

## Einfacher Impass, direkter Impass

Ein direkter Impass liegt vor, wenn der Spieler, der ihn ausführt, keinen Stich in der fraglichen Farbe abgibt (falls der Impass sitzt).

- ♠ A D Süd spielt eine kleine Karte aus und legt die Dame, falls West klein bleibt. *Wenn West den König hält*, gewinnt NS zwei Stiche.
- ♠ 7 2 Legt West den König, deckt N mit dem As und zieht dann die Dame ab.

## Expass, indirekter Impass

Bei einem Expass hofft der Spieler, dass die fehlende höhere Figur *vor* seiner eigenen niedrigeren Figur sitzt. Er spielt zur eigenen Figur und hofft, dass sie "hält", wenn die fehlende höhere Figur nicht erscheint. Ein typisches Beispiel:

- ♠ K 7 Süd spielt eine kleine Karte aus und legt den König, falls West klein bleibt. *Wenn West das As hält*, gewinnt der König den Stich.
- ♠ 6 3 Setzt West das As ein, so duckt Nord und der König ist hoch geworden.

Wer einen Expass spielt, nimmt in Kauf, sofort einen Stich abzugeben. Für die Spielplanung kann es wichtig sein, sich zu überlegen, *wann* man dies tut. Wenn man (insbesondere bei einem NT-Spiel) zur Erfüllung eines Kontraktes auf das Gelingen eines Expass angewiesen ist, so ist es in der Regel richtig, diesen Expass sehr frühzeitig zu spielen, d.h. solange man selbst noch möglichst viele Farben kontrolliert.

## Doppelter Impass und Dreifachimpass

Ein Doppel Impass richtet sich gegen zwei ausstehende gegnerische Figuren. Sitzen *beide* Figuren im Schnitt, so kann man zwei Stiche gewinne

- ♠ A D 10      Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 10 ein, wenn West klein bleibt. Eine Figur von West wird jeweils mit der nächst-höheren Figur von Nord gedeckt. Später kehrt der Spieler (in einer anderen Farbe) in die Süd-Hand zurück und wiederholt das Manöver. *Wenn West K-B hält*, erzielt NS drei Stiche. Hat West zumindest den König oder den Buben, so sind es zwei Stiche. Nur wenn beide Figuren bei Ost stehen, erzielt NS außer dem As keinen weiteren Pik-Stich. Ohne Information aus dem Bieten oder dem bisherigen Spielverlauf verteilen sich die Chancen wie folgt: 25% (3 Stiche), 50% (2 Stiche), 25% (1 Stich).
- ♠ 7 4 3

Ein anderer Doppel Impass:

- ♠ A B 10      Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 10 ein, wenn West klein bleibt. Sitzt dieser Impass *nicht* (weil Ost K oder D hält), so kann der Impass wiederholt werden, nachdem der Spieler wieder an den Stich gekommen und in die Süd-Hand gelangt ist. Offensichtlich erzielt hier NS immer dann zwei Stiche, wenn zumindest eine der beiden fehlenden Figuren im Schnitt sitzt (75% ohne Einbeziehung weiterer Informationen). Sitzen beide Figuren bei Ost (25%), so erzielt nur das As einen Stich.
- ♠ 7 4 3

Analog kann man einen Dreifach Impass anwenden, beispielsweise mit der Gabel A-D-10-8. Die Wahrscheinlichkeit auf vier Stiche ist zwar sehr gering (12,5%), aber zwei Stiche sind ziemlich sicher und drei durchaus möglich.

Es gibt auch Situationen, in denen das Motiv eines Doppelschnitts mit einem Expass kombiniert werden kann:

- ♠ K B 9 8      Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 8 ein, wenn West klein bleibt. Wenn jetzt Ost A 7 x hält, so muss er das Ass einsetzen und man kann in der Folge gegen 10 und D bei West zweimal erfolgreich impassieren. Voraussetzung ist natürlich wie bei allen Impass-Situationen, dass man genug Eingangsmöglichkeiten in die schwächere (Süd-)Hand hat.
- ♠ 4 3 2

### Tiefschnitt

Auch der Tief Impass richtet sich gegen zwei gegnerische Figuren. Sind beide günstig platziert (25%), so erzielt man drei Stiche.

♠ A K 10      Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 10 ein, wenn West klein bleibt. Wenn West D-B hält, gelingt der Tief Impass und NS können A-K abziehen. Man beachte, dass West eine seiner Figuren einsetzen wird, falls es keinen Eingang mehr zur Süd-Hand gibt. Er erzielt so einen sicheren Stich, wenn in der Folge Nord die Farbe anspielen muss.

