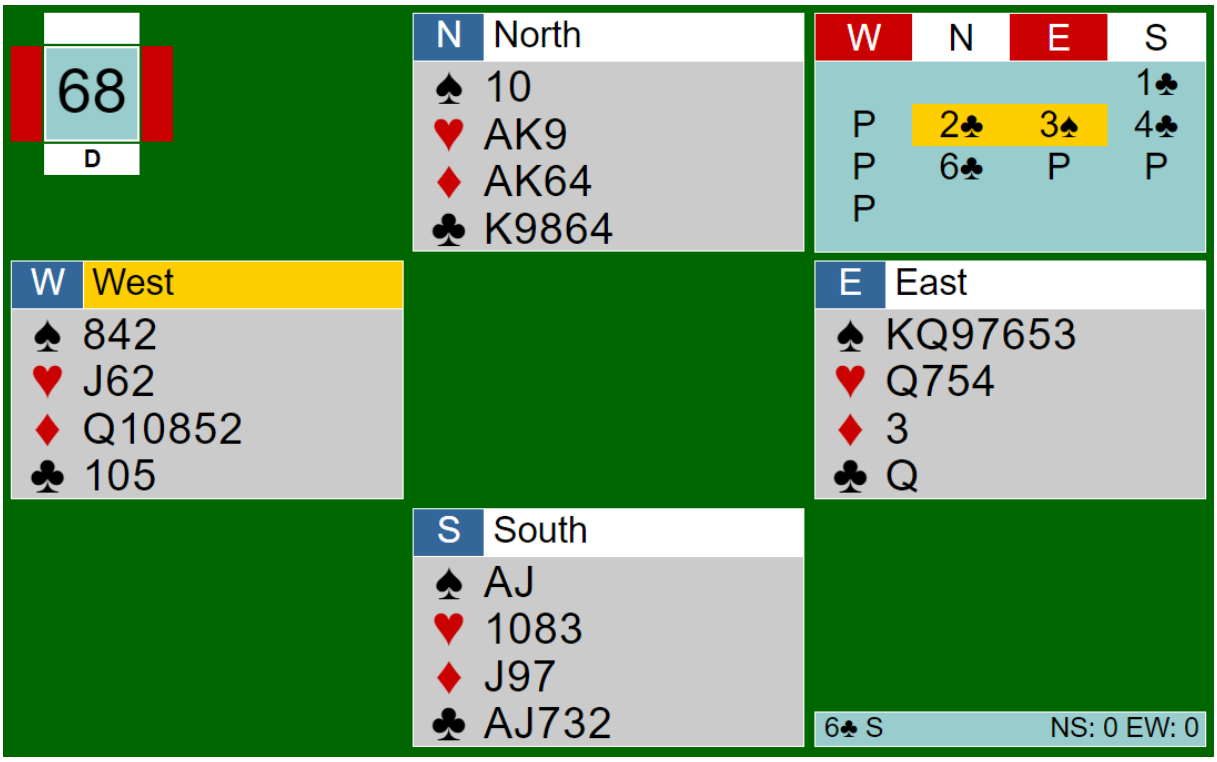
Quiz 68 – Lösung



Board 19, Durchgang 3, Challenger Cup Finale am 10.9.23.

Das Board wurde an 19 Tischen gespielt. An 4 Tischen wurde der Treff-Schlemm erreicht (wahrscheinlich weil Süd mit 11 Punkten eröffnet hat) und zweimal erfüllt.

