

Woche 33:

**ALLES HAT SEINE ZEIT (Salomo)**  
nach einer Idee von Bobby Wolff

Teiler: Süd  
E/W vulnerable

|             |           |
|-------------|-----------|
| <b>Nord</b> |           |
| ♠           | A 6 3     |
| ♥           | 9 4 3     |
| ♦           | 10 5      |
| ♣           | A K 7 4 3 |
| <b>Süd</b>  |           |
| ♠           | D 5 4     |
| ♥           | A K 7 6 5 |
| ♦           | A 6 2     |
| ♣           | 9 8       |

|                   |             |                   |            |
|-------------------|-------------|-------------------|------------|
| <b>Süd</b>        | <b>West</b> | <b>Nord</b>       | <b>Ost</b> |
| 1 ♥               | Pass        | 2 ♠ <sup>1)</sup> | Pass       |
| 2 ♥ <sup>2)</sup> | Pass        | 4 ♥ <sup>3)</sup> | ---        |

- 1) 10/11+ HP
- 2) was sonst? 2SA wäre 15-17 HP
- 3) Nord setzt auf die 5er-Treff ...

Ausspiel: **Karo-Dame**

Wie lautet nun der provisorische Spielplan? Bitte notieren!

Frage an West: Karo-3 von Ost?  
Antwort: „Positive Marke“

Du zählst 5 Verlierer: 2 in Pik, 1 in Trumpf, 2 in Karo = 2 zu viel!

1 Karo schnappen, Pik-Abwurf auf Treff oder Pik-K bei Ost; Du duckst → es folgt ♦4 zum ♦K

**Wie lautet der Spielplan?**

Tipp

Die Trümpfe stehen 3-2  
Die Treffs stehen NICHT 3-3

→ LÖSUNG NÄCHSTE WOCH

Woche 33: ALLES HAT SEINE ZEIT (LÖSUNG)

**4 H von Süd**

|             |                                     |
|-------------|-------------------------------------|
| <b>West</b> |                                     |
| ♠           | K 9 8 7                             |
| ♥           | B 2                                 |
| ♦           | D <sup>1</sup> B 8 7 4 <sup>2</sup> |
| ♣           | D 6                                 |

**Nord**

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| ♠ | A 6 3                          |
| ♥ | 9 4 3                          |
| ♦ | 10 <sup>2</sup> 5 <sup>1</sup> |
| ♣ | A K 7 4 3                      |

**Ost**

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| ♠ | B 10 2                          |
| ♥ | D 10 8                          |
| ♦ | K <sup>2</sup> 9 3 <sup>1</sup> |
| ♣ | B 10 5 3                        |

**Süd**

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| ♠ | D 5 4                           |
| ♥ | A K 7 6 5                       |
| ♦ | A <sup>2</sup> 6 2 <sup>1</sup> |
| ♣ | 9 8                             |

Auch wenn Du nicht „bibelfest“ bist: ALLES HAT SEINE ZEIT !

**Wenn die Treff 3-3 wären, wäre es ein Kinderspiel:**

2 x Trumpf, Treff-Ass, Treff-König, Treff geschnappt, zum Pik-Ass und Pik-Abwurf auf die hohe Treff-7; wenn die Seite mit dem letzten Trumpf (hier Ost) nicht SOFORT schnappt, verschwindet auch noch der 2. Pik-Loser auf die 5. Treff !!

Aber ein **3-3-Stand hat nur eine 36% Wahrscheinlichkeit**, d.h. es lohnt sich absolut, den Plan so zu gestalten, dass man AUCH GEGEN EINEN 4-2-STAND ERFOLG hat.

Um gegen 4-2 vom 5. Treff profitieren zu können, braucht man in Nord ZWEI ENTRIES: Ein Entry ist das Pik-Ass, das zweite Entry ist DER KARO-SCHNAPPER ! Also:

1. Nach den beiden Karo-Runden A und K in Trumpf
2. Treff A und K ziehen und Treff schnappen
3. **JETZT** mit dem Karo-Schnapper in die Nord-Hand
4. Nochmals Treff schnappen → das 5. Treff wird hoch
5. Mit Pik zum Ass im Dummy
6. Letztes Treff spielen und ein Pik abwerfen

Man verliert 1 Trumpf, 1 Pik und 1 Karo. Selbst wenn Ost früher schnappen könnte in Treff, verbleibt man mit den beiden Entries Pik-Ass und Karo-Schnapper in Nord, um Treff hoch zu spielen und DAS 5. TREFF ZU GENIESSEN

*Frage: Hat West resp. Ost etwas verpasst im Gegenspiel?*