



Lektion 3

Restricted Choice und Farbkombinationen

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser** „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky** „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

„R“ - Restricted Choice

Prinzip der eingeschränkten Wahl

Beispiel, Teiler S, keiner in Gefahr

	N	
	♠ A 10 8 7 6	
	♥ 6 4	
	♦ B 10 4 3	
	♣ A 8	
W		O
♠ D		♠ B 5 3
♥ 10 8 7 5 2		♥ A K D
♦ A 8 6		♦ 9 5
♣ D 9 6 2		♣ B 10 7 5 4
	S	
	♠ K 9 4 2	
	♥ B 9 3	
	♦ K D 7 2	
	♣ K 3	

a.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♥ A

b.) Spielplan

N sticht die 3. ♥-Runde und spielt ♠ A. Die ♠ D fällt. Jetzt ist es richtig, im nächsten ♠-Stich in zu schneiden. Prinzip der eingeschränkten Wahl, W spielt eine Zwangskarte.

c.) Ergebnis

4♠ = + 420

Alleinspiel A - Z II - Lektion 3 - Restricted Choice

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 10 6 5
♥ K D B
♦ 6 5 4
♣ A 8 7

♠ B 9 3
♥ A 10 4 2
♦ B 9 2
♣ B 5 4

14
7 4
15

♠ D
♥ 9 8 7 3
♦ D 10 8 7
♣ 10 9 6 2

♠ K 8 7 4 2
♥ 6 5
♦ A K 3
♣ K D 3

NS 6N; NS 6♠; NS 4♦; NS 4♣; NS 2♥;
Par +990: NS 6N=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♦ 2			

Nach ♦-Ausspiel entwickelt S zunächst die ♥-Farbe für einen ♦-Abwurf. Dann zieht er ♠ K und schneidet anschließend ♠ zur ♠ 10 am Tisch.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ B 9
♦ B 9 7 6 5
♣ D B 4 2

♠ A 8 7
♥ A K 8 6
♦ K D
♣ 9 8 7 6

5
16 13
6

♠ 6 5 4
♥ D 5 4
♦ A 4 3 2
♣ A K 3

♠ K D B 10 9
♥ 10 7 3 2
♦ 10 8
♣ 10 5

O 5N; W 4N; OW 4♥; OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦;
Par -460: O 3N+2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	1 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♠ K			

O duckt ♠, am besten 2x, da er nicht mehr als 9 Stiche sieht. Dann zieht er ♥ A und ♥ D und schneidet danach zur ♥ 9 am Tisch, um verdient einen Überstich zu machen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A B 10 7 6
♥ K 5
♦ 9 8
♣ A D B 10

♠ D 9 8
♥ 6 3 2
♦ 7 6 5 3 2
♣ 9 2

15
2 10
13

♠ K
♥ B 10 9 4
♦ K D B 10
♣ 8 7 4 3

♠ 5 4 3 2
♥ A D 8 7
♦ A 4
♣ K 6 5

NS 6♠; NS 4♥; NS 3N; NS 5♣; NS 2♦;
Par +980: NS 6♠=

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♦ K			

N nimmt ♦ A und zieht 3 Runden ♥, um seinen ♦-Verlierer abzuwerfen. Danach ♠ zur ♠ 10, verliert an den ♠ K. Mit ♣ K wird der Tisch erreicht, um ♠ zum ♠ B zu spielen.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 9 2
♥ 9 4
♦ D B 10 6
♣ 8 7 4 3

♠ A 8 7 6
♥ A B 8 5
♦ 9 8 7
♣ A K

5
16 13
6

♠ K 10 5 4 3
♥ K 10 6
♦ A K 4
♣ 6 5

♠ B
♥ D 7 3 2
♦ 5 3 2
♣ D B 10 9 2

OW 7N; OW 7♠; OW 7♥; OW 4♦; OW 1♣;
Par -2220: OW 7N=

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♥	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ D			

W nimmt das Ausspiel und zieht ♠ A. Danach kassiert er alle seine Unterfarbgewinner und schneidet danach ♠ zur ♠ 10 am Tisch. Wenn der Schnitt verliert wäre S endgespielt.

