

Zählen

Tine + René Steiner

Übersicht

1. Einheit: Das Geheimnis der blanken Könige: Punkte auszählen
Kartenplatzierung anhand der Reizung und des Spielverlaufs
2. Einheit: Auf Damenfang: Verteilung auszählen
Informationsquellen und Techniken zum Auszählen der gegnerischen Verteilung
3. Einheit: Rück's raus: Erzwungene Informationen
Methoden, um den Gegnern Informationen über Verteilung und Punkte zu entlocken
4. Einheit: Die gute Fee: Logik des Wunschdenkens
Wie man seine Wünsche mit den Fakten aus Reizung und Spielverlauf in Einklang bringt.

© Copyright Tine + René Steiner 1999

1. Einheit Das Geheimnis der blanken Könige: Punkte auszählen

1.1 Grundkonzepte

Neben dem Auszählen der Verteilung ist das Auszählen der Punkte eines der wichtigsten Hilfsmittel für gutes Allein- und Gegenspiel. Auch hier muß man wieder versuchen, alle sich bietenden Informationen auszuwerten.

1.1.1 Die Reizung

Die nötigen Informationen, um die Punkte eines Gegners zu bestimmen, erhält man aus der Reizung. Typische Beispiele sind:

- Der Gegner hat eröffnet, also hat er mindestens 12 Punkte. Manchmal hat er sich durch seine Eröffnung sogar bereits limitiert. Das kann er durch eine SA-Eröffnung (bestimmte Punktspanne, z.B. 12–14) oder aber auch durch eine Farberöffnung tun (in Precision sind z.B. fast alle Eröffnungen auf maximal 15 Punkte limitiert).
- Der Gegner hat auf die Eröffnung seines Partners hin ein limitiertes Gebot abgegeben, also z.B. 1 SA gereizt (zeigt meistens 6–10 Punkte) oder den Partner gehoben (z.B. 1♥ – 2♥ zeigt maximal 10 Punkte).
- Der Gegner hat mit einer Sperransage eröffnet. In der Regel hat er dann nicht mehr als 10 Punkte.

Hierbei muß man aber auch darauf achten, wann und was ein Gegner nicht geboten hat. Typische Fälle für diese indirekte Information sind:

- Der Gegner hat nicht eröffnet (also hat er weniger als 12 Punkte)
- Der Gegner hat auf die Eröffnung seines Partners hin gepaßt (also hat er weniger als 6 Punkte).

Vorsicht: Spielt der Gegner ein System, bei dem die Eröffnungen limitiert sind (z.B. Precision), dann kann man sich auf diese Schlußfolgerung nicht immer verlassen!

- Der Gegner hat eine Farbe eröffnet und es stellt sich heraus, daß er eine regelmäßige Verteilung hat. Da er keine SA-Eröffnung gewählt hat, liegt seine Punktzahl außerhalb der Spanne für eine SA-Eröffnung.

Als Alleinspieler sollte man sich zuerst klar machen, wieviele Punkte der Gegner insgesamt besitzt. An Hand der Reizung kann man sich dann ein Bild davon machen, wie diese Punkte auf die beiden Gegner verteilt sind. Gegebenenfalls kann man schon nach wenigen Stichen entscheiden, ob ein bestimmter Gegner wichtige Karten haben kann oder nicht. Ein Beispiel:

♠ KB82													
♥ KD9													
♦ B													
♣ ADB108	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>									
<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		1♦	—	—	x
	N												
W		O											
	S												
	—	1♠	—	3♠									
	—	4♠	—	—									
♠ AD1095	—												
♥ 752													
♦ 864													
♣ 96													

West spielt das ♦-As aus und wechselt nach Osts ♦ 10 (Lavinthal) auf ♥ 8 zu Dame und As. Osts setzt mit ♥-Buben fort. Süd hat neben den beiden abgegebenen Stichen noch einen Verlierer in Coeur und einen potentiellen Verlierer in Treff. Da West auf die Eröffnung seines Partners gepaßt hat, kann er maximal 5 Punkte haben. Nachdem West aber bereits das ♦-As gezeigt hat, kann der Treffschnitt nicht sitzen. Die einzige Hoffnung ist also, daß der König bei Ost blank sitzt. Süd sollte also erst die Trümpfe ziehen und dann das ♣-As schlagen. Steht der König wirklich blank, dann macht Süd sogar einen Überstich.

1.1.2 Das Ausspiel

Das Ausspiel liefert oft zusätzliche Informationen über den Kartenbesitz der anderen Spieler:

- Wer eine Figur ausspielt hat in der Regel auch die darunterliegende Figur, aber

selten die darüberliegende (aber Ausspielkonvention beachten!).

- Wer eine kleine Karte ausspielt besitzt meistens keine solche Figurenkombination und in Farbkontrakten meistens auch nicht das As in der Farbe. Wenn ein Spieler die vierthöchste Karte von der Länge angreift, kann man mittels der 11er-Regel auch bestimmen, wieviele – und oft auch welche – höhere Karten der andere Spieler hält.
- Umgekehrt kann man oft schließen, daß ein Spieler, der im Farbkontrakt eine Farbe nicht ausspielt, die seine Seite gereizt hat, dort das As ohne den König hält.
- Wenn ein Spieler einen passiven Angriff wählt (z.B. von drei kleinen Karten), dann hält er vermutlich in den übrigen Farben, die als Angriff in Frage gekommen wären, eine Kombination, von der er nicht wegspielen wollte, also z.B. KBxx.

Manchmal genügen Reizung und erster Stich schon, um alle wichtigen Figuren zu plazieren:

♠KD5

♥62

♦K1083

♣D1032

	N	
W		O
	S	

West	Nord	Ost	Süd
1♥	—	2♥	2♠
—	3♠	—	—
—			

♠AB1094

♥97

♦B95

♣K94

West spielt ♥4 aus. Daraus kann Süd sofort schließen, daß West in Coeur weder As-König noch König-Dame noch Dame-Bube hält. Als Ost den Stich mit ♥-König gewinnt, wird klar, daß West nur ♥-Dame hat und Ost neben ♥-As und -König auch noch den ♥-Buben halten muß. Der Gegner hat insgesamt 21 Punkte, von denen 8 bisher schon bei Ost zu plazieren waren. West, der bisher nur 2 Punkte gezeigt hat, braucht daher für seine Eröffnung noch ♦-As und -Dame sowie das ♣-As. Bis auf den ♣-Buben sind also alle Karten bereits plaziert. Jetzt ist es für Süd nicht mehr schwer, erst die Trümpfe zu ziehen und dann den Karoschnitt zu nehmen, um später einen Treffverlierer auf Karo abzuwerfen.

1.1.3 Der Spielverlauf

Im weiteren Spielverlauf werden mehr und mehr hohe Karten gespielt und das Bild wird klarer. Zusätzlich liefern die folgenden Quellen noch wichtige Informationen:

- Die **Markierung** verrät nicht nur den Gegenspielern, sondern oft auch dem Alleinspieler, wo die fehlenden hohen Karten sind. Der Alleinspieler ist hier zwar möglicherweise auch Täuschungsmanövern ausgesetzt, doch können die Gegner auch nicht immer mit Sicherheit entscheiden, ob der eigene Partner oder der Alleinspieler das Opfer der Täuschung ist und werden daher in der Regel ehrlich markieren.
- Auch die **Abwürfe** der Gegner sprechen oft Bände. Die meisten Spieler werden zuerst Karten von ihrer längsten oder wertlosesten Farbe abwerfen, sofern das keine Stiche kostet und auch nicht offensichtlich dem Alleinspieler Stiche entwickelt. Bei der Beurteilung der Abwürfe spielt aber auch die richtige Einschätzung der Spielstärke des Gegners eine große Rolle.
- Oft kann man auch aus dem **Spielplan** des Alleinspielers wertvolle Schlüsse ziehen. Wenn z.B. in einem SA-Kontrakt der Tisch eine Farbe wie KDB10x hat und der Alleinspieler diese nicht sofort anfaßt, dann muß man davon ausgehen, daß er das fehlende As selbst besitzt.

