

Text: Pony Nehmert | Fotos: Nehmert/Hanne

# CHALLENGER – ABENTEUER aus dem wilden Westen ...

... fanden im sonst eher ruhigen Wiesbaden statt



Idylle pur: Wiesbaden bei Nacht

In der Woche vom 26. Februar bis zum 1. März wurde dieses Jahr wieder die Clubrunde des beliebten Challenger Cups veranstaltet. Alle Hände wurden am nächsten Tag auf BBO kommentiert, teils von den Autoren der exzellenten Begleithefte oder von Christian Fröhner und mir als Duo. Zur Vorbereitung haben wir fast alle Hände spät abends auf BBO gegen 2 Roboter gespielt, die Mittwochshände jedoch bei uns im Bridgeclub, also im wilden Westen bzw. Wiesbaden. Ich fange mit den technisch interessanten Händen an, wer die abenteuerlichen lesen will, sollte sich durch den ganzen Artikel kämpfen oder nach unten scrollen, oder wie man früher sagte „weiterblättern“.

### Ausspiel aus dem Bilderbuch, Teiler: W, Gefahr: O/W

♠ AKD3 ♥ AB42 ♦ D83 ♣ KB	N W O S	♠ 8652 ♥ 9876 ♦ A2 ♣ A54  ♠ 104 ♥ K ♦ 10976 ♣ D109832  ♠ B97 ♥ D1053 ♦ KB54 ♣ 76	
-----------------------------------	---------------	---	--

West	Nord	Ost	Süd
2SA Pass	Pass Pass	3SA	Pass

Nord schaute in dieser Hand auf eine eher langweilige Kollektion und musste das richtige Ausspiel finden, ein echtes „Rathaus“.

Ich halte mich an den Grundsatz der viert-höchsten von der längsten und besten Farbe, wenn die Reizung keine anderen Anhaltspunkte gibt, und das hätte hier zum Erfolg geführt. Wenn es danebengegangen wäre, hätte ich wenigstens eine gute Ausrede gehabt. Man sollte eigentlich immer so spielen, dass man in einer anschließenden Diskussion die besseren Argumente hat. Das gewinnt zwar nicht jede Hand, verbessert aber das eigene Spiel ungemein. Cœur-Ausspiel schießt jedenfalls den Eingang zu den langen Treffs weg und nun muss Nord nur noch die erste Treff-Runde ducken und der Alleinspieler ist platt. Wenn nicht, kann der Alleinspieler den ♣B aus der Hand am Tisch übernehmen und die ganze Farbe herunterradeln. Vorausgesetzt natürlich, dass der Alleinspieler zuerst das höchste Bild an der kurzen Seite gespielt hat. Wer Pik-Ausspiel wählte, hat eigentlich nichts falsch gemacht, weil die Farbe ja nur minimal schwächer ist als Cœur, aber nun kann

der Alleinspieler den Kontrakt bei richtiger Behandlung der Treff-Farbe (s.o.) gemütlich nach Hause schaukeln. Das Beste ist hier, nach ♣A eine weitere Pik-Runde zu spielen, weil man damit wenigstens den Eingang in die Hand wegspielt und so das ♥A in der Hand verhungern lässt.

**Die nächste Hand ist von der Reizung und vom Abspiel interessant.**

**Spitzen Spiel mit Squeeze, Teiler: S, Gefahr: keiner**

♠ KD4  
♥ AD97  
♦ A98  
♣ K43

♠ KB1082  
♥ KB10654  
♦ 75  
♣ 75

N O  
W S

♠ 76532  
♥ 654  
♦ 3  
♣ B962

♠ AB1098  
♥ 3  
♦ D72  
♣ AD108

West	Nord	Ost	Süd
3♣ <sup>1</sup>	4SA <sup>2</sup>	Pass	1♠
Pass	6♣	Pass	5♥ <sup>3</sup>
Pass			Pass

<sup>1</sup> Zweifärber in Rot  
<sup>2</sup> Assfrage  
<sup>3</sup> 2 ohne Trumpfdame

Wissenschaftlich könnte man noch 3♥ als gute Hebung durch den Überrasfer der Gegnerfarbe einflechten, wie es Herr Reps in seiner Mappe erklärt, unser Gegner stiefelte jedoch direkt auf den Schlemm los nach dem Motto „Ich weiß nicht, wie der Partner 3♥ versteht, aber 4SA kann er nicht missverstehen“. Eine gute Methode mit uneingespielten Partnern.

