

Bridge-Kurs 2.2

J. Cleve

13. Oktober 2025

Vorbemerkung

Das vorliegende Bridge-Lehr-Material ist so aufgebaut, wie es mir aus meiner Erfahrung heraus sinnvoll erscheint. Es geht mir um einen leicht verständlichen Einstieg in dieses unglaublich spannende Spiel.

Ich bitte um Verständnis, dass ich nicht alle Quellen exakt kennzeichnen konnte, da ich mir der Quellen nicht mehr bewusst bin. Viele Beispiele stammen aus gespielten Turnieren, einige sicher auch aus der Standard-Bridge-Literatur. Etliche wurden von mir mittels eines selbst entwickelten Programms generiert. Einige Anregungen habe ich aus dem Unterrichtsmaterial des DBV ([BV97]).

Ein exzellentes Buch zu Spieltechniken (sowohl für den Allein- als auch die Gegenspieler) ist [MG82]. Zu empfehlen sind auch die 4 Bücher von Berthe/Lébely, die sich mit dem Spielplan des Alleinspielers und dem Gegenspiel – jeweils im SA- bzw. Farbspiel – befassen: [BL17] [BL19], [BL08], [BL01].

Ich bitte darum, dieses Material nur für den eigenen Gebrauch zu verwenden. Natürlich bin ich für Anregungen jeglicher Art dankbar.

Änderungen: Erweitert habe ich den Text an etlichen Stellen, deshalb eine neue Version.

Hinweis

In den Materialien finden Sie Tabellen, in denen ich Übersichten zu den Geboten sehr kompakt dargestellt habe. Wie sollten Sie diese lesen?

\geq **mindestens**. ≥ 4 meint *mind. 4 Karten*, ≥ 12 FLP steht für *mindestens 12 Figuren-Längen-Punkte*.

\leq steht für **höchstens**.

F₂ steht für eine *neue* Farbe. Eine Bietfolge F₁-F₂-F₃ bezeichnet also eine beliebige Farberöffnung, Antwort in einer *neuen* Farbe und Wiedergebot in einer *dritten* Farbe.

F, UF, OF F steht für beliebige Farbe, OF für Oberfarbe, UF für Unterfarbe

1OF-1SA-3OF, OF (≥ 6) im Sprung wdh.; keine 2. 4er OF ≥ 4 , 17-22 FLP bedeutet: Die OF, mit der man eröffnet hat, sollte man wiederholen, und zwar im Sprung. Die OF muss aber mindestens zu sechst sein, man darf die andere OF höchstens zu dritt haben.

Hinweis zur aktuellen Version

Noch nicht eingearbeitet sind aktuelle Änderungen in ForumD. Beispielsweise ist die 1SA-Eröffnung in ForumD mit 15-17 Punkten vereinbart, früher waren das 16-18. Es kann sein, dass ich noch nicht an allen Stellen von 16-18 auf 15-17 umgestellt habe.

Das Skript dürfte nicht gendgerecht geschrieben sein. Ich springe ab und an zwischen den Geschlechtern hin und her. Ich kann (und will) mich einfach nicht an die *Lesenden*, *Bridgespielenden* und *Antwortenden* gewöhnen. Bitte sehen Sie mir dies nach ...

Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen	3	23 Gegenspiel 5 – Markierungen und Signale	61
2 Bewertung der Spiele	5	24 Beispiele für Spieltechniken	66
3 Blattbewertung	6	25 Der Spielplan im Farbkontrakt	67
4 Forum D – Eröffnungen	8	26 Der Spielplan im SA	77
5 Weak two, Benjamin und Gambling	10	27 Gegenspiel 6 – Der Gegenspielplan	87
6 Forum D – Antworten auf Sans Atout	14	28 Spieltechnik 6 – Schneiden oder von oben	93
7 Forum D – Antworten auf 1-in-Farbe	16	29 Spieltechnik 7 – Elimination und Endspiel	99
8 Spieltechnik 1 – SA (Schneiden, Hochspielen)	18	30 Unterfarbe oder Sans Atout	105
9 Spieltechnik 2 – Farbspiel	19	31 Versuchsgebote	106
10 Forum D – Das Wiedergebot	22	32 Sperrgebote	109
11 Forum D – Starke Antworten auf 1 SA	26	33 Der Schlemm	120
12 Gegenspiel 1 – Grundsätze	27	34 Alternative Blattbewertungen	133
13 Gegenspiel 2 – Ausspiel	29	35 Wiederbelebung	139
14 Gegenspiel 3 – Ausspiel gegen SA	33	36 Täuschungsmanöver	146
15 Gegenspiel 4 – Ausspiel gegen Farbkontrakte	36	37 Übergänge	155
16 Spieltechnik 3 – SA (Übergänge, leere Figur)	39	38 Informationen sammeln	165
17 Gegenreizung 1	40	39 Gegenreizung 3	173
18 Gegenreizung 2	43	40 Kontras	177
19 Kompetitive Reizung	46	41 Sicherheitsspiele	182
20 Spezielle Gebote	49	Verzeichnis der Abkürzungen	194
21 Spieltechnik 4	53	Lösungen der Aufgaben	194
22 Spieltechnik 5	55	Glossar	198
		Index	200

1 Grundlagen

4 Spieler sitzen an einem Tisch. Man bezeichnet die Spielerpositionen mit Nord/Ost/Süd/West. Die Spieler, die sich *gegenüber sitzen*, spielen **zusammen**. Es spielen also 2 Paare gegeneinander (NS gegen OW). Gespielt wird mit 52 Karten (halbes Romme-Blatt, ohne Joker). Ein Spieler (**Teiler**) verteilt die Karten. Jeder Spieler bekommt **13 Karten**, die er/sie für die anderen Spieler nicht sichtbar in die Hand nimmt.

Die Farben und Karten sind bezüglich ihres Rangs geordnet:

Farben	Pik ♠	Cœur ♥	Karo ♦	Treff ♣
Höchste Farbe	Pik ♠			
Karten	A K D B	10 9 8 7 6 5 4 3 2		
Höchste Karte	Ass (A)			

Das Spiel teilt sich in 2 Phase auf: die **Reizung** (oder Bieten) und danach das eigentliche **Spiel**.

Ziel des Spiels ist, **möglichst viele Stiche** zu bekommen. Es ist egal, ob man den Stich mit der ♥10 oder dem ♦A bekommt. Es zählen auch **nicht** (wie beim Doppelkopf oder Skat) die Punkte, die in einem Stich liegen, allein die **Stichanzahl** ist entscheidend.

Ein **Stich** besteht aus 4 Karten. Einer der Spieler muss eine Karte *ausspielen*, im Uhrzeigersinn müssen alle anderen eine Karte *zugeben*. Man muss bedienen (d.h. eine Karte der ausgespielten Farbe dazugeben; natürlich nur dann, wenn man eine solche Karte noch hat).

Die **höchste Karte** gewinnt diesen Stich. Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

Jeder behält seine Karte. Man legt die gespielten Karten vor sich auf den Tisch: Hat unsere Partei den Stich gewonnen, legt man die Karte senkrecht, sonst waagrecht. Sind alle Stiche gespielt, zählen beide Parteien ihre gewonnenen Stiche.

Eine Farbe kann **Trumpf** sein, d.h. sie ist dann im Spiel höher als die anderen 3 Farben. Ist (z.B.) Karo als Trumpf benannt worden, so ist *jede* ♦-Karte höher als *jede* Farbe der anderen 3 Farben, z.B. ist dann die ♦2 höher als das ♥A. Kann man eine ausgespielte Farbe (die nicht Trumpf ist) nicht bedienen, so kann man diesen Stich durch Legen einer Trumpf-Karte gewinnen (**Stechen**).

Beispiel 1.1 [Spielablauf]

Sei zB Pik Trumpf. Nord spielt ♥K aus, Ost legt das ♥A, Süd die ♠2 und West ♥8. Dann hat Süd den Stich gewonnen, da die ♠2 (Trumpf) höher als das ♥A ist. (Süd darf natürlich kein ♥ haben, sonst hätte er ein Cœur legen müssen !) Süd spielt nun zum nächsten Stich ♦10 aus, West legt den ♦B, Nord den ♣K und Ost ♦3. Damit hat West den Stich gewonnen, da die ausgespielte Farbe ♦ ist, Nord somit den ♣K *abgeworfen* hat und West die höchste Karte in diesem Stich hat.

Man kann auch **SA (ohne Trumpf, frz. Sans Atout)** bieten. SA ist das ranghöchste Gebot, d.h. 1 SA ist höher als 1 ♠. SA-Spiele sind i.allg. schwieriger, da es keine Farbe gibt, mit der man stechen kann.

O –	♠ 1096	Board 1.1
	♥ B65	
	♦ 1064	
	♣ B962	
♠ 854		♠ A
♥ AD873		♥ K42
♦ A82		♦ KB753
♣ D8		♣ K1043
	♠ KDB732	
	♥ 109	
	♦ D9	
	♣ A75	

O/W haben gute Karten (d.h. viele hohe Karten) und sind in einem SA-Spiel gelandet. Wird nun aber von den Gegnern (diese dürfen die erste Karte zum ersten Stich spielen) mit ♠ angegriffen, stehen O/W „im Regen“, da sie sich gegen 5 ♠-Stiche und wahrscheinlich gegen das ♣-A von NS nicht wehren können. Hier hätten OW besser ♥ gespielt, da O nur eine ♠-Karte hat und die ♠-Stiche von NS durch Stechen verhindern kann.

Das Ziel muss also zunächst sein, dass sich die Partner gegenseitig Informationen über ihr eigenes Blatt mitteilen, um so festzustellen, welche Farbe Trumpf sein sollte, oder ob sogar ein SA-Spiel möglich ist. Dies passiert im Rahmen der Reizung (oder **Bieten**).

Bieten

Das Bieten läuft so ab, dass ein Spieler ein Gebot macht, welches besteht aus

- einer Farbe, die Trumpf werden soll und
- einer Anzahl von Stichen, die man (mind.) erzielen möchte.

Damit man überhaupt ein Spiel gewinnt, muss man mindestens die Hälfte aller (13) Stiche gewinnen, d.h. mehr als 6 Stiche. Nur die Stiche, die man *mehr als die 6 Stiche* erzielen möchte, sagt man an. Das Gebot 1♥ bedeutet also, dass man **Cœur** als Trumpf möchte und dann mindestens 7 (6+1) Stiche erwartet.

Das Bieten beginnt bei dem Spieler, der die Karten geteilt hat (Teiler). Dann wird im Uhrzeigersinn geboten, d.h. sein linker Nachbar ist dran, dann dessen linker Nachbar usw.

Hat man ein schlechtes Blatt, kann man natürlich auch **passen**. Auch **Kontra** und **Rekontra**, wie man dies vom Skat kennt, sind möglich. Dazu jedoch später.

Gibt man ein echtes Gebot ab, so muss dies **höher** als das letzte Gebot sein. War das letzte Gebot 1♦, so kann der nächste Spieler jetzt nicht mehr 1♣ nennen, da Treff rangniedriger als Karo ist. Sie/er kann aber natürlich 1♥ oder 1♠ bieten. Will man nach 1♠ Treff als eigenes Gebot nennen, so muss man dies auf der 2er Stufe tun: 2♣.

Wird 3x (also 3 Spieler) hintereinander gepasst, dann gilt das letzte Gebot.

S –	♠ DB963	Board 1.2	Der Teiler (Süd) hat eine gute Hand und nennt folglich seine beste Farbe (1♥). West passt. Nord nennt nun seine Pik-Farbe (1♠), da er Cœur nicht unbedingt spielen möchte. Ost sollte passen. Süd möchte Pik nicht spielen und bietet seine zweite gute Farbe an: Karo. Er kann aber nicht mehr 1♦ sagen, da das höchste Gebot ja schon 1♠ war und Pik ranghöher als Karo ist. Er muss 2♦ bieten. West passt. Nord gefällt Karo, also passt er. Ost passt ebenfalls.																			
	♥ KD																					
	♦ B 1043																					
	♣ B 10																					
♠ K85	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">N W O S</div>	♠ 742																				
♥ B82		♥ 1094																				
♦ 65		♦ A98																				
♣ K8642		♣ D975																				
	♠ A10																					
	♥ A7653																					
	♦ KD72																					
	♣ A3																					
			<table><tr><th>Nord</th><th>Ost</th><th>S"ud</th><th>West</th></tr><tr><td></td><td></td><td>1 ♥</td><td>passe</td></tr><tr><td>1 ♠</td><td>passe</td><td>2♦</td><td>passe</td></tr><tr><td>passe</td><td>passe</td><td></td><td></td></tr></table>				Nord	Ost	S"ud	West			1 ♥	passe	1 ♠	passe	2♦	passe	passe	passe		
Nord	Ost	S"ud	West																			
		1 ♥	passe																			
1 ♠	passe	2♦	passe																			
passe	passe																					

Spiele

Gespielt wird also Karo. NS haben die Reizung gewonnen und müssen mindestens 8 (6+2) Stiche machen. Einer von beiden muss nun seine Karten auf den Tisch legen (der **Dummy**), der andere macht das Spiel *allein* (Alleinspieler). Die Karten des Dummy sind für alle sichtbar. Der Alleinspieler sagt ab sofort dem Dummy, welche Karte er spielen soll. Der Dummy hat nichts mehr mit dem Spiel zu tun.

Zu klären ist noch, wer die erste Karte ausspielen darf/muss (**Ausspiel**). Das Ausspiel ist beim Gegner. Und zwar spielt der Spieler aus, der *links* neben dem Alleinspieler sitzt. Erst wenn das Ausspiel erfolgt ist, legt der Dummy seine Karten auf den Tisch.

Wer wird zum Alleinspieler? Dies ist derjenige, der die Trumpffarbe zum **ersten Mal** genannt hat. War die

	Nord	Süd	
Reizung zwischen NS	1♥	1♠	so wird nicht Süd zum Alleinspieler, sondern Nord, da er Cœur
	2♦	2♥	

zuerst genannt hat.

2 Bewertung der Spiele

Berechnung der Resultate

Man bekommt für das Resultat, welches man erreicht hat, Punkte. Hat man z.B. $3\spadesuit$ gereizt und sogar mit einem Überstich (10 Stiche) erfüllt, so bekommt man dafür

- $3 \cdot 20$ Punkte (Gebot war 3, Karo bringt 20 Punkte je Stich),
- $1 \cdot 20$ Punkte (für den 1 Überstich)
- 50 Punkte (Bonus für gewonnenes Spiel)

insgesamt **130 Punkte**. Für die ersten 6 Stiche wird man nicht belohnt, Punkte gibt es erst ab dem 7. Stich. Die beiden Farben Treff/Karo (sog. **Unterfarben**, UF) bringen je Stich 20 Punkte, Cœur/Pik (**Oberfarben**, OF) zählen 30 je Stich. SA bringt für den 1. Stich (also eigentlich den 7.) sogar 40, jeder weitere wie bei den Oberfarben 30.

Hat man allerdings weniger Stiche gemacht, als man angesagt hatte, gibt es Minuspunkte. Für jeden Stich, den man zu wenig gemacht hat (**Faller**), gibt es -50 Punkte.

WICHTIG ! Hat man so viele Stiche angesagt, dass man – falls man das Spiel dann tatsächlich auch erfüllt – mindestens 100 Punkte bekommt, bekommt man nicht nur 50 Punkte Bonus, sondern sogar 300 Punkte! Dies nennt man ein **Vollspiel**. Deshalb sollte man – wann immer man die Chance sieht – auch ein Vollspiel reizen. Bei den Unterfarben wird das schwer, da man ja mind. $5\clubsuit/\diamondsuit$ bieten muss ($5 \cdot 20 = 100$). Bei den Oberfarben ist es schon etwas leichter, denn hier reicht schon ein Gebot von $4\heartsuit/\spadesuit$ ($4 \cdot 30 = 120$). Beliebt ist aus diesem Grund 3 SA (1. Stich 40, jeder weitere 30, also $40 + 2 \cdot 30 = 100$), man muss „nur“ 9 von 13 Stichen schaffen.

Es ist also ein himmelweiter Unterschied, ob wir $1\heartsuit$ gereizt und diesen Kontrakt mit 3 Überstichen erfüllt haben, oder ob wir $4\heartsuit$ gereizt und exakt erfüllt haben. In beiden Fällen haben wir 10 Stiche gemacht. Aber Variante 1 bringt nur $1 \cdot 30 + 3 \cdot 30 + 50 = 170$ Punkte, wohingegen Variante 2 $4 \cdot 30 + 300 = 420$ bringt.

Kontraktarten

Man unterscheidet folglich:

Teilkontrakt Das gebotene Spiel liegt unterhalb der 100er Grenze (also $3\spadesuit$, $4\clubsuit$, 2SA etc.). Man bekommt 50 Zusatzpunkte, wenn man das Spiel gewinnt.

Vollspiel Das gebotene Spiel hat einen Wert von mind. 100 Punkten. Für diese (gewonnenen) Spiele bekommt man 300 Zusatzpunkte.

Hinzu kommen nun Spiele, die man als **Schlemm** bezeichnet.

Kleinschlemm Man reizt und erfüllt 6 (in Farbe oder SA). Es gibt 500 Zusatzpunkte.

Großschlemm Man reizt und erfüllt 7 (in Farbe oder SA). Es gibt 1000 Zusatzpunkte.

Um das Bietverhalten der Paare zu variieren, hat man künstlich¹ sogenannte **Gefahrenlagen** eingeführt. Ein Paar kann in Gefahr oder in Nichtgefahr sein.

Die gewonnenen Spiele (s.o.) bringen folgende Zusatzpunkte:

Gefahrenlage	Teilkontrakt	Vollspiel	Kleinschlemm	Großschlemm
in Nichtgefahr	50	300	500	1000
in Gefahr	50	500	750	1500

Je nachdem, ob **wir** in Gefahr sind oder nicht, bringen **Faller** dem gegnerischen Paar

- in Nichtgefahr 50,

¹ Die Gefahrenlage kommt aus einer Spielart von Bridge, dem Rubberbridge. Um einen Rubber zu gewinnen, musste man zweimal jeweils 100 Punkte gereizt und gemacht haben (z.B. $2\spadesuit$, Spielwert 40 und 2SA, 70; $40+70=110$). Hatte man dies einmal geschafft, war man „gefährlich“ und war somit in Gefahr.

- in Gefahr jedoch 100 Punkte.

Es ist also durchaus von Belang, ob man selbst oder das gegnerische Paar in Gefahr ist oder nicht.

Erkennt man z.B., dass die Gegner die von ihnen gebotenen 2♠ im Schlaf erfüllen, so ist es durchaus eine Überlegung wert, mit einer eigenen langen Farbe (mit langen Treff z.B. 3♣) zu verteidigen, obwohl man wahrscheinlich 2 Faller haben wird. 2 Faller bringen den Gegnern – wenn wir nicht in Gefahr sind – 100 Punkte. Das sind weniger als die 110 Punkte, die sie bei ihrem 2♠-Spiel bekommen würden. Das 3♣-Gebot bezeichnet man als **Opfergebot**.

Sind wir in Gefahr, sollten wir mit Opfergeboten vorsichtig sein, da ja 2 Faller schon 200 Punkte bringen.

Ziel der Reizung ist folglich,

- die (für beide Spieler zusammen) beste Farbe (oder SA) zu finden und
- möglichst auf mindestens 100 Punkte zu kommen (ein **Vollspiel reizen**).

Natürlich sollte man sich hüten, sich zu überreizen. Dann bekommt man ja leider Minuspunkte.

3 Blattbewertung

Aber wie bekommen mein Partner und ich heraus, was unser „optimales“ Spiel ist?

Bewertung des eigenen Blattes

Es dürfte klar sein, dass die hohen Karten (also Ass, König, Dame, Bube) für uns im Spiel besonders wertvoll sein werden. Folglich kann man sein eigenes Blatt zunächst ganz einfach dadurch bewerten, dass man diese Figuren zählt. Da wir z.B. das Ass höher bewerten müssen, ist folgende (Figuren-)Punktbewertung hilfreich:

Ass ... 4 Punkte, K ... 3 Punkte, D ... 2 Punkte, B ... 1 Punkt

Diese Punkte zählen wir nun in unserem Blatt zusammen.

Ab wann sollten wir die Reizung „eröffnen“ (d.h. als erster ein Gebot abgeben, also nicht passen)? Überlegen wir mal: Wieviel Figurenpunkte sind insgesamt im Spiel? 40, im Durchschnitt pro Spieler 10. Also sollten wir mehr als der Durchschnitt haben. Es hat sich bewährt, dass man **mind. 12 Punkte** haben muss.

Welche Farbe sollte man nennen? Die längste! Jede Farbe, die man nennt, sollte **mindestens zu viert** sein. Viele Bietsysteme wie beispielsweise ForumD fordern bei **Oberfarb-Eröffnungen** sogar **5**. Im weiteren gehen wir deshalb auch von **5er OF-Eröffnungen** aus.

Hat man zwei bietbare Farben, nennt man die längste in der ersten Runde, die andere Farbe kann man in der 2. Bietrunde anbieten.

Und was antwortet mein Partner auf unser Gebot? Hmmm. Sie/er weiß, dass ich mind. 12 Punkte habe und dass die genannte Farbe mindestens eine 4er Farbe ist.

Und sie/er überlegt sich, dass wir *eine solche Farbe* als Trumpf finden müssen, in der wir beide zusammen mindestens 8 Karten haben (manchmal reichen auch 7, aber Vorsicht, dass kann in's Auge gehen). Wenn er in meiner genannten Farbe die entsprechende Kartenzahl dazuhat, kann er überlegen, ob wir in Richtung „Vollspiel“ gehen (z.B. könnte er auf mein 1♥ (5er) mit 2♥ antworten, wenn er ein 3er Cœur hat). Kommen wir in meiner gereizten Farbe gemeinsam nicht auf 8 Karten, sollte Partner eine eigene Farbe (die natürlich mind. eine 4er Farbe sein muss) nennen. Nun müssen wir natürlich etwas aufpassen. Wir wollen uns ja nicht überreizen. Wenn ich mit 1♥ eröffnet habe, so kann Partner sein 4er Pik mit 1♠ nennen. Will er aber Karo vorschlagen, so muss er das ja schon auf der 2er Stufe tun! Und dann müssten wir ja schon 8 Stiche schaffen. Also sollte er sich folgendes überlegen: Auf der 1er Stufe reichen notfalls (wenn man einen guten Tag hat) auch mal 18-19 Punkte in beiden Händen zusammen. Er kann also durchaus schon mit 6 Punkten (18 minus meine bekannten 12 Punkte) die 1♠ nennen. Will er aber die 2♦ nennen, so sollte er schon 10 Punkte haben. Tabelle 1 gibt Anhaltspunkte, wieviele Punkte man etwa **gemeinsam** für welche Bietstufe braucht. (Sie werden feststellen, dass unsere obige Überlegung dieser Tabelle etwas widerspricht. Wir hatten (s.o.) gesagt, dass man zum Eröffnen mind. 12 Punkte braucht, für eine Antwort auf der 2er Stufe mind. 10 Punkte. Das

sind zusammen nur 22 Punkte, in der Tabelle stehen aber mind. 23 Punkte, um ein Spiel auf der 2er Stufe zu gewinnen. Beachten Sie aber, dass wir immer gesagt haben: der/die SpielerIn braucht *MINDESTENS* ... Punkte. Der Eröffner kann mehr als 12 Punkte haben, der auf der 2er Stufe antwortende Partner mehr als 10 Punkte.)

Gemeinsame Punkte	18-22	23/24	25/26	27-29	30-32	33-36	37-
Kontrakt-Stufe	1	2	3	4	5	6	7
Stiche	7	8	9	10	11	12	13

Tabelle 1: Erforderliche Punkte

Beispiele

Schauen wir uns einige Beispiele an und versuchen wir, uns in die Gedankengänge der Spieler zu schmuggeln. Die Karten hat Ost geteilt:

Nord	Ost	Süd	West
	passe	1 \diamond^a	passe
1 \spadesuit^b	passe	2 \clubsuit^c	passe
2 \diamond^d	passe	passe	passe

- Süd hat mind. 12 Figurenpunkte und mind. 4 Karo-Karten.²
- Nord hat mind. 4 Pik-Karten und mind. 6 Figurenpunkte.
- Süd hat mind. 4 Treff-Karten, die Karos sollten nun mindestens zu fünf sein (man nennt i.allg. die *längste* Farbe zuerst). Er bietet Nord 2 Farben an, von denen Nord eine wählen sollte. Und Süd wird keine 4 Pik-Karten haben, denn dann sollte er unbedingt Nords Pik durch ein 2 \spadesuit unterstützen (\spadesuit ist eine Oberfarbe und bringt mehr Punkte).
- Nord weiß nun um die 5 Karos von Süd und entscheidet sich für die Karo.

Haben Sie aufgepasst? Wir haben auch als Gegenspieler relativ viele Infos über die Karten von NS:

- Süd hat mindestens 12 Figurenpunkte. Seine Karten könnten so aussehen: 2x \spadesuit , 2x \heartsuit , 5x \diamond , 4x \clubsuit .
- Und Nord mit seinen mind. 6 Punkten könnte so aussehen: 4x \spadesuit , 3x \heartsuit , 3x \diamond , 3x \clubsuit .

Das sind für OW wichtige Informationen, wenn diese überlegen, wie man NS das Spiel versauen (Bridge-Spieler können manchmal auch fies sein) oder zumindest erschweren kann.

Auf das Bieten wird hier nicht weiter eingegangen.

Arten der Blattbewertung

Das **Ziel** des Bietens ist das Finden eines optimalen Kontrakts, sprich das Erkennen einer (gemeinsamen) guten Farbe (8 oder mehr gemeinsame Karten) oder der Chance für SA.

Um zu eröffnen, braucht man

- ≥ 12 Figurenpunkte (FP) oder
- ≥ 13 Figurenlängenzpunkte (FLP)

Figurenpunkte hatten wir schon kennengelernt. Doch was sind Figurenlängenzpunkte?

Figurenpunkte plus

Längenzpunkte ab der 5. Karte einer Farbe je einen Punkt

Längenzpunkte zählt man aber nur bei einer „guten“ Farbe (die also zumindest 1/2 Bilder enthält) und bei der man die Chance sieht, dass man mit der 4., 5. ... Karte wirklich einen Stich gewinnt.

Die FLP-Zählung ist gut, um ein SA-Spiel zu bewerten, sprich die mögliche Höhe des Kontrakts (Tabelle 1, S. 7) zu schätzen. Hat man dagegen einen Farb-Fit gefunden, so bewertet man nach der FVP-Methode:

² Das werden wir später im Kontext ForumD korrigieren. Da reichen 3 Karo-Karten.

Figurenpunkte plus**Längenpunkte** ab der 5. Karte einer **guten** (Nichttrumpf-)Farbe je einen Punkt plus**Trumpf-Verteilungspunkte** für jede (gemeinsame) Trumpf-Karte ab der 9. Karte³: 1 Punkt plus**Verteilungspunkte** für Farben mit 0/1/2 Karten**Chicane** 3 Punkte**Single** 2 Punkte**Double** 1 Punkte

Auch im Farbspiel kann man sich für gute, lange Farben, die nicht Trumpf sind, Zusatzpunkte berechnen (ab der 5. Karte je ein Punkt). Haben wir z.B. mit $1\spadesuit$ eröffnet und hat unser Partner die Farbe mit $2\spadesuit$ bestätigt, so ist die Hand $\spadesuit AD876 \heartsuit 5 \diamondsuit KDB98 \clubsuit 65$ 16 Punkte wert, und zwar 12 Figurenpunkte, 2+1 Punkte für Single und Double sowie 1 Längenpunkt für die guten Karo.

Aufgabe 3.1 [Blattbewertung]

Bewerten Sie folgende Blätter einmal nach der FLP-Methode (es ist noch kein Fit gefunden) bzw. nach der FVP-Methode, wenn Ihr Partner mit $1\heartsuit$ (gehen Sie bitte von einem 5er Cœur aus) eröffnet hat:

$\spadesuit K65$	$\spadesuit K65$	$\spadesuit A6$	$\spadesuit B87$	$\spadesuit -$
$\heartsuit K654$	$\heartsuit K654$	$\heartsuit K65432$	$\heartsuit K65432$	$\heartsuit K1065432$
$\diamondsuit B10987$	$\diamondsuit DB1098$	$\diamondsuit DB109$	$\diamondsuit DB109$	$\diamondsuit ADB1097$
$\clubsuit 10$	$\clubsuit 10$	$\clubsuit 10$	$\clubsuit 10$	$\clubsuit -$

Man kategorisiert die Kartenverteilungen, die man bekommen kann:

Einfärber 1 Farbe ≥ 4 , restliche Farben ≤ 3 **Zweifärber** 2 Farben ≥ 4 , restliche Farben ≤ 3 **Dreifärber** 5440 oder 4441

Welche Farbe sollte man eröffnen? Dies hängt vom jeweiligen Bietsystem ab. Es ist so, dass die Partnerschaften nach unterschiedlichen Prinzipien bieten können. Es gibt eine Reihe von Bietsystemen, die eine Eröffnung mit einer 4er Oberfarbe verbieten (ForumD oder Better Minor) bzw. erlauben (ACOL). Auch die SA-Eröffnung wird unterschiedlich vereinbart (zB 16-18, 15-17 oder 12-14 Punkte).

4 Forum D – Eröffnungen

4.1 Standard-Eröffnungen

Unsere wichtigste Bezugsgrundlage ist Tabelle 1, Seite 7, in der die Punkte, die man **gemeinsam** ungefähr für welche Bietstufe braucht, dargestellt sind.

Das Bietsystem ForumD basiert auf dem sogenannten „starken“ SansAtout und 5er OF:

1 SA 15-17 FLP, keine 5er Oberfarbe (OF), gleichmäßige Verteilung (kein Single/Chicane, max. 1 Double) **$1\spadesuit, 1\heartsuit$** mind. 12 FP oder 13 FLP, genannte Farbe ≥ 5

Es hat sich in vielen Bietsystemen bewährt, Oberfarben nur als 5er zu eröffnen. Warum dies? Das Ziel beim Bieten ist, möglichst ein Vollspiel zu finden. Und da haben die Oberfarben einen klaren Vorrang gegenüber den Unterfarben (UF), da bei den OF bereits die Stufe 4 reicht. Deshalb richtet man die Reizung auf die Oberfarben aus.

O –

 $\spadesuit 754$ $\heartsuit AD102$ $\diamondsuit KDB2$ $\clubsuit 93$

	N	O
W		
	S	

Board 4.1

 $\spadesuit ADB3$ $\heartsuit KB75$ $\diamondsuit 83$ $\clubsuit D102$

Und was nun? Ost hat keine 5er OF und leider auch keine 4er UF. Und 1 SA darf er nur mit 15-17 FP eröffnen. Hier geht Forum D einen Kompromiss ein und erlaubt eine Notlüge. Ost nennt seine beste Unterfarbe ($1\clubsuit$). West weiß, dass dies eine „vorbereitende“ Farbe sein kann und antwortet artig (OF hat Präferenz) nicht mit $1\diamondsuit$, sondern mit $1\heartsuit$.

³ Vielfach zählt man für die 9. Trumpfkarte 2 Zusatzpunkte, für jede weitere aber nur 1 Punkt.

Dies *muss* eine (mind.) 4er Farbe sein. Ost bestätigt mit 2♥. West zählt: 12 FP + 1 Punkt für Treff-Double + 12 FP bei Ost = 25. Er bietet 4♥, was die beiden mit etwas Glück und Geschick auch schaffen können.

Eine Eröffnung mit 1♣ oder 1♦ bedeutet also: mind. 12 FP oder 13 FLP, genannte Farbe ist entweder „echt“ oder die längere Unterfarbe. Eine UF-Eröffnung kann also durchaus eine 3er Farbe sein.

♠ AKB102 Teiler Süd hat eine Riesenhand. Wenn Nord nur ein klein wenig dazu hat, wird das ein
♥ AKD Vollspiel. Wie kann Süd zum einen verhindern, dass Nord auf ein Süd-Gebot passt, und
♦ AB72 andererseits Nord mitteilen, dass er ein Riese ist? Für solche außergewöhnlichen Hände
♣ D sieht jedes Bietsystem ein künstliches Gebot vor. Früher war dies in fast allen Systemen
2♣. ForumD vereinbart für diese starke Ansage 2♦.

Nord muss 2♥ antworten, es sei denn, er hat selbst eine sehr gute Farbe. Wie die Reizung dann weitergeht, weicht von System zu System ab. Nord weiß aber: Süd hat mind. 24 Punkte (oder 23, wie es in den meisten Systemen vorgeschrieben ist). Vor dem Vollspiel darf nicht gepasst werden.⁴

Hier eine Übersicht über die möglichen Eröffnungen und wann man womit eröffnen sollte. (Spielstiche sind Stiche, die man bei eigenem Spiel mit Sicherheit bekommt, siehe Abschnitt 34 auf Seite 133.)

2♦	starke Hand, 24 FLP oder 16 FP plus 9 (OF) / 10 (UF) Spielstiche
1 SA	15-17 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
2 SA	20-21 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
1♥,♠	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, ≥ 5 Farbe
1♣,♦	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, keine 5er OF, Farbe kann unecht sein (bessere UF) ⁵

Tabelle 2: Forum D – Eröffnungen

Ein paar Ergänzungen:

- Die SA-Eröffnungen haben IMMER Vorrang!
- Bei Zweifärbern (2 bietbare Farben) immer die längere zuerst nennen, bei 2 gleichlangen 5er oder 6er Farben die ranghöhere zuerst nennen.⁶
- Bei Dreifärbern (3 bietbare Farben) immer die längere zuerst nennen (5440-Verteilung) oder die entsprechende UF nennen (4441-Verteilung).

4.2 Spezielle Eröffnungen

Wir hatten im Abschnitt 4.1 gesehen, wie man in ForumD eröffnet. In Tabelle 2, S. 9 waren die typischen Eröffnungen dargestellt. Dort hatten wir bereits mit 2♦ ein *konventionelles* Gebot vorgestellt. Man eröffnet mit 2♦, wenn man mindestens 24 FLP hat.

Und was machen wir mit der folgenden Hand? Sollen wir diese Hand eröffnen, es sind doch nur 10 FLP?

♠ 1073 Überlegen wir. Die Gegner haben bestimmt ein Spiel drin, mit unseren mageren 7 Punk-
♥ ADB10852 ten ist dies sehr wahrscheinlich. Wie können wir unsere Gegner ärgern? Wir eröffnen die
♦ 103 Cœur! Das können wir aber nicht mit 1♥ tun, da dieses Gebote ja definiert ist. Auch 2♥
♣ 3 werden wir im folgenden Abschnitt anders benutzen.

Wir bieten gleich 3♥. Damit haben wir unsere Gegenspieler schön behindert, denn 3♥ nimmt den Gegnern viel Bietraum weg, so dass sie ihren Kontrakt nur noch sehr schwer finden werden.

Solche 3er Gebote nennt man **Sperrgebote** (oder Sperransagen). Die Hand darf maximal 10 F-Punkte haben, und diese möglichst in der langen Farbe. Die lange Farbe MUSS exakt 7 Karten haben.

Falls unser Partner Punkte hat, dann kennt er mein Blatt nun und kann in die Reizung noch einsteigen.

⁴ Einzige Ausnahme: 2♦-2♥-2SA. Dies zeigt exakt 24 Punkte. Partner darf passen.

⁵ Sind die UF 3-3, dann 1♣, bei 4-4 oder 5-5 1♦

⁶ Hier sind sich die ForumD-Profis nicht einig. Viele nennen bei gleichlangen (ab 5er) Treff/Pik die Treff zuerst.

- ♠ 103 Und was machen wir mit der leicht modifizierten Hand?
 ♥ ADB 108752 Diese Hand ist natürlich wesentlich stärker als die vorherige. Die Cœur sind jetzt sogar
 ♦ 103 zu acht. Keine Sekunde überlegen: 4♥. Wenn unser Partner nur etwas Hilfe anbieten
 ♣ 3 kann, ist dieses Spiel zu erfüllen.

Wir können nun unsere Eröffnungs-Tabelle vervollständigen (Tabelle 3).

1 SA	15-17 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
2 SA	20-21 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
1♥,♠	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, ≥ 5 Farbe
1♣,♦	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, keine 5er OF, Farbe kann unecht sein (bessere UF) Sind die UF 3-3, dann 1♣, bei 4-4 oder 5-5 1♦
2♦	starke Hand, 24 FLP oder 16 FP plus 9 (OF) / 10 (UF) Spielstiche
3 in F	exakt 7er Länge, ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
4 in F	exakt 8er Länge (oder 7er OF mit AKD), ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe

Tabelle 3: Forum D – Eröffnungen (mit Sperransagen)

Nochmal zurück zur stärksten Ansage 2♦. Die Standardantwort auf 2♦ ist 2♥, also nur 1 Gebot höher als 2♦. Man darf ja auf keinen Fall passen. Man kann die **Antworten auf 2♦** aber auch gleich nutzen, um dem Eröffner Informationen über mein Blatt zu übermitteln (Tabelle 4).

0-7 F	2♥
ab 8F 1 Ass plus 1 König, unausgeglichen	2♠
ab 8F 1 Ass plus 1 König, ausgeglichen	2SA
gute 6er Farbe mit 2 Topfiguren	3inFarbe

Tabelle 4: Forum D – Antworten auf 2♦

5 Weak two, Benjamin und Gambling

Häufig haben wir Blätter, bei denen wir nicht so richtig wissen: Reizen oder Passen?

W –	♠ 93	Board 5.1
	♥ ADB4	
	♦ KD54	
	♣ B76	
♠ ADB1086		♠ K2
♥ 96	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	♥ 1032
♦ 1076		♦ 83
♣ 104		♣ D98532
	♠ 754	
	♥ K875	
	♦ AB92	
	♣ AK	

West sieht die schönen Pik, er hat aber nicht genug Punkte. Wenn NS erst mal in die Reizung kommen, sind sie vor 4 Cœur nicht zu stoppen. Sperren auf der 3er Stufe dürfen wir nicht, das müsste ein 7er sein. Folglich würden wir gern Wests Hand mit 2 Pik eröffnen. Mal sehen, ob NS damit umgehen können und trotzdem in 4 Cœur landen.

Also: Mit solch einem Blatt würden wir gern

- die Gegner ein wenig in ihrer Reizung stören,
- bei gleichzeitig guten Chancen, das Spiel sogar zu erfüllen.

Wie können wir die Gegner ärgern?

- 1♠ eröffnen geht nicht, da leiten wir unseren Partner nur in die Irre.
- 3♠ geht auch nicht. Da brauchen wir ein 7er Pik.

Aber was ist mit 2♠? Das hatten wir uns ja offen gelassen. Was spricht also dagegen, 2♠ auch als **Sperransage**, dieses Mal mit einem 6er Pik, zu verwenden? Nichts.⁷

Die 2er Eröffnungen in den **Oberfarben** werden oft auch als **Weak two** bezeichnet (schwache 2er-Eröffnung). Sie haben einen leichten Sperrcharakter und erinnern an Sperreröffnungen auf der 3.Stufe. Bedingung für eine 2er Eröffnung ist:

- 6er **Oberfarbe** mit 2 Figuren (in Nicht-Gefahr evtl. auch nur eine Figur und ordentliche Mittelkarten)
- 5-10 FP
- max. 1 Defensivstich in Seitenfarben
- keine zweite 4er OF
- keine 5er UF
- kein Chicane

In 3. Position darf man von den Bedingungen abweichen. In 4. Position sollte man „Weak 2“ nicht eröffnen, denn die Gegner haben gepasst; also entfällt das „Ärgern“.

Beispiel 5.1 [Eröffnungen]

♠KD9874 ♥3 ♦B95 ♣D96	2♠	Perfekte 2♠-Eröffnung.
♠A98754 ♥53 ♦D986 ♣A	1♠	Ein Grenzfall. In 1./2. Position eröffnet man 1♠, da man mit dem seitlichen Ass und dem Karo zu gut für eine Sperransage ist. Aber in 3. Position sollte man mit 2♠ sperren.
♠A943 ♥KD9874 ♦3 ♣96	p	Eigentlich eine schöne 2♥-Eröffnung. Nur laufen wir in 1./2. Position Gefahr, unseren eigenen Partner mit einem 4er Pik unnötig zu sperren. In 3. Position sollte man 2♥ bieten, in 4. Position 1♥.
♠B98754 ♥3 ♦K95 ♣K96	p	Eher passen. Die Pik sind zu schwach.
♠KD9874 ♥– ♦AB95 ♣976	1♠	Das ist ein ordentlicher Zweifärber, also kein Grund, zu sperren. Das Cœur-Chicane wertet das Blatt deutlich auf.
♠K965432 ♥98 ♦D9 ♣D6	2♠	Für eine 3er Eröffnung ist das zu schwach, oder? Also sollte man dies mit 2♠ eröffnen. Die 7. Karte ersetzt die fehlenden Punkte in Pik.

Ist Ihnen aufgefallen, dass wir nur Beispiele mit 2♥/2♠-Eröffnungen diskutiert haben? Das hat einen Grund: Wir spielen **Weak Two** nur bei den **Oberfarben** !

Antworten auf 2♥/2♠

Es gibt eine Reihe von Regelungen, wann und wie man als Partner auf ein Weak Two reagiert. Wenn man nicht wirklich Punkte hat, dann sollte man im Allgemeinen passen. Es sei denn, man hat Trumpf dazu (und ist auch schwach); dann kann man die Sperre verlängern, d.h. die Farbe auf der 3er oder 4er Stufe nennen. Hat man Punkte, dann gibt es unterschiedliche Konventionen, wie man weiterreizt. Ich persönliche spiele gern OGUST (Seite 116). ForumD schlägt die folgende Reizung vor:

Hebung auf 3. Stufe Immer als Erhöhung der Sperre zu verstehen - entweder 3er Anschluss oder Double-Figur mit ungleichmäßiger Verteilung – immer mit Blick auf die Gefahrenlage. (0-14 FV)

Hebung auf 4. Stufe Entweder schwach (Sperre) mit 4er Anschluss oder 3er und sehr ungleichmäßige Verteilung oder spielstarke Hand (nur Vollspielinteresse), die keine weitere Information benötigt.

⁷ Viele Bietsysteme vereinbaren 2♥/♠ als starke Ansagen. Allerdings geht der Trend jetzt dahin, diese Gebote für Sperransagen (wie wir es hier tun) zu nutzen.

Farbwechsel Zeigen in der Regel einen Missfit in der eröffneten Farbe an und suchen nach besserem Fit - sie sind forcierend (ab 16 FLP) und erfolgen auf 2. Stufe mit 5er, sonst mit 6er Farbe. Wird anschließend die eröffnete OF unterstützt, dann schlemeinladend mit sehr guter Nebenfarbe.

2 SA Ein künstliches Gebot (alertierpflichtig) mit mind. 2er Anschluss, das nach mehr Information fragt. Es wird benutzt, um mindestens einladende Hände zu zeigen, mit Interesse an SA oder einem Oberfarbvollspiel bzw. -schlemm. Punkte ab 15 FVP.

Antworten des Eröffners:

3 Eröffnungsfarbe Minimum (5-7)

3 neue Farbe = A oder K in der Farbe (8-10)⁸

3 SA = verteilte Werte (ohne A/K), 6-3-2-2 verteilt (8-10)

4 neue Farbe Single in der Farbe (8-10)

4 Eröffnungsfarbe solide Farbe ohne Single oder seitliches A / K (8-10)

Nach positiver Antwort des Eröffners (8-10) sind neue Farben Kontrollgebote – Abschluss ist entweder 3 SA oder 4 in der Oberfarbe (3 in der Oberfarbe ist weiterhin forcierend).

3 SA Abschluss (meist schnelle Stiche in Nebenfarben oder gleichmäßig verteilt).

Beispiel 5.2 [Weak-two-Reizungen]

Eröffner	Partner	Reizung	Bedeutung
♠ D85 ♥ KB8542 ♦ 98 ♣ 82	♠ 10 ♥ D63 ♦ A742 ♣ B10963	2♥-3♥-passe	Das 3-Gebot sollten Sie auch nach Zwischenreizung der Gegner abgeben (als Sperrgebot).
♠ AB10653 ♥ 7 ♦ 985 ♣ B103	♠ – ♥ KB8654 ♦ D74 ♣ 9874	2♠-(x)-pass	Lassen Sie sich durch das Kontra des Gegners nicht irritieren. Sie haben auf die unglückliche Eröffnung kein Antwortgebot. Starten Sie keine Rettungsversuche, Sie machen die Sache nur noch schlimmer.

Semiforcing – Benjamin

Natürlich müssen wir uns auch noch etwas für die „halbstarken“ Blätter überlegen, also Blätter, die zwar stark sind, wo es aber nicht ganz zu 2♦ reicht.

Was eröffnen wir mit ♠ADB1065 ♥AB ♦85 ♣KDB ? Wir brauchen von unserem Partner nicht viel, um ein Vollspiel zu schaffen. 2♠ haben wir gerade als *Weak Two* definiert. 2♦ (unsere stärkste Ansage) dürfen wir nicht eröffnen, da wir dafür etwas zu schwach sind.

Aber 2♣ ist doch noch frei, oder? Also ergänzen wir unsere Eröffnungen: 2♣ benutzen wir für die „halb“-starken Blätter. Man bezeichnet 2♣ als **Semiforcing**. Wann sollten wir mit 2♣ eröffnen?

- 8-8,5 (OF) bzw. 9 (UF) Spielstiche⁹
- keine (weitere) OF
- 6er (oder sehr gute 5er) Farbe (ab 17/18 FP) ODER
- gleichverteilt (22/23 FLP)

Wie sollte eine Reizung nach 2♣ weitergehen? Partner muss unbedingt etwas sagen, er darf nicht passen. Um die Reizung am Leben zu halten, sollte der Partner mit 2♦ ein so genanntes Relay-Gebot abgeben. Danach nennt der Eröffner seine Farbe oder sagt 2SA.

Der Eröffner kann nun in seiner Farbe springen, um Stärke zu zeigen (zB 7er Farbe mit seitlichem Ass).

Die stärkste Ansage ist weiterhin 2♦ (ab 24 FLP oder ab 9 Spielstiche in OF, ab 10 in UF).

⁸ Dies kann auch ein Single sein. Sagt SA-Partner nun 3SA, so sollte man in 4 Farbe ausweichen.

⁹ Spielstiche sind Stiche, die man bei eigenem Spiel bekommt; siehe Abschnitt 34 auf Seite 133

Gambling

Und hier kommt noch ein Gebot, welches Sie nicht sofort, aber langfristig einbauen sollten.

♠ 1073 Was eröffnen wir mit dieser Hand? Wenn wir Karo spielen, haben wir schon 7 sichere
 ♥ 43 Stiche. Aber halt, bei UF-Spielen sollten wir immer versuchen, auf SA zu kommen. Aber
 ♦ AKD10852 wie bringen wir unserem Partner bei, dass wir eine UF „stehend“ (also absolut sichere
 ♣ 3 Stiche) haben? Richtig, ein künstliches Gebot. **3 SA**. Partner weiß, wir haben eine 7er UF,
 die steht.

Stoppt er die anderen 3 Farben und hat zumindest einen Übergang zu meiner UF, dann passt er. Ist er stärker, kann er immer noch Richtung UF-Vollspiel gehen, oder vielleicht sogar Richtung Schlemm.

Dieses 3 SA-Gebot nennt man **Gambling**. Nun sehen unsere Eröffnungen wie in Tabelle 5 dargestellt aus.

1 SA	15-17 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
2 SA	20-21 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
1♥,♠	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, ≥ 5 Farbe
1♣,♦	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, keine 5er OF, Farbe kann unecht sein (bessere UF) Sind die UF 3-3, dann 1♣, bei 4-4 oder 5-5 1♦
2♣	Semiforcing, 6er Farbe (oder gute 5er), ab 17 FP (keine weitere 4er OF), 8-9 Spielstiche ODER gleichverteilt 22-23 FLP
2♦	starke Hand, 24 FLP oder 16 FP plus 9 (OF) / 10 (UF) Spielstiche
2♥♠	weak two
3 in F	exakt 7er Länge, ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
4 in F	exakt 8er Länge (oder 7er OF mit AKD), ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
3 SA	„stehende“ UF (also mit AKD), mind. 7er Länge, ≤ 10 FP

Tabelle 5: Forum D – Eröffnungen (mit Semiforcing und Gambling)

Bleibt noch zu klären, wie Partner auf Eröffners 3SA-Eröffnung reagieren sollte.

- Hat Partner in den beiden OF und in einer UF einen guten Stopper, dann weiß er, dass der Eröffner die andere UF „stehend“ hat. Dann sollte er passen, und es wird 3 SA gespielt.
- Sonst muss er rausbekommen, welches der beste Kontrakt ist. Was ist optimal? 4/5/6/7 UF?

Eigentlich ist die Sache ganz einfach. Der Eröffner zeigt mit seiner stehenden UF exakt 7 Stiche, der Rest muss vom Partner kommen. Sagt Partner 4♣, dann ist er schwach. Der Eröffner sollte passen oder zu 4♦ ausbessern. Bringt der Partner selbst 4 Stiche mit, dann ist 5 UF ohne Risiko. Also sagt der Partner 5♣. Wieder korrigiert der Eröffner zu 5♦ oder passt. Hat der Partner jedoch selbst eine komische Hand wie ♠AKD43 ♥– ♦8634 ♣10962, dann ist zwar noch unklar, mit welche 7er UF der Eröffner 3 SA gesagt hat. Klar ist aber, dass wir kurz vor dem Schlemm sind. Hat der Eröffner in seiner 2. UF ein Single oder ist Chicane, dann riecht es nach Schlemm. Wie bekommt der Partner das heraus? Er sagt 4♦. Nun zeigen wir von unten nach oben unsere Kürzen. Tabelle 6 zeigt die möglichen Antworten auf 3 SA.

4 ♣	schwach, nicht in allen Restfarben Stopper (E2: passe/4♦)
4 ♦	E soll Blatt weiter beschreiben, Frage nach Kürze (Schlemmreizung)
	E 2: $\begin{cases} 4 \text{ OF} & \text{Single/Chicane in OF} \\ 4 \text{ SA} & \text{weder Single noch Chicane} \\ 5 \text{ UF} & \text{Single/Chicane in der anderen UF} \end{cases}$
4 OF	lange (6er) gute OF, allein spielbar
5 ♣	Vollspiel in E-Farbe sicher (E2 : passe/5 ♦)
passe	P kann in jeder der Restfarben stoppen, ≥ 1 Karte je UF

Tabelle 6: Antworten auf 3 SA – Gambling

Ob die künstlichen Gebote alertiert werden müssen, hängt von den aktuellen Regelungen ab. Gegenwärtig

muss man nix oberhalb von 3 SA alertieren. Aber natürlich müssen wir die Gebote korrekt erklären, falls die Gegner fragen.

Schauen Sie nochmal auf die Tabelle. Die Reizung 3SA–4♦–4♠ zeigt ein Single/Chicane in Pik. Mit einer Treff-Kürze soll der Eröffner aber 5♦ bieten? Umgekehrt leuchtet uns das sofort ein: Hat der Eröffner eine Karo-Kürze, dann hat er also ein 7er Treff. Ein Gebot von 5♣ erlaubt dem Partner zu passen und den Schlemmversuch abzubrechen. Ah, jetzt leuchtet uns natürlich ein, dass wir mit einer Treff-Kürze 5♦ bieten. Denn auch dieses Gebot kann ja der Partner passen, wenn er den Schlemmversuch abbrechen will.

6 Forum D – Antworten auf Sans Atout

6.1 Forum D – Antworten auf 1 SA

Unser Partner hat mit 1 SA eröffnet. Er hat also 15-17 FLP und keine 5er OF. Welche Optionen haben wir?

Oberfarben-Spiel Wir könnten ein Oberfarben-Farbspiel anstreben. Dazu brauchen wir aber zumindest selbst 4er OF, da unser Partner ja keine 5er OF hat.¹⁰

- Haben wir selbst eine 6er OF, so spielen wir garantiert diese OF, denn Partner hat ja mind. 2.
 - Mit ≥ 10 FVP wollen wir 4♥/♠.
 - Mit < 10 FVP wollen wir 2♥/♠ spielen.
- Haben wir eine 5er OF und mind. 10 FLP, so spielen wir garantiert ein Vollspiel, entweder in dieser OF oder 3 SA. Das muss der Eröffner entscheiden. Also müssen wir es irgendwie schaffen, den Eröffner über unsere 5er OF und unsere Stärke zu informieren und ihn zum Vollspiel einzuladen.
- Haben wir eine oder beide 4er OF (und mind. 10 FLP), müssen wir rausbekommen, ob unser Partner auch eine 4er OF hat. Wie fragen wir ihn danach? 2♣ (Stayman).

SA Wir haben selbst eine gleichmäßige Verteilung und keine 4er OF. Auf welcher Stufe wir SA spielen, hängt ausschließlich von unseren Punkten ab.

Unterfarben-Spiel Wir haben eine lange Unterfarbe und **keine** gleichmäßige Verteilung (oder 4er OF).

♠ 876 ♥ 765432 ♦ 43 ♣ D2	Süd eröffnet mit 1 SA. Nord hat nix. Er muss also die Katastrophe in Grenzen halten. Wenn Nord passt, gibt er auf, denn seine Karten machen keinen Stich. Hier ist Cœur der viel bessere Kontrakt, da Süd ja mindestens 2 Cœur haben muss. Nord nennt also Cœur. Aber nein: Dann muss er das ja spielen und die starke Hand kommt auf den Tisch. Das wäre großer Mist, denn dann wird das Gegenspiel für die Gegner einfacher. Wie können wir das verhindern? Wieder durch ein künstliches Gebot: 2♦. Dies bezeichnet man als Transfer auf Cœur. Süd MUSS jetzt 2♥ bieten. Analog bietet Nord 2♥, wenn er Süd zu Pik zwingen will.
-----------------------------------	---

Sollte Nord stärker als die unglaublich schwache Hand unseres Beispiels sein, so kann er nach Süds Gebot je nach Stärke weiterbieten.

Wir sollten also bei den Antworten auf 1 SA Transfer aufnehmen. Wir lassen die Stärke beim Transfer aber offen. Es müssen mindestens 5 Karten sein. Ob der Transferierende 0 Punkte hat oder selbst stark ist, macht er mit seinem nächsten Gebot klar.

- 1SA–2♦–2♥–passe: schwach, üblicherweise ein (\geq) 6er Cœur.
- 1SA–2♦–2♥–4♥: stark, (\geq) 6er Cœur, 11-15 FP.
- 1SA–2♦–2♥–3♥: stark, (\geq) 6er Cœur, 9-10 FP. Einladend.
- 1SA–2♦–2♥–2SA: 5er Cœur, ca. 9 FP (+/-).
- 1SA–2♦–2♥–3SA: 5er Cœur, 11-15 FP (+/-). Partner passt mit 2er Cœur, sonst 4♥.

Noch eins sollte man bedenken: Nach einer 1SA-Eröffnung ist die Initiative beim Partner, nie mehr beim

¹⁰ Ob dies ein Vollspiel oder ein Teilkontrakt wird, hängt allein von unseren Punkten ab. Für ein Vollspiel brauchen wir mindestens 10 Punkte (17+10=27).

2♦/♥	≥6er (u.U. 5er) Cœur oder Pik (Partner nennt 2♥ / 2♠)	Transfer
2♣	mind. 1 4er OF, mind. 10 FLP Eröffner: $\left\{ \begin{array}{ll} 2♦ & \text{keine OF} \\ 2♥ & \text{4er Cœur, kein 4er Pik} \\ 2♠ & \text{4er Pik, kein 4er Cœur} \\ 2 SA & \text{beide OF zu viert} \end{array} \right.$	Stayman
2 SA	9 FLP	einladend zu 3 SA
3 SA	ab 10 FLP	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention	Ass-Frage
passee	zu schwach	

Tabelle 7: Forum D – Antworten auf 1 SA (mit Transfer)

Eröffner! Warum? Nun, der Eröffner hat uns sein Blatt ziemlich genau beschrieben: 15-17 und gleichverteilt. Folgende Reizungen sollen dies verdeutlichen:

Nord	Süd	a) Stayman	Nord	Süd	a) Transfer auf Cœur
1SA	2♣ ^a	b) beide OF	1SA	2♦ ^a	b) Nord nennt artig Cœur.
2SA ^b	3♥ ^c	c) Süd will Cœur spielen, hat aber allein nicht genug.	2♥ ^b	3♥ ^c	c) Süd lädt Nord zum Vollspiel ein.
4♥ ^d	passee	d) Nord hat Maximum: 17 Punkte. Mit 15 Punkten hätte Nord gepasst.	passee ^d		d) Nord hat nur 15 Punkte.

Ergänzungen Die Tabelle enthält eine Priorität von oben nach unten. Man darf also 2/3 SA **nicht** sagen, wenn die Voraussetzungen für eines der oberen Gebote erfüllt sind.

Natürlich haben wir hier nicht alle Fälle abgedeckt. Was ist beispielsweise, wenn der Antwortende ein langes Karo hat? Häufig ist dann SA die bessere Entscheidung. Und was ist, wenn nicht nur der Eröffner stark ist, sondern wir auch? Das soll aus Platzgründen hier (noch) nicht erläutert werden.

6.2 Forum D – Antworten auf 2 SA

Unser Partner hat mit **2 SA** eröffnet. Er hat also 20-21 FLP und keine 5er OF. Was ändert sich im Vergleich zur 1SA-Eröffnung? Im Prinzip nichts, nur die Punktestärke des Eröffners liegt nun 5 Punkte höher. Und wir haben zwischen 2 SA und 3 SA nicht soviel Bietraum wie zwischen 1 SA und 3 SA. Ein Schlemm ist nun bereits mit 12 Punkten sehr wahrscheinlich.

Als Grundsatz sollte man sich merken, dass man ab 5 Punkten (FLP im SA, FVP im Farbspiel) unbedingt was sagen muss.

3♦/♥	≥6er (u.U. 5er) Cœur oder Pik (Partner nennt 3♥ / 3♠)	Transfer
3♣	mind. 1 4er OF, mind. 5 FLP Eröffner: $\left\{ \begin{array}{ll} 3♦ & \text{keine OF} \\ 3♥ & \text{4er Cœur, kein 4er Pik} \\ 3♠ & \text{4er Pik, kein 4er Cœur} \\ 3 SA & \text{beide OF zu viert} \end{array} \right.$	Stayman
3 SA	ab 5 FLP	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention	Ass-Frage
passee	keine 4 Punkte	

Tabelle 8: Forum D – Antworten auf 2 SA

Auch hier sind wir nicht darauf eingegangen, wie wir uns verhalten, wenn wir stärker sind und ein Schlemm wahrscheinlich wird. Ein Beispiel:

O – OW

♠ 854

♥ AK873

♦ A82

♣ D8

N	O
W	S

Board 6.1

♠ AKD10

♥ DB42

♦ KDB

♣ K10

Ost hat mit 2 SA eröffnet. West ist natürlich hellwach, denn West hat selbst 13 Punkte, mit dem Cœur-Punkt sogar 14. Damit kommen OW auf 33-35 Punkte. Das ist entsprechend der Tabelle 1 (S. 7) ein Kleinschlemm. Aber was spielen wir: SA, ♥, ♠?

West fragt mit Stayman 3♣ nach den OF. Ost antwortet mit 3 SA (beide OF) und West springt in 6♥, was OW im Schlaf erfüllen.

7 Forum D – Antworten auf 1-in-Farbe

Auch wenn es uns bei den vorherigen Abschnitten nicht so vorkam, aber die Antworten auf 1 oder 2 SA waren noch relativ einfach, da wir das Blatt des Eröffners ja aufgrund seiner Punkte und gleichmäßigen Verteilung relativ gut interpretieren konnten. Nun aber ist eigentlich alles unklar, eine 1-Karo-Eröffnung kann notfalls eine 3er Farbe sein, es können 12 FLP sein, aber auch viel mehr. Oberste Priorität hat natürlich – wie auch nach den SA-Geboten – die Suche nach einem Fit, insbesondere nach einem OF-Fit!

Es gibt prinzipiell 4 Arten von Antworten:

Passe / Eröffnerfarbe bestätigen / neue Farbe nennen / SA

7.1 Farbe bestätigen

Hat man einen Fit gefunden, darf man sein Blatt nach der FVP-Methode bewerten. Längenzpunkte gibt es nur in Trumpf (ab dem 9. gemeinsamen) sowie in guten Nebenfarben. In Tabelle 9 sind die Antworten dargestellt.¹¹ Die Hebung auf 4 OF bzw. 3 UF ist limitiert, da man bei einer noch stärkeren Hand eventuell den Schlemm verpasst. In diesem Fall müsste man erst eine andere starke Farbe nennen, um dann in der nächsten Runde zum eigentlichen Trumpf zurückzukehren.

2 OF	6-10 FV-Punkte, ≥ 3 Trumpf
3 OF	11-12 FV-Punkte, ≥ 3 Trumpf
4 OF	13-14 FV-Punkte, ≥ 3 Trumpf, ≤ 10 FP
2 UF	6-10 FV-Punkte, ≥ 5 Trumpf, keine 4er OF
3 UF	11-12 FV-Punkte, ≥ 5 Trumpf, keine 4er OF

Tabelle 9: Forum D – Fit-Bestätigung nach 1 in Farbe

7.2 Farbe nicht bestätigen

Wir suchen nach einem Fit. Grundsatz ist hier, dass man dem Partner seine gute Farbe, meistens die längste, anzeigen möchte. Wir dürfen unser Blatt – da wir ja noch keinen Fit gefunden haben – nur nach der FLP-Methode bewerten. Es gibt 2 prinzipielle Farbwechsel: **ohne bzw. im Sprung**. Der Farbwechsel im Sprung muss natürlich punktemäßig stärker sein. In Tabelle 10 sind die Farbwechsel dargestellt.¹²

1 F	≥ 6 FLP, ≥ 4 Trumpf	forcierend für 1 Runde
2 F ohne Sprung	≥ 11 FLP, ≥ 4 Trumpf (1♠- 2♥ zeigt mind. 5er Cœur!)	forcierend für 1 Runde ...und selbstforcierend
neue F im Sprung	≥ 18 FLP, ≥ 6 Trumpf mit 2 Bildern von AKD	forcierend für 1 Runde ...und selbstforcierend

Tabelle 10: Forum D – neue Farbe nach 1 in Farbe

¹¹ Man beachte, dass eine frühere Version von ForumD forderte, dass man bei OF-Hebung ab der 3er Stufe mind. 4 Trumpf hat.

¹² Forcierend heißt, dass der Eröffner in jedem Fall was sagen muss, selbstforcierend heißt, dass auch der Antwortende sich verpflichtet, auf das 2. Gebot des Eröffners zu reagieren. Er darf also in der nächsten Runde NICHT passen.

7.3 SA als Antwort

1 SA ist ein Not-Gebot. Es zeigt Schwäche (man kann nicht in die 2er Stufe gehen). 1 SA muss **nicht** ausgeglichen sein.

Denn was wollen wir auf Partners 1♥-Eröffnung mit der Hand ♠75 ♥10 ♦B864 ♣AB9432 antworten? Wir haben nur 6 Punkte, keine 3 Cœur (als Unterstützung), keine 4 Pik (für ein echtes 1♠-Gebot). Selbst mit den Längspunkten in Treff kommen wir nur auf 8. Aber passen wollen wir auch nicht, denn Partner kann ja deutlich mehr als 12 Punkte haben. Bleibt uns nur die Lüge mit 1 SA.

2 und 3 SA zeigen dagegen ausgeglichene Hände. Sie sind also als SA-Gebot ernst gemeint, im Gegensatz zu 1 SA. Die vollständige Aufstellung enthält Tabelle 11.

1 SA	6-10 FLP, kein OF-Fit, keine 4er Farbe auf 1 Stufe bietbar 1♣- 1 SA bei 8-10 FLP, 4er Karo möglich
2 SA	11-12 FLP, keine bietbare 4er OF, kein OF-Fit, ausgeglichen außer: 1♠-2 SA erlaubt ein 4er Cœur
3 SA	13-14 FLP, keine 4er OF, kein OF-Fit, ausgeglichen

Tabelle 11: Forum D – SA-Antwort nach 1 in Farbe

7.4 Welche Antwort ?

♠ B76 Und was antwortet man, wenn es mehrere Möglichkeiten gibt? Z.B. hat unser Partner 1♣
♥ D84 eröffnet. Sollen wir lieber die Karo nennen oder mit 1 SA antworten? Hier ist wahrschein-
♦ D1098 lich 1 SA die bessere Entscheidung, da unser Partner ja seine bessere UF genannt hat. 1
♣ DB6 SA beschreibt unser Blatt besser als 1 Karo. Der Eröffner weiß nun, dass wir 8-10 Punkte
haben und keine 4er OF.

Bei **OF-Eröffnungen** gibt es eine klare Priorität:

1. Farbe heben bei Fit
2. Farbwechsel: $\left\{ \begin{array}{l} \bullet \text{ Hat man mind. 13 FLP, so sollte man IMMER die längere zuerst nennen, bei 2} \\ \bullet \text{ 5er Farben die höhere, bei 2 4er Farben die billigere.} \\ \bullet \text{ Hat man max. 12 FLP, so sollte man auf 1er Stufe IMMER eine OF vorziehen,} \\ \bullet \text{ auch wenn diese nur zu viert ist, eine UF zu fünft.}^{13} \end{array} \right.$
3. SA

Bei **UF-Eröffnungen** sieht das etwas komplizierter aus, da man bei UF-Eröffnungen immer zuerst versucht, eine OF-Fit zu finden. Gelingt das nicht, versucht man SA zu spielen, da dies mehr Punkte bringt. Ein UF-Spiel spielt man meist nur als Notlösung oder wenn die UF beide Hände dominiert.

1. Farbwechsel $\left\{ \begin{array}{l} \bullet \text{ längere OF} \\ \bullet \text{ gleichlang, } \geq 5 \rightarrow 1♠ \\ \bullet \text{ gleichlang, } = 4 \rightarrow 1♥ \end{array} \right.$
 - (a) Antwortender hat beide OF
 - (b) Antwortender hat eine UF und eine OF $\left\{ \begin{array}{l} \bullet \text{ bei schwachem Blatt } \rightarrow 1 \text{ OF}^{14} \\ \bullet \text{ Ist die OF länger } \rightarrow 1 \text{ OF} \\ \bullet \text{ sonst: UF} \end{array} \right.$
2. SA oder Farbe heben ?

Hat man eine gleichmäßige Verteilung, sollte man immer die SA-Antwort bevorzugen.

¹³ Mit 12 FLP ist man nicht stark genug für 2 forcierte Gebote.

¹⁴ Man hat keine Zeit, erst die UF und dann die OF zu nennen. Dafür ist man zu schwach.

8 Spieltechnik 1 – SA (Schneiden, Hochspielen)

Nachdem wir uns mit der Reizung beschäftigt haben, wollen wir uns nun überlegen, wie man die Spiele, die man gereizt hat, auch erfüllt. Zunächst diskutieren wir einige Spieltechniken, die insbesondere beim SansAtout-Spiel wichtig sind. Ein gutes Buch zur Einführung in das Alleinspiel im SA-Kontrakt ist [BL17].

8.1 Schneiden im SA

<p>♠ 5432 ♥ A52 ♦ A84 ♣ A54</p>		<p>Board 8.1 ♠ AKB ♥ K43 ♦ K732 ♣ K32</p>	<p>Wir sind in 3 SA gelandet, müssen 9 Stiche bekommen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:2. Klar? Das sind leider nur 8. Wo zaubern wir den 9. Stich her?</p>
---	--	---	--

Unsere Gegenspieler werden uns wohl nicht freiwillig einen Stich schenken (Bridge-Spieler sind egoistisch und manchmal sehr unangenehm . . . , gerade die Gegenspieler!). Eine gute Chance: Wenn die ♠D bei Nord sitzt, dann können wir ihr/ihm diesen Stich stehlen!

Wir legen von West eine Pik-Karte vor und warten, ob Nord die Dame legt. Tut er dies nicht, so legen wir – sadistisch lächelnd – den Buben¹⁵. Hat Süd die Dame, so können wir den ♠D-Stich von Süd sowieso nicht verhindern und müssen uns nicht ärgern.¹⁶

Diese Spieltechnik nennt man „Schneiden“, man schneidet den Gegnern eine Figur heraus.

Diese Definition ist nicht ganz korrekt: Es geht meistens nicht darum, eine Figur der Gegner zu fangen, sondern um den Gewinn von Stichen mit Mittelkarten, die aber nicht sicher (also hoch) sind. Das hängt folglich vom Sitz der fehlenden höheren Figur(en) bei den Gegnern ab. Bei der folgenden Kartenlage 432 □ AD5 geht es nicht darum, den König zu fangen. Selbst wenn der König auf Nord sitzt. Beim Spiel der 2 von West kann Nord einfach klein bleiben. Der König gewinnt den dritten Stich. Es geht hier nur darum, einen Stich mit der (unsicheren) Dame zu bekommen.

In diesem Beispiel ist ein wichtiges Grundprinzip enthalten:

Wenn es nur eine Konstellation, bei der wir das Spiel erfüllen können, dann müssen wir einfach so spielen, als wäre die Situation so.

Was hätte sich geändert, wenn wir die Osthand in Pik etwas modifizieren: Jetzt fehlt der König.

<p>♠ 5432 ♥ A52 ♦ A84 ♣ A54</p>		<p>Board 8.2 ♠ ADB ♥ K43 ♦ K732 ♣ K32</p>	<p>Auch hier bekommen wir in Pik 2 Stiche: mit dem Ass und mindestens mit der Dame oder dem Buben. Wir brauchen in Pik aber 3 und schneiden gegen (hoffentlich) Nord's König. Also von West ein kleines Pik vorlegen, unser Bube macht den Stich. Nun müssen wir in einer der 3 anderen Farben – egal mit welcher – zu West kommen und den Schnitt wiederholen.</p>
---	--	---	---

Noch eine Frage müssen wir klären: Die Gegner greifen ja mit einer Karte an, nehmen wir an mit Treff. Wie spielen wir? Ziehen wir erst unsere sicheren Stiche in Cœur, Karo und Treff ab? Um Gottes Willen **nicht!** Denn: was passiert, wenn der König *nicht* bei Nord sitzt? Die Kartenverteilung könnte (nach Abziehen der 6 Stiche in Cœur, Karo und Treff) so aussehen:

¹⁵ Nun werden Sie vielleicht entdeckt haben, dass ja die ♠D bei Süd als EINZIGE Karte (**single**) sitzen könnte. Dann haben wir natürlich sehr ungeschickt gespielt. Wir sollten also zunächst das ♠A ziehen, dann mit einer der anderen Farben zu West spielen, und dann den Schnitt von West aus durchführen.

¹⁶ Zusatzchance, falls Süd die Dame hat: Die Karo oder Pik können bei den Gegnern 3-3 stehen.

	♠ 10876	Board 8.2b
	♥ 6	
	♦ –	
	♣ DB	
♠ 5432		♠ ADB
♥ 5	W N O	♥ 4
♦ 8	S	♦ 73
♣ 5		♣ 3
	♠ K9	
	♥ DB 109	
	♦ –	
	♣ 10	

Süd hat dummerweise eine lange Cœur-Fahne. Wenn wir erst jetzt schneiden (von West ein kleines Pik, Ost legt den Buben), dann bekommen NS im schlimmsten Fall alle restlichen Stiche: Süd nimmt den ♠K und zieht dann alle Cœur ab (1+4 Stiche). Wenn Nord clever ist, hat er sich die beiden ♣-Karten aufgehoben! Spielt nun Süd ein kleines Treff (einzige Alternative wäre die ♠9, die er aber NIE spielen wird, da er ja den Spielplan – den Schnittversuch – von OW erkannt hat), so bekommt Nord die restlichen Stiche.

Wir haben durch das Abziehen unserer Asse/Könige die Kontrolle über die Farben verloren.

Ein weiteres wichtiges Grundprinzip (beim Spielen von SA) ist also:

Kläre die Farbe, in der wir einen Stich entwickeln müssen, ZUERST, d.h. solange man noch ALLE anderen Farben kontrolliert.

8.2 Hochspielen einer Farbe

W –		Board 8.3
♠ 32		♠ KDB 1098
♥ K543	W N O	♥ A2
♦ K732	S	♦ A4
♣ K32		♣ A54

Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:?. Das sind 6 sichere Stiche.

Und die Pik-Karten sehen doch toll aus. Nur fehlt uns leider das Pik-Ass. Wie sieht unser Spielplan aus?

Welche Farbe müssen wir sofort klären (solange wir noch ALLE Farben kontrollieren)? Richtig! Die Pik. Egal, was die Gegner angegriffen haben, wir nehmen diesen Stich mit Ass oder König und spielen **sofort** Pik, ohne auch nur eine tausendstel Sekunde zu zögern ... Wir treiben das Ass bei den Gegnern raus, und unsere restlichen Pik sind nun alle „hoch“. Perfekt. Wir machen sogar 11 Stiche, absolut sicher!

8.3 Schneiden durch Vorlegen von einer Sequenz

O –		Board 8.4
♠ DB 10		♠ A432
♥ K543	W N O	♥ A62
♦ K73	S	♦ A54
♣ K32		♣ A54

Ost spielt 3 SA gelandet. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:3. Das sind 9 Stiche. Das werden aber alle spielen. Haben wir eine Chance auf einen 10. Stich?

Wir müssen den ♠-König bei Nord vermuten, denn wenn er auf Süd sitzt, bekommt er sowieso einen Stich.

Wir legen also die ♠D vor und bleiben auf Ost klein, wenn Nord nicht den König nimmt. Dann wiederholen wir das Manöver¹⁷ und legen den Buben, dann die 10.

9 Spieltechnik 2 – Farbspiel (Schneiden, Schnappen, Verlierer abwerfen, Übergänge)

9.1 Der Schnitt im Farbspiel

Was ändert sich an unseren Spieltechniken, wenn wir nicht SA spielen, sondern eine Farbe Trumpf ist? Die Technik des *Schneidens* können wir natürlich auch jetzt anwenden. Wir müssen nur ein wenig aufpassen, dass uns die Gegner nicht durch Stechen Stiche klauen, die wir eigentlich haben wollten.

