

Kontra oder nicht Kontra, das ist hier die Frage

(nach diesem einen ehemaligen Dänischen Prinzen)

Man hält folgendes relativ normales Blatt:

D53, AK62, D9832, 2

Der Gegner ist in Gefahr, man selber in NG und die Reizung geht:

1T-1K-?

Teil 1: Welchen Kontrakt soll man mit der Hand anstreben?

Hierzu stellt sich folgende Frage: Was sind denn wahrscheinliche Endkontrakte, die sich in der Weiterreizung ergeben können?

Man selber hat ja eine einladende Hand zu Partners Eröffnung. Insofern wird man fast immer 2 oder 3NT bzw. 3 oder 4C spielen, je nachdem ob man Coeurfit hat oder nicht. Deshalb kann man in der aktuellen Gefahrenlage bei Erfüllen je nachdem mit rund 120-180P oder 400-450 Punkte rechnen. Eine Alternative ist aber auch, den Gegner zu kontrieren. Das bringt in der aktuellen Gefahrenlage 200, 500 oder noch mehr Punkte, je nachdem wie oft der Gegner fällt, sofern er natürlich fällt.

Wenn man den Gegner kontrieren möchte, ist es eine sinnvolle Strategie sich zu überlegen, wie viel Stiche man macht.

Die Coeurs sehen doch nach 2 Stichen aus. Partner hat ja nicht Coeur eröffnet. Insofern hat unsere Seite i.d.R. maximal 8 Coeurkarten. Da ist die Chance doch nicht schlecht, dass die Farbe zweimal durchgeht. Vielleicht macht die Pikdame einen Stich, vielleicht auch nicht.

In Karo sitzt man hinter der Reizung. Um abzuschätzen, wie viele Stiche man macht, sollte man fast alle hohen Karten dem AS geben. In einem solchen Fall macht man trotzdem 2 Karostiche. Sofern der Partner irgendeine Karte ab der Karo 10 hat, bekommt man sogar 3 Karostiche. Säße man mit dieser Karofarbe allerdings vor dem AS, ist es ungewiss, ob man überhaupt einen einzigen Karostich macht. Insofern hängt die Attraktivität, den Gegner zu kontrieren, signifikant davon ab, ob man mit der Trumpflänge vor dem AS sitzt oder dahinter.

Bei der aktuellen Sitzposition sieht man also auf der eigenen Hand 0,5 Pik-, 2 Coeur- und 2,5-Karostiche, insgesamt rund 6 Stiche. Da Partner eröffnet hat, wird er den einen fehlenden Stich schon mitbringen. Sollte man selber ein Vollspiel drin haben, ist es sogar wahrscheinlich, dass Partner sogar 2 oder 3 Stiche macht. Insofern sollte es in der aktuellen Gefahrenlage (fast) immer lukrativer sein, den Gegner zu kontrieren als selber zu spielen.

Ändern wir die Hand jetzt leicht ab und tauschen ein paar Karo und Coeurkarten

D53, D982, AK632, 2

Obwohl die Karos scheinbar besser sind, macht man mit der Hand deutlich weniger Stiche:

0,5 Pik-, 0,5 Coeur- und 2 Karostiche, wobei die 0,5 Coeurstiche aufgrund der eigenen Coeurlänge sogar etwas optimistisch sind. Evtl. macht man noch Treffschnapper oder kann sich ein Karo hochspielen. Aber ob man 1Karo überhaupt zu Fall bekommt oder gar mehrfach, ist allerdings doch sehr ungewiss.

Obwohl die Karokarten in der Originalhand scheinbar schlechter sind, so ist es dennoch deutlich attraktiver, den Gegner zu kontrieren. Woran liegt das?

Im Gegenspiel wird jede Nebenfarbe meist nur 1-3mal gespielt, bevor der AS stechen kann. Mittelkarten sind in den Nebenfarben nicht verkehrt, kommen aber oft gar nicht mehr zum Einsatz. **Hat man aber viele Trümpfe mit Mittelkarten und sitzt insbesondere hinter dem AS, dann kommen die Mittelkarten voll zum Einsatz.** Obwohl man nur 2 Punkte in Karo hat, kann man damit 2-3 Stiche machen. Wenn man doch bloß immer mit allen 2 Punkten so viele Stiche machen könnte!

Spielt man selber Coeur oder NT, ist die Karofarbe mit den Mittelkarten viel weniger hilfreich. Ob man mit den Karos in einem solchen Kontrakt überhaupt einen Stich macht, ist ungewiss. Insofern hat man eine ideale Karofarbe, um den Gegner 1Kx spielen zu lassen.

