

8 Spieltechnik 1 – SA (Schneiden, Hochspielen)

Nachdem wir uns mit der Reizung beschäftigt haben, wollen wir uns nun überlegen, wie man die Spiele, die man gereizt hat, auch erfüllt. Zunächst diskutieren wir einige Spieltechniken, die insbesondere beim SansAtout-Spiel wichtig sind. Ein gutes Buch zur Einführung in das Alleinspiel im SA-Kontrakt ist [BL17].

Schneiden

<p>♠ 5432 ♥ A52 ♦ A84 ♣ A54</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	<p>P 8.1 ♠ AKB ♥ K43 ♦ K732 ♣ K32</p>	<p>Wir sind in 3 SA gelandet, müssen 9 Stiche bekommen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:2. Klar? Das sind leider nur 8. Wo zaubern wir den 9. Stich her?</p>
N						
W O						
S						

Unsere Gegenspieler werden uns wohl nicht freiwillig einen Stich schenken (wie bereits gesagt, Bridge-Spieler sind egoistisch und manchmal sehr unangenehm . . . , gerade die Gegenspieler!). Eine gute Chance: Wenn die ♠D bei Nord sitzt, dann können wir ihr/ihm diesen Stich stehlen!

Wir legen von West eine Pik-Karte vor und warten, ob Nord die Dame legt. Tut er dies nicht, so legen wir – sadistisch lächelnd – den Buben¹⁶. Hat Süd die Dame, so können wir den ♠D-Stich von Süd sowieso nicht verhindern und müssen uns nicht ärgern.¹⁷

Diese Spieltechnik nennt man „Schneiden“, man schneidet den Gegnern eine Figur heraus.

Diese Definition ist nicht ganz korrekt: Es geht meistens nicht darum, eine Figur der Gegner zu fangen, sondern um den Gewinn von Stichen, was vom Sitz einer Figur bei den Gegnern abhängt. Bei der folgenden Kartenlage 432 □ AD5 werden wir den König nicht fangen. Selbst wenn der König auf Nord sitzt. Beim Spiel der 2 von West bleibt Nord einfach klein. Der König gewinnt den dritten Stich. Es geht hier nur darum, einen Stich mit der (unsicheren) Dame zu bekommen.

In diesem Beispiel ist ein wichtiges Grundprinzip enthalten:

Wenn es nur eine Konstellation, bei der wir das Spiel erfüllen können, dann müssen wir einfach so spielen, als wäre die Situation so.

Was hätte sich geändert, wenn wir die Osthand in Pik etwas modifizieren: Jetzt fehlt der König.

<p>♠ 5432 ♥ A52 ♦ A84 ♣ A54</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	<p>P 8.2 ♠ ADB ♥ K43 ♦ K732 ♣ K32</p>	<p>Auch hier bekommen wir in Pik 2 Stiche: mit dem Ass und mindestens mit der Dame oder dem Buben. Wir brauchen in Pik aber 3 und schneiden gegen (hoffentlich) Nord's König. Also von West ein kleines Pik vorlegen, unser Bube macht den Stich. Nun müssen wir in einer der 3 anderen Farben – egal mit welcher – zu West kommen und den Schnitt wiederholen.</p>
N						
W O						
S						

Noch eine Frage müssen wir klären: Die Gegner greifen ja mit einer Karte an, nehmen wir an mit Treff. Wie spielen wir? Ziehen wir erst unsere sicheren Stiche in Cœur, Karo und Treff ab? Um Gottes Willen **nicht!** Denn: was passiert, wenn der König *nicht* bei Nord sitzt? Die Kartenverteilung könnte (nach Abziehen der 6 Stiche in Cœur, Karo und Treff) so aussehen:

¹⁶ Nun werden Sie vielleicht entdeckt haben, dass ja die ♠D bei Süd als EINZIGE Karte (**single**) sitzen könnte. Dann haben wir natürlich sehr ungeschickt gespielt. Wir sollten also zunächst das ♠A ziehen, dann mit einer der anderen Farben zu West spielen, und dann den Schnitt von West aus durchführen.

¹⁷ Zusatzchance, falls Süd die Dame hat: Die Karo oder Pik können bei den Gegnern 3-3 stehen.

♠ 5432 ♥ 5 ♦ 8 ♣ 5	♠ 10876 P 8.2b ♥ 6 ♦ – ♣ DB	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ ADB ♥ 4 ♦ 73 ♣ 3
	♠ K9 ♥ DB 109 ♦ – ♣ 10		

Süd hat dummerweise eine lange Cœur-Fahne. Wenn wir erst jetzt schneiden (von West ein kleines Pik, Ost legt den Buben), dann bekommen NS im schlimmsten Fall alle restlichen Stiche: Süd nimmt den ♠K und zieht dann alle Cœur ab (1+4 Stiche). Wenn Nord clever ist, hat er sich die beiden ♣-Karten aufgehoben! Spielt nun Süd ein kleines Treff (einzige Alternative wäre die ♠9, die er aber NIE spielen wird, da er ja den Spielplan – den Schnittversuch – von OW erkannt hat), so bekommt Nord die restlichen Stiche. Wir haben durch das Abziehen unserer Asse/Könige die Kontrolle über die Farben verloren.

Ein weiteres wichtiges Grundprinzip (beim Spielen von SA) ist also:

Kläre die Farbe, in der wir einen Stich entwickeln müssen, ZUERST, d.h. solange man noch ALLE anderen Farben kontrolliert.

Hochspielen einer Farbe

♠ 32 ♥ K543 ♦ K732 ♣ K32	P 8.3 ♠ KDB 1098 ♥ A2 ♦ A4 ♣ A54	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W O S </div>	
-----------------------------------	--	--	--

Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠: ?. Das sind 6 sichere Stiche. Und die Pik-Karten sehen doch toll aus. Nur fehlt uns leider das Pik-Ass. Wie sieht unser Spielplan aus?

Welche Farbe müssen wir sofort klären (solange wir noch ALLE Farben kontrollieren)? Richtig! Die Pik. Egal, was die Gegner angegriffen haben, wir nehmen diesen Stich mit Ass oder König und spielen **sofort** Pik, ohne auch nur eine tausendstel Sekunde zu zögern . . . Wir treiben das Ass bei den Gegnern raus, und unsere restlichen Pik sind nun alle „hoch“. Perfekt. Wir machen sogar 11 Stiche, absolut sicher!

Schneiden durch Vorlegen von einer Sequenz

♠ A532 ♥ A32 ♦ A52 ♣ A52	P 8.4 ♠ DB 10 ♥ K654 ♦ K83 ♣ K76	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W O S </div>	Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:2. Das sind nur 8 Stiche. Wie sieht unser Spielplan aus? Wir müssen den ♠-König bei Süd vermuten, denn wenn er auf Nord sitzt, bekommt er sowieso einen Stich.
-----------------------------------	--	--	--

Wir legen also die ♠D vor und bleiben auf West klein, wenn Süd nicht den König nimmt. Dann wiederholen wir das Manöver¹⁸ und legen den Buben, dann die 10.

¹⁸ Wir haben hier noch eine Zusatzchance, falls doch Nord den König hat: Wenn bei N/S die Piks 3/3 sitzen, dann wird unsere 4. Pik-Karte bei West einen Stich machen. Wie wertvoll eine lächerliche 2 sein kann. . .