

Neulich im "Gegenspiel" ... (6)

Heute sind wir mal wieder in der Liga unterwegs. Wir sitzen auf Nord und nehmen, alle in Gefahr, diese Hand auf:

♠ 765432
♥ Bxx
♦ xxx
♣ x

Teiler Ost eröffnet 1♣, Partner kontriert, West passt. Wir nennen unsere längste Farbe, 1♠, der Eröffner bietet 2♦, Partner kontriert wieder; er hat also ein Stärkekontra. Wir wiederholen pflichtschuldig unsere Piks und Partner lädt uns jetzt sogar zum Vollspiel ein:

West	Nord	Ost	Süd
		1♣	X
pass	1♠	2♦	X
pass	2♠	pass	3♠
pass	?		

Wir haben im bisherigen Verlauf der Reizung noch keinen einzigen Punkt versprochen, und gemessen an dem Yarborough, mit dem man es in einem anderen Kampf zu tun hatte, ist unsere Hand ein wahres Punktmonster. Außerdem haben wir keine verschwendeten Werte in den Farben des Eröffners, in der einen davon sogar ein Single, wissen nun auch vom Fit, und können darüberhinaus noch mit erheblicher Zusatzstärke in Form unserer lückenlos dicht

geschlossenen Sechserfarbe aufwarten. Es ist Team in Gefahr, kurz und gut, wir bieten 4♠, was die Reizung abschließt.

Nach ♣-Ausspiel sehen wir diesen Dummy:

♠ 765432
♥ Bxx
♦ xxx
♣ x

	N	
W		O
	S	

♠ AK
♥ AKx
♦ Axx
♣ Axxxx

Zur Abwechslung zählen wir mal unsere Gewinner: Vier Asse und zwei Könige machen sechs Stiche. Wir brauchen also vier Treff-Schnapper in der Hand. Aus der Reizung wissen wir, dass Ost ein 5er Treff und 4er Karo hält, also hat West nur Treff-Double. Und wir müssen damit rechnen, dass die Trümpfe nicht besonders friedlich stehen, West kann gerne mal ein 4er Pik halten.

Also Treff-As am Tisch gewonnen, Treff geschnappt, Coeur zum Ass und Treff gespielt. Was kann West jetzt tun? Wirft er ab, schnappen wir, gehen wieder an den Tisch und spielen weiter Treff, folgen al-

so in aller Ruhe unserem Spielplan. Sticht West vor, werfen wir ein Karo ab. Am Ende machen wir dann einen Treff-Schnapper weniger, dafür aber einen Karo-Schnapper. Wir haben unseren Schnapper also nur von einer Farbe in die andere verschoben. Spielt West nun Trumpf zurück, um unseren Spielplan zu vereiteln, gewinnen wir am Tisch und spielen wieder Treff. West kann erneut vorschnappen (wir werfen ein zweites Karo ab), und seinen vierten und letzten Trumpf spielen, doch wir haben wieder unsere zehn Stiche beisammen: Sechs Top-Stiche, und je zwei Treff- und Karo-Schnapper.

Schließlich kann West auch mit dem Vorschnappen warten, bis wir das letzte Treff vom Tisch vorlegen. Er hat jetzt noch vier Trümpfe, am Tisch liegen noch zwei und in der Hand halten wir nur noch drei. Trotzdem kann uns nichts passieren: Spielt West jetzt Trumpf, gewinnen wir am Tisch und geben ein Karo ab, das letzte aus der Hand. Kommt ein weiterer Trumpf zurück, gewinnen wir am Tisch und spielen Karo, um unseren zehnten Stich mit Schnapper in der Hand zu sichern.

Sollte West in den ersten beiden Treff-Runden jedoch Karo abgeworfen haben, um auch das letzte Karo vorschnappen zu können, werfen wir, wenn West das letzte Treff schnappt, aus der Hand stattdessen Coeur ab, sodass ein Coeur-Schnapper unser zehnter Stich ist.

Wichtig für diesen Spielplan ist jedoch, dass wir nicht versuchen, Trumpf zu ziehen oder ♠AK als Übergang zum Tisch verwenden, denn wir brauchen diese als Stopper, damit West uns nicht die Trümpfe ziehen kann. Gegen ein aus Osts Sicht allerdings prophetisches Trumpf-Ausspiel sind wir daher, ebenso wie bei einem 5-0-Stand der Trümpfe, machtlos.

Und hätten wir diesen Hinweis schon am

Tisch befolgt, wären wir auch nicht in die Verlegenheit gekommen, dass West uns die Trümpfe hätte ziehen und damit den Kontrakt zu Fall bringen können – was zum Glück allerdings ebenfalls nicht geschah.