

26 Der Spielplan im SA

Nun zum Spielplan im SA. Wir können vieles aus dem Abschnitt [25 auf Seite 74](#) übernehmen.

26.1 Grundsätze

Entwickeln Sie **vor** Ihrer ersten Karte einen Spielplan. Denn eine falsche Entscheidung im ersten Stich kann schon das ganze Spiel verderben. 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 SA-Kontrakt müssen wir uns folgende Fragen stellen:

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

Es fehlen ... Stiche.

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

Probleme könnten wo auftreten?

Um die fehlenden **Stiche** zu bekommen, kann man u.a. folgende Techniken anwenden:

- Schnitt (auch Impass genannt),
- Expass,
- Entwickeln einer Farbe, um Längenstiche zu bekommen oder
- die Gegner zwingen, uns zu helfen (z.B. Endspiele).

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

- Wir könnten die **Kontrolle** über das Spiel verlieren. Im Farbkontrakt ist die Gefahr meistens geringer, da wir ja stechen können. Diese Möglichkeit haben wir im SA nicht. Deshalb ist der mögliche Kontrollverlust meistens das Hauptproblem.
- 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 ein Problem, welches wir in unserem Spielplan berücksichtigen müssen: das richtige **Tempo**.

26.2 Welche Spieltechnik?

Häufig ist man in der Situation, dass man mehrere Spieltechniken anwenden kann. Betrachten wir ein Beispiel aus [\[BB04\]](#).

S – ♠ 74 P 26.1

♥ 102

♦ AK83

♣ D9763

♠ D10852

♥ 8743

♦ 62

♣ K5



♠ AK

♥ AD9

♦ DB 104

♣ B1084

♠ B963

♥ KB65

♦ 975

♣ A2

Süd Nord

1 SA 3 SA

Süd spielt 3 SA. West spielt die ♠5.

Wie spielen wir? Stiche haben wir 7 (2+1+4+0). Wir hoffen auf Längenstiche in ♣, oder? Sehen Sie das Problem? Bevor wir unsere Treff hochgespielt haben, werden OW die Pik entwickelt haben. Dann haben OW 3 Pik- und 2 Treff-Stiche.

Haben wir eine Alternative? Ja, wir müssen auf ♥K und B bei Ost hoffen und 2x schneiden.

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Karten so sitzen, ist nicht sonderlich hoch. Aber nur so geht das Spiel.

Wir haben hier 2 Optionen. Bei der einen Spieltechnik wären wir auf die gnädige Mithilfe der Gegner angewiesen. Die andere Möglichkeit hat zwar nur eine kleine Chance, aber sie hat eine Chance.

Dieser Spielplan fällt unter die Kategorie: *Prinzip der positiven Annahmen*, zu welchem wir uns im folgenden Abschnitt 26.3 ein weiteres Beispiel anschauen.

26.3 Das Prinzip der positiven Annahmen

Häufig sind wir in der Situation, dass wir das Spiel nur unter der Voraussetzung gewinnen, dass die Kartensituation eine ganz bestimmte ist. Auch wenn die Chancen für die entsprechende Lage nicht sonderlich hoch sind, sollten wir davon ausgehen, dass die Situation genau so ist. Denn sonst verlieren wir das Spiel.

S – ♠ 65 P 26.2

♥ 872

♦ AB93

♣ 7654

♠ KDB93

♥ A95

♦ 8765

♣ 9



♠ A82

♥ K3

♦ KD102

♣ ADB10

♠ 1074

♥ DB 1064

♦ 4

♣ K832

Nord Süd

2♣

2♦ 2SA

3SA passe

West greift mit ♠K an.

Stiche haben wir 6 (1+0+4+1). 1 Stich könnte in Cœur kommen, 3 Zusatzstiche in Treff.

Wer ist gefährlich? Ost ist gefährlich, da er durch unseren ♥K spielen würde. West ist gefährlich wegen der langen Pik.

