

## VIII. SQUEEZEN MACHT SPAß

(In Abwurfzwang bringen)

*Auszug aus dem Buch*

*„Bridge leicht gemacht -  
Wie man mehr Stiche macht“*

*von Caroline Sydnor  
übersetzt von Edgart Pieper*

Wenn Sie noch 1 Stich brauchen und keine Möglichkeit dafür sehen, so geben Sie nicht auf! Machen Sie alle Ihre Gewinner und warten Sie ab, was passiert! Es könnte sein, daß Sie ein Geschenk vom Himmel bekommen, - oder von Ihren Gegnern.

Eine Menge von Kontrakten sind auf diese Weise erfüllt worden. Sie haben es selbst schon erlebt. Der Alleinspieler macht eine Reihe von Stichen, ein Gegenspieler zieht einen falschen Schluß und wirft falsch ab, und schon ist eine kleine Karte unvorhergesehen hoch geworden. Am Ende lacht jeder, am lautesten aber der Alleinspieler.

Doch es kommt auch vor, daß die Gegner nicht etwa einen falschen Schluß ziehen, sondern daß ein falscher Abwurf buchstäblich vom Alleinspieler erzwungen wird. Ein Gegenspieler steht unter dem Druck, Stopper in zwei Farben halten zu müssen, aber kommt in Abwurfzwang, und welche Karte er auch immer abgibt, er verschenkt einen Stich damit. Das ist das Wesen vom Squeezem.

Viele schrecken vor dem Erlernen dieser Taktik zurück, weil sie glauben, sie sei zu kompliziert. Doch einige Arten des Squeezens sind so leicht, daß sogar Herr Einfältig in die richtige Spielweise verfallen kann, ohne zu merken, was er tut.

Beobachten Sie ihn bei folgendem Spiel:

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

Süd	West	Nord	Ost
2 ♠	passee	3 ♠	passee
4 ♦	passee	5 ♣	passee
5 ♦	passee	6 ♣	passee
7 ♠			

Angriff: ♥ B

Noch etwas zur Reizung: Dies ist nicht die Art, wie die Reizung von Herrn Einfältig lief, es ist besser, sie nicht wiederzugeben. Hier finden Sie die Reizung, wie sie bei Könnern vor sich gehen würde. Da Süd eine Fehlfarbe hat, würde ihm die Blackwood-Konvention nicht viel weiterhelfen; denn fehlte ein As, wüßte er noch nicht, welches.

Nach dem Finden des ♠-Fits zeigt Süd also mit seinem Cuebid-Gebot von 4 ♦ sein niedrigstes As an, und Nord gibt mit seinem 5 ♣-Gebot zu erkennen, daß er das ♣ A hat (der Reihenfolge nach das nächste A nach ♦). Süd bietet wieder ♦ und zeigt damit seinen K an, und Nord gibt mit seinem 6 ♣-Gebot die Information, daß er über den ♣ K verfügt. Somit kann Süd den Großschlemm ansagen.

Zurück zu Herrn Einfältig. Beim Entwerfen des Spielplans fand er 1 Verlierer und 12 schnelle Gewinner: 6 ♠, 3 ♦ und 3 ♣. Den

fehlenden Gewinner betreffend, stellte er folgende Überlegungen an:

-Idee 1: Wenn die 6 ausstehenden ♣ 3/3 verteilt wären, brächte Dummys 2 den Großschlemm ein.

-Idee 2: Wenn die 6 ausstehenden ♦ 3/3 verteilt wären, sicherte die ♦ 2 den Kontrakt. Da aber die Wahrscheinlichkeitsrechnung für eine 4/2-Verteilung in beiden Farben sprach, - gab es da noch eine andere Hoffnung? Bei einer 2/2-Verteilung in Trumpf könnte ♦ 2 am Tisch gestochen werden. Da hatte Herr Einfältig eine Idee.

-Idee 3: Wenn er ♦ und ♣ zuletzt spielte, würden die Gegner vielleicht verwirrt sein und falsch abwerfen.

Die Angriffskarte ♥ B versuchte Herr Einfältig mit Dummys K zu nehmen, aber Ost nahm sein A, und Herr Einfältig trumpfte. Als nächstes spulte er seine ♠ ab.

West konnte nur in der 1. Runde bedienen und warf danach alle seine ♥ ab. Vor der letzten ♠-Runde ergab sich folgende Endposition:

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

Als Herr Einfältig sein LETZTES ♠ spielte, wurde West das Opfer von einem Squeeze. Er

konnte keine Karte entbehren, mußte aber eine abwerfen. Er wand sich und trennte sich schließlich von einem ♦. Diese Karte war sehr aufschlußreich für Herrn Einfältig, der nun seine ♦ 3-Figuren kassierte und dabei die fallenden ♦ der Gegner zählte. Am Ende war die ♦ 2 entwickelt und verhalf Herrn Einfältig zu seinem kritischen 13. Stich und damit zum Großschlemm.

