

41 Sicherheitsspiele

Wir konzentrieren uns in diesem Kapitel auf das Thema *Sicherheitsspiel*. Diese Thematik tauchte bereits in mehreren Kapiteln im Kontext des Spielplans auf. Die hier vorgestellten Ideen könnten also zum Teil bereits in den anderen Kapiteln auftauchen.

Worum geht es? Häufig haben wir verschiedene Strategien zur Auswahl, wie wir ein Spiel gewinnen können. Meistens geht es darum, dass wir das Spiel überhaupt gewinnen. D.h. wir müssen mit Glück und Geschick die geforderte Anzahl von Stichen erzielen. Das ist aber – gerade in einem Match-Point-Turnier – nicht unser primäres Ziel. Im Paarturnier erfolgt die Abrechnung meistens auf Match-Point-Basis (M), d.h. wir wollen ein besseres Resultat erzielen als die anderen Paare. Dann bekommen wir in diesem Spiel 100% der möglichen Punkte. Haben wir beispielsweise ein Oma-Spiel, welches alle reizen und in dem wir sicher 9 Stiche machen, ist es durchaus zu überlegen, ob wir in's Risiko gehen und eine Strategie wählen, die uns einen Zusatzstich bescheren könnte. Selbst auf die Gefahr hin, dass wir down gehen.

Ein 2. Aspekt bei Sicherheitsspielen ist, dass wir uns gegen ungewöhnliche Verteilungen schützen wollen. Fehlen dem Alleinspieler in einer Farbe 5 Karten, so kann er mit knapp 68% Wahrscheinlichkeit von einer 3-2-Verteilung ausgehen. Allerdings hat eine 4-1-Verteilung immerhin eine Wahrscheinlichkeit von 28%. Folglich sollten wir eine Spielstrategie suchen, die uns auch gegen 4-1 schützt.

Die Konsequenz eines Sicherheitsspiels kann sein, dass wir einen Stich verschenken. Nur um das Spiel mit (großer) Wahrscheinlichkeit (oder absolut sicher) zu erfüllen.

41.1 Abrechnungsmethoden in Bridge-Turnieren

Zunächst wollen wir kurz die gängigen Abrechnungsmodelle in Turnieren anschauen, da diese Einfluss auf unsere Strategie haben.

In den meisten Clubs werden Paar-Turniere gespielt, die nach der *Match-Point*-Methode abgerechnet werden.

41.1.1 Abrechnung nach Match Points

Wie funktioniert die Berechnung nach *Match Points*? Schauen wir uns ein Beispiel an. Ein Board wurde 6x gespielt:

MP NS	Score NS	Score OW	MP OW
10	600		0
7	500		3
2		50	8
4	170		6
0		100	10
7	500		3

Die Match Points ergeben sich wie folgt:

Ein Top wäre $2 \times (\text{Anzahl der Spiele je Board}) - 1$). Hier wurde das Board 6x gespielt, der Top-Score (600) bekommt also 10 Punkte. Das Resultat 500 ist 2x erzielt worden. Da für die nächsten Plätze nach dem Top-Score die Punkte 8 und 6 vergeben werden, bekommen NS das arithmetische Mittel, also in diesem Fall $\frac{6+8}{2} = 7$.⁴⁶

Die OW-Punkte ergeben sich analog. Im Standard-Fall kann man die OW-Punkte dadurch berechnen, dass die jeweilige Summe (in diesem Beispiel) 10 ergeben muss.

Was bedeutet das für unsere Spielstrategie? Ein kleiner Punkt-Unterschied hat gravierende Auswirkungen.

⁴⁶ Die Originalregel besagt, dass man für alle Anschriften, die schlechter als die eigene sind, jeweils 2 Punkte bekommt, für alle gleich guten Anschriften jeweils 1 Punkt.

MP NS	Score NS	Score OW	MP OW
4	620		6
4	620		6
4	620		6
10	630		0
4	620		6
4	620		6

Alle spielen 4♥, nur einmal wurde 3SA+1 gespielt. Der Unterschied von 10 Punkten sorgt hier dafür, dass die 630 ein absoluter Top ist. Wir müssen also versuchen, auch um den letzten Punkt zu kämpfen. Jeder Überstich ist Gold wert.

41.1.2 Team-Turnier und IMP-Abrechnung

Im Team-Turnier spielen 2 Paare als **EIN Team**. Das Teamturnier unterscheidet sich vom Paarturnier in der Art der Abrechnung. Teamturniere werden nach der IMP-Methode (International Match Points) abgerechnet. Dies wirkt sich stark auf die Strategie aus.