Im Gegenspiel ist das Auszählen der Hand des Alleinspielers (oder – was natürlich gleichwertig ist – der Hand des Partners) noch viel wichtiger als das Auszählen der gegnerischen Hände im Alleinspiel. Meistens ist diese Aufgabe für den Gegenspieler allerdings auch leichter, da er in der Regel mehr – und offensichtlichere – Informationen aus der Reizung erhält und sich auch noch auf die Markierung des Partners stützen kann.

1.2 Übungshände

Hand 1

♠ A1073

♥ KDB2

♦ 1084

♣ B10

	N	
W		O
	S	

♠ DB98

♥ A8

♦ 753

♣ AKD9

	West	Nord	Ost	Süd
	—	—	—	1 SA
	—	2 ♣	—	2 ♠
	—	4 ♠	—	—
	—			

West zieht ♦-As, -König und -Dame ab, wobei Ost in der dritten Runde Treff abwirft. Daraufhin spielt West ♣ 7 nach. Wie sollte Süd die Hand spielen?

Nachdem Süd bereits 3 Stiche abgegeben hat, darf er sich keinen Verlierer in Pik leisten. Normalerweise würde man in diesem Fall den Pikschnitt nehmen. Hier aber hat West in erster Hand gepaßt und in Karo bereits 10 Punkte gezeigt. Hätte er dazu noch den ♠-König, dann hätte er sicher eröffnet. Da Süd weiß, daß der Pikschnitt nicht sitzen kann, sollte er das ♠-As schlagen in der Hoffnung, daß der Trumpfkönig bei Ost blank steht.

Hand 2

♠ KD5

♥ D743

♦ B64

♣ A98

	N	
W		O
	S	

♠ AB10

♥ KB1098

♦ 52

♣ KB6

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	—	—	1 ♥
	—	2 ♥	—	3 ♥
	—	4 ♥	—	—
	—			

West beginnt mit ♦-As, -König und -Dame, wobei Ost bedient. Süd sticht in der Hand und spielt Trumpf. Ost gewinnt die zweite Trumpfrunde mit dem As und spielt Pik zurück. West hat in der ersten Coeurrunde noch bedient, auf die zweite jedoch ein Karo abgeworfen. Wie sollte Süd die Treffs behandeln?

Normalerweise würde man in Treff den Schnitt auf die Dame bei Ost nehmen. Leider weiß man aus der Reizung, daß Ost die Dame nicht haben kann. Er hat auf die Eröffnung seines Partners gepaßt und inzwischen schon das ♥-As gezeigt. Eine Chance wäre, daß die ♣-Dame bei West double steht. Wenn man die Verteilung rekonstruiert, stellt man jedoch fest, daß dies nicht möglich ist: West hat maximal 5 Karos, da Ost drei Karorunden bedient hat. Außerdem hat er Single Coeur. Hätte er nur zwei Treffs, dann müßte er 5 Piks halten und hätte dann nicht 1 ♦ eröffnet. Welche Chance bleibt sonst? Die Anwesenheit von ♣ 9 und ♣ 8 am Dummy erlaubt eine sogenannte Backward-Finesse: Süd legt ♣-Bube aus der Hand vor, den West decken wird. Am Tisch gewinnt man mit dem As und legt dann von dort ♣ 9 vor, um bei Ost die 10 herauszuschneiden – sofern er sie hat. Dies ist nach den Informationen, die Süd hat wohl die beste Chance auf Erfüllung des Kontrakts.

Hand 3

♠ D7643

♥ K5

♦ 962

♣ D65

	N	
W		O
	S	

♠ 9

♥ AB10964

♦ AK3

♣ 942

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	—	1 SA	2 ♥
	—	—	—	

West spielt ♦-Bube aus. Wie sind die fehlenden hohen Karten verteilt?

Aus Wests Ausspiel kann man schließen, daß er weder As-König in Pik noch in Treff hält und außerdem Ost die ♦-Dame haben muß. Von den fehlenden 21 Punkten kennt Süd also schon mindestens 8 bei Ost: ♠-As oder -König, ♣-As oder -König und ♦-Dame. Damit West auf mindestens 12 Punkte kommt, braucht er auf jeden Fall noch die ♥-Dame. Daher sollte Süd das Ausspiel gewinnen und sofort den ♥-Buben zum Schnitt vorlegen, um mit 6 Coeur und 2 Karostichen seinen Kontrakt zu erfüllen.

Hand 4

♠ B764
♥ AK9
♦ D104
♣ 765

	N	
W		O
	S	

♠ 10
♥ B108765
♦ K85
♣ AKB

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	—	2 ♠	3 ♥
	—	4 ♥	—	—
	—	—	—	—

West spielt ♠ 5 aus. Ost gewinnt mit dem As und spielt ♣ 10 nach. Wie sollte Süd vorgehen?

Aus dem ersten Stich läßt sich die Piksituation leicht ablesen. Da Ost mit dem As gewonnen hat, kann er ♠-König nicht haben. West hat aber sicher nicht ♠-König und -Dame, da er dann sicher den König ausgespielt hätte. Folglich hat West nur den ♠-König und die beiden anderen Figuren sind bei Ost. Es fehlen 18 Punkte, von denen bereits 6 bei Ost plaziert sind. Für seine Eröffnung braucht West also die Damen in Coeur und Treff sowie ♦-As. Daher sollte Süd mit ♣-As gewinnen und den Coeurschnitt nehmen. Hierbei stellt er dann fest, daß West ein 3er Coeur hielt. Wenn die Trümpfe gezogen sind, zieht Süd dann den ♣-König ab in der Hoffnung, daß die Dame bei West double steht. Ist dies nicht der Fall, dann kann West in Karo nur ein Double haben, da er bereits 5 Piks (Reizung), 3 Coeurs und 3 Treffs (er hat ja noch ♣-Dame) gezeigt hat. Also spielt Süd Karo zur Dame und duckt dann in beiden Händen ein Karo, worauf Wests sein nunmehr blankes ♦-As legen muß.

Hand 5

♠ KB987
♥ AKB
♦ 98
♣ D109

♠ A105
♥ D98
♦ B10765
♣ K5

	N	
W		O
	S	

	Nord	Süd
	1 ♠	1 SA
	—	—

West spielt ♦ 6 aus, Partner legt den König und der Alleinspieler gewinnt mit dem As. Zum zweiten Stich legt Süd ♠-Dame auf den Tisch. Wie sollte West verteidigen?

Die ersten beiden Stiche haben bereits 8 Punkte bei Süd zu Tage gefördert: ♦-As und -Dame (der Partner hätte mit König und Dame in Karo die Dame gelegt) sowie die ♠-Dame. Da Süd 6–10 Punkte versprochen hat, kann er höchstens noch den ♣-Buben haben, nicht aber das ♣-As. Außerdem kann West sehen, daß zusätzlich zu je 2 Stichen in den roten Farben 4 Pikstiche machen wird. Die einzige Chance, den Kontrakt zu schlagen, besteht also darin, daß Ost eine Trefflänge mit As und Bube an der Spitze hat. Daher sollte West mit dem ♠-As gewinnen und ♣-König nachspielen. Wenn der Partner wie erhofft positiv markiert, spielt West Treff nach und schlägt so den Kontrakt.

Hand 6

♠ 43

♥ AK92

♦ AD1097

♣ D9

	N	
W		O
	S	

♠ 9862

♥ D63

♦ K5

♣ KB86

	Süd	Nord
	—	1 ♦
	1 ♥	3 ♥
	4 ♥	—

West spielt ♠-Dame aus, Süd gewinnt mit dem As und legt aus der Hand ♦-Buben zum Schnitt vor. Wie soll Ost verteidigen?

Der erste Stich hat bereits 7 Punkte bei Süd verraten. Zusammen mit dem ♦-Buben hat der Alleinspieler bereits 8 Punkte gezeigt. Da er in erster Hand gepaßt hat, kann er das ♣-As nicht haben. Ost sollte also mit dem ♦-König gewinnen, ♣-König nachspielen und mit Treff zu Wests As fortsetzen. Jetzt braucht Ost nur noch auf seinen Trumpfstich zu warten und der Kontrakt fällt einmal.

