

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 2 - Ducken

Board 1
 Teiler Nord
 Keiner in Gefahr

♠ 7 6
 ♥ A 10 9
 ♦ A K 6 3 2
 ♣ D 7 5

♠ B 4 3 2
 ♥ B 8
 ♦ D 7
 ♣ B 9 4 3 2

♠ D 10 9
 ♥ K D 7 3 2
 ♦ B 10 8
 ♣ 10 8

♠ A K 8 5
 ♥ 6 5 4
 ♦ 9 5 4
 ♣ A K 6

	13 5 8 14		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦*	1 ♥	X ¹
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
 1. Negativkontra, zeigt 4er ♠
 3 SA von Nord
 Ausspiel: ♥ 3

O spielt ♥ 3 aus (vierthöchste der besten Farbe). N hat in ♥ nur das ♥ A und duckt einmal (7-6 = 1x ducken). Nun ist O der gefährliche Gegenspieler, denn er hat noch 3 sichere ♥-Stiche. Also wird 2x ♦ vom Tisch gespielt. wenn W die ♦ D legt, wird geduckt "Verbeugung vor den Königin".

Board 2
 Teiler Ost
 N-S in Gefahr

♠ D 7 6
 ♥ 10 8 7 6
 ♦ D 8 3 2
 ♣ 7 3

♠ 10 5
 ♥ K D 3 2
 ♦ A K 9 6
 ♣ B 10 6

♠ A 8 4
 ♥ A 4
 ♦ B 10 5
 ♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2
 ♥ B 9 5
 ♦ 7 4
 ♣ D 8 2

	4 13 16 7		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
 1. Stayman (Sofortauskunft)
 3 SA von Ost
 Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3
 Teiler Süd
 O-W in Gefahr

♠ K 8
 ♥ 8 7 2
 ♦ A 10 3
 ♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
 ♥ A 10 9 6 4
 ♦ D 9 5
 ♣ 7 5

♠ B 6 4 3 2
 ♥ B 3
 ♦ B 7 6
 ♣ K 8 4

♠ A 9 5
 ♥ K D 5
 ♦ K 8 4 2
 ♣ D B 2

	11 8 6 15		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft
 3 SA von Süd
 Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4
 Teiler West
 Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2
 ♥ B 9 5
 ♦ 7 4
 ♣ D 8 4

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

♠ 5 4
 ♥ K 10 3
 ♦ A K 9 6 2
 ♣ B 10 6

♠ 8 7 6
 ♥ D 8 7 6 2
 ♦ D 8 3
 ♣ 7 3

	9 16 11 4		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		3 SA	alle passen
1 SA*	Pass		

* Sofortauskunft
 3 SA von West
 Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 2 - Ducken

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4

♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

17
7 5
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7

♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

8
9 17
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	Pass
	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2

♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

12
7 7
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3

♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

5
13 13
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.