Um auf die Ursprungsfrage zurückzukommen: Mit der aktuellen Hand sollte man 1Kx als Endkontrakt anstreben.

Teil 2: Wie erreicht man den gewünschten Endkontrakt?

Früher war alles einfacher. Da hätte man jetzt einfach kontriert und damit ein Strafkontra gezeigt. Heutzutage zeigt Kontra in dieser Situation aber bei den meisten Paaren die Restfarben. Insofern muss man heutzutage mit der aktuellen Hand passen und darauf hoffen, dass Partner aufkontriert.

Wichtig dabei ist: Die Entscheidung, mit der aktuellen Hand zu passen, muss zügig gefällt werden. Falls man erst nach Überlegen passt, hat der Partner die unerlaubte Information, dass man über ein Gebot nachgedacht. Der Partner darf jetzt natürlich immer noch reizen oder auch aufkontrieren, sofern Passe mit der Hand keine Alternative ist. Wenn allerdings der böse TL zu der Ansicht kommt, dass ein vom Partner gewähltes Gebot evtl. durch das Zögern beeinflusst sein könnte, wird er bei Erfolg den Score korrigieren (s. hierzu auch die Boardbesprechung vom 11. Dezember).

Deshalb: Üben Sie, mit solchen Händen zügig zu passen! Ich gebe zu, es ist nicht einfach, alle Überlegungen aus Teil 1 ohne spürbare Pause hinzubekommen. Deshalb ist Erfahrung für solche Situationen wichtig, um mit einem Blick zu erkennen, wann mit welchen Händen in welcher Situation ein Kontra lukrativ ist und wann nicht. Diese Erfahrung gewinnen Sie aber nur, wenn Sie die Überlegungen aus Teil 1 auch nach Beendigung des Boards öfters mal durchführen.¹

Nachdem Sie jetzt hoffentlich zügig gepasst haben, brauchen Sie natürlich einen Partner, der auch aufkontriert. Was oft falsch gemacht wird:

Wenn die Reizung jetzt wie geplant geht:

1T-1K-p-p

?

Dann bedeutet Kontra weder, dass man Zusatzstärke hat, noch dass man unbedingt die Restfarben hat. Kontra bedeutet schlicht und einfach:

¹ Wenn ich mir die Anschriften nach Turnierende anschau, dann finde ich bei mir und bei meinen Ligakollegen zu fast allen Clubturnieren mind. ein Board, wo wir den Gegner auf Einer- oder Zweierstufe sehr erfolgreich kontriert haben. Insofern kommen solche Situationen auch regelmäßig vor. Wenn Sie es schaffen, Ihre Gegner regelmäßig erfolgreich zu kontrieren, werden Ihre Gegner langfristig vorsichtiger werden mit dem Reinreizen unsolider Farben (wobei in diesem Fall die Farbe sogar solide war). Das hat den schönen Nebeneffekt, dass Sie nicht so häufig störende Gegenreizungen haben.

Auch wenn an allen Tischen 3NT gespielt wurde, so sind an sich sehr unterschiedliche Reizungen in dem Board denkbar.

Nach einer 1 Karoreizung von West ist wie gesagt die erfolgreichste Reizung

1T-1K - p- p

x – p- p- p

Denkbar ist auch

1T- 1K - p- p

2T – p- 2N- p

3N

oder

1T-1K - p- p

3T – p- 3N- p

Wichtig: Sollte Nord 1C gereizt haben (egal ob West 1K reizt oder passt), dann ist Süds Hand zu stark, um 3T zu reizen, was ja nur einladen ist. Süd hat bei einem normalen Treffstand ja 8 Stiche auf der Hand. Für 3NT reicht dann schon ein einfacher Karostopper für 9 Stiche. Insofern sollte die Reizung dann z.B. wie folgt gehen:

1T- (1K) –1C- p

2K – p - 2/3N- p

3N

Sollte West kontriert haben, statt Karo zu reizen oder zu passen, dann sollte die Reizung wie folgt gehen

1T-x–xx-1C

p- p- x- p

p-p

Das XX von Nord ist übrigens selbstforcierend. Deshalb kann Süd auf das 1C Gebot getrost passen und abwarten, ob Nord 1C kontriert oder nicht. Der Kontrakt wird dann zwar nicht 5x down gehen, wie die Double Dummy Analyse vorhersagt. Aber 2-3mal wird der Kontrakt schon fallen, was ein Topp für NS gewesen wäre.