

# Ausspiel in Sans-Atout-Kontrakten

## Problemstellung:

Sie haben nicht genügend Schnellstiche, um den angesagten Kontrakt zu erfüllen. Die fehlenden Stiche müssen Sie erst entwickeln.

- Wenn die fehlenden Stiche in einer langen Farbe vorhanden sind, muss diese hochgespielt werden. Dabei sind vor allem die Übergänge wichtig, um anschließend auch in den Genuß der hochgespielten Karten zu kommen.
- Müssen die fehlenden Stiche in zwei Farben entwickelt werden und haben in der ausgespielten Farbe sogar zwei Stopper, spielt es für die Kontrakterfüllung oft eine entscheidende Rolle, welche Farbe Sie zuerst in Angriff nehmen.

## **Allgemeine Vorgehensweise:**

- Nach dem Ausspiel und Auflegen des Dummys macht der Alleinspieler als erstes einen *Spielplan*:
  1. Zählen der Sofortstiche — d.h. alle Topfiguren, die ohne Unterbrechung in beiden Händen vorhanden sind. Anzunehmen, dass eine Farbe günstig verteilt ist, um Längenstiche zu machen, ist erstmal falsch und sollte unbedingt vermieden werden, insbesondere, wenn zur langen Farbe kein Übergang (mehr) existiert. Ohne Übergänge muss auch nach Alternativen gesucht werden, um die fehlenden Stiche zu entwickeln.
  2. Identifizieren der Farbe(n), in der/denen die fehlenden Stiche erzielt werden können.
  3. Sind es zwei Farben, muss überlegt werden, welche Farbe zuerst angefasst werden soll, um ggfs. Den gefährlichen Gegner nicht mehr ans Spiel zu lassen.
    - Fehlt in einer Farbe das As, das herausgetrieben werden muss und in der anderen Farbe sind As und Schnittmöglichkeiten vorhanden, so ist es in der Regel richtig, zuerst die Farbe zu spielen, in der das As fehlt (Schnitte sitzen auch noch später, wenn sie es denn müssen).
  4. Müssen Längenstiche in einer Farbe entwickelt werden, so muss unbedingt darauf geachtet werden, dass ggfs. Übergänge vorhanden sind bzw. bleiben, um auch in den Genuß der entwickelten Stiche zu gelangen. Solange keine Gefahr in einer der anderen Farben droht, ist es oft hilfreich, einen Stich sofort herauszuducken.

Wichtige Manöver beim Abspielen von SA-Kontrakten sind:

- ▶ Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er-Regel)
- ▶ Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er-Regel)
- ▶ Schnitt in die richtige Richtung
- ▶ Richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
- ▶ Richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
- ▶ Endspiel

## Gefährlicher Gegner:

- In der Regel der Ausspieler, da dieser meist eine lange Farbe ausspielt und diese ggfs. für Faller abziehen kann.
- Wenn die Gegner zweimal ans Spiel kommen, muss der gefährliche Gegner als erster ans Spiel gebracht werden. Wenn sein Partner beim zweiten Mal drankommt, hat dieser dann keine Karte mehr in der gefährlichen Farbe, um ihn anzuspielen.