¹⁷ Wir haben hier noch eine Zusatzchance, falls doch Süd den König hat: Wenn bei N/S die Piks 3/3 sitzen, dann wird unsere 4. Pik-Karte bei Ost einen Stich machen. Wie wertvoll eine lächerliche 2 sein kann...

N –	♠ 54	Board 9.1									
	♥ –										
	♦ ...										
	♣ ...										
♠ D876		♠ AKB109									
♥ AD5	<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		♥ 432
	N										
W		O									
	S										
♦ 432		♦ A5									
♣ 432		♣ AK5									
	♠ 32										
	♥ KB109876										
	♦ ...										
	♣ ...										

Wir sind irgendwie in 4♠ gelandet, müssen also 10 Stiche schaffen. Wieder zählen wir und kommen leider nur auf 9 (5+1+1+2). Wir brauchen also unbedingt die ♥D. Unsere einzige Chance ist, dass der ♥K bei Süd sitzt. Wir schneiden also von Ost aus gegen Süd. Wir legen die Dame, da Süd natürlich NICHT den König legt (wie gesagt, Bridge-Spieler sind ...). WAS IST DENN DAS!? Nord sticht! Hätten wir das verhindern können? Klar! Wir müssen den Gegnern zunächst die Trümpfe abziehen. Wir ziehen also erst so lange Trumpf, bis die Gegner keins mehr haben. Erst jetzt versuchen wir den Schnitt.

9.2 Das Schnappen

N –	Board 9.2
♠ AKDB102	♠ 654
♥ A43	♥ 2
♦ ...	♦ ...
♣ ...	♣ ...

	N	
W		O
	S	

Wir sind in einem Pik-Kontrakt und halten auf OW diese Hände. Wie gewinnen wir das Spiel? Wenn wir zuerst die Trümpfe abziehen, werden wir wohl 2 Cœur-Stiche abgeben müssen. Clever ist, von West das Cœur-Ass abziehen und dann sofort Cœur nachzuspielen.

Dieses stechen wir natürlich sehr zum Leidwesen unserer Gegenspieler mit einem kleinen Pik. Dann gehen wir – z.B. mit einem kleinen Pik – wieder zu West und wiederholen das Ganze. Erst danach ziehen wir die Trümpfe ab. In Cœur geben wir KEINEN Stich ab.

Folgende Überlegungen sollte man anstellen, wenn man schnappen möchte:

1. Wir wollen in der Hand, die weniger Trümpfe hat, Verlierer aus des starken Trumpfhand schnappen.
2. Wir zählen, wieviele Trümpfe die kurze Trumpfhand hat.
3. Wir zählen, wieviele Karten aus der starken Hand gestochen werden sollten.
4. Eventuell müssen wir die Schnapper erst vorbereiten. Haben wir z.B. in der Schnapphand ein kleines Karo, in der starken Trumpfhand in Karo Axxx, so müssen wir erst das Karo-Ass abziehen, um anschließend die restlichen Karos stechen zu können. Hat die starke Trumpfhand in Karo nur kleine Karten, so müssen wir den Gegnern erst den einen Karo-Stich schenken, damit die Schnapphand in Karo Chicane wird.
5. Und man muss auf die Übergänge achten, damit man immer wieder zur Hand mit den zu stechenden Karten kommt.
6. Beachten Sie, dass wir in einem Farbspiel sind, die Gegner also eventuell auch stechen könnten. Gegebenenfalls muss man – wenn man mehrfach stechen muss – zum Schluss auch einen hohen Trumpf nehmen.

Betrachten wir diese Hand:

N –	Board 9.3
♠ 654	♠ 2
♥ AKDB102	♥ 954
♦ D43	♦ AK7
♣ 3	♣ D97642

	N	
W		O
	S	

Wir spielen 4♥, Angriff von Nord: ♦B. Wir zählen nur 9 Stiche. Die starke West-Hand hat 4 potentielle Verlierer-Stiche (die Karo sind ja durch Ost gedeckt). Den Treff-Stich können wir wohl nicht verhindern. Folglich müssen wir mindestens einen Pik-Stich auf Ost stechen.

Spielplan: Wir wollen 2 der 3 Pik-Stiche auf Ost stechen, Ost hat 3 Trümpfe. Wunderbar. Also spielen wir 1x die Pik und schenken NS den Stich. Dann spielen wir von West aus 2x Pik und stechen auf Ost. Doch Vorsicht, die Übergänge! Wir dürfen im ersten Stich nicht die ♦D einsetzen, die brauchen wir, um von Ost nach West zu kommen. Und wenn wir das zweite Mal stechen, nehmen wir auf Ost die 9. Selbst wenn einer der Gegner kein Pik mehr hat, kann er nicht überstechen. Der komplette Spielplan. Stich-Nummer:

1. Karo-Ausspiel auf Ost mit dem König nehmen.
2. Pik spielen.

3. Nehmen wir an, die Gegner spielen Karo zurück (auch mit einer anderen Farbe haben wir kein Problem). Wir nehmen mit der Dame auf West.
4. Pik, gestochen auf Ost.
5. Mit Cœur klein zu West.
6. Pik, gestochen auf Ost mit der 9.
7. Nun schenken wir NS den Treff-Stich.

Die restlichen Stiche sollten uns gehören.

Aufgabe 9.1 [Spielplan]

N –

♠ 1054

♥ K2

♦ A32

♣ 87654



♠ KDB962

♥ 9743

♦ K5

♣ A

Wir spielen 4 Pik. Wie schaffen wir dies bei einem Angriff mit ♦B? Sind eventuell mehr Stiche drin? Und können uns die Gegner empfindlich stören?

9.3 Cross Ruffing

Man kann das Stechen von Verlieren auch in beiden Händen praktizieren.

N –

♠ D876

♥ A

♦ 432

♣ 65432



Board 9.4

♠ AKB109

♥ 65432

♦ AK

♣ A

Wir spielen wieder 4♠, müssen also 10 Stiche schaffen. Stiche zählen: wir kommen leider nur auf 9 (5+1+2+1). Schneiden können wir hier nix. Hmmm. Aber können wir nicht doch die 10 Stiche schaffen? Ja! Wenn die Karten bei NS nicht zu dumm sitzen, dann schaffen wir sogar **ALLE 13 Stiche!**

Wie? Wir nehmen dieses Mal in Kauf, dass NS stechen könnten, und ziehen erst in ♥, ♦, ♣ die Asse und den König ab¹⁸. Es ergibt sich folgendes Bild:

N –

♠ D876

♥ –

♦ 4

♣ 6543



Board 9.4a

♠ AKB109

♥ 6543

♦ –

♣ –

Und wie sollen wir jetzt ALLE restlichen Stiche machen? Wir spielen einfach immer eine (NICHT-TRUMPF-)Farbe und stechen diese Karte auf der anderen Seite. Osts Cœur werden also von West gestochen, Wests Karo und Treffs werden von Ost „geschnappt“.

Hätten wir beim Zählen unserer Stiche auf 13 kommen können? Ja! Wenn alles läuft, bringt **JEDER** Trumpfkarte einen Stich. Wir bekommen also im besten Fall 4+5♠, 1♥, 2♦, 1♣.¹⁹

9.4 Verlierer abwerfen

Man muss seine Verlierer nicht immer stechen. Insbesondere, wenn man nicht furchtbar viele Trümpfe hat, muss man sich nach Alternativen umschauen. Dies ist im Farbspiel natürlich etwas komplizierter als im SA. Im SA kann man Karten hochspielen und auf diese Verlierer aus der anderen Hand abwerfen. Dies geht im Farbspiel nicht so ohne weiteres, da die Gegner ja (im Gegensatz zum SA) stechen könnten.

N –

♠ KD1064

♥ 652

♦ A32

♣ AB



Board 9.5

♠ AB7

♥ 943

♦ 54

♣ KD1094

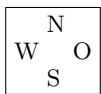
Wir spielen 4 Pik. Nach Cœur-Angriff ziehen die Gegner ihre 3 Cœur-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Die Treff sind ja wunderschön. Sollten wir diese sofort ziehen? NEIN! NS könnten ja stechen. Also erst die Trümpfe ziehen. Das funktioniert selbst, wenn diese bei den Gegenspielern 5:0 verteilt sind. Dann erst spielen wir die Treff und werfen auf die hohen Treffs von Ost unsere Karo-Verlierer ab.

¹⁸ Hier ist natürlich ein gewisses Risiko, dass NS stechen könnten. Dies ist aber extrem gering. Trotzdem können wir das Spiel dann immer noch erfüllen.

¹⁹ Das funktioniert aber natürlich nicht immer. Es geht nur, wenn die Nebensfarben wie im obigen Beispiel gut sitzen.

Nun modifizieren wir die Hand etwas:

N –
 ♠ D 10 6 5 4 2
 ♥ 6 5 2
 ♦ A 3 2
 ♣ 3



Board 9.6
 ♠ KB 7
 ♥ 9 4 3
 ♦ 6 5 4
 ♣ AKD 2

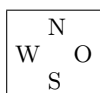
Kontrakt ist 3 Pik. Und wieder ziehen die Gegner ihre 3 ♥-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Können wir wieder die Treff warten lassen und zunächst die Trumpf klären? NEIN! NS würden ja mit dem Pik-Ass übernehmen und die beiden Karo-Stiche abziehen. Deshalb müssen wir sofort auf Treff wechseln und AKD abziehen. Auf Osts hohe Treff wirft West die beiden Karo ab. Wir geben nur noch das Trumpf-Ass ab.

Sie werden bei der letzten Hand (innerlich) die Stirn gerunzelt haben, denn NS könnten ja die Treff von Ost stechen. Alles richtig, aber erstens ist die Wahrscheinlichkeit dafür sehr gering, da die Treff bei NS dafür 6-2 oder noch schlechter stehen müssten. Und zweitens: Fällt Ihnen ein besserer Spielplan ein? Mir nicht.

9.5 Übergänge im Farbspiel

Eines der häufigsten Probleme ist, dass man eine Farbe hochgespielt hat, aber leider aus der anderen Hand nicht mehr zu diesen hohen Karten überkommt.

N –
 ♠ A 2
 ♥ D 6 5 2
 ♦ 6 5 4
 ♣ B 5 4 3



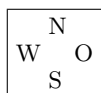
Board 9.7
 ♠ KDB 10 9 8
 ♥ AK
 ♦ A 9
 ♣ 9 8 7

Ost spielt 4 Pik. Süd greift mit ♦D an. Die einzige Chance für OW ist, die ♦9 auf Wests ♥D abzuwerfen. Dies funktioniert aber nur, wenn wir zunächst ♥A und K abziehen und dann mit Trumpf zum Ass gehen. Nur so haben wir einen Übergang zu West.

Aufgabe 9.2 [Spielplan] Unser obiger Spielplan ist etwas luschtig. Wie müsste er korrekt aussehen?

Aufgabe 9.3 [Spielplan]

N –
 ♠ KB 5
 ♥ 7 6 3
 ♦ KD 10 9 2
 ♣ 7 6



♠ AD 10 3 2
 ♥ A 5 4
 ♦ B 8
 ♣ A 4 3

Sie spielen wieder 4 Pik. Angegriffen wird mit dem ♥K. Wie erfüllen Sie das Spiel?

Aufgabe 9.4 [Übergänge] Sind bei folgenden Karten Übergänge zu Nord vorhanden? Und falls ja, wieviele? Welche sind sicher, welche unsicher?

A 6 5	K 5 4	DB 4	DB 3	KD 2	DB 10	K 3 2	DB 2	AD 2	D 4 3	K 9 7 5	K 5 4 3	AD 9 7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 8	A 6 3	K 3 2	A 6 4	5 4 3	4 3 2	7 6	5 4 3	5 4 3	A 7 6	AD 10 4	ADB 2	KB 8 6

10 Forum D – Das Wiedergebot

Wir wollen uns anschauen, wie wir auf die Antwort unseres Partners reagieren müssen. Wir werden Fall für Fall durchsprechen. Wir unterscheiden dabei zum einen nach Farb- bzw. SA-Eröffnungen und danach, ob unser Partner unser Angebot angenommen hat oder etwas eigenes, z.B. eine neue Farbe geboten hat. Wir werden allerdings nicht jeden Fall behandeln können, insbesondere nicht die detaillierte Schlemmreizung. Grundsätzlich müssen wir uns zunächst klarmachen, dass wir auch beim Wiedergebot Prioritäten setzen müssen:

1. Oberfarbe des Antwortenden unterstützen
2. eigene OF auf der 1er Stufe ansagen
3. unsere eigene Verteilung bzw. Stärke beschreiben durch
 - mit Zweifärbern die zweite Farbe nennen
 - Sans-Atout-Gebote

- Wiederholung der eigenen Farbe
4. Unterfarbe des Partners heben

10.1 Farbe wurde durch den Antwortenden bestätigt

Wir müssen eigentlich nur Punkte zählen und uns an die Punktetabelle 1 (Seite 1) erinnern, in der wir festgelegt hatten, wieviel Punkte wir für welche Stufe brauchen. Unter- und Oberfarben unterscheiden sich nur dadurch, dass man nach gefundenem OF-Fit über nichts anderes mehr nachdenkt, bei UF jedoch versucht, eventuell auf SA zu kommen (Tabelle 12).

Reizung	Gebot		
1OF-2OF	passe	13-16 FV-Punkte	einladend Abschluss
1OF-2OF	3OF	17-19 FV-Punkte	
1OF-2OF	4OF	20- FV-Punkte	
1OF-3OF	passe	≤ 14 FV-Punkte	Abschluss Ass-Frage
1OF-3OF	4OF	15-20 FV-Punkte	
1OF-3OF	4SA	21- FV-Punkte	
1OF-4OF	passe	≤ 18 FV-Punkte	Ass-Frage
1OF-4OF	4SA	19- FV-Punkte	
1UF-2UF	passe	13-16 FV-Punkte	Abschluss einladend einladend Abschluss
1UF-2UF	3SA	19-22 FL-Punkte, ausgeglichen, keine kurze schwache Farbe	
1UF-2UF	3UF	17-19 FV-Punkte	
1UF-2UF	4UF	20-22 FV-Punkte	
1UF-2UF	5UF	23- FV-Punkte	
1UF-3UF	3SA	14-20 FL-Punkte, ausgeglichen, Stopper in Restfarben	Abschluss einladend Abschluss Ass-Frage
1UF-3UF	passe	≤ 14 FV-Punkte	
1UF-3UF	4UF	15-17 FV-Punkte	
1UF-3UF	5UF	18-21 FV-Punkte	
1UF-3UF	4SA	22- FV-Punkte	

Tabelle 12: Forum D – Wiedergebot bei Fit-Bestätigung

10.2 Partner bot eigene Farbe auf 1er Stufe

Bestätigen der OF des Partners

Haben wir die vom Partner genannte Oberfarbe auch zu viert, so müssen wir ihm diese sofort bestätigen.

Reizung	Gebot	
1?-1OF	2OF	13-16 FV-Punkte, 4 Karten in genannter OF
1?-1OF	3OF	17-19 FV-Punkte, 4 Karten in genannter OF
1?-1OF	4OF	20-23 FV-Punkte, 4 Karten in genannter OF

Tabelle 13: Forum D – Wiedergebot, Bestätigen der OF des Partners

Achtung: Keines der Gebote (außer Ass-Frage) ist forcierend. Die Initiative ist also jetzt beim Partner. Er muss entscheiden, was gespielt wird.

Keine Bestätigung der OF des Partners möglich

Können wir die vom Partner genannte OF nicht bestätigen, haben wir folgende Optionen:

- Eigene 2. Farbe nennen, möglichst eine 4er OF (bei einem Zweifärber), falls auf 1er Stufe möglich

- Erste Farbe wiederholen (Einfärber)
- SA: Man hat eine gleichmäßige Verteilung und auch keine eigene 4er OF auf der 1er Stufe

Das SA-Wiedergebot ist klar definiert.

- 1 SA : 12-14 FLP
- 2 SA : 18-19 FLP

Sie werden fragen: Was ist denn mit 15-17 Punkten oder 20-21 ? Da hätten wir, da wir ja gleichmäßig verteilt sind, mit 1 bzw. 2 SA eröffnen müssen.

Einzige Ausnahme: Was sagen wir nach der Reizung 1♥-1♠, wenn wir 15-17 oder 20-21 Punkte haben? Hier durften wir ja nicht mit SA eröffnen, da wir eine 5er OF haben. Hier könnte man einen Kompromiss eingehen, indem man die Punkte-Spannen für die SA-Antworten modifiziert:

- 1 SA : 12-14 FLP (wie oben)
- 2 SA : 15-17 FLP
- 3 SA : 18-21 FLP

Partner bot 1♦ nach 1♣

- Haben wir eine 4er OF, müssen wir diese natürlich sofort nennen. (Bei 4er Cœur und 4er Pik nennen wir die Cœur zuerst.)
- SA (keine 4er OF) und gleichmäßig

Wir können die Überlegungen aus dem vorherigen Abschnitt natürlich übernehmen.

Wiedergebot bei Einfärbern

Haben wir einen Einfärber (mind. 6 Trumpfkarten), so wird leider unser Partner in den seltensten Fällen unsere Eröffnung in dieser Farbe bestätigen. Wir werden als Wiedergebot einfach unsere Farbe wiederholen.

13-16 FLP auf der 2er Stufe

17-19 FLP auf der 3er Stufe

Wiedergebot bei Zweifärbern

Ein Zweifärber ist ein Blatt mit mind. 2 bietbaren Farben, also mindestens einer (mind.) 5er Farbe sowie einer zweiten Farbe, die mindestens zu viert sein muss.

Um das eigene Blatt gut zu beschreiben, muss man dem Partner möglichst beide Farben nennen.

Beispiel 10.1 [Wiedergebot bei Zweifärbern]

- 1♦-1♠-2♣ Wir haben 5 Karo und 4 Treff (mindestens).
- 1♦-1♠-3♣ Wir haben 5 Karo und 4 Treff (mindestens).
- 1♠-2♦-3♣ Wir haben mind. 5 Pik und 4 Treff (mindestens).
- 1♦-1♠-2♥ Wir haben 5 Karo und 4 Cœur.
- 1♦-1♥-1♠ Wir haben mind. 3 Karo und 4 Pik.

Im obigen Beispiel sehen wir, dass wir noch Spielraum haben. Wir haben noch nichts über die Punktestärke gesagt. Vergleichen Sie im Beispiel Zeile 1 und 4:

- 1♦-1♠-2♣
- 1♦-1♠-2♥

Nehmen wir an, unser Partner hat nur 4 Pik und muss zwischen unseren beiden gebotenen Farben entscheiden. Er möchte, wenn er schon entscheiden muss, lieber Karo spielen. Bei der ersten Reizung kann er die

Karo bescheiden auf der 2er Stufe nennen (**billige Reizung**), bei der zweiten Reizung aber zwingen wir ihn in die 3er Stufe (**teure Reizung**). Folglich müssen wir hier deutlich mehr als nur Eröffnungsstärke haben.

Folgende Punktespannen sollte man sich merken:

billiger Zweifärber max. 19 FLP, nicht forcierend

billiger Zweifärber im Sprung mind. 20 FLP, nicht forcierend

teurer Zweifärber mind. 17 FLP, forcierend und selbstforcierend

Beispiel 10.2 [Wiedergebot bei Zweifärbern]

1♦-1♠-2♣	billig	5-4, maximal 19 FLP
1♦-1♠-3♣	billig im Sprung	5-4, mind. 20 FLP
1♠-2♦-3♣	teuer	5-4, mind. 17 FLP
1♦-1♠-2♥	teuer	5-4, mind. 17 FLP
1♦-1♥-1♠	billig	3-4, nicht unbedingt ein Zweifärber

Und was machen wir mit dieser Hand?

♠ K103	Unser Partner hat unsere 1♣-Eröffnung mit 1♠ beantwortet. Dürfen wir die Cœur nennen?
♥ K752	NEIN. Dies müssten wir ja auf der 2er Stufe tun, und dies würde einen teuren Zweifärber signalisieren. Und dafür sind wir mit unseren mageren 14 FLP nicht stark genug. Wir müssen also (mit vor Wut geballter Faust) die Cœur verschweigen und die Treff wiederholen.
♦ 103	
♣ ADB103	

Auch mit dieser Hand haben wir ein Problem:

♠ KDB103	Wir eröffnen 1♠. Partner antwortet 2♦. Was nun? Die Treff dürfen wir nicht nennen, da wir dies auf der 3er Stufe tun müssten. Das wäre ein teurer Zweifärber, den wir mit 13 FLP aber nicht haben. Auch SA scheidet aus, da wir in Karo nur ein Single haben und in Cœur keine Deckung. Bleibt nur, die Pik zu wiederholen, was ein wenig gelogen ist. Aber manchmal muss man im Bridge lügen. Unser Partner wird dies ahnen ...
♥ 752	
♦ 3	
♣ AD103	

10.3 Partner bot 1 SA

Unser Partner hat 6-10 FLP und (nach Treff/Karo-Eröffnung) keine 4er OF. Wir zählen Punkte. Die Initiative ist bei uns. Der Partner ist ausgereizt. Wir übernehmen die Überlegungen aus dem vorherigen Abschnitt. Zusätzlich müssen wir uns noch überlegen, was wir mit einer ausgeglichenen Hand bieten. Dann sollten wir den Partner in SA entsprechend unserer Punkte heben, er hat ja 6-10 FLP. Tabelle 14 ist wieder von oben nach unten mit Prioritäten versehen. Das erste Gebot, was geht, wählen wir. Passt gar nichts, passen wir.

Reizung	Gebot		
1F-1SA	2F ₂	1. Farbe F ≥ 5; zweite, rangniedere Farbe F ₂ ≥ 4, 12-19 FLP	billiger Zweifärber teurer Zweifärber billiger Zweifärber im Sprung einladend Abschluss
1F-1SA	2F ₂	1. Farbe F ≥ 5; zweite, ranghöhere Farbe F ₂ ≥ 4, ab 17 FLP	
1F-1SA	3F ₂	1. Farbe F ≥ 5; zweite, rangniedere Farbe F ₂ ≥ 4, ab 20 FLP	
1F-1SA	2SA	ausgeglichen 16-19 FL-Punkte	
1F-1SA	3SA	semiausgeglichen ab 20 FL-Punkte	
1OF-1SA	2OF	OF wiederholen; (bei Pik: kein 4er Cœur), 12-16 FL-Punkte	
1OF-1SA	3OF	OF (≥ 6) im Sprung wdhl.; keine 2. 4er OF ≥ 4, 17-22 FLP	
1UF-1SA	2UF	UF (≥ 5) wiederholen; 12-16 FL-Punkte	
1UF-1SA	3UF	UF (≥ 6) im Sprung wiederholen; 17-19 FL-Punkte	
1F-1SA	Passe	sonst	

Tabelle 14: Forum D – Wiedergebot auf 1 SA nach Farberöffnung

Aufgabe 10.1 [Welche Farbe?] Wir halten diese Karten: ♠A9732 ♥– ♦AK87 ♣B1062. Auf unsere Eröffnung mit 1♠ antwortet unser Partner mit 1 SA. 1 SA wollen wir mit Sicherheit nicht spielen. Was sagen wir? 2♠, 2♣ oder 2♦?

10.4 Partner bot 2 SA

Wir wissen, dass unser Partner 11-12 FLP haben muss und keine 4er OF haben kann. Auch hier müssen wir eigentlich nur Punkte zählen und uns an die Punktetabelle 1 erinnern. Da Partners Blatt durch sein 2SA-Gebot genau beschrieben ist, sind alle unsere Wiedergebote Abschlussgebote.

Nur das Nennen einer neuen Farbe auf der 3er Stufe beschreibt unser Blatt und ist zumindest einladend.

Die komplette Übersicht ist in Tabelle 15 dargestellt.

Reizung	Gebot		
1F-2SA	3SA	semiausgeglichen 14-21 FL-Punkte	Abschluss
1F-2SA	6SA	semiausgeglichen 22- FL-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	4OF	OF wiederholen, ≥ 6 Trumpf, 16-21 FV-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	6OF	OF wiederholen, ≥ 6 Trumpf, ≥ 22 FV-Punkte	Abschluss
1UF-2SA	5UF	UF wiederholen, ≥ 6 Trumpf, 19-21 FV-Punkte	Abschluss
1UF-2SA	6UF	UF wiederholen, ≥ 6 Trumpf, ≥ 22 FV-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	4OF	andere OF nennen, ≥ 5 Trumpf, 16-21 FV-Punkte	Abschluss
1OF-2SA	6OF	andere OF nennen, ≥ 5 Trumpf, ≥ 22 FV-Punkte	Abschluss
1F-2SA	3F	Farbe wiederholen, ≥ 6 Trumpf, ≤ 13 FV-Punkte	Abschluss
1F-2SA	3F ₂	neue Farbe nennen, ≥ 4 Trumpf, ≥ 13 FV-Punkte, Zweifärber	einladend
1F-2SA	passe	≤ 13 FLV-Punkte	Abschluss

Tabelle 15: Forum D – Wiedergebot auf 2 SA nach Farberöffnung

10.5 Partner bot eigene Farbe auf 2er Stufe

Der Farbwechsel (2 über 1) verspricht mind. 11 FLP und eine 4er Farbe. Das Gebot ist forcierend und selbstforcierend.

Auch hier gilt unsere Prioritätenliste

1. Oberfarbe des Antwortenden unterstützen
2. eigene OF ansagen (nun auf der 2er Stufe)
3. unsere eigene Verteilung bzw. Stärke beschreiben durch
 - mit Zweifärbern die zweite Farbe nennen
 - Sans-Atout-Gebote
 - Wiederholung der eigenen Farbe
4. Unterfarbe des Partners heben

In Tabelle 16 sind die Wiedergebote in der Reihenfolge ihrer Priorität dargestellt:

11 Forum D – Starke Antworten auf 1 SA

Bereits im Abschnitt 6.1 haben wir uns mit den Antworten auf 1 SA beschäftigt. Was tun wir, wenn wir selbst auch eine starke Hand haben? Nun, wir müssen uns nur an die Punktetabelle 1 erinnern, zählen und nachdenken. So können wir mit 23 FP sofort den Großschlemm bieten, da das 1 SA unseres Partners maximal einen Längenzug enthalten kann. Er MUSS also mindestens 14 FP haben. Bei 22 FP könnte man besser erst die Ass-Frage stellen, um die Situation zu klären.

Nun können wir die Tabelle um folgende Gebote ergänzen (Tabelle 17). Dabei ist zu beachten, dass die ersten Zeilen (Vollspiele, Ass-Frage und Schlemms) natürlich Vorrang haben. Erst danach sollten die „alten“ Gebote in Erwägung gezogen werden.

Reizung	Gebot		
1F-2OF	3OF	Heben der OF des Partners, ≥ 4 Trumpf, ≤ 15 FV-Punkte Bei 1♠-2♥ reichen 3 Trumpf als Unterstützung.	billiger Zweifärber teurer Zweifärber
1F-2OF	4OF	Heben der OF des Partners, ≥ 4 Trumpf, ≥ 15 FV-Punkte Bei 1♠-2♥ reichen 3 Trumpf als Unterstützung.	
1F-2F ₂	2F ₃	neue Farbe, 5-4-Verteilung, kein Reverse, 12-19 FL-Punkte	
1F-2F ₂	2/3F ₃	neue Farbe ohne Sprung, 5-4-Verteilung, Reverse, ≥ 17 FL-Punkte	
1F-2F ₂	3F ₃	neue Farbe im Sprung, 5-4-Verteilung, kein Reverse, ≥ 20 FL-Punkte	
1F-2F ₂	2SA	ausgeglichen, 16-18 FL-Punkte (bei OF-Eröffnung), sonst 12-15	
1F-2F ₂	3SA	ausgeglichen, 19-20 FL-Punkte	
1OF-2F ₂	2OF	OF wiederholen, 12-16 FL-Punkte	
1OF-2F ₂	3OF	OF im Sprung wiederholen, 6er Farbe, 17-19 FL-Punkte	
1F-2UF	3UF	UF des Partners heben, ab 16 FVP im Sprung	
1UF-2F ₂	2UF	UF wiederholen, 12-16 FL-Punkte	billiger Zweifärber im Sprung
1UF-2F ₂	3UF	UF im Sprung wiederholen, 6er Farbe, 17-19 FL-Punkte	

Tabelle 16: Forum D – Wiedergebot auf 2-in-Farbe nach Farberöffnung

7 SA	ab 22 FP, semiausgeglichen	Großschlemm
4 OF	10-15 FVP, 6er OF	Abschluss
5 UF	14-15 FVP, 6er UF	Abschluss
4♣	Gerber-Konvention, 22 FP, semiausgeglichen	Ass-Frage
4♣	Gerber-Konvention, 6er OF oder UF, ab 16 FVP	Ass-Frage
...	<i>andere Gebote wie Stayman</i>	
2 SA	9 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 3 SA
3 SA	10-15 FLP, semiausgeglichen	Abschluss
4 SA	16-17 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 6 SA
6 SA	18-19 FLP, semiausgeglichen	Kleinschlemm
5 SA	20-21 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 7 SA

Tabelle 17: Forum D – Starke Antworten auf 1 SA

12 Gegenspiel 1 – Grundsätze

Bisher haben wir immer nur aus der Sicht des/der Alleinspieler gedacht: Wie erfülle ich einen Kontrakt? In etwa 50% der Spiele sind wir aber *Gegen*-Spieler. Unser Ziel ist dann natürlich, den Alleinspieler in seinem Spiel stören, um das Erfüllen des Kontrakts zu verhindern oder zumindest den Schaden in Grenzen zu halten: sprich die Anzahl der durch den Alleinspieler erzielten Stiche.

Beispiel 12.1 [Ausspiel von Sequenz] NS spielen 3 SA, und Ost muss angreifen. Wie können wir den Kontrakt höchstwahrscheinlich schlagen?

S – NSOW

♠ ...

♥ ...

♦ ...

♣ ...



♠ A 4 3 2

♥ DB 10 9 8

♦ A 3

♣ 5 4

Wir müssen in Cœur 3 Stiche bekommen. Wir legen also die Dame vor und treiben zunächst das Ass raus. Sind wir das nächste Mal dran auszuspielen, so legen wir nun den Buben vor und treiben den König raus. Kommen wir jetzt nochmal dran, sind die 10, 9, 8 hoch und machen sichere Stiche.

Obiger Spielplan hat gute Chancen, da wir mit 2 Assen ZWEI gute Möglichkeiten haben, nochmal dranzukommen (nur so funktioniert unser Plan). Kommt unser Partner West an den Stich, so sollte er natürlich selbst Cœur spielen, da Ost sich bei seinem Cœur-Ausspiel ja was gedacht haben muss. Etwas Vertrauen in

den Partner ist hier angebracht ...

Wichtige Grundsätze des Gegenspiels sind:

Ziel Wir wollen den **Kontrakt schlagen**.

Spielplan Folglich spielen wir so, als wenn uns dies gelingen könne.

Vertrauen Bridge-Spiel ist ein Paar-Spiel. Achten Sie auf Ihren Partner (Reizung, Ausspiel, Signale).

Meistens ist es ein *Vorteil*, dass man ausspielen darf. Man hat dadurch einen kleinen Tempovorteil. Schauen Sie sich Beispiel 12.1 an. Wenn NS ausspielen dürften, würden wir wahrscheinlich unsere Cœur-Karten nicht hochspielen können.

Allerdings haben wir manchmal keinen blassen Schimmer, was das beste Ausspiel ist. Dann kann der Vorteil zum *Nachteil* werden, wir *müssen* angreifen.

Es gibt 2 Arten des Agierens im Gegenspiel (das gilt nicht nur für das Ausspiel):

passiv Auf keinen Fall etwas ausspielen, was den Gegnern helfen könnte.

aktiv Wir haben eine Vorstellung, wie wir den Kontrakt schlagen können. Z.B. haben wir eine lange Farbe und wollen diese entwickeln.

Unser Ausspiel hängt auch vom Kontrakt ab. Wir haben in einer (Nichttrumpf-)Farbe diese Verteilung:

D102	Wir müssen von West aus ausspielen. In einem <i>Farbspiel</i> ziehen wir A und
AK864 □ 75	K ab, den 3. Stich kann Partner Ost schnappen. Im SA wäre das Abziehen
B93	von Ass und König eventuell tödlich.

Denn wenn West keine weitere Karte hat, mit der er zu Stich kommt, dann verhungern seine Karten, da Ost ja diese Farbe auch nicht mehr spielen kann. Im SA spielt West also klein (die vierthöchste). Ost kommt irgendwann zum Stich und spielt die Farbe natürlich zurück.

Wie sollte man grundsätzlich an das Gegenspiel herangehen?

1. Grundsätzliche Idee für das Gegenspiel, dann
2. Ausspiel wählen, anschließend
3. Tisch analysieren und
4. Gegenspiel-Plan entwickeln / konkretisieren.

Beispiel 12.2 [Infos aus der Reizung] Wir betrachten folgende Reizung:

Nord	Ost	Süd	West	Unsere Hand (Ost):
		1♦ ^a	passe	♠ AB65
2 SA ^b	passe	3 SA ^c	passe	♥ K98
passe	passe			♦ K532
				♣ 64

a) Süd hat mind. 12 Figurenpunkte und wahrscheinlich mind. 4 Karo-Karten.

b) Nord hat 11-12 Figurenlängenzpunkte und ist gleichverteilt.

c) Süd hat mind. 14 FLP und ist ebenfalls ausgeglichen.

Mit unseren Karten haben wir auf Ost allein schon 11 FP. Wie stark kann unser Partner West sein? NS haben zusammen mindestens 25 Punkte. Folglich können bei West maximal 4-5 Punkte sein. Wir sollten also versuchen, unser Spiel so zu planen, dass wir von West nicht viel Unterstützung brauchen. Und da haben wir ein klares Ausspiel. Karo scheidet aus, da Süd dies gereizt hat. Dies würde ihm nur helfen.²⁰ Also hoffen wir, dass wir unsere Piks entwickeln können und spielen die vierthöchste Karte aus, die ♠5.





Der Dummy kommt auf den Tisch, und unser Partner (**West**) sieht in ♠: K109 □ ... 5...
874

²⁰ Es muss nicht grundsätzlich falsch sein, Karo anzugreifen. Falls wir bei unserem Partner Punkte vermuten können, ist das Spielen in die *Stärke des Tisches* häufig eine gute Idee. Allerdings hat unser Partner offensichtlich nicht viel. Also Konzentration auf die eigenen Stärken!

Hat West aufgepasst? Wenn Ost korrekt ausgespielt hat, dann ist die $\spadesuit 5$ die *vierthöchste* Karte von Ost in Pik. Dann kann Nord nur noch eine höhere Karte als die 5 haben. Folglich nehmen wir den König und spielen Pik zurück. OW erzielen so sichere 4 Stiche (da das Ass ja bei Ost sitzt). Wahrscheinlich geht der Kontrakt mindestens 1 down. Wunderbar.

Hier die ganze Hand aus Beispiel 12.2

Nach Osts ♠5-Ausspiel wird es für NS schwer ...

					SA
DDA: N	2	3	2	2	2
O	—	—	—	—	—
S	2	3	2	2	2
W	—	—	—	—	—

Parscore:
NS 2SA 120

 S_-

♠ D32

♡ B43

◆ DB 10

♣ KD97

♠ K 109

♡ 1052

◇ 64

♣ B 10853

♠ AB65

♡ K98

◇ K532

♣ 64

♠ 874

♡ AD76

◇ A987

♣ A2

13 Gegenspiel 2 – Ausspiel

Nachdem wir uns generell mit dem Gegenspiel befasst haben, wollen wir nun detailliert auf das Ausspiel eingehen. Vorab: Besorgen Sie sich das Buch von Michael Lawrence [Law99]. Bei einigen Beispielen habe ich mich von diesem tollen Buch inspirieren lassen.

Man kann durch geschicktes Ausspiel eine eigene Farbe entwickeln, aber natürlich auch durch ein unglückliches Ausspiel den Gegnern helfen. Und bedenken Sie: In 25% der Spiele müssen wir ausspielen. Das Ausspiel ist folglich eine wichtige Aktion beim Bridge.

Wie finden wir ein gutes Ausspiel? Wir haben i.allg. nur 2 Informationen:

- die Reizung
- die eigenen Karten

Wie können wir diese Informationen verwenden? Zunächst einige allgemeine Faustregeln für das Ausspiel:

- Möglichst keine von den Gegnern genannte Farbe ausspielen.
- Vom Partner genannte Farbe ausspielen ... und zwar meistens hoch.
- Mit guter, eigener Farbe angreifen.

Ab und an kann man gar nicht anders, als eine von den Gegnern genannte Farbe anzuspielen. Wenn man dies vorhat, dann aber immer

- in die **Stärke** des linken Gegners

also beim Ausspiel in die Stärke des Dummys. Hat der Dummy zwei Farben genannt, dann spielen wir natürlich in die „schwächere“ Stärke des Dummy, also seine zweite Farbe.

Beispiel 13.1 [Farbwahl für das Ausspiel]

Nord	Ost	Süd	West	West:
		1♠	p	♠ B 874
2♦	p	3 SA	p	♥ D 43
p	p			♦ 8 5 2
				♣ 10 8 4

Süd zeigt mit seinen 3 SA, dass er auch die Farben Treff und Cœur stoppen kann. Was spielen wir auf West an? Pik und Cœur wollen wir nicht ernsthaft spielen, dies schenkt den Gegnern bestimmt einen Stich. Aber was spielen wir (auf West) nun aus? Treff oder Karo?

Hier wohl lieber Karo, da Nord diese genannt hat. Es ist höchst wahrscheinlich, dass Süd sich auf die Karos von Nord verlassen muss, da er die anderen 3 Farben stoppt, in Karo also eher schwach sein wird. Und wenn Nord die Karos nicht bärenstark hat, lauert unser Partner auf Ost bestimmt mit einer schönen Gabel.

In diesem Beispiel wurde schon eine wichtige Strategie benutzt:

Konzentrieren Sie sich auf die Reizung und vergessen Sie zunächst Ihre eigenen Karten.

Erst, wenn Sie sich für eine Farbe entschieden haben, schauen Sie in Ihre eigenen Karten und überlegen, ob etwas Wichtiges *gegen* die Ausspielfarbe spricht. Falls die Farbe okay ist, wählen Sie eine passende Karte aus.

Ganz wichtig: **Suchen Sie nicht in jeder Hand nach einem Wunder, sondern suchen Sie nach einem guten, passablen Ausspiel.**

Beispiel 13.2 [Farbwahl für das Ausspiel]

		West:	Wir sitzen auf West, und NS haben einen Pik-Fit. Ein Trumpfausspiel kommt hier nur im Notfall in Frage. Für Cœur bräuchten wir entweder sehr gute Cœur oder ein Single. Wir haben zwar ordentliche Cœur, die sind im Farbspiel aber nicht stark genug. Bleiben Treff und Karo. Ein Blick in unsere Karten zeigt uns, dass NS Treff mal lieber selber anfassen sollten. In Karo haben wir ein Single. Wunderbar. Los geht's.
Nord	Süd	♠ 1083	
1♥	1♠	♥ DB 1072	
2♠	4♠	♦ 3	
		♣ AD76	

Das Finden eines guten Ausspiels ist eine sehr komplexe Geschichte und wird überraschenderweise in der Literatur eher stiefmütterlich behandelt.

Schauen wir uns zunächst einige Reizungen an und analysieren diese. Wir sitzen auf West.

Nord	Ost	Süd	West	Was wissen wir? Nord hat wenig Punkte und kein 4er Pik und auch kein 3er Cœur. Süd kann jedoch sehr wohl ein 4er Pik haben. Dass Süd eine 4er Unterfarbe hat, ist unwahrscheinlich. Denn diese hätte er als 2. Gebot genannt.
		1♥	p	
1 SA	p	2♥	p	
p	p	p		

Nord	Ost	Süd	West	Unser Partner hat ein 5er Pik, Süd aber einen Stopper. Es spricht trotzdem einiges für Pik, Partners Farbe. Aber langsam. Was ist mit Cœur? Falls NS Negativkontra spielen, hat Süd KEIN 4er Cœur. Also eventuell ist auch Cœur ein guter Kandidat.
1♦	1♠	1 SA	p	
p	p			

Nord	Ost	Süd	West	Das ist eine der unangenehmen Bietfolgen, nach denen wir wie's Schwein in's Uhrwerk schauen. Entschuldigung. Wir wissen eigentlich nichts. Wir gehen bei Süd von einem 5er Cœur aus, aber Minimum. Was hat Nord? Schwer zu sagen. 6-10 Punkte. 3 oder 4 Cœur. Aber über die restlichen Farben wissen wir nichts, gar nichts.
		1♥	p	
2♥	p	p	p	

Nord	Ost	Süd	West	Hier können wir die Punkte genau zählen. Süd hat 15. Nord hat 9 (oder 8+) Punkte ²¹ . Den Rest können wir ausrechnen. Süd ist gleichverteilt und hat keine 5er Oberfarbe, Nord hat keine 4er Oberfarbe! Hier spricht einiges für einen Oberfarben-Angriff.
		1 SA	p	
2 SA	p	p	p	

Nord	Ost	Süd	West	Hier wissen wir weniger als in der vorigen Reizung. Süd hat 15-17 Punkte. Nord hat 10-15 Punkte. Zusammen haben NS also zwischen 25 und 32 Punkten. Nun wissen wir über Partners Punkte nicht mehr so genau Bescheid. Es gilt aber wieder: Süd ist gleichverteilt und hat keine 5er Oberfarbe, Nord hat keine 4er Oberfarbe! Hier spricht wieder einiges für einen Oberfarben-Angriff.
		1 SA	p	
3 SA	p	p	p	

²¹ Bei einem SA mit 15-17 Punkten.

Ausspiel-Signale

Kann uns unser Partner bei der Auswahl eines guten Ausspiels helfen? Nicht immer, aber ab und an ...
Wir sitzen wieder auf West.

Nord	Ost	Süd	West	
		1 ♥	p	Was sagt uns das Kontra des Partners? Wenn das 2♦-Gebot künstlich ist (Vierte-Farbe-Forcing o.ä.) dann geht Ost kein Risiko ein, dieses künstliche Gebot zu kontrieren. Denn NS werden ja sicherlich nicht Karo spielen wollen, also mit Sicherheit nochmal bieten. Das Kontra zeigt uns: Ost hat gute Karo. Also sollten wir über ein <i>Karo-Ausspiel</i> nachdenken.
1 ♠	p	2 ♣	p	
2 ♦	X	3 ♣	p	

Und was jetzt? Partner hat das künstliche Gebot von 2♦ (Vierte-Farbe-Forcing o.ä.) *nicht* kontriert. Also hat er *keine* guten Karo.

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♥	p
1 ♠	p	2 ♣	p
2 ♦	p	3 ♣	p

Nord	Ost	Süd	West	
		1 ♥	p	Das 3-Treff-Gebot von Nord ist künstlich (Frage nach ♣-Stopper). Wozu kontriert unser Partner Ost, wir hätten doch sowieso Partners Treff angespielt, oder? Naja, Partners Kontra sagt uns: <i>Finger weg von Treff</i> .
1 ♠	2 ♣	2 ♦	p	
3 ♣	X	3 SA	p	

Mit dem Kontra auf künstliche Gebote der Gegner können wir also legal dem Partner Informationen über ein gewünschtes oder unerwünschtes Ausspiel übermitteln.

Solche Ausspielkontras können wir nach **künstlichen Geboten der Gegner** nutzen ! Jedes Kontrieren nach einem künstlichen Gebot der Gegner deutet auf ein Ausspielkontra hin. Und ein Nichtkontrieren eines künstlichen Gebots der Gegner ist ein entsprechendes Signal, dass man diese Farbe nicht unbedingt möchte.

Noch ein Beispiel: West hat gute Karos. Sollte er/sie 4♦ kontrieren?
NEIN. Denn wer muss ausspielen? West selber. Wozu also NS zeigen, dass die guten Karos bei West sind.

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♥	p
3 ♥	p	4 ♦	?

Das Lightner-Kontra

Eines der bekannten Ausspielsignale ist das *Lightner-Kontra*. Man setzt es nur gegen Schlemm ein. Kontriert mein Partner einen Schlemm, dann möchte er von mir als Ausspiel

die vom Dummy zuerst genannte Farbe.

Man kann das Lightner-Kontra gegen Farbspiele auch dann verwenden, wenn die Reizung uninformativ war.

Nord	Ost	Süd	West	
		1 ♥	p	Ost bittet West um ein ungewöhnliches Ausspiel. Das Lightner-Kontra zeigt häufig ein Chicane. Hat West zB
3 ♥	p	6 ♥	p	♠B5 ♥65 ♦10865432 ♣86, dann spricht vieles für ♦.
p	X			Das Kontra kann natürlich auch auf eine Farbe mit A K abzielen.

Und was schließen wir daraus, dass Partner nicht kontriert hat?

Nord	Ost	Süd	West	
		1 ♥	p	Nun hat West die 6 SA nicht kontriert. Das hätte er aber getan, wenn er unbedingt Cœur haben wollte.
2 ♦	p	3 ♣	p	Also sollte Ost hier darüber nachdenken, eine andere Farbe als Cœur zu spielen.
4 SA	p	5 ♦	p	
6 SA	p	p	p	

Man kann dieses Kontra-Prinzip verallgemeinern.

Nord	Ost	Süd	West	Was soll das Kontra von Ost? Eine bestimmte Farbe kann das wohl nicht zeigen, denn es wurde ja keine Farbe genannt. Osts Kontra kann auch nicht echt sein, denn mit Punkten hätte er/sie wohl eröffnet. Ost muss eine lange Farbe haben, sonst ist das Kontra Quatsch. Also sollte West seine kürzeste Farbe anspielen.
	p	1 SA	p	
3 SA	X	p	p	

Zum Schluss noch eine wichtige Frage: Wie unterscheiden wir Strafkontras von Ausspielkontras?

Ist das Kontra überraschend, dann ist es meistens ein Ausspielkontra.

Aufgabe 13.1 [Kontra auf künstliche Gebote [Law99, S. 58]]

Nord	Ost	Süd	West	West:	Wie sollte West angreifen?
		1♥	p	♠ 10974	
3♥	p	3♠	p	♥ 52	
4♣	p	4 SA	p	♦ 942	
5♦	p	6♥	p	♣ 10843	
p	p				

Das Ausspiel – Grundsätze

Doch nun zurück zu den generellen Überlegungen zum Ausspiel. Welche Fragen sollten wir uns vor dem Ausspiel stellen?

1. Wie stark sind die Gegner, welche Punkte und Farben haben sie gezeigt?
2. Hat unser Partner gereizt? Kann ich die Punkte des Partners abschätzen?
3. Ist es besser, ein Single auszuspielen oder von KD98 ? Warum ?
4. Kommt ein Trumpfausspiel in Frage?
5. Hat man zwei gleichstarke Farben (D 1076 und KB 43), von welcher spielen wir aus?
6. Sollten wir ein Single in einer nicht genannten Farbe gegen SA ausspielen?
7. Was spielen wir aus, wenn wir kein gutes Ausspiel haben?
8. ...

Natürlich hängt unser Ausspiel auch davon ab, ob wir gegen SA oder Farbe ausspielen. Gegen Farbkontrakte geht es uns in erster Linie um Schnellstiche. Gegen SA können wir auch eine Farbe wie DB 1098 entwickeln, was im Farbkontrakt selten gelingt.

Hier einige erste Tipps, wie man ein gutes **Ausspiel gegen SA-Kontrakte** finden könnte:

- **Eine eigene lange Farbe entwickeln.** Sieht man eine Chance, dass man eine eigene lange Farbe entwickeln kann, so sollte man diese Farbe angreifen. Wenn die Farbe nicht sicher ist (Sicher wäre z.B. AKDB ...), sollte man nicht das Ass ziehen, sondern die **vierthöchste** ausspielen.
- **Partner hat eine eigene Farbe gegengereizt.** Man spielt die genannte Farbe des Partners an. Hier muss man unter Umständen sehr vorsichtig sein. Falls unser rechter Gegner, also der linke Gegner unseres Partners nach unserem Partner SA gereizt hat, dann kann er diese Farbe stoppen. Unser Partner könnte also vor einer Gabel sitzen. Dann sollte man sich dieses Ausspiel nochmal überlegen und nach einer Alternative suchen.
- **Von einer schwachen Farbe (passives Ausspiel)** die (zweit)höchste

Wie sollte man **gegen Farbspiele** ausspielen? Man kann prinzipiell die obigen Gegenspielüberlegungen auch auf Farbspiele anwenden, allerdings müssen wir hier natürlich bedenken, dass unsere lange Farbe vom Alleinspieler mit Trumpf gestochen werden kann. Gute **Ausspiele gegen Farbkontrakte** sind z.B.:

- **Von einer Farbe mit AK**
- **Von einer Sequenz KD 10xx, DB 10x**
- **Von einer Double-Farbe Ax:** Ass ziehen, kleine Karte nachspielen.

- **Eine Single-Karte:** In dieser Farbe haben Sie nur eine Karte. Sie hoffen, Ihr Partner kann den Stich gewinnen, um dann sofort diese Farbe erneut zu spielen. Diesen Stich können Sie nun stechen ! ²²
- **Trumpf:** Wenn sich die Gegner erst sehr spät auf eine Trumpffarbe geeinigt haben, spricht vieles dafür, dass ihre Trümpfe nicht toll sein können. Dann sollte man Trumpf spielen, falls man vermutet, dass die Gegner Cross Ruffing spielen könnten. Ziehen Sie aber dem Trumpf-Spiel lieber ein aktives Ausspiel einer eigenen Farbe vor.

Einige Regeln sollte man bei Farbspielen beachten (Ausnahme: Diese Regeln gelten nicht, falls man Partners Farbe ausspielt.):

- **Nie unter einem Ass ausspielen**, wenn das Ass sonst „leer“ ist, d.h. man hat in dieser Farbe sonst nur noch kleine Karten.
- **Niemals eine Farbe mit nur einmal besetzter Figur** ausspielen, es sei denn, es ist Partners Farbe.
- **Möglichst auch nicht unter König oder Dame** ausspielen.
- **Möglichst kein Double** ausspielen.

14 Gegenspiel 3 – Ausspiel gegen SA

Nachdem wir Grundlegendes zum Ausspiel diskutiert haben, schauen wir uns im folgenden einige spezielle Aspekte des Ausspiels gegen SA-Kontrakte an. Falls Sie an ergänzender Literatur interessiert sind, kann ich das Buch von Bird und Anthias [BA11] empfehlen, in welchem die Autoren speziell auf das Ausspiel gegen SA-Kontrakte eingehen.

Partners oder eigene Farbe?

Häufig hat unser Partner zwischengereizt oder sogar eröffnet. Landen die Gegner nun in einem SA-Kontrakt steht für uns die Frage: Sollten wir Partners Farbe anspielen oder eine eigene Farbe anspielen?

Was würden Sie mit dieser Hand anspielen, wenn die Gegner 3 SA spielen und Partner 1♠ zwischengereizt hat? Hier unsere Hand: ♠53 ♥ADB105 ♦986 ♣864.

Ich tendiere hier klar zur ♥D. Denn in dieser Farbe geben wir nur 1 Stich ab. Außerdem ist es unwahrscheinlich, dass die Gegner in 2 Farben deutliche Schwächen haben.

Anders sieht die Situation aus, wenn wir ♠D3 ♥AB765 ♦986 ♣864 halten. Hier sollten wir auf Partners 5er Länge vertrauen und die ♠D anspielen. Unser Cœur ist nicht gut genug.

Beispiel 14.1 [Partners Farbe]

Nord	Ost	Süd	West	West:	
		1 SA	p	♠ B874	West hat keine eigene gute Farbe. Sollte er Osts Karo anspielen? Süd hat zwar mit dem 3SA-Gebot einen Stopper signalisiert, aber vielleicht hat er ja nur einen Stopper. Also sollte man hier dem Partner vertrauen, der ja immerhin nach 2 SA gegengereizt hat, und Karo spielen. Am besten den Buben.
2 SA	3♦	3 SA	p	♥ D432	
p	p			♦ B82	
				♣ 84	

Beispiel 14.2 [Gegners Farbe] Die Gegner sind in SA gelandet und haben (zwischendurch) Cœur gereizt. Sollten wir mit K1064 in dieser Farbe angreifen? Nach der Regel, eine von den Gegnern gereizte Farbe nicht anzuspielen, ist das Ausspiel in dieser Farbe nicht gut. Selbst wenn man KB853 hält, sollte man in dieser Farbe lieber darauf warten, dass die Gegner sie selbst anspielen. Wir spielen sonst garantiert in eine Gabel und bringen uns unnötig in Schwierigkeiten.

Anders sieht das natürlich mit ADB108 oder KDB10 aus. Die Farbe ist bei uns stark genug, also kommt sie als Ausspiel ernsthaft in Frage.

²² Ein Single-Ausspiel muss nicht immer gut sein. Dies sollten Sie in der Regel nur tun, wenn Sie sonst eher schwach sind und auch nur kleine Trümpfe haben. Sprich: Sie können durch das Stechen des Rückspiels des Partners einen *zusätzlichen* Stich erzielen. Hat man z.B. nur das Trumpf-Ass oder nur Trumpf-KD, so bekommt man sowieso exakt einen Stich. Man sollte dann nach alternativen Ausspielen suchen.

Beispiel 14.3 [Ausspiel] Wir sitzen auf West und halten dieses Blatt: ♠B5 ♥D9765 ♦D86 ♣864.

Ausspiel Begründung

Reizung

♥6	Längste Farbe				
		Nord	Ost	Süd	West
				1 SA	p
		3 SA	p	p	p
♥6	Aktives Ausspiel, Nord hat zwar Cœur gereizt (offensichtlich ein 4er), Süd hat aber wohl kein Cœur dazu. Also wenn Ost etwas Unterstützung in Cœur hat ...	Nord	Ost	Süd	West
				1 ♦	p
		1 ♥	p	1 SA	p
		3 SA	p	p	p
♣8	Passives Ausspiel. Cœur bringt nichts, da muss uns der Alleinspieler helfen.	Nord	Ost	Süd	West
				1 SA	p
		4 SA	p	6 SA	p
		p	p		
♠B	Farbe des Partners. Der Pik-Stopper sitzt bei Süd, es wird aber wohl exakt nur ein Stopper sein, da Süd ja schon 2 Farben genannt hat. Je nach Absprache mit dem Partner (Längenmarkierung) kann man hier auch ein kleines ♠ spielen. Nord hat leider ein 5er Cœur.	Nord	Ost	Süd	West
				1 ♦	p
		1 ♥	1 ♠	2 ♣	p
		2 ♥	p	3 SA	p
♥6	Unsere gute Farbe, auch wenn Nord sie genannt hat. Die Farbe des Partners besser nicht, da Süd mit 1 SA wieder einen Stopper in dieser Farbe, aber nix anderes gezeigt hat.	Nord	Ost	Süd	West
				1 ♦	p
		1 ♥	1 ♠	1 SA	p
		3 SA	p	p	p

Nach den exemplarischen Betrachtungen zum Ausspiel gegen den Sans Atout wenden wir uns dem Ausspiel nun systematisch zu. Zunächst gehen wir davon aus, wir hätten uns schon auf eine Farbe festgelegt. Welche Karte spielen wir an?

Welche Karte?

Wenn wir uns für eine Farbe entschieden haben, **welche Karte** sollten wir ausspielen? Im Beispiel 14.3 haben wir dies bereits exemplarisch diskutiert. Nun folgen einige generelle Regeln:

- Spielt man die Farbe des Partners, dann (meistens) die höchste.
- Spielt man von einer langen Farbe aus, sollte man die **vierthöchste** ausspielen.

Kann man nicht von einer guten Farbe ausspielen, sollte man von einer

- 4er Farbe ohne Bild die **zweithöchste** ausspielen
- 3er Farbe (passives Ausspiel) die **höchste** spielen.

Wozu soll diese Konvention gut sein?

Beispiel 14.4 [Ausspiel] West spielt gegen 3 SA die ♠5 aus.

♠ D1076

♥ –

♦ –

♣ –

	N	
W	O	
	S	

♠ A32

♥ –

♦ –

♣ –

Ost fragt sich, welches Ausspiel dies war, passiv oder aktiv? Passiv kann es wohl nicht sein, da unter der 5 nur noch die 4 fehlt. Die anderen Karten (32) sieht Ost ja alle. Folglich muss West von seiner Pik-Farbe die vierthöchste ausgespielt haben.

Und Wests 3 höhere Karten kennt Ost auch fast, es können nur K, B, 9 oder 8 sein.

Bei Süd sitzt folglich exakt eine dieser 4 Karten, und eventuell noch die 4.

Hat Partner die vierthöchste Karte seiner langen Farbe ausgespielt, kann man leicht die Zahl der ihm fehlenden (höheren) Karten ausrechnen. Dazu gibt es die sogenannte **11er Regel**. Hat er die 5 ausgespielt, dann fehlen ihm 11-5 Karten, also 6.

Welche Karte sollte man also – wenn man sich auf eine Farbe festgelegt hat – ausspielen? Tabelle 18 gibt eine Übersicht²³. Hier gilt wieder: Falls Partner eine Farbe genannt hat und wir diese Farbe anspielen wollen, dann die **höchste** dieser Farbe.

Karten	Ausspiel?	Beispiele	
2	höchste	K5, 85, 43	von 2 Karten möglichst nur, wenn Partners Farbe
3 Sequenz mit Figur	höchste	KD5, AK2, 1095	nur im
Figur, keine Sequenz	kleinste	K83, D42, A54	Notfall oder
ohne Figur	höchste	864, 954, 873	Partners Farbe
≥ 4 3er Sequenz mit Figur (auch unterbrochen)	höchste	KDB5, DB932, 10982	
Sequenz mit Figur plus höhere Figur	höchste der inneren Sequenz	K10943, AB1032	
sonst: mind. 4er Länge ohne Figur	zweithöchste	9764, 8632	
sonst: mind. 4er Länge mit Figur	vierthöchste	KB64, A10873	

Tabelle 18: Ausspiel gegen SA

Diese Übersicht darf man natürlich nicht blind anwenden. Z.B. kann das Abziehen des Ass von AKB53 im SA tödlich sein, falls Partner nur 86 hält und ich selbst keine weitere Möglichkeit im Blatt habe, zum Stich zu kommen. Dann lieber die vierthöchste!

Und von einer 2/3er Länge sollte man im SA eigentlich nie anspielen, es sei denn der Partner hat sie genannt. Gerade das Ausspiel von einer schwachen Farbe ist eine Frage der Vereinbarung. Bei schwachen Farben spielt man in der Regel *Top of nothing*, also bei einer 2/3er Farbe die höchste, bei längeren Farben die zweithöchste. Ein solches Ausspiel ist für den Partner i. allg. als *Top of nothing* erkennbar.

Ober- oder Unterfarbe ?

Häufig steht man vor dem Problem, dass man zwei gleichgute Farben hat, eine Ober- und eine Unterfarbe: ♠D1084 ♥53 ♦D1084 ♣B87. Welche sollte man vorziehen? Gehen wir mal von einer einfachen SA-Reizung aus, z.B. 1SA – 3SA, dann sollte man die Oberfarbe vorziehen. Warum? Nun, der Eröffner hat keine 5er OF, der Antwortende hat keine 4er OF, denn sonst hätte er/sie erst Stayman gereizt. Die besseren Chancen im Gegenspiel liegen dann natürlich auf den Oberfarben.

²³ Figur meint hier nicht nur AKDB, sondern auch 10.

Nord	Süd
1SA	2♣ ^a
2♠ ^b	3SA

a) Stayman

b) 4er Pik, aber kein 4er Cœur

Anders ist die Situation natürlich, wenn wir Informationen aus der Reizung entnehmen können.

Hier hat Süd offensichtlich ein 4er Cœur, Nord ein 4er Pik. Nun würde ich mit ♠D1084 ♥53 ♦D1084 ♣B87 einen Karo-Angriff vorziehen.

Längste Farbe ?

Haben wir unterschiedlich lange Farben, beispielsweise ♠D1084 ♥53 ♦D1084 ♣87, dann spricht vieles für die längere Farbe, hier also Karo.

Die Sache sieht etwas anders aus, wenn die OF deutlich besser ist: ♠DB108 ♥53 ♦D10542 ♣87. Hier kann nach den Überlegungen, ob man eine Ober- oder Unterfarbe spielen sollte, durchaus die Oberfarbe den Vorzug bekommen, obwohl die Unterfarbe länger ist.

Im Buch von Bird und Anthias [BA11] wird dies ausführlich diskutiert. Auf der Basis von umfangreichen Tests haben die Autoren herausgefunden, dass nach einer simplen 1SA-3SA-Reizung die spielende Partei im Durchschnitt nur 5,8 Karten in den Oberfarben hat, die Gegner folglich 7,2 Karten. Daraus lässt sich erstens eine Präferenz für einen Oberfarben-Angriff ableiten, was wir bereits diskutiert hatten. Zweitens haben die Autoren herausgefunden, dass ein Ausspiel von einer guten 4er Oberfarbe im Schnitt erfolgreicher als ein Angriff von einer mittelpmächtigen 5er Unterfarbe ist.

Ein interessanter Aspekt ist hier, dass eine kurze Oberfarbe durchaus ein heißer Kandidat für das Ausspiel ist. Von ♠A2 ♥B8762 ♦84 ♣DB72 sollte man mutig das ♠A spielen, denn die Chance, dass Partner die ♠-Farbe ordentlich hat, ist deutlich höher als die Chance, bei ihm/ihr gute Cœur-Unterstützung zu finden. Insofern müssen wir die Ausspielübersicht in Tabelle 18 auf der vorherigen Seite anpassen.

Auch hier gilt jedoch: Alle obigen Überlegungen gehen von einer uninformativen Reizung wie 1SA-3SA aus. Haben wir Zusatzinfos aus der Reizung über die Farbverteilung, dann müssen/können wir natürlich diese Informationen nutzen.

Aufgabe 14.1 [Ausspiel]

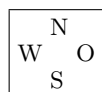
S –

♠...

♥...

♦...

♣...



♠A432

♥D10862

♦A3

♣54

NS sind in einem SA-Spiel gelandet, und Ost muss angreifen.

Die Reizung verlief unspektakulär mit z.B. 1SA – 3SA. Mit welcher Karte sollte Ost angreifen, und warum?

Auch ein **Single** kommt als Ausspiel in Frage. Nach einer Reizung 1SA (Nord) – 3SA (Süd) müssen wir von Ost aus mit den Karten ♠7 ♥K8742 ♦762 ♣9643 ausspielen. Haben wir bei der Reizung aufgepasst? Nord hat keine 5er OF, Süd hat keine 4er OF. Also muss unser Partner ein 5er Pik haben. Eine gute eigene Farbe haben wir nicht, also auf geht's: ♠7.

Ein abschließendes Beispiel aus [BL08, S. 80].

Nord	Ost	Süd	West
p	p	1 SA	p
2 ♣	p	2♥	p
2 SA	p		

Was greifen wir von West mit der Hand ♠KD872 ♥D2 ♦D42 ♣D42 an? Durch die Stayman-Reizung scheiden die OF aus. Welche Unterfarbe sollten wir angreifen? Hätte Ost gute Treff, hätte er 2♣ als Ausspielfarbe kontriert. Also Karo!

15 Gegenspiel 4 – Ausspiel gegen Farbkontrakte

Nun zum Ausspiel gegen Farbspiele. Was ändert sich beim Ausspiel gegen Farbspiele gegenüber Ausspielen gegen SA? Richtig: Wir haben eine Trumpffarbe, mit der der Alleinspieler unsere eventuell vorhandenen

Längenstiche wegstechen könnte. Also kommt es im Gegenspiel nun eher darauf an, **Figurenstiche** (sprich: Schnellstiche) zu entwickeln.

Aber auch wir können natürlich mit **unseren Trumpfkarten stechen**. Folglich wäre ein Single-Ausspiel auch eine Option, um dann Partners Rückspiel in dieser Farbe zu stechen.

Wir sollten natürlich auch hier vermeiden, in Gegners gereizten Farben anzugreifen. Und wenn überhaupt, dann greift man i.allg. in einer vom Dummy gereizten Farbe an. Denn dann spielen wir durch die Stärke des Tisches, und unser Partner sitzt vielleicht mit guten Karten dahinter, evtl. mit einer Gabel.

Welche Farbe greifen wir an?

Aktive Ausspiele sind:

- **Eigene Farbe mit einer Sequenz von mind. 2 Figuren** A K 5, D B 9 7, B 10 9 2, K D 7
- **Partners Farbe**. i.allg. die höchste

Und welche Ausspiele sollten wir vermeiden?

- **Farbe mit A x x . . . , aber ohne K**. Lassen wir doch den Gegner raten, wo das Ass sitzt. Vielleicht hat Partner ja in dieser Farbe auch noch was.
- **Trumpf-Single**. Gefährlich, da Partners Trumpf ja gut sein könnte.
- **Kurze Farben**, denn diese sind wohl bei den Gegnern lang. Besonders schlecht: Ausspiel von K x oder D x. Ausnahme: **ein Single**; das Rückspiel könnten wir stechen.
- **3er oder 4er Farbe mit Gabel**. Spielen wir in dieser Farbe an, dann helfen wir den Gegnern wahrscheinlich. Denn wir spielen uns selbst in unsere Gabel.

Helfen einem diese Hinweise nicht, sollte man ein **passives Ausspiel** wählen, z.B.:

- **Lange Farbe ohne Figur**
- **Trumpf** notfalls. Aber nur, wenn man selbst 3 (aber schwache) Trümpfe hat.

Nochmal zurück zum Single. Wann sollte man ein **Single** spielen?

- Ich habe nur schwache Trümpfe.
- Ich bin sonst schwach.

Warum sollte man ein Single möglichst *nicht* spielen, wenn man selbst stärker ist? Nun, dann ist es ja höchst unwahrscheinlich, dass Partner (rechtzeitig) einen Stich macht, um diese Farbe zurückzuspielen. Dann sollten wir uns besser darauf konzentrieren, (eigene) Figurenstiche zu entwickeln²⁴. Haben wir nur (gute) Farben, wo unser Ausspiel den Gegnern hilft (z.B. von einer Gabel), dann bleibt uns natürlich immer noch das Single.

Beispiel 15.1 [Ausspiel gegen Farbkontrakt]

Nord	Ost	Süd	West	West:	Welche Möglichkeiten des Ausspiels hat West? ♣-Single? Wohl eher nicht. Denn West hat ein paar Punkte, so dass bei seinem Partner nicht mehr viel sein dürfte. Also sollte West sich auf sich selbst konzentrieren und seine guten Pik anspielen.
		1 SA	p	♠ D B 8 7 4	
2 ♣ ^a	p	2 ♥	p	♥ K B 3	
4 ♥	p	p	p	♦ K B 8 2	
				♣ 4	

a) Stayman

Übrigens ist Trumpfspiel hier wohl nicht gut. Wir haben gute Trümpfe, die laufen uns nicht weg.

Für Pik gibt es noch ein weiteres Argument: Süd wird mit seiner Antwort 2♥ auf Stayman nur 3 Pik haben. Allerdings wird er die Pik stoppen können. Hoffentlich nur 1x . . .

Und wann sollte man **Trumpf** spielen?

²⁴ Unser Partner könnte natürlich mit z.B. nur 4 Punkten dieses Ass haben. Das könnte passieren, es ist aber unwahrscheinlich.

- Wir sehen die Gefahr, dass die Gegner ihre Loser²⁵ verstecken wollen, eventuell sogar per Cross Ruffing.
- Eigene Trumpfstiche sind eher nicht in Sicht.

Beispiel 15.2 [Ausspiel gegen Farbkontrakt]

Nord	Süd	West:	
	1♠	♠ KB 874	Cœur-Angriff wäre nicht gut, eine Dame zu dritt kann (wird) in's Auge gehen. Treff werden wir auch nicht ausspielen ... Pik wäre eine Option.
2♣	2♦	♥ D 103	Schlecht ist hier natürlich, dass wir dort selbst eine Gabel haben. Besser ist hier ein Trumpf-Angriff. Dies wird bei diesem Blatt selten schlecht sein.
3♣	3♦	♦ 952	Und wenn wir nochmal am Stich sind, spielen wir munter Trumpf weiter.
p	p	♣ K4	

Wenn Partner eine Trumpf-Figur hat, könnte dies dem Alleinspieler helfen. Schwerer wiegt hier aber, dass die anderen 3 Farben bei uns ganz passabel sitzen, aber lieber vom Alleinspieler angespielt werden sollten. Und die beiden haben sich erst spät auf Karo geeinigt. Keiner ist mit den Farben des anderen so richtig glücklich. SA wollten aber beide auch nicht. Insofern spricht einiges dafür, dass sie beide ungleichmäßig verteilt sind und Karo eher ein Not-Kontrakt ist.

Mit welcher Karte greifen wir an?

Wenn die Farbe feststeht, mit welcher Karte greift man an? Hier können wir uns an unseren Überlegungen zum Ausspiel gegen SA – wie in Tabelle 18 auf Seite 35 dargestellt – orientieren. Natürlich können wir dies nicht 1:1 übernehmen, da es im Farbspiel selten um Längen-, sondern um Schnellstiche geht. Hier einige Farbkontrakt-spezifische Dinge:

- **Höchste einer Sequenz** mit mindestens 2 Figuren, z.B. **KD32**, **AK32**, **K10932**
- **Single**. Hier gibt es nur 1 Karte.
- **Hoch-niedrig** in einer Farbe ohne Figurensequenz
 - Die **kleinste** Karte mit einer **ungeraden** Anzahl von Karten in dieser Farbe. (In einer zweiten Runde in dieser Farbe spielen wir dann natürlich eine höhere, also *niedrig-hoch*.)
 - Die **zweitkleinste** Karte mit einer **geraden** Anzahl. (In einer zweiten Runde in dieser Farbe spielen wir dann die kleinste, also *hoch-niedrig*.)

Die Längenmarkierung ist Vereinbarungssache. Viele spielen es in obiger Variante, die man auch Dritte-Fünfte nennt. Bei 3 oder 4 Karten spielt man die dritthöchste Karte an, bei 5 oder mehr Karten spielt man die fünfhöchste aus. Man kann es aber auch umgekehrt spielen: Bei einer geraden Anzahl **niedrig-hoch**, bei einer ungeraden Anzahl **hoch-niedrig**.

Wozu ist diese Längenmarkierung gut? Ganz einfach: Partner kann die Kartenverteilung besser ausrechnen oder zumindest abschätzen.

Aufgabe 15.1 [Längenmarkierung] Ihr Partner spielt im Gegenspiel (gegen einen Farbkontrakt) die ♥2 an. Wieviele Karten hat er in Cœur?

Beispiel 15.3 [Längenmarkierung]

Nord	Süd	West:	
	1♠	♠ 6	
2♣	2♥	♥ D 1076	
4♥	p	♦ KB 62	
		♣ KD 74	
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	
		♠ 74	
		♥ 98	
		♦ AD8543	
		♣ A32	

Unser Partner (West) greift mit der ♦7 gegen 4♥ an. Der Alleinspieler legt auf Nord den König. Wir nehmen das Ass. Süd bedient. Spielen wir die Farbe zurück?

Überlegen wir: West hat seine *kleinste* Karte in dieser Farbe angespielt. Folglich hat er eine *ungerade* Anzahl Karos. Nord hat 4 Karos, Ost 6, Süd mindestens 1 Karo. West kann also keine 3 Karos gehabt haben. Er hat ein *Single*.

²⁵ Karten, mit denen man wahrscheinlich keinen Stich macht.

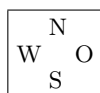
Wir spielen also munter Karo zurück und geben ihm seinen Schnapper. Natürlich spielen wir $\diamond 3$ zurück. Überlegen Sie, warum!

16 Spieltechnik 3 – SA (Übergänge, leere Figur)

16.1 Übergänge im SA

Bei Farbspielen muss man häufig auf die Übergänge achten. Allerdings ist dies ja bei Farbspielen vergleichsweise einfach, da man häufig durch Stechen in die andere Hand kommt. Dies kann man im SA nicht, folglich ist das Problem der Übergänge im SA meist schwieriger.

W –
 \spadesuit AK
 \heartsuit A42
 \diamond AK5
 \clubsuit 108763



Board 16.1
 \spadesuit DB 1074
 \heartsuit K6
 \diamond 8742
 \clubsuit 94

Wir spielen 3 SA, der Angriff ist $\heartsuit 5$. Unser Spielplan ? Wieviele Stiche haben wir? In \clubsuit :0, \diamond :2, \heartsuit :2, \spadesuit :5. Perfekt. Wir haben 9 Stiche, müssen also überhaupt nicht über einen Spielplan nachdenken und nehmen den Stich mit dem $\heartsuit K$. Wir ziehen nun unsere Stiche ab ($\spadesuit AK$, $\heartsuit A$, $\diamond AK$) und ... bekommen folgende Situation:

Wir kommen nicht mehr zu Ost!? Katastrophe! Den letzten Stich hat West ja gemacht. Unsere schönen 3 Pik-Stiche können wir nicht mehr bekommen.
 Wo ist der Fehler?

\spadesuit –
 \heartsuit 4
 \diamond 5
 \clubsuit 108763



\spadesuit DB 10
 \heartsuit –
 \diamond 87
 \clubsuit 94

Wir haben uns den einzigen **Übergang** zu Ost (den $\heartsuit K$) gleich im ersten Stich zerstört. Den $\heartsuit K$ müssen wir aber wie unseren Augapfel hüten, denn nur durch ihn kommen wir wieder zu Ost.

Aufgabe 16.1 [Übergänge]

Gegen Osts 3 SA greift Süd mit $\heartsuit D$ an. Wie gewinnen wir das Spiel?

\spadesuit KDB 1098
 \heartsuit A2
 \diamond 42
 \clubsuit 762



\spadesuit 2
 \heartsuit K543
 \diamond KDB5
 \clubsuit AK54

Aufgabe 16.2 [Übergänge]

Wir spielen auf OW 3 SA und sind auf 4 Stiche von West angewiesen. West hält folgende Karten \spadesuit AB 1098 \heartsuit 765 \diamond A2 \clubsuit 234. Leider hat Ost in Pik nur den Single-König: $\spadesuit K$ \heartsuit A832 \diamond K654 \clubsuit AK65. Wie erfüllen OW den Kontrakt?

