

Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 57-3

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 3 D </div>	N North ♠ KQ2 ♥ QJ106 ♦ Q54 ♣ 986	W N E S P 2♣ X 1NT P 4♥ P 2♥ P P P
	W West ♠ ♥ ♦ ♣	E East ♠ J96 ♥ K98 ♦ J10 ♣ AKQ105
	S South ♠ ♥ ♦ ♣	4♥ S NS: 0 EW: 0

B Bridge Base

Gegen 4♥ greift Ihr Partner mit ♣7 an. Sie gewinnen den Stich mit ♣D. Sie fahren mit ♣A fort und der Partner gibt ♣2 zu.

Frage: **Was machen Sie jetzt?**

Beste Antwort: **♠K, wenn er gewinnt Treff**

Sie haben 14 Punkte und die Gegner haben zusammen mindestens 25 Punkte. Das lässt für Ihren Partner maximal 1 Punkt. Wenn Sie also Karo spielen, um den ♦K beim Partner zu entwickeln ... vergessen Sie es! Er hat weder einen König noch eine Dame. Sie können leicht die Stiche des Alleinspielers zählen: 3 in Pik, 3 in Karo und 4 in Coeur. Er wird sicher den Schnitt in Coeur gegen Ihren ♥K versuchen, der erfolgreich ist.

Wenn Sie die ♥D mit dem ♥K decken, gewinnt der Alleinspieler mit ♥A und zieht mit ♥B und ♥10 Ihre restlichen Trümpfe. Das gleiche passiert, wenn Sie nicht decken. Der Alleinspieler gewinnt den Stich mit ♥D und fängt Ihren ♥K später.

Die hoch-niedrig Markierung Ihres Partners in Treff zeigt ein Doubleton in dieser Farbe. Damit können Sie die ersten 3 Stiche in Treff machen, da der Alleinspieler auch 3 Karten hat.

Wo bekommen Sie also den 4. Stich für einen Faller?

Sie müssen auf die Mitarbeit Ihres Partners hoffen (und dass er trotz seiner armen Hand aufmerksam ist). Die einzige Hoffnung auf einen 4. Stich besteht darin einen Stich in Trumpf zu entwickeln.

Gewinnen Sie den 3. Stich in Treff mit ♣K und spielen ein viertes Treff. Diese Vorgehensweise scheint nicht logisch, da Sie in eine Doppel-Chicane spielen und der Alleinspieler stechen kann und gleichzeitig einen Abwurf bekommt. Sie haben aber bereits festgestellt, dass der Alleinspieler keine Verlierer in den Nebenfärben hat. Wenn Sie das 4. Treff spielen, signalisieren Sie Ihrem Partner: „Ich sehe eine Chance zur Entwicklung eines Trumpfstichs, also steche mit Deinem höchsten Trumpf!“

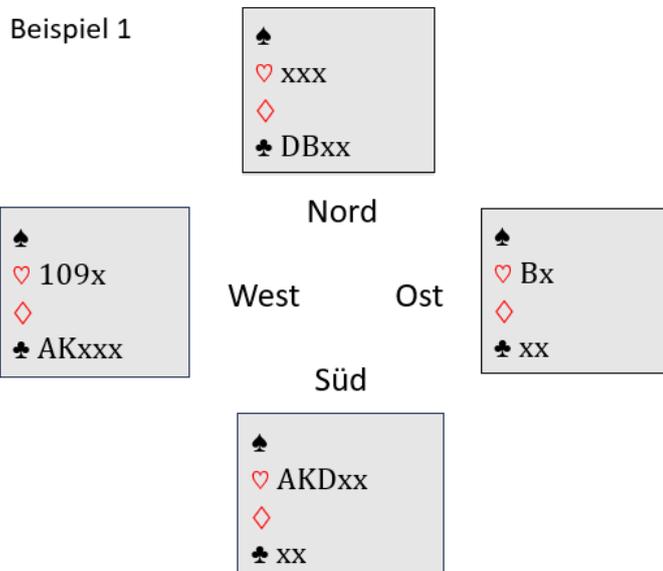
Wenn der Partner kooperiert und mit der ♥7 schnappt, schlagen Sie den Kontrakt! Der Alleinspieler muss mit der ♥10 überschnappen und Ihre ♥9 wird für einen Stich entwickelt. Decken Sie die ♥D mit dem ♥K, verlieren den nächsten Stich an den ♥B und die ♥9 ist hoch.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 3 D </div>	N North ♠ KQ2 ♥ QJ106 ♦ Q54 ♣ 986	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2♣</td> <td>X</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>4♥</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	W	N	E	S				1NT	P	2♣	X	2♥	P	4♥	P	P	P			
	W	N	E	S																		
			1NT																			
P	2♣	X	2♥																			
P	4♥	P	P																			
P																						
W West ♠ 10875 ♥ 72 ♦ 98762 ♣ 72	E East ♠ J96 ♥ K98 ♦ J10 ♣ AKQ105																					
	S South ♠ A43 ♥ A543 ♦ AK3 ♣ J43	4♥ S NS: 0 EW: 0																				

