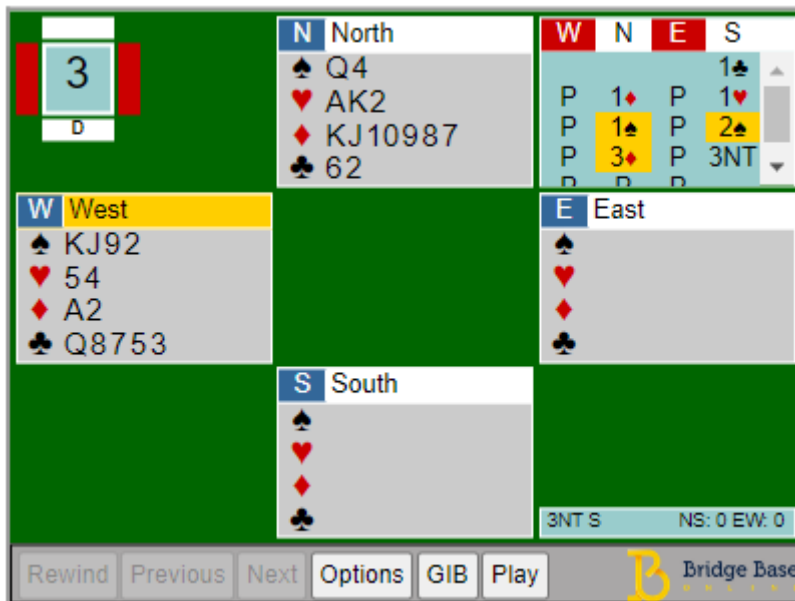


## Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 20-3



Gegen 3SA spielen Sie ♣5 aus. Ihr Partner gibt ♣B zu und der Alleinspieler gewinnt den Stich mit ♣A. Er spielt dann ♦D und übernimmt auf Nord mit ♦K, nachdem Sie klein geblieben sind. Es folgt ♦B auf den der Alleinspieler ♣4 aus der Hand abwirft. Sie gewinnen den Stich mit ♦A.

**Frage:** Was machen Sie jetzt?

**Richtige Antwort:** ♠K

Was folgern wir aus dem ersten Stich?

Es gilt im Allgemeinen die Regel „Dritter Mann so hoch er kann“, deshalb hat Ihr Partner nicht den ♣K. Er hätte ihn sonst gespielt für den Fall, dass Sie das ♣A haben und der Alleinspieler die ♣D.

Es gilt auch die Regel „von gleichwertigen Karten die niedrigste zu spielen“. Ihr Partner kann also nicht die ♣10 haben, da er dann die ♣10 und nicht den ♣B gelegt hätte. Aus diesem Grund würde eine Fortsetzung mit Treff dem Alleinspieler einen zusätzlichen Stich schenken.

Was wissen wir noch?

Die Verteilung beim Alleinspieler ist 4414 da er nur ein Karo hat und in der Reizung beide Oberfarben zu viert gezeigt hat.

Außerdem ist die Karofarbe jetzt entwickelt und der Alleinspieler macht mindestens 9 Stiche, wenn er zum Stich kommt.

Die einzige Möglichkeit den Kontrakt zu schlagen besteht also darin, dass Ihr Partner ♠A hat.

Aber welches Pik sollten Sie unter dieser Annahme spielen?

Aus der Reizung wissen Sie, dass der Alleinspieler 4 Karten in Pik hat. Es bleiben für Ihren Partner 3 Karten.

Wenn Sie ein kleines Pik spielen, müsste Ihr Partner ♠A, ♠10 und ♠x haben, um den Kontrakt zu schlagen. Sonst reicht es nicht. Wenn Sie die ♠2 spielen, nimmt Ihr Partner das ♠A und spielt Pik zurück zu Ihrem ♠K. Danach können Sie noch den ♠B abziehen, aber danach ist die ♠10 des Alleinspielers hoch.

Wenn Sie den ♠B spielen, deckt der Alleinspieler mit der ♠D. Ihr Partner nimmt das ♠A und spielt Pik zurück. Jetzt machen Sie noch zwei Stiche mit ♠K und ♠9, aber wieder wird die ♠10 hoch.

Denken Sie über das Timing nach. Die dritte Pik-Runde muss vom Partner kommen. Dazu sollte er die zweite Runde gewinnen und deshalb müssen Sie die erste Runde gewinnen. Also spielen sie zuerst den ♠K und fahren mit einem kleinen Pik zum ♠A des Partners fort (dabei fällt die ♠D). Mit dem Pik Rückspiel Ihres Partners haben Sie jetzt mit ♠B und ♠9 eine Gabel gegenüber ♠10 und ♠8 des Alleinspielers. Damit machen Sie 4 Stiche in Pik und das ♦A.