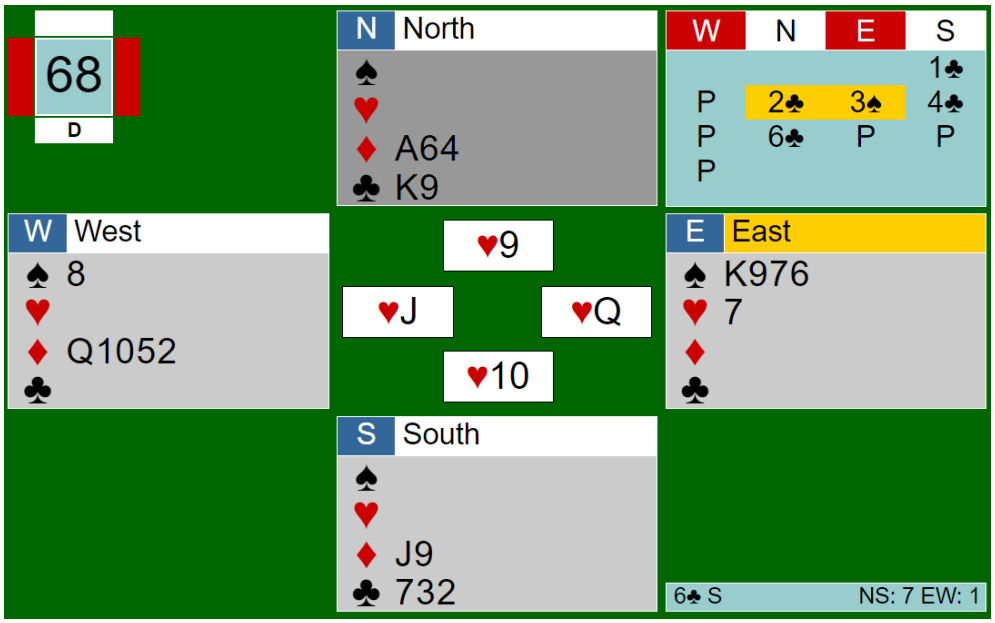
Der Alleinspieler ist Süd und als Angriff kommt ein kleines Pik von West. Es schaut so aus als hätte man je einen Verlierer in Coeur und in Karo. Wie vermeidet man einen der beiden Verlierer?

Mit offenen Karten gibt es zwei Lösungswege:

1. Nach dem Angriff verschnappt man sofort den Pik-Verlierer auf Süd, zieht zwei Runden Trumpf und dann das ♦A. Es folgen 3 Runden Coeur.

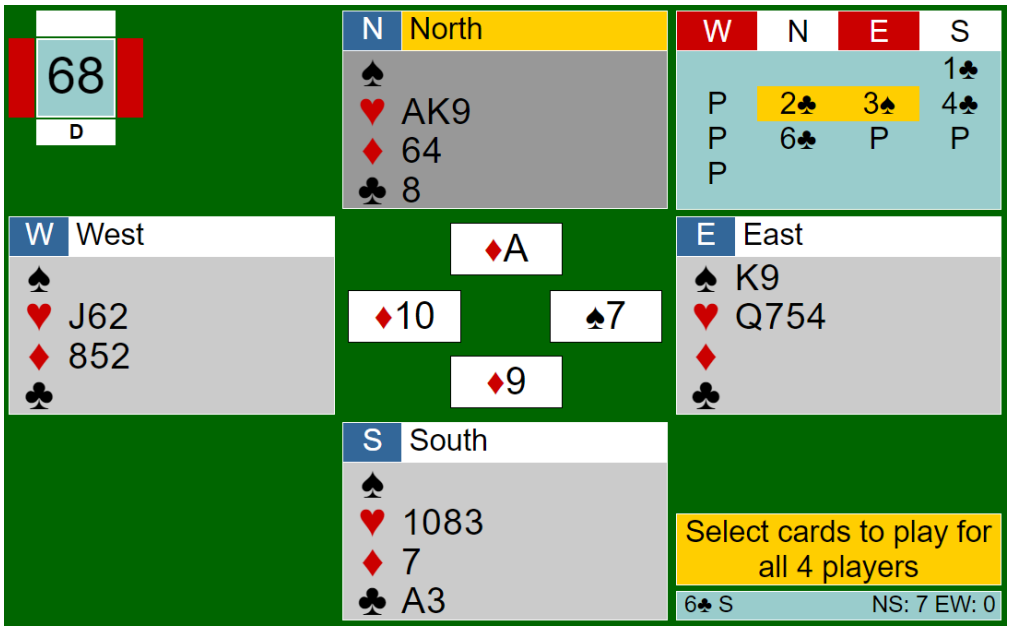
   Damit ergibt sich folgende Konstellation nach Stich 8 (siehe Diagramm auf der nächsten Seite):

   Ob West oder Ost die dritte Runde Coeur gewinnt, spielt keine Rolle. Gewinnt Ost, kann es nur noch in die Doppelchicane in Pik oder Coeur spielen. Gewinnt West, kann es nur in die Doppelchicane in Pik spielen oder muss in Karo von der Dame wegspielen. In beiden Fällen kann Süd den zweiten Verlierer eliminieren.



