

Clubfortbildung des BCTM zum Thema: Blockaden und Übergänge



„Hüte dich vor Überschwang, futsch ist sonst der Übergang.“ Dieses allseits bekannte Zitat von Freiherr von Richthofen erklingt sicher häufiger in den Ohren von Bridgespielern, so wichtig wie die Übergänge für unser geliebtes Hobby eben nun mal sind und so schmerzhaft die Erfahrung über einen kommt, wenn man hoch gewordene Stiche oder einschlafende Topfiguren auf der anderen Seite nicht mehr erreicht. Demnach gehört es auch zu jedem ordentlichen Spielplan, das Übergangsmanagement geschickt zu verwalten. Das Thema entpuppt sich als äußerst facettenreich, daher nähern wir uns scheinbarweise mit Beispielen:

1. Den Übergang zur Länge liegen lassen

Kontrakt: 3SA von West Ausspiel: ♥ Dame

West	Ost
♠ B2	♠ KD1086
♥ A54	♥ K3
♦ A983	♦ B52
♣ AK62	♣ 543

Das Zählen der Topstiche im Sans Atout ist ähnlich wie Rotwein und Käse nicht voneinander zu trennen und gehört zu jedem gutem Spielplan als Bestandsaufnahme dazu. West hat mit zwei Coeurs, einem Karo und zwei Treffs schon mal fünf Sofortstiche todsicher. Der nächste Schritt sollte die Frage sein: Wo bekomme ich die fehlenden vier Stiche her? Dies scheint hier recht trivial, da man dem Gegner nur das ♠ Ass geben muss, um dann vier ♠ Stiche zu ernten. Die kriegsentscheidende Frage in diesem Board ist allerdings: Wo nehmen wir den ersten Stich mit? Da man auf lange Sicht bei Ost die Piklänge etablieren und einkassieren möchte, darf man nicht der Versuchung erliegen, reflexartig auf die ♥ Dame den König zu legen, sondern bleibt am Tisch klein und nimmt das ♥ Ass mit. Eilfertig wird dann der ♠ Bube auf den Tisch gelegt, um das Ass zu locken. Gute Gegner werden das Ass bei der für auf dem Tisch sichtbaren Piklänge ducken und dann erreicht man die hohen Piks später nur noch mit dem ♥ König. Merke daher: **Den Übergang zur Länge liegen lassen!**

Duckt man übrigens den ersten ♥ Stich, kann man seinen Kontrakt direkt beerdigen, da der Gegner dann ♥ weiterspielt und das einzige Tischentrée über die Wupper geht.

Manchmal muss man aber auch einen Stich frühzeitig abgeben, um sich die Übergänge aufrecht zu erhalten:

2. Der Blanco Coup

Den Blanco Coup sollte jeder versierte Bridgespieler vorsorglich in seiner Trickkiste haben. Gemeint ist damit, dass man klein aus beiden Händen spielt, also direkt einen Stich abgibt, obwohl man noch Topfiguren hat. Klassische Haltungen dafür sind:

Beispiele für den Blanco Coup:

Tisch Hand

♦ AK8745 ♦ 32 Mit acht gemeinsamen Karten und AK an der Spitze stehen die Chancen hier sehr gut, dass man fünf Stiche in dieser Farbe erzählt, wobei man zunächst nur AK als Topstiche hat. Um an die drei potentiellen Zusatzstiche heranzukommen, muss man unweigerlich einen Stich abgeben. Das erledigt man am besten direkt, da man in der Hand nur zwei Karten hat. Also den ersten Stich abgeben, beispielsweise mit der 2 zur 8 spielen und später AK kassieren und beim 3-2 Stand der Gegnerhände (68% Wahrscheinlichkeit) werden drei Längestiche erzielt.

Tisch Hand

♣ AK432 ♣ 65 Bei sieben gemeinsamen Karten stehen die Chancen bei Weitem nicht so gut auf Längestiche (3-3 Stand beim Gegner hat 36%), doch um einen Verluststich kommen wir in dieser Farbe sowieso nicht herum, wenn wir sie entwickeln möchten. Daher auch hier wieder direkt den ersten Stich abgeben.

