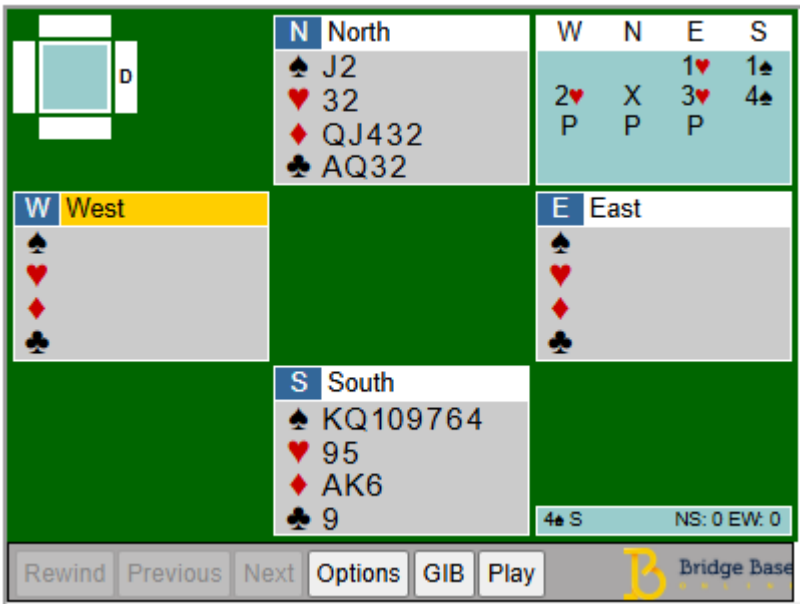
Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 60-2



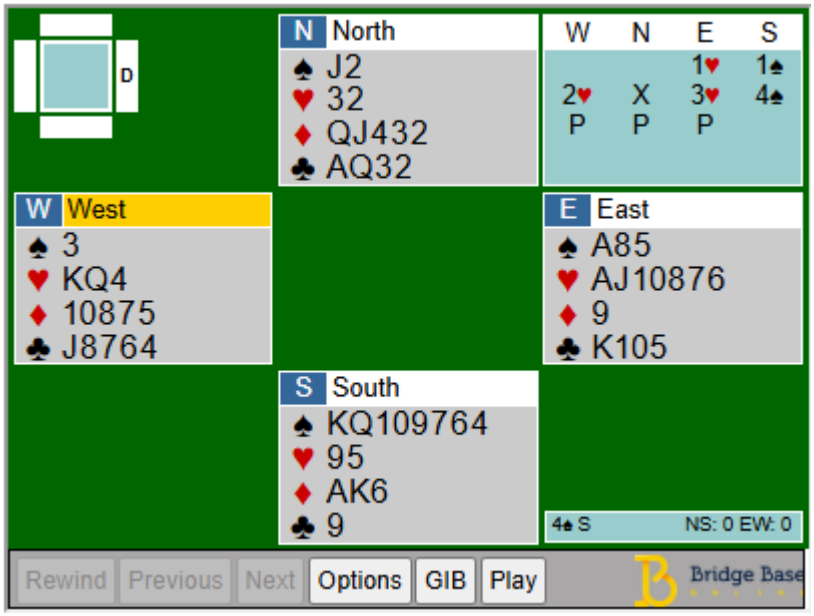
Gegen 4♠ greift West mit ♥K an. Ost übernimmt den Stich mit ♥A und spielt ♦9.

Fragen und Antworten:

1. **Wie viele Verlierer haben Sie?** Sie haben 3 Verlierer: 1 in Pik und 2 in Coeur.
2. **Wie sind die Punkte bei den Gegnern verteilt?** Da Sie zusammen 22 Punkte haben, bleiben für die Gegner 18 Punkte, d.h. ungefähr 12 für Ost (der Eröffner) und 6 für West (der Antwortende).
3. **Warum übernahm Ost den Stich und spielte ein Karo?** Er hat wahrscheinlich ein Single in Karo und hofft auf einen Schnapper in der Farbe.
4. **Wer hat ♥D?** West hat die ♥D. Aus der Reizung ist bekannt, dass West 3 Coeurs hat. Mit ♥Kxx hätte er ein kleines Coeur gespielt. Das Ausspiel von ♥K verspricht die ♥D.
5. **Wer hat ♠A?** Das ♠A ist bei Ost. West hat mit ♥K und ♥D bereits 5 Punkte gezeigt. Die restlichen Figuren müssen bei Ost sein.
6. **Wer hat ♣K?** Ost hat den ♣K mit der gleichen Begründung wie gerade eben.
7. **Welche Gefahr besteht?** Alle Ihre Karos sind hoch, Sie müssen aber die gegnerischen Trümpfe vorher eliminieren. Wenn Sie sofort die Trümpfe ziehen, gewinnt Ost den Stich mit ♠A und spielt ein kleines Coeur zur ♥D von West. Von dort kommt dann ein kleines Karo für den Schnapper.

