

21 Spieltechnik 4 – Längenstiche, Hoch oder niedrig, Schnappen

Nun wieder zu Spieltechniken. Diese sind zumeist sowohl im SA- als auch im Farbspiel anwendbar. Wir konzentrieren uns wieder auf das Alleinspiel. Einige Techniken sind aber auch im Gegenspiel anwendbar.

21.1 Längenstiche

Wir halten in Pik folgende Karten \spadesuit AKB65 \heartsuit D2 . Wir brauchen in Pik 4 Stiche. Haben wir damit ein Problem? Nein. Wir spielen erst zur Dame und gehen dann mit der 2 wieder auf die andere Seite. Wahrscheinlich machen wir alle 5 Stiche.

Doch nun halten wir in Pik die Karten \spadesuit AK765 \heartsuit 32 . Wir brauchen in dieser Farbe 3 Stiche. Nehmen wir an, unser Kontrakt ist 4 Cœur. Dann ziehen wir einfach A und K ab und stechen die \spadesuit 5 auf Ost. Wenn beide Gegner bedient haben, sind unser \spadesuit 7 und 6 hoch. Wir gehen irgendwie wieder zu West und ziehen diese beiden Karten ab. (Vorsicht: Vorher die Trümpfe abziehen!)

Doch nun spielen wir SA und brauchen in der Pik-Farbe \spadesuit AK765 \heartsuit 32 3 Stiche. Zusätzlich nehmen wir an, dass West außer diesen Piks nichts hat, also ein armer Schlucker ist. D.h. wir haben zu West keinen Übergang außer in Pik. Wie sollen wir damit 3 Stiche machen?

Haben Sie eine Idee? Die Farbverteilung in Pik könnte doch so aussehen:

xxx
AK765 \heartsuit 32
xxx

Wenn wir gleich A und K abziehen, ist West tot. Masetot. Wir haben ja keine Übergänge. Aber was, wenn wir NS einen Stich gleich zu Beginn schenken? Wir spielen aus beiden Händen klein.³¹

xx
AK76 \heartsuit 3
xx

Nun kommen wir mit der wunderschönen 3 noch zum K und gewinnen in Pik sogar 4 Stiche. Sie werden einwenden, dass die Karten bei den Gegnern ja 4:2 oder noch schlimmer sitzen könnten. Korrekt. Dann haben wir keine Chance. Dann kann man das Spiel eben nicht gewinnen. Aber wenn sie 3:3 sitzen, geht es. Und da dies nun unsere einzige Chance ist, spielen wir auf diese Chance. Diese Spieltechnik nennt man *Blanco-Coup*.

21.2 Hoch oder niedrig

Wir halten (auf Ost) in einer Farbe **K432**. Unser rechter Gegner (Nord) spielt in dieser Farbe klein an. Legen wir den König? NEIN. Das ist (i.allg.) Verschwendung, denn wenn unser linker Gegner (Süd) das Ass hat, bekommen wir den Stich natürlich nicht. Falls unser rechter Gegner das Ass hat, so haben wir doch alle Zeit der Welt, immer noch den König zu bekommen. Vielleicht hat ja unser Partner in dieser Farbe auch was.

Aufgabe 21.1 [Hoch oder niedrig?]

Überprüfen Sie an folgenden Händen, ob es im SA-Spiel sinnvoll ist, nach einer kleinen Karten von Nord den König zu spielen oder nicht.

xxx	ADBx	Dxxx	D10xx
xx \heartsuit K432	xx \heartsuit K432	xx \heartsuit K954	Ax \heartsuit K872
ADBx	xxx	AB10	Bxx

Ausnahme: Wir *wissen*, dass unser rechter Gegner das Ass hat, dann nehmen wir natürlich i.allg. sofort den König, um im Farbspiel nicht den König weggestochen zu bekommen.

Was machen wir aber, wenn unser rechter Gegner eine kleine Karte vorlegt und wir **DB10x** halten? Dann steigen wir natürlich mit der **D** ein, um zu verhindern, dass eventuell die 9 bei Süd noch einen Stich macht !

