

Bieten: Gesetz der Stichsumme
 Ausspiel: Trumpf Single
 Quelle: Cohen: Reizen oder nicht reizen? Seite 33/34

Teiler: Ost		in Gefahr: Nord/Süd	
N ♠ K 10 5	♠ 3	S ♠ A D 7 6 2	W ♠ B 9 8 4
♥ K D 9 8 7 4	♥ B 10 6 5 2	♥ A	♥ 3
♦ K 5 4	♦ B 8 2	♦ A 7 6 3	♦ D 10 9
♣ 8	♣ D B 7 3	♣ 10 9 6	♣ A K 5 4 2
11 P.	5 P.	14 P.	10 P.
	pass	1 Pik	2 Treff
2 Coeur (1)	3 Treff (2)	3 Karo	4 Treff
4 Pik (3)	5 Treff (4)	?? (5)	

- (1) Trotz Pik-Fit kann das sehr gute Coeur forcierend auf 2er-Stufe geboten werden: Ein Doppelfit würde die Hand wesentlich stärker machen.
- (2) Selbst ist man kurz in Pik, und der Partner ist sicherlich kurz in Coeur: Dann darf man auch mit schwachem Blatt die gute Treff-Unterstützung zeigen.
- (3) Mit Fast-Eröffnungsstärke und der Treff-Kürze: selbstverständlich.
- (4) Verteidigung angesichts günstiger Gefahrenlage.
- (5) Jetzt ist es Zeit, das **Gesetz der Stichsumme** anzuwenden:

Die Zahl der Gesamtstiche

- das ist die Summe der Stiche, die beide Seiten in ihrem jeweils besten Fit erzielen können - ist ungefähr gleich der Zahl der Gesamttrumpfe
- das ist die Summe der jeweiligen Trumpfkarten von Nord/Süd und Ost/West.

Dieses Gesetz ergibt sich aus der **20er-Regel** (Mit 20 Punkten in beiden Händen macht man normalerweise in einem Farbkontrakt so viele Stiche, wie man insgesamt Trumpfkarten besitzt. Jede weitere Trumpfkarte und jede weiteren 3 Punkte bringen einer Stich mehr.), weil es insgesamt 40 Punkte gibt.

Der Partner hat wahrscheinlich 3 Piks und 1 Treff, da die Gegner mit wenigen Punkten noch mit 5 Treff verteidigt haben. Dann gibt es im Spiel 8 eigene und 9 gegnerische Trümpfe, zusammen 17. Es bringt dann der Kontrakt

	5 Pik		5 Treff kontriert
12 Stiche	+ 1 +680	5 Stiche	- 6 +1400
11 Stiche	erfüllt +650	6 Stiche	- 5 +1100
10 Stiche	- 1 -100	7 Stiche	- 4 +800
9 Stiche	- 2 -200	8 Stiche	- 3 +500
8 Stiche	- 3 -300	9 Stiche	- 2 +300

Folglich gibt es nur eine sinnvolle Entscheidung: kontra!

Denn dass 6 Pik erfüllbar wären, dafür gibt es keinen Hinweis.

Und auch mit 10 gegnerischen Treff-Karten, also einem Fall weniger, wäre die Bilanz überall wesentlich günstiger.

West spielt 5 Treff kontriert.

Nord spielt trotz Single seinen Trumpf aus, weil nach dem Bieten zu schließen ist, dass der Gegner mit wechselseitigen Schnappern ein möglichst gutes Ergebnis erzielen will.

Spielplan:

Das Blatt zeigt 4 + 1 + 2 + 0 = 7 Verlierer.

Mit Cross-Ruff in den Oberfarben kann das vielleicht reduziert werden.

1. von Nord ♣ 8 - B - 6 - 3 für Ost
2. von Ost ♠ 3 - A - 4 - 5 für Süd die kurze Trumpf-Hand soll schnappen
3. von Süd ♣ 10 - A - ♥ 4 - ♣ 2 für West Partners Ausspielplan fortsetzen
4. von West ♠ 8 - 10 - ♣ 7 - ♠ 2 für Ost

und das bleibt der einzige Zusatzstich mit der kurzen Trumpf-Hand.

Der Alleinspieler macht nur 6 Stiche mit Treff und einen in Karo: - 4 = +800.