Jedes Board wird an zwei Tischen über Kreuz gespielt, das heißt: Die eine Hälfte eines Teams spielt das Board auf Nord/Süd, die andere Hälfte spielt (in einem anderen Raum) das *gleiche* Board auf Ost/West. Es gibt also pro Board nur 2 Anschriften. Schaffen NS im ersten Raum 400, im anderen Raum 430, dann ergibt sich eine Differenz von 30.

Diese Differenz wird in sogenannte **IMPs** (International Match Points) umgerechnet, siehe Tabelle 23.

Differenz	IMPs	Differenz	IMPs	Differenz	IMPs	Differenz	IMPs
20-40	1	270-310	7	750-890	13	2000-2240	19
50-80	2	320-360	8	900-1090	14	2250-2490	20
90-120	3	370-420	9	1100-1290	15	2500-2990	21
130-160	4	430-490	10	1300-1490	16	3000-3490	22
170-210	5	500-590	11	1500-1740	17	3500-3990	23
220-260	6	600-740	12	1750-1990	18	4000+	24

Tabelle 23: International Match Points

Schauen wir uns ein Beispiel an: Team 1 spielt gegen Team 2.

- Das 1. Paar von Team 1 (1.1) spielt auf NS gegen das 1. Paar von Team 2 (2.1) auf OW.
- Im anderen Raum spielen die 2. Paare von Team 2 (2.2) auf NS gegen Team 1 (1.2) auf OW.

Paar NS	Paar OW	Resultat
1.1	2.1	420
2.2	1.2	-50

Das **gleiche** Board wird also 2x gespielt, wobei die Komplementärpaare (Zeile 2) das Board mit vertauschten Positionen spielen.

Nun bilden wir die Differenz zwischen den beiden Anschriften: 470 für Team 1. Die 470 Punkte werden gemäß Tabelle 23 umgerechnet. Das ergibt 10 IMPs für Team 1.

Diese IMPs werden für jedes Spiel berechnet und aufsummiert.

41.1.3 Paarturnier mit International Match Points

Die Auswertung eines Paarturniers kann aber auch nach IMPs erfolgen.

Klassische Variante Hier ein Beispiel:

NS	OW	Kontrakt	Wer	Nord / Süd		IMPs für N/S	IMPs für O/W
				+	-		
1	11	3SA +1	N	630		+4	-4
2	12	3SA +2	N	660		+5	-5
3	13	3SA -2	N		200	-12	+12
4	14	3SA=	S	600		+4	-4
5	15	3SA +3	N	690		+6	-6
6	16	3SA=	S	600		+4	-4
7	17	4Hx -4	E	1100		+12	-12
8	18	2SA +3	S	210		-6	+6
9	19	3SA -2	S		200	-12	+12
10	20	3SA +1	N	630		+4	-4

Zunächst berechnet man den Durchschnitt aller Anschriften, wobei die 200 für OW natürlich als -200 eingehen:

$$\frac{630 + 660 - 200 + 600 + 690 + 600 + 1100 + 210 - 200 + 630}{10} = 472 \quad (1)$$

Der Wert, welcher als **DATUM** bezeichnet wird, wird gerundet: +470.

Nun berechnet man die IMPs wie in Abschnitt 41.1.2 dargestellt, mit dem Bezugswert 470.

- Paar 2 bekommt für $660 - 470$ folglich 5 Punkte,
- Paar 12 bekommt -5 IMPs.
- Paar 13 bekommt für $-200 - 470$ 12 IMPs.

IMP – Butler-Wertung Um Ausreißer auszuschließen, die die Durchschnittsberechnung natürlich stark verändern können, streicht man für die Durchschnittsberechnung die sowohl beste NS- (1100) als auch die beste OW-Anschrift (-200)⁴⁷.

NS	OW	Kontrakt	Wer	Nord / Süd		IMPs für N/S	IMPs für O/W
				+	-		
1	11	3SA +1	N	630		+4	-4
2	12	3SA +2	N	660		+5	-5
3	13	3SA -2	N		200	-12	+12
4	14	3SA =	S	600		+3	-3
5	15	3SA +3	N	690		+5	-5
6	16	3SA =	S	600		+3	-3
7	17	4Hx -4	E	1100		+12	-12
8	18	2SA +3	S	210		-7	+7
9	19	3SA -2	S		200	-12	+12
10	20	3SA +1	N	630		+4	-4

$$\text{Man erhält: DATUM} = \frac{630 + 660 - 200 + 600 + 690 + 600 + 210 + 630}{10 - 2} = 477.5$$

Gerundet ergibt sich nun +480, was zu leichten Korrekturen der IMPs führt.

