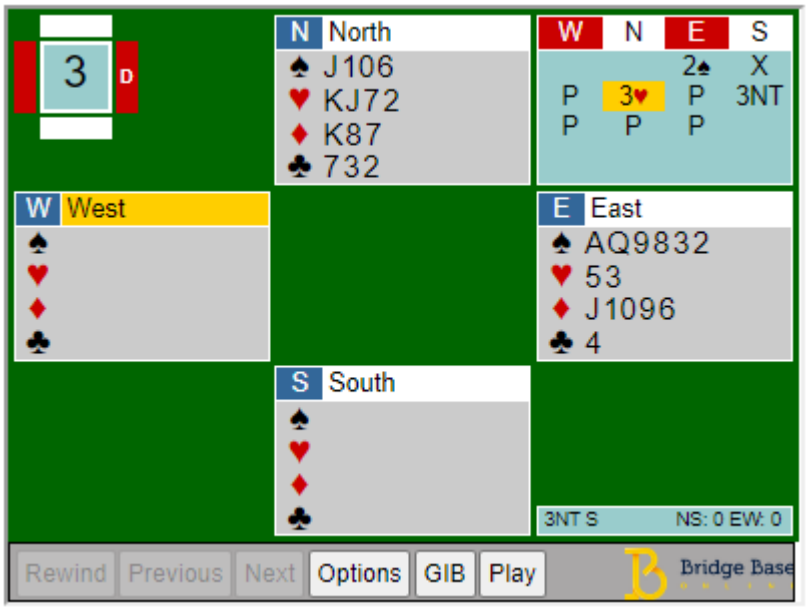
Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 41-3



Gegen 3SA greift Ihr Partner mit ♠7 an. Der Alleinspieler legt beim Dummy die ♠10.

Frage: Was machen Sie?

Richtige Antwort: ♠9

Was folgern Sie aus dem Angriff des Partners? Es muss ein Double sein, da Sie bei einem Single keine Chance hätten den Kontrakt zu schlagen.

Dann hat der Alleinspieler ♠Kx, da er ohne Stopper in Pik nicht 3SA angesagt hätte.

Deshalb dürfen Sie im ersten Stich nicht das ♠A nehmen. In der Hoffnung, dass Ihr Partner einen Eingang in seine Hand hat, müssen Sie eine andere Karte legen, um die Kommunikation aufrecht zu erhalten.

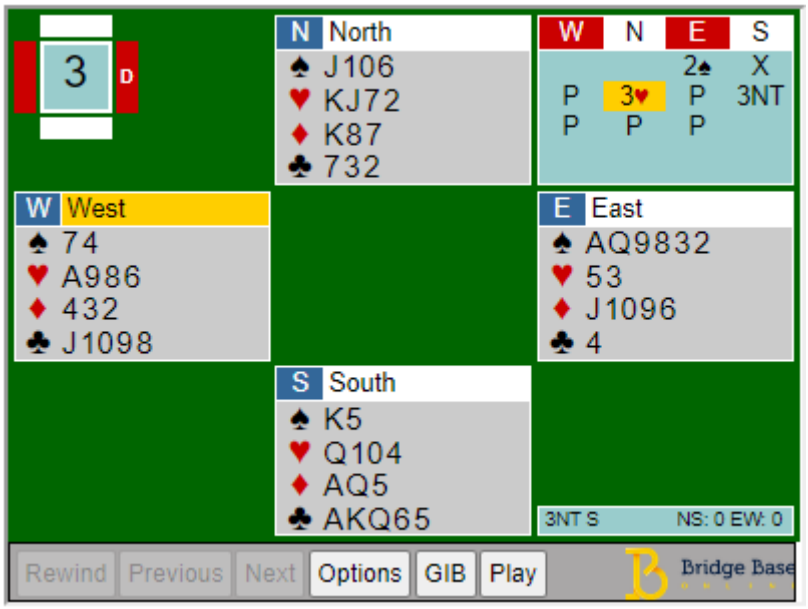
Nehmen Sie deshalb die ♠9 (bei hoch-niedrig Markierung), um zum Nachspiel der Farbe zu ermutigen.

Wenn der Partner mit ♥A an den Stich kommt, spielt er sein zweites Pik und Sie machen 5 Stiche in der Farbe: Auf Ihr ♠A fällt der ♠K und auf die ♠D der ♠B.

Und warum nehmen Sie nicht die ♠D im ersten Stich? Schließlich liegen Sie doch mit ♠A und ♠9 hinter ♠B und ♠7 vom Dummy, wenn der Alleinspieler den Stich mit ♠K gewinnt. Diese Vorgehensweise führt jedoch nicht zum Erfolg,

wenn der Alleinspieler im ersten Stich klein bleibt und Sie den Stich mit ♠D gewinnen. Sie können zwar jetzt mit ♠A den ♠K fangen, aber der ♠B beim Dummy verhindert weitere Stiche in Pik.

Mit einem guten Gegenspiel machen Sie 6 Stiche – der Alleinspieler fällt zweimal.



Zur Erinnerung:

- Ducken bedeutet, dass Sie in dritter Position als Gegenspieler klein bleiben, um die Kommunikation mit Ihrem Partner aufrecht zu erhalten, wenn es keine anderen Eingänge zu Ihrer Hand gibt.
- Dasselbe können Sie in zweiter oder vierter Position als Alleinspieler machen, wenn die Gegner mit ihrer langen Farbe angreifen. Damit versuchen Sie, die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen.
- Wenn Sie bei der vorliegenden Hand den ersten Stich mit ♠A gewinnen und ein weiteres Pik spielen, hat Ihr Partner kein Pik mehr. Der Alleinspieler kann dann die Coeur-Farbe entwickeln und macht 10 Stiche: 1 in Pik, 3 in Coeur, 3 in Karo, 3 in Treff.
- Die Lebensohl Konvention kann zum Einsatz kommen, wenn eine weak two-Eröffnung vom Partner kontriert wird. Ein Gebot auf der 3-er Stufe zeigt dann 8 bis 11 Punkte. Mit einer langen Farbe und 0 bis 7 Punkten bietet der Antwortende 2SA, worauf der Kontrierende mit 12 bis 18 Punkten obligatorisch 3♣ bietet. Darauf passt der Antwortende mit langen Treffs oder nennt seine lange Farbe.