

Die Igel-Ecke: Analysen von ausgewählten Händen

Liebe Bridgefreunde,
in dieser Kolumne plane ich, regelmäßig Hände aus den jeweils vergangenen Clubturnieren zu analysieren (wobei ich mich in der Regel auf Turniere beschränken werde, an denen ich selbst teilgenommen habe).

Ich bemühe mich, die Analysen sehr ausführlich zu gestalten. Obwohl jeweils oben die komplette Austeilung gezeigt wird, sind die Betrachtungen dergestalt, dass ich mich immer in Einzelspieler hineinversetze und damit auch bewusst die Überlegungen aus Sicht eines Spielers beschreibe, der noch nicht alle vier Hände sehen kann. Ich empfehle, die Analysen in diesem Sinne nachzuvollziehen.

Viele Bestandteile der Analysen sind für Club-Anfänger geeignet, trotzdem werde ich gelegentlich auch fortgeschrittene Elemente einbringen. Am Schluss jeder Hand versuche ich, die wichtigsten Erkenntnisse noch einmal kurz zusammenzufassen.

Für weiterführende Fragen zu den Händen stehe ich selbstverständlich gern zur Verfügung.

Roland Voigt
(Hausigel)

Clubturnier vom 08.04.2015, Board 23
Thema: Spielplan und Spielanlage in Farbkontrakten

Board 23

Teiler: Süd

Gefahr: alle

♠ K
♥ B97
♦ A8752
♣ B962

♠ AB1074
♥ 632
♦ 3
♣ K854

♠ 932
♥ 85
♦ DB1096
♣ D103

♠ D865
♥ AKD104
♦ K4
♣ A7

Empfohlene Reizung:

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	2 ♥	pass	1 ♥
pass	pass	pass	4 ♥

Süd hat eine glasklare 1♥-Eröffnung, und für den Westspieler macht es Sinn, sich mit 1♠ in die Reizung einzumischen. Für eine Farbgegenreizung auf der 1er-Stufe sind ungefähr acht Punkte ausreichend; wichtiger als die exakte Stärke ist dabei oftmals eine gute Farbqualität. In dieser Hinsicht hält West ein punktemäßiges Minimum, doch die Farbhaltung AB10xx mit einem Seitenwert in Form von ♣K ist deutlich ausreichend.

Hintergrund für die Frage einer Farbgegenreizung ist der Umstand, dass der Gegner mit seinem Eröffnungsgebot bereits eine ordentliche Stärke annonciert hat; man möchte also in der Regel nicht allein auf Punkte die Reizung gewinnen. Vielmehr ist es so, dass man mit der Gegenreizung bereits ein sehr spezifisches Interesse an Kontrakten auf der eigenen Seite anzeigt, nämlich konkret in der genannten Farbe (allgemeine Spielbereitschaft in anderen Farben ist hingegen weniger wichtig).

Die Botschaft eines solchen Gebotes lautet also, dass man primär einen eigenen Kontrakt in der besagten Farbe vorschlägt und nicht unbedingt Interesse an anderen Denominationen hat. Für den Fall, dass dennoch der Gegner zum Alleinspieler wird, ist außerdem zu empfehlen, dass man eine ordentliche Farbe hält, denn der Partner wird diese Farbe im Zweifelsfall angreifen. Insofern ist es insbesondere bei Gegenreizungen mit Minimum-Stärke ratsam, mehrere Figuren in der eigenen Farbe zu halten.

Nach der 1♠-Ansage stellt sich die Frage nach der Blattbewertung für Nord. Mit neun Figurenpunkten sieht eine einfache Hebung in 2♥ normal aus. Mit dem Coeur-Fit darf man sich eigentlich zwei Verteilungspunkte für die Pik-Kürze hinzuzählen, so dass man an eine vollspieleinladende Hebung wie 3♥ denken könnte. Andererseits ist der blanke König in der Gegnerfarbe etwa um die gleiche Punktzahl abzuwerten. Insofern zeigt 2♥ schon die richtige Stärke.

Ost blickt ebenfalls auf einen Fit. In seinem Fall ist jedoch wirklich fraglich, ob eine Hebung in 2♠ angebracht ist. Bei den Werten in seiner Hand handelt es sich um fünf

schlechte Figurenpunkte (keine Schnellstiche, und es gibt keine Garantie, dass die Karo-Länge im Alleinspiel nutzbar ist). Ein Schnappwert in Coeur ist gleichermaßen nicht sicher, denn aus seiner Sicht könnten die Gegner durchaus einen 9-Karten-Fit besitzen – in dem Fall würde der Partner ebenfalls ein Coeur-Double halten, und es gäbe nichts zu schnappen.