Einzige Chance: Wir hoffen, dass der ♣K bei Ost sitzt (Prinzip der positiven Annahmen). Wir brauchen 3 Übergänge zu Nord. Die haben wir in Karo.

Hier bringt das Ducken in Pik übrigens nix.

Hier noch ein Beispiel, in welchem wir eine Entscheidung treffen müssen.

Süd Nord

1♦ 1♥

1♠ 2♥

2 SA 3 SA

West greift mit ♠B an.

Stiche zählen. Nur 7. Vlt. ein Stich auf das 4. Treff.

Sind wir also chancenlos, oder gibt es vlt. doch eine Chance? Ja.

West muss in Cœur maximal 4 Karten mit DB halten. Bleibt West beim Schnittversuch in Cœur klein, dann nehmen wir die 10, sonst decken wir Wests Figur.

Wir spielen natürlich Cœur weiter von oben und steigen in Cœur aus. Das 5. Cœur wird hoch.

S – ♠ 65 P 26.3

♥ AK1083

♦ 54

♣ K765

♠ B10987

♥ DB76

♦ DB6

♣ 8



♠ A432

♥ 9

♦ AK32

♣ A432

♠ KD

♥ 542

♦ 10987

♣ DB109

Dass die Karten so sitzen, ist nicht sonderlich wahrscheinlich. Aber nur so können wir das Spiel gewinnen. Wir wenden also wieder das Prinzip der positiven Annahmen an.

Merke!

- Gibt es nur eine Kartenlage bei den Gegnern, bei der wir das Spiel erfüllen können, müssen wir davon ausgehen, dass die Karten genau so liegen.
- **Aber:** Ist eine solche Annahme extrem unwahrscheinlich und ist dann die Gefahr, extrem down zu gehen, sehr groß, kann es sinnvoll sein, einen solchen Spielplan zu wählen, der uns mit 1 down glimpflich davon kommen lässt.

Aufgabe 26.1 [Spielplan]

♠ 754
♥ K4
♦ A102
♣ AD1074



♠ KDB2
♥ A9643
♦ K7
♣ 83

OW sind in 3SA. Süd greift mit ♣6 an.
Planen Sie das Spiel.

26.4 Das Ducken

Das Thema *Ducken* behandeln wir auch in den Abschnitten [22.3](#) und [27.2](#).

Eines der Hauptprobleme im SA ist, dass die Gegner eine lange Farbe entwickeln können, bevor wir unsere Schäfchen – sprich Stiche – im Trocknen haben. Um dieses zu verhindern, ist das so genannte Ducken – also das Rutschenlassen eines Stichs – ein gutes Mittel. Dazu schauen wir uns ein Beispiel an. Danach überlegen wir uns, wie man mit Hilfe des Duckens eigene Stiche entwickeln kann, ohne die Kontrolle über das Spiel zu verlieren.

26.4.1 Der gefährliche Gegner – Kontrolle behalten durch Ducken

Häufig laufen wir in Probleme, wenn die Gegner von einer langen Farbe angespielt haben. Dann müssen wir aufpassen, dass die Gegner nicht alle ihre Stiche bekommen.

S –	♠ 106 ♥ AD3 ♦ K842 ♣ A983	P 26.4										
♠ KB853 ♥ 85 ♦ D103 ♣ D75	<table border="1" style="border-collapse: collapse; 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		♠ D72 ♥ 107642 ♦ B95 ♣ B2	
	N											
W		O										
	S											
	♠ A94 ♥ KB9 ♦ A76 ♣ K1064											

Nach der Reizung 1SA-3SA spielt Süd 3 SA. West spielt die ♠5. Ost legt die Dame. Wenn wir jetzt das Ass nehmen, haben wir verloren. Denn nun haben OW 4 sichere Pik-Stiche. Denn Wests 5 wird ja wohl die vierthöchste ♠-Karte sein. West hat also ein 5er (oder 6er) Pik. Nochmal nachgedacht. Sehen Sie die Chance? Wir müssen nur diesen Stich und auch das ♠-Rückspiel von Ost ducken. Der gefährliche Gegner ist West. Denn wenn West nochmal rankommt, zieht er die Pik ab. Das müssen wir verhindern. Wenn wir versuchen, in Treff einen Längenstich zu entwickeln – an Treff führt kein Weg vorbei –, dann müssen wir gegen West schneiden.