♠ 7 4 3

### Eine große Karte zum Impass ausspielen

Bei etlichen Impässen muss der Spieler über eine Nebenfarbe (oder über einen Schnapper) in die Anfangshand zurückkehren, um das Manöver zu wiederholen. Dies ist nicht immer möglich. Besitzt der Spieler ausreichende Nebenwerte, so kann er beim Ausspiel eine hohe Karte opfern, um sie "laufen zu lassen". Gelingt dies, so bleibt er in der Hand und kann den Impass bei Bedarf sofort wiederholen. Deckt der linke Gegner (was er in der Regel tun wird), so sind drei Figuren weg; jetzt kommt es für den Spieler darauf an, mit den verbleibenden Karten noch Topstiche abziehen zu können:

♠ A D 10

♠ A D 4

♠ B 4 3

♠ B 10 3

Beide Beispiele funktionieren gleichartig. Süd spielt hier nicht klein aus, sondern "lässt den Buben laufen". Wird der Bube nicht gedeckt, so gibt der Spieler von Nord eine kleine Karte und kann dann weiter von Süd (klein zur Dame) spielen. Wenn West die Dame hat und deckt, nimmt N das As und kann die verbleibenden Topkarten (D und 10) abziehen.

♠ A 4 3

♠ A D 4

♠ D B 10

♠ 10 9 3

In diesen Beispielen fehlt zwar die typische Gabel bei Nord, doch ersetzen zwei benachbarte Hochkarten bei Süd den unteren Teil der Gabel, wenn man eine davon laufen lässt. Wichtig ist, dass es jeweils noch eine weitere Figur oder hohe Karte gibt, die hoch wird, falls der Gegner deckt.

## Impass - ja oder nein?

Spieltechnik	Eight ever - nine never
<b>Ziel</b>	eine hohe gegnerische Karte fangen, dabei Wahrscheinlichkeiten berücksichtigen
<b>Beschreibung</b>	je nach der Anzahl der hohen Karten, die man selbst besitzt, kann es besser sein, auf "Drop" zu spielen (also die eigenen hohen Karten abzuziehen und darauf zu hoffen, dass der Gegner die fragliche Karte zugeben muss) <b>oder</b> einen Impass zu machen.

Im typischen Fall geht es darum, dass man selbst zwei Topfiguren und den Buben hat, beispielsweise fehlt die Dame. Ähnlich ist es, wenn man König und Dame besitzt und der Bube fehlt (dabei gibt man natürlich eine der beiden Figuren an das Ass ab).

Die Regel *Eight ever, nine never* gibt für beide Fälle einen Hinweis, ob man einen **Impass spielen** sollte oder nicht:

- Bei **8 eigenen Karten** in einer Farbe sind die fehlenden Karten oft 3:2 verteilt, wobei die fehlende Figur naheliegenderweise eher bei den 3 Karten zu suchen ist als bei dem Double. In diesem Fall lohnt sich ein Schnitt.
- Bei **9 eigenen Karten** stehen die fehlenden 4 Karten oft 2:2, so dass man darauf hoffen kann, dass sie fallen, wenn man die Farbe zweimal spielt.

A K B 10 x      x x x

Bei dieser Konstellation kann man es sich leisten, das Ass abzuziehen, um die Dame auch dann noch zu fangen, wenn sie als Single hinter der Gabel steht. Danach schneidet man zu K/B bzw. K/10. So fängt man die Dame auch dann noch, wenn sie zu viert im Impass steht.

A K B 10 x      x x

Bei dieser Konstellation kann man es sich **nicht** leisten, das Ass abzuziehen, um eine eventuell bei Ost alleinstehende Dame zu fangen. Falls die Dame nämlich zu viert vor der Gabel steht (was deutlich wahrscheinlicher ist), muss man zweimal impassieren. Würde man das Ass abziehen, so könnte man nur noch einmal eine kleine Karte zum Impass vorlegen.

K 8 5      D 10 6 4 2

Wir haben 8 Karten und impassieren daher zur Zehner, nachdem wir eine Expass zum König gespielt haben.

Die *eight ever - nine never*-Regel stimmt für klassische a-priori-Wahrscheinlichkeiten. Mitunter liefert jedoch der Bietprozess Anhaltspunkte dafür, gegen die Regel zu verstoßen. Dies ist z.B. dann der Fall, wenn die Gegner durch *weak-two*-Gebote auf einseitige Farbverteilungen hingewiesen haben. Durch den einseitigen Sitz von Farben reduziert sich bei *9 never* die Chance, dass ein Drop-Spiel Erfolg hat.