

## Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 54-4

The screenshot shows a Bridge hand interface. At the top left, a contract of 4 is shown with a dummy card 'D'. The bidding sequence is: P 1♣, P 4NT, P 5♦, P 6♥. The hand is 6♥ S, NS: 0 EW: 0.

Player	Spades	Hearts	Diamonds	Clubs
North (Declarer)	KQ965	43	A964	KQ
South	84	AKQJ982	Q7	A3
West				
East				

Gegen 6♥ greift West mit ♣B an.

Frage: **Was machen Sie?**

Richtige Antwort: ♣A, ♥A und ♠4

Nach diesem Angriff haben Sie 2 Verlierer: 1 Karo und 1 Pik.

Sie müssen die Pik Farbe entwickeln, um den Verlierer in Karo abwerfen zu können. Dabei haben Sie 2 Möglichkeiten: entweder Sie finden ♠A bei West und können eine der beiden Topfiguren für den Abwurf hochspielen, indem Sie ein Pik aus der Hand zum Dummy spielen, oder Sie setzen auf einen 3-3 Stand der Piks beim Gegner und entwickeln die Farbe, indem Sie die dritte Runde Pik schnappen.

Achten Sie dabei auf die Übergänge! Sie müssen einen Eingang zum Dummy bewahren für den Fall, dass Ost ♠Axx hält, aber auch für den Fall, dass West ♠Axxx hat.

Wenn Sie bei der vorliegenden Hand 2 Runden Coeur spielen und dann ein Pik zur ♠D, bleibt West klein. Nach dem Gewinn des Stichs mit ♠D sind Sie beim Dummy festgenagelt ohne einen Übergang in die Hand, um das zweite Pik zum ♠K zu spielen. Sie müssten dann Pik vom Dummy spielen und es fehlen Ihnen die Eingänge, um das fünfte Pik zu entwickeln, da die Pik Karten 4-2 beim Gegner verteilt sind.

Wenn Sie den ersten Stich beim Dummy gewinnen, um einen Eingang in die Hand zu behalten werden Sie verlieren, wenn Ost ♠Axx hält. Der Gegner könnte die erste Runde Pik ducken, die zweite Runde gewinnen und dann Treff spielen. Das bedeutet, Sie haben nicht die zwei notwendigen Eingänge, um die Pik-Farbe zu entwickeln.

Deshalb sollten Sie den ersten Stich in der Hand mit ♣A gewinnen, nur 1 Runde Coeur mit ♥A spielen und dann ein kleines Pik zum Dummy. Sie gewinnen den Stich mit ♠D und kehren mit ♥K in die Hand zurück, gefolgt von ♥D. Jetzt spielen Sie ein zweites Pik, den West gewinnen muss (sonst macht er keinen Pik-Stich). Er spielt Karo zurück, gewonnen beim Dummy mit ♦A. Jetzt können Sie die ♦D auf ♠K abwerfen und haben den Kontrakt erfüllt.

Auch wenn Ost ♠Axx hat, können Sie den Kontrakt erfüllen. Nehmen wir an Ost duckt auf die ♠D. Dann kehren Sie wieder mit ♥K in die Hand zurück, spielen auch noch die ♥D und dann ein Pik zum ♠K. Ost gewinnt den Stich mit ♠A und spielt Treff zurück. Sie gewinnen den Stich beim Dummy, schnappen eine dritte Runde Pik (damit ist die Farbe entwickelt), kehren mit ♦A zum Dummy zurück und werfen auf Pik die ♦D ab.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">4</span>  <span style="font-size: 0.8em;">D</span> </div>		<b>N North</b> ♠ KQ965 ♥ 43 ♦ A964 ♣ KQ	<table border="1" style="font-size: 0.8em;"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>P</td> <td>1♠</td> <td>P</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>4NT</td> <td>P</td> <td>5♣</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>5♦</td> <td>P</td> <td>6♥</td> </tr> </table>	W	N	E	S	P	1♠	P	4♥	P	4NT	P	5♣	P	5♦	P	6♥
W	N	E	S																
P	1♠	P	4♥																
P	4NT	P	5♣																
P	5♦	P	6♥																
<b>W West</b> ♠ AJ72 ♥ 10 ♦ 1083 ♣ J10954			<b>E East</b> ♠ 103 ♥ 765 ♦ KJ52 ♣ 8762																
		<b>S South</b> ♠ 84 ♥ AKQJ982 ♦ Q7 ♣ A3	6♥ S    NS: 0 EW: 0																
Rewind Previous Next Options GIB Play <span style="font-size: 1.5em; color: yellow;">B</span> Bridge Base																			

### Zur Erinnerung:

- Wenn Sie eine Nebenfarbe durch Schnappen hochspielen wollen, müssen Sie die notwendigen Übergänge zu dieser Farbe in Betracht ziehen: Sie müssen so oft schnappen können, bis die Gegner keine Karte mehr in dieser Farbe haben und Sie benötigen einen weiteren Eingang, um von den Abwürfen profitieren zu können.

- Bei dieser Hand benötigen Sie auch die Übergänge in die Hand, um Pik zweimal zum Dummy spielen zu können für den Fall, dass ♠A bei West ist.