41.2 Strategien

Vergleicht man die MP- und die IMP-Abrechnungen, so fällt auf, dass es in einem MP-Turnier sinnvoll sein kann, einen Überstich anzustreben. Selbst auf die Gefahr hin, down zu gehen. In einem IMP-Turnier wäre

⁴⁷ Hat man mehr als 10 Tische, streicht man jeweils 2 Resultate. Also immer 10%.

dieses Risiko unvertretbar. Denn der Überstich ist in einem IMP-Turnier so gut wie nichts wert, in einem MP-Turnier aber sehr wohl.

Man kann sich bereits in der Reizung an der Abrechnungsmethode orientieren. Haben wir einen 4-4-Cœur-Fit, beide Seiten sind gleichverteilt, dann ist in einem MP-Turnier durchaus zu überlegen, lieber 3 SA als (sichere) 4 Cœur zu spielen. Selbst auf die Gefahr hin, down zu gehen. Denn 3 SA mit Überstich bringt 10 Punkte mehr als erfüllte 4♥. In einem IMP-Turnier gehen wir dieses Risiko natürlich niemals ein.

In diesem Kapitel konzentrieren wir uns folglich auf Strategien, bei denen wir (relativ) sicher das Spiel erfüllen. Wir werden ab und an Bezug zur MP- bzw. IMP-Abrechnung nehmen, da dies – wie bereits erwähnt – Auswirkungen auf die Spielstrategie haben kann.

Ein wichtiger Aspekt bei Sicherheitsspielen: Wenn wir den Spielplan entwickeln, ist immer die zentrale Frage, wieviele Stiche wir sicher haben und wieviele uns fehlen. Es ist ein Unterschied, ob wir in der Farbe A9654 □ K1082 alle 5 Stiche oder nur 4 benötigen.

Wir müssen uns als Alleinspieler also folgende Fragen stellen:

1. Wieviele Stiche pro Farbe sind sicher, wieviele könnte man entwickeln, wieviele benötigt man?
2. Gibt es eine Spielstrategie, die das Spiel *sicher* gewinnen lässt oder zumindest die Wahrscheinlichkeit für das Gewinnen deutlich erhöht?
3. Schützen wir uns insbesondere mit dieser Spielweise gegen ungewöhnliche Verteilungen?
4. Riskiert der Alleinspieler mit dieser Spielweise einen möglichen Überstich? Ist der Verzicht auf einen Überstich gerechtfertigt?
5. Kann der Alleinspieler Informationen über die Kartenverteilung der Gegner bekommen (Reizung, bisher gespielte Karten ...)?

Die Fragen 1 – 3 sollten wir uns immer stellen. Die Beantwortung von Frage 4 hängt (wie bereits angesprochen) von der Abrechnungsmethode ab (IMP/MP).

Beispiel 41.1 Die Spielweise in einer Farbe hängt davon ab, wieviele Stiche man benötigt.

ADxxx □ xxxx	Benötigen wir 5 Stiche, schneiden wir gegen Süd. Benötigen wir dagegen nur 4 Stiche, ziehen wir das Ass und spielen dann den Expass von Ost aus.
KBxx □ Axx	Benötigen wir 4 Stiche, schneiden wir gegen Süd. Benötigen wir nur 3 Stiche, ziehen wir König und Ass und spielen dann den Expass von Ost aus zum Buben.
A109xxx □ Dxxx	Können wir auf einen Stich verzichten, spielen wir klein zur D. Das schützt gegen KBx, egal bei welchem Gegner.

41.3 Ducken

Der Klassiker unter den Sicherheitsspielen ist das Ducken. Wir geben den Gegnern freiwillig einen Stich, um unseren Spielplan abzusichern.

W – alle	♠ 105 ♡ DB 102 ♢ B 1098 ♣ AD6	Board 41.1
♠ AKD	♠ 863	West Ost
♡ AK4	♡ 63	1 SA 3 SA
♢ 52	♢ AKD63	Nord greift mit ♡D an.
♣ B9732	♣ 1084	West braucht in Karo nur 4 Stiche. West kann also in Karo einmal ducken und so den Kontrakt sichern. In einem MP-Turnier kann man über ein direktes Abziehen der Karo nachdenken, um so eventuell einen Überstich zu bekommen. Das funktioniert in 35,5% der Fälle. In einem IMP-Turnier dürfen wir über das Abziehen keine Sekunde nachdenken! Wir müssen sofort einmal ducken. So erhöhen wir die Gewinn-Wahrscheinlichkeit auf 84%.
	♠ B9742 ♡ 9875 ♢ 74 ♣ K5	

41.4 Der gefährliche Gegner

Häufig kommen wir im SA-Spiel in Situationen, in denen wir in einer Farbe mit beispielsweise K6 keinen wirklichen Stopper haben. Wir müssen verhindern, dass unser rechter Gegner rankommt. Denn dann könnte dieser Gegner diese Farbe anspielen, in der unser linker Gegner mit ADxx lauert. Wir bekämen in dieser Farbe keinen Stich mehr und gingen down. Spielstrategien, die das verhindern, werden auch als *Avoidance Play* bezeichnet.

