H bieten = **weak jump** = 6er-Farbe und **3-5 HP**
→ Message an den Partner: Hier mache ich 3 Stiche mehr als in jedem anderen Kontrakt, also passe bitte
- c) Wird oft mit 2H geboten (= Game Force und schöne 6er-Farbe), ist aber nicht zwingend; besser 1H gefolgt von 3H = forcierend (zeigt selbstspielende 6er-Farbe)
- d) Analog c) obschon man 7 HP weniger hat, aber 1H gefolgt von 3SA ist auch denkbar (man braucht nur 9 Stiche statt 10 fürs Vollspiel)
- e) 1H gefolgt von 4H = to play
- f) Analog b) empfehle ich 2H = weak jump = 6er-Farbe und 3-5 HP

Dieselbe Technik kann man mit 6er-Pik nach 1T-, 1K- und 1H-Eröffnung des Partners anwenden. Und sogar der Sprung in 2K nach Partners 1T-

Eröffnung kann ebenfalls als weak jump gespielt werden.

Beachte: Der weak jump auf den Partner ist klar schwächer als eine weak two Eröffnung; vgl. Beispiel a), dies wäre eine klassische Weak-2-Hand.

9. Hier noch einige Links mit Angaben zu verschiedensten 2-Färbern und Weak-Two-Geboten:

<http://www.jackbridge.com/ejoconv.htm>

<http://www.bridge-wiese.de/konvent/ALLKONV.HTM>

http://www.bridgehands.com/M/Mixed_Raise.htm

<http://www.bridge-forum.com/Bergen%20raises.htm>

<http://www.bridgegraz.at/Konventionen/babymulti.htm>

<http://www.chrisryall.net/bridge/weak.two/>

Benjamin-System:

<http://www.clarenbach.org/Bridge/BENJAM.htm>

10. Übungen zu Weak-Two-Eröffnungen

Eröffnung: 2H. Du hast Hand A) bis H); was bietest Du grün gegen rot

1. Als Partner des Eröffners
2. Als 1. Gegner des Eröffners
3. Als 2. Gegner des Eröffners (im Reveil)
4. Als 2. Gegner des Eröffners nach 2H pass 3H ?

A) ♠ KB842 ♥ 92 ♦ 105 ♣ KD109

B) ♠ K7 ♥ A9 ♦ A1065 ♣ AKD97

C) ♠ AKD ♥ 873 ♦ 84 ♣ D9876

D) ♠ D102 ♥ K4 ♦ DB8 ♣ K8753

E) ♠ B862 ♥ KD9 ♦ 86 ♣ ADB5

F) ♠ K105 ♥ D854 ♦ 84 ♣ 9862

G) ♠ AK64 ♥ KD2 ♦ A105 ♣ B109

H) ♠ 63 ♥ D10864 ♦ 108754 ♣ A

11. Test-Hände

Lizitiere diese Hände und plane dann das Handspiel auf das gefährlichste Ausspiel

Hand I: Dealer: N, Vulnerable: ---

(33)

♠ KB10832

♥ 97

♦ K42

♣ B6

♠ 4

♥ A652

♦ A5

♣ K87432

♠ A65

♥ K83

♦ D973

♣ 1095

♠ D97

♥ DB104

♦ B1086

♣ AD

Hand II: Dealer: E, Vulnerable: E/W

(35)

♠ AKD9

♥ 4

♦ A52

♣ K8654

♠ 2

♥ AK87

♦ KD83

♠ B1087643

♥ 53

♦ B6

♣ DB97

♣ 102

♠ 5
♥ DB10962
♦ 10974
♣ A3

Hand III: Dealer: S, Vulnerable: N/S
(34)

♠ A94
♥ 76
♦ KB103
♣ A532

♠ KDB1087
♥ 5
♦ 762
♣ D86

♠ 53
♥ D1083
♦ AD85
♣ K94

♠ 62
♥ AKB942
♦ 94
♣ B107

Hand IV: Dealer: W, Vulnerable: All
(36)

♠ AB10632
♥ K5
♦ 4
♣ B1064

♠ 84
♥ 87
♦ KDB962
♣ K72

♠ K75
♥ D106432
♦ A83
♣ A

♠ D9
♥ AB9
♦ 1075
♣ D9853

Nächste Kurse

Mittwoch, 6. Februar 2013, 13:45

Handbewertung: HP- und Loser-Zählung, Angriffs- und Verteidigungs-Hände

Mittwoch, 6. März 2013, 13:45

Besser zuhören und zählen: Wieso spielen starke Spieler oft "mit offenen Karten" ?

Anhang A: Etwas Geschichte zur Bridge-Entwicklung

Am „Anfang“ stand das **Goren-System**, in welchem alle Eröffnungen auf 2-er-Höhe sehr stark waren:

- 2 Karo, Herz und Pik versprachen 20-22 HP und eine selbstspielende 6er-Farbe,
- 2 SA ebenfalls 20-22 HP und
- 2 Treff eröffnete man mit noch stärkeren Händen ab 23 HP

Dieses System stand auch dem Swiss Acol zu Pate, welches heute noch viele anwenden.