Hatte West einen Fehler gemacht? Nein! Hätte er ein ♠ abgeworfen, hätte das Spiel für Süd den gleichen glücklichen Ausgang genommen. Dann hätte Herr Einfältig nämlich sein Glück mit ♠ versucht. In dem Moment, in dem das letzte gegnerische ♠ fiel, wäre der Schlemm gerettet gewesen.

Viele Spieler, die versuchen, den Gegnern eine entscheidende Karte abzuluchsen, spielen alle ihre Trümpfe, bis auf den letzten. Sie halten ihn fest an ihre Brust gedrückt in dem Glauben, sie brauchten ihn zu ihrem eigenen Schutz. Das ist ein Fehler. Es ist nämlich der letzte Trumpf (oder Gewinner), der den Gegner zu einem fatalen Abwurf zwingt. Es ist die Squeeze-Karte.

Dieses Squeeze war einfach. Tatsächlich würde dieser Großschlemm von den meisten Spielern gewonnen. Es ist keine spezielle Technik erforderlich, solange der Alleinspieler ALLE seine Trümpfe spielt. Herr Einfältig brauchte nicht einmal groß zu zählen. Er paßte nur auf, ob ein ♠ oder ein ♦ abgeworfen wurde. Als ein ♦ erschien, zählte er die Karten in dieser Farbe aus, und wenn die ♦ 2 nicht hoch geworden wäre, hätte er immer noch auf die ♠ zurückgreifen können.

Lassen Sie uns das Spiel genau untersuchen, weil darin die Voraussetzungen zum Squeeze zu erkennen sind!

-1) Der Alleinspieler hatte nur einen Verlierer.

-2) 2 Karten in zwei verschiedenen Farben hatten Aussicht, Gewinner zu werden. Man nennt sie "Threat Cards" (Drohkarten).

-3) Ein Gegner war darauf angewiesen, sich Stopper in 2 Farben zu halten, während der andere Gegner keine Rolle spielte.

-4) Es gab einen Übergang zu jeder der beiden Drohkarten.

**1. Voraussetzungen für einen Abwurfzwang schaffen, indem man rechtzeitig einen nicht benötigten Stich abgibt ("correct the count")**

Das Squeeze bringt einen Stich ein, und zwar nur 1 Stich. Darum darf der Alleinspieler, um das Squeeze durchzuführen, nur einen Verlierer haben. Stellen Sie sich einen Moment lang vor, Herr Einfältig hätte eine Dame weniger gehabt und nur 6 ♠ gereizt. Er würde das Spiel mit zwei Verlierern beginnen, und wenn er squeeze will, muß er einen Verlierer davon so schnell wie möglich loswerden.

Wenn Süd 4 ♠ spielt und hofft, das Spiel mit Hilfe von einem Squeeze zu machen, muß er zuerst 3 Stiche abgeben. Nur dann kann der Mechanismus vom Squeeze funktionieren. Wenn ein Spieler in einem 3 SA-Kontrakt 8 Gewinner hat und hofft, Squeeze könne ihm zu einem 9. Stich verhelfen, muß er zunächst die 4 einkalkulierten Verlierer loswerden.

Wenn die Gegner nicht ihre Gewinner kassieren, müssen sie gezwungen werden, sie zu

machen. Der Haken dabei ist, daß jede Karte in der Hand vom Alleinspieler außer einer ein Gewinner sein muß, wenn er seine Squeeze-Karte legt. Das ist der Grund, warum wir Herrn Einfältig einen großen Schlemm gegeben haben. Der "count" stimmte von Beginn an.

Der Mechanismus ist der gleiche wie der, den Sie morgens vor dem Zähneputzen anwenden. Sie pressen an beiden Seiten die Zahnpasta aus der Tube, und sie muß das tun, was Sie von ihr verlangen, wenn Sie den Platz im Tubeninneren verringern. Wenn Sie Ihr Kartenblatt so weit verringern, daß es nur noch 1 Verlierer enthält, zwingen Sie einen Gegenspieler, der sich in 2 Farben Stopper halten muß, sich von einer lebenswichtigen Karte zu trennen.

## 2. Zwei Drohkarten

In seinem Großschlemm hatte Herr Einfältig 2 Drohkarten in zwei verschiedenen Farben: ♦ 2 und ♣ 2. Da die Drohkarten auf dem Tisch und in der Hand verteilt waren, kam Herr Einfältig nicht in Abwurfzwang. Dagegen mußte West beide Farben selbst kontrollieren, also wurde er gesqueezezt.

Wenn sich die Drohkarten des Alleinspielers verteilt in der Hand und auf dem Tisch befinden, ist das Squeezezen gegen jeden der beiden Gegner gleich wirksam.