Hier ducken wir, um die Kommunikation zwischen den Gegnern – in der kritischen Farbe – zu stören. Bleibt die Frage, wie oft man ducken muss. Faustregel: Man muss (7 – eigene Karten) Mal ducken.

Die zweite Frage, die sich uns stellt, ist die, ob man grundsätzlich ducken sollte.

Süd Nord
1 SA 3 SA

Süd spielt 3 SA. West spielt die ♡2. Wir probieren es mit dem Buben, den Ost aber mit der Dame deckt. Klassisch müssten wir jetzt 2x ducken, oder? Nützt uns das Ducken hier etwas? Nein, denn wenn die Cœur 5-3 stehen und das ♣A bei Ost sitzt, dann wird Ost jetzt nicht den Fehler machen, Cœur weiterzuspielen. Ost wird auf Pik wechseln und unser Ass rausjagen. Also sollten wir hier nicht ducken. Wir haben ja auch was ganz wichtiges vergessen: West hat die 2 ausgespielt. Und wenn er korrekt angegriffen hat (die Vierte), dann hat er exakt 4 Karten. Dann ist Ducken ohnehin Quatsch.

S –	♠ A63	P 26.5
	♡ B6	
	◇ DB84	
	♣ D1092	
♠ B94		♠ KD85
♡ K1072		♡ D954
◇ 963		◇ 105
♣ 764		♣ A83
	♠ 1072	
	♡ A83	
	◇ AK72	
	♣ KB5	

Welche Aspekte müssen wir beim Ducken beachten?

1. Wir müssen die gegnerische Kommunikation in einer Farbe (die einer der Gegner lang hat) unterbrechen, um zu verhindern, dass die lange Farbe abgezogen werden kann. Der „lange“ Gegner ist der gefährliche, der andere ist ungefährlich.
2. Der Spielplan muss nun derart aussehen, dass wir den gefährlichen Gegner vom Stich halten.
3. Haben wir mehrere Optionen, dann wählen wir diejenige Option, bei der die Chance, dass der gefährliche Gegner an den Stich kommt, am geringsten ist.
4. Ducken verbietet sich, wenn ein Farbwechsel für uns noch gefährlicher als die aktuelle Farbe ist.

26.4.2 Stiche entwickeln durch Ducken

Das Spiel im SA hat im Gegensatz zum Farbspiel leider eine Option weniger: Wir können nicht stechen. Dies macht es meistens schwieriger, die Kontrolle zu behalten. Und auch Übergänge sind mittels Stechen nicht möglich. Deshalb betrachten wir ein weiteres Szenario, bei dem Ducken eine sinnvolle Technik ist.

O –	♠ DB10	P 26.6
	♡ 9832	
	◇ D1084	
	♣ 109	
♠ 653		♠ AK4
♡ 764		♡ AK5
◇ 65		◇ AK32
♣ AK853		♣ 762
	♠ 9872	
	♡ DB10	
	◇ B97	
	♣ DB4	

Wir (OW) sind in 3 SA gelandet. Punkte haben wir genug. Aber Stiche sehen wir nur 8. Schade. Moment! Die schönen Treff bei West sehen doch ganz gut aus. Nur klappt unser Spielplan – AK ziehen, dann einen Stich an NS abgeben – nicht. Wir kommen nicht mehr zu West. Alternative? Wir müssen an NS doch ohnehin einen Stich in Treff abgeben, um die verbleibenden 2 ♣-Karten hochzubekommen. Also geben wir diesen Stich doch besser gleich ab und schlagen 2 Fliegen mit einer Klappe:

- Kontrolle behalten und
- die Kommunikation zu West erhalten.