S – alle	♠ K1072	Board 41.2
	♥ K74	
	♦ AB95	
	♣ A9	
♠ DB9	♠ 8653	
♥ B82	♥ A10965	
♦ KD10	♦ 832	
♣ B862	♣ 3	
	♠ A4	
	♥ D3	
	♦ 764	
	♣ KD10754	

Nord Süd

1♣

1♠ 2♣

3 SA

Ost greift mit ♥6 an. Süd gewinnt mit der ♦D. Nun darf um Gottes Willen West nicht mehr drankommen.

Wie verhindern wir das und entwickeln gleichzeitig unsere Treff, die ja 4:1 stehen könnten? Wir spielen ♣4 von Süd und decken Wests Karte.

Selbst wenn Ost den Stich mit dem Buben gewinne, ist der Kontrakt nun sicher.

Ein weiteres Beispiel, wo wir den gefährlichen Gegner erkennen und entsprechend agieren müssen.

Ost	West
1 SA	2♣
2♦	3 SA

Süd greift mit ♥7 an. Ost gewinnt mit der ♦D. Nun darf um Gottes Willen Nord nicht mehr drankommen.

Welche Chancen haben wir, auf 9 Stiche zu kommen? Stehen die Pik 3:3, haben wir 9 Stiche. Diese Strategie können wir später noch verfolgen. Zunächst sollten wir aber versuchen, Treff oder Karo zu entwickeln. Ein Schnitt in Treff birgt die Gefahr, dass Nord rankommt und uns in Cœur den Todesstoß versetzt. Also besser Karo.

O –	♠ B7	Board 41.3
	♥ 982	
	♦ 653	
	♣ D8542	
♠ AD52	♠ K96	
♥ 54	♥ KD6	
♦ 108	♦ AK974	
♣ AKB96	♣ 107	
	♠ 10843	
	♥ AB1073	
	♦ DB2	
	♣ 3	

Wir lassen Wests ♦10 durchlaufen. Süd gewinnt. Spielt Süd Cœur, haben wir gewonnen. Spielt Süd Treff, müssen wir gleich das Ass nehmen. Nun wiederholen wir das ♦-Manöver. Damit gewinnen wir das Spiel.

Ein schönes Sicherheitsspiel.

Ein weiteres Beispiel:

O –	♠ K976	Board 41.4
	♥ 6	
	♦ AD10865	
	♣ A5	
♠ D1084	♠ 53	
♥ D10753	♥ K842	
♦ 2	♦ B743	
♣ D82	♣ K43	
	♠ AB2	
	♥ AB9	
	♦ K9	
	♣ B10976	

Nord Süd

1♦

2♣

3 SA

West greift mit ♥5 (vierthöchste) an. Soll Süd Osts K nehmen? Nimmt er ihn nicht mit dem Ass, dann spielt Ost sofort weiter Cœur. Und Süd wäre danach in Cœur ungeschützt. Da NS aber garantiert nochmal an OW aussteigen müssen, ist Ducken keine gute Idee.

Also nimmt Süd den ♥K mit Ass! Nun darf Ost aber nicht mehr drankommen. Denn Ost spielt sofort durch unsere Gabel ♥B9. Nur wenn West drankommt, ist ♥B9 ein Stopper.

Dummerweise müssen wir noch Karo klären. Was, wenn Ost den ♦B zu viert hat? Dagegen können wir uns schützen. Wir schneiden in Karo von Nord aus gegen Ost. Das funktioniert immer, so lange die Karo nicht alle auf Ost sitzen. West kann gern den Stich mit dem ♦B gewinnen. Mit ♥B9 haben wir noch einen Stopper in Cœur.

Die meisten Spieler ziehen die Karo von oben, was bei einem 3:2-Stand der fehlenden Treff (oder ♦B single / double) erfolgreich ist. In einem MP-Turnier wäre das sinnvoll, nicht aber in einem IMP-Turnier. Hier verschenken wir zwar eventuell bewusst einen Stich, sichern uns aber gegen einen 1:4-Stand ab.

Ein weiteres Beispiel:

Nord	Ost	Süd	West
1♥	X	p	1 SA
p	2 SA	p	3 SA

Nord greift mit ♦K an. West sollte zweimal ducken und erst die 3 Runde nehmen.

