

## 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** [Auspiel von Sequenz] NS spielen 3 SA, und Ost muss angreifen. Wie können wir den Kontrakt höchstwahrscheinlich schlagen?

O – NSOW

♠ ...

♥ ...

♦ ...

♣ ...



♠ A432

♥ DB1098

♦ A3

♣ 54

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, Auspiel, 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 Auspiel 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 Auspiel):

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

D102  
AK864   □   75  
B93

Wir müssen von West aus ausspielen. In einem *Farbspiel* ziehen wir A und K ab, den 3. Stich kann Partner Ost schnappen. Im SA wäre das Abziehen 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. Auspiel 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 $\diamond^a$	passe	$\spadesuit$ AB65
2 SA <sup>b</sup>	passe	3 SA <sup>c</sup>	passe	$\heartsuit$ K98
passe	passe			$\diamondsuit$ K532
				$\clubsuit$ 64

- a) Süd hat mind. 12 Figurenpunkte und wahrscheinlich mind. 4 Karo-Karten.
- b) Nord hat 11-12 Figurenlängepunkte 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.<sup>21</sup> Also hoffen wir, dass wir unsere Piks entwickeln können und spielen die vierthöchste Karte aus, die  $\spadesuit$ 5.

Der Dummy kommt auf den Tisch, und unser Partner (West) sieht in  $\spadesuit$ : K 109  $\square$  ... 5...  
874

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  $\spadesuit$ 5-Ausspiel wird es für NS schwer ...

S –	$\spadesuit$ D32	
	$\heartsuit$ B43	
	$\diamondsuit$ DB10	
	$\clubsuit$ KD97	
$\spadesuit$ K109		$\spadesuit$ AB65
$\heartsuit$ 1052		$\heartsuit$ K98
$\diamondsuit$ 64		$\diamondsuit$ K532
$\clubsuit$ B10853		$\clubsuit$ 64
	$\spadesuit$ 874	
	$\heartsuit$ AD76	
	$\diamondsuit$ A987	
	$\clubsuit$ A2	

<sup>21</sup> 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!