Nach verständlichem Treff-Ausspiel spielt sich die Hand fast von allein. West hat durch die Reizung den Stand in den roten Farben verraten (kleiner Nachteil der sonst so sinnvollen Zweifärberreizungen), und wenn man jetzt erst alle Gewinner in den schwarzen Farben spielt, kommt West gewaltig in Abwurfzwang. Nach der Reizung kann man die roten Könige auf West platzieren und schaut nur, was da abgeworfen wird. Dementsprechend wirft man am Tisch ab. Nachdem West in Pik ausblinkt und nur 2 Treff-Karten hat, sieht man die 6-5-Verteilung in den roten Farben. Tipp: normalerweise wirft der Gegner in diesen Fällen zuerst von der 6er-Länge ab. Diese

Hand ist ganz bitter für West: die höchste Cœur-Karte des Partners ist kleiner als die Cœur-Karten des Tisches. Er muss also eigentlich 3 Cœurs und den besetzten ♦K halten. Das geht nicht, wenn man nur noch 4 Karten halten kann. Als ich anfang, Bridge zu spielen, habe ich einen meiner besseren Partner (das waren damals eigentlich alle) gefragt, woran man einen Abwurfzwang erkennt und er sagte sinngemäß: „Radel alle deine Gewinner runter, und wenn der Gegner immer langsamer mit dem Abwerfen wird, könnte ein Squeeze im Gange sein“. Wer also bei den Abwürfen gut zugeschaut hat, kann via Cœur-Schnitt den Rest der Stiche machen.

**WIE SOLL MAN DIESEN SCHLEMM BLOSS REIZEN?**

Die nächste Hand ist insoweit interessant, weil ein Schlemm geht und sowohl Herr Reps als Autor und Christian Fröhner und ich als BBO-Kommentatoren keinen Weg gesehen haben, um diese Hand in Forum D bis zum Schlemm zu reizen.

**Da kommen Sie von hier nicht hin, Teiler: O, Gefahr: N/S**

♠ AK  
♥ ADB973  
♦ A  
♣ AD97

♠ B6532  
♥ 64  
♦ B763  
♣ 65

N O  
W S

♠ D974  
♥ K108  
♦ K1092  
♣ 84

♠ 108  
♥ 52  
♦ D854  
♣ KB1032

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♦ <sup>1</sup>	Pass	Pass
Pass	3♥	Pass	2♥ <sup>2</sup>
Pass	Pass	Pass	4♥

<sup>1</sup> Partieföring  
<sup>2</sup> relay

Die Hand erinnert an einen sehr alten irischen Witz: Ein Tourist hat sich in Irland verfahren und fragt einen Bauern am Wegesrand nach dem Weg nach Killarney. Der Bauer denkt nach, kratzt sich am Bart und sagt dann „Da kommen Sie von hier nicht hin“. Wer Irland nicht kennt, wird den Witz nicht verstehen, aber es erinnert mich