Nun darf um Gottes Willen Nord nicht mehr dran kommen.

Gleichzeitig müssen wir überlegen, wie wir die Treff entwickeln. Damit wir überhaupt eine Chance haben, muss der ♣K im Schnitt sitzen.

Also gehen wir in Karo zu Ost. Jetzt schneiden wir in Treff. Süd bleibt klein, West gewinnt mit der Dame. (Hätte Süd den König gelegt, hätten wir ihm den Stich gelassen. Denn Süd ist der ungefährliche Gegner, er hat kein Cœur mehr.) Nun gehen wir in Pik zu Ost und legen erneut Treff vor. Wir haben Glück, der König fällt auf Süd. West lässt Süd den Stich.

Jedes Rückspiel von Süd ist ungefährlich. Unsere Treff sind hoch, Spiel gewonnen.

Hätte Süd in der zweiten Runde von Kxx erneut eine kleine Karte gelegt, hätte West das Ass genommen und dann ein kleines Treff zurückgespielt.

Wie gesagt, das Spiel ist nur zu gewinnen, wenn der ♣K auf Süd sitzt und die Treff 3-2 verteilt sind. Das fällt in die Kategorie *positive Annahmen*.

41.5 Schneiden oder nicht schneiden

Der Klassiker beim Spielplan ist das Schneiden. Muss bzw. soll ich schneiden? Falls ja, gegen welchen Gegner? Auf dieses Thema sind wir bereits an vielen Stellen eingegangen. Wir wollen uns hier die Frage stellen, ob das Schneiden aus Sicht eines Sicherheitsspiels erforderlich ist. Und wenn ja, wie?

Ab und an helfen uns die Gegner und spielen in einer Farbe an, die uns sofort die Option auf einen Schnitt bietet. Schneiden oder nicht schneiden, das ist hier die Frage.

O -	♠ AB74 ♥ AD109 ♦ A95 ♣ A7	Board 4									
♠ 10983 ♥ 62 ♦ B87643 ♣ 2	♠ 65 ♥ KB3 ♦ 2 ♣ K10										
	<table border="1" style="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		
	N										
W		O									
	S										
	♠ KD2 ♥ 8754 ♦ KD10 ♣ DB5										

Nord	Ost	Süd	West
1♦	(2♣)	1(2)♥	p
4♥			

West greift mit ♣2 an. Süd lässt den Stich (zur ♣D) laufen. Katastrophe! Ost nimmt und spielt Treff zurück, gestochen von West. Süd gibt noch 2 Cœur-Stiche an Ost ab. 1 down.

Besser gleich das Ass nehmen. Nun ♠A, dann in Pik zu Süd und gegen West in Cœur schneiden. NS geben nur 3 Stiche ab.

41.6 Behandlung von Farben mit Gabeln

Und was, wenn wir um einen Schnitt nicht herumkommen? Was ist der beste Spielplan?

W – ♠ B 1093 Board 41.7
 ♥ 864
 ♦ 83
 ♣ D 1082
 ♠ K 84
 ♥ A 95
 ♦ A B 6
 ♣ K B 53
 ♠ D 762
 ♥ B 1032
 ♦ 10952
 ♣ 6

	N	
W		O
	S	

West Ost

1 SA 6 SA

Nord sollte mit ♠B angreifen. Das ist (für das Gegenspiel) ungefährlicher als Treff mit der schönen Gabel.

Die kritische Farbe ist Treff. Ohne eine gute Treff-Behandlung gewinnen wir das Spiel nicht. Glücklicherweise benötigen wir nur 3 Stiche in Treff, nicht 4. Wir müssen also so spielen, dass wir maximal 1 Stich abgeben.

West sollte den König ziehen und danach klein zu Ost spielen, wobei Nords Karte gedeckt wird. Süd blinkt aus. West wiederholt das Manöver. Nord bekommt nur einen Stich.

Mal angenommen, Nord blinkt im 2. Stich aus, dann nimmt Ost das Ass und spielt den Schnitt gegen Süd. Diese Spielweise funktioniert also gegen 1:4 immer. Gegen 2:3 natürlich auch.

Wichtig war hier, dass wir in Treff nicht 4, sondern nur 3 Stiche benötigen. In einem IMP-Turnier ist diese Strategie also goldrichtig. In einem MP-Turnier könnte man gegen Süd schneiden, um in dieser Farbe 4 Stiche zu bekommen.

