

Sicherheit ist Trumpf

Bundesliga 2016 – 1. Wochenende

Helmut Häusler

Die Wetterdienste melden Eisregen, der Deutschland ab Freitagabend von West nach Ost überzieht. Den Berufsverkehr trifft das zwar wenig, dafür umso mehr die deutsche Bridge-Elite, die sich am 23./24. Januar zum Saisonauftakt, dem ersten Bundesliga-Wochenende in Kassel einfindet. Doch die meisten gehen auf Nummer sicher, wie es sich beim Teamturnier meist als sinnvoll erweist. Einige fahren am Freitag vor dem Eisregen her, andere steigen am Samstag auf die Bahn um. So sind fast alle 50 Teams, je 10 davon in 1.Bundesliga und 2.Bundesliga, sowie 30 in drei parallelen Staffeln der 3.Bundesliga pünktlich um 13 Uhr am Start; einzige Ausnahme ist Team Erkrath, das jedoch nicht wegen der Witterung, sondern einer Reifenpanne wenige Minuten zu spät und dafür mit 0,8 SP weniger antritt.

Bei den Top-Teams der 1.Bundesliga gibt es diesmal einige Veränderungen. Meister Bamberg nimmt mit Gawel – Jagniewski ein polnisches Paar aus dem internationalen Bridge-Zirkus hinzu, außerdem noch Reps ab dem 2. Wochenende.

Vizemeister München rüstet gehörig auf, und nimmt Rohowsky sowie Auken – Welland mit ins Team, die nach dem Doppelsieg (in Paar und Team) beim Höhentaining in St. Moritz in beachtlicher Frühform sind, so dass in dieser Saison alle Anzeichen auf einen bayerischen Zweikampf um den Titel stehen.



Betreten der Eisfläche verboten – Aquädukt mit Fontänenteich im Bergpark Wilhelmshöhe

Zu spielen sind wie bisher neun Runden zu je 32 Boards an insgesamt drei Wochenenden, abgerechnet wird nach der neuen WBF-Siegpunktskala mit zwei Dezimalen, wobei jeder IMP zählt, aber umso mehr, je knapper das Ergebnis ist.

Bevor Sie nun nachlesen, wie gut oder schlecht Probleme am Tisch gelöst werden, können Sie sich mit einigen hier vorab beschäftigen.

1.) Im allerersten Board nehmen Sie auf Ost in zweiter Hand folgendes Blatt auf:

Ost:

♠
♥ D3
♦ 972
♣ A10987432

Keiner ist in Gefahr; was bieten Sie,

- a) wenn Nord vor Ihnen passt?
- b) wenn Nord vor Ihnen 1♦ eröffnet?

Angenommen, die Reizung entwickelt sich wie folgt:

West	Nord	Ost	Süd
5♣	Pass 5♣	4♣ ?	4♣

c) Was reizen Sie nun?

2.) In der letzten Halbzeit gibt es mehrere schlemmverdächtige Austeilungen. Eine davon ist:

Teiler: O, Gefahr: N/S

♠ K4 ♠ AD2
♥ 864 ♥
♦ KB10873 ♦ A54
♣ 74 ♣ ADB10852

{
N
}
O

{
W
S
}

- a) Welchen Endkontrakt würden Sie mit ihrem Lieblingspartner erreichen, wenn Süd seine Coeurfarbe dagegen reizt und Nord diese einfach hebt?
- b) Welchen Endkontrakt würden Sie am liebsten spielen?
- c) Wie planen Sie das Alleinspiel in 6♣ von Ost nach ♥A-Ausspiel?
- d) Wie planen Sie das Alleinspiel in 6♦ von West nach ♠8-Ausspiel (3./5.)?
- e) Wie planen Sie das Alleinspiel in 6♦ von West nach ♥10-Ausspiel?

