

**Board 37**

Teiler Nord ♠ 8 6  
 N-S in Gefahr ♥ A B 8 3  
 ♦ K 6 4 3  
 ♣ 9 6 5

♠ K B 4 3  
 ♥ 4  
 ♦ D 10 9 2  
 ♣ D B 10 3



♠ A D  
 ♥ K 10 9 7 5 2  
 ♦ A B 8  
 ♣ A K

♠ 10 9 7 5 2  
 ♥ D 6  
 ♦ 7 5  
 ♣ 8 7 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	2 ♥
Pass	3 ♥	Pass	3 ♠ <sup>3</sup>
Pass	4 ♦ <sup>4</sup>	Pass	4 SA <sup>5</sup>
Pass	5 ♦ <sup>6</sup>	Pass	5 ♠ <sup>7</sup>
Pass	6 ♦ <sup>8</sup>	Pass	6 ♥

alle passen

1. bel. Semiforcing
2. Relay
3. Kontrollgebot
4. Kontrollgebot
5. Key Card Blackwood
6. 1 Keycard
7. Trumpf-Dame?
8. Ja (10ter Trumpf) und Karo-König

6 ♥ von Süd

Ausspiel: ♣ D

Zur Reizung:

Süd beschreibt seine 6er-Länge mit 21 FLP durch ein Semiforcing in Coeur. Nord sollte sein Blatt aufwerten (zusätzliche Trümpfe und Pik-Kürze) und mit der einfachen Hebung in 3Coeur Schlemminteresse zeigen. Es folgend Kontrollgebote und die Assfrage (Key-Card-Blackwood). Da auch noch die Trumpf-Dame fehlt, fragt Süd mit dem nächsten Relay weiter. Hierbei muss Süd die Trumpf-Farbe auslassen. Mit 6Karo bejaht Nord die Trumpf-Dame (er geht von 10 Trümpfen aus – damit kompensiert er die fehlende Trumpf-Dame) und zeigt gleichzeitig seinen Karo-König. Süd weiß immer noch nichts über den Pik-König und bremst mit 6Coeur ab.

Hinweis:

West spielt die Treff-Dame aus. Wie gehen Sie vor, um Ihren Pik oder Ihren Karo-Verlierer zu vermeiden?

Lösung zum Spiel:

Der Alleinspieler darf keine zwei Stiche verlieren. Es könnte der Pik-Impass und der Karo-Impass verlieren. Um sich davor zu schützen, sollte der Alleinspieler Die Treffs und die Coeurs eliminieren und anschließend ein kleines Karo zur 8 spielen. Mit Karo 9 bei Stich kann sich West nicht mehr befreien und muss durch sein Rückspiel dem Alleinspieler einen Stich schenken (Treff in die Doppelchicane oder Pik/Karo in die Gabel). Solange in Trumpf die Dame unter Ass-König fällt, hat der Kontrakt 100 %. Eine technisch sehr schöne Hand.