Diese Spieltechnik findet man in der Literatur unter *Blanco Coup*.

Wir haben also ein weiteres Szenario für das Ducken entdeckt:

1. Einen Stich abgeben, den wir (höchstwahrscheinlich) ohnehin abgeben. Und zwar sofort.
2. Wir erhalten damit die Kommunikation zwischen unseren Händen.

Merke!

- Ducken kann eine sehr sinnvolle Aktion sein.
- Wir kontrollieren das Spiel weiterhin.
- Wir sichern die Kommunikation zwischen unseren Händen.
- Wir verhindern, dass die Gegner eine lange Farbe entwickeln. oder
- Wir entwickeln eine eigene lange Farbe.

Aufgabe 26.2 [Ducken oder nicht?]

♠ 754	<table border="1"> <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		♠ KB2
		N									
W			O								
		S									
♥ K4	♥ AD62										
♦ A102	♦ K76										
♣ AD1074		♣ B82									

OW sind in 3SA. Süd greift mit ♠6 an. Nord nimmt die Dame. Planen Sie das Spiel.

Aufgabe 26.3 [Ducken oder nicht?]

♠ KB7	<table border="1"> <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		♠ D106
		N									
W			O								
		S									
♥ 876	♥ AD2										
♦ A102	♦ K96										
♣ B1064		♣ AD73									

OW sind in 3SA. Süd greift mit ♥5 an. Nord nimmt den K. Planen Sie das Spiel.

26.5 Informationen, die uns die Gegner geben**26.5.1 Informationen aus dem Ausspiel**

Wir haben ja schon mehrfach Informationen aus dem Ausspiel gezogen. Deshalb nochmal ein Beispiel, bei dem wir aus dem Ausspiel unseren Spielplan ableiten.

N –	♠ KB	P 26.7										
	♥ AB73		<i>Nord</i>	<i>Süd</i>								
	♦ KB64		1 ♦	1 SA								
	♣ B109		2 SA	3 SA								
♠ 109875	<table border="1"> <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		♠ A62	
		N										
W			O									
		S										
♥ K54	♥ D982											
♦ 73	♦ A85											
♣ K76	♣ 832											
	♠ D43											
	♥ 106											
	♦ D1092											
	♣ AD54											

West greift gegen 3 SA mit der ♠10 an. Das sieht nach einer Sequenz aus. Ost übernimmt den ♠B von Nord mit dem Ass und spielt ♠ zurück. Wenn West noch 2x drankommt, hat er seine Pik hochgespielt. Dann haben wir ohnehin keine Chance. Also gehen wir davon aus, dass West nur noch einen (!) Einstieg hat. Welchen Spielzug müssen wir also als erstes probieren? Treff-Schnitt oder Rausjagen des ♦A?

Natürlich den Treff-Schnitt, denn wenn der schiefeht, spielt West garantiert Pik zurück. Nun hat Ost aber kein Pik mehr. Und wenn er mit dem ♦Ass drankommt (wie gesagt: wir haben nur 'ne Chance, wenn West nicht 2 Einstiche hat), kann er Pik nicht zurückspielen.

In der ersten Spielphase ist Ost der gefährlicher Gegner. Er darf nicht rankommen, da er zu diesem Zeitpunkt noch ein Pik hat. In der zweiten Spielphase ist dann natürlich West der gefährliche Gegner.

Konsequenz: Haben wir mehrere Stopper in der gefährlichen Farbe, dann *müssen* wir denjenigen Spielzug, bei dem wir potentiell an den gefährlichen Gegner aussteigen, als erstes angehen.

S – NS	<table border="1"> <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		P 26.8		
		N											
W			O										
		S											
♠ KDB5	♠ 1098		<u>Ost</u>	<u>West</u>									
♥ KDB	♥ 1094			1 SA									
♦ 942	♦ AKB5		2 SA	3 SA									
♣ KD6	♣ B102		Nord greift gegen 3 SA mit der ♦7 an ([BL17]).										