2. Einheit Auf Damenfang: Verteilung auszählen

2.1 Grundkonzepte

2.1.1 Ein Spieler bedient nicht

Viele Spieler versäumen es, die offensichtlichste Information über die Verteilung der Karten auszuwerten: Wenn im Verlauf einer Hand ein Spieler eine Farbe nicht mehr bedienen kann, dann können die beiden anderen Spieler die ursprüngliche Verteilung dieser Farbe rekonstruieren. Kennt man die ursprüngliche Verteilung von drei Farben, dann kann man auch die Verteilung der vierten Farbe bestimmen und kennt so die ganze Hand der Verteilung nach.

Betrachten wir das folgende Alleinspielproblem:

Hand 7

♠ K105
♥ K63
♦ K76
♣ DB102

	N	
W		O
	S	

♠ AB6
♥ ADB
♦ AD4
♣ A985

<i>Süd</i>	<i>Nord</i>
2 SA	6 SA
—	

West spielt ♦-Bube aus. Süd zählt 9 Sofortstiche und sieht, daß in Treff 2–3 weitere Stiche zu entwickeln sind. Wenn der Treffschnitt nicht sitzt, dann muß man eben in Pik richtig raten. Also gewinnt Süd das Ausspiel am Tisch und legt ♣-Dame zum Schnitt vor. West gewinnt mit dem König und spielt ♦10 nach, worauf Ost ein Pik abwirft. Jetzt hat Süd nur 11 Stiche und muß raten, welcher Gegner die ♠-Dame hat. Ein solche Entscheidung sollte man solange wie möglich hinauszögern. Daher zieht Süd zunächst die Stiche in den Nebenfarben ab. Beide Gegner bedienen auf ♣-As, doch auf ♣-Bube wirft Ost ein weiteres Pik ab. In der vierten Treffrunde gibt West ein Karo zu und Ost ein kleines Coeur. Schließlich spielt Süd noch drei Runden Coeur, wobei beide Gegner bedienen.

So, nun müssen die Piks geraten werden! Was weiß man? West hat ein 6er Karo, da Ost in der zweiten Runde abgeworfen hat. Außerdem

hat er sowohl drei Treffrunden als auch drei Coeurunden bedient. Somit sind 12 Karten bei ihm bekannt. Die 13. Karte muß ein Pik sein, da Ost die 13. Coeurkarte ja schon abgeworfen hat. Süd ist es jedoch einerlei, welche Pikkarte dies ist: Er spielt erst Pik zum König. Wenn bei West die Dame fällt, dann ist die Hand hoch, und sonst muß Ost die ♠-Dame haben, so daß Süd den sicheren Schnitt zum Buben nehmen kann.

Süds Überlegungen waren nicht schwierig, aber sie erforderten Aufmerksamkeit in dem Moment, wo ein Gegner nicht mehr bedient: Als Ost auf die zweite Karorunde abgeworfen hat, mußte sich Süd klar machen, daß West folglich zu Anfang 6 Karos hatte. Da er von West nun deutlich mehr Karten kannte also von Ost, konzentrierte er sich auf Wests Hand. Durch das Abspielen der Treffs und Coeurs konnte er schließlich so viele Informationen über Wests Verteilung sammeln, daß im entscheidenden Augenblick nichts mehr zu raten war.

Sicher bekommt man nicht immer eine solch exakte Information wie in diesem Beispiel, doch auch wenn man die Verteilung nur teilweise rekonstruieren kann, gewinnt man so einen zusätzlichen Anhaltspunkt. Angenommen, West hätte in obigem Beispiel nicht auf 3, sondern nur auf 2 Coeurunden bedient. Dann hätte Süd gewußt, daß West 2 Piks hält und Ost folglich ein 5er Pik hat. Es wäre dann immer noch richtig gewesen, Ost auf ♠-Dame zu spielen, da die Chancen 5 zu 2 stehen, daß er sie hält.

2.1.2 Die Reizung

Aus der Reizung lassen sich ebenfalls oft Informationen über die Verteilung der übrigen Hände gewinnen. Zwar ist diese Informationsquelle nicht so exakt, liefert aber häufig eine gute Basis für das Auszählen der Hände:

- Oft hat ein gegnerisches Gebot eine Mindestlänge in einer Farbe versprochen, z.B. bei einer Sperransage.
- Durch Gebote, die ein Spieler *nicht* abgegeben hat, kann man häufig auf seine Maximallänge in einer Farbe schließen

nämlich z.B. dann, wenn er seinen Partner nicht unterstützt hat.

- Manchmal kennt man sogar aus der Reizung die exakte Länge, z.B. nach einer Antwort auf Stayman.
- Bestimmte konventionelle Gebote liefern sogar Informationen über zwei Farben und deren Mindestlänge, wie z.B. der Unusual Notrump.

Wenn nur die Seite des Alleinspielers geboten hat, haben die Gegner einen Vorteil. In kompetitiven Situationen kann aber auch der Alleinspieler von der gegnerischen Reizung profitieren:

♠ A32													
♥ 654													
♦ D1086													
♣ K92													
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		West	Nord	Ost	Süd
	N												
W		O											
	S												
	1♦	—	1♥	2♣									
	2♥	3♣	—	—									
	—	—	—	—									
♠ K8													
♥ A83													
♦ 543													
♣ AB1087													

West zieht ♦-As und -König ab. Ost gibt in der zweiten Karorunde ein kleines Pik zu. Dann spielt West Karo nach, Süd legt die 10 und Ost sticht, um mit ♥-Dame fortzusetzen. Süd hat jetzt noch zwei Coeurverlierer, von denen einer auf ♦-Dame abgeworfen werden kann. Also muß er in Trumpf richtig raten.

Der aufmerksame Alleinspieler wird sich schon bei Ansicht des Dummys fragen, wo denn wohl die fehlenden Piks stecken. Aus der Reizung weiß man, daß Ost ein 4er Coeur hält und West ihn mit einem 3er gehoben hat. Folglich kann Ost nicht mehr als 4 Piks haben, denn sonst hätte er 1♠ statt 1♥ auf Partners Eröffnung geboten. Ebenso kann West nicht mehr als 4 Piks halten, da er mit 5er Pik und 5er Karo wohl 1♠ eröffnet hätte. Also müssen die Piks beim Gegner 4-4 verteilt sein. Damit ist die Verteilung in drei Farben bekannt und Süd kann auch bestimmen, wie die Treffs sitzen müssen: West hat 4er Pik, 3er Coeur, 5er Karo und dementsprechend ein Single in Treff. Süd spielt daher Treff zum König, legt ♣9 zum Schnitt vor und spielt dann Treff zur 10, um die vierte Dame bei Ost herauszuschneiden.

2.1.3 Das Gegenspiel

Die Gegenspieler versuchen, durch Ausspielkonventionen (z.B. Vierthöchste) und Markierungen (hier insbesondere Längenmarken) möglichst viel Information auszutauschen, um die Hand der Alleinspielers auszuzählen. Dieser kann aber seinerseits die Kommunikation der Gegner abhören und sich so selbst ein besseres Bild von der Verteilung machen.

Manchmal können die Gegenspieler schon nach wenigen Stichen die gesamte Verteilung rekonstruieren:

♠ B5													
♥ K8752													
♦ DB109		Süd	Nord										
♣ A2		1♦	1♥										
♠ K87	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		1♠	3♦	
	N												
W		O											
	S												
♥ D93		3SA	—										
♦ 74													
♣ 109875													

West spielt ♣10 aus, der Alleinspieler bleibt klein und Ost gewinnt mit dem König. Süd gibt die 4 zu. Im zweiten Stich spielt Ost ♣2 nach und von Süd kommt die 6. Nach diesem Stich kennt West bereits fast die ganze Verteilung: Osts ♣2 zeigt, daß er ursprünglich entweder ein Double oder eine 4er-Länge hielt, denn mit ursprünglich KB2 hätte er die höchste verbleibende Karte, also den Buben, zurückgespielt. Da Ost mit KDB2 in Treff den ersten Stich mit dem Buben gewonnen hätte, kann er auch keine 4er-Länge haben und so bleibt nur die Lösung, daß er exakt K2 hatte. Daraus folgt aber, daß der Alleinspieler ein 4er Treff hat. Da er außerdem Karos und Piks gereizt hat, muß er also entweder 4-1-4-4 oder 4-0-5-4 verteilt sein, also Coeur Single oder Chicane haben.

