

Impässe und Expässe

Einfacher Impass, direkter Impass

Ein direkter Impass liegt vor, wenn der Spieler, der ihn ausführt, keinen Stich in der fraglichen Farbe abgibt (falls der Impass sitzt).

- ♠ A D Süd spielt eine kleine Karte aus und legt die Dame, falls West klein bleibt. *Wenn West den König hält*, gewinnt NS zwei Stiche.
- ♠ 7 2 Legt West den König, deckt N mit dem As und zieht dann die Dame ab.

Expass, indirekter Impass

Bei einem Expass hofft der Spieler, dass die fehlende höhere Figur *vor* seiner eigenen niedrigeren Figur sitzt. Er spielt zur eigenen Figur und hofft, dass sie "hält", wenn die fehlende höhere Figur nicht erscheint. Ein typisches Beispiel:

- ♠ K 7 Süd spielt eine kleine Karte aus und legt den König, falls West klein bleibt. *Wenn West das As hält*, gewinnt der König den Stich.
- ♠ 6 3 Setzt West das As ein, so duckt Nord und der König ist hoch geworden.

Wer einen Expass spielt, nimmt in Kauf, sofort einen Stich abzugeben. Für die Spielplanung kann es wichtig sein, sich zu überlegen, *wann* man dies tut. Wenn man (insbesondere bei einem NT-Spiel) zur Erfüllung eines Kontraktes auf das Gelingen eines Expass angewiesen ist, so ist es in der Regel richtig, diesen Expass sehr frühzeitig zu spielen, d.h. solange man selbst noch möglichst viele Farben kontrolliert.

Doppelter Impass und Dreifachimpass

Ein Doppel Impass richtet sich gegen zwei ausstehende gegenerische Figuren. Sitzen *beide* Figuren im Schnitt, so kann man zwei Stiche gewinnen:

Impässe und Expässe

- ♠ A D 10 Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 10 ein, wenn West klein bleibt. Eine Figur von West wird jeweils mit der nächst-höheren Figur von Nord gedeckt. Später kehrt der Spieler (in einer anderen Farbe) in die Süd-Hand zurück und wiederholt das Manöver. *Wenn West K-B hält*, erzielt NS drei Stiche. Hat West zumindest den König oder den Buben, so sind es zwei Stiche. Nur wenn beide Figuren bei Ost stehen, erzielt NS außer dem As keinen weiteren Pik-Stich. Ohne Information aus dem Bieten oder dem bisherigen Spielverlauf verteilen sich die Chancen wie folgt: 25% (3 Stiche), 50% (2 Stiche), 25% (1 Stich).
- ♠ 7 4 3

Ein anderer Doppel Impass:

- ♠ A B 10 Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 10 ein, wenn West klein bleibt. Sitzt dieser Impass *nicht* (weil Ost K oder D hält), so kann der Impass wiederholt werden, nachdem der Spieler wieder an den Stich gekommen und in die Süd-Hand gelangt ist. Offensichtlich erzielt hier NS immer dann zwei Stiche, wenn zumindest eine der beiden fehlenden Figuren im Schnitt sitzt (75% ohne Einbeziehung weiterer Informationen). Sitzen beide Figuren bei Ost (25%), so erzielt nur das As einen Stich.
- ♠ 7 4 3

Analog kann man einen Dreifach Impass anwenden, beispielsweise mit der Gabel A-D-10-8. Die Wahrscheinlichkeit auf vier Stiche ist zwar sehr gering (12,5%), aber zwei Stiche sind ziemlich sicher und drei durchaus möglich.

Es gibt auch Situationen, in denen das Motiv eines Doppelschnitts mit einem Expass kombiniert werden kann:

- ♠ K B 9 8 Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 8 ein, wenn West klein bleibt. Wenn jetzt Ost A 7 x hält, so muss er das Ass einsetzen und man kann in der Folge gegen 10 und D bei West zweimal erfolgreichimpassieren. Voraussetzung ist natürlich wie bei allen Impass-Situationen, dass man genug Eingangsmöglichkeiten in die schwächere (Süd-)Hand hat.
- ♠ 4 3 2

Tiefschnitt

Auch der Tief Impass richtet sich gegen zwei gegnerische Figuren. Sind beide günstig platziert (25%), so erzielt man drei Stiche.

Impässe und Expässe

- ♠ A K 10 Süd spielt eine kleine Karte und setzt die 10 ein, wenn West klein bleibt. Wenn West D-B hält, gelingt der Tief Impass und NS können A-K abziehen. Man beachte, dass West eine seiner Figuren einsetzen wird, falls es keinen Eingang mehr zur Süd-Hand gibt. Er erzielt so einen sicheren Stich, wenn in der Folge Nord die Farbe anspielen muss.
- ♠ 7 4 3

Eine große Karte zum Impass ausspielen

Bei etlichen Impässen muss der Spieler über eine Nebenfarbe (oder über einen Schnapper) in die Anfangshand zurückkehren, um das Manöver zu wiederholen. Dies ist nicht immer möglich. Besitzt der Spieler ausreichende Nebenwerte, so kann er beim Ausspiel eine hohe Karte opfern, um sie "laufen zu lassen". Gelingt dies, so bleibt er in der Hand und kann den Impass bei Bedarf sofort wiederholen. Deckt der linke Gegner (was er in der Regel tun wird), so sind drei Figuren weg; jetzt kommt es für den Spieler darauf an, mit den verbleibenden Karten noch Topstiche abziehen zu können:

♠ A D 10

♠ A D 4

♠ B 4 3

♠ B 10 3

Beide Beispiele funktionieren gleichartig. Süd spielt hier nicht klein aus, sondern "läßt den Buben laufen". Wird der Bube nicht gedeckt, so gibt der Spieler von Nord eine kleine Karte und kann dann weiter von Süd (klein zur Dame) spielen. Wenn West die Dame hat und deckt, nimmt N das As und kann die verbleibenden Topkarten (D und 10) abziehen.

♠ A 4 3

♠ A D 4

♠ D B 10

♠ 10 9 3

In diesen Beispielen fehlt zwar die typische Gabel bei Nord, doch ersetzen zwei benachbarte Hochkarten bei Süd den unteren Teil der Gabel, wenn man eine davon laufen läßt. Wichtig ist, dass es jeweils noch eine weitere Figur oder hohe Karte gibt, die hoch wird, falls der Gegner deckt.

Gegenbeispiel:

Impässe und Expässe

- ♠ A 5 4 Hier fehlt genau diese weitere hohe Karte (die 10), so dass der Alleinspieler zwar noch den Buben gewinnt, nachdem im ersten Stich D-K-A gefallen sind, danach jedoch einen Stich an die 10 der Gegner abgeben muss. Bei dieser Kartenverteilung kann der Alleinspieler also nur zwei Stiche erzielen. Dennoch kann er den Impass als taktisches Manöver ausführen, um ein Tempo zu gewinnen oder seine Übergänge zu handhaben (siehe [Chinese Finesse](#)). Besser ist es, einen Expass zu spielen und dann das Ass in der Hoffnung abzuziehen, dass der König double steht.
- ♠ D B 3