

Neulich im "Gegenspiel" . . . (19)

Drei *Gegenspieler* hatten sich zum jüngsten Bridge-Camp in Rieneck begeben, das jedes Jahr in der zu einer Jugendherberge umfunktionierten Burg Rieneck stattfindet. Über zehn Tage wurden fast jeden Tag zwei Turniere über je etwa 25 bis 30 Boards angeboten, für reichlich Handanalysen und Gesprächsstoff war also gesorgt.

Im folgenden Board, niemand in Gefahr, versuchten sich viele Spieler auf Süd in 3SA, allein nur, um nach Ausspiel der Coeur-Dame diverse Faller zu kassieren, als die Gegner früher oder später haufenweise Coeur-Stiche einsammelten:

3SA S • Aussp.: ♥D

	♠ 86				
	♥ 6				
	♦ KB76				
	♣ KDB953				
♠ 53	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ AD72
N					
W O					
S					
♥ DB108432		♥ 975			
♦ 942		♦ 53			
♣ 2		♣ A1084			
	♠ KB1094				
	♥ AK				
	♦ AD108				
	♣ 76				

Ein typischer Spielverlauf mag etwa so ausgesehen haben: Coeur-Ausspiel in der Hand gewonnen (clever!), Treff zum König und Osts Ass. Coeur zurück, wieder in der Hand gewonnen und in der zweiten Treff-Runde festgestellt, dass diese ob des 4-1-Stands nicht ziehen und man nochmal an ♣10 aussteigen muss und mit zwei Coeur-, zwei Treff- und vier Karo-Stichen bestenfalls einmal down ist. Alternativ könnte man im zweiten Stich in Karo an den Tisch gehen und Pik spielen. Doch Ost steigt mit dem Ass ein und spielt Coeur nach. Da am Tisch jetzt nur noch ein Pik liegt, kann man nur einmal auf ♠D schneiden und wird nur zwei Pik-Stiche erzielen können, bevor man an ♠D aussteigen und wiederum von einer Coeur-Lawine überrollt wird.

“Na wenn alles so schlecht steht, dann gehts halt nicht”, mag mancher Alleinspieler diese Hand abgetan haben.

Interessant wurde es hingegen wieder beim Studium der Verteilungen, denn hier wird als Par-Kontrakt 4SA= von N/S angegeben. Das heißt einerseits, dass O/W ein lukratives 4♥-Opfer gegen gehende 3SA haben, andererseits, dass N/S in SA nicht nur neun, sondern sogar zehn Stiche machen können. Wo haben wir uns denn hier nicht um einen, sondern gleich um zwei Stiche verzählt?

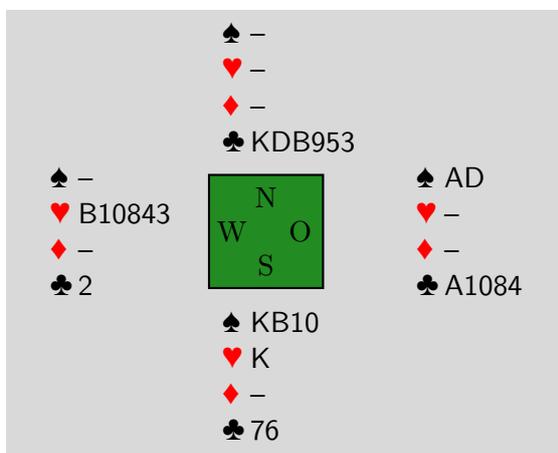
Des Rätsels Lösung wird offenbar, wenn der Alleinspieler zum zweiten Stich zunächst genau drei Karo-Runden, endend am Tisch, spielt. Vor der dritten Karo-Runde ist folgender Stand erreicht:

	♠ 86				
	♥ –				
	♦ KB				
	♣ KDB953				
♠ 53	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ AD72
N					
W O					
S					
♥ B108432		♥ 97			
♦ 9		♦ –			
♣ 2		♣ A1084			
	♠ KB1094				
	♥ K				
	♦ 108				
	♣ 76				

Auf ♦B muss Ost jetzt einen Abwurf finden:

