

©
BY
WWW
BRIDGEBOOKS
.DE

Das Spiel in zweiter und in dritter Position Psychologische Spielzüge

(Auszug aus dem Buch
„Sammelwerk der Kartenspiel-Technik im Bridge“
Kapitel 9)

Yves Mucha
1. Ausgabe 2014
Karlsruher Bridge Verlag

© **Karlsruher Bridge Verlag**
Schönblick 9
D - 76275 Ettlingen
info@bridgebooks.de
www.bridgebooks.de

Im Gegenspiel hat der Spieler in zweiter oder dritter Position oft nicht einfache Entscheidungen zu treffen. Im Folgenden werden die wichtigsten Regeln dafür erläutert.

§ 1. SPIEL IN ZWEITER UND DRITTER POSITION

I. KLEIN IN ZWEITER POSITION?

Spielt der Alleinspieler vom Tisch, so befindet sich der nächste Gegenspieler in zweiter Position. In den meisten Situationen gibt es keinen Grund, hoch mit einer Figur einzusteigen, daher ist die altbekannte Regel „Zweiter Mann so klein er kann“ durchaus berechtigt.

Beispiel :

♠ A52

	N	
W	O	
	S	

♠ K1064

Der Alleinspieler auf Süd spielt in einem SA-Kontakt die ♠ 2 vom Tisch. Spielt Ost sofort den König, besteht die Gefahr, dass der Alleinspieler drei Stiche in dieser Farbe erzielen kann, zum Beispiel wenn er ♠ D9 zu viert hält. Deshalb ist es in derartigen Situationen meist richtig, zunächst klein zu bleiben.

Es gibt zahlreiche Besonderheiten:

1. Man will einen Stich absichern

♠ A104

♠ DB2

	N	
W	O	
	S	

Wenn Süd die ♠ 3 vorspielt, sollte West den ♠ B legen, um einen Stich in dieser Farbe zu sichern. Würde West mit der ♠ 2 bedienen, könnte Süd mit der ♠ 10 schneiden, wenn er den verdeckten ♠ K hält.

♠ AK1094

♠ DB2

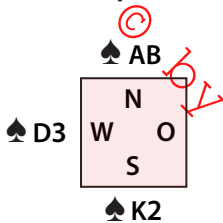
	N	
W	O	
	S	

Im Gegensatz dazu sollte in diesem Fall West zügig die ♠ 2 zugeben. Möglicherweise hat der Alleinspieler die Absicht, zuerst eine hohe Figur zu schlagen, um bei Ost eine blanke Figur zu fangen. Hat der Alleinspieler von vornherein die Absicht zu schneiden, dann ist man auf West machtlos, egal was man spielt. Sollte West sich ziemlich sicher sein, dass die vom Alleinspieler gespielte ♠ 3 ein Single ist, dann sollte er eine Figur vorlegen.

2. Sofort den Stich gewinnen?

Man sollte sofort den Stich gewinnen, wenn ein Wechsel auf eine andere Farbe angezeigt ist oder um zu verhindern, dass der Gegner den Stich gewinnt und damit den Kontrakt erfüllt. Zum Beispiel ist es manchmal notwendig, bei der ersten Gelegenheit mit dem Ass einzusteigen, wenn der Tisch oder der Alleinspieler klein ausspielt.

3. Hoch spielen, um einen Übergang zum Tisch zu verhindern?



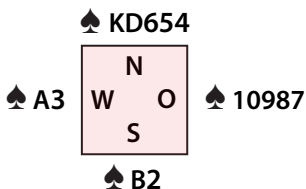
Wenn West sich ziemlich sicher ist, dass der Alleinspieler auf Süd den double ♠ König hält und er zum Tisch unbedingt zwei Eingänge braucht, die nur durch einen Schnitt auf die ♠ Dame möglich sind, dann sollte er hoch die ♠ D spielen. Damit verhindert er, dass der ♠ Bube eine Eingangskarte wird.

4. Figur auf Figur ?

Eine alleinstehende Figur sollte man in der Regel sofort decken. Bei einer Sequenz sollte man in der Regel die letzte Figur decken.

