





Das Spiel zum ersten Stich






Wir haben schon öfters festgestellt, dass es in vielen kniffligen Situationen der erste Stich spielentscheidend ist. Wir wollen diese Situationen noch einmal zusammenfassen, um die Gemeinsamkeiten besser herausarbeiten zu können.

Wir wollen davon ausgehen, dass ein Ohne-Kontrakt gespielt wird und wollen uns nur auf die ausgespielte Farbe konzentrieren. Weiters spielt West immer eine kleine Karte aus. Nord ist der Tisch und wir sind im Süden Alleinspieler.

Situationen ohne dem Zehner

- | | |
|--|--|
| 1) ♦ A D 5
♦ 7 
♦ B 4 3 | Mit diesem Holding können wir uns sicher 2 Stiche entwickeln.
Wenn der Westspieler jedoch vom ♦ K weggespielt hat, ist es sogar möglich, 3 Stiche zu erzielen. Wir müssen nur vom Tisch eine kleine Karte geben, mit dem ♦ B stechen und später den Impass zur ♦ D spielen. |
| 2) ♦ K 3 2
♦ 7 
♦ B 5 4 | Hätten wir diese Farbe selbst zu spielen, müssten die gegnerischen Figuren für uns günstig verteilt sein, um überhaupt einen Stich zu machen. Hat Ost nämlich das ♦ A und West die ♦ D, so machen wir keinen Stich. Da hier jedoch West diese Farbe ausgespielt hat, müssen wir vom Tisch nur eine kleine Karte geben. Ost muss die ♦ D oder das ♦ A einsetzen, um einen Stich mit dem ♦ B zu verhindern. Jetzt können wir aber sicher einen Stich entwickeln! |
| 3) ♦ D 2
♦ 7 
♦ A 4 3 | Der einzige Weg mit der ♦ D einen Stich zu machen, ist, sie gleich einzusetzen und zu hoffen, dass West unter dem ♦ K ausgespielt hat. So können wir 2 Stiche erzielen. |
| 4) ♦ A 2
♦ 7 
♦ D 4 3 | Natürlich ist es hier richtig eine kleine Karte zu geben, um sicher zu stellen, dass die ♦ D einen Stich macht (entweder jetzt oder später). |

Das Spiel zum ersten Stich

- | | |
|---|--|
| <p>5) ♦ K 4</p> <p> ♦ 7 </p> <p> ♦ 5 3 2</p> | <p>Wenn wir den ♦ K nicht sofort nehmen, werden wir ihn nicht mehr machen, denn später ist er für das ♦ A leichte Beute.</p> |
| <p>6) ♦ B 4 3</p> <p> ♦ 7 </p> <p> ♦ A K 2</p> | <p>Wir spielen sofort den ♦ B! Hat West unter der ♦ D wegge - spielt, so haben wir 3 Stiche. (Die double ♦ D bei Ost ist viel unwahrscheinlicher).</p> |
| <p>7) ♦ B 2</p> <p> ♦ 7 </p> <p> ♦ K 5 4</p> | <p>Ein Stich ist uns sicher, da wir ja zum ♦ K laufen lassen können. Es gibt jedoch die Möglichkeit, den Besitz des ♦ B am Tisch auszunutzen. Hat nämlich West von ♦ A D ausgespielt (gegen einen Ohne-Kontrakt nicht ungewöhnlich), so bleibt der ♦ B bei Stich und sollte West später in einer anderen Farbe zu Stich kommen, kann er nicht ♦ weiterspielen, ohne uns einen 2. Stich zu schenken. Den ♦ B zu nehmen kann außerdem nichts kosten.</p> |
| <p>8) ♦ B 2</p> <p> ♦ 7 </p> <p> ♦ A D 3</p> | <p>Dieses Beispiel ist dem 7) ähnlich. 2 Stiche sind uns sicher, der ♦ B ist demnach Luxus. Wenn wir ihn jedoch gleich einsetzen und er bei Stich bleibt, kann West die ♦ nicht gefahr - los bringen, sollte er in einer anderen Farbe zu Stich kommen.</p> |
| <p>9) ♦ D 4 2</p> <p> ♦ 7 </p> <p> ♦ A 3</p> | <p>Hat West den ♦ K, so werden wir 2 Stiche machen, egal, ob wir gleich die ♦ D einsetzen oder den Expass auf später verschieben. Klein zu geben hat jedoch den Vorteil, dass Ost die Farbe nicht gewinnbringend nachspielen kann, falls er den ♦ K hält.</p> |