3		N North	W N E S
	D	♠ Q4	P 1♣ P 1♠
		♥ AK2	P 1♠ P 2♠
		♦ KJ10987	P 3♦ P 3NT
		♣ 62	
W West			E East
♠ KJ92			♠ A73
♥ 54			♥ 10763
♦ A2			♦ 6543
♣ Q8753			♣ J9
		S South	
		♠ 10865	
		♥ QJ98	
		♦ Q	
		♣ AK104	
			3NT S NS: 0 EW: 0

Rewind Previous Next Options GIB Play Bridge Base

### Zur Erinnerung:

- Die dritte Hand spielt hoch, wenn die erste und zweite Hand klein bleiben

- Von einer Sequenz spielt die dritte Hand die niedrigste Karte
- Wenn Sie feststellen, dass der Partner eine bestimmte Karte haben muss damit der Kontrakt zu Fall gebracht werden kann, gehen Sie davon aus, dass er sie hat und spielen dementsprechend.
- Das Bieten der 4. Farbe auf dem 1-er Niveau (wie im obigen Beispiel) ist entweder 4. Farbe forcing (forcierend zum Vollspiel) oder eine 4-er Länge in Pik. Wenn sie also  $1\spadesuit$  als 4. Farbe bieten und später Ihre erste Farbe wiederholen, dann ist das  $1\spadesuit$ -Gebot künstlich und forciert zum Vollspiel.

### Beispiele:

1. Sie spielen die  $\diamond 5$  aus, vom Dummy kommt  $\diamond 3$ , Ihr Partner legt  $\diamond B$  und der Alleinspieler gewinnt den Stich mit  $\diamond A$ .



Es ist offensichtlich, dass Ihr Partner die  $\diamond D$  hat, sonst hätte der Alleinspieler den Stich mit ihr gemacht.

2. Sie spielen  $\diamond 5$  aus, vom Dummy kommt  $\diamond 3$ , Ihr Partner legt  $\diamond D$  und der Alleinspieler gewinnt den Stich mit  $\diamond A$ .



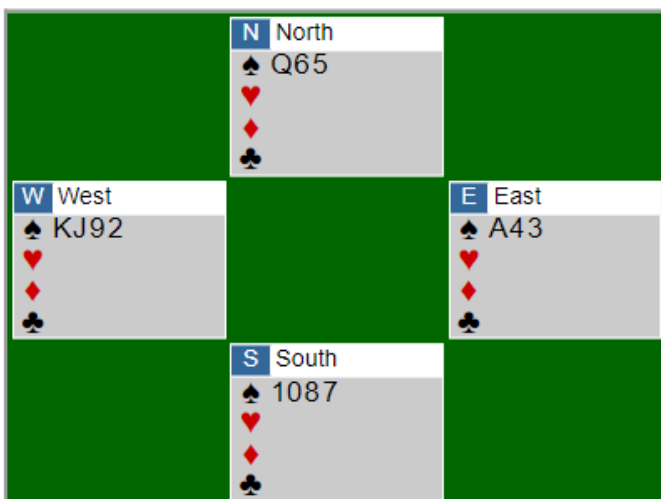
Hier hat der Alleinspieler den  $\heartsuit B$ , da sonst Ihr Partner ihn gelegt hätte. Wenn Sie wieder in die Hand kommen, müssen Sie die Farbe wechseln, um Ihren Partner an den Stich zu bekommen. Dann kann er wieder Karo spielen zu Ihrer  $\heartsuit K$  und  $\heartsuit 10$  Gabel.

3. Sie spielen  $\heartsuit 4$ , vom Dummy kommt  $\heartsuit 10$ , Ihr Partner legt  $\heartsuit D$  und der Alleinspieler  $\heartsuit 5$ .



In diesem Fall hat Ihr Partner auch  $\heartsuit K$ , sonst hätte der Alleinspieler den Stich damit gewonnen. Wenn Sie wieder in die Hand kommen, spielen Sie ein weiteres Pik, um den  $\heartsuit K$  zu entwickeln.

4. Welche Karte spielen Sie in diesem Fall?



Spielen Sie den  $\heartsuit B$ ! Der Alleinspieler muss mit der  $\heartsuit D$  decken, Partner gewinnt mit dem  $\heartsuit A$  und spielt Pik zurück. Jetzt haben Sie eine Gabel mit  $\heartsuit K$  und  $\heartsuit 9$  gegenüber  $\heartsuit 10$  und  $\heartsuit 8$  vom Alleinspieler.