

22 Spieltechnik 5 – Entblockieren, Ducken, Tempo

Im Folgenden behandeln wir Spieltechniken, die vorrangig für den Alleinspieler wichtig sind. Aber auch im Gegenspiel können diese angewendet werden.

22.1 Entblockieren

Mit dem Thema Entblockieren befassen wir uns auch in den Abschnitten 26.7 und 37.2.2.

Unachtsames Spiel kann dazu führen, dass wir sichere Stiche nicht bekommen.

N – OW	♠ 654	P 22.1			
	♥ AKB3				
	♦ KD				
	♣ B432				
♠ KDB109		♠ 87			
♥ 654	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ 10987
N					
W O					
S					
♦ 1098		♦ 7654			
♣ A9		♣ KD8			
	♠ A32				
	♥ D2				
	♦ AB32				
	♣ 10765				

- Nach der Reizung 1♣-2SA-3SA spielt Süd 3 SA.
- West spielt den ♠K aus.
- NS haben 9 Sofortstiche, aber nur, wenn in der richtigen Reihenfolge gespielt wird.
- Wo sehen wir Gefahren? Was ist der richtige Spielablauf?

Will man in folgender Farbe 5 Stiche bekommen, muss man sich konzentrieren: D43 □ AK1052

Wir könnten AK abziehen und den dritten Stich bei West nehmen. Aber halt! Dann brauchen wir einen Übergang zu Ost, um an die wahrscheinlich hohen Karten heranzukommen. Dieses Problem kann man umgehen, indem man als erstes zur Dame spielt, dann zurück zu Ost.

Man sollte also

zunächst immer auf die Figuren der kurzen Seite spielen.

Analog sollte man bei folgenden Karten zunächst Richtung Nord spielen, um so die langen Süd-Karten zu entwickeln:	K2 □	KD2 □	D5 □
	DB1043	B109843	B109843
	AD □	KD □	
Und was tun wir, wenn unsere Farbe von vornherein blockiert ist?	KB1098	AB1098	

Sind diese Farben wirklich blockiert? Nein! Wir ziehen in der kurzen Hand unseren einen Gewinner ab und übernehmen den zweiten Stich auf Süd. Wir legen also *Bild auf Bild*, um wieder zu Süd zu kommen.

	KD	AD	AK	AKD	KD
Doch was nun? Unsere Farbe ist nun doch blockiert.	□	□	□	□	□
	A32	K43	DB43	B432	B1032

Jetzt müssen wir unsere Gewinner auf Nord abziehen. Dann sind wir allerdings auf einen Übergang zu Süd angewiesen, um die Stiche dort abzuziehen.

Häufig kann man sich aber auch durch harmlose Karten ein Bein stellen.

	1043	AD93	10984	
Wir betrachten diese Karten:	□	□	□	Sehen Sie die Gefahr, die lauert?
	AK9875	K8654	AKD62	

Wenn wir unbedacht spielen, landen wir in der Nord-Hand. Wir wollen aber die restlichen Stiche auf Süd abkassieren.

In Hand 1 blockiert uns die 10 von Nord, denn wenn wir AK abziehen (und die Karten bei OW 2-2-verteilt sind) landen wir unweigerlich bei der hohen 10 von Nord. Was müssen wir tun? Wir werfen die 10 unter das Ass (bzw. erst unter den König) und **entblockieren** uns somit.

In Hand 2 droht ähnliches Ungemach durch Nord's 9.

Hand 3 ist noch schlimmer. Hier müssen wir Nords 10, 9, 8 sofort unter Süds A, K, D werfen!

Also rechtzeitig *weg mit den scheinbar harmlosen Mittelkarten.*

Wir unterscheiden zwischen folgenden Blockadegefahren:

- Vermeidbare Blockade** D43 □ AK1052
- Scheinbare Blockade** KD □ AB1098
- Tatsächliche Blockade** KD □ A32
- Blockade durch Mittelkarten** 10984 □ AKD62

S – ♠ KB952 ♥ B108 ♦ KB98 ♣ 2	♠ A43 ♥ 765 ♦ 62 ♣ KD543 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto;"> N W O S </div> ♠ 87 ♥ AK3 ♦ AD43 ♣ A876	P 22.2 ♠ D106 ♥ D942 ♦ 1075 ♣ B109
---	---	--

Nach der Reizung 1-3SA greift West mit ♠5 an. Der Alleinspieler duckt. Auch die zweite Pik-Runde wird geduckt. Die dritte Runde muss mit dem Ass genommen werden. Auf Süd MUSS ein kleines Treff abgeworfen werden, da Süd sonst nicht die Treff-Stiche auf Nord abziehen kann.