Das Spiel zum ersten Stich

10) ♠ K B 2

♦ 7

♦ 4 3

Hier sollten wir natürlich den ♦ B einsetzen. Sind die Figuren bei den Gegnern verteilt, so ist es egal, ob wir den ♦ K oder den ♦ B nehmen. Der ♦ B bietet jedoch den Vorteil, dass wir 2 Stiche machen können, wenn West von ♦ A D ausgespielt hat.

11) ♦ K 2

♦ 7

♦ D 5 4

Wir setzen den ♦ K ein, damit die Dame geschützt bleibt, falls West von ♦ A ausgespielt bleibt.

Hat der Tisch eine double Figur, so ist es fast immer richtig, diese Figur gleich einzusetzen, denn als Single ist sie meist wertlos.

Achtung Ausnahme:

12) ♦ B 2

♦ 7

♦ D 5 4

Um sich mit diesem Holding einen Stich zu sichern, müssen wir selbstverständlich vom Tisch eine kleine Karte geben.

In vielen Situationen ohne den 10er ist es notwendig, die Figuren der kürzeren Seite zuerst zu nehmen, um gegen ein Rückspiel eines bestimmten Gegners (der ungefährlichen Hand) geschützt zu sein.

Situationen mit Zehner und Neuner

13) ♦ D 3 2

♦ 7

♦ A 10 4

Hier hilft uns der ♦ 10er sichere 2 Stiche zu erzielen. Wir müssen nur vom Tisch eine kleine Karte geben. Um zu verhindern, dass der ♦ 10er einen sicheren Stich macht, muss Ost den ♦ B oder den ♦ K nehmen. In beiden Fällen stechen wir mit dem ♦ A und verbleiben mit ♦ D und ♦ 10.

3

Das Spiel zum ersten Stich

14) ♦ D 2

♦ 7 

♦ A 10 3

Hier ändert sich gegenüber Beispiel 13) nichts! Hat West den ♦ B und Ost den ♦ K, so machen wir nur einen Stich, falls wir vom Tisch die ♦ D einsetzen. Klein bleiben sichert 2 Stiche.

15) ♦ A B 2

♦ 7 

♦ K 9 3

2 Stiche sind uns sicher. Der ♦ 9er gibt uns die Möglichkeit, 3 Stiche zu erzielen, selbst wenn die ♦ D bei Ost sitzen sollte.

Wir müssen nur vom Tisch eine kleine Karte geben: Kommt von Ost die ♦ D, sind wir alle Sorgen los; gibt Ost den ♦ 10er, so stechen wir mit dem ♦ K und haben noch immer die Möglichkeit, in Karo gegen die Dame zu impassieren.

16) ♦ 10 2

♦ 7 

♦ A B 3

Wenn wir den ♦ 10er nicht gleich beim 1. Stich einsetzen, machen wir immer 2 Stiche. Es wäre hier also wieder falsch, von der double Figur die Figur einzusetzen.

Hat man den 10er oder den 9er in der Hand, so ist es fast immer richtig, vom Tisch klein zu legen. Auch ist es in diesen Fällen meist falsch, vom Tisch eine double Figur zu spielen.

Sonderfälle:

17) ♦ D 2

♦ 7 

♦ A 10

Hier müssen wir raten: Hat West vom ♦ K ausgespielt, so ist die ♦ D die richtige Karte, hat er jedoch vom ♦ B ausgespielt, müssen wir zum ♦ 10er laufen lassen.

18) ♦ K 2

♦ 7 

♦ B 2

Wieder müssen wir raten, ob West unter dem ♦ A oder unter der ♦ D weggespielt hat.