

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 37-3

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 3 D </div>	N North ♠ A643 ♥ J93 ♦ Q654 ♣ 95	W N E S X 2♥ P 1♥ P P P 4♥
	W West ♠ ♥ ♦ ♣	E East ♠ K1082 ♥ 7 ♦ 932 ♣ 108742
		4♥ S NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play B Bridge Base		

Gegen 4♥ greift Ihr Partner mit ♠D an. Der Alleinspieler ordert ein kleines Pik vom Dummy.

Frage: Was machen Sie?

Richtige Antwort: ♠K und ein kleines Treff.

Das Kontra Ihres Partners zeigt ab 12F, Kürze in Coeur und zumindest 3 Karten in den Restfarben. Deshalb muss er 3 bis 4 Karten in Pik haben. Aus der Reaktion des Alleinspielers können Sie entnehmen, dass Ihr Partner nur 3 Karten in Pik hat (♠DB10) und der Alleinspieler 2 Karten, da dieser mit einem Single keine kleine Karte vom Dummy geordert hätte. Damit können Sie nur jetzt einen Stich in Pik machen.

Wenn Sie Ihren Partner am Stich lassen, wird der Alleinspieler jedes Rückspiel gewinnen und zweimal Trumpf ziehen. Dann wird er ♦A und ein weiteres Karo spielen, um die ♦D beim Dummy zu entwickeln. Ihr Partner wird den Stich mit ♦K gewinnen, aber jetzt ist er blockiert: spielt er Treff, macht der Alleinspieler einen Stich mit dem ♣K.

Der Alleinspieler kann später mit dem dritten Trumpf zum Dummy zurückkehren und auf ♦D einen Verlierer in Treff abwerfen. Damit verliert er nur 3 Stiche: 1 in Treff, 1 in Karo und 1 in Pik.

Deshalb ist es wichtig den ersten Stich zu übernehmen und eine Farbe für den Alleinspieler zu öffnen, in diesem Fall Treff in der Hoffnung, dass er ♣A und ♣D hat. Dann machen Sie im Gegenspiel 4 Stiche und bringen den Kontrakt zu Fall.

3 D	N North	W N E S
	♠ A643 ♥ J93 ♦ Q654 ♣ 95	X 2♥ P 1♥ P P P 4♥
W West		E East
♠ QJ9 ♥ 84 ♦ KJ107 ♣ AQJ3		♠ K1082 ♥ 7 ♦ 932 ♣ 108742
	S South	
	♠ 75 ♥ AKQ10652 ♦ A8 ♣ K6	4♥ S NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play Bridge Base		

Zur Erinnerung:

Manchmal müssen Sie einen sicheren Stich Ihres Partners übernehmen, um eine neue Farbe zu öffnen. Diese Situation entsteht, wenn der Partner auf eine Nebenfarbe Verlierer abwerfen kann (oder eine Nebenfarbe entwickeln kann, wie die ♦ D bei der vorliegenden Hand).

Ein weiteres Beispiel:

3 D	N North	W N E S
	♠ KQJ ♥ 2 ♦ KQJ109 ♣ 7532	P 2♦ P 1♠ P 4♠ P 2NT P P P
W West		E East
♠ 932 ♥ KQ103 ♦ 832 ♣ A98		♠ 74 ♥ A7654 ♦ 764 ♣ QJ10
	S South	
	♠ A10865 ♥ J98 ♦ A5 ♣ K64	4♠ S NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play Bridge Base		

West spielt den ♥K aus. Sie können sehen, dass die Gegenspieler sich beeilen müssen mit dem Angriff auf Treff, da der Alleinspieler sonst seine Verlierer auf die gute Karofarbe abwerfen kann. Der Angriff muss von Ost kommen. Deshalb muss Ost den ♥K mit ♥A übernehmen und auf Treff wechseln, um 1 Stich in Coeur und 3 Stiche in Treff zu bekommen.