Ist ein Verein mit zwei Teams in einer Liga vertreten, treffen diese am 1.Spielwochenende aufeinander. In der ersten Runde spielt Vizemeister München 1 daher gegen Aufsteiger München 2 und setzt diese gleich vom ersten Board an unter Druck:

I/1, Teiler: N, Gefahr: keiner, München 1 - München 2

♠ DB75
 ♥ B10
 ♦ KDB1053
 ♣ 5

♠ 96	N W — O S	♠
♥ K98654		♥ D3
♦ A8		♦ 972
♣ KB6		♣ A10987432

♠ AK108432
 ♥ A72
 ♦ 64
 ♣ D

West	Nord	Ost	Süd
<i>Smykalla</i>	<i>Rohowsky</i>	<i>Schneider</i>	<i>Grünke</i>
5♣ Pass	1♦ 5♠	4♣ Pass	4♠ Pass

In derart wilden Verteilungshänden, wo beide Parteien neben einem 11er-Trumpffit in einer schwarzen Farbe noch einen 6-2-Fit in einer roten Farbe haben, sind oft sehr viele Gesamtstiche möglich. In solchen Fällen lautet die Devise im Teamturnier „Im Zweifel eins mehr zu bieten“. Man nimmt dabei einen kleinen Verlust in Kauf (wenn sowohl der eigene Kontrakt einmal fällt als auch der gegnerische Kontrakt einmal gefallen wäre), um sich auf diese Weise gegen einen großen Verlust abzusichern, wenn einer oder sogar beide der Kontrakte erfüllbar sind.

Hier bietet West korrekt 5♣, Nord hat ohne Defensive keine andere Wahl, als mit 5♠ zu überbieten, so dass Ost nun entscheiden muss, ob er obiger Devise folgen und 6♣ bieten soll oder aber nach der Devise „Die Fünferstufe gehört dem Gegner“ sich damit begnügen soll, den Gegner eins höher getrieben zu haben und nun zu hoffen, ihn zu Fall zu bringen.

Betrachtet man die ganze Austeilung, erkennt man unschwer, dass Osts Pass in der Theorie erfolgreich ist, da sowohl 5♠ als auch 6♣ einmal geschlagen werden können. Doch wie sieht es in der Praxis aus?

Gegen 5♠ startet West mit ♣K, einem ungewöhnlichen Ausspiel (die Zeiten, als man immer die höchste von Partners Farbe ausspielte, sind lange vorbei), offenbar mit der Absicht, am Stich zu bleiben, um dann das beste Nachspiel zu finden. Doch ist dies hier sinnvoll? Wäre es in Anbetracht der am Tisch zu erwartenden Karo-Länge nicht besser, wenn Partner den ersten Stich gewänne, um mit Coeur-Fortsetzung den ♥K zu entwickeln solange ♦A noch lebt?

Als aber ♣K den ersten Stich gewinnt, liegt es nun an West, den Coeur-Wechsel zu finden, in der Hoffnung, dass Ost ♥D hält. Es ist die einzig realistische Chance, 5♠ zu schlagen, und West meistert diese Hürde mit Bravour: Ein Faller bringt 50 (München 2).

Am anderen Tisch schließt Ost die Versicherung ab:

West <i>Welland</i>	Nord <i>Reichelt</i>	Ost <i>Auken</i>	Süd <i>Georgiades</i>
5♣	Pass	4♣	4♣
6♣	5♣	X ¹	Pass
Pass	Pass	Pass	X
Pass	Pass	Pass	

¹ Will 6♣ spielen (außer Partner hat Straf-Pass)

Über 5♠ bietet Ost aber nicht selbst 6♣, sondern gibt ein „Unglaubliches Kontra“ (incredible double) ab, welches nach Hebungen von Sperransagen auf gegnerische Partiegebote angewendet wird und hier quasi wie ein Transfer auf 6♣ wirkt.

Wozu dieser Umstand? Wer ein Sperrgebot abgegeben hat, wird kaum die nötigen Defensivwerte für ein Straf-Kontra haben, eher aber zusätzliche Offensivwerte in Anbetracht des Fits nach Partners Hebung, womit ein profitables Opfergebot in Betracht kommt. Statt aber nun selbst zu überbieten, wird mit einem derartigen Offensivblatt kontriert, so dass dem Partner die Möglichkeit eines Straf-Pass bleibt. Im Regelfall wird aber der Partner das Kontra herausnehmen und das Opfergebot abgeben.

