

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	P 27.1											
♥ AKD873												
♦ AD		Nord	Süd									
♣ 754			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		♠ B943	3♥	3SA
	N											
W		O										
	S											
	♥ B1064											
	♦ 74											
	♣ A62											

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. Nord's ♦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	P 27.2											
♥ K104												
♦ AKDB72		Nord	Süd									
♣ D9			1♥									
<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		♠ K65	1♦	3SA
	N											
W		O										
	S											
	♥ AB52	3♦										
	♦ 1064											
	♣ K73											

West greift mit ♣4 an. Nord legt die 9, Ost's den K, Süd das Ass. Nun spielt Süd ♥3 zu Nord's 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	P 27.3	Nord	Ost	Süd	West	West greift mit ♥4 an.									
♥ 7			3♥	p	4♥										
♦ 1063		x	p	4♠											
♣ AKB3															
<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		♠ 42					
	N														
W		O													
	S														
	♥ AB109643														
	♦ KB9														
	♣ 2														

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 Nord's 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 P 27.4

♥ AKDB9

♦ B10

♣ D5

	N	
W		O
	S	

♠ 76

♥ 86543

♦ 97642

♣ 2

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 P 27.5

♥ KD

♦ K109

♣ D103

	N	
W		O
	S	

♠ K10

♥ A7654

♦ 8732

♣ 64

Süd spielt 3SA. West greift mit ♥9 an. 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 P 27.6

♥ KD42

♦ A8

♣ DB975

♠ K8754

♥ 109

♦ 953

♣ 862

	N	
W		O
	S	

27.3 Das richtige Tempo

Im Board auf Seite 94 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 P 27.7

♥ B4

♦ 10654

♣ AB432

	N	
W		O
	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 94 etwas. Auch die Reizung verläuft anders.

♠ 105 P 27.8
 ♥ AK873
 ♦ 87
 ♣ KB65

	N	
W		O
	S	

♠ B94
 ♥ B1064
 ♦ A432
 ♣ A6

<i>Nord</i>	1♥	<i>Süd</i>	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.

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>
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 P 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 P 27.10
 ♥ 2
 ♦ 9642
 ♣ K765

	N	
W		O
	S	

♠ A65
 ♥ 964
 ♦ D753
 ♣ 1082

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>
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 P 27.11
 ♥ K74
 ♦ 965
 ♣ B432

	N	
W		O
	S	

♠ 853
 ♥ 108653
 ♦ AB74
 ♣ A

<i>Nord</i>	<i>Süd</i>
	1♠
2♠	4♠

Erster Gedanke: Wir geben 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♠ geboten. Und unser Partner West wird an Punkten wohl 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.

P 27.12 ♠ A 10872 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.
 ♥ 1064
 ♦ D42
 ♣ D9
 ♠ D53 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.
 ♥ 987
 ♦ B8 Also decken wir. Hat Partner K9x, dann macht er 2 Stiche. Außerdem kommt Süd dann eventuell nicht mehr zu Nord. Wunderbar.
 ♣ 76532



Wie es dann weitergeht, lassen wir offen. Vielleicht bekommt Ost seine Cœur hochgespielt, unsere Mittelkarten 987 könnten hilfreich sein.

♠ D87 P 27.13 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.
 ♥ DB5 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.
 ♦ KB10
 ♣ K872
 ♠ K93
 ♥ 10743
 ♦ 9852
 ♣ A6

Also sollten wir nicht blind die Regel *Dritter Mann so hoch er kann* anwenden.

S – ♠ 105 P 27.14
 ♥ AKD
 ♦ AKDB4 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?
 ♣ 863 Auf Nord sehen wir 8 Stiche. Es ist klar, was der Alleinspieler versucht: Er sucht den 9. Stich. Das müssen wir verhindern.
 ♠ A642 ♠ DB93 Ost nimmt das Ass und legt ♠D vor.
 ♥ 10986 ♥ B52 4 ♠-Stiche und einer in Treff. Armer Alleinspieler ...
 ♦ 1096 ♦ 85
 ♣ B7 ♣ A542
 ♠ K87
 ♥ 743
 ♦ 732
 ♣ KD109



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.