Wenn Süd die Dame hat, dann gehen wir down, denn wir müssen ja in den Restfarben ohnehin jeweils einmal aussteigen, so dass Nord seine langen Karo hochspielen kann. Aber kann Süd die Dame haben? Wenn OW die 11er Regel (Seite 38) anwenden, dann fehlen Nord $11-7=4$ Karten oberhalb der ausgespielten 7. Wir haben auf OW aber genau diese 4 Karten. Süd kann also nur Karten unterhalb von Wests 9 haben. Also bleiben wir klein und lassen Karo zu unserer 9 laufen. Wir können dann sogar noch gegen Nord's Dame schneiden. Aber das machen wir natürlich nicht sofort, erstmal jagen wir die Asse, eins nach dem anderen, raus.

26.5.2 Informationen aus der Reizung

Häufig können wir aus der Reizung Informationen ableiten, die es uns erleichtern, einen guten Spielplan zu finden. Dabei müssen wir auf das hören, was die Gegner in der Reizung sagen. Aber auch was sie **nicht** sagen, kann uns helfen.

Nach der Reizung 1♦-1♥-3SA spielt West die ♠6 aus, Ost legt die Dame. Unser Spiel hängt von der Position von ♦-Ass ab. Sitzt es bei West, dann müssen wir das ♠-Ass nehmen. Mit ♠-B5 haben wir dann einen schönen Stopper. Ducken wir Pik, dann spielt Ost natürlich Pik zurück, und wir geben in Pik 4 Stiche ab. Sitzt das ♦-Ass bei Ost, wäre das ♠-Ass eine Katastrophe, denn Ost kommt mit dem ♦-Ass ran und spielt natürlich Pik zurück. Also müssten wir dann 2x ducken. Also: ♠-Ass oder ducken?

S –	♠ 84	P 26.9									
	♥ B 1082										
	♦ B 862										
	♣ KD4										
♠ K 10763	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ D92
	N										
W		O									
	S										
♥ K975		♥ D64									
♦ 7		♦ A54									
♣ B82		♣ 10953									
	♠ AB5										
	♥ A3										
	♦ KD1093										
	♣ A76										

Haben wir irgendwelche Zusatzinfos? Aber ja! Hätte West das ♦-Ass, dann hätte er mit seinem 5er/6er Pik bestimmt gereizt. Also hat Ost das ♦-Ass. Folglich ducken wir 2x.

26.5.3 Informationen im Spiel sammeln

Was tun wir, wenn wir aus der Reizung keinerlei Informationen über die Gegner haben? Wenn die Gegner uns auch mit dem Ausspiel (wie in den Abschnitten 26.5.1 und 26.5.2) nicht helfen, bleibt uns nur noch, das Spiel aufmerksam zu verfolgen und den kritischen Spielzug erst zum Schluss auszuführen.

S –	♠ 432	P 26.10									
	♥ AKD										
	♦ AD108										
	♣ K54										
♠ B765	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ 1098
	N										
W		O									
	S										
♥ 765		♥ B 1098									
♦ B976		♦ 5									
♣ 76		♣ DB 1098									
	♠ AKD										
	♥ 432										
	♦ K432										
	♣ A32										

Nach der Reizung 1SA-6SA spielt West ♥7 aus (besser nicht vom 4er Buben). Wir haben keine Chance auf einen Längenstich. In Treff geben wir garantiert einen Stich ab. Wenn wir nur wüssten, wie die Karo liegen. Wir können natürlich auf eine 3-2-Verteilung hoffen. Ein besserer Plan ist, gleich den Treff-Stich abzugeben. Dann ziehen wir unsere Stiche ab, aber kein Karo. Das fassen wir erst zum Schluss an, wenn wir gesehen haben, dass West im 3. Treff-Stich abwirft. Jetzt kann Ost maximal 2 Karo haben. Also ♦A ziehen, dann zum König zu Süd. Und nun schneiden wir. Perfekt.

