

Board 34

Teiler Ost	♠ B 8 4
N-S in Gefahr	♥ K 8 4 2
	♦ A K 7 3
	♣ 8 4
♠ K 9 5	♠ A 10 7
♥ B 10	♥ 9 3
♦ 10 6 4	♦ D B 9 5 2
♣ D 10 7 5 3	♣ A K 6



♠ D 6 3 2
♥ A D 7 6 5
♦ 8
♣ B 9 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	1 ♥
Pass	3 ♦ ¹	Pass	3 ♥

alle passen

1. Mixed Raise = 4er-Coeur, ca. 8-11 FP
 3 ♥ von Süd
 Ausspiel: ♦ 4

Aufgabe zum 34. Quiz:

Nord beschreibt seinen 4er-Anschluss in Coeur mit 10 FP durch einen Sprung in Gegners Farbe. Dies ist ein sogenannter Mixed-Raise. Er zeigt einen 4er-Anschluss mit ca. 8-11 FP. Ein Mixed-Raise ist stärker als ein direktes 3Coeur-Gebot (ca. 5-8 FP mit 4er-Coeur) und schwächer als eine 3Coeur-Hebung mit dem Umweg über 2 in Gegners Farbe (ca. 12-13 FP mit 4er-Anschluss). Es hilft auch in der Gegenreizung differenzierte Absprachen über die Stärke der jeweiligen Hebung zu haben. West startet mit Karo 4. Wie gehen Sie vor, um den Verlust von drei Pik-Stichen zu vermeiden?

Hinweis:

In Pik besitzen Sie die klassische Konstellation einer Farbe, die Sie nicht selbst anfassen sollten. Wie müssen Sie vorgehen, um den Gegner dazu zu zwingen Pik zu spielen?

Lösung zum 34. Quiz:

In dieser Hand gilt es für den Alleinspieler zu vermeiden, die Farbe Pik anzufassen. Um dies zu erreichen, muss der AS die Nebenfarben (Coeur und Karo) eliminieren und anschließend den Gegner zu Stich (mit Treff) bringen.

Gewinnen Sie das Ausspiel mit Karo-König und werfen auf Karo-Ass ein kleines Treff ab. Im dritten Stich schnappt der AS ein kleines Karo in der Hand und zieht nun zwei Runden Trumpf (am Dummy mit Coeur-König endend).

Der AS schnappt jetzt den letzten Karo in der Hand und steigt nun mit Treff an die Gegner aus. Wenn der Gegner Pik anfasst, gibt der AS nur zwei Pik-Stiche ab und wenn der Gegner Treff oder Karo spielt (Doppelchicane), kann der AS am Dummy einen Pik-Verlierer abwerfen und in der Hand stechen. Somit verliert er ebenfalls nur zwei Stiche in Pik. Elimination und Endspiel. Eine häufig vorkommende Spieltechnik.

<https://bridge-training.com/player/index.php?dds=Nn6XgSJU>