

Gegenspiel 1A-24A

Austeilung 1

Teiler: Nord
Gefährlich: Keiner

♠ K 8
♥ K D 10 7 6 3
♦ A 8 5
♣ A 8

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

♠ A 10 4	16
♥ A 9 4 2	9 5
♦ 7 6 2	10
♣ D 4 3	

N	♣	♦	♥	♠	N
1	1	1	4	-	4
S	1	1	5	-	5
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	3 ♥
	4 ♥	Alle passen	

Wenn 3 ♥ nicht ein natürlicher Limit-Raise ist, dann führt 2 ♣ - 2 ♥ / 3 ♥ - 4 ♥ zum gleichen Resultat.

4 ♥ von Nord

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. O	♣ 2	3	10	<u>A</u>

4 erfüllt -- NS +420

West muss sehen, dass sein Partner nicht das ♣ A haben kann, da das Ausspiel unter einem Ass gegen einen Farbkontrakt zu riskant wäre. Es ist also bestimmt falsch den König im ersten Stich einzusetzen. Richtig ist die 10, um mit dem König weiterhin die Dame am zuch zu kontrollieren zu können. Wenn Ost den ♣ B hat, muss Nord das Ass einsetzen, um den Stich zu gewinnen und der König ist hoch. Andernfalls erzielt Nord zwei ♣-Stiche mit dem Ass und dem Buben, aber keinen dritten mit der Dame.

Nord kann auch im ersten Stich die Dame einsetzen, wenn er davon ausgeht, dass Ost den ♣ K hat. Er tut es aber nicht, weil er einerseits die ♣ D auch später für einen ♦-Abwurf hochspielen kann, falls der König bei Ost ist, und andererseits West die Gelegenheit zu einem Fehler geben will, wenn dieser den König hat!

Austeilung 2

Teiler: Ost
Gefährlich: N-S

♠ 7 5 4 2
♥ K 5
♦ K 8 4 2
♣ 8 6 5

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

♠ K 8	6
♥ D B 9 7 2	14 14
♦ 7 6 5 3	6
♣ 7 2	

N	♣	♦	♥	♠	N
-	1	-	-	-	-
S	-	1	-	-	-
O	4	-	-	3	2
W	4	-	-	3	2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	1 ♣	Pass
3 SA	Alle passen	1 SA	Pass

3 SA von Ost

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. S	♥ D	<u>A</u>	K	3
2. W	♣ 3	5	<u>10</u>	7
3. O	♣ <u>A</u>	2	9	6
4. O	♣ <u>K</u>	♥ 7	B	8
5. O	♣ 4	♦ 7	<u>D</u>	♠ 7
6. W	♦ <u>A</u>	4	10	3
7. W	♠ 10	2	6	<u>K</u>
8. S	♦ 5	B	<u>K</u>	9
9. N	♥ 5	6	<u>9</u>	8
10. S	♥ <u>B</u>	4	♠ 4	10
11. S	♥ <u>2</u>	♠ 3	♠ 5	♠ B
12. S	♦ 6	♠ 9	8	<u>D</u>
13. O	♠ <u>A</u>	8	D	♦ 2

1 Faller -- OW -50

Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein. Nord muss den ♥ K legen, um die Farbe nicht zu blockieren, und die Farbe nachspielen, damit das Ass des Tisches fällt. Wenn West klein geblieben ist, wird der Kontrakt fallen, sobald der Süd mit dem ♠ K in den Stich kommt. Wenn West gleich das Ass nimmt (Nord muss ja den König haben und bei 4-3 Verteilung spielt wird er den Kontrakt sowieso erfüllen), muss Nord auch den König geben. Sollte Süd aber zuerst mit dem ♠ K in den Stich kommen, so darf er ♥ nicht alleine weiterspielen, sondern muss darauf vertrauen, dass ihm sein Partner die Farbe zurück spielt.