Über 6♣ steht nun Süd vor der Entscheidung, ob er mit 6♠ die Versicherung gegen 6♣ abschließen soll. Mit zwei Assen entscheidet er sich dagegen, findet aber nicht das Karo-Ausspiel, was einen Karo-Stich entwickeln würde, bevor ♥A heraus getrieben ist.

Nach ♠A-Ausspiel kann Ost stechen, ♣A ziehen und dann die Coeur-Farbe entwickeln, um darauf schließlich zwei Karo-Verlierer abzuwerfen und für 1090 (München 1) zu erfüllen. Die 14 IMPs sind der Grundstein zum klaren Erfolg, der München 1 die Tabellenführung einbringt.

Wie kann Süd Karo-Ausspiel finden? Indem Nord auf dem Weg zu 5♠ mit 5♦ seine gute Nebenfarbe (und offensichtlich auch Pik-Fit) zeigt. Danach kann Süd besser einschätzen, ob er noch 6♠ bieten und, falls er dies nicht tut, was er gegen 6♣ ausspielen soll.

Im Kampf von Mitaufsteiger Aachen gegen Titelverteidiger Bamberg erreichen Nord/Süd nach 1♦-Eröffnung an beiden Tischen aus eigenem Antrieb 6♠, ohne dass Ost/West bis 6♣ mithalten. Als West für Aachen nach ♣K-Ausspiel auf ♠6 wechselt und sich mit einem Faller begnügt, gewinnt Bamberg 2 IMPs, den Kampf aber dennoch klar, um dann mit 0,5 SP Abstand knapp hinter München 1 zu liegen.

Im Kampf Karlsruhe 1 gegen Oldenburg ist das Board ausgeglichen, Karlsruhe spielt 5♠-1, Oldenburg 6♠-1, als auch der Karlsruher West nach ♣K den Coeur-Wechsel nicht findet.

Mehr Umsatz gibt es in den restlichen beiden Kämpfen.

Bonn 1 lässt Köln in Ruhe 4♠ erfüllen, als Ost nur 3♣ eröffnen kann (4♣ würde eine starke ♥-Hand zeigen – jede Konvention hat ihren Preis) und West über 3♠ passt.

Dafür wird am anderen Tisch zur Sicherheit immer noch eins höher geboten, bis schließlich Köln in 7♣X einmal fällt und damit 8 IMPs gewinnt.

Nürnberg lässt Schwäbisch Hall in Ruhe 4♠+1 spielen, als Ost nur 3SA (Sperre in einer Unterfarbe) eröffnen kann, wonach West nichts von der Treff-Farbe weiß – jede Konvention hat ihren Preis – also weder 5♣ bietet noch Treff-Ausspiel findet.

Da nützt es auch nicht viel, dass Nürnberg im anderen Raum die Versicherung mit 6♠-2 abschließt; Schwäbisch-Hall gewinnt 11 IMPs.

Betrachtet man die Ergebnisse der 1.Liga insgesamt, stellt man fest, dass sich drei Paare nicht richtig versichert haben. Zwei Ost/West-Paare haben den Gegner 4♠ spielen lassen (was zum Teil daran lag, dass kein natürliches 4♣-Gebot zur Verfügung stand), ein Nord/Süd-Paar hat den Gegner 6♣ spielen und erfüllen lassen (weil weder überboten noch Karo-Ausspiel angezeigt wurde).

In der 2.Liga ist das Board in zwei Kämpfen ausgeglichen. In Mannheim gegen Bielefeld 1 mit 5♠-1 nach ♣6-Ausspiel, in Burghausen gegen Troisdorf 5♠-1 gegenüber 6♠-1.

Für Stuttgart erfüllt Zimmermann gegen Wiesbaden 6♣X nach nahezu identischem Bietverlauf wie oben, nur dass er über 5♠ selbst 6♣ bietet. Am anderen Tisch spielt Stuttgart 5♠-1 und gewinnt so 14 IMPs.

Hannover gewinnt sogar 16 IMPs gegen Ketsch, als sie an einem Tisch 6♣X erfüllen und am anderen 6♥X zweimal schlagen.

Karlsruhe 2 verliert 11 IMPs durch Passivität an beiden Tischen, als sie Freiburg 4♠ an einem und 4♣+1 am anderen erfüllen lassen.