8. **Was ist die Lösung?** Da der ♣K bei Ost sein muss, ist es sinnlos den Schnitt zu versuchen, um den Verlierer in Coeur abzuwerfen. Damit Sie den Kontrakt gewinnen können, müssen Sie den Schnapper in Karo verhindern. Das ist möglich, wenn Sie die Kommunikation in die Hand von West unterbrechen.
   Sie gewinnen den zweiten Stich mit ♦A und spielen dann das ♣A gefolgt von ♣D. Wenn Ost mit dem ♣K deckt, werfen Sie einen Verlierer in Coeur aus der Hand ab. Jetzt ist die Hand von West „tot“ und die Gegenspieler bekommen nur 3 Stiche: 1 in Pik, 1 in Coeur und 1 in Treff.

   Sie gewinnen jedes Rückspiel und spielen Pik.



Zur Erinnerung:

- Das Kontra von Nord wird als „Responsive Double“ (Antwortkontra) bezeichnet. Es wird vom Partner des ersten Gegenreizers als Antwort auf ein Negativkontra oder ein Farbgebot eingesetzt. Meist geschieht es, wenn die Gegner (der Eröffner und sein Partner) die gleiche Farbe geboten haben.
  Es ähnelt dem Negativkontra, zeigt aber im Allgemeinen die beiden bisher nicht gereizten Farben mit einer Toleranz für die Farbe des Partners. Zusätzlich zeigt es eine gewisse Punktzahl mit der Bereitschaft um das Teilspiel zu kämpfen oder ein Strafkontra abzugeben, falls die Gegner zu hoch gereizt haben.

Beispiel:

W	N	E	S
		1♥	X
2♥	X		

Das Kontra von Süd ist ein Negativkontra und verspricht ab 12 Punkte, Kürze in Coeur und Spielbereitschaft in allen anderen Farben. Das Kontra von Nord ist ein Antwortkontra und zeigt die beiden Unterfarben und wahrscheinlich 3 Karten in Pik zusammen mit einigen Punkten:

♠: DB2

♥: 32

♦: K1065

♣: A1043

- Ausspiel in der Farbe des Partners:
  Von KDB, DB10 oder B10x: Ausspiel der höchsten Karte
  Von Kxx, Dxx oder Bxx: Ausspiel der kleinsten Karte
  Von xxx: die mittlere Karte (bei Ausspiel Attitude) oder die kleinste Karte (bei Ausspiel 3./5.)
- Wenn der Gegner einen sicheren Stich des Partners übernimmt und auf eine andere Farbe wechselt, dann hat er höchstwahrscheinlich ein Single in dieser Farbe, es sei denn er will eine schwache Farbe beim Dummy angreifen.
- Wenn Sie einen Schnapper der Gegner verhindern wollen, sollten Sie die Möglichkeit der „Verlierer auf Verlierer“-Technik in Betracht ziehen. Dieses Manöver wird auch als „Scissors Coup“ bezeichnet.
- Für den Alleinspieler gilt **ZÄHLEN**! Zählen Sie Ihre Verlierer (oder Stiche), zählen Sie die Punkte der Gegner (auf Basis der Reizung), analysieren Sie den Angriff (ist es eine Sequenz, zeigt es eine Figur, verneint es eine Figur, usw.). Diese Vorgehensweise hilft Ihnen dabei die fehlenden Karten zu platzieren und die Hand zu spielen, als wäre sie offen. Beim vorliegenden Board können Sie alle fehlenden Figuren nach der Reizung und dem Ausspiel den beiden Gegnern zuordnen.