

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 35-4

The screenshot shows a Bridge hand interface. At the top left, a green box contains the number '7' and a red box contains the letter 'D'. Below this, the hand is divided into four quadrants: North (top left), South (bottom left), West (top right), and East (bottom right). North's hand is: ♠ 65, ♥ 108, ♦ 86432, ♣ AK98. South's hand is: ♠ A104, ♥ AKQ5, ♦ KQJ105, ♣ 5. West's hand is: ♠, ♥, ♦, ♣. East's hand is: ♠, ♥, ♦, ♣. A score bar at the bottom right shows '6♦ S' and 'NS: 0 EW: 0'. At the bottom, there are buttons for 'Rewind', 'Previous', 'Next', 'Options', 'GIB', and 'Play', along with the 'Bridge Base' logo.

Sie spielen auf Süd 6♦. West greift mit ♠K an.

Frage: Wie spielen Sie die Hand?

Richtige Antwort: ♥A, ♥K, ♥D (Abwurf von P) und ♣A, ♣K


Nach dem Angriff mit ♠K haben Sie zwei sofortige Verlierer. Aus diesem Grund können Sie es sich nicht leisten, den Gegner an den Stich kommen zu lassen.

Wenn Sie Karo oder Pik spielen, bekommen die Gegner ♦A und ♠D. Bei einem anderen Angriff könnten Sie ♦K im zweiten Stich spielen, aber bei dem Angriff mit Pik ist Ihr ♠A entfernt und Sie haben einen sofortigen Verlierer in Pik.

Deshalb müssen Sie sofort ♥A, ♥K und ♥D spielen und darauf den Verlierer in Pik beim Dummy abwerfen in der Hoffnung, dass keiner der Gegner die dritte Runde in Coeur schnappen kann. Erst nach dem Abwurf von Pik können Sie Karo spielen.

Die drei Runden Coeur schaffen jedoch ein neues Problem: einer der beiden Gegner hat kein Coeur mehr. Spielen Sie jetzt ♦K, gewinnen die Gegner den Stich mit ♦A. Wenn dieser Gegner das vierte Coeur hat und es jetzt spielt, kann sein Partner den Kontrakt zu Fall bringen, indem er mit ♦9 schnappt.

Vor dem ♦K sollten Sie deshalb ♣A und ♣K spielen und darauf den Verlierer in Coeur aus der Hand abwerfen. Wenn Sie jetzt ♦K spielen, die Gegner mit ♦A an den Stich kommen und mit Coeur fortfahren, können Sie die ♦9 überschnappen und 12 Stiche beanspruchen.

7 D	N North	W N E S
	♠ 65 ♥ 108 ♦ 86432 ♣ AK98	P 3♠ P 3♥ P 4♣ P 4♥ P 5♣ P 6♦
W West		E East
♠ KQ9 ♥ J972 ♦ A ♣ 107432		♠ J8732 ♥ 643 ♦ 97 ♣ QJ6
	S South	
	♠ A104 ♥ AKQ5 ♦ KQJ105 ♣ 5	
		6+ S NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play 		

Zur Erinnerung:

- Versuchen Sie immer die Chancen zur Erfüllung des Kontrakts zu optimieren und halten Sie Ausschau nach möglichen Gefahren, die den Kontrakt zu Fall bringen könnten. Nach dem Abspiel von ♥A, ♥K und ♥D mit dem Abwurf von Pik sind Ihre Chancen bereits sehr gut. Wenn der Gegner mit ♦A nicht das vierte Coeur hat oder auch die ♦9, können Sie nicht verlieren. Aber in der obigen Hand würden Sie verlieren, wenn der Gegner mit Coeur fortfährt. Verbessern Sie Ihre Chancen, indem Sie das Coeur abwerfen, bevor Sie Karo spielen.
- Wenn Sie ein Problem überwinden, kommt manchmal ein neues hoch und Sie müssen auch dafür eine Lösung finden. Das Abspiel von ♥A, ♥K und ♥D schafft die Gefahr eines Schnappers durch den Gegner, da beim Dummy kein hoher Trumpf liegt.
- Ein Verlierer wird zu einem sofortigen Verlierer, wenn er nicht mehr geschützt ist und die Gegner an den Stich kommen. Wenn die Anzahl der sofortigen Verlierer höher ist als Sie es sich leisten können, um den Kontrakt zu erfüllen, müssen Sie nach Wegen suchen diese Verlierer loszuwerden, bevor die Gegner an den Stich kommen. Mit dieser Hand mag es ein Risiko sein, drei Runden Coeur zu spielen, aber Sie haben keine Wahl.
- Der Endkontrakt ist etwas optimistisch. Das 4♣-Gebot von Nord verneint die Kontrolle in Pik, deshalb verspricht das 4♥-Gebot von Süd auch die Pik-Kontrolle. Sonst hätte Süd die Reizung mit zwei Pik-Verlierern mit 5♦ abgeschlossen.

- Wenn die Konvention „Inverted Minors“ Bestandteil Ihres Bietsystems ist, sollten Sie klare Vereinbarungen mit dem Partner haben. Generell zeigt die Antwort $2\clubsuit/2\diamond$ ab 11FL und verneint eine 4-er Oberfarbe. Es forciert zumindest für eine Runde. Die Antwort $3\clubsuit/3\diamond$ zeigt eine schwächere Hand bis 6FL und einem guten Fit. Mit 7-10FL erfolgt ein Sprung in die andere Unterfarbe.