

37 Übergänge

Das Thema Übergänge haben wir bereits in etlichen Abschnitten angesprochen, beispielsweise in den Abschnitten 26.4, 22.3 und 27.2. Bestimmte Aspekte werden sich somit hier wiederholen. Wir wollen in diesem Kapitel das Thema *Übergänge* systematisch diskutieren.

Wenn Sie das Alleinspiel planen, ist es wichtig, Übergänge zu haben. Aber auch im Gegenspiel sind wir regelmäßig darauf angewiesen, dass wir einen Übergang zu unserem Partner haben. Natürlich ist es umgekehrt auch wichtig, Situationen zu erkennen, in denen die Gegner Übergänge benötigen, um ggf. Sand in's Getriebe zu streuen.

Auf den ersten Blick sind Übergänge nur im SA-Kontrakt von immenser Bedeutung. Wir werden aber sehen, dass Übergänge auch im Farbspiel einen hohen Stellenwert haben.

In diesem Kapitel streifen wir natürlich andere Themen wie Entblockieren und Ducken, denn häufig braucht man diese Techniken, um Übergänge zu generieren oder zu bewahren.

37.1 Grundlagen

Zunächst klären wir die Frage, was ein Übergang ist. Als *Übergang* bezeichnen wir eine Karte, mit der wir zu einem bestimmten Spieler kommen. In einem SA-Spiel müssen wir beispielsweise zu West kommen. Gelingt uns das, und falls ja, mit welcher Karte? In A32 □ 98 haben wir genau einen Übergang: das Ass. Mit den Karten KD2 □ 543 haben wir *mindestens* einen Übergang. Falls das Ass auf Süd sitzt, sogar zwei. Wir reden folglich von 1,5 Übergängen. Mit K32 □ 76 sind wir darauf angewiesen, dass das Ass auf Süd sitzt. Sitzt es bei Nord, kommen wir in dieser Farbe (ohne Hilfe der Gegner) nicht zu West. Also reden wir von 0,5 Übergängen.

Es gibt folgende Arten von Übergängen (zu West):

Art des Übergangs	Beispiel
sichere, sofort verfügbare Übergänge	Axx □ xxx
sichere, aber nicht sofort verfügbare Übergänge	KDxx □ xxx
mögliche , aber ungewisse Übergänge	Kxx □ xxx
versteckte Übergänge	8432 □ AKD7

Wo ist denn bei 8432 □ AKD7 ein Übergang zu West? Wenn die Farbe auf NS 3:2-verteilt ist, dann kommen wir mit der 8 zu West. Das hat immerhin eine Wahrscheinlichkeit von knapp 68%.

Aufgabe 37.1 [Übergänge] Sind bei folgenden Karten Übergänge zu Nord vorhanden? Und falls ja, wieviele? Welche sind sicher, welche unsicher?

K54	DB4	KD2	DB10	K32	DB2	AD2	D43	K975	K543	AD97
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
A862	K32	543	632	74	543	543	A76	AD104	ADB2	KB86

Wozu befassen wir uns mit diesem Thema? In welchen Spielsituationen benötigen wir Übergänge zwischen den Händen? Wir brauchen sie, um

1. in die Hand zu kommen, deren lange Farbe wir hochspielen wollen,
2. zu einer hochgespielten Farbe zu kommen und die hochgespielten Stiche abzuspielen,
3. in die Trumpf-Hand zu kommen und die Trümpfe ziehen zu können,
4. einen Schnitt zu spielen oder diesen zu wiederholen,
5. in die Hand mit Verlierern, die wir stechen wollen, zu kommen.

Folglich müssen wir folgende Fragen im Blick behalten:

- Wie erkenne ich Übergänge?

- Wie kann ich Übergänge generieren?
- Wie erkenne ich, dass die Gegner Übergänge benötigen?
- Wie kann ich den Gegnern diese Übergänge verbauen?

Wir betrachten im Folgenden folglich sowohl das Allein- als auch das Gegenspiel. Denn in beiden benötigen wir Übergänge. Bereits hier sei auf einige Bücher verwiesen, die lesenswert sind und die mir bei diesem Thema geholfen haben: [Bir20], [BS21], [Gra20].

37.2 Übergänge im Alleinspiel

Zunächst betrachten wir das Thema aus Sicht des Alleinspielers. Wir werden dabei nicht zwischen Farb- und SA-Spielen unterscheiden. Die Beispiele betrachten das Thema aus unterschiedlichen Blickwinkeln bzw. im Kontext bestimmter Spieltechniken. Hier gibt es natürlich Überschneidungen. Beispielsweise hat das Entblockieren natürlich immer etwas mit (fehlenden) Übergängen zu tun.

