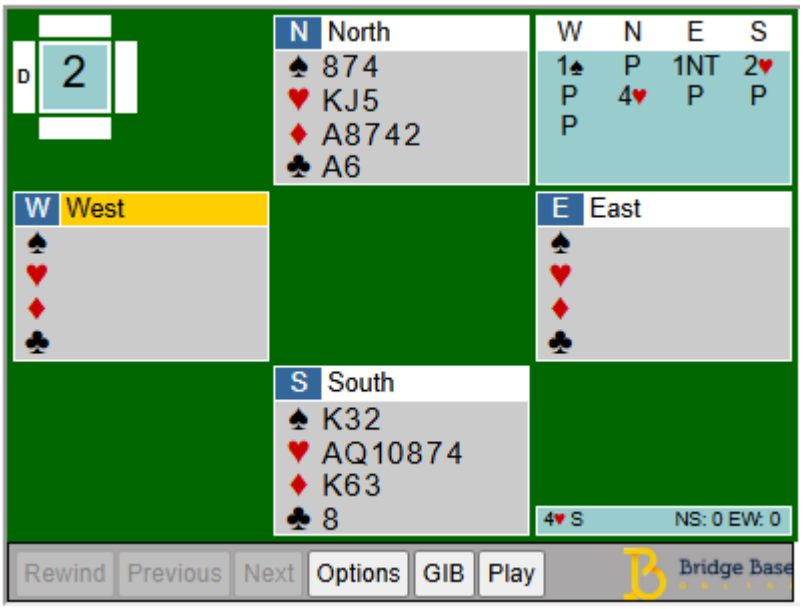
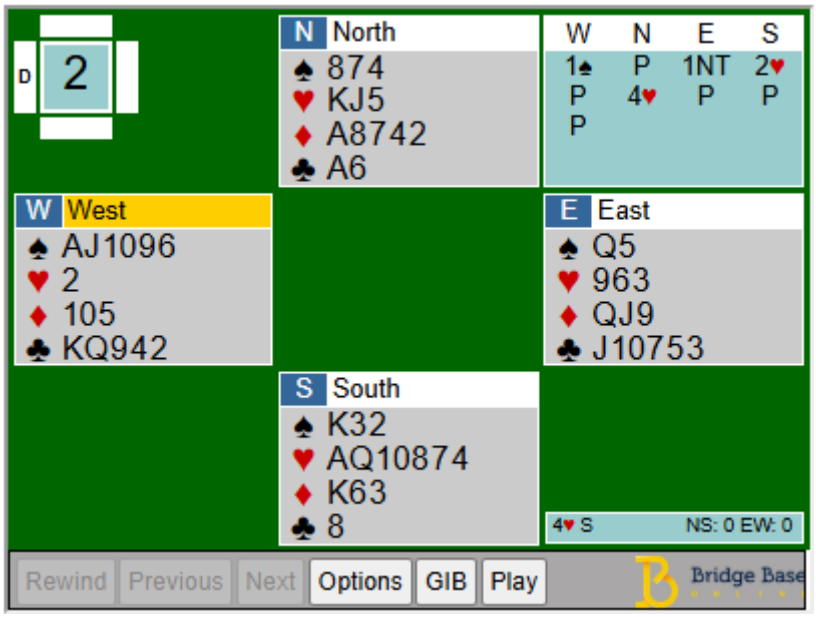
Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 65-2



Gegen 4♥ greift West mit ♣K an.

Fragen und Antworten:

1. **Sie und Ihr Partner haben zusammen 24 Punkte. Warum haben beide Gegner ein Gebot abgegeben und wie sind die Punkte bei ihnen verteilt?** Einer der Gegner (oder auch beide) hat ein unterwertiges Gebot abgegeben. Wahrscheinlich der Eröffner mit einer Verteilerhand.
2. **Wie viele Stiche und Verlierer zählen Sie?** 9 Stiche (6 in Coeur, 2 in Karo und 1 in Treff) und 4 Verlierer (3 in Pik und 1 in Karo).
3. **Worin besteht die beste Möglichkeit für zusätzliche Stiche oder den Abwurf von Verlierern?** Versuchen Sie Karo zu entwickeln und darauf Pik abzuwerfen. West hat mit 1♠ eröffnet, deshalb besteht nur eine sehr geringe Chance, dass der ♠K hinter dem ♠A sitzt.
4. **Welche Gefahr sehen Sie?** Da Sie einen sicheren Verlierer in Karo haben besteht die Gefahr, dass Ost den dritten Stich gewinnt und von dort die ♠D gespielt wird. Dann verlieren Sie einen Stich in Karo und drei in Pik.
5. **Wie spielen Sie, um diese Gefahr zu vermeiden?** Lassen Sie ♣K den Stich gewinnen. Auf diese Weise bleibt West am Stich und der PK ist geschützt. Wenn West mit Treff fortfährt, werfen Sie auf das ♣A ein Karo ab. Danach spielen Sie ♥A, ♥K und fahren mit ♦K und ♦A fort. Das dritte Karo schnappen Sie und spielen ein drittes Coeur zum ♥B. Jetzt werfen Sie zwei Pik Verlierer auf ♦8 und ♦7 ab und machen 11 Stiche. Sie verlieren nur 1 Treff und 1 Pik.



Zur Erinnerung:

- Die 20-er Regel: Gemäß dieser Vereinbarung können Sie mit einer Hand eröffnen, wenn die Summe der Punkte und der beiden längsten Farben zumindest 20 ergibt. Dabei sollten die Punkte in den langen Farben sein. Wenn Sie, wie im obigen Beispiel 10 Punkte und eine 5-5 Verteilung haben, dann können Sie eröffnen. Ebenso können Sie mit 11 Punkten und einer 5-4 oder 6-3 Verteilung eröffnen. Auf der anderen Seite sollten Sie eine Hand mit 12 Punkten und einer 4-3-3-3 Verteilung nicht unbedingt eröffnen. Punkte sind weniger wichtig als die Verteilung. Punkte in einer langen Farbe machen auch die niedrigen Karten für zusätzliche Stiche wertvoll, sowohl wenn die Farbe Trumpf wird als auch im SA-Kontrakt.
- Um sich gegen eine gefährliche Hand zu wehren sind spezielle Techniken erforderlich, wie z.B. Verlierer auf Verlierer abwerfen oder wie hier absichtlich einen Stich zu verlieren, um West am Stich zu lassen. Damit können Sie später einen Karo Verlierer abwerfen und vermeiden es Ost an den Stich zu lassen.
- Das Hochspielen einer langen Nebenfarbe durch Schnappen ist ein wichtiges Werkzeug. Beim obigen Beispiel hat Karo das Potential für zusätzliche Stiche. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie genügend Eingänge zu der Farbe haben (hier mit Trumpf).
- Es ist sehr wichtig für den Spielplan die Reizung zu analysieren. Wenn die Gegner weniger Punkte haben als versprochen (West versprach zumindest 12 Punkte und Ost 6-10 Punkte, hatten aber zusammen nur

16 Punkte), dann ist es offensichtlich, dass einer von beiden eine Verteilerhand haben muss, wahrscheinlich West. Da West Pik nicht noch einmal geboten hat, ist die zweite Farbe vermutlich Treff. Das bedeutet auch, dass er kurz in Karo sein wird. Wenn Sie ♦A und ♦K spielen und darauf hoffen, dass West mit dem dritten Karo an den Stich kommt, werden Sie wahrscheinlich enttäuscht werden.