Eine spektakuläre Hand aus [RT99, S. 141].

Süd spielt 7 SA. West spielt ♥K an. Wie gewinnt Süd das Spiel? Auf Nord wird das ♣A weggeworfen. Der Alleinspieler zieht alle Treffs auf Süd ab und wirft dabei auf Nord alle Karos weg. Nun sind Süds Karos hoch.

N – alle ♠ KB109 ♥ KDB98742 ♦ – ♣ 5	♠ A875432 ♥ – ♦ AKDB10 ♣ A <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto;"> N W O S </div> ♠ 6 ♥ A ♦ 985432 ♣ KDB109	P 22.3 ♠ D ♥ 10653 ♦ 76 ♣ 876432
---	--	--

Zum Schluss eine Hand, bei der die Gegenspieler eine Blockade vermeiden müssen.

S – alle ♠ B10943 ♥ 86 ♦ K97 ♣ K72	♠ AK ♥ D109 ♦ 10842 ♣ D865 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto;"> N W O S </div> ♠ 765 ♥ KB4 ♦ ADB3 ♣ AB10	P 22.4 ♠ D82 ♥ A7532 ♦ 65 ♣ 943
--	--	---

Süd spielt nach der Reizung 1-3SA das Vollspiel 3 SA. West spielt ♠B an. Nord muss den Stich nehmen. Ost muss aber nun sofort die Dame nehmen, um Partner West das Gegenspiel zu erleichtern. Nehmen wir an, dass Ost die Dame nicht legt. Dann schneidet Nord gegen Ost in Karo. West nimmt den König und spielt ein kleines Pik. Ost bleibt klein. Nord schneidet nun in Treff gegen Ost, West gewinnt mit dem König und spielt erneut Pik. Ost muss nun die Dame nehmen. Ost kommt aber nun nicht mehr zu West. OW bekommen nur je 1 Stich in den 4 Farben. Wirft Ost aber sofort die Dame rein, gehen NS down.

Das Thema **Blockaden** sollten Sie verinnerlichen, denn nichts ist schlimmer als den Partner zu blockieren. Gemäß der Regel von Richthofen [Ric88]:

„Den Partner schwer schockiert, wer sich nicht entblockiert.“

22.2 Der Spielplan und das richtige Tempo

Leider helfen uns die Gegenspieler beim Erfüllen eines Kontrakts nur sehr ungern. Vielmehr versuchen sie, ihre Farben möglichst schnell zu entwickeln, um so eigene Stiche abzuziehen.

Beispiel 22.1 [Spielplan] West spielt 3 SA. Reizung 1♠-2SA-3SA. Nord greift mit ♠D an.

O – alle	♠ DB 1098 P 22.5	
	♥ K 109	
	♦ 98	
	♣ K 65	
♠ K 7		♠ A 6
♥ A 3 2		♥ D 5 4
♦ D 10 2		♦ A K B 7 6
♣ DB 9 8 7		♣ 10 4 3

	♠ 5 4 3 2	
	♥ B 8 7 6	
	♦ 5 4 3	
	♣ A 2	

Der Angriff mit der ♠D signalisiert uns, dass Nord von einer Sequenz angespielt hat. Kommen NS das nächste Mal dran, spielen sie sicher nochmal Pik. Ein weiterer Stich für NS wäre dann unser Ende, da NS ihre Pik-Stiche gnadenlos abziehen werden. Zunächst könnte man versucht sein, die Treffs von West entwickeln zu wollen. Aber Moment. Dann kommen ja NS mit dem ♣A, K zweimal dran. Und dann ist wegen der Pik alles verloren. Also zählen wir unsere Stiche nochmal: 2+1+5+0. Einer fehlt. Wir brauchen folglich gar nicht die ganzen Treff-Stiche. Wir müssen nur einen einzigen weiteren Stich finden. Und den bekommen wir, wenn Nord den ♥K hat. Geht auch das schief, müssen uns die Gegner helfen ...

