

25 Der Spielplan im Farbkontrakt

Wir konzentrieren uns nun auf den Alleinspieler. Wir haben eine Reihe von Techniken beim Spielen kennengelernt. Diese müssen wir nur zum richtigen Zeitpunkt einsetzen! Und wenn wir mehrere Optionen haben, dann müssen wir diese in der richtigen Reihenfolge einsetzen. Und dazu brauchen wir vor unserer ersten gespielten Karte einen klaren Spielplan.

Natürlich sieht der Spielplan im SA zumeist anders aus als im Farbspiel. Deshalb behandeln wir in diesem Kapitel den Spielplan im Farbspiel, im folgenden Kapitel den Spielplan in SA-Kontrakten.

Beim Spielplan sollten Sie sich Zeit lassen. Die Bridge-Turnierregeln erlauben das. Also überlegen Sie gut, bevor Sie Ihrem Dummy sagen: „Danke, Partner. Klein bitte“. Viele Spiele werden genau in diesem Moment verloren.

Man kann sich übrigens die gegnerische Reizung nach der Reizung und auch während des Spiels nochmal erläutern lassen. Dies kann sinnvoll sein, wenn man beispielsweise überlegt, ob einer der Gegner eine Farbe zu fünft hat und wo die gegnerischen Punkte liegen.

Wir setzen im folgenden einige Spieltechniken voraus:

Wir sind in dieser Farbe D43 \square A52 auf Stiche angewiesen. Einer ist mit dem Ass sicher. Wir müssen hoffen, dass der König bei Süd sitzt. Wir legen also von Ost eine kleine Karte vor. Legt Süd den König nicht, legen wir die Dame und beten . . . Das ist der **Expass**.

Nun sind wir in dieser Farbe 543 \square AD2 auf 2 Stiche angewiesen? Dieses Mal müssen wir hoffen, dass der König bei Nord sitzt. Wir legen also von West eine kleine Karte vor. Legt Nord den König nicht, legen wir die Dame und beten erneut . . . Das ist der **Impass** oder **Schnitt**.

♠ ADB97632
♥ 65
♦ 109
♣ 9



♠ K1084
♥ ADB
♦ A
♣ AD832

West spielt 7♠. Wir könnten den Cœur-Schnitt probieren, der hat aber nur eine Chance von 50%. Also spielen wir ♣A und stechen dann ein kleines Treff. Das wiederholen wir – wir haben genug Übergänge in Trumpf –, bis der ♣K fällt. Passiert das nicht, bleibt uns immer noch der Schnitt.

Diese Technik nennt man **Hochspielen einer Karte durch Stechen**.

Eine weitere Spieltechnik – allerdings nur im Farbspiel – ist das **Cross ruffing**, also das Hin- und Herstechen von Alleinspieler und Dummy.

Doch nun zum Spielplan, zunächst in einem Farbspiel.

25.1 Grundsätze

W – alle

♠ DB4
♥ A5
♦ AK654
♣ 852

P 25.1

♠ 53
♥ KD982
♦ B8
♣ A1097



♠ AK10982
♥ 6
♦ 732
♣ K64

♠ 76
♥ B10743
♦ D109
♣ DB3

Süd spielt 4♠. West greift mit dem ♥K an. Wie erfüllen wir das Spiel? Wenn wir den ♥K mit dem Ass nehmen, sind wir geliefert, denn die Gegner bekommen 3 Treff-Stiche und einen Karo-Stich. Irgendwann kommt Ost an den Stich, und dann spielt er garantiert die ♣-Dame. Lässt der Alleinspieler den ♥-Stich jedoch rutschen, dann kann er auf das ♥-Ass einen Karo-Verlierer von Süd abwerfen und die Karos hochstechen.

Das nennt man übrigens *Verlierertausch* (Cœur gegen Karo).

Viele Spieler sagen hier – ohne lange zu überlegen: „Danke, Partner, das Ass bitte“. Einer der häufigsten Fehler beim Bridgespielen. Denn dann ist das Spiel leider bereits mit dem ersten Stich verloren.

Entwickeln Sie **vor** Ihrer ersten Karte einen Spielplan. Gemäß dem Spruch von Herrn von Richthofen ([Ric85] und [Ric88]):

Halt, Spieler, halt! Fang noch nicht an! Zunächst mal ist der Spielplan dran!

Also ran an's Werk: Wir brauchen einen Spielplan!

Im Farbkontrakt müssen wir zunächst unsere Karten analysieren und uns diese Fragen stellen:

Ziel Ich brauche ... Stiche. Ich habe sichere Stiche in: ♠ ... ♥ ... ♦ ... ♣ ...

Es fehlen ... Stiche.

Verlierer Ich habe folgende Verlierer in: ♠ ... ♥ ... ♦ ... ♣ ...

Verlierer loswerden Muss ich Verlierer loswerden? Wie?

Wie kann ich die fehlenden Stiche bekommen? In welcher Farbe? Mit welcher Technik?

Probleme könnten wo auftreten?

Um **Verlierer** loszuwerden, kann man u.a. folgende Techniken anwenden:

- Stechen
- Entwickeln einer Farbe und anschließendes Abwerfen ...
- Schneiden

Um Verlierer loszuwerden, gibt es eine weitere Technik, das sogenannte Verlierer-auf-Verlierer (oder Loser auf Loser). Dies erläutern wir später (Seite 81).

Welche **Probleme** bzw. **Gefahren** können beispielsweise auftreten?

