

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 45-4

N North		W N E S			
♠	Q1092	1♠	P	P	3♥
♥	Q43	P	4♥	P	P
♦	653	P			
♣	A43				

W West	E East
♠	♠
♥	♥
♦	♦
♣	♣

S South	
♠	3
♥	AKJ8762
♦	AQ4
♣	65

4♥ S NS: 0 EW: 0

Rewind Previous Next Options GIB Play Bridge Base

Sie spielen 4♥ und West greift mit ♠K an (fragt nach Länge beim Partner) auf den Ost ♠4 zugibt. Im zweiten Stich wechselt West auf ♣D.

Frage: Was machen Sie?

Richtige Antwort: ♣A und Pik mit Abwurf von Treff


Sie zählen 4 potenzielle Verlierer: 2 in Karo, 1 Treff und 1 Pik.

Ost muss eine schwache Hand haben, da auf die Eröffnung von West gepasst wurde. Das Ausspiel von ♣D legt nahe, dass ♣K bei Ost ist. Mit dieser Annahme kann Ost nicht auch den ♦K haben, da es mit 6 Punkten nicht auf die Eröffnung gepasst hätte.

Ein Schnappen auf der langen Trumpfseite ist nicht sinnvoll und auf der kurzen Seite unmöglich. Der mögliche 10. Stich kann nur von Pik kommen.

Deshalb gewinnen Sie den ersten Stich mit ♣A, spielen die ♠D und werfen ein Treff in der Hand ab. West gewinnt mit ♠A und spielt wieder Treff. Schnappen sie mit der ♥6 (es ist wichtig die ♥2 zu behalten), spielen ♥A und dann ♥7 zur ♥D beim Dummy (wieder behalten Sie die ♥2). Es folgt die ♠10 mit einem Abwurf von Karo in der Hand. West gewinnt wieder mit dem ♠B, aber jetzt ist Ihre ♠9 beim Dummy hochgespielt und Sie haben noch einen Übergang. Wenn West wieder Treff spielt, schnappen Sie hoch und spielen ♥2 zur ♥4 beim Dummy. Auf ♠9 können Sie die ♦D abwerfen.

Diese Vorgehensweise verhindert, dass Ost an den Stich kommt. Nur wenn Sie auf ♠D ein Treff abwerfen, können Sie die Kommunikation zwischen West und Ost unterbinden. Wenn Sie ein Karo abwerfen, kann Ost mit Treff erreicht werden und Karo zurückspielen. Damit wird der ♦K von West entwickelt.

D 4	N North	W N E S
	♠ Q1092 ♥ Q43 ♦ 653 ♣ A43	1♠ P P 3♥ P 4♥ P P P
W West		E East
♠ AKJ75 ♥ 5 ♦ K87 ♣ QJ98		♠ 864 ♥ 109 ♦ J1092 ♣ K1072
	S South	
	♠ 3 ♥ AKJ8762 ♦ AQ4 ♣ 65	
		4♥ S NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play 		

Zur Erinnerung:

- Der Abwurf von Verlierer auf Verlierer kann vielfältig eingesetzt werden. In der vorliegenden Hand entwickeln Sie damit einen Stich. Das Schnappen von der langen Trumpfhand ist nicht sinnvoll, da damit keine Verlierer verschwinden. Wenn Sie ein Pik in der Hand schnappen, benutzen Sie einen der Stiche, die Sie bereits gezählt haben. Bei dieser Hand können Sie die Verlierer auf Verlierer-Methode sogar zweimal benutzen: zuerst werfen Sie einen Verlierer in Treff ab und dann einen in Karo und entwickeln dabei einen Stich in Pik, um einen weiteren Verlierer in Karo abzuwerfen.
- Es gibt kein Sperrgebot in der Wiederbelebung (in der vierten Hand nach Pass-Pass). Ihr 3♥-Gebot zeigt eine mittelgute Hand mit 12 bis 16 Punkten und einem 6-er oder 7-er Coeur. Mit mehr Punkten könnten Sie auch ein 4♥-Gebot in Betracht ziehen. Ein 2♥-Gebot wäre wesentlich schwächer, da es nur die Reizung wiederbelebt.
- Verborgene Übergänge können wichtig sein, wie hier durch das Behalten von ♥2 in der Hand.
- Nachdem Sie das erste Treff hoch gestochen haben, ist es entscheidend zuerst ♥A zu spielen und dann ein weiteres Coeur zur ♥D, um die Trümpfe beim Gegner zu ziehen. Wenn Sie gleich Coeur zur ♥D spielen

und dann ein Pik, das an den ♠B verliert, könnte West ein viertes Pik spielen. Ost könnte mit der ♥10 schnappen und damit einen Abwurf verhindern.