

Austeilung 1

Teiler: Nord

Gefährlich: Keiner

♠ A 10 9 5 4 2

♥ K B

♦ K 3

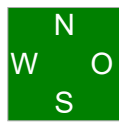
♣ 8 6 2

♠ D 8

♥ 10 9 6 4 2

♦ A 10 6 2

♣ 7 5



♠ K

♥ A D 7 3

♦ B 9 7 5

♣ B 10 9 3

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

♠ B 7 6 3

♥ 8 5

♦ D 8 4

♣ A K D 4

11

6 11

12

West

Nord

Ost

Süd

	1 ♠	Pass	2 ♣
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord

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

1 Faller -- NS -50

Ausspiel: ♣ B

Der Alleinspieler nimmt mit dem Ass am Tisch und spielt von dort ♠ B. Welche Karte legt West in zweiter Hand?

Antwort: ♠ 8

Ost kann höchstens zwei Pik halten, und Nord hat sicher die 10. Decken mit der Dame bringt in keiner Verteilung etwas. Deckt Ost, verliert der Alleinspieler nur ♥ A, ♥ D und ♦ A und erfüllt.

Merke: In der Trumpffarbe des Gegners im Zweifel nicht decken!

Austeilung 2

Teiler: Ost

Gefährlich: N-S

♠ K 9 7 3 2

♥ A 6

♦ 8 3 2

♣ K 8 3

♠ A D 8 5

♥ D 10 8 3

♦ A 7 5

♣ B 6



♠ B 4

♥ K B 7 5 4

♦ K 6 4

♣ A 10 5

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

♠ 10 6

♥ 9 2

♦ D B 10 9

♣ D 9 7 4 2

10

13 12

5

West

Nord

Ost

Süd

	1 ♠	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥		Alle passen	1 SA	Pass

4 ♥ von Ost

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

1 Faller -- OW -50

Ausspiel: ♦ D

Der Alleinspieler nimmt mit dem Ass am Tisch und spielt von dort ♣ B. Welche Karte legt Nord?

Antwort: ♣ K

Ost hat mindestens zwei Treff-Figuren (AD oder A10), also bringt es nichts, klein zu bleiben. Selbst wenn Ost AD10 hält, verschenkt Ost mit dem Decken nichts.

Deckt Nord nicht, gewinnt Süd den Stich und spielt Karo nach. Der Alleinspieler geht mit ♠ A an den Tisch, schneidet zur ♣ 10 und wirft auf das ♣ A den Karo-Verlierer ab.

Deckt Nord dagegen den ♣ B, gewinnt Ost mit dem ♣ A und hat ein Problem. Er erfüllt nur, wenn der Pik-Schnitt sitzt oder er vor dem Trumpfziehen ein Karo auf Pik abwerfen kann. Beides klappt nicht: Nord gewinnt mit ♠ K und spielt Karo nach. Zieht Ost zuerst Trumpf, ändert sich nichts. Das dritte Karo lässt sich nicht mehr abwerfen.

Merke: In zweiter Hand eine alleinstehende Figur aus einer kurzen Farbe decken.

Double -Dummy könnte der Alleinspieler die Trümpfe ziehen und dann klein zum ♠ B spielen. Dann kann er die Treffs auf die hohen Piks abwerfen.

Austeilung 3

Teiler: Süd

Gefährlich: O-W

♠ D 6 2

♥ K 7 6

♦ 5

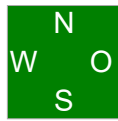
♣ A D 10 7 5 4

♠ B 8 4

♥ D B 10 3 2

♦ 10 8 2

♣ 9 3



♠ 10 3

♥ A 9 5

♦ A B 7 3

♣ K B 8 2

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

♠ A K 9 7 5

♥ 8 4

♦ K D 9 6 4

♣ 6

11

4 13

12

West

Nord

Ost

Süd

Pass

2 ♣

Pass

1 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

Pass

4 ♠ von Süd

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

1 Faller -- NS -50

Ausspiel: ♥ D

Die Gegenspieler beginnen mit drei Coeur-Runden. Süd sticht, spielt ♣ 6 zum ♣ A und dann ♦ 5 vom Tisch. Bleibt Ost in zweiter Hand klein, geht Süd unter. Nimmt Ost dagegen das ♦ A, muss Süd nur noch einen Karo-Verlierer am Tisch schnappen und erfüllt.

Ergebnis: 4 ♠ -1, -50

Austeilung 4

Teiler: West

Gefährlich: Alle

♠ D B 10 5 2

♥ K 9 3

♦ 7 2

♣ K B 9

♠ A K 7

♥ 8 6

♦ A K D B

♣ A 8 4 2



♠ 8 6 4

♥ A B 10 7 5

♦ 8 5

♣ 6 5 3

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

♠ 9 3

♥ D 4 2

♦ 10 9 6 4 3

♣ D 10 7

10

21 5

4

West

Nord

Ost

Süd

2 SA

Pass

3 ♦¹

Pass

3 ♥

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

1. Transfer

3 SA von West

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

1 Faller -- OW -100

Ausspiel: ♠ D

West nimmt die zweite Pik-Runde und spielt ♥ 8. Nord sollte den ♥ K legen, um den Übergang zum Tisch zu zerstören. Legt Nord die ♥ 3, kann Süd die ♥ 10 des Tisches zwar ducken, aber West hat dann neun Stiche.

