

38 Informationen sammeln

Das Thema *Informationen aus Reizung und gespielten Karten* tauchte bereits in mehreren Kapiteln im Kontext des Spielplans auf.

Wir konzentrieren uns in diesem Kapitel auf das Thema *Spielplan* aus der Perspektive der verfügbaren *Informationen*. Wir werden das Thema vorrangig aus Alleinspieler-Sicht behandeln, ab und an aber auch die Gegenspiel-Sicht streifen.

Worum geht es? Häufig brauchen wir Informationen über unsere Gegner, um einen Spielplan erfolgreich entwickeln und umsetzen zu können. Ist der Alleinspieler in dieser Farbe A 102 □ KB5 auf 3 Stiche angewiesen, so muss er wissen, wo die Dame sitzt. Also bitte kein Raten, denn das hat nur eine Chance von 50%.

Wie kommen wir an Informationen über die Gegenspieler ran? Im Folgenden schauen wir uns an, wie man solche Informationen sammeln kann. Ohne den Gegnern in die Karten zu schauen.

38.1 Grundlagen

Welche Informationen benötigen wir (häufig) für unseren Spielplan?

1. **Kartenverteilung** : Sind in einer Farbe bei fehlenden 8 Karten die Karten 4-4-verteilt?
2. **Platzierung von Bildern** : Wer hat die (fehlende) Dame?
3. **Punkteverteilung** : Wo sitzen die fehlenden Punkte?

Welche Informationen stehen uns – neben den eigenen Karten – zur Verfügung?

1. **Reizung**
2. **Bisher gespielte Karten**

Bevor wir uns dem Thema systematisch nähern: Es gibt viele Bücher zum *Spielplan*, die sich u.a. mit der Frage befassen, wie wir an Zusatzinformationen für einen guten Spielplan gelangen. Beispielsweise von Berthe/Lébely: [BL17], [BL19], [BL08] und [BL01]. Ein sehr gutes Buch zu diesem Thema ist [Law00].

38.2 Informationen aus Reizung und Ausspiel

Wie bekommen wir Informationen über die Kartenverteilung oder die Platzierung von Bildern? Einige typische Beispiele:

Platzierung von Bildern Hat der Teiler nicht eröffnet und während des Spiels schon 2 Asse gezeigt, dann wird er ein fehlendes 3. Ass *nicht* haben.

Farblänge Spielt ein Gegner gegen SA eine 2 aus, dann wird er in dieser Farbe 4 Karten haben, falls die Gegner gegen SA die vierthöchste Karte ausspielen.

Verteilung Spielt der Gegner gegen SA eine 2 aus, und fehlen uns in dieser Farbe 8 Karten, dann können wir uns relativ sicher sein, dass die Farbe bei den Gegnern 4-4-verteilt ist. Natürlich nur, falls die Gegner gegen SA die vierthöchste Karte ausspielen.

Single Spielt ein Gegner gegen ein Farbspiel in einer Farbe, in der wir AKB10 haben, die Dame aus, dann wird das wohl ein **Single** sein.

Abwurf Wirft ein Gegner in einer Farbe ab, dann ist die Verteilung in dieser Farbe klar.

Farblänge Hat ein Gegner mit einer OF eröffnet oder gegengereizt, dann ist dies mindestens eine 5er Farbe.

Überraschenderweise können wir aber auch Informationen aus einer **Nicht**-Aktion ziehen:

Verteilung / Farblänge Hat ein Gegenspieler auf der 1er Stufe (nach unserer 1♦-Eröffnung) nicht gegengereizt, er hat aber im Spiel schon 9 FP gezeigt, dann wird er keine 5er OF haben.

Bilderplatzierung Greift ein Gegenspieler (in einem Farbspiel) in einer Farbe mit einer *kleinen* Karte an, dann hat er keine Sequenz wie KD ...

