

=====  
 Gegenspiel: Hände auszählen - Tempo!  
 Ausspiel: gegen Sans Atout die Vierthöchste  
 Quelle: Individualturnier Göppingen 2004  
 =====

Teiler: Nord	in Gefahr: keiner		
N ♠ K 7 3	O ♠ B 10 8 4	S ♠ A 9 6 5	W ♠ D 2
♥ 8	♥ A 10 7 5 3	♥ K B 9	♥ D 6 4 2
♦ K D 10 9 6 2	♦ 8 4	♦ B 3	♦ A 7 5
♣ K D 4	♣ 3 2	♣ A 9 8 6	♣ B 10 7 5
13 FP	5 FP	13 FP	9 FP
1 Karo	pass	1 Pik	pass
2 Karo	pass	3 Sans Atout	pass
pass	pass		

Die Bietfolge ist völlig unspektakulär, zeigt aber trotzdem dem Partner **und** den Gegnern:

Nord hat Minimum-Eröffnungsstärke, 5+-Karo, kein 4er-Pik, wahrscheinlich kein 4er-Treff;

Süd hat Eröffnungsstärke, 4er-Pik, kein 4er-Coeur, wahrscheinlich Karo-Anschluss.

Mit 5er-Pik hätte er in der zweiten Bietrunde 3 Treff geboten, um dem Partner die Möglichkeit zu geben, ein 3er-Pik zu zeigen. Mit 4er-Coeur hätte er in der ersten Bietrunde 1 Coeur geboten.

Über Coeur- und Treff-Stopper hat er nichts gesagt.

Süd spielt 3 Sans Atout. West spielt ♥ 2: die Vierthöchste seiner längsten vom Gegner nicht gebotenen Farbe. Er hat zwar auch ein 4er-Treff. Bei der Wahl Ausspiel Ober- oder Unterfarbe ist aber meist die Oberfarbe vorzuziehen, wenn der Gegner keinen Versuch gemacht hat, einen OF-Fit zu finden.

#### Spielplan von Süd:

Ich habe 2 + 0 + 0 + 3 Stiche von oben und bekomme einen in Coeur durchs Ausspiel, das sind zusammen 6 Stiche. Ich muss also noch 3 Stiche entwickeln. In Karo wird das leicht möglich sein - wenn Coeur hält!

#### Gegenspielplan von Ost:

Ich sehe 7 Coeur-Karten und weiß 3 weitere Coeurs bei West. Süd hat also ein 3er-Coeur. Das gilt es schnellstens wegzuputzen, was auch sonst geschehen mag.

1. von West ♥ 2 - 8 - A - 9 für Ost "schnellstens"

#### Gegenspielplan von West:

Ich sehe 4 Coeur-Karten im ersten Stich und 3 weitere in meiner Hand. Süd hat durchs Bieten maximal 3 Coeurs gezeigt, hat also jetzt noch zwei. Folglich hat Ost mit einem 5er-Coeur begonnen. - Der Alleinspieler wird darauf angewiesen sein, Karo zu entwickeln. Ich nehme dann sofort das As, und wir kommen zu insgesamt 4 Coeur-Stichen.

2. von Ost ♥ 3 - B - D - ♠ 3 für West  
 3. von West ♥ 6 - ♠ 7 - ♥ 5 - K für Süd  
 4. von Süd ♦ B - A - 2 - 4 für West  
 5. von West ♥ 4 usw. für Ost und noch ein weiterer Coeur-Stich: 1 down.

Falls Süd im zweiten Stich ♥ König nimmt, zieht West, wenn er mit ♦ As am Stich ist, die Coeurs von oben ab mit dem gleichen Ergebnis.

Ein Blick auf den Boardzettel zeigt (immer von Süd) 1 x 3 SA - 1, 1 x 3 SA + 1, 3 x 3 SA + 2. Ein Mal wurde Treff (nicht die Oberfarbe!) ausgespielt - dann sind 2 + 1 + 5 + 3 = 11 Stiche leicht zu machen. Die anderen Ausspiele waren Coeur. Hier haben sich die Gegner nicht an das "schnellstens" gehalten!