Insgesamt haben sich in der 2.Liga vier Paare nicht versichert und den Gegner erfüllen lassen, ein Ost/West-Paar hat die falsche Trumpffarbe gewählt.

Die 3.Liga A schneidet im Vergleich wesentlich besser ab. Dreimal wird 5♠-1 gespielt, dreimal 6♠-2. Dortmund gewinnt 6 IMPs, als sie 6♠X für 300 schlagen und am anderen Tisch 6♠-1 spielen. Bielefeld 3 hält sogar bis 7♣X mit, verliert aber nach ♠A (trotz Nord's 1♦-Eröffnung) nur 4 IMPs gegen Mannheim Uni.

Nur Essen 1 lässt nach 3♣-Eröffnung Hamburg ABC ungehindert 4♠+1 erfüllen und verliert 11 IMPs, als sie am anderen Tisch nach 3♦-Spezialeröffnung von Nord (6er-♦ + 4er-♠, 9-12) ungestört 6♠-2 spielen.

In der 3.Liga B sind es wieder drei Paare ohne Versicherung. Viermal wird 5♠-1 gespielt, zweimal 6♠-2. Darmstadt fällt einmal in 7♣X und gewinnt damit 9 IMPs gegen München 3, die am anderen Tisch 5♠+1 zulassen (nach ♠9-Ausspiel). Bielefeld 2 darf gegen Ulm 4♠ spielen und gewinnt 11 IMPs, Göttingen gewinnt 12 IMPs, als sie von Ingelheim in 4♠ gar kontriert werden. Ob hier ein unglaubliches Kontra abgegeben und aus Versehen stehen gelassen wurde?

In der 3.Liga C sind es sogar vier Paare, die ihre Gegner erfüllen lassen, während an den restlichen sechs Tischen 5♠-1 gespielt wird. Essen 2 gewinnt gegen Erkrath 6♣X und damit 14 IMPs, Rieneck 1 darf gegen Bonn 2 4♠ spielen und gewinnt 10 IMPs, Berlin 2 und Hanseatic Hamburg gewinnen je 11 IMPs gegen Münster bzw. Delmenhorst, als sie 5♠ nach ♦A-Ausspiel erfüllen.

Auch in der zweiten Runde am Samstagabend gibt es in der 1.Liga nur zwei hohe Siege, wiederum von München 1 und Bamberg, wobei letztere etwas höher gewinnen und nun ihrerseits 0,76 SP Vorsprung haben.

In der dritten Runde enden alle Begegnungen der 1.Liga relativ ausgeglichen, trotz etlicher Schlemmhände. Eine davon ist:

III/18, Teiler: O, Gefahr: N/S, Karlsruhe 1 - München 1

♠ B986
♥ D10973
♦ D2
♣ 93

♠ K4
♥ 864
♦ KB10873
♣ 74

♠ AD2
♥
♦ A54
♣ ADB10852

♠ 10753
♥ AKB52
♦ 96
♣ K6

West	Nord	Ost	Süd
<i>Welland</i>	<i>Kemmer</i>	<i>Auken</i>	<i>Handel</i>
2♣ ³ Pass	3♣ Pass	1♣ ¹ 6♣	1♠ ² Pass

¹ mindestens Double
² Canapé, längere Nebenfarbe
³ ♦-Farbe



Leichtes Spiel in 6♣. Von links: Kemmer, Auken, Handel, Welland

Ob Ost hier 1♣ oder mit 9 Spielstichen Semiforcing eröffnet, hängt sowohl vom persönlichen Stil als auch vom System ab (hier haben Ost/West gar kein Semiforcing zur Verfügung), ist aber nicht sonderlich relevant. Sobald West seine Karo-Farbe zeigt, sollte Ost das enorme Potenzial seines Blattes erkennen und Schlemm ansteuern.

Bleibt noch die Frage, welchen Schlemm, 6♣ mit der eigenspielbaren Farbe oder 6♦ im sicheren Fit? Für München setzt Ost auf die eigene Länge, da hier bereits ♦KD zu fünft bei West gute Chancen in 6♣ liefert. Ost ist in 6♣ gegen Angriff in jeder Oberfarbe gewappnet (Pik-Gabel sowie Coeur-Chicane mit ausreichend Trümpfen) und bräuchte in diesem Fall nur Trumpf zu ziehen und Pik-Verlierer auf die Karo-Längenstiche abzuwerfen. Gegenüber der aktuellen West-Hand hat man zwar keinen Pik-Verlierer, muss dafür aber ♦D finden, nachdem ♣K nicht im Schnitt sitzt.