16.2 Eine leere Figur

\spadesuit ...
 \heartsuit K43
 \diamond ...
 \clubsuit ...



\spadesuit ...
 \heartsuit 652
 \diamond ...
 \clubsuit ...

Wir sind leider auf einen Stich in Cœur angewiesen. Wie können wir diesen bekommen? Wir müssen darauf hoffen, dass das Ass bei Süd sitzt und legen von Ost eine kleine Karte vor. Legt Süd das Ass nicht, nehmen wir den König und beten

Wir sind nun sogar auf 2 Cœur-Stiche angewiesen. Einer ist mit dem Ass sicher. Wie können wir 2 bekommen? Es wäre sinnlos, die Dame vorzulegen, da wir dann nur einen Stich bekommen. Wir müssen hoffen, dass der König bei Süd sitzt. Wir legen also von Ost eine kleine Karte vor. Legt Süd den König nicht, legen wir die Dame und beten erneut. ...

\spadesuit ...
 \heartsuit D43
 \diamond ...
 \clubsuit ...



\spadesuit ...
 \heartsuit A52
 \diamond ...
 \clubsuit ...

Beide Techniken sind sowohl im SansAtout- als auch im Trumpf-Spiel anwendbar. Die zweite Technik (leere Dame, leeres Ass) nennt man **Expass**. Der Expass ist eine spezielle Form des Schnittes. Wir wollen mit der Dame einen Stich machen. Dazu muss der König *vor* der Dame sitzen.

16.3 Hüte Dich vor den Gegenspielern

\spadesuit ADB
 \heartsuit KB75
 \diamond 83
 \clubsuit D1082



Board 16.2
 \spadesuit 753
 \heartsuit D102
 \diamond K2
 \clubsuit AKB93

Wir spielen 3SA. Süd spielt $\diamond 6$ aus, Nord legt die $\diamond 10$. Wir nehmen den Stich mit dem König. Jetzt klingeln die Alarmglocken, denn wenn NS jetzt nochmal rankommen, ziehen sie ihre Karos ab, und das sind mindestens 4 Stiche! Es ist also nicht gut, jetzt das \heartsuit -Ass rauszujagen, um die restlichen Cœur-Stiche zu machen.

Statt dessen sollten wir auf den Schnitt gegen den ♠-König setzen. Gelingt dieser, so machen wir den Kontrakt. (Wichtig: Wir haben mit den Treffs genügend Übergänge zu Ost, um den Schnitt zu wiederholen.)

17 Gegenreizung 1

17.1 Grundsätze der Gegenreizung

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit einer Grundform der Gegenreizung in ForumD.

Häufig eröffnen die Gegner, bevor wir etwas sagen können. Ost hat mit 1♥ eröffnet. Wir schauen auf Süd verdutzt in unser Blatt. Was sagen wir? Besser nichts, denn wir wissen ja gar nichts über unseren Partner. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind unsere Chancen im Gegenspiel gegen einen Cœur-Kontrakt besser, als selbst Cœur zu spielen.

♠ 84
♥ KD1053
♦ DB10
♣ AB3

Und warum kontrieren wir das nicht? Besser nicht, denn 7 Stiche sind für die Gegner bei geschicktem Spiel doch immer drin, auch wenn wir Cœur gut dagegen haben. Also heben wir uns das Kontra für später auf bzw. benutzen es für eine andere Information an unseren Partner (s. später).

♠ AKD97
♥ 8
♦ 9752
♣ 1083

Nun modifizieren wir unser Blatt. Wieder hat Ost mit 1♥ eröffnet. Jetzt ist unser Blatt doch deutlich schwächer, oder? Allerdings sind unsere Pik wahrscheinlich nur etwas wert, wenn wir selbst spielen. Also nennen wir die Pik: 1♠.

Wichtig: Es geht beim Bridge nicht darum, das Spiel an sich zu reißen, sondern allein um die *erzielten Punkte*. Und beim ersten Blatt haben wir leider nach der gegnerischen 1♥-Eröffnung kein vernünftiges Gebot, welches unser Blatt beschreibt. Also warten wir die Reizung erst mal ab, denn mit unseren guten Cœur sitzen wir hinter dem Gegner, der die Cœur hält, das ist eine gute Situation. Im zweiten Blatt haben wir im Gegenspiel eher schlechte Chancen, da wir in einem gegnerischen Farbspiel wohl kaum die Pik bekommen werden. Folglich ist es besser, hier offensiv zu reizen.

Wann ist eine **Gegenreizung** angesagt?

1. Wir rechnen damit, unseren Kontrakt tatsächlich erfüllen zu können. Wir bieten *offensiv*.
2. Die Gegner haben einen Kontrakt gefunden, den sie wahrscheinlich im Schlaf erfüllen. Wenn wir nun gegenreizen, dann gehen wir evtl. down. Allerdings bringen unsere Faller den Gegnern weniger Punkte als wenn sie ihr Spiel gewinnen. Dies ist ein *Opfergebot*.
3. Wir wollen die gegnerische Reizung *stören*. Aber Vorsicht: Eine Zwischenreizung könnten die Gegner kontrieren. Und wenn wir dann Faller liefern, geht das nach hinten los . . .
4. Wir wollen unserem Partner sagen, welche Farbe er *anspielen* soll.

Beispiel 17.1 [Gegenreizung]

♠ 2
♥ K874
♦ KDB876
♣ 54

Die Gegner haben sich in 2♠ gefunden. Unser Partner hat nichts gesagt. Was tun wir mit diesen Karten? Die 2 Pik gehen bestimmt, was den Gegnern 110 Punkte bringt. Sind wir nicht in Gefahr, so bieten wir nun munter 3♦. Selbst 2 Faller bringen den Gegnern nur 100 Punkte, denn kontrieren werden sie das wohl nicht (da sie uns sonst eventuell in's Vollspiel kontrieren).

In Gefahr sollten wir etwas vorsichtiger sein. Da brächten 2 Faller schon 200. Aber da die Gegner bei 2 Pik wohl auch keine Riesen sein können, hat unser Partner vielleicht was dazu. Also in Nichtgefahr reizen wir in jedem Fall 3♦, in Gefahr eher nicht.

Beispiel 17.2 [Gegenreizung]

	Nord	Ost	Süd	West
♠ D5432	1♦	passee	1♥	passee
♥ 874	3♥	passee	3♠ ^a	passee
♦ –	4♣ ^b	?		
♣ B8762				

a) Süd kontrolliert Pik (Schlemminteresse)
b) Nord kontrolliert die Treff

Wenn wir (Ost) unserem Partner doch irgendwie mitteilen könnten, dass er Karo angreifen soll! Aber Moment, das können wir. Wir könnten Karo zwischenreizen. Höchstunwahrscheinlich, dass NS dies wegpassee, da sie ja kurz vor dem Schlemm stehen und unter dem Vollspiel nicht passen werden. Und da wir zweimal gepassee haben, wird unser Partner das als unechtes Gebot verstehen.

Welche Möglichkeiten der Gegenreizung haben wir?

Eigene Farbe

Sans Atout

Informationskontra

17.2 Gegenreizung mit eigener Farbe

Nennt man in der Gegenreizung eine eigene Farbe, so muss diese grundsätzlich zumindest eine **5er Farbe** sein. (Man beachte, dass das Karo-Gebot in Beispiel 17.2 keine eigene Farbe war, sondern ein künstliches Gebot.)

Gegenreizung mit eigener Farbe auf 1er Stufe

Dafür reichen sogar Blätter mit weniger Punkten, als wir dies für eine normale Eröffnung fordern. Man fordert i.allg. **9-18 FLP**. Allerdings sollte im unteren Punkte-Bereich (ca. 9-12 FLP) die 5er Farbe schon gut sein. Oder die Verteilung ist ungewöhnlich. Im höheren Punkte-Bereich kann man diese Restriktion lockern, allerdings muss die Farbe nach wie vor eine 5er sein.

Sollte man mit folgenden Händen nach 1♦-Eröffnung durch die Gegner mit 1♥ zwischenreizen?

♠ D54	♠ K54	♠ D542	♠ D54	♠ 32
♥ AKB107	♥ K10743	♥ AKB7	♥ K10732	♥ A10864
♦ 864	♦ B64	♦ 864	♦ KD4	♦ 3
♣ 32	♣ AK2	♣ 32	♣ 32	♣ KB987
JA. Wenig Punkte, aber gute Cœur.	JA. Gute Punkte, mäßiges Cœur.	NEIN. Keine 5er Farbe.	NEIN. Wenig Punkte, mäßiges Cœur.	JA. Zwar schwache Punkte, aber 5-5-Färber.

Gegenreizung mit eigener Farbe auf 2er Stufe

Müssen wir aber unser Gebot schon auf der **2er Stufe** (ohne Sprung) abgeben, so sollten wir stärker sein. Man fordert hier i.allg. sogar eine **6er Farbe** und **11-18 FLP**. Bis 14 FLP sollte die Farbe schon ordentlich sein, und man sollte in Gefahr etwas vorsichtiger sein. Ab 15 FLP reicht aber eine gute 5er Farbe aus.

Sollte man mit folgenden Händen nach 1♥-Eröffnung durch die Gegner zwischenreizen?

♠ D54	♠ K54	♠ KD542	♠ D54
♥ 107	♥ 43	♥ B7	♥ K10732
♦ KDB864	♦ A64	♦ K864	♦ KD4
♣ A2	♣ D87654	♣ 32	♣ 32
JA. Die Karo sind ordentlich. 14 FLP.	NEIN. Zu wenig Punkte. Das 6er Treff ist zu schwach.	JA. 1♠.	NEIN. Gegner hat genau unsere Farbe genannt.

Gegenreizung mit eigener Farbe im Sprung

Jedes Farbgebot im Sprung ist als **Sperransage** zu verstehen. Wir wollen die Gegner bei ihrer Reizung *stören*.

Springt man in die **2er Stufe**, so sollten folgende Bedingungen erfüllt sein:

- gute 6er Farbe
- 6-10 F-Punkte
- keine 4er OF, die noch nicht genannt wurde

Wieso beschränkt man solche Sperransagen auf maximal 10 FP? Nun. Wenn wir 11 FP haben, dann haben wir wegen unserer 6er Länge mindestens 13 FLP. Und dann sind wir schon zu stark, denn wir nehmen mit unserer Sperransage ja nicht nur den Gegnern Bietraum weg, sondern auch uns selbst.

Auf der **3er Stufe** vereinbart man i.allg. die gleichen Bedingungen, nur sollte die Farbe nun eine

- gute 7er Farbe (analog Sperreroöffnung) sein.

17.3 SansAtout-Gegenreizung

Zumeist beruft man sich bei SA in der Gegenreizung auf die gleichen Konventionen wie bei der Eröffnung, also in fast allen Bietsystemen:

- ausgeglichenes Blatt, d.h. gleichmäßige Verteilung
- keine 5er OF
- eine bestimmte Punktspanne, in ForumD **15-17 FLP**

Es sei darauf hingewiesen, dass es auch andere Konventionen (12-14 in Nichtgefahr, in Gefahr 15-17 in Gefahr) gibt.

In jedem Fall müssen wir eine Zusatzforderung aufstellen:

Wir müssen in Gegners Farbe einen Stopper haben.

Bei ForumD muss man diese Forderung nicht ganz so eng sehen, wenn die gegnerische Eröffnung in einer UF erfolgte, da dies ja vorbereitend sein könnte.²⁶

Unser rechter Gegner hat eröffnet. Sollte man mit folgenden Händen 1 SA (wir gehen von 15-17 FLP aus) gegenreizen?

Eröffnung	1♣	1♥
Karten	♠ AD54 ♥ 108 ♦ KD9 ♣ KD32	♠ AD54 ♥ 43 ♦ AK64 ♣ KB2
Gebot	1SA Stopper in Treff, 15-17, ausgeglichen.	kein 1 SA 15-17, ausgeglichen, aber kein Stopper in Cœur.

Im zweiten Beispiel sollte man Kontra sagen (s. Informationskontra).

17.4 Informationskontra

Ein starkes Mittel in der Gegenreizung ist das *Kontra*. In der Gegenreizung – zumindest nach der gegnerischen Eröffnung – hat das Kontra *nicht* die Bedeutung eines Strafkontras. Vielmehr zeigt es unsere Bereitschaft, in einer der *anderen* Farben zu spielen. Und wir fordern unseren Partner auf, *unbedingt* zu reizen.

²⁶ Da die Karo-Eröffnung aber meist ein 4er Karo verspricht, sollte man bei dieser Eröffnung einen Karo-Stopper haben.

Ein Informationskontra zeigt:

- Eröffnungsstärke
- Kürze in der gegnerischen Farbe
- Interesse an den anderen Farben, möglichst in den nicht genannten OF

Einige Grundsätze sollte man vereinbaren. Allerdings sind diese nicht starr zu sehen, man kann diese mit seinem Partner modifizieren:

- Nach einer *UF-Eröffnung* sollte man in den OF in der Regel zumindest 4-3-verteilt sein.
- Nach einer *OF-Eröffnung* sollte die andere OF eine 4er sein.

Und wie sieht das mit den Punkten aus? Im Bietsystem ForumD wird in der Gegenreizung zumeist von folgenden Punkten ausgegangen:

eigene Farbe auf 1er Stufe 9-18 FLP
eigene Farbe auf 2er Stufe 11-18 FLP
eigene Farbe im Sprung 6-10 FP
Informationskontra ab Eröffnungsstärke mit obigen Restriktionen
Informationskontra ab 19 FLP immer

Unser rechter Gegner hat eröffnet. Sollte man mit folgenden Händen gegenreizen?

Eröffnung	1♣	1♦	1♠	1♣	1♠
Karten	♠ KB 54	♠ K 5	♠ 54	♠ KB 4	♠ B 4
	♥ KB 107	♥ AK 743	♥ AK B 10	♥ KD 74	♥ B 74
	♦ K 1094	♦ A 64	♦ K 864	♦ AB 64	♦ AD 64
	♣ 2	♣ KD 2	♣ D 32	♣ 32	♣ KD 42
Gebot	Kontra	Kontra	Kontra	Kontra	Passe
	Nur 11 Punkte, aber ideale Verteilung mit guten Farben.	Zu stark für 1♥.	Genug Punkte, 4er Cœur, kurz in Gegners Farbe.	4-3 in OF, genug Punkte, kurz in Treff.	Zwar genug Punkte, aber das Cœur ist zu schwach.

18 Gegenreizung 2

Die Gegner haben eröffnet, unser Partner hat gegengereizt. Wir wollen uns nun anschauen, wie wir auf Partners Gegenreizung reagieren.

18.1 Antworten auf Farb-Gegenreizungen

Ihr Partner hat mit einer Farbe gegengereizt. Was wissen wir folglich über ihn? Nicht viel:

- auf 1er Stufe: 5 Karten plus 9-18 FLP
- auf 2er Stufe i.allg. 6er Farbe, 11-18 FLP

Dies ist noch ein sehr großer Spielraum. Also müssen wir eigentlich nur wieder entsprechend unserer Punktetabelle die entsprechende Bietstufe ausrechnen, die uns sicher ist. Wir dürfen aber auch selbst bei schwachen Blättern nicht überaus vorsichtig sein, falls wir Partners Farbe unterstützen können, da sonst eventuell die Gegner ihr gutes Spiel finden. Stören wir sie also ruhig etwas (aber Vorsicht, falls wir in Gefahr sind!).

Auch hier gelten die gleichen Grundsätze wie bei der klassischen Reizung:

- OF haben Vorrang, hier reichen 3 Karten als Unterstützung aus.

- Bot unser Partner eine UF, sollte man selbst bei einem Fit versuchen, auf 3 SA zu kommen, falls es die Punkte hergeben.

Partners Gegenreizung war 1 OF

Für eine **Unterstützung** der von unserem Partner **gegengereizten OF** reichen 3 Karten. Es gelten die gleichen Punktspannen wie nach einer klassischen OF-Eröffnung, nur muss man als Antwortender 2 Punkte stärker sein, da unser Partner für seine Gegenreizung ja nur 9 Punkte braucht.

Heben auf 2 OF 8-12 FVP, 3 Trumpf
Heben auf 3 OF 13-14 FVP, 3 Trumpf
Heben auf 4 OF ab 15 FVP, 3 Trumpf

Warum beschränken wir den Sprung auf 4 OF nicht punktemäßig? Nun, die Gegner haben eröffnet, also sind da Punkte. Ein Schlemm wird für uns also unmöglich sein.

Haben wir keine 3 Karten als Unterstützung, können wir eine **neue Farbe** nennen:

1 F 4er Farbe, ab 8 FLP
2 F 5er Farbe, ab 13 FLP

Beide Gebote forcieren zumindest für eine Runde. Partner muss was sagen.

Und dann bleiben uns natürlich noch die **SA-Gebote**:

1 SA 8-12 FLP, Stopper in Gegners Farbe
2 SA 13-14 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe
3 SA ab 15 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe

Beachten Sie, dass derjenige, der als erster SA nennt, einen *Stopper in Gegners Farbe* haben MUSS.

Partners Gegenreizung war 2 F

Wenn unser Partner eine beliebige Farbe auf der 2er Stufe genannt hat, müssen wir ähnlich wie oben reizen:

Heben auf 3 F 8-12 FVP, mindestens 3 Karten
Heben auf 4 OF ab 13 FVP, mindestens 3 Karten
Heben auf 4/ 5 UF ab 12 FVP, unausgeglichen (sonst versucht man, auf SA zu kommen)
2 SA 10-12 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe
3 SA ab 13 FLP, eher ausgeglichen, Stopper in Gegners Farbe
2 neue F 5er Farbe, ab 8 FLP, forciert für eine Runde

18.2 Antworten auf SA-Gegenreizungen

Unser Partner hat mit einem SA-Gebot gegengereizt. Hier müssen wir uns nix Neues ausdenken. Die Bedingungen für eine SA-Gegenreizung waren identisch mit den SA-Eröffnungen, also können wir jetzt auch genauso antworten, als wenn unser Partner mit SA *eröffnet* hätte.

18.3 Antworten auf Informationskontra

Unser Partner hat mit einem Informationskontra gegengereizt.

Fall 1: Der Partner des Eröffners schweigt. Das Informationskontra zwingt uns zum Sprechen, auch mit 0 Punkten. Wir müssen unserem Partner unsere **längste** Farbe nennen, natürlich haben auch hier wieder die **OF Priorität**.

F ohne Sprung 0-7 FLP
F im Sprung 8-11 FLP
F im Doppelsprung ab 12 FLP (OF hat Vorrang, bei UF eher 3 SA versuchen, bei sehr einseitigen Blättern 5 UF)

SA dürfen wir nur nennen, wenn wir eher ausgeglichen sind und

- keine 4er OF sowie
- einen Stopper in Gegners Farbe

haben.

1 SA 8-10 FLP
2 SA 11-12 FLP
3 SA ab 13 FLP

Einzige **Ausnahme**: Wir sind selbst stark in Gegners Farbe. Dann dürfen wir *passen*. Wir wandeln Partners Info-Kontra in ein **Strafkontra** um.

Fall 2: Der Partner des Eröffners hat nicht gepasst. Das oben Gesagte können wir natürlich auch hier anwenden. Da unser Partner ja mit Sicherheit nochmal drankommt, sollten wir nun bei einem freiwilligen Gebot etwas stärker sein.

- Mit einem schwachen Blatt (0-7 FLP) dürfen wir *passen*.
- Nennen wir eine **neue Farbe**, so sollten wir mind. 5 FLP haben,
- bei 8-11 Punkten springen wir in die neue Farbe.
- ab 12 Punkten sagen wir das Vollspiel an.

Einige Beispiele:

		Nord	Ost	Süd	West
S –				1♦	X
♠ B985	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	♠ KD43		passe	passe
♥ AK76		♥ 843	passe	2♠	passe
♦ 82		♦ D965	passe		
♣ AB4		♣ K3			

West kontriert mit Eröffnungstärke und 4/4 Oberfarben. Ost bietet seine Pik im Sprung, da er 10 Punkte und ein 4er Pik hat. Notfalls spielt er die Pik im 4-3-Fit. West hat nur Minimum, also passt er.

		Nord	Ost	Süd	West
				1♥	1SA
passe			2SA	passe	3SA
passe			passe	passe	

S – OW

♠ KD5

♥ AD6

♦ AB1043

♣ 86

N
W O
S

♠ A63

♥ B52

♦ 876

♣ KB103

West verspricht 15-17 FLP, ausgeglichen und Stopper in Cœur. Ost lädt ein, West nimmt an. Klassisch.

		Nord	Ost	Süd	West
S – NS				1♦	1♠
♠ KB1086	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	♠ D974		passe	2♠
♥ K3		♥ A65	passe	4♠	
♦ K6		♦ D987			
♣ A1094		♣ 76			

Ost hebt einfach, West lädt ein, Ost nimmt mit Maximum an.

Nord	Ost	Süd	West
		1♥	2♣
passe	2♠	passe	3♠
passe	4♠		

West verspricht 11 FLP, mind. 5er Treff. Ost nennt sein (mind.) 5er Pik. West lädt ein, Ost nimmt an.

S – OW

♠ A 6 3

♥ 8 7

♦ 4 3

♣ A K 9 8 7 6

	N	
W		O
	S	

♠ K D B 9 5 4

♥ B 10 9

♦ A 8

♣ 5 4

19 Kompetitive Reizung

Änderungen nach Gegenreizungen der Gegner

Es ist schon ärgerlich, wenn uns die Gegner mit einer Zwischenreizung stören. Meist nehmen sie uns unsere klassische Reizung weg. Nach einer 1♠-Zwischenreizung kann man leider nicht mehr 1♥ bieten.

Allerdings hat uns die Gegenreizung eventuell auch geholfen, denn ohne die Zwischenreizung mussten wir bereits mit 6 Punkten was sagen, was im schlimmsten Fall in einem Kontrakt mit 18 FLP endet (Eröffner 12, Partner 6). Warum mussten wir mit 6 Punkten was sagen? Um abzusichern, dass der Eröffner nochmal bieten darf, er könnte ja ein Riese sein. Dies müssen wir jetzt nicht mehr, der Eröffner kommt ja dank der Gegenreizung nochmal dran. Folglich sollten wir nur reizen, wenn wir etwas stärker sind, man fordert i.allg. mind. **8 FLP**.

Welche Antworten habe ich nun:

- **Klassische Reizung** : Farbe, SA
- **Passe**
- **Überruf der Gegnerfarbe**
- **Kontra**

19.1 Natürliche Gebote

Die Gebote behalten zumeist ihre klassische Bedeutung:

Unterstützung von Partners Farbe Einzige Abweichung zur klassischen Reizung:

Überruf in Gegners Farbe Damit beschreibt man ein **starkes Blatt (ab 15 FVP)** mit **gutem Fit**.

Partners Unterfarbe kann man hier evtl. bereits mit 4er Trumpfunterstützung heben, falls man kein anderes Gebot hat. Beachten Sie aber die Gefahrenlage.

Farbwechsel ohne Sprung Hier sollten wir die minimalen Punkte von 6 FLP auf **8 FLP** hochsetzen.

SA Bei SA-Geboten sollten wir folgende Änderungen vereinbaren:

- Erste Abweichung: 1 SA erfordert nun **8-10 FLP**.
- Zweite Abweichung: Wir brauchen einen Halt in Gegners Farbe.

19.2 NEU: Überruf

Der Partner nennt Gegners Farbe. Dieses Gebot forciert zum Vollspiel. Einzige Aussage: „Ich habe ein gutes Blatt mit Trumpfunterstützung und Punkten“.

Wir sollten hier unterscheiden, ob unser Partner mit einer UF oder einer OF eröffnet hat.

Nach einer **OF-Eröffnung** ist die Sache ganz einfach. Für einen Überruf brauchen wir **15 FVP** und **OF-Fit**.

Was tun wir, falls Partner mit einer **UF eröffnet** hat? Häufig reicht es da ohnehin nicht zum Vollspiel (Gegner haben gereizt). Folglich sollten wir versuchen, auf SA zu kommen.

♠ D2
 ♥ KB2 Unser Partner Nord eröffnet mit 1♦, Ost reizt mit 1♠ gegen.
 ♦ DB76 SA dürfen wir nicht sagen, wir haben keinen Stopper in Pik. Was tun wir? Wir bieten 2♠.
 ♣ KB54

19.3 NEU: Passe

Passen sollten wir nur unter folgenden Bedingungen:

schwach keine 8 FLP

stark in Gegners Farbe Wir sehen keine Chance für ein eigenes Spiel (also kein Fit in Partners OF) und wollen lieber gegenspielen.

19.4 NEU: Negativkontra

Wir halten ein 4er Cœur. Nach der Reizung 1 UF - 1♠ hat uns der Gegner leider das 1♥-Gebot geklaut. Was nun? Für 2♥ bräuchten wir

- 11 FLP und
- ein 5er Cœur.

Was, wenn wir eine dieser beiden Bedingungen nicht erfüllen? Dann sagen wir einfach **Kontra**.

Negativ-Kontras wurden schon 1957 ins Turnierbridge eingeführt, und zwar von A. Roth und T. Stone aus New York. Damals wurden sie „Sputnik“-Kontras genannt. Erfunden hat sie jedoch Lou Scharf aus New York 1937. Das Negativ-Kontra wird nach einer Zwischenreizung der Gegner eingesetzt.

Beispiel 19.1 [Reizung]

Folgende Reizung:

Nord	Ost	Süd	West
1♣	1♠	?	

Unsere Hand 1 (Süd):

♠ 654
 ♥ KD64
 ♦ KD32
 ♣ A4

Unsere Hand 2 (Süd):

♠ 654
 ♥ KDB64
 ♦ K53
 ♣ 74

Ost hat uns leider unser schönes 1♥-Gebot geklaut. Was sagen wir? 1 SA würde einen Stopper in Pik (Gegners Farbe) voraussetzen. Und in die 2er Stufe können wir nicht gehen (das müssten 11 Punkte und ein 5er Cœur sein). Gegners Zwischenreizung können wir auch unmöglich strafkontrieren, da wir in Pik nicht stark sind. Es gibt ganz, ganz selten Hände, mit denen Sie eine Zwischenreizung auf niedriger Stufe strafkontrieren können oder wollen. Folglich braucht man das Strafkontra hier nicht wirklich und kann ein Kontra an dieser Stelle *künstlich* vereinbaren, und zwar im folgenden Sinn: „*Ich habe Punkte, aber kein geeignetes Gebot*“.

Das Negativ-Kontra ist also **KEIN** Strafkontra, sondern hilft, das Blatt zu beschreiben. Das Negativ-Kontra wird vom Partner des Eröffners abgegeben und verspricht in der Regel die **nicht genannte Oberfarbe zu viert**. Alle folgenden Beispielen sind *Negativkontras*. Nur die Reizung 1♠-2♥-X weicht hier ab. Üblicherweise zeigt dieses Kontra die nicht genannten Farben.

Nord	Ost	Süd	West
1♣	1♠	X	
1♦	2♣	X	
1♠	2♦	X	

Nord	Ost	Süd	West
1♥	2♠	X	
1♠	3♣	X	

Mit **welcher Stärke** darf man *negativ kontrieren*?

- auf 1er Stufe ab 7 Figuren-Längen-Punkten (nach oben nicht begrenzt)
- auf 2er Stufe ab 8 Figuren-Längen-Punkten (nach oben nicht begrenzt)
- auf 3er Stufe ab 10 FLP (nach oben nicht begrenzt)

Wichtig: Hat man eine 5er Farbe, so sollte man diese nennen, wenn man dafür stark genug ist.

Beispiel 19.2 [Reizung]

Was bietet Süd nach folgender Reizung mit diesen Händen?

Nord	Ost	Süd	West
1♣	1♠	?	

♠ 654 ♥ KD64 ♦ K532 ♣ 74	♠ 65 ♥ KDB64 ♦ KD32 ♣ 74	♠ 65 ♥ KD764 ♦ K532 ♣ 74	♠ AB965 ♥ KD4 ♦ 832 ♣ 74
Negativ-Kontra. Wir haben kein anderes Gebot.	Klassisch: 2♥, 12 FLP, 5er Cœur.	2♥? NEIN. Uns fehlen die Punkte. Bleibt nur ein Negativ-Kontra.	Was nun? Kontra geht nicht. Also 1 SA oder passe.

♠ K54 ♥ KD64 ♦ K532 ♣ 74	♠ B65 ♥ K864 ♦ D32 ♣ B74	♠ 65 ♥ AK64 ♦ AD532 ♣ D4	♠ A865 ♥ D43 ♦ KB32 ♣ 74
Nicht 1 SA. Cœur-Fit hat Vorrang, also Negativ-Kontra.	Passe. Nur 7 FP und ein Mist-Blatt.	2♦! Mit 15 FP zuerst die Karo zeigen, dann die Cœur.	1 SA.

Mit einem **5er Cœur** können wir erst ab 11 FLP in die 2er Stufe gehen, bei 7-10 FLP müssen wir folglich den Umweg über das Negativkontra gehen. Und was machen wir mit einem **6er Cœur**? Das dürfen wir bereits mit 9 Punkten auf der 2er Stufe nennen.

Reaktion unseres Partners auf ein Negativkontra

Fall A Hat er Cœur-Unterstützung, so kann er wie nach 1♥-Antwort vorgehen. Allerdings kann er nur von mind. 7 FLP ausgehen:

- 2♥ ... 12-15 FVP
- 3♥ ... 16-18 FVP
- 4♥ ... 19-21 FVP
- 2♠ ... Übrerruf der Gegner-Farbe, ab 22 FVP

Fall B Er hat kein 4er Cœur.

- 1 SA ... 12-14/15 FLP, ausgeglichen.
- 2 SA ... 16-17 FLP, unausgeglichen, aber doppelter Stopper in Pik.
- 3 SA ... 18-19 FLP, ausgeglichen, doppelter Stopper in Pik.
- Wiederholung der eigenen Farbe.
- Zweifärber wie gehabt.
- 2♠ ... Übrerruf der Gegner-Farbe, SA-Hand mit 18/19 FLP (aber ohne Pik-Stopper) oder starken Unterfarben-Einfärber (ab 20 FLP).

Nord	Ost	Süd	West
1♣	1♠	X	passe
2♥			

Nord zeigt keinen starken Zweifärber, sondern einfach eine Cœur-Bestätigung.

Nord	Ost	Süd	West
1♣	1♠	X	passe
3♥			

Nord zeigt einen Cœur-Fit und lädt zu 4♥ ein.

Nord	Ost	Süd	West
1 ♣	1 ♠	X	passe
1 SA			

Nord hat keine 4 Cœur, aber Gleichverteilung und 12-15 FLP.

19.5 Erweiterungen

1. Nach einer 1♣-1♥-Reizung könnte man sein 4er Pik normalerweise nennen. Es ist aber günstiger, dies nach einer Zwischenreizung nur zu tun, wenn das Pik mind. zu fünft ist. Bei einem 4er Pik sollte man negativ kontrieren.
2. Nach einer 1♣-1♦-Reizung sollte man negativ kontrieren, wenn man beide OF exakt zu viert hat. Eine 5er OF sollte auch hier direkt geboten werden.
3. Nach einer OF-Eröffnung kann man das Negativ-Kontra auch gut anwenden:
 1♥-1♠ Kontra zeigt **beide** Unterfarben.
 1♥-2♦ Kontra zeigt Pik.

20 Spezielle Gebote (Assfrage, VFF, IM, Schrott-Stayman)

Es gibt eine ganze Reihe von künstlichen Geboten, d.h. Geboten, die nicht das meinen, was sie eigentlich bedeuten. Einige haben wir ja bereits mit Stayman, Forcing und Semiforcing bereits kennengelernt.

Wir wollen im folgenden einige weitere Gebote betrachten.

20.1 Ass-Frage

Oft kommt man in Situationen, wo man nur noch wissen will, wieviele Asse der Partner hat:

West eröffnet mit der Hand ♠AK952 ♥KDB8 ♦AK2 ♣3 mit 1♠, Ost antwortet mit 2♠. Nun läuten bei West die Alarmglocken. Der bestätigte Farb-Fit wertet sein Blatt enorm auf. Zählen wir nochmal: 20 FP plus 1 Längenpunkt in Cœur (die Cœur sind hier wirklich was wert) und 2 in Treff (Single). Das einzige, was uns hier wirklich noch interessiert ist, ob Ost Asse hat. Hat er 2, sollten wir 7♠ spielen, bei nur einem Ass 6♠. Hat er keins, spielen wir eben 5♠.

Und wie bekommen wir das heraus? Wir bieten 4 SA (Blackwood-Assfrage). Ost muss nun diszipliniert antworten: 5♣ (0 Asse), 5♦ (1 Ass), 5♥ (2 Asse), 5♠ (3 Asse).

Oder besser gleich als Roman Keycard (Kapitel 33.3.2): 5♣ (0 oder 3 Keycards), 5♦ (1 oder 4 Keycards), 5♥ (2 oder 5 Keycards).

S –	♠ D83	Board 20.1									
	♥ A543										
	♦ KD3										
	♣ AD3										
♠ 6		♠ B9754									
♥ KD102	<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		♥ 987
	N										
W		O									
	S										
♦ 9854		♦ 106									
♣ 9652		♣ 874									
	♠ AK102										
	♥ B6										
	♦ AB72										
	♣ KB10										

Süd eröffnet mit 1 SA. Nun braucht Nord etwas Beruhigungstee, denn NS sind kurz vor einem Schlemm. Natürlich könnte Nord jetzt versuchen, mit Stayman einen OF-Fit zu finden. Besser ist aber der direkte Schlemm-Versuch, denn Nord ist ja gleichverteilt. Hat Süd mit Maximum eröffnet, dann gehen 6 SA.

Wie bekommt Nord das raus? 4 SA ist die Einladung zum Kleinschlemm, die Süd natürlich annimmt: 6SA.

Hier brauchen wir keine Ass-Frage.

Halten wir nach Partners 1-SA-Eröffnung beispielsweise eine Hand wie ♠DB8 ♥AK109854 ♦K3 ♣2, so steht Cœur als Trumpf fest. Uns interessiert nur noch, wieviele Asse unser Partner hat. Wie erfragen wir das? Mit 4♣. Das ist die Gerber-Konvention, auf die wir im Kapitel 33.4 eingehen.

Eine Ergänzung: Es gibt unterschiedlichen Arten der Assfrage. Diese werden im Abschnitt 33.3.2 auf Seite 124 ausführlich diskutiert und konkretisiert.

20.2 Vierte-Farbe-Forcing

O –
 ♠ B3
 ♥ B3
 ♦ AB32
 ♣ AD864



Board 20.2
 ♠ AD1087
 ♥ KD85
 ♦ K98
 ♣ 2

Ost eröffnet 1♠, West antwortet 2♣. Ost zeigt nun mit 2♥ seinen Zweifärber. Das sieht von den Punkten her gut aus, allerdings haben wir noch keinen Fit. Am liebsten wäre uns hier 3 SA, oder?

Spricht was gegen 3 SA? Nein. West hat einen ♦-Stopper, ♣ stoppt er ebenso, Pik und Cœur dürfte Nord stoppen. Also mutig 3 SA.

Wieder eröffnet Ost mit 1♠, West antwortet 2♣. Ost zeigt mit 2♥ seinen Zweifärber. Punkte für ein Vollspiel haben wir, allerdings noch keinen Farb-Fit. Am liebsten wäre uns hier wieder 3 SA. Nur kann West das nicht sagen, da er keinen Karo-Stopper hat. Wie bekommt West raus, ob Ost einen Karo-Stopper hat?

O –
 ♠ B3
 ♥ K73
 ♦ 1032
 ♣ AD864



Board 20.3
 ♠ AD1087
 ♥ DB85
 ♦ KD8
 ♣ 2

Ganz einfach: West sagt 3♦. Dies forciert Ost, mit einem Karo-Stopper 3 SA zu sagen. Diese Konvention heißt **Vierte-Farbe-Forcing**.

Mit einer Hand wie ♠ AD1087 ♥ KD85 ♦ B98 ♣ 2 sagt Ost nicht 3 SA, sondern weicht auf 3♠ aus. Das Grundprinzip ist also: Reizt einer der Partner die 4. Farbe (alle 3 anderen wurden von den beiden schon genannt), so bezeichnet man dies als 4.-Farbe-Forcing. Der Partner darf nicht passen. Hat man einen Stopper in dieser Farbe, so reizt man SA, sonst weicht man auf eine der 3 anderen Farben aus.

20.3 Inverted Minors

Unser Partner hat (in erster Position) mit 1♦ eröffnet. Wir halten: ♠ A52 ♥ KD8 ♦ K10983 ♣ 92.

Wir sehen sofort, dass wir nicht weit von einem Vollspiel entfernt sind. Die Frage ist nur, ob 5 Karo oder 3 SA. Denn wenn Partner einen ♣-Stopper hat, dann spielen wir natürlich lieber 3 SA (9 Stiche) als 5♦ (11 Stiche). Wenn wir unsere Stärke nun mit einem Sprung in 3♦ zeigen, dann haben wir nicht genug Bietraum, um in 3 SA zu enden. Deshalb dreht man bei UF-Eröffnungen den Spieß um und reizt mit einer guten Hand wie der obigen 2♦. Mit einer schwachen Hand wie ♠ B52 ♥ D43 ♦ K10983 ♣ 92 springt man dagegen in 3♦. Dies wirkt wie eine Sperransage und hält die Gegner von der Reizung ab.

Nach 1♦-2♦ nennt der Eröffner nun seinen ersten Stopper „von unten nach oben“.

Mit ♠ B64 ♥ A43 ♦ AD65 ♣ B73 zeigt der Eröffner mit 2♥ einen Cœur-Stopper. Partner sagt nun direkt 3 SA, falls er beispielsweise ♠ A8 ♥ B52 ♦ K10983 ♣ AD2 hält, denn er stoppt Pik und Treff.

Hält der Partner dagegen diese Hand: ♠ A52 ♥ KD8 ♦ K10983 ♣ 92, dann sagt er 2♠. Der Eröffner weiß nun, dass Partner keinen Treff-Stopper hat (dann wäre ja 3 SA gekommen). Der Eröffner hat leider keinen Treff-Stopper und geht deshalb auf 3♦ zurück. Mit 3♦ zeigt er auch eine Minimum-Eröffnungshand. Nun muss Partner entscheiden, ob er noch Richtung 5♦ gehen will.

Inverted Minors nach 1UF-Eröffnung:

2 UF ab 11 FLP, 5er Trumpfunterstützung, semiausgeglichen, keine 4er OF (die sollte man sonst nennen)

3 UF maximal 10 FLP, 5er Trumpfunterstützung, keine 4er OF (die sollte man sonst nennen)

Nach 2UF sagt man normalerweise seine Stopper durch, um eventuell 3 SA zu erreichen.

20.4 Schrott-Stayman

Was machen wir mit diesem Blatt?

West eröffnet 1 SA. Ost hat wenig Punkte, würde aber wegen des ♣-Singles ungern SA spielen. Das könnte in's Auge gehen. Dann lieber ein Farbspiel. Notfalls auch ein 4:3-Fit. Wie bekommen wir raus, welche Farbe (außer Treff) Nord hält?

W –		Board 20.4
♠ A 8 7 2		♠ K 6 4 3
♥ A 10 7		♥ B 6 5 4
♦ A 6		♦ 7 4 3 2
♣ A 8 7 2		♣ 5

	N	
W		O
	S	

Ganz einfach. Wir lügen und bieten 2♣. Stayman mit 4 Punkten? Eine glatte Lüge. Aber was kann uns passieren? Hat Nord eine Oberfarbe, dann nennt er diese nun. Wir passen zufrieden und haben einen 4:4-Fit gefunden.

Hat Partner keine 4er OF, dann kommt 2♦. Das ist selten ein 3er (Wahrscheinlichkeit für eine 3334-Verteilung des Eröffners ist ca. 6%). Im Extremfall kann das Karo natürlich auch ein 2er sein (Wahrscheinlichkeit für eine 3325-Verteilung des Eröffners ist ca. 3,5%).

In diesen beiden Fällen ist es wahrscheinlich, dass wir down gehen, wenn wir selbst wenig Punkte haben. Gerade falls der 1SA-Eröffner nur 2 Karos hat. Meistens geht dann aber 1SA auch down.

Diese Konvention heißt *Schrott-Stayman*. Schrott-Stayman reizt man nur, wenn man ♣-Single oder -Chicane und in allen anderen Farben mindestens 4 hat.

Sie werden einwenden, dass man gemäß ForumD nach Stayman mit beiden OF 2 SA antwortet. Das müssen wir in der Tat modifizieren. Wir müssen mit beiden OF nun nicht 2 SA antworten, sondern 2♥. Diese Antwort lässt offen, ob wir zusätzlich noch ein 4er Pik haben.

Durch *Schrott-Stayman* gelingt es uns nebenbei hoffentlich, die Gegner aus der Reizung rauszuhalten. Gerade falls wir sehr wenig Punkte haben.

20.5 Puppet-Stayman

Betrachten wir folgendes Blatt:

O – OW ♠ 7 5 4 Board 20.5

♥ 10 9 3

♦ A D

♣ A B 6 4 3

♠ D 8 6

♥ D 8 6 5

♦ 9 8 3

♣ 9 7 2

	N	
W		O
	S	

♠ A K 10 9 2

♥ A K 2

♦ K 7 2

♣ K 5

♠ B 3

♥ B 7 4

♦ B 10 6 5 4

♣ D 10 8

Finden Sie mit Ihrem Partner das Pik-Vollspiel?

- Eine Pik-Eröffnung von Ost passt West eventuell? Nur 4FP.
- Eine Semiforcing-Eröffnung auf Ost ist übertrieben optimistisch und in wenigen Biet-Systemen in dieser Art vorgesehen.

2 SA (20-21 FP) dürfen wir auf Ost leider nicht eröffnen. Wir haben zwar eine ausgeglichene Hand, leider haben wir bei 2 SA (analog 1 SA) eine 5er OF verboten.

Und was, wenn wir dieses Verbot aufheben? 2 SA erlaubt also ab sofort eine 5er OF.

Müssen wir unsere Antworten auf 2 SA überarbeiten? Nur zum Teil. Wir müssen nur *Stayman* überarbeiten, denn Ost könnte (siehe Board 20.5) ja eine 5er OF haben.

Mit 3♣ fragt man nun, ob der Partner eine 5er oder 4er OF hat. Diese Konvention heißt *Puppet Stayman*. Der Partner antwortet auf 3♣ wie folgt:

3♦ Keine 5er OF, aber eine 4er OF

3♥ 5er Cœur

3♠ 5er Pik

3 SA Weder 4er noch 5er OF

Die 2-SA-Eröffnung ist sehr präzise. 20-21 FP. Folglich ist ein *Puppet-Stayman*-Gebot nur ab 4 FP sinnvoll.

Wann sollten wir *Pupp-Stayman* anwenden? Immer nach einem *starken* 2 SA. Also auch nach 2♣-2♦-2SA und 2♦-2♥-2SA.

Wie geht die Reizung nach 2SA-3♣-3♦ weiter? Der Partner weiß, dass der Eröffner eine 4er OF hat. Es ist aber unklar, welche. Also kann der Partner nun *seine* 4er OF nennen. Oder 3 SA.

Hier einige Beispiele:

O – OW ♠ AK75 Board 20.6

♥ B65
♦ 762
♣ 1053

♠ 1064
♥ D42
♦ AB98
♣ B72

	N	
W		O
	S	

♠ 832
♥ 103
♦ K1053
♣ 9864

♠ DB9
♥ AK987
♦ D4
♣ AKD

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

2 SA	3♣
3♥	4♥

Ost eröffnet 2 SA. West fragt mit *Pupp Stayman* nach 4er/5er OF. Ost zeigt sein 5er Cœur. Fit gefunden. 4♥.

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

2 SA	3♣
3 SA	

Ost fragt mit *Pupp Stayman* nach 4er/5er OF. West hat keine 4er/5er OF. 3 SA.

W – NS ♠ K9874 Board 20.7

♥ 95
♦ B1096
♣ 73

♠ 106
♥ AD8
♦ AKD8
♣ AD84

	N	
W		O
	S	

♠ D2
♥ KB743
♦ 542
♣ KB9

♠ AB53
♥ 1062
♦ 73
♣ 10652

N – OW ♠ B62 Board 20.8

♥ AK92
♦ AK3
♣ AB5

♠ A9854
♥ 643
♦ 875
♣ 62

	N	
W		O
	S	

♠ D1073
♥ DB10
♦ 109
♣ KD109

♠ K
♥ 875
♦ DB642
♣ 8743

Nord	Süd
------	-----

2 SA	3♣
3♦	3♠
3 SA	

Nord zeigt mit 3♦, dass er keine 5er OF, aber eine 4er OF hat. Süd zeigt sein Pik. Es gibt also keinen OF-Fit. Deshalb sagt Nord 3 SA.

Sollten wir Stayman auch nach einer 1SA-Eröffnung modifizieren? Nein. Erstens sind wir nach 1 SA noch auf der 1er Stufe und nicht schon auf der 2er Stufe. Wir haben also noch etwas mehr Bietraum. Und zweitens verpassen wir nach einer normalen Eröffnung auf der 1er Stufe kein Vollspiel, wenn unser Partner mit 4 oder 5 FP passt.

Übrigens sollte man *Pupp Stayman* nicht anwenden, wenn man in den OF 4-5-verteilt ist. Statt dessen gibt man (nach der 2SA-Eröffnung) ein Transfergebot auf die 5er Farbe ab, in der nächsten Runde nennt man die 4er Farbe. Der Eröffner sucht sich die bessere Farbe aus.

21 Spieltechnik 4 – Längenstiche, Hoch oder niedrig, Schnappen

Nun wieder zu Spieltechniken. Diese sind zumeist sowohl im SA- als auch im Farbspiel anwendbar. Wir konzentrieren uns wieder auf das Alleinspiel. Einige Techniken sind aber auch im Gegenspiel anwendbar.

21.1 Längenstiche

Wir halten in Pik folgende Karten AKB65 \square D2 . Wir brauchen in Pik 4 Stiche. Haben wir damit ein Problem? Nein. Wir spielen erst zur Dame und gehen dann mit der 2 wieder auf die andere Seite. Wahrscheinlich machen wir alle 5 Stiche.

Doch nun halten wir in Pik die Karten AK765 \square 32 . Wir brauchen in dieser Farbe 3 Stiche. Nehmen wir an, unser Kontrakt ist 4 Cœur. Dann ziehen wir einfach A und K ab und stechen die $\spadesuit 5$ auf Ost. Wenn beide Gegner bedient haben, sind unser $\spadesuit 7$ und 6 hoch. Wir gehen irgendwie wieder zu West und ziehen diese beiden Karten ab. (Vorsicht: Vorher die Trümpfe abziehen!)

Doch nun spielen wir SA und brauchen in der Pik-Farbe AK765 \square 32 3 Stiche. Zusätzlich nehmen wir an, dass West außer diesen Piks nichts hat, also ein armer Schlucker ist. D.h. wir haben zu West keinen Übergang außer in Pik. Wie sollen wir damit 3 Stiche machen?

Haben Sie eine Idee? Die Farbverteilung in Pik könnte doch so aussehen:

xxx
AK765 \square 32
xxx

Wenn wir gleich A und K abziehen, ist West tot. Mausestot. Wir haben ja keine Übergänge. Aber was, wenn wir NS einen Stich gleich zu Beginn schenken? Wir spielen aus beiden Händen klein.²⁷

xx
AK76 \square 3
xx

Nun kommen wir mit der wunderschönen 3 noch zum K und gewinnen in Pik sogar 4 Stiche. Sie werden einwenden, dass die Karten bei den Gegnern ja 4:2 oder noch schlimmer sitzen könnten. Korrekt. Dann haben wir keine Chance. Dann kann man das Spiel eben nicht gewinnen. Aber wenn sie 3:3 sitzen, geht es. Und da dies nun unsere einzige Chance ist, spielen wir auf diese Chance. Diese Spieltechnik nennt man *Blanco-Coup*.

21.2 Hoch oder niedrig

Wir halten (auf Ost) in einer Farbe **K432**. Unser rechter Gegner (Nord) spielt in dieser Farbe klein an. Legen wir den König? NEIN. Das ist (i.allg.) Verschwendung, denn wenn unser linker Gegner (Süd) das Ass hat, bekommen wir den Stich natürlich nicht. Falls unser rechter Gegner das Ass hat, so haben wir doch alle Zeit der Welt, immer noch den König zu bekommen. Vielleicht hat ja unser Partner in dieser Farbe auch was.

Aufgabe 21.1 [Hoch oder niedrig?]

Überprüfen Sie an folgenden Händen, ob es im SA-Spiel sinnvoll ist, nach einer kleinen Karten von Nord den König zu spielen oder nicht.

xxx	ADBx	Dxxx	D10xx
xx \square K432	xx \square K432	xx \square K954	Ax \square K872
ADBx	xxx	AB10	Bxx

Ausnahme: Wir *wissen*, dass unser rechter Gegner das Ass hat, dann nehmen wir natürlich i.allg. sofort den König, um im Farbspiel nicht den König weggestochen zu bekommen.

Was machen wir aber, wenn unser rechter Gegner eine kleine Karte vorlegt und wir **DB10x** halten? Dann steigen wir natürlich mit der **D** ein, um zu verhindern, dass eventuell die 9 bei Süd noch einen Stich macht !

Axxx
xx \square DB10x
K9x

²⁷ Im Gegenspiel würden wir die vierthöchste, also die 6 spielen.

Und wie verhalten wir uns (auf Süd), wenn unser Partner (Nord) eine kleine Karte gelegt hat und unser rechter Gegner (Ost) auch keine Ambitionen zeigt, sprich klein bleibt?

Nun sollten wir i.allg. hoch einsteigen, denn: Bridge ist ein Partnerspiel, und unser Partner wird doch wohl einen Grund gehabt haben, diese Farbe anzuspielen.

Aufgabe 21.2 [Hoch oder niedrig?]

Überprüfen Sie an folgenden Händen, ob es im SA-Spiel sinnvoll ist, nach einer kleinen Karten von Nord und Ost auf Süd den König zu spielen oder nicht.

xxx	ADBx	Dxxx	D10xx
xx □ ADBx	10x □ xxx	10x □ ABx	Bx □ Axx
K432	K432	K954	K872

Beispiel 21.1 [Welche Karte?] Folgendes Problem:

7654 Wir halten (auf Ost) in einer Farbe **KB32**. Unser Partner hat mit der 8 in 8... □ KB32 dieser Farbe angegriffen. Nord hat nur 4 Luschen. Welche Karte sollten wir ?... legen?

Wir sind uns hoffentlich einig, dass wir den Buben oder König legen *müssen*! Sonst schenken wir NS den Stich, eventuell reicht sogar die 9 von Süd. Aber welche Figur legen wir? Gehen wir mit dem König rein, oder schonen wir ihn und legen den Buben? Überlegen wir: Was interessiert uns hier? Richtig, nur die Dame und das Ass.

Fall 1: AD sitzen beide bei Süd Dann ist es wurscht. Egal was wir legen, geht Süd mit der jeweilig höheren Figur drüber und macht so immer 2 Stiche.

Fall 2: Weder A noch D bei Süd Wieder ist es egal. Der B reicht, aber auch der K schadet uns nicht.

Fall 3: Nur A sitzt bei Süd Jetzt reicht es, den Buben zu spielen.

Würde es schaden, den König zu legen? **NEIN**. Denn die Dame sitzt ja beim Partner, so dass D (bei ihm) und B (bei mir) in dieser Farbe beide hoch wären.

Fall 4: Nur D sitzt bei Süd Jetzt **müssen** wir den K legen, der B würde NS einen Stich schenken.

Also: In keinem Fall schadet das Spiel des **Königs**. Aber in einem Fall wäre der Bube eine Katastrophe.

Folgende **Regeln** sollte man also fast immer anwenden:

Zweiter Mann so klein er kann.

Dritter Mann so hoch er kann.

21.3 Vorbereiten von Schnappern durch Abwurf

Beispiel 21.2 [Schnapper vorbereiten]

<p>♠ A5</p> <p>♥ AKB72</p> <p>♦ A2</p> <p>♣ AKD6</p>		<p>Board 21.1</p> <p>♠ 762</p> <p>♥ D1063</p> <p>♦ 9643</p> <p>♣ B3</p>	<p>West spielt 6♥. Wie sieht der Spielplan aus? Egal, wie angespielt wurde, wir nehmen diesen Stich, klären die Trümpfe. Dann nehmen wir einen Stich mit dem ♣B und gehen mit einem kleinen Treff zu Wests Hand. Auf dessen 2 hohe Treffs werfen wir 2 Piks weg. Das kleine Pik von West können wir nun bei Ost stechen. Wir geben nur einen Karo-Stich ab.</p>
--	--	---	---

Aufgabe 21.3 Unser Spielplan ist mit einer kleinen Unsicherheit versehen. Welcher?

Beispiel 21.3 [Schnapper vorbereiten]

<p>♠ A5</p> <p>♥ D10872</p> <p>♦ A85</p> <p>♣ A64</p>		<p>Board 21.2</p> <p>♠ K642</p> <p>♥ B853</p> <p>♦ D3</p> <p>♣ K53</p>	<p>West spielt 4♥. Angriff mit ♣. Wir haben keine 10 Stiche, oder? Am besten nimmt man den Stich in der Hand und spielt ♦ zur Dame. Hat Nord den König, macht er damit den Stich. Wir können dann aber auf das ♦A später einen Verlierer abwerfen. Bleibt er klein, gewinnt unsere Dame sofort einen Stich.</p>
---	--	--	---

21.4 Hochspielen einer Figur durch Stechen

Man kann in Farbspielen ab und an durch Stechen Karten hochspielen. Wir spielen ein Farbspiel und halten in einer (Nicht-Trumpf-)Farbe K632 □ – . Wenn einer unserer Gegner das Ass nur zu dritt hat, also A x x, dann können wir durch dreimaliges Vorlegen der kleinen Karten, die natürlich von uns auf Ost gestochen wird, den König hochspielen.

Beispiel 21.4 [Figur hochspielen]

O –	♠ –	Board 21.3
	♥ 10873	
	♦ KDB2	
	♣ B8765	
♠ ADB97632		♠ K1084
♥ 65		♥ ADB2
♦ 109		♦ A
♣ 9		♣ AD32
	♠ 5	
	♥ K94	
	♦ 876543	
	♣ K104	

West spielt 7♠. Angespielt wurde ♦K. Sitzt der ♥K bei Nord, so haben wir kein Problem. Aber warum nutzen wir nicht die Zusatzchance, dass eventuell der ♣K zu dritt sitzt? Wir ziehen natürlich zunächst den fehlenden Trumpf, ziehen das ♣A ab, um dann zweimal ein kleines Treff von Ost auf West zu schnappen. Ist der König dann eventuell gefallen, ist die Dame hoch und wir können unseren potentiellen Cœur-Verlierer abwerfen. Fällt der ♣König nicht, sind wir natürlich auf den Cœur-Schnitt angewiesen, den wir aber erst *danach* probieren.

21.5 Ruffing Finesse

Sei Pik Trumpf. Wir haben nach dem Klären der Trumpf folgende Situation erreicht.

Wir ziehen das Cœur-Ass ab und gehen (irgendwie) zu Ost. Von dort legen wir die ♥D vor und warten, ob Süd den König legt. Tut er es nicht, wirft West munter einen Verlierer in Karo oder Treff ab und wiederholt das Ganze. Legt Süd aber den König, sticht West natürlich. Er muss nun nur noch zu Ost überkommen, um die hohen Cœur abzuziehen und auf West weitere Verlierer verlustfrei zu entsorgen.

O – NSOW	♠ AD1098	Board 21.5	♠ 23		Board 21.4
	♥ D32		♥ A		♠ –
	♦ 432		♦ ...		♥ DB1092
	♣ 32		♣ ...		♦ ...
♠ 532		♠ K764			♣ ...
♥ 76		♥ 54			
♦ DB10		♦ K98			
♣ 98764		♣ DB105			
	♠ B				
	♥ AKB1098				
	♦ A765				
	♣ AK				

Süd spielt 7♥. Angespielt wurde ♦D.

Wir sehen keine 13 Stiche, oder? Wir sind unbedingt auf die Pik-Stiche von Nord angewiesen. Dann gehen 13 Stiche. Also 2x Trumpf spielen. Wir haben Glück, die Trümpfe liegen 2:2. Den zweiten Trumpf-Stich nehmen wir aber NICHT auf Nord, sondern bleiben auf Süd. Nun mit dem ♠B zu Nords Ass. Von dort legen wir ♠D vor. Bleibt Ost klein, werfen wir einen Karo-Verlierer ab. Legt Ost den König, stechen wir und gehen mit der dritten Trumpfrunde zu Nord, um auf die nun hohen Pik unsere Karo-Luschen abzuwerfen. Hat West den König, ist es eben Pech. Dann kann man das Spiel nicht erfüllen.

	♣	♦	♥	♠	SA
N	1	5	7	4	5
DDA: O	–	–	–	–	–
S	1	5	7	4	5
W	–	–	–	–	–

Parscore:
NS 7♥ 2210

Diese Spieltechnik heißt *Ruffing Finesse*, auf Deutsch *Schnappschnitt*.

22 Spieltechnik 5 – Entblockieren, Ducken, Tempo

Im Folgenden behandeln wir Spieltechniken, die vorrangig für den Alleinspieler wichtig sind. Aber auch im Gegenspiel können diese angewendet werden.

22.1 Entblockieren

Mit dem Thema Entblockieren befassen wir uns auch in den Abschnitten 26.7 und 37.2.2.

Unachtsames Spiel kann dazu führen, dass wir sichere Stiche nicht bekommen.

N – OW ♠ 654 Board 22.1

♥ AKB3

♦ KD

♣ B432

♠ KDB109

♥ 654

♦ 1098

♣ A9

	N	
W		O
	S	

♠ A32

♥ D2

♦ AB32

♣ 10765

♠ 87

♥ 10987

♦ 7654

♣ KD8

- Nach der Reizung 1♣-2SA-3SA spielt Süd 3 SA.
- West spielt den ♠K aus.
- NS haben 9 Sofortstiche, aber nur, wenn in der richtigen Reihenfolge gespielt wird.
- Wo sehen wir Gefahren? Was ist der richtige Spielablauf?

Will man in folgender Farbe 5 Stiche bekommen, muss man sich konzentrieren: D43 □ AK1052

Wir könnten AK abziehen und den dritten Stich bei West nehmen. Aber halt! Dann brauchen wir einen Übergang zu Ost, um an die wahrscheinlich hohen Karten heranzukommen. Dieses Problem kann man umgehen, indem man als erstes zur Dame spielt, dann zurück zu Ost.

Man sollte also

zunächst immer auf die Figuren der kurzen Seite spielen.

Analog sollte man bei folgenden Karten zunächst Richtung Nord spielen, um so die langen Süd-Karten zu entwickeln:

K2	KD2	D5
□	□	□
DB1043	B109843	B109843

Und was tun wir, wenn unsere Farbe von vornherein blockiert ist?

AD	KD
□	□
KB1098	AB1098

Sind diese Farben wirklich blockiert? Nein! Wir ziehen in der kurzen Hand unseren einen Gewinner ab und übernehmen den zweiten Stich auf Süd. Wir legen also *Bild auf Bild*, um wieder zu Süd zu kommen.

KD	AD	AK	AKD	KD
□	□	□	□	□
A32	K43	DB43	B432	B1032

Jetzt müssen wir unsere Gewinner auf Nord abziehen. Dann sind wir allerdings auf einen Übergang zu Süd angewiesen, um die Stiche dort abzuziehen.

Häufig kann man sich aber auch durch harmlose Karten ein Bein stellen.

1043	AD93	10984
□	□	□
AK9875	K8654	AKD62

Wir betrachten diese Karten: Sehen Sie die Gefahr, die lauert?

Wenn wir unbedacht spielen, landen wir in der Nord-Hand. Wir wollen aber die restlichen Stiche auf Süd abkassieren.

In Hand 1 blockiert uns die 10 von Nord, denn wenn wir AK abziehen (und die Karten bei OW 2-2-verteilt sind) landen wir unweigerlich bei der hohen 10 von Nord. Was müssen wir tun? Wir werfen die 10 unter das Ass (bzw. erst unter den König) und **entblockieren** uns somit.

In Hand 2 droht ähnliches Ungemach durch Nords 9.

Hand 3 ist noch schlimmer. Hier müssen wir Nords 10, 9, 8 sofort unter Süds A, K, D werfen!

Also rechtzeitig *weg mit den scheinbar harmlosen Mittelkarten.*

Wir unterscheiden zwischen folgenden Blockadegefahren:

Vermeidbare Blockade D43 □ AK1052

Scheinbare Blockade KD □ AB1098**Tatsächliche Blockade** KD □ A32**Blockade durch Mittelkarten** 10984 □ AKD62

S –	♠ A43	Board 22.2									
	♥ 765										
	♦ 62										
	♣ KD543										
♠ KB952		♠ D106									
♥ B108	<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		♥ D942
	N										
W		O									
	S										
♦ KB98		♦ 1075									
♣ 2		♣ B109									
	♠ 87										
	♥ AK3										
	♦ AD43										
	♣ A876										

Nach der Reizung 1-3SA greift West mit ♠5 an. Der Alleinspieler duckt. Auch die zweite Pik-Runde wird geduckt. Die dritte Runde muss mit dem Ass genommen werden. Auf Süd MUSS ein kleines Treff abgeworfen werden, da Süd sonst nicht die Treff-Stiche auf Nord abziehen kann.

Eine spektakuläre Hand aus [RT99, S. 141].

Süd spielt 7 SA. West spielt ♥K an. Wie gewinnt Süd das Spiel? Auf Nord wird das ♣A weggeworfen. Der Alleinspieler zieht alle Treffs auf Süd ab und wirft dabei auf Nord alle Karos weg. Nun sind Süds Karos hoch.

N – alle	♠ A875432	Board 22.3									
	♥ –										
	♦ AKDB10										
	♣ A										
♠ KB109		♠ D									
♥ KDB98742	<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		♥ 10653
	N										
W		O									
	S										
♦ –		♦ 76									
♣ 5		♣ 876432									
	♠ 6										
	♥ A										
	♦ 985432										
	♣ KDB109										

Zum Schluss eine Hand, bei der die Gegenspieler eine Blockade vermeiden müssen.

S – alle	♠ AK	Board 22.4									
	♥ D109										
	♦ 10842										
	♣ D865										
♠ B10943		♠ D82									
♥ 86	<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		♥ A7532
	N										
W		O									
	S										
♦ K97		♦ 65									
♣ K72		♣ 943									
	♠ 765										
	♥ KB4										
	♦ ADB3										
	♣ AB10										

Süd spielt nach der Reizung 1-3SA das Vollspiel 3 SA. West spielt ♠B an. Nord muss den Stich nehmen. Ost muss aber nun sofort die Dame nehmen, um Partner West das Gegenspiel zu erleichtern. Nehmen wir an, dass Ost die Dame nicht legt. Dann schneidet Nord gegen Ost in Karo. West nimmt den König und spielt ein kleines Pik. Ost bleibt klein. Nord schneidet nun in Treff gegen Ost, West gewinnt mit dem König und spielt erneut Pik. Ost muss nun die Dame nehmen. Ost kommt aber nun nicht mehr zu West. OW bekommen nur je 1 Stich in den 4 Farben.

Wirft Ost aber sofort die Dame rein, gehen NS down.

Das Thema **Blockaden** sollten Sie verinnerlichen, denn nichts ist schlimmer als den Partner zu blockieren. Gemäß der Regel von Richthofen [Ric88]:

„Den Partner schwer schockiert, wer sich nicht entblockiert.“

22.2 Der Spielplan und das richtige Tempo

Leider helfen uns die Gegenspieler beim Erfüllen eines Kontrakts nur sehr ungern. Vielmehr versuchen sie, ihre Farben möglichst schnell zu entwickeln, um so eigene Stiche abzuziehen.

Beispiel 22.1 [Spielplan] West spielt 3 SA. Reizung 1 \diamond -2SA-3SA. Nord greift mit \spadesuit D an.

O – alle \spadesuit DB 1098 Board 22.5
 \heartsuit K 109
 \diamond 98
 \clubsuit K 65
 \spadesuit K 7
 \heartsuit A 3 2
 \diamond D 10 2
 \clubsuit DB 9 8 7
 \spadesuit 5 4 3 2
 \heartsuit B 8 7 6
 \diamond 5 4 3
 \clubsuit A 2

	N	
W		O
	S	

\spadesuit A 6
 \heartsuit D 5 4
 \diamond A K B 7 6
 \clubsuit 10 4 3

Der Angriff mit der \spadesuit D signalisiert uns, dass Nord von einer Sequenz angespielt hat. Kommen NS das nächste Mal dran, spielen sie sicher nochmal Pik. Ein weiterer Stich für NS wäre dann unser Ende, da NS ihre Pik-Stiche gnadenlos abziehen werden.

Zunächst könnte man versucht sein, die Treffs von West entwickeln zu wollen. Aber Moment. Dann kommen ja NS mit dem \clubsuit A, K zweimal dran. Und dann ist wegen der Pik alles verloren.

Also zählen wir unsere Stiche nochmal: 2+1+5+0. Einer fehlt. Wir brauchen folglich gar nicht die ganzen Treff-Stiche. Wir müssen nur einen einzigen weiteren Stich finden. Und den bekommen wir mittels *Expass*, wenn Nord den \heartsuit K hat. Geht auch das schief, müssen uns die Gegner helfen ...

Beispiel 22.2 [Spielplan – das richtige Tempo]

Nach der Reizung 1SA-3SA greift Nord mit dem \spadesuit B an. Welche Optionen haben wir? Die Karos zu entwickeln geht nicht, da die Pik von NS eher hoch wären. Haben wir eine Alternative? JA. Wir müssen die Cœur entwickeln, und zwar mit einem Schnitt zur 10. Sitzen beide Figuren schlecht (was unwahrscheinlich ist), haben wir Pech. Dann gehen aber alle down.

W – NS \spadesuit B 10974 Board 22.6
 \heartsuit B 9 5
 \diamond A 5 2
 \clubsuit 8 3
 \spadesuit A K
 \heartsuit 6 4 3
 \diamond D 9 6
 \clubsuit A K 1094
 \spadesuit 8 5 3 2
 \heartsuit K 8 7 2
 \diamond K 3
 \clubsuit B 6 2

	N	
W		O
	S	

\spadesuit D 6
 \heartsuit A D 10
 \diamond B 10 8 7 4
 \clubsuit D 7 5

22.3 Das Ducken

Vorab: Das Thema *Ducken* behandeln wir auch in den Abschnitten 26.4 und 27.2.

Leider dürfen die Gegner mit einer beliebigen Karte angreifen. Dies kann dem Alleinspieler das Leben erschweren, da die Gegner natürlich so angreifen, dass sie unser Spiel möglichst zu Fall bringen.

Beispiel 22.3 [Ducken]

Nord spielt 3 SA. Ost greift mit \heartsuit K an. Stiche zählen: 2 + 1 + 3 + 2 = 8. Das ist einer zu wenig. Wir müssen in jedem Fall die Treff entwickeln und irgendwoher den 9. Stich bekommen. Z.B. könnten die Karo ja bei den Gegnern 3-3 sitzen, dann macht unsere \diamond 2 den 9. Stich. Oder wir spielen die 4. Treff-Karte hoch.

Aber das ist nicht unser Hauptproblem. Gefährlich ist hier, dass Ost doch bestimmt von einem langen Cœur ausgespielt hat, er hat mindestens ein 4er Cœur. Und wir haben leider nur einen Cœur-Stopper mit dem Ass. Wenn OW nochmal drankommen, können wir uns gegen das Abziehen der Cœur nicht wehren. Oder vielleicht doch? Wo könnte das \clubsuit Ass sitzen? Sitzt es bei Ost, sind ohnehin alle Messen gesungen, da Ost mit dem Ass IMMER zum Stich kommt und dann seine Cœur runterspielt.

Aber was ist, wenn das Ass bei West sitzt? Haben wir dann eine Chance? Aber ja doch. Wir müssen nur sichern, dass West – wenn er mit dem \clubsuit A rankommt – kein Cœur mehr hat. Ost bleibt auf seinen hohen Cœur sitzen. Die Ost-West-Kommunikation ist **unterbrochen**.

Wir dürfen also den ersten Stich nicht gleich nehmen, wir müssen **ducken**.

Ost spielt natürlich Cœur weiter. Sollten wir diesen Stich nehmen? Nein, auch hier sollte man ducken. Warum? Wie könnten die 8 Cœur-Karten bei den Gegnern auf Ost/West sitzen?

\spadesuit K 10 9
 \heartsuit A 6 5
 \diamond A K D 2
 \clubsuit 5 4 3
 \spadesuit A 8 5 2
 \heartsuit 8 7
 \diamond 7 6 5
 \clubsuit K D B 2

	N	
W		O
	S	

- 4/4** Das ist der harmloseste Fall. Hier ist es egal, wie oft wir Ducken oder ob wir den Stich gleich nehmen. OW bekommen 3 Cœur-Stiche plus das ♣Ass. Wir können die Kommunikation zwischen OW nicht unterbrechen.
- 5/3** Dies ist der wichtigste Fall. Wir müssen **zweimal** ducken. Erst nach dem 3. Stich hat West kein Cœur mehr und kann Cœur – falls er mit dem ♣A rankommt – nicht mehr zurückspielen.
- 6/2** Dass die Karten 6/2 stehen, sehen wir leider erst im 3. Stich. Wir schenken OW also einen Stich. Aus Sicherheitsgründen (siehe 5/3) müssen wir auch hier **zweimal** ducken.
- 7/1** Dann müssen wir nur **einmal** ducken. Wir sehen im zweiten Stich, dass West nicht mehr bedient und können das Ass nehmen.
- 8/0** Dann müssten wir eigentlich überhaupt nicht ducken. Wir sehen ja, dass West im ersten Stich nicht bedient und könnten gleich das Ass nehmen. Die Kommunikation (in Cœur) ist ja bereits unterbrochen.

Die Konsequenz ist also, dass wir im obigen Beispiel zweimal ducken müssen.

Wann und wie oft muss man ducken? Ducken muss man, wenn man in der angespielten Farbe nur **einen Stopper** hat. Natürlich muss der Stopper nach dem Ducken immer noch ein Stopper sein. Es ist sinnlos, mit Kx oder Dxx zu ducken, da K bzw. Dx keine Stopper mehr sind.

Und wie oft muss man ducken? Dies hängt von der Anzahl der eigenen Karten ab (7er Regel):

$$\text{Anzahl Ducken} = 7 - \text{eigene Karten}$$

Wieviele Karten könnten wir haben?

- 5** $7 - 5 = 2$, zweimal ducken, siehe oben.
- 6** $7 - 6 = 1$, einmal ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/2.
- 7** $7 - 7 = 0$, nicht ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/1.²⁸

Beispiel 22.4 Wir modifizieren obiges Beispiel ein wenig.

♠ K 10 9
 ♥ A 6 5
 ♦ A K D 2
 ♣ 5 4 3

N	
W	O
	S

♠ A 8 5 2
 ♥ 8 7
 ♦ 7 6 5
 ♣ A K B 2

Nord spielt wieder 3 SA. Ost greift erneut mit ♥K an.

Was hat sich geändert? Nicht viel. Der gefährliche Gegner bleibt Ost mit seinen langen Cœur. Wir müssen jetzt die ♣D finden. Das machen wir natürlich mit einem Schnitt. Können wir den Schnitt ungestraft durchführen?

Zunächst stellen wir erfreut fest, dass wir den Schnitt gegen Ost, also den gefährlichen Gegner, durchführen. Er bekommt – falls die Dame bei ihm sitzt – den Stich niemals. Aber was ist, wenn die Dame bei West sitzt? Dann könnte West ja die Cœur zurückspielen, und Ost macht seine Stiche.

Auch hier heißt es also zunächst: **zweimal ducken**.

Ducken beschränkt sich zwar nicht auf SA-Spiele, ist aber schon eher dort wichtig. Denn im Farbspiel haben wir meistens durch Trumpf die Kontrolle. Welche Fragen müssen wir uns stellen, wenn wir über das **Ducken im SA-Spiel** nachdenken?

1. Wieviele Karten hat der Ausspieler?
2. Wieviele Stopper hat der Alleinspieler in der Farbe?
3. Wieviele Entrees hat der Ausspieler bzw. sein Partner? Kann der Partner des Ausspielers die Farbe zurückspielen?
4. Besteht die Gefahr, dass der Ausspieler auf eine andere, für uns gefährlichere Farbe wechselt, falls wir ducken?
5. Kommt der gefährliche Gegner zum Stich, wenn wir ducken?

²⁸ Wir sollten auch hier 1x ducken, wenn wir uns gegen einen 4-2-Stand der Karten schützen müssen.

Im Prinzip duckt man aus verschiedenen Gründen:

- Der gefährliche Gegner darf den Stich nicht bekommen.
- Wir wollen eine Farbe entwickeln. Sprich: Wir wollen die Kommunikation zwischen Alleinspieler und Dummy gewährleisten.
- Wir wollen die Kommunikation der Gegner unterbrechen.

Es gibt jedoch Situationen, in denen wir nicht ducken sollten.

S – alle ♠ K 4 3 Board 22.7

	♥ 6 4 2	
	♦ A B	
	♣ K B 10 7 3	
♠ D 9 8	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> NO </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> WS </div> </div>	♠ 10 7 6 5
♥ A 10 8 7 3		♥ D 9
♦ D 9 6		♦ 10 8 7 5 2
♣ A 9		♣ 6 4
	♠ A B 2	
	♥ K B 5	
	♦ K 4 3	
	♣ D 8 5 2	

Süd eröffnet mit 1♣, West reizt 1♥. Nord nennt Treff. Mit den guten Cœur-Stoppnern sagt Süd 3 SA. West greift mit ♥7 an. Ost legt die Dame. Sollte Süd ducken? Falls Süd duckt, spielt Ost weiter Cœur. West nimmt und spielt Cœur zurück. Nach der Zwischenreizung ist klar, dass West das ♣A haben dürfte. West nimmt in der ersten Treff-Runde das ♣A und zieht die restlichen Cœur ab. Also darf Süd **NICHT** ducken! Wenn West mit dem ♣A rankommt, dann hat Süd noch einen ♥-Stopper.

Der gefährliche Spieler muss nicht immer der Gegenspieler mit der langen Farbe sein.