Gegenspiel1A-24A

Austeilung 3

Teiler: Süd
Gefährlich: O-W

♠ A 8 4
♥ D 6
♦ A 8 3
♣ D 10 9 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	2	4	2	4
W	4	2	4	2	4

♠ D 9 7 5 2
♥ 10 7 5
♦ B 10 7
♣ A 5

	N	O
W		
S		

♠ 10 6 3
♥ A K 4 3
♦ K 4 2
♣ K B 6

♠ K B
♥ B 9 8 2
♦ D 9 6 5
♣ 8 7 2

7
12 14
7

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
1 ♣	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Alle passen

3 SA von West

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. N	♠ 5	3	<u>K</u>	4
2. S	♠ B	8	<u>D</u>	6
3. N	♠ 9	10	♣ 2	<u>A</u>
4. W	♣ 3	<u>A</u>	K	7
5. N	♠ 7	♥ 3	♦ 5	♦ 3

1 Faller -- OW -100

Ausspiel: ♠ 5

Süd legt in dritter Hand hoch (♠ K) und spielt ♠ B nach.
Falls West auch diesen duckt, muss Nord mit ♠ D übernehmen, um ♠ nachzuspielen. Ergebnis: 3 SA-1, +100.

Austeilung 4

Teiler: West
Gefährlich: Alle

♠ D B 10
♥ 6 4 2
♦ 9 8 6 2
♣ 9 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	3	4	2	2
S	4	3	4	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5
♥ K B 10 7
♦ K D 10
♣ D B 8 5

	N	O
W		
S		

♠ K 8 7 2
♥ A D 5
♦ 7 5 3
♣ 10 7 4

♠ 9 6 4 3
♥ 9 8 3
♦ A B 4
♣ A K 6

16
3 9
12

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Alle passen			

3 SA von Nord

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. O	♠ 2	3	10	<u>A</u>
2. N	♣ 5	4	<u>A</u>	2
3. S	♥ 9	2	7	<u>D</u>
4. O	♠ 7	4	<u>B</u>	5
5. W	♠ D	♥ 10	8	6
6. W	♦ 6	10	3	<u>A</u>
7. S	♥ 8	4	B	<u>A</u>
8. O	♠ K	9	♣ 3	♣ 8

1 Faller -- NS -100

Ausspiel: ♠ 2.

Kein Stayman mit 4-3-3-3 und schlechter 4er-Oberfarbe.
West legt ♠ 10 (kleinste der gleichwertigen Karten) und Nord nimmt mit ♠ A. Wenn Ost mit ♥ D zu Stich kommt, spielt er ♠ 7 nach, da West noch ♠ DB haben wird, nachdem Nord ♠ A nahm.

Ergebnis: 3 SA-1, -50.

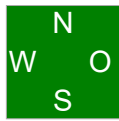
Gegenspiel1A-24A

Austeilung 5

Teiler: Nord
Gefährlich: N-S

♠ A D 6
♥ B 7
♦ D B 10 9 3
♣ 8 6 3

♠ 9 7 5 2
♥ D 6 5
♦ 7
♣ A D 9 7 2



♠ 10 8 3
♥ K 9 4 3
♦ 8 5 4
♣ K 10 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	4	1	1	2
S	-	4	1	1	2
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

♠ K B 4
♥ A 10 8 2
♦ A K 6 2
♣ B 5

10
8 6
16

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	Pass	1 SA
Pass	3 SA	Alle passen	

3 SA von Süd

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. W	♣ 7	3	<u>K</u>	5
2. O	♣ 10	B	<u>D</u>	6
3. W	♣ A	8	4	♥ 2
4. W	♣ 9	♥ 7	♠ 3	♥ 10
5. W	♣ 2	♦ 3	♠ 8	♥ 8

1 Faller -- NS -100

Ausspiel: ♣ 7

Da am Tisch keine ♣-Figur liegt, auf die Ost schneiden könnte, gibt er in dritter Hand hoch ♣ K und spielt ♣ 10 nach.

Ergebnis: 3 SA -1, -100.