Alleinspiel A - Z II - Lektion 3 - Restricted Choice

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A B 3 2
♥ A 7 5 4
♦ A K
♣ 7 6 5

♠ D 8 7 6
♥ D B
♦ 7 6
♣ D B 10 9 8

♠ 9 4
♥ 9 8
♦ D B 10 9 8 3 2
♣ 4 2

♠ K 10 5
♥ K 10 6 3 2
♦ 5 4
♣ A K 3

16
8 3
13

NS 7N; NS 7♥; NS 6♠; NS 4♣; NS 2♦;
Par +2220: NS 7N=

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♦
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♦ D			

N spielt ♥ A und zieht dann seine Unterfarbgewinner ab. Danach spielt er ♥ zur ♥ 10. W gewinnt, kann einen ♣ kassieren, muss dann aber entweder ins Doppelchicane oder in die ♠-Farbe spielen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9 8
♥ 9 4 3
♦ K 4 3
♣ 9 8 7

♠ 4 3 2
♥ A K 8
♦ 7 6 5
♣ 6 5 4 3

♠ A D 7 5
♥ 6 5
♦ A B 10
♣ A K D B

♠ K 6
♥ D B 10 7 2
♦ D 9 8 2
♣ 10 2

4
7 21
8

OW 4♠; OW 3N; OW 5♣; OW 2♦; OW 1♥;
Par -620: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
		2 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ D			

O kann in ♠ einen einfachen Schnitt versuchen oder den Doppelschnitt in ♦. Einfacher Schnitt 50%, Doppelschnitt 75% Erfolgchance. Also schneidet O 2x in ♦ und gewinnt 9 Stiche.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 10 6 5
♥ 7 6
♦ K B 6
♣ 7 6 5

♠ K 9 2
♥ K D 10 5 4
♦ 10 9
♣ 9 8 4

♠ D
♥ 9 8 3 2
♦ 7 5 4 3 2
♣ 10 3 2

♠ 8 7 4 3
♥ A B
♦ A D 8
♣ A K D B

9
8 2
21

NS 5♠; NS 3N; NS 5♣; NS 3♦; NS 1♥;
Par +650: NS 4♠+1

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 ♥	Pass	3 ♠
Pass	3 SA	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ K			

S spielt ♠ zur ♠ 10 und wiederholt später den Schnitt zum ♠ B. Dieser Spielzug gewinnt auch, wenn W beide Bilder in ♠ hätte.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9
♥ B 9 8
♦ 10 7 6
♣ D 9 6

♠ K 7 6
♥ A 7 6 5 4
♦ K 5 4
♣ A 7

♠ 5 4
♥ K 10 3 2
♦ A 3 2
♣ K 4 3 2

♠ A 8 3 2
♥ D
♦ D B 9 8
♣ B 10 8 5

6
14 10
10

OW 5♥; OW 4N; OW 3♦; OW 3♣; OW 1♠;
Par -450: OW 4♥+1

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ D			

W zieht ♥ A und spielt dann ♥ zur ♥ 10 am Tisch. Später kann er einen ♠-Verlierer am Tisch stechen.

Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 *

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W).

Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 *

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 *

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

Lektion 3 – R – Restricted Choice und Farbkombinationen – 07.02.2023

Spielen Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥♠ 6 4 3 *

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2	♠A B 8 3 2	♠A B 9 3
♠D 9 8 ♠10 7	♠D 9 ♠10 7	♠10 8 7 4 ♠D
♠K 6 5 4	♠K 6 5 4	♠K 6 5 2
8 Karten (Schneiden)	9 Karten (von oben)	8 Karten (Schneiden)
1.) ♠K	1.) ♠K	1.) ♠K, fängt die blanke ♠D
2.) Schnitt zum ♠B	2.) ♠A	2.) Schnitt zur ♠9
		3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2	♦A B 3 2	♦A B 8 3 2
♦K 8 ♦10 4	♦K 8 ♦10	♦K ♦10
♦9 7 6 5	♦D 9 7 6 5 4	♦D 9 7 6 5 4
9 Karten (Schneiden)	10 Karten (Schneiden)	11 Karten (von oben)
1.) ♦5 zum Schnitt	1.) ♦D zum Schnitt	1.) ♦A schlagen
2.) Schnitt wiederholen mit ♦6		