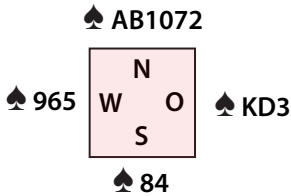
5. Das Ass nimmt den König

Hält man das Ass in einer Farbe, in der der Alleinspieler den König spielt, sollte man diesen in der Regel sofort nehmen, besonders wenn das Ass zu zweit steht. Es ist auch oft richtig, eine niedrigere Figur sofort zu decken.

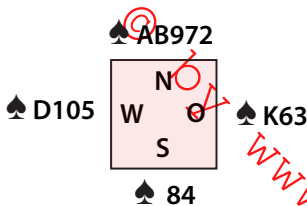


Süd spielt den ♠ B. West sollte sofort mit dem ♠ A nehmen, sonst riskiert er bei der nächsten Runde von Süd, die ♠ 2 mit dem ♠ A nehmen zu müssen. Dann würde der Alleinspieler vier anstatt drei Stiche erzielen.

6. Weitere klassische Verteidigungen



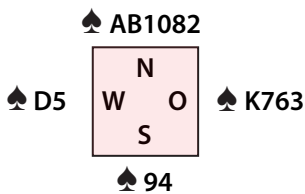
West sollte die Anzahl seiner Karten in dieser Farbe anzeigen, z.B. in einem SA-Kontrakt bei Gerade-Ungerade Markierung durch die ♠5 und Ost sollte den ersten Stich mit dem ♠K gewinnen, um die Dame zu verschleiern.



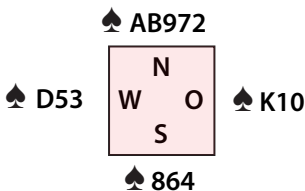
Süd spielt die ♠8.

West soll die ♠D vorlegen, wodurch der Alleinspieler auf Süd nur einen Stich gewinnen kann. Maßgebend für diese Entscheidung ist das Vorhandensein der ♠10. Sollte West die ♠5 legen, könnte Süd mit der ♠9 auf die ♠10 schneiden und in der nächsten Runde mit dem ♠B den Schnitt auf die ♠D machen, wenn Ost mit dem ♠K die ♠9 gewann. Der Alleinspieler würde dann vier Stiche in dieser

Farbe erzielen. Allerdings könnte Ost dies verhindern, indem er den ersten Stich nicht nimmt und duckt (mit einigem Risiko). Sollte Süd genügend Übergänge zum Tisch besitzen, könnte das Spiel der ♠D ihn auch dazu verleiten, in der zweiten Runde dieser Farbe den ♠B vom Tisch zu legen in der Annahme, West hätte ♠KD5 als er in der ersten Runde die ♠D gespielt hat. Ost-West würden somit zwei anstatt einem Stich erzielen.



Auf die kleine Karte von Süd sollte West sofort die ♠D spielen. Mit der Hand des Partners auf Ost könnte dann die Verteidigung zwei Stiche erzielen, wenn Süd duckt.



Hier hat West neben der ♠Dame nur sehr kleine Karten und daher keinen Anlass die ♠D vorzulegen. So ist das Spiel einer kleinen Karte richtig. Die beste Chance des Alleinspielers ist wie gesagt mit der ♠9 auf die ♠10 zu schneiden, was misslingt. Dadurch kann der Alleinspieler nur einen Stich gewinnen oder die Verteidigung zwei.

II. HOCH IN DRITTER POSITION ?

Spielt der Partner aus seiner Hand, so befindet man sich in dritter Position. Hier allerdings ist es in den meisten Fällen richtig, eine hohe oder eine gleichwertige Figur zu legen, auch wenn vom Tisch klein gespielt wird. Die altbekannte Regel „Dritter Mann so hoch er kann“ hat auch hier seine Berechtigung.

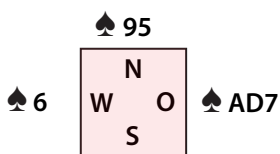
Beispiel :



Gegen einen SA-Kontrakt spielt der Partner auf West die ♠ 2 aus und der Tisch hält nur kleine Karten. In dieser Situation ist es immer richtig den ♠ K zu spielen.

Doch in bestimmten Situationen ist es besser, nicht die höchste Karte zu spielen:

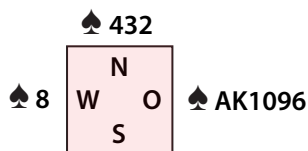
1. Ass-Dame Kombination



Gegen einen SA-Kontrakt greift der Partner auf West die ♠ 6 an. Der Alleinspieler hat nach der 11er Regel nur eine Karte höher als die 6. Wenn der Alleinspieler auf Süd den König hält, macht er damit immer einen Stich, egal wie man spielt. Doch die Dame zu spielen

hat den Vorteil, dass der Alleinspieler es sich dann kaum erlauben kann, zu ducken. Er weiss nicht, wer das Ass besitzt. Steht es bei West, ginge er das Risiko ein, keinen Stich mit dem König zu machen.

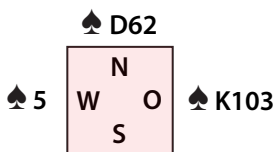
2. Ducken, um die Verbindung mit dem Partner zu bewahren



Der Gegner spielt einen SA-Kontrakt und der Partner beginnt mit der ♠ 8, offensichtlich mit einer Kürze. Am besten übernimmt man mit der ♠ 9 und überlässt den Stich dem Alleinspieler, der vermutlich ♠ DBx hält.

Kommt später der Partner zu Stich und hält er noch eine Karte in Pik, so können vier Stiche in dieser Farbe abgezogen werden.

3. „Der Schnitt auf den Partner“ oder Ducken mit einer Gabel hinter einer Figur am Tisch



Hält man eine Figur, die höher ist als die am Tisch, und eine hohe Mittelkarte oder eine niedrigere Figur (sie bilden somit eine Gabel) dann ist es besser die letztere zuerst zu spielen. In diesem Beispiel spielt West die ♠5 aus. Ost soll die ♠10 legen. Dieser „Schnitt auf den Partner“ wird einen Stich bringen, wenn West den ♠B hat. Außerdem verhindert diese Spielweise einen Übergang zum Tisch mit der ♠D.

§ 2. PSYCHOLOGISCHE SPIELZÜGE DER VERTEIDIGUNG

Psychologische bzw. täuschende Spielweisen haben den Zweck, den Alleinspieler irrezuführen, ihn sozusagen auf eine falsche Fährte zu locken.

Dies geschieht meistens dadurch, dass in der kritischen Situation die Verteidigung eine besonders auffällige Karte spielt (meist eine auffällig hohe) und dem Alleinspieler eine zusätzliche Alternative naheliegt. Oft wird auch von den vereinbarten Ausspielen und Zugaben abgegangen. Es besteht natürlich das Risiko, dass auch der Partner getäuscht wird. Beim Spiel auf hohem Niveau sind aber bei Experten Täuschungsmanöver fast obligatorisch.

In Spielen jedoch, in denen der Alleinspieler mehrere Optionen hat (z.B. wenn die Dame nach beiden Seiten geschnitten werden kann), sind möglichst unauffällige oder zufallartige Karten das richtige.

Im Folgenden werden einige Beispiele der äußerst zahlreichen Täuschungsmöglichkeiten erläutert.

I. DAS FALSCH AUSSPIEL

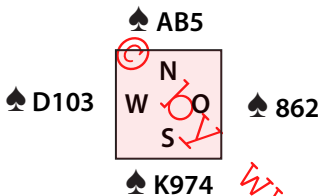
Das wohl bekannteste Falschausspiel ist dasjenige gegen SA-Kontrakte, bei dem der Alleinspieler veranlasst werden soll, die Länge der ausgespielten Farbe falsch einzuschätzen. Zum Beispiel wenn man bei der Vereinbarung die Vierthöchste anzugreifen, von K9642 statt der 4 die 2 ausspielt und damit vier Karten anzeigt, aber fünf hat. Die Liste derartiger Ausspiele ließe sich beliebig fortsetzen.

II. DIE TÄUSCHENDEN KARTEN

A. Das Spiel einer bekannten Karte

Ein bekanntes Prinzip der Verteidigung besteht darin, in einer kritischen Situation, eine solche Karte zu spielen, die der Alleinspieler kennt, ohne dabei einen Stich zu vergeben.

