

Neulich im "Gegenspiel" ... (2)

Heute sind wir mal wieder Ludger. Auf Nord nehmen wir mit ihm, Nichtgefahr gegen Gefahr, die folgende Hand auf

♠ B10
♥ KDxx
♦ KDxx
♣ D109

und eröffnen, nachdem Teiler West gepasst hat, routinemäßig mit 1♦. Partner bietet 1♠ und wir erwidern 1SA. Schon nestelt Partner an der Bietbox, fördert zunächst die Stoppkarte zutage und wirft dann einen ganzen Schwung Bietkarten auf den Tisch:

West Felix	Nord Ludger	Ost Thomas	Süd Wolf
pass	1♦	pass	1♠
pass	1SA	pass	4SA ¹
pass	?		

¹quantitativ

Was nun? Partner lädt quantitativ zum Schlemm ein, mit Minimum sollen wir passen, mit Maximum 6SA bieten. Unser 1SA-Gebot hat 12-14 Punkte versprochen, und wir haben nun genau 13, eher kein Minimum. Andererseits haben wir auch keine schöne Hand, keine 5er-Länge und nicht mal ein Ass. Dann wiederum zwei schöne Zehnen, eine sogar noch von einer Neun flankiert. Spielen wir eigentlich Paar oder Team? Am Tisch wurde zwar 4SA der Endkontrakt, doch hier wollen wir einfach mal

des instruktiven Charakters wegen behaupten, wir wären in 6SA gelandet. Nach Ausspiel eines kleinen Coeurs sehen wir diesen Dummy:

♠ B10
♥ KDxx
♦ KDxx
♣ D109

N		
W		O
	S	

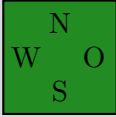
♠ ADxx
♥ ABx
♦ Axx
♣ Axx

Wir machen uns einen Spielplan. Dazu zählen wir unsere Sofortstiche: einer in Pik, vier in Coeur, drei in Karo, einer in Treff, zusammen neun. Es fehlen demnach drei weitere. Als Möglichkeiten, diese zu entwickeln, sehen wir: einen Stich in Karo, wenn diese 3-3 verteilt sind, einen in Treff, wenn der Expass zur Dame sitzt, sowie zwei bis drei in Pik. Da uns drei Stiche zur Erfüllung des 6SA-Kontrakts fehlen, Karo und Treff aber je höchstens einen zusätzlichen Stich bringen, sind wir in jedem Fall auf Pik angewiesen. Wir untersuchen die Pikfarbe daher genauer. Wenn der König bei Ost sitzt, können wir zwei mal erfolgreich schneiden, indem wir

Bube und Zehn vorlegen[†]. Ein drittes Mal können wir jedoch nicht schneiden, weil die Hand dann kein Pik mehr hat. Sitzt der König jedoch bei West, verlieren wir zwar an ihn, haben jedoch danach ebenfalls zwei weitere Pikstiche entwickelt. Wir gewinnen also das Ausspiel in der Hand und legen Pik-Buben zum Schnitt vor; er hält. Es folgt die Pik-Zehn, die ebenfalls hält und auf die West abwirft. Wir haben uns jetzt also schon zwei Stiche entwickelt und benötigen nur noch einen zusätzlichen Stich, wozu uns noch die beiden Unterfarben zur Verfügung stehen. Wie spielen wir, um beide Chancen mitzunehmen? Spielen wir zuerst unsere drei hohen Karos und müssen dann feststellen, dass diese nicht 3-3 stehen, sind wir möglicherweise schon down: Spielen wir jetzt ein kleines Treff vom Dummy zwecks Expasses, kann der Treff-König, egal ob auf Ost oder West, gewinnen und der Karo-Bube hinterher besiegelt unser Schicksal. Daher spielen wir zuerst ein Treff zur Dame: Gewinnt sie oder setzt West seinen König ein, ist der Kontrakt mit einem zweiten Treff-Stich zu Hause, verliert sie an Osts König, bleiben immer noch die Karos. Und sitzen diese auch nicht friedlich, haben wir unsrer soliden Mittelkarten wegen jetzt noch die Chance des Treff-Schnitts auf den Buben bei Ost.

Hätte der Pikschnitt nicht gegessen, sondern Wests König gewonnen, hätten wir natürlich nicht Treff spielen können, denn dann wäre Treff-König der Faller gewesen. Unsere letzte Hoffnung wären dann also die Karos gewesen.

Die ganze Verteilung:

T: W G: O/W	♠ B10 ♥ KDxx ♦ KDxx ♣ D109	Aussp.: ♥x
♠ x ♥ xx ♦ Bxxxx ♣ KBxxx		♠ Kxxxxx ♥ xxxxx ♦ x ♣ xx
	♠ ADxx ♥ ABx ♦ Axx ♣ Axx	

Merke: Bei einem Expass, selbst wenn er sitzt, können wir einen Stich verlieren. Im Gegensatz dazu steht der Impass: Sitzt dieser, verlieren wir keinen Stich. Dürfen wir nur einen Stich verlieren und haben einen Expass und einen Impass zur Verfügung, um einen weiteren Stich zu erzielen, probieren wir erst den Expass. Sitzt er nicht, probieren wir den Impass. Haben wir zusätzlich die Chance, von einem günstigen Stand einer Farbe zu profitieren, wie hier einem 3-3-Stand, testen wir diesen nach dem Expass. Denn hierbei laufen wir nicht Gefahr, einen Stich zu verlieren. Ist auch dies nicht erfolgreich, probieren wir als letztes einen etwaigen Impass. Wir wenden hier die *EVI*-Regel an: Expass, Verteilung, Impass sollte man in dieser Reihenfolge testen.

[†]Leider ist die Position der ♠9 nicht überliefert. Hält Ost sie, kann er die zweite Pikrunde mit dem König decken, um sie zu promovieren, wenn die ♠D vom Tisch gespielt wird.