Tauschen Sie bitte die Blätter von Ost und West aus, Herrn Einfältig würde das nichts ausmachen. Er könnte Ost genauso gut squeezezen.

## 3. Ein Gegner mit unentbehrlichen Karten in zwei Farben

Ein Bridge-Blatt enthält entbehrliche Karten, die wertlos sind, und unentbehrliche Karten, die ihm nützen, sei es als mögliche Gewinner oder als Schutz für mögliche Gewinner.

In diesem Großschlemm hatte West 5 entbehrliche Karten: 1 ♠ und 4 ♥ sowie 8 unentbehrliche Karten: 4 ♦ und 4 ♣. Nachdem er alle seine entbehrlichen Karten in den ersten 5 Stichen aufgebraucht hatte, wurde er gezwungen, auf den 6. Stich eine unentbehrliche Karte abzuwerfen.

Hätte Ost eine von diesen Farben kontrollieren können, wäre die Last verteilt gewesen, und das Squeezezen wäre nicht möglich gewesen. Jeder der beiden Gegner hätte reichlich wertlose Karten gehabt und hätte alle seine unentbehrlichen Karten behalten können.

## 4. Übergänge

Natürlich muß man einen Übergang haben. Eine Karte ist keine große Bedrohung für den Gegner, wenn man nicht zu ihr gelangen kann. In unserem Beispiel sind die Übergänge kein Problem. Aber wenn Herr Einfältig 3 ♣-Stiche zu früh kassiert, zerstört er seinen Übergang zum Tisch, so daß die ♣ 2 keine Bedrohung bedeutet und ein Squeezezen nicht möglich ist. Wenn die Squeeze-Karte gespielt wird, muß ein Übergang zu dem Blatt gegenüber vorhanden sein.

## Nur ein Verlierer

Nehmen wir Herrn Einfältigs  $\diamond$  D weg und ändern wir den Kontrakt in  $6 \spadesuit$ , um die grundlegenden Voraussetzungen zu testen, die für das Squeezen erforderlich sind, wenn dem Alleinspieler nur EIN Stich zur Erfüllung seines Kontrakts fehlt!

Wenn Sie Lust haben, Ihr Geschick im Squeezen zu testen, bevor Sie weiterlesen, legen Sie los und haben Sie Spaß! West greift wieder mit  $\heartsuit$  B an.

$\spadesuit$ 9 8 5			
$\heartsuit$ K 7 2			
$\diamond$ 7 6 3			
$\clubsuit$ A K D 2			
N		O	$\spadesuit$ 10 4 2
$\spadesuit$ 3			$\heartsuit$ A D 6 5 4 3
$\heartsuit$ B 10 9 8			$\diamond$ B 4
$\diamond$ D 10 9 8	W		$\clubsuit$ 4 3
$\clubsuit$ B 10 9 8		S	
$\spadesuit$ A K D B 7 6			
$\heartsuit$ ---			
$\diamond$ A K 5 2			
$\clubsuit$ 7 6 5			

Dummy deckt auf, und Süd zählt 11 sichere Gewinner sowie 2  $\diamond$ -Verlierer. Da einer von den zwei Verlierern nur bei einer gegnerischen 3/3-Verteilung in  $\diamond$  vermieden werden kann, liegt es nahe, es mit einem Squeeze zu versuchen.

Der Spielbeginn ist genau gleich:  $\heartsuit$  B wird mit  $\heartsuit$  K gedeckt, Ost legt  $\heartsuit$  A, und Süd trumpft. Sehen Sie sich nun Wests Blatt an und beobachten Sie, was passiert, wenn Süd unmittelbar alle Trümpfe spielt! Genau vor

der letzten Trumpfrunde ist folgende Situation entstanden:

$\spadesuit$ ---			
$\heartsuit$ 7			
$\diamond$ 7 6 3			
$\clubsuit$ A K D 2			
N		O	$\spadesuit$ ---
$\spadesuit$ ---			$\heartsuit$ D 6 5 3
$\heartsuit$ ---			$\diamond$ B 4
$\diamond$ D 10 9 8	W		$\clubsuit$ 4 3
$\clubsuit$ B 10 9 8		S	
$\spadesuit$ A			
$\heartsuit$ ---			
$\diamond$ A K 5 2			
$\clubsuit$ 7 6 5			

Wenn Süd sein  $\spadesuit$  A hinlegt, ist West in keinerlei Bedrängnis. Er kann ein  $\diamond$  zugeben und wird immer noch außer der 3. $\diamond$ -Runde ein  $\clubsuit$  gewinnen und damit Süds Schlemm zunichte machen. Er kann nicht in Abwurfzwang gebracht werden, weil Süd versäumte, sein eigenes Blatt so weit zu reduzieren, bis es nur noch einen Verlierer enthielt. Die überflüssige Karte ist ihm im Weg.