Schließlich ist es noch so, dass der Ostspieler von einer klaren Punktemajorität auf der NS-Achse ausgehen muss, wie sie im aktuellen Fall tatsächlich vorliegt. Damit wird es wahrscheinlicher, dass Süd letztlich einen Coeur-Kontrakt spielt, und Ost möchte seinem Partner nicht unbedingt ein Pik-Ausspiel nahelegen. Besser ist es daher, den Partner nicht zu heben, sondern einfach zu passen und die weiteren Entwicklungen abzuwarten.

Für Süd ist eine direkte Hebung ins Vollspiel angemessen. Er hält immerhin 18 Figurenpunkte mit stabilen Trümpfen, dazu zwei Unterfarb-Kürzen, welche jeweils mit einem Verteilungspunkt bewertet werden dürfen. Nur wenn der Partner sehr aggressiv reizt, könnte man über eine Einladung nachdenken; im Normalfall sollte die Partie jedoch aussichtsreich sein.

Gegen $4\heartsuit$ darf West angreifen, und er wird wahrscheinlich sein Karo-Single ausspielen. Mit drei Luschen in der Trumpffarbe hat er leichte Hoffnungen auf Schnapper in dieser Farbe; sie wurde von den Gegnern nicht gereizt, und sogar das $\diamond A$ in der Osthand wäre denkbar. Das $\spadesuit A$ sollte man nicht ausspielen, da der König fehlt – das Risiko ist groß, dem Alleinspieler in Pik Stiche zu etablieren. Und in Treff ist ein Ausspiel ebenfalls riskant, denn Süd könnte leicht eine Gabelposition halten.

In der aktuellen Austeilung gibt es zunächst keinen Schnapper. Vielmehr sieht Süd, dass er den ersten Stich wahlweise am Dummy oder in seiner eigenen Hand gewinnen kann. Genau wie in SA-Kontrakten ist es richtig, zuerst einen Spielplan zu formulieren. Bei Farbspielen werden dazu in der Literatur zwei verschiedene Techniken empfohlen, welche bei sorgfältiger Anwendung ziemlich genau auf das gleiche hinauslaufen.

Die erste Herangehensweise besteht darin, wie in einem SA-Alleinspiel seine Stiche zu zählen. Im vorliegenden Fall zählt man fünf Trumpf-Stiche, von oben weiterhin zwei in Karo und einen in Treff, außerdem kann mit König und Dame in den gemeinsamen Händen ein Pik-Stich entwickelt werden. Man steht also bei neun Stichen und benötigt zum Erfüllen noch einen weiteren.

Zum Entwickeln von Zusatzstichen in Farbkontrakten gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten, nämlich die Entwicklung einer langen Nebenfarbe oder Schnapper in der kürzeren Trumpfhand. Die Karos am Tisch sind – selbst wenn man den gegnerischen 5-1-Stand nicht kennt – zu schwach, um eine Entwicklung dieser Farbe attraktiv zu machen, denn es fehlen sämtliche Mittelkarten. Die beste Chance besteht darin, sich mindestens einen Pik-Schnapper am Tisch zu holen, bevor man die Trümpfe zieht.

Die zweite Vorgehensweise besteht darin, nicht die Stiche, sondern die Verlierer zu zählen. (Nach meiner Wahrnehmung ist dies in Farbspielen die häufiger empfohlene Variante.) Dazu wählt man eine der beiden Hände aus, die sogenannte „Haupthand“ – bevorzugt die Hand mit den längeren Trümpfen, aktuell also die Südhand. Anschließend untersucht man, welche Stiche man aus Sicht dieser Hand abgeben muss, und welche Verlierer von der Partnerhand noch abgedeckt werden können.

In Trumpf gibt es, wenn man Nord's $\heartsuit B$ in die Betrachtung einbezieht, selbst bei einem unfreundlichen Stand keinen einzigen Verlierer. In Treff hält man einen unvermeidlichen Verlierer. In Karo blickt man in der Südhand ebenfalls auf einen Verlierer, welcher jedoch vom $\diamond A$ des Partners abgedeckt wird – in dieser Farbe ist es also nicht nötig, einen Stich abzugeben.

