

Kontrakt: 3SA von Süd, Ausspiel: ♠K

	♠105										
	♥8643										
	♦KDB7										
	♣A94										
♠KDB82	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center; width: 20px;">N</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;">W</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠764
	N										
W		O									
	S										
♥D72		♥B105									
♦864		♦A52									
♣87		♣B1062									
	♠A93										
	♥AK9										
	♦1093										
	♣KD53										

Um auf 9 Stiche zu kommen, müssen Sie die Karos entwickeln, indem Sie ♦A heraustreiben. Das reicht aber noch nicht aus. Darüber hinaus müssen Sie verhindern, dass der Gegner nach seinem ♦A noch vier Pik-Stiche bekommt, sollten diese 5-3 verteilt sein. Dazu müssen zwei Voraussetzungen erfüllt sein:

- die erste hängt vom Zufall ab: Ost muss das ♦A haben;
- die zweite hängt von Ihrer Spielweise ab und besteht darin, die Übergänge zwischen den gegnerischen Händen zu unterbrechen. Sie dürfen nämlich in der Praxis das ♠A erst in der dritten Runde nehmen. In den ersten beiden Pik-Runden müssen Sie „ducken“.

### 1) DER GEFÄHRLICHE GEGNER IST DER AUSSPIELER:

Kontrakt: 3SA von Süd, Ausspiel: ♠3 zu Osts Dame

	♠105										
	♥D75										
	♦K862										
	♣A1064										
♠KB932	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center; width: 20px;">N</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;">W</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠D76
	N										
W		O									
	S										
♥B83		♥10964									
♦D9		♦B1073									
♣D85		♣72									
	♠A84										
	♥AK2										
	♦A54										
	♣KB93										

8 sichere Stiche. Der fehlende Stich kann in Treff (absolut sicher) oder in Karo (hängt von der gegnerischen Verteilung ab) gefunden werden.

Ducken Sie zweimal Pik. Sie wissen zwar nicht, wer die ♣D hat, aber Sie wollen unter allen Umständen vermeiden, dass West (der gefährliche Gegner) an den Stich kommt. Dieser hätte nämlich noch genügend hohe Pik-Karten, um den Kontrakt zu Fall zu bringen.

Spielen Sie also den ♠K (die Dame könnte bereits fallen), legen Sie den Buben zum Schnitt vor und lassen Sie ihn laufen, falls West nicht deckt. Der Schnitt sitzt; Sie machen sogar einen Überstich. Hätte Ost die Dame gehabt, hätten Sie Ihren Kontrakt trotzdem genau erfüllt, da er kein Pik mehr hält!

## 2) DER GEFÄHRLICHE GEGNER IST DER PARTNER DES AUSSPIELERS (POSITIONELLER STOPPER):

Kontrakt: 3SA von Süd, Ausspiel: ♠3 zu Osts 10

	♠85										
	♥D75										
	♦K862										
	♣A1064										
♠AD932	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center; width: 20px;">N</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">W</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠1076
	N										
W		O									
	S										
♥B83		♥10964									
♦D93		♦B107									
♣72		♣D85									
	♠KB4										
	♥AK2										
	♦A54										
	♣KB93										

8 sichere Stiche. Ihr Pik-König ist in Gefahr, denn West hat mit Ass-Dame eine Gabel. Der König wird von den Gegenspielern leicht gefangen, wenn Ost an den Stich kommt und Pik durchspielt. Dies können Sie aber verhindern, indem Sie das ♣A spielen und dann auf Osts vermeintliche Dame schneiden. Sitzt der Schnitt nicht, kann West nur Pik spielen, indem er Sie mit dem König einen Stich machen lässt.

## 3) POSITIONELLER STOPPER (FORTSETZUNG)

Kontrakt: 3SA von Süd, Ausspiel: ♠3

	♠K5										
	♥D75										
	♦K862										
	♣A1064										
♠AB932	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center; width: 20px;">N</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">W</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">S</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠1076
	N										
W		O									
	S										
♥B83		♥10964									
♦D93		♦B107									
♣72		♣D85									
	♠D84										
	♥AK2										
	♦A54										
	♣KB93										

8 sichere Stiche. Legen Sie am Tisch den König. Da dieser den Stich gewinnt, muss West das Ass haben. Das bedeutet, dass Ost nicht mehr zu Stich kommen darf, ansonsten wäre Ihre Dame verloren. Spielen Sie also die Treffs wie im vorherigen Beispiel (Ass und dann die 10 zum Schnitt vorlegen). Ein Pik-Rückspiel von West kann Ihnen nicht schaden.