Kommando zurück, - beginnen wir von neuem! Diesmal gibt Süd 1  $\diamond$  ab, nachdem er die Angriffskarte gestochen und die Trümpfe gezogen hat. Damit berichtigt er den "count" und schafft so erst die Voraussetzungen für das geplante Squeezen, denn er hat jetzt nur noch einen Verlierer übrig.

Nun geschieht ein Wunder. Süd gewinnt jedes Rückspiel, welches auch immer. Nehmen wir an, es ist ein  $\diamond$ ! Er nimmt seinen K, und nun sieht das Blatt so aus:

<p>♠ --- ♥ 7 ♦ 7 ♣ A K D 2</p>	<p>♠ --- ♥ D 6 5 3 ♦ --- ♣ 4 3</p>	<p>♠ --- ♥ --- ♦ D 10 ♣ B 10 9 8</p>	<p>W            O               S</p>
<p>♠ A ♥ --- ♦ A 5 ♣ 7 6 5</p>			

Wenn Süd jetzt sein letztes ♠ spielt, wird damit West tatsächlich wirksam in Abwurfzwang gebracht.

Es gibt keinen Ausweg. West hat nur noch unentbehrliche Karten. Wenn er ♦ 10 abwirft, wird Süds ♦ 5 zum Gewinner; wenn er sich dagegen von einem ♣ trennt, wird Dummys 2 hoch. In jedem Fall macht Süd den Rest der Stiche und damit seinen Schlemm.

### Alleinspielers Drohkarten

In beiden Spielen befanden sich die Drohkarten des Alleinspielers getrennt auf dem Tisch und in der Hand verteilt. Man kann aber auch squeeze, wenn sich beide Drohkarten in EINEM Blatt befinden, - vorausgesetzt, daß der Gegner, der die beiden Farben kontrollieren muß, VOR dem Blatt mit den 2 Drohkarten sitzt, also zuerst abwerfen muß.

Untersuchen wir das in einem SA-Kontrakt:

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

Süd	West	Nord	Ost	
1 ♣	passee	1 ♦	passee	
1 ♥	passee	1 ♠	passee	
1 SA	passee	3 SA		Angriff: ♣ 6

West stößt mit ♣ 6 auf eine Goldmine. Ost übernimmt mit ♣ K, retourniert ♣ 10, und so sacken die Gegner die ersten 4 Stiche ein. Beim letzten ♣-Stich signalisiert Ost heftig mit seinem ♠ B. West geht auf die Bitte seines Partners ein und wechselt auf ♠ über; er legt die 10.

Süd legt eine Pause ein, um die Situation neu zu überdenken. Zu diesem Zeitpunkt hat er 8 sichere Gewinner und 1 Verlierer. Die Gegner hatten ihm einen Gefallen getan. Sie hatten den "count" berichtet, so daß die 1. Voraussetzung für ein Squeeze gegeben war. -Idee 1: Bei einer gegnerischen 3/3-Verteilung in ♥ könnte das 4. ♥ seiner Hand hoch werden.

-Idee 2: Wenn die Gegner ihn genarrt hätten, und West besäße den ♠ K, könnte er diesen Stich bis zu seiner ♠ D laufen lassen. Er

verwirft die Idee; denn er ist sicher, daß Ost den ♠ K hat.

-Idee 3: Wenn Ost den ♠ K hat und auch 4 ♥, müßte er 2 Farben kontrollieren. Also kommt für Süd nur ♦ in Frage!

Er nimmt daher den Stich mit Dummys A ♠ und spielt 3 ♦-Runden. Danach hat sich folgende Position ergeben:

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

Nun kommt vom Tisch das ♦ A, und Ost gerät ins Schwitzen, da jede seiner Karten wichtig ist. Auch Süd hat zwar nur noch unentbehrliche Karten, aber Ost muß VOR Süd abwerfen. Somit kann Süd seinen Abwurf nach der Karte richten, die Ost abwirft. Behält Ost seinen ♠ K, kann er seine ♠ D opfern. Entschließt sich Ost, den ♠ K abzuwerfen, behält er die ♠ D und wirft ♥ ab.

Ost hat keine Chance; denn er ist das Opfer eines Squeeze. Der Stich, der ihn zu Fall bringt, wird regelrecht aus ihm herausgepreßt wie aus einer Zahnpastatube. Da er sich nicht vom ♠ K trennen mag, wirft Ost schließlich ein ♥ ab. Daraufhin legt Süd die ♠ D, und die nette kleine ♥ 4 rettet den Kontrakt.

Alvin Roth aus New York City ist ein berühmter Spieler und Bridge-Theoretiker, der sich damit brüstet, es niemals zuzulassen, daß sein Partner in Abwurfzwang gebracht wird.