- Wir können die **Kontrolle** über das Spiel verlieren. In einem Farbspiel sollte dies eigentlich nicht passieren, aber wenn wir einen 4-4-Fit haben und die Gegner in dieser Farbe 5-0-verteilt sind, haben wir ein Problem.
- Bei einer **ungewöhnlichen Verteilung** könnten die Gegner ihre Trümpfe zum Stechen einsetzen.
- Das klassische Problem sind **Übergänge**. Haben wir eine Farbe hochgespielt und erreichen diese Farbe aber nicht mehr, dann sind diese hohen Karten wertlos. Dies kann dadurch entstehen, dass eine Farbe **blockiert** wird. Haben wir in einer Farbe K3 □ ADB62, dann ist es tödlich, wenn von West die 3 angespielt würde. Denn nimmt Ost das Ass, dann ist die Farbe durch Wests König blockiert. Wenn wir keinen Übergang mehr zu Ost haben, dann sieht es schlecht aus.
- Wir müssen erkennen, wer der **gefährliche Gegner** ist. Haben wir in einer Farbe K73 □ 854, so sollten wir unbedingt verhindern, dass Süd an den Stich kommt. Denn dann könnte er genau diese Farbe anspielen, in der Nord beispielsweise AD92 hält.
- Die Gegner könnten ihre Stiche eher abziehen, bevor ich meine Stiche bekomme. Dies ist häufig ein Problem, welches wir in unserem Spielplan berücksichtigen müssen: das richtige **Tempo**.

25.2 Wer ist der gefährliche Gegner?

In Abschnitt 25.1 haben wir bereits das Problem des gefährlichen Gegners angesprochen. Wir wollen dieses Thema an einer weiteren Hand illustrieren.

O – NS	♠ A 1074	P 25.2			
	♥ AD93				
	♦ 963				
	♣ A2				
♠ 6		♠ K3			
♥ KB86542	<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	♥ 107
N					
W O					
S					
♦ 2		♦ KDB 1075			
♣ 10864		♣ 953			
	♠ DB9852				
	♥ –				
	♦ A84				
	♣ KDB7				

Nord	Ost	Süd	West
	3♦ ^a	3♠ ^b	passe
4 SA ^c	passe	5♦ ^d	passe
6♠	passe	passe	passe

a) Osts 3♦ in Nichtgefahr ist vertretbar.

b) Gutes Pik und Eröffnungsstärke

c) Ass-Frage (Keycards) für Pik

d) 1 Keycard

NS sind in 6 Pik gelandet. West spielt die $\diamond 2$ aus. Wie erfüllen wir das Spiel?

Schauen wir uns zunächst die Reizung und das Ausspiel an: Das Ausspiel ist ein Single, Ost hat mit einer 6er Farbe gesperrt. Was bringt uns diese Information für den Spielplan? Man könnte versuchen, auf den \spadesuit -König bei West zu schneiden, aber dann verlieren wir evtl. an Ost den Trumpf-König und noch 2 Karo-Stiche. Und das sofort. Ost ist also der gefährliche Gegner, er darf nicht an's Spiel kommen, solange wir die Karo-Verlierer ungeschützt in der Hand haben.

Es ist besser, den Trumpf-König gleich abzuhaken. Denn dann können wir eine Art Sicherheitsspiel machen. 1x Trumpf ziehen, dann \clubsuit -Ass ziehen und auf die hohen Treffs von Süd die Karos von Nord abwerfen. OW bekommen nur den \spadesuit -König.

Der Spielplan birgt natürlich Risiken:

1. Ost könnte nur ein \clubsuit -Double haben. Aber dann ist das Spiel nicht zu erfüllen, wenn Ost zudem 2 Trümpfe hält.
2. Die Trümpfe könnten 3:0 verteilt sein. Sitzen die 3 Trumpf bei Ost, dann ist das Spiel wohl nicht zu erfüllen. Sitzen sie bei West, dann spielen wir nach dem Trumpf-Ass ein weiteres Trumpf zu Wests König. West hat kein Karo mehr, jedes Rückspiel hilft uns.

Die Negativvarianten müssen wir ignorieren, denn dann ist das Spiel eben nicht zu erfüllen. Dies bezeichnet man als das

Prinzip der positiven Annahmen

Wenn es nur eine Möglichkeit gibt, das Spiel zu erfüllen, dann gehen wir davon aus, dass die Karten bei den Gegnern genau so sitzen. Sitzen sie nicht so, dann gehen nicht nur wir, sondern *alle* down.

S – alle \spadesuit 98763 \heartsuit 10972 \diamond B \clubsuit A108	\spadesuit D5 \heartsuit ADB63 \diamond K72 \clubsuit 753 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center; margin: 5px 0;"> N W O S </div> \spadesuit AKB1042 \heartsuit 5 \diamond A83 \clubsuit K62	P 25.3 \spadesuit – \heartsuit K84 \diamond D109654 \clubsuit DB94
--	--	--

NS sind in 4 \spadesuit gelandet. West spielt den $\diamond B$ aus. Wie erfüllen wir das Spiel? Zunächst zählen wir: 6 \spadesuit -Stiche, 1 \times \heartsuit , 2 \times \diamond , 0 \times \clubsuit . Das ist einer zu wenig. Unsere Schwachstelle ist Treff, oder? Würde Ost die $\clubsuit D$ vorlegen, dann können wir eigentlich nur noch beten. Also ist Ost der gefährliche Gegner. Wir müssen folglich der Versuchung widerstehen, den Cœur-Schnitt zu probieren. Stattdessen ziehen wir Trumpf, gehen mit dem \heartsuit -Ass zu Nord und legen die $\heartsuit D$ vor. Nimmt Ost den König, stechen wir. Sonst werfen wir einen UF-Verlierer ab (dies nennt man auch Schnapp-Schnitt). Es stört nicht, wenn West den \heartsuit -König gewönne, denn jedes West-Rückspiel lässt uns den Kontrakt gewinnen.