Merke!

- Häufig können wir aus der Reizung Schlüsse ziehen: Was haben die Gegner gesagt? Warum haben die Gegner nichts gesagt?
- Das Ausspiel kann uns auch helfen: Gegen SA spielt man gern eine OF an. Tun die Gegner dies nicht, spricht das gegen eine gute OF beim Angreifer. Das Ausspiel der 4. Karte einer Farbe ist Standard. Hier können wir häufig die Kartenverteilung in dieser Farbe ausrechnen.
- Während des Spiels müssen wir mitzählen, welcher Gegner was spielt. Daraus kann man häufig Rückschlüsse auf die Verteilung ziehen.
- Markieren die Gegner (positiv-negativ, Längenmarkierungen), so sollten wir dies erfragen. Aus solchen Signalen können wir als Alleinspieler Rückschlüsse ziehen.

26.6 Schneiden oder von oben ziehen?

Häufig sind wir in der misslichen Situation, dass wir nicht wissen, ob wir schneiden oder von oben ziehen sollen. Dies hatten wir bereits im Abschnitt 28.2 auf Seite 102 behandelt. Da dies aber für den Spiel-

plan gerade im SA wichtig ist, schauen wir uns noch einige Beispiele an. Betrachten wir diese Farbe: AKB82 \square 654

Ziehen oder schneiden? Ziehen dürfte keine Option sein, denn dann müsste die Dame single (5,65%) oder zu zweit (27,13%) sitzen. Das sind nur ca. 33%. Wie sieht ein besserer Spielplan aus? Klar dürfte sein, dass wir 1x von oben ziehen. Vielleicht fällt ja die Dame. Und dann schneiden wir. Das dürfte deutlich über 50% sein, denn allein der Schnitt hat ja schon eine Wahrscheinlichkeit von 50%. Zusätzlich kann die Dame noch single oder auf Süd zu zweit sitzen.

Nord Süd
 1 \diamond 2 \clubsuit
 2 \diamond 3 SA

Süd spielt 3 SA. Ost spielt \spadesuit D aus.
 Hier kommt es auf die Behandlung der Karos und Treffs an. Schneiden oder Abziehen? Oben haben wir schon gesehen, dass wir die Karos so behandeln müssen: 1x abziehen, dann schneiden. Und was machen wir mit den Treff? Jetzt fehlen nur 4 Karten. Nun wird's wohl etwas komplizierter, oder?

N –	\spadesuit K8	P 26.11
	\heartsuit B6	
	\diamond AKB63	
	\clubsuit 8762	
\spadesuit DB1063	\spadesuit 972	
\heartsuit D9542	\heartsuit K1087	
\diamond D	\diamond 10954	
\clubsuit 93	\clubsuit D10	
	\spadesuit A54	
	\heartsuit A3	
	\diamond 872	
	\clubsuit AKB54	

Natürlich ziehen wir das Ass ab und schauen, ob eventuell die Dame fällt oder einer der Gegner nicht bedient. Was tun, wenn beide bedient haben (natürlich nicht mit der Dame)? Wann klappt das Abziehen?

- Dame sitzt single: **12,4%**.
- Karten sitzen 2/2: **40,7%**.
- Karten sitzen 0/4, das bemerken wir in der ersten Runde und schneiden danach: **4,8%**.

Und wann klappt das Schneiden mit vorherigem Ass-Abziehen?

- Dame sitzt single: **12,4%**.
- Dame sitzt zu viert auf Süd: **4,8%**.
- Dame sitzt zu dritt auf Süd: **18,65%**.
- Dame sitzt zu zweit auf Süd: **20,35%**.

Dies gibt ein knappes Rennen zugunsten des Abziehens: **57,9%**, Schneiden gewinnt nur mit 56,20%.

Diese beiden Situationen werden in der Regel zusammengefasst: *Eight ever, nine never.*

Merke! Grundkenntnisse in der Verteilungswahrscheinlichkeit helfen beim Spielplan.