AD 1042

KB 8 □ 6 5 3 : Hat Nord mit der 4 angegriffen, so wird Süd die 9 legen. Wir dürfen hier nicht 97

ducken! Denn lassen wir Süd den Stich, spielt er natürlich die Farbe weiter, und wir sitzen in der Gabel.

Folglich nehmen wir den Buben. Nun müssen wir um alles in der Welt vermeiden, dass Süd nochmal drankommt, denn dann bekäme Nord die restlichen Stiche in dieser Farbe.

ACHTUNG ! Wenn klar ist, wie die Kartenverteilung aussieht (z.B. wenn die 2 als vierthöchste Karte ausgespielt wird), dann dürfen wir nicht stur die 7er Regel anwenden, sondern müssen uns je nach Blatt entscheiden, ob Ducken sinnvoll ist oder nicht.

Wie wichtig das Ducken sein kann, wollen wir uns an einem weiteren Beispiel anschauen [BL17, S. 36]:

W – alle		Board 22.8
♠ A B 2		♠ 8
♥ D B 6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> NO </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> WS </div> </div>	♥ A 2
♦ A K 3		♦ 10 6 5 4
♣ D 10 9 3		♣ A B 8 6 4 2

West spielt 3 SA. Nord spielt ♠K aus. Nehmen wir den K mit dem Ass? NEIN. Denn wir brauchen ja den ♣-Schnitt. Und wenn der an Süd verloren geht, dann kommt Pik zurück. Und dann gehen wir down.

Nord wird auf eine andere Farbe wechseln.

Treff würde uns helfen, Karo ist auch kein Risiko. Wenn Cœur kommt, dürfen wir nicht auf den König bei Nord hoffen. Wir nehmen sofort das Ass und klären Treff.

Das Ducken in dieser Situation wird **Bath Coup** genannt.

22.4 Der erste Stich

Bisher haben wir uns mit Techniken beschäftigt, die sowohl für den Allein- als auch für die Gegenspieler interessant sind. Besondere Bedeutung kommt beim Spielplan des Alleinspielers dem 1. Stich zu. Denn leider dürfen ja die Gegner angreifen. Viele Spiele werden durch ein kluges Ausspiel der Gegner entschieden, aber auch durch eine falsche Entscheidung des Alleinspielers. Bereits im ersten Stich benötigen wir als Alleinspieler einen Plan. Nehmen wir den ersten Stich, oder lassen wir den Stich den Gegnern?

Häufig kann uns das Ausspiel der Gegner aber auch helfen.

W –	♠ DB 1064	Board 22.9
	♥ 84	
	♦ 108	
	♣ 9543	
♠ A83		♠ K972
♥ AK65		♥ D92
♦ AD42		♦ KB63
♣ A2		♣ KB
	♠ 5	
	♥ B1073	
	♦ 975	
	♣ D10876	

N	O
W	S

2SA-3♣-3♥-6SA. West spielt 6 SA. Nord greift mit ♠D an. OW muss den Stich auf West nehmen und 2x in Pik gegen Nord schneiden!

An einigen Beispielen wollen wir diskutieren, wie der Alleinspieler auf das Ausspiel reagieren kann:

Nord hat gegen uns mit der ♥D angegriffen. Wir halten folgende Karten: A93 □ K102

In welcher Hand sollten wir den Stich nehmen? Nord hat wohl von einer Sequenz ausgespielt. Folglich sollten wir den Stich mit dem Ass nehmen. Denn dann können wir gegen Nords Buben schneiden!

Nord hat gegen uns mit der ♥B angegriffen. Wir halten folgende Karten: D93 □ A42

Sollten wir das Ass nehmen? NEIN! Wir sollten den Stich zu West laufen lassen. Nimmt Süd den Stich, so sind unsere Dame und das Ass hoch.

Nord greift gegen uns mit ♥2 an. Wir halten folgende Karten: D54 □ B3

Bube oder nicht Bube, das ist hier die Frage! Nicht den Buben! Nimmt Süd K oder A, machen wir garantiert noch einen Stich.

Nord greift gegen uns mit ♥2 an. Wir halten folgende Karten: A104 □ D5

Legen wir die Dame? Nein. Abwarten und Tee trinken. Nord spielt ja schön in unsere Gabel bei West.

Dies sind nur einige wenige Beispiele für Überlegungen des Alleinspielers im 1. Stich. Auch hier spielen natürlich weitere Aspekte eine Rolle, beispielsweise die Frage, ob durch unsere Spielweise der gefährliche Gegner zum Stich kommen könnte.

23 Gegenspiel 5 – Markierungen und Signale

Häufig müssen wir unserem Partner Infos übermitteln. Da wir leider weder zwinkern dürfen noch Hüsteln erlaubt ist, müssen wir uns nach Alternativen umschaun.

23.1 Positiv-Negativ-Markierungen

Spielt unser Partner eine Farbe an, sollten wir ihm zeigen, ob uns diese Farbe gefällt (sprich weiterspielen).

- Legen wir eine **kleine** Karte, so signalisieren wir damit *Interesse an der Farbe*.
- Spielen wir eine **hohe** Karte, so bekunden wir *kein Interesse an dieser Farbe*.

Achtung: Viele spielen das andersrum, *Hoch* ist positiv, sonst negativ. Fragen Sie Ihre Gegner!

Signalisiert man im *Farbspiel* **positiv**, dann möchte man diese Farbe weiter haben, da man

- eventuell stechen kann oder
- auch ein Bild hat, welches die vom Partner ausgespielte Sequenz unterstützt.

Beispiel 23.1 [Positiv-negativ] Hat Partner in einem Farbspiel ein Ass angespielt, dann signalisieren wir mit

74 positiv, also die 4, da Partner von AK ausgespielt hat und wir die 3. Runde stechen können,

D74 positiv, also die 4, da Partner von AK ausgespielt hat und wir seine Sequenz stützen,

764 negativ, also die 7, da wir weder stechen noch stützen können,

Hinweise:

- Wenn Sie eine Negativmarke von einer Sequenz geben müssen, dann wählen Sie die höchste.
- Achten Sie auf die Markierungen Ihres Partners, die 5 kann eine kleine Karte sein, aber auch eine hohe. Achten Sie auf die Karten des Dummy!
- Gibt der Partner eine Negativmarke, wissen wir leider noch nicht, was wir nachspielen sollen.
- Spielt Partner das Ass an, dann verspricht er auch den König. Halten wir DB x (...) dann signalisieren wir mit der D (!) positiv. Wir versprechen definitiv den Buben.

O – alle	♠ 74	Board 23.1
	♥ D864	
	♦ 74	
	♣ KDB32	
♠ AK1083		♠ DB52
♥ 75		♥ 32
♦ A1062		♦ DB98
♣ 76		♣ 1098
	♠ 96	
	♥ AKB109	
	♦ K53	
	♣ A54	

Nord	Ost	Süd	West
	passe	1♥	1♠
3♥	3♠	4♥	passe
passe	passe		

Ausspiel ♠A, Ost markiert positiv mit der ♠D (also hat Ost auch noch den B). West setzt mit ♠3 fort, Ost nimmt den B und spielt ♦D nach. 1 down.

Alleinspieler kann sich schützen!

Kann der Alleinspieler den Gegnern das Markieren erschweren? Ja. Legen einer „falschen“ Karte.

Ost spielt 4♥. Nord signalisiert mit der ♠7 **positiv**. Ost legt die 8 (oder sogar die Dame). Süd sitzt im Rat-
haus: War die 7 von Nord eine positive oder negative Marke?

O – OW	♠ 97	Board 23.2
	♥ 832	
	♦ 964	
	♣ B9873	
♠ B1032		♠ D85
♥ DB107		♥ AK95
♦ KB82		♦ AD10
♣ 6		♣ KD10
	♠ AK64	
	♥ 64	
	♦ 753	
	♣ A542	

W – NS	♠ AK742	Board 23.3
	♥ 62	
	♦ 9872	
	♣ 102	
♠ DB108		♠ 65
♥ AKD108		♥ B97
♦ 653		♦ KB
♣ K		♣ ADB976
	♠ 93	
	♥ 543	
	♦ AD104	
	♣ 8543	

Manchmal muss man falsch markieren,

- um einen Farbwechsel zu erzwingen **ODER**
- um die Gegner zu täuschen.

West	Ost
1♥	2♣
2♥	4♥

Nords Ausspiel ♠A. Süd sollte abmarkieren. Nord wird das Karo-Nachspiel finden.

23.2 Farbvorzugssignale

O –	♠ 85	Board 23.4
	♥ A 10 9 5 3	
	♦ AK 4 3	
	♣ 6 5	
♠ A 10 9		♠ KDB 7 6
♥ D 8 4 2		♥ KB 7
♦ 10 5		♦ B 6
♣ KDB 2		♣ A 9 3
	♠ 4 3 2	
	♥ 6	
	♦ D 9 8 7 2	
	♣ 10 8 7 4	

OW spielen 4♠ (1-3-4♠). Süd greift mit ♥6 an. Nord überlegt. Süd hat garantiert mit einem Single angegriffen. Alles andere ist sehr unwahrscheinlich, denn in Cœur kann er ja nun beim besten Willen nix haben. Also nehmen wir das Ass und spielen Cœur zurück. Süd sticht erfreulicherweise, doch was soll er zurückspielen? Keine Ahnung. Wenn Nord Süd doch irgendwie erzählen könnte, dass Süd nun Karo zurückspielen soll. Dann können wir den Kontrakt elegant schlagen. Denn wenn Süd Karo zurückspielt, dann nimmt Nord natürlich mit dem Ass, um – sadistisch lächelnd – erneut Cœur zu legen. Süd sticht wieder. Und das machen wir nochmal. 5 Stiche, ohne dass sich OW dagegen wehren können. Das wird ein Top!

Ja, aber wie sagen wir denn nun Süd, dass er nach dem Stechen Karo zurückspielen soll? Ganz einfach. Wir spielen eine HOHE Karte in Cœur zurück (hier also die 10). Dann weiß Süd, wir wollen die *höhere* der beiden Restfarben haben (denn Trumpf werden wir ja wohl nicht von Süd haben wollen). Eine hohe Karte zeigt also nicht auf Treff, sondern auf Karo.

Die gleiche Technik kann man auch in SA-Spielen anwenden, nur dass da leider zunächst 3 Farben zur Auswahl stehen. Meist kann man aber durch Zusatzinfos aus der Reizung oder durch die Karten auf dem Tisch erkennen, dass nicht alle 3 Farben zur Auswahl stehen.

O –	♠ 9 3 2	Board 23.5
	♥ KD 2	
	♦ AD 10 9 2	
	♣ B 4	
♠ KDB 6 4		♠ 7 5
♥ A 10 6 4		♥ 8 7 5
♦ 6 4		♦ K 7 5 3
♣ 7 6		♣ 9 8 5 2
	♠ A 10 8	
	♥ B 9 3	
	♦ B 8	
	♣ AKD 10 3	

1-3SA. Angriff ♠K. Ost legt die 7 als Abmarke, er hat nix in Pik. Süd sollte ducken. West setzt mit ♠D fort.

Oh, das ist komisch, denn Ost hat doch abmarkiert. West hat also auch noch den Buben und will das Ass raustreiben.

West hätte also mit D oder B fortsetzen können, das ist egal. Die Dame ist eine hohe Karte und soll Ost signalisieren, dass er – falls er zu Stich kommt – Cœur zurückspielen soll. Hätte West den Buben gespielt, wäre dies ein Signal für Treff gewesen. Die Situation hier ist eindeutig, denn Karo kommt ohnehin nicht in Frage.

Häufig muss man eine Karte abwerfen, da man nicht mehr bedienen kann. Auch hier kann man dem Partner signalisieren, an welcher Farbe man interessiert ist. Dies kann man sowohl in Farb- als auch in SA-Spielen anwenden.

- An der *abgeworfenen Farbe* hat man *kein* Interesse.
- *Hohe* Karte zeigt auf die *höhere* der verbliebenen Farben.
- *Niedrige* Karte zeigt auf die *niedrigere* der verbliebenen Farben.

Man nennt dieses Signal *Lavinthal*.

S –	♠ A73	Board 23.6									
	♥ B93										
	♦ B62										
	♣ AB104										
♠ B10864		♠ 95									
♥ K4	<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		♥ AD876
	N										
W		O									
	S										
♦ K9		♦ 8743									
♣ 7532		♣ 96									
	♠ KD2										
	♥ 1052										
	♦ AD105										
	♣ KD8										

1-3SA. Angriff ♠6. Tisch bleibt klein, Süd gewinnt Osts 9 mit dem K. Nun spielt er 4x Treff. Ost sollte ♦3 abwerfen, ein Signal für West, dass er bitte Cœur zurückspielen möge, falls er mal am Stich ist. Um die Farbe nicht zu blockieren, sollte West dann zunächst den ♥K vorlegen, dann klein nach.

Hätte der Alleinspieler das Spiel gewinnen können? Ja, er sollte nicht die Treff abziehen, sondern den Karo-Schnitt probieren. Den braucht er sowieso. Und dann können sich OW nicht „unterhalten“. Wenn West nach dem missglückten Karo-Schnitt Cœur-Angriff findet, dann geht das Spiel natürlich down. Aber West muss dann raten. Und vielleicht rät er falsch.

1-3SA. Ausspiel ♥5. Nord nimmt K, Ost duckt, muss aber Nachspiel mit Ass nehmen. Süd gibt ♥D (hohe Karte) als Vorzugssignal für ♠. Nord kommt irgendwann mit Treff dran und spielt Pik zurück.

O –	♠ 7432	Board 23.7									
	♥ K8										
	♦ 10754										
	♣ K54										
♠ KD9		♠ B1086									
♥ 963	<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		♥ A10
	N										
W		O									
	S										
♦ D2		♦ AKB6									
♣ A10976		♣ DB3									
	♠ A5										
	♥ DB7542										
	♦ 983										
	♣ 82										

23.3 Längenmarkierungen

NS spielen 3 SA. Und West greift z.B. in Cœur mit dem König an. Dies sollte die höchste Figur einer

Sequenz sein. KD... □ 972. Wenn West von einer 5er Länge ausgespielt hat, dann dürfte ihn inter-

essieren, wieviele Cœur auf Süd sitzen. Wie kann er das rausbekommen? Nun, wir müssen ihm irgendwie sagen, dass wir eine *ungerade* Anzahl von Karten haben. Dass dies 3 sind, wird er dann schon ahnen. Wenn wir nur eine gerade Anzahl von Cœur haben, dann hat Süd 4 Karten dagegen, so dass West sich ein Weiter-spiel in Cœur überlegen muss.

Schauen wir uns ein echtes Board an, um die Relevanz dieser Frage zu verstehen.

S –	♠ 754	Board 23.8									
	♥ 86										
	♦ 752										
	♣ KDB106										
♠ K1086		♠ B2									
♥ B92	<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		♥ D1054
	N										
W		O									
	S										
♦ D96		♦ B1043									
♣ 732		♣ A84									
	♠ AD93										
	♥ AK73										
	♦ AK8										
	♣ 95										

Süd spielt 3SA. West greift mit ♠6 an. Süd gewinnt und spielt ♣ zu Nords König. Ost duckt. Nord spielt ♣ nach.

Was nun? Wenn wir wüssten, dass Partner 3 Treff hat, dann würden wir nicht erneut – und völlig sinnlos – ducken, sondern das Ass nehmen. Denn dann ist Nord sofort tot. Und Süd wird es schwer haben, 3 SA zu gewinnen.

Wie zeigt man eine gerade Anzahl von Karten? Wir spielen zunächst eine *hohe* Karte, im nächsten Stich in Cœur eine kleine. Umgekehrt zeigen wir mit einem Spiel *niedrig-hoch* eine ungerade Anzahl von Karten.

Wir signalisieren also:

mit 2 Karten die höchste

mit 4 Karten die dritthöchste (oder zweithöchste), dann die kleinste

mit 3/5 Karten die kleinste

Längenmarkierung:**Wann?** Wenn wir in unserer Kartenwahl frei sind.**Wie?** **Hoch-niedrig** Gerade Anzahl**Niedrig-hoch** Ungerade Anzahl

Aber **Achtung:** Wenn unser Partner klein spielt, dann nehmen wir i.allg. die höchste unserer Karten. Dann können wir kein Längensignal geben.

Beispiel 23.2 [Signale] Partner hat $\diamond A$ angespielt. Was geben wir bei folgenden Karten zu?

- 84 8
- 10862 8, dann die 2 (die 10 sollten wir schonen)
- B 1042 4, dann die 2
- 863 und D 10863 3

Wir können die Längenmarkierungen noch erweitern. Nehmen wir an, unser Partner hat gegen einen SA-Kontrakt mit der $\spadesuit 2$ angegriffen. Wir halten in dieser Farbe A754. Der Dummy hat in dieser Farbe B8 und legt den B. Wir nehmen natürlich mit dem Ass. Wir wissen, dass der Alleinspieler in dieser Farbe exakt 3 Karten hat, denn die 2 unseres Partners sollte die vierthöchste Karte sein. Wie teilen wir das unserem Partner mit? Ganz einfach, wir spielen die kleinste Karte zurück. Das signalisiert, dass wir noch eine ungerade Anzahl haben, also insgesamt eine gerade Anzahl hatten.

23.4 Konfusion ?

Ist das nicht verwirrend? 3 verschiedene Markierungsarten? Auf den ersten Blick ja, auf den zweiten vielleicht auch noch. Aber mit zunehmender Erfahrung werden Sie sehen, dass häufig von diesen 3 Markierungsarten in der jeweiligen Situation nur *eine* in Frage kommt.

- Zwischen Vorzugssignal und den anderen 2 Markierungen gibt es selten Überschneidungen.
- Im SA sollte man eher die Längenmarkierung nutzen.
- Im Farbspiel sollte man standardmäßig die Positiv/Negativ-Markierung wählen.

Also vereinbaren Sie zunächst mit ihrem Partner, welche Markierung Sie nutzen wollen, welche nicht. Nach und nach bekommen Sie dann Sicherheit in der Interpretation der Spielsituation und können alle 3 nutzen.

Ich spiele gern folgende Konvention:

- Ausspiel des Partners: Farbvorzugssignal.
- Ausspiel des Gegners: Längenmarkierung.

N – OW $\spadesuit 43$ Board 23.9

 $\heartsuit 953$ $\diamondsuit A863$ $\clubsuit 10987$ $\spadesuit AB5$ $\heartsuit 842$ $\diamondsuit 107$ $\clubsuit ADB52$

	N	
W		O
	S	

 $\spadesuit 986$ $\heartsuit AKB7$ $\diamondsuit DB92$ $\clubsuit 43$ $\spadesuit KD1072$ $\heartsuit D106$ $\diamondsuit K54$ $\clubsuit K6$

1 \spadesuit -2 \clubsuit -2 \spadesuit -4 \spadesuit . Ausspiel $\heartsuit A$. Nord muss negativ markieren (das kann keine Längenmarkierung sein). Süd wechselt (hoffentlich) auf $\diamondsuit D$. Nord übernimmt mit A und spielt $\heartsuit 9$ nach. 1 down.

2-3SA. Ausspiel ♣D. Süd muss positiv markieren (was sollte hier eine Längenmarkierung?). Wenn W duckt, weiter Treff. West spielt irgendwann ♦. Nord markiert gerade Anzahl (das kann kein Positiv/Negativ-Signal sein). Süd duckt und nimmt das Ass erst in Runde 3. 1 down.

O – NS	♠ D98 ♥ B954 ♦ 94 ♣ DB 107	Board 23.10									
♠ AK42 ♥ AKD6 ♦ B86 ♣ A8	<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> ♠ B1076 ♥ 1083 ♦ A32 ♣ K94		N		W		O		S		♠ 53 ♥ 72 ♦ KD1075 ♣ 6532
	N										
W		O									
	S										

24 Beispiele für Spieltechniken

Bevor wir uns mit dem Spielplan detailliert im SA- und im Farbspiel befassen, wollen wir vorab einige grundsätzliche Aspekte im Spielplan anschauen.

24.1 Ausspiel und Spielplan

Wir sitzen auf **West** und müssen gegen Süds 4-Cœur-Kontrakt ausspielen. Nehmen wir an, wir wissen gar nichts über unseren Partner. Für unser Ausspiel haben wir 2 Optionen, Karo ♠ 65 oder Treff. Es ist eher unwahrscheinlich, dass wir die Karo-Stiche entwickeln können, da uns dort die 3 Top-Figuren fehlen. Aber in Treff könnte es funktionieren. Spielen wir die 10 oder die Dame? Wenn wir schon diese Farbe optimistisch angehen, sollten wir die Dame ♣ DB 10 vorlegen. Dann ahnt unser Partner, dass wir da auch den Buben und die 10 halten.

♠...	♠432	♠...									
♥...	♥A2	♥...									
♦...	♦A543	♦...									
♣D...	♣K654	♣...									
	<table><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		
	N										
W		O									
	S										
	♠ADB										
	♥KDB1098										
	♦K2										
	♣32										

Jetzt denken wir uns in **Süd** hinein: Nord legt seine Karten auf den Tisch und Süd betrachtet diese kritisch.

Sollte man den König von Nord legen? Es ist klar, was passiert. West hat von einer Sequenz (DB 10 ...) ausgespielt. Nehmen wir den König nicht, wiederholt West das Manöver, indem Ost den Stich natürlich nicht mit seinem Ass nimmt, falls er das Ass hat. So nutzen wir die Mini-Chance, nehmen den König und hoffen, dass West von AD B 10 ... ausgespielt hat.

Das geht natürlich schief, Ost nimmt das Ass und spielt Treff zurück. OW bekommen ihren 2. Stich in Treff, Wests Treff 10 stechen wir auf Süd.

♠ 432										
♥ A2										
♦ A543										
♣ 6										
	<table><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	
	N									
W		O								
	S									
♠ ADB										
♥ KDB 109										
♦ K2										
♣ —										

Nun der restliche Spielplan. 2 Stiche sind schon futsch. 1 Trumpf ist weg.

Haben wir ein Problem, 4♥ zu erfüllen? Nein. Auch wenn die Trümpfe bei den Gegnern 4:1 sitzen, geben wir maximal den Pik-König ab. Und selbst das können wir noch verhindern! Wir können ja vermuten, dass der Pik-König bei Ost sitzt! Wenn das so ist, können wir gegen Ost schneiden, indem wir von Nord aus ein kleines Pik legen. Bleibt Ost klein, nehmen wir auf Süd den Buben. Gelingt das, gehen wir wieder zu Nord und wiederholen das Manöver. Dazu brauchen wir aber 2 Übergänge zu Nord (da Nord ja ausspielen soll). Und wir haben nur 2 Übergänge zu Nord, die beiden Asse. Diese sollten wir also hüten. ♥-König von Süd, Nord bleibt klein. ♥ klein zu Nords Ass. Nun legt Nord ♠ vor und schneidet. Falls erfolgreich, gehen wir mit ♦ nochmal zu Nord und wiederholen das Ganze.

24.2 Karten zählen

♠ AB3

♥ D9743

♦ K54

♣ 64

	N	
W		O
	S	

♠ K87

♥ 86

♦ 987

♣ AD1075

Ost ist nach Wests 1-SA-Eröffnung direkt in 3 SA gesprungen. Wir greifen auf Nord mit ♥4 an. Leider bleibt unser Partner klein, West gewinnt mit dem Buben. Nun spielt er ein kleines Pik. Überlegen Sie! Wieso spielt er nicht die Treff? Das ist seine lange Farbe, die er doch entwickeln müsste, oder? Einzige Erklärung: Die Treff sind schon hoch! Nun zählen wir mal seine Stiche: 3 in Cœur (er hat A KB), 5 in Treff. Das sind nur 8. Der Alleinspieler versucht also gerade, seinen 9. Stich zu organisieren. Einzige Chance, das Spiel zu schlagen, ist: Ass nehmen und sofort Karo weiterspielen, am besten den König.

24.3 Wann tun wir was?

♠ B643

♥ 862

♦ K107

♣ AB5

	N	
W		O
	S	

♠ A

♥ K9

♦ ADB9

♣ D109876

Süd eröffnet 1♣, West reizt dazwischen mit 1♠, und NS landen in 5♣. Wie sollen sie das Spiel erfüllen? West attackiert mit dem ♠K.

Nun, wir zählen 3 potentielle Verlierer, 2x Cœur und Trumpf-König. Was sollten wir zuerst probieren, Cœur-Expass oder Treff-Impass? Natürlich Cœur. Denn wenn das Ass bei Ost sitzt, haben wir das Spiel schon und müssen uns in Treff auf nichts einlassen. Sitzt aber das Cœur-Ass bei West, so geben wir natürlich sofort 2 Cœur-Stiche ab. Und wie spielen wir die Treff danach? Haben Sie gezählt? West hatte als Teiler gepasst! Er hat aber schon ♠KD und ♥Ass gezeigt. Er kann den Treff-König nicht mehr haben !!!! Folglich ist unsere einzige Chance, dass der ♣-K bei Ost *single* sitzt. Ass abziehen und beten.

25 Der Spielplan im Farbkontrakt

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

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

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

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

Wir setzen im folgenden einige Spieltechniken voraus:

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

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

♠ ADB97632		♠ K1084
♥ 65		♥ ADB
♦ 109		♦ A
♣ 9		♣ AD832



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

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

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

Doch nun zum Spielplan, zunächst in einem Farbspiel.

25.1 Grundsätze

W – alle	♠ DB4	Board 25.1
	♥ A5	
	♦ AK654	
	♣ 852	
♠ 53		♠ 76
♥ KD982		♥ B10743
♦ B8		♦ D109
♣ A1097		♣ DB3



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

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

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

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

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

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

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

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

Es fehlen ... Stiche.

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

Verlierer loswerden Muss ich Verlierer loswerden? Wie?

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

Probleme könnten wo auftreten?

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

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

Um Verlierer loszuwerden, gibt es eine weitere Technik, das sogenannte Verlierer-auf-Verlierer (oder Loser auf Loser). Dies erläutern wir später (Seite 75).

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

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

25.2 Wer ist der gefährliche Gegner?

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

O – NS ♠ A 1074 Board 25.2

♥ AD93

♦ 963

♣ A2

♠ 6

♥ KB86542

♦ 2

♣ 10864

N	
W	O
	S

♠ K3

♥ 107

♦ KDB1075

♣ 953

♠ DB9852

♥ –

♦ A84

♣ KDB7

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

a) Osts 3♦ in Nichtgefahr ist vertretbar.

b) Gutes Pik und Eröffnungsstärke

c) Ass-Frage (Keycards) für Pik

d) 1 Keycard

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

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

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

Der Spielplan birgt natürlich Risiken:

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

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

Prinzip der positiven Annahmen

Wenn es nur eine Möglichkeit gibt, das Spiel zu erfüllen, dann gehen wir davon aus, dass die Karten bei den

Gegnern genau so sitzen. Sitzen sie nicht so, dann gehen nicht nur wir, sondern *alle* down.

S – alle

♠ D5

♥ ADB63

♦ K72

♣ 753

♠ 98763

♥ 10972

♦ B

♣ A108

♠ –

♥ K84

♦ D109654

♣ DB94

♠ AKB1042

♥ 5

♦ A83

♣ K62

Board 25.3

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

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

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

Süd spielt 4♥. West greift mit dem ♦B an. Wir nehmen den Stich auf Süd mit der Dame. Hier zählen wir mal die potentiellen Verlierer: 1×♠, 3×♣. Das ist einer zu viel. In Treff haben wir aber nur 2 Verlierer, wenn die Farbe von West angespielt würde. Denn nur wenn Ost den ♣B vorlegt, geben wir in Treff 3 Stiche ab. Deshalb müssen wir zunächst über die Pik nachdenken, denn in Pik könnte Ost einen Stich machen; wir wissen ja nicht, wo Ass und König sitzen. Also müssen wir – möglichst sofort – die ♠-Dame loswerden. Das geht über ♦-Ass und -König von Nord. Gut, das hat geklappt.

Und was ist mit Trumpf? Okay, zur Sicherheit ziehen wir vorher das Trumpf-Ass ab. Aber bitte nur eine (!) Trumpfrunde.

S – alle

♠ B 1098
♥ KD5
♦ AK5
♣ 752

♠ K742
♥ 6
♦ B1083
♣ AD108

N
W O
S

♠ D
♥ AB10984
♦ D7
♣ K643

Board 25.4

♠ A653
♥ 732
♦ 9642
♣ B9

Nun legen wir den ♠B vor. Steigt Ost mit dem Ass ein, dann stechen wir, gehen mit Trumpf wieder zu Nord (deshalb haben wir vorher nur eine Trumpfrunde gespielt) und wiederholen das Manöver mit der ♠10. Deckt Ost Pik nicht, lassen wir die ♠-Karte zu West laufen. Egal, was er zurückspielt, das kann uns nicht schaden.

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

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

a) 5-5 in den UF

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

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

Board 25.5

♠ B109
♥ A9762
♦ 74
♣ AK3

N		
W		O
	S	

♠ AKD862
♥ 854
♦ K53
♣ 7

Merke!

- Hat man einen Gegner als den gefährlichen Gegner erkannt, dann darf dieser nicht an den Stich kommen, solange er uns das Spiel durchkreuzen könnte.

• Mögliche Manöver:

- Ducken, damit der ungefährliche Gegner den Stich bekommt
- Gegen den gefährlichen Gegner schneiden
- Trumpf erst später klären, falls der gefährliche Gegner in Trumpf rankommen könnte.

Aufgabe 25.1 [Gefährlicher Gegner]

♠ K63		♠ 85									
♥ K10643	<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		♥ AB72
	N										
W		O									
	S										
♦ B2		♦ AKD105									
♣ A82		♣ 74									

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

Aufgabe 25.2 [Positive Annahmen]

♠ DB107643		♠ 982									
♥ 64	<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		♥ A5
	N										
W		O									
	S										
♦ 9		♦ DB72									
♣ A62		♣ KDB5									

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

25.3 Stiche oder Verlierer zählen?

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

♠ AKD3	Wir spielen 7♥. Die Gegner greifen mit Trumpf an. Wie gewinnen wir dieses Spiel? Sichere Stiche haben wir 11 (3♠, 5♥, 2♦ & 1♣). Wo sollen die 2 fehlenden Stiche herkommen? Evtl. 1 Längenstich in Pik. Und der Treffschnitt muss sitzen. Für den Pik-Stich müssen die Pik 3-3 sitzen (Wahrscheinlichkeit 35,5%). Der Schnitt sitzt auch nur in 50% der Fälle. Keine rosigen Aussichten, denn beides muss klappen! Die Chance ist also 17,8%. Anders ist es, wenn wir schauen, welche Verlierer wir haben und wie wir diese loswerden. Wir nehmen den Trumpfstich auf Nord und spielen 2x Karo. Den 3. Karo stechen wir mit der ♥10, um einem Überstechen vorzubeugen. Jetzt ziehen wir die restlichen Trumpf und ziehen 2x Pik von oben. Fällt der Bube, ist unsere 10 hoch. Sonst ziehen wir die Dame. Fällt der Bube jetzt, dann können wir auf die ♠3 ein Treff von Süd abwerfen. Dann ist der Rest einfach. Fällt der Bube nicht, bleibt uns immer noch der Schnitt in Cœur.								
♥ D104									
♦ 93									
♣ AD54									
<table><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	
	N								
W		O							
	S								
♠ 1082									
♥ AKB65									
♦ AK4									
♣ 87									

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

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

Ein Beispiel aus [Bir18, S. 18]:

N –	♠ AKB2	Board 25.6									
	♥ AK1094										
	♦ 763										
	♣ 4										
♠ 3		♠ 10985									
♥ D8	<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		♥ B32
	N										
W		O									
	S										
♦ KB10952		♦ D84									
♣ KB73		♣ D65									
	♠ D764										
	♥ 765										
	♦ A										
	♣ A10982										

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

a) Splinter, Single/Chicane in Treff

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

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

Merke!

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

25.4 Trumpf ziehen oder nicht?

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

S –	♠ B5	Board 25.7									
	♥ 104										
	♦ AB62										
	♣ AK982										
♠ 94		♠ 76									
♥ KD985	<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		♥ AB732
	N										
W		O									
	S										
♦ 10985		♦ D7									
♣ B10		♣ D654									
	♠ AKD10832										
	♥ 6										
	♦ K43										
	♣ 73										

Wir sind in 6♠ und die Gegner spielen 2x Cœur. In Karo droht ein weiterer Verlierer, dann wären wir down. Sehen Sie eine andere Chance als den Karo-Schnitt? Profis schneiden sehr ungern, denn der Schnitt hat nur eine Chance von 50%. Also nochmal nachgedacht, vlt. fällt uns was besseres ein. Der Schnitt bleibt uns ja als Rettungsanker.

Wenn die Treff 3-3 oder 4-2 liegen, dann haben wir eine Chance. Die zweite Cœurrunde haben wir auf Süd gestochen. Wir ziehen 1x Trumpf mit dem Ass und spielen dann 2x Treff. Perfekt, kein Gegner hat gestochen.

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

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

Merke! Wann sollte man Trumpf nicht blind ziehen?

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

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

Süd spielt 4♥. West greift mit ♠D an. Hier drohen 4 Verlierer, in jeder Farbe exakt 1.

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

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

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

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

Dieses Board gibt uns eine gute Überleitung zum nächsten Abschnitt.

S – OW	♠ K65	Board 25.8									
	♥ A954										
	♦ B5										
	♣ D876										
♠ DB 104		♠ 982									
♥ 32	<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		♥ K8
	N										
W		O									
	S										
♦ A983		♦ 10762									
♣ 1043		♣ AB92									
	♠ A73										
	♥ DB 1076										
	♦ KD4										
	♣ K5										

25.5 Abwürfe vorbereiten

S – alle	♠ A 7 4 ♥ B 8 3 ♦ 7 2 ♣ A K 7 6 2	Board 25.9									
♠ D 6 5 2 ♥ K 9 4 2 ♦ 10 9 6 ♣ B 5	<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		♠ B 10 9 3 ♥ D 7 5 ♦ 4 3 ♣ D 10 9 4
	N										
W		O									
	S										
	♠ K 8 ♥ A 10 6 ♦ A K D B 8 5 ♣ 8 3										

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

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

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

Merke!

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

Und damit sind wir schon beim nächsten Thema ...

25.6 Das richtige Tempo

O –	♠ 4 2 ♥ K D 2 ♦ 10 8 2 ♣ A K 9 6 2	Board 25.10									
♠ D 9 7 3 ♥ 9 8 4 ♦ K D B 4 ♣ B 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		♠ B 10 8 6 5 ♥ 3 ♦ 6 5 3 ♣ D 10 7 4
	N										
W		O									
	S										
	♠ A K ♥ A B 10 7 6 5 ♦ A 9 7 ♣ 8 5										

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

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

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

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

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

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

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

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

W –	♠ A 7 2	Board 25.11
	♥ D 10 3	
	♦ 10 9 5	
	♣ A 10 8 6	
♠ B 9 6 4		♠ 10 3
♥ 8 6 2		♥ 9 4
♦ A K 6 4		♦ D 7 3
♣ B 5		♣ K D 9 7 3 2
	♠ K D 8 5	
	♥ A K B 7 5	
	♦ B 8 2	
	♣ 4	

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

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

Es gibt also keinen besseren Spielplan.

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

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

Nehmen Sie dagegen den ersten Stich auf Ost mit dem König, dann ist das Treff-Nachspiel von Nord unkritisch. Denn Sie können abwarten, ob Süd sticht oder nicht.

W – alle	♠ A 3	Board 25.12
	♥ 10 9 2	
	♦ K 6 5 3	
	♣ D B 10 8	
♠ K D 10 9 5 2		♠ B 8 4
♥ A K		♥ B 6
♦ 10		♦ A 9 7 4
♣ A 9 6 5		♣ K 7 4 3
	♠ 7 6	
	♥ D 8 7 5 4 3	
	♦ D B 8 2	
	♣ 2	

Merke!

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

Aufgabe 25.3 [Spielplan]

O –

♠ D 10 7 5

♥ 5

♦ A K D 9 6

♣ A 3 2

	N	
W		O
	S	

♠ K 9 8 6 2

♥ B 2

♦ 2

♣ K D 9 7 4

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

25.7 Verlierer auf Verlierer

W –	♠ 74	Board 25.13									
	♥ 762										
	♦ A8762										
	♣ A92										
♠ DB10862		♠ 93									
♥ 84	<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		♥ 1053
	N										
W		O									
	S										
♦ D3		♦ B1095									
♣ D84		♣ B763									
	♠ AK5										
	♥ AKDB9										
	♦ K4										
	♣ K105										

Süd spielt 6♥, nachdem West mit 2♠ eröffnet hat. West greift mit ♠-Dame an, die wir mit dem Ass nehmen.

Wir würden ganz gern die ♠5 von Süd auf Nord stechen. Also klären wir zunächst **nicht** die Trumpf, sondern ziehen den ♠K ab. Wenn wir jetzt die 5 zum Stechen spielen, ist die Gefahr groß, dass Ost keine 3 Pik hat und übersticht.

Was machen wir? Wir ziehen zweimal Pik, spielen dann von Süd die ♠5 und werfen auf Nord unseren Treff-Verlierer ab. Egal, was West jetzt weiterspielt, wir gewinnen die 6♥.

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

Schauen wir uns ein weiteres Beispiel zu dieser Spieltechnik an:

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

S –	♠ 742	Board									
	♥ 73	25.14									
	♦ 972										
	♣ AB942										
♠ D9		♠ B105									
♥ B104	<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		♥ D965
	N										
W		O									
	S										
♦ D853		♦ KB4									
♣ D1073		♣ K86									
	♠ AK863										
	♥ AK82										
	♦ A106										
	♣ 5										

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

Merke! Verlierer auf Verlierer ist eine wirkungsvolle Technik, wenn

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

25.8 Entblockieren

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

O – alle	Board 25.15
♠ K102	♠ ADB986
♥ 872	♥ AD64
♦ B10643	♦ AKD
♣ 65	♣ –

	N	
W		O
	S	

Ost spielt 6♠. Süd greift mit ♠3 an.

Wir brauchen die Karo-Stiche von West, um unsere Cœur-Loser loszuwerden. Die Karos sind aber zunächst durch Osts AKD blockiert.

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

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

25.9 Das richtige Timing im Cross ruffing

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

N –	♠ 8	Board 25.16			
	♥ A7432				
	♦ AD87				
	♣ 982				
♠ D10932		♠ KB4			
♥ DB86	<table><tr><td>N</td></tr><tr><td>W O</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W O	S	♥ K9
N					
W O					
S					
♦ –		♦ 10542			
♣ D1065		♣ KB74			
	♠ A765				
	♥ 105				
	♦ KB963				
	♣ A3				

Süd spielt 5♦. Der Angriff von West ist ♣5.

Diese Hand schreit förmlich nach Cross ruffing. Man könnte hier meinen, dass man zunächst eine Runde Trumpf ziehen sollte, um die Gefahr des Überstechens (beim Cross ruffing) zu reduzieren. Denn wir haben 3 sichere Stiche durch die Asse in den Nebenfärben und brauchen folglich nur 8 Trumpfstiche.

Zieht man aber 1x Trumpf, hat man verloren. Denn die Gegner werden mit Sicherheit jedes Mal Trumpf spielen, wenn sie drankommen. Und aussteigen müssen wir ja vor dem Cross ruffing in Cœur.

Spielen wir also zu Beginn 1x Trumpf, steigen dann in Cœur aus und bekommen von den Gegnern ein Trumpf-Rückspiel, können wir in Trumpf nur 7 Stiche machen: 2 reine Trumpf-Stiche plus 2 Stiche auf Nord, 3 auf Süd durch Cross ruffing.

Also um Gottes Willen keine Trumpf-Runde zu Beginn.

Merke!

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

25.10 Dummy Reversal

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

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

N – NS	♠ DB9	Board 25.17									
	♥ 8542										
	♦ AB										
	♣ A854										
♠ 84		♠ 653									
♥ D96	<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		♥ KB10
	N										
W		O									
	S										
♦ 10842		♦ 973									
♣ KB62		♣ D1097									
	♠ AK1072										
	♥ A73										
	♦ KD65										
	♣ 3										

Süd spielt 6♠. Wests Angriff ist ♠4 [BL19, S. 50]. In Cœur haben wir leider 2 Loser. Können wir zumindest einen vermeiden? Wir müssen irgendwie auf ♦KD 2 Cœur-Loser abwerfen. Dazu sollten wir aber erst mal die Trumpf klären, da uns sonst die Karos gestochen werden könnten.

Wir spielen sofort ♣A und spielen Treff weiter, hoch gestochen auf Süd. In Trumpf zu Nord, beide bedienen. Das Treff-Manöver wiederholen wir noch zweimal. Die Trümpfe sind nun raus. Wir ziehen die Karo-Gewinner von Nord ab, gehen mit ♥Ass zu Süd und werfen auf ♦KD 2 Cœur-Loser ab.

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

25.11 Die Kontrolle behalten

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

S –	♠ 54	Board 25.18									
	♥ D4										
	♦ K10852										
	♣ KB104										
♠ D872		♠ 6									
♥ AK963	<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		♥ B10752
	N										
W		O									
	S										
♦ 94		♦ DB6									
♣ 95		♣ A732									
	♠ AKB1093										
	♥ 8										
	♦ A73										
	♣ D86										

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

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

Merke!

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

Aufgabe 25.4 [Spielplan]

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

♠ KDB102		♠ A97									
♥ A53	<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		♥ 976
	N										
W		O									
	S										
♦ KD		♦ B4									
♣ D94		♣ AB1085									

Aufgabe 25.5 [Spielplan]

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

♠ AKD1095		♠ B32									
♥ K63	<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		♥ 95
	N										
W		O									
	S										
♦ A4		♦ D752									
♣ AK		♣ 8764									

Aufgabe 25.6 [Spielplan]

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

S –	♠ A4										
	♥ A74										
	♦ D852										
	♣ KB54										
♠ D872		♠ 63									
♥ KDB63	<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		♥ 10952
	N										
W		O									
	S										
♦ A7		♦ 10963									
♣ 97		♣ 1032									
	♠ KB1095										
	♥ 8										
	♦ KB4										
	♣ AD86										

Aufgabe 25.7 [Spielplan]

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

♠ A643		♠ 9752									
♥ A2	<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		♥ 8654
	N										
W		O									
	S										
♦ KD7		♦ AB10									
♣ K865		♣ A3									

26 Der Spielplan im SA

Nun zum Spielplan im SA. Wir können vieles aus dem Abschnitt 25 auf Seite 67 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	Board 26.1
	♥ 102	
	♦ AK 83	
	♣ D 9763	
♠ D 10852		♠ B 963
♥ 8743		♥ KB 65
♦ 62		♦ 975
♣ K5		♣ A2
	♠ AK	
	♥ AD9	
	♦ DB 104	
	♣ B 1084	

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	Board 26.2
	♥ 872	
	♦ AB 93	
	♣ 7654	
♠ KDB 93		♠ 1074
♥ A95		♥ DB 1064
♦ 8765		♦ 4
♣ 9		♣ K 832
	♠ A 82	
	♥ K 3	
	♦ KD 102	
	♣ ADB 10	

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	S –	♠ 65	Board 26.3
				♥ AK 1083	
				♦ 54	
				♣ K 765	
			♠ B 10987		♠ KD
			♥ DB 76		♥ 542
			♦ DB 6		♦ 10987
			♣ 8		♣ DB 109
				♠ A 432	
				♥ 9	
				♦ AK 32	
				♣ A 432	

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.

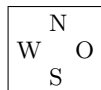
Dass die Karten so sitzen, ist nicht sonderlich wahrscheinlich. Aber nur so können wir das Spiel gewinnen. Wir wenden also wieder das Prinzip der positiven Annahmen an.

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 Board 26.4
 ♥ AD3
 ♦ K842
 ♣ A983
♠ KB853 ♠ D72
♥ 85 ♥ 107642
♦ D103 ♦ B95
♣ D75 ♣ B2
 ♠ 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.

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 –	♠ DB 10	Board 26.6
	♥ 9832	
	♦ D1084	
	♣ 109	
♠ 653		♠ AK4
♥ 764		♥ AK5
♦ 65		♦ AK32
♣ AK853		♣ 762
	♠ 9872	
	♥ DB 10	
	♦ 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.

S –	♠ A63	Board 26.5
	♥ B6	
	♦ DB84	
	♣ D1092	
♠ B94		♠ KD85
♥ K1072		♥ D954
♦ 963		♦ 105
♣ 764		♣ A83
	♠ 1072	
	♥ A83	
	♦ AK72	
	♣ KB5	

Aufgabe 26.2 [Ducken oder nicht?]

♠ 754		♠ KB2									
♥ K4		♥ AD62									
♦ A102	<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		♦ K76
	N										
W		O									
	S										
♣ 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		♠ D106									
♥ 876		♥ AD2									
♦ A102	<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		♦ K96
	N										
W		O									
	S										
♣ 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	Board 26.7	
	♥ AB73		Nord Süd
	♦ KB64		1 ♦ 1 SA
	♣ B109		2 SA 3 SA
♠ 109875		♠ A62	
♥ K54	<div> <div>N</div> <div>W O</div> <div>S</div> </div>	♥ D982	West greift gegen
♦ 73		♦ A85	quenz aus. Ost
♣ K76		♣ 832	♠ zurück. Wenn
	♠ D43		gespielt. Dann
	♥ 106		von aus, dass W
	♦ D1092		müssen wir also
	♣ AD54		des ♦A?

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 schiefgeht, 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	Board 26.8	Ost West
♠ KDB5	♠ 1098	
♥ 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 35) 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 Nords 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	Board 26.9
	♥ B 10 8 2	
	♦ B 8 6 2	
	♣ K D 4	
♠ K 10 7 6 3		♠ D 9 2
♥ K 9 7 5		♥ D 6 4
♦ 7		♦ A 5 4
♣ B 8 2		♣ 10 9 5 3
	♠ A B 5	
	♥ A 3	
	♦ K D 10 9 3	
	♣ A 7 6	

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 –	♠ 4 3 2	Board 26.10
	♥ A K D	
	♦ A D 10 8	
	♣ K 5 4	
♠ B 7 6 5		♠ 10 9 8
♥ 7 6 5		♥ B 10 9 8
♦ B 9 7 6		♦ 5
♣ 7 6		♣ D B 10 9 8
	♠ A K D	
	♥ 4 3 2	
	♦ K 4 3 2	
	♣ A 3 2	

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 94 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 –	♠ K8 ♥ B6 ♦ AKB63 ♣ 8762	Board 26.11									
♠ DB1063 ♥ D9542 ♦ D ♣ 93	<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		♠ 972 ♥ K1087 ♦ 10954 ♣ D10
	N										
W		O									
	S										
	♠ A54 ♥ A3 ♦ 872 ♣ 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 –	♠ 64 ♥ KD ♦ 7653 ♣ B10865	Board 26.12			
♠ 10953 ♥ B10964 ♦ DB ♣ 97	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>W O</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W O	S	♠ KD8 ♥ 8752 ♦ K104 ♣ 432
N					
W O					
S					
	♠ AB72 ♥ A3 ♦ A982 ♣ AKD				

Süd	Nord
2 SA	3 SA

Süd spielt 3 SA. West spielt \heartsuit B aus. Haben Sie den Stich mit der \heartsuit Dame gewonnen? Schade. In diesem Moment haben Sie das Spiel verloren. Wieviele Stiche sehen wir? Nur 7 (1+2+1+3). Die langen Treff von Nord lachen uns an, aber zu denen kommen wir nie wieder. Unser einziger Übergang ist eben weggeflutscht.

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 –	♠ A 6 5	Board 26.13
	♥ A K D 7	
	♦ K 5 4	
	♣ 8 6 3	
♠ B 9 7 2		♠ K 10 8
♥ B 10 9 5 2		♥ 8
♦ 7 6		♦ B 10 9 8 2
♣ K 4		♣ B 10 9 2
	♠ D 4 3	
	♥ 6 4 3	
	♦ A D 3	
	♣ A D 7 5	

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 rankommen. 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.

Wir haben somit 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 Board 26.14

♥ 74
♦ K9762
♣ AK7

♠ A1082
♥ K83
♦ B103
♣ 1053

	N	
W		O
	S	

♠ DB6
♥ AD52
♦ A8
♣ DB94

♠ K93
♥ B1096
♦ D54
♣ 862

Süd	Nord
1 SA	3 SA

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 verlören. 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 Board 26.15

♥ AK1052
♦ K74
♣ 83

♠ AD843
♥ 94
♦ B86
♣ 1065

	N	
W		O
	S	

♠ KB9
♥ D8
♦ A953
♣ AK72

♠ 72
♥ B763
♦ D102
♣ DB94

Süd	Nord
1 SA	2 ♦
2 ♥	3 SA

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.

Aufgabe 26.4 [Spielplan]

W –

♠ B532
♥ KB2
♦ 42
♣ ADB10

	N	
W		O
	S	

♠ AK
♥ A
♦ DB10986
♣ 6432

West ist in 3 SA gelandet. Nord greift mit ♠10 an.
Was ist die beste Strategie für West?

27 Gegenspiel 6 – Der Gegenspielplan

Mit einigen Aspekten des Gegenspiels – beispielsweise dem Ausspiel und einigen Signalen – haben wir uns ja schon beschäftigt. Nun betrachten wir das Gegenspiel aus Spielplan-Sicht. Denn nicht nur der Alleinspieler macht sich einen Spielplan, nein auch die Gegenspieler sollten einen Plan haben. Nur hat der Alleinspieler es meistens etwas einfacher, er sieht seine 26 Karten komplett. Als Gegenspieler haben wir dagegen nur jeweils 50% der Informationen: Wir sehen 13 der Gegnerkarten und 13 der Alleinspiellinie.

27.1 Stiche zählen

Häufig reicht es, die gegnerischen Stiche abzuschätzen, um zu sehen, wie man spielen muss.

♠ 105 Board 27.1

♥ AKD873

♦ AD

♣ 754

	N	
W		O
	S	

♠ B943

♥ B1064

♦ 74

♣ A62

Nord	Süd
	3♦
3♥	3SA

West greift mit ♣D an. Das verspricht mindestens den B, wahrscheinlich auch die 10. Sehen wir hier 5 Stiche für uns? Das wird schwierig, denn wenn NS erst mal loslegen, dann ist die Gefahr groß, dass sie 7 Karos (denn die hat ja Süd versprochen) abziehen. Nords ♦AD passt leider nur zu gut. Die einzige Chance, den Kontrakt zu schlagen, liegt folglich in den Pik. Also ♣A, dann Pik nachspielen. Und zwar den B. Der ist höher als die beiden Nord-Karten.

Und wenn Süd jetzt ein Bild (nicht das Ass) hat, dann hat er ein Problem . . .

Sie werden jetzt zurecht fragen, wieso denn die Karten gerade so liegen sollten? Natürlich können die Karten auch (völlig) anders liegen, nur haben wir dann ohnehin keine Chance. Wenn wir für einen erfolgreichen Gegenspielplan eine bestimmte Kartenlage benötigen, dann gehen wir eben einfach davon aus, dass sie auch so liegen. Man nennt dies das

Prinzip der positiven Annahmen

(Dieses Prinzip wendet der Alleinspieler natürlich auch an.)

Hier ein weiteres Beispiel dafür, dass es eine gute Idee ist, die Stiche des Alleinspielers zu zählen.

♠ 83 Board 27.2

♥ K104

♦ AKDB72

♣ D9

	N	
W		O
	S	

♠ K65

♥ AB52

♦ 1064

♣ K73

Nord	Süd
1♦	1♥
3♦	3SA

West greift mit ♣4 an. Nord legt die 9, Osts den K, Süd das Ass. Nun spielt Süd ♥3 zu Nords K. Wieviele Stiche sehen wir bei NS? 6 in Karo, 1 in Cœur (er hat sicherlich die Dame auf Süd), 2 in Treff. Es gilt also, schnell zu handeln. Einzige Chance sind die Pik.

Was muss Partner haben? Natürlich das Ass. Und dann noch B10x oder B9x. Was spielen wir dieses Mal? Nein, nicht den König. Den brauchen wir als Übergang vom Partner zurück zu Ost.

Also ♠5. Bleibt Süd klein, kann West die 9 oder 10 nehmen. Klein ♠ zurück. Ost nimmt den König und spielt erneut ♠ durch Süd durch.

Man kann natürlich auch die eigenen Stiche zählen.

♠ AD1075 Board 27.3

♥ 7

♦ 1063

♣ AKB3

	N	
W		O
	S	

♠ 42

♥ AB109643

♦ KB9

♣ 2

Nord	Ost	Süd	West
	3♥	p	4♥
X	p	4♠	

West greift mit ♥4 an.

Es gibt hier wohl keinen Grund zu übertriebenem Optimismus. Aber halt, wenn West das ♦A hat, dann haben wir eine Chance. Hält Süd die Dame, dann müssen wir den Buben vorlegen. Deckt Süd den Buben, dann nimmt Partner das Ass und spielt Karo zurück.

Und nun sitzt Nords 10 schön in der Tinte, sprich vor der Gabel. Das funktioniert natürlich nur, wenn Süd auch 3 Karos hat. Aber eine andere Chance haben wir hier nicht.

♠ AKDB	Board 27.4
♥ AKDB9	
♦ B10	
♣ D5	
	♠ 76
	♥ 86543
	♦ 97642
	♣ 2

N	O
W	S

Süd spielt 4♠. West greift mit ♣A an und setzt mit ♣K fort. Ost zählt die Stiche, die möglich sind. Das sieht nicht gut aus. 2 ♣-Stiche. Eventuell 1/2 Karo-Stiche. Die Trümpfe bieten auch keine Chance auf Stiche. Wenn Süd erst mal an's Spiel kommt, wirft er seine Loser auf die Cœur ab. Einzige Chance auf 4 Stiche: West muss ♦A und K haben. Oder AD. Falls West ♦AD hat, muss Ost Karo anspielen. Also sticht Ost den ♣K und spielt Karo zurück.

27.2 Das Ducken

Das Thema *Ducken*, speziell im SA, behandeln wir auch in den Abschnitten 26.4 und 27.2.

Ducken ist nicht nur für den Alleinspieler, sondern natürlich auch im Gegenspiel eine gute Waffe.

♠ D6542	Board 27.5
♥ KD	
♦ K109	
♣ D103	

N	O
W	S

♠ K10
♥ A7654
♦ 8732
♣ 64

Süd spielt 3SA. West greift mit ♥9 an.

Denken wir uns in Ost hinein: Das Ausspiel wird ein *Top of nothing* sein, West hat in Cœur nix. Er wird exakt 3 Karten haben, mit 4 Karten hätte er wohl die vierthöchste ausgespielt. Süd hat also exakt 3 Karten.

Können wir in Cœur Längenstiche entwickeln? Sicherlich nicht, wenn wir das Ass nehmen und klein zurückspielen. Also? Wir ducken. Wenn West nochmal rankommt, spielt er Cœur weiter. Wir ducken erneut. Kommt West nochmal ran, spielt er zum dritten Mal Cœur. Nun sind die 3 restlichen Cœur auf Ost hoch.

Süd spielt 3SA. West greift mit ♠10 an. Der Dummy legt die Dame. Was machen wir? Das Ausspiel verspricht keine Figur, das können wir bei Ansicht der Karten ausschließen. West wird 109x haben. Süd hat also Bxx.

Brauchen wir zwingend Pik-Stiche, dann müssen wir die Dame laufen lassen. Denn unser einziger Einstich ist der ♠K. Den müssen wir schonen. Partner wird irgendwann erneut Pik spielen. Kommt er dann nochmal dran, dann spielt West erneut Pik. Wir bekommen 3 Stiche in Pik.

♠ AD	Board 27.6
♥ KD42	
♦ A8	
♣ DB975	
	♠ K8754
	♥ 109
	♦ 953
	♣ 862

N	O
W	S

27.3 Das richtige Tempo

Im Board auf Seite 87 haben wir schon gesehen, dass das Zählen der Stiche eine wichtige Grundlage für unser Gegenspiel ist. Dies reicht aber meistens nicht aus. Ein erfolgreiches Gegenspiel funktioniert häufig nur, wenn man als Gegenspieler gleich das Heft des Handelns in die Hand nimmt. Dann muss man agieren und sofort aktiv werden. Sonst sind die Stiche, die uns zustehen, eventuell weg. Gerade bei Boards, wo einer der Alleinspieler eine lange Farbe versprochen hat, besteht diese Gefahr. Obige Boards waren zum Teil von dieser Art. Schauen wir uns ein weiteres Beispiel an.

♠ A3	Board 27.7
♥ B4	
♦ 10654	
♣ AB432	

N	O
W	S

♠ 75
♥ 103
♦ KB9873
♣ K97

Nord	Ost	Süd	West
		2♠	4♥
p	p	p	

Nord spielt ♠A aus. Süd signalisiert mit ♠2 positiv.

Welche Stiche sehen Sie? Ein weiterer ♠-Stich, ♣A. Ein weiterer Stich könnte durch ein ♠-Rückspiel von Süd kommen, welches Nord stechen kann. Also auf geht's. ♠ zurückspielen, Süd nimmt.

Nun hat Süd aber ein Problem, wenn er ein ♦-Single hat. Dann könnte er auf die Idee kommen, dieses Single zu spielen. Und das wäre fatal. Also ziehen wir besser das ♣-A ab und spielen erst dann Pik. Nun wird Süd kaum auf die Idee kommen, sein ♦-Single zu spielen, sondern artig Pik zurückspielen.

Auch hier war es wichtig, die eigenen Stiche sofort anzugehen.

Manchmal ist es aber besser abzuwarten. Wir modifizieren das Board von Seite 87 etwas. Auch die Reizung verläuft anders.

♠ 105 Board 27.8

♥ AK873

♦ 87

♣ KB65

	N	
W		O
	S	

♠ B94

♥ B1064

♦ A432

♣ A6

Nord Süd

1♥

1♠

2♣

3SA

West greift mit ♦D an. Das verspricht mindestens den B, wahrscheinlich auch die 10. Drohen hier große Gefahren, wenn wir nicht sofort das Ass nehmen? Nein. Lassen wir Süd den Stich ruhig mit dem König gewinnen und schauen, welchen Spielplan er hat.

Denn die einzige Gefahr könnten die Piks sein, da diese bei Süd wohl zu fünf sind.

Nord	Süd
1♦	2SA
3SA	

Süd spielt 3 SA. West greift mit ♣D an. Das verspricht den B, wahrscheinlich auch die 10. Ass nehmen oder nicht?

Moment, wir zählen mal die Punkte. Nord hat 14 Punkte, Süd 11. Ost hat 8. Bleiben für West maximal 7 Punkte, von denen wir 3 (♣DB) schon kennen. Was passiert, wenn wir das Ass nicht nehmen? NS haben dann 9 sichere Stiche, denn West kann nicht beide Könige haben. Also kann Süd mehrfach gegen West schneiden. Das ergäbe 9 Stiche (3+0+5+1).

♠ ADB

Board 27.9

♥ 1052

♦ ADB92

♣ 76

	N	
W		O
	S	

♠ 10642

♥ KB93

♦ 874

♣ A5

West könnte noch 4 Punkte haben. Wenn dies das ♥A ist, dann haben wir eine Chance. Wir müssen auf Cœur wechseln. Welche Karte müssen wir anspielen? Den Buben, denn der ist höher als der Tisch. Süd hat nun ein Problem, denn er hat maximal 3 Cœur. Deckt er den Buben mit der Dame, dann bekommen wir alle Cœur-Stiche. Falls er nicht deckt, spielt Ost klein zu Wests Ass.

Im nächsten Beispiel spielt Süd 4♠. West spielt ♠4 an.

♠ DB83 Board

♥ 2 27.10

♦ 9642

♣ K765

	N	
W		O
	S	

♠ A65

♥ 964

♦ D753

♣ 1082

Nord Süd

p

1♥

1SA

3♠

4♠

p

Wieso spielt Partner Trumpf an? Die einzige Erklärung ist, dass unser Partner Angst hat, dass der Alleinspieler eine Farbe stechen kann. Das kann nur Cœur sein. Partner hat also Cœur, die er nicht am Tisch gestochen sehen möchte. Also helfen wir dem Partner. Ass nehmen und Trumpf zurück? Klingt gut, ist aber nicht optimal. Denn dann behält der Tisch ja 2 Trümpfe.

Besser ist es, klein zu bleiben. Kommt West nochmal ran, dann wird er sein 2. Pik spielen.

Dass er 2 Pik hat, ist höchstwahrscheinlich, da nach der Reizung die Farbe bei NS 4-4 verteilt sein dürfte. Kommt das 2. Pik, nehmen wir das Ass und spielen den 3. Trumpf. Nun dürfte es für NS schwer werden.

Das folgende Beispiel stammt aus [BL01, S. 77]. Süd spielt 4♠. West spielt ♦K an.

♠ KB2 Board 27.11

♥ K74

♦ 965

♣ B432

	N	
W		O
	S	

♠ 853

♥ 108653

♦ AB74

♣ A

Nord Süd

2♠

4♠

Erster Gedanke: Wir geben auf Ost ein positives Signal, Karo gefällt uns. Aber Moment! Mehr als 2 Stiche bekommen wir in Karo nicht. Denn mit 3 Karo-Luschen hätte Süd kaum 4♠ gebo-ten. Und unser Partner West wird an Punkten nur ♦KD haben. Wir bekommen also wohl nur 3 Stiche: 2x Karo und Treff-Ass. Woher zaubern wir einen 4. Stich? Na klar, wir könnten Treff schnappen. Also übernehmen wir den ♦K mit dem Ass, ziehen ♣A ab und spielen ein kleines Karo zu Wests Dame. West wird das verstehen und Treff zurückspielen.

27.4 Decken oder nicht decken

Süd spielt 3 SA [BL08, S. 76]. Was greifen wir mit ♠D53 ♥987 ♦B8 ♣76532 an? Treff? Nein, das ist viel zu schwach. Von D53 sollte man nicht angreifen. Bleibt ♥9.

Board 27.12 ♠ A 10 8 7 2

♥ 10 6 4

♦ D 4 2

♣ D 9

♠ D 5 3

♥ 9 8 7

♦ B 8

♣ 7 6 5 3 2

	N	
W		O
	S	

Der Dummy kommt auf den Tisch. Auf unsere 9 folgen 4, 2 und von Süd die Dame. Wenn wir eine kleine Karte als positive Marke definiert haben, ist Cœur also gut.

Süd legt den ♠B vor. Was tun? Decken. Denn der Bube wird kein Single sein. Selbst wenn Partner Ost den Stich mit dem König gewinnt, ist das eine Katastrophe. Denn nun kann Süd erneut gegen West schneiden. 4 Pik-Stiche für NS. Also decken wir. Hat Partner K9x, dann macht er 2 Stiche. Außerdem kommt Süd dann eventuell nicht mehr zu Nord. Wunderbar.

Wie es dann weitergeht, lassen wir offen. Vielleicht bekommt Ost seine Cœur hochgespielt, unsere Mittelkarten 987 könnten hilfreich sein.

♠ D 8 7

♥ D B 5

♦ K B 10

♣ K 8 7 2

Board

27.13

♠ K 9 3

♥ 10 7 4 3

♦ 9 8 5 2

♣ A 6

	N	
W		O
	S	

Süd spielt 3 SA (1SA-3SA). West greift mit ♠5 an. Nord legt die 7. Wieviele Karten höher als die 5 hat Süd? Exakt eine. Gemäß der 11er Regel.

Hat Süd das Ass, dann schenken wir ihm einen Stich, wenn wir den König legen. Denn dann bekommt die Dame auf Nord ja auch noch einen Stich. Das ist der worst case. Hat Süd das Ass nicht, dann machen NS mit der Dame einen Stich, wenn Ost den König legt. Legen wir aber nur die 9 (Decken müssen wir die 7 unbedingt), dann kann Süd zwar mit einer Mittelkarte den Stich gewinnen. Das war's aber auch schon für NS.

Also sollten wir nicht blind die Regel *Dritter Mann so hoch er kann* anwenden.

S –

♠ 10 5

♥ A K D

♦ A K D B 4

♣ 8 6 3

♠ A 6 4 2

♥ 10 9 8 6

♦ 10 9 6

♣ B 7

	N	
W		O
	S	

♠ K 8 7

♥ 7 4 3

♦ 7 3 2

♣ K D 10 9

Board 27.14

♠ D B 9 3

♥ B 5 2

♦ 8 5

♣ A 5 4 2

Nord eröffnet mit 1♦, Süds 1 SA hebt Nord auf 3 SA. West greift mit ♥10 an. NS gewinnen den Stich am Tisch. Von Nord legt der Alleinspieler ein kleines ♣. Was sollte Ost machen? Rutschen lassen oder decken?

Auf Nord sehen wir 8 Stiche. Es ist klar, was der Alleinspieler versucht: Er sucht den 9. Stich. Das müssen wir verhindern. Ost nimmt das Ass und legt ♠D vor.

4 ♠-Stiche und einer in Treff. Armer Alleinspieler ...

Ost West

1 SA 6 SA

Süd greift mit ♥B an, gewonnen mit der Dame auf West. West geht mit der ♦D zu Ost, spielt die ♠3 zum ♠K auf West. Nord sollte den Stich rutschen lassen. Warum? Offensichtlich fehlt dem Alleinspieler noch 1 Stich. Er hat diese Stiche sicher: 1 ♠, 3 ♥, 6 ♦, 1 ♣. Den fehlenden Stich kann der Alleinspieler durch den ♣-Schnitt erzielen. Mit dem hohen Risiko, dass er diesen verliert. Plus das ♠A. 1 down.

Durch das Ducken von Nord in Pik könnte der Alleinspieler das ♠A auf Süd vermuten und den Expass in Pik wiederholen.

O –

♠ A B 9 5

♥ 7 2

♦ 8 6 3

♣ K 9 8 2

♠ K D 2

♥ D 4

♦ A K B 9 4 2

♣ B 10

	N	
W		O
	S	

♠ 10 8 7

♥ B 10 9 8 6

♦ 5

♣ 7 6 5 3

Board 27.15

♠ 6 4 3

♥ A K 5 3

♦ D 10 7

♣ A D 4

27.5 Übergänge verhindern

Wenn wir sehen, dass der Alleinspieler eine Farbe hochspielen kann, sollten wir versuchen, ihm die Übergänge zu dieser Farbe zu nehmen.

♠ KDB 106 Board 27.16

♥ 954

♦ 932

♣ A3

	N	
W		O
	S	

♠ A73

♥ A3

♦ B1064

♣ K982

Nord	Süd
1♠	1♦
2♣	1SA
	3SA

West greift mit ♥6 an. Wir nehmen natürlich das Ass.

Was wissen wir aus der Reizung? Nord hat ein 5er Pik, was wir ja nun auch sehen. Mit 2♣ fragte Nord bei Süd nach einer 3er Unterstützung für Pik (NUF). Süd hat nur ein Double und sagt (aufgrund seiner Punkte) 3 SA.

Spielen wir nun blind Cœur zurück? Nein, denn Süd hat garantiert 1 oder 2 Stopper in Cœur.

Wo sehen wir die Hauptgefahr? Richtig, die Pik. Und wenn Süd nur ein Double hat, dann können wir ihm heftig schaden, wenn wir ihm das ♣Ass rausjagen. Also mutig den ♣K spielen.

27.6 Wie weiter nach dem ersten Stich?

Das folgende Beispiel stammt aus [BL01, S. 31]. Süd spielt 4♠.

Board 27.17 ♠ KB5

♥ 842

♦ 107

♣ ADB52

♠ 986

♥ AKB7

♦ DB92

♣ 43

	N	
W		O
	S	

Nord	Süd
2♣	1♠
3♠	2♠
	4♠

West greift mit ♥A an. Oder haben Sie was besseres?

Wichtig: Ost markiert ab. Je nachdem, was Sie vereinbart haben (vgl. Seite 61) hoch oder niedrig. Die Dame ist also bei Süd. Folglich müssen wir irgendwie zu Ost kommen. Treff ist verführerisch. Wenn jedoch Süd den König hat, ärgern wir uns schwarz. Also besser Pik? Das ist auch gefährlich, da wir NS einen Stich schenken könnten.

Am unkritischsten ist Karo. Hat Süd AK, dann verschenkt unser Karo-Nachspiel nichts. Also Karo. Ost legt das Ass und spielt Cœur zurück. Perfekt.

27.7 Cross Ruffing

Das Hin- und Herstechen ist nicht dem Alleinspieler vorbehalten, auch die Gegenspieler können das praktizieren. Nur haben die Gegenspieler natürlich den Nachteil, dass sie deutlich weniger Trümpfe als der Alleinspieler zur Verfügung haben. Da kommt es auf einen guten Spielplan an. Wir wollen dies an einem Beispiel illustrieren.

W – alle ♠ 1085 Board 27.18

♥ KB643

♦ A7

♣ K105

♠ AB9642

♥ A9

♦ DB104

♣ 6

	N	
W		O
	S	

♠ KD3

♥ D1085

♦ K32

♣ AD8

♠ 7

♥ 72

♦ 9865

♣ B97432

Nord	Ost	Süd	West
			1♠
2♥	passe	2♠	passe
3♥	passe	4♥	

Ost greift natürlich mit seinem ♠-Single an.

Versetzen wir uns in West rein. Wie soll der Kontrakt geschlagen werden? Partner Ost kann nach dieser Reizung nichts haben. Einzige Chance: Ost hat ein ♠-Single angespielt. Dann kann West ein Pik spielen, und Ost sticht. West hat noch das Trumpf-Ass. Aber mehr als diese 3 Stiche sieht West nicht, oder?

Was aber, wenn Ost auch 2 Trümpfe hat? Haben OW dann eine Chance? JA. West spielt sein ♣-Single aus. Der Alleinspieler gewinnt auf Nord oder Süd und spielt Trumpf. West nimmt sein Trumpf-Ass und spielt jetzt Pik. Ost sticht und spielt Treff zurück. Wunderbar.

27.8 Spielkontrolle entreißen

Das folgende Beispiel stammt aus [BL01, S. 37]. Süd spielt 4♠.

Board 27.19

♠ 643

♥ KB

♦ KDB 10

♣ 8752

♠ A75

♥ 86

♦ A5

♣ AKB 1043

N

W

O

S

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

West greift natürlich mit ♣A
Gibt es einen triftigen Grund
geblufft hat, bekommen wir c

West greift natürlich mit ♣A (zu 2, 9 und Dame) an.

Gibt es einen triftigen Grund, Treff nicht weiterzuspielen? NEIN. Wenn Süd geblufft hat, bekommen wir den Stich. Falls nicht, muss Süd stechen. Leider sticht Süd. Was nun?

Überlegen wir mal: Wenn Süd 6 Trumpf hat, dann machen NS das Spiel. Falls es aber nur 5 sind, bekommt Süd Probleme. Nehmen wir an, Süd spielt Trumpf. Dann nehmen wir das Ass und spielen sofort Treff weiter. Süd muss wieder stechen. Nun hat auch Süd nur noch 2 Trumpf. Zieht Süd die, muss er in Karo nochmal an uns aussteigen, und wir ziehen die Treff ab.

Spielt Süd dagegen zunächst Karo, dann nehmen wir sofort das Ass und spielen Treff, was Süd stechen muss. Auch dann hätten Süd und West je 3 Trumpf. Spielt Süd nun Trumpf, nehmen wir wieder das Ass und spielen Treff. Wir bekommen so einen Schnapper.

Das nächste Beispiel stammt auch aus [BL01, S. 57]. Süd spielt 4♠.

Nord	Ost	Süd	West	
		1♠	2♦	
2♠	p	4♠	p	

Wir sitzen auf West: ♠A432 ♥2 ♦AKDB 10 ♣654.

Erster Reflex: Wir greifen mit dem Cœur-Single an, so dass wir die 2. Cœur-Runde stechen können.

Aber Moment: Unser Partner kann keine Punkte haben, nach der Reizung. Und außerdem haben wir ja gute Trumpf, 4 Stück!

Alternative: Wir müssen Süd in Trumpf kürzen, damit Süd die Kontrolle über das Spiel verliert. Also ♦A.

27.9 Trumpfpromotion

Süd spielt (nach der Reizung 2-4♥) 4♥. Was spielen wir von ♠AK43 ♥B2 ♦DB 109 ♣832 aus? ♦D? Nein, wir sind nicht im SA-Spiel. Also ♠A.

Board 27.20	♠ 1062 ♥ 9743 ♦ AK ♣ AKD 10										
♠ AK43 ♥ B2 ♦ DB 109 ♣ 832	<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		
	N										
W		O									
	S										

Unser Partner gibt das positivste Zeichen, das er geben kann: ♠D.

Was spielen wir nach? Klar, ein kleines Pik. Partner nimmt mit dem Buben und spielt Pik zurück. Süd bedient 3x. Was machen wir?

Ost kann nicht furchtbar viele Punkte haben. Folglich werden wir wohl kaum noch einen Stich bekommen. Es sei denn, Partner hat ein Trumpf-Bild. Wir nehmen mit dem ♠A und spielen das 13. Pik. Wenn Ost ein Trumpf-Bild hat, dann setzt er dieses genau jetzt ein. Süd wird drübergehen. Nun bekommt Wests Bube garantiert einen Stich.

Ab und an ist es also sinnvoll, in die Doppelchicane zu spielen.

Board 27.21	♠ B 109 ♥ K D ♦ 7 6 4 ♣ A K D 8 6		<table> <tr> <th>Nord</th> <th>Ost</th> <th>Süd</th> <th>West</th> </tr> <tr> <td>p</td> <td>p</td> <td>3 ♠</td> <td>4 ♦</td> </tr> <tr> <td>4 ♠</td> <td>p</td> <td>p</td> <td>p</td> </tr> </table>	Nord	Ost	Süd	West	p	p	3 ♠	4 ♦	4 ♠	p	p	p
Nord	Ost	Süd	West												
p	p	3 ♠	4 ♦												
4 ♠	p	p	p												
♠ D 4 ♥ A B 10 ♦ A K D B 8 3 ♣ 9 4	<div> <div>N</div> <div>W O</div> <div>S</div> </div>		West zählt die Stiche: 2x ♦ p Aber was ist, wenn Ost die ♣ mit der ♠ 8 vor, und Süd muss einen Stich. Wunderbar! (Nie												

West greift mit ♦A und K an. Alle bedienen. Wie weiter? Ost und Süd haben kein Karo mehr. Also scheint die ♦D auszuschneiden.

