

Blockieren/Entblockieren

Als Alleinspieler ist es beim Erstellen des Spielplans wichtig, die Reihenfolge der Karten zu bestimmen, um Farben abzuspielen.

Es kann dabei zu Hindernissen, „**Blockaden**“ in den Farben kommen.

1. Vermeidbare Blockaden

♠ AD6

♠ AKD6

♠ A6

♠ K3

♠ B7542

♠ KDB73

Lösung: Von der kurzen Seite die hohen Karten zuerst spielen!

2. Scheinbare Blockaden

♥ AD

♥ KD

♥ AB10

♥ KB107

♥ AB107

♥ KD62

Lösung: Die letzte hohe Karte kann übernommen werden. Es kostet keinen Stich, da man die Anschlusskarten besitzt.

3. Echte Blockaden

♦ KD

♦ KD

♦ A

♦ A754

♦ AB62

♦ KD6

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren. Übergang in einer anderen Farbe oder durch Stechen ausnutzen.

4. Blockieren durch Mittelkarten

♦ AK6432

♦ K7653

♦ AKD43

♦ 9875

♦ AD93

♦ 10982

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren, „opfern“ der Mittelkarten und Blockade beim Längenstich zu umgehen.

Beispiel 1, keiner in Gefahr

N			
♠ A K D			
♥ A K D			
♦ 9 8 3			
♣ A K 3 2			
W			
♠ 5 4 3			O
♥ 10 9 7 5 4			♠ 10 9 8 7
♦ B 7			♥ 6 3
♣ 8 7 6			♦ Q 10
S			
♠ B 6 2			♣ D B 9 8 4
♥ B 8 2			
♦ A K 6 5 4 2			
♣ 10			

a.) Kontrakt

N	O	S	W
2♦*	---	3♦*	---
3SA	---	6SA	---
---	---		

6 SA von O, Ausspiel ♣ D

b.) Spielplan

10 Sofortstiche (3 in ♠, 3 in ♥, 2 in ♦ und 2 in ♣)

Zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe. Voraussetzung ist dabei der 2-2 Stand der restlichen ♦-Karten beim Gegner. Keine weiteren Übergänge sind vorhanden.

Zu achten ist darauf, dass man ♦ nicht blockiert, also erst ♦ 9 und ♦ 8 spielen.

↑ Blockade durch Mittelkarten

c.) Ergebnis

6SA +1 +1020

Übergänge

Wenn Sie das Alleinspiel planen, ist es wichtig, Übergänge zu haben.
Übergänge werden gebraucht, um

- eine hochgespielte Farbe zu erreichen oder hochgespielte Stiche abzuspielen
- Trümpfe zu ziehen
- einen Schnitt zu spielen oder zu wiederholen
- Verlierer zu stechen

Es gibt folgende Arten von Übergängen:

- sichere, sofort verfügbare Übergänge (A, A x und K x, A K x und D x, oder Chicane)
- sichere, aber nicht sofort verfügbare Übergänge (K D und x x, A x x und D B x)
- mögliche, aber ungewisse Übergänge (K x und x x, A x x und D x x)
- versteckte Übergänge (A 6 4 3 und K D B 2)

Deshalb ist es wichtig, die Übergänge zu schonen

„Hüte Dich vor Überschwang, futsch ist sonst der Übergang“

oder durch Ducken die Kommunikation aufrecht zu erhalten

„Ist der Dummy lang und schwach, duck sonst geht's hinab den Bach!“

N

♠ 9 6 4 3

♥ 10 4 3 2

♦ D B 8

♣ K 6

W

♠ 7 2

♥ 8 6

♦ A K 9 7 6 4

♣ 8 7 2

O

♠ A D B 5

♥ A K

♦ 5 3

♣ A B 5 4 3

S

♠ K 10 8

♥ D B 9 7 5

♦ 10 2

♣ D 10 9

3 SA von O, Ausspiel ♥ 7

Spielplan

6 Sofortstiche (1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣)

3 zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe, ist aber sehr schwach.

Also wird der 1. Stich in ♦ geduckt.

Ergebnis 3SA = -400

Blockade und Entblockade im Gegenspiel

Wenn der Partner eine gute Farbe ausgespielt hat und einige sichere Stiche durch eine Farbe (Längenstiche) erzielen kann, sollte man diese Farbe nicht durch unnötiges Festhalten an hohen Karten blockieren.

Spielen Sie diese hohen Karten rechtzeitig, auch auf hohen Karten des Partners, oder werfen Sie die Blockadekarten auf eine andere Farbe weg.

„Der Partner ist schnell schwer schockiert, wenn man sich nicht entblockiert!“

a.) Austeilung, Kontrakt 3 SA Gefahr N/S

	N	
	♠ A K	
	♥ D 10 9	
	♦ 10 8 4 2	
	♣ D 8 6 5	
W		O
♠ B 10 9 4 3		♠ D 8 2
♥ A 6		♥ 8 7 5 2
♦ K 9 7		♦ 6 5 3
♣ K 7 2		♣ 9 4 3
	S	
	♠ 7 6 5	
	♥ K B 4 3	
	♦ A D B	
	♣ A B 10	

b.) Reizung

	Nord	Ost	Süd	West
			1SA	---
	3SA	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠ B. W muss ♠ B 10 9 oder ♠ B 10 8 haben, sonst sollte er nicht den ♠ B ausspielen. Also so schnell wie möglich weg mit der ♠ D.

Partner kommt mit ♥ A wieder ans Spiel und spielt noch einmal ♠ . Danach kann er einen Unterfarbkönig gewinnen und mit 3 Längenstiche in ♠ den Kontrakt schlagen.