

## Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 39-3

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">D</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 5px;">3</div> </div>		<b>N North</b> ♠ Q7 ♥ J ♦ KJ94 ♣ AKQ852	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>1♣</span> <span>3♠</span> <span>4♥</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>P</span> <span>P</span> <span>P</span> </div>
<b>W West</b> ♠ K2 ♥ A972 ♦ 1085 ♣ 10643		<b>E East</b> ♠ ♥ ♦ ♣	
	<b>S South</b> ♠ ♥ ♦ ♣	4♥ S    NS: 0 EW: 0	
Rewind Previous Next Options GIB Play <span style="font-size: 2em; color: yellow;">B</span> Bridge Base			

Gegen 4♥ greifen Sie mit ♠K an. Ihr Partner legt ♠10 und der Alleinspieler ♠5

**Frage:** Was machen Sie jetzt?

**Richtige Antwort:** ♥A und ♠2.

Was wissen Sie bis jetzt? Ihr Partner hat ein 7-er Pik mit dem ♠A. Unter der Annahme, dass Ihr Partner sein Gebot nicht mit einem 8-er Pik abgegeben hat (in Nichtgefahr hätte er damit 4♠ geboten), können Sie mit 3 sicheren Stichen im Gegenspiel rechnen (♠A, ♠K, ♥A).

Es ist offensichtlich, dass Sie das zweite Pik schnell spielen müssen, sonst kann der Alleinspieler den Verlierer in Pik auf die Trefffarbe beim Dummy abwerfen. Wenn Sie jedoch weiter Pik im zweiten Stich spielen, wird Ihr Partner nach dem ♠A mit Pik fortfahren, in der Hoffnung, damit einen Trumpfstich bei Ihnen zu entwickeln.

Das ist erfolgreich, wenn der Alleinspieler eine Karte abwirft und mit dem ♥B beim Dummy schnappt. Dann wird tatsächlich die ♥9 zusätzlich zum ♥A entwickelt.

Wenn jedoch der Alleinspieler in der Hand mit einem kleinen Trumpf vorschnappt und Sie eine Karte abwerfen, macht das der Dummy auch. Gehen Sie über den Trumpf des Alleinspielers, wird beim Dummy mit dem ♥B

überschnappt. Jetzt wird die ♥9 nicht mehr entwickelt, da der Alleinspieler die Trümpfe ziehen kann und nur 3 Stiche verliert.

Aber es gibt eine Vorgehensweise, um den Kontrakt zu schlagen: Spielen Sie im zweiten Stich ♥A um den störenden ♥B beim Gegner zu entfernen und danach Pik. Der Partner gewinnt den Stich mit ♠A und spielt Pik weiter. Jetzt ist Ihre ♥9 entwickelt: sticht der Alleinspieler klein, überstechen Sie mit der ♥9. Nimmt der Alleinspieler die ♥10, werfen Sie eine beliebige Karte ab. Dann wird nach ♥K und ♥D vom Alleinspieler Ihre ♥9 hoch.

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">3</div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">N North</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">W N E S</div>	
♠ Q7 ♥ J ♦ KJ94 ♣ AKQ852		1♠ 3♠ 4♥ P P P	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">W West</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">E East</div>	
♠ K2 ♥ A972 ♦ 1085 ♣ 10643		♠ AJ109843 ♥ 4 ♦ 632 ♣ J7	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">S South</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">4♥ S NS: 0 EW: 0</div>	
♠ 65 ♥ KQ108653 ♦ AQ7 ♣ 9			
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Rewind</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Previous</div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Next</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Options</div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">GIB</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Play</div>	
		Bridge Base	

### Zur Erinnerung:

Wenn Sie im Gegenspiel die Entwicklung eines Trumpfstichs planen, sollten Sie vorher alle Gewinner abziehen (denken Sie über das Timing nach). Dann lassen Sie entweder Ihren Partner hoch vorschnappen, um einen Trumpfstich in Ihrer Hand zu entwickeln oder Sie (oder Ihr Partner) sitzen hinter dem Alleinspieler. Dann können Sie überschnappen, wenn er klein vorschnappt, oder Sie bekommen einen Trumpfstich, wenn er hoch vorschnappt.

Hier sind Beispiele für die zwei Situationen:

	<b>N North</b> ♠ ♥ xxx ♦ ♣ QJxx	
<b>W West</b> ♠ ♥ 109x ♦ ♣ AKxxx		<b>E East</b> ♠ ♥ Jx ♦ ♣ xx
	<b>S South</b> ♠ ♥ AKQxx ♦ ♣ xx	

Es scheint so, als würde der Alleinspieler alle Trumpfstiche machen. Wenn Sie aber nach ♣A und ♣K eine dritte Runde Treff spielen, kann der Partner mit ♥B stechen. Der Alleinspieler kann zwar mit ♥D überschnappen, aber Ihre ♥10 macht jetzt einen Stich.

	<b>N North</b> ♠ ♥ xxx ♦ ♣ QJxx	
<b>W West</b> ♠ ♥ 109x ♦ ♣ xx		<b>E East</b> ♠ ♥ Jx ♦ ♣ AKxxx
	<b>S South</b> ♠ ♥ AKQxx ♦ ♣ xx	

Wieder scheint es so, als würde der Alleinspieler alle Trumpfstiche machen. Wenn Sie aber mit Treff zu ♣A und ♣K Ihres Partners spielen und der eine dritte Runde Treff spielt, wird Ihre ♥C10 entwickelt. Sticht der Alleinspieler klein, überschnappen Sie, sticht er hoch machen Sie später einen Stich mit der ♥10.