

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 16-4

The screenshot shows a Bridge game interface. In the top left, a card '4' is shown in a blue box with a red border, and a 'D' is shown in a white box with a red border. The top right shows a bidding table:

	W	N	E	S
P	1♣		P	1♥
P	4NT		P	4♥
P	5♦		P	5♣
P			P	6♥

The center shows the hands for West and East. The bottom center shows the hands for North and South:

N North
♠ KQ965
♥ 43
♦ A964
♣ KQ

S South
♠ 84
♥ AKQJ982
♦ Q7
♣ A3

At the bottom, there are buttons for 'Rewind', 'Previous', 'Next', 'Options', 'GIB', and 'Play'. The 'Bridge Base' logo is also visible.

Alertierte Gebote:

- 5♣: 0 oder 3 keycards
- 5♦: Frage nach Trumpfdame
- 6♥: Trumpfdame, aber kein König in den Nebenfarben

Gegen 6♥ greift West mit ♣B an.

Frage: Was machen Sie?

Richtige Antwort: ♣A, ♥A und ♠4

Nach dem Ausspiel haben Sie 2 Verlierer: 1 in Karo und 1 in Pik.

Um den Verlierer in Karo loszuwerden, müssen Sie die Pik-Farbe entwickeln: entweder ist das ♠A bei West, dann können Sie eine Hochfigur in Pik entwickeln; oder die Pik-Karten sind beim Gegner 3-3 verteilt, dann müssen Sie die dritte Pik-Runde schnappen.

Beachten Sie dabei die notwendigen Übergänge: Sie müssen einen Übergang zum Dummy bewahren für den Fall, dass ♠Axx bei Ost ist. Aber Sie müssen auch einen Eingang in die Hand bewahren für den Fall, dass ♠Axxx bei West ist.

Wenn Sie 2 Runden Coeur spielen und dann erst Pik zur ♠D, gibt West eine kleine Karte zu. Jetzt sind Sie beim Dummy festgenagelt und haben keinen Eingang mehr in die Hand, um eine zweite Runde zum ♠K zu spielen. Sie müssen dann Pik vom Dummy spielen und es fehlen die Übergänge, um das fünfte Pik zu entwickeln, wenn die Piks 4-2 beim Gegner verteilt sind.

Gewinnen Sie den ersten Stich beim Dummy, um einen Eingang in die Hand zu behalten, werden Sie fallen, wenn Ost \spadesuit Axx hat. Die Gegner könnten den ersten Pik-Stich ducken, den zweiten Pik-Stich gewinnen und dann Treff spielen. Das bedeutet, Sie haben nicht die zwei notwendigen Eingänge zum Dummy, um die Pik-Farbe zu entwickeln.

Deshalb gewinnen Sie den ersten Stich mit dem \clubsuit A, spielen nur eine Runde Coeur mit dem \heartsuit A und dann Pik zum Dummy. Macht die \spadesuit D den Stich, gehen Sie in die Hand zurück mit dem \heartsuit K, ziehen auch die \heartsuit D ab und spielen jetzt die zweite Pik-Runde. West muss jetzt das \spadesuit A nehmen und Karo zurückspielen. Sie gewinnen den Stich mit \diamondsuit A und werfen die \diamondsuit D auf den \spadesuit K ab.

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D</div>		N North \spadesuit KQ965 \heartsuit 43 \diamondsuit A964 \clubsuit KQ	<table border="1"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>P 1\spadesuit</td> <td>P 4\heartsuit</td> <td>P 5\clubsuit</td> <td>P 6\heartsuit</td> </tr> <tr> <td>P 4NT</td> <td>P 5\spadesuit</td> <td>P 6\heartsuit</td> <td></td> </tr> </table>	W	N	E	S	P 1 \spadesuit	P 4 \heartsuit	P 5 \clubsuit	P 6 \heartsuit	P 4NT	P 5 \spadesuit	P 6 \heartsuit	
W	N	E	S												
P 1 \spadesuit	P 4 \heartsuit	P 5 \clubsuit	P 6 \heartsuit												
P 4NT	P 5 \spadesuit	P 6 \heartsuit													
W West \spadesuit AJ72 \heartsuit 10 \diamondsuit 1083 \clubsuit J10954		E East \spadesuit 103 \heartsuit 765 \diamondsuit KJ52 \clubsuit 8762													
	S South \spadesuit 84 \heartsuit AKQJ982 \diamondsuit Q7 \clubsuit A3		\heartsuit S NS: 0 EW: 0												

Sie erfüllen den Kontrakt auch, wenn \spadesuit Axx bei Ost ist. Wenn Ost die erste Pik-Runde duckt, gehen Sie mit \heartsuit K in die Hand zurück, ziehen auch die \heartsuit D ab und spielen die zweite Pik-Runde zum \spadesuit K. Ost macht den Stich jetzt mit dem \spadesuit A und spielt Treff. Sie gewinnen den Stich beim Dummy und schnappen die dritte Pik-Runde. Damit sind die Piks entwickelt. Mit dem \diamondsuit A gehen Sie zurück zum Dummy und werfen die \diamondsuit D auf das hohe Pik ab.

Zur Erinnerung:

- Wenn Sie versuchen eine Nebenfarbe durch Schnappen zu entwickeln, müssen Sie darauf achten, genügend Übergänge zur langen Farbe zu behalten. Diese Übergänge erlauben es die Farbe solange zu schnappen bis die Gegner keine Karten mehr haben und dann Abwürfe auf die entwickelte Farbe zu realisieren.

- Bei der vorliegenden Hand müssen Sie auch die Übergänge in die Hand behalten, um Pik zweimal von der Hand zum Dummy zu spielen für den Fall, dass das ♠A bei West ist.