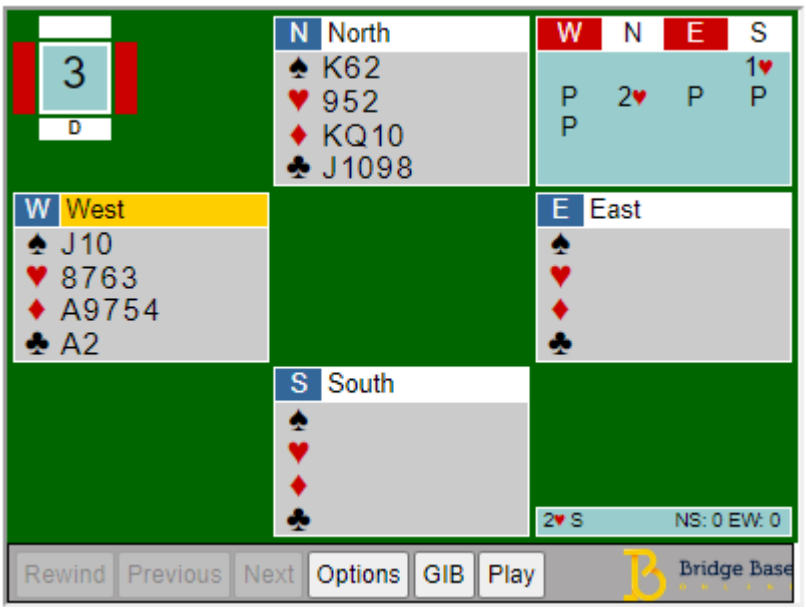
Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 42-3



Gegen 2♥ greifen Sie mit ♠B an. Der Alleinspieler legt beim Dummy ein kleines Pik und Sie bleiben am Stich.

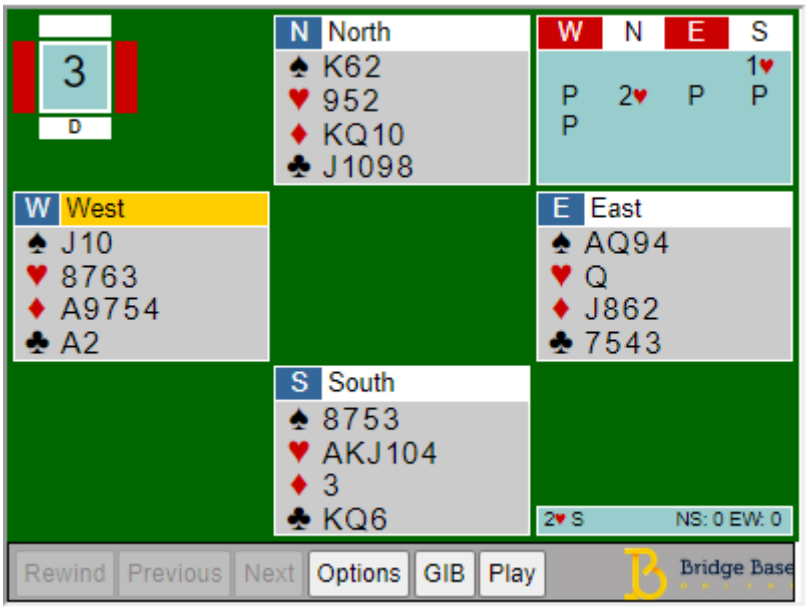
Frage: Wie fahren Sie fort?

Richtige Antwort: ♣A und ♠10

Ein schneller Blick auf den Dummy gibt Ihnen viele Informationen, nachdem Sie den ersten Stich mit dem ♠B gemacht haben. Ihr Partner hat ♠A und ♠D, deshalb können Sie 5 Stiche für das Gegenspiel zählen, vorausgesetzt der Alleinspieler hat keine Chicane in Karo oder eine Kürze in Pik: 3 Stiche in Pik, 1 in Karo, 1 in Treff.

Wo kann der 6. Stich herkommen? Kann Ihr Partner den ♣K haben? Ja, es ist möglich und wenn Sie das ♣A spielen, kann der Partner eine Markierung abgeben. In jedem Fall scheint die Fortsetzung mit Pik logisch zu sein, durch den ♠K beim Dummy zu ♠A und ♠D beim Partner. Sie sollten jedoch bedenken, dass Ihr höchster Trumpf die ♥8 ist und damit kleiner als die ♥9 beim Dummy. Damit wird es nicht möglich sein die 4. Runde in Pik zu schnappen, da vom Dummy überschnappt wird

Wo kann der 6. Stich herkommen, wenn der Partner nicht den ♣K hat? Die Lösung ist einfach: Spielen Sie das ♣A im zweiten Stich und setzen unabhängig von der Markierung des Partners mit der ♠10 fort. Der Partner wird ♠A und ♠D spielen und Sie werfen auf das 3. Pik ein Treff ab. Der Schnapper in Treff bringt dann den Kontrakt zu Fall.



Diese Vorgehensweise ist besser als direkt das ♦A zu spielen, da der Alleinspieler eine Chicane in Karo haben könnte und Ihr Partner den ♣K. Wenn Sie dann ♦A spielen, schnappt der Alleinspieler und macht sogar Überstiche. Spielen Sie hingegen ♣A und ♠10, machen Sie im Gegenspiel 3 Stiche in Pik, 2 in Treff und einen Schnapper in Treff und benötigen das ♦A nicht. Bei der obigen Hand führen aber beide Spielpläne im Gegenspiel zu einem Faller.

Zur Erinnerung:

- Wenn Sie nicht das ♣A vor dem zweiten Pik spielen, bringt der Abwurf von Treff auf die 3. Runde in Pik nichts, da Sie immer noch das ♣A halten und die Farbe damit blockiert ist. Es gibt keinen Eingang mehr in die Hand des Partners, um den Schnapper in Treff zu realisieren.
- Wie kann Ihr Partner wissen, dass Sie einen Schnapper in Treff wollen und nicht das 4. Pik? Es ist einfach. Die Reihenfolge Ihres Spiels macht die Absicht deutlich: nachdem Sie mit dem Angriff am Stich geblieben sind, haben Sie das ♣A gespielt und dann die zweite Runde Pik mit dem folgenden Abwurf von Treff. Wenn Sie einen Schnapper in Pik gewollt hätten (z.B. mit ♣Axx und nicht ♣Ax und einem höheren Trumpf als beim Dummy), würden Sie im zweiten Stich ♠10 und nicht ♣A spielen.