37.2.1 Übergänge erkennen und schützen

N – alle ♠ A9832 Board 37.1

♥ B7		
♦ AK42		
♣ K5		
♠ 764		♠ KDB
♥ A43		♥ 862
♦ B87		♦ D963
♣ 10984		♣ D32
		♠ 105
		♥ KD1095
		♦ 105
		♣ AB76

	N	
W		O
	S	

Nord	Süd
1♠	2♥
3♦	3 SA

West greift mit ♣4 oder besser ♣10 an. Die Versuchung ist groß, dass Geschenk anzunehmen und das Spiel in die Gabel laufen zu lassen. Was passiert aber, wenn Ost die D legt? Wir nehmen das Ass. Nun klären wir Cœur. West duckt und nimmt erst den 2. Stich. Nun kommen wir nicht mehr zu den hohen Cœur auf Süd.

Wo ist der Fehler? Wir waren zu gierig. Wir müssen das ♠A hüten wie unseren Augapfel. Also nehmen wir im 1. Stich den ♣K. Dann klären wir Cœur. Zu den hohen Cœur kommen wir nun locker mit dem ♣A.

Wie oft haben wir Spiele wie dieses gespielt:

Nord	Süd
1♠	2♣
2♦	2♥
2 SA	6 SA

Ost greift mit ♥9 an. Die Versuchung ist groß, den Expass zur Dame zu spielen. Aber was passiert dann? West wird Treff zurückspielen. Und schon gehen wir down. Wir kommen zwar in Pik oder Cœur zu Süd, um die Treff abzuziehen, nur kommen wir nach dem Abziehen von ♠KD nicht mehr zu Nord.

N – alle ♠ AB543 Board 37.2

♥ D105		
♦ B654		
♣ A		
♠ 10976		♠ 82
♥ KB6		♥ 98732
♦ KD10		♦ 97
♣ 875		♣ 9643
		♠ KD
		♥ A4
		♦ A832
		♣ KDB102

	N	
W		O
	S	

Also nehmen wir sofort das ♥A, ziehen ♠KD ab, kommen mit ♣A zu Nord. Nun ziehen wir die Pik ab und kommen mit ♦A zu Süd, um die Treff abzuziehen.

Hier müssen wir somit den Spielplan komplett durchdenken und die richtige Reihenfolge des Abspiels der Farben erkennen, **bevor** wir die 1. Karte legen. Denn wie sagte schon Herr von Richthofen [Ric88]:

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

Welche Übergänge benötigen wir, welche haben wir? Sonst kann der Übergang zu einer hochgespielten Farbe verlorengehen. Im letzten Beispiel musste Süd das ♦A als Übergang schützen.

Fazit:

- Beim Spielplan zählen wir, wieviele Übergänge zur **wichtigen** Hand wir **benötigen**.
- Wir zählen unsere **verfügbaren** Übergänge zur **wichtigen** Hand.
- Reichen diese *gerade so*, müssen wir diese **schonen**.

37.2.2 Blockaden vermeiden

O –	♠ 9754 ♥ D93 ♦ 862 ♣ B105	Board 37.3
♠ B3 ♥ B102 ♦ B103 ♣ AD742	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ D ♥ AK864 ♦ AK7 ♣ K986
	♠ AK10862 ♥ 75 ♦ D954 ♣ 3	

Ost spielt 6 Cœur. Süd greift mit ♠A an und setzt mit ♠K fort. Wie gewinnt Ost das Spiel?

Natürlich muss die Trumpf-Dame im Schnitt sitzen. Weiterhin müssen wir die Treff auf West hochspielen, um auf das 5. Treff ein Karo abzuwerfen. Hier lauert aber eine große Gefahr. Denn wenn wir mit der ♣6 zu West gehen, um den Trumpf-Schnitt zu machen, dann sind die Treff blockiert.

Nord sollte übrigens die Trumpf-Dame erst im 3. Stich legen, um Ost nicht unnötigerweise einen (weiteren) Übergang zu West zu schenken, falls die Treff blockiert sein sollten.

Ein zweites Beispiel, bei dem eine Blockade droht, da Übergänge fehlen.

				S –	♠ B95 ♥ 863 ♦ AKD ♣ 9853	Board 37.4
Nord	Ost	Süd	West			
		1♥	passe			
2♥	passe	4♥		♠ K874 ♥ – ♦ 87542 ♣ KDB6	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ AD6 ♥ 97542 ♦ 3 ♣ 10742
					♠ 1032 ♥ AKDB10 ♦ B1096 ♣ A	

Süd spielt 4 Cœur. West greift mit ♣K an. Süd zieht einmal Trumpf, West blinkt aus. Was passiert, wenn Süd jetzt alle Trümpfe zieht? Dann kommt er danach zwar zu Nord, um seine hohen Karo ab-zuziehen. Der Alleinspieler kommt aber danach nicht wieder zurück zu Süd, um den ♦B als 10. Stich abzuziehen.

Planänderung: Nach ♥A geht der Alleinspieler in Karo zu Nord. Er belässt es bei dem *einen* ♦-Stich und zieht die restlichen Trümpfe. Auf die letzten beiden Trümpfe wirft er die 2 Karo-Bilder von Nord ab. Nun kann Süd problemlos die hohen ♦B109 abziehen.