Natürlich dürfen wir eine Kleinigkeit nicht übersehen! Wir brauchen einen Übergang zu Nord's \heartsuit -Buben. Auf den wollen wir ja einen Süd-Unterfarben-Verlierer abwerfen. Wir müssen also im ersten Stich unseren \diamond -König schonen und das Ausspiel auf Süd nehmen.

Noch ein weiteres Beispiel zum Thema *Gefährlicher Gegner*. In der folgenden Hand gilt es, Ost vom Spiel fernzuhalten.

Süd spielt 4 \heartsuit . West greift mit dem $\diamond B$ an. Wir nehmen den Stich auf Süd mit der Dame. Hier zählen wir mal die potentiellen Verlierer: 1 \times \spadesuit , 3 \times \clubsuit . Das ist einer zu viel. In Treff haben wir aber nur 2 Verlierer, wenn die Farbe von West angespielt würde. Denn nur wenn Ost den $\clubsuit B$ vorlegt, geben wir in Treff 3 Stiche ab. Deshalb müssen wir zunächst über die Pik nachdenken, denn in Pik könnte Ost einen Stich machen; wir wissen ja nicht, wo Ass und König sitzen. Also müssen wir – möglichst sofort – die \spadesuit -Dame loswerden. Das geht über \diamond -Ass und -König von Nord. Gut, das hat geklappt. Und was ist mit Trumpf? Okay, zur Sicherheit ziehen wir vorher das Trumpf-Ass ab. Aber bitte nur eine (!) Trumpfrunde.

S – alle \spadesuit K742 \heartsuit 6 \diamond B1083 \clubsuit AD108	\spadesuit B1098 \heartsuit KD5 \diamond AK5 \clubsuit 752 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center; margin: 5px 0;"> N W O S </div> \spadesuit D \heartsuit AB10984 \diamond D7 \clubsuit K643	P 25.4 \spadesuit A653 \heartsuit 732 \diamond 9642 \clubsuit B9
--	---	--

Nun legen wir den $\spadesuit B$ vor. Steigt Ost mit dem Ass ein, dann stechen wir, gehen mit Trumpf wieder zu

Nord (deshalb haben wir vorher nur eine Trumpfrunde gespielt) und wiederholen das Manöver mit der ♠10. Deckt Ost Pik nicht, lassen wir die ♠-Karte zu West laufen. Egal, was er zurückspielt, das kann uns nicht schaden.

Das folgende Beispiel stammt aus [BL19, S. 98].

Nord	Ost	Süd	West
		1♠	2 SA ^a
x	3♣	3♠	5♣
5♠	passe	passe	passe

a) 5-5 in den UF

Süd spielt 5♠. West greift mit ♣D an. Das sieht nicht gut aus. In Cœur drohen 2 Loser. In Karo auch. Egal, wie wir spielen: Ost darf nicht rankommen, denn dann spielt Ost Karo durch unseren König durch.

P 25.5

♠ B 109
♥ A 9 7 6 2
♦ 7 4
♣ A K 3

N
W O
S

♠ A K D 8 6 2
♥ 8 5 4
♦ K 5 3
♣ 7

Was tun? Wir schenken West die ♣D. Egal, was West weiterspielt, wir gewinnen den Stich (in Karo natürlich erst in der nächsten Runde) und werfen auf die beiden hohen Treff 2 Cœur ab. Nun spielen wir von Nord aus ♥Ass und setzen mit Cœur fort, die wir auf Süd (hoch !) stechen. Mit Trumpf kommen wir wieder zu Nord und wiederholen das Manöver. So werden unsere Cœur irgendwann hoch, falls die Cœur 3-2 stehen.

Merke!

- Hat man einen Gegner als den gefährlichen Gegner erkannt, dann darf dieser nicht an den Stich kommen, solange er uns das Spiel durchkreuzen könnte.
- Mögliche Manöver:
 - Ducken, damit der ungefährliche Gegner den Stich bekommt
 - Gegen den gefährlichen Gegner schneiden
 - Trumpf erst später klären, falls der gefährliche Gegner in Trumpf rankommen könnte.

Aufgabe 25.1 [Gefährlicher Gegner]

♠ K 6 3	<table border="1"> <tr> <td>N</td> </tr> <tr> <td>W O</td> </tr> <tr> <td>S</td> </tr> </table>	N	W O	S	♠ 8 5
N					
W O					
S					
♥ K 10 6 4 3	♥ A B 7 2				
♦ B 2	♦ A K D 10 5				
♣ A 8 2		♣ 7 4			

West spielt 4♥. Nord greift mit ♣K an. Süd legt den Buben. Wie gewinnen Sie dieses Spiel? [BL19, S. 58].