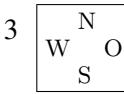
An ausgewählten Beispielen wollen wir illustrieren, wie man sich Informationen herleiten kann. Vorab sollten wir aber vereinbaren, dass wir Standard-Konventionen beim Reizen und auch beim Ausspiel nutzen. Von AK ... greifen wir im Farbspiel mit dem Ass an, gegen SA spielen wir die vierthöchste unserer (langen) Farbe. Von einer Sequenz (wie DB 10xx) spielen wir die höchste Karte.

Beispiel 38.1 [Figuren lokalisieren]

Nord	Süd
<hr/>	
1 SA	
2♣	2♠
4♠	

West greift mit ♠A an. West darf nicht den K abziehen, denn dann hätte Süd schon gewonnen. Das ungefährlichste Nachspiel ist Treff. Wie gewinnen NS das Spiel? ♠K muss (nach dem Ausspiel ♠A) auch bei West sitzen, also können wir von Süd zur Dame spielen. Hier müssen wir natürlich hoffen, dass West den Wechsel auf Karo nicht findet.

S – alle	♠ AK63	Board 38.1
	♥ D108	
	♦ B32	
	♣ B103	
	♠ 10	♠ 9874
	♥ AK543	♥ B72
	♦ D76	♦ K1085
	♣ 9765	♣ 84
	♠ DB52	
	♥ 96	
	♦ A94	
	♣ AKD2	



Welche Information hat uns in Board 38.1 geholfen? Das **Ausspiel** ♠A.

Nun ein Beispiel, bei dem wir den Spielplan erst während des Abspielens der Karten erarbeiten können.

Beispiel 38.2 [Abspiel beobachten]

O –	♠ A10974	Board 38.2
	♥ 83	
	♦ A1093	
	♣ KB	
♠ B85	♠ 63	
♥ DB2	♥ AK1054	
♦ 764	♦ 85	
♣ D742	♣ A1083	
	♠ KD2	
	♥ 976	
	♦ KDB2	
	♣ 965	

Nord	Ost	Süd	West
	1♥	p	2♥
	2♠	p	4♠

Osts 1♥ ist mutig. Mit nur 7 Losern kann man einen solchen Zweifärber aber aufmachen.

Ost zieht ♠A und K ab. Das 3. Cœur sticht Nord, um dann Trumpf zu ziehen.

Problem: In Treff darf NS nur einen Stich abgeben.

Analyse: OW haben 17 FP. Ost hat eröffnet, West gehoben. West sollte also 6 (oder 5) Punkte haben, so dass Ost wohl mit 11 (oder 12) FP aufgemacht hat. Ost hat schon 7 Punkte (♥AK) gezeigt, West 4 (♥DB, ♠B). Der Alleinspieler kann also davon ausgehen, dass das ♣A bei Ost, ♣D bei West sitzt.

Welche Informationen haben uns in Board 38.2 geholfen?

- Die **Reizung** gab uns Infos über die Punkteverteilung.
- Diese Punkteverteilung und das **Abspiele** der Karten (♥AK) ließ uns die ♣D klar platzieren.

Beispiel 38.3 [Infos aus dem Ausspiel]

O –	♠ 10	Board 38.3
	♥ 9875432	
	♦ 75	
	♣ D108	
♠ 87542	♠ AD9	
♥ –	♥ KB6	
♦ A632	♦ B1098	
♣ 5432	♣ KB7	
	♠ KB63	
	♥ AD10	
	♦ KD4	
	♣ A96	

Nord	Ost	Süd	West
	1 SA	X	p
	2♥	p	4♥

Ost greift mit ♦B an. ♦D wird mit dem Ass genommen und Karo zurückgespielt, gewonnen mit K.

Analyse: Ost hat 15-17 FP. West hat mit dem ♠A 4 FP gezeigt. West kann keine weiteren Punkte haben. Also ist klar, dass alle verbliebenen Punkte auf Ost liegen. Wir müssen folglich mehrmals von Nord gegen Ost zu schneiden. 3. ♦-Runde wird auf Nord gestochen.

