

Kapitel 24

Kartenlesen in der Verteidigung

So wie der Alleinspieler Rückschlüsse aus der Reizung ziehen kann, können dies auch die Verteidiger. Das erste Ausspiel kann sehr aufschlussreich sein. Gleiches gilt für die Signale. Auch der Spielplan des Alleinspieler kann schon viel über seine Karten verraten. Schlussfolgernd kann man einen Gegenplan aufstellen. Den wichtigsten Rat, den man den Verteidigern geben kann – der aber auch für den Alleinspieler gilt – ist:

Zähle die Punkte des Dummys

Dann zähle deine eigenen dazu. Ziehe diese Zahl von 40 ab und überlege, wie viel der Alleinspieler und der Partner haben können. Ein Beispiel:

1.	♠ K D 8		
	♥ K D 5 4		
	♦ D 10		
	♣ A D 4 3		
♠ B		N	♠
♥ A 7 6 2		W	♥
♦ A K 9 8 2			♦
♣ B 5 2		S	♣

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	X	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	Ende	

Sie spielen ♦ K aus und der Dummy kommt auf den Tisch. Wie viele Punkte hält der Partner?

18 FP liegen am Dummy. Sie selbst halten 13 FP. Wenn man Sprung auf 2 ♥ in der Reizung berücksichtigt, kann der Partner allerhöchstens einen einzigen Punkt halten (wenn überhaupt).

Es wäre also geradezu närrisch auf den Singleton Pik zu wechseln, um einen Schnapper zu bekommen. Der Partner hat keine Hilfe (Reinkommer) für Sie. Eben sowenig ist ein Wechsel auf Treff aussichtsreich. Der Partner hat den König nicht. Sie müssen einen Plan machen, den Gegner ohne den Partner zu schlagen. Sie müssen sich für eine „Forcing Defence“ entscheiden, d. h. Sie müssen versuchen, ihrer Partnerschaft einen Schnapper zu sichern. Nehmen wir an, die ganze Hand wie folgt aus:

1.	♠ K D 8		
	♥ K D 5 4		
	♦ D 10		
	♣ A D 4 3		
♠ B		N	♠ 10 7 6 5 4 2
♥ A 7 6 2		W	♥ 8
♦ A K 9 8 2			♦ 7 6 5 3
♣ B 5 2		S	♣ 9 7
	♠ A 9 3		
	♥ B 10 9 3		
	♦ B 4		
	♣ K 10 8 6		

Die dritte Karorunde zwingt den Alleinspieler im Dummy zu schnappen. Sodann müssen Sie das Trumpfass zwei Runden ducken und der Alleinspieler wird fallen (siehe Kapitel 18).

Schätzen die die Länge der Farbe(n) des Alleinspielers

1.	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	1SA	Pass
	2 ♠	Ende		

2.	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
	2 ♦	Pass	2 ♥	Pass
	3 ♦	Pass	3 ♠	Pass
	4 ♠	Ende		

3.	West	Nord	Ost	Süd
	1SA	Pass	3 ♠	Pass
	3SA	Ende		

4.	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♠	Pass
	3 ♣	Pass	3 ♦	Pass
	3SA	Ende		

5.	West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
	2 ♥	Pass	2SA	Pass
	3 ♣	...		

5. Fünf Pik, vier Coeur und drei oder vier Treffs.

	♠ D 8 3		
	♥ K B 8 7 3		
	♦ 8 3		
	♣ A B 9		
♠ K 9 6 2		N	♠
♥ A 6 4		W	O
♦ 7			♥
♣ D 10 6 4 2		S	♦
	♠		♣
	♥		
	♦		
	♣		

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
Pass	1 ♥	Pass	1 ♠
Pass	2SA	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Ende	

West spielt die ♣ 4 aus. Dummy gewinnt mit dem Ass und der Partner legt die ♣ 7 dazu. Ein Karo wird vom Dummy gespielt und Süds Dame gewinnt. Der Alleinspieler spielt jetzt ♥ 2. Was spielen Sie? Steigen Sie mit dem Ass oder hoffen Sie, dass der Alleinspieler sich mit König-Bube im Dummy vertut und ihr Partner die Dame macht?

Lösung:

Die Verteilung der Südhand ist ein offenes Buch. Der Alleinspieler reizte die Karos zuerst und wiederholte dann seine Piks. Er hält ein 5er Pik und ein 6er Karo. Ein Treff haben Sie bereits gesehen. Das jetzt gespielte Coeur ist

Antworten:

1. Normalerweise sechs Pik.
2. Mindestens 5/5 in Pik und Karo.
3. Zwei Pikkarten.
4. Sechs Treffkarten; weniger als zwei Pikkarten.

sein einziges. Er hat eine 5-1-6-1-Verteilung. Sie werden niemals zwei Coeurstiche machen. Also spielen Sie das Ass.

