

## Spielplan SA

- bei SA-Spielen zählt man die Sofortstiche
- A und jede direkt folgende Figur zählt als Sofortstich

♥ A 9 8

♥ K D B 6

### 4 Sofortstiche

♥ A D

♥ K B

### 2 Sofortstiche

♥ K D B 5

♥ 7 6 3

### 0 Sofortstiche

- Danach werden die entwickelbaren Stiche (Längenstiche, Schnitt, Figuren vertreiben) gezählt

♥ 10 9 8

♥ K D B 6

### 3 entwickelbare Stiche (A vertreiben)

♥ A B 10 9

♥ 4 3 2

### 1 Sofortstich, 2 entwickelbare Stiche (Doppelschnitt, 75% Chancen)

♦ A K 7 6 5 2

♦ 4 3

### 2 Sofortstiche, 3 entwickelbare Stiche (Längenstich, 3-2 Stand)

wichtige Manöver beim SA-Spiel:

1. Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er Regel)
2. Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er Regel)
3. Schnitt in die richtige Richtung
4. richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
5. richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
6. Endspiel

- **Wie oft sollte geduckt werden ? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

| Anzahl der Karten | Kritische Verteilung | Wie oft Ducken ? | Beispiel           |
|-------------------|----------------------|------------------|--------------------|
| 7                 | 5-1<br>xxxxx x       | • 7-7=0x Ducken  | A 6 5 4      8 3 2 |
| 6                 | 5-2<br>xxxxx xx      | • 7-6=1x Ducken  | A 6 4      8 3 2   |
| 5                 | 5-3<br>xxxxx xxx     | • 7-5=2x Ducken  | A 6 4      8 3     |
| 4                 | 5-4<br>xxxxx xxxx    | • 7-4=3x Ducken  | A 6 4 3      ---   |

## Beispiel

|             |            |           |
|-------------|------------|-----------|
|             | <b>N</b>   |           |
|             | ♠ 8 7 4 3  |           |
|             | ♥ 4 3      |           |
|             | ♦ A D 5    |           |
|             | ♣ K 10 8 7 |           |
|             |            |           |
| <b>W</b>    |            | <b>O</b>  |
| ♠ D 5 2     |            | ♠ B 10 9  |
| ♥ K B 7 5 2 |            | ♥ D 9 6   |
| ♦ 10 8 2    |            | ♦ B 7 6 4 |
| ♣ 5 3       |            | ♣ A 4 2   |
|             | <b>S</b>   |           |
|             | ♠ A K 6    |           |
|             | ♥ A 10 8   |           |
|             | ♦ K 9 3    |           |
|             | ♣ D B 9 6  |           |

### a.) Kontrakt

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| 1SA | ---  | 2♣   | --- |
| 2♦  | ---  | 3SA  | --- |
| --- | ---  |      |     |

Ausspiel: ♥5

### b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠  
1 Sofortstich in ♥  
3 Sofortstich in ♦      **→ 6 Sofortstiche**

### c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

### d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt  $7 - 5 (N \ 2 \text{ Karten in } ♥ + S \ 3 \text{ Karten in } ♥) = 2$ .