

Board 28

Teiler West ♠ 6 4 3
 N-S in Gefahr ♥ K 6
 ♦ A 10 4
 ♣ 10 7 6 5 4

♠ 9 5
 ♥ D B 9 7 4
 ♦ D 9 8
 ♣ A 9 8



♠ B 10
 ♥ A 10 8 3 2
 ♦ K 3 2
 ♣ B 3 2

♠ A K D 8 7 2
 ♥ 5
 ♦ B 7 6 5
 ♣ K D

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	Pass	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠

alle passen
 4 ♠ von Süd
 Ausspiel: ♥ D

Zur Reizung:

Eine aggressive 4Pik-Ansage bringt Sie, wie zu erwarten, in ein knappes Vollspiel. Der Gegner beginnt (nach Coeur-Dame Ausspiel) mit zwei Runden Coeur. Wie gehen Sie vor, um Ihren Kontrakt zu erfüllen?

Hinweis:

Wenn Sie in Karo zwei Stiche verlieren, gehen Sie down. Wenn nicht ausgerechnet die Karo-Marriage vor dem Karo-Ass platziert sitzt, müssen Sie versuchen Ihre Länge in Treff zu entwickeln. Wie gehen Sie dazu vor?

Zum Spiel:

Für den Anfang ist es wichtig, dass Sie das Ausspiel mit der Trumpf 7 stechen (für einen späteren Übergang zum Dummy). Anschließend beginnen Sie Ihre Treffs zu entwickeln. Mit Treff-Ass bei Stich kann West nicht auf Karo wechseln, da Sie in Karo ansonsten nur einen Stich abgeben werden. Daher sollte der Gegner auf Trumpf wechseln. Sie gewinnen das Trumpf-Rückspiel, ziehen die zweite Treff-Figur ab und gehen mit der dritten Trumpf-Runde zum Dummy. Schnappen Sie nun ein Treff in der Hand. Die beiden verbliebenen Treffs am Dummy sind jetzt hoch. Sie erreichen den Dummy mit Karo-Ass und können auf Treff zwei Karo-Verlierer abwerfen. Just made.

<https://bridge-training.com/player/index.php?dds=VbqDsv2u>