

Lange Farbe hochspielen

Paarturnier vom 14.09.2013 – Board 7

An fast allen Tischen spielten OW einen Pikkontrakt auf West mit folgenden Händen

♠ AKB1063	♠ D
♥ A8	♥ K7543
♦ B74	♦ A32
♣ 95	♣ B643

Ob ein NT Kontrakt besser ist, hängt von der gegnerischen Verteilung der Treffs und vom Ausspiel ab und soll hier nicht diskutiert werden.

In einem Pikkontrakt hat man normalerweise 6 Pik-, 2 Coeur- und 1 Karostich – also 9 recht sichere Stiche. Nach dieser ersten Bestandsaufnahme sollte man sich immer fragen, ob es irgendwo Potential für weitere Stiche gibt. Insbesondere, wenn man in 4 Pik ist, fehlt ja ein Stich. Aber auch in 2 oder 3 Pik sind im Paarturnier Überstiche ja nie verkehrt.

Chancen auf weitere Stiche gibt es recht wenig. Einzig die Coeurfarbe bietet Hoffnung, wenn die gegnerischen Coeurs 3-3 oder 4-2 verteilt sind. Um eine lange Farbe am Dummy zu nutzen, gelten folgende Anhaltspunkte:

- Wenn man nicht sofort Abwürfe braucht, kann man Stiche in der langen Farbe erst nach dem Trümpfeziehen nutzen, da ansonsten der Gegner ja gemeinerweise schnappen kann.
- Wenn man in der Farbe nicht sehr viele hohe Karten hat, muss, kann und sollte man diese Farbe durch Schnappen hochspielen. Ob man das vor oder nach dem Ziehen der Trümpfe macht, hängt meist von den Übergängen ab.
- Die Hauptschwierigkeit beim Hochschnappen einer Farbe sind die Übergänge zum Dummy.

In diesem Fall besitzt man als Übergänge zum Dummy die Pik Dame, den Coeur König und das Karoass. An den meisten Tischen gab es ein Coeurausspiel. In diesem Fall sollte man das Ausspiel zum Ass laufen lassen und Coeur zurück zum König spielen. Das Risiko, hierbei einen Schnapper zu kassieren, ist vertretbar, außer wenn die Reizung und die ausgespielte Karte Hinweise geben, die ein Single wahrscheinlicher werden lassen.

Nach Coeur zum König sollte man eine dritte Coeurrunde spielen. Wenn Süd bedient, sollte man schnappen. Ob man hoch- oder tiefschnappt, hängt ein wenig vom Ausspiel ab. Wurde z.B. eine kleine Karte ausgespielt und der Gegner spielt 3./5., dann kann man ruhig tief schnappen. Im Zweifel sollte man aber lieber hochschnappen, um nicht überschnappt zu werden. Ansonsten hätte man seine 9 sicheren Stiche auf 8 reduziert. Wenn beide Gegner 3 Runden Couer bedienen sollten, kann man die Trümpfe ziehen, mit Karoass zum Dummy gehen, die 2 hochgespielten Coeurs genießen und sich über 11 Stiche freuen.

Wenn die Coeurs 4-2 stehen, wie aktuell der Fall, sollte man Pik zur Dame spielen und wieder ein Coeur schnappen. Anschließend die Trümpfe ziehen und nach Karo zum Ass das hochgespielte 5.Coeur abspielen, so dass man auf 10 Stiche kommt.

Sollten die Gegner gemeinerweise mit Karo rauskommen oder nach Treffaussspiel auf Karo drehen, dann funktioniert der tolle Spielplan leider nicht, da nach dem Trümpfeziehen kein Übergang zum Dummy mehr besteht. Aber nicht jeder Spielplan kann immer klappen.

Hier die gesamte Verteilung:

♠ 752	
♥ DB102	
♦ 105	
♣ A1087	
♠ AKB1063	♠ D
♥ A8	♥ K7543
♦ B74	♦ A32
♣ 95	♣ B643
	♠ 984
	♥ 96
	♦ KD986
	♣ KD2

Autor: Ulf Bormann