♠ KDB106 P 27.15 West greift mit ♥6 an. Wir nehmen natürlich das Ass.
 ♥ 954 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.
 ♦ 932 Nord Süd Spielen wir nun blind Cœur zurück? Nein, denn Süd hat garantiert 1 oder 2 Stopper in Cœur.
 ♣ A3
 ♠ A73
 ♥ A3
 ♦ B1064
 ♣ K982

Nord	Süd
	1♦
1♠	1SA
2♣	3SA

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♠.

P 27.16	♠ KB5		
	♥ 842	Nord	Süd
	♦ 107		
	♣ ADB52		1♠
♠ 986		2♣	2♠
♥ AKB7		3♠	4♠
♦ DB92			
♣ 43			



West greift mit ♥A an. Oder haben Sie was besseres?

Wichtig: Ost markiert ab. Je nachdem, was Sie vereinbart haben (vgl. Seite 67) 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	P 27.17
	♥ KB643	
	♦ A7	
	♣ K105	
♠ AB9642		♠ 7
♥ A9		♥ 72
♦ DB104		♦ 9865
♣ 6		♣ B97432
	♠ KD3	
	♥ D1085	
	♦ K32	
	♣ AD8	



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♠.

P 27.18	♠ 643	Nord	Ost	Süd	West
	♥ KB		p	1♠	2♣
	♦ KDB10	x	p	2♥	3♣
	♣ 8752	3♠	p	4♠	p
♠ A75					
♥ 86					
♦ A5					
♣ AKB1043					



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 Wir sitzen auf West: ♠A432 ♥2 ♦AKDB10 ♣654.
 1♠ 2♦ Erster Reflex: Wir greifen mit dem Cœur-Single an, so dass wir die 2.
 2♠ p 4♠ p 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 ♦DB109 ♣832 aus? ♦D? Nein, wir sind nicht im SA-Spiel. ♠A.

P 27.19 ♠1062 Unser Partner gibt das positivste Zeichen, das er geben kann: ♠D.
 ♥9743 Was spielen wir nach? Klar, ein kleines Pik. Partner nimmt mit dem Buben und
 ♦AK spielt Pik zurück. Süd bedient 3x. Was machen wir?
 ♣AKD10 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 neh-
 ♠AK43 men mit dem ♠A und spielen das 13. Pik. Wenn Ost ein Trumpf-Bild hat, dann
 ♥B2 nehmen mit dem ♠A und spielen das 13. Pik. Wenn Ost ein Trumpf-Bild hat, dann
 ♦DB109 setzt er dieses genau jetzt ein. Süd wird drübergehen. Nun bekommt Wests Bube
 ♣832 garantiert einen Stich.

Ab und an ist es also sinnvoll, in die Doppelchicane zu spielen.

P 27.20 ♠B109 Nord Ost Süd West West greift mit ♦A und K an. Wie weiter?
 ♥KD p p 3♠ 4♦ Ost und Süd haben kein Karo mehr. Also
 ♦764 4♠ p p p scheint die ♦D auszuschneiden.
 ♣AKD86
 ♠D4 West zählt die Stiche: 2x ♦ plus ♥-Ass. Das war's, oder?
 ♥AB10 Aber was ist, wenn Ost die ♠8 hat? Wir spielen ein kleines Karo, Ost sticht
 ♦AKDB83 mit der ♠8 vor, und Süd muss mit dem K überstechen. Unsere ♠D bekommt
 ♣94 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 P 27.21 West greift mit ♠3 an. Was folgt aus dem Ausspiel? West
 ♥KD72 und Ost haben 4 Pik, Nord hat 2, Süd hat 3.
 ♦K105 Nord Süd Zählen wir die Punkte, so sehen wir, dass West kaum was
 ♣KD43 1♦ haben kann. Das sieht nach einem sicheren Kontrakt für NS
 ♠AK72 1♥ 1SA aus, denn wir werden wohl kaum 4 Pik-Stiche bekommen.
 ♥B1063 3SA Oder vielleicht doch? Wir nehmen das Ausspiel natürlich.
 ♦A2 Nur dürfen wir nicht mechanisch das Ass ziehen und klein
 ♣986 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 Da-
 me vorlegen, um Süds König rauszujagen, dann wird uns
 Süd den Gefallen nicht tun, sondern ducken.

♠ 105	P 27.22		
♥ KB3			
♦ ADB972		<i>Nord</i>	<i>Süd</i>
♣ KD			
	♠ AD7	1♦	2SA
	♥ D1072	3SA	
	♦ 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.