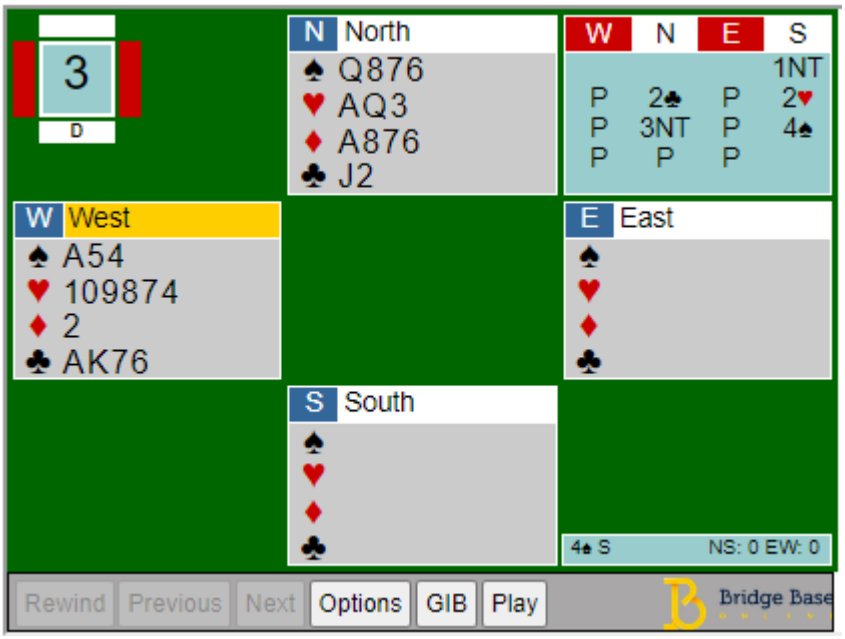
Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 46-3



Gegen 4♠ greifen Sie mit ♣AK an. Ihr Partner legt ♣2 und ♣5, der Alleinspieler ♣D und ♣3.

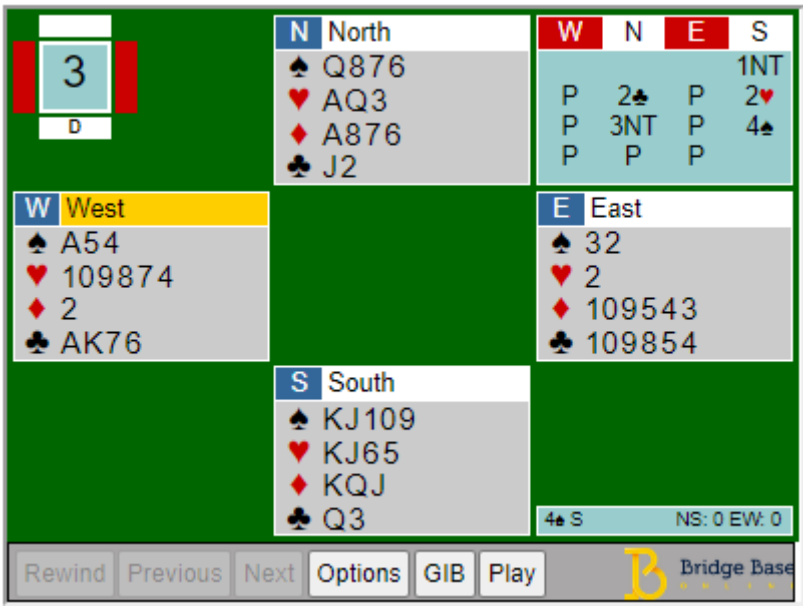
Frage: Was machen Sie jetzt?

Richtige Antwort: ♥10

Bei dieser Hand geht es um das Auszählen. Wenn Sie das machen, ist die Lösung einfach.

Zuerst zählen wir die Punkte des Partners: Sie haben 11 Punkte, der Eröffner hat zumindest 15 und beim Dummy sehen Sie 13 Punkte. Zusammen sind das 39 Punkte, der Partner kann also höchstens 1 Punkt haben. Aus diesem Grund ist es sinnlos auf einen Schnapper in Karo zu hoffen, da der Partner keine Möglichkeit haben wird Karo zu spielen.