Wir schneiden in Trumpf (zur 10) und spielen dann die ♠3 zu Nords 10. Ost gewinnt. Egal, was Ost zurückspielt, es hilft uns. Mit Pik-Schnappern kommen wir zu Nord.

Welche Informationen haben uns im Board 38.3 geholfen?

- Das Zählen der **Punkte**.
- Die bisher **gespielten Karten**.

Durch eine Analyse der Reizung und der bisher gespielten Karten können wir Rückschlüsse für das eigene Spiel ziehen kann.

Beispiel 38.4 [Infos sammeln]

O – OW
 ♠ AKD752
 ♥ A5
 ♦ 7
 ♣ D954



Board 38.4
 ♠ 10843
 ♥ 94
 ♦ ADB2
 ♣ B86

Nord	Ost	Süd	West
	p	p	1♠
2♥	2♠	4♥	4♠
5♥	p	p	5♠

Das 5♥-Gebot ist schon sehr gewagt, oder? Es ist aber ein sinnvolles Opfergebot, denn in Nichtgefahr ergeben 3 down kontriert nur 500. Das Vollspiel auf OW in Gefahr gäbe 620.

Nord spielt ♥6 aus. Süds Bube wird vom Alleinspieler auf West mit dem Ass genommen. Die Trümpfe stehen 2-1. Nord hat in Trumpf B9.

Die 2 ♣-Loser werden wir nicht verhindern. Also müssen wir den ♥-Loser loswerden, und zwar auf Karo.

Der Knackpunkt ist: Wo sitzt der ♦K? Sitzt er auf Nord, können wir schneiden. Sitzt er auf Süd, ziehen wir das Ass und lassen anschließend die Dame laufen, falls Süd nicht deckt.

Was wissen wir über die Gegner NS?

1. Nord sollte 11 FP und ein 5er Cœur haben.
2. Süd kann kein Schwächling sein. Sonst hätte er nicht mit 4♥ gesperrt.
3. NS haben zusammen 17 FP, also spricht viel für 11+6.
4. Nords Angriff: ♥6. ♥B hat Süd. Hätte Nord ♥KD, hätte er ♥K ausgespielt. Süd hat also ♥D oder K.
5. Wo sitzen ♣A und K? Mit Sicherheit nicht *beide* auf Nord, denn dann hätte Nord ♣A ausgespielt.
6. Wir wissen also, dass Süd ♥K oder D und ♣A oder K hat.
7. Dann ist gemäß den FP auf Süd kein Platz mehr für den ♦K.

Wir können also (ohne Risiko) in Karo schneiden.

O – OW	♠ B9 ♥ K10762 ♦ K64 ♣ A102	Board 38.4 ♠ 10843 ♥ 94 ♦ ADB2 ♣ B86
Hier die ganze Hand:	♠ AKD752 ♥ A5 ♦ 7 ♣ D954	♠ 6 ♥ DB83 ♦ 109853 ♣ K73

Welche Informationen haben uns in Board 38.4 geholfen?

- Die Reizung, aus der wir die Punkte der Gegner ableiten können.
- Nords **Ausspiel**: Nord kann **keine Sequenz** mit Figuren haben.
- Platzierung des ♦K.

Aufgabe 38.1 [Informationen sammeln 1]

S –	Board 38.5
♠ A5	♠ 94
♥ ADB75	♥ 10843
♦ A1097	♦ DB
♣ D8	♣ K9654
Nord Ost Süd West	
1♠ 2♥	
2♠ p p 3♥	
p 4♥	

Nords Angriff ist ♠K. Fragen:

1. Wie ist die Punkteverteilung auf NS?
2. Wer hat den ♦K?
3. Wer hat den ♥K?
4. Wo sitzt ♣A?
5. Wie gewinnen OW das Spiel?

