

22 Spieltechnik 5 – Entblockieren, Ducken, Tempo, 1. Stich

Entblockieren

Unachtsames Spiel kann dazu führen, dass wir sichere Stiche nicht bekommen.

Will man in folgender Farbe 5 Stiche bekommen, muss man sich etwas konzentrieren:

D43□AK1052

Wir könnten AK abziehen und den dritten Stich bei West nehmen. Aber halt! Dann brauchen wir einen Übergang zu Ost, um an die wahrscheinlich hohen Karten heranzukommen. Dieses Problem kann man umgehen, indem man als erstes zur Dame spielt, dann zurück zu Ost.

Man sollte also

zunächst immer auf die Figuren der kurzen Seite spielen.

Analog sollte man bei folgenden Karten zunächst Richtung Nord spielen, um so die langen Süd-Karten zu

	K2	KD2	D5	
entwickeln:	□	□	□	.
	DB1043	B109843	B109843	

Und was tun wir, wenn unsere Farbe offensichtlich von vornherein blockiert ist?

AD	KD
□	□
KB1098	AB1098

Sind diese Farben wirklich blockiert? Nein! Wir ziehen in der kurzen Hand unseren einen Gewinner ab und übernehmen den zweiten Stich auf Süd. Wir legen also

Bild auf Bild,

um wieder zu Süd zu kommen.

	KD	AD	AK	AKD	KD
Doch was nun? Unsere Farbe ist nun doch blockiert.	□	□	□	□	□
	A32	K43	DB43	B432	B1032

Jetzt müssen wir unsere Gewinner auf Nord abziehen. Dann sind wir allerdings auf einen Übergang zu Süd angewiesen, um die Stiche dort abzuziehen.

Häufig kann man sich aber auch durch harmlose Karten ein Bein stellen.

	1043	AD93	10984
Beispiel 22.1 [Entblockieren] Wir betrachten diese Karten:	□	□	□
	AK9875	K8654	AKD62

Gefahr, die lauert? Wenn wir unbedacht spielen, landen wir in der Nord-Hand. Wir wollten aber eigentlich immer die restlichen Stiche auf Süd abkassieren?

In Hand 1 blockiert uns die 10 von Nord, denn wenn wir AK abziehen (und die Karten bei OW 2-2-verteilt sind) landen wir unweigerlich bei der hohen 10 von Nord. Was müssen wir tun? Wir werfen die 10 unter das Ass (bzw. erst unter den König) und **entblockieren** uns somit.

In Hand 2 droht ähnliches Ungemach durch Nord 9.

Hand 3 ist noch schlimmer. Hier müssen wir Nord 10, 9, 8 sofort unter Süds A, K, D werfen!

Also rechtzeitig

weg mit den scheinbar harmlosen Mittelkarten.

Der Spielplan und das richtige Tempo

Leider helfen uns die Gegenspieler beim Erfüllen eines Kontraktes nur sehr ungern. Vielmehr versuchen sie eigene Farben möglichst schnell zu entwickeln, um so eigene Stiche abzuziehen.

Beispiel 22.2 [Spielplan] West spielt 3 SA. Süd greift mit ♠D an.

♠ K 7	♠ 5 4 3 2	P 22.1									
♥ A 3 2	♥ K 8 7 6										
♦ D 10 2	♦ 5 4 3										
♣ D B 9 8 7	♣ A 2										
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		
	N										
W		O									
	S										
	♠ D B 10 9 8	♠ A 6									
	♥ B 10 9	♥ D 5 4									
	♦ 9 8	♦ A K B 7 6									
	♣ K 6 5	♣ 10 4 3									

Der Angriff mit der ♠D signalisiert uns, dass Süd wohl von einer Sequenz angespielt hat. Kommen NS das nächste Mal dran, spielen sie sicher nochmal Pik. Ein weiterer Stich für NS wäre dann unser Ende, da NS ihre Pik-Stiche gnadenlos abziehen werden. Zunächst könnte man versucht sein, die Treffs von West entwickeln zu wollen. Aber Moment. Dann kommen ja NS mit dem ♣A, K zweimal dran. Und dann ist wegen der Pik alles verloren. Also zählen wir unsere Stiche nochmal: 2+1+5+0. Einer fehlt. Wir brauchen folglich gar nicht die ganzen Treff-Stiche. Wir müssen nur einen einzigen weiteren Stich finden. Und den bekommen wir, wenn Nord den ♥K hat. Geht das auch schief, müssen uns die Gegner helfen . . .

