

Board 60

Teiler Ost ♠ D B 2
 N-S in Gefahr ♥ D 8 3
 ♦ A K 3
 ♣ A 10 6 4

♠ 10 9 6 4
 ♥ A 10 7
 ♦ 9 8 4
 ♣ K 8 3



♠ 7
 ♥ K B 4 2
 ♦ 10 7 6 2
 ♣ B 9 5 2

♠ A K 8 5 3
 ♥ 9 6 5
 ♦ D B 5
 ♣ D 7

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♦ 4			

Aufgabe zum 60. Quiz:

Nach der Eröffnungsansage seines Partners steht für Nord das Vollspiel in Pik fest. Da Nord für eine direkte Hebung in 4Pik (zeigt maximal 10 Figurenpunkte und mindestens eine Vierer-Länge in Pik) zu stark ist, geht er den Umweg über eine neue Farbe. Süd zeigt mit der Wiederholung seiner Farbe eine schwache Hand. Das 2Pik-Gebot verspricht dabei keinesfalls eine Sechser-Länge. West startet passiv mit der Karo-4 (bitte nicht „top of nothing“ im Farbkontrakt, sonst weiß Ihr Partner nie, ob Sie kurz sind!). Wie gehen Sie vor, um Ihren Treff-Verlierer zu vermeiden?

Lösung zum 60. Quiz:

Ein sehr schweres Spiel! Mit drei unvermeidbaren Coeur-Verlierern und einem unvermeidbaren Treff-Verlierer kann der Kontrakt nur über ein Endspiel gewonnen werden. Hierzu muss der Alleinspieler alle Trümpfe und Karos abziehen und die Gegner anschließend mit Coeur zu Stich bringen. Da die Gegenspieler Ihre Treff-Figur nicht blank stellen dürfen (der Alleinspieler würde sonst zwei Treff-Stiche machen), kann jeder von ihnen nur drei Coeur-Karten halten. Nach Abzug der drei Coeur-Stiche muss der am Stich befindliche Gegner Treff öffnen. Nun muss sich der Alleinspieler richtig entscheiden, wer den Treff-König besitzt. Schauen Sie sich die Lösung an – Sie werden verstehen, wie der Alleinspieler vorgehen muss, um seinen Kontrakt zu gewinnen. Die Gegner können sich einfach nicht wehren!

<https://bridge-training.com/player/index.php?dds=ArFLYdXA>