Als nächstes legt Süd die ♦-Dame vor und schneidet Partners dritten ♦-König heraus. Da der Partner drei Karos gezeigt hat, kann Süd nur 4 haben, so daß er eine 4-1-4-4 Verteilung haben muß. Jetzt spielt Süd ein kleines Pik aus der Hand. Um den Kontrakt zu schlagen, muß West jetzt den König legen und ♥-Dame nachspielen für den Fall, daß Süds Coeur Single der Bube oder die 10 ist. Ist Süds Single das As, dann ist der Kontrakt ohnehin nicht zu schlagen, da er dann mit 2 Coeurstichen, 4 Karostichen und 3 Treffstichen immer erfüllt.

2.2 Übungshände

Hand 8

♠ DB4
♥ KD7
♦ A1042
♣ A52

	N	
W		O
	S	

Süd	West	Nord	Ost
2 SA	—	7 SA	—
—	—		

♠ AK2
♥ A4
♦ KB853
♣ KDB

♥-Bube wird gegen den Großschlemm ausgespielt und Süd kann 11 Sofortstiche zählen. Er muß die beiden fehlenden Stiche also in Karo erzielen, wobei er sich entscheiden muß, ob er die Figuren von oben schlägt, was isoliert betrachtet die beste Spielweise ist, oder ob er versucht, auf die Dame zu schneiden. Bevor sich Süd auf dieses Problem stürzt, sollte er aber die Nebensfarben abziehen, um mehr Informationen über die Verteilung zu erhalten. Auf zwei weitere Coeurunden bedienen beide Gegner und auch auf die folgenden drei Runden Pik wirft niemand ab. In der zweiten Treffrunde jedoch kommt von West ein Coeurabwurf. Wie soll Süd nun die Karos behandeln?

West hat ein 6er Treff gezeigt und nachdem er in Pik und Coeur dreimal bedient hat, kann er maximal ein Karo halten. Also muß Süd den ♦-König abziehen und dann Wests ♦-Dame herauszuschneiden.

Hand 9

♠ ADB
♥ D53
♦ B65
♣ K1042

	N	
W		O
	S	

Süd	West	Nord	Ost
2 SA	—	6 SA	—
—	—		

♠ K104
♥ AK10
♦ KD10
♣ AD93

West spielt ♦ 9 aus, Ost gewinnt mit dem As und spielt Karo nach. Süd zählt 11 Sofortsti-

che. Wenn die Treffs 3–2 stehen, hat er sogar 12 Stiche von oben, andernfalls kann er bei beiden Gegnern den vierten Buben herauszuschneiden. Wieder sollte Süd das Treffproblem aufschieben und erst die Stiche in den Nebensfarben abziehen. In der dritten Pikrunde wirft Ost ein kleines Coeur ab, in der dritten Coeurrunde kommt von West ein kleines Pik. Die dritte Karorunde fördert bei Ost ein weiteres Coeur zu Tage. Wie stehen die Treffs?

Nachdem Ost sowohl in Pik als auch in Karo nur zweimal bedienen konnte, hat West in beiden Farben eine 5er-Länge. Da West außerdem zweimal in Coeur bedienen konnte, hat er genau eine Treffkarte und Süd sollte den vierten Buben bei Ost herauszuschneiden.

Hand 10

♠ AD
♥ A642
♦ K754
♣ 743

	N	
W		O
	S	

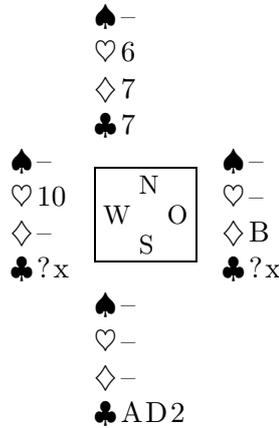
Süd	West	Nord	Ost
2 SA	—	3 ♣	—
3 ♠	—	6 SA	—
—	—		

♠ KB109
♥ KD7
♦ AD6
♣ AD2

West spielt den ♥-Buben aus und Süd stellt enttäuscht fest, daß er nur 11 Sofortstiche hat. Der 12. Stich kann aber durch einen 3–3-Stand in einer roten Farbe erzielt werden oder durch den Treffschnitt. Wie so oft ist es richtig, erst die völlig unkritische Farbe, also Pik abzuspielden. Beide Gegner bedienen die ersten drei Pikrunden, am Tisch wirft Süd ein Treff ab. In der vierten Pikrunde kommt von West ein Treff und der Tisch wirft ebenfalls Treff ab. Jetzt folgen zwei weitere Coeurunden. In der zweiten Runde gibt Ost ein Treff zu. Auch die Karos fallen leider nicht aus: In der dritten Runde legt West ein Coeur. Was nun?

Rekonstruieren wir Wests Hand: Er hat genau 3er Pik, 5er Coeur, ein Double in Karo und folglich 3 Treffs. Er hat auf 3 Coeurunden bedient und bereits ein Coeur abgeworfen, so daß

seine letzten drei Karten ein Coeur und zwei Treffs sind. Die Endposition sieht also folgendermaßen aus:



Süd kann nun das letzte Coeur vom Tisch spielen und in der Hand Treff abwerfen. Da West nur noch Treffs übrig hat, muß er in die Gabel spielen, so daß Süd auch dann erfüllt, wenn der Schnitt nicht sitzt.

Hand 11

- ♠ 8654
- ♥ 986
- ♦ KD2
- ♣ K105
- ♠ KDB109
- ♥ 73
- ♦ AB10
- ♣ A73

Nachdem Ost 2♥ Weak-Two eröffnet hat, ist Süd in einem schlechten Vollspiel gelandet. West spielt ♥-König aus, Ost übernimmt mit dem As und spielt zwei weitere Coeurunden. Süd sticht mit ♠9 und West übersticht mit dem As. Dann spielt West ♦9 nach. Süd hat bereits 3 Stiche abgegeben und muß jetzt in Treff auf ein kleines Wunder hoffen: Entweder muß Ost genau Dame und Bube haben, damit die 10 hoch wird oder er muß eine dieser Figuren blank haben, damit nach Abziehen des ♣-Asses die andere Figur bei West herausgeschnitten werden kann.

Bevor sich Süd auf dieses Problem stürzt, zieht er jedoch drei Runden Trumpf, wobei West ein Treff und zwei Karos abwirft. Dann spielt Süd die restlichen Karos ab, wobei Ost in der letz-

ten Runde Coeur abwirft. Auch welche Chance soll Süd nun spielen?

Osts Verteilung ist genau bekannt: Er hatte von Haus aus 3er Pik, 6er Coeur, Double Karo und folglich Double Treff. Dementsprechend muß Süd darauf spielen, daß dieses Double genau aus ♣-Dame und ♣-Bube besteht.

Hand 12

- ♠ 96532
- ♥ 32
- ♦ AD87
- ♣ 73
- ♠ A
- ♥ AK
- ♦ K10932
- ♣ DB1086

	West	Nord	Ost	Süd
1 ♣	1 ♣	—	1 ♠	2 ♦
3 ♦	—	3 ♦	—	4 ♦
5 ♦	—	5 ♦	—	—

West zieht ♣-As und -König ab und spielt nach Osts positiver Marke Treff nach. Was nun?

Eine Analyse der Reizung liefert bereits die gesamte Verteilung: Wie müssen die fehlenden 9 Coeurs verteilt sein, so daß keiner der Gegner die Farbe geboten hat? West kann maximal 4 Coeurs haben, da er sonst 1♥ eröffnet hätte. Ost muß also 5 Coeurs halten. Da er aber Pik gereizt hat, müssen die Piks mindestens genauso lang sein. Zusammen mit dem Double in Treff folgt also, daß Ost entweder 5-5-1-2 oder 6-5-0-2 verteilt ist. In letzterem Fall hätte West eine 1-4-4-4 Verteilung, die die meisten Spieler aber nicht mit 1♣, sondern mit 1♦ eröffnen. Wenn Süd von einer 5-5-1-2 Verteilung bei Ost ausgeht, dann kann er seinen Kontrakt immer sicherstellen, indem er nun hoch am Tisch schnappt, Trumpf zum König spielt und dann gegebenenfalls den Buben bei West herausschneidet.