Spannend ist wiederum die Pik-Farbe. Dort ist die Haltung von Dxxx zunächst eine Farbhaltung mit vier Verlierern. Der König in der Nordhand führt dazu, dass ein Verlierer allein durch die Figurenkombination vermieden werden kann (eine der beiden Figuren fällt unter das gegnerische As, doch die zweite wird einen Stich gewinnen). Damit verbleiben drei Pik-Verlierer. Da man sich selbst zu zehn Stichen verpflichtet hat, ist es folglich notwendig, noch mindestens einen Verlierer loszuwerden.

Genau wie bei der zuvor durchgeführten Stichezählung stellt man fest, dass Pik-Verlierer durch die Trümpfe des Tisches abgedeckt werden können. Das ist insofern keine überraschende Erkenntnis, als beide Methoden der Farbspielplanung wie gesagt normalerweise zum gleichen Ergebnis führen sollten. Der Spielplan des Alleinspielers lässt sich damit auf den Punkt bringen, dass man das gegnerische ♠A heraustreiben und wenigstens ein Pik am Dummy verschnappen muss.

Anmerkung: Die folgenden Überlegungen basieren auf der IMP-Abrechnung des Turnieres. Im Falle einer Matchpoint-Abrechnung, in der Überstiche eine größere Bedeutung besitzen, könnten andere Spielpläne attraktiver werden. Unser Fokus liegt jedoch ausschließlich in der Erfüllung des Kontraktes.

Zunächst sollte der Karo-Angriff mit dem König in der Hand gewonnen werden. Der Hintergrund dafür ist im wesentlichen genau der vorliegende Karo-Stand: Wenn man das ♦A einsetzt und die Gegner später einen Karo-Schnapper erzielen, verliert man unweigerlich den dann blanken König in der Südhand. Legt man jedoch zuerst den ♦K, so bleibt das As geschützt; würde Ost später ans Spiel kommen, um seinem Partner einen Schnapper zu geben, könnte man vom Tisch eine Lusche ordern und das As für einen späteren Stich aufheben.

Gemäß der vorangegangenen Spielplanung ist es weiterhin falsch, gleich zu Beginn die Trümpfe zu ziehen. Nehmen wir an, der Alleinspieler würde diesen Fehler begehen und wirklich drei Trumpfrunden von oben spielen. Dann wäre nach vier Stichen die folgende Situation entstanden:

	♠ K	
	♥ -	
	♦ A875	
	♣ B962	
♠ AB1074		♠ 932
♥ -		♥ -
♦ -		♦ DB10-
♣ K854		♣ D103
	♠ D865	
	♥ D10	
	♦ 4	
	♣ A7	

Der Kontrakt von 4♥ wäre nun – unter der Annahme sorgfältigen Gegenspiels – zum Scheitern verurteilt. Süd könnte klein Pik probieren; West wird sicher mit seinem As einsteigen und eine der schwarzen Farben zurückspielen. Der Alleinspieler wird auf seinen Verlierern sitzenbleiben und am Ende noch zwei Piks sowie ein Treff abgeben. Nur wenn die Gegner unaufmerksam sind und beispielsweise dem Dummy einen Treff-Stich schenken oder zwei der Pik-Mittelkarten in einem Stich aufeinanderwerfen, so dass die ♠8 etabliert wird, gelingt ein zehnter Stich. Dies liegt jedoch nicht in der Kontrolle des Alleinspielers.

Zum zweiten Stich ist es richtig, sofort ein Pik aus der Hand vorzulegen. Erneut ist zu erwarten, dass West den Stich mit seinem As kassiert. Er erkennt ebenfalls die Gefahr von Pik-Schnappern und wird vermutlich auf Trumpf wechseln – die Hoffnung auf eigene Schnapper muss hier der Bemühung weichen, das Schnapperpotential am Dummy zu reduzieren. Am einfachsten ist es für Süd, den Trumpf-Stich wieder in der Hand zu gewinnen, um sofort einen Pik-Schnapper realisieren zu können.

Nachdem dies geschehen ist, kann Süd die restlichen Trümpfe ziehen und seinen Kontrakt claimen; er erzielt so genau die von vornherein eingeplanten zehn Stiche, nämlich fünf Trümpfe in seiner Haupthand, einen mit der ♠D, einen Pik-Schnapper am Dummy sowie drei Gewinner in den Unterfarben. Anders gesagt, er hat erfolgreich einen seiner drei Pik-Verlierer vermieden und gibt nun nur noch die übrigen drei Verlierer heraus, in Einklang mit der zweiten Version des Spielplans.