38.3 Informationen aus dem Nichtspielen einer gereizten Farbe

Häufig sind wir nach einer Wettbewerbsreizung *Alleinspieler* und wundern uns, dass die Gegenspieler *nicht* die von ihnen gereizte Farbe anspielen. Das wird im SA-Spiel eher selten sein, deshalb konzentrieren wir uns hier auf **Farbspiele**.

Welche Gründe kann es dafür geben, dass die Gegenspieler **nicht** in „ihrer“, sondern in einer anderen Farbe angreifen?

1. Der Ausspieler hat ein Single und hofft auf einen Schnapper.
(Dies wird man aber nur tun, wenn man schlechte Trümpfe hat. Denn mit guten Trümpfen bekommt man ja ohnehin Trumpfstiche.)
2. Der Ausspieler hat in der gereizten Farbe ein „leeres“ Ass, also Axxx oder so ähnlich. Von einer solchen Kartenlage sollte man nicht ausspielen.
3. Der Ausspieler spielt in der gespielten Farbe von einer Sequenz aus.
4. Der Ausspieler hat in dieser Farbe nur AK.

Beispiel 38.5 [Ausspiel 1]

N –	Board 38.6	
♠ 93	♠ KB4	
♥ K854	♥ AD963	
♦ B653	♦ 942	
♣ A76	♣ K3	
		Nord Ost Süd West
		1♠ 2♥ 2♠ 3♥
		Angriff (von Süd) ist ♣10.
		Warum hat Süd nicht mit Pik angegriffen?

Ein Single ist die ♣10 garantiert nicht. Eine Sequenz kann das durchaus sein. Aber sonderlich aggressiv ist ein solches Anspiel nicht, gerade im Farbspiel. Bleibt eigentlich nur, dass dies ein Notangriff mangels besserer Ideen ist. Wie wird das Pik von Süd aussehen? Mit kleinen Karten hätte Süd garantiert angegriffen. Auch mit D10x o.ä. sollte Süd mit Pik angreifen. Bleibt nur noch die Kartenlage Axx. Von einer solchen Kartenlage spielt man ungern aus. Schauen Sie auf die Gesamtverteilung. ♠A-Angriff wäre für NS tödlich.

Wir gehen also davon aus, dass Süd das ♠A hält. Damit OW den Kontrakt erfüllen können, muss Nord die Dame haben. Nach dem Trumfziehen legen wir von West ein Pik vor und decken Nords Karte.

Hier die gesamte Hand:

N –	Board 38.6
♠ D10762	
♥ B2	
♦ AD8	
♣ DB4	
♠ 93	♠ KB4
♥ K854	♥ AD963
♦ B653	♦ 942
♣ A76	♣ K3
	♠ A85
	♥ 107
	♦ K107
	♣ 109852

Welche Informationen haben uns in Board 38.6 geholfen?

- Das **Ausspiel** der ♣10.
- **Nicht-Ausspiel** der Gegner-Farbe Pik.

Beispiel 38.6 [Ausspiel 2]

Board 38.7

♠ 97
♡ AKB3
◊ DB742
♣ 73

	N	
W	O	
S		

♠ A4
♡ 10654
◊ 9
♣ ADB1064

Nord	Ost	Süd	West
		1♣	1♠
2◊	2♠	p	p
3♡	3♠	4♡	

Eine typische Wettbewerbsreizung. Nord ist stark genug (nur 7 Loser), seine 2 Farben zu nennen. Erst das 5er Karo, dann das 4er Cœur.
Angriff (von Ost) ist ♣2.

Wie kann Nord das Spiel gewinnen?

Analyse: Warum hat Ost nicht mit Pik angegriffen? Da wir selbst das ♠A und ein langes Treff haben, ist die einzige vernünftige Erklärung: ♣2 ist ein **SINGLE**.

Jetzt sollten unsere Alarmglocken klingeln. Denn was könnte passieren, wenn wir nicht das Ass nehmen? West gewinnt mit dem König und spielt Treff zurück, gestochen von Ost. Nun spielt Ost ein Karo zu West, der ◊A oder K haben könnte und dann natürlich nimmt. West legt wieder Treff vor. Ost würde wieder stechen.