Die Techniken, den gefährlichen Gegner nicht an den Stich kommen zu lassen, werden auch in den Übungen und in der Serie „Alleinspiel“ der Kodierten Karten behandelt. Üben Sie diese Spieltechniken immer wieder in der Praxis.

**Lösung – Übung 1:**

	♠K5										
	♥D75										
	♦K862										
	♣A1064										
♠B9732	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 10px; text-align: center;">N</td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 15px; height: 15px; text-align: center;">W</td><td style="width: 10px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px; text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 10px; text-align: center;">S</td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠A106
	N										
W		O									
	S										
♥B83		♥10964									
♦D9		♦B1073									
♣D85		♣72									
	♠D84										
	♥AK2										
	♦A54										
	♣KB93										
Süd	West	Nord	Ost								
1SA	passe	3SA	passe								
passe	passe										

Ausspiel: ♠3

**Spielplan:**

Acht Stiche. Wenn der ♠K im ersten Stich „hält“, ist Ost der gefährliche Gegner, andernfalls West. Die ♣D muss beim gefährlichen Gegner gesucht werden. Dementsprechend muss geschnitten werden. Hat Ost das ♠A, muss die ♠D bis zur dritten Runde geduckt werden.

**Abspiel:**

- ♠K, Ost nimmt ♠A.
- Pik geduckt
- ♠D (West ist der gefährliche Gegner)
- ♣K (Testmanöver)
- ♣B (Schnitt)
- Süd macht zehn Stiche

**Lösung – Übung 2:**

	♠A1092										
	♥104										
	♦B83										
	♣AD63										
♠K6	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="width: 15px; height: 15px; background-color: #ccc;"></td><td style="text-align: center; font-size: 10px;">N</td><td style="width: 15px; height: 15px; background-color: #ccc;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center; font-size: 10px;">W</td><td style="width: 15px; height: 15px; background-color: #ccc;"></td><td style="text-align: center; font-size: 10px;">O</td></tr> <tr><td style="width: 15px; height: 15px; background-color: #ccc;"></td><td style="text-align: center; font-size: 10px;">S</td><td style="width: 15px; height: 15px; background-color: #ccc;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠D8754
	N										
W		O									
	S										
♥DB985			♥632								
♦A94			♦765								
♣752			♣K4								
	♠B3										
	♥AK7										
	♦KD102										
	♣B1098										

Süd	West	Nord	Ost
1♦	passe	1♠	passe
1SA	passe	2SA	passe
3SA	passe	passe	passe

Ausspiel: ♥D

**Spielplan:**

Vier Stiche (1 Pik, 2 Cœurs, 1 Treff). Die Karos bringen drei Stiche, die Treffs den Rest (auch wenn der Treff-Schnitt nicht sitzt). West ist der gefährliche Gegner. Dieser kann nur mit dem ♦A zu Stich kommen, Also muss zuerst Karo entwickelt werden. Um die gegnerische Kommunikation in Cœur zu unterbinden, muss sogar mit A und K einmal geduckt werden, da die gegnerische Seite zweimal (mit ♦A und ♣K) zu Stich kommen kann.

**Abspiel:**

- Cœur geduckt
- ♥K
- Karo bis das Ass fällt
- ♥A
- ♣B (Schnitt)
- Süd macht neun Stiche

## Hand 5

### Austeilung 13A: (Teiler: N, Gefahr: alle)

Nord			
♠ A 8 4			
♥ A 4			
♦ B 10 5			
♣ A K 9 5 4			
West		Ost	
♠ D 7 6		♠ K B 9 3 2	
♥ 10 8 7 6		♥ B 9 5	
♦ D 8 3 2		♦ 7 4	
♣ 7 3		♣ D 8 2	
Süd			
♠ 10 5			
♥ K D 3 2			
♦ A K 9 6			
♣ B 10 6			
Süd	West	Nord	Ost
		1SA	p
2♣	p	2♦	p
3SA	p	p	p

