

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 55-3

3
D

N	North	W	N	E	S
♠ AQ5		P	3NT	P	1NT
♥ 65		P			P
♦ KQ1076					
♣ 1096					

W West

E East

W	N	E	S
♠		♠ J832	
♥		♥ A72	
♦		♦ J854	
♣		♣ Q7	

S South

3NT S NS: 0 EW: 0

Rewind Previous Next Options GIB Play Bridge Base

Gegen 3SA greift Ihr Partner mit ♣3 an und Sie legen die ♣D. Der Alleinspieler gewinnt den Stich mit ♣A und setzt mit ♦A fort, gefolgt von einem weiteren Karo. Ihr Partner wirft die ♠9 ab, der Alleinspieler legt die ♦10 und Sie gewinnen den Stich mit ♦B.

Frage: **Wie fahren Sie fort?**

Beste Antwort: ♥2

Halten Sie es für möglich, dass Ihr Partner ♣KBxxx oder ♣K10xxx in der Hand hält und dass ein Rückspiel von Treff den Kontrakt schlagen kann? Denken Sie noch einmal darüber nach.

Hätte der Alleinspieler lediglich ♣Axx, würde er sicher den ersten Stich ducken, um die Kommunikation zwischen Ihnen und Ihrem Partner abzuschneiden. Zusätzlich zeigt das Ausspiel von ♣3, dass er nicht mehr als 5 Karten in Treff haben kann, wenn der Angriff mit der 4. Karte von oben erfolgt. Er hat dann 4 oder 5 Karten in Treff (♣2 wäre die 5. Karte). Daraus folgt, dass der Alleinspieler zumindest 3 Karten in Treff hat.,

Darüber hinaus zeigt der Abwurf von ♠9 auf die 2. Runde Karo eine klare Präferenz für die höchste Restfarbe, also für Coeur. Deshalb sollten Sie auf Coeur wechseln.

Aus dem ersten Ausspiel Ihres Partners können Sie ableiten, dass er wahrscheinlich ein 5-er Treff und ein 4-er Coeur hat, sonst hätte er mit Coeur angegriffen. Damit hat der Alleinspieler ebenfalls 4 Karten in Coeur.

Da es notwendig sein kann, die Coeurs zweimal von Ihrer Seite zu spielen, müssen Sie mit ♥A einen Eingang in Ihre Hand behalten. Deshalb spielen Sie ein kleines Coeur zur ♥9 des Partners (falls der Alleinspieler ein kleines Coeur zugibt). Der Partner spielt Coeur zu Ihrem ♥A zurück und Sie fahren mit einer dritten Runde Coeur zu Partners ♥KB fort und schneiden damit ♥D10 des Alleinspielers heraus. Das ist die einzige Möglichkeit im Gegenspiel 5 Stiche zu gewinnen (4 Coeurs und 1 Karo).

Wenn Sie zuerst ♥A und dann ein kleines Coeur spielen, nimmt der Alleinspieler ♥10 und verliert den Stich an den ♥B. Jetzt schützt den Alleinspieler aber ♥Dx, da es keinen Übergang mehr zu Ihnen gibt, um Coeur noch einmal von Ihrer Seite zu spielen.

3 D		N North ♠ AQ5 ♥ 65 ♦ KQ1076 ♣ 1096	W N E S P 3NT P 1NT P P
W West ♠ 964 ♥ KJ94 ♦ 2 ♣ J8432		E East ♠ J832 ♥ A72 ♦ J854 ♣ Q7	
	S South ♠ K107 ♥ Q1083 ♦ A93 ♣ AK5	3NT S NS: 0 EW: 0	

Rewind Previous Next Options GIB Play

Zur Erinnerung:

- Um 4 Stiche in Coeur zu gewinnen, müssen Sie darauf setzen, dass der Partner entweder ♥KDBx, ♥KD10x, ♥KB10x oder ♥KB9x hält. In den beiden letzteren Fällen ist es wichtig, dass die 3. Runde Coeur von Ihrer Seite gespielt wird. Deshalb müssen sie die 2. Runde mit ♥A gewinnen.
- Eine einfache und gebräuchliche Methode für ein Farbvorzugssignal im ersten freien Abwurf nennt sich Lavinthal:
 - Die abgeworfene Farbe (hier Pik) wollen Sie nicht sehen.

- Die nicht mehr bediente Farbe (hier Karo) wollen Sie auch nicht sehen.
 - Der Abwurf einer kleinen Karte in Pik zeigt eine Präferenz für die niedrigere der zwei Restfarben.
 - Der Abwurf einer hohen Karte in Pik zeigt eine Präferenz für die höhere der zwei Restfarben.
- Es gibt auch andere Methoden, dem Partner ein Farbvorzugssignal zu geben. z.B. mit geraden oder ungeraden Karten. Die Markierung sollte in der Partnerschaft vereinbart werden.