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

	N	
	♠ K 5 4	
	♥ A 7 6 2	
	♦ 7 4 3	
	♣ A 8 4	
W		O
♠ D B 10 8		♠ 9 7 2
♥ 3		♥ K 10 9 8
♦ B 9 5 2		♦ D 10 6
♣ D 6 5 3		♣ B 10 9
	S	
	♠ A 6 3	
	♥ D B 5 4	
	♦ A K 8	
	♣ K 7 2	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA*	---

* mit 4/3/3/3 ist es besser, auf Stayman zu verzichten

Ausspiel: ♠D

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 3 – R – Restricted Choice und Farbkombinationen – 07.02.2023

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠
1 Sofortstiche in ♥
2 Sofortstiche in ♦
2 Sofortstiche in ♣ **→ 7 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo kommen die restlichen 2 Stiche her? Nur in ♥ können zusätzliche Stiche entwickelt werden. Stehen die ♥ 3-2 (68%) ist das kein Problem. Schwierig wäre nur ein 4-1 Stand (28%).

Wenn W 4 ♥-Karten hat, ist der Kontrakt nicht zu erfüllen. Sollte O die 4 ♥-Karten besitzen, gewinnt man, indem zweimal klein zu ♥D ♥B gespielt wird. Sogar gegen 5 ♥-Karten bei O erzielt man 3 ♥-Stiche und erfüllt den Kontrakt.

d.) Ergebnis

3SA = +400

f.) Grundsituation

Machen Sie keine unnötigen Schnitte.

D B x

D B x x

A x x x

A x x

Alleinspiel A - Z II - Lektion 3 - Farbkombinationen

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5
♥ A 10 6
♦ A 9 7
♣ B 10 8

♠ —
♥ D B 8
♦ B 10 8 6 5 4
♣ K D 7 5

♠ D 7 6 3 2
♥ 7 4 2
♦ K 3
♣ 6 4 3

♠ B 10 8 4
♥ K 9 5 3
♦ D 2
♣ A 9 2



16
10 9
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	2 ♥ ¹

Pass 2 ♠ alle passen

* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

2 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 3
♥ B 9
♦ 10 9 8 4
♣ B 9 3

♠ B 9 5 2
♥ A 6
♦ 7 6 3
♣ 7 6 5 2

♠ A D 10 4
♥ K D 5
♦ B 5 2
♣ A K D

♠ 8
♥ 10 8 7 4 3 2
♦ A K D
♣ 10 8 4



5
5 21
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass

3 ♣ Pass 3 ♠ Pass

4 ♠ alle passen

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♦ A

O/W erreichen nach einer Stayman-Sequenz 4 ♠. S spielt ♦ A aus und kassiert 3 ♦-Stiche. Es droht noch ein Verlierer in ♠. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden, also muss der ♠-Schnitt sorgfältig geplant werden: Zuerst ♠ 9 und danach ♠ B vorlegen. N hält ♠ Kxxx und O gewinnt.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D 2
♥ A 5 4
♦ 7 6 5 3
♣ K 6 3

♠ B 7 4 3
♥ D 10 7 2
♦ K 10 9
♣ A 9

♠ K 6 5
♥ K 8 6
♦ A 8 4
♣ D B 4 2

♠ 10 9 8
♥ B 9 3
♦ D B 2
♣ 10 8 7 5



13
4 10
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*

Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 2

N springt ohne 4er Oberfarbe und mit 13/14 FL direkt in 3 SA. Nach Angriff von ♥ 2 gibt es 6 Sofortstiche (3 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♦). 3 Stiche müssen in ♣ entwickelt werden. Das ist bei einer 3-3 Verteilung kein Problem, zur Sicherheit muss 2x ♣ in Richtung ♣ DB gespielt werden (Double ♣ A bei O).

