

Board 28

Teiler West	♠ 6 4 3
N-S in Gefahr	♥ K 6
	♦ A 10 4
	♣ 10 7 6 5 4
♠ 9 5	♠ B 10
♥ D B 9 7 4	♥ A 10 8 3 2
♦ D 9 8	♦ K 3 2
♣ A 9 8	♣ 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 Trumfp 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 Trumfp wechseln. Sie gewinnen das Trumfp-Rückspiel, ziehen die zweite Treff-Figur ab und gehen mit der dritten Trumfp-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>