Beispiel 22.2 [Spielplan – das richtige Tempo]

Nach der Reizung 1SA-3SA greift Nord mit dem ♠B an. Welche Optionen haben wir? Die Karos zu entwickeln geht nicht, da die Pik von NS eher hoch wären. Haben wir eine Alternative? JA. Wir müssen die Cœur entwickeln, und zwar mit einem Schnitt zur 10. Sitzen beide Figuren schlecht (was unwahrscheinlich ist), haben wir Pech. Dann gehen aber alle down.

W – NS	♠ B 10 9 7 4 P 22.6	
	♥ B 9 5	
	♦ A 5 2	
	♣ 8 3	
♠ A K		♠ D 6
♥ 6 4 3		♥ A D 10
♦ D 9 6		♦ B 10 8 7 4
♣ A K 10 9 4		♣ D 7 5

	♠ 8 5 3 2	
	♥ K 8 7 2	
	♦ K 3	
	♣ B 6 2	

22.3 Das Ducken

Vorab: Das Thema *Ducken* behandeln wir auch in den Abschnitten 26.4 und 27.2.

Leider dürfen die Gegner mit einer beliebigen Karte angreifen. Dies kann dem Alleinspieler das Leben erschweren, da die Gegner natürlich so angreifen, dass sie unser Spiel möglichst zu Fall bringen.

Beispiel 22.3 [Ducken]

Nord spielt 3 SA. Ost greift mit ♥K an. Stiche zählen: 2 + 1 + 3 + 2 = 8. Das ist einer zu wenig. Wir müssen in jedem Fall die Treff entwickeln und irgendwoher den 9. Stich bekommen. Z.B. könnten die Karo ja bei den Gegnern 3-3 sitzen, dann macht unsere ♦2 den 9. Stich. Oder wir spielen die 4. Treff-Karte hoch.

Aber das ist nicht unser Hauptproblem. Gefährlich ist hier, dass Ost doch bestimmt von einem langen Cœur ausgespielt hat, er hat mindestens ein 4er Cœur. Und wir haben leider nur einen Cœur-Stopper mit dem Ass. Wenn OW nochmal drankommen, können wir uns gegen das Abziehen der Cœur nicht wehren. Oder vielleicht doch? Wo könnte das ♣Ass sitzen? Sitzt es bei Ost, sind ohnehin alle Messen gesungen, da Ost mit dem Ass IMMER zum Stich kommt und dann seine Cœur runterspielt.

Aber was ist, wenn das Ass bei West sitzt? Haben wir dann eine Chance? Aber ja doch. Wir müssen nur sichern, dass West – wenn er mit dem ♣A rankommt – kein Cœur mehr hat. Ost bleibt auf seinen hohen Cœur sitzen. Die Ost-West-Kommunikation ist **unterbrochen**.

♠ K 10 9
♥ A 6 5
♦ A K D 2
♣ 5 4 3

	N	
W		O
	S	

♠ A 8 5 2
♥ 8 7
♦ 7 6 5
♣ K D B 2

Wir dürfen also den ersten Stich nicht gleich nehmen, wir müssen **ducken**.

Ost spielt natürlich Cœur weiter. Sollten wir diesen Stich nehmen? Nein, auch hier sollte man ducken. Warum? Wie könnten die 8 Cœur-Karten bei den Gegnern auf Ost/West sitzen?

4/4 Das ist der harmloseste Fall. Hier ist es egal, wie oft wir Ducken oder ob wir den Stich gleich nehmen. OW bekommen 3 Cœur-Stiche plus das ♣Ass. Wir können die Kommunikation zwischen OW nicht unterbrechen.

5/3 Dies ist der wichtigste Fall. Wir müssen **zweimal** ducken. Erst nach dem 3. Stich hat West kein Cœur mehr und kann Cœur – falls er mit dem ♣A rankommt – nicht mehr zurückspielen.

6/2 Dass die Karten 6/2 stehen, sehen wir leider erst im 3. Stich. Wir schenken OW also einen Stich. Aus Sicherheitsgründen (siehe 5/3) müssen wir auch hier **zweimal** ducken.

7/1 Dann müssen wir nur **einmal** ducken. Wir sehen im zweiten Stich, dass West nicht mehr bedient und können das Ass nehmen.

8/0 Dann müssten wir eigentlich überhaupt nicht ducken. Wir sehen ja, dass West im ersten Stich nicht bedient und könnten gleich das Ass nehmen. Die Kommunikation (in Cœur) ist ja bereits unterbrochen.