Axxx
xx \heartsuit DB10x
K9x

³¹ Im Gegenspiel würden wir die vierthöchste, also die 6 spielen.

Und wie verhalten wir uns (auf Süd), wenn unser Partner (Nord) eine kleine Karte gelegt hat und unser rechter Gegner (Ost) auch keine Ambitionen zeigt, sprich klein bleibt?

Nun sollten wir i.allg. hoch einsteigen, denn: Bridge ist ein Partnerspiel, und unser Partner wird doch wohl einen Grund gehabt haben, diese Farbe anzuspielen.

Aufgabe 21.2 [Hoch oder niedrig?]

Überprüfen Sie an folgenden Händen, ob es im SA-Spiel sinnvoll ist, nach einer kleinen Karten von Nord und Ost auf Süd den König zu spielen oder nicht.

xxx	ADBx	Dxxx	D10xx
xx □ ADBx	10x □ xxx	10x □ ABx	Bx □ Axx
K432	K432	K954	K872

Beispiel 21.1 [Welche Karte?] Folgendes Problem:

7654 Wir halten (auf Ost) in einer Farbe **KB32**. Unser Partner hat mit der 8 in
8... □ KB32 dieser Farbe angegriffen. Nord hat nur 4 Luschen. Welche Karte sollten wir
?... legen?

Wir sind uns hoffentlich einig, dass wir den Buben oder König legen *müssen*! Sonst schenken wir NS den Stich, eventuell reicht sogar die 9 von Süd. Aber welche Figur legen wir? Gehen wir mit dem König rein, oder schonen wir ihn und legen den Buben? Überlegen wir: Was interessiert uns hier? Richtig, nur die Dame und das Ass.

Fall 1: AD sitzen beide bei Süd Dann ist es wurscht. Egal was wir legen, geht Süd mit der jeweilig höheren Figur drüber und macht so immer 2 Stiche.

Fall 2: Weder A noch D bei Süd Wieder ist es egal. Der B reicht, aber auch der K schadet uns nicht.

Fall 3: Nur A sitzt bei Süd Jetzt reicht es, den Buben zu spielen.

Würde es schaden, den König zu legen? **NEIN**. Denn die Dame sitzt ja beim Partner, so dass D (bei ihm) und B (bei mir) in dieser Farbe beide hoch wären.

Fall 4: Nur D sitzt bei Süd Jetzt **müssen** wir den K legen, der B würde NS einen Stich schenken.

Also: In keinem Fall schadet das Spiel des **Königs**. Aber in einem Fall wäre der Bube eine Katastrophe.

Folgende **Regeln** sollte man also fast immer anwenden:

Zweiter Mann so klein er kann.

Dritter Mann so hoch er kann.

21.3 Vorbereiten von Schnappern durch Abwurf

Beispiel 21.2 [Schnapper vorbereiten]

<p>♠ A5 ♥ AKB72 ♦ A2 ♣ AKD6</p>		<p>P 21.1 ♠ 762 ♥ D1063 ♦ 9643 ♣ B3</p>	<p>West spielt 6♥. Wie sieht der Spielplan aus? Egal, wie angespielt wurde, wir nehmen diesen Stich, klären die Trümpfe. Dann nehmen wir einen Stich mit dem ♣B und gehen mit einem kleinen Treff zu Wests Hand. Auf dessen 2 hohe Treffs werfen wir 2 Piks weg. Das kleine Pik von West können wir nun bei Ost stechen. Wir geben nur einen Karo-Stich ab.</p>
---	--	---	---

Aufgabe 21.3 Unser Spielplan ist mit einer kleinen Unsicherheit versehen. Welcher?

