

Bieten: 5-3- oder 4-4-Fit?  
 Spielen: Zusatzstiche holen  
 Quelle: Individualturnier Göppingen 1994

Teiler: Ost	in Gefahr: beide	Bietsystem: 5-Oberfarben	
N ♠ 9	O ♠ A K D 4 3	S ♠ B 7 5 2	W ♠ 10 8 6
♥ 9 8 2	♥ B 10 4 3	♥ 7 5	♥ A K D 6
♦ B 8 3 2	♦ 10 5	♦ A D 9 7 4	♦ K 6
♣ K D 9 8 2	♣ B 7	♣ A 5	♣ 10 6 4 3
6 P.	11 P.	11 P.	12 P.
	1 Pik (1)	paß	2 Treff (2)
paß	2 Coeur	paß	4 Coeur (3)
paß	paß	paß	

- (1) Mit 11 Punkten ist eine Eröffnung gerechtfertigt, wenn auf jede Antwort des Partners ein Wiedergebot möglich ist, das die Hand richtig beschreibt.
- (2) Ein Gebot, das hier einen doppelten Nutzen hat:  
 Es ist nötig, damit West mit seinem nächsten Gebot durch den Sprung auf 4 Pik sowohl die Pik-Unterstützung als auch 13 bis 16 Punkte (einschließlich Verteilungspunkten) zeigen kann, und es ermöglicht, einen eventuellen 4-4-Fit in Coeur zu finden.
- (3) West wählt den 4-4-Fit aus folgendem Grund:  
 In 68 % der Fälle sind fünf ausstehende Karten 3-2 verteilt. Dann kann der Alleinspieler dreimal Trumpf ziehen und mit seinen restlichen Trümpfen noch zwei Schnapper machen. Er bekommt also maximal fünf Trumpf-Stiche. Die 5-3-Nebenfarbe kann auch fünf Stiche bringen. Das sind also höchstens zehn Stiche in den beiden Fit-Farben.  
 Ist die 5-3-Farbe Trumpf, so macht sie nach dem Ziehen der gegnerischen Trümpfe noch zwei Stiche, insgesamt also maximal fünf. Die 4-4-Nebenfarbe bringt aber höchstens vier Stiche. Hier gibt es also maximal neun Stiche in den beiden Fit-Farben.

Gegen Osts Kontrakt 4 Coeur spielt Süd ♣ A aus und Treff nach in der Hoffnung auf einen Schnapper.

### Spielplan:

"Ich habe zwei Verlierer in Treff und zwei in Karo, wenn dessen As hinter dem König steht. Zunächst muß ich abwarten."

1. von Süd ♣ A - 3 - 2 - 7 für Süd
2. von Süd ♣ 5 - 4 - D - B für Nord
3. von Nord ♣ 8 - ♥ B - ♦ 4 - ♣ 6 für Ost

"Wenn ich zweimal Treff hoch schnappe, bringt das einen zusätzlichen Trumpf-Stich und kann ich später auf Pik beide Karo-Karten abwerfen. Dann mache ich fünf."

4. von Ost ♥ 3 - 5 - A - 2 für West
5. von West ♣ 10 - K - ♥ 10 - ♦ 7 für Ost
6. von Ost ♥ 4 - 7 - K - 8 für West
7. von West ♥ D - 9 - ♦ 5 - 9 für West
8. von West ♣ 6 - 9 - A - 3 für Ost
9. von Ost ♣ K - 5 - 8 - ♣ 9 für Ost

"Die Piks fallen leider nicht aus. Deswegen bin ich zum Erfüllen nun darauf angewiesen, daß das ♦ As vor dem König steht."

10. von Ost ♣ D - 7 - 10 - ♦ 2 für Ost
  11. von Ost ♦ 10 - D - K - 3 für West
- und noch einen Trumpf: Kontrakt erfüllt

Im Pik-Kontrakt gibt der Alleinspieler immer den ♣ B, das ♦ As und zwei Treffs ab. Die volle Partie ist hier deswegen nicht erfüllbar.