

## Neulich im “Gegenspiel” ... (8)

Werfen wir uns mal direkt ins Getümmel. Was bieten wir mit dieser Hand

♠ Bxxx  
♥ AK10xxxx  
♦ –  
♣ AB

in der folgenden Situation?

West	Nord	Ost	Süd
	pass	1♥	pass
1♠	pass	?	

Untersuchen wir zunächst mal unsere Hand etwas genauer. Wir haben einen Pik-Fit, den wir Partner nicht vorenthalten sollten. Zwar haben wir schöne Coeurs, und gleich sieben davon; doch, wie Mieke bemerkte, haben wir fünf davon ja schon mit unserer Eröffnung “erzählt”. Jegliche Coeur-Wiederholung würde also höchstens zwei weitere Karten unserer Hand mitteilen, eine Pik-Hebung jedoch derer vier. Also eine Pik-Hebung, aber welche? Statt Punkte zu zählen, was bei sehr unausgeglichenen Händen ohnehin mitunter wenig aussagekräftig ist, wollen wir hier einmal die Verlierer-Rechnung anwenden. Unsere Hand hat fünf Verlierer: drei in Pik, einer in Coeur, keiner in Karo und einer in Treff. Eine schwache Eröffnung hat sieben Verlierer, eine Sechs-Verlierer-Hand gilt als mittelstark (einladend), und eine Hand mit

fünf Verlierern zählt zu den starken Eröffnungen; so also auch die unsere.

Für die Hand des Antwortenden verhält es sich ähnlich: Für eine schwache Hand nehmen wir neun Verlierer an, für eine einladende Hand derer acht, und eine starke Antworthand sollte sieben Verlierer halten (sie hat also Eröffnungsstärke). Die Anzahl der Stiche, die wir erzielen können, bestimmt sich nun zu  $24 - (\text{eigene Verlierer} + \text{Partners Verlierer})$ . Für Partners Verlierer nehmen einfach das Minimum dessen an, was er bisher versprochen hat, in unserem Fall also neun. Damit nehmen wir also an, dass wir  $24 - (5 + 9) = 10$  Stiche erzielen können: Vollspiel.

Doch stellen wir und einige Parterhände mal etwas genauer vor. In der Tat ist schon gegenüber einer unpassenden Minimum-Hand wie

♠ xxxx  
♥ xx  
♦ ADxx  
♣ xxx

Vollspiel eine gute Wette. Und wenn Partner mal, punkteseits immer noch Minimum,

♠ AK10x  
♥ xx  
♦ xxxx  
♣ xxx

mitbringt, können wir bereits über einen Schlemm nachdenken; und schon mit

♠	AKDx
♥	xx
♦	xxxx
♣	Kxx

beim Partner können wir einen Großschlemm spielen. Ein Gebot, das unsere Hand dementsprechend gut beschreibt, ist ein 4♦ Splinter: Wir haben eine Karo-Kürze, wollen mindestens Vollspiel spielen, und wenn Partner keine verschwendeten Karo-Werte hat, vielleicht sogar über einen Schlemm nachdenken.

Im aktuellen Fall hätte Partner aber die Schlemmeinladung abgelehnt und Vollspiel geboten:

♠	xxxx		♠	Bxxx
♥	Bx		♥	AK10xxxx
♦	ADxx		♦	-
♣	Kxx		♣	AB

Und wie spielen wir nun, da wir wohl drei Trumpfstiche abgeben werden? Sicher, unsere Trümpfe sind von überschaubarer Qualität; dennoch dürfen wir uns davon nicht einschüchtern lassen und sollten bei jeder Gelegenheit Trumpf ziehen. Denn zum einen droht möglicherweise ein gegnerischer Coeur-Schnapper, und zum anderen werden wir die Coeurs in jedem Fall als Stichquelle benötigen. Dies kann aber nur gelingen, wenn die Gegner keine Trümpfe mehr haben. Stehen die gegnerischen Trümpfe 3-2, was immerhin eine 68% Chance hat, geben wir dann nur drei Trumpfstiche ab, bevor wir mit dem letzten Trumpf der Hand, falls nötig, ein Coeur stechen, um diese zu entwickeln.