

8 Spieltechnik 1 – Ohne Trumpf (Schneiden, Hochspielen)

Nachdem wir uns ein wenig mit der Reizung beschäftigt haben, wollen wir uns nun überlegen, wie man die Spiele, die man gereizt hat, auch erfüllt. Zunächst diskutieren wir einige Spieltechniken, die insbesondere beim SansAtout-Spiel wichtig sind. Ein Beispiel:

Schneiden

♠ 5432		P 8.1
♥ A52		♠ AKB
♦ A84		♥ K43
♣ A54		♦ K732
		♣ K32



Wir sind in 3 SA gelandet, müssen 9 Stiche bekommen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠:2. Klar?
Das sind leider nur 8. Wo zaubern wir den 9. Stich her?

Unsere Gegenspieler werden uns wohl nicht freiwillig einen Stich schenken (wie bereits gesagt, Bridge-Spieler sind egoistisch und manchmal sehr unangenehm ... , gerade die Gegenspieler!). Eigentlich haben wir nur eine Chance: Wenn die ♠D bei Nord sitzt, dann können wir ihr/ihm diesen Stich stehlen!

Wir legen von West eine Pik-Karte vor und warten, ob Nord die Dame legt. Tut er dies nicht, so legen wir – sadistisch lächelnd – den Buben. Hat Süd die Dame, so können wir den ♠D-Stich von Süd sowieso nicht verhindern und müssen uns nicht ärgern.

Diese Spieltechnik nennt man “Schneiden”, man schneidet den Gegnern eine Figur heraus. ¹²

In diesem Beispiel ist ein wichtiges Grundprinzip enthalten:

Wenn es nur eine Konstellation, bei der wir das Spiel erfüllen können, dann müssen wir einfach so spielen, als wäre die Situation so.

Was hätte sich geändert, wenn wir die Osthand in Pik etwas modifizieren: Jetzt fehlt der König.

♠ 5432		P 8.2
♥ A52		♠ ADB
♦ A84		♥ K43
♣ A54		♦ K732
		♣ K32



Auch hier bekommen wir in Pik 2 Stiche: mit dem Ass und mindestens mit der Dame oder dem Buben. Wir brauchen in Pik aber 3 und schneiden gegen (hoffentlich) Nord's König. Also von West ein kleines Pik vorlegen, unser Bube macht den Stich. Nun müssen wir in einer der 3 anderen Farben – egal mit welcher – zu West kommen und den Schnitt wiederholen.

Noch eine Frage müssen wir klären: Die Gegner greifen ja mit einer Karte an, nehmen wir an mit Treff. Wie spielen wir? Ziehen wir erst unsere sicheren Stiche in Coeur, Karo und Treff ab? Um Gottes Willen **nicht!** Denn: was passiert, wenn der König *nicht* bei Ost sitzt? Die Kartenverteilung könnte (nach Abziehen der 6 Stiche in Coeur, Karo und Treff) so aussehen:

¹²Nun werden Sie vielleicht entdeckt haben, dass ja die ♠D bei Süd als EINZIGE Karte (**single**) sitzen könnte. Dann haben wir natürlich sehr ungeschickt gespielt. Wir sollten also zunächst das ♠A ziehen, dann mit einer der anderen Farben zu West spielen, und dann den Schnitt von West aus durchführen.

♠ 5432	♠ 10876	P 8.2b									
♥ 5	♥ 6										
♦ 8	♦ –										
♣ 5	♣ DB										
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ ADB
	N										
W		O									
	S										
	♠ K9	♥ 4									
	♥ DB109	♦ 73									
	♦ –	♣ 3									
	♣ 10										

Süd hat dummerweise eine lange Coeur-Fahne. Wenn wir erst jetzt schneiden (von West ein kleines Pik, Ost legt den Buben), dann bekommen NS im schlimmsten Fall alle restlichen Stiche: Süd nimmt den ♠K und zieht dann alle Coeur ab (1+4 Stiche). Wenn Nord clever ist, hat er sich die beiden ♣-Karten aufgehoben! Spielt nun Süd ein kleines Treff (einzige Alternative wäre die ♠9, die er aber NIE spielen wird, da er ja den Spielplan – den Schnittversuch – von OW erkannt hat), so bekommt N die restlichen Stiche.

Wir haben durch das Abziehen unserer Asse/Könige die Kontrolle über die Farben verloren.

