

Woche 01:

Woche 01: AUS FEHLERN LERNEN ! (LÖSUNG)

GV-2012 Luzern: Josi Erni (N) & Jürg Hertli (Süd)

### AUS FEHLERN LERNEN !

Teiler: Ost

Gefährlich: ---

#### Nord

♠ A 8 6  
♥ -  
♦ B 9 7  
♣ K B 10 9 8 5 2

#### Süd

♠ K D 10 7 3  
♥ 10 9 7 3  
♦ 8  
♣ A D 3

Ost	Süd	West	Nord
1 ♥	Pass <sup>1)</sup>	2 ♥	3 ♣
4 ♥	4 ♠ <sup>2)</sup>	X	---

1) Ich lizitiere NIE mit Länge in Eröffners Farbe; wenn West Pik lizitiert, bin ich im Gegenspiel

2) Nach Nord's 3T – ungepasst - erwarte ich eine 7er-Treff mit Nebenwert in Karo oder Pik

Ausspiel: Karo-Ass und -König

Ich wählte Spielplan A:

- Stechen
- 3x Trumpf ziehen (stehen 4-1)
- und bin schliesslich 3x gefallen
- hat uns den Sieg vermasselt!

Spielplan B wäre:

- Karo-König stechen
- Herz schnappen
- Treff zum Ass
- Herz schnappen
- Karo schnappen und Treff ...

Spielplan C: Was sonst ??

**AUFGABE: Finde meine Fehler !**

LÖSUNG NÄCHSTE WOCHE

### 4 Pik von Süd

#### Nord

♠ A 8 6  
♥ -  
♦ B 9 7  
♣ K B 10 9 8 5 2

#### West

♠ B 6 4 2  
♥ 8 6 4 2  
♦ A K 3  
♣ 7 4

#### Ost

♠ 9  
♥ A K D B 5  
♦ D 10 6 5 4 2  
♣ 6

#### Süd

♠ K D 10 7 3  
♥ 10 9 7 3  
♦ 8  
♣ A D 3

### MEINE FEHLER UND UNTERLASSUNGSSUENDEN

- 1) Ich habe die gegnerischen Möglichkeiten nicht abgeklärt
- 2) Ich habe das Lizit – insbesondere das X – nicht gewürdigt
- 3) Mein Spielplan war einfach „hau ruck“ statt durchdacht
- 4) Das Ausspiel hilft mir ja, nach Treff-Ausspiel wäre die Kommunikation bereits gestört ..., habe ich vernachlässigt

### ANTWORTEN

- 1) Wenn die Gegner 4H spielen machen wir MAXIMAL ein Treffstich und MAXIMAL 2 Pik-Stiche, d.h. die Gegner erzielen 10-12 Stiche = 420-480 Punkte
- 2) Ost muss eine sehr starke Herz mit guter Nebenfarbe haben; Wests Kontra zeigt im Prinzip 4er-Pik mit Bube
- 3) Wenn die Trümpfe nicht ausfallen, ist Nord's lange Treff komplett entwertet; der Plan muss gegen 4-1 taugen!
- 4) West kann nebst den gezeigten Werten und Pik-Buben praktisch nichts mehr haben; er hat 1-2 Treffs

### FOLGERUNGEN UND SPIELPLAN

- 1) Beide Seiten haben 20 HP, selbst wenn O/W nicht im Vollspiel sind, ist 1 kontrierter Faller exzellent
- 2) Spielplan B war deutlich besser!
- 3) Spielplan C: Einen Trumpfstich abgeben, z.B. Trumpf-10:
  - Wenn West duckt, machen wir 12 Stiche!
  - Wenn West deckt – dann hat er auch Pik-9 – lassen wir ihn bei Stich und geben noch 1 Karo ab = 10 Stiche!
  - das 4. Karo sticht Nord, Pik-Ass, Treff, 2x Pik, FERTIG