S –	♠ A72 ♥ B7 ♦ AK4 ♣ DB1092	Board 37.5	Ein Beispiel aus [Bir20, S. 13], etwas modifiziert:
♠ 9 ♥ K104 ♦ 109873 ♣ K865	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ 865 ♥ D86 ♦ DB52 ♣ 743	Egal wie die Reizung läuft, Süd muss in 6♠ landen. West greift mit ♦10 an. Den Stich nehmen wir natürlich auf Nord.
	♠ KDB1043 ♥ A9532 ♦ 6 ♣ A		Was ist unser Problem? Wenn wir das ♣A abziehen, kommen wir nur noch einmal zu Nord. Sitzt der ♣K bei West, werden wir also nicht erfolgreich sein.
			Alternative? Wir ziehen sofort den 2. ♦-Gewinner ab und werfen ♣A weg. Nun legen wir ♣D vor und lassen sie laufen. Auf Süd werfen wir ein Cœur weg. Ducken die Gegner, setzen wir das Manöver fort.
			Egal, was passiert, wir kommen in Trumpf zu den dann hohen Treff. (Das funktioniert aber nur, wenn die Pik nicht 4:0 stehen.)

Fazit:

- Der Spielplan ist gefährdet, wenn wir **gute** Farben nicht mehr erreichen, weil die Farbe **blockiert** ist.
- Folglich müssen wir **Blockaden** vermeiden.
- Dies gelingt durch das Erkennen von **Übergängen** oder das Abwerfen der **blockierenden** Karten.

37.2.3 Schnitte vorbereiten, durchführen und wiederholen

W – ♠ B 10 9 2 Board 37.6

♥ 9 8 6 3

♦ 4

♣ A 10 4 2

♠ 7 4 3

♥ A 5 2

♦ AKD 8 5

♣ K 8

	N	
W		O
	S	

♠ AK 6

♥ KDB 10 4

♦ 10 9 3

♣ 7 3

♠ D 8 5

♥ 7

♦ B 7 6 2

♣ DB 9 6 5

West	Ost
1 SA	2♦
2♥	4 SA
5♥	6♥

Nord greift mit ♠ B an. West zieht 4x Trumpf. Dann zieht er 2x Karo. Leider stehen die Karo 4:1. Auf Ost muss der Alleinspieler die 10 und 9 nehmen. In Pik geht der Alleinspieler zu Ost und kann nun gegen ♦ B 7 schneiden. Dazu braucht er das ♠ A als Übergang.

Süd spielt 6♦. West greift mit ♦ 10 an. Es gibt keinen Grund für übertriebenen Optimismus, oder?

Natürlich muss der ♥ K im Schnitt sitzen. Und wir müssen den Schnitt wiederholen. Wir nehmen die ♦ 10 mit dem ♦ K und spielen eine 2. Trumpfrunde zu Nords Ass. Leider sitzen die Trümpfe 3:1. Nun schneiden wir in Cœur. Erfolgreich. Wie kommen wir zu Nord, um den Schnitt zu wiederholen? Uns drohen je 1 Verlierer in ♠ und ♦.

In Treff wieder zu Nord zu gehen, ist höchst riskant. Denn dann geben wir garantiert einen Treff-Stich ab. Und wenn Pik auch daneben geht, sind wir down.

S – ♠ DB 2 Board 37.7

♥ 3 2

♦ A 7 5 2

♣ A 9 8 6

♠ K 10 8 4

♥ 10 8 7

♦ 10 9 8

♣ B 7 3

	N	
W		O
	S	

♠ 9 7 6 5

♥ K 9 6 4

♦ 6

♣ K 10 5 4

♠ A 3

♥ ADB 5

♦ KDB 4 3

♣ D 2

Also ist es besser, ♠ A zu ziehen und ♠ 3 zu spielen. Denn dann können wir mit dem ♣ A zu Nord gehen und auf das hohe Pik unseren Treff-Loser wegwerfen.

S – ♠ 6 4 2 Board 37.8

♥ B 10 9 4 3

♦ A 9 7 6

♣ 9

♠ AD 10

♥ D 5

♦ KDB

♣ AD 10 8 3

	N	
W		O
	S	

♠ B 8 5 3

♥ A 2

♦ 8 4 2

♣ B 5 4 2

♠ K 9 7

♥ K 8 7 6

♦ 10 5 3

♣ K 7 6

Nord	Ost	Süd	West
		passe	2 SA
passe	3♣	passe	3♦
passe	3 SA		

Nord greift mit ♥ B an. Ost bleibt klein, Süd gewinnt und spielt Cœur nach. Was nun?

Klar ist, dass beide schwarze Könige bei Süd sitzen müssen. Schwierig ist, dass OW sicherstellen müssen, dass NS nie wieder rankommen, denn dann drohen die Cœur.

