

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

Spielen 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 P 36.1

♥ 7 4

♦ AB 10 5 2

♣ K 9

♠ 10

♥ AB 9 3

♦ K 4 3

♣ DB 7 6 3



♠ 8 6

♥ D 10 6 5 2

♦ D 8 7

♣ 10 8 2

♠ KDB 4 3 2

♥ K 8

♦ 9 6

♣ A 5 4

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.

36.2 Täuschungsmanöver – Ausspiel einer falschen Karte

Beispiel 36.2 [Falsche Karte gegen SA – 1]

<p>W – alle ♠ B974 P 36.2 ♥ A42 ♦ D74 ♣ KB3</p> <p>♠ A82 ♥ 1053 ♦ A9862 ♣ A8</p> <p>♠ KD10 ♥ KB76 ♦ KB5 ♣ D96</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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		<p>♠ 653 ♥ D98 ♦ 103 ♣ 107542</p>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Nord</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Ost</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Süd</i></td> <td style="text-align: center;"><i>West</i></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="border-top: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">1♦</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">1 SA</td> <td style="text-align: center;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3 SA</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>								1♦	passe	passe	1 SA	passe	3 SA				<p>West wird wohl immer mit ♦6 angreifen, die vierthöchste Karte in Karo. Süd wird nun ahnen, dass West wohl von einem 5er oder 6er Karo angegriffen hat. Da West eröffnet hat, wird er auch ♠- und ♣-Ass haben. Das ist äußerst gefährlich, da West dann 3 Karo-Stiche plus die beiden Asse bekommt. 1 down, [Rig97, S. 7].</p> <p>Alternative? Der Alleinspieler muss das ♠A raustreiben, dann hat er 3 Pik-Stiche. Plus 2 Karo-Stiche. Die fehlenden 4 Stiche kann der Alleinspieler in Cœur bekommen, wenn die Dame gut sitzt. Kontrakt erfüllt.</p>
	N																																
W		O																															
	S																																
<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>																														
			1♦																														
passe	passe	1 SA	passe																														
3 SA																																	

Kann West den Alleinspieler von diesem Spielplan abhalten? Ja. West spielt ♦2 aus. Der Alleinspieler wird von einem 4er Karo ausgehen, was ungefährlich ist. Denn er kann nun die Asse rausjagen und hätte 9 sichere Stiche. Ist es ein Problem, dass West auch seinen Partner Ost täuscht? NEIN. Denn Ost kann nach der Reizung nichts haben und somit nicht aktiv in's Spiel eingreifen.

Beispiel 36.3 [Falsche Karte gegen SA – 2] Wir modifizieren Beispiel 36.2 etwas.

<p>W – alle ♠ B974 P 36.3 ♥ A42 ♦ D74 ♣ KB3</p> <p>♠ A82 ♥ D53 ♦ A962 ♣ A82</p> <p>♠ KD10 ♥ KB76 ♦ KB5 ♣ D96</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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		<p>♠ 653 ♥ 1098 ♦ 1083 ♣ 10754</p>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Nord</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Ost</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Süd</i></td> <td style="text-align: center;"><i>West</i></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="border-top: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">1♦</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">1 SA</td> <td style="text-align: center;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3 SA</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>								1♦	passe	passe	1 SA	passe	3 SA				<p>Hier wird West wohl immer mit ♦2 angreifen, die vierthöchste Karte in Karo. Süd weiß nun, dass West ein 4er Karo hat. Da West eröffnet hat, wird er auch ♠- und ♣-Ass haben. Das ist aber nun ungefährlich, da West dann nur 2 Karo-Stiche plus die beiden Asse bekommt.</p>
	N																																
W		O																															
	S																																
<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>																														
			1♦																														
passe	passe	1 SA	passe																														
3 SA																																	

Kann West den Alleinspieler verwirren? Klar. Er sollte ♦6 ausspielen. Nun wird der Alleinspieler von einem (mind.) 5er Karo ausgehen und den Spielplan aus Spiel 36.2 versuchen ... und down gehen. Auch hier ist Wests Täuschung für das Gegenspiel risikolos, da Ost nichts haben kann.

Die obigen Beispiele **täuschen** den Alleinspieler bezüglich der **Länge der Farbe** des Ausspielers. Wir können den Alleinspieler aber auch bezüglich der **Kartenlage täuschen**.

842

Wir müssen von Ost (im SA) ausspielen: 103 □ AKB65. Das klassische Ausspiel ist im SA die 6, im D97

Farbspiel das Ass. Spielen wir als Täuschung jedoch den B aus, wird Alleinspieler Nord folgende Karten
842

bei Ost vermuten K3 □ AB1065 und auf Süd klein bleiben, um die Farbe bei OW zu blockieren. Das
D97

schenkt OW in dieser Farbe 5 Stiche.

Aber auch der Alleinspieler kann durch ein *falsches* Ausspiel die Gegner verwirren. Süd spielt 3SA und
AK54

braucht in dieser Farbe alle Stiche: D76 □ 83. Das ist einfach, wir legen den B vor und lassen ihn
B1092

laufen. Was tun wir aber in der folgenden Hand?