Jetzt zählen wir die Verteilung: Der Eröffner hat 4-4 in den Oberfarben gezeigt, was bedeutet, dass der Partner genau 1 Karte in Coeur und 2 in Pik hält. Damit wissen wir, wo der Stich für den Faller herkommt: ein Schnapper in Coeur. Spielen Sie ein Coeur im dritten Stich. Wenn der Gegner den Stich gewinnt und Trumpf spielt, nehmen Sie sofort das ♠A, um den zweiten Trumpf Ihres Partners zu schützen. Anschließend fahren Sie mit Coeur fort und geben dem Partner den Schnapper.



Zur Erinnerung:

- Tipps für das Gegenspiel:
  - Zählen Sie die Stiche, wann immer möglich (hier haben Sie 3 sichere Stiche mit ♣A, ♣K und ♠A).
  - Zählen Sie die Punkte des Partners: wenn der Eröffner seine Hand limitiert hat, ist es einfach wie bei dieser Hand.
  - Zählen Sie die Verteilung: dabei kann die Reizung der Gegner helfen (bei der vorliegenden Hand hat der Eröffner 4-4 in den Oberfarben gezeigt. Damit bleiben für den Partner 2 Pik und 1 Coeur).
  - Wenn der Partner angreift, denken Sie über die Bedeutung nach (höchste Karte einer Sequenz, vierthöchste Karte, Single, Double, usw.)
  - Denken Sie darüber nach, wo der Stich für den Faller herkommen kann (hier ist es der Schnapper in Coeur und nicht in Karo).
  - Denken Sie über das Timing beim Gegenspiel nach, d.h. die richtige Reihenfolge der Stiche (hier spielen Sie Coeur im dritten Stich, nehmen sofort das ♠A und fahren mit Coeur fort).
- Wenn der Partner den Stayman reizt und später ein SA-Gebot abgibt, bedeutet das, dass er die andere Oberfarbe hat. Haben Sie als Eröffner beide Oberfarben, können Sie dann die andere Oberfarbe bieten.

This one's about counting. The solution is easy when you do the counting.

First, let's count partner's points: You have 11, the declarer has at least 15, and dummy has 13, making it 39 together. That means partner has, at most, 1 point. So, there's no point hoping for a Diamond ruff, as partner won't get a chance to play a Diamond.

Now, let's count the distribution: The declarer showed 4-4 in both majors, which means partner has exactly 1 Heart and 2 Spades. That tells us where the setting trick is coming from: a Heart ruff. Play a Heart at trick 3. When the declarer wins and plays a Spade, immediately play the ♠A to protect partner's 2nd trump, and continue with another Heart for partner to ruff.

Note:

a) Tips for playing on defense:

1. Count tricks whenever you can (here, you have 3 sure tricks: ♣AK, ♠A).
2. Count partner's points. If the declarer has limited their hand, it's easy to count partner too (you know the declarer's hand, see the dummy, and know your own cards, so here it's 40-11-13-(15 or 16) = 0 or 1.
3. Count distribution. The opponents' bidding can help (here, the declarer showed 4-4 in the majors, meaning partner has 1 Heart and 2 Spades).
4. If partner leads, think about the meaning behind it (top of sequence, 4th best, singleton, doubleton, etc.).
5. Think about where the setting trick is coming from (here, it's a Heart ruff, not a Diamond ruff).
6. Think about the timing of your defense - the right order to play your tricks (here, play a Heart at trick 3, then win with ♠A right away, and play another Heart).

b) When partner bids Stayman and then later bids No Trump, it means they have the other major. So, if you have both majors, you can bid the 2nd major, even at the 4 level (like here, North didn't support Hearts, so they have Spades; otherwise, with no majors, they would've just bid 3NT after the 1NT opening).

