

## Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 40-4

4♦		N North	W N E S
	D	♠ AKQ3	P 2♣ P 1NT
		♥ 85	P P 3NT P P
		♦ 9642	P
		♣ J74	
W West			E East
♠			♠
♥			♥
♦			♦
♣			♣
		S South	
		♠ 765	
		♥ AK	
		♦ AK7	
		♣ Q10865	
			3NT S NS: 0 EW: 0

Sie spielen 3SA und West greift mit ♥B an. Sie gewinnen den Stich mit ♥A.

**Frage:** Was machen Sie jetzt?

**Richtige Antwort:** ♦A, ♦K und ♦7

Sie haben 7 sichere Stiche. Man könnte annehmen, dass 3 weitere Stiche in Treff entwickelt werden können, aber das ist nicht der Fall.

Mit dem Angriff in Coeur ist es offensichtlich, dass die Gegner die Coeurs entwickeln können, bevor das für Treff möglich ist. Wenn Sie Treff spielen, gewinnen die Gegner den Stich und spielen wieder Coeur. Wenn Sie noch einmal Treff spielen, gewinnen wieder die Gegner den Stich und können mindestens noch 3 Stiche in Coeur machen. Sie verlieren ♣A, ♣K und 3 Stiche in Coeur, wenn die Gegner sich nicht in der Farbe blockieren.

Sie müssen also 2 Stiche in den anderen Farben gewinnen. Die Piks müssen 3-3 beim Gegner verteilt sein und ein zusätzlicher Stich in Karo muss dazu kommen.

Wenn die Karos 3-3 beim Gegner verteilt sind, haben Sie kein Problem beim Hochspielen des 4. Karos. Aber Sie haben auch eine Chance, wenn bei einem 4-2 Stand in der kurzen Hand 2 höhere Karos als die ♦9 sind. Spielen Sie ♦A und ♦K, worauf bei der vorliegenden Hand ♦D und ♦10 fallen. Jetzt können Sie die ♦9 entwickeln. West gewinnt zwar mit ♦B, aber Ihre ♦9 ist hoch und Ihre Piks sind der Einstieg dazu.

Mit dieser Vorgehensweise machen Sie 9 Stiche, bevor die Gegner die Coeurs entwickeln können.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <span style="font-size: 2em; color: white; background-color: #008080; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto;"></span>  4         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: white; font-weight: bold;">D</span> </div>	<b>N North</b> ♠ AKQ3 ♥ 85 ♦ 9642 ♣ J74	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th style="background-color: #800000; color: white;">W</th> <th style="background-color: #800000; color: white;">N</th> <th style="background-color: #800000; color: white;">E</th> <th style="background-color: #800000; color: white;">S</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2♣</td> <td>P</td> <td>2♦</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>3NT</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	W	N	E	S				1NT	P	2♣	P	2♦	P	3NT	P	P	P			
	W	N	E	S																		
			1NT																			
P	2♣	P	2♦																			
P	3NT	P	P																			
P																						
<b>W West</b> ♠ 942 ♥ J1092 ♦ J853 ♣ A3		<b>E East</b> ♠ J108 ♥ Q7643 ♦ Q10 ♣ K92																				
	<b>S South</b> ♠ 765 ♥ AK ♦ AK7 ♣ Q10865	3NT S    NS: 0 EW: 0																				

Rewind Previous Next Options GIB Play

### Zur Erinnerung:

- Denken Sie daran, dass der SA-Kontrakt wie ein Wettrennen ist: es geht darum, wer seine lange Farbe zuerst entwickelt. Hier scheint die Situation bei Coeur und Treff gleich zu sein, da jeweils der Gegner Ass und König in der Farbe hält. Da aber der Gegner angreift, ist er im Vorteil bei diesem Rennen. Mit diesem Wissen müssen Sie nach anderen Lösungen Ausschau halten. Ohne den Angriff in Coeur könnten sie die Treffs in Ruhe entwickeln.
- Wenn die Lage aussichtslos erscheint, müssen Sie einen Weg finden, der Ihnen zumindest eine kleine Hoffnung lässt. Eine minimale Erfolgchance ist besser als keine. Die Hoffnung in Karo und Pik genügend Stiche zu machen ist gering, aber die Hoffnung in Treff liegt bei 0 Prozent. Hier könnten Sie nur auf einen Fehler der Gegner hoffen.