Das muss Nord verhindern. Denn falls Ost ♡Dxx hält, kann er ein kleines Trumf von Nord mit der ♡D überstechen. Nimmt Nord aber A oder K zum Stechen, dann wirft Ost ab und bekommt mit der ♡D einen Stich. Das ist eine sogenannte *Trumpfpromotion*.

Alternative: Wir müssen gleich das ♣A nehmen. Wie liegen die Trümpfe? Ost kann kein ♡-Single haben. Mit einem zweiten Single hätte Ost anders gereizt. West wird auch kein ♡-Single haben. Denn dann hätte Ost gute Trümpfe, die er nicht als Schnapper, sondern als normale Trumf-Stiche nutzen würde. Dann wäre ein ♠-Angriff sinnvoller gewesen. Die Trümpfe liegen also mit hoher Wahrscheinlichkeit 3-2.

Wir ziehen folglich 2x Trumf von oben und spielen dann erneut Treff. West gewinnt zwar mit dem K. Das war's dann aber. Die Treff auf Süd sind hoch. OW bekommen nur ♣K, 1x Karo plus ♡D.

Hier die gesamte Hand:

S – alle

♠ 97
♡ AKB3
◊ DB742
♣ 73

♠ KD853
♡ 87
◊ A8
♣ K985

Board 38.7

♠ B1062
♡ D92
◊ K10653
♣ 2

Welche Informationen haben uns in Board 38.7 geholfen?

- Ost spielt nicht die OW-Farbe Pik aus.
- Das **Ausspiel** musste ein **Single** sein.

Im nächsten Beispiel hilft uns wieder das Ausspiel und das Zählen der Punkte.

Beispiel 38.7 [Ausspiel 3]

S –
♠ B2
♡ 10842
◊ AD5
♣ D872

	N	
W	O	
S		

Board 38.8
♠ K107
♡ AD9763
◊ K64
♣ B

Nord	Ost	Süd	West
		1♠	p
2♠	3♡	p	4♡

Ost ist stark genug (6er Cœur, nur 6 Loser), sein Cœur (in Nichtgefahr) zu nennen. Angriff (von Süd) ist ♣A, gefolgt von ◊B. West gewinnt mit dem Ass. Nun versucht West den Schnitt in Cœur, der an Süds König verliert. Nord hat den ♡B. Süd steigt in Cœur aus. Wie kann Ost das Spiel gewinnen? Es drohen 4 Loser: 2x ♠, 1x ♡, 1x ♣.

Analyse: Warum hat Süd nicht mit Pik, sondern Karo fortgesetzt? Hat Süd wieder ♠Ax x ? Wohl kaum.

Denn:

- Der Angriff ♣A verspricht auch ♣K.
- Süd hatte auch ♡K. Das sind schon 11 FP auf Süd.
- Nord hat bisher nur 1 FP gezeigt: ♡B.
- Es fehlen an Figurenpunkten nur ♠A und D.
- Nach dieser Reizung muss Nord das ♠A haben. Mit nur 3 FP hätte Nord nie 2♠ geboten.

Hier die gesamte Hand:

S –	♠ A63 ♡ B ♦ 873 ♣ 1096543	Board 38.8
	♠ B2 ♡ 10842 ♦ AD5 ♣ D872	♠ K107 ♡ AD9763 ♦ K64 ♣ B
		♠ D9854 ♡ K5 ♦ B1092 ♣ AK

Welche Informationen haben uns in Board 38.8 geholfen?

- Die Reizung.
- Süd spielt nicht die NS-Farbe Pik aus.
- Das **Ausspiel** erfolgt von AK, danach von einer **Sequenz**.
- Die Pik-Haltung auf Süd muss eine „interessante“ Verteilung sein, von der man ungern ausspielt.