## Die 7er-Regel:

- Bei Sans-Atout-Kontrakten wird das Ausspiel oft in einer Farbe erfolgen, in der der Gegner gedenkt, Stiche zu erzielen, d.h. das ist die gefährliche Farbe.
- Wenn sich aus dem Spielplan ergibt, dass man zum Erfüllen des Kontrakts an den Gegner aussteigen muss, ist es hilfreich, wenn man die Kommunikation zwischen den Gegnern unterbricht, d.h. sie können sich dann nicht mehr in der gefährlichen Farbe anspielen.
- Ein Hilfsmittel, wie die Kommunikation unterbrochen werden kann, ist die sogenannte 7er-Regel. Unterbrochen ist die Kommunikation, wenn einer der Gegner keine Karte in der ausgespielten Farbe mehr besitzt. Deshalb muss man die ausgespielte Farbe ducken, aber wie oft, dabei hilft die 7er-Regel:
  - ▶ Dazu zählt man zuerst die Karten der ausgespielten Farbe, die man gemeinsam mit dem Dummy besitzt. Dann zieht man diese Zahl von 7 ab und erhält die Zahl, wie oft man die ausgespielte Farbe ducken muss.
  - ▶ *Beispiel:* Der Gegner spielt ein kleines Coeur aus. Der Alleinspieler hat in der Hand das dritte As und der Dummy hat zwei kleine Coeurs, man hat also 5 Karten in Coeur. Nach der 7er-Regel muss man also zweimal ducken, bevor man das As nimmt.
- **Begründung:** Wenn im Beispiel oben die Coeurs 5-3 verteilt sind, hat der ungefährliche Gegner nach zweimal ducken keine Coeurs mehr und kann diese Farbe nicht mehr zurückspielen, wenn er nochmal an den Stich kommt. Sind die Coeurs 4-4 verteilt, ist diese Farbe keine Gefahr, denn die Gegner können dann nur 3 Coeurstiche und den Rankommer gewinnen.
- **Ausnahmen:**
  - ▶ Wenn der Alleinspieler zum Vollstopper noch einen zweiten positionellen Stopper hat, darf man nicht ducken.
  - ▶ Wenn Gefahr von einer weiteren Farbe droht, sollte man auch nicht ducken (sofern man den Kontrakt auch erfüllen kann).
- *Beispiel:* Wenn man nach Coeur-König-Ausspiel in der Hand As-Bube zu dritt oder viert hält, darf man nicht ducken. Der Bube ist ein positioneller Stopper, sofern der Ausspieler später nochmal an den Stich kommt.

## **Die 11er-Regel:**

Die 11er-Regel ist ein Hilfsmittel, das angewendet werden kann, wenn der Ausspieler die 4.-höchste Karte in einer Farbe ausspielt. Diese Regel hilft dem Partner des Ausspielenden, abzuschätzen, ob die ausgespielte Farbe gut ist und die Farbe ggfs. weitergespielt werden sollte. Dem Alleinspieler hilft sie, abzuschätzen, wieviele hohe Karten bei den Gegnern verbleiben.

Die Regel geht wie folgt: Partner bzw. Alleinspieler ziehen von 11 die Anzahl Karten ab, die er sehen kann. Das Ergebnis ergibt die Anzahl Karten, die verbleiben und höher sind als die ausgespielte Karte.

## **Beispiel aus Sicht des Partners des Ausspielenden:**

Der Ausspieler spielt ♠7 aus. Nach der Regel gibt es also  $11-7=4$  Karten, die höher sind als ♠7. Wenn Partner beim Dummy ♠ K83 sieht (zwei Karten höher als die 7), selbst die Haltung ♠ D106 hat (also zwei Karten höher als die 7), weiß er, dass der Alleinspieler keine Karte höher als die 7 haben kann. Damit ist die Farbe attraktiv zum Weiterspielen, um Stiche darin zu erzielen (auch wenn der König hier einen Stich machen wird).

## **EVI-Regel**

Die EVI-Regel steht für:

**Ex**pass **V**erteilung **I**mpass

Wenn in einem SA-Kontrakt mehrere Chancen vorhanden sind, zusätzliche Stiche zu entwickeln, hilft die EVI-Regel dabei, die Reihenfolge festzulegen, in der man die Chancen testet.

Hat man z.B. eine entwickelbare Farbe (bei günstigem Stand) sowie eine Schnittmöglichkeit in einer anderen Farbe, so testet man zuerst die entwickelbare Farbe und spielt den Schnitt erst, wenn ersteres misslingt.

Link zu den Übungen, incl. Double Dummy und bestes Abspiel: [Abspiel](#)