West zählt die Stiche: 2x ♦ plus ♥-Ass. Das war's, oder?

Aber was ist, wenn Ost die ♠8 hat? Wir spielen ein kleines Karo, Ost sticht mit der ♠8 vor, und Süd muss mit dem K überstechen. Unsere ♠D bekommt einen Stich. Wunderbar! (Nicht vergessen: Vorher ziehen wir ♥A ab!)

27.10 Täuschungsmanöver

Das folgende Beispiel stammt von [BL08, S. 87]. Süd spielt 3 SA.

♠ 84	Board 27.22		
♥ KD72		Nord	Süd
♦ K105			1♦
♣ KD43	♠ AK72	1♥	1SA
	♥ B1063	3SA	
	♦ A2		
	♣ 986		

	N	
W		O
	S	

West greift mit ♠3 an. Was folgt aus dem Ausspiel? West und Ost haben 4 Pik, Nord hat 2, Süd hat 3.

Zählen wir die Punkte, so sehen wir, dass West kaum was haben kann. Das sieht nach einem sicheren Kontrakt für NS aus, denn wir werden wohl kaum 4 Pik-Stiche bekommen. Oder vielleicht doch? Wir nehmen das Ausspiel natürlich. Nur dürfen wir nicht mechanisch das Ass ziehen und klein zurückspielen.

Lassen wir Süd doch einfach mal raten und spielen im 2. Stich sofort ein kleines Pik. Wenn Süd jetzt noch D10 hat, dann wird er normalerweise die 10 legen, um das Ass bei West zu provozieren und mit der D noch einen Stopper zu haben. West nimmt den Stich mit dem Buben und spielt Pik zurück.

Wir schauen sicherlich in verdutzte Augen von Süd.

West greift mit ♠3 gegen Süds 3 SA an [BL08, S. 90]. Süd hat etwa 11 Punkte. Und er hat keine 4er OF. Zählen wir die Punkte zusammen, so sehen wir, dass West maximal 1 Punkt hat. Hoffentlich den ♠B. Wenn wir jetzt reflexartig das Ass nehmen und die Dame vorlegen, um Süds König rauszujagen, dann wird uns Süd den Gefallen nicht tun, sondern ducken.

♠ 105	Board 27.23		
♥ KB3		Nord	Süd
♦ ADB972			1♦
♣ KD	♠ AD7	3SA	2SA
	♥ D1072		
	♦ K4		
	♣ B965		

	N	
W		O
	S	

Alternative? Ja, wir nehmen nicht das Ass, sondern die Dame. Süd wird denken, dass das Ass bei West sitzt, und natürlich den König nehmen.

Mit der Dame täuschen wir natürlich auch unseren Partner. Das ist hier aber völlig wurscht, da West nie an's Spiel kommen wird. Außer mit dem ♠B.

28 Spieltechnik 6 – Schneiden oder von oben

28.1 Der Doppelschnitt

Häufig haben wir Farben mit sogenannten Doppelgabeln. Dann haben wir 2 Möglichkeiten zu schneiden. Welche ist die erfolgversprechendere?

Beispiel 28.1 [Doppelgabel AD10]

Wir sind in SA gelandet und müssen in folgender Farbe 3 Stiche erzielen: AD104 □ 532. Wir schneiden natürlich. Aber: Nehmen wir beim ersten Schnittversuch die 10 oder die Dame (Süd bleibt natürlich klein)? Wo könnten König und Bube sitzen?

KB bei Nord Egal, was wir legen, wir bekommen nur das Ass.

KB bei Süd Legen wir die Dame, verschenken wir einen Stich. Also die 10.

K bei Nord, B bei Süd Wieder egal, Nord bekommt einen Stich mit dem König, Süd aber den Buben nicht.

K bei Süd, B bei Nord Wieder egal. Nehmen wir die Dame, macht anschließend B oder K einen Stich.

Wir müssen also die 10 legen.

Beispiel 28.2 [Doppelgabel KBx]

Wir müssen in folgender Farbe möglichst viele Stiche erzielen: KB4 □ 52. Wir schneiden natürlich. Aber: Nehmen wir beim ersten Schnittversuch den Buben oder den König (Süd bleibt natürlich klein)? Wo könnten Ass und Dame sitzen?

AD bei Nord Egal, was wir legen, wir bekommen keinen Stich.

AD bei Süd Nehmen wir den König, verschenken wir einen Stich, da Süds AD uns beide Restkarten abziehen. Also **Bube**.

A bei Nord, D bei Süd Egal. Nehmen wir den Buben, macht unser König einen Stich. Nehmen wir den König, macht unser Bube hinter Dx noch einen Stich.

A bei Süd, D bei Nord Egal. Nehmen wir den Buben, macht wenigstens unser König (hinter dem Ass) einen Stich. Nehmen wir den König sofort, war dies unser einziger Stich.

Wir müssen also den **Buben legen**.

Auch mit folgender Verteilung AB 102 □ 543 schneidet man natürlich und nimmt zunächst die 10. Diesen Schnitt wiederholt man.

Was aber, wenn man A 102 □ D4 hält? Hier sollte man zunächst zur Dame spielen. Man kann dann noch zusätzlich den Schnitt zur Ass-10-Gabel spielen.

KB bei Nord Nord macht nur den König. Wir machen 2 Stiche.

KB bei Süd Süd macht nur den König. Wir machen 2 Stiche.

K bei Nord, B bei Süd Nur Nords König macht einen Stich. Wir machen 2 Stiche.

K bei Süd, B bei Nord Wir machen nur 1 Stich.

Man hätte ja vermuten können, dass das Vorlegen der Dame von Ost gut wäre. Ist das eine Alternative? (Wir gehen natürlich davon aus, dass Süd die Dame mit dem König deckt, falls er sie hat.)

KB bei Nord Nord macht nun beide Stiche.

KB bei Süd Süd macht nur den Buben. Wir machen 2 Stiche.

K bei Nord, B bei Süd Nur Nords König macht einen Stich. Wir machen 2 Stiche.

K bei Süd, B bei Nord Wir machen nur 1 Stich.

Nur im Fall *KB bei Nord* gibt es einen Unterschied. Da fahren wir beim Vorlegen der Dame schlechter.

Also: *Klein zur Dame und dann Schneiden*.

28.2 Schneiden oder von oben

Wir halten in einer Farbe AKB □ 32. Wir schneiden natürlich. Moment! Überlegen! Ist die Dame auf Nord single, geben wir unnötig einen Stich ab. Also erst den König abziehen, dann zu Ost gehen und schneiden.

Wir steigern die Wahrscheinlichkeit, dass wir den Buben bekommen, immerhin von 50% auf ca. 51,5%.

Entscheidend ist, wieviele Karten uns fehlen und ob wir außer dem Ass noch den König haben!

Wir haben AKB, es fehlen 3 Karten

Was machen wir mit: AKB 876 □ 10932? Jetzt werden wir von oben ziehen. Die Wahrscheinlichkeit, dass dies klappt, liegt bei 78%. Nur der Fall, dass die Karten bei den Gegnern 3:0 sitzen, lässt uns scheitern. Aber halt! Falls Nord im ersten Stich nicht bedient, können wir ja die Dame bei Süd rausschneiden. Damit liegen wir bei einer Wahrscheinlichkeit von 89%.

Wir haben AKB, es fehlen 5 Karten

Und nun? AKB 6 □ 10932. (Wir gehen hier davon aus, dass wir 4 Stiche benötigen.) Ass abziehen und anschließend Schneiden von Ost aus. Wir sind erfolgreich, falls die Dame single sitzt (5,6%) bzw. die Dame zu dritt oder zweit bei Süd sitzt (+ 33,9%). Hinzu kommen noch ein paar Prozent, falls die Dame auf Süd zu viert (11,3%) oder zu fünft (2%) sitzt.

Das (erfolgreiche) Ziehen von Ass und König hat dagegen nur eine Wahrscheinlichkeit von ca. 33%.²⁹

²⁹ Fairerweise müssten wir aber auch hier die Sonderfälle hinzurechnen, wo wir zwar die Dame nicht herauschneiden, aber das Abziehen nichts schadet. Denn wir haben (nach dem Abziehen von AK) mit dem Buben ja noch einen Stopper in dieser Farbe.

Was nun? AKB6 \square 532 . Wieder einen Stich abziehen und dann Schnitt.

Das dürfte auch einleuchten, denn:

Je mehr Karten uns fehlen, desto unwahrscheinlicher ist das erfolgreiche Abziehen von oben.

Das Abziehen ist natürlich nur dann sinnvoll, wenn Ost immer noch eine kleine Karte für einen Schnitt hat.

Wir haben AD, es fehlen 3 Karten

Und was machen wir mit: ADB876 \square 10932 ? Es fehlen 3 Karten. Von oben ziehen oder schneiden? Wir müssen dies sofort entscheiden, da wir ja leider nicht AK haben.

Wann sind wir beim Abziehen von oben erfolgreich?

- Der K sitzt single auf Nord oder Süd: **26%**

Wann sind wir mit einem Schnitt erfolgreich? Dazu muss der König bei Süd sitzen.

- Der K sitzt auf Süd single: **13%**
- Der K sitzt auf Süd double: **26%**
- Der K sitzt auf Süd zu dritt: **11%**

Das gibt **50%**. Also müssen wir **schneiden**.

Wir haben AD, es fehlen 2 Karten

Noch ein Beispiel: ADB8764 \square 10932 ? Es fehlen nun 2 Karten. Von oben ziehen oder schneiden? Auch jetzt müssen wir dies sofort entscheiden, da wir ja leider nicht AK haben. Hier interessiert uns nur, ob die Karten 2:0 oder 1:1 sitzen. Und die Wahrscheinlichkeit für 1:1 ist etwas höher als 50%, exakt **52%**. Und den König bei Süd zu vermuten, hat eben nur eine Wahrscheinlichkeit von 50%. Also **NICHT schneiden!**

Wir haben AKB, es fehlen 4 Karten

AKB87 \square 10932 . Nun wird's wohl etwas komplizierter, oder? Natürlich ziehen wir das Ass ab und schauen, ob eventuell die Dame fällt oder einer der Gegner nicht bedient. Was tun, wenn beide bedienen, egoistischerweise aber die Dame zurückgehalten wird? Schneiden oder ziehen? 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%.

Wir haben ADB, es fehlen 4 Karten

ADB87 \square 10932 .

Wann klappt das Abziehen? Nur, wenn der König single sitzt: **12,4%**.

Also müssen wir gar nicht weiter rechnen: **Schneiden !**

Hier eine Übersicht:

fehlende Karten	unsere Top-Karten	Schneiden oder Abziehen
2	AD	Abziehen
3	AKB	Erst Ass ziehen, dann bei 3:0 schneiden
3	AD	Schneiden
mehr als 3	AD	Schneiden
mehr als 3	AKB	Erst Ass ziehen, dann schneiden

28.3 Schneiden oder von oben – 2

Bisher war das ja nachvollziehbar, oder? Aber was machen wir, wenn uns nur 3 oder 4 Karten fehlen und wir A, D, 10 halten. Sind unsere Überlegungen bezüglich des Doppelschnitts dann immer noch korrekt?

Wir halten AD10 (auf West), es fehlen 4 Karten

Wir schneiden doch sicher wieder, oder? Und falls wir schneiden: Nehmen wir beim ersten Schnittversuch die 10 oder die Dame (Süd bleibt natürlich klein)? Und wenn der Schnitt gegessen hat, schneiden wir dann nochmal, oder ziehen wir nun von oben?

Wo könnten König und Bube sitzen? Siehe Tabelle 19.

Situation Nord Süd		Spieltechnik	P	Ziehen	Schnitt zur 10 zur D	dann ziehen schneiden
KB x	nix	Egal, es gibt nur das Ass.				
x						
KB x	x	Analog, es ist nichts drin.				
K x x	B	Nord bekommt seinen König.				
B x x	K	Nord bekommt seinen Buben.				
KB	x x	Schneiden, dann von oben.	6,8%	x	x	x
K x	B x	Nord bekommt seinen König.				
B x	K x	Jetzt wäre die Dame korrekt.	13,6%		x	x
x x	KB	Nur Decken.				
K	B x x	Ziehen und danach schneiden.	6,2%	x		x
B	K x x	Schnitt zur Dame wäre korrekt.	6,2%		x	x
x	KB x	Schnitt zur Zehn.	12,4%	x		x
nix	KB x	Schnitt zur Zehn.	4,8%	x		x
x						

Tabelle 19: Spieltechnik bei AD10, es fehlen 4 Karten

Der klassische, doppelte Tiefschnitt ist also bei den hier behandelten kritischen Fällen in **17,2%** der Fälle erfolgreich.

Der **Schnitt zur Dame** ist mit anschließendem Ziehen in **20,4%** der Fälle erfolgreich, bei nochmaligem Schnitt nur mit **6,2%**.

Sofortiges Ziehen ist unsinnig.

Wir halten AD10 (auf West), es fehlen nur 3 Karten

Wir schneiden natürlich wieder, oder? Oder vielleicht besser gleich von oben ziehen? Mmmmmh. **Wichtig:** Selbst wenn wir von oben ziehen, so legen wir immer von der anderen Seite klein vor.

Wo könnten König und Bube sitzen? Siehe Tabelle 20.

Ziehen ist hier also nicht erfolgreich. Vielmehr müssen wir auch hier wieder zur Dame schneiden.

Situation		Spieltechnik	P	Ziehen	Schnitt	
Nord	Süd				zur 10	zur Dame
KB x	nix	Egal, N bekommt 2 Stiche.				
KB	x	Egal, ob Schnitt oder Ziehen.				
K x	B	Nord bekommt seinen König.				
B x	K	Beides erfolgreich.				
K	B x	Ziehen ist erfolgreich.	13%	x		
B	K x	Schneiden zur Dame.	13%			x
x	KB	Schneiden und decken.	13%			x
nix	KB x	Schnitt zur 10 bzw. decken.	11%		x	

Tabelle 20: Spieltechnik bei AD10, es fehlen 3 Karten

Wir halten AB10 (auf West), es fehlen 4 Karten

Wir schneiden natürlich. Und wenn der Schnitt gegessen hat, schneiden wir dann nochmal, oder ziehen wir von oben?

Wo könnten König und Dame sitzen? In Tabelle 21 sind die Fälle aufgeführt.

Situation		Spieltechnik	P	2. Runde	
Nord	Süd			ziehen	schneiden
KD x x	nix	Egal, es ist nichts drin.			
KD x	x	Egal, es ist nichts drin.			
K x x	D	Nord bekommt seinen König.			
D x x	K	Nord bekommt seine Dame.			
KD	x x	2. Runde ziehen.	6,8%	x	
K x	D x	Nord bekommt seinen König.			
D x	K x	Wieder egal.			
x x	KD	Wieder egal.			
K	D x x	Wir müssen 2x schneiden.	6,2%		x
D	K x x	Wieder 2x schneiden.	6,2%		x
x	KD x	Wieder 2x schneiden.	12,4%		x
nix	KD x x	2x schneiden.	4,8%		x

Tabelle 21: Spieltechnik bei AB10, es fehlen 4 Karten

Konsequenz: Wir müssen zweimal schneiden.

28.4 Schneiden – welcher Schnitt?

Häufig kommen wir in eine Situation, in der wir in 2 Farben schneiden können. Wenn man genügend Übergänge hat, dann steht die Frage, welchen Schnitt man *zuerst* durchführt. Hat man keine Übergänge, reduziert sich die Frage auf: *Welchen* Schnitt führen wir durch?

Board 28.1

♠ AKB1097

♥ 3

♦ AKDB

♣ AD

	N	
W		O
	S	

♠ 42

♥ A42

♦ 532

♣ 109874

Nord ist in 6♠ gelandet. Ost greift mit ♥K an.

Wie gewinnt Nord das Spiel? Nord hat 3 Optionen:

1. Abziehen der Pik.
2. Schnitt in Pik.
3. Schnitt in Treff.

Das Problem ist, dass wir leider keine Übergänge zu Süd haben. Wir haben nur die Chance, das ♥A zu nehmen und sofort eine der 3 Optionen zu wählen.

Option 1 scheidet aus, oder? Denn dafür müsste die Dame auf Ost oder West maximal zu zweit sitzen. Da müssen wir nicht rechnen, das wird deutlich unter 50% sein.

Bleiben Option 2 und 3. Nehmen wir an, wir schneiden in Trumpf. Falls die Dame ungünstig sitzt, müssen wir noch in Treff schneiden. Wir kommen aber nicht mehr zu Süd.

Schneiden wir aber zuerst in Treff, dann haben wir eine 50%ige Chance, dass es klappt. Scheitert der Treff-Schnitt, dann haben wir noch die Chance, dass die Trumpf-Dame single oder double sitzt. Wir können also Option 3 mit Option 1 kombinieren.

Also schneiden wir in Treff.

Hier die ganze Hand:

N –

♠ D865
♥ 108765
♦ 76
♣ K5

♠ AKB1097 Board 28.1

♥ 3

♦ AKDB

♣ AD

	N	
W		O
	S	

♠ 42
♥ A42
♦ 532
♣ 109874

♠ 3
♥ KDB9
♦ 10984
♣ B632

Ein 2. Beispiel. Jetzt haben wir die Wahl zwischen verschiedenen Schnitten.

Board 28.2

♠ KD863

♥ AB93

♦ 53

♣ 102

	N	
W		O
	S	

♠ AB109

♥ K10

♦ AB7

♣ AB95

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

Gegen 4♠ spielt Ost ♦K aus.

Das dürfte ein unkritisches Spiel werden. Mehr als 3 Stiche geben NS nicht ab. Aber vielleicht geht ja noch mehr. In einem Paarturnier mit MatchPoint-Bewertung ist jeder Überstich Gold wert.

Natürlich nimmt Nord den ♦K mit dem Ass und klärt Trumpf. Die Trümpfe stehen leider 4 (West) : 0 (Ost). Nord sollte nur 3x Trumpf spielen und den letzten Trumpf auf West lassen, um nicht die Kontrolle zu verlieren.

Welche Optionen hat Nord?

1. Cœur hochspielen
2. Doppelschnitt in Treff

Hinzu kommt eine 3. Option. Ost hat ja den ♦K ausgespielt. Folglich wird Ost auch noch die ♦D haben.

3. Schnitt gegen Osts ♦D zu Süds ♦B.

Ziel unseres Spiels muss es sein, den Treff-Loser zu verhindern.

Was passiert, wenn wir Option 2 wählen. Wir werden 1 Stich an West verlieren. Plus 1 Stich in Karo an Ost

und eventuell die ♥D. Kontrakt erfüllt, aber eben kein Überstich.

Was passiert, wenn wir Option 3 wählen, also der Schnitt gegen Osts ♦D. Ost wechselt auf Treff. Was nun? Süd nimmt sofort das Ass, zieht den letzten Trumpf und kann auf den ♦B die ♣10 abwerfen. Nun können wir die Cœur klären. Falls wir in Cœur noch einen Stich an die Dame abgeben, haben wir 1 Überstich. Falls nicht, dann 2 Überstiche.

Option 1: Nord zieht 3x Trumpf und schneidet dann in Cœur zu K 10. Geht der verloren, kommt ♣K. Damit ist ein ♣-Verlierer sicher. Wir geben 3 Stiche an OW ab: ♥D, ♦D und ♣D.

Folglich müssen wir Option 3 wählen. Karo-Schnitt.

Hier die ganze Hand:

	O –	♠ KD863	Board 28.2
		♥ AB93	
		♦ 53	
		♣ 102	
	♠ 7542		♠ –
	♥ 874		♥ D652
	♦ 94		♦ KD10862
	♣ KD43		♣ 876
		♠ AB109	
		♥ K10	
		♦ AB7	
		♣ AB95	

29 Spieltechnik 7 – Elimination und Endspiel

29.1 Motivation

S –

♠ KD1072	Board 29.1
♥ AB5	
♦ 97	
♣ K62	
♠ 53	
♥ 986	
♦ KD632	
♣ B103	
♠ AB964	
♥ K102	
♦ B8	
♣ A54	

West greift gegen Süds 4♠ mit dem ♦K an und zieht auch die Dame ab. Nun sollte West auf Trumpf wechseln, alles andere könnte dem Alleinspieler nur unnötig helfen.

Süd zählt 3 Verlierer. Der Schnitt in Cœur muss aber sitzen.

Oder geht's auch ohne Schnitt? Klar: Trumpf klären (davon haben wir genug). Die beiden Treff-Gewinner abziehen und mit Treff an die Gegner aussteigen, also den Gegnern den 3. Stich geben. Nun können die Gegner entweder mit Karo oder Treff in die Doppelchicane spielen (lächelnd werfen wir auf der einen Seite ein Cœur ab und stechen auf der anderen Seite) oder mit Cœur uns in das offene Messer, pardon, die Gabel laufen.

Absolut sicher, kein Raten, wo die ♥D sitzt.

Warum hat dies funktioniert?

- Wir haben Farben eliminiert (Doppelchicane(s) erzeugt) durch „Gewinner abziehen“.
- Dann steigen wir an die Gegner aus und eliminieren gleichzeitig auch diese Farbe.
- Der Gegner hilft uns mit jedem Rückspiel, denn er spielt in eine Doppelchicane oder eine Gabel.

Wozu das Ganze?

- Uns fehlt ein Stich.
- Wir haben eine Farbe, die wir lieber von den Gegnern ausgespielt haben möchten.

Hier hat dies funktioniert, da wir auf *beiden* Seiten in der kritischen Farbe (Cœur) eine Gabel haben.

29.2 Vorüberlegungen

Beim Spielplan zählen wir zunächst unsere sicheren Stiche. Meistens stellen wir enttäuscht fest, dass uns 1 oder 2 Stiche fehlen. Eine der möglichen Spiel-Techniken ist, die Gegner zu zwingen, uns zu helfen und

somit – unfreiwillig – zu unserem Erfolg beizutragen.

Eine **erste** Möglichkeit hatten wir in unserem einführenden Beispiel diskutiert.

Eine **zweite** Möglichkeit der erzwungenen Hilfe ist, bestimmte Farben durch die Gegner angreifen zu lassen. Denn bei der Analyse unserer Karten stoßen wir schnell auf Farbkonstellationen, die wir möglichst nicht selbst anfassen sollten. Was sind Farben, die wir lieber nicht selbst anfassen wollen?

KBx □ xx	ABx □ xx	AD10x □ xxx	Bxx □ Dxx	Axx □ Dxx
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Falls wir diese Farbe(n) nicht selbst anspielen müssen, erhöhen wir unsere Chance auf Stiche, sprich:

*Wir bekommen wahrscheinlich **mehr** Stiche, falls die Gegner die Farbe anspielen.*

Bei den ersten 3 Konstellationen sollten wir aber darauf achten, dass Nord diese Farbe anspielen muss. Bei (1) machen wir so mindestens einen sicheren Stich, bei (2) erhöhen wir unsere Chancen auf einen zweiten Stich. Bei (3) haben wir dann 2 sichere Stiche. In der 4. Verteilung ist es egal, wer anspielt. Wir bekommen zumindest einen sicheren Stich. In der 5. Konstellation sollte möglichst Süd anspielen. Wir müssen hier nicht selbst den Expass spielen, Süd schenkt uns mit seinem Rückspiel mit Sicherheit den Dame-Stich.

Es gibt aber auch Hände, bei denen uns **beide** Gegner helfen, egal ob Nord oder Süd: KBx □ A10x . Egal ob Nord oder Süd: Müssen die Gegner diese Farbe angreifen, machen wir 3 Stiche. Wichtig: Wir müssen hier NICHT schneiden. Gelingt es uns, die Gegner dazu zu zwingen, diese Farbe selbst anzuspielen, bekommen wir 100%ig alle Stiche.

Ein **dritter**, grundlegender Aspekt ist, dass wir Infos aus der Reizung und aus dem Ausspiel verwenden können. Ein Beispiel:

S – ♠ D86 Board 29.2
 ♥ 53
 ♦ KDB32
 ♣ B103

♠ KB2 ♥ AD964 ♦ 106 ♣ A54	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	♠ A53 ♥ KB1072 ♦ A7 ♣ KD2
------------------------------------	--	------------------------------------

♠ 10974
 ♥ 8
 ♦ 9854
 ♣ 9876

Nord sollte gegen Wests 6 Cœur mit dem ♦K angreifen. Ost nimmt natürlich. Nun klärt West Trumpf.

Schneiden wir in Pik? NEIN. Wir klären Treff. Nord hat uns mit seinem Ausspiel geholfen, denn er hat garantiert auch die ♦D. Also steigen wir an Nord in Karo aus und genießen – sadistisch lächelnd – wie sich Nord windet, uns aber dann doch mit seinem Rückspiel hilft.

Wieder absolut sicher, kein Raten, wo die ♠D sitzt.

Wichtig ist der richtige **Zeitpunkt** des Aussteigens. Erst wenn wir sicher sind, dass uns jedes Rückspiel hilft, sollten wir an die Gegner aussteigen.

Man kann in beliebigen Farben an die Gegner aussteigen, auch in Trumpf. Wichtig ist nur, dass man die eigenen Karten gesäubert hat, beispielsweise Doppelchicanes erzeugt hat, bevor man an die Gegner aussteigt. Die Gegner müssen uns dann garantiert mit ihrem Rückspiel helfen.

Zusammenfassung 29.1 (Grundprinzip des Endspiels)

1. *Spielsituation erzeugen, in der uns jedes Rückspiel hilft.*
2. *Dann an die Gegner aussteigen.*

Die Technik, die wir für die Erzeugung einer Endspielsituation hier verwenden, nennt man *Elimination*.

29.3 Beispiele

Schauen wir uns mögliche Spieltechniken an, mit denen wir die Gegner zur Hilfe zwingen können.

N –	♠ AB954	Board 29.3									
	♥ AB10										
	♦ 97										
	♣ AB10										
♠ 6		♠ D102									
♥ 9754	<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		♥ D32
	N										
W		O									
	S										
♦ AK852		♦ DB104									
♣ 752		♣ D94									
	♠ K873										
	♥ K86										
	♦ 63										
	♣ K863										

NS sind in 3♠ gelandet. Ost greift mit ♦D an. OW sollten eine zweite Runde Karo spielen. West sollte übernehmen und am besten Trumpf spielen. Wir ziehen natürlich gleich nochmal Trumpf (denken Sie an die Wahrscheinlichkeit, dass man bei 4 fehlenden Karten die Dame fängt!) und sind enttäuscht. Osts Dame macht garantiert einen Stich. Aber halt. Wir können ein absolutes Sicherheitsspiel machen! Wir steigen an Ost in Trumpf aus. Spielt Ost Karo zurück, können wir abwerfen und stechen (Doppelchicane), spielte er die anderen beiden Farben an, spielt er in die Gabel. Wir haben dann sogar noch die Chance, in der anderen Farbe per Schnitt einen Überstich zu erzielen.

Wieder absolut sicher, kein Raten.

Dieses Beispiel funktioniert, da wir

- in einer Farbe eine **Doppelchicane** hergestellt haben,
- in den Farben 2 und 3 **beidseitig eine Gabel** haben und
- in der 4. Farbe die Gegner **mit ihrer letzten Karte** an's Spiel bringen.

Auch durch einen **Schnitt am Spielende** kann man die Gegner zwingen, uns den letzten Stich zu schenken.

O –	♠ 97	Board 29.4									
	♥ DB1042										
	♦ K1087										
	♣ 63										
♠ ADB53		♠ K10842									
♥ 86	<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		♥ AK3
	N										
W		O									
	S										
♦ A52		♦ 6									
♣ 942		♣ AD105									
	♠ 6										
	♥ 975										
	♦ DB943										
	♣ KB87										

Sind Sie auch in 6 Pik gelandet? Und schaffen wir das?

Der Spielplan: Trumpf klären und die Gewinner in Cœur und Karo abziehen. Dann Cross ruffing, um die Cœur- und Karo-Loser wegzubekommen. Wir haben dann nur noch Trumpf (was die Gegner nicht mehr haben) und Treff. Jetzt kommt's: Nun schneiden wir in Treff zur 10 (!). Süd gewinnt mit dem Buben, ist aber jetzt hilflos. Jedes Rückspiel bringt uns den fehlenden Stich.

Wieder absolut sicher, kein Raten.

Obiges Beispiel könnten wir leicht modifizieren. Denken Sie sich bei Ost in den Treffs die 10 durch eine Lusche ersetzt, zB: 942 □ AD85. Was machen wir nun? Wir können ja gar nicht schneiden. Aber halt: Wir müssen ja nur absichern, dass um Gottes Willen nicht Nord drankommt (dann säßen wir mit unsere Gabel VOR Süd). Also legen wir wieder von West vor, zB die 4. Nord deckt mit der 6, wir nehmen nur die 8. Wieder sitzt Süd in der Falle. Das ist eine Art **Blanco Coup**.

Sie werden einwenden, dass Nord ja mit der 10 (wenn er sie hat) einsteigen kann. Dann **decken** wir natürlich mit der Dame. Süd nimmt den König und sitzt wieder in der Falle. An Karten fehlen nur noch B, 7, 3. Süd MUSS also in Osts Gabel spielen. Wunderbar.

Was ändert sich, wenn wir 2 Farben haben, in denen wir zum Schluss schneiden können/müssen?

S –	♠ AD93	Board 29.5									
	♥ DB82										
	♦ 65										
	♣ AD6										
♠ B87		♠ K1064									
♥ 93	<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		♥ 5
	N										
W		O									
	S										
♦ B1094		♦ D872									
♣ 9852		♣ KB103									
	♠ 52										
	♥ AK10764										
	♦ AK3										
	♣ 74										

Süd spielt 6 Cœur. West greift mit ♦B an. Süd klärt Trumpf und Karo. Zum Schluss muss Süd in Pik oder Treff schneiden.

Welche Farbe sollte Süd nehmen? Pik! Egal, was West legt, Nord übernimmt. Selbst, wenn Ost gewinnt, ist der Kontrakt gewonnen, denn Ost spielt in eine der Gabeln von Nord.

Hier war entscheidend, dass wir den ungefährlichen Gegner durch einen Schnitt – am Ende des Spiels – an's Spiel gebracht haben und dass er gezwungen war, uns in eine unserer Gabeln zu spielen.

Häufig müssen wir die Gegner zwingen, eine Farbe zweimal zu spielen.

Süd spielt 4 Pik. West greift in Trumpf an, Ost nimmt mit dem Ass und spielt Trumpf zurück. Süd sollte die Cœur klären, dann Karo. In Karo steigen wir aus. Egal, ob West oder Ost, er muss Treff spielen. Wir bekommen in Treff 2 Stiche. Wenn wir Treff selbst angegriffen hätten, dann hätten wir nur 1 Stich bekommen.

S –	♠ B 1094	Board 29.6
	♥ K 82	
	♦ A 82	
	♣ B 103	
♠ 62		♠ A 5
♥ B 975		♥ D 1043
♦ B 64		♦ D 1095
♣ K D 72		♣ 984
	♠ K D 873	
	♥ A 6	
	♦ K 73	
	♣ A 65	

Aufgabe 29.1 [Farbbehandlung] Ost spielt 6 Cœur. Pik und Karo haben OW beide nicht mehr. OW hat den Gegnern die Trümpfe gezogen, hat aber selbst in beiden Händen noch mindestens einen Trumpf. Leider müssen OW nun die Treff selbst anfassen. Wie muss Ost die Treff spielen, wenn die Farbe so verteilt ist: AK63 □ 9854?

Generell ist es beim Spielplan eine gute Idee, sich an die Reizung – falls die Gegner was gesagt haben – zu erinnern. Dies können wir bei vielen Spieltechniken ausnutzen. Und natürlich sind diese **Informationen aus der Reizung** auch interessant, wenn wir über ein Endspiel nachdenken. Also hören wir doch mal zu:

N –	♠ 9743	Board 29.7
	♥ A 1095	
	♦ A 764	
	♣ A	
♠ B		♠ K D 1062
♥ B		♥ 4
♦ B 10532		♦ K D 9
♣ 1085432		♣ B 976
	♠ A 85	
	♥ K D 87632	
	♦ 8	
	♣ K D	

Nach 1♦-Eröffnung sollte Ost 1 Pik zwischenreizen. NS sollten in 6 Cœur landen. West spielt den ♠B an. Süd nimmt mit dem Ass. Nun einmal Trumpf. Dann Karo-Ass abziehen und Karo einmal schnappen. Mit Treff zum Ass rüber, nochmal Karo schnappen (Ost hat K D zugegeben). Nun ziehen wir den Treff-König ab und werfen auf Nord ein Pik weg.

Diese Situation ist entstanden. Was nun?

Haben Sie bei der Reizung zugehört? Ost hatte 5 Pik, West kann also kein Pik mehr haben. Also gehen wir in Trumpf zu Nord und spielen das letzte Karo von Nord – Ost bedient nicht mehr – und werfen auf Süd ein Pik ab (**Loser auf Loser**). Bitter für West. Er MUSS uns in die Doppelchicane spielen.

N –	♠ 97
	♥ A 109
	♦ 7
	♣ –
♠ –	
♥ –	
♦ B 5	
♣ 10854	
	♠ K 1062
	♥ –
	♦ –
	♣ B 9
	♠ 85
	♥ K 876
	♦ –
	♣ –

Aufgabe 29.2 [Elimination]

West spielt 6 Treff. Nord greift mit ♠K an. Wie gewinnt West das Spiel?

Aufgabe 29.3 [Elimination]

Gegen Wests 4 Pik greift Nord mit ♣D an. Gewinnt West das Spiel?

♠ 2		♠ A B 9
♥ A D 2		♥ 1084
♦ A K 10		♦ D 53
♣ A K D B 102		♣ 9765
♠ K D 1043		♠ A B 72
♥ B 63		♥ K 54
♦ K 94		♦ A 103
♣ A 2		♣ K 87

Manchmal müssen wir eine Farbe anfassen, die wir eigentlich von den Gegnern angespielt sehen möchten.

S –	♠ B 7 2	Board 29.8
	♥ K B 8 4	
	♦ 8 5 2	
	♣ K 6 3	
♠ A 9 5 3		♠ K 10 8
♥ 9 5		♥ 10 3
♦ A D 4		♦ B 10 9 7
♣ B 10 9 5		♣ D 8 7 4
	♠ D 6 4	
	♥ A D 7 6 2	
	♦ K 6 3	
	♣ A 2	

Süd spielt 2♥. West sollte ♣B anspielen. Wie erfüllt Süd das Spiel? Fasst Süd die Pik an, dann hat er verloren. Denn dann gibt er 3 Pik- und 3 Karo-Stiche ab. Also muss Süd die Karos selber anfassen, auch wenn wir diese Farbe lieber von West angespielt gesehen hätten.

Knackpunkt ist hier, sich **zwischen 2 Farben zu entscheiden**, in der man aussteigt. Pik ist hier keine gute Idee. Denn es ist egal ist, von welcher Seite Pik angespielt wird. Wir bekommen immer einen Stich, falls wir die Farbe nicht selbst anfassen. In Karo auszusteigen, ist zwar auch nicht toll, aber dennoch die bessere Idee, denn wenn das ♦-Ass bei West sitzt, ist es ohnehin egal, ob wir die Farbe anfassen oder Ost. Sitzt das Karo-Ass bei Ost, bekommen wir den ♦K ohnehin später.

Eine ergänzende Notiz: OW sollten beide möglichst die Finger von Pik lassen. Denn von A x x x sollte man nur im absoluten Notfall anspielen. Das kennen wir unter dem Begriff *leeres Ass*. Und auch Ost sollte von K 10 8 nur im Notfall anspielen. Es sei denn, West hat diese Farbe gereizt. Und von A D x (in Karo) sollte West natürlich nicht angreifen. Aus Osts Sicht ist Karo selbstverständlich ein guter Angriff.

Es gibt Situationen, da müssen wir vom Standardvorgehen abweichen.

W –	♠ A B 3	Board 29.9
	♥ K B 4	
	♦ 8 7 6 2	
	♣ A K 8	
♠ K D 10 9 6 2		♠ 7 5 4
♥ 2		♥ 9 6 3
♦ K B 9 4		♦ 10 3
♣ 10 7		♣ B 9 4 3 2
	♠ 8	
	♥ A D 10 8 7 5	
	♦ A D 5	
	♣ D 6 5	

Nach Wests 2♠-Sperre Eröffnung sollten NS in 6♥ landen. Angriff von West: ♠K.

Unser Schwachpunkt ist Karo. Die Farbe sollten wir nicht selbst anfassen. Wenn jedoch West sie anspielt, dann bekommen wir 2 Stiche, wenn wir sie selbst anfassen, drohen 2 Loser. Also ziehen wir zunächst Trumpf. Die liegen leider 3-1. Wenn wir alle Trumpf ziehen, dann haben wir auf Nord keinen Trumpf mehr. Das verhindert den klassischen Spielplan – auf der einen Seite abwerfen, auf der anderen stechen.

Denn in der entstandenen Situation können wir zwar ein Pik von Nord auf Süd stechen und anschließend die Treff klären. Wenn wir nun mit dem ♠B an West aussteigen, kann West problemlos Pik zurückspielen. Das könnte er nicht, wenn Nord noch einen (hohen) Trumpf hätte.

W –	♠ B	
	♥ K	
	♦ 8 7 6 2	
	♣ –	
♠ D 10		♠ 7
♥ –		♥ 9
♦ K B 9 4		♦ 10 3
♣ –		♣ B 9
	♠ –	
	♥ A D 8	
	♦ A D 5	
	♣ –	

Also zurück zur Ausgangsposition. Wir nehmen den ♠K mit dem Ass, ziehen nur zweimal Trumpf und behalten auf Nord einen hohen Trumpf.

Nun stechen wir die ♠3 und klären die Treff. Die dargestellte Situation ist entstanden.

Und nun kommt es: Wir steigen mit dem ♠B an West (der die Dame haben muss) aus. Süd wirft ein Karo weg.

Armer West, mit seinem Rückspiel schenkt er uns das Spiel.

W –	♠ A B 3	
	♥ –	
	♦ 8 7 6 2	
	♣ A K 8	
♠ K D 10 9		♠ 7 5 4
♥ –		♥ –
♦ K B 9 4		♦ 10 3
♣ 10 7		♣ B 9 4 3 2
	♠ 8	
	♥ D 10 8	
	♦ A D 5	
	♣ D 6 5	

Häufig haben wir mehrere Spielmöglichkeiten und müssen die **Chancen abwägen**.

In der folgenden Hand sollten NS nach 1♣-Eröffnung bzw. Benjamin in 5♣ landen. 3 SA ist zwar wesentlich leichter, aber mit Süds Double-Pik sollte man gegenüber SA sehr zurückhaltend sein. West greift mit ♦D an. Welche Chance haben wir? Das Pik-Ass sitzt bei Ost. Noch 'ne Chance? Ja! ♥D könnte double oder bei West stehen. Der Schnitt gegen West ist ein viel zu hohes Risiko, denn wenn Ost mit der Dame rankommt,

spielt er Pik durch unsere Südhand. Also nehmen wir Karo, klären Trumpf und verstecken die beiden Karo vom Tisch. Einmal Cœur haben wir als Übergang zum Tisch gebraucht.

S – ♠ 76 Board 29.10 ♠ 76

 ♡ AKB Die rechts dargestellte ♡ KB

 ♦ 6542 Situation ist entstanden: ♦ –

 ♣ K974 Jetzt spielen wir zum ♣ 97

♠ AD93 ♠ B 10852 ♠ AD93 ♠ B 10852

♡ 108653 ♡ D9 ♡ 108 ♡ D

♦ DB 10 ♦ 9873 ♦ – ♦ –

♣ 3 ♣ 62 ♣ – ♣ –

 ♠ K4 ♠ K4

 ♡ 742 ♡ 74

 ♦ AK ♦ –

 ♣ ADB1085 ♣ ADB

N
W O
S

N
W O
S

Nun: Uns ist egal, wo die Dame sitzt. Hat West die Dame, so kann Nord an West aussteigen, West muss dann von Pik aus antreten, und wir haben gewonnen. Hat Ost die Dame zu dritt, müssen wir sowieso auf Pik hoffen. Wichtig für dieses Spiel war das Eliminieren der Karos.

Zusammenfassung 29.2 Die behandelte Spieltechnik besteht also aus 2 Teilschritten:

1. *Elimination: Wir erzeugen bei uns 1 oder 2 Doppelchicane(s)*
 - durch Abziehen der Gewinner
 - durch Stechen der Loser
2. *Ausstieg an die Gegner*
 - durch Spielen der letzten Karte in einer Farbe aus **beiden** Händen.
 - durch Loser-auf-Loser (Spielen der letzten Karte in einer Farbe aus der einen Hand, Abwerfen der letzten Karte in einer anderen Farbe aus der anderen Hand.)
 - durch Aussteigen in Trumpf (falls die Gegner diesen Stich ohnehin bekommen)
 - durch einen Tiefschnitt (in der kritischen Farbe) gegen den kritischen Gegner

Wann sollte man testen, ob die Elimination eine mögliche Technik ist?

1. Man hat Farben, die man lieber von den Gegnern angespielt haben möchte.
2. Man sieht die Möglichkeit, Farben zu eliminieren.

Elimination ist prädestiniert für Farbspiele, es geht aber ab und an auch im SA.

29.4 Und wie wehrt man sich dagegen ?

Bisher haben wir nur die Sicht des Alleinspielers untersucht. Aber häufig werden wir uns mit solchen Endspielen als *Gegner* beschäftigen müssen? Wie erkennen wir, dass der Alleinspieler eine solche Endspieltechnik plant? Und wie wehren wir uns dagegen?

S –	♠ A 7 4 3	Board 29.11									
	♥ 10 6 5 3										
	♦ D 8										
	♣ A K B										
♠ DB 9 8		♠ K 5									
♥ D 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		♥ K 7
	N										
W		O									
	S										
♦ 10 9 7 2		♦ K B 6 4 3									
♣ 10 5 4		♣ 9 8 6 2									
	♠ 10 6 2										
	♥ A B 9 8 4										
	♦ A 5										
	♣ D 7 3										

Süd spielt 4 Cœur. West greift mit der ♠D an. Ost sollte mit dem K übernehmen und ♠5 zurückspielen. Süd bleibt klein. Wests 8 treibt Nords Ass heraus. Nun legt Nord ♥3 vor. Erkennen Sie auf Ost die Gefahr? Durch die Reizung dürfte klar sein, dass NS alle Asse haben. Hat Süd auch die ♥D, dann ist es egal, ob Sie den K legen oder nicht. Hat Partner West die Dame, dann könnte diese single sitzen. Also besser nicht den König?

Was passiert, wenn wir den König *nicht* legen? Nun, dann kann der Alleinspieler Treff abziehen und uns mit dem ♥K an's Spiel bringen. Und dann muss Ost in Karo antreten. Und das schenkt NS einen zusätzlichen Stich bringen. Also den König! Im schlimmsten Fall tauschen wir einen Trumpfstich gegen einen Pik-Stich.

Aufgabe 29.4 [Elimination]

Ost spielt 5 Treff, Süd greift mit ♥A an. Wie gewinnt Ost das Spiel?

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

Aufgabe 29.5 [Elimination]

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

Ost spielt 5 Treff, Süd greift mit ♥A an. Wie gewinnt Ost das Spiel?
Die Trümpfe stehen 2:1.

30 Unterfarbe oder Sans Atout

Häufig landen wir in den Unterfarben nur in Teilkontrakten. Das ist Mist, da UF-Kontrakte – gerade als Teilkontrakt – wenig Punkte bringen.

N –	Board 30.1
♠ 10 8 6	♠ A K 2
♥ K D B	♥ 6 3 2
♦ 10 9 8 7	♦ A D B 3
♣ B 10 7	♣ K D 5

	N	
W		O
	S	

West hebt Osts 1♦-Eröffnung auf 2♦. Für's Karo-Vollspiel wird das wohl nicht reichen. Aber vielleicht geht 3 SA? Wie bekommen wir das heraus? Wir nennen von unten nach oben unsere Stopper. Wir bieten also 2♠ und verneinen damit einen Cœur-Stopper. West weiß nun auch, dass wir ungefähr 18/19 Punkte (mit weniger Punkten wäre der SA-Versuch Unsinn, da Partner ja nur 6 Punkte haben kann; mit mehr Punkten ginge eventuell sogar Vollspiel) haben, und wird nun den Cœur-Stopper nennen. Ost geht dann in 3 SA.

Nach UF-Fit versuchen, auf 3 SA zu kommen!

- Nach Hebung 1-2UF
 - 18-19 FLP
 - ausgeglichene Verteilung
 - Nennen der Stopper "von unten nach oben"
- Nach Hebung 1-3UF
 - ab 14-15 FLP
 - ausgeglichene Verteilung
 - Nennen der Stopper "von unten nach oben"

S –
 ♠ 632
 ♥ AK2
 ♦ ADB3
 ♣ KD5



Board 30.2
 ♠ 107
 ♥ B93
 ♦ K652
 ♣ A643

West eröffnet 1♦, Ost hebt auf 2♦. Die Chance auf 3 SA ist da, aber unsere Pik sind schlecht, also sagen wir unsere Stopper durch: 2♥. Leider sagt Ost nun 3♣. Ost hat also keinen Pik-Stopper. Bleibt uns nur 3♦, und Schluss.

Natürlich reizen wir, falls wir genügend Punkte und Stopper in allen Farben haben, gleich selbst SA, also 3 SA als Abschluss oder 2 SA als Einladung, falls die Punkte von uns allein nicht reichen.

W –
 ♠ DB32
 ♥ KD4
 ♦ AD3
 ♣ AB5



Board 30.3
 ♠ 107
 ♥ B73
 ♦ K52
 ♣ D10643

West eröffnet mit 1♣. Ost hebt dies auf 2♣. Worauf soll West warten? Genug Punkte und Stopper. 3 SA.

Ost eröffnet mit 1♦. West hebt dies auf 3♦. Nun nennt Ost seinen Pik-Stopper. West hat Treff- und Cœur-Stopper. Also 3 SA.

O –
 ♠ 1085
 ♥ KD
 ♦ A9765
 ♣ A84



Board 30.4
 ♠ AK2
 ♥ B73
 ♦ KD102
 ♣ 1032

Modifizieren wir Board 30.4 ein wenig, dann offenbart sich eine große Schwäche. Wir tauschen Osts Pik-Stopper gegen Treff-Stopper, dann finden wir nach 1♦-3♦ den sicheren 3SA-Kontrakt nicht.

Ost eröffnet mit 1♦. West hebt dies auf 3♦. Ost hat nur Treff-Stopper und müsste damit schon 4♣ sagen. Damit rutschen OW an 3 SA vorbei.

O –
 ♠ A84
 ♥ KD
 ♦ K9765
 ♣ 1085



Board 30.5
 ♠ 1032
 ♥ B73
 ♦ AD102
 ♣ AK2

Deshalb gibt es die Konvention *Inverted Minors* (vgl. Abschnitt 20.3). Mit einem starken Blatt (ab 10 oder 11 FP) hebt man Eröffners Unterfarbe nur auf die 2er Stufe. Mit einem schwächeren Blatt (6-9/10) springen wir in die 3er Stufe.

In Board 30.4 finden wir nach der 1♦-2♦-Reizung problemlos 3 SA, da wir nun genügend Bietraum für die Stopperdurchsage haben.

Obige Beispiele sind nicht alle passend. Denn die meisten Bietsysteme haben für halbstarke Hände wie 18/19 FLP spezielle Gebote, so dass die Reizung anders verlaufen würde. Das Grundprinzip *SA ist besser als UF* bleibt davon aber unberührt.

31 Versuchsgebote

N –
 ♠ AKD73
 ♥ A3
 ♦ AD3
 ♣ 763

♠ 1082
 ♥ KB8
 ♦ B82
 ♣ B1098

♠ B64
 ♥ D654
 ♦ K76
 ♣ 542

Board 31.1
 ♠ 95
 ♥ 10972
 ♦ 10954
 ♣ AKD

Nach Nords Eröffnung hebt Süd in 2♠. Nords Punkte reichen, also 4♠. Ost zieht sicher die Treff ab. Und dummerweise kann Nord sich gegen den Cœur-Loser nicht wehren. 1 down. Mist.

Nach einem Fit in den Oberfarben reicht die Punktezahl allein also häufig nicht aus.

- ♠ AKD73 Unser Partner hat unsere 1♠-Eröffnung mit 2♠ beantwortet. Den Punkten nach muss das
 ♥ A3 doch reichen, oder? Nur haben wir leider eine kleine Schwachstelle. Treff ist nicht toll.
 ♦ AD3 Wenn Partner auch 3 Treff-Loser hat, stehen wir wahrscheinlich im Regen. Also müssen
 ♣ 763 wir den Partner irgendwie fragen, ob er die Treff kontrolliert.

Dazu verwendet man die so genannten **Versuchsgebote**. Wir bieten einfach 3♣. *Kontrolliert* der Partner diese Farbe durch

- einen Stopper
- eine Kürze (er kann dann stechen)

so bietet er das *Vollspiel*, sonst eben nur 3♠.

Wichtig: Diese Biettechnik verwendet man nur

- bei **Oberfarben-Fit**,
- wenn man Richtung Vollspiel möchte, also 17-19 FVP hat,
- nach der einfachen Hebung auf die 2er Stufe,
- falls man in einer Farbe mind. 3 Loser hat.

Beispiel 31.1 [Wiedergebot]

Unser Partner hat unsere 1♠-Eröffnung auf 2♠ gehoben. Was bieten wir mit folgenden Händen?

- ♠ AB654
 ♥ K64
 ♦ KD32 passe, keine Chance auf das Vollspiel
 ♣ 4
- ♠ ADB54
 ♥ AK4
 ♦ K5 3♣, wir brauchen Treff-Unterstützung
 ♣ 1074
- ♠ ADB54
 ♥ KD64
 ♦ KDB2 Vollspiel 4♠
 ♣ 4
- ♠ ADB54
 ♥ AK4
 ♦ KD5 Wir haben nur 2 Treff-Loser, also gleich 4♠
 ♣ 74

Und was antwortet der Gefragte auf ein Versuchsgebot? Nun:

- 3 OF, falls er die gewünschte Farbe NICHT kontrolliert.
- 4 OF sonst.

Bemerkung 31.1 In ForumD wird häufig gelehrt, dass ein Kontrollgebot in der anderen OF eine echte Reizung ist, also eine 4er Farbe verspricht. Dies können Sie mit Ihrem Partner vereinbaren, wenn Sie im Umgang mit den Versuchsgeboten sicher sind.

- O – Board 31.2
 ♠ B108 ♠ AK4 Ost eröffnet 1♥. West hebt in 2♥. Nun, das Vollspiel ist drin,
 ♥ 1082 ♥ ADB54 wenn West etwas Karo mitbringt, also sagt Ost 3♦, West
 ♦ ADB2 ♦ 1074 schließt mit 4♥ ab, da er/sie Karo wunderbar stoppt.
 ♣ B62 ♣ K5



Müssen wir uns sklavisch an das Gelernte halten? Nein! Es gibt ab und an Hände, wo man durchaus in's Vollspiel gehen möchte, obwohl man eine Farbe nicht kontrolliert.

S – ♠ B 108 Board 31.3

 ♥ AKB 53

 ♦ 108

 ♣ 542

♠ 743

♥ D87

♦ DB42

♣ AK 10

	N	
W		O
	S	

♠ AKD65

♥ 64

♦ AK9

♣ 873

♠ 92

♥ 1092

♦ 7653

♣ DB96

Süds Eröffnung (1♠) hebt Nord auf 2♠. Nun fragt Süd mit 3♣ nach Kontrolle in Treff. Nord hat die aber nicht, dafür aber ein tolles Blatt. Steigt Nord also in 3♠ aus? Nein. Nord sollte seinem Partner zumindest noch sagen, dass Nord Maximum hat und die Cœur wirklich gut kontrolliert. Wenn Süd nun die Karo sehr gut kontrolliert, kann er es wagen, sonst sagt er eben 3♠.

Und was reizen wir mit dieser Hand?

♠ AB43

♥ ADB53

♦ DB73

♣ 2

Wir eröffnen 1♥, Partner hebt auf 2♥. Was nun? Das ist keine schlechte Hand. Direkt ins Vollspiel dürfen wir nicht heben, und ein Versuchsgebot ist auch Quatsch.

Bleibt nur ein neues konventionelles Gebot: **2 SA**. Dieses Gebot wird *allgemeines Versuchsgebot* genannt. Es forciert für eine Runde. Partner soll sein Blatt weiter beschreiben.

W –

♠ A43

♥ ADB53

♦ DB7

♣ K2

	N	
W		O
	S	

Board 31.4

♠ DB2

♥ 1092

♦ K652

♣ A86

West eröffnet mit 1♥. Ost antwortet mit 2♥. West hat keine schwache Farbe, also scheidet ein Versuchsgebot aus. Für's Vollspiel reicht es auch nicht allein, also ein allgemeines Versuchsgebot 2 SA. Das sollte Ost mit seiner Gleichverteilung und Maximum in 3 SA heben.

Wir sollten **2 SA** bieten, falls wir

- in der Nähe eines Vollspiels sind, aber überall Loser haben (die Verteilung kann gleichmäßig oder nicht sein),
- kein Versuchsgebot abgeben können,
- eventuell Richtung Schlemm gehen können.

Was sollte man darauf antworten?

- bei Minimum (6-7 FVP) 3 OF
- 4 OF (8-10 FVP), keine Kontrolle in allen Nebenfarben
- 3 SA mit gleichmäßiger Verteilung bei maximal 8-10 FP
- eine eigene ordentliche Vierer-Farbe (8-10 FVP)

Natürlich kann man die Versuchsgebote auch analog anwenden, wenn der Eröffner die OF des Partners bestätigt, z.B. nach der Reizung 1♣-1♠-2♠.

Bemerkung 31.2 Beachten Sie, dass mit den Versuchsgeboten nun eine Reizung 1-2-3♠ Quatsch ist. Der Eröffner muss mit 2 SA einladen. Nur, wenn Sie die Gegner aus der Reizung raushalten wollen, kann das sperren mit 3♠ sinnvoll sein.

Aufgabe 31.1 [Wiedergebot] Unser Partner hat unsere 1♥-Eröffnung auf 2♥ gehoben. Was reizen wir mit folgenden Händen?

♠ AD2

♥ KD983

♦ KD32

♣ 2

♠ AD2

♥ K9832

♦ KD32

♣ 2

♠ AD2

♥ KD983

♦ 432

♣ KD

♠ AB2

♥ KD983

♦ AKD

♣ 42

Aufgabe 31.2 [Reizung] Was reizen wir mit folgenden Händen?

	Nord	Süd
♠ D8452		
♥ D83	1♥	2♥
♦ KD108	2SA	?
♣ 2		

	Nord	Süd
♠ D8452	1♥	2♥
♥ D83	2SA	3♦
♦ KD108	3♥	?
♣ 2		

	Nord	Süd
♠ KD32		1♣
♥ AB8	1♠	2♠
♦ K96	2SA	?
♣ D87		

	Nord	Süd
♠ KD32		1♣
♥ AB8	1♠	2♠
♦ K96	3♠	?
♣ D87		

32 Sperrgebote

32.1 Sperrgebote – Grundsätze

Im folgenden befassen wir uns mit den sogenannten schwachen bzw. Sperr-Geboten. Wir hatten dies bereits im Abschnitt 5 auf Seite 10 diskutiert. Den Sperr-Geboten liegt die grundsätzliche Idee zugrunde, die Gegner von einem Spiel fernzuhalten bzw. ihnen das Finden eines guten Kontrakts zu erschweren.

W –	♠ 94	Board 32.1									
	♥ ADB4										
	♦ D854										
	♣ KB8										
♠ ADB1076		♠ K2									
♥ 106	<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		♥ 932
	N										
W		O									
	S										
♦ 1076		♦ K2									
♣ 104		♣ D97532									
	♠ 853										
	♥ K875										
	♦ AB93										
	♣ A6										

West sieht seine schönen Pik, er hat aber nicht genug Punkte. Und West ahnt: NS könnten ein gutes Spiel haben. Und in der Tat: Wenn NS erst mal in die Reizung kommen, sind sie vor 4 Cœur nicht zu stoppen. Folglich eröffnet West mit 2 Pik. Ob NS den 4♥-Kontrakt jetzt noch finden, ist ungewiss, denn beide sind keine Riesen, so dass es durchaus Mut verlangt, jetzt zu kontrieren, um in die Reizung einzusteigen.

In jedem Fall hat es die Sperransage den Gegnern zumindest schwer gemacht.

Im folgenden gehen wir zunächst von folgenden klassischen Konventionen – wie sie auch in ForumD enthalten sind – aus.

- Sperrerröffnung auf der 2er Stufe: 6 Karten, keine (klassische) Eröffnungsstärke, nur bei OF (**Weak two**).
- Sperrerröffnung auf der 3er Stufe: 7 Karten, keine (klassische) Eröffnungsstärke.
- Sperrerröffnung auf der 4er Stufe: 8 Karten, keine (klassische) Eröffnungsstärke, nur bei OF.

In die Kategorie *Sperrgebote* fallen natürlich auch die Sprünge in Gegenreizung, die zumeist mit schwachen Händen durchgeführt werden. Diese werden wir hier nicht gesondert betrachten, da man eine Weiterreizung nach einem 2♠-Sprung in Gegenreizung meistens analog einer 2♠-Eröffnung vereinbart.

Das primäre **Ziel** der Sperrgebote ist es,

- die Gegner aus der Reizung zu halten oder ein wenig in ihrer Reizung stören,
- bei gleichzeitig guten Chancen, das Spiel sogar zu erfüllen.

Schauen wir uns vorab nochmal detailliert übliche Konventionen bezüglich einer **2er Eröffnung** an. 2er Sperrgebote macht man üblicherweise nur in den Oberfarben, da 2♣ und 2♦ für die (halb)starken Blätter reserviert sind.

Bedingungen für eine 2OF-Eröffnung sind üblicherweise:

- 6er Farbe mit 2 Figuren (in Nicht-Gefahr auch nur eine Figur und ordentliche Mittelkarten)
- 5-10 FP
- max. 1 Defensivstich in Seitenfarben
- keine zweite 4er OF
- keine 5er UF
- kein Chicane

In 3. Position darf man von den Bedingungen abweichen. In 4. Position sollte man „Weak Two“ eher nicht eröffnen, denn die Gegner haben gepasst, also entfällt das „Ärgern“ respektive Sperren.

Übrigens sind Partnerschaften in der Ausgestaltung dieser Restriktionen relativ frei. Es ist beispielsweise ein weit verbreiteter Irrtum anzunehmen, man dürfte nicht mehr als 10 Punkte haben. Sie dürfen Weak Two durchaus mit einer stärkeren Hand eröffnen, Sie (bzw. Ihr Partner) müssen das aber natürlich alertieren bzw. durch eine Sofortauskunft kundtun (siehe Bridge-Magazin 02/2007).

Die Vereinbarungen für Sperren auf der 3er bzw. 4er Stufe sehen analog aus, mit einer 7er bzw. 8er Länge. Auf 3er Stufe reizt man auch Unterfarben-Sperren, auf 4er Stufe normalerweise nur Oberfarben.

Im folgenden werden wir uns mit diesen Teilfragen befassen:

1. Wann eröffnen wir mit einer Sperransage, wann nicht?
2. Welche alternativen Bewertungen eines Blatts mit langer Farbe gibt es?
3. Sollte unser Partner weiterreizen? Und falls ja, wie?
4. Wie wehren wir uns gegen Sperrgebote der Gegenspieler?

32.2 Sperrgebote – wann und wie

N –	♠ K 10 8 4	Board 32.2
	♥ A D B 10 8 6	
	♦ 10 9 6	
	♣ –	
♠ 7		♠ D B 5
♥ 7 5 4 3		♥ K 9 2
♦ D B 2		♦ K 7 3
♣ K 10 6 3 2		♣ D B 7 5
	♠ A 9 6 3 2	
	♥ –	
	♦ A 8 5 4	
	♣ A 9 8 4	

Nord darf nicht mit 2♥ sperren. Die Hand ist zu stark, außerdem hat Nord ein 4er Pik und ein Treff-Chicane. Nord eröffnet mit 1♥, Süd nennt seine Pik. Nord bestätigt die Pik im Sprung: 3♠, Süd bietet 4♠.

Schauen wir uns Beispiele an und überlegen, ob wir damit eröffnen (mit welchem Gebot?) oder nicht.

(1) ♠ K D 9 8 7 4 ♥ 3 ♦ B 9 5 ♣ D 9 6	2♠	Perfekte 2♠-Eröffnung.
Das ist ein Grenzfall. In 1./2. Position sollte man auf der 1er Stufe eröffnen, da man mit dem seitlichen Ass und dem guten Karo zu gut für eine Sperransage ist. In 4. Position eröffnen wir auch mit 1♠.		
(2) ♠ A 9 8 7 5 4 ♥ 5 3 ♦ D 9 8 6 ♣ A	1♠	Aber in 3. Position sollte man mit 2♠ sperren.
Eigentlich eine schöne 2♥-Eröffnung. Nur laufen wir in 1./2./4. Position Gefahr, unseren eigenen Partner mit einem 4er Pik unnötig zu sperren. In 3. Position sollte man 2♥ bieten, in 1./2./4. Position aber passen. In Nichtgefahr: 1♥.		
(3) ♠ A 9 4 3 ♥ K D 9 8 7 4 ♦ 3 ♣ 9 6	passte 1/2♥	
(4) ♠ 4 3 ♥ A K D 9 8 7 4 2 ♦ 3 ♣ 9 6	4♥	Sofort 4♥. Wir haben 8 sichere Stiche. Wenn Partner nur ein wenig dazu hat, geht das Vollspiel.

(5) ♠3 ♥AKD987432 ♦– ♣963 2♣	Ein 4♥-Gebot wäre falsch. Wir haben 9 sichere Stiche und nur 4 Loser. Hat Partner nicht Minimum, dann ist das Vollspiel sicher und ein Schlemm nicht ausgeschlossen. Mit einem 4♥-Gebot behindern wir die Reizung unnötig, da wir nun kaum noch rausbekommen, wie Partners Hand aussieht.
(6) ♠54 ♥3 ♦KDB9542 ♣D96 3♦	Eine klassische Sperre auf 3er Stufe. 7er Länge.
(7) ♠B98754 ♥3 ♦K95 ♣K96 passe	Die Pik sind zu schwach.
(8) ♠KD9874 ♥– ♦AB95 ♣976 1♠	Das ist ein ordentlicher Zweifärber, also kein Grund, zu sperren. Das Cœur-Chicane wertet das Blatt deutlich auf.
(9) ♠K965432 ♥98 ♦D9 ♣D6 2♠	Für eine 3er Eröffnung ist das zu schwach, oder? Also sollte man dies mit 2♠ eröffnen. Die 7. Karte ersetzt die fehlenden Punkte in Pik.

Wir haben hier schon gesehen, dass es durchaus von unserer Position im Bietprozess abhängen kann, ob und wie wir eröffnen. Bei Weak-Two-Eröffnungen und 3er Sperren kann man sich am so genannten **avus**-Prinzip orientieren:

1. Position aggressiv

Wir dürfen als Erster bieten und haben die Chance, unser Blatt zu beschreiben und die Gegner zu stören, bevor diese überhaupt mit dem Bieten beginnen können.

2. Position vorsichtig

Unser rechter Gegner hat gepasst. Nun ist es unwahrscheinlich, dass die Gegner eine (deutliche) Punktemehrheit haben. Daher sollten wir vorsichtig agieren und nur gute Sperransagen tätigen.

3. Position undiszipliniert

Unser Partner und unser rechter Gegner haben beide gepasst. Jetzt spricht vieles dafür, dass unser linker Gegner was haben wird. Also sollten wir auch mit grenzwertigen Händen sperren. Grenzwertig meint sowohl nach unten als auch nach oben. Auch mit einer schwachen Eröffnung sollten wir sperren. Partner hat ja keine Eröffnungsstärke, ein Vollspiel ist also de facto ausgeschlossen.

4. Position stark

In 4. Position sollte man seriös reizen. Also sollten wir hier ein Sperransage auf 2er Stufe nur mit 9-12 FP abgeben. Auf 3er Stufe würde ich persönlich nicht sperren, sondern mit einem 1er Gebot eröffnen. Denn es gibt keinen Grund, unnötig hoch einzusteigen. Haben wir eine 7er Farbe, dann können wir diese ja 2x wiederholen.

Damit haben wir erste Kriterien, die eine Hand erfüllen sollte, um ein Kandidat für eine Sperre zu sein:

Stärke der Hand Dies definiert man meistens über eine Punktespanne, beispielsweise 5-10.

Stärke der Farbe Die Farbe muss eine gewisse Stärke haben. Dies ist meistens eine Kombination aus Länge, Punkten bzw. Bildern in dieser Farbe.

Position Wir haben gerade das avus-Prinzip diskutiert, welches Sperransagen in Abhängigkeit von der Bietposition empfiehlt.

Kartenverteilung Es ist meistens ungeschickt zu sperren, wenn man noch eine **zweite** bietbare Farbe hat. Und auch mit einem Chicane sollte man ernsthaft überlegen, nicht zu sperren, sondern normal zu eröffnen.

Es gibt aber noch weitere Aspekte, die wir bedenken sollten:

Qualität der Nebfarben Schauen Sie auf Ihre anderen Farben.

- Eine Nebfarbe mit guten Mittelkarten (1098 o.ä.) wertet unsere Hand auf.
- Mit einer Hand wie ♠DB10 ♥AKxxxx ♦x ♣xxx mit 2♥ zu sperren, ist gefährlich. Denn wir verpassen eventuell einen Pik-Fit des Partners. Also sollte man in Position 1 und 2 vorsichtig sein und wohl eher passen oder mit 1♥ eröffnen. Ich würde hier 1♥ eröffnen, da wir ja die 18er Regel erfüllen, die auf Seite 112 erklärt wird.

Gefahrenlage Vergessen wir nicht die Gefahrenlage. In Gefahr sollten wir immer vorsichtig sein. Allein

die Vorstellung von kontrierten Fallern in Gefahr treibt uns den Angstschweiß auf die Stirn.

Ausspiel Bedenken sollten wir auch, dass Partner – falls die Gegner die Reizung gewinnen – meistens unsere Farbe ausspielen wird. Könnten wir damit leben oder nicht?

Eine Idealhand für eine Sperransage werden wir selten haben. Wir müssen folglich mit Mängeln leben, sprich: Selten werden wir eine Hand haben, die alle obigen Kriterien erfüllt. Die oben behandelten Hände 1-9 erfüllen nicht alle Kriterien.

32.3 Sperrgebote – Blattbewertungen

Schauen wir uns eine bereits diskutierte Hand genauer an: ♠A943 ♥KD9874 ♦3 ♣96

Wir hatten gesagt, dass wir diese Hand passen sollten. Mit dem 4er Pik sollten wir nicht 2♥ eröffnen, da wir uns damit einen eventuellen Pik-Fit verbauen könnten.

Aber eigentlich sträuben wir uns, diese Hand zu passen, oder? Warum haben wir hier ein ungutes Gefühl?

1. Wieviele Loser haben wir? Nur 6!
2. 18er Regel: Nach der 18er Regel dürfen wir diese Hand eröffnen.

Die 18er Regel besagt: Wenn wir die Summe der Längen unserer 2 längsten Farben (4+6) und unsere Figurenpunkte (9) addieren, dann dürfen wir eröffnen, falls wir damit die 18 erreichen. Wir haben hier sogar 19. Deshalb würde ich diese Hand mit 1♥ eröffnen.

Was zeigt uns diese Hand? Allein die Punkte und die Länge unserer Farbe reicht wohl nicht aus. Wir müssen also unsere Kriterien *Stärke der Hand* und *Stärke der Farbe* auf Seite 111 überarbeiten.

Deshalb wollen wir hier erneut die Bewertungskriterien für die *Stärke* – insbesondere die *Stärke der Hand* – diskutieren und erweitern.

1. Die **Figurenpunkte** sind eine übliche Bewertung. Dies haben wir bereits behandelt. Bei Sperransagen sollte man im Bereich 5-10 Punkte liegen. Mehr Punkte sind durchaus erlaubt, allerdings könnten wir eventuell zu stark für eine Sperransage sein. Die Gefahr besteht dann nämlich, dass wir unseren eigenen Partner sperren und von einem Gebot abhalten, so dass nun wir die Gelackmeierten sind und ein OF-Vollspiel nicht finden.
2. Auch die **18er Regel** sollten wir im Kopf behalten. Gerade bei einem 2-Färber sollten wir nicht sperren, wenn wir die 18er Regel erfüllen.
3. **Loser-Rechnung**: Normalerweise geht man davon aus, dass man bei einer Eröffnung maximal 7 Loser hat. Sperransagen auf der 2er Stufe haben meistens 8 Loser. Bei einer 3er Eröffnung hat man fast immer maximal 7 Loser. Hat man dagegen nur 6 Loser oder weniger, ist eine Sperransage auf 2er oder 3er Stufe meistens fragwürdig. Dann sollte man über eine normale 1er Eröffnung nachdenken. Sie werden bemerkt haben, dass wir hier nix über die 4er Sperren gesagt haben. Hier hat man meistens maximal 6 Loser und somit echte Chancen, das Spiel zu erfüllen. Deshalb sperrt man auf der 4er Stufe auch nur in den Oberfarben. Denn nach einem 4OF-Gebot müssen mein Partner und ich uns keinen mehr abbrechen. Das Gebot ist ja schon ein Vollspiel.
4. Auch **Spielstiche** sind eine gute Bewertungsmöglichkeit. Hier zählt man nur die wahrscheinlichen Spielstiche und leitet daraus die Bietstufe ab.

Die Spielstich-Zählung wird im Abschnitt 34 auf Seite 133 behandelt. Deshalb im Folgenden nur eine Kurzübersicht zur **Spielstich**-Bewertung, insbesondere im Farbspiel – denn wir reden ja gerade über Farbspiele:

Trumpfstiche = Trumpflänge – fehlende Honneurs (AKD)

Spielstiche in den Nebenfärben Dies sind Stiche, die man bei eigenem Spiel wahrscheinlich bekommt.

Bei den **Spielstichen** zählt man die *Figuren*- und die *Längenstiche*. **Figurenstiche** sind:

- AKD – 3
- AKB, ADB – 2,5
- AK, KDB, AD10 – 2

- AD, KB 10, KD_x – 1,5
- A, KD, KB_x, DB 10 – 1
- K_x, DB_x – 0,5

Bei den Blättern, die für eine Sperransage in Frage kommen, werden wir selten Längenstiche in den Nebenfärben entwickeln können. Deshalb kann man die Längenstiche meistens vernachlässigen.

Schauen wir uns ein paar Beispielhände, bei denen wir über eine Sperransage nachdenken:

- ♠ ADB 10543 ♥ 64 ♦ 42 ♣ 64 – 6+0+0+0 Spielstiche (mit Pik als Trumpf)
- ♠ 832 ♥ AKB 1065 ♦ K4 ♣ KB – 0+5+0,5+0,5 Spielstiche (mit Cœur als Trumpf)

Hand 2 scheidet für ein Weak Two aus, denn dafür sind wir zu stark (15 FP). Die 1. Hand würden wir klassischerweise 3♠ eröffnen, oder? Das könnte aber deutlich zu hoch sein. Denn wenn Partner *wenig* dazu hat und die Karten ungünstig liegen, dann bleiben wir bei 6 Stichen stehen. Deshalb sollte man hier die Gefahrenlage berücksichtigen. In Nichtgefahr können wir optimistisch rangehen. In Gefahr aber sollten wir etwas vorsichtiger sein, denn nun zählen Faller ja deutlich mehr. Vielleicht bekommen wir sogar noch ein Kontra. Eine furchtbare Vorstellung.

Folgende Faustregel hat sich bewährt: Wir leihen uns bei unserem Partner 2 Stiche (in Gefahr) bzw. 3 Stiche (in Nichtgefahr). Die zu erwartenden Stiche berechnen wir dann wie folgt:

In Nichtgefahr Spielstiche +3

In Gefahr Spielstiche +2

Dies ist natürlich bei der Entscheidung, auf welcher Stufe wir reizen, nur bei Oberfarben interessant, denn bei Unterfarben gibt es nur die Sperransage von 3UF. Und natürlich muss die entstehende Zahl (bei Oberfarben) 8, 9 oder 10 ergeben. Wir bieten also bei 8 erwarteten Stichen 2OF, bei 9 3OF, bei 10 4 OF. Natürlich kann man auch eine 3er Sperrerröffnung in UF durch die 7er Regel begründen.

Mit der obigen Hand ♠ ADB 10543 ♥ 64 ♦ 42 ♣ 64 bieten wir folglich in Nichtgefahr klassisch 3♠, in Gefahr jedoch nur 2♠.

Wir können uns nun von der klassischen Bewertung von Händen lösen, so dass auch interessante Hände, die nicht in unser bisheriges Muster fallen, mit Sperransagen eröffnet werden können.

N – ♠ AKD 109 P 32.3

♥ 1098

♦ 2

♣ 9876

♠ 75

♥ A43

♦ DB96

♣ A1054

	N	
W		O
	S	

♠ B86

♥ K62

♦ K1073

♣ K32

♠ 432

♥ DB75

♦ A854

♣ DB

Sollte Nord eröffnen? Warum nicht? In 1. Position sollten wir aggressiv rangehen. Und nach der Spielstich-Regel dürfen wir das sogar. In Pik haben wir 5 Spielstiche. In Nichtgefahr addieren wir 3 und kommen auf 8: 2♠.

Übrigens haben wir noch weitere Argumente, die für ein 2♠-Gebot sprechen: Das ♦-Single ist gut. Und wir haben in Cœur und Treff gute Mittelkarten.

Ost hat 8 Treff-Karten. Zwar nur Schrott, aber eben 8. Nach unserer Spielstichzählung hat Ost in Treff 5 Spielstiche. Plus die 2 Pik-Stiche. In Gefahr +2. Ergibt 9. Damit können wir also 3♣ eröffnen.

O – alle

♠ 10432

♥ D93

♦ A854

♣ DB

♠ DB86

♥ K62

♦ K1073

♣ K2

	N	
W		O
	S	

♠ 975

♥ A754

♦ DB962

♣ A

Board 32.4

♠ AK

♥ B108

♦ –

♣ 109876543

Einige weitere Beispiele sollen die Spielstich-Zählung illustrieren.