Austeilung 6

Teiler: Ost
Gefährlich: O-W

♠ 10 4 3 2
♥ A 9 3 2
♦ K 10 5
♣ K 2

♠ A K D 8
♥ K B 5
♦ B 9 4 3
♣ 7 5



♠ B 6 5
♥ D 10 8 4
♦ D 7
♣ A 9 6 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	1	-	-	-
S	1	1	-	-	-
O	-	-	2	2	-
W	-	-	2	2	-

♠ 9 7
♥ 7 6
♦ A 8 6 2
♣ D B 10 8 4

10
14 9
7

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	Alle passen

1 SA von Ost

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. S	♣ D	5	<u>K</u>	3
2. N	♣ 2	6	<u>8</u>	7
3. S	♣ B	♥ 5	♠ 2	<u>A</u>
4. O	♠ B	7	8	3
5. O	♠ 5	9	<u>D</u>	4
6. W	♠ K	10	6	♦ 2
7. W	♠ A	♥ 2	♣ 9	♥ 6
8. W	♥ K	<u>A</u>	4	7
9. N	♦ 5	7	<u>A</u>	3
10. S	♣ 10	♦ 4	♥ 3	♥ 8
11. S	♣ 4	♥ B	♥ 9	♥ 10
12. S	♦ 6	9	<u>K</u>	D
13. N	♦ 10	♥ D	8	<u>B</u>

1 Faller -- OW -100

Ausspiel: ♣ D

Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, übernimmt Nord mit ♣ K, um dann (oder nachdem er mit ♥ A bei Stich ist), ♣ 2 nachzuspielen. Süd hat mit ♦ A einen Eingang zu seiner ♣-Länge.

Ergebnis: 1 SA -1, +50.

Gegenspiel1A-24A

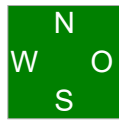
Austeilung 7

Teiler: Süd

Gefährlich: Keiner

♠ 9 7
♥ A D 10
♦ A K 6 3
♣ B 7 5 2

♠ K B 6 3
♥ 5 4 2
♦ D B 10 7
♣ 10 8



♠ D 10 8 5 4
♥ B 9 7 3
♦ 8
♣ D 6 4

7
14 14
5

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	3 SA	Pass Alle passen

3 SA von Ost

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. S	♠ 5	7	K	<u>A</u>
2. O	♣ <u>A</u>	4	2	8
3. O	♣ <u>K</u>	6	5	10
4. O	♣ 3	<u>D</u>	7	♠ B
5. S	♠ <u>D</u>	9	3	2
6. S	♠ <u>10</u>	♦ 3	6	♦ 2
7. S	♠ <u>8</u>	♦ 6	♥ 2	♦ 4
8. S	♠ <u>4</u>	♥ 10	♦ 7	♥ 6
9. S	♥ 3	<u>A</u>	4	8

1 Faller -- OW -50

Auf das Ausspiel von ♠ 5 legt N den ♠ K und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A. N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit ♠ B nach bzw. wirft auf die 3. ♣-Runde den ♠ B ab.

Austeilung 8

Teiler: West

Gefährlich: Keiner

♠ A 9 8
♥ K 9 4
♦ B 7 2
♣ D 6 5 4

♠ D 6
♥ B 6 3
♦ 9 6 5
♣ K 9 8 7 2



♠ B 10 5 4
♥ D 8 7 2
♦ K 3
♣ B 10 3

6
10 17
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Alle passen		

3 SA von West

Stich	Ausspiel	2ter	3ter	4ter
1. N	♣ 7	<u>A</u>	B	4
2. O	♠ 2	4	<u>A</u>	6
3. W	♦ B	5	4	<u>K</u>
4. S	♣ <u>10</u>	5	2	♠ 3
5. S	♣ 3	D	<u>K</u>	♥ 5
6. N	♣ <u>9</u>	♦ 8	♥ 2	6
7. N	♣ 8	♠ 7	♠ 5	♦ 2

1 Faller -- OW -50

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt