

© by www.bridgebooks.de

Berühmte Spielzüge

(Auszug aus dem Buch
„Sammelwerk der Kartenspiel-Technik im Bridge“
Kapitel 10)

© by www.bridgebooks.de

Yves Mucha

1. Ausgabe 2014

Karlsruher Bridge Verlag

© **Karlsruher Bridge Verlag**

Schönblick 9

D - 76275 Ettlingen

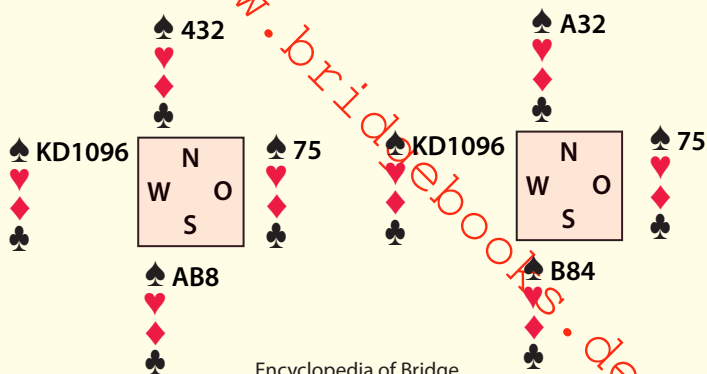
info@bridgebooks.de

www.bridgebooks.de

Mit dem Begriff Coup werden erfolgreiche, oft spektakuläre Manöver meistens des Alleinspielers bezeichnet, die oft aus den Anfangszeiten des Bridge stammen und mit einem besonderen Namen versehen werden.

Bath Coup

Dieser Coup, der schon aus der Zeit des Whist stammt, ist ein anderer Ausdruck für ein einfaches Ducken mit Ass und Bube in den gemeinsamen Händen. Nach dem Ausspiel des Königs kann West diese Farbe nicht fortsetzen, ohne dabei einen Stich zu verschenken. Das Ducken zwingt daher den Ausspieler auf eine andere Farbe zu wechseln und der Alleinspieler kann dadurch ein Tempo bei der Entwicklung seines Spielplans gewinnen.

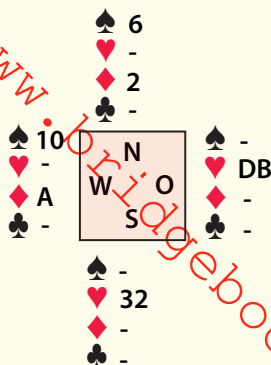


Coup à blanc

Auch dies ist ein anderer Ausdruck für ein Ducken einer kleinen Karte, die ein Spieler freiwillig dem Gegner überlässt mit dem Ziel, einen Eingang in eine der beiden Hände zu sichern (aktiver Coup à blanc). Sollte der Gegner die Farbe an- oder ausspielen, hat hier der „Coup à blanc“ (Ducken) das Ziel, die Verbindung zwischen den Händen zu unterbrechen (passiver Coup à blanc).

Coup en passant

Dieser Coup beschreibt das Manöver, durch das Spiel einer Farbe eine niedrige Trumpfkarte zu befördern, wenn sie sich hinter der höheren, gegnerischen Trumpfkarte befindet.



Pik ist Trumpf und Süd spielt die ♥2 aus seiner Hand. Was auch West tut, die niedrigere Trumpfkarte ♠6 am Tisch macht immer einen Stich. Sticht West mit seiner ♠10, trennt sich der Tisch von der ♦2 und die ♠6 ist hoch. Trennt sich West vom ♦A, schnappt der Tisch.

Coup ohne Namen (auch Scissor Coup)

Ein Spiel mit dem Ziel, die Verbindung zwischen den Gegnern zu unterbrechen, meistens um einem drohenden Schnapper zu entgehen.

	♠ A10	
	♥ B973	
	♦ B2	
	♣ KD1076	
♠ 8752	N	♠ DB43
♥ 65	W	♥ A8
♦ D63	O	♦ AK10854
♣ 9852	S	♣ 3
	♠ K96	
	♥ KD104	
	♦ 97	
	♣ AB4	

Encyclopedia of Bridge

Kontrakt : 4♥ von Süd nach einer 1♦-Eröffnung von Ost.

Ost nimmt das ♦3 Ausspiel mit dem ♦K und spielt die ♣3 zurück. Für Süd ein klares Single. Er fürchtet, dass Ost sofort, die erste Trumpfrunde mit dem ♥A gewinnt, seinen Partner mit einer Karo Figur erreicht und West den Schnapper in ♣ gibt. Dieses Spiel der Gegner kann der Alleinspieler nur durchkreuzen, wenn West der Eingang in Karo genommen wird. Süd spielt daher drei Runden Pik und wirft zum Schluss den ♦B ab (Verlierer auf Verlierer). Er muss hoffen, dass Ost die dritte ♠ Runde gewinnen muss, weil er die ♠D und den ♠B hält oder dass Ost es versäumt, auf das Spiel der hohen ♠ die dritte ♠D zu entblockieren.

Deschappelles Coup

Bei diesem Coup opfert ein Spieler eine ungeschützte hohe Figur, um einen Eingang zum Partner zu kreieren. Er wurde von Deschappelles zu Zeiten des Whist erfunden.

♠ 32	♠ AD104	♠ 98765				
♥ D86	♥ AB	♥ K1075				
♦ KDB963	♦ 8754	♦ A				
♣ 75	♣ 863	♣ A42				
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">O</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">W</td> <td style="padding: 5px;">S</td> </tr> </table>			N	O	W	S
N	O					
W	S					
♠ KB	♠ KB	♠ KB				
♥ 9432	♥ 9432	♥ 9432				
♦ 102	♦ 102	♦ 102				
♣ KDB109	♣ KDB109	♣ KDB109				

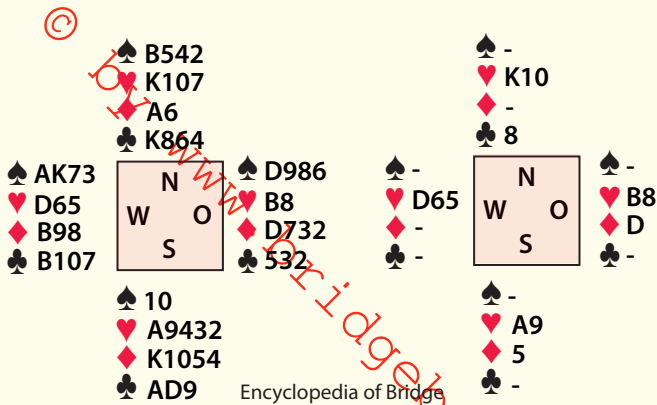
Encyclopedia of Bridge

Kontrakt: Süd spielt 3SA. Ausspiel: ♦K

Ost muss mit dem ♦A übernehmen und kann die Farbe nicht fortsetzen, sie ist blockiert. Er spielt auf die Chance der ♥D bei seinem Partner als Eingang und opfert den ♥K. Der Alleinspieler ist machtlos. Ob er duckt oder nicht, Ost kommt mit dem ♣A zu Stich und spielt zur ♥D seines Partners, der die hohen Karos abzieht. Eine ähnliche Verteidigung beschreibt der Merimac Coup, bei dem allerdings nicht ein Eingang geschaffen, sondern zerstört wird.

Coup des Teufels (auch Devil's Coup)

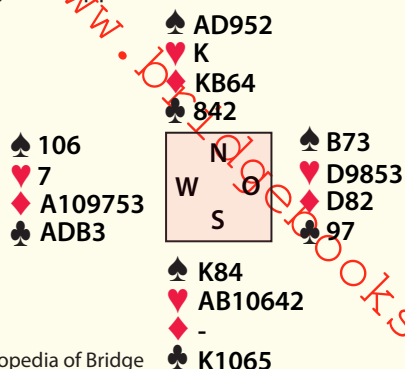
Auch „Coup des verschwundenen Stiches“ genannt, ist eines der schönsten Manöver des Alleinspielers. Dank einer besonderen Kartenverteilung gelingt es ihm, einen scheinbar sicheren Trumpfstich der Verteidigung quasi verschwinden zu lassen.



Süd spielt 6♥ und hat neben dem ♠A auf den ersten Blick einen sicheren Verlierer in der Trumpffarbe, außer wenn ♥DB zu zweit in einer Hand sind oder eine blanke Figur bei West steht mit anschließendem Schnitt auf die andere Figur. Doch hier spielt der Alleinspieler auf eine andere Chance. Er schnappt die zweite Pik Runde, spielt drei Runden Treff, ist mit dem ♣K am Tisch und schnappt ein weiteres Pik. Dann spielt er ♦A, ♦K und schnappt die dritte Karo Runde am Tisch. Dann geht er mit dem dritten Pik Schnapper in die Hand. Nun kommt der eigentliche Clou, der Teufels-Coup: Süd spielt die ♦5 und West ist hilflos. Wie auch er schnappt, der Alleinspieler überschnappt und macht den Rest.

Coup der Trumpfkürzung (der Einfache Coup)

Dieses Spielmanöver besteht darin, einen gegnerischen Trumpf in einer schnittähnlichen Position zu ziehen, ohne dabei selbst eine Trumpfkarte zu spielen. Diese Situation kommt vor, wenn es mangels Übergänge oder mangels Trümpfe in einer der beiden Hände nicht möglich ist, normal in Trumpf zu schneiden. Häufig läuft ein solches Spiel so ab, dass die Trümpfe des Alleinspielers durch Schnappen so verkürzt werden, dass er genau so viele Trümpfe hat wie der Gegner, der vor ihm ist. Man spricht vom Einfachen Coup, Doppelten Coup oder Dreifachen Coup je nach der Anzahl der Schnapper, die der Alleinspieler zur Trumpfkürzung durchführen muss. Man spricht auch vom Grossen Coup bzw Doppelten oder Dreifachen Grossen Coup, wenn die geschnappten Karten Gewinnkarten sind.



Encyclopedia of Bridge

Kontrakt: Süd spielt 4♥, nachdem West einen Zweifarber in den Unterfarben gereizt hat und schnappt das Ausspiel des ♦A. Die Trumpfkürze am Tisch ermöglicht kein übliches Trumpfspiel. Auch weiß der Alleinspieler, dass Ost einen Großteil der fehlenden Trümpfe halten wird. Er geht zum Tisch mit ♥K, spielt ♦K und wirft darauf ein kleines Treff ab. Dann schnappt er die ♦6 und spielt ♠A und ♠K, geht zum Tisch mit der ♠D und schappt die ♣5 in der Hand. Er steigt mit Treff aus und macht mit den beiden Trümpfen ♥AB die noch zwei fehlenden Stiche.

Merimac Coup

Merimac war ein amerikanisches Kohlenschiff, das sich in der Santiago Bucht im Jahr 1898 selbst versenkt hat, um die spanische Flotte zu blockieren. Vergleichsweise spricht man vom Merimac Coup, wenn ein Verteidiger frühzeitig bewusst eine Figur opfert, um dem Alleinspieler in einer seiner beiden Händen einen wichtigen Eingang zu entfernen.

		♠ 43		
		♥ 542		
		♦ A3		
		♣ KDB1093		
♠ B10987	N	♠ A52		
♥ K106	W	♥ D987		
♦ 10984	O	♦ K72		
♣ 6	S	♣ A54		
		♠ KD6		
		♥ AB3		
		♦ DB65		
		♣ 872		

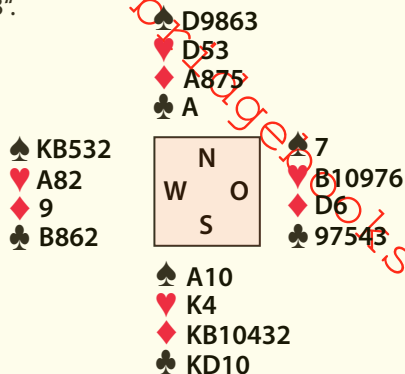
Encyclopedia of Bridge

West greift gegen einen 3SA Kontrakt den ♠B an, den Ost sofort mit dem ♠A übernimmt. Er sieht, dass der einzige Eingang zu den hochgespielten Treffs das ♦A ist, das unbedingt herausgetrieben werden muss. Um diesen Eingang zu zerstören, opfert er im zweiten Stich seinen ♦K und spielt natürlich Karo nach, wenn der Alleinspieler duckt. Die Treffs werden zweimal geduckt und der Alleinspieler kann jetzt nur acht Stiche gewinnen.

Morton's Fork Coup

Kardinal Mortimer hatte für den englischen König Heinrich der VII bei den als geizig bekannten Händlern die Steuern einzuziehen. Er stellte sie vor der Wahl: Lebten sie nach ihrer Ansicht luxuriös, war es selbstverständlich, dass sie zu zahlen hätten. Lebten sie bescheiden, dann hätten sie genug Rücklagen und könnten genauso zahlen. Wie sie sich entschieden, sie waren in der Zange.

Analog dazu kann der Alleinspieler in gewissen Situationen einen Verteidiger vor die Wahl stellen, entweder sofort den Stich sozusagen „ins Leere“ zu nehmen oder zu ducken. Der Clou dieses Manövers ist, egal wie er sich entscheidet, er wird einen Stich verlieren. Gewinnt er sofort den Stich, wird eine Figur hoch. Duckt er, werden die weiteren Verlierer in dieser Farbe auf eine andere Nebenfarbe abgeworfen. Das folgende Beispiel stammt aus dem „Final des Entraînement National Suisse 1993“.



Kontrakt war 6♦. Ausspiel ♦9.

Nachdem die Trümpfe gezogen waren, spielte Süd die ♥4 aus seiner Hand. West überlegte lange und duckte. Die ♥D gewann den Stich. Der Alleinspieler deblockierte das ♣A, spielte die ♠3 zu seinem ♠A, warf die beiden restlichen ♥ auf ♣KD ab und gab nur noch einen Verlierer in Pik ab. Hätte West das ♥A sofort genommen, wäre der Verlierer ♠10 auf die hohe ♥D abgeworfen worden. Wie sich West auch entschied, er war verloren.

Der Uppercut (Überschnapp Coup)

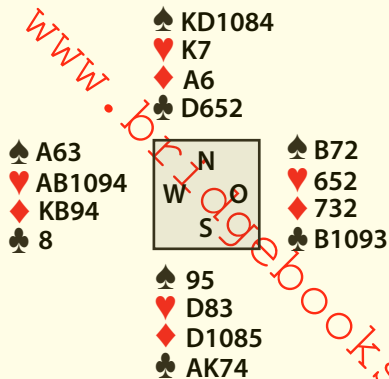
Dieser Coup beschreibt die relativ häufig vorkommende Situation in der Verteidigung, durch ein möglichst hohes Vorschnappen einen Trumpfstich beim Partner zu befördern bzw. zu entwickeln.



Wenn in einem Pik-Farbkontrakt West die ♣4 spielt und Ost auch bei dem Alleinspieler ein Chicane in dieser Farbe weiß oder für möglich hält, dann sollte er unbedingt so hoch wie möglich vorschnappen. Oft wird dadurch beim Partner ein Trumpfstich befördert. West schnappt deshalb hoch mit der ♠D vor und befördert den ♠B zu einem Stich.

Coup des Kaisers

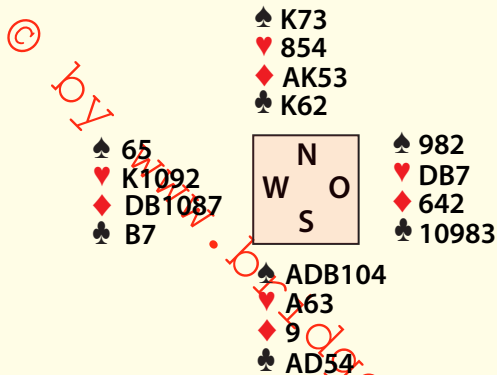
Dieser Coup wird Bào Dai, dem dreizehnten und letzten Kaiser der vietnamesischen Nguyen-Dynastie zugeschrieben, der zwischen 1926-1945 dieses Amt bekleidete. Ohne politische Macht spielte er mit großer Begeisterung Tennis und Bridge. Dieser Coup besteht darin, eine Gewinnkarte aus eigener Hand abzuwerfen, um einen Eingang zur Hand des Partners zu ermöglichen.



Der Alleinspieler auf Süd spielt 3SA und West spielt den ♥B aus, nachdem er 1♥ eröffnet hatte. Der Alleinspieler gewinnt den Stich mit dem ♥K und spielt die ♣2 zu seinem ♣A. Aus seiner Hand legt er dann die ♠9 zum ♠K vom Tisch und setzt mit der ♣5 zu seinem ♣K fort. West braucht einen Eingang seines Partners, damit dieser ein Coeur durchspielen kann. Er hofft auf den ♠B bei ihm und wirft daher auf den ♣K spektakulär das ♠A ab. Nun sind 3SA nicht mehr zu gewinnen.