Kontrakt: 3SA von West Ausspiel: ♠ B

Nord ♠ B10985

♥ D873

♦ K108

♣ 7

West

♠ AK76

♥ AK65

♦ B2

♣ AK3

Ost

♠ 42

♥ 94

♦ AD7654

♣ 542

Süd ♠ D3

♥ B102

♦ 93

♣ DB10986

Der viel zitierte Blanco Coup kann bisweilen benutzt werden, um sich ein trojanisches Pferd vom Leibe zu halten: Bei sieben Sofortstichen hat West nur eins im Auge: die Karos zu entwickeln. Entsprechend gewinnt West das Ausspiel sofort und legt prompt den ♦ Buben auf den Tisch, woraufhin Nord mit dem König deckt. Jetzt könnte man meinen, den König nehme ich mit dem Ass, dann ist auch noch meine Dame doch. Das wäre allerdings äußerst kurzsichtig, denn dann würden die Längestiche in Karo am Tisch verhungern. Mit weiser Voraussicht wird also der ♦ König geduckt (Blanco Coup), wodurch man statt zwei Karostichen lieber fünf Stiche mitnimmt, was zu zwei Überstichen statt einem Faller führt.

3. Blockaden

Übergänge erweisen sich als ein unerschöpfliches Topos in der weiten Welt des Bridge, über den man mehrere Wälzer verfassen könnte. Zum Grundwissen eines ordentlichen Bridgespielers gehört es definitiv, Blockaden zu erkennen und aufzulösen oder sie prophylaktisch zu vermeiden, um sich Übergangsprobleme zu erleichtern. Hier wird zwischen vier Fällen unterschieden:

Vermeidbare Blockaden:

Tisch	Hand	Tisch	Hand	Tisch	Hand
♠KD5	♠A2	♥AB92	♥KD654	♦B3	♦AKD64

Hier liegen grundsätzlich keine Blockaden vor, aber um sie zu vermeiden, empfiehlt sich das Gegenmittel: **Hoch von der kurzen Seite spielen!**

Scheinbare Blockaden:

Tisch	Hand	Tisch	Hand	Tisch	Hand
♣AB	♣KD102	♠KD	♠AB103	♥KB10	♥AD62

Diese Situationen sind schon kniffliger: Man spielt zunächst hoch von der kurzen Seite und muss **das letzte Bild von der kurzen Seite an der lange Seite übernehmen**. Die gute Nachricht: dieses Manöver kostet keinen Stich, da man die Anschlussfiguren hat.

Echte Blockaden:

Tisch	Hand	Tisch	Hand	Tisch	Hand
♦AK	♦D654	♠DB	♠AK73	♥K	♥AD6

Um die optimale Stichzahl zu erzielen, kommt man nicht drum herum, sich **schnell zu entblockieren und dann mit einer anderen Farbe auf die andere Seite zu wechseln**. In Fall zwei und drei könnte man notfalls die letzte Figur übernehmen, aber das geht zu Lasten eines Stiches. **Grundsätzlich liegt eine Blockade in der Luft, wenn man Figuren ohne kleine Karten hat. Blockaden schnellstmöglich entblockieren!**

Blockaden von Mittelkarten:

Tisch	Hand	
♣AKD732	♣10985	Unter AKD direkt 1098 legen, dann die 7 zur 5.
Tisch	Hand	
♠KD93	♠A6542	Erst KD abziehen, dann die <u>9 zum Ass</u> spielen.
Tisch	Hand	
♥AKD42	♥10983	Wieder 1098 unter AKD werfen, dann die 4 zur 3 und die 2 macht den letzten Stich.

Grundsatz: Frühzeitig die Mittelkarten entblockieren, also unter die hohen Karten legen!

Schauen wir uns dazu einen Klassiker der Spieltechnik an, der sich vergleichbar auch im DBV Fundus findet, welcher den sicheren Umgang von scheinbaren Blockaden mit einem gründlichen Spielplan kombiniert:

<u>Kontrakt: 4♥ von West</u>	Ausspiel: ♦ König
West	Ost
♠AD	♠KB2
♥KDB54	♥10873
♦943	♦A52
♣KB6	♣D63

Zunächst zählt West vier Verlierer: 1♥, 1♣, 2♦. Die beiden Assen sind unvermeidbar. Um den Kontrakt zu erfüllen, muss man also einen Karoverlierer vermeiden, doch Achtung, nach dem Ausspiel des Gegners sind die Karoverlierer direkt ungeschützt. ♦Ass ducken bringt hier nichts, daher nehmen wir direkt das Spielgeschehen in die Hand. Dem Bestreben, gleich die Trümpfe ziehen zu wollen, müssen wir uns hier dringend widersetzen, denn sonst kommt der Gegner ans Spiel und kassiert zwei Karostiche ein. Nun ist eine präzise Vorgehensweise gefragt: Man spielt zum Stich ♠2 zum Ass (ganz wichtig, nicht genügsam zur Dame), um daraufhin die ♠Dame am Tisch mit dem König zu übernehmen. In der dritten Pikrunde wirft man dann den unseligen Karoverlierer weg und macht sich schlussendlich an die Trümpfe, um den Kontrakt zu sichern. **Versteckte Übergänge**