Die obige Spielweise in Board 41.7 setzt aber voraus, dass man in der kritischen Farbe vernünftige Mittelkarten hat. Mit beispielsweise KB53 □ A642 bleibt uns nichts anderes übrig, als erst das Ass zu ziehen und dann gegen Süd zu schneiden.

Aufgabe 41.1 [Einzelfarbe] Wie bekommen Sie in dieser Farbe alle Stiche? A 65 □ KD 10972.

N – ♠ A 10863 Board 41.8
 ♥ AD 2
 ♦ A
 ♣ KB 43
 ♠ 72
 ♥ 9853
 ♦ 984
 ♣ 10987
 ♠ KDB 9
 ♥ 64
 ♦ 7532
 ♣ A 52

	N	
W		O
	S	

Nord Süd

1 ♠ 3 ♠

4 SA 5 ♥

6 ♠

Ost greift mit ♦K an.

Wie gewinnt Nord das Spiel? Wäre Nord in 7 ♠, müsste jeder Schnitt sitzen. Nord benötigt aber nur 12 Stiche, er kann also 1 Stich abgeben.

Treff bietet 2 Chancen: 3-3 oder die Dame im Schnitt. Genau genommen müssen wir noch 2 weitere Möglichkeiten hinzurechnen. Die Dame könnte single oder double stehen. Oder die Dame sitzt zu viert auf West.

Also ziehen wir ♣A und K ab. Die Dame fällt, womit der Bube hoch ist.

Jetzt können wir damit leben, dass der ♠-Schnitt eventuell in die Hose geht.

N – ♠ A 10863 Board 41.9
 ♥ AD 2
 ♦ A
 ♣ KB 43
 ♠ 72
 ♥ 9853
 ♦ 984
 ♣ D 987
 ♠ KDB 9
 ♥ 64
 ♦ 7532
 ♣ A 52

	N	
W		O
	S	

Nord Süd

1 ♠ 3 ♠

4 SA 5 ♥

6 ♠

Modifizieren wir die obige Hand etwas. Auch in dieser Konstellation ist diese Spielweise erfolgreich. Nords ♠B bekommt einen Stich, auf den wir ein Cœur von Süd abwerfen können.

Nochmal: Hier war es wichtig, dass wir nur 12 Stiche benötigen und folglich einen Stich abgeben dürfen.

41.7 Strategien in Abhängigkeit von der eigenen Kartenanzahl

Ein Sicherheitsspiel hängt natürlich auch davon ab, wieviele eigene Karten man in der kritischen Farbe hat. In Board 41.8 hatte der Alleinspieler 7 Karten, mit einer Gabel.

Im folgenden Board haben wir 9 gemeinsame Karten. Das hat Einfluss auf das Sicherheitsspiel.

O –	Board 41.10	Ost	West
♠ 107		1♥	4♥
♡ K1086			Süd zieht ♦AK ab und wechselt dann auf Pik.
♦ 109853			Wie gewinnt Ost das Spiel? Wieder müssen wir uns die Frage stellen, wieviel Stiche wir noch abgeben können: Genau einen. Nehmen wir an, wir legen in Cœur die Dame vor.
♣ 95			Hat Süd K1086, so deckt er. Wir nehmen das Ass und wiederholen das Manöver von Ost aus. Süd bekommt nur einen Stich.
♠ AD5	♠ KB42		Hat aber Nord K1086, so gewinnt Nord mit dem K. Gegen einen weiteren Trumpfstich an Nord kann sich Ost nicht wehren.
♡ A942	♡ DB753		
♦ B4	♦ D2		
♣ DB62	♣ AK		
♠ 9863			
♡ –			
♦ AK76			
♣ 108743			

Zugegeben, die Kartenverteilung in Board 41.10 ist nicht sonderlich wahrscheinlich, aber Aufgabe eines Sicherheitsspiels ist es, sich auch gegen solche Verteilungen zu schützen.

Alternativer Spielplan? Wir legen einen kleinen Trumpf von West aus vor. Hat Nord ♡ K1086, dann macht Nord nur den König. Mehr aber auch nicht. Hat dagegen Süd ♡ K1086, so bekommt er zwar auch den König. Ost kann aber nun gegen Süds 1086 wunderbar schneiden.

Absolut sicher.

Hier wird das Grundprinzip des Sicherheitsspiels sichtbar. Wir schenken den Gegnern den Trumpf-König, sichern aber das Erfüllen des Kontrakts. Im MP-Turnier kann diese Spielweise tödlich sein, im IMP-Turnier aber ist sie eine perfekte Lebensversicherung und folglich alternativlos.

Im MP-Turnier wird man also die ♡D vorlegen, im IMP-Turnier jedoch wie oben spielen.

Wir erhöhen die Zahl der eigenen Karten auf 10.

