

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 32-3

3 D		N North	W N E S
		♠ K87	4♠ 5♣
		♥ K654	P P P
		♦ Q92	
		♣ 875	
W West		E East	
♠ 4		♠	
♥ QJ1082		♥	
♦ J1074		♦	
♣ K102		♣	
		S South	
		♠	
		♥	
		♦	
		♣	
		5♣ S	NS: 0 EW: 0
Rewind	Previous	Next	Options GIB Play

Gegen 5♣ greifen Sie mit ♠4 an, beim Dummy wird klein gelegt und Partner gewinnt den Stich mit ♠A (der Alleinspieler gibt ♠D zu). Der Partner fährt im zweiten Stich mit ♠9 fort und der Alleinspieler schnappt mit ♣D.

Frage: Was machen Sie?

Richtige Antwort: ♥x abwerfen

Sie haben ♣K10x. Ihr Partner gewinnt den ersten Stich und der Alleinspieler schnappt den zweiten Stich mit ♣D. Sie müssen nur irgendetwas abwerfen und können sicher sein, dass der Kontrakt fällt, da Ihre ♣10 den entscheidenden Stich machen wird. Wenn der Alleinspieler ♣A spielt, haben Sie noch ♣K10 gegenüber ♣B9 und wenn er einen Schnitt zum ♣B versucht, gewinnen Sie den Stich mit ♣K. Danach spielen Sie ein Coeur oder ein Karo und sitzen immer noch mit ♣102 hinter ♣A9.

Die Gefahrenlage hilft Ihnen zu sehen, dass Ihr Partner wahrscheinlich sehr schwach ist und dass der Alleinspieler eine sehr gute Hand haben muss, um in Gefahr gegen ein Sperrgebot auf der 5-er Stufe zu reizen. In dieser Situation sollte man sich damit zufriedengeben, den Kontrakt einmal zu schlagen.



Zur Erinnerung:

- Eine Sperreroöffnung auf der 4-er Stufe zeigt eine 8-er Länge unter Eröffnungsstärke. Wenn Sie in Nichtgefahr sind und Ihre Gegner in Gefahr, ist diese Eröffnung auch mit 7 guten Karten möglich.
- Die „Promotion“ ist eine Technik im Gegenspiel, um einen zusätzlichen Trumpfstich zu entwickeln. Es bestehen zwei Wege für diese Promotion: Sie können Ihren Partner hoch stechen lassen und den Gegner zwingen zu überstechen, um einen Stich in Ihrer Hand zu entwickeln. Eine zweite Möglichkeit ist gegeben, wenn Sie oder Ihr Partner hinter dem Alleinspieler sitzen und dieser zuerst stechen muss. Nimmt er einen kleinen Trumpf, können Sie überstechen und wenn er einen hohen Trumpf nimmt, wird ein Stich bei Ihnen oder Ihrem Partner entwickelt (wie in diesem Beispiel mit der ♣10).
- Nachfolgend einige Beispiele:



Auf den ersten Blick denkt man, dass der Alleinspieler auf Süd alle Trumpfstiche machen wird. Nach dem Angriff mit ♣AK und einer dritten Runde in Treff kann der Partner mit ♥B stechen. Der Alleinspieler übersticht zwar mit ♥D, aber damit wird Ihre ♥10 einen Stich machen.

	N North ♠ ♥ xxx ♦ ♣ QJxx	
W West ♠ ♥ 109x ♦ ♣ xx		E East ♠ ♥ Jx ♦ ♣ AKxxx
	S South ♠ ♥ AKQxx ♦ ♣ xx	

Wie vorher scheinen die Gegner alle Stiche in Trumpf zu machen. Nach Ihrem Angriff in Treff zu ♣AK Ihres Partners, entwickelt wieder die dritte Runde in Treff Ihre ♥10. Sticht der Alleinspieler klein, überstechen Sie. Sticht der Alleinspieler hoch machen Sie später einen Stich mit ♥10.