Bekanntlich liegt beim Bridge der Teufel im Detail. Die Spreu vom Weizen trennt sich oft darin, dass der präzise Spieler auch weiß, vermeintlich kleine Karten für große Taten zu benutzen:

Tisch Hand

♣A543 ♣KD92 Zweimal in die Hand zu kommen, ist hier kein Problem, doch kommt man auch zweimal zum Tisch, falls nötig? Dafür spielt man zunächst ♣KD ab und spielt dann die ♣9 zum Ass. Wenn die Farbe beim Gegner 3-2 stand (68% Chance), hat man mit der ♣2 zur 5 noch einen Übergang.

Tisch Hand

♦A642 ♦KDB3 In dieser Farbe sind vier Stiche gewiss, doch manchmal ist es notwendig zweimal zum Tisch zu kommen. Dafür kann man gefahrlos ♦KD kassieren. Wenn die Gegner immer bedienen, kann man kostenlos den ♦Buben mit dem Ass übernehmen und hat mit der ♦3 zur 6 noch einen zweiten Tischübergang.

Tisch Hand

♠AB43 ♠KD92 Auf den ersten Blick hat man zu beiden Seiten zwei Übergänge, doch kniffliger wird es, wenn man dreimal zum Tisch muss. Puristen sehen sofort die Lösung: Zum Testen der Farbe zunächst den ♠König kassieren, dann die ♠9 zum Buben spielen. Bedienen alle, kann man die ♠Dame mit dem Ass übernehmen und hat mit der ♠2 zur 4 noch einen dritten Übergang. Für dieses Manöver unbedingt vorher die Brille putzen!

4. Jettison Play

Widmen wir uns zu guter Letzt noch einem Beispiel für echte Bridgevirtuosen:

Kontrakt: 7♥ von West Ausspiel: ♦ König

Nord ♠8	
♥1054	
♦KD108	
♣107543	
West	Ost
♠AKD	♠B10942
♥KDB987	♥A63
♦A763	♦J85
♣-	♣AK
Süd ♠7653	
♥2	
♦94	
♣DB9862	

Voller Euphorie reizen Ost-West einen Großschlemm aus, dessen Erfolg von präzisiertem Spiel abhängt. Zunächst erkennt der Alleinspieler, dass man drei Karos aus der Hand loswerden muss und das ist nur durch Abwerfen möglich. Zweimal auf ♣AK abwerfen genügt leider nicht, dann muss die Piklänge erhalten. Die Piks kann man aber nicht gefahrlos abziehen, dafür müssen erst die Trümpfe gezogen werden. Da West beim Übergangsunterricht sehr aufmerksam gelauscht hat, erkennt er sofort, dass das Trumpfass als Übergang zur Länge liegen bleiben muss. Deshalb zieht West zunächst ♥KD ab. Leider bedient Süd in der zweiten Trumpfrunde nicht mehr. Nun geht es ans Eingemachte: Bevor der Alleinspieler zum Tisch geht, muss eine Runde Pik gespielt werden. Und zwar wirklich nur eine Runde, sonst schnappt Nord, der noch einen Trumpf besitzt. Nach dieser einen, glorreichen Pikrunde, wandert West mit einem Trumpf zum Ass rüber zum Tisch, sodass nun alle Trümpfe beim Gegner entfernt sind. Dann kommt der alles entscheidende Spielzug: Auf ♣AK werden die zwei hohen Piks aus der Hand abgeworfen (Entblockade), um danach auf die drei hohen Piks vom Tisch die lästigen drei kleinen Karos aus der Hand zu entfernen. War das kompliziert? Nein, raffiniert! Daher am besten mehrfach lesen und durchspielen. Die gute Nachricht: Wer dieses Beispiel verstanden hat, wird sich in Zukunft wenig Sorgen um Übergangsprobleme machen müssen. Der Ausdruck „Jettison play“ kommt aus der Schifffahrt, bei der man manchmal auch Ballast über Bord werfen muss. Die hohen Piks von West stellen eine Blockade für die Länge von Ost dar und sind daher unnötiger Ballast, den man wegwerfen sollte. Beim Bridge verzichtet man somit bewusst auf hohe Karten, um letztlich einen noch höheren Gewinn zu erzielen.