3. Einheit Rück's raus: Erzwungene Informationen

3.1 Grundkonzepte

Nicht immer bekommt man Informationen über die gegnerische Verteilung und den Sitz der hohen Karten frei Haus geliefert. Die folgenden Techniken können dann weiterhelfen.

3.1.1 Unvermeidliche Verlierer herausgeben

Wenn man frühzeitig Stiche abgibt, die man ohnehin verlieren muß, gibt man sich selbst eine bessere Chance, die gegnerischen Punkte oder die Verteilung auszuzählen. Wenn der Gegner dabei hohe Karten spielen muß, kann man die übrigen Bilder besser plazieren. Aber oft ist es auch hilfreich, so eine zusätzliche Runde in einer Farbe spielen zu können, um deren Verteilung herauszufinden:

♠ K642

♥ KB7

♦ KB

♣ K1093

	N	
W		O
	S	

♠ A93

♥ AD10

♦ AD6

♣ AB82

	Süd	West	Nord	Ost
	2 SA	—	3 ♣	—
	3 ♦	—	6 SA	—
	—	—		

West spielt ♦ 9 aus und Süd zählt 10 Sofortstiche. Er kann sich nicht leisten, in Treff falsch zu raten, sondern muß die ♣-Dame finden, um die beiden fehlenden Stiche zu erzielen. Allerdings kann diese Entscheidung noch ein wenig warten. Süd könnte also zuerst seine hohen Karten abziehen in der Hoffnung, etwas über die gegnerische Verteilung zu erfahren. Leider würde das in der Regel nicht viel nützen: Selbst wenn er in Coeur und Karo die exakte Verteilung herausfinden würde, könnte er nach nur zwei Pikrunden vermutlich noch nicht genau bestimmen, wie diese Farbe verteilt ist. Daher könnte er auch keine exakten Rückschlüsse über die Verteilung der Treffs ziehen.

Süd kann seine Chancen erheblich verbessern, indem er im zweiten Stich klein Pik aus beiden Händen spielt. Auf diese Weise kann er gefahrlos drei Pikrunden spielen und bekommt so ein

genaues Bild von dieser Farbe. Im aktuellen Fall bedient Ost nur je zwei Runden lang in Pik und Karo; West wirft auf die dritte Coeurrunde ebenfalls ab. Also hat Ost 2 Piks, 5 Coeurs, 2 Karos und dementsprechend 4 Treffs, so daß es kein Problem mehr ist, die ♣-Dame zu finden.

Die Technik, zunächst unvermeidliche Stiche an gegnerische Figuren abzugeben, um die übrigen hohen Karten besser plazieren zu können, wird oft „Discovery-Play“ genannt. Ein Beispiel:

♠ AB32

♥ 932

♦ DB10

♣ KB10

	N	
W		O
	S	

	Ost	Süd	West	Nord
	—	—	—	1 ♣
	—	1 ♠	—	2 ♠
	—	—	—	

♠ K1054

♥ DB10

♦ 932

♣ D32

West spielt ♥-As aus und setzt nach Osts Abmarke mit Karo fort. Ost gewinnt mit dem König, zieht ♦-As ab und spielt Coeur zu Wests König. Dieser spielt wieder Karo. Wer hat die ♠-Dame?

Beide Gegner haben bisher 7 Punkte gezeigt. Da keiner von beiden eröffnet hat, können die fehlenden Figuren ♣-As und ♠-Dame nicht auf einer Hand sitzen. Bevor sich also Süd auf die Trümpfe stürzt, sollte er Treff spielen, um das As herauszutreiben. Dann schneidet er die ♠-Dame beim dem Gegner heraus, der das ♣-As nicht hatte.

3.1.2 „Nutzlose“ Schnapper

Es ist allgemein bekannt, daß Schnapper in der langen Trumpfhand keine zusätzlichen Stiche einbringen (einzige Ausnahme: Dummy Reversal). Wenn man jedoch die gegnerischen Hände auszählen will, dann können solche Schnapper oft wichtige Informationen über Verteilung und/oder Kartenbesitz liefern: Wenn ein Gegner auf die gestochene Farbe nicht mehr bedienen kann, dann hat man nicht nur die Verteilung herausbekommen, sondern weiß auch,

wie die gegnerischen Figuren in dieser Farbe verteilt waren. Aber selbst wenn man die Verteilung nicht genau ermitteln kann, muß der Gegner oft die hohen Karten zeigen die er in der Farbe hält.

Zunächst ein Beispiel für eine durch Schnapper eingeholte Verteilungsinformation:

♠ 432													
♥ A32													
♦ D943													
♣ A43													
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		West	Nord	Ost	Süd
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		2 ♠	—	—	3 ♥
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		—	4 ♥	—	—
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		—	—	—	—
	N												
W		O											
	S												
♠ DB10													
♥ KDB109													
♦ AB2													
♣ K2													

Nach Wests Weak-Two ist Süd in einem knappen Vollspiel gelandet. ♠-As wird ausgespielt und ♠-König abgezogen, worauf Ost ein Treff abwirft. Ost sticht die dritte Pikrunde und spielt Trumpf nach. Süd gewinnt in der Hand und West bedient. Was nun?

Süd hat noch zwei Karoverlierer und muß also hoffen, daß der König im Schnitt steht. Damit Süd auch den zweiten Verlierer vermeiden kann, muß eins von zwei Wundern eintreten: Entweder muß der ♦-König bei Ost double stehen (Dann spielt Süd klein zum Buben und auf ♦-As fällt der König, so daß die Dame hoch wird.) oder die ♦10 bei West nur einmal besetzt sein (Dann kann Süd die ♦-Dame vom Tisch vorlegen und wenn Ost deckt mit dem As gewinnen. Auf ♦-Bube fällt die 10 bei West, so daß die 9 den Stich macht.).

Auf welche Chance soll Süd spielen? Um diese Frage zu beantworten, benötigt man weitere Informationen über die gegnerische Verteilung. Deshalb zieht Süd noch eine Trumpfrunde in der Hand, worauf West Pik abwirft. Als nächstes spielt Süd ♣-König, Treff zum As und sticht ein Treff in der Hand. Beide Gegner bedienen. Von West kennt Süd jetzt 10 Karten: 6 Pik, 1 Coeur und 3 Treffs. Da West also maximal 3 Karos halten kann, muß Ost entsprechend mindestens Karten in dieser Farbe haben, so daß die Chance auf einen double ♦-König bei Ost gleich Null ist. Wenn Süd mit dem sorgsam aufbewahrten Trumpf-As am Tisch ist, sollte er also auf die double ♦10 bei West spielen und ♦-Dame vorlegen.

Das Stechen der dritten Treffrunde in der langen Trumpfhand ist ein „nutzloser“ Schnapper, da er keinen zusätzlichen Stich einbringt. Die dadurch gewonnene Information ist natürlich alles andere als nutzlos. . .

Zum Abschluß noch ein Beispiel, wie man durch Schnapper das Plazieren der gegnerischen Figuren verbessern kann:

♠ D9864													
♥ B97													
♦ A842													
♣ 6													
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		West	Nord	Ost	Süd
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		—	—	—	1 ♠
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		—	3 ♠	—	4 SA
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		—	5 ♦	—	6 ♠
	N												
W		O											
	S												
<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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		—	—	—	—
	N												
W		O											
	S												
♠ AK10752													
♥ K108													
♦ 9													
♣ AK10													

West spielt ♦-König aus und Süd stellt fest, daß er in Coeur richtig raten muß, um seinen Schlemm zu erfüllen. Allerdings hat diese Entscheidung noch Zeit. Süd beginnt die Detektivarbeit, indem er im zweiten Stich Karo hoch in der Hand schnappt. Dann spielt er Pik zum Tisch, wobei West den Buben und Ost die 3 zugibt. Auf einen weiteren hohen Karoschnapper bedienen beide Gegner klein. Dann zieht Süd ♣-As und -König ab, wobei am Tisch ein Coeur verschwindet. Als Süd ♣10 am Tisch sticht, kommt von West die Dame. Schließlich sticht Süd noch das letzte Karo vom Tisch in der Hand hoch, wobei Ost ein Treff abwirft. Wie sollte Süd die Coeurs behandeln?

