

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 border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		W	O		S	
N								
W	O							
	S							
	♠ ADB							
	♥ KDB 1098							
	♦ 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 (DB10...) 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 ADB10... 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 border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</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 Ass. 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	♠ K87						
♥ D9743	♥ 86						
♦ K54	♦ 987						
♣ 64	♣ AD1075						
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		W	O		S	
N							
W	O						
	S						

Ost ist nach Wests Eröffnung mit 1 SA direkt in 3 SA gesprungen. Wir greifen mit ♥4 an. Leider bleibt unser Partner klein, Süd 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 AKB), 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 ♠K,D und ♥-Ass. Er kann den Treff-König nicht mehr haben !!!! Folglich ist unsere einzige Chance, dass der ♣-K bei Ost *single* sitzt. Ass abziehen und beten.