

Einleitung

Die Reizung ist vorbei. Sie haben den Endkontrakt ersteigert. Der Gegner spielt aus und der Partner legt sich als Dummy auf den Tisch (seine Karten!). Wer kann 26 Karten auf einen Blick überschauen und alles im Griff haben? Ich behaupte keiner. Die meisten Alleinspiele werden dadurch verloren, daß man zu schnell zum ersten Stich spielt und sich keine Gedanken über Soll und Haben macht. Nur Sie allein sind dafür verantwortlich, wann der Dummy welche Karte zu spielen hat. Lassen Sie sich Zeit! Planen Sie den Ablauf des Spiels!

Der Spielplan im Sans Atout Kontrakt

1. Zählen Sie Ihre sicheren Stiche

Wieviel Stiche haben Sie zusammen mit dem Dummy zum Zeitpunkt des Ausspiels? Zählen Sie nur die Stiche, die Sie jetzt schon abziehen könnten (was Sie auf keinen Fall tun dürfen), ohne dabei an den Gegner aussteigen zu müssen. Die sicheren Stiche dienen Ihnen als:

- Übergänge zum Tisch oder in die Hand
- Stopper in Gegners Farben

2. Wo können die fehlenden Stiche entwickelt werden?

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, um zusätzliche Stiche zu entwickeln.

a) Das Entwickeln von Figurenstichen

Sie hoffen auf die günstige Plazierung der fehlenden Figuren. Die fehlende Figur(en) muß vor der Figur plaziert sein, die Sie entwickeln möchten. **Spielen Sie klein gegen die zu entwickelnde Figur.**

b) Das Entwickeln von Längenstichen

Sie hoffen auf eine günstige Verteilung der fehlenden Karten. Achten Sie beim Entwickeln von Längenstichen darauf, daß Sie Ihre Farbe nicht blockieren. Spielen Sie von der kürzeren Seite die hohen Karten zuerst. Wenn dem Gegner auf jeden Fall ein Stich in dieser Farbe zusteht, so ist es besser, diesen sofort an ihn abzugeben, solange man noch direkte Kommunikation in der Farbe besitzt.

Fazit: Ziel des Spieles ist es, Stiche zu entwickeln und nicht abzuziehen. Wer zuerst mit dem Entwickeln seiner notwendigen Stiche fertig ist, wird gewinnen.

Der Spielplan im Farbkontrakt

Legen Sie Ihren Spielplan von der längeren Trumpfseite an. Bei gleich langen Trümpfen von der Seite, auf der sich die besseren Trümpfe befinden.

1. Zählen Sie Ihre potentiellen Verlierer

Zählen Sie alle Karten, die Sie eventuell abgeben könnten (man geht allerdings von normalen Verteilungen aus - z.B.: bei fünf fehlenden Karten geht man davon aus, daß diese 3 - 2 verteilt sind). Sie dürfen dabei die gegenüberliegenden Figuren, aber nicht die Kürzen in den ersten Teil Ihres Spielplans mit einbeziehen.

2. Wie können Sie Ihre Verlierer vermeiden?

a) Schnappen mit der kürzeren Trumpfseite

Es ist die häufigste und effektivste Methode, um im Farbkontrakt seine Verlierer loszuwerden. Ziehen Sie nur soviel Runden Trumpf, daß noch genügend übrigbleiben, um Ihre potentiellen Verlierer zu verschnappen.

Merke: Nur schnappen mit der kurzen Trumpfseite bringt zusätzliche Stiche.

b) Abwerfen der potentiellen Verlierer auf hohe Karten einer Nebenfarbe

Ziehen Sie zuerst die Trümpfe der Gegner und werfen dann Ihre Verlierer ab.

c) Entwickeln von Figuren- und Längenstichen

Ziehen Sie die Trümpfe der Gegner und spielen dann wie im SA Kontrakt.

Fazit:

Trennen Sie ganz klar den ersten vom zweiten Teil des Spielplans, um so eine Übersicht über die tatsächlich zu vermeidenden Verlierer zu gewinnen. Stellen Sie fest, daß Sie Verlierer haben, die durch Schnappen mit der kurzen Trumpfseite vermieden werden können, so lautet die Reihenfolge:

- Schnappen
- Trumpf ziehen
- Abwerfen, Impfaß, Expaß

Stellen Sie fest, es gibt keine Verlierer, die Sie durch Schnappen mit der kurzen Trumpfseite vermeiden können, so lautet die Reihenfolge:

- Trumpf ziehen
- Abwerfen, Impfaß, Expaß

Auf gar keinen Fall ist es richtig, zu Beginn des Spieles immer erst die Trümpfe der Gegner zu entfernen. Sie nehmen sich selbst die Möglichkeit, Verlierer mit der kurzen Trumpfseite zu stechen.