Das Ducken

Leider dürfen die Gegner mit einer beliebigen Karte angreifen. Dies kann dem Alleinspieler häufig das Leben erschweren, da die Gegner natürlich so angreifen werden, dass sie unser Spiel möglichst zu Fall bringen.

Beispiel 22.3 [Ducken]

♠ K 10 9	P 22.2										
♥ A 6 5	♠ A 8 5 2										
♦ A K D 2	♥ 8 7										
♣ 5 4 3	♦ 7 6 5										
	♣ K D B 2										
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		
	N										
W		O									
	S										

West spielt 3 SA. Nord greift mit ♥K an. Stiche zählen: 2 + 1 + 3 + 2 = 8. Das ist einer zu wenig. Wir müssen in jedem Fall die Treff entwickeln und irgendwoher den 9. Stich bekommen. Z.B. könnten die Karo ja bei den Gegnern 3-3 sitzen, dann macht unsere ♦2 den 9. Stich. Oder wir spielen die 4. Treff-Karte hoch.

Aber das ist nicht unser Hauptproblem. Gefährlich ist hier, dass Nord doch bestimmt von einem langen Coeur ausgespielt hat, er hat mindestens ein 4er Coeur. Und wir haben leider nur einen Coeur-Stopper mit dem Ass. Wenn NS nochmal drankommen, können wir uns gegen das Abziehen der Coeur nicht wehren. Oder vielleicht doch? Wo könnte das ♣Ass sitzen? Sitzt es bei Nord, sind ohnehin alle Messen gesungen, da Nord mit dem Ass IMMER zum Stich kommt und dann seine Coeur runterspielt.

Aber was ist, wenn das Ass bei Süd sitzt? Haben wir dann eine Chance? Aber ja doch. Wir müssen nur sichern, dass Süd dann keine Coeur mehr hat. Nord bleibt auf seinen hohen Coeur sitzen. Wir müssen die Verbindung zwischen Nord und Süd **unterbrechen**.

Wir dürfen also den ersten Stich nicht gleich nehmen, wir müssen **ducken**.

Nord spielt natürlich Coeur weiter. Sollten wir diesen Stich nehmen? Nein, auch hier sollte man ducken. Warum? Wie könnten die Coeur bei den Gegnern sitzen (immer als Nord/Süd)?

4/4 Das ist der harmloseste Fall. Hier ist es egal, wie oft wir Ducken oder ob wir den Stich gleich nehmen. NS bekommen 3 Coeur-Stiche plus das ♣Ass. Wir können die Kommunikation zwischen NS nicht unterbrechen.

5/3 Dies ist der wichtigste Fall. Wir müssen **zweimal** ducken. Erst nach dem 3. Stich hat Ost kein Coeur mehr und kann Coeur – falls er mit dem ♣A rankommt – nicht mehr zurückspielen.

6/2 Dass die Karten 6/2 stehen, sehen wir leider erst im 3. Stich. Wir schenken NS also einen Stich. Aus Sicherheitsgründen (siehe 5/3) müssen wir auch hier **zweimal** ducken.

7/1 Dann müssen wir nur **einmal** ducken. Wir sehen im zweiten Stich, dass Süd nicht mehr bedient und können das Ass nehmen.

8/0 Dann müssten wir eigentlich überhaupt nicht ducken. Wir sehen ja, dass Süd im ersten Stich nicht bedient und könnten gleich das Ass nehmen. Die Kommunikation (in Coeur) ist ja bereits unterbrochen.

Die Konsequenz ist also, dass wir im obigen Beispiel zweimal ducken müssen.