Ein Problem könnte sich ergeben, wenn Süd mit dem ♣A in die Hand zurückkehrt, um noch einen zweiten Pik-Verlierer zu verschnappen. Zu beachten ist, dass die Nordhand danach keinen Trumpf mehr enthält; eine Trumprunde hatte West im dritten Stich gespielt, und die anderen beiden Trümpfe wurden für Schnapper investiert. In dem Fall würde nach sechs Stichen die folgende Konstellation vorliegen:

	♠ -	
	♥ -	
	♦ A875	
	♣ B96	
♠ B10		♠ -
♥ 63		♥ 5
♦ -		♦ DB109
♣ K85		♣ D10
	♠ D	
	♥ KD104	
	♦ 4	
	♣ 7	

Es mag nicht unmittelbar dramatisch aussehen, denn der Alleinspieler hat bereits fünf der ersten sechs Stiche erzielt und verfügt über reichlich Gewinner. Tatsächlich ist der Kontrakt hier aber nicht mehr zu retten. Der Punkt ist, dass man in der Nordhand sitzt und nicht in die Südhand gelangt, um die fehlenden Trümpfe zu ziehen.

Nehmen wir an, es wird Treff gespielt. Falls West ans Spiel kommt, gibt er seinem Partner in Pik einen Schnapper und kassiert anschließend selbst auf dem Rückweg einen Karo-Schnapper. Gewinnt hingegen Ost den Treff-Stich, so läuft die Sache genau umgekehrt ab: Er lässt seinen Partner einen Karo schnappen und bekommt direkt danach den Pik-Schnapper. So oder so gibt der Alleinspieler insgesamt vier Stiche ab.

Das gleiche passiert, wenn der Alleinspieler direkt versucht, das ♦A abziehen; West sticht ein, lässt seinen Partner in Pik schnappen, und schließlich müssen die Gegner nur noch auf ihren Treff-Stich warten. Die Tragödie wird unweigerlich ihren Lauf nehmen; Süd fällt in einem Kontrakt, der kurz zuvor noch todsicher war.

Es gibt mehrere Wege, diesem Unglück zu entgehen. Eine Möglichkeit besteht darin, die ♠D zu kassieren, bevor man den letzten Pik-Verlierer schnappt. Entscheidend ist dabei, dass der Dummy höhere Trümpfe als der Ostspieler mitbringt und folglich nicht

überschnappt werden kann. In der Endphase bekommen die Gegner dann noch ihren Treff-Stich sowie gegebenenfalls einen Karo-Schnapper. Der Alleinspieler hätte also einen Karo-Gewinner gegen einen zweiten Pik-Schnapper in der kurzen Trumpfhand ausgetauscht.

Das ist jedoch ebenfalls riskant, denn die Piks hätten leicht 6-2 stehen können. Die sicherste Methode bestand darin, sich mit einem Pik-Schnapper zufriedenzugeben und danach die gegnerischen Trümpfe restlos herauszuziehen. Gerade in einem Wettkampf mit IMP-Abrechnung ist dieser Spielplan auf jeden Fall vorzuziehen – der mögliche Überstich wiegt das Risiko, im Vollspiel unnötig zu fallen, einfach nicht auf.

Tipp: In Farbkontrakten ist es – genau wie in SA-Kontrakten – sehr wichtig, zu Beginn einen Spielplan zu bilden. Wahlweise kann man dabei seine Stiche oder seine Verlierer zählen, wobei zu erwarten ist, dass beide Varianten zum gleichen Resultat führen. Bevor man die ersten Stiche abspielt, sollte man unbedingt überlegen, ob man genügend Stiche bzw. entsprechend wenige Verlierer besitzt.

Tipp: Im Farbspiel gibt es grundsätzlich zwei Wege, um Verlierer zu vermeiden bzw. Zusatzstiche zu entwickeln, nämlich durch das Hochspielen einer Farbe (ähnlich zu SA-Kontrakten) oder durch Schnapper in der kürzeren Trumpfhand. Insbesondere kann es sein, dass man das Ziehen der gegnerischen Trümpfe verzögern muss, um zuvor eigene Schnapper zu realisieren; dabei muss man jedoch auch die Gefahr von gegnerischen Schnappern beachten.