Beispiel:

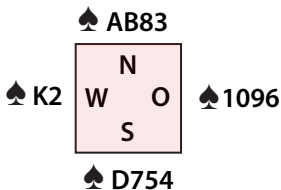


Süd spielt die ♠4 aus seiner Hand, schneidet zum ♠B und spielt dann das ♠A ab. Aus der Sicht von West ist es egal welche von den beiden gleichwertigen Karten ♠10 und ♠D er zügibt. Es ist aber besser, die dem Alleinspieler bekannte Karte, also die ♠D zu bedienen. Dadurch wird dem Alleinspieler ein Double vorgetäuscht und die Alternative gegeben, in der nächsten Runde auf die ♠10 bei Ost zu schneiden, um diesen Stich zu verlieren.

B. Das Spiel einer falschen Karte

Die folgenden Beispiele zeigen, dass die Verteidigung durch die Zugabe einer sog. normalen Karte (z.B. der kleinsten) dem Alleinspieler die einzig gewinnende Spiellinie ermöglicht. Wenn aber davon abweichend eine andere Karte zugegeben wird (ohne dass sie einen Stich kostet), wird dem Alleinspieler eine Alternative offeriert, die zum Verlust führen kann.

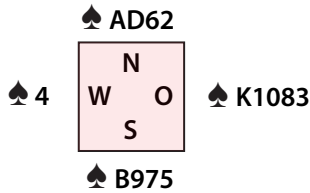
Beispiel 1:



Süd spielt die ♠4 aus seiner Hand und schneidet zum ♠B. Wenn Ost automatisch die ♠6 zügibt, wird der Alleinspieler in der nächsten Runde das ♠A schlagen müssen und auf den double König hoffen, wenn er alle Stiche erzielen will. Ein Schnitt in der nächsten Runde kann nicht klappen, denn es fehlen die ♠9 und ♠10.

Wenn aber Ost in der ersten Runde täuschend die ♠10 zügibt, hat Süd neben dem Schlagen des ♠A eine zweite Alternative. Er geht zurück in seine Hand und legt technisch richtig die ♠D vor. Er verliert dann keinen Stich, wenn Ost ♠109 hält. Doch er verliert hier einen Stich an die ♠9. Schlagen wäre in diesem Fall richtig gewesen.

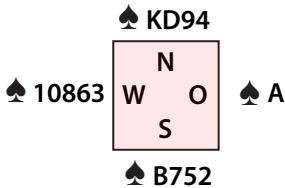
Beispiel 2:



In diesem Beispiel besteht die Gefahr, dass Ost nur einen Stich gewinnt, sollte er sozusagen normal automatisch den ♠K legen, wenn der Alleinspieler auf Süd den Schnitt zur ♠D macht. Auch das bessere Spiel einmal zu ducken und die ♠3 zu legen ist nicht gut genug. Der Alleinspieler könnte später das Ass spielen und zur ♠9 auf die ♠10 schneiden. Der ♠K wäre dann der einzige Stich für die Gegenspieler.

Wenn Ost aber die ♠8 zugibt, könnte der Alleinspieler auch davon ausgehen, dass Ost zu Beginn ♠108 und folglich West ♠K43 hatte. Die korrekte Spielweise wäre dann im nächsten Zug den ♠B vorzulegen, um weiter auf den ♠K zu schneiden und die ♠10 zu fangen. Das Ergebnis wären dann alle Stiche. Tatsächlich aber wäre der Alleinspieler in die Falle getappt und würde zwei Stiche verlieren anstatt nur einen.

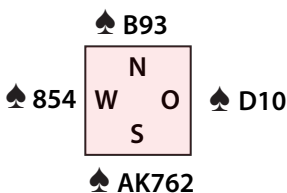
Beispiel 3:



Süd spielt die ♠2 zum ♠K. Sollte West automatisch die kleinste Karte, also die ♠3 legen, würde der Alleinspieler am besten in der nächsten Runde den ♠B vorlegen und nach dem Ausblinken von Ost die ♠10 bei West herausschneiden und alle restlichen

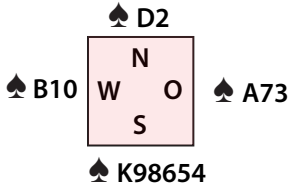
Stiche gewinnen. Legt aber West im ersten Stich die ♠8 und verneint damit scheinbar eine kleinere Karte, könnte der Alleinspieler von einer gleichmässigen 3-2 Verteilung oder vier Karten bei Ost ausgehen und ohne großes Nachdenken als nächstes die ♠D spielen. Dann aber erzielt die ♠10 einen Stich.