Aufgabe 25.2 [Positive Annahmen]

♠ D B 10 7 6 4 3	<table border="1"> <tr> <td>N</td> </tr> <tr> <td>W O</td> </tr> <tr> <td>S</td> </tr> </table>	N	W O	S	♠ 9 8 2
N					
W O					
S					
♥ 6 4	♥ A 5				
♦ 9	♦ D B 7 2				
♣ A 6 2		♣ K D B 5			

West spielt 4♠. Nord greift mit ♥K an. Wie gewinnen Sie dieses Spiel? [BL19, S. 74].

25.3 Stiche oder Verlierer zählen?

In Farbkontrakten ist es meistens besser, sich auf die Frage zu konzentrieren, wie man Verlierer vermeidet. Betrachten wir ein Beispiel.

♠ AKD3
 ♥ D104
 ♦ 93
 ♣ AD54

N
 W O
 S

♠ 1082
 ♥ AKB65
 ♦ AK4
 ♣ 87

Wir spielen 7♥. Die Gegner greifen mit Trumpf an. Wie gewinnen wir dieses Spiel? Sichere Stiche haben wir 11 (3♠, 5♥, 2♦ & 1♣). Wo sollen die 2 fehlenden Stiche herkommen? Evtl. 1 Längenstich in Pik. Und der Treffschnitt muss sitzen. Für den Pik-Stich müssen die Pik 3-3 sitzen (Wahrscheinlichkeit 35,5%). Der Schnitt sitzt auch nur in 50% der Fälle. Keine rosigen Aussichten, denn beides muss klappen! Die Chance ist also 17,8%. Anders ist es, wenn wir schauen, welche Verlierer wir haben und wie wir diese loswerden. Wir nehmen den Trumpfstich auf Nord und spielen 2x Karo. Den 3. Karo stechen wir mit der ♥10, um einem Überstechen vorzubeugen. Jetzt ziehen wir die restlichen Trumpf und ziehen 2x Pik von oben. Fällt der Bube, ist unsere 10 hoch. Sonst ziehen wir die Dame. Fällt der Bube jetzt, dann können wir auf die ♠3 ein Treff von Süd abwerfen. Dann ist der Rest einfach. Fällt der Bube nicht, bleibt uns immer noch der Schnitt in Cœur.

Wir brauchen die genauen Wahrscheinlichkeiten nicht auszurechnen. Der Plan gelingt aber mit einer Chance deutlich über 50%, denn der Schnitt ist nur nötig, wenn die Piks nicht 3-3 stehen.

Hier haben wir uns auf die Verlierer konzentriert und so den Großschlemm abgesichert.

Ein Beispiel aus [Bir18, S. 18]:

N – ♠ AKB2 P 25.6
 ♥ AK1094
 ♦ 763
 ♣ 4

♠ 3
 ♥ D8
 ♦ KB10952
 ♣ KB73

N
 W O
 S

♠ 10985
 ♥ B32
 ♦ D84
 ♣ D65

♠ D764
 ♥ 765
 ♦ A
 ♣ A10982

Nord	Ost	Süd	West
1♥	passe	1♠	2♦
4♣ ^a	passe	4 SA	passe
5♦	passe	6♠	passe

a) Splinter, Single/Chicane in Treff

Hier ist Loserzählen nicht wirklich hilfreich. Wie sieht es mit den Stichen aus? In Trumpf 4, in Cœur hoffentlich 4 und 2 in den Unterfarben. Die einzige Chance, 2 zusätzliche Stiche zu erzielen, ist das Stechen der Karo-Loser von Nord mit Süds Trümpfen. Denn Nord's Trümpfe müssen wir schonen, um keinen Trumpf abgeben zu müssen.

Genau genommen ist das Verliererzählen ein inverses Stichezählen. Spielen wir 4♥, so haben wir ein Problem, wenn wir 4 Verlierer haben. Denn dann kommen wir nur auf (maximal) 9 Stiche. Man sollte also das Zählen der Stiche und der Verlierer immer simultan durchführen.

Merke!

- Man kann beides tun: **Stiche zählen / Verlierer zählen**
- Falls die Gefahr besteht, dass die Gegner ihre Stiche zuerst abziehen, sollte man die **Verlierer** zählen.

25.4 Trumpf ziehen oder nicht?

Die zweite wichtige Frage im Farbspiel ist, ob man Trumpf ziehen sollte oder nicht?

S – ♠ B5 P 25.7
 ♥ 104
 ♦ AB62
 ♣ AK982

♠ 94
 ♥ KD985
 ♦ 10985
 ♣ B10

N
 W O
 S

♠ 76
 ♥ AB732
 ♦ D7
 ♣ D654

♠ AKD10832
 ♥ 6
 ♦ K43
 ♣ 73

Wir sind in 6♠ und die Gegner spielen 2x Cœur. In Karo droht ein weiterer Verlierer, dann wären wir down. Sehen Sie eine andere Chance als den Karo-Schnitt? Profis schneiden sehr ungern, denn der Schnitt hat nur eine Chance von 50%. Also nochmal nachgedacht, vlt. fällt uns was besseres ein. Der Schnitt bleibt uns ja als Rettungsanker. Wenn die Treff 3-3 oder 4-2 liegen, dann haben wir eine Chance. Die zweite Cœurrunde haben wir auf Süd gestochen. Wir ziehen 1x Trumpf mit dem Ass und spielen dann 2x Treff. Perfekt, kein Gegner hat gestochen.