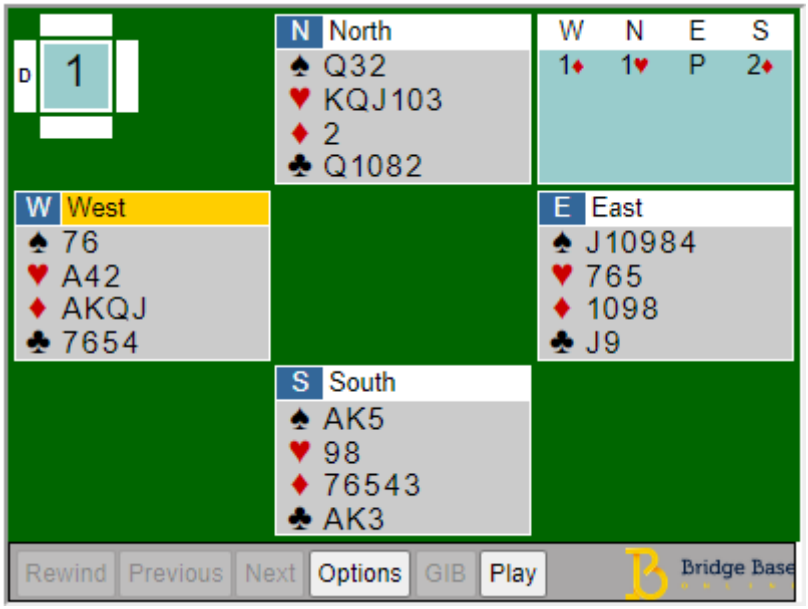
Die Hand ist problematisch, da es kein perfektes Gebot gibt. Ein SA-Gebot würde einen Stopper in Karo versprechen, aber den haben Sie nicht. Der Überruf würde einen Fit mit der Farbe des Partners zeigen, aber den gibt es auch nicht.

Eine Möglichkeit besteht darin, eine neue Farbe mit mindestens 3 Karten zu bieten. Dieses Gebot ist forcierend. Dabei ist die „Lüge“ mit einem Treff-Gebot besser als die mit einem Pik-Gebot.

Eine weitere Möglichkeit besteht in einem 2SA-Gebot. Da der Partner mit seinem 1♥-Gebot nur 8 Punkte versprochen hat, benötigen Sie 3 Punkte mehr für ein SA-Gebot als sonst. Das 2SA-Gebot beschreibt also sowohl mit 14 Punkten die korrekte Stärke als auch den Misfit. Dieses Gebot beinhaltet aber auch den Stopper in Karo und den haben wir nicht. Trotzdem könnte dieses Gebot erfolgreich sein, wenn der Partner etwas in Karo hat. Wenn West nur 3-4 Karos hat, könnten wir sogar ohne Stopper überleben.

Die beste Möglichkeit ist jedoch das 2♦-Gebot. Im schlimmsten Fall denkt der Partner, dass wir einen Fit haben und bietet 4♥, was auch im 7 Kartenfit gehen könnte. Danken Sie daran, dass Asse und Könige im Farbkontrakt von Vorteil sind, während Damen und Buben besser für SA-Kontrakte geeignet sind.

Eine mögliche Hand:



Sie können sehen, dass 4♥ mit einem Überstich gemacht werden, während 3SA fallen. Dieses Ergebnis ist natürlich nicht in allen Situationen garantiert. Manchmal wird 3SA erfolgreich sein, während 4♥ fallen.

Es können auch andere Gebote wie 1♠ oder 2♣ wirkungsvoller sein. Das 2♦-Gebot wird jedoch in vielen Fällen zum besten Kontrakt führen.

Zur Erinnerung:

- Es steht nicht immer ein perfektes Gebot zur Verfügung. Sie sollten das Gebot wählen, das in den meisten Fällen zum besten Kontrakt führt.
- In einigen Fällen können Sie den 3SA-Kontrakt auch ohne Stopper erreichen (wie hier, wo die Länge in Karo den fehlenden Stopper kompensieren könnte) oder das Vollspiel in Oberfarbe im 7 Kartenfit.