Beispiel 4:



Wenn der Alleinspieler auf Süd das ♠A von oben oder klein vom Tisch zum ♠A spielt, kommt für Ost das Spiel der ♠D in Frage. Vielleicht interpretiert der Alleinspieler diese Karte als ein Single und versucht in der nächsten Runde die angebliche ♠10 zu viert bei West herausszuschneiden, was hier misslingt.

Beispiel 5:

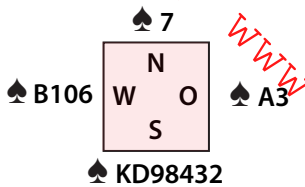


Wenn der Alleinspieler aus seiner Hand die ♠4 und am Tisch die ♠D einsetzt, sollte Ost klein bleiben und nicht das ♠A spielen. Der Alleinspieler hat nun die Option, im nächsten Stich mit der 9 auf den fehlenden ♠B zu schneiden, was hier zum Verlust von zwei Stichen führen würde. Hätte Ost sofort

die ♠D mit dem ♠A übernommen, hätte der Alleinspieler danach keine andere Wahl als den ♠K zu spielen, um alle restlichen Stiche zu erzielen.

Auch wenn der Alleinspieler damit rechnen muss, dass Ost mit dem ♠A duckt, hat er nun für das Weiterspiel zwei Alternativen zur Auswahl, was die Chancen der Gegenspieler erhöht.

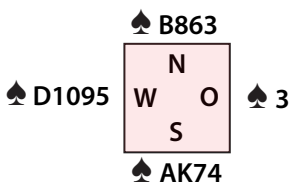
Beispiel 6:



Der Alleinspieler spielt die ♠7 von Nord und gewinnt den Stich mit dem ♠K, da Ost natürlich klein bleibt. West bediente mit der ♠6. Es fehlen nun ♠AB10. Die einzige Chance des Alleinspielers nur einen Stich in dieser Farbe zu verlieren ist das double ♠A zu finden. Er spielt also die ♠2 aus seiner Hand und hat hier Erfolg.

Wenn aber West in der ersten Runde auf den ♠K die ♠10 (oder auch den ♠B) legt, hat nun der Alleinspieler zusätzlich die Option, in der zweiten Runde nicht klein Pik zu spielen sondern die ♠D in der Hoffnung, dass ♠A und ♠B/10 zusammenfallen, was hier nicht zutrifft.

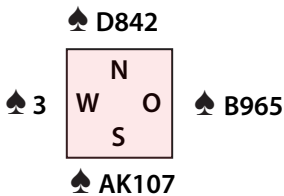
Beispiel 7:



Der Alleinspieler auf Süd spielt das ♠A aus seiner Hand und West spielt nicht automatisch seine ♠5 sondern ohne Risiko die ♠9 oder ♠10, um dem Alleinspieler eventuell zu täuschen. Im Teamturnier wird der vorsichtige und misstrauische Alleinspieler in einem Sicherheitspiel mit klein Pik zum ♠B mit

100%iger Sicherheit nur einen Stiche abgeben, egal ob die ♠9 oder ♠10 eine Falschkarte war oder nicht. Im Paarturnier könnte ein auf Top spekulierender Alleinspieler darauf setzen, dass West ursprünglich ♠109 hielt und folglich Ost ♠D53. Er würde dann zum Tisch gehen und den ♠B vorlegen, um keinen Stich zu verlieren. In diesem Fall aber würde der gierige Alleinspieler durch die Abgabe von zwei Stichen bestraft werden.

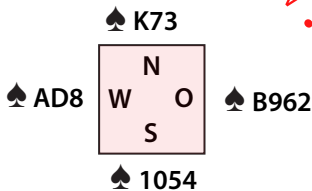
Beispiel 8:



Wenn der Alleinspieler hier aus seiner Hand das ♠A spielt, sollte Ost routinemäßig die ♠9 legen. Bei einer weniger auffälligen Karte würde der Alleinspieler auf Süd auch wieder routinemäßig mit der ♠7 zur ♠D spielen und nach dem Ausblinken von West den ♠B ausschneiden, um alle Stiche zu realisieren.