26.7 Entblockieren

Beim Spielplan muss man sich von Anfang an konzentrieren! Wie spielen Sie die folgende Hand?

N –	\spadesuit 64	P 26.12	
	\heartsuit KD		
	\diamond 7653		
	\clubsuit B10865		
\spadesuit 10953	\spadesuit KD8		Süd Nord
\heartsuit B10964	\heartsuit 8752		2 SA 3 SA
\diamond DB	\diamond K104		Süd spielt 3 SA. West spielt \heartsuit B aus. Haben Sie den Stich mit der
\clubsuit 97	\clubsuit 432		\heartsuit Dame gewonnen? Schade. In diesem Moment haben Sie das Spiel
	\spadesuit AB72		verloren. Wieviele Stiche sehen wir? Nur 7 (1+2+1+3). Die langen
	\heartsuit A3		Treff von Nord lachen uns an, aber zu denen kommen wir nie wieder.
	\diamond A982		Unser einziger Übergang ist eben weggeflutscht.
	\clubsuit AKD		

Also nehmen wir im ersten Stich das \heartsuit Ass, ziehen \clubsuit AKD ab und kommen mit dem \heartsuit K zu Nord, wo wir

nun die beiden hohen Treff abziehen.

Merke!

- Ist eine lange Farbe blockiert, dann
 - ziehen wir die Karten in der kurzen Hand ab und
 - bewahren uns einen Übergang zur Hand, in der die nun hohen Karten sind.

Mit dem Thema Entblockieren befassen wir uns auch im Abschnitt [22.1](#).

26.8 Die Chancen kombinieren

Im Abschnitt [26.2](#) haben wir bereits diskutiert, wie man aus verschiedenen Optionen die beste Spielstrategie auswählt. Denn meistens kann man mehrere Spieltechniken anwenden. Bei den bisherigen Boards mussten wir uns entscheiden, welche Technik wir anwenden. Manchmal kann man aber Spieltechniken auch hintereinander probieren. Dann kommt es auf die richtige Reihenfolge an, das *richtige Tempo*.

26.8.1 Das EVI-Prinzip

Klassische Techniken sind der Expass, der Schnitt und das Hoffen auf eine Gleichverteilung der Karten in einer bestimmten Farbe. Wenn wir alle 3 anwenden könnten, in welcher Reihenfolge sollten wir dies tun? Hier ein Beispiel:

N –	♠ A65 ♥ AKD7 ♦ K54 ♣ 863	P 26.13										
♠ B972 ♥ B10952 ♦ 76 ♣ K4	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <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		♠ K108 ♥ 8 ♦ B10982 ♣ B1092	
	N											
W		O										
	S											
	♠ D43 ♥ 643 ♦ AD3 ♣ AD75											

Nord spielt 3 SA. Ost spielt den ♦B aus.

Das sind Punkte ohne Ende, dummerweise sehen wir nur 8 Stiche. Was könnten wir tun?

- Expass in ♠,
- auf 3:3-Stand in ♥ hoffen oder
- den Schnitt in ♣ probieren.

Was probieren wir als erstes?

Bei diesem Board ist wichtig, dass wir zunächst den Expass probieren. Was passiert, wenn wir zuerst die ♥ auf 3:3 testen? Wenn die Cœur nicht 3:3 stehen, haben wir ein Problem. Wir verlieren nämlich die Kontrolle. Gleiches gilt für den Schnitt im ♣. Geht der schief, dann wird Treff zurückgespielt. Und die Gegner bekommen in Treff insgesamt 3 Stiche. Denn beim Expass (den wir nach dem Scheitern des Treff-Schnitts ja nun unbedingt probieren müssen) bekommen die Gegner doch garantiert den König, und dann könnten die Cœur oder die Treff über uns hereinbrechen.

Der Expass ist also die einzige Spieltechnik der 3 Möglichkeiten, bei der die Gegner garantiert dran kommen. Also müssen wir das als erstes probieren. Wenn er klappt, können wir ein Sicherheitsspiel machen.