Aufgabe 38.2 [Informationen sammeln 2]

N –	Board 38.9
♠ AD1087	♠ B65
♡ B3	♡ K42
♦ K652	♦ DB87
♣ K8	♣ B92

Nord	Ost	Süd	West
1♡	p	2♡	2♠
3♡	3♠		

Nord zieht ♦A ab. ♦-Nachspiel wird auf Ost gewonnen. Der Schnitt in Pik geht schief, Nord gewinnt mit dem König und spielt Trumpf zurück. OW ziehen den letzten Trumpf ab, Nord wirft ♣3 weg.

Fragen:

- Wie ist die Punkteverteilung auf NS?
- Wer hat ♣A und D?
- Wer hat ♡A und D?
- Wie gewinnen OW das Spiel?

38.4 Informationen herauskitzeln

Meistens ist es etwas komplizierter, den Gegnern relevante Infos zu entlocken.

Beispiel 38.8 [Informationen herauskitzeln]

N –	Board 38.10
♠ K107	♠ AD9654
♡ B3	♡ 8
♦ KB64	♦ A1052
♣ KB85	♣ D4

Nord	Ost	Süd	West
1♡	1♠	2♡	2♠
3♡	3♠	p	4♠

Beide Parteien schaukeln sich hoch. NS ahnen offensichtlich, dass OW sichere 4♠ haben, und verteidigen bis auf die 5er Stufe. In Nichtgefahr.

Süd greift mit ♡2 an. Nord nimmt ♡D und spielt ♡K nach. Gestochen.

Haben OW eine Chance? Wovon hängt der Kontrakt ab? OW müssen die ♦D finden.

Analyse: OW haben 24 FP, also haben NS 16 FP. Nord hat eröffnet, hat also mind. 11/12 FP. Die Wahrscheinlichkeit ist also hoch, dass Nord die Dame hat. Sicher sind wir uns aber nicht.

Können wir uns ein besseres Bild über die Punkte-Verteilung machen? Ja. Nachdem wir zweimal Trumpf gespielt haben, klären wir, wo das ♣A sitzt. Wir finden es auf Süd. Schwein gehabt! Nun wissen wir Bescheid. Die ♦D muss auf Nord sitzen.

Hier die gesamte Hand:

Süds 2♥ ist korrekt, er hat nur 9 Loser und 8 FVP. Nords 5♥-Gebot ist eine reine Verteidigung. Nord ist schon mutig. 4♠ scheinen aber auf OW problemlos zu gehen, deshalb verteidigt Nord. In Nichtgefahr.

N –	♠ B3 ♥ AKD96 ♦ D87 ♣ 632	Board 38.10
	♠ K107 ♥ B3 ♦ KB64 ♣ KB85	♠ AD9654 ♥ 8 ♦ A1052 ♣ D4
		♠ 82 ♥ 107542 ♦ 93 ♣ A1097

Welche Informationen haben uns in Board 38.10 geholfen?

- Die Reizung.
- Der Sitz einer Figur.

38.5 Verteilung erkunden

Häufig haben beide Gegner geschwiegen, so dass wir über die Punkteverteilung der Gegner so gut wie nichts wissen. Dann müssen wir versuchen, während des Spiels Informationen über die Kartenverteilung bei den Gegnern zu sammeln.

Beispiel 38.9 [Verteilung]

O – NS	Board 38.11
♠ AB42	♠ KD87
♥ D54	♥ 973
♦ A108	♦ KD6
♣ A103	♣ KB2

Nord	Ost	Süd	West
1♣	p	1♠	
p	2♠	p	4♠

Nord greift ♥AK an. Die 3. Cœur-Runde sticht Süd. Was sollte Süd zurückspielen? Süd weiß, dass Nord von einem 5er Cœur angespielt hat. Nord hat nicht gereizt, also kann Nord keines der fehlenden Asse haben. Süd spielt Karo zurück, denn das richtet keinen Schaden an.

Den Punkten nach sollte das Spiel einfach sein, ist es aber offensichtlich nicht. Wir dürfen keinen Stich mehr abgeben. Wovon hängt der Kontrakt ab? OW müssen (analog Beispiel 38.8) die ♣D finden.

