

Das Ausspiel gegen SA-Kontrakte

I. Einführung

Sans Atout Kontrakte sind Wettläufe und wie bei so vielen Wettläufen gewinnt der Schnellste: Wer am schnellsten seine Stiche entwickelt hat, gewinnt das Spiel. Schauen wir uns dazu direkt ein Beispiel an:

Reizung

Nord	Ost	Süd	West
1SA	Pass	3SA	alle passen

Das Blatt von Ost

♠B9763
♥AB9
♦A742
♣8

Ost überlegt sich zunächst, wie er den Wettlauf der Stichtwicklung am besten gewinnen kann. Seine besten Karten hat Ost in Coeur und Karo und dort auch schon zwei sichere mit den Assen. Allerdings sind dort die Chancen gering, weitere Stiche zu entwickeln, da in Karo der Unterbau fehlt und die Coeurs recht kurz sind. Ost kommt daher zu Schluss, dass seine besten Chancen zum Stichtwickeln in Pik bestehen und greift frei nach dem Motto „Ausspiel von der 5er Länge, treibt den Gegner in die Enge“ Pik an. Schauen wir uns nun die Konsequenz anhand der Gesamtausteilung an:

Kontrakt: 3 SA Ausspiel: ♠6

	Nord	
	♠AD	
West	♥DZ3	Ost
♠KZ4	♦KDZ8	♠B9763
♥7642	♣K632	♥AB9
♦3		♦A742
♣BZ975		♣8
	Süd	
	♠852	
	♥K85	
	♦B942	
	♣AD4	

Spieldurchführung: Der Alleinspieler zählt nach dem ♠-Auspiel 5 Topstiche: 2♠ und 3♣. Indem er das ♦ Ass herastreibt, kann er leicht 3 weitere Stiche entwickeln und ist bei 8 Stichen. Dann muss nur noch ein Stich aus ♥ kommen. Nachdem West als 3. Mann den ♠ König einsetzt, nimmt Nord mit dem Ass mit und stürzt sich sofort auf die Karos. Ost gewinnt mit dem ♦ Ass und setzt konsequent ♠ fort, um seine Länge hochzuspielen. Mit der ♠ Dame fällt nun der letzte Stopper von Nord und die Piks von Ost sind hoch. Sobald Ost wieder mit ♥ Ass ans Spiel kommt, kassiert er seine 3 hohen Längenstiche in Pik und somit haben Ost-West Stiche erzielt und den Kontrakt geschlagen.

Ergebnis: 3SA -1

Wichtig dabei war, dass die Gegenspieler konsequent ihre eigene Länge entwickeln und ihre Asse als Eingänge und Stopper bewahren. Kassiert Ost voreilig eines seiner Asse, entwickelt er für den Alleinspieler die Stiche und der Alleinspieler wird erfüllen. Der große Vorteil der Gegenspieler beim Wettlauf im SA ist, dass sie das Rennen mit dem ersten Auspiel beginnen können, daher empfiehlt es sich beim SA:

Die längste und beste Farbe ausspielen und konsequent fortsetzen!

Schauen wir uns nun allgemein die Prioritäten fürs Auspiel an:

II. Ausspielprioritäten: Die Wahl der Farbe

1. Partners gereizte Farbe

Hat der Partner eine Farbe gereizt, verspricht dort eine Länge und auch eine gute Qualität. Man kann beim Wettlauf im SA nur eine Länge entwickeln und dann nimmt man lieber die gereizte Farbe, da man selbst nicht weiß, ob der Partner etwas in der eigenen Farbe hat.

2. Die längste Farbe

Wenn der Partner nichts gereizt hat, spielt man einfach seine längste Farbe aus. Ausnahme: Der Gegner hat die eigene längste Farbe gereizt.

3. Bei gleicher Länge, spielt man die bessere Farbe aus.

Daraus ergibt sich folgender Grundsatz:

Wenn der Partner nichts gereizt hat, spielt man seine längste, beste, nichtgereizte Farbe aus!

Es steht zwar bereits in der Überschrift „Auspiel gegen SA“, aber an dieser Stelle sei nochmal als Erinnerung gesagt, dass dieser Grundsatz nur beim SA gilt. Gegen ein Farbspiel ist das Ausspielen der längsten Farbe sogar oft kontraproduktiv.

III. Aktives oder Passives Auspiel

Wie bisher gesehen, spielt man normalerweise beim SA seine längste Farbe aus und gerne auch eine Farbe mit Figuren. Das bezeichnet man auch als aktives Auspiel. Ein aktives Auspiel ist sinnvoll, wenn der Partner auch noch Figuren haben kann, also z.B., wenn man gegen ein Teilspiel oder gegen Vollspiel ausspielt. Spielt der Gegner allerdings einen Schlemm, hat er meist fast alle Figuren, daher sollte man ein passives Auspiel wählen, um dem Gegner nicht

durch das Ausspiel einen Stich zu schenken. Dazu gibt es auch einen guten Merkspruch: „Passives Ausspiel gegen 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne.“ Gemeint mit 6 Ohne ist natürlich 6 Sans Atout. Passiv ausspielen, bedeutet von Luschen wegspielen:

Aktives Ausspiel gegen Teilspiel oder Vollspiel	Passives Ausspiel gegen Schlemm
♠ KB96	♥ 865

Spielt der Gegner ein Teilspiel oder Vollspiel, würde man hier ♠ von seiner Gabel wegspielen und hoffen beim Partner Ass oder Dame zu treffen. Gegen einen Schlemm ist es sehr unwahrscheinlich, dass der Partner eine ♠-Figur hat, daher spielt man gegen einen Schlemm passiv ♥-Coeur aus. Das ♠-Ausspiel könnte gegen einen Schlemm dem Gegner sogar den Kontrakt schenken.

IV. Die Wahl der Karte

Wenn man sich für eine Farbe entschieden hat, stellt sich noch die Frage, welche Karte man in dieser Farbe ausspielt. Hat man keine Sequenz, spielt man gegen SA konventionell die 4. höchste, also die vierte von oben in einer Farbe aus. Wie das genau funktioniert, zeigen die folgenden Beispiele:

D10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

Eine Sequenz hat also oberste Priorität bei der Wahl der Karte, allerdings braucht man bei SA eine vollständige 3er Sequenz oder eine durchbrochene 2,5 Sequenz. Von einer unvollständigen Sequenz 2er spielt man die 4. Höchste aus.

V. Ausspiel in Partners Farbe

Ein weit verbreiteter Irrtum ist, dass man in Partners Farbe immer die höchste Karte ausspielen soll. Wenn man sich daran hält, muss man zwar nicht viel nachdenken, bekommt aber auf Dauer keine guten Resultate. Nur vom Double oder einer kleinen Sequenz spielt man in Partners Farbe die Höchste aus:

Ausspiel vom Double

♥ K2
 ♦ D3
 ♥ A9
 ♣ 102
 ♠ 62

Ausspiel von einer 3er Länge:

♥ K63 ♣ 865
 ♦ A98 ♥ 1092
 ♣ 1063
 ♥ B103
 ♠ KD7