West's Hand läßt sich ganz gut rekonstruieren:

♠ B
 ♥ ?xxx
 ♦ KDBxx
 ♣ Dxx

West hat in erster Hand gepaßt und bereits 9 Punkte gezeigt hat. Also kann er unmöglich das ♥-As haben. Daher sollte Süd für seinen zwölften Stich klein Coeur zum König spielen.

3.2 Beispiele

Hand 13

♠ B4

♥ K753

♦ KD3

♣ A1093

	N	
W		O
	S	

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	—	—	4 ♠
	—	5 ♣	—	6 ♠
	—	—	—	

♠ AD108753

♥ 10

♦ AB62

♣ 2

Gegen Süds sportlichen Schlemm greift West ♣-König an. Der Kontrakt scheint nun am Pikschnitt zu hängen, oder?

Bevor sich Süd auf den Pikschnitt stürzt, sollte er zunächst den unvermeidlichen Coeurverlierer abgeben in der Hoffnung, so weitere Informationen zu gewinnen. Also spielt Süd im zweiten Stich den ♥-König vom Tisch und Ost gewinnt mit dem As, um mit Treff fortzusetzen. Nachdem Ost, der auf die Eröffnung seines Partners hin gepaßt hat, das ♥-As gezeigt hat, kann der Pikschnitt unmöglich sitzen. Süds einzige Chance ist also, daß der ♠-König bei West single ist.

Hand 14

♠ 5

♥ K10743

♦ A842

♣ K96

	N	
W		O
	S	

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	—	—	2 ♥
	2 ♠	4 ♥	—	—
	—			

♠ 986

♥ ADB52

♦ B3

♣ AB8

West zieht ♠-As ab und setzt mit ♠-König fort. Der Kontrakt ist wohl ungefährdet. Wie sollte Süd das Abspiel planen, um einen Überstich zu erzielen?

Süd hat neben dem bereits abgegebenen Pikstich und den beiden Pikverlierern, die er am

Tisch stechen kann, noch je einen Verlierer in den Unterfarben. Der Karoverlierer ist unvermeidlich; in Treff könnte aber ein Schnitt auf die Dame bei Ost helfen. Bevor sich Süd jedoch dem Treffproblem zuwendet, zieht er die Trümpfe, wobei West nur einmal bedient. Dann spielt er ♦-As und Karo nach. Egal was der Gegner jetzt nachspielt, kann Süd zwei Piks am Tisch und zwei Karos in der Hand stechen, bevor er die Treffs lösen muß. Im aktuellen Fall zeigt sich, daß Ost in Pik den dritten Buben und in Karo den vierten König hatte. Da er auf Partners Eröffnung gepaßt hat, kann er die ♣-Dame nicht haben. Die beste Chance ist also wieder eine Backward-Finesse, d.h. Süd sollte den ♣-Buben vorlegen. Wenn West dann wie erwartet mit der Dame deckt, gewinnt Nord mit dem As und kann die bei Ost erhoffte ♣ 10 heraus schneiden.

Hand 15

♠ AB87

♥ B54

♦ 8762

♣ D9

	N	
W		O
	S	

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	—	1 SA	2 ♥
	—	3 ♥	—	—
	—			

♠ K1092

♥ KD1097

♦ 43

♣ A8

West spielt ♦-König aus, zieht ♦-Dame ab und setzt mit ♦ 10 zu Osts As fort. Süd sticht und spielt Trumpf. West gewinnt die zweite Runde mit dem As, Ost bedient jeweils. Süd sticht das Karonachspiel, zieht den letzten Trumpf und steht nun vor dem Problem, wie er die Piks behandeln soll.

Ost hat bisher erst vier Punkte gezeigt. Für seine 1SA-Antwort braucht er noch entweder ♠-Dame oder ♣-König. Andererseits kann er nicht beide Figuren haben, da dann für Wests Eröffnung nur 11 Punkte übrig bleiben würden. Wenn Süd also herausfinden kann, wer den ♣-König hat, dann hat er auch ♠-Dame lokalisiert. Also spielt Süd nun Treff zur Dame. Danach schneidet er dem Gegner der nicht den ♣-König hatte, die ♠-Dame heraus.

Hand 16

♠ AKD2

♥ 9

♦ KB87

♣ 8764

	N	
W		O
	S	

♠ 1098764

♥ AB6

♦ 42

♣ K3

	West	Nord	Ost	Süd
♥	1♥	x	3♥	3♠
♠	—	4♠	—	—
♣	—	—	—	—

Nach Osts preemptiver Hebung (6–9 P. und 4 Trümpfe) spielt West ♥-König aus. Süd gewinnt mit dem As und zieht die Trümpfe in zwei Runden, wobei sich zeigt, daß West den single Buben hatte. Wie sollte Süd das Abspiel planen?

Neben den beiden Coeurverlierern, die Süd am Tisch stechen kann, hat er noch je zwei Verlierer in den Unterfarben. In Treff bietet nur der Expaß eine Chance, während man in Karo entweder den Expaß zum König oder den Impäß zum Buben spielen kann. In einem solchen Fall sollte man die Farbe zuerst spielen, in der man keine Alternative hat. Folglich spielt Süd zunächst Treff zum König. Falls West mit dem As gewinnt und klein Karo nachspielt, muß sich Süd entscheiden. Ost hat bisher keinen einzigen Punkt gezeigt. Er muß daher ♦-As haben da er sonst nur auf maximal 5 Punkte käme. Aus diesem Grund sollte Süd den ♦-Buben legen. Entweder gewinnt Ost mit dem As und der Kontrakt ist erfüllt oder er gewinnt mit der Dame und der Kontrakt war nicht zu erfüllen, da Ost ♦-As und -Dame hatte.

Hand 17

♠ K952

♥ KB8

♦ B104

♣ 653

	N	
W		O
	S	

♠ ADB106

♥ A104

♦ AKD

♣ AB

	Süd	West	Nord	Ost
♣	2♣	—	2SA	—
♠	3♠	—	4♠	—
♥	4SA	—	5♥	—
♦	6♠	—	—	—

West spielt den ♣-König aus. Was ist der beste Spielplan für Süd?

Um in Coeur richtig raten zu können, muß Süd versuchen, die gegnerische Verteilung auszuzählen. In Pik und Karo kann er die genaue Verteilung bestimmen. Um etwas über die Treffs zu erfahren, nimmt Süd das ♣-As und spielt Treff zurück. West gewinnt und spielt z.B. Trumpf nach. Jetzt kann Süd die Trümpfe ziehen, wobei er am Tisch endet, und dann ein Treff in der Hand stechen. Im aktuellen Fall bedient Ost in der zweiten Trumpfrunde nicht mehr und wirft auf die dritte Treffrunde ein Coeur ab. West hat also 3 Piks und 6 Treffs. Da beide Gegner auf 3 Karorunden bedienen, kann West nicht mehr als eine Coeurkarte haben und das Problem ist gelöst.

Hand 18

♠ AB10

♥ 73

♦ A10965

♣ K43

	N	
W		O
	S	

♠ K876

♥ 52

♦ KDB87

♣ A2

	Süd	West	Nord	Ost
♦	1♦	4♥	5♦	—
♥	—	—	—	—

West zieht ♥-as und -König ab, wobei Ost bedient. Im dritten Stich wechselt West auf Karo. Süd gewinnt und zieht eine weitere Trumpfrunde, worauf Ost Treff abwirft. Wie sollte Süd nun vorgehen?

Um seinen Kontrakt zu erfüllen, muß Süd die ♠-Dame finden. Dazu sollte er versuchen, die gegnerische Verteilung auszuzählen. Von West kennt Süd bereits 9 Karten: 7 Coeurs und 2 Karos. Um etwas über die Piks zu erfahren, sollte Süd ♣-As abziehen, Treff zum König spielen und dann Treff in der Hand stechen. Wenn West — wie im aktuellen Fall — dreimal bedient, kann er nur eine Pikkarte haben und Süd kann das ♠-As abziehen, um die Dame bei Ost herauszuschneiden.

