

Play Bridge Wendland

Der Doppelschnitt (repeated finesse)

- Annahme: Der Alleinspieler muss in dieser Farbe 2 Stiche machen. Das A ist sicher. Um mit der D einen Stich zu machen, muss auf den K geschnitten werden. Der K kann bei W oder bei O sitzen. Die D gewinnt, wenn der K davor (= im Schnitt) sitzt. Sitzt er dahinter, verliert die D. Erfolgchance = 50 %.

W	Dummy N	O	Hand S
	A,D,x		x,x
K?		K?	

Die Lage ändert sich, wenn der Alleinspieler zusätzlich die 10 hält. Jetzt ist die Chance, zwei Stiche zu machen, auf 75% gewachsen.

Dummy
A,D,4,3

1.	K,x,x	B,x,x
2.	K,B,x	x,x,x
3.	x	K,B,x
4.	B,x	K,x

Hand
Z,2

Die Technik: Zuerst zur Z spielen, anschließend zur D. In drei von vier Verteilungsmöglichkeiten macht die D einen Stich: der linke Gegner hält den K oder K und B oder keinen von beiden.

Möglichkeit 1: Der K gewinnt, A und D sind Gewinner.

Möglichkeit 2: Der B gewinnt, der K sitzt im Schnitt.

Möglichkeit 3: Der B gewinnt, anschließend die Z laufen lassen, A und D sind hoch.

Möglichkeit 4: Nur das A gewinnt.

Play Bridge Wendland

Es ist unerheblich, ob die Z im Dummy oder in der Hand liegt.

Dummy
A,D,Z,,3

1.	K	B
2.	K,B	-
3.	-	K,B
4.	B	K

Hand
4,2

Die Technik: Zuerst zur Z spielen, anschließend zur D. In drei von vier Möglichkeiten (=75%) macht die D einen Stich: der linke Gegner hält den K oder den B oder beide fehlenden Bilder.

Möglichkeit 1: Der B gewinnt, der K sitzt im Schnitt

Möglichkeit 2: Der K und der B sitzen im Schnitt.

Möglichkeit 3: Nur das A gewinnt

Möglichkeit 4: Der K gewinnt, aber A und D sind hoch.

2. Annahme: Der Alleinspieler muss in dieser Farbe einen Stich machen:

Dummy: D,B,5

Hand: 4,3,2

Die Technik: Erst zum B, dann zur D spielen. Der Alleinspieler macht in 75% der möglichen Verteilungen einen Stich, wenn der linke Gegner das A, den K oder beides hält. Nur wenn der rechte Gegner A und K hält, macht der Alleinspieler mit keinem Bild einen Stich.

3. Annahme: Der Alleinspieler benötigt in dieser Farbe drei Stiche:

Dummy: A,7, 6 ,5

Hand: K,4 3 2

In 67% der Möglichkeiten sind die fehlenden fünf Karten dieser Farbe beim Gegner 3-2 verteilt. Die Technik: A und K spielen, einmal aussteigen, dann hat man die Farbe in 67% der Fälle hochgespielt.