

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 56-3

3 D	N North ♠ K103 ♥ 1065 ♦ J84 ♣ Q962	W N E S P 2♠ P P P P P 1♠ 4♠
W West ♠ ♥ ♦ ♣		E East ♠ A964 ♥ QJ72 ♦ 92 ♣ J73
	S South ♠ ♥ ♦ ♣	4♠ S NS: 0 EW: 0
Rewind Previous Next Options GIB Play  Bridge Base		

Gegen 4♠ greift Ihr Partner mit ♥A, ♥K an, gefolgt von einem dritten Coeur. Der Alleinspieler schnappt das dritte Coeur und spielt ein Pik zum ♠K. Ihr Partner legt die ♠7.

Frage: **Was machen Sie jetzt?**

Beste Antwort: ♠4

Sie spekulieren eventuell darauf für Ihren Partner einen Stich in Karo oder Treff entwickeln zu können, aber

Der Alleinspieler hat eine schwache 5-er Länge in Trumpf (♠DBxxx) und nichts in Coeur. Dennoch machte er einen Sprung in 4♠. Das macht es sehr wahrscheinlich, dass er keine Verlierer in den Unterfarben hat.

Nehmen Sie also das ♠A und setzen mit Treff, Karo oder Pik fort, dann gewinnt der Alleinspieler den Stich, spielt 3 Runden Trumpf und claimed die restlichen Stiche.

Nehmen Sie das ♠A und fahren mit Coeur fort, dann schnappt der Alleinspieler beim Dummy, zieht die restlichen Trümpfe und macht wieder alle Stiche.

Das beste Gegenspiel besteht darin, zweimal in Pik zu ducken, die dritte Runde mit dem ♠A zu nehmen und dann ein Coeur zu spielen. Das zwingt den Alleinspieler dazu in der Hand zu stechen. Damit gewinnen Sie die Kontrolle über das Spiel, da Sie noch einen Trumpf haben, der Alleinspieler jedoch nicht mehr. Spielt der Alleinspieler keine dritte Trumpfrunde mehr, sondern wechselt

auf Karo, dann können Sie das dritte Karo schnappen. In jedem Fall haben Sie einen zusätzlichen Trumpfstich gewonnen.

3 D		N North ♠ K103 ♥ 1065 ♦ J84 ♣ Q962	<table> <tr> <th>W</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr> <tr> <td>P</td><td>2♠</td><td>P</td><td>1♠</td></tr> <tr> <td>P</td><td>P</td><td>P</td><td>4♠</td></tr> </table>	W	N	E	S	P	2♠	P	1♠	P	P	P	4♠
W	N	E	S												
P	2♠	P	1♠												
P	P	P	4♠												
W West ♠ 7 ♥ AK84 ♦ 1075 ♣ K10854		E East ♠ A964 ♥ QJ72 ♦ 92 ♣ J73													
	S South ♠ QJ852 ♥ 93 ♦ AKQ63 ♣ A		4♠ S NS: 0 EW: 0												
Rewind Previous Next Options GIB Play Bridge Base															

Zur Erinnerung:

- Wenn Sie im Gegenspiel eine Trumpflänge haben (beispielsweise 4 Karten), dann versuchen Sie die Kontrolle über die Hand zu bekommen. Das kann passieren, wenn Sie den Alleinspieler so lange dazu zwingen in der langen Hand zu schnappen, bis Sie mehr Trümpfe haben als er und damit einen zusätzlichen Trumpfstich machen. In der vorliegenden Hand ducken Sie zweimal und gewinnen die dritte Runde mit ♠A. Damit haben Sie die Trümpfe beim Dummy eliminiert und können mit Coeur den Alleinspieler dazu zwingen wieder in der langen Hand zu stechen und einen zusätzlichen Trumpfstich machen.
- Wenn der Alleinspieler nach dem 2♠-Gebot des Antwortenden in 4♠ springt und Sie sehen, dass er eine schwache Trumpffarbe und nichts in Coeur hat, dann hat er wahrscheinlich keine Verlierer in den anderen Farben.