4. Einheit Die gute Fee: Logik des Wunschdenkens

4.1 Grundkonzepte

Im Alleinspiel gibt es zwei Arten von Wunschdenken: Wenn man in einem sehr knappen Kontrakt ist, muß man sich häufig wünschen, daß bestimmte Karten günstig plaziert sind, z.B. daß eine Figur im Schnitt steht oder daß eine Farbe 3–3 sitzt. In einem sehr guten Kontrakt jedoch muß man umgekehrt sich den ungünstigsten Kartenstand vorstellen und Gegenmaßnahmen ergreifen. In beiden Fällen muß man sich dann überlegen, ob die Annahmen zu den bisher gesammelten Informationen aus Reizung und Spielverlauf passen.

Ein Beispiel:

♠ A952													
♥ B74													
♦ DB83													
♣ 62													
<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 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		West	Nord	Ost	Süd
	N												
W		O											
	S												
♠ KD1064	—	—	—	1 ♠									
♥ 83	—	3 ♠	—	4 ♠									
♦ A4	—	—	—										
♣ KB75													

Nord hat seine Hand mit 3 ♠ kräftig überreizt und so ist Süd in wackeligen 4 ♠ gelandet, gegen die West den ♥-König ausspielt. Nach Partners positiver Marke spielt er ♥5 nach, die Ost mit dem As gewinnt, um ein kleines Treff nachzuspielen. Damit Süd seinen Kontrakt zu erfüllt, muß er jetzt in Treff richtig raten. Außerdem darf er keinen Karostich verlieren und muß sich daher wünschen, daß der ♦-König bei Ost sitzt. Mit ♥-As und dem hypothetischen ♦-König hat Ost 7 Punkte. Da er in dritter Hand gepaßt hat, ist es vergleichsweise unwahrscheinlich, daß er das ♣-As auch noch hat. Also sollte Süd den ♣-Buben legen und hoffen, daß Ost wenigstens ♣-Dame hält. Tatsächlich gewinnt West mit dem As und Süd erfüllt seinen Kontrakt. Süds Wünsche hätten nicht in Erfüllung zu gehen brauchen, aber nur dadurch, daß er seine Annahme über ♦-König mit den Informationen aus der Reizung und den ersten Stichen in Einklang gebracht hat, hatte er überhaupt eine Chance den Kontrakt zu erfüllen.

Betrachten wir jetzt dieselbe Hand in 3 ♠. Wieder wird ♥-König angegriffen, Coeur zum As gespielt und ein kleines Treff nach. Diesmal ist der Kontrakt immer sicher, wenn der ♦-Schnitt sitzt. Deshalb sollte sich Süd überlegen, was passiert, wenn der ♦-König bei West steht. In diesem Fall wären bereits 8 Punkte bei West plaziert und er könnte wohl kaum noch das ♣-As haben, da er mit 12 Punkten in erster Hand wohl eröffnet hätte. Also sollte Süd den ♣-König legen in der Gewißheit, daß der Karoschnitt sitzen muß, falls West nun mit dem As gewinnt. Hier hat Süd sich den ungünstigsten Kartenstand vorgestellt und mit Hilfe der Informationen aus Reizung und Spielverlauf die Karten so plaziert, daß er dennoch erfüllen konnte.

Dieselbe Denkweise kann man auch im Gegenspiel anwenden:

♠ A										
♥ AK72										
♦ DB1094										
♣ A98										
<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 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		♠ 32
	N									
W		O								
	S									
♥ DB85	♥ DB85									
♦ K63	♦ K63									
♣ D1064	♣ D1064									

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	x	—	3 ♣
—	3 ♠	—	3 SA
—	—	—	

Partner spielt ♠-Dame aus, der Tisch gewinnt mit dem As und der Alleinspieler legt vom Dummy ♦-Dame vor. Bevor Ost jetzt automatisch klein bleibt, sollte er die Stiche des Alleinspielers zählen. Aus dem ersten Stich weiß er, daß Süd noch den ♠-König hält und somit 2 Pikstiche hat. Zusammen mit den beiden Coeurstichen und den ♣-As sind das bereits 5 Stiche. Wenn Süd also das ♦-As hat, dann kann er sich immer mindestens 4 Karostiche entwickeln, so daß er den Kontrakt erfüllt. Ost wünscht sich also, daß nicht Süd sondern West das ♦-As hat, und legt den ♦-König. Falls er damit am Stich bleibt, spielt er Pik nach. Auf diese Weise hat der Partner noch das ♦-As als Entree, um die hochgespielten Piks später abzuziehen. Wäre Ost klein geblieben,

dann hätte Süd den Kontrakt erfüllt, da Wests Entree vorzeitig entfernt worden wäre.

Manchmal braucht man zur Erfüllung eines Kontrakts sogar mehrere Karten beim richtigen Gegner:

♠ K7										
♥ AK42										
♦ 10965										
♣ B108	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>						
<table style="border-collapse: collapse; margin: 0;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">W</td><td style="padding: 2px 5px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td><td></td></tr> </table>	N		W	O	S		—	1♦	—	1♥
N										
W	O									
S										
	—	1SA	—	2SA						
	—	3SA	—	—						
♠ B4	—									
♥ 853										
♦ ADB4										
♣ AD97										

West spielt ♠ 2 aus und Süd sieht, daß der Kontrakt ziemlich schlecht ist. Er hat nur 4 Sofortstiche und muß jetzt in Pik richtig raten, um nicht sofort zu fallen. Um die dann noch fehlenden 4 Stiche zu erzielen, muß Süd in beiden Unterfarben erfolgreich schneiden. Daher plazierte er die Unterfarbkönige bei Ost. Da der Gegner die Vierthöchste ausspielt, kann Süd an Wests ♠ 2 ablesen, daß Ost ein 5er Pik hat. Aus der Reizung weiß Süd, daß Ost nicht nur in erster Hand, sondern auch über 1♥ gepaßt hat. Mit ♠ Axxxx ♥ xx ♦ Kxx ♣ Kxx hätte er aber wahrscheinlich an dieser Stelle 1♠ geboten. Aus diesem Grund sollte Süd im ersten Stich ♠-König legen, um überhaupt eine Chance zu haben, diesen Kontrakt zu erfüllen. Natürlich ist es nicht sicher, daß der König den Stich macht. Wenn er aber an das As verliert, dann ist fast sicher, daß der Kontrakt ohnehin keine Chance hatte, da Ost nun wohl kaum auch beide Unterfarbkönige hat.

♠ A65										
♥ A73										
♦ AKB9										
♣ AD4	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	<i>Nord</i>						
<table style="border-collapse: collapse; margin: 0;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">W</td><td style="padding: 2px 5px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td><td></td></tr> </table>	N		W	O	S		—	—	1♠	x
N										
W	O									
S										
	—	3♥	—	3♠						
	—	4♣	—	6♥						
♠ 3										
♥ K962										
♦ 863										
♣ KB1086										

Nach einem kleinen Bietunfall ist Süd in sehr schlechten 6♥ gelandet und West spielt den ♠-König aus. Damit Süd nur einen Verlierer

in Trumpf hat, müssen die Coeurs 3–3 stehen. Außerdem droht noch ein Karoverlierer und es sieht so aus, als müßte sich Süd auch noch wünschen, daß ♦-Dame im Schnitt sitzt. Angesichts von Wests Eröffnung ist die Chance, daß er die Dame hält, auch recht gut, da der Gegner insgesamt nur 11 Punkte hat. Bei näherer Betrachtung sollte Süd jedoch feststellen, daß er den Karoschnitt gar nicht braucht, wenn er auf ein Dummy-Reversal spielt: ♠-As wird am Tisch gewonnen, ein Pik in der Hand gestochen und klein Trumpf aus beiden Händen gespielt. West gewinnt und setzt mit Trumpf fort. Süd gewinnt in der Hand, geht in Treff zum Tisch, sticht das letzte Pik in der Hand und erreicht den Tisch in Karo, um mit ♥-As die fehlenden Trümpfe einzusammeln. Die beiden Karoverlierer des Tisches können dann auf die langen Treffs in der Hand abgeworfen werden.

Dieses Beispiel illustriert, daß man nie mehr Annahmen machen soll, als unbedingt nötig. Die Annahme, daß die Trümpfe ausfallen, war absolut zwingend. Daß der Karoschnitt sitzt, war jedoch ein völlig überflüssiger Wunsch, der auch nicht in Erfüllung gegangen wäre, da West in dritter Hand unterwertig eröffnet hatte.