Wir legen den ♣ B vor. Egal, wann Süd den König nimmt, wir brauchen einen Übergang zurück zu Ost. Und das kann nur die ♣ 4 oder 5 sein. Also heben wir auf West die ♣ 3 auf. Wir kommen wieder zu Ost und legen nun den ♠ B vor.

Fazit:

- Erfordert unser Spielplan **mehrmaliges Schneiden**, müssen wir die erforderliche Anzahl von Übergängen absichern oder generieren.

37.2.4 Übergänge, um Verlierer zu stechen

Eine häufige Spieltechnik ist das Stechen von Losern der einen Hand in der anderen Hand.

Ein Beispiel aus [Bir20, S. 24]:

N –	♠ A764	Board 37.9
	♥ A5	
	♦ 1054	
	♣ A763	
♠ KDB93		♠ 1085
♥ 8		♥ B1097
♦ D87		♦ KB96
♣ D1084		♣ B9
	♠ 2	
	♥ KD6432	
	♦ A32	
	♣ K52	

Nord	Ost	Süd	West
1♣	passe	1♥	1♠
passe	passe	4♥	

Ist das 4♥ nicht sehr optimistisch? Nein. Süd hat eine tolle Hand: 6 Loser, insbesondere ♠-Single. Es ist eher Nords Hand, die mäßig ist. Eine typische Hand mit 3 Assen und sonst keinen weiteren Stichen.

West greift mit ♠K an.

Einfach oder? Wir geben nur 2♦-Stiche und 1♣-Stich ab. Aber halt, West hat mit 1♠ gegengereizt. Es ist also nicht ausgeschlossen, dass die Trümpfe 1:4 verteilt sind (Wahrscheinlichkeit von 4er auf Ost: ca. 28%, auf West 4,5%). Können wir uns davor schützen? Zählen wir unsere sicheren Stiche: 1 Pik, 5 Cœur, 1 Karo, 2 Treff. Nur 9.

Wie bekommen wir den 6. Cœur-Trumpf auch durch? Wir können die kleinen Trümpfe auf Süd verwenden, um die Pik-Luschen von Nord zu stechen. Dazu brauchen wir genau 3 Übergänge. Und die haben wir mit den Assen auf Nord. Wir nehmen also den ♠K mit dem Ass (1. Übergang) und stechen direkt ein Pik. Mit dem ♥-Ass (2. Übergang) gehen wir zu Nord und stechen erneut ein Pik. Nun ziehen wir ♣-König und -Ass (3. Übergang), um erneut von Nord ein Pik vorzulegen. Ost kann gern vorstechen, dann wirft Süd einen Loser weg.

Selbst wenn die Trümpfe 3:2-verteilt sind, ist das ein sicheres Spiel, denn die Pik liegen ja bei West, und nur Ost könnte sie (vor-)stechen.

Fazit:

- Erfordert unser Spielplan **mehrmaliges Stechen von Losern**, müssen wir die erforderliche Anzahl von Übergängen zur Loser-Hand absichern oder generieren.

37.2.5 Farbe hochspielen und abziehen

S –	♠ 1083	Board 37.10
	♥ K7532	
	♦ 84	
	♣ 753	
♠ 5		♠ 64
♥ D96		♥ B1084
♦ AB65		♦ D10932
♣ DB1092		♣ 84
	♠ AKDB972	
	♥ A	
	♦ K7	
	♣ AK6	

Nord	Süd
	2♦
2♥	2♠
3♠	4 SA
5♣	6♠

Nord zeigt 0 Asse. Somit nur Kleinschlemm.

West greift mit ♣D an.

Süd könnte auf das ♦A bei Ost hoffen. Also Treff auf Süd nehmen, 1x Trumpf, dann Cœur-Ass abziehen. Mit ♠10 zu Nord. Auf den Cœur-König werfen wir auf Süd die ♣6 weg. Nun spielen wir ♦4 von Nord und beten ...

Aber Moment, dieser Spielplan hat nur eine Erfolgsaussicht von 50%. Gibt es einen besseren?

Ja. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Cœur 4:3 liegen, beträgt 62,17%. Das ist besser. Wir könnten die 5. ♥-Karte auf Nord hochspielen. Dazu brauchen wir 3 Übergänge zu Nord. Haben wir die? Ja, wir haben in Trumpf 3 Übergänge. 9 zur 10, 7 zur 8, 2 zur 3. Dafür dürfen die Trümpfe **nicht** 3:0 liegen. 3:0 ist sehr unwahrscheinlich: nur 22%. Was machen wir, falls die Trümpfe doch 3:0 liegen? Dann müssen wir auf den ♦K hoffen.

