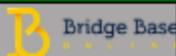


Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 57-4

D 4	N North ♠ J3 ♥ A654 ♦ A54 ♣ A976	<table border="1"> <thead> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>1♣</td> <td>P</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2♥</td> <td>P</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	W	N	E	S		1♣	P	1♥	P	2♥	P	4♥	P	P	P	
W	N	E	S															
	1♣	P	1♥															
P	2♥	P	4♥															
P	P	P																
W West ♠ ♥ ♦ ♣		E East ♠ ♥ ♦ ♣																
	S South ♠ KQ2 ♥ QJ1098 ♦ K32 ♣ J2	4♥ S NS: 0 EW: 0																

Rewind Previous Next Options GIB Play 

Gegen 4♥ greift West mit ♦B an.

Frage: **Wie spielen Sie jetzt?**

Beste Antwort: **♦A und ♠B**

Sie heben 4 Verlierer, einen in jeder Farbe.

Eine Möglichkeit ist der Schnitt in Coeur. Wenn er erfolgreich ist, haben Sie keinen Verlierer in Coeur. Wenn er jedoch fehlschlägt (50% Wahrscheinlichkeit), werden die Gegner Karo weiterspielen und damit einen Stich in dieser Farbe entwickeln, der den Kontrakt zu Fall bringt.

Die beste Möglichkeit besteht darin die Piks zu entwickeln und ein Karo auf das dritte Pik abzuwerfen. Sie müssen das allerdings machen, bevor die Gegner den Stich in Karo entwickeln können.

Wenn Sie den ersten Stich mit ♦K gewinnen und anfangen Pik zu spielen, könnten die Gegner einmal ducken, die zweite Runde mit ♠A gewinnen und Karo spielen. Sie gewinnen zwar den Stich mit ♦A, haben aber jetzt keinen sofortigen Übergang in die Hand, um den Abwurf auf das hochgespielte Pik zu realisieren. Sie verlieren immer 1 Stich in Coeur oder Treff und die Gegner können den Stich in Karo für einen Faller einsammeln.

Deshalb müssen Sie den ersten Stich mit ♦A gewinnen, damit Sie mit ♦K den sicheren Übergang in die Hand behalten. Es hilft den Gegnern jetzt auch nicht, wenn sie in Pik einmal ducken. Sie werfen auf den ♠K ein Karo ab und können

dann immer noch den Schnitt in Coeur für einen Überstich versuchen. Der Schnitt ist zwar nicht erfolgreich, aber Sie haben 10 Stiche sicher.

D		N North		W N E S			
4		♠ J3		1♣		P 1♥	
		♥ A654		P 2♥		P 4♥	
		♦ A54		P P		P P	
		♣ A976					
W West		E East					
♠ A965		♠ 10874					
♥ 32		♥ K7					
♦ J1096		♦ Q87					
♣ Q108		♣ K543					
		S South					
		♠ KQ2					
		♥ QJ1098					
		♦ K32					
		♣ J2					
				4♥ S NS: 0 EW: 0			
Rewind		Previous		Next		Options	
GIB		Play		B Bridge Base			

Zur Erinnerung:

- Das Timing legt die Reihenfolge der Stiche fest. Bei dieser Hand ist es absolut entscheidend! Sie müssen Pik entwickeln, bevor die Gegner Karo entwickelt haben. Wenn Sie zuerst den Schnitt in Coeur versuchen, verlieren Sie die Kontrolle und die Gegner können den Stich in Karo für einen Faller zuerst entwickeln.
- Wenn Sie einen Stich entwickeln, müssen Sie dafür sorgen, dass Sie einen sicheren Eingang in die Hand haben, auf die Sie den Abwurf realisieren wollen (das gilt auch besonders im SA-Kontrakt).
- Der Spielplan ist nicht ohne Risiko, es ist jedoch sehr viel kleiner als der Schnitt in Coeur. Sie werden nur verlieren, wenn die Piks 6-2 oder schlechter beim Gegner verteilt sind. Das ist sehr unwahrscheinlich, da keiner der Gegner Pik in der Reizung gezeigt hat.