Hier müssen wir abwarten und schauen, was passiert. Wir klären in 3 Runden Trumpf und spielen dann eine 2. und 3. ♦-Runde. In der 3. Runde wirft Süd ein Treff ab. Damit kennen wir Süds Verteilung: 3♠, 2♥, 2♦, 6♣. Nords Verteilung ist genauso klar: 2551.

Damit ist der Spielplan einfach. Wir spielen Ostes ♣K. Fällt die Dame nicht auf Nord, schneiden wir gegen Süd. Absolut sicher.

O – NS	Board 38.11
♠ 63	♠ KD87
♥ AK862	♥ 973
♦ B9743	♦ KD6
♣ 4	♣ KB2

Nord	Ost	Süd	West
1♣	p	1♠	
p	2♠	p	4♠

Die gesamte Hand:

Welche Information hat uns in Board 38.11 geholfen?

- Die Karten-Verteilung bei den Gegnern.

38.6 Signale der Gegner nutzen

Beispiel 38.10 [Signale der Gegner nutzen]

N – NS	♠ A63 ♡ DB82 ◊ AD ♣ K862 ♠ 5 ♡ 9654 ◊ 6532 ♣ A954	Board 38.12	Unspektakuläre Reizung: Ost greift mit ♠ 7 an.	Nord 1 SA 2 ♡	Ost p p	Süd 2 ♣	West p 3 SA
♠ KB974 ♡ A73 ◊ K104 ♣ 107	Was sagt uns dieses Ausspiel? Wenn Ost gegen SA seine vierthöchste ♠-Karte ausgespielt hat, dann können wir die 11er Regel anwenden. Die 11er Regel besagt, dass Ost $11 - 7 = 4$ Pik-Karten fehlen, die <i>höher</i> als die 7 sind. Überrascht stellen wir fest, dass wir auf NS diese 4 Karten haben: AD 108. Damit ist klar, dass West nur kleinere ♠-Karten (als die 7) hat und unsere 8 den Stich machen wird. Ost wird verdutzt schauen, dass wir den Stich mit der 8 gewinnen. Außer dem K bekommen OW in Pik nichts.	♠ D1082 ♡ K10 ◊ B987 ♣ DB3					

Welche Information hat uns in Board 38.12 geholfen?

- Das Ausspiel-Signal der Gegner (also Osts Angriff).

38.7 Aufgaben

Noch 2 abschließende Aufgaben:

Aufgabe 38.3 [Spielplan 1]

Nach einer ungestörten Reizung landet West in 4 Cœur.
Nord greift mit ♣ A an, gefolgt von ♣ K und einer 3. ♣-Runde. Wie sieht die beste Chance für West aus?
(Hinweis: Nord ist in den roten Farben 3-2-verteilt.)

N – OW	Board 38.13
♠ 43	♠ KB95
♡ AKB109	♡ D2
◊ AB103	◊ KD92
♣ B2	♣ 1074

Aufgabe 38.4 [Spielplan 2]

West spielt 3 SA. Nords Angriff ist ♡ 2. Nord/Süd spielen gegen SA die vierthöchste Karte aus.
Wie gewinnt West das Spiel sicher?
Zusatzinfo: Nord hat ein Treff-Single, was West beim Abziehen der Treffs erfährt.

W –	Board 38.14
♠ D86	♠ KB7
♡ A5	♡ 73
◊ AB108	◊ K954
♣ AKDB	♣ 10973

Fazit: Wenn wir die Reizung und die bisher gespielten Karten analysieren, können wir gute Spielstrategien ableiten. Gerade das gegnerische Ausspiel gibt uns häufig gute Hinweise.

Hinzu kommen natürlich Signale, die sich die Gegenspieler mit bestimmten Karten (z.B. Längen- und Farbvorzugssignale) senden können. Auch diese können wir ausnutzen.