Dann wurden die schwachen 2-er-Eröffnungen – weak 2 genannt – erfunden. Wie sollten nun starke Einfärber lizitiert werden? Mit dem **Benjamin-System**:

- 2 Herz und 2 Pik versprachen immer noch eine mehr oder weniger solide 6er-Farbe, aber neu nur noch 6-10 HP.
- 2 Treff übernahm die Rolle einer „semiforcing“ Eröffnung mit entweder einem starken Einfärber von etwa 19-22 TP (HP und Zusatzpunkte) resp. 8.5 Stichen oder eine SA-Verteilung mit 22-23 HP
- 2 Karo war Vollspielforcing ab 23 HT (früher 2T) oder SA-Verteilung ab 24 HP
- 2 SA hatte neu einen Bereich von 20-21 HP

Dann führte **Muiderberg** schwache 2-Färber ein:

- 2 Herz verspricht 5er-Herz plus eine weitere 5er-Farbe mit 5-10 HP
- 2 Pik verspricht 5er-Pik plus eine 5er-Unterfarbe, ebenfalls 5-10 HP
- 2 Karo ist dann Multi und enthält entweder die Weak-Two in Oberfarbe, oder eine semiforcing Unterfarbe (18/19+ HP) oder eine SA-Verteilung mit 23-23 HP
- 2 Treff ist dann wieder sehr stark: semiforcing Oberfarbe (oder noch stärker) resp. SA-Verteilung ab 24+ HP

Noch neuer ist nun

2 SA = 5+/5+ in den Unterfarben mit 5-10 HP, darum ist damit

2 SA via 2-Karo-Multi neu 20-22 HP und

2 SA via 2T neu ab 23+ HP

Eine separate Linie fahren **die künstlichen Treff-Systeme**, in denen 1T z.B. 16+ HP verspricht und alle anderen Eröffnungen auf 15 HP limitiert sind; aber auch hier gibt es zahlreiche Varianten und Abarten.

Anhang B: „Noch eine Hand“

Süd hält ♠ KD1073 ♥ 10973 ♦ 8 ♣ AD3 und das Lizit geht

Ost Süd West Nord

1H pass(!) 2H 3T

4H 4P X ---

West spielt Karo-Ass aus und den Karo-König nach, der Handspieler plant nun das Abspiel mit

♠ A86

♥ -

♦ B97

♣ KB109852

♠ KD1073

♥ 10973

♦ 8

♣ AD3

Spielplan A: Karo schnappen, Trümpfe ziehen und Treff kassieren

Spielplan B: Karo schnappen, Herz schnappen, zum Treff-Ass, Herz schnappen, Karo schnappen, Herz schnappen und klein Treff ...

Spielplan C: ???

Nach Spielplan A (zu wenig überlegt) ging ich 3x down für einen Nuller (die Gegner erfüllen 4H +1 für 450, ich zahlte 500)

Spielplan B sollte gerade reichen für 10 Stiche, aber wie könnte Spielplan C aussehen für 11 oder gar 12 (!) Stiche?

Die übrigen Hände:

West: ♠ B642	Ost: ♠ 9
♥ 8642	♥ AKDB5
♦ AK3	♦ D106542
♣ 74	♣ 6

Zugabe: Teste einen Spieler, der immer alles besser weiss ...

Nord hält ♠ 972 ♥ AK5 ♦ AKD4 ♣ AB8 und das Lizit geht

Ost	Süd	West	Nord
-	2P	-	6P

Ich weiss, wir würden dies nach unserem Kurs besser lizitieren, aber nach Wests Ausspiel von ♣K scheint alles ok; aber nach Treff-Ass und klein Trumpf wirft Ost ein kleines Treff ab:

♠ 972
♥ AK5
♦ AKD4
♣ AB8

♠ AKB865
♥ 1084
♦ 65
♣ 32

„Das war Pech“, murmelte Süd und gab schliesslich ein Herz und die Trumpf-Dame ab und machte dann Nord Vorwürfe betr. Lizit und ganz allgemein ...

Im Schach existiert der Spruch „Mit Aufgeben hat man noch nie eine Partie gewonnen“, da steckt natürlich viel Wahres drin; und auf das Bridge übertragen hiesse er sinngemäss „Mit Fatalismus wurde noch nie ein scheinbar hoffnungsloser Kontrakt erfüllt!“

Die übrigen Hände waren:

West: ♠ D1043 Ost: ♠ -
♥ 96 ♥ DB732
♦ B987 ♦ 1032
♣ KD10 ♣ 97654

Also los, „unfehlbare“ Kollegen testen !

Tipp für Selbstlöser: Das Zauberwort heisst „**Trumpf-Verkürzung**“

Zugabe-2: Teste Dich selbst !

Der Kontrakt ist 4♠ (hat hier einer 2P eröffnet? Selber schuld!),

das Ausspiel ist ♠2:

♠ AK
♥ K64
♦ AK8643
♣ 104

♠ DB10987
♥ J10
♦ 975
♣ 87

Das Problem ist offensichtlich: Wie kommt man in die Hand, um

a) den letzten Trumpf zu ziehen und dann

b) gegen den Herz-König zu spielen,

da ja klein Herz von Nord den Kontrakt sofort zu verschenken scheint

Tipp-1: Wir stellen eine Notwendigkeits-Hypothese auf:

1. Die gegnerischen Karo sind 2-2 verteilt
 2. Das Herz-Ass sitzt vor dem König (also gut platziert)
-

Tipp-2: Müssen wir in der Karo-Farbe noch etwas beachten?

Tipp-3: Die übrigen Hände sind wie folgt verteilt:

West: ♠ 62	Ost: ♠ 543
♥ AD83	♥ 9752
♦ D2	♦ B10
♣ AD632	♣ KB95

Tipp-4: Das Zauberwort heisst „**Elimination**“

(c) 2013 Jürg Hertli