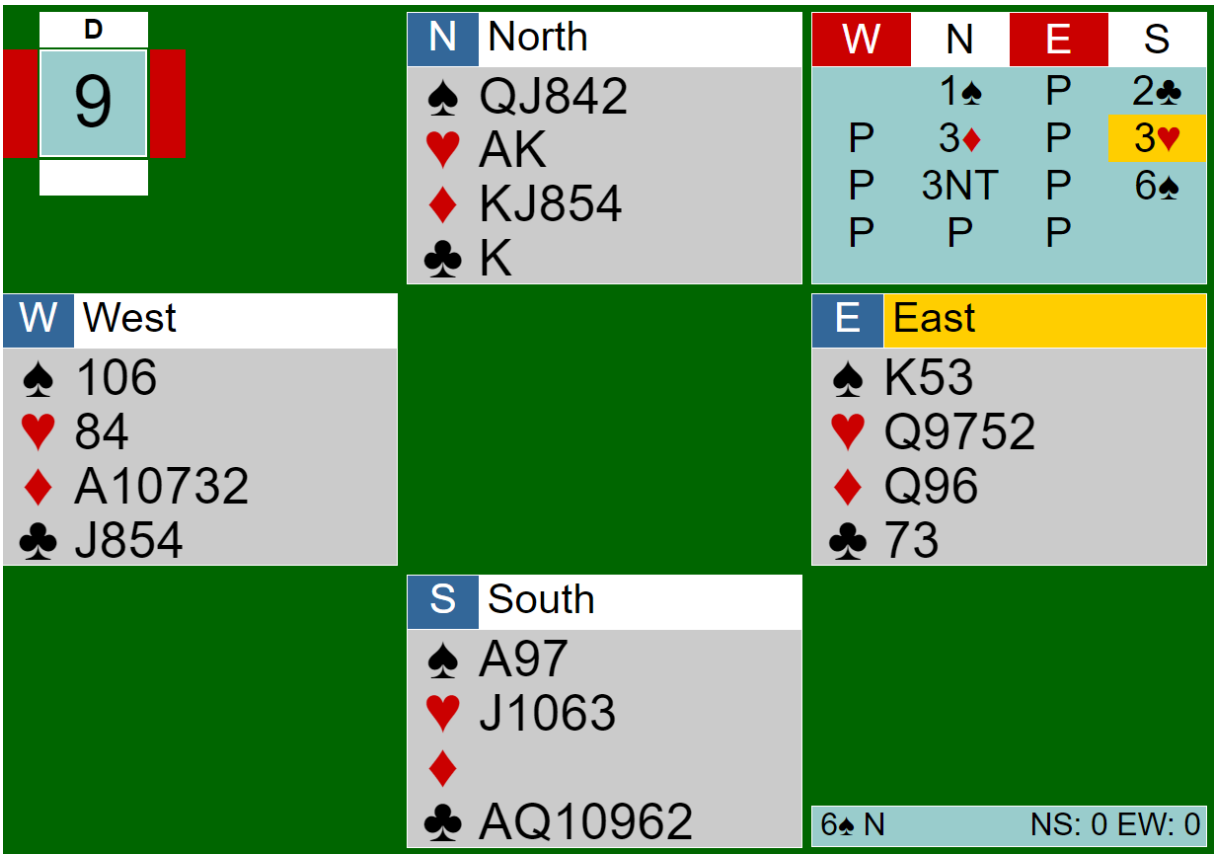
Quiz 55 – Lösung



Mit 28 gemeinsamen Punkten auf Nord/Süd ist der Schlemm sehr gewagt. Nach dem Angriff von Ost mit ♥5 können Sie ihn jedoch erfüllen. Allerdings ist das selbst mit offenen Karten nicht einfach.

Von Nord aus betrachtet haben Sie 5-6 Verlierer:

- 0-1 in Pik
- 5 in Karo

Die Trümpfe liegen so günstig, dass Sie dort keinen Verlierer haben. Dazu legen Sie die ♠D vor. Wenn Ost deckt, übernehmen Sie mit dem ♠A und spielen ein kleines Pik. Da West die ♠10 zugeben muss, ist dieses Problem gelöst.

Es bleiben immer noch die vielen Verlierer in Karo. Weder das Hochspielen der Farbe noch das Verschnappen der Verlierer durch Süd ist realistisch. Deshalb bleibt nur der Abwurf auf die Trefflänge von Süd. Das Problem dabei sind die wenigen Übergänge. Nur mit ♠9 kommen Sie nach dem Abspielen der Trümpfe zum Dummy. Dazu kommt der schlechte Stand der Treffs beim Gegner. Ohne alle Karten zu kennen, würden Sie wahrscheinlich ♣K abziehen, mit ♠9 an den Tisch gehen und

hoffen, dass entweder die Treffs 3-3 verteilt sind oder der ♣B nur Double besetzt ist.

In Kenntnis aller Karten müssen Sie einen anderen Spielplan wählen. Um den einzigen Übergang nicht zu vergeuden, übernehmen Sie den ♣K mit dem ♣A und legen die ♣10 vor. Deckt West mit dem ♣B schnappen Sie auf Nord, gehen mit ♠9 wieder an den Tisch und können alle Karos bis auf eines abwerfen.

Beim Ausspiel von Coeur können Sie den Kontrakt also erfüllen. Es gibt aber ein Ausspiel, bei dem es nicht geht. Haben Sie eine Idee? Wenn der Gegner ein kleines Karo ausspielt und anschließend keinen Fehler macht, haben Sie keine Chance. Schnappen Sie sofort, ist der Übergang zu der Trefflänge zerstört. Lassen Sie den ersten Stich zum ♦A laufen, wird zwar der ♦K hoch, Sie haben aber immer noch zu viele Verlierer in Karo. Jetzt kann allerdings auch der Gegenspieler einen Fehler machen. Wenn Sie das Rückspiel in Karo mit dem ♦K gewinnen und anschließend die ♠D vorlegen, darf Ost nicht mit dem ♠K decken. Tut er das, haben Sie wieder den notwendigen Einstieg zu der Trefflänge wie vorher. Deckt er jedoch nicht, sondern duckt zweimal, fehlt wieder der Übergang zu Treff, da Sie dann 3-mal Trumpf spielen müssen, bevor Sie die Trefffarbe entwickeln.