an meine Anreise nach Killarney bei meinem ersten Einsatz in der Damennationalmannschaft 1991, als ich nach dem sorgfältigen Studium einer Landkarte Shannon als nächsten Flughafen ausgemacht hatte. Nichts wusste ich von irischen Straßen oder Zügen. Mein Abholer stand um kurz vor 17 Uhr am Flughafen und mahnte mich zur Eile an, damit wie den letzten (!) Bus erwischen konnten. Pech! Der war gerade weg. Nun fuhren wir im halsbrecherischen Tempo zum Bahnhof, um da den letzten (!) Zug zu erwischen. Glück. Der stand abfahrtsbereit auf dem Gleis. Er fuhr natürlich nicht direkt nach Killarney, ich musste noch 2x umsteigen. Dabei lernte ich, dass man damals zum Verlassen eines irischen Zuges das Fenster in der Tür öffnen muss und dann die Türklinke von außen bedient, weil innen keine ist. Angeblich sind etliche Leute aus Versehen erst dagegen und dann aus dem Zug gefallen. Schätze, das ist heute eventuell anders. Auf jeden Fall kam ich um 10 Uhr abends im Hotel an und wurde mit großem Gejohle begrüßt, man hatte schon Wetten abgeschlossen, dass ich es nicht schaffen würde.

Zurück zu dieser Hand, die zeigt, warum es sinnvoll ist, statt 2 starken Eröffnungen nur eine zu spielen. Man eröffnet mit 2♣ Semiforcings in Oberfarben, starken SA und Partieforcings in Unterfarben. Damit kann man eh nicht mehr unter Vollspiel bremsen. Das spart Bietraum und man kann nach dem Relay 2♦ noch beide Oberfarben auf der Zweierstufe reizen. Der Partner muss noch einmal antworten und nun gilt: mit einem Semiföring in Oberfarbe wiederholt man seine Farbe, mit einem Partieföring bietet man eine zweite Farbe, die eventuell eine Dreierlänge sein kann. →



Die Geier warten schon ... (Wiesbadener Variante – mit Raben)



♠ AK  
 ♥ ADB973  
 ♦ A  
 ♣ AD97  
 N  
 W O  
 S  
 ♠ 108  
 ♥ 52  
 ♦ D854  
 ♣ KB1032

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♣ <sup>1</sup>	Pass	Pass
Pass	2♥ <sup>3</sup>	Pass	2SA <sup>4</sup>
Pass	3♣ <sup>5</sup>	Pass	3♦ <sup>6</sup>
Pass	3♥ <sup>7</sup>	Pass	3♠ <sup>8</sup>
Pass	3SA <sup>9</sup>	Pass	5♣ <sup>10</sup>
Pass	6♣	Pass	Pass

<sup>1</sup> halbstark oder stark  
<sup>2</sup> relay  
<sup>3</sup> Semi- oder Partieföring mit ♥  
<sup>4</sup> natürlich mit einigen Punkten, 3♣ wäre zweite Ablehnung  
<sup>5</sup> zeigt Partieföring, kann notfalls Dreierlänge sein  
<sup>6</sup> Da habe ich was  
<sup>7</sup> da habe ich mehr  
<sup>8</sup> da habe ich nichts  
<sup>9</sup> Vorschlag zum Spielen  
<sup>10</sup> Fit ♣

Das war für unsere Gegner der totale Nuller, denn auch im Saal fanden die Forum D-Spieler keine bessere Lösung als die Experten. Bessere Spieler könnten also überlegen, die 2♦-Eröffnung als Partieföring einzuschmelzen und stattdessen Weak Two in Karo, Multi oder schwache Zweifärber in Oberfarben zu spielen. So etwas kommt häufiger vor und macht Spaß.

## NACH DER NULL EINFACH RUHIG WEITERSPIELEN

**Nun zu den abenteuerlichen Händen,** die für die beteiligten Protagonisten jeweils in einer Katastrophe endeten. Trotzdem haben beide Paare einen Platz für die Zwischenrunde besetzen können. Es ist also wichtig, nach einem Nuller ruhig weiter zu spielen, ein Nuller versenkt das Schiff nicht. Die Titanic wäre nicht untergegangen, wenn der Eisberg nur eine Kammer aufgerissen hätte, dazu war das Aufreißen von 6 Kammern nötig. Kann man im Paarturnier ähnlich sehen.