Die Konsequenz ist also, dass wir im obigen Beispiel zweimal ducken müssen.

Wann und wie oft muss man ducken? Ducken muss man, wenn man in der angespielten Farbe nur **einen Stopper** hat. Natürlich muss der Stopper nach dem Ducken immer noch ein Stopper sein. Es ist sinnlos, mit Kx oder Dxx zu ducken, da K bzw. Dx keine Stopper mehr sind.

Und wie oft muss man ducken? Dies hängt von der Anzahl der eigenen Karten ab (7er Regel):

$$\text{Anzahl Ducken} = 7 - \text{eigene Karten}$$

Wieviele Karten könnten wir haben?

5 $7 - 5 = 2$, zweimal ducken, siehe oben.

6 $7 - 6 = 1$, einmal ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/2.

7 $7 - 7 = 0$, nicht ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/1.³²

Beispiel 22.4 Wir modifizieren obiges Beispiel ein wenig.

♠ K 10 9

♥ A 6 5

♦ AKD 2

♣ 5 4 3

	N	
W		O
	S	

♠ A 8 5 2

♥ 8 7

♦ 7 6 5

♣ A K B 2

Nord spielt wieder 3 SA. Ost greift erneut mit ♥K an.

Was hat sich geändert? Nicht viel. Der gefährliche Gegner bleibt Ost mit seinen langen Cœur. Wir müssen jetzt die ♣D finden. Das machen wir natürlich mit einem Schnitt. Können wir den Schnitt ungestraft durchführen?

Zunächst stellen wir erfreut fest, dass wir den Schnitt gegen Ost, also den gefährlichen Gegner, durchführen. Er bekommt – falls die Dame bei ihm sitzt – den Stich niemals. Aber was ist, wenn die Dame bei West sitzt? Dann könnte West ja die Cœur zurückspielen, und Ost macht seine Stiche.

Auch hier heißt es also zunächst: **zweimal ducken**.

Ducken beschränkt sich zwar nicht auf SA-Spiele, ist aber schon eher dort wichtig. Denn im Farbspiel haben wir meistens durch Trumpf die Kontrolle. Welche Fragen müssen wir uns stellen, wenn wir über das **Ducken im SA-Spiel** nachdenken?

1. Wieviele Karten hat der Ausspieler?
2. Wieviele Stopper hat der Alleinspieler in der Farbe?
3. Wieviele Entrees hat der Ausspieler bzw. sein Partner? Kann der Partner des Ausspielers die Farbe zurückspielen?

³² Wir sollten auch hier 1x ducken, wenn wir uns gegen einen 4-2-Stand der Karten schützen müssen.

4. Besteht die Gefahr, dass der Ausspieler auf eine andere, für uns gefährlichere Farbe wechselt, falls wir ducken?
5. Kommt der gefährliche Gegner zum Stich, wenn wir ducken?

Im Prinzip duckt man aus verschiedenen Gründen:

- Der gefährliche Gegner darf den Stich nicht bekommen.
- Wir wollen eine Farbe entwickeln. Sprich: Wir wollen die Kommunikation zwischen Alleinspieler und Dummy gewährleisten.
- Wir wollen die Kommunikation der Gegner unterbrechen.

Es gibt jedoch Situationen, in denen wir nicht ducken sollten.

S – alle ♠ K43 P 22.7
 ♡ 642
 ◇ AB
 ♣ KB1073

♠ D98	N W O S	♠ 10765
♡ A10873		♡ D9
◇ D96		◇ 108752
♣ A9		♣ 64

♠ AB2
 ♡ KB5
 ◇ K43
 ♣ D852

Süd eröffnet mit 1♣, West reizt 1♡. Nord nennt Treff. Mit den guten Cœur-Stoppnern sagt Süd 3 SA. West greift mit ♡7 an. Ost legt die Dame. Sollte Süd ducken? Falls Süd duckt, spielt Ost weiter Cœur. West nimmt und spielt Cœur zurück. Nach der Zwischenreizung ist klar, dass West das ♣A haben dürfte. West nimmt in der ersten Treff-Runde das ♣A und zieht die restlichen Cœur ab. Also darf Süd **NICHT** ducken! Wenn West mit dem ♣A rankommt, dann hat Süd noch einen ♡-Stopper.

Der gefährliche Spieler muss nicht immer der Gegenspieler mit der langen Farbe sein.