Nach dem Erscheinen der ♠9 bei Ost in der ersten Runde könnte der Alleinspieler den Spieler auf West mit ursprünglich ♠B653 taxieren und in der nächsten Runde den ♠K abspielen, um den vermeintlichen ♠B herauszuschneiden, der aber bei Ost liegt und später einen Stich gewinnt.

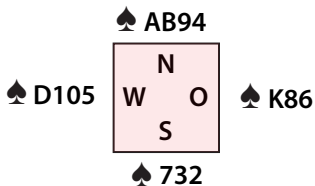
Beispiel 9:



Aus der Sicht von West macht der ♠K auf Nord immer einen Stich. Um dies zu verhindern, müsste der Alleinspieler auf Süd dazu gebracht werden, das ♠A auf Ost zu platzieren. Der beste Weg dazu ist mit der ♠D zu beginnen und wenn sie hält, mit der ♠8 fortzusetzen. Der Alleinspieler wird möglicherweise seine

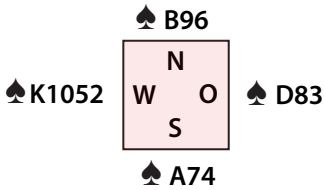
einzigste Chance darin sehen, dass das ♠Ass double bei Ost steht und West ♠DB hält. Er wird dann konsequenterweise zweimal ducken. Aber dann fällt in der dritten Runde der ♠K unter das ♠A. Einen Vorwurf wird man dem Alleinspieler nicht machen können. Er hat eben falsch geraten.

Beispiel 10:



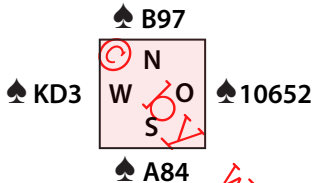
Die beste Chance des Alleinspielers für drei Stiche ist mit dem Schnitt zur ♠9 zu beginnen. Erkennt West diese Absicht und legt sofort die ♠D, könnte Süd von der ♠KD5 bei West ausgehen und in der zweiten Runde nach der ♠5 den ♠B legen, der aber an den ♠K verliert. Anschließend gewinnt die ♠10 den zweiten Stich.

Beispiel 11:



Sollte im Laufe des Spiels diese Farbe von West angespielt werden müssen, ist hier der ♠K die richtige Karte. Die Spielweise des Alleinspielers spricht eher dafür, dass Ost die ♠D hält.

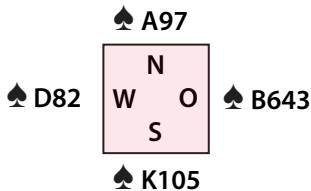
Beispiel 12:



Hier wird West gezwungen, von der Pik-Mariage zu spielen, da der Alleinspieler, der offensichtlich auch das ♠A zu dritt hält, ihn ins Endspiel gebracht hat. Spielt West den ♠K, der normalerweise auch die ♠D verspricht, nimmt der Alleinspieler mit dem ♠A und spielt klein zum ♠B und

und erzielt zwei Stiche. Spielt West aber täuschend die ♠D, bleibt dem Alleinspieler nichts anderes übrig, als ihm auch den ♠K zu geben, damit der ♠B einen Stich erzielt. Spielt jedoch West die ♠3, hat Süd ein Problem, da er nicht weiß, wie die fehlenden Figuren verteilt sind. Möglicherweise rät er falsch. Allerdings wird ein aufmerksamer Alleinspieler sowieso damit rechnen, dass West eine Falschkarte spielen wird.

Beispiel 13:



Der Alleinspieler brachte West ins Endspiel. Steigt er friedlich mit der ♠8 oder ♠2 aus, lässt Süd zu seiner ♠10 Jaufen, spielt nach dem Gewinn des ♠B auf verteilte Figuren und schneidet auf die ♠D, um alle Stiche zu erzielen.

In solchen Endspiel-Situationen sollte die Gegenspieler sich aggressiv zur Wehr setzen. Die beste Chance für West ist hier die ♠D vorzulegen. Sie gibt dem Alleinspieler die Option, anschließend auf seinen vermeintlichen ♠B zu schneiden, der aber hier bei Ost steht.

