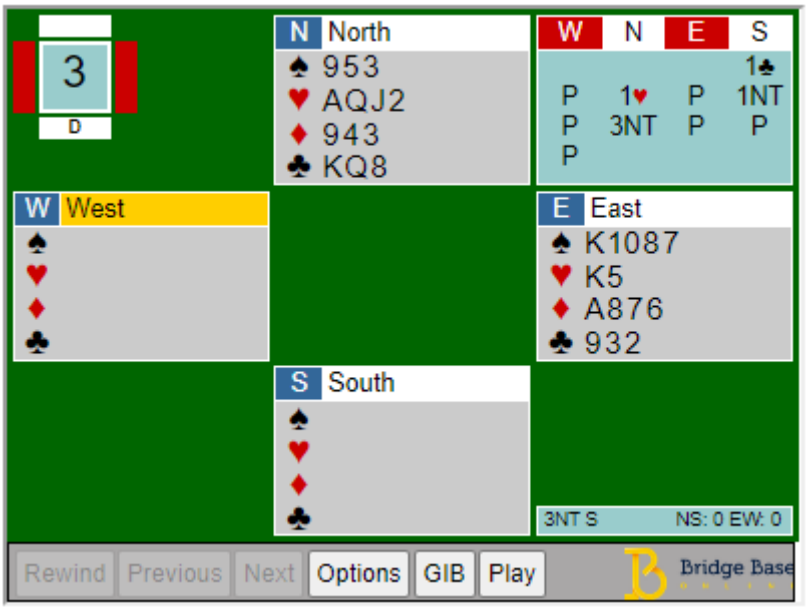
Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 27-3



Gegen 3SA spielt Ihr Partner die ♦D aus.

Frage: Wie fahren Sie fort?

Richtige Antwort: ♦A und ♠10

Da der Alleinspieler eine ausgeglichene Hand zeigt und Ihr Partner die höchste Karte seiner längsten Farbe ausgespielt hat, kann man davon ausgehen, dass der Partner ♦DB10x hat und der Alleinspieler ♦Kx.

Es ist auch bekannt, dass der Alleinspieler keine 4-er Oberfarbe hat, da er weder das 1♥-Gebot unterstützt hat noch selbst 1♠ gereizt hat. Deshalb ist die Verteilung beim Alleinspieler wahrscheinlich 3-3-2-5 oder 3-3-3-4.

Außerdem müssen ♠A und ♣A beim Alleinspieler sein, da Ihr Partner nicht mehr als 6 Punkte haben kann. Die Gegner müssen mindestens 24 Punkte für das Vollspiel haben, Sie haben selbst 10 Punkte und Ihr Partner hat bereits ♦DB gezeigt. Damit kann er kein Ass haben.

Wenn sie den Stich mit ♦A gewinnen und Karo zurückspielen, wird der Gegner den ♦K nehmen und den Schnitt in Coeur versuchen. Nach dem Gewinn des Stichs mit ♥K spielen Sie ein weiteres Karo, aber damit macht die Verteidigung nur 3 Stiche in Karo und 1 Stich in Coeur. Der Alleinspieler bekommt seine 9 Stiche.

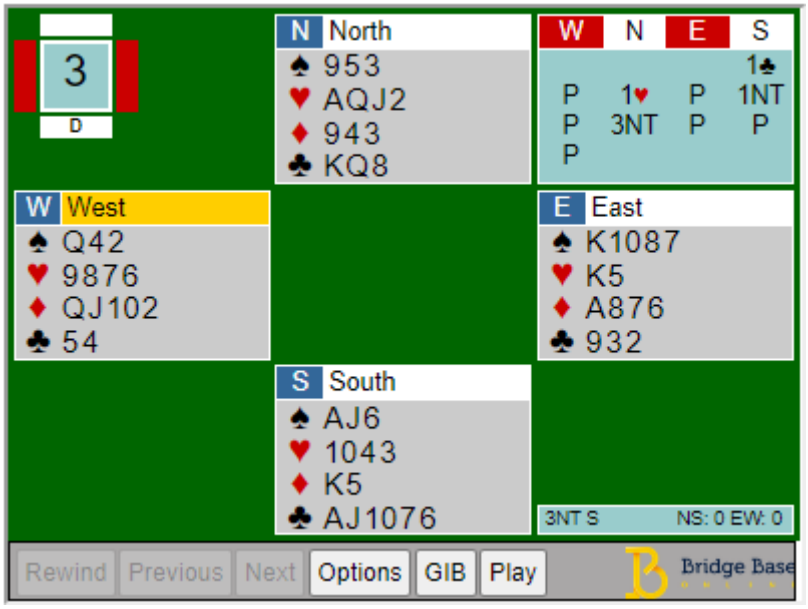
Um den Kontrakt schlagen zu können, müssen Sie hoffen, dass Ihr Partner die ♠D hat und entsprechend spielen um 3 Stiche in Pik zu machen.

Das Ausspiel der ♠10 in der zweiten Runde stellt 3 Stiche in Pik sicher, wenn der Partner die ♠D hat.

Bleibt der Alleinspieler klein, machen Sie den Stich und fahren mit Pik fort. Nimmt der Alleinspieler das ♠A sind Ihre Pikstiche entwickelt und Sie machen 3 Pikstiche, nachdem Sie in Coeur den Stich mit dem ♥K gewinnen. Wenn der Alleinspieler die ♠10 mit dem ♠B deckt, übernimmt Ihr Partner mit der ♠D und spielt Pik zurück. Bleibt dann der Dummy klein, nehmen Sie die ♠7. Versucht er die ♠9, decken Sie mit dem ♠K und entwickeln ♠8 und ♠7.

Spielen Sie im zweiten Stich statt der ♠10 die ♠7, bleibt der Alleinspieler klein und Ihr Partner muss die ♠D nehmen, um den Stich zu gewinnen. Dann sind die Piks beim Alleinspieler geschützt, da er mit ♠A und ♠B hinter dem ♠K sitzt.

Spielen Sie im zweiten Stich den ♠K, wird der Alleinspieler das ♠A nehmen und die Piks sind wieder geschützt. Wenn sie mit dem ♥K an den Stich kommen und klein Pik spielen, lässt es der Alleinspieler zur ♠9 laufen und entwickelt damit den ♠B. Spielen Sie die ♠10, deckt der Alleinspieler mit dem ♠B und die ♠9 wird entwickelt.



Zur Erinnerung:

- Zählen Sie im Gegenspiel die Punkte Ihres Partners und seine Verteilung. Das ist nicht schwer, da meist die Hand des Alleinspielers bekannt ist. Im vorliegenden Fall weiß man aus der Reizung, dass der Alleinspieler 12-14 Punkte hat, mit einer ausgeglichenen Hand und ohne 4-er Oberfarbe. Das bedeutet, Ihr Partner hat 4-6 Punkte und nicht mehr als 4 Karten in

Karo. Nach dem Ausspiel wissen Sie, dass er ♦D und ♦B hat und keine Seiten-Asse haben kann.

- Wenn Sie sehen, dass die einzige Möglichkeit den Kontrakt zu schlagen darin besteht, dass der Partner eine bestimmte Karte hat, dann gehen Sie davon aus, dass er sie hat und spielen entsprechend. Beim vorliegenden Board muss er die ♠D haben, um 3 Stiche in Pik zu entwickeln und den Kontrakt zu schlagen, und die einzige Gewinnerkarte ist die ♠10. Die Aussichten, die ♠D zu finden, sind nicht schlecht, da beim Alleinspieler bereits ♠A, ♣A und ♦K bekannt sind.