In 6♣ sticht Ost ♥A, erreicht den Tisch mit ♠K und verliert den Treff-Schnitt an Süds ♣K. Ost sticht die Coeur-Fortsetzung und zieht alle Trümpfe, worauf sie am Tisch drei Karo-Karten abwirft. Da Süd seinen Oberfarb-Zweifärber offenbart hat, sucht und findet Ost ♦D bei Nord für 920 (München 1).

West <i>Klumpp</i>	Nord <i>Kasimir</i>	Ost <i>Marsal</i>	Süd <i>Jokisch</i>
		1♣ ¹	1♦ ²
2♦	2♥ ³	3♣	Pass
3♦	Pass	4♥ ⁴	X
Pass	Pass	4♠	Pass
4SA	Pass	6♦	Pass
Pass	Pass		

¹ ab 16, beliebige Verteilung
² ♥ oder ♠ + ♣
³ pass or correct
⁴ Ost zu Nord: Exclusion KCB auf ♦-Basis,
 West zu Süd: Kürze mit ♦-Fit



Schweres Spiel in 6♦. Von links: Jokisch, Klumpp, Kasimir, Marsal

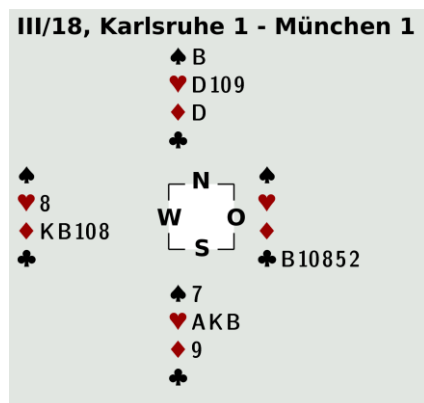
Am anderen Tisch sind Ost/West für Karlsruhe nach starker 1♣-Eröffnung uneins über die Bedeutung von Osts Sprung in 4♥, was letztlich aber keine Auswirkung auf den Endkontrakt hat. Entscheidend ist, dass Ost hier auf den 6-3-Karo-Fit setzt und dass Nord die Information der Coeur-Chicane bei Ost hat, so dass er mit ♠8 (3./5.) startet, um dort einen Stich zu entwickeln.

Nach diesem Ausspiel kann West auch in 6♦ Trumpf ziehen und sich dann der Treff-Farbe zuwenden, um zu gewinnen, falls ♦D fällt oder ♣K im Schnitt sitzt, also zu etwa 75%.

Dazu muss West allerdings sorgfältig vorgehen. Er gewinnt den ersten Stich mit ♠D am Tisch, zieht ♦A und spielt dann zum ♦K.

- Aktuell fällt ♦D, so dass West höchstens noch ♣K verliert, da am Tisch noch ein Trumpf ist, mit dem die Coeur-Farbe kontrolliert wird.
- Sollte nach zwei Trumpfrunden noch ein Trumpf ausstehen, versucht West nun Treff-Schnitt und kann die Hand mit ♠K wieder erreichen, um den Treff-Schnitt zu wiederholen.

Doch der Karlsruher West hat einen anderen Plan, nämlich seine Coeur-Verlierer am Tisch zu schnappen. Er gewinnt das Ausspiel mit ♠K in der Hand, schnappt ♥4 am Tisch, zieht ♣A sowie ♠AD und wirft ♣7 ab. Nun spielt er ♣D und sticht Süds ♣K mit ♦7. Nach einem weiteren Coeur-Schnapper zieht er ♦A und spielt in folgender Endposition ♣B vom Tisch, um aus der Hand ♥8 abzuwerfen:



Hätte ein Gegner beide Trümpfe, würde West nur einen Trumpfstich an diesen verlieren. Hier kann Süd jedoch mit ♦9 stechen.