Falls die Trümpfe aber 2:1 liegen, hoffen wir auf 4:3 in Cœur. Also nochmal: Treff auf Süd nehmen. Cœur-Ass abziehen. Mit ♠9 zu Nords 10. Auf den Cœur-König werfen wir auf Süd die ♣6 weg. Nun spielen wir ein kleines Cœur von Nord, auf Süd hoch gestochen. Mit ♠7 zu Nords ♠8. Nun spielen wir das vorletzte Cœur von Nord, auf Süd wieder hoch gestochen. Das letzte Cœur von Nord ist nun hoch. Wie kommen wir zu Nord? Mit ♠2 zu Nords ♠3. Auf das letzte Cœur von Nord wirft Süd die ♦7 weg. Erfüllt.

O –	♠ D 10 7 3	Board 37.11									
	♥ 6 4 3										
	♦ D 10 8 5 2										
	♣ B										
♠ 8 4 2		♠ A K 9 5									
♥ 9 8 2	<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		♥ A K 5
	N										
W		O									
	S										
♦ 7 4		♦ A K 6									
♣ A K 7 6 2		♣ 9 5 3									
	♠ B 6										
	♥ D B 10 7										
	♦ B 9 3										
	♣ D 10 8 4										

Ost	West
2 SA	3 SA

Ausspiel von Süd ist ♥D. Ost nimmt das Ausspiel, wozu sollte er ducken? Ost braucht in Treff 3 Stiche. Also sollte er sofort Treff spielen und 1x ducken. Nord gewinnt den Stich und setzt mit ♥4 fort. Jetzt muss Ost ducken, um zu sehen, wie die Cœur verteilt sind. Süd setzt Cœur fort. Die Farbe ist zum Glück 4:3 verteilt. Nun kann Ost ein Sicherheitsspiel machen, er kann sich auch gegen einen 4:1-Stand der Treff schützen. Ost sollte ein 2. Mal in Treff ducken. Süd gewinnt und zieht seinen Cœur-Stich ab. Der Rest ist bei Ost/West.

Das zweimalige Ducken kann sich Ost erlauben, da er in Treff nur 3 Stiche benötigt.

Hier gilt die von Richthofen [Ric88] aufgestellte Regel:

Ist Dein Dummy lang und schwach, duck, sonst geht's hinab den Bach!

Fazit:

- Stiche entwickeln kann man durch
 1. wiederholtes Stechen,
 2. Ducken
- Für Technik 1 braucht man genügend Übergänge, um das Stechen zu wiederholen.
- Technik 2 ist erforderlich, wenn man zu wenig Übergänge zur Hand mit der langen Farbe hat.

37.2.6 Übergänge der Gegner verhindern

S –	♠ 9 8 3	Board 37.12									
	♥ A 6 5										
	♦ K B 10 5										
	♣ A 10 9										
♠ D B 10 7 6 5		♠ K 4									
♥ 8 3	<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		♥ K 7 4 2
	N										
W		O									
	S										
♦ 8 6		♦ D 9 4 2									
♣ 8 3 2		♣ D 5 4									
	♠ A 2										
	♥ D B 10 9										
	♦ A 7 3										
	♣ K B 7 6										

Süd	Nord
1 SA	3 SA

West greift mit ♠D an. Von Nord legen wir die 4. Ost bleibt klein.

Das sieht nicht gut aus. Wenn Pik 4:4 oder 5:3 verteilt ist, dann müssen wir jeden Schnitt richtig raten.⁴⁵ Denn schneiden müssen wir in allen 3 Restfarben. Wenn die Pik aber sogar 6:2 verteilt sind, dann haben wir eine Chance. Denn wo liegt der ♠König? Garantiert bei Ost.

Was passiert, wenn ein Schnitt an West verloren geht? Dann spielt West wieder Pik. Ost muss seinen König nehmen und kann Pik aber nicht zurückspielen. Ost hat keinen Übergang zu Wests hohen Pik.

Ducken ist hier folglich **falsch**. Wir nehmen das Ass. Und beginnen sofort mit den Schnitten. Gegen West. Übrigens sollte Ost die Situation erkennen und sofort den König auf die Dame legen. Dann wird es für Süd schwerer.

Fazit:

- Haben die Gegner eine lange Farbe, so sollten wir versuchen, die Kommunikation der Gegner zu **unterbrechen**, sprich: Übergänge verhindern.

⁴⁵ Ja, Sie haben recht, bei 4:4 dürfen wir uns *einen* falschen Schnitt erlauben.

