

Schnitt in die richtige Richtung

- Wenn D oder B fehlen, kann die Richtung eines Schnitts manchmal ausgesucht werden.
- Schneiden Sie in die Richtung, bei der der gefährliche Gegner, der eine lange hochgespielte Farbe hält, nicht ans Spiel kommt.

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

| | | |
|--------------|--------------|----------------|
| | N | |
| | ♠ K D 6 5 | |
| | ♥ 8 3 | |
| | ♦ K 7 | |
| | ♣ A B 10 9 4 | |
| W | | O |
| ♠ B 9 8 7 2 | | ♠ 10 4 |
| ♥ 9 5 | | ♥ A D B 10 7 6 |
| ♦ D 10 9 4 3 | | ♦ B |
| ♣ 2 | | ♣ D 7 6 5 |
| | S | |
| | ♠ A 3 | |
| | ♥ K 4 2 | |
| | ♦ A 8 6 5 2 | |
| | ♣ K 8 3 | |

a.) Kontrakt

| | | | |
|-----|------|------|------|
| Süd | West | Nord | Ost |
| | --- | 1 ♣ | 2 ♥* |
| 3SA | --- | --- | --- |

2 ♥* Weak Two, 6-10 F 6er ♥

Ausspiel: ♥9

b.) Sofortstiche zählen

3 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥ (nach dem Ausspiel)

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣ → 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo wird der fehlende Stich gewonnen? Eindeutig in ♣. Wenn der Schnitt auf die ♣D gelingt, gibt es sogar 3 zusätzliche ♣-Stiche.

d.) Ausspiel gewinnen?

O übernimmt die ♥9 mit der ♥10. Wie nennt man dieses Manöver? Ein Blanko-Coup im Gegenspiel. O versucht, die Kommunikation mit seinem Partner W aufrecht zu erhalten, der nach dieser Reizung wohl 2 ♥-Karten hält.

Wenn Sie im ersten Stich ♥K nehmen, bleibt die Kommunikation zwischen den Gegenspielern intakt. Dann müssen Sie raten, wer die ♣D besitzt.

Im aktuellen Fall können Sie den Kontrakt zu 100% erfüllen, wenn Sie ♥10 ducken.

e.) Wie geht es weiter?

W spielt ♥5, die O mit ♥A übernimmt. Danach wird der letzte ♥-Stopper beseitigt, Sie gewinnen mit ♥K. Jetzt darf O nicht mehr ans Spiel kommen, dann er hat noch 3 sichere Stiche in ♥. Sie gehen mit ♦ zum Tisch und spielen ♣B. Sie bedienen klein ♣3 und W legt die ♣2.

Danach folgt ♣4 zur ♣8 und ♣K. Die ♣-Farbe liefert jetzt 5 Stiche.

f.) Was ist noch zu beachten?

Sie müssen wieder zum Tisch kommen. Um eine ♠-Blockade zu vermeiden, spielen Sie ♠A und dann die ♠3 zu ♠K und dann ♠D. Sie spielen die hohen ♣-Karten und kassieren ♦A für 11 Stiche.

g.) Ergebnis

3SA +2 +460

Verzicht auf einen Schnitt

- Wenn einer der Gegner gefährlich ist, sollten Sie alles tun, um zu verhindern, dass er ans Spiel kommt. Eine mögliche Maßnahme ist es, auf einen Schnitt zu verzichten.

Beispiel

Teiler W, N-S

| | | |
|--|------------|-----------|
| | N | |
| | ♠ K D 6 | |
| | ♥ 10 5 4 | |
| | ♦ B 8 6 3 | |
| | ♣ A 8 3 | |
| | | O |
| | | ♠ 9 7 5 4 |
| | | ♥ K 2 |
| | | ♦ 7 5 4 2 |
| | | ♣ D 10 9 |
| | S | |
| | ♠ A B 3 | |
| | ♥ D B 9 | |
| | ♦ A D 10 9 | |
| | ♣ K 5 2 | |

www.bridgeakademie-froehner.de

a.) Kontrakt

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| | --- | --- | --- |
| 1SA | --- | 3SA | --- |
| --- | --- | | |

Ausspiel: ♥6

b.) Sofortstiche zählen

- 3 Sofortstiche in ♠
 - 1 Sofortstich in ♥ (nach der offensichtlichen Fortsetzung)
 - 1 Sofortstich in ♦
 - 2 Sofortstiche in ♣
- 7 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo werden die fehlenden Stiche gewonnen? Eindeutig in \spadesuit . Wenn der Schnitt auf die \spadesuit K gelingt (50%-Chance), gibt es sogar 3 zusätzliche \spadesuit -Stiche.

d.) Welche Gefahr droht?

W hat \heartsuit , die schwache Farbe ausgespielt. Ist die \heartsuit -Farbe 5-2 verteilt, drohen 5 Stiche für die Gegner (4 in \heartsuit und einer in \spadesuit).

e.) Wie geht es weiter?

Auf die ausgespielte \heartsuit 6 legt Ost den \heartsuit K und spielt die \heartsuit 2 nach. W übernimmt den \heartsuit B mit dem \heartsuit A und setzt zum 3. Stich \heartsuit fort. Ost wirft die \spadesuit 4 ab.

f.) Wie ist die Verteilung?

Leider ist die Verteilung ungünstig. W darf nicht mehr zu Stich kommen. Der Schnitt in \spadesuit geht aber in seine Richtung. Also wird auf den \spadesuit -Schnitt verzichtet und des \spadesuit A geschlagen.

Um O zum Decken verleiten, wird mit \spadesuit zum Tisch gegangen und von dort \spadesuit B geordert.

Der Alleinspieler wird mit dem blanken \spadesuit K belohnt.

g.) Ergebnis

3SA +1 +630

www.bridgeakademie-froehner.de