AD1042

KB8 □ 653 : Hat Nord mit der 4 angegriffen, so wird Süd die 9 legen. Wir dürfen hier nicht 97

ducken! Denn lassen wir Süd den Stich, spielt er natürlich die Farbe weiter, und wir sitzen in der Gabel.

Folglich nehmen wir den Buben. Nun müssen wir um alles in der Welt vermeiden, dass Süd nochmal drankommt, denn dann bekäme Nord die restlichen Stiche in dieser Farbe.

ACHTUNG ! Wenn klar ist, wie die Kartenverteilung aussieht (z.B. wenn die 2 als vierthöchste Karte ausgespielt wird), dann dürfen wir nicht stur die 7er Regel anwenden, sondern müssen uns je nach Blatt entscheiden, ob Ducken sinnvoll ist oder nicht.

Wie wichtig das Ducken sein kann, wollen wir uns an einem weiteren Beispiel anschauen [BL17, S. 36]:

W – alle P 22.8

♠ AB2	N W O S	♠ 8
♡ DB6		♡ A2
◇ AK3		◇ 10654
♣ D1093		♣ AB8642

West spielt 3 SA. Nord spielt ♠K aus. Nehmen wir den K mit dem Ass? NEIN. Denn wir brauchen ja den ♣-Schnitt. Und wenn der an Süd verloren geht, dann kommt Pik zurück. Und dann gehen wir down.

Nord wird auf eine andere Farbe wechseln.

Treff würde uns helfen, Karo ist auch kein Risiko. Wenn Cœur kommt, dürfen wir nicht auf den König bei Nord hoffen. Wir nehmen sofort das Ass und klären Treff.

Das Ducken in dieser Situation wird **Bath Coup** genannt.

22.4 Der erste Stich

Bisher haben wir uns mit Techniken beschäftigt, die sowohl für den Allein- als auch für die Gegenspieler interessant sind. Besondere Bedeutung kommt beim Spielplan des Alleinspielers dem 1. Stich zu. Denn leider dürfen ja die Gegner angreifen. Viele Spiele werden durch ein kluges Ausspiel der Gegner entschieden, aber auch durch eine falsche Entscheidung des Alleinspielers. Bereits im ersten Stich benötigen wir als Alleinspieler einen Plan. Nehmen wir den ersten Stich, oder lassen wir den Stich den Gegnern?

Häufig kann uns das Ausspiel der Gegner aber auch helfen.

W – ♠ DB1064 P 22.9

♥ 84

♦ 108

♣ 9543

♠ A83

♥ AK65

♦ AD42

♣ A2

	N	
W		O
	S	

♠ K972

♥ D92

♦ KB63

♣ KB

♠ 5

♥ B1073

♦ 975

♣ D10876

2SA-3♣-3♥-6SA. West spielt 6 SA. Nord greift mit ♠D an. OW muss den Stich auf West nehmen und 2x in Pik gegen Nord schneiden!

An einigen Beispielen wollen wir diskutieren, wie der Alleinspieler auf das Ausspiel reagieren kann:

Nord hat gegen uns mit der ♥D angegriffen. Wir halten folgende Karten: A93 □ K102

In welcher Hand sollten wir den Stich nehmen? Nord hat wohl von einer Sequenz ausgespielt. Folglich sollten wir den Stich mit dem Ass nehmen. Denn dann können wir gegen Nords Buben schneiden!

Nord hat gegen uns mit der ♥B angegriffen. Wir halten folgende Karten: D93 □ A42

Sollten wir das Ass nehmen? NEIN! Wir sollten den Stich zu West laufen lassen. Nimmt Süd den Stich, so sind unsere Dame und das Ass hoch.

Nord greift gegen uns mit ♥2 an. Wir halten folgende Karten: D54 □ B3

Bube oder nicht Bube, das ist hier die Frage! Nicht den Buben! Nimmt Süd K oder A, machen wir garantiert noch einen Stich.

Nord greift gegen uns mit ♥2 an. Wir halten folgende Karten: A104 □ D5

Legen wir die Dame? Nein. Abwarten und Tee trinken. Nord spielt ja schön in unsere Gabel bei West.

Dies sind nur einige, wenige Beispiele für Überlegungen des Alleinspielers im 1. Stich. Auch hier spielen natürlich weitere Aspekte eine Rolle, beispielsweise die Frage, ob durch unsere Spielweise der gefährliche Gegner zum Stich kommen könnte.