Ein weiteres wichtiges Grundprinzip (beim Spielen von Ohne-Trumpf) ist also:

*Kläre die Farbe, wo wir einen Stich entwickeln müssen, ZUERST,
d.h. so lange man noch ALLE anderen Farben kontrolliert.*

Hochspielen einer Farbe

P 8.3

♠	KDB1098									
♥	A2									
♦	A4									
♣	A54									
<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>			N		W		O		S	
	N									
W		O								
	S									
♠	23									
♥	K543									
♦	K732									
♣	K32									

Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠: ?. Das sind 6 sichere Stiche.

Und die Pik-Karten sehen doch toll aus. Nur fehlt uns leider das Pik-Ass. Wie sieht unser Spielplan aus? Welche Farbe müssen wir sofort klären (so lange wir noch ALLE Farben kontrollieren)? Richtig! Die Pik.

Egal, was die Gegner angegriffen haben, wir nehmen diesen Stich mit Ass oder König und spielen **sofort** Pik, ohne auch nur eine Tausendstel-Sekunde zu zögern Wir treiben das Ass bei den Gegnern raus, und unsere restlichen Pik sind nun alle "hoch". Perfekt. Wir machen sogar 11 Stiche, absolut sicher!

Schneiden durch Vorlegen von einer Sequenz

P 8.3b

♠ A432									
♥ A62									
♦ A54									
♣ A54									
<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S	
	N								
W		O							
	S								
♠ DB10									
♥ K543									
♦ K732									
♣ K32									

Wieder sind wir im Kontrakt 3 SA gelandet, müssen also 9 Stiche machen. Wieviele Stiche sehen Sie, die wir mit Sicherheit machen? In ♣:2, ♦:2, ♥:2, ♠: 2. Das sind nur 8 Stiche.

Wie sieht unser Spielplan aus? Hier müssen wir den Pik-König bei West vermuten, denn wenn er auf Ost sitzt, bekommt er sowieso einen Stich. Wir legen also die ♠D vor und bleiben auf Nord klein, wenn West nicht den König nimmt. Dann wiederholen wir das Manöver und legen den Buben, dann die 10.^a

^aWir haben hier noch eine Zusatzchance, falls doch Ost den König hat: Wenn bei O/W die Piks 3/3 sitzen, dann wird unsere 4. Pik-Karte bei Nord einen Stich machen. Wie wertvoll eine lächerliche 2 sein kann. . .

9 Spieltechnik 2 – Farbspiel (Schneiden, Schnappen, Verlierer abwerfen, Übergänge)

Der Schnitt

Was ändert sich an unseren Spieltechniken, wenn wir nicht SA spielen, sondern eine Farbe Trumpf ist? Die Technik des *Schneidens* können wir natürlich auch jetzt anwenden. Wir müssen nur ein wenig aufpassen, dass uns die Gegner nicht durch Stechen Stiche klauen, die wir eigentlich haben wollten:

	♠ 54	P 9.1	
	♥ –		
	♦ ...		
	♣ ...		
♠ D876		♠ AKB109	
♥ AD5		♥ 432	
♦ 432		♦ A5	
♣ 432		♣ AK5	
	N W O S		
	♠ 32		
	♥ KB109876		
	♦ ...		
	♣ ...		

Wir sind irgendwie in 4♠ gelandet, müssen also 10 Stiche schaffen. Wieder zählen wir und kommen leider nur auf 9 (5+1+1+2). Wir brauchen also unbedingt die ♥D. Unsere einzige Chance ist, dass der ♥K bei Süd sitzt. Wir schneiden also von Ost aus gegen Süd. Wir legen die Dame, da Süd natürlich NICHT den König legt (wie gesagt, Bridge-Spieler sind ...). WAS IST DENN DAS !!!??? Nord sticht!! Wie furchtbar.

Hätten wir das verhindern können? Klar! Wir müssen den Gegnern zunächst die Trümpfe abziehen. Wir ziehen also erst so lange Trumpf, bis die Gegner keins mehr haben. Erst jetzt versuchen wir den Schnitt.

Das Schnappen

♠ AKDB102		P 9.2	
♥ A43		♠ 654	
♦ ...		♥ 2	
♣ ...		♦ ...	
	N W O S	♣ ...	

Wir sind in einem Pik-Kontrakt und halten auf OW diese Hände. Wie spielen wir das geschickt? Wenn wir zuerst die Trümpfe abziehen, werden wir wohl 2 Coeur-Stiche abgeben müssen. Clever ist, von West das Coeur-Ass abzuführen und dann sofort Coeur nachzuspielen. Dieses stechen wir natürlich sehr zum Leidwesen unserer Gegenspieler mit einem kleinen Pik. Dann gehen wir – z.B. mit einem kleinen Pik – wieder zu West und wiederholen das Ganze. Erst danach ziehen wir die Trümpfe ab. In Coeur geben wir KEINEN Stich ab.