**Wilde Träume werden wahr,  
Teiler: N, Gefahr: O/W**  
 ♠ A  
 ♥ B92  
 ♦ 32  
 ♣ A1097543  
 ♠ DB96542  
 ♥  
 ♦ KB954  
 ♣ 6  
 N  
 W O  
 S  
 ♠ K1087643  
 ♥ A107  
 ♦ KB2  
 ♠ K10873  
 ♥ AD5  
 ♦ D86  
 ♣ D8

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1♥	1♠
3♦	2♣	2♥	2SA
Pass	4♣	4♦	Pass
x	5♣	x	Pass
Pass	Pass		

Ich kommentiere die einzelnen Gebote hier im Text. Also eigentlich sollte man auf Nord mit 3♣ eröffnen, um dem Gegner ordentlich Sand ins Getriebe zu schütten, was gut geklappt hätte, da ich auf Ost sicher 3♥ gereizt hätte. Über 3SA von Süd hätte West darauf verständliche 4♠ geboten und ein frisches Kontra von Süd hätte die Reizung abgeschlossen.

So aber reizte Süd nach meiner 1♥-Eröffnung auf Ost ganz normal 1♠ gegen, was West von Pik-Reizungen jeder Art abhielt. Nord kam endlich mit 2♣ aus dem Busch und über 2♥ und 2SA kann man nichts Negatives sagen ( vor allem, weil ich selbst der 2♥-Reizer war).

**Jetzt kam allerdings mein geschätzter** Partner auf der Suche nach einer Katastrophe mit 3♦ aus einem weiteren Busch, was ich in Erwartung einer Sechserlänge über 4♣ mit 4♦ krönte – wenn schon Katastrophe, dann aber richtig!

Das skurrilste Gebot des Turniers kam jetzt von Nord mit 4♠. Ich sage zwar immer, dass 2 Dicke (also Bilder) so gut wie 3 Kleine sind, wenn es ums Heben in beengten Situationen geht, und führe dazu gern als Beispiel den Lift an: ob die zulässigen 240 Kilo durch 3x80 oder 2x120 Kilo erreicht werden, ist dem Lift egal, und so wird der Partner mit ABxxx häufig KD blank lieber sehen als xxx. Im ersten Fall hat man nämlich gute Hoffnung, die Trumpffarbe ohne Verlierer zu lösen, im zweiten Fall

geht das nicht. Aber: Das blanke Ass reicht nur sehr selten.

**Mein Partner dachte an dieser Stelle,** seine wildesten Träume werden wahr, endlich wollen seine Gegner freiwillig in seiner Siebener-Länge spielen, seine Freude brachte er mit Kontra zum Ausdruck. Nord rettete sich auf kontriierte 5♣ und wir hatten Gelegenheit zu einem schicken Gegenspiel.

## PARTNERFARBE MACHT OFT GLÜCKLICH

Ich spielte ♦A aus, das Ausspiel in Partners Farbe macht den meistens glücklich und was will man mehr? Christian Fröhner gab im Markierungssystem Niedrig-Hoch die ♦9, ich wechselte auf ein hohes Cœur, gestochen und ♠2 retourniert. Das war glasklar keine Cœur-Marke, sondern verlangte nach Karo, sodass wir danach die Unterfarbkönige zu unseren Gunsten legen konnten.

**Einer unserer Gegner spielte übrigens** erst seit einem Jahr und hat sich von dieser Katastrophe nicht beirren lassen, ruhig weiter gespielt und für die Challenger Cup-Zwischenrunde qualifiziert. Bravo!

Dasselbe gilt für die hoffnungsvollen Optimisten in diesem Board:

**2x Minus = Plus, Teiler: W,  
Gefahr: O/W**  
 ♠ A109872  
 ♥ 1084  
 ♦ A6  
 ♣ B7  
 ♠ KB4  
 ♥ K965  
 ♦ B32  
 ♣ 864  
 N  
 W O  
 S  
 ♠ D65  
 ♥ B2  
 ♦ D1074  
 ♣ K953  
 ♠ 3  
 ♥ AD73  
 ♦ K985  
 ♣ AD102

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♠ <sup>1</sup>	Pass	2SA <sup>2</sup>
Pass	3♦ <sup>3</sup>	Pass	3SA <sup>4</sup>
Pass	4♣	Pass	Pass
Pass			

<sup>1</sup> weak two  
<sup>2</sup> Frage nach Feature  
<sup>3</sup> Maximum mit Karowert  
<sup>4</sup> Abschluss



Relaxte Bridgebegeisterte mit „Statements“ auf dem Weg zum Turnier.