Ergebnis: 3 SA -1, +50

Austeilung 5

Teiler: Nord

Gefährlich: N-S

♠ 10 9 8 4

♥ 8 5

♦ 10 7 3

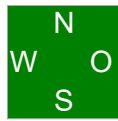
♣ K D 10 9

♠ K D B 5

♥ 9 7 3

♦ 6 5 2

♣ A B 6



♠ 6

♥ A K D B 6

♦ A 8 4

♣ 8 5 3 2

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

♠ A 7 3 2

♥ 10 4 2

♦ K D B 9

♣ 7 4

5
11 14
10

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost

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

1 Faller -- OW -50

Ausspiel: ♦ K

Ost gewinnt mit dem ♦ A, zieht Trumpf und spielt dann ♠ 6. Süd muss klein bleiben, sonst macht Ost 10 Stiche: 3 Pik, 5 Coeur, 1 Karo und 1 Treff. So kommt Nord-Süd zu vier Stichen.

Ergebnis: 4 ♥ -1, +50

Austeilung 6

Teiler: Ost

Gefährlich: O-W

♠ A 9 3

♥ D 7 5 3

♦ A K

♣ B 8 3 2

♠ K 8 6 5

♥ K 4

♦ B 7 6 2

♣ D 7 4



♠ 7 2

♥ B 10 9 8

♦ D 5 3

♣ K 9 6 5

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

♠ D B 10 4

♥ A 6 2

♦ 10 9 8 4

♣ A 10

14
9 6
11

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
Pass	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	1 SA	Pass	2 SA
Pass	3 ♠	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord

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

1 Faller -- NS -50

West gewinnt mit dem ♥ K und spielt ♦ 2 nach. Der Alleinspieler erreicht den Tisch mit dem ♥ A und spielt von dort ♠ D, später ♠ B. West darf keine der beiden decken, sondern erst die letzte Figur der Folge.

Ergebnis: 3 SA -1, -100

Austeilung 7

Teiler: Süd

Gefährlich: Alle

♠ B 7 6 3

♥ D 5

♦ A B 5

♣ A K D 4

♠ K

♥ A 8 7 3

♦ 9 7 6 4

♣ 10 9 8 6



♠ D 8

♥ 10 9 4 2

♦ D 10 8 2

♣ 7 5 3

♠ A 10 9 5 4 2

♥ K B 6

♦ K 3

♣ B 2

17

7 4

12

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	3	5	5
S	5	2	3	5	5
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

West

Nord

Ost

Süd

Pass

2 ♣

Pass

2 ♠

Pass

3 ♠

Pass

4 ♦

Pass

4 ♠

Pass

4 SA

Pass

5 ♥

Pass

5 ♠

Pass

Pass

Pass

5 ♠ von Süd

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

5 erfüllt -- NS +650

Süd: 1 ♠ zeigt 12–22 FL und eine Fünferlänge.

Nord: Mit 20 FV hat Nord Schleminteresse und bietet zuerst eine neue Farbe. 2 über 1 ist forcierend und selbstforcierend.

Süd: Die Wiederholung der Farbe zeigt 12–16 FL, aber noch keine Sechserlänge.

Nord: 3 ♠ zeigt Fit und eine starke Hand ab 16 FV.

Süd: Süd kooperiert und reizt seine Kontrollen. 4 ♦ zeigt die Karo-Kontrolle und verneint eine Treff-Kontrolle.

Nord: Nord verneint mit 4 ♠ die Coeur-Kontrolle.

Auf die Assfrage fehlen zwei Asse und die Trumpfdame. 5 ♠ ist daher riskant, 6 ♠ aussichtslos.

Ausspiel: ♣ 10 von der Sequenz

Spiel: Süd geht zum Tisch und spielt ♠ B. Ost sollte hier nie decken, weil West kaum Pik-Karten hat und womöglich eine blanke Figur. So sichern sich die Gegenspieler ein Pik-Stich, das ♥ A kommt später dazu.

Austeilung 8

Teiler: West

Gefährlich: Keiner

♠ 10 6

♥ 9 2

♦ D B 10 9

♣ D 9 7 4 2

♠ B 4

♥ K B 7 5 4

♦ K 6 4

♣ A 10 5



♠ A D 8 5

♥ D 10 8 3

♦ A 7 5

♣ B 6

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

♠ K 9 7 3 2

♥ A 6

♦ 8 3 2

♣ K 8 3

5

12 13

10

West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

Pass

1 ♠

Pass

1 SA

Pass

4 ♥

Pass

Pass

Pass

4 ♥ von West

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

2 Faller -- OW –100

West: 1 ♥ zeigt eine Fünferlänge und 12–22 FL.

Ost: Mit 16 FV ist Ost zu stark für ein direktes 4 ♥ (13–14 FV) und bietet deshalb zuerst eine neue Farbe.

West: 1 SA zeigt 12–14 FL, ein ausgeglichenes Blatt und keine Pik-Vierer. Mehr als ein Vollspiel ist damit nicht drin.

Ausspiel: ♦ D aus einer soliden Dreier-Sequenz.

Spiel: Der Alleinspieler will einen Verlierer auf die Treff-Farbe des Tisches abwerfen. Süd deckt korrekt den ♣ B und zerstört so den Spielplan. Der Pik-Schnitt geht ebenfalls verloren, und Süd spielt den Karo-Verlierer frei. Versucht der Alleinspieler, zuerst Trumpf zu ziehen und danach abzuwerfen, sind die Gegenspieler schneller und kassieren ihre Unterfarbstiche. Der Kontrakt geht einmal down.