Rückschlüsse aus dem Ausspiel

1. Partner spielt ein Figur aus:

Gewöhnlich kann man jetzt die anderen Figuren in dieser Farbe platzieren.

2. Partner spielt die Vierthöchste:

Sie können gewöhnlich Partners Länge erraten und wissen daher auch die Länge des Alleinspielers.

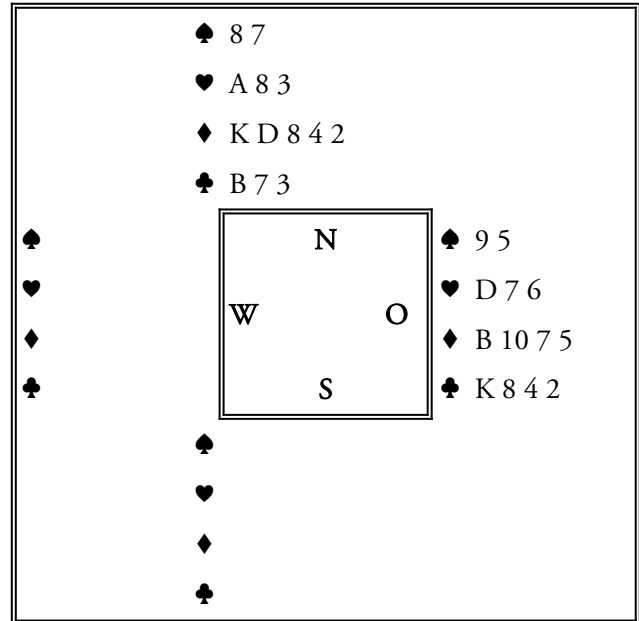
3. Der Partner spielt ungewöhnlich aus

Versuchen Sie das Motiv für dieses Ausspiel zu erraten. Gewöhnlich ist es ein Singleton und der Wunsch zu schnappen.

4. Längste Farbe des Partners?

Gewöhnlich spielt der Partner seine längste Farbe aus. Wenn Sie aus der Reizung wissen, dass die gespielte Farbe eine 4er-Farbe ist, oder sich dies im Laufe des Spiels herausstellt, sollten Sie davon ausgehen, dass der Partner keine längere Farbe hat. Dementsprechend können Sie dem Alleinspieler längere Farben zuordnen.

Beim nächsten Problem eröffnet Süd mit 1SA und der Dummy hebt ihn in 3SA. West spielt die ♥ 2 aus. Wissen Sie wie viele Pik der Alleinspieler hat?



Lösung:

Der Partner hat mit der ♥ 2 die Vierthöchste ausgespielt. Er hat keine längere andere Farbe, da er sonst diese gewählt hätte. Es stehen noch neun Pikkarten aus. Der Partner kann maximal vier halten. Also hat der Alleinspieler fünf Pikkarten. Das Ausspiel zeigt den Alleinspieler mit einer 5-3-(3-2)-Hand.

Rückschlüsse aus späterem Spiel

1. Wenn der dritte Mann versucht den Stich zu gewinnen, tut dies mit seiner billigsten Karte. Diese Karte verneint eine kleinere darunter klebende Karte.
 - Das Ass verneint den König.
 - Ein König verneint die Dame.
 - Die Dame verneint den Buben.
 - Der Bube verneint die Zehn.
 - Und so weiter.
2. Ein Signal mit einer Figur, verneint eine darüber liegende Figur. Der Bube verneint

die Dame. Die Dame verneint den König usw...

3. von den Längensignalen auf das Spiel des Alleinspielers können Sie auf die Farblänge des Alleinspielers schließen.
4. Wenn Sie die ausgespielte Farbe des Partners zurückspielen, folgen Sie den selben Regeln wie bei eigenen Ausspiel. Sie müssen aber festlegen, ob Sie diese Regeln von ihrer verbleibenden Haltung anwenden oder von der Originalhaltung.

Farbwechsel in der Mitte des Spiels

Wenn Sie in der Mitte des Spiels eine andere Farbe, teilen Sie ihrem Partner mit, wie sehr sie diese Farbe wiederhaben wollen. Dabei zeigt eine kleine Karte Interesse an der Farbe und eine hohe zeigt Desinteresse.

Klein = Klasse / Hoch = hässlich;