S –	Board 41.11	Süd	Nord
♠ D1084		1♠	2♥
♡ AK752		2♠	4♠
♦ 52			West greift mit ♦D an. Schwein gehabt, Treff wäre problematischer.
♣ A3	♠ KB6		Wie gewinnt Süd das Spiel? Wieviele Stiche dürfen wir noch abgeben? Noch 2. In Treff werden wir wohl noch einen Stich abgeben.
♠ –	♡ 93		Folglich müssen wir Trumpf so spielen, dass wir maximal 1 Stich abgeben.
♡ 10864	♦ 9764		
♦ DB1083	♣ D962		
♣ K874	♠ A97532		
♠ A97532			
♡ DB			
♦ AK			
♣ B105			

Wir könnten von Nord die ♠D laufen lassen. Das misslingt, falls West KB6 hält. West macht 2 Stiche mit ♠KB.

Alternative? Wir legen von Süd ein kleines Pik vor und decken Wests Karte. Dummerweise hat West kein Pik. Was nun? Wir legen von Nord die 10. Ost gewinnt mit dem Buben. Nun kann der Alleinspieler aber von Nord gegen Osts K6 schneiden. Ost macht nur 1 Stich.

West	Ost
2 SA	2♦
2♥	4 SA
5♦	6♥

Nord greift mit Treff oder Pik an. Wests einziges Problem ist die Trumppfarbe. Liegen die Trümpfe 2:2 oder 3:1, hat West kein Problem. Aber was ist mit 4:0? Da müssen wir nachdenken. Hat Nord alle 4: ♥ DB 83, so hat West keine Chance. Aber gegen ♥ DB 83 auf Süd kann sich West wehren. Er spielt von Ost ♥2. Süd legt die 3. Und was macht West?

W –		Board 41.12
♠ B 73		
♥ –		
♦ AD 8652		
♣ 10874		
♠ A 1065		♠ KD92
♥ AK4		♥ 1097652
♦ KB3		♦ –
♣ AD5		♣ K32
♠ 84		
♥ DB 83		
♦ 10974		
♣ B 96		

West nimmt die 4. Er deckt Süds Karte. Spielt Süd eine andere Karte, so deckt West diese Karte mit der kleinsten Karte.

Gewinnt Nord den Stich, ist der Rest hoch, da ja nur noch 2 Trümpfe fehlen. Dieses Manöver wiederholt West. Für NS gibt's nur 1 Stich in Cœur.

Aufgabe 41.2 [Spielplan]

Nach Süds 4♠-Eröffnung spielt Ost 6♦.
Süd greift mit ♠K an. Wie gewinnt Ost das Spiel?

♠ A 753	♠ 8
♥ K5	♥ A32
♦ AD9	♦ KB 10873
♣ AK65	♣ B32

41.8 Übergänge

S –	♠ AK53	Board 41.13
	♥ D532	
	♦ D	
	♣ AB85	
♠ 876		
♥ B986		
♦ B643		
♣ K7		
	♠ 4	
	♥ A74	
	♦ AK10987	
	♣ 962	

♠ DB 1092	♣ D 1043
♥ K10	
♦ 52	
♣ 4	
♥ A74	
♦ AK10987	
♣ 962	

Süd	Nord
1♦	1♥
2♦	3 SA

Ost greift mit ♠D an. Nord gewinnt mit dem ♠K. Nord zählt seine Stiche: 2x♠, 1 oder 2x♥, 5 oder 6x♦, 1x♣. Spielplan? ♦D kassieren. In ♥ zu Süd und die Karo abziehen.
Katastrophe! West stoppt mit seinem 4er Karo die Farbe.
Wo ist der Fehler? Wir brauchen in Karo nur 5 Stiche, keine 6. Also spielen wir auch nur auf 5 ♦-Stiche und sichern unser Spiel gegen einen 4:2-Stand der Karos ab.

Süd muss die ♦D auf Süd übernehmen und weiter Karo spielen. West bekommt seinen 1 ♦-Stich. In Cœur kommt Süd zu den jetzt hohen Karo.

Ein zweites Beispiel zu Sicherheitsspielen im Kontext *Übergänge*.

O –	♠ 9875	Board 41.14
	♥ A52	
	♦ A52	
	♣ D95	
♠ A64		
♥ 74		
♦ KD987		
♣ B87		
	♠ K32	
	♥ DB 63	
	♦ 43	
	♣ 10643	

♠ DB 10	♣ AK2
♥ K1098	
♦ B106	
♣ 43	
♣ 10643	

West	Ost
------	-----

1♣	
----	--

1♦	1♥
----	----

1 SA	2 SA
------	------

3 SA	
------	--

Nord greift mit ♠9 an. Süd legt den König. Was sollte West tun? Wenn West der Versuchung erliegt, das Ass zu nehmen, dann ist das Spiel verloren. Denn die schönen Karo von West sind damit tot. Nord wird erst die 3. Karo-Runde mit dem Ass nehmen. Nun hat Ost aber keinen Übergang mehr zu West.