Beispiel 36.4 [Decken verhindern]

S – alle ♠ AD654 P 36.4

♥ 43

♦ 65

♣ 6543

♠ K32

♥ DB7

♦ 10987

♣ D108



♠ 987

♥ K109

♦ DB43

♣ B97

♠ B10

♥ A8652

♦ AK2

♣ AK2

Nord	Ost	Süd	West
1♠	passe	1♥ 3 SA	passe 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 Farbvorzugssignale 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 P 36.5

♥ KB97

♦ AD85

♣ B104

♠ AKD86

♥ 3

♦ 1062

♣ K862



♠ 942

♥ D106

♦ B743

♣ 973

♠ B53

♥ A8542

♦ K9

♣ AD5

Nord	Ost	Süd	West
3♥	passe	1♥ 4♥	1♠

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
3♥	passe	1♥ 4 SA	passe 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.

S – alle

♠ D95

P 36.6

♥ DB3

♦ 84

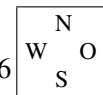
♣ K7643

♠ B83

♥ 52

♦ DB1076

♣ D92



♠ AK7

♥ AK984

♦ AK52

♣ 5

♠ 10642

♥ 1076

♦ 93

♣ AB108

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

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 – ♠ B7 ♥ 1084 ♦ K9753 ♣ AK4 ♠ AK9842 ♥ 5 ♦ 842 ♣ 972	P 36.7 <table border="1" style="margin: auto;"> <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> ♠ D53 ♥ AKDB32 ♦ B10 ♣ D8		N		W		O		S		P 36.7 ♠ 106 ♥ 976 ♦ AD6 ♣ B10653
	N										
W		O									
	S										

Nord	Ost	Süd	West
			2♠
passee	passee	3♥	passee
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♥	passee
2♣	passee	2♦	passee
3♦	passee	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 – ♠ 754 ♥ A6 ♦ KB83 ♣ DB92 ♠ DB109 ♥ 953 ♦ D4 ♣ AK74	P 36.8 <table border="1" style="margin: auto;"> <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> ♠ AK ♥ K1074 ♦ A1062 ♣ 1083		N		W		O		S		P 36.8 ♠ 8632 ♥ DB82 ♦ 975 ♣ 65
	N										
W		O									
	S										

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 D10 bei Ost hoffen und den König ziehen.

S –	♠ KB65 ♥ K65 ♦ K1032 ♣ D3	P 36.9									
♠ D943 ♥ B87 ♦ D ♣ A8765	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		♠ 102 ♥ D1094 ♦ B965 ♣ 1092
	N										
W		O									
	S										
	♠ A87 ♥ A32 ♦ A874 ♣ KB4										

Beispiel 36.6 [Verwirrung stiften]

Der Alleinspieler zieht folgende Farbe von oben ab: 82 ♠ B104. Haben OW eine Chance, den 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 ♠ B102 ♠ 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 (B10 oder A10) hat. Folglich muss Süd den K spielen. Das schenkt OW einen 2. Stich. Sehen wir hier ein Risiko für OW? Nein.

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 –	♠ 9854 ♥ 9843 ♦ 87 ♣ AD7	P 36.10									
♠ AKB ♥ 1075 ♦ A63 ♣ 10832	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		♠ 7 ♥ KB62 ♦ KD102 ♣ B965
	N										
W		O									
	S										
	♠ D10632 ♥ AD ♦ B954 ♣ K4										

Beispiel 36.10 [Verwirrung stiften] In einem Farbspiel schneidet Süd in einer Nebenfarbe 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. Nord's ♥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 ♥ B82 ♦ AKB975 ♣ 54	P 36.11			
♠ D74 ♥ KD653 ♦ D10 ♣ B82	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ AB10 ♥ A74 ♦ 862 ♣ AD96
N					
W O					
S					
	♠ 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 ♥ 7652 ♦ 43 ♣ B9765	P 36.12			
♠ 964 ♥ A108 ♦ 987652 ♣ 10	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ B1052 ♥ 4 ♦ DB10 ♣ AK432
N					
W O					
S					
	♠ 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	
K9xx	□	B10x
	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

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. Nord's 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 872	P 36.13	
	♥ KD 63		
	♦ KB 82		
	♣ 5		
♠ 4		♠ 96	
♥ B 1072		♥ 54	
♦ D 543		♦ A 76	
♣ DB 82		♣ K 109763	
	♠ KDB 1053		
	♥ A 98		
	♦ 109		
	♣ 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 1032	P 36.14	
	♥ KD 10986		
	♦ K 6		
	♣ 8		
♠ B 85		♠ 6	
♥ 2		♥ AB 4	
♦ B 10742		♦ D 983	
♣ B 974		♣ A 10532	
	♠ AD 974		
	♥ 753		
	♦ A 5		
	♣ KD 6		

Nord	Ost	Süd	West
1♥		1♠	passé
2♠	passé	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 A43 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... □ A93 . 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	passé	passé	passé

West muss mit diesen Karten ausspielen:
♠ KB10863 ♥ 1064 ♦ KD ♣ 76

N –	♠ 42 ♥ 2 ♦ 763 ♣ AKDB1095	P 36.15									
♠ KB10863 ♥ 1064 ♦ KD ♣ 76	<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 ♥ KB985 ♦ 109852 ♣ 2
	N										
W		O									
	S										
	♠ 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.

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
		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	P 36.16									
♠ B10752 ♥ 75 ♦ AB92 ♣ 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		♠ 9863 ♥ A109862 ♦ 4 ♣ 109
	N										
W		O									
	S										
	♠ 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.

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
		1 SA	2♠
X	passe	3♥	passe
3♠	passe	3 SA	

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.