- ♠43 ♥7 ♦98765432 ♣AK Eine komische Hand, oder? Wieviele Spielstiche haben wir? 5 Trumpfstiche (Karo), 2 Stiche in Treff. Diese Hand dürfen wir durchaus mit 3♦ eröffnen.
- ♠43 ♥98765432 ♦A3 ♣7 Eine ähnliche Hand, nur dieses Mal in Cœur. Spielstiche haben wir 5 Trumpfstiche plus 1 Karo-Stich. Diese Hand eröffnen wir in Gefahr mit 2♥ (6 Spielstiche + 2), in Nichtgefahr mit 3♥ (6+3).
- ♠3 ♥B 1098765432 ♦3 ♣7 Nur 1 Punkt, aber ein 10er Cœur. Zählen wir die Spielstiche, so kommen wir auf 7+0. In Nichtgefahr müssten wir – gemäß Spielstiche-Faustregel – mit 4♥ eröffnen. Auch wenn man offensiv und positiv rangehen sollte, so ist es hier besser, etwas Vorsicht walten zu lassen. Diese Hand würde ich mit 3♥ eröffnen – egal, ob in Gefahr oder nicht.

W – alle	♠ AKB9865 Board 32.5
	♥ B 108
	♦ 6
	♣ 76
♠ 10	
♥ A932	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>
♦ A854	
♣ DB84	
	♠ 73
	♥ D754
	♦ DB92
	♣ K102

♠ D42
♥ K6
♦ K1073
♣ A953

West sollte passen. Nord eröffnet, aber nicht mit 3♠, sondern nur mit 2♠. Es sind alle in Gefahr, also Spielstiche (6) + 2. Ost sollte passen.

Beispielhände

Schauen wir uns weitere Hände an. Sperren oder nicht sperren, das ist hier die Frage.

Hand	Gefahr	Gebot?	Erläuterung
♠6532 ♥KD9865 ♦D ♣65	ja nein	passe 2♥	Das Risiko ist in Gefahr viel zu hoch. 5 Spielstiche. 5+3 = 8. Das 4er Pik ist evtl. ein Hinderungsgrund. Die Pik sind aber zu schwach. In 4. Position würde ich passen.
♠A532 ♥KD98654 ♦– ♣65	egal	1♥	Mit nur 5 Losern sperren wir nicht. Außerdem haben wir ein ordentliches 4er Pik.
♠532 ♥KD98654 ♦– ♣654	ja nein	2♥ 3♥	Gute Cœur, 6 Spielstiche. 6+2 = 8. 6+3 = 9.
♠– ♥4 ♦AB93 ♣KB987654	egal	1♣	Nur 5 Loser. Mal sehen, wohin die Reise geht. Also langsam reizen.

Man kann den Spielstich-Ansatz noch aggressiver gestalten:

Wir in Nichtgefahr / Gegner in Gefahr Spielstiche +4

Gefahrenlage gleich Spielstiche +3

Wir in Gefahr / Gegner nicht Spielstiche +2

Das erscheint mir aber zu aggressiv (+4). Kontrierte Faller sind auch in Nichtgefahr furchtbar.

32.4 Sperrgebote – Antworten auf Sperransagen

Schauen wir uns an, wie wir auf Sperransagen unseres Partners antworten.

Vorab müssen wir uns klarmachen:

Eröffnet mein Partner mit einer Sperransage, dann ist die Initiative ab sofort bei mir.

Was antworte ich auf ein Sperrgebot? Habe ich selbst keine Eröffnungstärke, dann sollte ich wohl passen. Denn mein Partner hat im allgemeinen eben maximal 10 FP. Und natürlich kann mein Partner auch unterhalb von 5/6 Punkten liegen, wie unsere letzten beiden Spielstichbeispiele auf Seite 114 zeigen.

Allerdings kann es natürlich passieren, dass ich selbst in der Größenordnung einer Eröffnungstärke bin. Dann gibt es durchaus Chancen, Richtung Vollspiel zu gehen.

Antworten auf 2♥/2♠

Am Beispiel von Weak Two wollen wir dieses Thema zumindest anreißen.

Beispiel 32.1 [Antwort auf 2OF] Ihr Partner eröffnet mit 2♥. Was antworten Sie mit dieser Hand? Denken Sie kurz darüber nach: ♠A932 ♥– ♦A8542 ♣A984

Und? Haben Sie *nicht* gepasst, sondern ein echtes Gebot abgegeben? Dann wünsche ich Ihnen viel Glück beim Versuch, den Kontrakt zu erfüllen ... Hier die ganze Hand:

S –	♠ A932	Board 32.6									
	♥ –										
	♦ A8542										
	♣ A984										
♠ DB75		♠ K6									
♥ 75	<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		♥ K9432
	N										
W		O									
	S										
♦ DB9		♦ K73									
♣ K1032		♣ DB5									
	♠ 1084										
	♥ ADB1086										
	♦ 106										
	♣ 76										

Süd sperrt mit 2♥. Ost und West sind nicht stark genug, um in die Reizung einzusteigen. Was soll Nord tun? Das könnte ein Vollspiel, 3 SA ist verlockend, oder? Finger weg von der 3SA-Karte. Sie gehen mit Sicherheit down. Mindestens 2x. Nord muss passen.

Wie antworten wir auf Partners Weak Two? Es gibt verschiedene Ansätze. Hier eine mögliche Variante (wir hatten dies bereits im Abschnitt 5 auf Seite 10 diskutiert):

Hebung auf 3. Stufe Immer als Erhöhung der Sperre zu verstehen – entweder 3er Anschluss oder Double-Figur mit ungleichmäßiger Verteilung – immer mit Blick auf die Gefahrenlage. (0-14 FVP)

Hebung auf 4. Stufe Entweder schwach (Sperre) mit 4er Anschluss oder 3er und sehr ungleichmäßige Verteilung oder spielstarke Hand (ausschließlich Vollspielinteresse), die keine weitere Information benötigt.

Farbwechsel Zeigen in der Regel einen Missfit in der eröffneten Farbe an und suchen nach besserem Fit – sie sind forciert (ab 16 FLP) und erfolgen auf 2. Stufe mit 5er, sonst mit 6er Farbe. Wird anschließend die eröffnete OF unterstützt, dann schlemmeinladend mit sehr guter Nebensfarbe.

2 SA Ein künstliches Gebot (alertierpflichtig) mit mind. 2er Anschluss, das nach mehr Information fragt. Es wird benutzt, um mindestens einladende Hände zu zeigen, mit Interesse an SA oder einem Oberfarbvollspiel bzw. -schlemm. Punkte ab 15 FVP. Was antwortet der **Eröffner**?

3 Eröffnungsfarbe Minimum (5-7)

3 neue Farbe A oder K in der Farbe (8-10)³⁰

3 SA Verteilte Werte (ohne A/K), 6-3-2-2 verteilt (8-10)

4 neue Farbe Single in der Farbe (8-10)

4 Eröffnungsfarbe solide Farbe ohne Single oder seitliches A / K (8-10)

Nach positiver Antwort des Eröffners (8-10) sind neue Farben Kontrollgebote – Abschluss ist entweder 3 SA oder 4 in der Oberfarbe (3 in der Oberfarbe ist weiterhin forciert).

3 SA Abschluss (meist Schnellstiche in Nebensfarben oder gleichmäßig verteilt).

³⁰ Dies kann auch ein Single sein. Sagt SA-Partner nun 3SA, so sollte man in 4 OF ausweichen.

Beispiel 32.2 [Weak-two-Reizungen] Sie sind in Nichtgefahr.

Eröffner	Partner	Reizung	Bedeutung
♠ D85 ♥ KDB854 ♦ 98 ♣ 82	♠ 10 ♥ 1063 ♦ A742 ♣ B10963	2♥-3♥- passe	Das 3♥-Gebot sollten Sie auch nach Zwischenreizung der Gegner abgeben (als Sperrgebot). Geht zwar down, aber wir haben (hoffentlich) ein Pik-Spiel verhindert.
♠ AKB10653 ♥ 7 ♦ 98 ♣ B103	♠ – ♥ KB8654 ♦ D74 ♣ 9874	2♠-(x)- passe	Lassen Sie sich durch das Kontra des Gegners nicht irritieren. Sie haben auf die unglückliche Eröffnung kein Antwortgebot. Starten Sie keine Rettungsversuche, Sie machen die Sache nur noch schlimmer.

So weit eine klassische Variante der Reaktion auf 2♥/♠.

Häufig hat man Anschluss sowie Punkte und möchte Richtung Vollspiel gehen. Bleiben wir zunächst bei der klassischen Konvention, auf deren Basis wir Weak Two eröffnen: 6er Länge, 5-10 FP (vgl. Seite 110).

Hegt man Vollspiel-Interesse, kann man die **OGUST**-Konvention nutzen. Mit OGUST bekommt man heraus, wie stark der Eröffner ist (Punkte / Trumpf). Dazu modifizieren wir das 2SA-Gebot.

Voraussetzung ist, dass der Partner des Eröffners

- mindestens 14 FVP hat und
- mindestens einen 2er Anschluss hat.

Auch ein Trumpfsingle kann man durchaus als Anschluss werten, wenn dieses Single ein Bild ist.

Mit einer solchen Hand bietet man nach Partners 2OF-Eröffnung **2 SA**. Was antwortet der Partner?

3♣ 5-7 Punkte, schlechte Trumpf

3♦ 5-7 Punkte, gute Trumpf

3♥ 8-10 Punkte, schlechte Trumpf

3♠ 8-10 Punkte, gute Trumpf

3 SA 8-10 Punkte, stehende Trumpf (also AKDxxx)

OGUST konzentriert sich also auf Figurenpunkte und die Qualität der Trumpf-Farbe. (Übrigens sollten wir uns auch bei gestörter Reizung nicht von einem 2SA abhalten lassen.)

W –	♠ A93	Board 32.7
	♥ 94	
	♦ A854	
	♣ D984	
♠ D108		♠ K62
♥ ADB1086	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	♥ K32
♦ 106		♦ K73
♣ 76		♣ AB53
	♠ B754	
	♥ 75	
	♦ DB92	
	♣ K102	

West sperrt mit 2♥. Ost könnte direkt in 4♥ springen. Das ist aber riskant, also sagt Ost 2 SA. OGUST. West antwortet artig mit 3♠. Ost weiß nun, dass West eher bei 10 FP liegen wird und dass West gute Trumpf hat. Ost bietet 4♥.

Wir haben aber gesehen, dass uns die Punkte allein häufig nicht helfen. Denn wir haben Beispiele diskutiert, bei denen eine 2OF-Eröffnung auch mit weniger FP sinnvoll ist. Bei der Untersuchung auf Vollspiel muss es also weniger um Figurenpunkte, sondern um Verteilungspunkte, Kontrollen und Stiche gehen.

Um die Chancen auszuloten und unser Blatt besser einzuschätzen, können wir durchaus andere Bewertungstechniken hinzuziehen, beispielsweise die Loser-Rechnung. Sinnvoller erscheint mir aber die Spielstich-Philosophie. Oder eine Kombination von beidem.

Deshalb wollen wir abschließend kurz diskutieren, welche Bewertungen noch dazu dienen können, über eine Antwort auf 2OF (bei Trumpf-Fit) nachzudenken.

Spielstiche

Wir wissen, wieviele Spielstiche unser Partner mitbringt. Wir können das gleiche Prinzip auf unsere Antwort anwenden.

Nach 2♠-Eröffnung des Partners sehen wir in unserer Hand: ♠D93 ♥– ♦KD642 ♣K8542 .

2 Trumpfstiche (Partners Farbe) und 1,5 Stiche in den Nebenfärben. Hinzu kommt, dass wir wohl eher 3 Trumpfstiche – durch das Stechen der Cœur des Partners – haben werden.

In Gefahr hat unser Partner nur 2 Stiche von uns eingeplant (6+2=8), wir haben aber deutlich mehr. Also springen wir nach einer 2♠-Eröffnung unseres Partners direkt in 4♠.

In Nichtgefahr hat unser Partner 3 Stiche von uns eingeplant (5+3=8), wir haben etwas mehr. Also laden wir nach der 2♠-Eröffnung unseres Partners zumindest mit 3♠ ein (oder gehen über OGUST).

Loser-Rechnung

Wir hatten bereits festgestellt, dass wir bei einer 2OF-Eröffnung von 8 Losern ausgehen können. Haben wir also Trumpfunterstützung und nur 6 Loser, können wir locker 4OF bieten.

Mit ♠D93 ♥– ♦KD42 ♣K842 springen wir nach einer 2♠-Eröffnung unseres Partners direkt in 4♠.

Wir haben uns in diesem Abschnitt auf Weak Two konzentriert. Man kann die hier diskutierten Aspekte zum Teil auf die 3/4er Sperren übertragen. OGUST geht bei 3er und 4er Sperren natürlich nicht mehr.

32.5 Sperrgebote – Wettbewerbsreizung

So nützlich eine Sperre für den Sperrenden ist, so ärgerlich ist sie für die Gegenspieler: Das gegnerische Paar wird in seiner schulmäßigen Reizung gestört, so dass das Finden des optimalen Kontrakts ver- oder zumindest behindert wird.

N – alle	♠ 4	Board 32.8
	♥ AD10842	
	♦ 10954	
	♣ 43	
♠ DB1075		♠ AK9
♥ 53		♥ KB7
♦ 632		♦ A87
♣ K98		♣ D1072
	♠ 8632	
	♥ 96	
	♦ KDB	
	♣ AB65	

Nord sperrt 2♥. Das ist optimistisch, denn Nord hat nur 5 Spielstiche. Aber ♠-Single und die Karo-Mittelkarten sind gut. Ost reizt gegen: 2SA. West reizt Transfer 3♥, den Ost ausführt: 3♠. Süd sollte in Gefahr nicht verteidigen. OW können das Spiel gewinnen, da Ost weiß, wo die Cœur sitzen.³¹

Nord 2♥, Ost kontriert, Süd 3♥. West bietet 3♠. Alle passen. OW erfüllen den Kontrakt genau.³²

W –	♠ 2	Board 32.9
	♥ KDB865	
	♦ B1096	
	♣ 64	
♠ A1053		♠ DB86
♥ 102		♥ 97
♦ D832		♦ AK7
♣ D93		♣ KB105
	♠ K974	
	♥ A43	
	♦ 54	
	♣ A872	

³¹ Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, A13.

³² Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, A24.

Widmen wir uns systematisch dem Thema, wie wir uns als Gegenspieler gegen eine Sperreroöffnung wehren können. Natürlich gibt es auch hier eine ganze Reihe von Konventionen. Wir betrachten exemplarisch nur die Gegenreizung gegen Weak Two.

Folgende Gebote sind in ForumD (plus) in der Gegenreizung gegen 2OF üblich:

Neue Farbe ohne Sprung Mindestens 5er Länge, 11-18 FLP.

Auf 3er Stufe: 6er Länge, 13-18 FLP.

Neue Farbe auf 3er Stufe im Sprung Gute 6er Länge mit 17-19 FLP.

Sprung in eigene OF Mindestens gute 7er Farbe, 8 Spielstiche.

Info-Kontra Eröffnungsstärke, kurz in Gegners Farbe, spielbereit in den Restfarben.

Oder: 19 FLP mit beliebiger Verteilung (Falls man eine 5er Farbe hat, nennt man diese in der nächsten Runde.)

2 SA Eine ungefähr ausgeglichene Hand mit ca. 15-17 (16-18/19) FLP, Stopper in Eröffners Oberfarbe.

3 SA Ernst gemeintes Gebot. Mindestens 19 FP, Stopper in Eröffners Farbe.

Überruf 3 OF analog dem 3-SA-Gebot. Nur ohne Stopper in Eröffners Farbe.

In 4. Hand kann man durchaus um 1/2 FLP schwächer sein, da die meisten Gebote dann eine Art Wiederbelebung darstellen.

O –	♠ A7	Board 32.10
	♥ 76	
	♦ AKDB976	
	♣ K3	
♠ B4		♠ KD86
♥ KDB983		♥ 104
♦ 83		♦ 542
♣ D92		♣ AB108
	♠ 109532	
	♥ A52	
	♦ 10	
	♣ 7654	

West eröffnet 2♥ (5 Spielstiche +3). Nord hat ein stehendes Karo und Stopper in Pik und Treff. Es fehlt nur ein Stopper in Cœur, danach fragt Nord mit 3♥. Süd bestätigt den Cœur-Stopper mit 3SA.

Selbst wenn West den ♣-Angriff findet, ist der Kontrakt nicht zu schlagen.³³

Gehen wir nochmal einen Schritt zurück. Zunächst müssen wir ja entscheiden, ob wir überhaupt in die Gegenreizung gehen wollen. Bei punktstarken Händen ist die Entscheidung klar. Aber was ist mit den normalen, nicht sehr starken Händen? Bei der Überlegung, ob man gegenreizt, kann man die **7er Regel** anwenden.

Die 7er Regel ist ganz einfach und ist nicht auf Weak Two beschränkt. Auch gegen 3er Sperren können wir diese anwenden.

Sie dürfen sich beim Partner 7 Figurenpunkte wünschen und diese optimal in Figuren ummünzen.

Wenn dann der durch Sie geplante Kontrakt sehr gut ist, dürfen Sie Ihr Gebot abgeben.

Diese Regel funktioniert gut, da 7 nützliche Figurenpunkte etwa der durchschnittlichen Stärke des Partners entsprechen. Betrachten wir ein paar Beispiele.

Beispiel 32.3 [7er Regel] Ost ist Teiler, alle sind in Gefahr.

Ost eröffnet 2♥, was sagen Sie auf Süd mit folgender Hand? ♠ AB10752 ♥ 104 ♦ 64 ♣ AK9.

Wir dürfen uns 7 Punkte von unserem Partner wünschen. Optimal wären ♠KD und ♣D. Dann haben wir mit Pik als Trumpf 9 Stiche. Also können wir hier locker mit 2♠ verteidigen.

Auch gegen 3♥ würden wir verteidigen: 3♠.

Beispiel 32.4 [7er Regel] Ost ist Teiler, NS sind in Gefahr.

³³ Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, B14.

Ost eröffnet 2♥, was sagen Sie auf Süd mit folgender Hand? ♠632 ♥D4 ♦ADB974 ♣K9.

Wir dürfen uns 7 Punkte von unserem Partner wünschen. Optimal wären ♦K und ♣A. Dann haben wir (mit Karo als Trumpf) 8 Stiche. Das ist zu wenig. Also sollten wir hier besser nicht mit 3♦ verteidigen.

Man könnte hier argumentieren, dass 3♦ mit einem Faller den Gegnern nur 100 Punkte bringt, 2♥ dagegen 110. Aber erstens könnten wir uns ein Kontra einhandeln, zweitens gehen wir mit der 7er Regel ohnehin ab und an baden. Also lieber Vorsicht ...

Beispiel 32.5 [7er Regel] Ost ist Teiler, NS sind in Gefahr.

Ost eröffnet 2♠, was sagen Sie auf Süd mit folgender Hand? ♠53 ♥64 ♦AK3 ♣KD8654.

Wir dürfen uns wieder 7 Punkte von unserem Partner wünschen. Optimal wären ♦D und ♣AB. Dann haben wir (mit Treff als Trumpf) 9 Stiche. Wunderbar. Also sollten wir mit 3♣ verteidigen.

Schauen wir uns zwei weitere Boards für die Wettbewerbsreizung an.

S –	♠ 543	Board 32.11
	♥ B7652	
	♦ B9	
	♣ AD3	
♠ 92		♠ K7
♥ A93		♥ KD
♦ AK8542		♦ D73
♣ 84		♣ B109752
	♠ ADB1086	
	♥ 1084	
	♦ 106	
	♣ K6	

Süd sperrt mit 2♠ (5 Spielstiche +3).
West hat Punkte, aber sollte er/sie 3♦ sagen?
Wenden wir einfach die 7er Regel an: Wenn Ost ♥K
D und ♦D hat, dann hätten OW 9 Stiche.
Also darf West 3♦ sagen.

Süd sperrt mit 2♥ (5 Spielstiche +3). Nord verlängert die Sperre: 4♥.

Ost kontriert (5♦ wäre Hasard). West wandelt das Info-Kontra in ein Strafkontra um.

NS gehen zwar down, haben aber 600 für OW verhindert.³⁴

S – OW	♠ A6542	Board 32.12
	♥ B942	
	♦ 543	
	♣ 5	
♠ DB7		♠ K983
♥ A75		♥ –
♦ A97		♦ KDB102
♣ 10862		♣ AKD4
	♠ 10	
	♥ KD10863	
	♦ 86	
	♣ B973	

Die 7er Regel funktioniert in der Praxis erstaunlich gut. Die Annahme dahinter ist, dass sich die *ausstehenden* Punkte etwa gleichmäßig auf Ihren Partner und den nicht reizenden Gegner verteilen, so dass Sie mit ein paar Punkten beim Partner rechnen können. Haben Sie beispielsweise 14 Figurenpunkte, und der rechte Gegner hat Weak Two in Pik eröffnet, hat er im Schnitt ungefähr acht Figurenpunkte. Dann haben Ihr Partner und der andere Gegner zusammen 18 Figurenpunkte. Nicht jede dieser Karten ist nützlich, im Schnitt hat Ihr Partner aber 7 nützliche Figurenpunkte.

Außerdem bringt Ihr Partner im Schnitt mindestens ein Drittel der ausstehenden Karten in den 3 Restfarben mit. Es sind natürlich sogar mehr, weil der Weak-Two-Spieler durch seine bekannte Länge in einer Farbe im Schnitt in den anderen Farben kürzer ist. Wenn Sie eine 6er Länge haben, hat Ihr Partner daher im Schnitt etwas mehr als 2,33 Karten ($\frac{7}{3}$).

Natürlich können wir bei der Gegenreizung auch auf die Loserrechnung oder die Spielstiche zurückgreifen und – analog zur 7er Regel – beim Partner eine bestimmte Stärke annehmen.

³⁴ Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, A3.

33 Der Schlemm

33.1 Allgemeines

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit ausgewählten Aspekten des Schlemms.

Der Schlemm kommt häufiger vor, als wir denken. Ich will (und kann) hier keine fundierte Statistik-Diskussion führen, aber meine Erfahrung hat mich gelehrt, dass bei computergenerierten Schlemms häufiger vorkommen als bei normal per Hand gemischten Blättern³⁵. Bei Experimenten mit zufallsgenerierten Händen habe ich per Double-Dummy-Analyse analysiert, wie oft Schlemms vorkommen. Das Resultat: ca. 15%. Nun muss man diese Zahl etwas reduzieren, da die DD-Analyse manchmal Schlemms diagnostiziert, die nur bei sehr, sehr vielen positiven Annahmen funktionieren. Wir werden aber bei deutlich mehr als 10% landen. Insofern ist der Schlemm keine selten Ausnahme ...

Worauf kommt es beim Schlemm an? Aus der Sicht des starken Paares:

1. Schlemm-Möglichkeit erkennen
2. Schlemm ausreizen
3. Schlemm gewinnen

Aus der Sicht der Gegner:

1. Schlemm schlagen

Wir konzentrieren uns hier auf das **Erkennen und Ausreizen** eines Schlemms (natürlich immer verbunden mit dem **erfolgreichen Spielen**). Auf **Aspekte des Gegenspiels** – insbesondere das Ausspiel – gehen wir im zweiten Teil ein.

O – NSOW	♠ 9863	Board 33.1
	♥ D8	
	♦ B 1087	
	♣ 762	
♠ ADB 102		♠ K754
♥ 1075		♥ AK42
♦ D9		♦ AK3
♣ KB4		♣ A5
	♠ –	
	♥ B963	
	♦ 6542	
	♣ D10983	

Ost eröffnet mit 2 SA. West hat 14 FLP. Das reicht nicht ganz für den Großschlemm. West sollte 3♥ als Transfer auf ♠ bieten. Nach Osts 3♠ sollte West direkt die Assfrage stellen.³⁶ Es folgt die Königsfrage (5 SA). Dann sollte West mutig in 7 Pik gehen, denn OW haben alle Asse und Könige. SA ist wegen der fehlenden Punkte zu riskant.

Egal, was die Gegner angreifen, wir ziehen Trumpf ...

... und stellen entsetzt fest, dass alle bei Nord sitzen. Wir können das Spiel doch noch gewinnen, falls Nord 3 Treff hat. 2x Treff, Wests 3. Treff auf Ost stechen. Jetzt Trumpf klären. ♦D abziehen, dann ♦AK, auf das wir ein Cœur wegwerfen. Nun kann nichts mehr passieren.

Was wir bereits kennen:

- 4 SA als Assfrage
- 5 SA dann als Königsfrage

Beide Fragen werden mit dem jeweils nächsthöheren Gebot (5/6♣-0, 5/6♦-1 ...) beantwortet.

Wichtig: Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, wann 4 SA die Ass-Frage ist. Es gibt 2 Varianten:

- 4 SA ist Assfrage nur nach bestätigtem Fit.
- 4 SA ist immer Assfrage, nur in reinen SA-Reizungen ist 4 SA eine quantitative Ansage.

Die klassische ForumD-Literatur favorisiert die erste Variante.

Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit man eine Chance auf einen Schlemm hat:

Punkte Sie sollten für einen Kleinschlemm 33 Punkte haben, für einen Großschlemm 37.

³⁵ Die Ursache hierfür ist, dass das Mischen per Hand nicht gut funktioniert. Die Karten werden nicht gut genug gemischt, um von einem wirklich zufälligen Blatt zu reden.

³⁶ Spielen wir nicht Transfer, dann sollte West mit 3♠ sein 5er Pik und die Punkte zeigen. Ost hebt in 4♠. Nun kann West mit 4 SA nach den Assen fragen.

Kontrollen Sie müssen absichern, dass die Gegner nicht in einer Farbe 2 Stiche sofort abziehen können.

Asse Die Gegner dürfen für den Kleinschlemm keine 2 Asse, für den Großschlemm kein Ass haben.

Einige Beispiele:

Nord	Süd	♠ KB 1092	Abschluss mit 4♠. Partner hat exakt 11-12 FVP, wir nur 19 dazu. Keine Schlemmchance.
	1♠	♥ K 6	
3♠	?	♦ AD 54	Auch die Loser-Rechnung (Abschnitt 34.4) sagt uns, dass ein Schlemm unwahrscheinlich ist. Wir haben 5 Loser, Partner zeigt 8.
		♣ A 7	
Nord	Süd	♠ A 85	Abschluss mit 6♥. Partner hat gute 6er Länge und 17-19 FLP. Wir haben 15-16 dazu. Großschlemm ist unwahrscheinlich, Kleinschlemm relativ sicher. Die Punkte reichen, Kontrolle in allen Farben, max. 1 Ass fehlt.
1♥	2♣	♥ D 32	
3♥	?	♦ AB 4	
		♣ A 1087	

33.2 Schlemm im SA

Wann kommt ein SA-Schlemm in Frage?

- Ein (gutes) Farbspiel ist nicht in Sicht.
- Wir haben genug Punkte.

Wieviele Punkte brauchen wir: Kleinschlemm 33 FLP, Großschlemm 37 FLP.

Also müssen wir uns bei der Reizung eigentlich nur etwas konzentrieren und rechnen.

O – OW	♠ B 962	Board 33.2	West	Ost	
	♥ 103				1 SA
	♦ K 102		4 SA	6 SA	
	♣ B 1064				
♠ K 107		♠ AD 4	Wir haben zusammen 34 Punkte, sogar reine FP. Kleinschlemm dank Masse, falls Ost mehr als 15 FP hat. Also lädt West mit 4 SA zum Kleinschlemm ein. Wunderbar. 6 SA. Beim Abspiel muss sich Ost entscheiden: Erst die Verteilung in Treff auf 3-3 prüfen und – bei Erfolg – den Längenstich abziehen? Nein. Denn wenn das schiefgeht, dann nimmt Nord beim <i>Expass</i> -Versuch in Karo sofort den König und zieht seinen 4. Treff ab. Also erst der <i>Expass</i> -Versuch!		
♥ AB 2		♥ KD 76			
♦ A 764		♦ D 8			
♣ KD 3		♣ A 852			
		♠ 853			
		♥ 9854			
		♦ B 953			
		♣ 97			

Aber was nun? Partner hat mit 1 SA eröffnet. Wir haben 20 Punkte. Wenn Partner Maximum hat (17 FLP), dann muss der Großschlemm gehen. Aber wie bekommen wir das raus? Wir bieten **5 SA**. Das ist die **Einladung zum Großschlemm**. Partner geht mit Minimum in 6 SA, mit Maximum in 7 SA.

♠ AD 9
♥ KB 6
♦ AB
♣ KD 87

Die komplette Übersicht über die SA-Hebungen und -Einladungen ist in Tabelle 22 dargestellt.

2 SA	9 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 3 SA
3 SA	10-15 FLP, semiausgeglichen	Abschluss
4 SA	16-17 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 6 SA
6 SA	18-19 FLP, semiausgeglichen	Kleinschlemm
5 SA	20-21 FLP, semiausgeglichen	einladend zu 7 SA
7 SA	ab 22 FLP	Großschlemm

Tabelle 22: Forum D – SA-Antworten auf 1 SA

Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, dass

nach echten SA-Geboten 4 SA bzw. 5 SA quantitative Einladungen sind!

Beispiel 33.1 [Quantitative Einladungen]

1♣ – 2 SA – 4 SA Einladung zum Kleinschlemm


1♣ – 1♥ – 1 SA – 4 SA Einladung zum Kleinschlemm

1♦ – 1 SA – 4 SA Ass-Frage, denn 1 SA ist hier ein Notgebot

1♣ – 1 SA – 4 SA Einladung zum Kleinschlemm, denn 1 SA ist hier „echt“.

33.3 Schlemm im Farbspiel

Das Finden eines Schlemms im Farbspiel kann schwierig sein, denn ein Farb-Schlemm geht häufig bereits mit deutlich weniger als 33 Figurenpunkten. Woran liegt das? Nun, man kann stechen. Und eine Kürze des Partners in einer meiner langen (schwachen oder starken) Farben kann Gold wert sein. Deshalb bewerten wir unsere Blätter bei einem Farb-Fit nicht nach den Figuren-Längen-Punkten (FLP), sondern nach den Figuren-Verteilungs-Punkten (FVP). Neben der Blattbewertung mittels FVP müssen wir auch immer unsere Stiche zählen, verbunden mit der Zählung der Stiche, die wir potentiell abgeben.

O –		Board 33.3	
♠ AB 10 8 2		♠ KD 7 5 4	
♥ 10		♥ A 9 4 3	
♦ A 9 8 4		♦ 3	
♣ AK 3		♣ D 5 4	
			

Wir haben zusammen nur 27 FP, aber trotzdem geht beim 2-1-Stand der Pik sogar 7 Pik. Wie bekommt man das raus, dass ein Großschlemm geht? Nun, die FP helfen uns nicht weiter, die Verteilungspunkte schon eher. Mit Verteilungspunkten kommen wir aber schon auf 33 FVP. Das ist zumindest Kleinschlemm.

Im Folgenden schauen wir uns einige Möglichkeiten an, um unser Blatt *besser* einschätzen und zu beschreiben. Die Figuren-Verteilungs-Punkte haben wir bereits erwähnt.


Wichtig: Wenn wir Schlemminteresse haben, dann müssen wir ein Gebot abgeben, so dass unser Partner

1. **nicht passen** darf und
2. unser **Schlemminteresse** erkennt.

Z.B. ist die Reizung 1♥-2♣-2♦-3♥ garantiert *keine* Einladung, denn wir haben mit Sicherheit 23 FLP. Wenn Partner nur etwas mehr als 12/13 Punkte hat, würde er uns nach 1♥ schon zum Vollspiel einladen. Also kann 3♥ nur forcierend (mind. bis zum Vollspiel) sein.

33.3.1 Kontrollgebote

Häufig hat man das Problem, dass Partners und meine Punkte in den gleichen Farben liegen und wir dafür leider eine andere Farbe überhaupt nicht kontrollieren.

		Board 33.4	
♠ AB 10 5 2		♠ KD 7 4	
♥ DB		♥ AK 9	
♦ AD 9 8		♦ KB 10 3	
♣ D 3		♣ B 2	
			

Wir haben zusammen 34 Figuren-Verteilungs-Punkte. Kleinschlemm dank Masse. Wunderbar. 6♠. Aber wenn Nord/Süd sofort Treff anspielen, dann gehen wir in 6♠ leider einmal down.

34 FVP, aber trotzdem gehen wir down. Woran liegt das? Nun, wir haben eine Bedingung für den Schlemm nicht abgesichert, die Kontroll-Bedingung:

Die Gegner dürfen in keiner Farbe 2 Stiche sofort abziehen können.

Ein probates Mittel, dies abzusichern, ist, sich durchzusagen, welche Farben man zumindest so kontrolliert, dass die Gegner da eben nicht 2 Stich hintereinander abziehen können. Dies nennt man **Kontroll-Gebote** (engl. Cue Bid).

Wenn wir feststellen, dass die Gegner in einer Farbe ungestört AK abziehen können, ist die *Assfrage* völlig sinnlos. Dann bleiben wir lieber gleich beim Vollspiel stehen und lassen den Schlemmversuch sausen.

Also ist eine **Kontrolle** eine solche Farbhaltung, in der wir verhindern können, dass die Gegner sofort AK abziehen. Welche Verteilung kann das sein? A x x x, K x, A K x, x, Chicane. Diese Karten stellen dagegen

keine Kontrolle dar: DB x, x x ... Man bezeichnet A x x x und Chicane als **Erstrundenkontrolle**, K x x x und Single als **Zweitundenkontrolle**³⁷.

Wie erkenne ich ein Kontrollgebot?

1♥ – 3♥ – 3♠ Kontrollgebot, Pik-Kontrolle

1♣ – 1♠ – 3♠ – 4♦ Kontrollgebot, Karo-, aber keine Treff-Kontrolle

1♥ – 2♥ – 2♠ **kein** Kontrollgebot, sondern Versuchsgebot (bittet um Hilfe in Pik)³⁸

1♦ – 4♦ – 4♥ Kontrollgebot, Cœur-Kontrolle

1 SA – 3♠ – 4♣ Wenn das 3♠-Gebot als *echt* vereinbart wurde, dann ist 4♣ ein Kontrollgebot, denn was soll das Treff-Gebot sonst hier bedeuten? Da der Eröffner gleichverteilt ist, kann es sich nur um eine Pik-Bestätigung und Treff-Kontroll-Ansage handeln.³⁹

Kontrollgebote:

- forcieren bis zum Vollspiel und
- signalisieren Schlemminteresse

Sie sind also **nicht passbar**. Kann man in einer begonnenen Kontrollreizung KEIN Kontrollgebot abgeben, kehrt man einfach zur Trumpffarbe zurück.

Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, dass Kontrollgebote **unter** dem Vollspiel (mindestens) **Zweitundenkontrolle**, **oberhalb** des Vollspiels **Erstrundenkontrolle** zeigen.

Was sagt Süd mit folgenden Händen? Nord hat 17-19 FVP und ein 4er Pik.

Nord	Süd
1♣	1♠
3♠	?

- ♠KB 1092 ♥96 ♦A 1054 ♣43 : 4♠. Keine Chance auf Schlemm.
- ♠KB 1092 ♥6 ♦AK 1054 ♣43 : 4♦. 16 FVP. Schlemminteresse. ♦-, aber keine ♣-Kontrolle.

Und was antwortet Nord auf die 4-Karo-Kontrollansage?

- ♠AD65
♥AKB 4♠. Süd hat Treff-Kontrolle verneint. Wozu die Cœur-Kontrolle durchsagen? Schlemm geht nicht.
♦DB7
♣1086
- ♠AD65
♥A4 Das sieht gut aus. Die Treff und auch die Cœur kontrollieren wir. Also entweder selbst mit 4 SA nach den Assen fragen oder dem Partner mit 4♥ die Cœur- und damit **auch** die Treff-Kontrolle durchsagen. Dann wird sie/er mit 4 SA nach den Assen fragen.
♦D87
♣KD87

Was bieten wir nach folgenden ungestörten Reizungen?

♠AD65	Nord	Süd	
♥KD2	1♣	1♠	Passe. 16 FVP. Nord kontrolliert aber weder Karo noch Cœur, also besser den Schlemmversuch abbrechen.
♦B87	3♠	4♣	
♣A87	4♠	?	
♠AD65	Nord	Süd	
♥KD2	1♦	1♠	4 SA. 19 FVP. Nord kontrolliert wieder weder Karo noch Cœur. Aber das ist auch nicht schlimm, da wir das tun. Mit unserem 4♣ wollten wir nur etwas mehr über Nord's Kontrollen rausbekommen. Ein Kleinschlemm wird das immer. Also jetzt Assfrage.
♦A87	3♠	4♣	
♣A87	4♠	?	
♠AKD5	Nord	Süd	
♥D1082		1SA	3♠. 18 FP plus mindestens 1-2 Punkte für den guten Cœur-Fit. Nord möchte Cœur spielen. Mit dem guten Fit können wir evtl. Richtung Schlemm gehen.
♦A87	3♥	?	
♣K7			

³⁷ Hier ist natürlich Vorsicht geboten. K x ist nur eine Kontrolle, wenn nicht mein rechter Gegner anspielt.

³⁸ Man kann dies aber durchaus als Kontrollgebot vereinbaren.

³⁹ Sie werden zurecht einwenden, dass es diese Reizung in ForumD nicht gibt. Denn nach 1SA reizen wir erst Transfer auf Pik.

♠ KD53	Nord	Süd	
♥ D82	1♠	3♠	4♠. Wir kontrollieren die Treff nicht, weder Nord noch Süd. Also Schlemmversuch abbrechen.
♦ A87	4♦	?	
♣ 876			
♠ D1053	Nord	Süd	
♥ KD2	1♠	3♠	3♥. Wir zeigen damit Cœur- und AUCH Treff-Kontrolle. Bei fehlender Treff-Kontrolle hätten wir – trotz Cœur-Kontrolle – den Schlemmversuch mit 4♠ abgebrochen.
♦ 1087	3♦	?	
♣ A76			
S –	♠ A1098	Board 33.5	
	♥ 106		
	♦ A109764		
	♣ 3		
♠ 2		Nord	Süd
♥ DB52	♠ B63	1♠	Süd beginnt die Kontrollreizung mit Treff, Nord sagt seine Karo-Kontrolle durch. Also Kontrolle in allen Farben. Daraufhin fragt Süd nach den Assen, Nord gibt seine 2 Assen durch. Damit müsste der Kleinschlemm gehen.
♦ 832	♥ 987	3♠	4♣
♣ D9874	♦ DB5	4♦	4 SA
	♣ KB62	5♥	6♠
	♠ KD754		
	♥ AK43		
	♦ K		
	♣ A105		

Sie werden zurecht die Frage stellen, wieso wir die Kontrollgebote nur im Farbspiel diskutieren. Im Kontext von Schlemms sind Kontrollgebote nur bei Farb-Schlemms von großer Relevanz. Natürlich können Sie diese auch für einen SA-Kontrakt nutzen. Allerdings müssen wir dann aber Chicane als Erstrunden-Kontrolle und ein Single als Zweitrundenkontrolle ausschließen.

Kontrollgebote nutzt man auch bei UF-Fits, um eventuell auf 3 SA zu kommen.

Beispielsweise zeigt Nord mit seinem 2♠ Interesse an 3 SA und nennt eine Pik-Kontrolle. Damit verneint er gleichzeitig eine Cœur-Kontrolle. Ob Nord Treff kontrolliert wissen wir zu diesem Zeitpunkt nicht. Süd kontrolliert aber diese beiden Farben und geht in's Vollspiel.

Nord	Süd
1♦	2♦ ^a
2♠	3 SA
a) ab 11 Punkte	

33.3.2 Ass- und Königs-Frage

Ass-Frage mittels Roman-Keycard-Blackwood-Konvention Bisher haben wir die Ass-Frage (4 SA) wie folgt beantwortet:

0 Asse 5♣

1 Ass 5♦

2 Asse 5♥

...

Das ist **ungünstig**. Denn wenn unser Partner 3 Asse (5♠) hat, wir aber für einen Cœur-Kleinschlemm alle 4 von ihm bräuchten, dann ist durch sein erzwungenes 5♠-Gebot schon klar, dass wir 6♥ spielen *müssen*. Wir nehmen durch die aufsteigende 0-1-2-3-4-Folge relativ viel Bietraum weg. Außerdem ist es in **Farbkontrakten** sinnvoll, auch den **Trumpf-König** in die Assfrage einzubeziehen. Wir behandeln den Trumpf-König einfach wie ein Ass. Man redet deshalb jetzt nicht mehr von Assen, sondern von Keycards (Schlüsselkarten). Auch die **Trumpf-Dame** sollten wir klären. Deshalb modifizieren wir die Antworten auf die Ass-Frage 4 SA:

Antworten auf Roman Keycard Blackwood (RKCB) 4 SA

5♣ 3 oder 0 Keycards

5♦ 4 oder 1 Keycards

5♥ 2 oder 5 Keycards OHNE Trumpfdame

5♠ 2 oder 5 Keycards MIT Trumpfdame

Ich bevorzuge übrigens, die Trumpfdame zu ignorieren. Damit bleibt das 5♠-Gebot verschont. Mit 5♥ zeige ich 2 oder 5 Keycards.

Sie werden sagen, dass es doch nun zu Missverständnissen kommen kann. Nein. Das ist ausgeschlossen, da man sich im Schlemmpunktbereich immer überlegen kann, ob zB 0 oder 3 Asse gemeint sind.

Man merkt sich übrigens diese Konvention⁴⁰ gut wie eine Telefonnummer: 30-41-2.

S – OW ♠ K 6 5 Board 33.6

♥ K D 8 7 3

♦ K 5

♣ K 8 6

♠ 10 8 4 2

♥ 6 5 2

♦ 9 8 7 4 3

♣ 10

N
W O
S

♠ B 7

♥ A B 10 9

♦ A D

♣ A D 9 4 3

♠ A D 9 3

♥ 4

♦ B 10 6 2

♣ B 7 5 2

Nord	Süd
	1♣
1♥	4♥
4 SA	5♣
6♥	

Nord fragt nach den Keycards. 5♣ kann nach dieser Reizung nur bedeuten, dass Süd 3 Keycards hat. Das müssen 3 Asse sein. Ein Ass fehlt also.

Nach den Königen braucht Nord nicht zu fragen.

Ausspiel: ♦B. Beste Chance: Süd muss die Treff entwickeln. West bedient 2. Runde nicht mehr. Also kann Süd gegen Ost schneiden.

Königsfrage und Frage nach der Trumpf-Dame Die **Königsfrage** sollte man nur stellen, wenn man Richtung Großschlemm möchte. D.h. i.allg. sollte man

- alle Asse,
- den Trumpf-König und
- (möglichst) die Trumpf-Dame haben.

Die Standard-Königs-Frage ist 5 SA. Partner nennt dann seine Könige. 0 Könige 5♣, 1 König 5♦ usw.

Bevor wir zu den Königen kommen, müssen wir noch die Trumpf-Dame klären. Beachten Sie, dass man nach den Antworten 5♣/♦ noch NICHT weiß, ob Partner die Trumpf-Dame hat. Wie fragen wir den Partner nun nach der Trumpfdame? Ganz einfach, wir nennen einfach das **nächsthöhere Gebot**! Natürlich müssen wir unsere gefundene Fitfarbe dabei auslassen, das wäre ein Abschlussgebot. Also fragt nach Partners (z.B.) 5♣ unser Gebot 5♦ nach der Trumpfdame. Dies beantwortet Partner entweder

- mit dem nächsten Gebot (keine Trumpf-Dame) oder
- dem übernächsten (Trumpf-Dame).

Partner kann dabei ein Trumpfgebot durchaus mit benutzen, wir wissen ja, dass er uns nur antwortet.

Doch nun zur **Königsfrage**: Bisher wurde die K-Frage mit 5 SA gestellt. Man kann nun auch die K-Frage modifizieren. Wenn z.B. der Fit in Cœur gefunden ist und unser Partner unsere RKCB-Frage mit 5♣ beantwortet hat, dann wäre unser Gebot 5♦ – das ist das nächsthöhere Gebot – die Frage nach der *Trumpf-Dame*. Falls uns die Trumpf-Dame gar nicht interessiert (wir haben sie evtl. selbst), dann möchten wir wahrscheinlich gleich nach den Königen fragen. Nach (z.B.) Cœur-Fit und 4 SA – 5♣ wäre 5♦ die Frage nach der Trumpfdame (s.o.). 5♥ wäre *Abschluss*. Folglich ist das dann nächsthöhere Gebot 5♠ (das kann nur künstlich sein) die Königsfrage.

Falls Partner mit 5♥/♠ bereits die Trumpfdame geklärt hat, können wir mit dem nächsthöheren Gebot (wieder unter Überspringen der Trumpffarbe) nach den Königen fragen.

Man bezeichnet dies als die **rollende Königsfrage**.

Bei der Beantwortung der K-Frage muss der Trumpf-König ignoriert werden! Den haben wir schon als Keycard genannt! Man beantwortet die K-Frage nun einfach aufsteigend (0-1-2-3).

⁴⁰ Viele Spieler spielen nicht 30-41-2, sondern 41-30-2.

Nord	Süd
------	-----

	1♠
3♠	4♦
4 SA	5♦
5♥	5 SA
6♣	6♦

Süd signalisiert mit 4♦ Schlemminteresse und Karo-Kontrolle. Nord kontrolliert offensichtlich Cœur und Treff und fragt nach den Assen. Süd antwortet artig 1 oder 4 Asse. Nun fragt Nord rollend nach der Trumpfdame (5♥) (5 SA wäre die Frage nach den Königen, 5♠ Abschluss), die Süd hat (5 SA). Nun kommt von Nord rollend die Königsfrage, Süd zeigt 0 Könige. Nord schließt mit 6♠ ab.

W – 6♠

♠ D97
♥ KD 106
♦ 54
♣ AB 52

♠ 63
♥ B9854
♦ DB2
♣ 874

N		O
W		S

♠ K5
♥ 732
♦ 9873
♣ KD96

Board 33.7

♠ AB 10842
♥ A
♦ AK 106
♣ 103

West	Ost
1♣	2♠ ^a
3♠	4♦ ^b
4♥ ^c	4 SA
5♦ ^d	5♥ ^e
5 SA ^f	6♠

a) ab 18 FLP
b) Karokontrolle, aber nicht Treff
c) Cœur- UND Treffkontrolle
d) 1 Keycard
e) Frage nach Trumpfdame
f) Trumpfdame

Süd greift mit ♣K an. West nimmt. ♥A, 2x Karo abziehen plus Schnapper. Auf ♥KD je 1x Karo und Treff wegwerfen. ♠D zum Schnitt vorlegen.

33.3.3 Exclusion Blackwood

Nehmen wir an, wir sind auf der Suche nach einem Schlemm in Pik und halten folgendes Blatt:

♠DB 1084 ♥– ♦AK 106 ♣K932

Wenn wir jetzt mit 4 SA nach den Keycards fragen und Partner uns 3 Keycards zeigt, dann haben wir ein Problem. Eine der Keycards des Partners könnte das ♥Ass sein, dann gingen nur 6♠. Ist das ♥Ass aber nicht dabei, dann gehen wohl 7♠. Analog wissen wir bei 2 gezeigten Keycards nicht, ob 6 Pik gehen oder nicht. Denn das ♥A beim Partner wäre schön, interessiert uns aber nicht wirklich, da wir die Cœur ja stechen können. Was tun? Wir stellen die Ass-Frage nicht mit 4 SA, sondern wir bieten sofort 5♥. Partner kann dieses Gebot nicht sofort begreifen, da 5♥ nach einem Pik-Fit eigentlich unsinnig sind. Deshalb können wir dieses Gebot als Frage nach den Keycards vereinbaren, wobei Partner die Cœur-Farbe ignorieren soll. Nun bekommen wir die exakte Information, die wir brauchen.

Sie werden einwenden, dass wir mit 5♥ schon ziemlich hoch sind, vielleicht sogar schon zu hoch. Deshalb modifizieren wir unsere Idee ein wenig: Ein Sprung (nach Farb-Fit) in die 4er bzw. 5er Stufe ist *Exclusion*

	Nord	Süd	Nord	Süd	Nord	Süd
<i>Blackwood.</i> Beispiele sind:	1♥	3♥	1♥	3♥	1♠	3♠
	4♠		5♣		5♦	

Die Antworten vereinbaren wir analog zum normalen Blackwood.

33.3.4 Splinter

Im Farbspiel helfen uns die Figurenpunkte häufig nicht, denn Farb-Schlemms gehen ab und an auch mit deutlich weniger als 33/37 FP. Während im SA meistens ausgeglichene Hände mit der entsprechenden Punkte-Stärke gefragt sind, sind in einem Farbspiel unausgeglichene Hände interessant. Denn habe ich in einer Hand eine Kürze (Single oder Chicane), kann ich in einem Farbspiel Partners Loser in dieser Farbe stechen. Ein starkes Gebot für Kürzen ist **Splinter**, ein Doppelsprung in einer neuen Farbe. Beispielsweise zeigt nach einer 1♠-Eröffnung ein 4♦-Gebot des Partners:

- Pik-Fit
- Karo-Single oder -Chicane
- mindestens Vollspiel, Schlemminteresse

Ein Beispiel:

N – ♠ AD72 Board 33.8

♥ AK964

♦ A76

♣ 8

♠ 93

♥ D108

♦ KB952

♣ KB5

W N
S O

♠ 108

♥ B32

♦ D1084

♣ D763

♠ KB654

♥ 75

♦ 3

♣ A10942

Nord Süd

1♥ 1♠

4♣^a 4 SA

5♥^b 6♠

a) Splinter, Fit-Bestätigung und
Single/Chicane in Treff

b) 2 Keycards

Nur 29 FP. Aber nach dem Splintergebot – Doppelsprung in eine neue Farbe zeigt Fit und Single/Chicane in der genannten Farbe – muss Süd nur noch wissen, ob Nord das Cœur-Ass hat. Denn Süd ist auch stärker als bei einer normalen Eröffnung (5 Loser). Süd hat Glück, dass Nord 2 Keycards zeigt. Sonst hätte Süd den Schlemmversuch mit 5♠ abgebrochen.

Bei geschicktem Spiel (Cross Ruffing) gehen 7♠, was aber schwer zu finden ist.

Das **Splinter-Gebot** sollten Sie in Ihre Konventionen aufnehmen. Es zeigt

- einen Fit in der vom Partner gezeigten Farbe,
- ein sicheres Vollspiel und
- Interesse am Schlemm.

33.4 Ass-Frage nach SA-Eröffnung

Wir betrachten nun die Situation, dass unser Partner mit 1 oder 2 SA eröffnet hat. Sind wir selbst stark und versuchen wir, Richtung Klein-/Großschlemm zu gehen, müssen wir natürlich auch hier absichern, dass wir alle Farben kontrollieren. Nach den Assen können wir aber nicht mit 4 SA fragen, da 4 SA ja eine quantitative Einladung zum Kleinschlemm ist (Abschnitt 33.2).

Was aber machen wir mit dieser Hand?

W –

♠ AK102

♥ DB6

♦ AB72

♣ K3

Board 33.9

♠ DB8

♥ AK109854

♦ KD3

♣ –

W N
S O

Teiler West eröffnet mit 1SA. Osts Blutdruck geht etwas nach oben, denn er sieht sofort: Unser Spiel ist Cœur. Und unter dem Vollspiel geht das Spiel nicht vom Tisch.

Aber eventuell wird es ein Schlemm? Was möchte Ost nur noch von West wissen? Die Asse. 4 SA wäre jetzt missverständlich, da dies die Einladung zum Kleinschlemm ist.

Wie fragen wir nun nach den Assen: 4♣ (sog. Gerber-Konvention). Partner antwortet genau wie bei RKCB, immer eine Stufe höher gehend:

4♦ 3 oder 0 Asse

4♥ 4 oder 1 Ass,

4♠ 2 Asse

Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, dass

nach echten SA-Geboten 4♣ die Ass-Frage ist!

W – NS

♠ K5

Board 33.10

♥ AD63

♦ KB9

♣ A832

♠ 1093

♥ B952

♦ 52

♣ B1074

W N
S O

♠ 8

♥ K1087

♦ D764

♣ D965

♠ ADB7642

♥ 4

♦ A1083

♣ K

Nord Süd

1 SA 4♣^a

4♠^b 4 SA^c

5♥^d 6♠

a) Assfrage

b) 2 Asse

c) Königsfrage

d) 2 Könige

Da Süd nicht weiß, welcher König auf Nord fehlt, sollte er beim Kleinschlemm bleiben.

33.5 Schlemm – Beispiele

N – alle ♠ KDB8 Board 33.11

♥ A 104

♦ A

♣ AKD97

♠ 74

♥ K92

♦ 108432

♣ 652

N
W O
S

♠ 1032

♥ B753

♦ DB95

♣ B4

♠ A965

♥ D86

♦ K76

♣ 1083

Nord Süd

2♦^a 2♥^b3♣ 3♠^c4 SA 5♦^d

6♠

a) Stark

b) Relay-Gebot

c) Schlemm-Versuch, 4er Pik

d) 1 Ass

Die Reizung kann gemäß Ihren Konventionen anders verlaufen. In jedem Fall müssen NS in 6 Treff, Pik oder SA landen.

Dass 7♠ gehen, ist nicht so leicht herauszufinden. Ob Nord mit 6♠ oder 6 SA abschließt, lassen wir offen. In einem Paarturnier wird man wohl 6 SA sagen, in einem Teamturnier 6♠ oder 6♣.

Nord Süd

2 SA

6 SA passe

Das ist ein Schlemm dank Masse. Einfach Punkte zählen. Besser geht es nicht.

O – NS

♠ KB2

♥ KB

♦ K65

♣ B9843

Board 33.12

♠ 1085

♥ D1087632

♦ 10

♣ 76

♠ 764

♥ 95

♦ 97432

♣ A52

♠ AD93

♥ A4

♦ ADB8

♣ KD10

S – alle

♠ 2

♥ D43

♦ AKDB965

♣ A8

Board 33.13

♠ K98

♥ B10985

♦ 1072

♣ 64

N
W O
S

♠ DB106

♥ 7

♦ 43

♣ D97532

♠ A7543

♥ AK62

♦ 8

♣ KB10

Nord Süd

1♠

2♦ 2♥

4♦ 4 SA

5♣ 7 SA

Nord zeigt mit seinem 4♦ ein exzellentes Karo. Und Punkte. Deshalb sollte Süd die Assfrage stellen.

Nords 5♣ zeigt 3 Keycards (♣A, ♦AK), da Nord natürlich von Karo als Trumpf ausgeht. Süd sollte mutig sein.

Ost West

1♦ 1♥

3♥ 4 SA

5♣ 6♥

Das ist ein Schlemm, der nicht so leicht zu finden ist. Ost zeigt 3 Keycards. Deshalb sollte West mit 6♥ abschließen.

N –

♠ AB973

♥ –

♦ D10652

♣ 1083

Board 33.14

♠ 8

♥ D109754

♦ 8

♣ AKD52

N
W O
S

♠ D42

♥ AKB6

♦ AK43

♣ 94

♠ K1065

♥ 832

♦ B97

♣ B76

N –	♠ 865	Board 33.15
	♥ B64	
	♦ 3	
	♣ DB9854	
♠ KD9		♠ A10743
♥ A82		♥ K5
♦ AB9652		♦ KD84
♣ 3		♣ AK
	♠ B2	
	♥ D10973	
	♦ 107	
	♣ 10762	

Dieser Schlemm ist nicht leicht zu reizen, es sei denn, man kennt Splinter. Eine mögliche Reizung ist rechts aufgeführt. Das 4♣-Gebot ist Splinter und zeigt Trumpf-Bestätigung, ein ♣-Single/Chicane, plus genug Stärke für das Vollspiel. Die Königsfrage ist hier unnötig, denn Ost kennt Wests Karten.

West	Ost
	1♠
4♣ ^a	4 SA
5♣ ^b	5♦ ^c
5♠ ^d	7 SA
a) Splinter	
b) 3 Keycards	
c) Trumpfdame ?	
d) Trumpfdame ok	

33.6 Gegenspiel gegen Schlemms

Auf das Thema **Gegenspiel** gehen wir in etlichen Abschnitten ein, beispielsweise in den Abschnitten 12, 13, 14, 15, 23.1.

Gerade bei Schlemms hängt der Erfolg des Gegenspiels vom **Ausspiel** ab. Fast immer ist mit dem Ausspiel entschieden, ob der Alleinspieler oder die Gegenspieler triumphieren. Deshalb konzentrieren wir uns im Folgenden auf das Ausspiel und gehen nicht auf allgemeine Gegenspielüberlegungen ein. Auch beim Ausspiel setzen wir Standard-Ausspiele wie Ausspiel von einer Sequenz, die 11er Regel (beim SA), Partners Farbe oder Single (gegen Farbspiele) voraus und gehen nur auf Schlemm-spezifische Ausspielüberlegungen ein.

Zunächst diskutieren wir 2 Kontras, mit denen wir unserem Partner helfen können, das *richtige* Ausspiel zu finden. Gemäß der Regel von Richthofen [Ric88]:

„In Gegners Schlemm sollst Du bedenken: Dein Kontra kann das Ausspiel lenken.“

33.6.1 Das Ausspiel-Kontra

In der klassischen Schlemm-Reizung kommt es zu vielen künstlichen Geboten. Egal, ob Kontrollgebote oder Keycards, regelmäßig nennen die Gegner Farben, die sie gar nicht spielen wollen. Wie können wir diese Gebote als Gegenspieler ausnutzen?

N –	♠ AD72	Board 33.16
	♥ AK1094	
	♦ K76	
	♣ 8	
♠ 109		♠ 83
♥ B8632		♥ –
♦ DB109		♦ A8542
♣ B10		♣ D76532
	♠ KB654	
	♥ D75	
	♦ 3	
	♣ AK94	

Nord	Ost	Süd	West
1♥	passe	1♠	passe
4♣ ^a	passe	4 SA	passe
5♥ ^b	X	6♠	

a) Splinter, Fit-Bestätigung und Single/Chicane in Treff

b) 2 Keycards

Was sagt uns das Kontra auf 5♥? Ost möchte, dass West genau diese Farbe anspielt. 1 down.

Wird eine andere Farbe angespielt, erfüllen NS den Schlemm.

Dass West ausspielen muss, ist zu diesem Zeitpunkt bereits klar, denn NS haben sich ja schon auf Pik geeinigt.

33.6.2 Das Lightner-Kontra

Nords Karten:

♠ – Nach dieser Reizung möchte Nord, dass Süd Pik ausspielt. Wie kann Süd dies seinem Partner sagen? Dafür gibt es das **Lightner-Kontra**. Kontriert Nord das 6♥-Gebot von Ost, dann möchte er ein *ungewöhnliches* Ausspiel, die erste vom Dummy genannte Nicht-Trumpf-Farbe, also ♠.

West	Ost
	1♦
1♠	2♥
4♥	4 SA ^a
5♥ ^b	6♥
a) Assfrage	
b) 2 Keycards	

Hier die ganze Hand:

O – alle ♠ – Board 33.17
 ♥ 642
 ♦ 10983
 ♣ AK6532

♠ AKB63
 ♥ AB87
 ♦ 76
 ♣ D4

	N	
W		O
	S	

♠ D85
 ♥ KD103
 ♦ AKDB4
 ♣ 9

♠ 109742
 ♥ 95
 ♦ 52
 ♣ B1087

Jedes Ausspiel außer Pik schenkt dem Alleinspieler den Kontrakt. Hätten Sie nach dieser Reizung von Süd Pik ausgespielt? Wohl eher nicht.

33.6.3 Ausspiel gegen Schlemm

In den letzten beiden Abschnitten 33.6.1 und 33.6.2 sind wir auf Ausspielhilfen gegen Schlemms eingegangen.

Auf das Thema **Ausspiel** sind wir bereits in den Abschnitten 13, 14 und 15 eingegangen. Im Folgenden gehen wir auf spezifische Aspekte des Ausspiels gegen Schlemms ein, falls Partner uns keine Ausspielhilfe gegeben hat. Vorab müssen wir uns die Frage stellen, was wir von unserem Partner erwarten können. Spielen die Gegner 6 SA, und haben wir 7 oder 8 FP, dann wird unser Partner nichts haben. Haben wir 0 Punkte, dann wird unser Partner ein paar Punkte haben. Und diese Punkte (egal ob bei uns oder beim Partner) müssen wir in Stiche umsetzen. Deshalb sollten wir diese schützen. Schwieriger ist es im Farbspiel, da wir als Gegenspieler da durchaus mehr Punkte haben können und der Alleinspieler den Schlemm aufgrund von Längen oder Kürzen gewinnen möchte.

Vorab: Wenn wir überhaupt keine Idee eines guten Ausspiels haben, oder wenn wir befürchten, dem Alleinspieler mit unserem Ausspiel zu helfen, dann sollten wir defensiv angreifen, sprich: passiv.

Einige Ausspielregeln, die wir im Gegenspiel für „normale“ Spiele (also keine Schlemms) beachten, müssen wir beim Schlemm überdenken. Beispielsweise ist eine Grundregel, dass man **nicht** von einem **leeren Ass** oder einem **leeren König** anspielt. Das sture Einhalten dieser Regel kann im Schlemm-Gegenspiel katastrophal sein. Denn im Schlemm geht es vordergründig nicht darum zu verhindern, dass der Alleinspieler eine Farbe entwickelt. Vielmehr wollen wir möglichst zügig 1 bzw. 2 Stiche abziehen.

Also wann sollte man ein (leeres) Ass ausspielen? Vielleicht fangen wir mit der Frage an, wann wir ein leeres Ass **nicht** ausspielen sollten. Haben die Gegner unsere Ass-Farbe genannt, dann sollten wir das Ass *nicht* spielen. Wir würden dem Alleinspieler unnötig helfen, genau diese Farbe bzw. die Gewinner in dieser Farbe zu entwickeln. Außerdem sieht es so aus, als wenn uns dieser Stich nicht wegläuft.

Und wann sollten wir über einen Ass-Angriff nachdenken? Wir haben ein A x x x x in einer Farbe, die beide Gegner mindestens zu dritt haben. Dies können wir manchmal aus der Reizung ableiten, wenn beide Gegner eine ausgeglichene Hand zeigen. Wenn die Gegner nun in einem Farbschlemm gelandet sind, dann spricht einiges dafür, dass unser Partner nur ein Single hat. Also spielen wir das Ass.

Auch wenn unser Partner in der Reizung eine lange Farbe gezeigt hat, ist die Wahrscheinlichkeit, dass er in

unserer Ass-Farbe single ist, hoch. Also auch hier: Ass spielen.

Wenn einer der Gegner eine lange Farbe gezeigt hat, ist die Gefahr groß, dass der Alleinspieler auf diese lange Farbe die Loser unserer Ass-Farbe abwirft. Das wäre eine Katastrophe. Also ist auch hier das Ass-Ausspiel eine gute Option.

Und was ist mit dem Spiel eines **Singles**? Hier streiten sich die Geister. Ein Single ist wohl nur im Farbspiel sinnvoll. Im SA-Schlemm kann das nur dann sinnvoll sein, falls Partner diese Farbe gereizt hat. In jedem Fall müssen wir sehr arm sein, wenn wir ein Single spielen. Denn wenn wir Punkte haben, dann kann unser Partner unmöglich auch Punkte haben. Wozu dann ein Single ausspielen? Hier hilft die Regel von Richthofen [Ric88]:

„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm.“

SA-Schlemms haben andere Eigenheiten als Farb-Schlemms. Das hat Auswirkungen auf das Ausspiel. Haben wir ein paar Figurenpunkte, dann sollten wir diese gegen einen SA-Schlemm nicht leichtfertig auf's Spiel setzen.

Betrachten wir das Ausspiel gegen **6 SA**. Was spielen Sie von ♠9873 ♥K53 ♦KB43 ♣54 aus? Zunächst überlegen wir, wieviele Punkte unser Partner haben kann? Nicht viele, oder? Wir haben ja schon 7 FP. Mehr als einen Buben kann Partner nicht haben. Welche Farben sollte folglich bitte der Alleinspieler anspielen? Richtig: Cœur und Karo. Also spielen wir besser Pik aus. Gemäß der Regel von Richthofen [Ric88]:

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne.“

W – alle ♠ KB94 Board 33.18
♥ 9642
♦ K83
♣ 64

♠ AD83
♥ KD7
♦ DB10
♣ AK9

	N	
W		O
	S	

♠ 1075
♥ AB103
♦ A74
♣ DB10

West	Ost
2 SA	3 ♣
3 ♠	6 SA

Nord muss ausspielen. Wieviele Punkte kann Süd haben? So gut wie nix. Also passives Ausspiel von Nord.

♠ 62
♥ 85
♦ 9652
♣ 87532

O – ♠ D104 Board 33.19
♥ 9642
♦ 642
♣ 752

♠ KB96
♥ 75
♦ KB103
♣ AB8

	N	
W		O
	S	

♠ A73
♥ KD8
♦ AD5
♣ KD94

West	Ost
	2 SA
3 ♣	3 ♦
6 SA	

Süd sollte passiv angreifen. Die Karo-Sequenz ist ideal und wird selten Schaden anrichten. Wie gewinnt Ost das Spiel?

♠ 852
♥ AB103
♦ 987
♣ 1063

Ost sollte auf das Cœur-Ass bei Nord hoffen und ♥5 zur Dame spielen. Jetzt muss Süd klein bleiben, dann wird Ost dieses Manöver wiederholen.

Gegen Farb-Schlemms ist die Lage meistens komplizierter. Hat man Farb-Schlemms, bei denen wir wissen, dass die Alleinspieler beide gleichverteilte Hände haben, können wir obige Überlegungen zum Ausspiel gegen SA übernehmen. Ein passives Ausspiel ist auch hier meistens eine sinnvolle Option. Anders sieht es dagegen aus, wenn wir bei den Gegnern Längen und Kürzen vermuten. Dann sollten wir versuchen, möglichst schnell unsere 1 oder 2 Stiche zu bekommen, um den Kontrakt zu Fall zu bringen.

Spiele wir gegen einen 6♠-Kontrakt in Cœur von ^{D754}AKB32 □ das Ass aus, laufen wir Gefahr, dass wir Nords Dame etablieren. Nehmen wir an, das Ass läuft durch. Spielen wir den König nach? Hat Süd nur ein Single gehabt, dann wäre das Weiterspielen mit dem König eine Katastrophe, da Nords Dame danach hoch wäre. Hier helfen Längenmarkierungen. Hat Ost eine *gerade* Anzahl gezeigt, spielen wir den König, und der Kontrakt ist down. Sonst wechseln wir die Farbe.

O –	♠ 7	Board 33.20
	♥ A 107532	
	♦ DB	
	♣ 10874	
♠ AD86543	♠ KB 10	
♥ 4	♥ KDB986	
♦ AK5	♦ 973	
♣ AK	♣ 3	
	♠ 92	
	♥ –	
	♦ 108642	
	♣ DB9652	

Nord	Ost	Süd	West
	2♥	passe	2♠
passe	4♠	passe	4 SA
passe	5♣	passe	6♠
passe	passe	X	

Das 2♠-Gebot muss stark sein.

Da Ost 3 sehr gute Pik dazu hat, springt Ost in das Vollspiel. Nun versucht West den Schlemm.

Süd verlangt mit seinem Lightner-Kontra das Ausspiel von Cœur. Also ♥2.

Spielt Nord eine andere Farbe oder ♥A, ist der Schlemm erfüllt.

Aufgabe 33.1 [Ausspiel gegen Schlemm 1] Nach der Reizung

Nord	Süd	
1♠	2 SA	müssen Sie auf Ost von ♠A8754 ♥9 ♦9876 ♣B64 ausspielen. Was spielen Sie?
3♥	4 SA	
5♦	6♥	

Aufgabe 33.2 [Ausspiel gegen Schlemm 2] Nach der Reizung

Nord	Süd	
2 SA	4 SA	müssen Sie auf Ost von ♠742 ♥96 ♦D73 ♣K9743 ausspielen. Was spielen Sie?
6 SA		

33.7 Verhalten nach Zwischenreizung

Schlemmreizungen kommen nicht andauernd vor. Und Zwischenreizungen der Gegner sind erst recht nicht ständig an der Tagesordnung. Ab und an aber doch. Häufig erreicht man trotzdem den Schlemm, sei es durch Überrasche, Kontra etc. Nur bei der Ass-Frage ist es unangenehm, wenn die Gegner zwischenreizen. Dies wird gegen SA-Schlemms selten passieren, aber gegen Farb-Schlemms kann es schon mal passieren, dass ein Gegner eine lange Farbe hat. Dieser Spieler sieht die Chance, mit wenig Fallern durchzukommen und somit dem Schlemm-Paar weniger Punkte zu geben als bei einem erfüllten Schlemm.

Nord	Ost	Süd	West
1♥	passe	4 SA	5♦
??			

West hat offensichtlich ein gutes, langes Karo. Selbst auf die Gefahr hin, down zu gehen, hofft West auf eine gute Anschrift. Wahrscheinlich werden sich NS den Cœur-Schlemm nicht durch die Lappen gehen lassen. Aber dann ist das Karo-Gebot wenigstens eine gute Ausspiel-Marke.

Wie kann Nord nun die Ass-Frage beantworten, ohne zuviel Biestraum zu verlieren? Denn bei 5♥ (0 oder 3 Keycards) könnte Süd die Reizung noch abbrechen, bei 1, 2 oder 4 Keycards müsste Nord schon über das 5♥-Gebot hinausgehen.

Können wir das verhindern? Ja, wir haben jetzt auf Nord ja sogar die Möglichkeit zu passen oder zu kontrieren. Also vereinbaren wir folgende Gebote:

X	0 oder 3 Keycards
passee	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards

Falls Sie bei der Ass-Frage bei 2 Keycards noch die Dame durchgeben wollen, modifizieren Sie obige Tabelle wie folgt:

X	0 oder 3 Keycards
passee	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Keycards mit Trumpf-Dame

Wir sind bisher davon ausgegangen, dass die Gegner eine **Farbe** zwischenreizen. Was tun wir, wenn die Gegner uns mit einem Lightner-Kontra (Seite 130) überraschen? Ganz einfach. Wir nutzen das obige Prinzip und beantworten die Ass-Frage genau so. Mit der Modifikation, dass wir das Kontra nun durch Rekontra ersetzen.

XX	0 oder 3 Keycards
passee	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards

Falls Sie bei der Ass-Frage bei 2 Keycards noch die Dame durchgeben wollen, modifizieren Sie die Tabelle wie folgt:

XX	0 oder 3 Keycards
passee	1 oder 4 Keycards
nächstes Gebot	2 oder 5 Keycards ohne Trumpf-Dame
übernächstes Gebot	2 oder 5 Keycards mit Trumpf-Dame

Diese Konvention nennt man **DOPI/ROPI**. Die Abkürzungen stehen für **(Re-)Double 0, Passe 1**.

34 Alternative Blattbewertungen

34.1 Motivierung

Häufig haben wir Blätter, bei denen wir zwar ein gutes Gefühl haben, die Punktezahl uns allerdings vom Eröffnen abhält.

S –	♠ 10987	Board 34.1
	♥ 6543	
	♦ –	
	♣ 76532	
♠ 65432		♠ AKDB
♥ 109872		♥ AKDB
♦ B 109		♦ AK
♣ –		♣ KB9
	♠ –	
	♥ –	
	♦ D8765432	
	♣ AD1084	

Diese Hand wird in [Ber08] vorgestellt. Sie stammt aus dem James-Bond-Roman *Moonraker* von Ian Fleming. Bond (auf Süd) spielt gegen seinen Widersacher Hugo Drax, es geht um viel Geld. Ost hat eine Traumhand, Bond kommt ihm aber zuvor und eröffnet auf Süd mit 7♣. Ost kontriert dies, Süd rekontriert. West spielt den ♦B aus. Der wird von Nord gestochen, gefolgt von einem Trumpf. Süd deckt die Karte von Ost, geht mit einem Karo wieder zu Nord. Usw. 7♣ gehen problemlos, da die Karos von Süd nach dem zweiten Schnappen hoch sind.

Hätten Sie mit dieser Hand eröffnet? Ja, das wohl, aber hätten Sie gedacht, dass mit 8 Figurenpunkten 7♣ gehen? Was zeigt uns dieses (zugegeben: konstruierte) Blatt? Allein die Punktezählung reicht wohl als Blattbewertung nicht aus.

Natürlich sollten wir unsere normale Punktebewertung und die sich daraus ergebenden Eröffnungen nicht über Bord werfen. Vielmehr wollen wir uns im folgenden einige Bewertungen anschauen, die eine Eröffnung vorschlagen, obwohl unsere Standard-Punktebewertung davon abrät.

Noch eine Hand (gespielt am 20.9.2011 in Wismar):

♠ KD98642
♥ B10742
♦ –
♣ 8

Was eröffnen wir mit dieser Hand? 3♠? Dann werden Sie das Vollspiel in Pik nicht finden. Denn was brauchen wir vom Partner?

Diese Hand würde reichen: ♠ AB
♥ 98
♦ 1098765
♣ A32

Mit dieser Hand würde Partner unser Sperrgebot aber nicht auf 4♠ heben, was mit dieser Hand jedoch leicht zu erfüllen ist.

O – NS

♠ DB2
♥ AB1092
♦ 7642
♣ 4

Board 34.2

♠ 643
♥ KD8
♦ AB
♣ KD962

	N	
W		O
	S	

♠ AK109875
♥ 764
♦ D
♣ B5

♠ –
♥ 53
♦ K109853
♣ A10873

Diese Hand haben wir in Schwerin am 16.8.23 gespielt. Schauen Sie sich Osts Hand an. Hätten Sie mit diesen wenigen Punkten eröffnet? Nein? Dann verpassen Sie ein tolles Spiel. Ost eröffnete 1♦, Süd springt clever in 3♠. West weiß nicht so recht, was zu tun ist, und hofft auf Faller: Passe. Warum schweigt Nord? Nord kann kein Riese sein. Süd hat mit seiner Sperre auch nur wenige Punkte. West MUSS Punkte haben. Ost reizt 4♣. Süd verteidigt mit 4♠. West bietet 5♣, die problemlos gehen. Und das mit 22 FP in den OW-Händen. (Es gehen sogar 6♣, die aber wohl kaum zu finden sind.)

