

## DEZEMBER-QUIZ

West:

♠ A K

♥ K 10 3

♦ A D 6 5 4

♣ B 6 2

3SA von West

Ausspiel: ♥ 5

Ost:

♠ B 9 7 4

♥ 9 6 2

♦ K B

♣ A K 5 2

Gefällt Dir das

Ausspiel? J/N

Links siehst Du Hand #8 vom Donnerstag, 3. Dezember

1. Was **antwortest** Du in Ost auf **1SA von West**?
2. Wenn der Kontrakt **3SA** lautet und Nord **Herz-5** spielt:
  - a) Wie viele Stiche machst Du **mindestens**?
  - b) Wie viele Stiche machst Du **wahrscheinlich**?
  - c) Wie viele Stiche machst Du **maximal**?  
Wie müssen die Farben dann verteilt sein?
3. Wenn Süd Herz-Dame gibt, was spielst Du in **Stich 1-5**?

## Der SA-Kontrakt

Im Gegensatz zu den Farbkontrakten gibt es hier keine Schnapper, das heisst man braucht hohe Karten oder lange Farben, um Stiche zu erzielen.

Die Punkte-Erfordernisse sind etwa

25-26 HP für 3SA

23-24 HP für 2SA

21-22 HP für 1SA

Vorbemerkung: Gefällt Dir das Ausspiel?

- a) Im Prinzip JA, da Du nun sicher einen Stich in Herz machst
- b) Pik-Ausspiel würde Dir hingegen gar nichts nützen
- c) Wie verhält es sich beim Treff-Ausspiel?

Du machst einen zusätzlich Stich in Treff, nämlich den Buben; egal wer die Treff-Dame hält

Ist es gefährlich, in Ost klein zu bleiben in Treff, weil dann Süd Herz durch den König spielen könnte?

Wenn Nord nun in Herz **Ass, Dame und Bube** hat? Oder wenn Dich Süd mit Herz-Dame „prüft“?

⇒ **Bevor Du jetzt weiter liest, mache Dir ein paar Gedanken dazu!**

Die Haltung **K 10 x** genügt immer, um die Farbe zu stoppen, wenn Süd NIE MEHR ZU STICH kommt!

Dies ist hier der Fall:

- Auf ein kleines Herz legst Du die 10, Nord muss stechen und der König ist der Stopper
- Auf Herz-Dame oder -Bube gibst Du den König, und Du stoppst die Farbe nun mit **10 x** sicher

### Zu den Fragen

- 1) Auch wenn man mit 27-29 HP oft besser in SA als in Farbe spielt – man erzielt häufig exakt die gleichen Stiche wie im Farbspiel und das zählt dann 10 Punkte mehr – sollte man hier 2T-Stayman lizitieren (sogar unbedingt, falls in der 1SA-Eröffnung eine 5er-Oberfarbe „erlaubt“ ist)  
GRUND: Die Herzfarbe ist schwach, selbst Karo kann äusserst gefährlich werden im SA-Kontrakt  
Nach Partners 2K-Antwort muss man halt trotz Bedenken 3SA bieten
- 2) Im SA-Kontrakt zählt man immer ZUERST die TOP-STICHE, um dann ggf. zu planen, wo noch die notwendigen Zusatzstiche herkommen sollen; hier ist es relativ einfach:
  - 2 Top-Stiche in Pik
  - 4 Top-Stiche in Karo
  - 2 Top-Stiche in Treff
  - 1 Stich in Herz dank Herz-Ausspiel

- a) Du machst also in jedem Fall **mindestens 9 Stiche**
- b) Falls die Karo 3-3 oder 4-2 stehen machst Du **10 Stiche**
- c) Falls alles bestens liegt, machst Du **13 Stiche**
  - **Herz-Ass** in Nord
  - Ein Gegner hat in **Pik** genau **D 10**, dann werden B und 9 hoch
  - **Treff-Dame** ist **single oder double**, dann wird Treff-Bube hoch
  - **Karo** nicht 6-0 oder 5-1

3) Hier ist ein Spielplan gefragt:

- Die Herz-Dame MUSS mit dem König gestochen werden
  - wenn man duckt, folgt wieder Herz und Nord fällt mit Herz-Ass und -Bube den König!
- Offensichtlich ist nur bei Karo etwas Ueberlegung erforderlich:
  - ZUERST die Figuren im Dummy (Ost) kassieren
  - Dann mit Pik-Ass in die Hand und Pik-König kassieren:
    - falls die Dame erscheint, macht der Bube noch einen Stich
    - falls nicht, kann man später 1 x Pik abwerfen auf das 5. Karo
  - Dann die hohen Karos kassieren und 2x Herz und 1x Treff (oder Pik) abwerfen
  - Dann Treff-Ass und -König, falls die Dame fällt, gibt's hier noch einen Stich mit Wests Buben

Die ganze Hand:

# 8	♠ 8632	N	3	S	3
W/None	♥ AJ875	S	4	4	
Opt. res.	♦ 87	H	4	4	
-430	♣ 97	D	2	2	
		C	2	2	
♠ AK	♠ J974	E	10	10	
♥ KT3	♥ 962	S	9	9	
♦ AQ654	♦ KJ	H	8	9	
♣ J64	♣ AK52	D	10	11	
		C	9	11	
5	♠ QT5			430	
17	♥ Q4				
12	♦ T932				
6	♣ QT83				
♠					

War das eher einfach? Ja, wahrscheinlich schon, ABER:

- ⇒ Gegen uns hat man nach Herz-König zuerst Pik-Ass und -König abgespielt (Fehler!)
- ⇒ Dann kam man nach Karo-König und -Bube nicht mehr in die Hand!
- ⇒ RESULTAT: 1 x gefallen

Also immer zuerst den **Spielplan** machen:

1. **Top-Stiche** zählen
2. Falls nötig nach **Zusatzstichen** in langen Farben Ausschau halten (war hier nicht nötig)
3. Den **Spielablauf** für die ersten Stiche **planen**, BEVOR MAN WEITERSPIELT