

Woche 44:

VERSCHLUCKE DICH NICHT ...

A) Nord

♠ 9 2
♥ B 4 2
♦ K 7 6 4 3 2
♣ 7 3

Süd

♠ A 7
♥ A K D
♦ A 8 5
♣ K 9 6 4 2

Süd	West	Nord	Ost
2SA	Pass	3SA	---

Ausspiel: Pik-6 / Ost: Pik-Dame

B) Nord

♠ B 3
♥ A K D
♦ 9 8 3
♣ 9 8 7 5

Süd

♠ A 6
♥ 8 4 3
♦ K 4 2
♣ A K D 6 4

Süd	West	Nord	Ost
1SA	Pass	3SA	---

Ausspiel: Pik-10 / Ost: Pik-Dame

Fragen für beide Probleme

Duckst Du den ersten Stich?

Was spielst Du in den ersten 4-5 Stichen; sei ganz exakt !

→ LÖSUNG NÄCHSTE WOCH

Woche 44: VERSCHLUCKE DICH NICHT ... (LÖSUNG)

(aus „Begleitete Partie“ von Jürg Hertli)

Auch bei einfachsten Speisen kann ein Brocken „im falschen Hals lebensbedrohlich werden“; übertragen auf das Bridge-Spiel kann eine Farb-Blockade den bestens Kontrakt „dem Tode weihen“!

PROBLEM A)

- 1) Wenn Du DUCKST, spielt Ost **Treff-D** zurück; wie immer Du nun reagierst, O/W kassieren nun **Ass**, **Bube** und **10** und spielen schliesslich wieder Pik ..
→ Du hast das Problem jetzt immer noch vor Dir

Du nimmst also SOFORT das **Pik-Ass**

- 2) Wo liegt das PROBLEM?
Deine einzige – nicht mal kleine – Chance liegt in der Karo-Farbe: Wenn die vier **Restkarten 2-2** verteilt sind (41%), machst Du **SECHS KARO-STICHE** Wie spielst Du also diese Farbe ab?
- 3) Wenn Du zuerst Karo-Ass und dann die **KARO-5** spielst, bist Du **REINGEFALLEN**: nachdem die Gegner **D, B, 10** und **9** zugegeben haben, ist die **Karo-8 HOCH**, die Farbe ist **BLOCKIERT**
- 4) Wenn Du korrekt mit Karo-8 fortgesetzt hast, machst Du mind. **1P, 3H** und **6K**, also bereits 10 Stiche

PROBLEM B

- 1) Wenn Du DUCKST, spielt Ost **Karo-D** zurück; wie immer Du nun reagierst, O/W kassieren nun **evtl. VIER KARO-STICHE** und Du **FÄLLST EINMAL**

Du nimmst also SOFORT das **Pik-Ass**

- 2) Deine Stichquelle sind natürlich die Treff: In 90% fällt die Farbe aus; selbst **B 10 3 2** in Ost kannst Du noch fangen:
 - a) Nach dem Treff-Ass gehst Du in Herz auf den Tisch und spielst Treff-9, Ost muss decken
 - b) Nochmals in Herz zum Tisch und Treff-8; ob Ost nun deckt oder nicht, es werden 5 Treff-Stiche
- 3) Wo liegt das PROBLEM?
Die Treff-Karten sind etwas „merkwürdig verteilt“: Wenn Du auf Treff-Ass vom Tisch die **TREFF-5** gibst, **BLOCKIERT DIE TREFF-FARBE !!**
- 4) Du musst also auf das Treff-Ass z.B. **TREFF-7** zugeben, selbst wenn **WEST NICHT BEDIENT** (vgl. Punkt 2); wenn West und Ost beide bedienen (d.h. die Farbe fällt aus), musst DU nun auf Treff-König und -Dame die **TREFF-8** und die **TREFF-9** zugeben, damit Deine **Treff-6** in der Hand **HOCH WIRD**
→ Du hast kein anderes **ENTRY** in Deine Hand