

Konventionen: Inverted Minors

Ausspiel: Sequenz-Spitze

Spielen: Zusatzchance

Quelle: nach Sheinwold: Bridge Puzzles Nr. 5 Seite 46/47

**Inverted Minors** (= umgedrehte Unterfarben)

erschwert den Gegnern das Finden ihres besten Kontrakts, wenn der Partner des Eröffners schwach ist, und lässt die Eröffnerpartei den möglichen SA-Kontrakt leichter finden oder den unmöglichen vermeiden, wenn der Partner stark ist.

Weiß der Partner nach einer Eröffnung 1 Treff oder 1 Karo einen 8-Karten-Fit in dieser Farbe und hat er keine 4-Oberfarbe, so hebt er

mit 6 bis 9 Punkten auf 3 in der Eröffnerfarbe (Schlussgebot für normal starken Eröffner),

ab 10 Punkten aber auf 2 Treff bzw. 2 Karo.

Nach der einfachen Hebung sagen die Partner zur Erkundung, ob ein SA-Kontrakt vorzuziehen ist, abwechselnd ihre Deckungen in den anderen Farben von unten nach oben an. Es bedeuten:

Gebot einer Farbe: in dieser Farbe habe ich eine Deckung.

Überspringen einer Farbe (niedriger als die gebotene): in dieser Farbe habe ich keine Deckung.

SA-Gebot: ich habe Deckung in den anderen Nebenfarben.

Rückkehr zur Eröffnungsfarbe: ich habe keine weitere Deckung.

Gebot einer Farbe, die man zuerst übersprungen hat: in dieser Farbe habe ich halbe Deckung

(Dx, Bxx oder ähnlich); Partner soll SA bieten, wenn auch er halbe Deckung in dieser Farbe hat.

Der Eröffner muss bieten, bis der Partner 2 SA, 3 in Eröffnungsfarbe, 3 SA oder 4 in Eröffnungsfarbe geboten hat.

Teiler: Nord in Gefahr: alle

N ♠ A K 4 2  
♥ 8 6 5  
♦ 8 6 5  
♣ A K 2  
14 P.

O ♠ B 10 6 3  
♥ D B 9 7 2  
♦ B 10 9 7  
♣ -  
5 P.

S ♠ 7 5  
♥ A K  
♦ A D 3 2  
♣ D 6 5 4 3  
15 P.

W ♠ D 9 8  
♥ 10 4 3  
♦ K 4  
♣ B 10 9 8 7  
6 P.

1 Treff

pass

2 Treff

(1)

pass

2 Pik (2)

pass

3 Sans Atout

(3)

pass

pass

pass

(1) "Mit meiner Stärke will ich volle Partie spielen, und zwar lieber 3 SA als 5 Treff."

(2) kein Stopper in Coeur, aber einer in Pik

(3) "Partner stoppt Pik, ich stoppe Coeur und Karo"

Süd spielt 3 Sans Atout. West spielt ♣ B als Höchste einer geschlossenen Sequenz.

Spielplan von Süd:

Ich habe an Stichen von oben 2 Pik + 2 Coeur + 1 Karo + 3 Treff.

Den neunten Stich wird wohl die Treff-Länge bringen.

1. von West ♣ B - 2 - ♥ 2 - ♣ D für Süd

Mit der Treff-Länge ist es nichts, wenn fünfde dagegen stehen. In Pik und Coeur ist kein zusätzlicher Stich möglich, aber in Karo dann, wenn der König im Schnitt steht. Und wenn nicht?

Zusatzchance: Die ♦ D kann auch einen Stich machen, wenn der ♦ K double steht oder die Karos 3-3.

Diese Chance muss ich nutzen.

2. von Süd ♦ 2 - 4 - 8 - 9 für Ost

3. von Ost ♥ D - K - 4 - 5 für Süd

4. von Süd ♠ 5 - 8 - K - 3 für Nord

5. von Nord ♦ 5 - 7 - A! - K für Süd und die jetzt hohe ♦ D macht den 9. Stich.

Beurteilung dieser Spielweise: Sie gewinnt den Kontrakt, wenn der sofortige Treff-Schnitt ihn verliert, weil ♦ K single hinter der Dame steht (7,26 %), und auch dann, wenn der Treff-Schnitt beim zweiten Mal verliert, weil ♦ K double hinter der Dame ist (8,08 %). Sie verzichtet auf den möglichen Überstich, wenn ♦ K zu dritt vor ♦ A + D steht (17,76 %). Alle anderen Verteilungen bringen gleiche Ergebnisse. Die Erfüllung des Kontrakts ist höher zu bewerten als ein verlorener Überstich.