

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 34-3

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 3 D </div>	N North ♠ KJ108 ♥ AQ3 ♦ J765 ♣ Q8	<table border="1"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2♣</td> <td>P</td> <td>1NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>3NT</td> <td>P</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td>4♠</td> </tr> </table>	W	N	E	S	P	2♣	P	1NT	P	3NT	P	2♥	P	P	P	4♠
	W	N	E	S														
P	2♣	P	1NT															
P	3NT	P	2♥															
P	P	P	4♠															
W West ♠ A54 ♥ 98654 ♦ 2 ♣ AK75		E East ♠ ♥ ♦ ♣																
	S South ♠ ♥ ♦ ♣	4♠ S NS: 0 EW: 0																

Gegen 4♠ greifen Sie auf West mit ♣AK an. Alle Spieler bedienen.

Frage: Was machen Sie jetzt?

Richtige Antwort: beliebiges ♥

Sie können alles auszählen, wenn Sie die Hände aufmerksam betrachten.

Sie können die Punkte des Partners zählen, wenn Sie auf die Reizung achten. Der Alleinspieler hat mit 1SA eröffnet (15-17 Punkte). Sie haben 11 Punkte und der Dummy 13 Punkte. Damit bleiben für Ihren Partner 0-1 Punkte.

Sie können auch die Verteilung ausrechnen. Wenn Süd nach dem Stayman 2♥ bietet (4-er Coeur und eventuell 4-er Pik), Nord darauf 3SA (4-er Pik, kein 4-er Coeur) und Süd mit 4♠ abschließt, dann hat Süd eine 4-4 Verteilung in den Oberfarben. Damit bleibt für Ihren Partner nur ein Single in Coeur.

Sie haben 3 sichere Stiche mit ♠A und ♣AK. Sie benötigen also einen zusätzlichen Stich, um den Kontrakt zu schlagen.

Ihr Karo Single zu spielen in der Hoffnung auf einen Schnapper ist sinnlos, da Ihr Partner nur 0-1 Punkte hat. Er wird nie an den Stich kommen, um Ihnen den Schnapper zu geben.

Der entscheidende Stich muss von einem Schnapper in Coeur kommen. Sie wissen aus der Reizung, dass der Partner nur 1 Coeur haben kann. Deshalb spielen Sie Coeur im dritten Stich. Wenn der Alleinspieler den Stich gewinnt und Trumpf spielt, müssen Sie sofort das ♠A nehmen, um den zweiten Trumpf

Ihres Partners zu schützen und sofort eine zweite Runde Coeur spielen, um Ihrem Partner den Schnapper zu geben.

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D</div>	N North ♠ KJ108 ♥ AQ3 ♦ J765 ♣ Q8	<table border="1"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2♣</td> <td>P</td> <td>1NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>3NT</td> <td>P</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td>4♠</td> </tr> </table>	W	N	E	S	P	2♣	P	1NT	P	3NT	P	2♥	P	P	P	4♠
	W	N	E	S														
P	2♣	P	1NT															
P	3NT	P	2♥															
P	P	P	4♠															
W West ♠ A54 ♥ 98654 ♦ 2 ♣ AK75		E East ♠ 32 ♥ 2 ♦ 109843 ♣ 109432																
	S South ♠ Q976 ♥ KJ107 ♦ AKQ ♣ J6	4♠ S NS: 0 EW: 0																

Bridge Base

Zur Erinnerung:

Tipps für das Gegenspiel:

- Zählen Sie Stiche
- Zählen Sie die Punkte des Partners, um zu wissen, was Sie von ihm erwarten können. Das ist fast immer möglich.
- Berechnen Sie die Verteilung des Partners entsprechend der Reizung der Gegner
- Denken Sie über die Bedeutung des Ausspiels nach, wenn der Partner angreift.
- Denken Sie darüber nach, woher der entscheidende Stich kommen könnte.
- Denken Sie über das Timing nach, d.h. die richtige Reihenfolge der Stiche

Greifen Sie nicht immer mit einem Single an:

- Wenn Sie aus der Reizung wissen, dass Ihr Partner sehr schwach ist, wird er nie für einen Schnapper an den Stich kommen.
- Wenn Sie in einer Farbe AK haben, sollten Sie eine Top Karte ausspielen, um den Dummy zu sehen und über den weiteren Gegenspielplan zu entscheiden.
- Haben Sie gute Karten in der Trumpffarbe, wollen Sie eventuell keinen Schnapper haben, wenn das einen Naturstich in Trumpf kosten würde. Stattdessen sollten Sie den Alleinspieler dazu bringen, in der langen Hand

zu schnappen, indem Sie Ihre längste Farbe ausspielen. Damit versuchen Sie, die Kontrolle über die Hand zu bekommen.

- Sie können ein Single ausspielen, wenn Sie schwache Trümpfe haben und eine Möglichkeit besteht, dass der Partner an den Stich kommt für den Schnapper.