- Wenn West nun übersticht, kann Nord seinerseits mit ♦D überstechen und bekommt noch einen Coeur-Stich.
- West wirft daher korrekt ♥8 ab, kann so aber nur hinauszögern, dass Nord mit ♦D den Faller bekommt, da dieser sich von ♠B trennt. Süd spielt daraufhin ♠7, wonach Nord ♦D im Surcoup und so den Faller für 14 IMPs (München 1) erzielt.

Hat der Karlsruher Alleinspieler unglücklich gespielt oder auf die schlechtere Chance gesetzt? In der Endposition verliert er ja nur, wenn die Karo-Farbe 2-2 mit ♦D bei Nord und die Pik-Farbe 4-4 verteilt ist; steht die Karo-Farbe 3-1, gewinnt er immer. Die Gefahr des 4-4-Pik-Stands ist nach dem Ausspiel allerdings hoch, obwohl die Reizung eigentlich ja nicht dafür spricht.

Es gibt jedoch noch eine andere Gefahr bei diesem Spielplan, nämlich dass Nord Treff-Single hat, in welchem Fall die Surcoup-Gefahr beträchtlich höher und die Gewinnchance daher deutlich unter 75% ist. Die Wahl des besten Spielplans hängt hier also davon ab, ob man Nord ein kleines Treff-Single zutraut, das er nicht ausgespielt hat.

München 1 kann durch dieses Board den Kampf für sich entscheiden und dank der neuen Skala die Tabellenführung von Bamberg zurückerobern, wenn auch nur mit 0,05 SP Vorsprung.

Im Kampf Bamberg gegen Bonn erfüllen beide Ostspieler 6♣, indem auch sie in der 3 Karten-Endposition zum ♦K spielen und dann Nord's ♦D fangen.

Auch im Kampf Schwäbisch-Hall gegen Oldenburg ist das Board mit erfüllten 6♣ ausgeglichen. Im Duell der Aufsteiger fällt München 2 in 6♦ nach ♥10-Ausspiel, während Aachen 6♣ und damit 14 IMPs gewinnt.

Wieso finden alle Alleinspieler in 6♣ die ♦D? Etwa wegen „eight ever, nine never“? Dass sich die Alleinspieler nur darauf verlassen, ist auf diesem Spielniveau unwahrscheinlich. Hier werden sie Informationen aus der Reizung und dem Spiel der ersten 10 Stiche sammeln, bevor sie sich der Karo-Farbe zuwenden.

- Wenn Süd einen Zweifärber gezeigt hat und man noch ♣K6 bei ihm sieht, ist kein Platz mehr für ♦D zu dritt, so dass man zum ♦K spielt.
- Wie sieht es aber aus, wenn Süd nur die Coeur-Farbe gezeigt hat? Wenn Süd nun bei seinen letzten drei Karten noch eine Coeur-Karte hält, kann der Alleinspieler auch hier nicht mehr fehl gehen, doch wenn Süd *alle* Coeur-Karten abwirft (und dafür eine Pik-Karte behält), könnte der Alleinspieler auf die Idee kommen, dass Süd 3-5-3-2 verteilt ist und erfolglos versuchen, auf ♦D bei Süd zu schneiden.

Einzig im Kampf Köln gegen Nürnberg wird kein Schlemm gereizt – da ist das Board mit 5♣+1 gegenüber 5♦+1 ausgeglichen.

Die Bilanz der 1.Liga in diesem Board ist gut. Sechsmal wird der bessere 6♣-Kontrakt gereizt und erfüllt, zweimal der schlechtere 6♦-Kontrakt gereizt und verloren. Nur zweimal wird in 5♣/♦ gestoppt.

Die Bilanz der 2.Liga kann sich auch sehen lassen. Viermal wird 6♣ gereizt und erfüllt, einmal 6♦ nach ♥3-Ausspiel. Viermal wird in 5♣/♦ gestoppt, einmal wird 3SA versucht – ohne Erfolg.

Nicht so gut die 3.Liga A, wo fünfmal in 5♣/♦ gestoppt wird, je zweimal wird 6♣ bzw. 6♦ gereizt, davon je einmal erfüllt. Ein Paar stoppt gar in 4♣ - und gewinnt damit 6 IMPs, als am anderen Tisch 6♣ verloren werden, weil der Alleinspieler bereits nach der zweiten Trumpfrunde ♦A zieht und zur ♦10 schneidet, ohne zuvor durch Abzug aller schwarzen Stiche mehr über die Verteilung zu erfahren.