Also steht die Frage, wie wir solche Blätter besser bewerten können.

34.2 Die 20er Regel

♠ 42
♥ KDB64
♦ KB942
♣ 5

Würden Sie mit diesem Blatt eröffnen? Unsere Hand zuckt schon zur Bietbox, allerdings müssten wir auf der Basis der Punkte passen. Wir wissen zwar nicht, wohin die Biet-Reise gehen wird, aber spielen würden wir schon ganz gern. Mit Karo und Cœur haben wir zwei wirklich gute Farben. Aber wie wollen wir eine Eröffnung vor unserem Partner rechtfertigen? Dazu gibt es die 20er Regel.

Die 20er Regel ist ganz einfach:

Figurenpunkte
+ *Karten in den beiden längsten Farben*
= *Punkte*

Wenn diese Punkte mindestens 20 ergeben, eröffnen Sie frohgemut.

Sie können diese Regel auch abschwächen und zu einer 19er Regel machen. Das hängt von Ihrer Erfahrung und Spielstärke ab. Viele Spieler reizen aggressiv und fordern nur 19 (oder sogar nur 18) Punkte.

N –	♠ 93	Board 34.3
	♥ AD104	
	♦ KD542	
	♣ 76	
♠ DB108		♠ A76
♥ 96		♥ B32
♦ B107		♦ 863
♣ AK92		♣ DB43
	♠ K542	
	♥ K875	
	♦ A9	
	♣ 1085	

N
W
O
S

Eigentlich darf keiner eröffnen, nur in 3./4. Position könnte man mit etwas weniger als normaler Eröffnungsstärke eröffnen. Aber Nord kennt die 20er Regel und eröffnet folglich mit 1♦. Süd zeigt seine Cœur, die Nord bestätigt. Nun kann Süd zum Vollspiel einladen, was Nord annehmen sollte.

34.3 Die 15er Regel

Häufig sitzen wir erwartungsfroh am Tisch und haben eine vernünftige Hand, mit der wir eröffnen könnten. Leider eröffnet unser rechter Gegner mit 1♠. Das ist schon sehr ärgerlich, denn uns bleibt auf der 1er Stufe nur 1SA, womit wir unseren Partner wohl meistens belügen würden. Und auf die 2er Stufe wollen wir häufig nicht gleich gehen. Die gegnerischen Pik-Eröffnungen sind also meistens sehr unangenehm und störend.

Machen wir uns diese Beobachtung doch zunutze und eröffnen 1♠, wann immer wir es irgendwie rechtfertigen können.

Dafür gibt es die 15er Regel:

$$\text{Figurenpunkte} + \text{Pik-Karten} = \text{Punkte}$$

Ab 15 Punkten sollten Sie mit 1♠ eröffnen. (Natürlich gemäß ForumD mit einem 5er Pik.)

Beispiel 34.1 [Eröffnung] Eröffnen Sie mit folgenden Blättern? Und wenn ja, womit?

Karten	Gebot	Begründung
♠ A9743 ♥ K7 ♦ K942 ♣ 53	1♠	15er Regel, 10+5
♠ A76 ♥ KD1032 ♦ 2 ♣ D532	1♥	20er Regel, 11+5+4
♠ AD10742 ♥ K7 ♦ 42 ♣ 532	1♠	15er Regel, 9+6

Beachten Sie, dass bei der 3. Hand auch eine Sperransage mit 2♠ in Frage kommt. Hat also Ihr Partner bereits gepasst, würde ich diese Hand wohl mit einer Sperre eröffnen.

O – NS	♠ A10842	Board 34.4
	♥ A	
	♦ D1054	
	♣ KD9	
♠ B3		♠ KD765
♥ 97532		♥ 1086
♦ A73		♦ 8
♣ 1074		♣ AB53
	♠ 9	
	♥ KDB4	
	♦ KB962	
	♣ 862	

N
W
O
S

Ost eröffnet offensiv mit 1♠. 15er Regel. Nun fällt es NS nicht leicht, den 3SA-Kontrakt zu finden.

Und ist die 1♠-Eröffnung nicht riskant? NS können ja passen oder kontrieren. NEIN. Wenn West nix dazu hat, dann geht man vielleicht 1 oder 2 down, hat aber NS ein gutes Spiel weggenommen.

34.4 Die Loser-Rechnung

Die folgende Rechnung sollten Sie nur in Farbspielen anwenden.

Was ist ein Loser? Ein Verlierer, also ein Stich, den wir wahrscheinlich abgeben. Wieviele Stiche gibt man (in der Regel) in einer Farbe maximal ab? DREI. Vier ist im Farbspiel sehr unwahrscheinlich, denn entweder

Partner und ich haben mindestens 4:4-Karten, dann haben die Gegner nicht genug Karten, oder die Gegner haben 4:4-Karten, dann können wir stechen. Also scheint 3 Loser pro Farbe eine gute Annahme zu sein.

Wodurch können Loser verhindert werden? Durch A, K und D. Natürlich hebt der K nur dann einen Loser auf, wenn er nicht single ist. Analog hebt die Dame einen Loser auf, wenn sie zu zweit besetzt ist.

Karten	Loser	Karten	Loser
♠AB74 ♥K7 ♦K942 ♣532	2+1+2+3=8	♠AD742 ♥KB7 ♦42 ♣532	1+2+2+3=8
♠KD32 ♥A765 ♦2 ♣K532	1+2+1+2=6	♠D7 ♥K ♦AKD42 ♣KD532	2+1+0+1=4

Man sieht sehr schnell, dass die Loser-Rechnung ihre Schwächen hat. Z.B. ist vom Standpunkt der Loser-Rechnung aus Dxx gleichwertig mit Axx. Man zählt deshalb eine D ohne A, K oder B als 2,5 Loser. Natürlich muss die D immer noch mindestens 2 weitere Karten haben, also Dxx, Dxxx usw. DBxx dagegen wird nur mit 2 Losern gezählt. Eine weitere sinnvolle Modifikation ist, AB10x nur als 1,5 Loser zu zählen.

Hat man **maximal 7 Loser**, so darf man **eröffnen**. Seien Sie aber nicht zu offensiv und besprechen Sie mit Ihrem Partner, wieviele FP man mindestens haben sollte.

Gerade für OF-Spiele ist die Loser-Rechnung interessant, denn man kann Sie auch für die Berechnung der Stufe, auf die man Partner in seiner Farbe hebt, nutzen.

In Oberfarbspielen kann man folgende Regel anwenden:

$$\text{Bietstufe} = 18 - (\text{eigene Loser} + \text{Partners Loser})$$

S – NSOW ♠KD3 Board 34.5
 ♥742
 ♦AB1053
 ♣B2

♠742
 ♥KD109
 ♦D42
 ♣764

N
W O
S

♠B6
 ♥AB853
 ♦986
 ♣AD9

♠A10985
 ♥6
 ♦K7
 ♣K10853

Süd eröffnet aggressiv mit 1♠, auf Basis der Loser-Rechnung. Süd hat nur 10 Punkte, aber ein höchst interessantes Blatt. Beachten Sie, dass dieses Blatt viel Offensiv-Potential hat, aber im Gegenspiel wohl nicht viel wert ist.

Nord zählt seine eigenen Loser: 8. Jetzt addiert er Süds Loser (wahrscheinlich 7) und die eigenen (8). Dies ergibt 15. Die 15 zieht er von 18 ab und erhält die Bietstufe, auf die er Süd heben sollte: 3♠. Er lädt Süd also zum Vollspiel ein. Nun weiß Süd, dass Nord 8 Loser hat. Er selbst hat aber nicht 7, sondern nur 6. Also erhält er $18 - (6 + 8) = 4$. Er bietet das Vollspiel.

Haben Sie das Vollspiel auch gefunden?

Beachten Sie, dass man diese Rechnung nur bis zur 4er Stufe anwenden sollte. Diese Methode ist also gerade für Vollspiele (aber keine Schlemms!) in den Oberfarben geeignet.

34.5 Schnellstiche

Bei den sogenannten Schnellstichen (die auch Quick tricks bzw. Defensivstiche genannt werden) zählt man nur die Stiche, die man höchstwahrscheinlich in den ersten zwei Runden, in denen eine Farbe gespielt wird, bekommt. Folglich zählen hier nur A und K. Die D zählt nur unter bestimmten Bedingungen, und dann natürlich nur als halber Stich, da der Stich nicht sicher ist. Schauen wir uns ein paar Beispiele an:

- AKxxx – 2 Schnellstiche
- ADxxx – 1,5 Schnellstich
- Axx – 1 Schnellstich
- KDx – 1 Schnellstich
- Kxx – 0,5 Schnellstiche

Quicktricks sind eine gute Ergänzungsbewertung für ein Blatt.

Vergleichen Sie diese Hände: ♠AK54 ♥AK84 ♦64 ♣432 und ♠AB4 ♥DB4 ♦DB64 ♣K82.

Beide Hände haben 14 Punkte. Welche Hand bewerten Sie stärker? Ist SA der Kontrakt, dann bevorzugen wir die zweite Hand. Sonst ist die erste Hand deutlich stärker. Wie erkennen wir das? Die erste Hand hat 4 Schnellstiche, die zweite nur 1,5.

34.6 Spielstiche

Die Spielstiche haben wir schon mehrfach genutzt. Hier eine kompakte Darstellung. Als Spielstiche bezeichnet man die Stiche, die man bei eigenem Spiel wahrscheinlich bekommt. Die Zählweise ist sehr einfach. Man zählt die Figuren- und die Längenstiche. Figurenstiche werden wie folgt gezählt:

- AKD – 3
- AKB, ADB – 2,5
- AK, KDB, AD10 – 2
- AD, KB10, KDx – 1,5
- A, KD, KBx, DB10 – 1
- Kx, DBx – 0,5

Längenstiche zählt man wie folgt:

- Bei 4er, 5er, 6er Farben zählt die 4. Karte 0,5 Stiche, die 5. und 6. Karte je 1.
- Bei Farben, die mind. 7 Karten haben, zählt bereits die 4. Karte einen vollen Stich.

Einige Beispiele:

- AKDBxx – 6 Spielstiche (4+2)
- KDB109x – 5 Spielstiche (4+1)
- 9876543 – 4 Spielstiche (0+4); (bei 7er Farben bekommt man ab dem 4. Stich alle)
- KB10xx – 3 Spielstiche (1,5 Figurenstiche + 1,5 Längenstiche)

Schauen wir uns ein paar Beispielhände an:

- ♠ADB1054 ♥AK4 ♦A2 ♣K4 – 8,5 Spielstiche (5+2+1+0,5)
- ♠AB ♥AK654 ♦KB4 ♣KDB – 6,5 Spielstiche (1+3,5+1+2)

Spielstiche sind auch eine gute Ergänzungsbewertung für ein Blatt.

Wie würden Sie diese Hand eröffnen: ♠ADB10954 ♥AK42 ♦A ♣4 ? An Punkten (ForumD) haben wir nur 10+7+4+0 = 21. Aber auf welche Riesenhand wollen wir denn noch warten? Dies ist doch schon eine, oder? Hier helfen uns die Alternativbewertungen: nur 3 Loser, 4 Schnellstiche, 6+2+1+0 Spielstiche. Also: 2♦ (in ForumD plus).

Eine gute Faustregel für die Eröffnung mit 2♣ (ForumD) bzw. 2♦ (ForumD plus) ist:

- Mindestens so viele Schnellstiche wie Loser. oder
- Mindestens 9 Spielstiche (in UF besser 10).

Noch ein paar Beispiele (2♦ sei unsere stärkste Ansage, 2♣ Semiforcing):

- ♠AKDB54 ♥A4 ♦KDB10 ♣4 – 4 Schnellstiche, 3 Loser, 10 Spielstiche: 2♦.
- ♠AKDB542 ♥54 ♦B109 ♣A – 3 Schnellstiche, 5 Loser, 8 Spielstiche: besser nicht 2♦, sondern Semiforcing 2♣ oder eben nur 1♠.
- ♠AKD54 ♥AKD42 ♦93 ♣4 – 4 Schnellstiche, 3 Loser. Es sind zwar nur 8 Spielstiche, trotzdem sollte man 2♦ eröffnen. Sie brauchen vom Partner nicht viel.

34.7 Beispiele

Aufgabe 34.1 [Blattbewertung] Wie würden Sie diese Hände eröffnen?

- (1) ♠ADB1054 ♥AK4 ♦A2 ♣K4 ? (3) ♠KDB1054 ♥AK4 ♦AK ♣K4 ?
 (2) ♠KDB1054 ♥AK4 ♦AK ♣54 ? (4) ♠AKB1054 ♥K42 ♦K3 ♣A4 ?

Diese Hand stammt aus [Ber07]. West eröffnet aggressiv mit 1♠, auf Basis der 15er Regel. West hat nur 10 Punkte, aber ein höchst interessantes Blatt, welches aber wohl nur bei eigenem Spiel viel wert ist.

Ost antwortet artig 1 SA. Nun bietet West Cœur an. Der Fit ist gefunden, Ost hat nur 7 Loser, also bietet er nach der Loser-Rechnung sofort 4♥.

W – NSOW ♠ AKD Board 34.7

♥ A9653	
♦ –	
♣ ADB95	
♠ B1052	♠ 987
♥ 1042	♥ B87
♦ B862	♦ K10543
♣ K3	♣ 76
	♠ 643
	♥ KD
	♦ AD97
	♣ 10842

West eröffnet 1♦. Ost antwortet 1♥. West hat nur 6 Loser und sollte mit 3♥ einladen. Ost weiß um Wests 6 Loser und geht mit seinen 8 Losern in's Vollspiel.

N – OW ♠ B87 Board 34.9

♥ A106	
♦ KD863	
♣ 98	
♠ AK6	♠ 542
♥ 932	♥ B8
♦ 10742	♦ AB9
♣ D72	♣ B10643
	♠ D1093
	♥ KD754
	♦ 5
	♣ AK5

Nord muss hier mit 2♦ eröffnen (stärkste Ansage). Denn er hat nur 3 Loser. Es sind zwar lediglich 20 FP, aber durch das ♦-Chicane und die exzellente Verteilung der Punkte ist Nord ein Riese.

Haben Sie den Schlemm gefunden?

W – NSOW ♠ D942 Board 34.6

♥ 75	
♦ K1087	
♣ KDB	
♠ A10765	♠ 8
♥ AD109	♥ KB832
♦ 653	♦ 92
♣ 8	♣ A9753
	♠ KB3
	♥ 64
	♦ ADB4
	♣ 10642

S – NSOW ♠ D974 Board 34.8

♥ A9	
♦ 10832	
♣ A94	
♠ A	♠ 1062
♥ D1052	♥ KB743
♦ KB95	♦ D64
♣ D1083	♣ K6
	♠ KB853
	♥ 86
	♦ A7
	♣ B752

Süd eröffnet mit 1♥, Nord bestätigt mit 3♥ (nur 8 Loser). Süd hat nur 5 Loser und geht in's **Vollspiel**.

West eröffnet mit 1♠, 20er Regel. Ost bestätigt mit 3♠ (nur 8 Loser). West geht in's Vollspiel. Nur 6 Loser.

W – NS	♠ B 5 3	Board 34.10
	♥ A 9 6 4	
	♦ A 9 8 7 2	
	♣ 2	
♠ A 9 7 6 2		♠ K D 10
♥ B 3		♥ K D 10 2
♦ 3		♦ 10 6 4
♣ K D 10 9 8		♣ B 6 4
	♠ 8 4	
	♥ 8 7 5	
	♦ K D B 5	
	♣ A 7 5 3	

S – OW	♠ A K D 9 7	Board 34.11
	♥ 10 5 4 2	
	♦ 7	
	♣ K B 7	
♠ 10 8 5 3		♠ 6 4
♥ B 7		♥ A 8 3
♦ K 9 3		♦ A D 4 2
♣ A D 4 3		♣ 9 8 6 5
	♠ B 2	
	♥ K D 9 6	
	♦ B 10 8 6 5	
	♣ 10 2	

Nord eröffnet mit 1♠. Süd sagt 1SA. Nord nennt seine Cœur, die Süd bestätigt. Da Süd nicht gepasst hat, sollte Nord wissen, dass Süd 8 Loser hat. Nord geht in's Vollspiel. Nur 6 Loser.

34.8 Ergänzungen

Es gibt etliche Modifikationen bezüglich der Punktezahl. Ein guter Vertreter sind die **Zar-Punkte**, die berücksichtigen, dass Ass und König – in der Standard-Punkte-Zählung 4321 – häufig unterbewertet sind, Dame und Bube dagegen meist überbewertet. Die Zar-Methode bewertet folglich nicht 4321, sondern 6421. Weiterhin berücksichtigt sie gleich Verteilungspunkte für lange Farben, dies aber stärker als unsere einfachen Längenpunkte von je 1. Analog kann man auch die 10, die bei uns ja überhaupt nicht gezählt wird, einbeziehen. Man modifiziert die Punktezahl zu 54321, wobei das Ass 5, die 10 je 1 Punkt zählt [JK10].

35 Wiederbelebung

Ab und an droht die Reizung auf niedriger Stufe zu enden, so dass die Gegner ein relativ einfach zu gewinnendes Spiel geschenkt bekämen. Die klassischen Situationen sind

1♦ – passe – passe – ? und 1♦ – 1♠ – passe – passe
?

In beiden Fällen steht für uns die Frage, ob wir etwas bieten sollen oder nicht. Wir bewegen uns hier im Bereich der *Wettbewerbsreizung* bzw. des *Balancing*, also der korrekten Einschätzung, ob man (noch) ein Gebot abgeben sollte oder passt. Wir betrachten speziell Aspekte der **Wiederbelebung**⁴¹. Es geht also um die Frage, ob wir schweigen und den Gegnern ein relativ sicheres Spiel überlassen oder ob wir noch ein Gebot abgeben, verbunden mit der Gefahr, down zu gehen.

Natürlich hoffen wir auch, durch eine Wiederbelebung der Reizung die Gegner etwas anzustacheln, um sie in einen nicht erfüllbaren Kontrakt zu treiben.

Ein sehr gutes Buch zu diesem Themenkomplex stammt von Mike Lawrence [Law83].

Was wir **nicht betrachten** ist das Bieten in 1. Runde nach 3x passe: passe – passe – passe – ?

⁴¹ Die hier vorgeschlagenen Wiederbelebungsgedote können von Ihren Konventionen abweichen. Es sind nur Vorschläge, um die Grundidee zu illustrieren.

35.1 Wiederbelebung durch den Eröffner

N – OW ♠ D843 Board 35.1

♥ AB

♦ A10764

♣ K8

♠ B76

♥ K4

♦ 952

♣ A10962

	N	
W		O
	S	

♠ K102

♥ 8653

♦ DB

♣ B753

♠ A95

♥ D10972

♦ K83

♣ D4

Nord	Ost	Süd	West
1♦	1♥	passe	passe
?			

Süd hat zwar 7 Punkte, aber kein echtes Gebot. Außerdem hat Süd 4 ♥-Karten und kann mit einem Cœur-Spiel gut leben. Also besser passen.

Nord sollte wiederbeleben mit 1♠, denn Nord hat nur 6 Loser. Das Wiederbelebungsgebot kann auch eine 4er Farbe sein.

Nord	Ost	Süd	West
1♠	passe	passe	1♣
			?

Die Reizung droht frühzeitig zu enden. Die Gegner bekämen einen Kontrakt, der wohl fast immer zu gewinnen ist. Sollten wir mit dieser Hand nochmal reizen, und wenn ja, was? Was meinen Sie?

♠ 54
♥ D964
♦ KD2
♣ AK74

Wenn die Gegner auf **sehr niedriger Stufe** die Reizung beenden, sollten wir uns unsere Hand nochmal anschauen und kontrollieren, ob evtl. ein Spiel für uns drin ist. Wir müssen uns mehrere Fragen stellen:

1. Warum hat unser Partner gepasst?
 - War es eventuell ein Straf-Passe?
 - Konnte er nicht negativ kontrieren?
 - Ist er ganz schwach?
2. Lohnt es sich, die Reizung wiederzubeleben? Wie hoch ist das Risiko?

Erste Frage:

Nord	Ost	Süd	West
1♠	passe	passe	1♦
			?

Hat unser Partner straf-gepasst? Kann er wirklich die Pik halten? Wohl kaum, denn unsere Hand enthält ja schon 4 Pik-Karten.

♠ K654
♥ 64
♦ AK53
♣ K74

Also: Anhand unserer *eigenen Piks* können wir sehen, ob Partner die Pik halten kann.

Nun zur **zweiten Frage**. Wann sollte man die Reizung *wiederbeleben*?

1. Die Gegner stoppen die Reizung auf 1er oder 2er Stufe. (Wenn sie mit 2♠ stoppen, sollten wir vorsichtig sein, denn wir müssten in die 3er Stufe gehen.)
2. Die Gegner sind punktemäßig klar begrenzt.
3. Wir haben die nicht genannten Farben (nicht unbedingt alle) zumindest zu viert. Plus ein paar Punkte.
4. Wir sind nicht in Gefahr!

Wann sollte man die Reizung *nicht wiederbeleben*?

1. Mein Partner und ich sind zusammen eher schwach.
2. Wir haben die Gegnerfarbe gut.
3. Die gegnerische Reizung endet in einem Notgebot, es gibt also keinen bestätigten Fit.
4. Meine Figurenpunkte sind in Gegners Farbe.
5. Wir sind in Gefahr.

Welche Gebote haben wir zu Verfügung, falls wir wiederbeleben wollen? Wie üblich:

- Sans Atout
- Farbgebot

- Kontra

Ein starkes Mittel – wenn man sich zur Wiederbelebung entschließt – ist das **Wiederbelebungskontra**. Es erfüllt eine ähnliche Funktion wie das Informationskontra. Wann sollte man es einsetzen?

Wir müssen 2 Fälle unterscheiden:

- A) Unser **Partner** (der gepasst hat) hat wahrscheinlich **Gegners Farbe**.
- B) Unser **Partner** (der gepasst hat) kann die Gegnerfarbe **nicht** halten.

Vorab: Wann sollte man **nicht** mit einem Kontra wiederbeleben, sondern natürlich reizen?

- Mit einem Einfärber
- Mit einem guten Zweifärber (mind. 5-5, notfalls 5-4)
- Falls man in Gegners Farbe Chicane ist, dann spricht einiges dafür, dass unser Partner 4 Trumpf hat. Falls wir mit einem Kontra wiederbeleben, wird unser Partner das Kontra höchstwahrscheinlich passen und somit in ein Strafkontra umwandeln. Das könnte für uns in's Auge gehen.

Fall A) Partner hält Gegners Farbe

		Nord	Ost	Süd	West
Was sollte Nord nach folgender Reizung mit diesen Händen bieten?		1♦	1♠	passee	passee
		?			
♠ 54 ♥ K64 ♦ AB87 ♣ KD74	KONTRA	Wir wissen nicht genau, ob Süd die Pik hält. Ist aber auch egal, denn wenn Süd nach unserem Kontra passt, hält er die Piks dagegen. Nennt er eine Farbe, na wunderbar. Diese Hand ist zwar mit 7 Losern ein Grenzfall, aber die 443-Verteilung in den Nicht-Pik-Farben ist gut.			
♠ 4 ♥ KD64 ♦ AB87 ♣ KD74	KONTRA	Partner Süd hat garantiert die Pik dagegen. Und Nord hat gute Chancen auf mind. 3 Verteidigungsstiche. Die 1444-Verteilung ist für ein Kontra ideal.			
♠ 5 ♥ K64 ♦ ADB872 ♣ D74	2♦	Süd hält zwar bestimmt die Pik, aber wir haben keine Verteidigungshand. Kontra ist keine gute Idee. Was, wenn Süd auf das Kontra sein 4er Treff nennt ?			
♠ 3 ♥ 4 ♦ ADB872 ♣ ADB74	3♣	Süd hält zwar wieder bestimmt die Pik, aber mit diesem starken Zweifärber sollten wir keine Sekunde an ein Kontra denken.			

Fall B) Partner hält Gegners Farbe NICHT

Beachten Sie, dass der gepasste Partner schwach sein muss, es kann kein Straf-Passe gewesen sein.

♠ A86 ♥ D84 ♦ KDB72 ♣ B4	passee	Süd kann die Pik nicht halten. Folglich muss er schwach sein. Also wozu die Reizung wiederbeleben?
♠ A86 ♥ K84 ♦ KD10752 ♣ 4	2♦	Süd kann die Pik nicht halten und ist folglich schwach. Aber wir haben ein gutes Karo und nur 6 Loser. So einfach geben wir den Kontrakt nicht her. <i>„Stimmung“, sprach der Fuchs und knipste das Licht im Hühnerstall an.</i>

♠ ADB6
 ♥ K84
 ♦ KD52
 ♣ A4

1 SA Süd kann 0 Punkte haben. Mit 1 SA zeigen wir ein ausgeglichenes Blatt und (vernünftige) Stopper in Gegners Farbe. 18/19 FLP.⁴²

Systematisch: Nach einer Reizung 1♣ – 1♦♥♠ – p – p kann der Eröffner wie folgt wiederbeleben:

Gebot	Wann?
2♣	Einfärber (6er)
3♣	Einfärber (6er), aber stark (ab 17 FLP)
Neue Farbe	Zweifärber (5-4)
1 SA	18-19 FLP, mit Stopper
X	wie Informationskontra, kurz in Gegnerfarbe
Überruf der Gegnerfarbe	Frage nach Stopper, stark

Analog für eine Eröffnung mit 1♦, 1♥ oder 1♠.

Nun einige Beispielhände:

O – NS ♠ 83 Board 35.2

♥ AD1076

♦ 102

♣ K1054

♠ 10762

♥ 9853

♦ D86

♣ A3

	N	
W		O
	S	

♠ K9

♥ KB

♦ AB9753

♣ 862

♠ ADB54

♥ 42

♦ K4

♣ DB97

Nord	Ost	Süd	West
	1♦	1♠	passe
passe	??		

Osts ♠K wird zwar nichts wert sein. Dennoch sollte Ost wiederbeleben mit 2♦.

Nord	Ost	Süd	West
		1♣	1♥
passe	passe	??	

Süd sollte wiederbeleben mit Kontra.

S – OW ♠ 9654 Board 35.3

♥ KD42

♦ D1074

♣ 7

♠ 102

♥ AB1097

♦ K86

♣ AK8

	N	
W		O
	S	

♠ A83

♥ 86

♦ B52

♣ B10653

♠ KDB7

♥ 53

♦ A93

♣ D942

35.2 Wiederbelebung in letzter Position

Nun betrachten wir: Gegner hat eröffnet. Unser Partner und der rechter Gegner haben gepasst.

1 in F – passe – passe – ?

Genau genommen ist diese Situation keine reine *Wiederbelebung*. Wir streifen hier die normale *Gegenreizung*, für die Sie mit Ihrem Partner schon Konventionen vereinbart haben. In diesem Abschnitt werden wir sehen, dass es sinnvoll sein kann, in solchen Situationen auch mit schwächeren Blättern gegenzureizen. Denn ab und an sind die Punkte so verteilt, dass beide Partner *unter* Eröffnungsstärke sind. Durch die Reizung kommt aber raus, dass die Gegner nicht viel haben. Meistens ist es einen Versuch wert, doch noch in die Reizung zu gehen. Oberstes Gebot auch hier: **nicht in Gefahr**. Betrachten wir einige Beispiele.

⁴² Varianten von ForumD sehen für solche Stärke alternative Eröffnungen vor, beispielsweise Semiforcing 2♣.

Nord	Ost	Süd	West	Das ist der einfachste Fall. Eine typische Hand für ein Informationskontra. KONTRA . Klassische Gegenreizung.	♠ K654
1♣	passe	passe	?		♥ K532
					♦ AK74
					♣ 6
Nord	Ost	Süd	West	Unsere Gegner scheinen keine Riesen zu sein, folglich sollten wir mit einer mittelpächtigen Hand überlegen, ob wir vielleicht doch in die Reizung gehen. Auch mit 9 FP. Ein Teilkontrakt könnte drin sein. KONTRA . ⁴³	♠ K654
1♣	passe	passe	?		♥ K74
					♦ K532
					♣ 64
Nord	Ost	Süd	West	Und was nun? Eigentlich eine klassische Kontra-Hand. Kontra mit nur 7 FP? Aber ja doch. Wir haben nur 8 Losser! Wollen wir Nord kampflos ein ganz einfaches Spiel überlassen? KONTRA .	♠ K654
1♦	passe	passe	?		♥ K532
					♦ 4
					♣ B1074
Nord	Ost	Süd	West	Wir modifizieren die letzte Hand etwas. Kontrieren wir wieder? NEIN . Besser nicht, denn wir zwingen unseren (gepassten) Partner ja in Stufe 2. Das könnte schwer werden. PASSE .	♠ 4
1♠	passe	passe	?		♥ K654
					♦ K532
					♣ B1074
Mit ♠4 ♥D654 ♦AK52 ♣B1074 sieht das natürlich anders aus. KONTRA .					
Nord	Ost	Süd	West	Nun eine neue Situation. Wir haben eine 5er Farbe, aber nur 8 FLP. Knapp, oder? Aber unser Cœur ist gut, und wir haben nur 7 Losser. Treff ist auch nicht schlecht. Das gleicht die knappen Punkte aus. Also 1♥.	♠ 104
1♦	passe	passe	?		♥ KD1064
					♦ 32
					♣ D1074
Nord	Ost	Süd	West	Nun ist die Farbe sogar zu sechst. Und ein paar mehr Punkte haben wir auch: 2♥! In dieser Situation ist 2♥ also kein Weak Two!	♠ 104
1♦	passe	passe	?		♥ KD10864
					♦ 2
					♣ KD74
Nord	Ost	Süd	West	Und was nun? Wir haben Eröffnungsstärke, aber nach der 1♥-Eröffnung von Nord sitzen wir ratlos da? Kontra kommt nicht in Frage, und eine eigene Farbe haben wir nicht. Bleibt uns nur das Gebot 1 SA .	♠ K65
1♥	passe	passe	?		♥ K984
					♦ K32
					♣ A107
Nord	Ost	Süd	West	Wieder eine schöne SA-Hand mit guten Stoppern in Cœur, dieses Mal deutlich stärker. Also 2 SA .	♠ K65
1♥	passe	passe	?		♥ KD87
					♦ KD2
					♣ A107

Die Frage ist, wieso wir nun schon mit 17 FLP 2 SA sagen? Ist das nicht zu hoch? Ja, das könnte sein. Aber versetzen wir uns in unseren Partner hinein: Was soll er mit einem Gebot von 1 SA anfangen, wenn wir die Punktespanne zu groß machen? Wenn wir also bei den Punkten für 1 SA runtergehen, dann müssen wir dies auch für 2 SA tun.

Hier ein Vorschlag für die Wiederbelebung in 4. Position

Nord	Ost	Süd	West
1♣♦♥♠	passe	passe	?

⁴³ Hier verlassen wir die klassische Gegenreizung.

Gebot	Wann?
1 SA	10-13 FLP, gleichverteilt, keine 5er OF, Stopper in Gegnerfarbe. ⁴⁴
2 SA	17-19 FLP, gleichverteilt, keine 5er OF, gute(r) Stopper in Gegnerfarbe.
(neue) Farbe ohne Sprung	8-13 FLP, 5er Farbe
(neue) Farbe im Sprung	11-13 FLP, 6er Farbe
X	8-13 FLP, wie Informations-Kontra, Kürze in Eröffnerfarbe
X	ab 14 FLP, falls 2-SA-Gebot nicht in Frage kommt.

Man kann vereinbaren, dass man im Notfall auch mit einer 4er Farbe 1-in-F bieten darf. Das muss man aber natürlich mit dem Partner absprechen. Auch das Minimum von 8 FP wird von etlichen Spielern nicht starr durchgehalten. Unter Umständen kann man bereits mit 7 FP wiederbeleben.

N – Board 35.4

♠ A 8 7 4	♠ D 6	♠ K B 10
♥ A K 9 8	♥ D 6 2	♥ 10 7
♦ 8 2	♦ A D B 10 5	♦ K 9 6 3
♣ 9 4 2	♣ D 6 3	♣ A B 10 5
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	
	♠ 9 5 3 2	
	♥ B 5 4 3	
	♦ 7 4	
	♣ K 8 7	

Nord	Ost	Süd	West
1♦	passe	passe	??

Ost hat zwar 12 FP, aber kein Gebot.

West sollte wiederbeleben mit X. Ost sagt 2 SA.

Und Schluss.

Nord	Ost	Süd	West
passe	??	1♦	passe

Ost sollte wiederbeleben mit 1 SA. West lädt mit 2 SA ein.

S – Board 35.5

♠ K 6 4	♠ B 10 2	♠ A 9 7 3
♥ A 10 9	♥ B 8 6 2	♥ K 5 4
♦ K 9 3 2	♦ 10 5	♦ A 8
♣ K 4 2	♣ D 9 8 5	♣ 10 7 6 3
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	
	♠ D 8 5	
	♥ D 7 3	
	♦ D B 7 6 4	
	♣ A B	

W – OW Board 35.6

♠ 10	♠ A D 4	♠ B 9 7 2
♥ K D 10	♥ A 5	♥ B 8 7 3
♦ B 3 2	♦ K 7 5 4	♦ D 10 6
♣ A K D B 6 3	♣ 9 7 4 2	♣ 10 8
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W O S </div>	
	♠ K 8 6 5 3	
	♥ 9 6 4 2	
	♦ A 9 8	
	♣ 5	

Nord	Ost	Süd	West
passe	passe	??	1♣

Nord sollte schweigen, denn jedes Gebot wäre eine Lüge.

Süd sollte wiederbeleben mit 1♠.

35.3 Wiederbelebung durch den Antwortenden

Das Grundprinzip ändert sich nicht. Wir müssen

⁴⁴ Es gibt Varianten von ForumD, die die Forderung nach einem Stopper in dieser Situation aufgeben.

- den Eröffner einschätzen und
- unsere Chancen auf ein eigenes Spiel ermitteln sowie
- die Risiken beurteilen.

Nach der Reizung	Nord	Ost	Süd	West	kann der Partner wie folgt wiederbeleben:
	1♣	p	1♠	2♥	
	p	p	??		

Gebot	Wann?
Farbe wiederholen	5er Pik, schwach
X	stark
Überruf der Gegnerfarbe	Frage nach Stopper, stark
Farbgebot	nicht forciert

Haben wir einen Fit gefunden, ist ein **Kontra** nach einer Zwischenreizung der Gegner ein Strafkontra.

N – OW	♠ A 7 5 ♥ D 4 ♦ A 7 4 ♣ D B 6 5 4	Board 35.7
♠ D 2 ♥ K B 10 8 5 3 ♦ K D 2 ♣ 9 2	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ B 10 4 ♥ 7 6 ♦ 9 8 6 5 ♣ K 10 8 7
	♠ K 9 8 6 3 ♥ A 9 2 ♦ B 10 3 ♣ A 3	

Nord	Ost	Süd	West
1♣	p	1♠	2♥
p	p	??	

Nord hat nach dem 2♥ kein Gebot und muss passen. Süd sollte wiederbeleben mit X. 5er Pik und Punkte. 2♠ wäre zu schwach.

Nord hat Minimum und nennt sein 3er Pik: 2♠. Süd weiß, dass das ein 3er Pik ist; mit einem 4er Pik hätte Nord die Pik gleich gehoben.

Süd hat 8 Loser, das ist zu viel nach Nords schwachem 2♠.

35.4 Wiederbelebung, falls die Reizung auf niedriger Stufe stoppt

Wiederbeleben kann man auch, wenn die Gegner nach Fit auf 2er Stufe aufgeben. Aber hier sollte man nicht zu aggressiv vorgehen.

	N – OW	♠ 10 6 ♥ A 6 3 ♦ A 9 7 5 ♣ K 10 9 6	Board 35.8
	♠ B 9 4 ♥ D 4 2 ♦ D 10 4 3 ♣ A 7 4	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ A 8 5 ♥ K B 10 8 7 ♦ K B 2 ♣ B 5
		♠ K D 7 3 2 ♥ 9 5 ♦ 8 6 ♣ D 8 3 2	

Nord	Ost	Süd	West
p	1♥	p	2♥
p	p	??	

Nord hat nach dem 2♥ kein Gebot und muss passen. Süd sollte wiederbeleben mit 2♠. Denn Süd hat nur 7 Loser.

Gebot	Wann?
X	Informationskontra (ab 7/8 Punkten)
Farbgebot	nicht forciert (ab 7/8 Punkten)

Fazit:

Wiederbelebung ist ein wichtiges Thema der Wettbewerbsreizung. Die behandelten Beispiele sollen Ihnen einen Einstieg in das Thema geben und Ihre Kompetenz stärken, Situationen für eine eventuelle Wiederbelebung einzuschätzen.

Seien Sie vorsichtig! Schnell handelt man sich bei einer Wiederbelebung ein Kontra ein. Deshalb sollten Sie

nur in Nichtgefahr wiederbeleben, denn dann ist die Gefahr eines teuren Kontras überschaubar.

36 Täuschungsmanöver

Vorab: Täuschungsmanöver sind **erlaubt**. Dies gilt sowohl für den Alleinspieler als auch die Gegenspieler. Natürlich sind Täuschungsmanöver nicht erlaubt, wenn es diesbezüglich eine Absprache mit dem Partner gibt. Spielen wir gegen SA-Kontrakte immer die vierthöchste Karte aus und weichen nun einmal davon ab, dann muss unser Partner genau so überrascht sein wie der Alleinspieler.

36.1 Täuschungen – Grundsätzliches

Aber warum sollten wir denn überhaupt *täuschen*? Manchmal können wir den Alleinspieler oder die Gegner in die Irre führen und so unsere Chancen verbessern. Sehen wir beispielsweise, dass der Alleinspieler ein absolut sicheres Spiel hat, dann können wir versuchen, ihn mit einer Täuschung auf's Glatteis zu führen, um den Kontrakt vielleicht doch zu Fall zu bringen.

Umgekehrt müssen wir natürlich ab und an raten, ob uns der Alleinspieler oder die Gegenspieler auf's Glatteis führen möchten.

Wir werden uns an einigen Beispielen anschauen, wie man mit Täuschungen seine Chancen verbessern kann, sowohl als Alleinspieler als auch als Gegenspieler.

Täuschen kann man auf unterschiedliche Weise, sowohl in der Reizung als auch beim Spiel.

- **Falsche Gebote:**
 - Gebote ohne erforderliche Stärke
 - Gebote ohne die übliche Länge in der gebotenen Farbe
 - SA-Gebot ohne Stopper
 - ...
- **Falsche/ungewöhnliche Karte ausspielen oder zugeben**

Grundsätzliche Fragen, die man sich vor einem Täuschungsmanöver stellen muss, sind:

1. Hat das Manöver einen echten Zweck?
2. Wo sehen wir Risiken unserer Täuschung?
3. Ist es schlimm, dass wir auch unseren Partner täuschen?

Gerade Punkt 3 kann gefährlich sein. Spielen wir als Täuschung unter einem leeren Ass aus, dann wird unser Partner mit KBxx den Buben legen, weil er zurecht davon ausgeht, dass das Ass bei den Gegnern liegen muss. Dieser Irrtum kann uns einen Stich kosten, gerade in einem Farbspiel.

Das häufigste Täuschungsmanöver ist das Spielen einer **falschen/ungewöhnlichen Karte**, beispielsweise das Spielen der Dame von einer Sequenz KDBxx. Auf diese Art der Täuschung, also das bewusste

Spiele einer „falschen/ungewöhnlichen“ Karte

konzentrieren wir uns hier. Auf die Täuschung mit falschen Geboten gehen wir kurz im Abschnitt 36.6 ein. Warum sollten wir als **Gegenspieler** eine ungewöhnliche Karte spielen?

- A Wir wollen den Alleinspieler raten lassen, welchen Spielplan er wählen sollte. Eine korrekte Karte hätte dem Alleinspieler das Raten erleichtert.
- B Wir wollen den Alleinspieler bezüglich der Kartenverteilung verwirren, beispielsweise das Ausspiel der 2 gegen einen SA-Kontrakt von KD852.
- C Wir wollen dem Alleinspieler einen neuen Spielplan unterjubeln, der für ihn aber gefährlich ist.
- D Wir wollen unserem Partner zeigen, welche Farbe er spielen soll.

Welches Ziel können wir als **Alleinspieler** mit einer falschen Karte verfolgen?

- E Die Gegenspieler bezüglich der Kartenverteilungen in den Farben verwirren.

F Die Gegner bezüglich der Platzierung unserer Figuren und unserer Stärke verwirren.

G Den Gegnern den Austausch von Längen- oder Stärke-Informationen erschweren.

Man kann das Spielen einer *falschen* Karte in 4 Kategorien einteilen, vgl. [Rig97]:

1. **Ausspiel** einer *falschen* oder *ungewöhnlichen* Karte
2. **Signal** mit *falscher* Karte
3. **Bedienen** mit einer *falschen* Karte
4. **Abwurf** einer *falschen* Karte

Dieser Kategorisierung folgen wir im Folgenden.

Kategorie 1 betrachtet das **Gegen- und Alleinspiel**, wir müssen **ausspielen** und wollen den/die Gegenspieler verwirren. Kategorie 2 betrifft das **Gegenspiel**, wir müssen auf das Ausspiel des Partners **reagieren**. In Kategorie 3 geht es sowohl um das **Gegenspiel** also auch das **Alleinspiel**, wir versuchen zu **verwirren**. Kategorie 4 betrachtet das **Gegenspiel**. Wir haben die angespielte Farbe nicht mehr und werfen eine falsche Karte ab, um den Alleinspieler zu verwirren.

Bevor wir uns mit echten Täuschungen beschäftigen, betrachten wir ein Beispiel, bei dem der Alleinspieler den Gegnern eine Information verweigert, um das Gegenspiel zu erschweren.

Beispiel 36.1 [Information zurückhalten]

O – ♠ A 9 7 5 Board 36.1

♥ 7 4

♦ AB 10 5 2

♣ K 9

♠ 10

♥ AB 9 3

♦ K 4 3

♣ DB 7 6 3

	N	
W		O
	S	

♠ KDB 4 3 2

♥ K 8

♦ 9 6

♣ A 5 4

♠ 8 6

♥ D 10 6 5 2

♦ D 8 7

♣ 10 8 2

Süd erreicht nach 1♠, 2♦ und 2♠ das Vollspiel 4♠. West greift ♣D (Sequenz) an. Sollte der Alleinspieler den Stich auf Nord oder Süd nehmen? Überlegen wir mal. Wir ziehen natürlich nach dem Treff-Stich erst mal die Trumpf. Wir müssen nach dem 2. Trumpfstich bei Süd landen, um den Karo-Schnitt zu machen. Dass Ost eine der Karo-Figuren hat, ist wahrscheinlich. Der Schnitt wird also schiefgehen. Was spielt Ost dann zurück? Wenn Ost nichts von unserem Treff-Ass weiß, wird er Wests Farbe ♣ zurückspielen. Wir nehmen den Stich dann auf Süd mit dem ♣-Ass und schneiden erneut in Karo.

Also spielen wir im ersten Stich den ♣K auf Nord. So verhindern wir (hoffentlich), dass Ost nach dem misslungenen Karo-Schnitt Cœur zurückspielt.

Warum hat dies (hoffentlich) funktioniert?

- Der Alleinspieler hält eine Information (hier das Treff-Ass) zurück.
- Durch sein Ausspiel hat ein Gegner eine gewisse Präferenz für diese Farbe gelegt. Falls Gegners Partner drankommt, spielt er wahrscheinlich diese Farbe zurück.
- Gegners Farbe schadet uns nicht.
- Wir verhindern mit dem Täuschungsmanöver das Ausspiel einer für uns gefährlichen Farbe.

Dieses Manöver ist nicht wirklich eine Täuschung. Es dient ja eher dazu, eine Information zu verschweigen, um den Gegner auf's Glatteis zu führen.

Analog sollten wir eine Karte, die der Alleinspieler von uns kennt, sofort spielen, falls sie wertlos geworden

K 9 6 5

ist. Der Alleinspieler Süd schneidet erfolgreich (mit dem B) gegen Osts Dame: 8 7 3 □ D 10 2 .

AB 4

Zieht Süd nun das Ass, sollte Ost ohne zu zögern die Dame reinwerfen. Nun muss Süd überlegen, ob er gegen West schneidet, denn West könnte ja 10 8 7 3 haben. Diese Täuschung fällt in die Kategorie *Verwirrung stiften*, Abschnitt 36.4.

Beispiel 36.4 [Decken verhindern]

S – alle ♠ AD654 Board 36.4
 ♥ 43
 ♦ 65
 ♣ 6543

♠ K32 ♠ 987
 ♥ DB7 ♥ K109
 ♦ 10987 ♦ DB43
 ♣ D108 ♣ B97

♠ B10
 ♥ A8652
 ♦ AK2
 ♣ AK2

Nord	Ost	Süd	West
		1♥	passe
1♠	passe	3 SA	passe

Süd hat keine Übergänge zu Nord, außer in Pik. Und Süd braucht in Pik 4 Stiche. Legt Süd den B vor, wird West decken. Und schon ist die schöne Farbe blockiert. Oder wir lassen West den Stich. Dann erfüllen wir den Kontrakt genau.

Legt Süd dagegen die 10 vor, wird West beim Anblick des Dummys wohl nicht decken, sondern auf den B bei Ost hoffen. Und schon hat NS alle 5 Stiche in dieser Farbe. 1 Überstich.

Dieses Beispiel illustriert gut diese Regel:

Möchten wir, dass der linke Gegner deckt, dann legen wir die höchste unserer Sequenz, sonst die kleinste unserer Sequenz.

36.3 Täuschungsmanöver – Signal mit falscher Karte

Es gibt eine Reihe von Signalen, beispielsweise Längen-Markierungen, Positiv-Negativ-Signale oder Farbvorgussignale wie Lavinthal. Auch hier kann man gezielt schummeln. Wir diskutieren hier also das Szenario, dass wir im Gegenspiel sind und unser Partner ausgespielt hat.

S – alle ♠ 107 Board 36.5
 ♥ KB97
 ♦ AD85
 ♣ B104

♠ AKD86 ♠ 942
 ♥ 3 ♥ D106
 ♦ 1062 ♦ B743
 ♣ K862 ♣ 973

♠ B53
 ♥ A8542
 ♦ K9
 ♣ AD5

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

West greift mit ♠A an. Ost muss hier unbedingt ein Double markieren. Denn West spielt weiter Pik. In der 3. Pik-Runde muss der Alleinspieler verhindern, dass Ost Nord's Trumpf übersticht. Vielleicht lässt sich der Alleinspieler dazu verleiten, mit dem K zu stechen.

Nun drehen wir den Spieß um und wiegen den Alleinspieler in Sicherheit.

Nord	Ost	Süd	West
		1♥	passe
3♥	passe	4 SA	passe
5♣	passe	6♥	

West greift mit ♦D an. Ost muss hier unbedingt ein 3er ♦ markieren.

Der Alleinspieler nimmt den Karo-Stich. Süd zieht den 2. Karo-Stich ab. Nun muss Süd die beiden Karo-Loser auf Nord stechen. Hat Ost ein 3er Karo vorgetäuscht, dann wird es der Alleinspieler beim Stechen des ersten Karo-Losers mit einem kleinen Trumpf versuchen, was Ost überstechen kann.

Gerade im SA können Täuschungsmanöver sehr wirksam sein: NS sind in 3 SA gelandet. West greift bei B2

dieser Kartenverteilung KD1084 □ 975 mit dem K an. Nehmen wir an, dass sich Süd in dieser Farbe A63

nur einen Loser erlauben darf, wird er dankbar das Signal von Ost auf ein Double (!!) aufnehmen und nur

S – alle ♠ D95 Board 36.6
 ♥ DB3
 ♦ 84
 ♣ K7643

♠ B83 ♠ 10642
 ♥ 52 ♥ 1076
 ♦ DB1076 ♦ 93
 ♣ D92 ♣ AB108

♠ AK7
 ♥ AK984
 ♦ AK52
 ♣ 5

1x ducken. Jetzt muss er nur noch verhindern, dass West nochmal rankommt. Wie verduzt werden alle schauen, wenn Ost irgendwann rankommt und seine 3. Karte in dieser Farbe zu West spielt.

Aber auch wenn wir keine Längenmarkierungen spielen, sondern Positiv-Negativ-Signale, können wir den Alleinspieler täuschen.

W –	♠ B 7	Board 36.7
	♥ 10 8 4	
	♦ K 9 7 5 3	
	♣ A K 4	
♠ A K 9 8 4 2		♠ 10 6
♥ 5		♥ 9 7 6
♦ 8 4 2		♦ A D 6
♣ 9 7 2		♣ B 10 6 5 3
	♠ D 5 3	
	♥ A K D B 3 2	
	♦ B 10	
	♣ D 8	

Nord	Ost	Süd	West
			2♠
passe	passe	3♥	passe
4♥			

West greift mit ♠A an. Ost muss hier unbedingt ein Negativ-Signal abgeben. Denn Ost könnte zwar die 3. Pik-Runde stehen, das wird Nord aber mit der ♥10 verhindern.

West sollte den Wechsel auf Karo erkennen, denn Trumpf und Treff wären unsinnig.

Spielt West 3x Pik, ist der Kontrakt nicht zu schlagen.

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

Wests Angriff: ♠D. Süd übernimmt und spielt ♣. West nimmt ♣A und spielt ♠B. Süd nimmt den Stich und spielt erneut Treff. West nimmt den ♣K. Wenn West jetzt seine beiden Pik abzieht, dann hat der Schnitt in Karo, den Süd machen muss, gute Chancen. Wenn West dagegen nur die ♠10 abzieht und seine 4. ♠-Karte schont, wird Süd diese bei Ost vermuten und den ♦-Schnitt gegen Ost machen, [Kel01, S. 105].

S –	♠ 7 5 4	Board 36.8
	♥ A 6	
	♦ K B 8 3	
	♣ D B 9 2	
♠ D B 10 9		♠ 8 6 3 2
♥ 9 5 3		♥ D B 8 2
♦ D 4		♦ 9 7 5
♣ A K 7 4		♣ 6 5
	♠ A K	
	♥ K 10 7 4	
	♦ A 10 6 2	
	♣ 10 8 3	

36.4 Verwirrung stiften – Bedienen mit einer falschen Karte

Im vorigen Abschnitt haben wir gesehen, wie die Gegenspieler dem Alleinspieler mit falschen Signalen das Leben erschweren können. Unser Partner spielt aus, und wir verwirren mit einer *falschen* Karte den Alleinspieler (und natürlich riskanterweise auch unseren Partner). Nun schauen wir uns weitere Beispiele an, wie man – mit dem bewussten Legen einer ungewöhnlichen oder falschen Karte – dem Alleinspieler einen „besseren“ Spielplan suggerieren kann. Frei nach dem Motto: „Geben wir dem Alleinspieler die Chance, down zu gehen.“ Wir können diese Täuschungsmanöver aber auch als Alleinspieler anwenden: Die Gegner spielen aus, und wir geben als Alleinspieler bewusst eine ungewöhnliche Karte zu.

36.4.1 Bedienen mit falscher Karte durch die Gegenspieler

Beispiel 36.5 [Kartenverteilung]

Süd erreicht nach 1SA-2♣-2♦-3SA das Vollspiel. West greift mit ♣6 an. Der Alleinspieler braucht den Schnitt in Pik. Also ziehen wir auf Süd das Ass ab. Ost sollte nun blind die 10 werfen. Nun wird Süd auf D 10 bei Ost hoffen und den König ziehen.

S –	♠ KB 65	Board 36.9
	♥ K 65	
	♦ K 10 3 2	
	♣ D 3	
♠ D 9 4 3		♠ 10 2
♥ B 8 7		♥ D 10 9 4
♦ D		♦ B 9 6 5
♣ A 8 7 6 5		♣ 10 9 2
	♠ A 8 7	
	♥ A 3 2	
	♦ A 8 7 4	
	♣ KB 4	

Beispiel 36.6 [Verwirrung stiften]

AKD953

Der Alleinspieler zieht folgende Farbe von oben ab: 82 □ B 104. Haben OW eine Chance, den 76

Alleinspieler etwas zu verwirren? Ja. Ost sollte den B unter das Ass werfen. Nun muss NS überlegen, ob die Farbe bei den Gegnern 4-1 stehen könnte.

Häufig hat der Alleinspieler im Dummy nur ein Trumpf-Single. Hier können die Gegenspieler ab und an den Alleinspieler auf's Glatteis führen.

Beispiel 36.7 [Trumpf-Single] Süd ist in einem Farbspiel gelandet, er spielt sein Trumpf-Single von Nord:

5

B 102 □ A4 . Ost nimmt die 4, Süd gewinnt mit der Dame. Wenn OW 2 Stiche in dieser Farbe KD98763

haben wollen, muss West ohne Zögern die 10 zugeben. Denn nun wird Süd davon ausgehen, dass West ein Double (B 10 oder A 10) hat. Folglich muss Süd den K spielen. Das schenkt OW einen 2. Stich. Sehen wir hier ein Risiko für OW? Nein.

AB93

Beispiel 36.8 [KDx] Süd benötigt in folgender Farbe 8764 □ KD5 3 Stiche. Einzige Chance: 102

Zweimal schneiden gegen West. Süd spielt also die 2 von Süd. Der Schnitt geht verloren. Was sollte Ost legen? Legt Ost die Dame, so wird Süd ahnen, dass auch der K bei Ost sitzt. Süd wird sich einen alternativen Spielplan suchen. Legt Ost aber den König, so wird Süd die Dame bei West vermuten und den Schnitt wiederholen.

Beispiel 36.9 [Trumpf verbergen]

Süd spielt 2♠. Egal, wie das Spiel verläuft. Irgendwann muss der Alleinspieler Trumpf klären. Er wird von Nord die ♠9 vorlegen und zu West laufen lassen. Wenn West den Stich mit dem Buben gewinnt, dann weiß der Alleinspieler Bescheid. Er wird seinen Spielplan auf Cross ruffing umstellen. Wenn wir das verhindern wollen, muss West den Stich mit dem Ass nehmen. Das gaukelt vor, dass der Bube bei Ost sitzt. Der Alleinspieler wird dann seinen Spielplan so anlegen, dass er in Treff zu Nord geht und erneut gegen Ost schneidet.

S –	♠ 9 8 5 4	Board 36.10
	♥ 9 8 4 3	
	♦ 8 7	
	♣ AD 7	
♠ AKB		♠ 7
♥ 10 7 5		♥ KB 6 2
♦ A 6 3		♦ KD 10 2
♣ 10 8 3 2		♣ B 9 6 5
	♠ D 10 6 3 2	
	♥ AD	
	♦ B 9 5 4	
	♣ K 4	

Beispiel 36.10 [Verwirrung stiften] In einem Farbspiel schneidet Süd in einer Nebenfarte erfolgreich mit AD873 der Dame. Ost/West bleiben klein. KB92 □ 1064 .
5

Nord zieht sein Ass ab. Welche Karte sollte West legen? Den König. Warum? Süd weiß ohnehin, dass der König bei West sitzt. Und den König zu legen, schadet nichts. Ganz im Gegenteil. Süd weiß nun nicht, ob West wirklich nur Kx hatte. Spielt er die Farbe weiter von Nord, dann wird er auf Süd nicht klein stechen, da West überstechen könnte.

36.4.2 Bedienen mit falscher Karte durch den Alleinspieler

Aber auch der Alleinspieler kann die Gegner irritieren.

842
Süd ist Alleinspieler. West spielt in einer Farbe die 5 an, Ost legt die Dame: ... 5... □ ... D.... Wenn AK3
Süd jetzt den König legt, weiß West, dass Süd auch das Ass hat. Legt Süd aber das Ass, wird West den König bei Ost vermuten. Vielleicht hilft das dem Alleinspieler. Ein schönes Täuschungsmanöver.

Beispiel 36.11 [Single vortäuschen]

West landet nach einer Wettbewerbsreizung in 3♥. Nord spielt ♦Ass aus. Das sieht nicht rosig aus, oder? West wäre dankbar, wenn Nord eine andere Farbe zum 2. Stich spielt. Denn wenn Nord weiter Karo spielte, könnte Süd den 3. Karo stechen, welchen West mit einer Figur übernehmen müsste. Nords ♥B würde einen Stich bekommen. Deshalb werfen wir auf West die ♦D rein. Die bekommen wir ja ohnehin nicht. Nord fällt auf unseren kleinen Single-Vortäuschungstrick herein und spielt Pik nach. Wir nehmen das Geschenk an und nehmen auf Ost das Ass. Nun klären wir Trumpf. Wir geben nur die beiden Karo-Stiche, den ♠K und den ♣K ab.

W –	♠ 96	Board 36.11
	♥ B82	
	♦ AKB975	
	♣ 54	
♠ D74		♠ AB10
♥ KD653		♥ A74
♦ D10		♦ 862
♣ B82		♣ AD96
	♠ K8532	
	♥ 109	
	♦ 43	
	♣ K1073	

Warum hat dies funktioniert?

- Die Gegenspieler sollen eine für den Alleinspieler unangenehme Farbe nicht weiterspielen.
- Wir wollen, dass die Gegner zumindest 1 Farbe anspielen, die wir selbst ungern anspielen würden.
- Der Gegner hat eine Farbe angespielt, in der der Alleinspieler ein Double hat.

Beispiel 36.12 [Single vortäuschen 2]

Süd spielt 4♥. West spielt sein ♣-Single aus. Ost erkennt, dass die ♣D bei Süd sitzt.

Wie geht das Spiel weiter? Ost zieht den Treff-Gewinner ab und spielt Treff weiter. Süd muss hoch stechen. West darf nicht überstechen. Nun bekommt West noch 2 Trumpf-Stiche.

Wie kann Süd diesen Spielplan verhindern? Süd muss gleich im 1. Stich die ♣D reinwerfen. Hat Süd wirklich ein Single, dann darf Ost Treff **nicht** weiterspielen. Ost sitzt also nun im Rathaus und entscheidet sich hoffentlich falsch.

S –	♠ KD	Board 36.12
	♥ 7652	
	♦ 43	
	♣ B9765	
♠ 964		♠ B1052
♥ A108		♥ 4
♦ 987652		♦ DB10
♣ 10		♣ AK432
	♠ A873	
	♥ KDB93	
	♦ AK	
	♣ D8	

Ein weiteres Beispiel:

Beispiel 36.13 [Die Gegner reinlegen]

Süd ist in einem Farbspiel gelandet. Ihm fehlt ein Stich. Einzige Chance ist die folgende (Neben-)Farbe. Aus der Reizung weiß Süd, dass der König bei West sitzen muss. Leider haben OW dem Alleinspieler nicht den Gefallen getan, die Farbe anzuspielen.

	Ax	
K 9xx	□	B 10x
	Dxxx	

Der Alleinspieler legt die Dame vor. West muss hier überlegen, ob er mit dem König deckt. Denn den König erst im nächsten Stich zu nehmen, um den vermeintlichen Buben von Süd zu decken, resultiert in der Chance auf einen Stich für die 9. Fällt er auf die Finte vom Alleinspieler herein, hat dieser seinen fehlenden Stich.

Beispiel 36.14 [Verteilung verheimlichen] Gegen einen Farbkontrakt von Süd greift West in folgender Farbe KD842

be 3 □ A765 mit seinem Single an. Uns droht ein Schnapper von West, da Ost natürlich das B109

Ass nehmen wird und die Farbe zurückspielt. Können wir das verhindern? Ja! Ohne zu überlegen muss der Alleinspieler von Nord den K legen. Ost nimmt das Ass. Welche Karte legen wir von Süd? Wir müssen Ost vorgaukeln, dass West von B93 ausgespielt hat. Also legen wir die 10.

Beispiel 36.15 [Kommunikation der Gegner] Gegen einen Farbkontrakt von Süd spielt West in folgender 943

Farbe AK75 □ B106 das Ass (was auch den König verspricht). Nehmen wir an, OW signalisieren D82

positiv mit einer hohen Karte. Ost legt die 6, da er die Farbe nicht weiterspielen möchte. Wenn Süd jetzt blind die 2 legt, hat er eine Chance vertan. Süd sollte die 8 legen. West sitzt nun im Rathaus, denn Ost könnte D62 haben. Dann wäre die 6 eine Positivmarke. (Vergleiche Beispiel 36.18).

Beispiel 36.16 [Farbwechsel verhindern] Süd spielt 3 SA.

	KD
West greift in einer Farbe mit der 4 an. Nords Dame gewinnt. ... 4...	□ ... 3...
	AB7

Nehmen wir an, Süd hat eine schwache Farbe und möchte gern verhindern, dass OW später im Spiel auf diese gefährliche Farbe wechseln. Wie kann Süd das erreichen? Er sollte von Süd den B legen. Nun sieht es so aus, als ob Süd AB hält. OW werden lächelnd bei nächster Gelegenheit diese Farbe erneut spielen.

36.5 Abwurf einer falschen Karte

Diese Täuschungen beziehen sich auf das Gegenspiel. Wir können eine Farbe nicht mehr bedienen und frei abwerfen.

Bei einem freien Abwurf können wir unserem Partner mitteilen, welche Farbe wir angespielt haben wollen. Der Klassiker ist die *Lavinthal*-Konvention: Bei einem freien Abwurf werfen wir die Farbe weg, die wir nicht haben wollen. Eine hohe Karte verweist auf die höchste der restlichen Farben (außer Trumpf), eine kleine auf die kleinste der Farben.

Hier können wir natürlich auch mogeln. Verweisen wir auf eine Farbe, in der wir gar nichts haben, so wird der Alleinspieler in dieser Farbe gegen uns schneiden, so dass unser Partner eventuell einen Stich bekommt. Analog können wir eine Farbe abwerfen, in der wir was haben.

Beispiel 36.17 [Falsches Signal]

Süd spielt 6♠. West greift mit ♣D an. Süd zieht zweimal Trumpf. In der 2. Runde gibt West mit der ♣2 ein Signal für Karo. Lavinthal. Eine totale Lüge. Süd platziert nun natürlich das ♦A bei West und schneidet von Süd aus in Karo zum König, den Ost überraschend mit dem Ass gewinnt. Hätte West nicht das falsche Signal gegeben, hätte Süd die Dame bei West vermutet und korrekt die 10 laufen lassen, falls West nicht deckt. Denn das ist die einzige Konstellation, in der NS den Kontrakt erfüllen können. [Rig97, S. 130]

W –	♠ A 8 7 2	Board 36.13
	♥ K D 6 3	
	♦ K B 8 2	
	♣ 5	
♠ 4		♠ 9 6
♥ B 10 7 2		♥ 5 4
♦ D 5 4 3		♦ A 7 6
♣ D B 8 2		♣ K 10 9 7 6 3
	♠ K D B 10 5 3	
	♥ A 9 8	
	♦ 10 9	
	♣ A 4	

Und wenn die Gegenspieler schon Signale austauschen, dann sollten wir als Alleinspieler zurückschlagen und die Kommunikation behindern, um ein Signal zu verfälschen. Ein Beispiel von [BS00a, S. 26], vergleiche Beispiel 36.15.

Beispiel 36.18 [Signal stören]

N –	♠ K 10 3 2	Board 36.14
	♥ K D 10 9 8 6	
	♦ K 6	
	♣ 8	
♠ B 8 5		♠ 6
♥ 2		♥ A B 4
♦ B 10 7 4 2		♦ D 9 8 3
♣ B 9 7 4		♣ A 10 5 3 2
	♠ A D 9 7 4	
	♥ 7 5 3	
	♦ A 5	
	♣ K D 6	

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

West greift mit ♥2 an. Das riecht nach einem Single. Ost wird das Ass nehmen und ♥4 zurückspielen. Eine *kleine* Karte soll West zeigen, dass er die *kleinste* Farbe zurückspielen soll. Ein typisches Signal. Wenn das so kommt, dann sind wir sofort down. Wie verhindern wir, dass West das Signal auf Treff versteht? Wir müssen auf Süd sofort die 5 reinwerfen. Spielt Ost die ♥4, dann legen wir die 7. Jetzt kann sich West nicht sicher sein, dass die ♥4 von Ost die *kleinste* Karte war, denn Ost könnte auch A 4 3 gehalten haben.

36.6 Nicht drauf reinfallen

Beispiel 36.19 [Farbwechsel verhindern] Süd spielt 3 SA. West greift in einer Farbe mit der 5 an, Ost gewinnt mit dem Ass: ... 5... □ A 9 3 . Sollte Ost die Farbe zurückspielen?
... D...

Süds Dame suggeriert eine Kartenhaltung von KD. Also sollte Ost die Farbe weiterspielen und Süd seinen Stich mit dem König geben. Dann sind Wests Karten hoch.

Aber kann Süd KD haben? Die 11er Regel hilft uns hier, denn Nord/Ost/Süd müssen 6 (11-5) Karten haben, die höher als die 5 sind. Süd muss also 3 Karten (höher als die 5) haben. Die Dame zu spielen ist also völliger Blödsinn, denn von KDx wäre Süd klein geblieben. Süd muss also KDB haben. Wozu die *falsche* Karte? Süd möchte, dass wir die Farbe weiterspielen. Offensichtlich hat Süd Angst vor einem Farbwechsel.

Beispiel 36.20 [Nicht reinlegen lassen 1]

Süd spielt nach folgender Wettbewerbsreizung 4 SA.

Nord	Ost	Süd	West
3♣	3♥	3 SA	4♥
4 SA	passe	passe	passe

West muss mit diesen Karten ausspielen:
♠ KB 10 8 6 3 ♥ 10 6 4 ♦ KD ♣ 7 6

N –	♠ 42 ♥ 2 ♦ 763 ♣ AKDB1095	Board 36.15
♠ KB10863 ♥ 1064 ♦ KD ♣ 76	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ A5 ♥ KB985 ♦ 109852 ♣ 2
	♠ D97 ♥ AD73 ♦ AB4 ♣ 843	

Schauen Sie erstmal nicht auf die Verteilung. Was spielen Sie aus? Partners Farbe Cœur?

Halten Sie kurz inne. Nord hat ein 7er Treff. Süds 3 SA zeigt Stopper in Cœur und einen Übergang zu Nords langen Treff. Nords 4 SA zeigt, dass die Treff „stehend“ sind. Spielen wir Cœur aus, dann stoppt Süd diese Farbe und zieht seine 7 Treff-Stiche ab.

Alternative? Karo? Nein, es ist unwahrscheinlich, dass Süd ohne ♦A 3 SA sagt. Denn mit einem 4er Karo mit dem Buben an der Spitze sagt man ungern 3 SA. Bleibt nur ♠8.

Süd vertraut hier darauf, dass West der Regel folgt, dass man Partners Farbe anspielt. West darf auf diese Täuschung nicht hereinfallen. ~> Enttäuschen Sie den Alleinspieler ruhig ab und an.

Nord	Ost	Süd	West
??		1 SA	2♠

Süd startet die Reizung mit 1SA. West reizt 2♠. Was tun? Wie bekommen NS raus, dass 3 SA locker gehen? Was sagt Nord mit dieser Hand? ♠K ♥K ♦K1065 ♣KB76532

S –	♠ K ♥ K ♦ K1065 ♣ KB76532	Board 36.16
♠ B10752 ♥ 75 ♦ AB92 ♣ D8	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ 9863 ♥ A109862 ♦ 4 ♣ 109
	♠ AD4 ♥ DB43 ♦ D873 ♣ A4	

Schauen Sie auch hier erstmal nicht auf die Verteilung. Mit Nords 13 FP ist offensichtlich, dass wir ein Vollspiel relativ sicher haben dürften.

UF-Vollspiele sind nicht sonderlich interessant. Folglich sagt Nord einfach erst mal Kontra. Das darf Süd nicht passen. Süd geht davon aus, dass das Kontra eventuell Cœur zeigen könnte und nennt sein 4er Cœur: 3♥. Nord weiß nun, dass in Cœur wohl auch keine Gefahr droht. Jetzt braucht Nord eigentlich nur noch die Info, ob Süd einen Pik-Stopper hat, denn mit dem Single ♠K gehen wir ungern in 3SA.

Nord	Ost	Süd	West
X 3♠	passe passe	1 SA 3♥ 3 SA	2♠ passe

Wie bekommt Nord das raus? 3♠.

Das 3♠-Gebot kann nicht ernst gemeint sein, denn West hat ja ein 5er Pik. Vielmehr fragt das 3♠-Gebot nach einem Stopper. Den hat Süd. Süd geht folglich in 3SA.

Mit diesem Blatt sagt West 2♠? Sehr optimistisch. Das ist schon dreist, stört uns jedoch empfindlich in der Reizung. Ein gutes Täuschungsmanöver.

West hätte hier ganz furchtbar bestraft werden können. Wenn Süd von Nords ♠K weiß, dann wird Süd genüsslich Nords Kontra stehen lassen. Das Risiko ist aber zu groß, denn hat West noch den ♠K, dann haben OW trotz der geringen Punkte gute Chancen, den 2♠-Kontrakt zu erfüllen. Eine furchtbare Vorstellung ...

Dies ist wieder eine Täuschung, die in der Reizung stattfindet. Hier hat West unsere Forderung, dass wir bei einem Täuschungsmanöver die Risiken abwägen müssen, nicht beachtet. Ost könnte mit seiner Hand sehr schnell bis zum Vollspiel verteidigen.

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 umge-

kehrt 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	♠ 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
2♥	passe	1♥ 4♥	passe		♠ 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 ♦B 109 abziehen.

S –	♠ A72 ♥ B7 ♦ AK4 ♣ DB1092	Board 37.5
♠ 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
	♠ KDB1043 ♥ A9532 ♦ 6 ♣ A	

Ein Beispiel aus [Bir20, S. 13], etwas modifiziert:

Egal wie die Reizung läuft, Süd muss in 6♠ landen. West greift mit ♦10 an. Den Stich nehmen wir natürlich auf Nord.

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.

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 – ♠ 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

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 Nord's 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 Assen. 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 Nord's 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 Nord's ♠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 Nord's ♠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

	♥ A5										
	♦ 94										
	♣ AD10852										
♠ K96		♠ A84									
♥ 983	<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		♥ DB72
	N										
W		O									
	S										
♦ D10852		♦ B6									
♣ 93		♣ B764									
	♠ D1075										
	♥ K1064										
	♦ AK73										
	♣ K										

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

	♥ AKD32										
	♦ 875										
	♣ 63										
♠ K32		♠ A105									
♥ 109	<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		♥ B854
	N										
W		O									
	S										
♦ ADB		♦ K4									
♣ D10952		♣ AB84									
	♠ B987										
	♥ 76										
	♦ 109632										
	♣ K7										

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♦	passe
passe	X	passe	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.

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 10 2 □ KB 5 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 Assе 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
	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♠	

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 **Abspielen** 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	

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		Board 38.4													
♠ AKD752		♠ 10843		Nord	Ost	Süd	West								
♥ A5	<table><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		♥ 94		p	p	1♠
		N													
W			O												
		S													
♦ 7	♦ ADB2	2♥	2♠	4♥	4♠										
♣ D954		♣ B86	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	Board 38.4
		♥ K10762	
		♦ K64	
		♣ A102	
	♠ AKD752		♠ 10843
	♥ A5		♥ 94
	♦ 7		♦ ADB2
	♣ D954		♣ B86
		♠ 6	
		♥ DB83	
		♦ 109853	
		♣ K73	

Hier die ganze Hand:

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 –
 ♠ A5
 ♥ ADB75
 ♦ A1097
 ♣ D8



Board 38.5
 ♠ 94
 ♥ 10843
 ♦ DB
 ♣ 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 –
 ♠ 93
 ♥ K854
 ♦ B653
 ♣ A76



Board 38.6
 ♠ KB4
 ♥ AD963
 ♦ 942
 ♣ 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 Trumpfziehen legen wir von West ein Pik vor und decken Nords Karte.

Hier die gesamte Hand:

N –
 ♠ 93
 ♥ K854
 ♦ B653
 ♣ A76

Board 38.6
 ♠ D10762
 ♥ B2
 ♦ AD8
 ♣ DB4

♠ KB4
 ♥ AD963
 ♦ 942
 ♣ 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 Trumpf 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 Trumpf-Stiche nutzen würde. Dann wäre ein ♠-Angriff sinnvoller gewesen. Die Trümpfe liegen also mit hoher Wahrscheinlichkeit 3-2.

Wir ziehen folglich 2x Trumpf 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

♠ KD853

♥ 87

♦ A8

♣ K985

♠ 97

♥ AKB3

♦ DB742

♣ 73

	N	
W		O
	S	

♠ A4

♥ 10654

♦ 9

♣ ADB1064

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
------	-----	-----	------

2♠

3♥

1♠

p

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 ♠Axx? 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 –	♠ A 6 3	Board 38.8
	♥ B	
	♦ 8 7 3	
	♣ 10 9 6 5 4 3	
♠ B 2		♠ K 10 7
♥ 10 8 4 2		♥ A D 9 7 6 3
♦ A D 5		♦ K 6 4
♣ D 8 7 2		♣ B
	♠ D 9 8 5 4	
	♥ K 5	
	♦ B 10 9 2	
	♣ A K	

Welche Informationen haben uns in Board 38.8 geholfen?

- Die Reizung.
- Süd spielt nicht die NS-Farbe Pik aus.
- Das **Ausspiel** erfolgt von A K, 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
♠ A D 10 8 7	♠ B 6 5
♥ B 3	♥ K 4 2
♦ K 6 5 2	♦ D B 8 7
♣ K 8	♣ B 9 2

	N	
W		O
	S	

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:

1. Wie ist die Punkteverteilung auf NS?
2. Wer hat ♣A und D?
3. Wer hat ♥A und D?
4. Wie gewinnen OW das Spiel?

Nord	Ost	Süd	West
1♥	p	2♥	2♠
3♥	3♠		

38.4 Informationen herauskitzeln

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

Beispiel 38.8 [Informationen herauskitzeln]

N –	Board 38.10
♠ K 10 7	♠ A D 9 6 5 4
♥ B 3	♥ 8
♦ K B 6 4	♦ A 10 5 2
♣ K B 8 5	♣ D 4

	N	
W		O
	S	

Nord	Ost	Süd	West
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	3♠	p	4♠
5♥	5♠		

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 –	♠ B 3	Board 38.10
	♥ AKD96	
	♦ D87	
	♣ 632	
♠ K107		♠ AD9654
♥ B3		♥ 8
♦ KB64		♦ A1052
♣ KB85		♣ 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	Nord	Ost	Süd	West
♦ A108	♦ KD6				
♣ A103	♣ KB2	p	1♣	p	1♠
			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 Osts ♣K. Fällt die Dame nicht auf Nord, schneiden wir gegen Süd. Absolut sicher.

