

**Board 44**

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

♠ K 9 8 5 2  
 ♥ 5 2  
 ♦ 7 5 4  
 ♣ K 9 5



♠ B 3  
 ♥ B 10 8 7 4  
 ♦ B 10 8 2  
 ♣ A 3

♠ D 10 6  
 ♥ K 6  
 ♦ A 9 3  
 ♣ D B 10 8 6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	1 ♣
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 5			

**Aufgabe zum 44. Quiz:**

Süd beschreibt seine ausgeglichene Verteilung in der Rückantwort mit 1 SA. Dies zeigt 12-14 FLP und verneint eine 4er-Oberfarbe. Nord sagt mit garantierten 27 Punkten das Vollspiel an.

**Hinweis:**

West greift mit der Pik 5 die vierthöchste Karte seiner längsten Farbe an. Wenn Sie auf Nord klein bleiben, setzt Ost den Pik-Buben ein. Wie gehen Sie vor, um Ihre Stiche in Treff zu entwickeln?

**Lösung zum 44. Quiz:**

Unsere Arbeitsfarbe heißt Treff. Die Arbeitsfarbe des Gegners ist Pik. Da der Gegner zwei Entrées in unserer Arbeitsfarbe Treff besitzt UND Kommunikation in Pik hat, müssen wir diese Kommunikation durch Ducken unterbrechen. Lassen Sie Ost den ersten Stich mit Pik-Buben gewinnen. Die Pik Fortsetzung gewinnen Sie mit dem Pik-Ass (nur wenn West den König legt – sonst bleiben Sie natürlich klein). Nun beginnen wir unsere Arbeitsfarbe Treff zu entwickeln. Da Ost kein Pik mehr hat, kann Ost mit Treff-Ass bei Stich kein Pik mehr fortsetzen. Der Alleinspieler wird den Kontrakt mit einem Überstich gewinnen. Duckt der Alleinspieler nicht im ersten Stich, so muss Ost die erste Treff-Runde mit dem Treff-Ass gewinnen und Pik fortsetzen. Der Kontrakt fällt bei dieser Spieldurchführung einmal.

<https://bridge-training.com/player/index.php?dds=87kXUp3S>