

## Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 23-3

The screenshot shows a Bridge game interface with the following details:

- Contract:** 3♦
- North (N):** ♠ 1083, ♥ KQJ4, ♦ 765, ♣ AK5
- West (W):** ♠ A752, ♥ 10863, ♦ Q43, ♣ 32
- East (E):** (Hand hidden)
- South (S):** (Hand hidden)
- Bidding:**
  - West: 1♥, 2♦
  - North: 1♣, 3♣
  - East: 5♣
  - South: 5♣
- Score:** NS: 0 EW: 0
- Buttons:** Rewind, Previous, Next, Options, GIB, Play

Gegen 5♣ spielen Sie die ♦3 aus. Der Partner gewinnt den Stich mit ♦K und spielt ♠9 nach. Der Alleinspieler nimmt den ♠K und Sie gewinnen den Stich mit ♠A.

**Frage:** Was machen Sie jetzt?

**Richtige Antwort:** ♦D

Wenn Ihr Partner das ♥A hat, dann macht es immer einen Stich. Wenn es aber der Alleinspieler hat, dann müssen wir unsere Stiche machen, bevor der Alleinspieler seine Verlierer auf Coeur abwirft.

Die Unsicherheit besteht zwischen Karo und Pik. Vom ersten Stich ist es offensichtlich, dass der Partner auch ♦A hat, da sein ♦K den Stich gewonnen hat. Es besteht aber die Gefahr, dass der Alleinspieler keine Karos mehr hat und schnappt, anschließend die Trümpfe zieht und die Pik Verlierer auf Coeur abwirft.

Dass der Partner ♠9 gespielt hat, hilft bei der Entscheidung. Das Ausspiel einer hohen Karte in einer neuen Farbe verneint eine Figur. Ebenso weiß man aus der Reizung, dass der Partner kein Single in Pik haben kann, weil der Teiler mit 1♣ eröffnet hat und in der zweiten Runde mit dem 1♠-Gebot 4 Karten gezeigt hat. Das bedeutet, dass der Partner in ♠9x haben muss.

Deshalb sollte man ♦D zurückspielen, in der Hoffnung, dass der Alleinspieler noch ein Karo hat. Wenn Sie Pik zurückspielen, gewinnt der Alleinspieler den

Stich und zieht die Trümpfe. Dann spielt er Coeur und wirft auf den zweiten Stich den Karo Verlierer ab.

3		N North		W N E S			
D		♠ 1083		P	1♥	P	1♣
		♥ KQJ4		P	2♦	P	3♣
		♦ 765		P	5♣	P	P
		♣ AK5					
W West		S South		E East			
♠ A752		♠ KQJ4		♠ 96			
♥ 10863		♥ A		♥ 9752			
♦ Q43		♦ J10		♦ AK982			
♣ 32		♣ QJ9876		♣ 104			
				5♣ S NS: 0 EW: 0			
Rewind Previous Next Options GIB Play		Bridge Base					

### Zur Erinnerung:

- Das 2♦-Gebot von Nord bedeutet 4. Farbe forcing und ist forcierend für das Vollspiel. Es fordert Süd auf seine Hand weiter zu beschreiben. Das 3♣-Gebot verneint einen Anschluss in Coeur (3-er Länge) und verneint normalerweise auch einen Stopper in Karo. Aus diesem Grund geht Nord in 5♣.
- Wenn Sie in einer neuen Farbe eine kleine Karte ausspielen, ermutigen Sie den Partner mit dieser Farbe fortzufahren. Mit einer hohen Karte schlagen Sie einen Wechsel der Farbe vor.
- Wenn Sie mit Ihrem Partner für das erste Ausspiel die 3./5. Karte einer Farbe vereinbart haben (unabhängig von der Qualität), zeigt die ♦3 bereits die 3-er Länge. Da der Partner selbst die ♦2 hat, kann es kein Ausspiel von einer 4-er Länge sein. Dann weiß der Partner, dass der Alleinspieler 2 Karos haben muss und kann sein ♦A spielen, bevor er auf Pik wechselt.