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 10
♥ D B 10 9 3
♦ 6 5
♣ A B 9 7

♠ A K 7 6
♥ 8 5 2
♦ A 2
♣ K D 4 2

♠ 8 5 2
♥ A K
♦ D B 10 9 7 4
♣ 8 3

♠ D 9 4 3
♥ 7 6 4
♦ K 8 3
♣ 10 6 5



9
16 10
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♥ D

O reizt auf die 1 SA-Eröffnung seines Partners sofort 3 SA, Unterfarbtransfer ist hier nicht sinnvoll. W hat 4 Stiche in den Oberfarben und kann 5 Stiche in ♦ erzielen. Um die Kommunikation aufrecht zu halten, ♦ klein zum ♦ A und ♦ zur ♦ D. Mit ♥ wird der Tisch wieder erreicht und der Kontrakt ist erfüllt.

Alleinspiel A - Z II - Lektion 3 - Farbkombinationen

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 3
♥ D B 5 4
♦ A K 8
♣ K 7 2

♠ 9 7 2
♥ K 10 9 8
♦ D 10 6
♣ B 10 9



♠ D B 10 8
♥ 3
♦ B 9 5 2
♣ D 6 5 3

♠ K 5 4
♥ A 7 6 2
♦ 7 4 3
♣ A 8 4

17
6 6
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ D

Mit 4-3-3-3 Verteilung verzichtet S auf Stayman. 4 ♥ als Endkontrakt wäre aussichtslos gewesen. N hat 7 sichere Stiche und muss 2 Stiche in ♥ entwickeln. Wenn W 4 ♥-Karten mit dem ♥ K hat, kann 2x ♥ in Richtung ♥ DB gespielt werden. Dadurch wird der Kontrakt mit 9 Stichen erfüllt.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 7 6 4
♥ K 6 4
♦ 10 9 6 3
♣ 7 6

♠ 9 3 2
♥ 8 5 3
♦ K B 5
♣ A D 8 4



♠ K B 5
♥ A D
♦ D 8 7 2
♣ K B 10 2

♠ A D 8
♥ B 10 9 7 2
♦ A 4
♣ 9 5 3

3
10 16
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B

O zählt nach dem Ausspiel 6 Sofortstiche (4 in ♣ und 2 in ♥). 3 Stiche können in ♦ entwickelt werden. Bei 3-3 ♦-Verteilung ist das kein Problem, schwieriger ist es bei einer 4-2 ♦-Verteilung. Also spielt man 2x ♦ klein in Richtung Figuren ♦ KB, beim 2. Mal fällt das ♦ A.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 7 6 4
♥ D 9 2
♦ D 5
♣ 6 5 4 2

♠ B 8
♥ 4 3
♦ B 9 7 6 4
♣ D 10 7 3



♠ D 10 5 2
♥ K 8 7 6
♦ K 10 8
♣ B 9

♠ K 9 3
♥ A B 10 5
♦ A 3 2
♣ A K 8

8
4 9
19

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 6

Nach ♦-Angriff hat S 6 Sofortstiche. 3 weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden. Deshalb muss ♥ vorsichtig gespielt werden: Zuerst die ♥ 9, dann die ♥ D zum Schnitt vorlegen. O ist machtlos und 4 ♥-Stiche werden erzielt.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 2
♥ 10 9 4 2
♦ D B 10 9 7
♣ K 8

♠ A 6 3
♥ K 7
♦ A 8 4
♣ A B 6 5 2



♠ 8 7 5 4
♥ A D
♦ K 6 5 3 2
♣ D 3

♠ K D 10 9
♥ B 8 6 5 3
♦ —
♣ 10 9 7 4

7
16 11
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von West
Ausspiel: ♦ D

Nach ♦-Ausspiel zählt W nur 6 Stiche. Eine Entwicklung in ♦ ist hoffnungslos, also liegen die Chancen in ♣. Die aktuelle ♣-Farbkombination wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.