Und was, wenn der Expass nicht klappt? Dann sind wir in Pik schutzlos, denn die Gegner werden wohl Pik zurückspielen. Das ist aber keine Katastrophe. Denn nun testen wir den 3:3-Stand in ♥. Ohne die Kontrolle abzugeben. Stehen die Karten schlecht, dann bleibt uns immer noch der Treff-Schnitt.

Also haben wir eine klare Reihenfolge, in der wir die 3 möglichen Techniken anwenden müssen:

E Expass

V Verteilung

I Impass (Schnitt)

Diese Spielstrategie ist unter dem Namen *EVI-Prinzip* bekannt.

Merke!

- Hat man mehrere Optionen, dann wählen wir diejenige zuerst, die uns die Kontrolle über das Spiel nicht verlieren lässt.

26.8.2 Beispiele für gute Spielstrategien

Schauen wir uns 2 abschließende Beispiele für gute Spielstrategien an:

S – ♠ 754 P 26.14

♥ 74
♦ K9762
♣ AK7

Süd Nord
1 SA 3SA

♠ A1082
♥ K83
♦ B103
♣ 1053



♠ K93
♥ B1096
♦ D54
♣ 862

♠ DB6
♥ AD52
♦ A8
♣ DB94

Süd spielt 3 SA. West spielt die ♠2. Ost nimmt den K und spielt Pik zurück. West lässt uns diesen Stich, um die Kommunikation zu Ost zu erhalten (gutes Gegenspiel!). Die Pik scheinen 4-3 zu sein, sonst hätte West diesen Stich nicht rutschen lassen.

Zunächst zählen wir die Stiche: Das sind nur 7. Welche Optionen haben wir? Wir könnten in Karo auf 3-3 hoffen. Wir spielen A und K und steigen in Karo aus.

Falls die Karo nicht 3-3 stehen, wäre dies eine Katastrophe, da wir dann in Karo 2 (!) Stiche verlorén. Also besser erst mal in Karo aussteigen, oder? Moment! Wir könnten ja auch den Schnitt in Cœur probieren.

Also was tun? In Karo aussteigen, ist wohl die beste Idee. Verteilung vor Schnitt (EVI-Prinzip). Aber ein Aussteigen an Ost wäre eine Katastrophe. Also gehen wir zu Nord und legen von dort ein kleines Karo vor. Bleibt Ost klein, nehmen wir die 8.

Dieser Spielplan lässt die Kontrolle über das Spiel bei uns. Wir kombinieren unsere Chancen. Zunächst auf 3-3 in Karo zu testen, hat den großen Vorteil, dass wir – bei einem 3-3-Stand – nicht mehr auf den Schnitt angewiesen sind.

Ein weiteres Beispiel:

S – OW ♠ 1065 P 26.15

♥ AK1052
♦ K74
♣ 83

Süd Nord
1 SA 2 ♦
2♥ 3 SA

♠ AD843
♥ 94
♦ B86
♣ 1065



♠ 72
♥ B763
♦ D102
♣ DB94

♠ KB9
♥ D8
♦ A953
♣ AK72

Wie gewinnen wir das Spiel nach Wests Angriff mit der ♠4? Nach der 11er Regel kann Ost nur eine höhere Karte als die 4 haben. Hat er die Dame oder das Ass, dann haben wir in Pik kein Problem. Ist es aber eine kleinere Karte und hat West ein 5er Pik, dann sollten wir Ost nicht mehr ranlassen. Denn Ost könnte durch unsere Gabel spielen. Also nehmen wir die 10, die hält.

Wieviele Stiche brauchen wir in Cœur? Nur 4. Wir können also auch mit einer 4-1-Verteilung leben. Folglich spielen wir von Nord ♥2, Ost legt die 6. Wir decken die 6 mit der 8. West gewinnt zwar, aber wir sind nun sicher und machen 9 Stiche.