Beispiel 21.3 [Schnapper vorbereiten]

<p>♠ A5 ♥ D10872 ♦ A85 ♣ A64</p>		<p>P 21.2 ♠ K642 ♥ B853 ♦ D3 ♣ K53</p>	<p>West spielt 4♥. Angriff mit ♣. Wir haben keine 10 Stiche, oder? Am besten nimmt man den Stich in der Hand und spielt ♦ zur Dame. Hat Nord den König, macht er damit den Stich. Wir können dann aber auf das ♦A später einen Verlierer abwerfen. Bleibt er klein, gewinnt unsere Dame sofort einen Stich.</p>
--	--	--	---

21.4 Hochspielen einer Figur durch Stechen

Man kann in Farbspielen ab und an durch Stechen Karten hochspielen. Wir spielen ein Farbspiel und halten in einer (Nicht-Trumpf-)Farbe K632 □ – . Wenn einer unserer Gegner das Ass nur zu dritt hat, also Axx, dann können wir durch dreimaliges Vorlegen der kleinen Karten, die natürlich von uns auf Ost gestochen wird, den König hochspielen.

Beispiel 21.4 [Figur hochspielen]

	♠ –	P 21.3									
	♥ 10873										
	♦ KDB2										
	♣ B8765										
♠ ADB97632	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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		♠ K1084
	N										
W		O									
	S										
♥ 65		♥ ADB2									
♦ 109		♦ A									
♣ 9		♣ AD32									
	♠ 5										
	♥ K94										
	♦ 876543										
	♣ K104										

West spielt 7♠. Angespielt wurde ♦K. Sitzt der ♥K bei Nord, so haben wir kein Problem. Aber warum nutzen wir nicht die Zusatzchance, dass eventuell der ♣K zu dritt sitzt? Wir ziehen natürlich zunächst den fehlenden Trumpf, ziehen das ♣A ab, um dann zweimal ein kleines Treff von Ost auf West zu schnappen. Ist der König dann eventuell gefallen, ist die Dame hoch und wir können unseren potentiellen Cœur-Verlierer abwerfen. Fällt der ♣König nicht, sind wir natürlich auf den Cœur-Schnitt angewiesen, den wir aber erst *danach* probieren.

21.5 Ruffing Finesse

Sei Pik Trumpf. Wir haben nach dem Klären der Trumpf folgende Situation erreicht.

Wir ziehen das Cœur-Ass ab und gehen (irgendwie) zu Ost. Von dort legen wir die ♥D vor und warten, ob Süd den König legt. Tut er es nicht, wirft West munter einen Verlierer in Karo oder Treff ab und wiederholt das Ganze. Legt Süd aber den König, sticht West natürlich. Er muss nun nur noch zu Ost überkommen, um die hohen Cœur abzuziehen und auf West weitere Verlierer verlustfrei zu entsorgen.

				P 21.4										
			♠ 23	♠ –										
			♥ A	♥ DB1092										
			♦ ...	♦ ...										
			♣ ...	♣ ...										
				<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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		
	N													
W		O												
	S													
O – NSOW	♠ AD1098	P 21.5												
	♥ D32													
	♦ 432													
	♣ 32													
♠ 532	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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		♠ K764			
	N													
W		O												
	S													
♥ 76		♥ 54												
♦ DB10		♦ K98												
♣ 98764		♣ DB105												
	♠ B													
	♥ AKB1098													
	♦ A765													
	♣ AK													

Süd spielt 7♥. Angespielt wurde ♦D. Wir sehen keine 13 Stiche, oder? Wir sind unbedingt auf die Pik-Stiche von Nord angewiesen. Dann gehen 13 Stiche. Also 2x Trumpf spielen. Wir haben Glück, die Trümpfe liegen 2:2. Den zweiten Trumpf-Stich nehmen wir aber NICHT auf Nord, sondern bleiben auf Süd. Nun mit dem ♠B zu Nord's Ass. Von dort legen wir ♠D vor. Bleibt Ost klein, werfen wir einen Karo-Verlierer ab. Legt Ost den König, stechen wir und gehen mit der dritten Trumpfrunde zu Nord, um auf die nun hohen Pik unsere Karo-Luschen abzuwerfen. Hat West den König, ist es eben Pech. Dann kann man das Spiel nicht erfüllen.

Diese Spieltechnik heißt *Ruffing Finesse*, auf Deutsch *Schnappschnitt*.