Den 3. Treff stechen wir auf Süd hoch und gehen mit einem kleinen Trumpf zum Buben bei Nord. Ein weiteres Treff wird auf Süd (wieder hoch!) gestochen. Jetzt ziehen wir die restlichen Trumpf, gehen mit dem \diamond Ass zu Nord und werfen auf die lächerliche $\clubsuit 2$ – genüsslich lächelnd – den \diamond -Verlierer von Süd ab.

In diesem Spiel war es wichtig, nicht blind die Trumpf abzuziehen, sondern nur gerade so viele Trumpfrunden zu spielen, dass unser Spielplan noch klappt. Wenn wir im obigen Spiel 2x Trumpf spielen, dann MÜSSEN wir auf den Karo-Schnitt hoffen. Unser (besserer) Spielplan funktioniert mit einer Chance von ca. 84%. Denn die Treff dürfen nur nicht 6-0 oder 5-1 liegen.

Merke! Wann sollte man Trumpf nicht blind ziehen?

- Wir müssen Verlierer verstecken.
- Wir müssen sofort einen Abwurf realisieren, bevor die Gegner drankommen.
- Wir müssen eine Abwurfchance entwickeln.
- Wir brauchen Trumpf als Übergang.

Die folgende Hand ist nur zu gewinnen, wenn man die Finger von Trumpf lässt.

Süd spielt $4\heartsuit$. West greift mit $\spadesuit D$ an. Hier drohen 4 Verlierer, in jeder Farbe exakt 1.

Wenn wir jetzt Trumpf ziehen, haben wir verloren, denn die Gegner werden sofort \spadesuit spielen. Und dann verlieren wir genau diese 4 Stiche, in jeder Farbe einen.

Was ist die Alternative? Wir müssen **sofort** einen Abwurf erarbeiten. Und das geht nur in \diamond . Also klein zum Buben. Egal, ob die Gegner das Ass sofort oder erst im 2. Stich nehmen, wir können auf den 3. Karo ein Pik abwerfen.

Das funktioniert, falls die Karo nicht schlechter als 5-3 stehen. Ein überschaubares Risiko ...

	S – OW	\spadesuit K65			P 25.8
		\heartsuit A954			
		\diamond B5			
		\clubsuit D876			
	\spadesuit DB104				\spadesuit 982
	\heartsuit 32		N W O S		\heartsuit K8
	\diamond A983				\diamond 10762
	\clubsuit 1043				\clubsuit AB92
		\spadesuit A73			
		\heartsuit DB1076			
		\diamond KD4			
		\clubsuit K5			

In diesem Board war es wichtig, die Trumpf später zu klären.

Dieses Board gibt uns eine gute Überleitung zum nächsten Abschnitt.

25.5 Abwürfe vorbereiten

S – alle	\spadesuit A74	P 25.9
	\heartsuit B83	
	\diamond 72	
	\clubsuit AK762	
\spadesuit D652		\spadesuit B1093
\heartsuit K942	N W O S	\heartsuit D75
\diamond 1096		\diamond 43
\clubsuit B5		\clubsuit D1094
	\spadesuit K8	
	\heartsuit A106	
	\diamond AKDB85	
	\clubsuit 83	

Süd spielt $6\diamond$. Angriff ist $\diamond 10$. In Cœur drohen 2 Verlierer. Was tun? Wir müssen die Treff von Nord entwickeln.

Zunächst ziehen wir die Trumpf. Dann spielen wir ein kleines Treff zu Nord's Ass und ziehen auch den König. Jetzt stechen wir ein Treff auf Süd. Oh, Mist. Die Treff stehen 4-2. Das ist ärgerlich, denn wir müssen nun ja noch ein Treff stechen. Wir kommen aber nur noch 1x mit dem \spadesuit Ass zu Nord. Das heißt, dass wir zu dem 5. Treff, was dann hoch ist, nicht mehr kommen.

Besser ist es, Treff gleich zu Beginn (also nach dem Trumpfziehen) einmal laufen zu lassen. Egal was die Gegner zurückspielen. Wir können die Treff nun entwickeln und die beiden \heartsuit -Verlierer auf die Treff abwerfen.

Merke!

- Um Verlierer loszuwerden, ist ein möglicher Plan das Abwerfen auf eine lange Farbe des Partners.
- Dazu muss man aber die zeitliche Abfolge richtig wählen, denn man muss die lange Farbe etablieren, **bevor** die Gegner ihre Stiche abziehen können.
- Mögliche Techniken für das Entwickeln einer Farbe sind beispielsweise:
 - Hochstechen
 - Eine Runde ducken / abgeben

Und damit sind wir schon beim nächsten Thema ...

25.6 Das richtige Tempo

O –	♠ 42	P 25.10
	♥ KD2	
	♦ 1082	
	♣ AK962	
♠ D973		♠ B 10865
♥ 984		♥ 3
♦ KDB4		♦ 653
♣ B3		♣ D1074
	♠ AK	
	♥ AB10765	
	♦ A97	
	♣ 85	

N
W O
S

Süd spielt 6♥. Angriff ♦K. Das sieht nicht rosig aus. Wie verhindern wir *einen* Karo-Verlierer? Das geht nur mit Treff. Wie entwickeln wir die Treff? Klar, durch Stechen. Aber dazu müssen wir immer wieder zu Nord kommen.

Außer den Trümpfen hat Nord leider keine Übergänge zu bieten. Also dürfen wir nicht blind Trumpf ziehen, sondern müssen die beiden hohen Trumpf bei Nord als Einstieg behalten.