Wir als BBO-Kommentatoren waren uns mit Herrn Reps einig, dass die Reizung nach 2♠ schon zu Ende sein sollte, denn ohne Fit braucht man für ein Vollspiel absolutes Maximum beim Partner mit gut stehenden Gegnerkarten. Wer mit 15 Punkten ohne Fit darauf setzt, wird wesentlich häufiger auf die Nase fallen als auf die Füße.

Süd dagegen hatte einen rosigeren Blick auf seine Hand als wir und fragte den Partner nach Minimum/Maximum mit Feature. Nach der positiven Antwort schloss Süd die Reizung mit 3SA ab, die bei normalem Cœur-Ausspiel durchaus Erfüllungschancen haben.

### 3 SANS ATOUT IST EIN HEILIGER GRAL

Das wurde am Tisch nicht geprüft, denn Nord schloss seinerseits die Reizung mit 4♠ ab und verstieß dabei gleich gegen 2 Grundsätze: 1. 3SA ist ein Heiliger Gral und 2. Der Partner des Weak Two-Eröffners bestimmt den Endkontrakt. Noch ein Heiliger Gral (kennt jemand die Mehrzahl von Gral? Ist nicht etwa Gräle oder Gräler, sondern langweilig Gräle, ich habe gegoogelt).

Soweit hätten wir 2x Minus, Weiterreizen nach 2♠ und 3SA. Das hätte eigentlich nach

mathematischen Grundsätzen ein Plus ergeben sollen, aber Nord fügte noch ein weiteres Minus hinzu: Statt sich nach dem Anblick des Dummies auf den Spielplan zu konzentrieren, diskutierte er mit dem Partner das 2SA-Gebot, was ja tatsächlich sehr fragwürdig war, um es milde auszu-drücken.

So entging Nord, dass er nach ♥B-Ausspiel, obwohl die ♥D an den ♥K verliert, den Kontrakt gewinnen kann: Cœur-Nachspiel mit der ♥10 gewonnen, ♣B zum Schnitt vorgelegt, gedeckt, dann ♠3.

a) Wenn West klein bleibt, die ♠10 legen. Ost gewinnt und kann den Partner nicht für einen Cœur-Schnapper erreichen. Mit ♦A wird die Hand erreicht und man spielt ♦A und Pik nach, die gegnerischen Trümpfe fallen zusammen und man macht 10 Stiche.

b) Wenn West ein Bild einsetzt, muss man das ♠A nehmen und Pik nachspielen und man gewinnt, egal, welcher Gegner drankommt.

**Also ganz, ganz wichtig: Sobald die Reizung zu Ende ist und der Dummy am Tisch liegt, kann man durch Diskussionen mit dem Partner den Kontrakt oder die Reizung nicht mehr verbessern. Stattdessen sollte man sein Augenmerk voll auf die Aufgabe richten, die vor einem liegt, nämlich das Alleinspiel. Gegenspiel ist wesentlich schwerer als Alleinspiel und man sollte den Gegner durch Diskussionen nicht darauf aufmerksam machen, dass man möglicherweise in einem Kontrakt aus dem Kuriositätenkabinett gelandet ist. Lautstarke Diskussionen machen den verschlafensten Gegner wach und schlafende Hunde soll man bekanntlich nicht wecken!**

Nichtsdestotrotz hat sich auch dieses Paar für die Zwischenrunde qualifiziert und so heißt es zum Schluss:

Ente gut – alles gut (oder so ähnlich).



Ente gut ... alles gut