

Neulich im "Gegenspiel" ... (3)

Fangen wir mal etwas unkonventionell an und schauen uns direkt zwei Hände und die zugehörige Reizung an, wie sie sich am Tisch zutrug:

♠	–
♥	ABxxxxx
♦	Ax
♣	Axxx
	
♠	AKB10xxx
♥	Kx
♦	K
♣	xxx

West <small>Ludger</small>	Nord <small>Felix</small>	Ost <small>Karin</small>	Süd <small>Micha</small>
			1♠
pass	2♥	pass	2♠
pass	3♣	pass	3♠
pass	4♥	pass	4SA ¹
pass	5♣ ²	pass	5♥ ³
pass	6♥ ⁴	pass	pass
pass			

¹RKCB, im Zweifel auf ♥-Basis
²0 oder 3 Keycards
³Wenn du 0 hast, sind wir schon zu hoch.
⁴Ich hab aber 3.

Zum Abspiel nehmen wir jetzt den Platz des Alleinspielers ein und sehen uns mit

dem Ausspiel des Treff-Königs konfrontiert. Als erstes machen wir uns einen Spielplan. Dazu zählen wir unsere Verlierer: Unsere Hand hat drei Treff-Verlierer und möglicherweise einen Trumpf-Verlierer. Zwei Treffs planen wir, auf ♠AK abzuwerfen. Wie wollen wir die Trümpfe behandeln? Wir haben neun Coeur-Karten, die Dame fehlt. Der Leitspruch "Eight ever, nine never" besagt: Wenn die Dame in einer Farbe fehlt, soll man schneiden, wenn man acht Karten hält, dies hat eine 50%-ige Chance, keinen Stich zu verlieren. Mit neun (oder mehr) Karten soll man Ass und König abziehen und hoffen, dass die Dame fällt, welches eine 53%-ige (oder mehr) und damit hauchdünn bessere Chance als der Schnitt hat. Wichtig: Dies gilt natürlich nur, wenn man, wie im aktuellen Fall, keinerlei Anhaltspunkte über die Verteilung der Gegnerhände hat, etwa durch die Reizung oder die Verteilung in den anderen Farben. Jedoch gibt es noch einen weiteren Grund, weshalb wir planen sollten, ♥AK zu spielen. Zuvor sollten wir uns nämlich Gedanken darüber machen, wie es danach weitergeht. Wenn wir einen Trumpf verlieren, dürfen wir uns keinen Treff-Verlierer erlauben. Zwei Treffs werfen wir auf ♠AK, fällt dabei ♠D, sind ♠B10 hoch und der Kontrakt zu Hause. Fällt sie jedoch nicht, bleibt die Möglichkeit, ein drittes Pik zu schnappen, in der Hoffnung, dass ♠D jetzt fällt

und die übrigen Piks hoch werden. Dazu benötigen wir aber ♥K als Übergang zu ♠AK und ♦K als Übergang, um die dann hohen Piks zu erreichen, und können daher keinen Übergang für einen ♥-Schnitt opfern.

Das Abspiel ist daher wie folgt: ♣A gewinnen wir in der Hand, gefolgt von ♥A und Coeur zum König. Die Coeurs stehen 2-2, aber jetzt haben wir die Chance auf den Überstich. Als nächstes spielen wir also ♠AKB. Hat West auf ♠K nicht mehr bedient, hält Ost ♠D. Deckt er Buben, schnappen wir, gehen zu ♦K am Tisch und ♠10 ist hoch; deckt er nicht, werfen wir ein ♣ ab: Wir haben eine (markierte) *ruffing finesse* gespielt. Haben Ost und West die beiden ersten ♠-Runden und Ost auch auf ♠B bedient, können wir immer noch raten, ob wir auf ♠B unser Hand letztes Treff abwerfen, wenn wir Ost die Dame geben, oder schnappen, wenn wir West die Dame zu dritt geben.

Wie dies ausgegangen wäre, ist nicht überliefert. Dieser Spielplan wurde am Tisch nicht gefunden und der Alleinspieler war beim Fall der ♥D auch einfach allzu glücklich, um sich noch weitere Gedanken zu machen.