

Woche 38:

### DUCKEN MIT UEBERLEGUNG

Teiler: Nord

Gefährlich: O/W

#### Nord

♠ A 2  
 ♥ 9 7 4  
 ♦ A D 7 6 3 2  
 ♣ B 8

#### Süd

♠ D B 6 5  
 ♥ A 10 3 2  
 ♦ 9 5  
 ♣ A D 5

Süd	West	Nord	Ost
1 ♥ <sup>1)</sup>	Pass	2 ♦	Pass
2 SA	Pass	3 SA <sup>2)</sup>	---

Ausspiel: **Pik-10**

<sup>1)</sup> Dieses Paar spielt Swiss Acrol, d.h. **1H** verspricht **4 Karten**

<sup>2)</sup> Nach dem Motto: „Gehen mit einer langen Farbe 2SA, so gehen auch 3SA!“

Jede andere Farbe wäre Dir lieber gewesen, aber nun ist es wie es ist!

Du bleibst klein in Nord, aber Ost nimmt den **König** und spielt **Pik-4** zurück:

#### Wie lautet Dein Spielplan?

#### Zusatzfrage

Was hättest Du in Süd gelegt nach **Treff-10**-Rückspiel? Wie wäre dann Dein Spielplan?

➔ **LÖSUNG NÄCHSTE WOCH**

Woche 38: DUCKEN MIT UEBERLEGUNG (LÖSUNG)

(nach einer Idee von Nico Gardner)

#### 3 SA von Süd

#### Nord

♠ A 2  
 ♥ 9 7 4  
 ♦ A D 7 6 3 2  
 ♣ B 8

#### West

♠ 10 9 8 7 3  
 ♥ K B 6  
 ♦ K 10 4  
 ♣ K 4

#### Ost

♠ K 4  
 ♥ D 8 5  
 ♦ B 8  
 ♣ 10 9 7 6 3 2

#### Süd

♠ D B 6 5  
 ♥ A 10 3 2  
 ♦ 9 5  
 ♣ A D 5

#### Spielplan

- 1) Wie **IMMER** im SA-Kontrakt zählst Du zuerst die **STICHE**:  
3 in Pik, 1 in Herz, 1 in Karo, 1-2 in Treff, d.h. 2-3 fehlen
- 2) Zusätzliche Stiche sind **NUR IN KARO** möglich
- 3) Wo liegt das **PROBLEM**?  
Selbst wenn der Karo-Impass gelingt, wird die Karo-7 **NIE** hoch, da immer eine Seite mindestens 3 Karos mit einer höheren Karte (K, D oder 10) hat
- 4) Die **LÖSUNG** kann also nur darin liegen, dass
  - a) Der Karo-König im Impass liegt (50%)
  - b) Die Karo-Farbe 3-2 verteilt ist (68%)

**ALSO MUSS MAN EINE KARO-RUNDE DUCKEN!** Und da man sowieso im Dummy ist, legt man von dort sofort ein kleines Karo. Dies hat noch einen Vorteil: Wenn der Karo-König zu zweit bei Ost liegt, wird Ost ihn wahrscheinlich legen.

Wenn obiger Spielplan gelingt, machst Du 10-11 Stiche; wenn er misslingt, machst Du nur 6-7 Stiche!

#### Antwort zur Zusatzfrage

Nach Treff-10-Rückspiel könnte man das Treff-Ass **SOFORT** nehmen und den Karo-Impass spielen, das Pik-Ass verbliebe dann in Nord als **ENTRY**; aber wenn Ost KBx in Karo hält, verliert dieser Plan dennoch ...