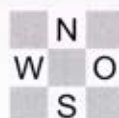


Austeilung 3

Teiler: Ost
Gefahr: alle

♠ 7 5 2
♥ 8 5 4
♦ 3 2
♣ K 7 6 5 3



Süd	West	Nord	Ost
1SA	p	p	p

♠ K 8 3
♥ A B 6
♦ A 9 7 4
♣ A 4 2

Ausspiel: ♠ 6 (Ost legt Pik-Bube.)

ÜBER WIE VIELE SICHERE STICHE VERFÜGEN SIE?

- ➡ 1 in Pik (nach dem Ausspiel)
- ➡ 1 in Coeur
- ➡ 1 in Karo
- ➡ 2 in Treff
- ➡ 5 sichere Stiche

Sie gewinnen Pik-Bube mit dem König.

WO ENTWICKELN SIE DIE BEIDEN FEHLENDEN STICHE?
UNTER WELCHER VORAUSSETZUNG?

Natürlich in Treff, vorausgesetzt die Farbe ist beim Gegner 3-2 verteilt.

WELCHES PROBLEM STELLT SICH DABEI?

Abgesehen von Treff-König haben Sie keinen weiteren Übergang zum Tisch.

Wenn Sie Treff-Ass, Treff-König und klein Treff spielen, entwickeln Sie zwar 2 Stiche, haben aber keine Möglichkeit mehr,

diese später auch abzuziehen.

WELCHE TECHNIK MÜSSEN SIE ANWENDEN?

Den Blanko-Coup, der darin besteht, dass Sie in der ersten oder zweiten Runde klein Treff aus beiden Händen spielen.

Auf diese Weise erhalten Sie die Kommunikation mit der Länge, die Sie hochspielen wollen. Dieser Spielzug kostet Sie nichts, da Sie in jedem Fall einen Stich in der Farbe abgeben müssen.

♠ 752
♥ 854
♦ 32
♣ K7653

♠ AD1064
♥ K93
♦ 1085
♣ D10

	N	
W		O
	S	

♠ B9
♥ D1072
♦ KDB6
♣ B98

♠ K83
♥ AB6
♦ A974
♣ A42

PRINZIP: Der Blanko-Coup muß oft angewandt werden. Er ist unverzichtbar, wenn es darum geht, fehlende Übergänge wettzumachen. Man kann ihn aber ebenso einsetzen, um die Verteilung einer Farbe zu testen, ohne dabei die Kontrolle zu verlieren.

Wenn Sie also eine Haltung wie

(gegenüber) Kxx
 Axxx

haben, sollten Sie keinesfalls der Gegenpartei sofort zwei Stiche hochspielen. Vielleicht ist die Farbe aber 3-3 verteilt. Mit Hilfe eines Blanko-Coups in der ersten Runde können Sie dies gefahrlos herausfinden.