2. Es besteht auch die Möglichkeit ein Karo von Nord hochzuspielen. Dabei muss jedoch darauf geachtet werden, dass man genügend hohe Trümpfe auf Süd als Übergänge behält. Hier sollte man das Pik von Süd mit einem höheren Treff auf Nord verschnappen. Nach 2 Runden Trumpf endend bei Süd, wird der ♦B vorgelegt. West deckt mit der ♦D und Nord gewinnt mit ♦A. Mit Trumpf wieder zurück auf Süd und die ♦9 vorgelegt, gedeckt von West mit ♦10 und gewonnen von Nord mit ♦K. Jetzt kann Nord die ♦4 spielen zur ♦7 von Süd. West gewinnt zwar den Stich mit ♦8, aber damit ist die ♦6 von Nord hoch für den Abwurf des Verlierers in Coeur.

   Situation nach Stich 7:



4♥ werden gespielt von Süd und als Angriff kommt ♣A von West. Darauf fällt der ♣K von Süd und West fährt mit einem kleinen Treff fort, das auf Süd geschnappt wird.

Von welcher Seite macht man nun die Verliererzählung? Süd wurde bereits in Trumpf gekürzt und es gibt eine Menge Verlierer in Pik.

Deshalb ist es besser die Verlierer von Nord zu zählen:

- Pik: 0 Verlierer
- Coeur: 1 Verlierer
- Karo: 0 Verlierer
- Treff: 2 Verlierer nach den ersten zwei Stichen

Eigentlich sollte es also möglich sein das Vollspiel zu erfüllen. Trotzdem wurden nur an 4 von 13 Tischen 10 Stiche gemacht.

Bei diesem Board gibt es mit offenen Karten zwei Probleme:

- Die Trümpfe stehen ungünstig und man wird dort 1 Stich verlieren
- Obwohl der KK im Schnitt liegt kann man ihn nicht fangen, da er zu viert ist und das KA nur zu dritt. Damit hat man auf Nord auch noch 1 Verlierer in Karo.

Der erfolgreiche Spielplan sieht dann so aus:

Nach dem Gewinn des zweiten Stichs auf Süd spielt man eine Runde Trumpf zum ♥A und verschnappt noch ein Treff auf Süd. Damit ergibt sich folgende Situation nach Stich 4:

Der erste Impuls könnte jetzt sein auf das ♠A den letzten Verlierer in Treff abzuwerfen. Damit gibt man jedoch die Kontrolle in Pik aus der Hand und würde einmal fallen.

Mit offenen Karten ist es erfolgreicher den ♥B vorzulegen. Wenn West mit der ♥D deckt, gewinnt man den Stich auf Nord mit ♥A. Danach zieht man die ♥9 ab. Ost gerät bei den beiden Trumpfstichen in einen leichten Abwurfzwang. Auf eine Trumpfrunde kann ein Treff abgeworfen werden aber in der zweiten Runde muss ein Pik oder ein Karo abgeworfen werden. Beides hilft dem Alleinspieler mit offenen Karten.

Nach den beiden Trumpfrunden folgt ein Karo zum ♦B. Jetzt kann man auf ♠A die ♣10 abwerfen. Mit Karo fortzusetzen hilft nicht weiter, also spielt man den ♠B. Dabei fällt der ♠K auf Ost, wenn vorher ein Pik abgeworfen wurde. Nord opfert den letzten Trumpf und fährt mit Karo fort. West kann zwar schnappen und die ♠D spielen. Die letzten beiden Stiche macht jedoch Süd (siehe Diagramm auf der nächsten Seite).

Situation nach Stich 10:

Es gibt kleine Varianten dieses Spielplans, die auch vom Verhalten der Gegenspieler abhängen.