Wenn Roth auf West gesessen hätte, wäre er nach Gewinn des 2. ♣-Stiches in weiser Voraussicht zu ♠ übergegangen. Sehen Sie, was passiert! Süd hat nicht die Alle-außer-einem-Stich-Position erreicht, die für das Squeezen erforderlich ist, und kann den 9. Stich nicht bekommen.

Wenn Süd Dummys ♠ A nimmt, kann er nur seine 8 sicheren Stiche machen und sonst nichts. Ost hat noch eine entbehrliche Karte und kann nicht in Abwurfzwang gebracht werden. Nimmt Süd das ♠ A nicht, macht Ost den Stich mit seinem ♠ K, bringt ♣ zurück, und auf diese Weise bekommen die Gegner 5 Stiche.

### Ein Gegner muß Kontrolle in 2 Farben halten

Das Squeezen ist einfacher in einem Farbkontrakt, weil seine Fähigkeiten zu trumpfen dem Alleinspieler zusätzliche Möglichkeiten eröffnet. Manchmal haben beide Gegner Kontrolle über eine Drohkarte, aber der Alleinspieler kann eine Runde oder zwei Runden trumpfen und einem der beiden Gegner die volle Last aufbürden.

Das folgende Blatt veranschaulicht diese Technik:

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

Süd	West	Nord	Ost	
2 ♠	3 ♥	3 ♠	3	3
4 SA	3	5 ♥	3	3
5 SA	3	6 ♣	3	3
6 ♠				Angriff: ♥ K

Beim Zählen seiner Aktiva kam Süd auf 12 Stiche, aber er spielte in einem Turnier, wo ein Überstich Gold wert sein kann. Es kam also darauf an, so viele Stiche wie möglich zu machen.

Er entdeckte die Voraussetzungen zum Squeez-

- 1) Er hatte einen Verlierer.
- 2) Er hatte 2 Drohkarten: ♦ D in der Hand und ♥ 10 auf dem Tisch.
- 3) Aus gutem Grund ging er davon aus, daß West wegen seines hohen Gebots den ♦ K hatte. Aus dem Angriff schloß er, daß West auch die ♥ D hatte, so daß West 2 Farben kontrollieren mußte.
- 4) Das ♦ A war der Übergang zu Dummys Drohkarte.

Süd nahm das ♥ A, zog Trümpfe und machte seine 3 ♣-Stiche so, daß er auf dem Tisch landete. Dann machte er ein Schlüsselspiel.

(Später sehen Sie, wieso.) Er legte klein ♥, Ost spielte ♥ B, und Süd trumpfte in seiner Hand. Dann spielte er alle seine Trümpfe, so daß sich nach 10 Stichen folgende 3-Karten-Position ergab:

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

Als Süd sein letztes ♠ spielte, saß der arme West in der Falle. Wenn er ein ♦ zugab, konnte er seinen K nicht mehr schützen. Wenn er dagegen ♥ D abwarf, würde Dummys ♥ 10 hoch gespielt. Schließlich trennte er sich von ♦ B, und vom Tisch wurde ♥ 10 abgeworfen. Mit ♦ 4 kam Süd zu Dummys A, Wests K fiel, und den letzten alles entscheidenden Stich machte Süds ♦ D.

Warum war es so wichtig, daß ♥ getrumpft wurde? Hätte Süd nicht zuerst alle seine ♠ spielen und danach West in der gleichen Weise squeezeen können? Das wäre möglich gewesen, aber Ost hätte seinen ♥ B behalten können, und nach richtiger Einschätzung der Situation hätte West ♥ D abwerfen und seine beiden ♦-Figuren behalten können. Indem er Osts ♥ B trumpfte, übertrug Süd alle Verantwortung auf West.



### Squeeze-Vokabular

Diese Technik hat einen speziellen Namen. Sie brauchen ihn nicht zu lernen, aber vielleicht macht es Ihnen Spaß, ihn zu verwenden. Man spricht von "isolating the menace" ("Die Bedrohung isolieren").

Noch ein anderer Ausdruck wird verwendet. Wenn der Spieler vor dem Squeezten seine Verlierer bis auf einen abgibt, spricht man von "rectifying the count". Sie brauchen diesen Ausdruck auch nicht zu kennen, um ein Squeezten auszuführen, aber er klingt gut.

Sicher macht es Ihnen Spaß, irgendwann Ihrem Partner zu sagen: "Nachdem Du den count rectificiert hast, Schatz, hast Du leider vergessen, die Bedrohung zu isolieren".