- (a) **Ost wirft ein Pik ab.** Süd legt nun ein Pik vom Tisch vor und kann, egal, wann Ost sein ♠A nimmt, ♠D herausschneiden. Vier Pik-, zwei Coeur- und vier Karo-Stiche ergeben 4SA=.
- (b) **Ost wirft ein Treff ab.** Süd muss nun nur einmal an ♣A aussteigen, kann ♣10 fangen und hat danach zwei Coeur-, vier Karo- und fünf Treff-Stiche beisammen; Ost gewinnt nur seine beiden schwarzen Asse.
- (c) **Ost wirft ein Coeur ab.** Wenn Ost jetzt zu Stich kommt, kann er nur noch einmal Coeur spielen, das Süd gewinnt, doch hat er

in der Folge keine Chance mehr, die Coeurs seines Partners zu erreichen. Süd gibt nun höchstens $\spadesuit AD$ und $\clubsuit A$ ab. Tatsächlich kann Süd jetzt mit präzisiertem Abspiel elf Stiche machen. Er zieht dazu zunächst $\diamond K$ ab, wodurch Ost erneut gesqueezt ist: Gibt er Treff auf, ziehen die Treffs, gibt er Pik auf, wird seine $\spadesuit D$ herausgeschnitten. Also wird er auch noch sein letztes Coeur abwerfen, was jedoch sein letzter sicherer Ausstieg war, mit dem er dem drohenden Endspiel hätte entgehen können. Süd spielt jetzt nämlich Pik vom Tisch und schneidet zwei mal auf die Dame. Falls Ost mit dem Ass einsteigt, ist er schon automatisch endgespielt. Nach zwei Pik-Runden in der Hand, zieht Süd jetzt $\heartsuit K$ ab:



Auf $\heartsuit K$ kann Ost sich ein Endspiel aussuchen: Er kann $\spadesuit D$ abwerfen, um im nächsten Stich mit $\spadesuit A$ ans Spiel gesetzt zu werden, oder er wirft ein Treff ab, und Süd setzt im nächsten Stich mit Treff zum König fort und Ost muss nach $\clubsuit A$ von $\spadesuit AD$ antreten. In beiden Fällen gewinnt er nur noch $\spadesuit A$ und $\clubsuit A$.

Und diesen Spielplan soll man am Tisch finden? Nun ja. Zunächst ist eine interessante Frage, ob, und wenn ja wie, West sich in die Reizung eingemischt hat. Dann hätte man schon mal einen Hinweis, dass die Hand schief steht. Nun kann man sich überlegen, was man gewinnt, wenn man gleich im zweiten Stich Treff zu den Figuren spielt. Bei einem 3-2-Stand der Treffs ist man schließlich ohnehin immer sicher zu Hause. Gegen $\clubsuit A10xx$ bei West kann man praktisch auch nichts tun, denn wenn $\clubsuit K$ hält und man erneut Treff zum Tisch spielt und West klein

bleibt, wird man kaum jetzt $\clubsuit 9$ legen um auf $\clubsuit 10$ zu schneiden. Der einzige Fall, in dem es also etwas bringen kann, Treff aus der Hand zu spielen, ist Single- $\clubsuit A$ bei West.

Abgesehen davon, kann es nichts kosten, erst mal drei Runden Karo zu spielen. Kennt man aus der Reizung Wests lange Coeurs und sieht drei Karos von ihm, kommt man vielleicht schon eher auf die Idee, Ost könne möglicherweise lang in den schwarzen Farben sein. Natürlich kann man immer noch nicht alle fehlenden Figuren platzieren, aber einen Moment, mal etwas genauer über die Verteilung nachzudenken, darf man sich hier schon nehmen.

Ost sollte natürlich auf das dritte Karo ein Pik abwerfen: Ein Treff- oder Coeur-Abwurf schenken, wie wir oben gesehen haben, dem Alleinspieler ohne weiteres den Kontrakt. Nach Pik-Abwurf muss Süd sich hingegen immer noch entscheiden, ob er tatsächlich den Pik-Schnitt macht oder nicht doch den naheliegenden Spielplan über die Treffs wählt.

Ost wie Süd sollten hier natürlich versuchen, es dem Gegner so schwer wie möglich zu machen. Denn selbst wenn ein Spielplan mit offenen Karten leicht ersichtlich ist, besteht immer eine reelle Chance, dass der Gegner ihn am Tisch nicht findet.