

# Sicherheitsspiele

Sicherheitsspiele sind eine Art Versicherung gegen ungünstige Verteilungen. Nehmen wir z. B. an, daß eine günstige Verteilung der gegnerischen Karten es uns ermöglichen würde, in einer bestimmten Farbe alle Stiche zu erzielen, wohingegen wir bei einer ungünstigen Verteilung 2 Stiche verlieren könnten. Gibt es aber einen Weg, nur einen Stich *gegen jede Verteilung* abzugeben, dann ist es ein **Sicherheitsspiel**. Anders ausgedrückt, wir opfern einen Stich, wenn der Kartenstand günstig ist, aber wenn er ungünstig ist, schützen wir uns gegen den Verlust von 2 Stichen.

Wir müssen also erkennen, ob wir ein Sicherheitsspiel brauchen oder nicht. Es reicht schon, wenn wir uns fragen: „Kann ich fallen, wenn es einen schlechten Kartenstand haben?“ Ist die Antwort ja, dann versuchen wir ein Sicherheitsspiel zu finden, mit dem man sich gegen solche ungünstige Verteilungen schützt.

Wir haben einen 8 Karten Fit einschließlich As, König und 10, das Ziel ist es, nicht mehr als einen Stich abzugeben. Wir spielen erst das As und dann eine kleine Karte in der Absicht auf der anderen Seite den 10er einzusetzen, falls der Gegner klein geblieben ist.

Folgende Konstellationen sind typische Beispiele:

K 10 x x x  
A x x

K 10 x x  
A x x x

A K 10 x  
x x x x

A K 10 x x  
x x x

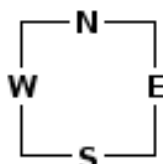
K 10 8 x x x  
A 9

A K 10 9 x x  
x x

Hier ist man Alleinspieler in 4 ♥:

Ausspiel: ♠ D 2  
♠ As, König, ♥ K 4 3  
Wechsel auf ♦ A D 3  
♦ Bub ♣ D 9 8 7 6

♠ A K 10 9  
♥ 9  
♦ B 10 9 8 7  
♣ 5 3 2



♠ 8 7 6 5 4  
♥ D B 8 2  
♦ 6 2  
♣ B 10

♠ B 3  
♥ A 10 7 6 5  
♦ K 5 4  
♣ A K 4

Hier müssen wir den Verlust von 2 Atout-Stichen vermeiden. Wir spielen ♥ König vom Tisch, Ost bleibt klein, West gibt bereits den 9er zu. Auf die nächste ♥ Runde, kommt der 8er, wir stechen mit dem 10er. Auf diese Weise geben wir nur einen Herzstich ab. Auch wenn West eine Figur hat, geben wir nur einen Atoutstich ab.

# Sicherheitsspiele

Nun haben wir einen 9 Karten Fit einschließlich As und Dame, mit oder ohne den 10er, wobei sich As und Dame in einer Hand befinden. Wir wollen nur einen Stich in dieser Farbe abgeben. Hier sollte man erst das As schlagen und dann klein zur Dame spielen.

A D 10 x x  
x x x x

x x x  
A D x x x x

Im 1. Fall machen wir alle Stiche, wenn bei Ost der blanke König kommt - wir gehen zurück in die Hand und impassieren zum 10er. Im 2. Fall verlieren wir nur einen Stich, wenn West den blanken König hat. Hätten wir erst zur Dame gespielt, wäre der Verlust eines weiteren Stiches an Osts B 10 x unvermeidlich gewesen.

Hier spielt Süd 6 ♠:

Angriff ♦ 8

♠ 8 4 3 2

♥ 8

♦ A K 6 4 2

♣ A 8 3

Die Nebenfarben sind hier kein Problem, wir dürfen in Atout nur einen Stich abgeben.

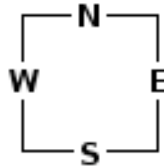
Falls wir hier den Impass zur Dame spielen und gegen den König verlieren, müssen wir nun raten, wo

♠ K

♥ D 10 9 5 4 3

♦ 8 7

♣ 7 6 5 4



♠ B 7 6

♥ K B 2

♦ D B 10 9

♣ B 10 9

der Bub sein könnte. Schlagen wir zuerst das As, können wir den Buben bequem heraus impassieren. Wir können also nun sogar 13 Stiche machen :)

♠ A D 10 9 5

♥ A 7 6

♦ 5 3

♣ K D 2