### Der Übergang

Wenn Sie das Squeezten vorbereiten, müssen Sie im voraus einen Übergang zu dem Blatt gegenüber suchen. Meistens ist eines der beiden Blätter so stark, daß es mehrere Übergänge enthält. Das andere dagegen ist schwach, und wenn Sie einen Übergang zum schwachen Blatt gefunden haben, so müssen Sie die Reihenfolge Ihrer Stiche danach richten, wie folgendes Beispiel zeigt:

	♠ D 3 2		
	♥ D 3		
	♦ 6 5 4 2		
	<u>♣ B 9 5 4</u>		
♠ 9 8 7 4	N	♠ B 6 5	
♥ A K B 10 4	W	♥ 9 8 7 6 5 2	
♦ D B 10 8	S	♦ 7 3	
<u>♣ ---</u>	♠ A K 10	<u>♣ 8 2</u>	
	♥ ---		
	♦ A K 9		
	<u>♣ A K D 10 7 6 3</u>		
Süd	West	Nord	Ost
2 ♣	2 ♥	passe	4 ♥
5 ♣	5 ♥	6 ♣	passe
7 ♣			

Angriff: ♥ K

Süd zählte 12 Sofortstiche und schien wegen seines ♦-Verlierers zu 1 Faller verurteilt zu sein. Da kam ihm die Idee, es mit Squeezten zu versuchen.

Die Angriffskarte ♥ K ließ darauf schließen, daß West auch das A hatte, und somit wurde Dummys ♥ D zu einer Drohkarte gegen West. Wenn West auch noch ♦ kontrollieren mußte, wäre Süds ♦ 9 die andere Drohkarte. Süd stach die Angriffskarte und spielte 5 mal Trumpf, bis diese Situation entstand:

	♠ D 3 2		
	♥ D		
	♦ 6 5 4		
	<u>♣ ---</u>		
♠ 9 8	N	♠ B 6 5	
♥ A	W	♥ 9 5	
♦ D B 10 8	S	♦ 7 3	
<u>♣ ---</u>	♠ A K 10	<u>♣ ---</u>	
	♥ ---		
	♦ A K 9		
	<u>♣ 10</u>		

Auf Süds letztes ♣ warf West ein ♦ ab, und auch vom Dummy kam ein ♦. Danach kassierte Süd ♠ A und ♠ K, und West fühlte sich noch nicht bedrängt, da er noch bedienen konnte. Das Blatt sah jetzt so aus:

♠ D			
♥ D			
♦ 6 5			
♣ ---			
N		O	
♠ ---		♠ B	
♥ A		♥ 9	
♦ D B 10	W	♦ 7 3	
♣ ---		♣ ---	
		♠ 10	
		♥ ---	
		♦ A K 9	
		♣ ---	

Als Süd ♠ 10 legte, war West verloren. Weder konnte er es sich leisten, ♥ A abzuwerfen und damit Dummys ♥ D hochzuspielen, noch konnte er ein ♦ entbehren.

Das Squeezeen war gelungen: er konnte nicht umhin, eine wichtige Karte aufzugeben. Als er endlich ein ♦ abwarf, kassierte Süd noch ♦ A und ♦ K und machte den letzten gewinnbringenden Stich mit der ♦ 9.

Süd war klar gewesen, daß er die ♠ D als Übergang zum Tisch brauchte und daß er seine Trumpfstiche vor den ♠-Stichen machen mußte.

### DRILL für das Squeezeen

1) Nord greift mit ♣ K gegen Wests 7 SA an.

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

Wie viele Stiche hat West? Was für Chancen bestehen, mehr zu machen?

2) Nord greift mit ♣ D gegen Wests 3 SA an, und die Verteidiger machen die ersten 4 Stiche. Dann wechseln sie auf ♥.

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

Kann West den Kontrakt erfüllen, wenn Nord D-x-x in ♠ hält und außerdem 4 ♦? Was wirft West aus seiner Hand ab, und was vom Dummy?

3) Nach Nord's Eröffnungsgebot in ♥ geht die Reizung weiter bis 5 ♣ von West. Nord greift mit ♠ K an und setzt dann das Spiel mit ♥ D fort.

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

Wie viele Stiche hat West sicher? Wie stehen seine Chancen, seinen Kontrakt zu erfüllen?

## 29. NICHT DAS VERTRAUEN VERLIEREN!

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

Teiler: Nord, alle in Gefahr

Nord Ost Süd West

1 SA passe 6 SA Angriff: ♦ B

Als Nord Gewinner zählte - 3 ♠, 3 ♥, 3 ♦ und 2 ♣ -, suchte er nach einem Weg, noch einen Stich mehr zu machen. Er könnte vielleicht einen ♠-Stich auf dem Tisch entwickeln oder einen ♣-Stich in der Hand. Wenn beide Farben ungünstig verteilt wären, hätte er noch eine andere Chance: Falls einer der Gegner sowohl die ♠ als auch die ♣ schützen müßte, könnte er in Abwurfzwang gebracht werden. So prüfte er die Squeeze-Situation:

-1) Da er 2 Verlierer hatte, mußte er auf den eventuellen Überstich verzichten, indem er durch frühes Abgeben eines nicht benötigten Stiches den Abwurfzwang vorbereitete. Er würde 1 ♣ abgeben, womit er gleichzeitig einen Schritt zum Entwickeln der ♣ machte.

-2) Er besaß 2 Drohkarten: Dummys 4. ♠ und seine eigene ♣-Länge.

-3) Wenn einer der Gegner beide schwarzen Farben kontrollieren müßte, so könnte er in Abwurfzwang gebracht werden.

-4) Der Übergang zum Tisch wie auch in die Hand würde ein ♠ sein, so daß ♠ erst zum Schluß gespielt werden dürfte.

Nord gewann den 1. Stich mit Dummys ♦ D und legte dann vom Tisch ♣ 5. West spielte ♣ 9, und Nord - voll Vertrauen! - blieb klein. Der Stich ging an West, der nochmals ♣ spielte. Dummy übernahm mit ♣ A.

Dann machte Nord alle seine roten Gewinner. Lässig bediente West 3 mal ♥. Auch bei ♦ K konnte er noch bedienen. Bevor Nord seine letzte ♦-Runde startete, sah die Kartenverteilung folgendermaßen aus:

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

Als Dummys ♦ A gelegt wurde, wand sich West, weil er in Abwurfzwang kam. Er brauchte jede seiner Karten als Schutz. Er schlug die Beine übereinander, wippte mit dem Fuß und blickte an die Decke. Aber die Decke konnte nicht helfen. Da er glaubte, die ♠ halten zu müssen, warf er ♣ ab. Doch jetzt kam vom Tisch die ♣ 6 zum ♣ K von Nord, der noch seinen ♣-Leo machte: die ♣ 4. A, K und D in ♠ machten das Dutzend Stiche voll, und alles war vorbei, bis auf den Applaus.

## 30. EINE MÄCHTIGE WAFFE

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

Teiler: Ost, keiner in Gefahr

Ost	Süd	West	Nord
passee	passee	1 ♦	1 SA
passee	3 ♥	passee	4 ♥
			Angriff: ♠ K

Nachdem West mit ♠ K angegriffen hatte, legte der Dummy seine Karten auf den Tisch. "Wenn Sie Neunen schätzen, wird Ihnen dieses Blatt gefallen", sagte er lächelnd. Es war ein Omen für die Dinge, die kommen sollten.

Ein erster Überblick zeigte dem Alleinspieler 4 Verlierer. Seine einzige Chance schien darin zu bestehen, mit seiner ♠ D einen Stich zu machen; also betete er leise, West solle sein Spiel mit ♠ fortsetzen und damit seine verborgene ♠ D entwickeln.

In der Tat spielte West sein ♠ A, nachdem Ost auf Wests ♠ K mit ♠ 7 markiert hatte. Ost's nächste Karte war ♠ 2. Danach kam West mit ♠ B heraus; Ost trumpfte und machte somit Süds Hoffnung auf einen ♠-Stich zunichte.

Die Gegner hatten jetzt ihr Buch. Ost spielte ♦ 10, und da ♦ 9 auf dem Tisch lag, schloß Süd daraus, daß Ost keine Sequenz haben konnte und in ♦ entweder ein Single oder Double haben mußte.

Nun ging die Sonne auf und erleuchtete die Landschaft.

West hatte unentbehrliche Karten in 2 Farben! Der Spielverlauf offenbarte, daß West die ♠ 10 hatte. Er mußte sie halten, damit Dummys ♠ 9 keinen Stich machte. Aus der Reizung und Ost's Anspiel ging hervor, daß West auch lang in ♦ war, und Dummys ♦ 9 könnte ein Gewinner werden.

Beide West bedrohenden Karten waren im selben Blatt, aber West war VOR dem Dummy dran. Somit konnte Süd vertrauensvoll dem weiteren Spielverlauf entgegensehen.

Er übernahm das Spiel mit Dummys ♦ K, zog 2 Runden Trumpf, kassierte seine beiden Figuren in ♣ und spielte danach ♥. Nach 10 Stichen hatte er noch einen Trumpf, und die Kartenverteilung sah so aus:

Doch West weigerte sich zu kapitulieren und überlegte sich stattdessen Maßnahmen zum Squeeze. Seine Gegner hatten seinen "count" schon für ihn korrigiert, indem sie ihm alle 4 Stiche abgenommen hatten, deren Verlust er sich leisten konnte, und er stand vor einer Alles-oder-Nichts-Situation.

Wenn Süd den  $\spadesuit$  K und ebenfalls 4  $\heartsuit$ -Karten hätte, könnte er mit einem Squeeze in die Enge getrieben werden. Dummys  $\diamond$  D und Wests  $\heartsuit$  2 waren die Süd bedrohenden Karten.

