

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 41-4

The screenshot shows a Bridge Base Online (BBO) quiz interface. At the top left, a red box contains the number '4' and a red box below it contains the letter 'D'. The main area is divided into four quadrants: North (top right), West (top left), East (bottom right), and South (bottom left). North's hand is shown as ♠ A943, ♥ 7532, ♦ 652, ♣ A9. West's hand is shown as ♠, ♥, ♦, ♣. East's hand is shown as ♠, ♥, ♦, ♣. South's hand is shown as ♠ Q5, ♥ AQ4, ♦ AQ4, ♣ QJ1086432. A score table at the top right shows W: P, N: P, E: P, S: 5♣. At the bottom, there are buttons for 'Rewind', 'Previous', 'Next', 'Options', 'GIB', and 'Play', along with a 'Bridge Base' logo and 'NS: 0 EW: 0'.

Sie spielen 5♣ und West greift mit ♥D an. Sie stechen.

Frage: Was machen Sie jetzt?

Richtige Antwort: Treff zur ♣9, wenn am Stich bleibt, dann Pik zur ♠D

Es gibt 3 Optionen für Schnitte in 3 verschiedenen Farben (Pik, Karo, Treff).



Wie treffen Sie die Entscheidung über die erste Farbe und wie Sie sie spielen?

Es geht darum Ihre Erfolgchancen zu maximieren, deshalb spielen Sie zuerst zur ♣9. Der Schnitt in Treff hat eine wesentlich bessere Erfolgsaussicht als die Hoffnung auf einen blanken ♣K auf Ost. Dabei ist es wichtig ein kleines Treff zum Dummy zu spielen und nicht die ♣D vorzulegen, um einen weiteren Eingang zum Dummy zu behalten. Wenn Sie den ♣K nicht fangen, können Sie das Spiel nicht gewinnen, selbst wenn der Schnitt in Karo erfolgreich ist, da Sie immer noch 1 Treff, 1 Karo und 1 Pik verlieren.

Nachdem der Schnitt in Treff erfolgreich war und Sie mit ♣9 am Stich bleiben, müssen Sie Pik zur ♠D spielen. Auf diese Weise verdoppeln Sie Ihre Gewinnchancen! Ost muss den ♠K nehmen, da er sonst keinen Stich in Pik macht. Das Rückspiel in Coeur stechen Sie und spielen die ♠D. Anschließend kehren Sie mit ♣A zum Dummy zurück und werfen auf ♠A einen Karo Verlierer ab.

Danach können Sie den Schnitt in Karo für einen Überstich versuchen. Der Schnitt geht zwar schief, ab Sie machen die notwendigen 11 Stiche.

Wenn Sie den Schnitt in Karo zuerst versuchen, nimmt West den $\heartsuit K$ und fährt mit Coeur oder Karo fort. Mit dieser Vorgehensweise fallen Sie, da Sie nicht mehr die erforderlichen Eingänge haben, um einen Stich in Pik zu entwickeln. Sie werden einen weiteren Stich in Karo und Pik verlieren.

	N North \spadesuit A943 \heartsuit 7532 \diamondsuit 652 \clubsuit A9	<table border="1"> <thead> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td>5\clubsuit</td> </tr> </tbody> </table>	W	N	E	S	P	P	P	5 \clubsuit
	W	N	E	S						
P	P	P	5 \clubsuit							
W West \spadesuit 1076 \heartsuit QJ106 \diamondsuit K1083 \clubsuit K5	E East \spadesuit KJ82 \heartsuit AK984 \diamondsuit J97 \clubsuit 7									
	S South \spadesuit Q5 \heartsuit \diamondsuit AQ4 \clubsuit QJ1086432	5 \clubsuit S NS: 0 EW: 0								
Rewind Previous Next Options GIB Play 										

Zur Erinnerung:

- In diesem Beispiel können Sie mit dem Schnitt in Karo keinen extra Stich gewinnen und wenn er misslingt, gibt es keine Möglichkeit es zu korrigieren. Wenn Sie Pik zur $\spadesuit D$ spielen, haben sie die Möglichkeit die $\spadesuit D$ zu entwickeln und später ein Karo auf das $\spadesuit A$ abzuwerfen. Aber selbst wenn das schief geht, haben Sie immer noch die Gelegenheit, danach den Schnitt in Karo zu versuchen, um den fehlenden Stich zu gewinnen.
- Wenn also der Schnitt in Treff erfolgreich ist, liegt Ihre Chance auf das Erfüllen des Kontrakts bei 75%. Sie verlieren nur, wenn sowohl der $\heartsuit K$ als auch der $\spadesuit K$ bei West sind.