Zur Erinnerung:

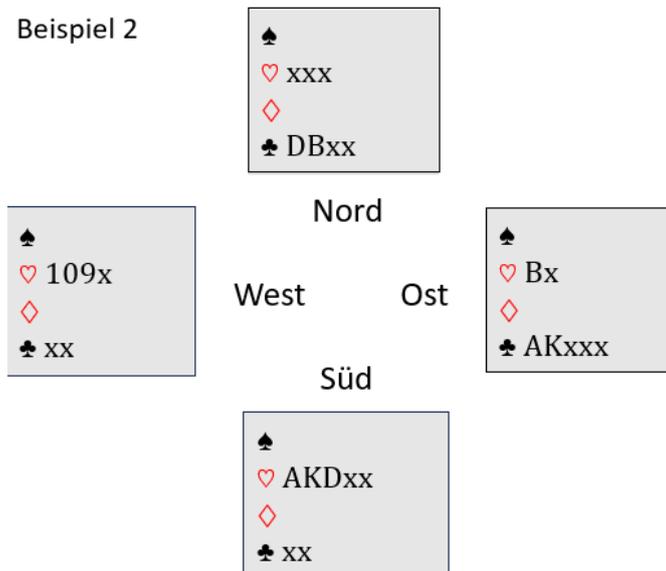
- Zählen Sie immer die Punkte des Partners. Das hilft einzuschätzen, was Sie von ihm erwarten können. Im obigen Beispiel wissen Sie, dass er keine Punkte hat. Deshalb ist die Entwicklung eines Trumpfstichs die einzige Möglichkeit den Kontrakt zu schlagen.
- Ein Ausspielkontra kommt nach einem künstlichen Gebot des Gegners (z.B. Stayman, Transfers oder Antworten auf die Ass-Frage). Es bittet den Partner mit dieser Farbe anzugreifen.

- Viele Spieler machen mit einer 4-3-3-3 Hand keinen Stayman, sondern bieten direkt einen SA-Kontrakt. Das ist meist eine gute Entscheidung, wenn der Partner dieselbe Verteilung hat. Hat er jedoch irgendwo ein Doubleton, ist der Farbkontrakt die bessere Wahl.
- Das Ausspiel einer hohen Karte gefolgt von einer kleinen Karte signalisiert ein Doubleton (bei hoch-niedrig Markierung). Mit 3 kleinen Karten sollten Sie die mittlere ausspielen und dann die höhere zugeben.
- Die Entwicklung eines Trumpfstichs: Entweder lassen Sie den Partner hoch vorstechen, um für sich einen Stich zu entwickeln oder Sie positionieren den Partner (oder sich selbst) hinter den Alleinspieler. Wenn er dann klein vorsticht, kann der Partner (oder Sie) überstechen. Sticht er hoch, dann wird ein Trumpfstich beim Partner (oder Ihnen) entwickelt.



Es scheint, als machte der Alleinspieler alle Trumpfstiche. Aber nach ♣A, ♣K wird ein drittes Treff gespielt und der Partner schnappt mit ♥B. Der Alleinspieler überschnappt mit ♥D. Damit macht die ♥10 einen Stich.

Beispiel 2



Wieder sieht es so aus, als würde der Alleinspieler alle Trumpfstiche machen. Aber nach ♣A, ♣K wird ein drittes Treff gespielt und der Alleinspieler muss vorstechen. Nimmt er ein kleines Coeur, können Sie überstechen. Nimmt er ein hohes Coeur, macht Ihre ♥10 einen Stich.