Demzufolge spielte der Alleinspieler ein kleines  $\diamond$  vom Tisch, von Süd kam  $\diamond$  3, und West gewann mit dem A. Dann ging er zu  $\spadesuit$  über. Vor dem letzten  $\spadesuit$ -Stich sah die Kartenverteilung so aus:

	$\spadesuit$ 7			
	$\heartsuit$ B 9			
	$\diamond$ 9 2			
	$\clubsuit$ ---			
$\spadesuit$ ---	N	$\spadesuit$ K		
$\heartsuit$ A K D 2	W	O	$\heartsuit$ 8 6 4	
$\diamond$ 6			$\diamond$ D	
$\clubsuit$ ---	S	$\clubsuit$ ---		
	$\spadesuit$ ---			
	$\heartsuit$ 10 7 5 3			
	$\diamond$ K			
	$\clubsuit$ ---			

Mit dem Ausspiel der letzten  $\spadesuit$ -Karte praktizierte er das Squeeze gegen Süd, der in Bedrängnis geriet, da er die beiden roten Farben kontrollieren mußte, aber nun gezwungen wurde, ein  $\heartsuit$  abzuwerfen.

West brauchte danach nur seine 3  $\heartsuit$ -Figuren zu spielen, mit denen er sämtliche gegnerischen  $\heartsuit$  herausholte. Schließlich wurde die  $\heartsuit$  2 hoch, die den spielentscheidenden Stich machte.

Es sei hier angemerkt, daß Al Roth mit seiner faszinierenden Vorausschau trotzdem den Kontrakt zu Fall gebracht hätte. Er hätte nämlich nach Gewinn des 2.  $\clubsuit$ -Stichs  $\diamond$  weitergespielt. Dann wäre die Rechnung von West nicht aufgegangen, und dessen Spiel wäre verloren gewesen.

Vielleicht wird der Kongress eines Tages ein Gesetz erlassen, das Leute wie Roth daran hindert sich einzumischen, - nachdem wir gelernt haben, auf diese einfache Weise unseren Feind um einen Gewinner zu betrügen.

32. HIN - UND HERGERISSEN

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

Teiler: West, Ost/West in Gefahr

West	Nord	Ost	Süd	
1 SA	3 ♥	3 ♠	passee	
4 ♠	passee	4 SA	passee	
5 ♦	passee	6 ♠		Angriff: ♥ 9

Ost entdeckte 2 Verlierer in seiner Hand: 1 ♣ und 1 ♥. Auf der Suche nach einem Weg, einen davon loszuwerden, sah er die Möglichkeit, Dummys ♦-Länge zu entwickeln. Eine weitere Chance hatte er, wenn bei einem Gegner die ♣ D zu zweit steckte, unter A-K fallen und somit seinen B hochspielen würde. Er beschloß, beide Möglichkeiten zu untersuchen.

Er nahm sein ♥ A, zog 3 Runden Trumpf und beobachtete, daß Nord, der offensichtlich eine ♥-Länge hatte, auch lang in ♠ war. Daraus folgerte, daß Süd wahrscheinlich eine Menge ♣ und ♦ hatte und bestrebt war, beide Unterfarben zu halten. Plötzlich kam Ost auf die Idee, es mit Squeezen zu versuchen.

Sich seiner 2 Verlierer bewußt, machte er

sich scharfsinnig klar, daß er als Vorbereitung für das Squeeze rechtzeitig einen davon loswerden mußte.

So gab er umgehend das Spiel mit ♥ an Nord ab, der nochmal ♥ spielte. Ost trumpfte, Süd warf klein ♦ und Dummy klein ♣ ab. Dann kassierte der Alleinspieler ♣ K und ♣ A, aber die D fiel nicht. Danach spielte er nacheinander ♦ K und ♦ A, und Nord konnte nicht mehr bedienen. Also mußte Süd ♦ und ♣ halten, und Ost hatte ihn in der Zange. Dies war die Situation:

	♠ ---		
	♥ 8 4 3		
	♦ ---		
	♣ ---		
♠ ---	N	♠ 9	
♥ ---		♥ ---	
♦ D 7	W	O	♦ 6
♣ 7	S		♣ B
	♠ ---		
	♥ ---		
	♦ B 9		
	♣ D		

Ost spielte den letzten Trumpf. Es war die Squeeze-Karte; Süd saß in der Tinte. Würfe er ♦ ab, würde er Dummys ♦ 7 entwickeln. Legte er dagegen die ♣ D, würde er damit einen Gewinner abwerfen. Hin- und hergerissen, entschied er sich schließlich für den Abwurf der ♣ D.

So konnte Ost seinen hochgewordenen ♣ B kassieren und danach die ♦ D. Sein Schlemm war gerettet.