37.2.7 Übergänge erkennen oder entwickeln

Schauen Sie auf diese Farbe. AD108 □ KB97. Wieviele Übergänge erkennen Sie? Korrekt. Von Ost nach West haben wir 4 Übergänge, aber auch von West nach Ost kommen wir dreimal. Das kann uns im Spiel helfen. Denn abhängig davon, ob ein Schnitt gelingt oder nicht, kann es erforderlich sein, entweder zu Ost oder zu West zu kommen. Manchmal sind die Übergänge aber nicht so offensichtlich. Ein Beispiel:

S – alle	♠ 87	Board 37.13
	♥ AK862	
	♦ B42	
	♣ 852	
♠ 65		♠ 93
♥ B9754	W N O	♥ D103
♦ AKD7	S	♦ 10863
♣ 96		♣ KB103
	♠ AKDB1042	
	♥ –	
	♦ 95	
	♣ AD74	

Nord	Süd
	1♠
1 SA	4♠

West zieht seine Karo ab. Den letzten Karo stechen wir auf Süd, aber hoch! Denn wir haben zu den 2 Cœur von Nord nur den Übergang in Trumpf. Also spielen wir einen kleinen Trumpf und schenken OW damit einen Stich. Mit dem 2. Trumpf kommen wir aber zu Nord und ziehen unsere 2 ♥-Stiche ab. Nun muss natürlich noch der Treff-Schnitt sitzen.

Ost	West
1♥	1♠
3♦	3♥
4♥	

Süd sollte mit Trumpf angreifen, denn die Reizung lässt einen Not-Fit vermuten. Wie kommt Ost zu West, um einen Loser loszuwerden? Ost sollte die ♦D vorlegen. Nehmen die Gegner, dann hat Ost mit dem ♦B einen Übergang zu West. Ducken die Gegner, kann Ost das Ass ziehen und ein Karo auf West stechen.

O – alle	♠ KB2	Board 37.14
	♥ 72	
	♦ 10952	
	♣ K1082	
♠ 9863		♠ A75
♥ 84	W N O	♥ AKD653
♦ B8	S	♦ AD43
♣ AD764		♣ –
	♠ D104	
	♥ B109	
	♦ K76	
	♣ B953	

W – alle	♠ 9	Board 37.15	Nord	Ost	Süd	West
	♥ AKD1093					1♠
	♦ AKD		X	passe	2♣	passe
	♣ AD9		2♠	passe	3♣	passe
♠ AKB82		♠ D74	4♥			
♥ 6	W N O	♥ B752				
♦ B1063	S	♦ 7542				
♣ KB5		♣ 104				
	♠ 10653					
	♥ 84					
	♦ 98					
	♣ 87632					

Nords Reizung zeigt eine große Stärke. Der arme Süd nennt 2x sein 5er Treff.

Ost greift in Pik an, West gewinnt mit dem Ass und setzt Pik fort. Nord sticht.

Es drohen 3 Loser (1x Pik, 2x Treff). Wenn jetzt die Trümpfe 4:1 sitzen, gehen wir down.

Kann sich Nord dagegen schützen? Ja, einen Treff-Loser kann man vermeiden, wenn man zu Süd kommt und gegen den König bei West (den er nach seiner Eröffnung garantiert hat) schneidet.

Woher zaubert Nord einen Übergang? Er sollte die Karo spielen und den 3. Karo auf Süd stechen. Nun kann der Schnitt gegen West erfolgen.

Fazit:

- Häufig fehlen Übergänge. Diese kann man auf unterschiedliche Art erzeugen:
 1. Stechen von Gewinnern
 2. Ducken, um Mittelkarten zu Übergängen zu machen
 3. Kleine Karten für Übergänge nutzen

37.2.8 Schwierige Entscheidungen

Häufig haben wir nicht die Anzahl von Übergängen, die wir für einen sicheren Spielplan benötigen. Schauen wir uns ein Beispiel aus [Bir20, S. 39] an:

N – alle ♠ B 3 2 Board 37.16

♥ A 5

♦ 9 4

♣ A D 10 8 5 2

♠ K 9 6

♥ 9 8 3

♦ D 10 8 5 2

♣ 9 3

N
W O
S

♠ D 10 7 5

♥ K 10 6 4

♦ A K 7 3

♣ K

♠ A 8 4

♥ D B 7 2

♦ B 6

♣ B 7 6 4

Nord	Süd
------	-----

1♣	1♦
----	----

2♣	3 SA
----	------

West spielt ♦ 5 zum Buben.

Wieviele Stiche haben wir? 0+2+2+?. Die Pik bekommen wir nicht entwickelt. Da sind OW mit ihren Karos schneller. Also brauchen wir in Treff 5 Stiche.

Wir haben 2 Möglichkeiten:

1. Wir können den ♣ K auf Süd abziehen und mit dem ♥ A zu Nord gehen, um die Treff abzuziehen.
2. Wir können den ♣ K auf Nord mit dem Ass übernehmen, um die Dame abzuziehen und dann einen Stich an die Gegner abzugeben. Mit dem ♥ A kommen wir nochmal zu Nord.

Wir müssen hier keine exakten Wahrscheinlichkeiten für die Kartenlage berechnen. Plan 1 funktioniert bei einer Kartenlage von 3-3 und bei einer Kartenlage von B 9 – 7 6 4 3. Plan 2 funktioniert bei diesen Kartenlagen auch. (Natürlich geben wir bei 3-3 dann unnötigerweise den Gegnern einen Stich.) Er funktioniert aber auch, wenn der Bube double ist oder zu viert (ohne die 9). Das sind Zusatzchancen, die wir nutzen sollten.