Spielplan: Natürlich nehmen wir den ♦K und spielen dann das Trumpf-Ass. Dann Treff, von Nord kommt das Ass, dann der König. Nun ein kleines Treff, von Süd hoch (!) gestochen. Mit Trumpf zu Nord und wieder ein kleines Treff von Nord auf Süd hoch gestochen. Wieder gehen wir zu Nord und spielen dann das hohe Treff, auf welches wir ein Karo abwerfen.

Hier haben wir „nebenbei“ ein weiteres häufiges Problem illustriert, das Problem der Übergänge. Ziehen wir Trumpf, ist der Kontrakt verloren, da wir uns die Übergänge versaut haben. Auch hier können wir wieder auf Richthofen ([Ric85] und [Ric88]) zurückgreifen:

Hüte Dich vor Überschwang, denn futsch ist schnell ein Übergang!

Die Frage, ob man die Trümpfe evtl. erst später klären sollte, wollen wir an einer weiteren Hand erläutern.

Süd spielt 4♥. Die Gegner ziehen ihre 3 Karo-Stiche ab. Das sieht ja gar nicht schlecht aus, oder? Die ♣-Verlierer können wir verstecken. In Pik bleibt aber eine kleine Unsicherheit: Die Piks könnten evtl. nicht 3-3 stehen. 3-3 hat jedoch nur eine Wahrscheinlichkeit von 35,5%.

Wenn wir sofort 3 Trumpf-Runden spielen, wäre ein 4-2-Stand in Pik fatal. Was machen wir? Risiko! Wir spielen nur 2 Trumpf-Runden, dann klären wir die Pik-Situation. Liegen die Pik 4-2, dann können wir Süds Pik-Verlierer auf Nord verstecken und ziehen erst dann den letzten Trumpf.

W –	♠ A72	P 25.11
	♥ D103	
	♦ 1095	
	♣ A1086	
♠ B964		♠ 103
♥ 862		♥ 94
♦ AK64		♦ D73
♣ B5		♣ KD9732
	♠ KD85	
	♥ AKB75	
	♦ B82	
	♣ 4	

N
W O
S

Sie werden argumentieren, dass dieser Spielplan ja nicht funktionieren könnte? Wann scheitern wir?

- Wenn die Piks 3-3 liegen? Nein, dann klappt er.
- Wenn die Piks 4-2 liegen und dummerweise der Gegner mit den 2 Pik-Karten den 5. Trumpf hält? Ja, dann geht er schief. Dann ist das Spiel aber ohnehin nicht zu gewinnen.
- Wenn die Trumpf nicht 3:2 liegen? Das stört uns eigentlich nicht, solange die obige Pik-Situation nicht eintritt.

Es gibt also keinen besseren Spielplan.

Ein weiteres Beispiel, welches sich auf den ersten Stich konzentriert:

Nach der Reizung 1-2-4♠ spielt Nord die ♣D aus. In welcher Hand nehmen Sie den Stich? Wenn Sie den Stich auf West mit dem Ass nehmen, werden Sie down gehen. Denn Nord hat das ♠A und wird dann Treff nachspielen. Den Stich müssen Sie nun auf Ost mit dem König nehmen, von Süd gestochen. Sie haben 2 weitere Treff-Loser. Nehmen Sie dagegen den ersten Stich auf Ost mit dem König, dann ist das Treff-Nachspiel von Nord unkritisch. Denn Sie können abwarten, ob Süd sticht oder nicht.

W – alle	♠ A3	P 25.12
	♥ 1092	
	♦ K653	
	♣ DB108	
♠ KD10952		♠ B84
♥ AK		♥ B6
♦ 10		♦ A974
♣ A965		♣ K743
	♠ 76	
	♥ D87543	
	♦ DB82	
	♣ 2	

Merke!

- Die Frage des richtigen Tempos ist eine der wichtigsten beim Spielplan.
- Spielen Sie die Farben in der richtigen Reihenfolge.
- Insbesondere Trumpf bedarf häufig eines guten Timings. Spielen Sie Trumpf erst dann, wenn Sie sich sicher sind, dass dadurch Ihr Spielplan nicht torpediert wird.

Aufgabe 25.3 [Spielplan]

O –		
♠ D1075		♠ K9862
♥ 5		♥ B2
♦ AKD96		♦ 2
♣ A32		♣ KD974



Ost spielt 4 Pik. Süd greift mit Treff an. Wie spielen Sie diese Hand?

25.7 Verlierer auf Verlierer

W –	♠ 74	P 25.13
	♥ 762	
	♦ A8762	
	♣ A92	
♠ DB10862		♠ 93
♥ 84		♥ 1053
♦ D3		♦ B1095
♣ D84		♣ B763
	♠ AK5	
	♥ AKDB9	
	♦ K4	
	♣ K105	



Süd spielt 6♥, nachdem West mit 2♠ eröffnet hat. West greift mit ♠-Dame an, die wir mit dem Ass nehmen. Wir würden ganz gern die ♠5 von Süd auf Nord stechen. Also klären wir zunächst **nicht** die Trumpf, sondern ziehen den ♠K ab. Wenn wir jetzt die 5 zum Stechen spielen, ist die Gefahr groß, dass Ost keine 3 Pik hat und übersticht. Was machen wir? Wir ziehen zweimal Pik, spielen dann von Süd die ♠5 und werfen auf Nord unseren Treff-Verlierer ab. Egal, was West jetzt weiterspielt, wir gewinnen die 6♥.

Diese Technik nennt man **Verlierer auf Verlierer** (Loser auf Loser).

