

## 29 Spieltechnik 7 – Elimination und Endspiel

### 29.1 Motivation

S – ♠ 53 ♥ 986 ♦ KD632 ♣ B103	♠ KD1072 P 29.1 ♥ AB5 ♦ 97 ♣ K62 ♠ AB964 ♥ K102 ♦ B8 ♣ A54	P 29.1 ♠ 8 ♥ D743 ♦ A1054 ♣ D987
---	---	--

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	P 29.2
	♥ 53	
	♦ KDB32	
	♣ B103	
♠ KB2		♠ A53
♥ AD964		♥ KB1072
♦ 106		♦ A7
♣ A54		♣ 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	P 29.3
	♥ AB10	
	♦ 97	
	♣ AB10	
♠ 6		♠ D102
♥ 9754		♥ D32
♦ 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	P 29.4
	♥ DB 1042	
	♦ K1087	
	♣ 63	
♠ ADB53		♠ K10842
♥ 86		♥ AK3
♦ 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	P 29.5
	♥ DB82	
	♦ 65	
	♣ AD6	
♠ B87		♠ K1064
♥ 93		♥ 5
♦ 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 –	♠ B1094	P 29.6
	♥ K82	
	♦ A82	
	♣ B103	
♠ 62		♠ A5
♥ B975		♥ D1043
♦ B64		♦ D1095
♣ KD72		♣ 984
	♠ KD873	
	♥ A6	
	♦ K73	
	♣ A65	



**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	P 29.7
	♥ A1095	
	♦ A764	
	♣ A	
♠ B		♠ KD1062
♥ B		♥ 4
♦ B10532		♦ KD9
♣ 1085432		♣ B976
	♠ A85	
	♥ KD87632	
	♦ 8	
	♣ KD	

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 KD 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 (**Losер auf Losер**).

Bitter für West. Er MUSS uns in die Doppelchicane spielen.

N –	♠ 97	
	♥ A109	
	♦ 7	
	♣ –	
♠ –		♠ K1062
♥ –		♥ –
♦ B5		♦ –
♣ 10854		♣ B9
	♠ 85	
	♥ K876	
	♦ –	
	♣ –	

**Aufgabe 29.2** [Elimination]

West spielt 6 Treff. Nord greift mit ♠K an. Wie gewinnt West das Spiel?

♠ 2		♠ AB9
♥ AD2		♥ 1084
♦ AK10		♦ D53
♣ AKDB102		♣ 9765

**Aufgabe 29.3** [Elimination]

Gegen Wests 4 Pik greift Nord mit ♣D an. Gewinnt West das Spiel?

♠ KD1043		♠ AB72
♥ B63		♥ K54
♦ K94		♦ A103
♣ A2		♣ K87

Manchmal müssen wir eine Farbe anfassen, die wir eigentlich von den Gegnern angespielt sehen möchten.

S –	♠ B72	P 29.8
	♥ KB84	
	♦ 852	
	♣ K63	
♠ A953		♠ K108
♥ 95		♥ 103
♦ AD4		♦ B1097
♣ B1095		♣ D874
	♠ D64	
	♥ AD762	
	♦ K63	
	♣ A2	

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 Axxx sollte man nur im absoluten Notfall anspielen. Das kennen wir unter dem Begriff *leeres Ass*. Und auch Ost sollte von K108 nur im Notfall anspielen. Es sei denn, West hat diese Farbe gereizt. Und von ADx (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 –	♠ AB3 ♥ KB4 ♦ 8762 ♣ AK8	P 29.9				
♠ KD10962 ♥ 2 ♦ KB94 ♣ 107	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ 754 ♥ 963 ♦ 103 ♣ B9432	
N						
W O						
S						
	♠ 8 ♥ AD10875 ♦ AD5 ♣ D65					

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 ♦ 8762 ♣ –				
♠ D10 ♥ – ♦ KB94 ♣ –	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ 7 ♥ 9 ♦ 103 ♣ B9
N					
W O					
S					
	♠ – ♥ AD8 ♦ AD5 ♣ –				

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 –	♠ AB3 ♥ – ♦ 8762 ♣ AK8				
♠ KD109 ♥ – ♦ KB94 ♣ 107	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ 754 ♥ – ♦ 103 ♣ B9432
N					
W O					
S					
	♠ 8 ♥ D108 ♦ AD5 ♣ D65				

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 ♥ AKB ♦ 6542 ♣ K974	P 29.10			
♠ AD93 ♥ 108653 ♦ DB10 ♣ 3	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ B10852 ♥ D9 ♦ 9873 ♣ 62
N					
W O					
S					
	♠ K4 ♥ 742 ♦ AK ♣ ADB1085				

Die rechts dargestellte Situation ist entstanden: Jetzt spielen wir zum ♥K. Osts Dame fällt. Fragend wird er/sie Sie anschauen, wie Sie das raten konnten.

	♠ 76 ♥ KB ♦ – ♣ 97				
♠ AD93 ♥ 108 ♦ – ♣ –	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ B10852 ♥ D ♦ – ♣ –
N					
W O					
S					
	♠ K4 ♥ 74 ♦ – ♣ ADB				

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 –            ♠ A743    P 29.11  
                  ♥ 10653  
                  ♦ D8  
                  ♣ AKB  
 ♠ DB98      ♠ K5  
 ♥ D2            ♥ K7  
 ♦ 10972      ♦ KB643  
 ♣ 1054           ♣ 9862

N
W    O
S

♠ 1062  
 ♥ AB984  
 ♦ A5  
 ♣ D73

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 Asses 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 –            ♠ K1065  
                  ♥ 5432  
                  ♦ KD  
                  ♣ 432

N
W    O
S

♠ 432  
 ♥ –  
 ♦ A32  
 ♣ AKDB987