37.3 Übergänge im Gegenspiel

Zunächst sei festgestellt, dass wir etliche Techniken des vorangegangenen Abschnitts durchaus auch im Gegenspiel verwenden können, beispielsweise das Ducken, um einen Übergang zur Hand mit der langen Farbe zu erhalten. Spielt West gegen Süds 3 SA von A 5 4 3 2 □ K 7 6 die 3 aus, und hat West sonst überhaupt nichts, so ist die einzige Chance von OW, in dieser Farbe 4 Stiche zu bekommen, einmal zu ducken. Ist die Farbe beim Alleinspieler 3:2-verteilt, funktioniert das. Auch hier brauchen wir einen Übergang zu den Karten von West. Und dazu müssen wir das Ass bis zum 3. Stich schonen.

Natürlich haben es die Gegenspieler deutlich schwerer als der Alleinspieler, da sie ja nur 13 der gemeinsamen 26 Karten sehen.

Im Folgenden werden wir einige Beispiele für Übergangsprobleme im Gegenspiel diskutieren.

37.3.1 Ducken

W – alle ♠ D 6 4 Board 37.17

♥ A K D 3 2

♦ 8 7 5

♣ 6 3

♠ K 3 2

♥ 10 9

♦ A D B

♣ D 10 9 5 2

N
W O
S

♠ A 10 5

♥ B 8 5 4

♦ K 4

♣ A B 8 4

♠ B 9 8 7

♥ 7 6

♦ 10 9 6 3 2

♣ K 7

Nord	Ost	Süd	West
------	-----	-----	------

			1♣
--	--	--	----

1♥	3 SA		
----	------	--	--

Süd spielt ♥ 7 aus.

Ost hat garantiert einen Stopper (sein 3SA-Gebot), wahrscheinlich B 8 x x.

Die einzige Chance im Gegenspiel ist das einmalige Ducken in Cœur. Nur so können NS die Kommunikation zu Nord aufrecht erhalten.

37.3.2 Eigene Übergänge erhalten

S – alle	♠ AKD ♥ 953 ♦ 93 ♣ B9862	Board 37.18									
♠ 954 ♥ ADB102 ♦ B64 ♣ D5	<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		♠ B10732 ♥ K764 ♦ A ♣ A73
	N										
W		O									
	S										
	♠ 86 ♥ 8 ♦ KD108752 ♣ K104										

Nord	Ost	Süd	West
		3♦	passee
passee	X	passee	4♥

Nord spielt ♠A aus.
Hat das Gegenspiel eine Chance?

Ja. Dazu muss Nord überlegen, wie die Karten liegen müssten. Hat Süd ein 3er Pik, dann sticht West den 3. Stich, und wir haben Osts Pik hochgespielt. Hat Süd nur ein 2er Pik, dann könnten wir auf Nord unsere 3 Pik-Stiche abziehen. Aber dann? Auch jetzt sind Osts Pik hoch. Wir brauchen einen 4. Stich, um den Kontrakt zu schlagen. Der kann nur aus den Unterfarben kommen. Treff ist wahrscheinlicher als Karo, da Ost in Karo nur das Ass hat.

Also spielt Nord nun keine 2. und 3. Pik-Runde, sondern ein Treff. Egal, ob Ost das Ass nimmt oder nicht, wir bekommen auf Süd mit dem ♣K einen Stich. Und da Süd sich ein Pik *als Übergang* aufhebt, bekommen wir auch noch unsere beiden Pik-Stiche. Hier ist wichtig, dass Nord die Kommunikation erhält, indem er Süds 2. Pik-Karte schont!

37.3.3 Übergänge des Alleinspielers zerstören

Das Gegenspiel steht häufig vor dem Problem, den Alleinspiel-Plan zu durchschauen. Das ist nicht immer einfach. Haben die Gegenspieler den Plan erkannt, müssen sie diesen zügig durchkreuzen.

W – alle	♠ K105 ♥ 953 ♦ KDB9 ♣ A72	Board 37.19									
♠ D83 ♥ AKD7 ♦ A63 ♣ KDB	<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		♠ A942 ♥ 64 ♦ 105 ♣ 108643
	N										
W		O									
	S										
	♠ B76 ♥ B1082 ♦ 8742 ♣ 95										

West	Ost
2 SA	3♣
3♥	3 SA

Nord spielt ♦K aus. Der Alleinspieler duckt bis zur 3. Runde. Nun wird von West der ♣K gespielt. Was sollte Nord tun? Der Alleinspieler versucht, seine Treff auf Ost zu etablieren. Das muss Nord verhindern. Also gleich das Ass, dann den Karo-Gewinner abziehen. Und nun kommt es. Nord muss den ♠K vorlegen, um den einzigen Übergang zu Ost zu vernichten.