Guillemard Coup

Dieser Coup beschreibt ein Spiel des Alleinspielers, der sich in einer bestimmten Situation gegen ein Schnappen oder Überschnappen zu schützen hat. Man spielt darauf, dass die Länge der gegnerischen Trumpffarbe sich in der gleichen Hand befindet wie die Länge der Farbe, die man schnappen möchte.

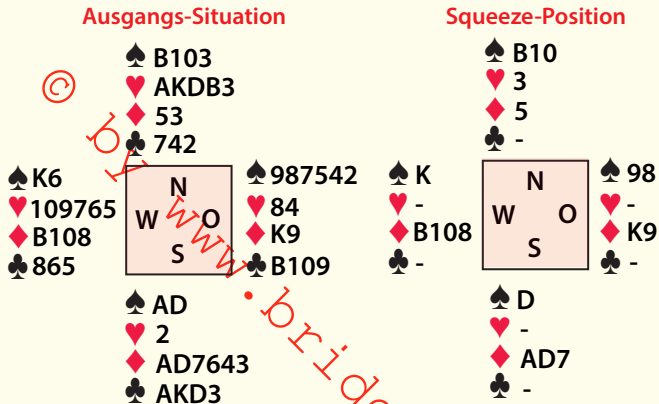


Kontrakt : 6♠. Ausspiel : ♦D.

Der Alleinspieler kann die ♥3 seiner Hand (Basishand) auf den ♦K abwerfen. Es bleibt ein weiterer Verlierer in ♥ und einer in ♣, wenn diese Farbe nicht sehr günstig 3-3 (nur 36 %) verteilt sein sollte. Aber auch bei dem ungünstigen, aber wahrscheinlicheren 4-2 Stand gibt es eine zusätzliche Chance, den Verlierer zu vermeiden, nämlich den „*Guillemard Coup*“. Ziel ist, das vierte Treff am Tisch mit einem Trumpf zu schnappen. Der Alleinspieler spielt daher zwei Trumpffrunden, und dann ♣A, ♣K, ♣D. Stehen die Treffe 3-3, ist das Spiel wie gesagt gewonnen. Doch man gewinnt auch, wenn die Hand mit den vier Treff Karten daneben noch den ausstehenden Trumpf hält. Der Verlierer kann nun mit dem dritten Trumpf des Tisches gestochen werden.

Wiener Coup

Dieser berühmte Spielzug des Entblockierens eines Gewinners stammt auch bereits aus den Zeiten des Whist und soll zuerst um 1860 in Wien gespielt worden sein. Aus heutiger Sicht ist dieser Coup nichts weiter als ein Bestandteil elementarer Squeezetechnik, nämlich zur Vorbereitung eines Squeezes gemäß der n-1 Regel alle Verlierer bis auf einen abzugeben.



Süd spielt 7♣ und ist nach den Whist-Regeln selbst am Ausspiel. Die beste Chance für alle Stiche ist ein double Karo-König bei Ost und ein Squeeze in Pik und Karo gegen West, vorausgesetzt, die ausstehenden Treff stehen 3-3.

Der Alleinspieler beginnt mit dem Abziehen aller Trumpfstiche, wobei West auf das vierte Treff am besten ein kleines Coeur abwirft. Alle anderen Abwürfe verlieren sofort.

Um die Squeeze-Position wie im rechten Diagramm zu erreichen, muss der Alleinspieler, bevor er die hohen Coeurs abspielt, das Pik-Ass kassieren, um, wie gesagt, die n-1 Lage herzustellen. Dieses Entblockieren ist der Wiener Coup und war damals, bei noch nicht so bekannter Squeezetechnik ein sensationeller Spielzug.

Auf die ♥3, die Squeeze-Karte, kann sich Ost von einem Pik trennen und Süd von der ♠D. Doch West ist im Squeeze zwischen Pik und Karo. Was er auch abwirft, macht Süd alle Stiche.

© by www.bridgebooks.de

© by www.bridgebooks.de