Schauen wir uns ein weiteres Beispiel zu dieser Spieltechnik an:

West spielt den ♥B gegen Süds 4♠-Kontrakt. Das sieht nun wirklich düster aus, oder? 1 sicherer Verlierer in Pik, 2 in Karo und 2 potentielle Verlierer in Cœur. Die einzige Chance, die 5 Verlierer auf 3 zu reduzieren, ist das zweimalige Stechen auf Nord. Wir nehmen also den Stich mit dem ♥-Ass, ziehen den König und stechen dann die ♥2 auf Nord. Irgendwie gehen wir zurück zu Süd. Nun hat Nord dummerweise keine Riesentrümpfe. Wenn wir auch den zweiten ♥-Verlierer (die 8) auf Nord verstecken wollen, dann müssten die Cœur bei den Gegnern 4/4 stehen (was schon rein rechnerisch nicht möglich ist). Denn nur dann hätte Nord die Chance, diesen Stich mit der ♠7 zu gewinnen. Legen wir die ♥8 also vor, steigt West natürlich mit der ♠9 ein; und schon haben wir 2 Trumpf-Verlierer.

S –	♠ 742	P 25.14
	♥ 73	
	♦ 972	
	♣ AB942	
♠ D9		♠ B105
♥ B104		♥ D965
♦ D853		♦ KB4
♣ D1073		♣ K86
	♠ AK863	
	♥ AK82	
	♦ A106	
	♣ 5	



Nein. Nach dem Stechen der ♡2 lassen wir 1x Karo laufen. Egal, was Ost oder West zurückspielen, der Kontrakt ist nicht mehr zu schlagen. Spielt Ost ein weiteres Cœur, dann wird West natürlich stechen. Jetzt kommt's: Wir werfen auf Nord den letzten Karo-Verlierer weg (Verlierer auf Verlierer). Jetzt kann uns nix mehr passieren, denn nun können wir Süds Karo-Verlierer auf Nord verstecken.

Merke! Verlierer auf Verlierer ist eine wirkungsvolle Technik, wenn

- die Gefahr des Überstechens besteht oder
- der gefährliche Gegner damit vom Stich gehalten wird.

25.8 Entblockieren

Wir können das Loser-auf-Loser-Prinzip auch auf störende Gewinnerkarten übertragen.

O – alle		P 25.15	Ost spielt 6♠. Süd greift mit ♠3 an.									
♠ K102		♠ ADB986	Wir brauchen die Karo-Stiche von West, um unsere Cœur-Loser									
♡ 872	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><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		♡ AD64	loszuwerden. Die Karos sind aber zunächst durch Osts AKD
	N											
W		O										
	S											
◇ B10643		◇ AKD	blockiert.									
♣ 65		♣ –										

Falls die Trümpfe 2-2 stehen, ist das Spiel problemlos. Das sollten wir aber nicht annehmen. Können wir das Spiel auch bei einem Stand von 3-1 gewinnen?

Wir könnten 2x Trumpf ziehen und dann die Karos von oben abziehen. Nord sticht die 3. Karo-Runde. Nun kommen wir zwar in Trumpf zu Nord. Nur haben wir nur noch 2 Abwürfe. Wir brauchen aber 3 für unsere Cœur-Loser. Alternative? Wir nehmen den 1. Stich auf West und spielen ein Treff. Auf dieses werfen wir von Ost eine hohe ◇-Karte weg. Egal, was Nord/Süd weiterspielen, wir gewinnen, da beide Gegner (mind.) 2 Karos haben.

25.9 Das richtige Timing im Cross ruffing

Eine beliebte Technik ist das Cross ruffing. Hier gibt es jedoch eine Reihe von Fallen, in die man tappen kann. Eine davon wollen wir uns anschauen.

N –	♠ 8	P 25.16	Süd spielt 5◇. Der Angriff von West ist ♣5.									
	♡ A7432		Diese Hand schreit förmlich nach Cross ruffing. Man könnte hier									
	◇ AD87		meinen, dass man zunächst eine Runde Trumpf ziehen sollte, um die									
	♣ 982		Gefahr des Überstechens (beim Cross ruffing) zu reduzieren. Denn									
♠ D10932		♠ KB4	wir haben 3 sichere Stiche durch die Asse in den Nebenfarben und									
♡ DB86	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><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		♡ K9	brauchen folglich nur 8 Trumpfstiche.
	N											
W		O										
	S											
◇ –		◇ 10542	Zieht man aber 1x Trumpf, hat man verloren. Denn die Gegner wer-									
♣ D1065		♣ KB74	den mit Sicherheit jedes Mal Trumpf spielen, wenn sie drankommen.									
	♠ A765		Und aussteigen müssen wir ja vor dem Cross ruffing in Cœur.									
	♡ 105		Spielen wir also zu Beginn 1x Trumpf, steigen dann in Cœur aus und									
	◇ KB963		bekommen von den Gegnern ein Trumpf-Rückspiel, können wir in									
	♣ A3		Trumpf nur 7 Stiche machen: 2 reine Trumpf-Stiche plus 2 Stiche									
			auf Nord, 3 auf Süd durch Cross ruffing.									

Also um Gottes Willen keine Trumpf-Runde zu Beginn.

Merke!

- Cross ruffing bedarf meistens eines sorgfältigen Plans.
- Ziehen Sie nur soviel Trumpf, wie Sie für das Cross Ruffing nicht brauchen.

