

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 36-3

D 3	N North ♠ 76 ♥ K2 ♦ KQJ9 ♣ K7653	<table border="1"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td>P</td> <td>1♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>P</td> <td>P</td> <td>3♠</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> </tr> </table>	W	N	E	S	1♣	P	1♠		2♦	P	P	3♠	P	P	P	
W	N	E	S															
1♣	P	1♠																
2♦	P	P	3♠															
P	P	P																
W West ♠ A8 ♥ AJ ♦ A87643 ♣ 1098		E East ♠ ♥ ♦ ♣																
	S South ♠ ♥ ♦ ♣	3♠ S NS: 0 EW: 0																

Gegen 3♠ greifen Sie mit dem ♦A an. Ihr Partner gibt die ♦2 zu, der Alleinspieler ♦5.

Frage: Was fahren Sie fort?

Richtige Antwort: ♥A und ♥B.

Was ist die Bedeutung von Partners ♦2? Höchstwahrscheinlich ein Single, da er mit einem Double die höhere Karte zuerst gespielt hätte (bei Markierung hoch – niedrig).

Deshalb scheint es so, dass die Fortsetzung mit Karo selbstverständlich ist, damit der Partner den Schnapper bekommt. Dabei ist es wichtig ein hohes Karo zu spielen, als Farbvorzugssignal für Coeur. Der Partner wird also nach dem Schnapper in Karo Coeur zu Ihrem Ass zurückspielen, damit Sie nochmals Karo für einen weiteren Schnapper spielen können. Oder etwa nicht? Der Alleinspieler hat auch keine Karos mehr und wird den Partner überschnappen. Das bedeutet, Sie bekommen im Gegenspiel nur die 3 Asse und 1 Schnapper in Karo. Bei diesem Gegenspiel werden Sie den Kontrakt nur dann zu Fall bringen, wenn der Partner 3 Trümpfe höher als die ♠8 hat. Dann würde Ihre ♠8 entwickelt, wenn der Alleinspieler die ♠10 mit der ♠D überstechen müsste. Die Aussichten für diesen Stand der Trümpfe sind sehr gering.

Es gibt jedoch einen anderen Weg, der 100% Erfolg verspricht, wenn der Partner wirklich das Single in Karo hat. Geben Sie dem Partner den Schnapper in Karo zum richtigen Zeitpunkt. Spielen Sie ♥A und ♥B, der den Stich an den

♥K verliert. Der Alleinspieler wird versuchen die Trümpfe zu ziehen. Sie gewinnen den Stich mit ♠A. Jetzt geben Sie dem Partner den Schnapper in Karo und signalisieren mit der ♦8, dass Sie Coeur als Rückspiel wünschen. Damit bekommen auch Sie mit der ♠8 einen Schnapper in Coeur und bringen den Kontrakt zu Fall.

D		N North		W N E S	
3		♠ 76		1♠ P 1♠	
		♥ K2		2♦ P P 3♠	
		♦ KQJ9		P P P	
		♣ K7653			
W West		E East			
♠ A8		♠ 1032			
♥ AJ		♥ Q109876			
♦ A87643		♦ 2			
♣ 1098		♣ QJ4			
		S South			
		♠ KQJ954			
		♥ 543			
		♦ 105			
		♣ A2			
		3♠ S		NS: 0 EW: 0	
Rewind Previous Next Options GIB Play		Bridge Base			

Zur Erinnerung:

- Ihre ♠8 ist eine wertvolle Karte, da sie höher ist als alle Trümpfe beim Dummy. Denken Sie über das Timing nach und besonders über die richtige Reihenfolge der Stiche im Gegenspiel. Da der Partner nur einen Eingang zu seiner Hand hat (mit dem Schnapper in Karo), müssen Sie ihn zum richtigen Zeitpunkt an den Stich bringen für Ihren Schnapper in Coeur. Deshalb müssen Sie zuerst Coeur spielen, in dem Wissen, dass der Alleinspieler nicht die Trümpfe abziehen kann, da Sie das ♠A haben. Nach dem Gewinn des Trumpfstichs mit ♠A können Sie dem Partner den Schnapper in Karo geben und selbst einen Schnapper in Coeur bekommen.
- Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass der Alleinspieler nicht mehr als 2 Karos haben kann und deshalb ein zweiter Schnapper Ihres Partners in Karo vom Alleinspieler überschnappt wird.
- Wenn Sie Ihrem Partner einen Schnapper geben, können Sie mit der von Ihnen gespielten Karte ein Farbvorzugssignal für das Rückspiel geben. Mit einer kleinen Karte bitten Sie den Partner, nach dem Schnapper die niedrige Farbe (Treff in diesem Fall) zu spielen. Mit einer hohen Karte wollen Sie die hohe Farbe (Coeur in diesem Fall) sehen.

- Bei diesem Board ist Ihr 2♦-Gebot grenzwertig. Normalerweise sollte die Farbe von guter Qualität sein. Ihre Farbe ist eher schlecht, aber dafür ist es eine 6-er Länge. Gegen das Gebot spricht auch die Gefahrenlage. Wenn Süd sich dazu entscheidet, gegen 2♦ ein Wiederbelebungscontra abzugeben, besteht durchaus die Möglichkeit, dass Nord mit den guten Karten in Karo passt und damit das Kontra in ein Strafkontra verwandelt. Sie werden dann zumindest zweimal down gehen, oder sogar 3-mal bei einem optimalen Gegenspiel. Das würde sehr teuer für Sie.
- Das Pass von Nord nach dem 2♦-Gebot verneint 3 Karten in Pik, da er dann ein Supportcontra abgegeben hätte.