Nord	Süd
2 SA	3 SA

Ost greift mit ♦D an. Süd gewinnt und spielt ein Pik zum Buben. Nun legt Nord ♣7 vor. Denken Sie sich in Ost rein. Was versucht Nord? Er möchte die Treff auf Süd entwickeln. Wo wird der ♣K sein? Bei West. Sonst hätte Nord das anders gespielt. Also müssen wir auf Ost versuchen, den Übergang zu Süd zu versauen. Wir müssen die Dame legen. Nun hat der Alleinspieler ein Problem ...

N – alle	♠ ADB6 ♥ A1063 ♦ A74 ♣ 87	Board 37.20									
♠ K104 ♥ D85 ♦ 8632 ♣ K95	<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		♠ 973 ♥ KB2 ♦ DB1095 ♣ D3
	N										
W		O									
	S										
	♠ 852 ♥ 974 ♦ K ♣ AB10642										

37.3.4 Gefahren erkennen

Nicht nur der Alleinspieler kann in Fallen laufen, auch die Gegenspieler müssen gefährliche Situationen erkennen und möglichst vermeiden. Exemplarisch diskutieren wir hier:

- Potentielle Blockaden
- Endspielsituationen

Manchmal muss man sichere Übergänge aufgeben, um das Gegenspiel nicht zu gefährden.

NS spielen 3 SA. Und unser Partner spielt auf West die ♥D aus.

Ost sollte hier den König legen. Aus 3 Gründen:

1. Wird Cœur ein zweites Mal gespielt, möchten wir den Stich nicht mit dem König gewinnen. Die Farbe wäre blockiert. Wir würden dann auf Ost hängen und könnten nicht mehr Cœur zurückspielen.
2. Wir müssten dann in einer der anderen Farben antreten. Alle 3 Farben sollte aber lieber der Alleinspieler anfassen.
3. Die Cœur-Stiche von West (die Dame zeigt eine Sequenz) wären durch unser König-Opfer nicht gefährdet, da Nord nix hat.

♠ A 3 2
♥ 8 6 4 2
♦ K 8 4
♣ D 5 3

Board 37.21

	N	
W		O
	S	

♠ B 10 6 5
♥ K 3
♦ B 10 6
♣ B 9 8 4

O – alle ♠ A B 7 3 Board 37.22

♥ A 7
♦ D B 10 8
♣ 8 5 2

♠ K 8 6
♥ K B 8 6 4
♦ K 7
♣ K 10 6

	N	
W		O
	S	

♠ D 9 2
♥ 5 2
♦ 9 6 4 2
♣ B 9 7 4

♠ 10 5 4
♥ D 10 9 3
♦ A 5 3
♣ A D 3

Ost	West
1♣	1♥
2♥	4♥

Nord greift mit ♦D an. West gewinnt mit ♦K. West spielt nun die ♥4.

Was sollte Nord tun? Nehmen wir an, Nord legt die ♥7. Wie wird das Spiel laufen? Karo wird der Alleinspieler wohl klären: ♦7 zum Ass, dann Osts 5 auf West stechen. Treff wird 3:3-verteilt sein. Die zieht West ab. Nun spielt der Alleinspieler wieder Trumpf. Nord muss das Ass nehmen und hat die Wahl zwischen Pest und Cholera. Pest: Er könnte das 4. Karo spielen: Doppel-Chicane auf OW. Cholera: Er spielt ♠, was West den fehlenden Stich schenkt. Also im 2. Stich sofort das ♥Ass.

Unabhängig vom Thema *Übergänge* eine Ergänzung: Hat Nord das ♥A gleich eingesetzt, entsteht zum Schluss diese Situation. Nun bleibt dem Alleinspieler nichts anderes übrig: Er muss die Pik selbst anfassen. Ost legt die ♠4 vor.

Süd sollte die 9 legen, nicht die Dame. Denn egal wie die Karten liegen: Ost bekäme seine 10, falls Süd die Dame legt. Und wenn wir in Pik 3 Stiche benötigen, müssen wir die 9 legen. Nun kann West sich winden, wie er will ...

♠ A B 7 3
♥ –
♦ 10
♣ –

	N	
W		O
	S	

♠ D 9 2
♥ –
♦ 9
♣ B

♠ 10 5 4
♥ 10 9
♦ –
♣ –

Die obige Hand ist ein gutes Beispiel für ein Endspiel-Manöver, welches West versucht. Nord muss erkennen, dass die Pik-Farbe nicht durch ihn angefasst werden darf. Er darf sich also gar nicht in eine Situation manövrieren lassen, wo er nur noch Pik spielen kann. Logische Konsequenz: Den **sicheren Übergang**, das ♥A, gleich aufgeben. Dies ist riskant, da Nord damit das Hochspielen seiner Karo aufgibt. Aber da wir in einem Farbspiel sind, hätte dies ohnehin keine Chance.