Folgende Überlegungen sollte man anstellen, wenn man schnappen möchte:

1. Wir wollen in der Hand, die weniger Trümpfe hat, Verlierer aus des starken Trumpfhand schnappen.
2. Wir zählen, wieviel Trümpfe die kurze Trumpfhand hat.
3. Wir zählen, wieviel Karten aus der starken Hand gestochen werden sollten.
4. Eventuell müssen wir die Schnapper erst vorbereiten. Haben wir z.B. in der Schnapphand ein kleines Karo, in der starken Trumpfhand in Karo Axxx, so müssen wir erst das Karo-Ass abziehen, um anschließend die restlichen Karos stechen zu können. Hat die starke Trumpfhand in Karo nur kleine Karten, so müssen wir den Gegnern erst den einen Karo-Stich schenken, damit die Schnapphand in Karo Chicane wird.
5. Und man muss auf die Übergänge achten, damit man immer wieder zur Hand mit den zu stechenden Karten kommt.
6. Beachten Sie, dass wir in einem Farbspiel sind, die Gegner also eventuell auch stechen könnten. Gegebenfalls muss man – wenn man mehrfach stechen muss – zum Schluss auch einen hohen Trumpf nehmen.

Betrachten wir diese Hand:

♠ 654		P 9.3									
♥ AKDB102	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S		♠ 2
	N										
W		O									
	S										
♦ D43		♥ 954									
♣ 3		♦ AK7									
		♣ D97642									

Wir sind in 4♥ gelandet. Angriff von Nord ist ♦B. Zunächst zählen wir die Stiche und kommen leider nur auf 9. Betrachten wir mal nur unsere starke West-Hand, dann sehen wir, dass wir dort 4 Verlierer-Stiche haben (die Karo sind ja durch Ost gedeckt). Den Treff-Stich können wir wohl nicht verhindern. Folglich müssen wir mindestens einen Pik-Stich auf Ost stechen.

Spielplan: Wir wollen 2 der 3 Pik-Stiche auf Ost stechen, Ost hat 3 Trümpfe. Wunderbar. Also spielen wir 1x die Pik und schenken NS den Stich. Dann spielen wir von West aus 2x Pik und stechen auf Ost. Doch Vorsicht, die Übergänge! Wir dürfen im ersten Stich nicht die ♦D einsetzen, die brauchen wir, um von Ost nach West zu kommen. Und wenn wir das zweite Mal stechen, nehmen wir auf Ost die 9. Selbst wenn einer der Gegner kein Pik mehr hat, kann er nicht überstechen.

Der komplette Spielplan. Stich-Nummer:

1. Karo-Ausspiel auf Ost mit dem König nehmen.
2. Pik spielen.
3. Nehmen wir an, die Gegner spielen Karo zurück (auch mit einer anderen Farbe haben wir kein Problem). Wir nehmen mit der Dame auf West.
4. Pik, gestochen auf Ost.
5. Mit Coeur klein zu West.
6. Pik, gestochen auf Ost mit der 9.
7. Nun schenken wir NS den Treff-Stich.

Die restlichen Stiche sollten uns gehören.

Aufgabe 9.1

♠ 1054		♠ KDB962									
♥ K2	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S		♥ 9743
	N										
W		O									
	S										
♦ A32		♦ K5									
♣ 87654		♣ A									

Wir spielen 4 Pik. Wie schaffen wir dies bei einem Angriff mit ♦B? Sind eventuell mehr Stiche drin? Und können uns die Gegner empfindlich stören?

Cross Ruffing

Man kann das Stechen von Verlieren auch in beiden Händen praktizieren.

♠ D876		P 9.4									
♥ A	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S		♠ AKB109
	N										
W		O									
	S										
♦ 432		♥ 65432									
♣ 65432		♦ AK									
		♣ A									

Wir spielen wieder 4♠, müssen also 10 Stiche schaffen. Stiche zählen: wir kommen leider nur auf 9 (5+1+2+1). Schneiden können wir hier nix. Hmmm. Aber können wir nicht doch die 10 Stiche schaffen? Ja!!!! Wenn die Karten bei NS nicht zu dumm sitzen, dann schaffen wir sogar **ALLE 13 Stiche!**

Wie? Wir nehmen dieses Mal in Kauf, dass NS stechen könnten, und ziehen erst in ♥, ♦, ♣ die Asse und den König ab.¹³ Es ergibt sich folgendes Bild:

♠ D876		P 9.4a									
♥ –	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		O		S		♠ AKB109
	N										
W		O									
	S										
♦ 4		♥ 6543									
♣ 6543		♦ –									
		♣ –									

Und wie sollen wir jetzt ALLE restlichen Stiche machen? Wir spielen einfach immer eine (NICHT-TRUMPF-)Farbe und stechen diese Karte auf der anderen Seite. Osts Coeur werden also von West gestochen, Wests Karo und Treffs werden von Ost "geschnappt".