Zum Abschluß noch einmal die 5 goldenen Regeln des Wunschenkens:

1. Wenn für die Erfüllung Ihres Kontrakts eine oder mehrere Karten bei einem bestimmten Gegner sein müssen, dann nehmen Sie an, daß dies tatsächlich der Fall ist und plazieren Sie die übrigen Karten entsprechend.
2. Wenn Ihr Kontrakt nur bei einem bestimmten Kartenstand in Gefahr ist, dann spielen darauf, daß dieser Kartenstand wirklich vorliegt, und treffen Sie die nötigen Vorsichtsmaßnahmen.
3. Wenn Sie als Gegenspieler den Kontrakt nur dann schlagen können, wenn Ihr Partner bestimmte Karten hält, dann verteidigen Sie unter der Annahme, daß er sie tatsächlich hat.
4. Machen Sie nie mehr Annahmen als nötig; manchmal erfüllt Ihnen die Fee nur einen Wunsch.
5. Durchdenken Sie die Konsequenzen Ihrer Annahmen und überprüfen Sie ihre

Plausibilität gemessen an den Ihnen zur Verfügung stehenden Informationen aus Reizung und Spielverlauf.

4.2 Übungshände

Hand 19

♠ 6543
♥ 432
♦ KB
♣ KD65

	N	
W		O
	S	

♠ D2
♥ AKDB109
♦ 32
♣ 432

West zieht ♠-As und -König ab, bevor er auf ♦10 wechselt. Welche Karte sollte Süd jetzt legen?

Süd hat neben den beiden bereits abgegebenen Pikstichen noch ein bis zwei Treffverlierer und muß jetzt richtig raten, damit er nur einen Karoverlierer hat. Wenn Süd den Kontrakt erfüllen will, muß er hoffen, daß in Treff der Expaß sitzt, so daß er nur einen Stich in dieser Farbe abgibt. Von den fehlenden 19 Punkten hat West bereits 7 gezeigt. Zusammen mit dem hypothetischen ♣-As hätte er dann also 11 Punkte. Wenn er außerdem noch das ♦-As hielte, dann blieben für Ost nur noch 4 Punkte übrig – zu wenig angesichts seines 2♦-Gebots. Entsprechend sollte Süd hoffen, daß West wenigstens die ♦-Dame hält, und entsprechend den Buben legen. Nur so hat er eine echte Erfüllungschance.

Hand 20

♠ 92
♥ D54
♦ A863
♣ A542

	N	
W		O
	S	

♠ KD10853
♥ A92
♦ 74
♣ K3

	West	Nord	Ost	Süd
	1♦	—	2♦	2♥
	—	3♥	—	—
	—	—	—	—

West spielt den ♦-König aus. Süd nimmt das As und spielt Pik zum König, der den Stich macht. Mit ♣-As wird der Tisch erreicht, um wieder Pik zu spielen. Von Ost kommt eine kleine Karte. Was sollte Süd jetzt tun?

Daraus, daß der ♠-König im ersten Stich gehalten hat, kann Süd nur bei schwachen Gegnern schließen, daß das As bei Ost sitzt. Ein guter Spieler hat gelernt, in der Westposition flüssig zu ducken, damit der Alleinspieler in der nächsten Runde raten muß, ob er auf den Buben schneiden oder den Expaß wiederholen soll. Nimmt man das As, dann hat Süd nämlich keine andere Wahl, als zu schneiden.

Der Schlüssel liegt auch hier wieder in einer Verbindung aus Wunschenken und Analyse der Reizung: Damit Süd nur einen Coeurstich verliert, muß der Expaß sitzen, d.h. bei West sind schon 8 Punkte plaziert (♥-König sowie ♦-König und -Dame). Unter dieser Annahme kann West nicht auch noch ♠-As haben, denn mit 12 Punkten und einer 5er-Länge in Karo hätte er nicht in erster Hand gepaßt. Folglich sollte Süd in Pik den Expaß wiederholen und jetzt die Dame legen.

Hand 21

♠ AD106
♥ 10432
♦ 432
♣ KD

	N	
W		O
	S	

♠ 32
♥ AKD987
♦ KB
♣ 532

	West	Nord	Ost	Süd
	—	—	—	1♥
	—	1♠	—	2♥
	—	4♥	—	—
	—	—	—	—

Ost gewinnt die ausgespielte ♣10 mit dem As und wechselt auf ♦6. Welche Karte sollte Süd legen?

Diesmal ist der Kontrakt sicher, wenn der Pikschnitt sitzt. Also sollte Süd pessimistisch sein und den ♠-König bei Ost plazieren. Zusammen mit den 5 in Treff gezeigten Punkten (Ost muß ja den Buben haben, da West die ♣10 ausgespielt hat) wären das 8 Punkte. Da er in erster Hand gepaßt hat, kann Ost also nicht auch

noch das \diamond -As halten, sondern bestenfalls die Dame. Daher sollte Süd jetzt den Buben legen. Wenn dieser an die Dame verliert und West mit Karo zu Osts As fortsetzt, dann kann Süd sicher sein, daß der Pikschnitt sitzt.

Hand 22

♠ K1096

♥ B54

♦ K854

♣ 76

	N		
W		O	
	S		

	West	Nord	Ost	Süd
	—	—	—	1 ♠
	—	2 ♠	—	—
	—			

♠ ADB74

♥ 932

♦ B9

♣ KB10

West spielt ♥-König aus, zieht noch ♥-Dame ab und spielt dann ♥10 zu Osts As nach, der mit ♣3 fortsetzt. Welche Karte sollte Süd legen?

Süd darf in den Unterfarben nur je einen Stich abgeben. Damit das gelingt, muß er sich wünschen, daß das \diamond -As vor dem König, also bei West steht. Da West in erster Hand gepaßt hat und mit \diamond -As und ♥-Mariage bereits 9 Punkte bei ihm plazierte sind, ist in seiner Hand kein Platz mehr für das ♣-As. Also sollte Süd den König legen, wenn er den Kontrakt erfüllen will.

Hand 23

♠ 83

♥ B103

♦ ADB

♣ K9643

	N		
W		O	
	S		

	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	—	2 ♦	2 ♠
	—	2 SA	—	3 ♠
	—	4 ♠	—	—
	—			

♠ KD7654

♥ D52

♦ 3

♣ A87

West spielt ♥-As aus und wechselt nach Osts Abmarke auf \diamond 10. Planen Sie das Alleinspiel!

Süd hat 2 Coeurverlierer, mindestens einen Pikverlierer sowie einen Verlierer in Treff. Letzteren kann man auf Karo abwerfen, wobei man sich entscheiden muß, ob man den Impäß oder die Ruffing-Finesse spielt. Damit Süd in Pik nur einen Stich abgibt, muß das ♠-As bei Ost stehen. Wenn Ost dazu noch den \diamond -König hätte, dann blieben für den Eröffner bei 18 ausstehenden Punkten nur 11 Punkte übrig, was nicht für eine Eröffnung ausreichen würde. Folglich muß der \diamond -König im Schnitt sitzen und Süd sollte die Dame legen und später auf das \diamond -As den Treffverlierer abwerfen.

Hand 24

♠ KB

♥ 109854

♦ AD8

♣ 943

	N		
W		O	
	S		

	West	Nord	Ost	Süd
	—	—	—	1 ♥
	—	4 ♥	—	—
	—			

♠ 1053

♥ AKDB7

♦ 43

♣ AB5

West spielt den ♣-König aus und Süd spielt einen Bath-Coup, indem er duckt. Leider hat Ost abmarkiert und West wechselt auf ♠2. Helfen Sie Süd beim Raten?

Süd hat 2 Treffverlierer und muß sich jetzt in Pik richtig entscheiden. Da sich Süd keinen Coeurverlierer leisten kann, muß er hoffen, daß ♥-König im Schnitt steht. West hätte dann bereits 8 Punkte (♣-Mariage und ♥-König), so daß er als gepaßte Hand nicht auch noch das ♠-As haben kann. Die beste Chance auf Erfüllung des Kontrakts hat Süd also, wenn er den Buben legt, in der Hoffnung, die Dame bei West zu finden.