Die gesamte Hand:

O – NS	♠ 63	Board 38.11
	♥ AK862	
	♦ B9743	
	♣ 4	
♠ AB42		♠ KD87
♥ D54		♥ 973
♦ A108		♦ KD6
♣ A103		♣ KB2
	♠ 1095	
	♥ B10	
	♦ 52	
	♣ D98765	

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 ♠ A 6 3 Board
 ♥ DB 8 2 38.12
 ♦ A D
 ♣ K 8 6 2

♠ 5
 ♥ 9 6 5 4
 ♦ 6 5 3 2
 ♣ A 9 5 4

	N	
W		O
	S	

♠ KB 9 7 4
 ♥ A 7 3
 ♦ K 10 4
 ♣ 10 7

♠ D 10 8 2
 ♥ K 10
 ♦ B 9 8 7
 ♣ DB 3

Unspektakuläre Reizung:

Ost greift mit ♠ 7 an.

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

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 *höher* als die 7 sind. Überrascht stellen wir fest, dass wir auf NS diese 4 Karten haben: AD108. 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.

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

♠ 4 3
 ♥ A K B 10 9
 ♦ A B 10 3
 ♣ B 2

	N	
W		O
	S	

Board 38.13

♠ KB 9 5
 ♥ D 2
 ♦ K D 9 2
 ♣ 10 7 4

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 –

♠ D 8 6
 ♥ A 5
 ♦ A B 10 8
 ♣ A K D B

	N	
W		O
	S	

Board 38.14

♠ KB 7
 ♥ 7 3
 ♦ K 9 5 4
 ♣ 10 9 7 3

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 Farbvorgungssignale) senden können. Auch diese können wir ausnutzen.

39 Gegenreizung 3

39.1 Gegenreizung – Spezielle Konventionen

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit Konventionen, die für die Gegenreizung nützlich sind. Wir werden diese Konventionen an Beispielen illustrieren. Die Konventionen verfolgen unterschiedliche Ansätze, können folglich nicht *gleichzeitig* genutzt werden. Welche dieser Konventionen Sie einbauen, müssen Sie natürlich mit Ihrem Partner absprechen.

Im Folgenden diskutieren wir diese Konventionen:

Unusual Notrump

Michaels Cue Bid

Ghestem**DONT**

Bitte diskutieren Sie generell, wann Sie diese Konventionen anwenden. Insbesondere müssen Sie mit Ihrem Partner klären, ob Sie bei diesen Konventionen zwischen Gefahr und Nichtgefahr unterscheiden. Dies gilt es natürlich generell beim Thema *Gegenreizung* zu diskutieren, nicht nur bei den im Folgenden behandelten Konventionen.

39.2 Unusual Notrump

Was tun wir in folgender Situation? Der rechte Gegner hat mit 1♣ eröffnet. Wir halten diese Karten:

♠ 74

♥ AB654

♦ KD842 . Dieses Spiel geben wir nicht kampflos auf! Was tun wir? 1♥? Das ist eine Option. Was

♣ 7

♠ KD74

♥ 32

tut Partner mit ♦ B573 ? Nennt er sein 4er Karo? Wohl eher nicht. Damit verpassen wir den Karo-Fit.

♣ K54

Können wir dem Partner zeigen, dass wir 2 Farben halten? Ja, mit dem Gebot **Unusual Notrump: 2 SA**.

Dieses Gebot zeigt die beiden *unteren* (nicht genannten) Farben. Beide mindestens zu fünft. Hier also ein 5er Karo und ein 5er Cœur. Unser Partner soll sich die bessere Farbe aussuchen.

Wieviele Punkte wir für das 2SA-Gebot haben sollten, kann man individuell vereinbaren. Zu schwach sollten wir in Gefahr aber nicht sein. Nach oben müssen wir keine Grenze setzen, da wir ja nochmal rankommen. Partner *muss* ja noch was sagen, so dass wir in der nächsten Runde noch was sagen können.

	Nord	Ost	Süd	West	
Auch nach der Reizung	1♣	passe	1♥	?	können wir Unusual Trump nutzen. 2 SA zeigt nun die beiden nicht genannten Farben. Mindestens zu fünft.

Partners Antwort ist offensichtlich. Er sucht sich die bessere Farbe aus. In bestimmten Situationen durchaus im Sprung.

39.3 Michaels Cue Bid

Wir können die Idee von Unusual Notrump aufgreifen und erweitern.

♠ AB654

♥ 74

Der rechte Gegner hat mit 1♣ eröffnet. Wir halten diese Karten: ♦ KD842 . Auch dieses Spiel geben wir

♣ 7

natürlich nicht kampflos auf! Was tun wir? Wie zeigen wir den Zweifärber? 2SA geht nicht, denn dies zeigt Karo und Cœur.

Wir erweitern Unusual Notrump um folgende Übruf-Konventionen:

Gegner	Unser Gebot	Erklärung
1♣	2♣	zeigt 5er Cœur und Pik
1♦	2♦	zeigt 5er Cœur und Pik
1♥	2♥	zeigt 5er Pik und 5er UF
1♠	2♠	zeigt 5er Cœur und 5er UF

Auch hier gilt wieder, dass wir beide Farben *mindestens* zu fünft haben müssen.

Diese Konvention heißt *Michaels Cue Bid*. Sie geht auf Mike Michaels (1924-1966) zurück.

Wir sehen, dass sich diese Konvention gut mit Unusual Notrump verträgt. Deshalb beziehen wir bei *Michaels Cue Bid* die Konvention *Unusual Notrump* mit ein.

Bei Michaels lassen wir die Punktbegrenzung nach oben offen. Denn Partner muss auch hier reagieren, so dass wir mit einer Riesenhand in der nächsten Runde unsere Stärke zeigen können.

Wie reagiert unser Partner auf einen Michaels-Überruf? Grundsätzlich wird sich unser Partner die bessere Farbe aussuchen. Dies kann unter Umständen im Sprung erfolgen.

Einziges Problem: Bei $1\heartsuit-2\heartsuit$ und $1\spadesuit-2\spadesuit$ weiß unser Partner nicht, welche Unterfarbe wir haben. Hat er beide Unterfarben, dann bietet unser Partner einfach 2 SA. Wir sollen unsere 5er Unterfarbe nennen.

39.4 Ghestem

Die Konvention *Michaels Cue Bid* hat den Nachteil, dass wir bei OF-Überrufen die 5er Unterfarbe nicht kennen. Dies kann man mit der Konvention **Ghestem** korrigieren.

Gegner	Unser Gebot	Erklärung
1F	2SA	zeigt die beiden niedrigsten (der nicht genannten) Farben zu fünf
1F	2F	zeigt die höchste und niedrigste (der nicht genannten) Farben zu fünf
1F	3♣	zeigt die beiden höchsten (der nicht genannten) Farben zu fünf

Auch hier gilt wieder, dass wir beide Farben *mindestens* zu fünf haben müssen.

Einige Beispiele:

$1\heartsuit-2\heartsuit$ zeigt 5er Treff plus 5er Pik

$1\heartsuit-2SA$ zeigt 5er Treff plus 5er Karo

$1\clubsuit-3\clubsuit$ zeigt 5er Cœur plus 5er Pik

$1\heartsuit-3\clubsuit$ zeigt 5er Karo plus 5er Pik

Ghestem ist also präziser in der Durchsage der Farben. Allerdings gehen wir mit dem 3♣-Gebot schon in die 3er Stufe. Das ist schon relativ hoch. Eine Sperransage mit einem langen Treff können wir nun auch nicht mehr abgeben.

Die Antwort des Partners ist folgerichtig: die bessere Farbe. Auch hier kann Partner springen. Abhängig von der eigenen Stärke. Die Punkte-Zählung hilft hier in der Blattbewertung nicht viel, denn unser Partner weiß nichts über unsere Punkte. Die Loser-Rechnung ist hier schon sinnvoller, gerade wenn die Frage für den Partner ist, ob er nach $1\diamondsuit-3\clubsuit$ bei einem OF-Fit nur 3 oder 4 sagt. Denn zeigen wir zwei 5er Farben, haben wir im Allgemeinen maximal 7 Loser.

39.5 DONT

Es ist schon ärgerlich. Wir haben zwar gute Karten, leider hat unser rechter Gegner mit 1 SA eröffnet. Was tun? Wir schauen uns eine Konvention an, die gegen eine 1-SA-Eröffnung der Gegner hilfreich ist. Da das 1 SA der Gegner uns Bietraum stiehlt – die gesamte 1er Stufe ist weg –, benötigen wir eine Konvention, die unser Blatt möglichst präzise beschreibt.

Natürlich sollten wir hier eine gewisse Stärke haben, da die Gegner ja mit ihrem 1 SA eine definierte Stärke haben, meistens 15-17 FP. Eine sinnvolle Forderung ist, dass wir höchstens 7,5 Loser bzw. 8 in Nichtgefahr haben sollten.

Die Konvention heißt DONT, was für *Disturb Opponents NoTrump* steht.

Die Gegner haben 1 SA eröffnet. DONT vereinbart folgende Gebote

Gebot	Bedeutung
2UF	Diese UF und eine höhere Farbe. (5-4 oder 4-5)
2♥	Beide OF (5-4 oder 4-5).
2♠	6er Pik.
Kontra	Einfärber (6er), auch bei 6-4. Nicht bei Pik.
3 F	Normale Sperre

Diese Gebote beschreiben unsere Hand gut.

Wie sollte unser Partner reagieren? Er/Sie kann direkt eine Entscheidung treffen, passen oder ein so genanntes Relaygebot abgeben. Einige Beispiel:

- 1SA-X-2♣. Frage nach der 6er Farbe.
- 1SA-2♣-passe. Mit 3+ Treff-Karten.
- 1SA-2♣-2♦. Frage nach der 2. Farbe.
- 1SA-2♦-passe. Mit 3+ Karo-Karten.
- 1SA-2♦-2♥. Frage nach der OF.
- 1SA-2♥-bessere OF aussuchen.
- 1SA-2♠-passe.

Falls unser Partner Vollspielinteresse hat, dann sollte er **2SA** bieten.

Nord	Ost	Süd	West
1 SA	2♣	p	2♦
	p	2♠	

Nord eröffnet 1 SA. Ost hat Punkte und reizt gemäß DONT 2♣. Treff plus eine höhere Farbe. 4/5 oder 5/4. West fragt mit 2♦, welches die 2. Farbe von Ost ist. Ost zeigt sein Pik, was West zustimmend passt.

N –	♠ D4	Problem 39.1
	♥ KD54	
	♦ K62	
	♣ AD76	
♠ B763		♠ AK1095
♥ 632		♥ 87
♦ 109543		♦ AD
♣ B		♣ K1084
	♠ 82	
	♥ AB109	
	♦ B87	
	♣ 9532	

39.6 Multi Landy

Eine Alternative zu DONT ist die Konvention **Multi Landy**. Die Gegner haben 1 SA eröffnet. Mittels *Multi Landy* können wir wie folgt gegenreizen. Alle Gegenreizungen sind konstruktiv. Wir haben also mindestens 9 FP und maximal 7-8 Loser. Es gibt unterschiedliche Varianten von *Multi Landy*. Hier eine Variante, die ich regelmäßig spiele.

Gebot	Bedeutung
2♣	zeigt beide OF (mindestens 4er)
2 OF	zeigt 5er OF + mind. 4er UF
2♦	zeigt eine 6er OF
Kontra	zeigt eine 4er OF und eine 5er UF

Zu *Multi Landy* passt *Unusual Notrump*. Das 2SA-Gebot kann nach einer 1-SA-Eröffnung der Gegner nicht ernst gemeint sein. Deshalb können wir es als konventionelles Gebot nutzen.

Nach 1SA – X fragt unser Partner mit 2♣ nach der UF, was wir mit *passe* oder 2♦ beantworten. Analog fragt unser Partner mit 2♦ nach unserer Oberfarbe.

Nach 1SA – 2♣ nennt unser Partner seine besser OF. Hat Partner beide OF gleichlang, dann bietet er 2♦ und überlässt es uns, welche OF wir spielen wollen.

Nach 1SA – 2♦ nennt unser Partner einfach 2♥. Wir passen oder bessern zu 2♠ aus.

Nach 1SA – 2OF passt unser Partner, falls die OF passt. Mit 3♣ fragt er nach der UF.

Multi Landy ist besonders gut gegen starke 1-SA-Eröffnungen. Gegen schwache SA gibt es geeignetere Konventionen, beispielsweise *Cappelletti*.

40 Kontras

Wir beschäftigen uns im Folgenden mit Kontras. Gedacht war das Kontra zunächst nur als Strafkontra. Über die Jahre hat man das Kontra dann in bestimmten Situationen uminterpretiert. Denn in bestimmten Reizsituationen ist ein Strafkontra unsinnig. Beispielsweise ist ein Kontra auf ein Stayman-Gebot 2♣ als Strafkontra völliger Quatsch. Üblicherweise wird dieses Kontra als Ausspielkontra benutzt.

Es gibt eine Reihe von Kontras mit spezifischen Bedeutungen. Auf diese gehen wir im Folgenden ein.

Das Thema *Kontras* haben wir bereits in etlichen Abschnitten angesprochen, beispielsweise in den Abschnitten 26.4, 22.3 und 27.2. Bestimmte Inhalte werden sich somit hier wiederholen.

Auch zu diesem Thema gibt es etliche gute Bücher. Mir gefällt beispielsweise das Buch [Law18], welches sich auf Informations-Kontras (Takeout Double) konzentriert. Mike Lawrence illustriert das Thema unterhaltsam an Beispielen aus dem Leben.

40.1 Das Strafkontra

Das klassische Kontra dient der Bestrafung der Gegner: Die Gegner haben ein Spiel gereizt, was sie garantiert nicht gewinnen werden. Dies passiert häufig in einer Wettbewerbsreizung: Die eine Seite reizt ein OF-Vollspiel, was sie garantiert gewinnen. Die andere Seite ist in Nichtgefahr und macht ein Opfergebot.

N – NS	♠ A9832	Board 40.1
	♥ B73	
	♦ AK4	
	♣ 52	
♠ 64		♠ DB10
♥ A4		♥ 10862
♦ B8		♦ D9763
♣ KDB9843		♣ 10
	♠ K75	
	♥ KD95	
	♦ 1052	
	♣ A76	

Nord	Ost	Süd	West
1♠	passe	3♠	4♣
4♠	passe	passe	5♣

Wests 5♣ ist ein klares Opfergebot. NS sind nun in der Bre-douille. 5♠ oder Kontra? Gegen 5♠ spricht, dass NS down gehen könnten. Gegen Kontra spricht die Gefahrenlage. OW sind in Nichtgefahr. Selbst 3 down bringen im Kontra nur 500 Punkte. Das ist weniger als 620 für ein gewonnenes 4♠. Da NS aber keine weiteren Zusatzwerte haben, bleibt nur ein (Straf-)Kontra.

40.2 Informationskontra

O –	♠ 9852	Board 40.2
	♥ K1073	
	♦ A64	
	♣ B2	
♠ 64		♠ AKB103
♥ B4		♥ 862
♦ B83		♦ KD97
♣ K98543		♣ 10
	♠ D7	
	♥ AD95	
	♦ 1052	
	♣ AD76	

Nord	Ost	Süd	West
	1♠	??	

Osts 1♠ bringt Süd in eine schwierige Situation. Stark genug ist Süd ja, aber was soll der arme Süd sagen? In der Gegenreizung sollte man schon eine 5er Farbe haben.

Im Prinzip ist es ja auch möglich, mit einer 4er Farbe gegenzureizen. Nur hat ein Gegenspieler ja schon eröffnet und uns Bietraum weggenommen. Und da hat es sich bewährt, in der Gegenreizung nur Farben zu nennen, die mindestens zu fünf sind. Wie zeigt Süd nun sein gutes Blatt?

Mit einem Kontra. Ein so genanntes Informations-Kontra (engl. Takeout Double). Wie soll unser Partner das Kontra verstehen? Kann das nicht auch ein Straf-Kontra sein? Kein normaler Mensch kontriert ein geg-

nerisches Gebot auf der 1er Stufe. Denn 7 Stiche zaubern die Gegenspieler normalerweise immer irgendwie zusammen.

Was soll Nord (West schweigt wohl besser.) antworten? Ein Info-Kontra zeigt Eröffnungsstärke und üblicherweise eine Kürze in der Eröffnerfarbe. Eine 5er Farbe sollte Süd nicht haben, denn die hätte er direkt nennen können. Hier spricht viel für das Nord-Gebot von $2\heartsuit$. Gemäß ForumD sollte Nord die Cœur im Sprung nennen, um dem kontrierenden Partner seine Stärke mitzuteilen. Ab 8 FP. Warum der Sprung? Ist das nicht gefährlich? Ja, das ist es. Aber nach dem Kontra unseres Partners MÜSSEN wir was sagen (auch mit 0 Punkten), denn das Kontra ist ja künstlich. Gegen den Sprung in $3\heartsuit$ spricht hier aber, dass Nord 9 Loser hat. Ein Grenzfall.

Passen dürfen wir nur, wenn wir selbst sehr gute Pik (im obigen Spiel) haben und uns sicher sind, dass Ost sein 1 Pik niemals erfüllen kann. Wir wandeln also das Informations-Kontra in ein Straf-Kontra um.

Wann dürfen wir ein Informations-Kontra abgeben?

- Wir sind in der Eröffnerfarbe des Gegners kurz (möglichst maximal ein Single).
- In den restlichen Farben sind wir spielbereit.
- Wir haben Eröffnungsstärke.

Im obigen Beispiel sind diese Anforderungen erfüllt. Ein Pik-Double ist nicht optimal, aber okay. Eröffnungsstärke haben wir. Die 434-Verteilung in den 3 Restfarben ist akzeptabel, wenngleich 444 besser wäre. Ein Info-Kontra kann man auch mit starken Händen abgeben. Was sagen wir nach einer $1\spadesuit$ -Eröffnung der

Gegner mit dieser Hand? $\spadesuit K4$
 $\heartsuit KDB$
 $\diamond AD103$ Hier geben wir erst mal ein Info-Kontra. Unser Partner muss was
 $\clubsuit KD2$
 sagen. Und in der nächsten Runde zeigen wir unsere große Stärke.

N – alle $\spadesuit D2$ Board 40.3
 $\heartsuit AKD74$
 $\diamond 43$
 $\clubsuit KB107$
 $\spadesuit A8743$
 $\heartsuit B10$
 $\diamond K1092$
 $\clubsuit 86$
 $\spadesuit B9$
 $\heartsuit 8653$
 $\diamond B87$
 $\clubsuit D932$

N
W O
S

$\spadesuit K1065$
 $\heartsuit 92$
 $\diamond AD65$
 $\clubsuit A54$

Nord	Ost	Süd	West
$1\heartsuit$	X	passe	$2\spadesuit$
$3\spadesuit$	passe	$4\spadesuit$	

Nord eröffnet, Ost kontriert. West springt mit seinen 8 Punkten. Ost lädt ein, West nimmt die Einladung an.

Nord	Ost	Süd	West
	$1\spadesuit$	X	passe
$2\diamond$	passe	$2\heartsuit$	passe
$3\diamond$	passe	3 SA	passe
$6\diamond$			

Ost eröffnet, Süd ist ein Riese und kontriert. Nord nennt 2x seine guten Karo. Nach Süds $2\heartsuit$ sieht Nord, dass Süd stark sein muss und springt nach Süds 3SA in $6\diamond$.

O – $\spadesuit 102$ Board 40.4
 $\heartsuit 832$
 $\diamond KDB9762$
 $\clubsuit 10$
 $\spadesuit B954$
 $\heartsuit B4$
 $\diamond 10853$
 $\clubsuit 762$
 $\spadesuit AD$
 $\heartsuit AD76$
 $\diamond A4$
 $\clubsuit AD953$
 $\spadesuit K8763$
 $\heartsuit K1095$
 $\diamond -$
 $\clubsuit KB84$

N
W O
S

40.3 Negativ-Kontra

Mit Negativ-Kontras haben wir uns im Abschnitt 19.4, Seite 47 beschäftigt.

Unser Partner eröffnet 1♣ oder 1♦. Der rechte Gegner reizt dazwischen: 1♠. Nun können wir unser 4er Cœur nicht mehr auf der 1er Stufe zeigen. Ein 2♥-Gebot könnte zu optimistisch sein. Also was tun? Hier passt ein Kontra wieder wunderbar. Es zeigt die *andere* OF zu viert.

W – alle ♠ KD1062 Board 40.5

♥ 72

♦ 72

♣ KD94

♠ 4

♥ AD98

♦ KB865

♣ AB7

	N	
W		O
	S	

♠ B87

♥ K104

♦ D103

♣ 10865

♠ A953

♥ B653

♦ A94

♣ 32

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

			1♦
--	--	--	----

1♠	X	passe	2♥
----	---	-------	----

West eröffnet, Nord nennt seine Pik. Ost kontriert und zeigt damit sein 4er Cœur. West bestätigt den Fit. Wie hoch OW gehen sollten, lassen wir hier offen.

Wir können das Negativ-Kontra auch nutzen, um nach einer gegnerischen Zwischenreizung 1♥ zu unterscheiden, ob wir ein 4er oder 5er Pik haben. Haben wir ein 4er Pik, dann kontrieren wir die 1♥-Zwischenreizung. Haben wir ein 5er Pik, dann nennen wir es direkt: 1♠.

Auch nach der Reizung 1♠-2♥-? können wir das Negativ-Kontra einsetzen. Unser Partner eröffnet mit Pik, unser rechter Gegner zeigt Cœur. Üblicherweise sollten wir hier kontrieren, um zu zeigen, dass wir sowohl Treff als auch Karo haben. Unser Partner soll sich was aussuchen.

Nach der Reizung 1♣-1♦-? können wir das Negativ-Kontra ebenso einsetzen. Unser Partner eröffnet mit Treff, unser rechter Gegner zeigt Karo. Üblicherweise sollten wir hier kontrieren, um zu zeigen, dass wir beide OF zu viert halten.

Analog zeigt nach 1♥-1♠-? ein Kontra beide Unterfarben.

Auch nach 1♦-2♣-? können wir negativ kontrieren. Jetzt sollten wir mindestens eine OF zu viert haben.

Ab wievielen Punkten man negativ kontrieren, ist Vereinbarungssache. Üblicherweise sollte man auf der 1er Stufe mindestens 7 FLP haben. Auf der 2/3er Stufe sollte man natürlich einen Tick stärker sein.

Die Details behandeln wir im Abschnitt 19.4.

40.4 Ausspielkontra

Häufig geben die Gegner künstliche Gebote ab, also Gebote, die etwas anderes bedeuten, beispielsweise Stayman oder Transfers. Diese können wir problemlos kontrieren, da sie ja nicht das Endgebot sein werden.

S – alle ♠ A982 Board 40.6

♥ A1085

♦ D5

♣ 1062

♠ D53

♥ B2

♦ K109632

♣ 95

	N	
W		O
	S	

♠ K104

♥ KD76

♦ A87

♣ DB7

♠ B76

♥ 943

♦ B4

♣ AK843

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

		1 SA	passe
--	--	------	-------

2♣	X	2♥	passe
----	---	----	-------

4♥			
----	--	--	--

Ost kontriert das Stayman-Gebot von Nord. Das ist ein Ausspiel-Kontra, welches West artig befolgen sollte. 2 oder 3 down.

Hier hat Ost problemlos das 2♣-Gebot kontrieren können. Denn das Stayman-Gebot ist künstlich und wird nie gepasst werden.

Das Ausspielkontra behandeln wir u.a. in den Abschnitten 13 und 33.6.1.

40.5 Stolen Bids

Wir können Kontras auch in einer anderen Situation nutzen. Nehmen wir an, unser Partner hat mit 1 SA eröffnet, unser rechter Gegner erdreistet sich, mit 2♥ zwischenzureizen. Was machen wir nun? Wir wollten eigentlich selbst 2♥ nennen, als Transfer auf Pik. Spricht was dagegen, in dieser Situation mit Kontra zu sagen, dass wir selbst 2♥ reizen wollten? NEIN! Denn in dieser Situation auf das gegnerische Gebot ein Strafkontra abzugeben, ist unsinnig. Aus mehreren Gründen. Erstens werden wir wohl das Spiel selbst machen wollen (unser Partner hat mit seinem 1SA Punkte gezeigt. Zweitens ist ein Strafkontra auf 2er Stufe immer gefährlich, denn mit etwas Glück entwickelt der Gegner 8 Stiche. Kontriert erfüllt wird richtig teuer. Also für uns. Auch ein Ausspiel-Kontra kann das in dieser Situation nicht sein. Denn wir werden ja selbst spielen.

O – alle ♠ 964 Board 40.7

♥ K 102

♦ 543

♣ DB64

♠ 872

♥ B 87654

♦ B

♣ A52

	N	
W		O
	S	

♠ DB105

♥ 9

♦ AKD1092

♣ 108

♠ AK3

♥ AD3

♦ 876

♣ K973

Nord	Ost	Süd	West
1 SA	2♦	X	
passe	2♥	passe	4♥

Süds 2♦ nimmt Ost sein Transfergebot weg. Durch ein Kontra zeigt West: *Stolen Bid*.

Stolen-Bid-Kontras können wir nach jedem (Zwischen-)Gebot der Gegner spielen, beispielsweise auch nach einer 2♣-Zwischenreizung, falls unser Partner 1 SA eröffnet hat. Das 2♣-Gebot nimmt uns das Stayman-Gebot weg. Mit einem Kontra zeigen wir *Stolen Bid*, sprich Stayman.

40.6 DOPI ROPI

Wir bleiben bei unangenehmen Zwischenreizungen. Dieses Mal bei Ass-Fragen.

Wir haben einen Cœur-Fit gefunden und müssen nur noch klären: Schlemm oder nicht. Nach 1♥-3♥-4SA reizt der Gegner 5♦. Äußerst unangenehm. Denn wenn wir die Ass-Frage gemäß 30-41-2 Keycards beantworten, dann müssten wir bei 1 Keycard 5♠ antworten. Damit wäre ein Stoppen mit 5♥ nicht mehr möglich. Was tun? Überlegen wir mal: Da der Gegner was gesagt hat, können wir ja auch passen oder kontrieren. Wunderbar:

X 0 oder 3 Keycards

passe 1 oder 4 Keycards

nächstes Gebot 2 Keycards

Diese Konvention nennt man DOPI. Double = 0, Passe = 1.

Wenn wir bei 2 Keycards die Trumpf-Dame durchsagen wollen, müssen wir das übernächste Gebot noch reinnehmen.

Falls die Gegner nach 4SA keine Farbe nennen, sondern kontrieren, dann können wir selbst natürlich nicht kontrieren, aber rekontrieren. Also ändern wir unsere Antworten:

XX 0 oder 3 Keycards

passe 1 oder 4 Keycards

5♣ 2 Keycards

Diese Konvention nennt man ROPI. Redouble = 0, Passe = 1.

Diese Konvention behandeln wir auch im Abschnitt 33.7.

S – NS Board 40.8

♥ B

♦ KDB 1074

♣ 6

♠ 1085

♥ D7

♦ 532

♣ DB954

	N	
W		O
	S	

♠ AK762

♥ 843

♦ A

♣ K1082

♠ –

♥ AK109652

♦ 986

♣ A73

Nord	Ost	Süd	West
		1♠	passe
4 SA	5♥	X	passen
5♠	passe	passe	passe

DOPI gibt Nord die Chance, auf 5er Stufe zu stoppen. Es fehlen 2 Keycards.

40.7 Lightner-Kontra

Wir kehren zurück zu den Ausspielsignalen.

Die Gegner sind in einem Farb-Schlemm, den wir natürlich schlagen wollen. Wir sind in einer Farbe single. Diese Farbe sollte unser Partner anspielen. Dann können wir stechen. Dafür gibt es das Lightner-Kontra: Partner! Finde ein ungewöhnliches Anspiel. Meistens ist damit die 1. Farbe gemeint, die der Dummy gereizt hat.

N – Board 40.9

♠ KB75

♥ A10

♦ KB852

♣ 42

♠ 42

♥ B98743

♦ 104

♣ KD7

	N	
W		O
	S	

♠ A93

♥ –

♦ 976

♣ B1098653

♠ D1086

♥ KD652

♦ AD3

♣ A

Nord	Ost	Süd	West
1♦	passe	1♥	passe
1♠	passe	4 SA	passe
5♥	passe	6♠	passe
passe	X		

NS finden den Pik-Fit. Nord zeigt 2 Keycards. Also nur Kleinschlemm.

Mit seinem Kontra zeigt Ost, dass West Cœur anspielen soll, die erste Farbe, die der Dummy (Süd) genannt hat.

Der „normale“ Angriff von West wäre ♣K. Tödlich für das Gegenspiel. Denn ohne den Cœur-Angriff geht der Schlemm problemlos. Trumpf ziehen, dann Karo abziehen. NS geben nur das Trumpf-Ass ab.

Diese Konvention behandeln wir auch im Abschnitt 33.6.2.

40.8 Wiederbelebungs-kontra

Das Thema *Wiederbelebung* ist ein komplexes. Auch dort kann das Kontra effektiv eingesetzt werden. Wir wollen uns hier nur ein Kontra-Beispiel zur Wiederbelebung anschauen.

W – alle Board 40.10

♠ A54

♥ AK862

♦ B72

♣ 98

♠ DB93

♥ 53

♦ AD8

♣ KD73

	N	
W		O
	S	

♠ K72

♥ D1094

♦ 106

♣ 10542

♠ 1086

♥ B7

♦ K9543

♣ AB6

Nord	Ost	Süd	West
			1♣
1♥	passe	passe	??

West eröffnet, Nord stört mit 1♥. Ost kann nicht wirklich den Mund aufmachen. Soll Süd mit 9FP was sagen? Nein. Viel zu riskant. Nord könnte nur 9 FP haben.

Und West? Soll er Nord spielen lassen? Auf der 1er Stufe niemals!

Mit einem Kontra zeigt West, dass er einen Tick stärker, in Cœur kurz ist und eine ausgeglichene Verteilung hat.

Das Kontra ist eine typische Wiederbelebung. Ost kann das Kontra in ein Strafkontra umwandeln oder seine Treff nennen.

Auf das Thema Kontras bei der Wiederbelebung gehen wir ausführlich im Abschnitt 35 ein.

40.9 Support-Kontra

Die Zwischenreizung der Gegner ist meistens unangenehm, da sie uns erstens stört und zweitens Bietraum wegnimmt. In bestimmten Situationen können wir das Kontra einsetzen, um Informationen ohne weiteren Bietraumverlust zu übertragen. Das Support-Kontra (Unterstützungskontra, engl. Support Double) ist dafür ein weiteres Beispiel.

O – alle ♠ AK654 Board 40.11

♥ 9		
♦ KB74		
♣ DB9		
♠ 103	♠ D987	
♥ AB642	♥ D87	
♦ 108	♦ AD62	
♣ K632	♣ A5	
	♠ B2	
	♥ K1053	
	♦ 953	
	♣ 10874	

Nord	Ost	Süd	West
	1♦	passe	1♥
1♠	X		

Osts Eröffnung und Wests 1♥ wird von Nord mit 1♠ gestört.

Was soll der arme Ost machen? Passen ist eine Option, allerdings hat 1♠ immer eine Chance. Wenn Ost wüsste, ob das 1♥ von West ein 4er oder 5er ist. Wie zeigt Ost erstens sein 3er Cœur und zweitens seine Zusatzstärke (6 Loser)? Ganz einfach: Kontra!

Mit einem Kontra in dieser Situation zeigt man eine 3er Unterstützung von Partners Farbe.

Das funktioniert auch auf höherer Stufe. Das Kontra

Nord	Ost	Süd	West
1♦	passe	1♠	2♥
X			

zeigt ein 3er Pik.

Das Support-Kontra ist gerade in den Situationen von großem Wert, wenn beide Partner weit weg vom Vollspiel sind und einen Fit auf niedriger Stufe suchen müssen.

40.10 Weitere Kontras

Es gibt etliche weitere Kontra-Konventionen. Auf diese gehen wir nicht weiter ein.

Beispielsweise ist es üblich, mit einem Kontra nach gegnerischer 1-SA-Eröffnung einen Einfärber zu zeigen. Das gehört zur Konvention DONT (Abschnitt 39.5).

41 Sicherheitsspiele

Wir konzentrieren uns in diesem Kapitel auf das Thema *Sicherheitsspiel*. Diese Thema 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 könnten. 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 beschere 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.

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.

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.

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	IMPs für
				+	-	N/S	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	IMPs für
				+	-	N/S	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

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

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 dieses Risiko unverträglich. 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?

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

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 Board 41.1

♥ DB 102

♦ B 1098

♣ AD6

♠ AKD

♥ AK4

♦ 52

♣ B9732

	N	
W		O
	S	

♠ B9742

♥ 9875

♦ 74

♣ K5

♠ 863

♥ 63

♦ AKD63

♣ 1084

West	Ost
1 SA	3 SA

Nord greift mit ♥D an.

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%.

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	♠ K 10 7 2	Board 41.2
	♥ K 7 4	
	♦ A B 9 5	
	♣ A 9	
♠ DB 9		♠ 8 6 5 3
♥ B 8 2		♥ A 10 9 6 5
♦ KD 10		♦ 8 3 2
♣ B 8 6 2		♣ 3
	♠ A 4	
	♥ D 3	
	♦ 7 6 4	
	♣ KD 10 7 5 4	

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 gewänne, 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 ran kommt und uns in Cœur den Todesstoß versetzt. Also besser Karo.

O –	♠ B 7	Board 41.3
	♥ 9 8 2	
	♦ 6 5 3	
	♣ D 8 5 4 2	
♠ AD 5 2		♠ K 9 6
♥ 5 4		♥ KD 6
♦ 10 8		♦ AK 9 7 4
♣ A K B 9 6		♣ 10 7
	♠ 10 8 4 3	
	♥ A B 10 7 3	
	♦ DB 2	
	♣ 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 –	♠ K 9 7 6	Board 41.4
	♥ 6	
	♦ AD 10 8 6 5	
	♣ A 5	
♠ D 10 8 4		♠ 5 3
♥ D 10 7 5 3		♥ K 8 4 2
♦ 2		♦ B 7 4 3
♣ D 8 2		♣ K 4 3
	♠ A B 2	
	♥ A B 9	
	♦ K 9	
	♣ B 10 9 7 6	

Nord	Süd
------	-----

1 ♦	2 ♣
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 ♥ B 9. Nur wenn West drankommt, ist ♥ B 9 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 ♥ B 9 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♣
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 drankommen.

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*.

W –	♠ 106	Board 41.5
	♥ KDB76	
	♦ DB9	
	♣ B105	
♠ 74		♠ AK93
♥ A93		♥ 102
♦ K75		♦ A842
♣ AD862		♣ 743
	♠ DB852	
	♥ 854	
	♦ 1063	
	♣ K9	

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	Board 41.6
	♥ AD109	
	♦ A95	
	♣ A7	
♠ 10983		♠ 65
♥ 62		♥ KB3
♦ B87643		♦ 2
♣ 2		♣ K1098643
	♠ 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 5
♥ A 95	♥ K D 7
♦ A B 6	♦ K D 7 4
♣ K B 53	♣ A 9 7 4

♠ D 7 6 2
♥ B 10 3 2
♦ 10 9 5 2
♣ 6

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 KB 53 □ A 6 4 2 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 □ K D 10 9 7 2.

N –

♠ A 10 8 6 3	Board 41.8
♥ A D 2	
♦ A	
♣ K B 4 3	

♠ 7 2	♠ 5 4
♥ 9 8 5 3	♥ K B 10 7
♦ 9 8 4	♦ K D B 10 6
♣ 10 9 8 7	♣ D 6

♠ K D B 9
♥ 6 4
♦ 7 5 3 2
♣ A 5 2

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 10 8 6 3	Board 41.9
♥ A D 2	
♦ A	
♣ K B 4 3	

♠ 7 2	♠ 5 4
♥ 9 8 5 3	♥ K B 10 7
♦ 9 8 4	♦ K D B 10 6
♣ D 9 8 7	♣ 10 6

♠ K D B 9
♥ 6 4
♦ 7 5 3 2
♣ A 5 2

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

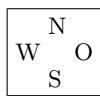
Ein Sicherheitsspiel hängt natürlich auch davon ab, wieviele eigene Karten man in der kritischen Farbe hat. In Board 41.8 hatte der Alleinspieler 7 Karten, mit einer Gabel.

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

O – ♠ 107 Board 41.10

♥ K 1086
♦ 109853
♣ 95

♠ AD5
♥ A942
♦ B4
♣ DB62



♠ 9863
♥ –
♦ AK76
♣ 108743

♠ KB42
♥ DB753
♦ D2
♣ AK

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

1♥	4♥
----	----

Süd zieht ♦AK ab und wechselt dann auf Pik.

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.

Hat Süd K 1086, so deckt er. Wir nehmen das Ass und wiederholen das Manöver von Ost aus. Süd bekommt nur einen Stich.

Hat aber Nord K 1086, so gewinnt Nord mit dem K. Gegen einen weiteren Trumpfstich an Nord kann sich Ost nicht wehren.

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 ♥ K 1086, dann macht Nord nur den König. Mehr aber auch nicht. Hat dagegen Süd ♥ K 1086, 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.

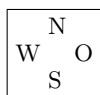
Im MP-Turnier wird man also die ♥D vorlegen, im IMP-Turnier jedoch wie oben spielen.

Wir erhöhen die Zahl der eigenen Karten auf 10.

S – ♠ D 1084 Board 41.11

♥ AK752
♦ 52
♣ A3

♠ –
♥ 10864
♦ DB 1083
♣ K874



♠ A97532
♥ DB
♦ AK
♣ B 105

♠ KB6
♥ 93
♦ 9764
♣ D962

Süd	Nord
-----	------

1♠	2♥
----	----

2♠	4♠
----	----

West greift mit ♦D an. Schwein gehabt, Treff wäre problematischer.

Wie gewinnt Süd das Spiel? Wieviele Stiche dürfen wir noch abgeben? Noch 2. In Treff werden wir wohl noch einen Stich abgeben.

Folglich müssen wir Trumpf so spielen, dass wir maximal 1 Stich abgeben.

Wir sind uns einig, dass wir nur über eine 3:0-Kartenlage in Pik nachdenken müssen.

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 Trumpffarbe. 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 –	♠ B 73	Board 41.12
	♥ –	
	◇ AD 8652	
	♣ 10874	
♠ A 1065		♠ KD 92
♥ AK 4		♥ 1097652
◇ KB 3		◇ –
♣ AD 5		♣ K 32
	♠ 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
♥ K 5		♥ A 32
◇ AD 9		◇ KB 10873
♣ AK 65		♣ B 32

41.8 Übergänge

S –	♠ AK 53	Board 41.13
	♥ D 532	
	◇ D	
	♣ AB 85	
♠ 876		♠ DB 1092
♥ B 986		♥ K 10
◇ B 643		◇ 52
♣ K 7		♣ D 1043
	♠ 4	
	♥ A 74	
	◇ AK 10987	
	♣ 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	West	Ost
	♥ A 52			1♣
	◇ A 52		1◇	1♥
	♣ D 95		1 SA	2 SA
♠ A 64		♠ DB 10	3 SA	
♥ 74		♥ K 1098		
◇ KD 987		◇ B 106		
♣ B 87		♣ AK 2		
	♠ K 32			
	♥ DB 63			
	◇ 43			
	♣ 10643			

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 Board 41.15

♥ B63

♦ 83

♣ KB6

♠ K2

♥ 104

♦ KB97

♣ 98532

	N	
W		O
	S	

♠ 6

♥ AKD9872

♦ 654

♣ D7

♠ ADB103

♥ 5

♦ AD102

♣ A104

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

♥ AKD104

♦ AKD

♣ AB72



♠ AD8754

♥ 92

♦ 76

♣ 963

West ist in 3 SA gelandet. Nord greift mit ♠B an.
Was ist die beste Strategie für West?

Verzeichnis der Abkürzungen

SA	Sans Atout, ohne Trumpf	3
OF	Oberfarbe	5
UF	Unterfarbe	5
FP	Figurenpunkte	6
FLP	Figurenlängenpunkte	7
FVP	Figurenverteilungspunkte	7
RKCB	Roman Keycard Blackwood	124
MP	Match Points	183
IMP	International Match Points	183

Lösungen der Aufgaben

3.1	Nach FLP: 8/10/10/7/12. Nach FVP: 11/13/15/12/22.	8
9.1	Wir ziehen nicht Trumpf, sondern versuchen Cross Ruffing. Treff A und Karo AK abziehen. Dann von Ost aus den Expass zu ♡K. Dann in Cœur 1x aussteigen. Nun Cross ruffing hin und her. Spielen die Gegner Trumpf aus, klappt der Plan leider nicht.	21
9.2	Wir sollten 1x Trumpf spielen, aber das Ass auf West als Übergang schonen. Damit gewinnen wir auch, falls ein Gegner ein 2er Cœur und 1 Trumpf hat.	22
9.3	Gegen die 2 ♡-Loser können wir uns wohl nicht wehren. Wir nehmen also das Ass und spielen 2x Trumpf. Dann spielen wir ♦B und treiben das ♦Ass raus. Wests Karo sind nun hoch. Welche Gefahren sehen wir: Trumpf steht 4-1. Dann wird es eng. Zweite Gefahr: NS ducken 2x Karo. Dann brauchen wir einen weiteren Übergang zu West. Deshalb nur 2x Trumpf spielen.	22
9.4	1 / 1 / 1,5 / 1,5 / 1,5 / 1 / 0,5 / 0,5 / 1,5 / 0,5 / 1,5 / 1 / 2,5	22
10.1	2♣. Länge vor Stärke!	25
13.1	Ost hat weder 4 Treff noch 5 Karo (als Ausspielmarke) kontriert. Also spricht vieles für Pik.	32
14.1	Nehmen wir an, unser Partner West hat während des Bietens nur gepasst. Wir haben also keinerlei Informationen über mögliche Stärken unseres Partners. Wir selbst haben aber eine lange Farbe (Cœur). Wenn wir es schaffen, die hohen Karten rauszutreiben, machen wir eventuell 1-3 Stiche in dieser Farbe. Wir spielen hier unsere <i>vierthöchste</i> Karte, also die 6.	36
15.1	Eine ungerade Anzahl. Denn er spielt die kleinste Karte. Im SA-Kontrakt hätte er exakt 4 Karten.	38
16.1	Wir müssen die Pik entwickeln. Wir haben aber nur 1 Übergang zu West: das ♡Ass. Das müssen wir schonen. Wir nehmen den Stich mit dem K und spielen Pik, bis das Ass fällt. Mit dem ♡A haben wir noch einen Übergang zu West.	39
16.2	Ganz einfach. Auf West schonen wir in jedem Fall das ♦Ass. Wir spielen von Ost den ♠K und übernehmen ihn mit dem Ass. Jetzt spielen wir Pik weiter, bis die Dame fällt.	39
21.1	In allen Fällen würde ich den König nicht legen. Wir können warten.	53
21.2	In allen Situationen würde ich den K legen, denn wir sollten unserem Partner vertrauen.	54
21.3	Die Trümpfe könnten 4-0 stehen. Dann haben wir ein Problem. Wir dürfen dann nicht alle Trümpfe ziehen. Stattdessen ziehen wir dann nur 2x Trumpf und probieren danach die Treff.	54

- 25.1 Unsere einzige Chance ist Karo, oder? Aber Vorsicht. Süd ist gefährlich, denn wenn Süd Pik durch unseren König spielt, gehen wir down. Wir brauchen also ein Sicherheitsspiel in Trumpf. Normalerweise zieht man bei 9 Trumpf einfach von oben. Hier sollten wir aber gegen Süd schneiden. Also ♥Ass, dann den Buben vorlegen und laufen lassen. Wests Nachspiel kann uns nicht gefährden. 71
- 25.2 Das Ausspiel zu ducken, bringt nichts. Also Ass nehmen und die Treff spielen. Wir sind uns einig, dass die Trümpfe 2-1 stehen müssen. Sonst haben wir keine Chance. Wenn die Treff 3-3-verteilt sind, werfen wir auf das vierte Treff von Nord auf Süd das Karo weg. Vielleicht haben wir ja Glück und Ost muss mit einer Figur stechen. Oder der Spieler mit den 2 Trumpfkarten sticht. Dann fallen die letzten 2 Trümpfe zusammen. 71
- 25.3 Wir sollten sofort Karo abziehen und 2x Cœur wegwerfen. Wir haben keine Zeit, erst Trumpf zu klären. Die Gegner würden sicherlich das Trumpf-Ass nehmen und auf Cœur wechseln. Danach klären wir die Trumpf. Treff spielen wir zum Schluss. 74
- 25.4 Wenn die ♥2 die Fünfhöchste ist, dann hat Nord genau 2 Karten. Wir ducken einmal. Das ♥-Nachspiel nehmen wir mit dem Ass. Nun klären wir Trumpf und schneiden dann in Treff problemlos gegen West. Wenn Süd den König hat, kann er kein Cœur mehr zurückspielen. . . 77
- 25.5 Was können wir probieren? Kein zu ♦D und hoffen, dass der K bei West sitzt. Oder ♥Ass bei Ost. Was probieren wir zuerst. Karo, denn wir haben mit ♠B nur EINEN Übergang zu Ost. 77
- 25.6 Kein schweres Spiel, oder? 2x Trumpf ziehen, dann ♦Ass rausjagen. Die Gegner bekommen nur ♦A und 1 Trumpf. 77
- 25.7 Wir müssen unsere Loser gegenseitig verstecken. Vorher sollten wir aber 2x Trumpf ziehen. Nicht mehr, denn wir brauchen auf beiden Seiten 2 Trümpfe zum Stechen. Wenn wir Trumpf aber Ass und dann klein spielen, werden die Gegner den Braten riechen und Trumpf ein drittes Mal spielen. Dann ist unser Spielplan versaut. Also erst mal eine kleine Trumpfrunde. Wenn wir dann wieder rankommen, ziehen wir das Trumpf Ass. Dann können wir unser Cross ruffing spielen.
Vorher sollten wir natürlich eine ♥-Runde laufen lassen. 77
- 26.1 Wenn die ♣6 die Vierthöchste ist, dann fehlen Süd 5 Karten oberhalb der 6. 11er Regel. Die Figuren liegen also bei Süd. Wir bleiben also klein und nehmen den Stich auf Ost. Wir schneiden in Treff gegen Süd. Bedient auch Nord, dann liegen die Karten 4-2-verteilt. Wir ziehen dann das ♣Ass ab und schenken Süd seinen Treff-Stich. Unser 5. Treff ist nun hoch. . 80
- 26.2 Rutschen lassen, dann ist Nord abgeschnitten. Er kann die Farbe nur 1x zurückspielen. Dann können wir gefahrlos in Treff schneiden. 82
- 26.3 Rutschen lassen. Cœur-Rückspiel nehmen wir und spielen Pik. Hat Nord das ♠Ass und spielt er Cœur zurück, dann ist Cœur 4-3-verteilt. Unkritisch. Sonst kann er Cœur nicht zurückspielen.
Wenn wir den ersten Stich nehmen und gewinnt Nord unser Pik-Spiel, dann spielt er Cœur nach. Nun sind wir in Cœur schutzlos. 82
- 26.4 Es gibt 2 Chancen: ♣-Schnitt oder Hochspielen der Karos.
Geht der Treff-Schnitt verloren, spielen NS sofort wieder Pik. Nun ist es für die Karos zu spät, denn NS werden mit einem ♥-Rückspiel den letzten Übergang zu Osts Karo vernichten.
Alternative: Karo hochspielen. Drohen dann nicht 3 Verlierer in Pik? Denn NS werden erbarmungslos wieder Pik spielen. NEIN! West spielt Karo. NS gewinnen und spielen eine 2. Pik-Runde. Gewonnen von Ost. West spielt wieder Karo. Egal, wer gewinnt. Die Pik sind keine Gefahr. Gewinnt Nord die 2. Karo-Runde, dann haben wir auf West mit ♠B5 einen Stopper. Gewinnt Süd die 2. Karo-Runde und spielt Pik, dann decken wir mit dem Buben. Gewinnt Nord mit der Dame, dann hat Nord nur noch eine Pik-Karte.
Mit dem ♥A haben wir noch einen Übergang zu Osts hohen Karos. 86

- 29.1 OW sollten das Ass spielen, dann zu Ost gehen und die 9 vorlegen. Übernimmt Süd, müssen wir den König nehmen, sonst bleiben wir auf West klein. 102
- 29.2 ♠A nehmen und Pik zurückspielen. Schnappen. Trumpf ziehen. Karo klären. Wir müssen nun am Tisch sein und spielen Pik, darauf werfen wir die ♥2 ab. Nord muss mit der Dame nehmen und in die Doppelchicane zurückspielen, oder aber Cœur.
Eine schöne Elimination. 102
- 29.3 Trumpf klären, Treff eliminieren, Karo A und K. Dann in Karo aussteigen. 102
- 29.4 Ost sticht das Ass und spielt 2x Trumpf. Dann in Karo zu West, Cœur stechen. Das Ganze nochmal. Auf das ♦A von Ost werfen wir das letzte Cœur von West ab. Nun spielen wir von Ost Pik und decken Süds Karte auf West. Nord ist hilflos und muss uns mit seinem Rückspiel helfen. 105
- 29.5 Ost sticht. 2x Trumpf. Dann geht Ost mit Karo zu West und sticht ein Cœur. Das Manöver wird wiederholt. Auf das ♦A wirft West das letzte Cœur von West weg und spielt ein kleines Pik. West deckt Süds Karte. 105
- 31.1 2 SA / passe / 3♦ / 4♥ 108
- 31.2 3♦ / passe / 3 SA / passe 109
- 33.1 Spielen Sie das ♠A und ♠2. Nord hat mindestens 5 Pik, Süd exakt 2 ♠-Karten. Unser Partner auf West kann maximal ein Single halten. Geben wir ihm doch einen Schnapper. . . 132
- 33.2 Spielen Sie ♠2. Wieviele Punkte kann Partner West haben? Nur 1 oder 2. Wir würden unseren König und die Dame unnötig gefährden, wenn wir diese Farbe anspielen. Also besser ein rein defensives Ausspiel. 132
- 34.1 (1) 8,5 Spielstiche (5+2+1+0,5), 4 Loser: 2♣ (2) 9 Spielstiche (5+2+2+0), 4 Loser: 2♣, (3) 9,5 Spielstiche (5+2+2+0,5), 2 Loser: 2♦, (4) 7 Spielstiche (5+0,5+0,5+1), 5 Loser: 1♠ 137
- 37.1 1 / 1,5 / 1,5 / 1 / 0,5 / 0,5 / 1,5 / 0,5 / 1,5 / 1 / 2,5 156
- 38.1 Die Punkteverteilung wird 11+6 oder 12+5 sein.
Ausspiel von ♠K verspricht auch die D. Die Könige und das ♣A müssen also bei Süd sein. Karo- und Cœur-Schnitt werden also funktionieren. Wir brauchen aber einen Übergang zu Ost. Vorlegen der ♣D. Nimmt Süd die Dame mit dem Ass, haben wir in Treff einen Übergang. Lässt er sie rutschen, bringen wir die Gegner an's Spiel. Jedes Rückspiel hilft. 169
- 38.2 Die Punkteverteilung wird 12+7 oder 13+6 sein. Wie sieht Nords Verteilung aus? ♦A4 werden ein Double sein. Ebenso Pik. Also hat Nord wohl 5 Cœur und 4 Treff. Süd ist also 3334-verteilt. Nord wird das ♥A haben, sonst hätte er nicht Trumpf zurückgespielt, sondern Cœur. Auf Nord haben wir also schon 11 FP lokalisiert. Es fehlen ♥D, ♣AD. ♣A muss bei Süd sein, sonst hätte Süd nur 4 FP.
Spielplan ist klar, da beide Asse günstig sitzen. Wo die Damen sitzen, ist uns egal.
NS bekommen exakt 4 Stiche: ♠K, ♥A, ♦A sowie ♣A. 171
- 38.3 West sticht die 3. ♣-Runde und klärt Trumpf. Dann Karo. So sieht West, dass Nord in den roten Farben 3-2-verteilt ist.
Kritisch ist nur die Pik-Farbe. Spielen wir von West aus zu Osts ♠B oder K? Nord hatte nicht eröffnet. Mit ♠A hätte er das aber durchaus in Nichtgefahr getan. Also wird das ♠A bei Süd sein. Einzige Chance: ♠D sitzt bei Nord. Also spielen wir von West zu Osts ♠B. . . 173
- 38.4 Wir wissen, dass Nord ein 4er Cœur hat. Süd hat 5. Wenn NS erst mal drankommen, ist das Spiel verloren. Bei dieser Kartenverteilung bringt Ducken nichts.
Das ♠-Ass rauszujagen wäre tödlich. Denn dann ziehen NS ihre 4 ♥-Stiche ab.
Also spielen wir erst mal Treff, um mehr über die Kartenverteilung zu erfahren. In der 2. ♣-Runde wirft Nord ein Pik ab.
Wie sehen Nords Karten aus? Nord muss 4441-verteilt sein. Nord hat exakt 4 Cœur. Hätte er eine 5er Farbe, hätte er in dieser angegriffen. Süd kann also nur ein Single-Karo haben. Wir können nun risikolos gegen Nord schneiden, nachdem wir das ♦A abgezogen haben. . . 173

- 41.1 Sie dürfen hier nicht mit dem Ass beginnen. Denn die einzige Gefahr ist eine 4:0-Lage bei den Gegnern. Beginnen Sie mit dem K. Bedienen beide, geben wir keinen Stich ab. Blinkt eine Seite aus, können wir schneiden. Egal, wer die 4 Karten hat.
Beginnen Sie mit dem Ass, haben Sie keine Chance, falls Süd 4 Karten hat. 189
- 41.2 Die 4♠-Eröffnung zeigt ein 8er Pik. Nord wird also stechen, falls wir das Ass nehmen. Wir bleiben klein. Süd setzt Pik fort. West bleibt klein und sticht auf Ost. 2 Runden Trumpf. Dann spielen wir 2x Cœur und stechen den 3. Cœur auf West. In Pik wieder zu Ost und den/die letzten Trumpf ziehen.
Einzige Voraussetzung: Süd muss 2 Cœur-Karten oder nur 2 Trumpf haben. Ein vertretbares Risiko. 191
- 41.3 Die Schnitte in den roten Farben sind unsere Chance, oder?
Es geht besser. Stiche zählen: 4x♠, 1x♥, 1x♦, 1x♣. Es fehlen 3 Stiche. Die sehen wir auf West, denn wir müssen versuchen, die Trumpfstiche von West separat zu gewinnen. Also gleich ein Treff auf West stechen. In einer roten Farbe zurück zu Ost. Nochmal Treff stechen. In der anderen roten Farbe zu Ost. Das letzte Treff stechen wir auf West hoch. NS bekommen nur die 3 Könige.
Voraussetzung ist natürlich, dass Nord 3 Treff-Karten hat.
Sonst muss einer der Schnitte sitzen. 192
- 41.4 Ost benötigt 4 ♣-Stiche, kann also EINEN Stich weggeben. Welche Strategien kann Ost spielen? Schneiden oder das Ass ziehen. Ärgerlich ist hier, dass nicht nur der ♣K fehlt, sondern auch die guten ♣-Mittelkarten B109. Wie sind die Chancen von Ost?
Stehen die Treffs bei NS 4:0 oder 0:4, hat Ost keine Chance. Pech. Bei 2:2 ist alles gut, Ost gibt nur 1 Stich ab. Bleibt 3:1 oder 1:3.
Sitzt der ♣K zu dritt auf Nord, ist es egal, ob Schnitt oder Ziehen. Ost kann zweimal schneiden oder erst das Ass ziehen und dann schneiden. Beides ist erfolgreich.
Sitzt der ♣K zu dritt auf Süd, ist es auch egal: Schnitt oder Ziehen. In beiden Fällen gibt Ost 2 Stiche ab. Pech.
Bleibt der Fall, dass der ♣K single sitzt. Hier wäre es eine Katastrophe, wenn der König auf Süd sitzt. Ost muss das Ass ZIEHEN !
Sie werden einwenden, dass wir einen Stich verschenken, wenn der König auf Nord zu zweit (ca. 20%) sitzt. Stimmt. Aber Ziel ist das ERFÜLLEN des Kontrakts, nicht der Überstich. . . 192
- 41.5 Wir haben nicht viel Zeit. Die Pik sind wackelig, auch die Treff sind nicht toll. Also zählen wir. Wir benötigen in Cœur nur 4 Stiche. Also legen wir von West ♥4 vor.
Sie werden einwenden, dass wir einen Stich verschenken, wenn der Süd ♥B865 hält. Stimmt. Aber Ziel ist das ERFÜLLEN des Kontrakts, nicht der Überstich. 193

Glossar

ausgeglichen eine Hand, die kein Single/Chicane und max. 1 Double enthält

Chicane keine Karte in einer Farbe

Doppelchicane Beide Spieler eines Paares sind in einer Farbe Chicane.

Double genau zwei Karten in einer Farbe

Ducken Bewusster Verzicht auf einen Stich, um die Verbindung zwischen den Gegnern in dieser Farbe zu unterbrechen.

Expass Spiel mit kleiner Karte aus der Hand Axx... zu Dxx...

Faller zu wenig erzielte Stiche

Figur Die Karten A, K, D, B, 10

Fit Ein Fit liegt vor, wenn beide Spieler *gemeinsam* in einer Farbe mindestens 8 Karten haben.

forcierend Gebot, welches den Partner zwingt, etwas zu sagen, also nicht zu passen

Gabel Kartenkonstellation mit fehlender Figur: ADxx, KBxx, D10xx ...

Gambling 3 SA-Eröffnung mit stehender UF

Keycard Schlüsselkarten, Asse und Trumpfkönig im Farbkontrakt

Kontrolle Farbhaltung, in der die Gegner nicht AK abziehen können

Loser Eine Karte, mit der man wahrscheinlich keinen Stich bekommt.

Oberfarbe Pik und Cœur

Schnappen Eine Karte, die man sonst an die Gegner abgeben müsste, durch Stechen in einen eigenen Stich umwandeln.

Schneiden Schnitt. Gewinn von Stichen, was aber vom Sitz einer Figur bei den Gegnern abhängt.

Schnellstich Stich, den man in den ersten 2 Runden (wahrscheinlich) bekommt

selbstforcierend Gebot, welches verspricht, dass man auch in der nächsten Runde nicht passt

semiausgeglichen eine Hand, die kein Single/Chicane und max. 3 Double enthält

Sequenz eine Figurenreihe ohne Unterbrechung in einer Farbe, z.B. AK, KD, DB10

Single genau eine Karte in einer Farbe

Spielstiche Stiche, die man bei eigenem Spiel mit Sicherheit bekommt

Stopper (in einer Farbe) Man kann bei einem gegnerischen Angriff in dieser Farbe diese mind. einmal stoppen, also Axx oder Kxx oder Dxx, auch Halt genannt

Unterfarbe Karo und Treff

Übergang Karte, mit der man von der einen Hand zur anderen kommt. Ein Übergang von Süd zu Nord ist z.B. eine kleine ♠-Karte von Süd zu Nords ♠A

Literatur

- [BA11] BIRD, David; ANTHIAS, Taf: *Winning Notrump Leads*. Toronto: Master Point Press, 2011
- [BA12] BIRD, David; ANTHIAS, Taf: *Winning Suit Contract Leads*. Toronto: Master Point Press, 2012
- [BB04] BIRD, David; BOURKE, Tim: *Planning Notrump contracts*. Master Point Press Toronto, 2004
- [BB05] BIRD, David; BOURKE, Tim: *Avoidance Play*. Master Point Press Toronto, 2005
- [Ber07] BERGEN, Marty: *Mehr Points Schmoints*. 2nd edition. Evelyn Geissler, 2007
- [Ber08] BERGEN, Marty: *Points Schmoints*. 5th edition. Evelyn Geissler, 2008
- [Bir18] BIRD, David: *Trick One*. Toronto: Master Point Press, 2018
- [Bir20] BIRD, David: *Bridge Entry Techniques*. Toronto: Master Point Press, 2020
- [BL01] BERTHE, Robert; LÉBELY, Norbert: *Gegenspiel im Farb-Kontrakt*. 1. Auflage. DBV, 2001
- [BL08] BERTHE, Robert; LÉBELY, Norbert: *Gegenspiel im SA-Kontrakt*. 2. Auflage. DBV, 2008
- [BL17] BERTHE, Robert; LÉBELY, Norbert: *Alleinspiel im SA-Kontrakt*. 3. Auflage. DBV, 2017
- [BL19] BERTHE, Robert; LÉBELY, Norbert: *Alleinspiel im Farb-Kontrakt*. 3. Auflage. DBV, 2019
- [BS00a] BIRD, David; SMITH, Marc: *Deceptive Card Play*. Master Point Press Toronto, 2000. – Bridge Technique Series
- [BS00b] BIRD, David; SMITH, Marc: *Planning in suit contracts*. Master Point Press Toronto, 2000. – Bridge Technique Series
- [BS00c] BIRD, David; SMITH, Marc: *Safety plays*. Master Point Press Toronto, 2000. – Bridge Technique Series
- [BS21] BIRD, David; SMITH, Marc: *Entries*. Toronto: Master Point Press, 2021. – Bridge Technique Series
- [BV97] BRIDGE-VERBAND, Deutscher: *Lehr- und Übungsmaterial Bridge*. 1997
- [Gra20] GRANT, Audrey: *Five Tips to Simplify Entries – Recognizing the Importance of the Link Card*. Louisville: Baron Barclay Bridge Supplies, 2020
- [JK10] JACKSON, David; KLINGER, Ron: *Better Balanced Bidding*. Jackson / Klinger, 2010. – Master Bridge Series
- [Kel01] KELSEY, Hugh: *Killing Defence at Bridge*. Orion Publishing Group, 2001
- [Law83] LAWRENCE, Mike: *The complete book on Balancing*. Devyn Press, 1983
- [Law99] LAWRENCE, Michael: *Ausspiele*. Wolfram Publ., 1999
- [Law00] LAWRENCE, Michael: *Mit Glaskarten*. Wolfram Publishing, 2000
- [Law18] LAWRENCE, Mike: *Takeout Doubles*. Dörfles: Renate-Götz-Verlag, 2018
- [MG82] MOLLO, Victor; GARDENER, N.: *Spieltechnik im Bridge*. Falken-Verlag, 1982
- [Ric85] RICHTHOFEN, Joachim F.: *Ein tolles Bridge-Gefühl*. IDEA, 1985
- [Ric88] RICHTHOFEN, Joachim F.: *Das neue Bridge-Gefühl*. 4. Auflage. IDEA, 1988
- [Rig97] RIGAL, Barry: *Step-by-step – Deception in Defence*. Batsford, 1997
- [RT99] REESE, Terence; TREZEL, Roger: *Meister Bridge Serie*. Bd. 1. IDEA, 1999

Index

- 11er Regel, [35](#), [82](#)
- 15er Regel, [135](#)
- 18er Regel, [112](#)
- 20er Regel, [134](#)
- 7er Regel, [59](#)
- Abrechnungsmethoden, [183](#)
 - International Match Points, [183](#)
 - Match Points, [183](#)
- Abwerfen
 - von Verlieren, [21](#)
- Alleinspiel, [18–22](#), [39](#), [60](#), [93](#), [94](#), [96](#), [99](#)
 - Abwerfen, [21](#)
 - Ausspiel, [66](#)
 - Cross Ruffing, [21](#)
 - Ducken, [58](#), [80](#)
 - Endspiel, [99](#)
 - Erster Stich, [60](#)
 - Farbe hochspielen, [19](#)
 - Farbspiel, [19–21](#)
 - Hoch oder niedrig, [53](#)
 - Hochspielen einer Figur, [55](#)
 - Informationen sammeln, [165](#)
 - Karten zählen, [67](#)
 - Längenstiche, [53](#)
 - leere Figur, [39](#)
 - Ruffing Finesse, [55](#)
 - SA, [18](#), [19](#), [93](#), [94](#), [96](#)
 - Schnappen, [20](#), [54](#)
 - Schnappschnitt, [55](#)
 - Schneiden, [18](#), [19](#), [93](#), [94](#), [96](#), [97](#)
 - Schneiden durch Vorlegen, [19](#)
 - Spielplan, [66](#)
 - Übergänge, [22](#), [39](#)
- Alleinspieler, [4](#)
- Antworten
 - auf 1 in F, [16](#)
 - auf 1 SA, [14](#), [26](#)
 - auf 2 SA, [15](#)
- Ass-Frage, [49](#), [124](#)
 - Blackwood, [49](#)
 - Exclusion Blackwood, [126](#)
 - Gerber, [49](#), [127](#)
 - Roman Keycard Blackwood, [124](#)
- Ausspiel, [4](#), [29](#), [66](#)
 - gegen Farbspiel, [36](#)
 - gegen SA, [33](#)
 - Grundsätze, [32](#)
- Ausspielkontra, [31](#), [129](#), [179](#)
- Avoidance Play, [186](#)
- avus-Prinzip, [111](#)
- Balancing, [139](#)
- Bath Coup, [60](#)
- Benjamin, [10](#), [12](#), [109](#)
- Bieten, [4](#)
- Blanco Coup, [53](#), [81](#), [101](#)
- Blattbewertung, [6](#), [112](#), [133–137](#)
 - 15er Regel, [135](#)
 - 20er Regel, [134](#)
 - Figuren-Verteilungspunkte, [7](#)
 - Figurenpunkte, [6](#)
 - Längenpunkte, [7](#)
 - Loser-Rechnung, [135](#)
 - Schnellstiche, [136](#)
 - Spielstiche, [137](#)
- Blockaden, [56](#), [158](#)
- Chicane, [8](#)
- Cross Ruffing, [21](#), [68](#), [91](#)
- Cue Bid, [122](#)
- DONT, [175](#)
- DOPI ROPI, [133](#), [180](#)
- Doppelchicane, [99](#)
- Doppelschnitt, [93](#)
- Double, [8](#)
- Dreifärber, [8](#)
- Ducken, [58](#), [80](#), [88](#), [163](#), [186](#)
 - Bath Coup, [60](#)
 - Blanco Coup, [53](#), [81](#), [101](#)
 - Gründe, [60](#)
 - Kontrolle behalten, [80](#)
 - Stiche entwickeln, [81](#)
- Dummy, [4](#)
- Dummy Reversal, [76](#)
- Einfärber, [8](#)
- Elimination, [99](#), [100](#)
- Endspiel, [99](#), [165](#)
 - verhindern, [104](#)
- Entblockieren, [56](#), [75](#), [84](#)
- Eröffnungen, [8](#), [9](#)
- Erstrundenkontrolle, [123](#)
- EVI-Prinzip, [85](#)
- Exclusion Blackwood, [126](#)
- Expass, [39](#), [58](#), [67](#), [85](#)
- Faller, [5](#)
- Farbe hochspielen, [19](#), [160](#)
- Farbvorzugssignale, [63](#)

- Figuren-Verteilungspunkte, 7
- Figurenlängenpunkte, 8
- Figurenpunkte, 6, 8
- ForumD
 - Antworten auf 1 in F, 16
 - Antworten auf 1 SA, 14, 26
 - Antworten auf 2 SA, 15
 - Eröffnungen, 8, 9
 - Kontrollgebot, 105
 - Versuchsgebot, 106
 - Wiedergebot, 22
- Gambling, 13
 - Antworten, 13
- Gefährlicher Gegner, 69, 186
- Gefahrenlage, 5
- Gegenreizung, 40, 43, 173
 - Antworten
 - auf Farb-Gegenreizung, 43
 - auf Informationskontra, 44
 - auf SA-Gegenreizung, 44
 - DONT, 175
 - Ghestem, 175
 - Grundsätze, 40
 - Informationskontra, 42
 - Michaels Cue Bid, 174
 - mit eigener Farbe, 41
 - Multi Landy, 176
 - SansAtout, 42
 - Spezielle Konventionen, 173
 - Unusual Notrump, 174
 - Verhalten bei, 46
- Gegenspiel, 27, 87
 - Ausspiel, 29, 33, 36
 - Cross Ruffing, 91
 - Ducken, 88
 - Grundsätze, 27
 - Informationen sammeln, 165
 - Markierungen, 61
 - richtiges Tempo, 88
 - Schlemm, 129
 - Signale, 61
 - Spielplan, 87
 - Stiche zählen, 87
 - Täuschungsmanöver, 92
 - Trumpfpromotion, 92, 170
- Gerber, 14, 15, 26, 49, 127
- Ghestem, 175
- Grundlagen, 3
- Hoch oder niedrig, 53
- Hochspielen einer Figur, 55
- Hochspielen einer Karte durch Stechen, 68
- IMP, *siehe* International Match Points
- Impass, *siehe* Schneiden
- Informationen sammeln, 165
- Informationskontra, 42, 177
- International Match Points, 183
- Inverted Minors, 50, 106
- Königsfrage, 125
- Kompetitive Reizung, 46
 - Natürliche Gebote, 46
 - Negativkontra, 47
 - Passe, 47
 - Überruf, 46
- Kontra, 4, 177
 - Ausspielkontra, 179
 - DOPI ROPI, 180
 - Informationskontra, 177
 - Lightner-Kontra, 130, 181
 - Negativ-Kontra, 47, 178
 - Stolen Bids, 180
 - Strafkontra, 177
 - Support-Kontra, 182
 - Takeout Double, 177
 - Wiederbelebungs-kontra, 181
- Kontrakte, 6
- Kontrollgebot, 105, 122
 - Erstrundenkontrolle, 123
 - Zweitundenkontrolle, 123
- Längenmarkierungen, 64
- Längenpunkte, 7, 8
- Längenstiche, 53
- Lavinthal, 63
- Leere Figur, 39
- Lightner-Kontra, 31, 130, 181
- Loser auf Loser, *siehe* Verlierer auf Verlierer
- Loser-Rechnung, 117, 135
- Markierungen, 61
- Match Points, 183
- Michaels Cue Bid, 174
- MP, *siehe* Match Points
- Multi Landy, 176
- Negativkontra, 47, 178
- Oberfarbe, 5
- OGUST, 116
- Opfergebot, 6, 40, 177
- Prinzip der positiven Annahmen, 69, 79, 87
- Punkteberechnung, 5
- Puppet Stayman, 51

- Reizung, 4
 - Benjamin, 10, 12, 109
 - Blattbewertung, 6, 133
 - Gambling, 13
 - kompetitive, 46
 - Kontra, 177
 - Kontrollgebot, 105
 - SA oder UF, 105
 - Sperrgebote, 109
 - Versuchsgebot, 106
 - Weak Two, 10, 11, 109
 - Wiederbelebung, 139
- Rekontra, 4
- Resultat, 5
 - Berechnung, 5
- Reverse-Reizung, 26
- Roman Keycard Blackwood, 124
- Ruffing Finesse, 55
- Sans Atout, 3
- Schlemm, 5, 120, 129, 132
 - Reizung, 132
 - Zwischenreizung, 132
- Schnappen, 20, 54
- Schnappschnitt, *siehe* Ruffing Finesse
- Schneiden, 18, 19, 67, 83, 85, 93, 94, 96, 97, 159, 188
 - Doppelschnitt, 93
 - durch Vorlegen, 19
- Schnellstiche, 136
- Schrott-Stayman, 51
- Semiforcing, 12
- Sicherheitsspiel, 182
 - Avoidance Play, 186
 - Ducken, 186
 - Gefährlicher Gegner, 186
 - Schneiden, 188
 - Trumpfkontrolle, 192
 - Übergänge, 191
- Signale, 61
 - Farbvorzugssignale, 63
 - Längenmarkierungen, 64
 - Lavinthal, 63
 - Positiv-Negativ-Markierung, 61
- Single, 8
- Sperrgebote, 9, 109
 - Antworten, 114
 - auf 2er Stufe, 109
 - auf 3er Stufe, 109
 - auf 4er Stufe, 109
 - avus-Prinzip, 111
 - Blattbewertung, 112
 - Weak Two, 109
- Spielablauf, 3
- Spielbewertung, 5
- Spielplan, 57, 66
 - Abwürfe vorbereiten, 73
 - Dummy Reversal, 76
 - Entblockieren, 75
 - im Farbkontrakt, 67
 - im SA, 77
 - Karten zählen, 67
 - richtiges Tempo, 73, 76
 - Sicherheitsspiel, 182
 - Stiche zählen, 72
 - Übergänge, 155
 - Verlierer zählen, 72
- Spielstiche, 9, 117, 137
- Spieltechnik, 18, 19, 39, 53–58
 - Alleinspiel, 18, 39, 53–55, 57, 58
 - Entblockieren, 56
 - Farbspiel, 55
 - Gegenspiel, 27
- Splinter, 126
- Stayman, 14–16, 37
 - Schrott-Stayman, 51
- Stechen, 3
- Stich, 3
- Stolen Bids, 180
- Strafkontra, 177
- Support-Kontra, 182
- Täuschungsmanöver, 92, 146
- Takeout Double, *siehe* Informationskontra
- Teiler, 3, 4
- Transfer, 14, 15
- Trumpf, 3
- Trumpfkontrolle, 192
- Trumpfpromotion, 92, 170
- Übergänge, 22, 39, 155, 191
 - sichere, 156
 - versteckte, 156
- Überruf, 46
- Unterfarbe, 5
- Unusual Notrump, 174
- Verlierer auf Verlierer, 68, 75, 102, 192
- Verlierertausch, 68
- Versuchsgebot, 106
- Verteilungspunkte, 8
- Vierte-Farbe-Forcing, 50
- Vollspiel, 5
- Weak Two, 10, 11, 109, 110

Antworten, [11](#)
Wettbewerbsreizung, *siehe* Kompetitive Reizung
Wiederbelebung, [139](#)
 durch den Antwortenden, [144](#)
 durch den Eröffner, [140](#)
 in letzter Position, [142](#)
Wiederbelebungskontra, [141](#), [181](#)
Wiedergebot, [22](#)

Zar-Punkte, [139](#)
Zweifärber, [8](#)
Zweitundenkontrolle, [123](#)