Also bleibt West klein. Süd spielt weiter Pik, was Ost gewinnt. Nun wird 3x Karo gespielt. Die 3. Runde

nimmt Nord mit dem Ass.

Mit ♠A kommt Ost zu den hohen Karo auf West.

41.9 Nicht die Trumpfkontrolle verlieren

In Farbspielen laufen wir ab und an Gefahr, die Kontrolle zu verlieren. Wann kann das passieren? Wir haben einen 4-4-Fit, und die fehlenden Trümpfe liegen 5-0 oder 4-1. Hier ist häufig sorgsames Spiel erforderlich.

O –	♠ 98754 ♥ B63 ♦ 83 ♣ KB6	Board 41.15
♠ K2 ♥ 104 ♦ KB97 ♣ 98532	N W O S	♠ ADB103 ♥ 5 ♦ AD102 ♣ A104
♠ 6 ♥ AKD9872 ♦ 654 ♣ D7		

	Nord	Ost	Süd	West
	1♠	2♥	X	
p	3♠	4♥	p	
p	p	p	4♠	

Süd zieht 2x Cœur. Sollte Ost die 2. Runde stechen? OW haben nur einen 2-5-Fit. Es kann also durchaus sein, dass Nord 5 Trümpfe hat. Süd mit seinen aggressiven Cœur-Geboten wird in Trumpf wohl kurz sein.

Was passiert, wenn Ost „klassisch“ spielt? 2. Runde stechen, dann Trumpf ziehen. In der 2. Runde hat Süd kein Pik mehr. Jetzt ist es für ein Sicherheitsspiel zu spät, da West auch keinen Trumpf mehr hat. Nord behält einen Trumpf und sticht unsere 3. Karo-Runde. Jetzt zieht Süd seine Cœur ab. OW sind schutzlos.

Alternative? Ja, wir können uns gegen die aktuelle Verteilung schützen. Ost sollte die 2. ♥-Runde **nicht** stechen, sondern einen ♣-Loser wegwerfen. Den werden wir ohnehin abgeben.⁴⁸

Egal, was Süd fortsetzt, das Spiel ist gewonnen. Setzt Süd mit Cœur fort, sticht West. Ost wirft den 2. ♣-Loser weg. Nun wird Trumpf gezogen. Dann Karo. 1 Überstich.

Spielt Süd Treff oder Karo, so kann OW die Trümpfe ziehen, ohne die Kontrolle zu verlieren. OW geben nur 2 ♥- und 1 ♣-Stich ab.

Dieses Sicherheitsspiel kostet uns übrigens nichts. Denn den Treff-Loser, den wir in der 2. ♥-Runde abwerfen, werden wir ja ohnehin abgeben.

41.10 Aufgaben

Aufgabe 41.3 [Stiche zählen] Das Beispiel stammt aus [RT99, S. 117].

O –	♠ A654 ♥ 10543 ♦ 10765 ♣ 2	N W O S	♠ DB1092 ♥ AD ♦ AD ♣ A943
-----	-------------------------------------	---------------	------------------------------------

Ost spielt nach einer Wettbewerbsreizung 4♠. Süd spielt ♣K aus. Diese Farbe hatte Süd gereizt. Wie gewinnt Ost das Spiel?

Aufgabe 41.4 [Schneiden oder nicht]

O –	♠ 842 ♥ 63 ♦ A84 ♣ 86432	N W O S	♠ A1095 ♥ AK ♦ K32 ♣ AD75
-----	-----------------------------------	---------------	------------------------------------

Ost eröffnet 2 SA. West fragt per Puppet Stayman (3♣) nach einer 5er OF. Ost verneint, zeigt mit 3♦ aber eine 4er OF. West geht in 3 SA. Süd greift mit ♥B an. Was ist die beste Strategie für Ost?

Aufgabe 41.5 [Spielplan]

⁴⁸ Das ist Verlierer auf Verlierer. Vgl. Abschnitt 25.7.

W -

♠ 2

♡ AKD 104

	N	
W		O
S		

◊ AKD

♣ AB72

♠ AD8754

♡ 92

◊ 76

♣ 963

West ist in 3 SA gelandet. Nord greift mit ♠B an.

Was ist die beste Strategie für West?