

Ab jetzt werden bei allen Austeilungen der Teiler und die Gefahrenlage mit dem entsprechenden Board übereinstimmen.

Austeilung 3

Teiler: Süd

Gefahr: Ost-West

	♠ D72	
	♥ K73	
	♦ K982	
	♣ A43	
♠ B1093	N	♠ K854
♥ A	W	♥ 9865
♦ B643	O	♦ D107
♣ 10872	S	♣ DB
	♠ A6	
	♥ DB1042	
	♦ A5	
	♣ K965	

Kontraktentscheidung:

Süd eröffnet ("ich eröffne"). Nord sagt "ich habe 12 Figurenpunkte", Süd kommt auf 26 Punkte für seine Achse, schaut in der Entscheidungstabelle nach und beschließt 9 Stiche anzusagen, also einen Kontrakt in der dritten Stufe. Er sollte einfach sagen: "3 Sans-Atout" ($6+3 = 9$).

Ausspiel:

West hat in Pik eine vollständige Sequenz (B 10 9), er spielt also den Pik-Buben aus. Der Dummy legt seine Karten hin; achten Sie darauf, dass dies korrekt erfolgt.

Der Alleinspieler sollte jetzt Tisch und Hand studieren.

Ratschlag:

"Schauen Sie sich jede Farbe auf dem Tisch und in der Hand genau an. Zählen Sie die Topstiche, d.h. die, die ‚von oben‘ sind..."

In diesem Fall kommen Sie auf 5 Stiche (Pik-Ass, Karo-Ass und König, Treff-Ass und König). Die Schüler stellen also fest: 4 Stiche müssen entwickelt werden, wo sollen die fehlenden Stiche herkommen?

Ratschlag:

"Normalerweise lassen sich zusätzliche Stiche in den längsten Farben (Tisch und Hand zusammen) entwickeln. Bei gleicher Länge bietet die Farbe mit der größeren Anzahl an ergänzenden Figuren (außer den bereits als Topstichen gezählten Figuren) die größte Aussicht auf Erfolg."