**Ausspiel:** ♠3. - Mit 8 Sofortstichen muss sich Nord entscheiden, ob er weitere Stiche in ♣ oder ♦ entwickeln soll. Da aber ♣-Schnitt an den Gegner mit der ♠-Länge (Ausspiel: ♠3) verlieren würde, nimmt er ♠A erst in der dritten Runde, zieht ♦A ab, spielt ♥2 zum A und entscheidet sich für den ♦-Schnitt gegen den „gefährlichen“ Ost, dessen hohe ♠s somit nicht mehr zum Zuge kommen.  
**Ergebnis: 3SA=, +600.**

## Hand 6

### Austeilung 14A: (Teiler: O, Gefahr: keiner)

Nord			
♠ A B 7 4 2			
♥ B 7			
♦ B 8 6			
♣ 7 3 2			
West		Ost	
♠ K D 6		♠ 9	
♥ A 6 2		♥ K D 5 4	
♦ A 10 4 2		♦ 7 5 3	
♣ B 8 4		♣ A K 10 9 6	
Süd			
♠ 10 8 5 3			
♥ 10 9 8 3			
♦ K D 9			
♣ D 5			
Süd	West	Nord	Ost
			1♣
p	3SA	p	p
p			

**Ausspiel:** ♠4. - Mit 7 Stichen muss West nach ♠4-

Ausspiel noch zwei Stiche entwickeln. Er gewinnt ♠K (Ducken hilft nur bei ♠s 7-2) und versucht zu vermeiden, dass Süd Wests ♠ D 6 unterspielen kann. Richtig ist, auf ♣-Schnitt zu verzichten und ♣ A K für 10 Stiche abzuführen. **Ergebnis: 3SA+1, -430.**

## Hand 9

### Austeilung 13B: (Teiler: N, Gefahr: alle)

Nord			
♠ 5 4			
♥ K 10 3			
♦ A K 9 6 2			
♣ B 10 6			
West		Ost	
♠ A D 9 3 2		♠ 8 7 6	
♥ B 9 5		♥ D 8 7 6 2	
♦ 7 4		♦ D 8 3	
♣ D 8 4		♣ 7 3	
Süd			
♠ K B 10			
♥ A 4			
♦ B 10 5			
♣ A K 9 5 2			
Süd	West	Nord	Ost
		p	p
1SA	p	3SA	p
p	p		

**Ausspiel:** ♠3. Süd besitzt 7 Sofortstiche, zwei weitere können in ♣ oder ♦ entwickelt werden. Um nach ♠3-Angriff ♠K zu schützen, spielt man ♦B zum A und legt dann ♣B zum Schnitt vor. West kann zwar die ♣D gewinnen, der gefährliche Gegner, Ost, der Süds ♠K hätte unterspielen können, wird „vermieden“. **Ergebnis: 3SA=, +600.**

## Hand 10

### Austeilung 14B: (Teiler: O, Gefahr: keiner)

Nord			
♠ B 9 6 5			
♥ 10 7			
♦ D B 9 6 2			
♣ K 4			
West		Ost	
♠ K D 3		♠ A 7 2	
♥ 9 6 2		♥ K D 5	
♦ 10 8 4		♦ A K 5	
♣ A B 8 3		♣ D 10 9 2	
Süd			
♠ 10 8 4			
♥ A B 8 4 3			
♦ 7 3			
♣ 7 6 5			
Süd	West	Nord	Ost
			1SA
p	3SA	p	p
p			

**Ausspiel:** ♥4. - Mit 7 Stichen muss Ost nach ♥4-Ausspiel noch zwei ♣-Stiche entwickeln. Es droht jedoch nach ♥4-Ausspiel, dass Nord nach ♣K mit ♥ fortsetzt und Süd vier ♥-Stiche für einen Faller erzielt. Um dies zu verhindern, duckt Ost im ersten Stich Nord's ♥10, gewinnt die 2. oder 3. ♥-Runde und schneidet jetzt in ♣. **Ergebnis: 3SA=, -400.**