

Der Squeeze (Abwurfzwang)

Jeder hat schon einen Squeeze gespielt. Aber meistens als Betroffener. Der Gegner macht einen Stich mehr als alle Anderen und keiner weiß warum. Was ist ein Squeeze? (quetschen, ausdrücken, ...)

Ein Squeeze ist ein Abwurfzwang, das bedeutet, ein Gegner muss durch geschicktes Spiel einen Stich wegwerfen.

Vier Voraussetzungen müssen vorliegen:

- Ein Gegenspieler muss gleichzeitig zwei Farben bewachen, d.h. Karten halten, die verhindern, dass der Alleinspieler alle Stiche in diesen Farben gewinnt.
- Zum Zeitpunkt, zu dem die den Squeeze auslösende Karte gespielt wird, muss der Alleinspieler den Rest der Stiche bis auf einen haben.
- Zumindest eine der '**Drohkarten**' muss hinter dem zu squeezenden Spieler sitzen.
- Zu der **Drohkarte** auf der Squeeze-Karte gegenüberliegenden Seite muss es einen Eingang in derselben Farbe geben.

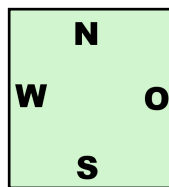
Gewöhnlich tritt der Squeeze in der Endphase des Spiels ein, selten schon davor.

Süd
spielt
7 NT

♠ -
♥ A 6
♦ -
♣ 8

Süd spielt zum 11. Stich ♠3, West muss entweder ♣9 oder ♥8. Der Squeeze würde nicht gelingen, wenn ♣9 oder der ♥König

♠ -
♥ K 8
♦ -
♣ 9



♠ -
♥ B 5 4
♦ -
♣ -

hinter dem Tisch sitzen würde, was bedeutet, dass der zu Squeezende vor der Hand sitzen muss, die die Drohkarte - im obigen Beispiel der ♣ 8er.

♠ 3
♥ D 7
♦ -
♣ -

Der Squeeze

Es gibt aber auch einen Zweifarben Squeeze, dazu braucht man folgende Voraussetzungen:

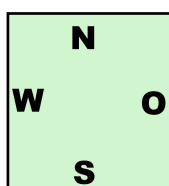
- Der Alleinspieler muss eine lange Farbe zum Abspielen haben, die sogenannte Squeezefarbe; das kann auch die Atoutfarbe sein.
- Die Gegner müssen schon soviel Stiche gemacht haben, wie sie nach dem lizitierten Kontrakt machen dürfen.
- Die Hand des Alleinspielers oder sein Tisch muss eine oder 2 Drohkarten besitzen, der Spieler mit den Haltungen in diesen Farben muss vor der **Drohkart** sitzen. Eine Ausnahme davon bildet der automatische Squeeze.
- Es muss ein sicherer Eingang zu der Seite mit der Drohkarte vorhanden sein.

Beispiel:

S	W	N	O
pass	1 ♦	pass	1 ♠
2 ♥	3 ♣	3 ♥	pass
4 ♥	pass	pass	pass

♠ 8 5
♥ D 9 6 3
♦ 9 7 4
♣ A K B 9

♠ K 3
♥ B
♦ A K D 8 3
♣ D 10 8 4 3



♠ B 10 9 7 4
♥ A 5
♦ 10 6 2
♣ 6 5 2

West spielt ♦ A, K, D - die geschnappt wird. Nun spielt man ♥ 2 zur Dame, Ost nimmt das As und spielt ♠ Bub nach. Da der König sicher bei West liegt, nimmt Süd das As und spielt 3 Atout Runden.

Folgender Endstand wurde erreicht:

♠ A D 6 2
♥ K 10 8 7 4 2
♦ B 5
♣ 7

Nord: ♠ 8 ♥ - ♦ - ♣ A K B 9
 Süd: ♠ D 6 2 ♥ 7 ♦ - ♣ 7

Der Squeeze

West hält also noch den blanken ♠ König und D 10 8 4 in ♣. Nun spielt Süd das letzte Atout und West ist gesqueezezt, denn er muss entweder den ♠ König abwerfen oder sich von einer ♣ Karte trennen, wodurch Süd mit einem Impass auf die Dame 4 ♣ Stiche erzielen kann.

Der doppelte Squeeze

Von einem doppelten Abwurfzwang spricht man, wenn die Gegner in 3 Farben gesqueezezt werden, wobei es 3 Möglichkeiten gibt:

- Beide Gegner werden gleichzeitig, also mit einem Stich gesqueezezt
- Die Gegner werden hintereinander, also in einer Stichfolge gesqueezezt
- Ein Gegner wird in allen Farben gesqueezezt

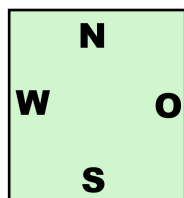
Beispiel für einen gleichzeitigen Squeeze:

Süd
spielt
6 Herz

♠ 6
♥ -
♦ A 3
♣ -

Süd spielt zum 11. Stich ♥7 und macht alle Stiche, obwohl er nur 2 hohe Karten hat; der ♥7er und das ♦As. West muss aber den

♠ B
♥ -
♦ B 5
♣ -



♠ -
♥ -
♦ 8 7
♣ 9

♠Bub halten, sonst ist der 5er hoch, also schmeißt er eine ♦ weg, nun ist der ♦3er hoch. Als Faustregel gilt:

♠ -
♥ 7
♦ 4
♣ 2

West muss die eine Farbe halten und Ost die andere.

(hier nützt es aber auch nichts, denn wenn Ost ♦ behält und ♣ abwirft, wird der ♣ 2er der Hand hoch).