Wann und wie oft muss man ducken? Ducken muss man, wenn man in der angespielten Farbe nur **einen Stopper** hat. Natürlich muss der Stopper nach dem Ducken immer noch ein Stopper sein. Es ist sinnlos, mit Kx oder Dxx zu ducken, da K bzw. Dx keine Stopper mehr sind.

Und wie oft muss man ducken? Dies hängt von der Anzahl der eigenen Karten ab (7er Regel):

$$\text{Anzahl Ducken} = 7 - \text{eigene Karten}$$

Wieviel Karten könnten wir haben?

5 $7 - 5 = 2$, zweimal ducken, siehe oben.

6 $7 - 6 = 1$, einmal ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/2.

7 $7 - 7 = 0$, nicht ducken. Schlimmster Fall: Die Karten stehen bei den Gegnern 5/1.

Beispiel 22.4 Wir modifizieren obiges Beispiel ein wenig.

♠ K 109	N W O S	P 22.3
♥ A 65		♠ A 852
♦ AKD2		♥ 87
♣ 543		♦ 765
		♣ AKB2

West spielt wieder 3 SA. Nord greift mit ♥K an.

Was hat sich geändert? Nicht viel. Der gefährliche Gegner bleibt Nord mit seinen langen Coeur. Wir müssen jetzt die ♣D finden. Das machen wir natürlich mit einem Schnitt. Können wir den Schnitt ungestraft durchführen? Zunächst stellen wir erfreut fest, dass wir den Schnitt gegen Nord, also den gefährlichen Gegner, durchführen. Er bekommt – falls die Dame bei ihm sitzt – den Stich niemals. Aber was ist, wenn die Dame bei Süd sitzt? Dann könnte Süd ja die Coeur zurückspielen und Nord macht seine Stiche. Auch hier heißt es also zunächst: **zweimal ducken**.

Noch eine Ergänzung: Der gefährliche Spieler muss nicht immer der Gegenspieler mit der langen Farbe sein. AD1042

KB8 □ 653 . Hat Nord mit der 4 angegriffen, so wird Süd die 9 legen. Wir dürfen hier nicht 97

ducken! Denn lassen wir Süd den Stich, spielt er natürlich die Farbe weiter, und wir sitzen in der Gabel.

Folglich nehmen wir den Buben. Nun müssen wir um alles in der Welt vermeiden, dass Süd nochmal drankommt, denn dann bekommt Nord die restlichen Stiche in dieser Farbe.

ACHTUNG ! Wenn klar ist, wie die Kartenverteilung aussieht (z.B. wird die 2 als vierthöchste Karte ausgespielt), dann dürfen wir nicht stur die 7er Regel anwenden, sondern müssen uns je nach Blatt entscheiden, ob Ducken sinnvoll ist oder nicht.

Der erste Stich

Leider dürfen ja die Gegner angreifen. Häufig kann uns dieses Ausspiel aber auch helfen.

Beispiel 22.5

- Nord hat gegen uns mit der ♥D angegriffen. Wir halten folgende Karten:

A93□K102

In welcher Hand sollten wir den Stich nehmen? Nord hat wohl von einer Sequenz ausgespielt. Folglich sollten wir den Stich mit dem Ass nehmen. Denn dann können wir gegen Nords Buben schneiden!

- Nord hat gegen uns mit der ♡B angegriffen. Wir halten folgende Karten:

D93♠A42

Sollten wir das Ass nehmen? NEIN! Wir sollten den Stich zu West laufen lassen. Nimmt Süd den Stich, so sind unsere Dame und das Ass hoch.

- Nord greift gegen uns mit ♡2 an. Wir halten folgende Karten:

D54♠B3

Bube oder nicht Bube, das ist hier die Frage! Nicht den Buben! Nimmt Süd K oder A, machen wir garantiert noch einen Stich.

- Nord greift gegen uns mit ♡2 an. Wir halten folgende Karten:

A104♠D5

Legen wir die Dame? Nein. Abwarten und Tee trinken. Nord spielt ja schön in unsere Gabel bei West.