



man hier deshalb mit „ä“, weil man ganze Wände vollschreiben kann mit diversesten Figurenkombinationen und wie man diese am besten behandelt.

Andere wählen den Spielplan je nach Gefühl mal so mal so - entweder, weil sie intuitiv vermuten, welcher Spielplan die besten Chancen haben soll oder weil sie ein Gespür haben, wie die Karten beim Gegner verteilt sind oder weil sie keine Lust haben, sich über so was den Kopf zu zerbrechen.

Nun ist es ja so, dass ich Informatiker bin. Einer solchen Person ist es höchstens bei der Wahl des Lieblingsvereins und seines Ehepartners gestattet (in dieser Reihenfolge?), sich auf seine Gefühle zu verlassen. Ansonsten sind einem Informatiker Gefühle natürlich suspekt, sonst hätte er ja was anderes studiert. Auswändig lernen macht mich auch nicht gerne. Insofern wähle ich einen alternativen Weg: Nachdenken.

Das mag dem ein oder anderen suspekt erscheinen. Aber ganz vereinzelt ist das Konzept des Nachdenkens gar nicht mal so verkehrt. Wenn ich mal wieder nicht weiß, wie ich eine Farbkombination spiele, wie gehe ich dann vor?

Erstmal überlege ich mir alle Treffkombinationen, bei denen sämtliche Spielplänen sowieso keine Chance haben und vergesse diese dann sofort wieder. Warum soll ich mir den Kopf über Dinge zerbrechen, an denen ich eh ändern kann? Insofern kann man sich bei der folgenden Betrachtung darauf konzentrieren, dass Süd nicht KDx(x) hat.

Anschließend konzentriere ich mich auf die Figurenkombinationen, bei denen ein Spielplan Misserfolg hat, während mind. ein anderer Spielplan funktioniert.

**Spielplan 1 scheitert, wenn Nord K53 oder D53 hat.**

**Spielplan 2 scheitert, wenn Nord KD53, KD5 oder KD3 hat**

**Spielplan 3 scheitert, wenn Süd KD hat.**

Nachdem ich mir überlegt hab, wann welche Spielweise schlechter ist, zähle ich einfach, wie oft welcher Spielplan scheitert und weiß damit, welchen Spielplan ich wählen soll.

Insofern ist Spielplan 3 besser als Spielplan 1, der wiederum besser als Spielplan 2 ist. Außerdem hat Spielplan 2 den zusätzlichen Nachteil, dass im Erfolgsfall Nord an Stich kommen und Karo durchspielen kann. Dies passiert genau dann, wenn Nord Kx, Kxx oder Dxx hat. Sprich: Auch wenn man mit Hilfe von Spielplan 2 die Trefffarbe erfolgreich behandelt haben sollte, kann es sein, dass man anschließend fällt, weil man in Karo 2 Stiche verliert.

Das Ganze hört sich jetzt vielleicht relativ kompliziert an. Wenn man sich eine solche Vorgehensweise aber mal angewöhnt hat, bekommt man schnell etwas Übung darin, so dass die notwendigen Überlegungen mit der Zeit deutlich leichter und schneller ablaufen.

An unserem Tisch hat der Alleinspieler korrekterweise in der ersten Treffrunde geschnitten (Spielplan 1 oder Spielplan 3) und an die Treff Dame verloren. Um jetzt Spielplan 3 zu verfolgen, muss er allerdings wieder an den Dummy kommen, was mangels Übergang nicht

funktioniert. Insofern wird man sich also notgedrungen für Spielplan 1 entscheiden und fallen, da Spielplan 1 bei der aktuellen Verteilung nicht klappt.

## **Teil 2: Psychologie beim Bridgespiel**

Bevor der Alleinspieler sich bei uns für Spielplan 1 entscheiden musste, ereignete sich folgendes: Aufgrund eines Fehlers in unserem Gegenspiel haben wir zweimal Coeur gespielt, so dass der Dummy doch nochmal an den Stich kam. Mit der Südhand ist es halt auch nicht so leicht, vom Karo Ass wegzuspielen. Insofern hätte der Alleinspieler doch noch Spielplan 3 wählen können. Allerdings wird der ein oder andere die sehr gute Artikelserie von Pierre Saporta im Bridge Magazin über die Magie des Alleinspiels kennen. In der Artikelserie erzählen verschiedene historische Personen über die Erkenntnisse, die sie am Bridgetisch gewonnen haben.

In einer Folge kommt Sigmund Freud zu Wort, der die psychologische Seite des Bridgespiels betrachtet. Hier meint er, dass man sich bei einem Fehler der Gegner fragen soll, ob diese den Fehler vielleicht absichtlich begangen haben können, um einen auf die falsche Fährte zu locken. Haben wir den Dummy vielleicht an den Stich kommen lassen, damit er Spielplan 3 und nicht Spielplan 1 verfolgen soll? Hat also Süd exakt KD in Treff?

Über diesen Punkt dachte der Alleinspieler zu recht sehr lange nach. Wie wahrscheinlich ist es, dass wir einen Fehler gemacht haben, weil wir das nun mal ab und an machen? Oder wie wahrscheinlich ist es in einer solchen Situation, dass wir den Alleinspieler auf die falsche Fährte führen wollen. Man merkt, dass der Gegner uns nicht so gut kennt, sonst wär die Entscheidung leicht.

Insofern war das eine sehr schwierige Entscheidung für den Alleinspieler, da die Beantwortung sicherlich signifikant von der Spielstärke der Gegenspieler abhängt. Ich möchte nicht ausschließen, dass wir nicht auch mal Geistesblitze haben und 2x Coeur absichtlich gespielt hätten, wenn Süd tatsächlich KD in Treff gehabt hätte.

Es ehrt uns auf jeden Fall, dass der Alleinspieler uns eher zutraute, mit KD auf Süd ein solch gutes Gegenspiel hinzubekommen als mit D auf Süd ein solch schlechtes. Allerdings wurden an den meisten anderen Tischen 4P auch nach Pikausspiel erfüllt. Vermutlich hat dort der Alleinspieler entweder schon frühzeitig Treff gespielt, was riskant ist, das ja Schnapper drohen oder einige Alleinspieler haben Spielplan 2 gewählt oder es haben noch mehr Gegenspieler den gleichen Fehler begangen, so dass die Alleinspieler von Spielplan 1 auf Spielplan 3 umwechseln konnten.

Lerne: Sigmund Freuds Erkenntnisse über das Bridge sind sicherlich sehr gut. Man darf allerdings den Gegnern nicht zu viel zutrauen. Ab und an (oder in der Regel?) macht man Fehler, nicht um den Alleinspieler auf die falsche Fährte zu führen, sondern weil man einfach Fehler macht.

Autor: Ulf Bormann