25.10 Dummy Reversal

Meistens spielt man die Trumpf aus der Sicht der Hand, die die längeren Trümpfe hat. Die kurze Trumpfhand nutzt man zum Stechen der Loser der langen Trumpfhand.

Es gibt aber Hände, wo man mit diesem Ansatz nicht erfolgreich ist.

N – NS	♠ DB9	P 25.17						
	♥ 8542							
	♦ AB							
	♣ A854							
♠ 84	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	N		W	O		S	♠ 653
N								
W		O						
		S						
♥ D96	♥ KB10							
♦ 10842	♦ 973							
♣ KB62	♣ D1097							
	♠ AK1072							
	♥ A73							
	♦ KD65							
	♣ 3							

Süd spielt 6♠. Wests Angriff ist ♠4 [BL19, S. 50]. In Cœur haben wir leider 2 Loser. Können wir zumindest einen vermeiden? Wir müssen irgendwie auf ♦KD 2 Cœur-Loser abwerfen. Dazu sollten wir aber erst mal die Trumpf klären, da uns sonst die Karos gestochen werden könnten. Wir spielen sofort ♣A und spielen Treff weiter, hoch gestochen auf Süd. In Trumpf zu Nord, beide bedienen. Das Treff-Manöver wiederholen wir noch zweimal. Die Trümpfe sind nun raus. Wir ziehen die Karo-Gewinner von Nord ab, gehen mit ♥Ass zu Süd und werfen auf ♦KD 2 Cœur-Loser ab.

Diese Technik nennt man **Dummy Reversal**, da wir die Trümpfe der langen Hand zum Stechen nehmen und die Trümpfe der kurzen Hand zum Trumpf-Abziehen nutzt.

25.11 Die Kontrolle behalten

Ein großes Risiko beim Alleinspiel ist, dass man eventuell die Kontrolle verliert. Dies haben wir in den bisherigen Boards teilweise schon beobachtet. Hier ein weiteres Beispiel:

S –	♠ 54	P 25.18						
	♥ D4							
	♦ K10852							
	♣ KB104							
♠ D872	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	N		W	O		S	♠ 6
N								
W		O						
		S						
♥ AK963	♥ B10752							
♦ 94	♦ DB6							
♣ 95	♣ A732							
	♠ AKB1093							
	♥ 8							
	♦ A73							
	♣ D86							

Gegen die Cœur-Reizung von OW setzen sich NS mit 4♠ durch, West spielt ♥Ass und König. Süd sticht und zieht 2x Trumpf. Schade, die ♠-Dame hätte ja fallen können. Wir müssen also garantiert einen Trumpf-Stich abgeben. Und wenn wir das tun, kommt natürlich wieder Cœur, was wir erneut auf Süd stechen müssen. Jetzt haben Süd und West gleichviele Trümpfe, was nicht gut sein kann, da Süd ja auch in Treff noch aussteigen muss. Und dann spielen OW ungehindert ihre Cœur runter. Süd verliert also die Kontrolle.

Was ist die Alternative? OW bekommen doch ohnehin einen Trumpfstich, denn dass die Dame fällt, ist nicht sonderlich wahrscheinlich (27%). Also geben wir den Gegnern doch ruhig ihren Trumpf-Stich. Und zwar gleich. Wir spielen ♠Bube. Wenn West die Dame nimmt und wieder Cœur spielt, kann Nord seinen letzten Trumpf einsetzen. Lässt West den ♠-Buben aber laufen, ziehen wir ♠-Ass und -König ab und steigen dann in Treff aus. Jetzt kann nix mehr passieren. West bekommt noch die Trumpf Dame. Mehr nicht.

Merke!

- Bei ungünstigem Trumpfstand kann man die Kontrolle verlieren.
- Dann ist es häufig sinnvoll, den Gegnern ihren Trumpfstich zu geben, solange man noch die Kontrolle in allen Farben hat.

Aufgabe 25.4 [Spielplan]

West spielt 4♠. Nord greift mit ♥2 (3./5.) an. Planen Sie das Spiel [BL19, S. 26].

♠ KDB102	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	N		W	O		S	♠ A97
N								
W		O						
		S						
♥ A53	♥ 976							
♦ KD	♦ B4							
♣ D94	♣ AB1085							

Aufgabe 25.5 [Spielplan]

West spielt 4♠. Nord greift mit ♣D an. Planen Sie das Spiel [BL19, S. 38].

♠ AKD1095	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table>	N		W	O		S	♠ B32
N								
W		O						
		S						
♥ K63	♥ 95							
♦ A4	♦ D752							
♣ AK	♣ 8764							

Aufgabe 25.6 [Spielplan]

Süd spielt 4♠. West greift in Cœur an. Wo sehen Sie Gefahren? Wie gewinnen Sie das Spiel?

S –	♠ A4 ♥ A74 ♦ D852 ♣ KB54										
♠ D872 ♥ KDB63 ♦ A7 ♣ 97	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		♠ 63 ♥ 10952 ♦ 10963 ♣ 1032
	N										
W		O									
	S										
	♠ KB1095 ♥ 8 ♦ KB4 ♣ AD86										

Aufgabe 25.7 [Spielplan]

West spielt 4♠. Nord greift mit ♣B an. Planen Sie das Spiel [BL19, S. 48].

♠ A643 ♥ A2 ♦ KD7 ♣ K865											
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		♠ 9752 ♥ 8654 ♦ AB10 ♣ A3
	N										
W		O									
	S										