¹³Hier ist natürlich ein gewisses Risiko, dass NS stechen könnten. Dies ist aber extrem gering. Trotzdem können wir das Spiel dann immer noch erfüllen.

Hätten wir beim Zählen unserer Stiche auf 13 kommen können? Ja! Wenn alles läuft, bringt *JEDE* Trumpfkarte einen Stich. Wir bekommen also im besten Fall 4+5♠, 1♥, 2♦, 1♣.¹⁴

Verlierer abwerfen

Man muss seine Verlierer nicht immer stechen. Insbesondere, wenn man nicht furchtbar viele Trümpfe hat, muss man sich nach Alternativen umschaun. Dies ist im Farbspiel natürlich etwas komplizierter als im SA. Im SA kann man Karten hochspielen und auf diese Verlierer aus der anderen Hand abwerfen. Dies geht im Farbspiel nicht so ohne weiteres, da die Gegner ja (im Gegensatz zum SA) stechen könnten.

♠ KD1064		P 9.5
♥ 652		♠ AB7
♦ A32		♥ 943
♣ AB		♦ 54
		♣ KD1094



Wir spielen 4 Pik. Nach Coeur-Angriff ziehen die Gegner ihre 3 Coeur-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Die Treff sind ja wunderschön. Sollten wir diese sofort ziehen? NEIN! NS könnten ja stechen. Also erst die Trümpfe ziehen. Das funktioniert selbst, wenn diese bei den Gegenspielern 5:0 verteilt sind. Dann erst spielen wir die Treff und werfen auf die hohen Treffs von Ost unsere Karo-Verlierer ab.

Nun modifizieren wir die Hand etwas:

♠ D106542		P 9.6
♥ 652		♠ KB7
♦ A32		♥ 943
♣ 3		♦ 654
		♣ AKD2



Kontrakt ist 3 Pik. Und wieder ziehen die Gegner ihre 3 Coeur-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Können wir wieder die Treff warten lassen und zunächst die Trumpf klären? NEIN! NS würden ja mit dem Pik-Ass übernehmen und die beiden Karo-Stiche abziehen. Jetzt müssen wir sofort auf Treff wechseln, Ass, K und D abziehen. Auf Osts hohe Treff wirft West die beiden Karo ab. Wir geben nur noch das Trumpf-Ass ab.

Sie werden bei der letzten Hand (innerlich) die Stirn gerunzelt haben, denn NS könnten ja die Treff von Ost stechen. Alles richtig, aber erstens ist die Wahrscheinlichkeit dafür sehr gering, da die Treff bei NS dafür 6-2 oder noch schlechter stehen müssten. Und zweitens: Fällt Ihnen ein besserer Spielplan ein? Mir nicht.

Übergänge im Farbspiel

Eines der häufigsten Probleme ist, dass man eine Farbe hochgespielt hat, aber leider aus der anderen Hand nicht mehr zu diesen hohen Karten überkommt.

♠ A2		P 9.7
♥ D652		♠ KDB1098
♦ 654		♥ AK
♣ B543		♦ A9
		♣ 987

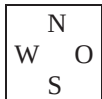


Ost spielt 4 Pik. Süd greift mit ♦D an. Die einzige Chance für OW ist, die ♦9 auf Wests ♥D abzuwerfen. Dies funktioniert aber nur, wenn wir zunächst ♥A und K abziehen und dann mit Trumpf zum Ass gehen. Nur so haben wir einen Übergang zu West.

Aufgabe 9.2 Unser obiger Spielplan ist etwas luschtig. Wie müsste er korrekt aussehen?

Aufgabe 9.3

♠ KB5		♠ AD1032
♥ 763		♥ A54
♦ KD1092		♦ B8
♣ 76		♣ A43



Sie spielen wieder 4 Pik. Angegriffen wird mit dem ♥K. Wie erfüllen Sie das Spiel?

¹⁴Das funktioniert aber natürlich nicht immer. Es geht nur, wenn die Nebenfärben wie im obigen Beispiel gut sitzen.

Aufgabe 9.4 Sind bei folgenden Karten Übergänge zu Nord vorhanden? Und falls ja, wieviele? Welche sind sicher, welche unsicher?

A65	K54	D43	DB4	DB3	KD2	DB10	K32	DB2	AD2	D43
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
98	A63	AK7	K32	A64	543	432	76	543	543	A76
K975	K543	AD97								
☐	☐	☐								
AD104	ADB2	KB86								