

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
EINLEITUNG - Warum dieses Buch?	8
PROLOG - Die Essenz des Spiels - Stich & Tempo	10
1. GEGENSPIEL - Der erste Streich - Das Ausspiel	15
1.1. Allgemeines	15
1.2. Ausspielmethoden	15
1.3. Ausspielregeln - Sinn und Zweck	23
1.3.a. Ausspiele gegen Sans-Atout-Kontrakte	26
1.3.b. Ausspiele gegen Farbkontrakte	31
1.3.c. Ein Sonderfall - Ausspiele gegen Slams	49
2. ALLEINSPIEL - Raf-finessen - Basisspieltechnik	54
2.1. Allgemeines	54
2.2. Komplexere Schnittkonstellationen	56
2.2.a. Ein Auge auf den Übergang	56
2.2.b. Anbieten macht beet	58
2.2.c. König und Bube auf der Spur	61
2.2.d. Die Marriage im Visier	66
2.2.e. Die Übermacht des Gegners - As und Dame fehlen	70
2.2.f. Kopf oder Zahl? - Der richtige Schnitt	75
2.3. Alles an Bord - Blockieren einer stehenden Farbe vermeiden	83
3. GEGENSPIEL	
Auf den Hund gekommen? - Die Markierung	91
3.1. Allgemeines	91
3.2. Die wichtigsten Markierungen	93
3.2.a. Präferenzmarken (Positiv-/Negativ-Marken)	93
3.2.b. Längenmarken	97
3.2.c. Abwurfmarken	104

4. ALLEINSPIEL - Der Spielplan, das unbekannte Wesen	116
4.1. Allgemeines	116
4.2. Der Spielplan im Sans Atout-Spiel	121
4.3. Der Spielplan im Farbspiel	127
4.4. Kombinierte Chancen	133
4.5. Vorsicht, Gegner!	136
5. GEGENSPIEL	
Den Hieb parieren - Spielplan und Techniken	141
5.1. Allgemeines	141
5.2. Alte Regeln in neuem Licht	144
5.2.a. Dritter Mann so hoch er kann	145
5.2.b. "Zweiter Mann so klein er kann" und "Bild auf Bild"	148
5.2.c. Kurzer Weg in Dummies Stärke, langer Weg in Dummies Schwäche	150
5.3. Die Techniken - Ducken oder Decken	153
5.3.a. Decken	154
5.3.b. Ducken	155
5.3.c. Trainingseinheiten	158
6. ALLEINSPIEL - Schlagen oder Schneiden - Ein Hauch von Wahrscheinlichkeiten	167
6.1. Allgemeines	167
6.2. Isolierte Farbkombinationen und Technik	168
6.2.a. Der König fehlt	169
6.2.b. Wo ist die Dame?	170
6.2.c. Auf der Suche nach dem Buben	171
6.3. Beeinflussung durch den Gegner	172
6.4. Höhere Hürden	175
7. GEGENSPIEL- Bietprozeß-Analyse - Reizung macht klug	184
7.1. Allgemeines	184
7.2. Zählen in Anwendung	185
7.3. Analyse auf dem Prüfstand	192

7.4. Spiel im fortgeschrittenen Stadium	197
8. ALLEINSPIEL - Die Seele des Spiels - Trümpfe und was man mit ihnen macht	203
8.1. Allgemeines	203
8.2. Trümpfe ziehen oder nicht ziehen?	206
8.2.a. Gewinnbringende Schnapper	207
8.2.b. Übergänge	216
8.2.c. Kontrollverlust droht	220
8.3. Das Problem des letzten Trumpfs - Ziehen oder nicht ziehen	224
9. GEGENSPIEL - Kontrolle des Alleinspiels - Das Ohr in der Leitung	227
9.1. Allgemeines	227
9.2. Richtig Reagieren	228
9.3. Richtig Agieren	231
9.4. Surcoup und Uppercut - Stiche aus dem Nichts	235
9.4.a. Der Surcoup	235
9.4.b. Der Uppercut	237
9.4.c. Die Umsetzung in die Praxis	238
10. ALLEINSPIEL - Avoidance Play & Timing - Spezialeffekte	242
10.1. Allgemeines	242
10.2. Avoidance Plays	242
10.3. Loser on Loser	251
10.4. Kritische Farben - ein Fall für den Gegner?	253