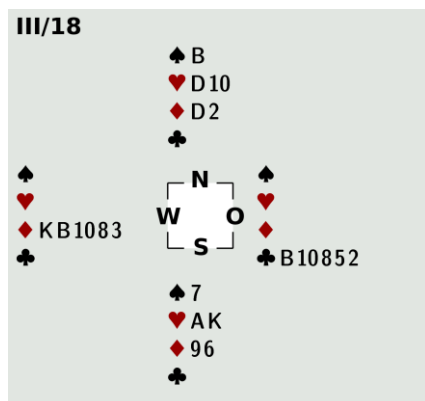
In der 3.Liga B sieht die Bilanz wieder besser aus, obwohl auch hier ein Paar in 3♣ strandet. Je dreimal werden 6♣ und 6♦ gereizt, dreimal 5♣/♦. Alle Kontrakte bis auf einen werden erfüllt, darunter auch zweimal 6♦ nach Coeur-Ausspiel.

Welches aber ist die beste Spielweise in 6♦ nach Coeur-Ausspiel?

West <i>Kopp</i>	Nord <i>Schaper</i>	Ost <i>Pauly</i>	Süd <i>Wienert</i>
2♦	3♥	1♣	1♥
4♦	Pass	3♠	Pass
4♣	Pass	4♥	Pass
Pass	Pass	6♦	Pass

Nach obiger Reizung und ♥7 (4.-höchste) Ausspiel ist Treff-Single bei Nord wenig wahrscheinlich, da er dies wohl ausgespielt hätte. Da der Tisch direkt in Trumpf gekürzt wird, ist es – anders als nach Pik-Ausspiel – auch kein guter Plan, Trümpfe zu ziehen und die Treff-Farbe zu entwickeln. Hier ist es besser, Coeur-Verlierer am Tisch zu schnappen, wobei jedoch die Surcoup-Gefahr beim Erreichen der Hand beachtet werden muss.

- Will man alle drei Coeur-Verlierer stechen, zieht man im zweiten Stich ♣A (vielleicht fällt ja ♣K), spielt dann zum ♠K, Coeur-Schnapper, ♠AD mit Treff-Abwurf, ♣D mit ♦7 gestochen, Coeur-Schnapper mit ♦A, um im neunten Stich in folgender Endposition ♣B vom Tisch zu spielen und in der Hand mit ♦10 zu stechen:



Ganz gleich, ob Nord übersticht oder nicht, zieht man später ♦K und gewinnt so gegen alle sechs Karo-2-2-Verteilungen sowie drei Karo-3-1-Verteilungen (blanke ♦9, blanke ♦D nur bei Süd), was hier erfolgreich ist.

- Will man nur zwei Coeur-Verlierer stechen und ♦A nutzen, um Trumpf zu ziehen, spielt man nach ♣A ♠K und ♠AD mit Treff-Abwurf, sticht ♣D mit ♦7, Coeur-Schnapper, ♦A, um dann auf ♣B den letzten Coeur-Verlierer abzuwerfen (in der gleichen Endposition wie weiter oben nach Pik-Ausspiel). Dies gewinnt gegen alle acht Karo-3-1-Verteilungen sowie drei Karo-2-2-Verteilungen (♦D bei Süd), ist also nach Coeur-Ausspiel der bessere Spielplan.

Zum Leidwesen des Darmstädter Alleinspielers scheitert dieser (wie zuvor der Karlsruher nach Pik-Ausspiel) an ♦D Double bei Nord, als sich noch ein Pik-Surcoup ergibt, der 14 IMPs kostet.

In der 3.Liga C wird zwar kein Schlemm verloren, es werden aber nur drei gereizt, einmal 6♣, zweimal 6♦. Fünfmal wird in 5♣/♦ gestoppt, einmal in 4♣. Auch hier fällt ein Paar in 3SA.

Bis zum zweiten Spielwochenende am 20./21. Februar bleibt noch etwas Trainingszeit.