



Lektion 8

Zählen + Endspiel

- **Empfohlene Materialien:**
- **Stefan Back/Ulrich Bongartz**, „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **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
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Endspiel

Beispiel

Teiler O, Gefahr N/S

N

♠ A D B

♥ K 8 6

♦ 9 5 2

♣ K 6 5 4

W

♠ 10 8 2

♥ B 7

♦ K 6 4 3

♣ B 10 9 7

O

♠ 9 5 4

♥ 10 9 3 2

♦ B 10 8 7

♣ 8 3

S

♠ K 7 6 3

♥ A D 5 4

♦ A D

♣ A D 2

a.) Kontrakt

Süd West Nord Ost

2SA --- 6SA ---

--- ---

b.) Ausspiel: ♣ B

c.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

d.) Spielplan

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten

Lektion 8 – Endspiel

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

- 1.) in ♦ wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in ♥ wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in ♣ wenn die Farbe 3-3 steht

f.) Endspiel

Hier sollte erst versucht werden, die Verteilung zu erfahren, um eine zusätzliche Chance durch ein **Endspiel** zu erreichen.

Endspiel bedeutet, dass der Gegner ans Spiel gebracht wird, und dann zum eigenen Nachteil eine Farbe spielen muss.

Sie spielen 3 ♠-Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit ♥A in die Hand. Auf ♠K werfen beide Gegner ♦ ab.

In der 3. ♥-Runde erfahren Sie, dass W nur 2 ♥-Karten hat, denn er wirft erneut ♦ ab. Also liefert ♥ nicht denn 12. Stich. Sie ziehen ♣D ab und dann ♣K. Diesmal wirft O ♦ ab. Auch die ♣6 ist nicht der 12. Stich.

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in ♦.

Wie ist jetzt die Verteilung?

N

♠ --
♥ --
♦ 9 5
♣ 6

W

♠ --
♥ --
♦ K 6
♣ B

O

♠ --
♥ 10
♦ B 10
♣ --

S

♠ --
♥ 5
♦ A D
♣ --

Spielen Sie ♣6 und W ist verloren. Er gewinnt zwar den Stich, aber dann muss er von seinem ♦K wegspielen und S den 12. Stich schenken.

d.) Ergebnis

6SA = +1440

Lektion 8 - Endspiel

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 10 4
♥ 8 7 4 3 2
♦ B 10 5 3
♣ 10 9

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

♠ 7 6 3

♥ B 10 5

♦ A D 8 6

♣ D 4 2



♠ D B 9 8 2
♥ A D
♦ 9 7
♣ K B 6 5

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3

9
1 13
17

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 10

5er ♠ 12-22 FL

ausgeglichenes Blatt, 15-18 FL, Stopper in Gegnersfarbe
9 FL, ausgeglichenes Blatt, kein Oberfarbfit
Ausspiel: Partnersfarbe, vom Double hoch/niedrig
S macht den Spielplan, 2 Stiche in ♠, 3 Stiche in ♠, ein
Stich in ♣, mögliche entwickelbare Stiche: 1-2 in ♥
(Schnitt auf die ♥ D), 1 in ♦ (3-3 Stand der ♦ bei den
Gegnern), ein Stich in ♣ (♣-Expass). Durch die Reizung
sind fast alle Punkte bei O lokalisiert.

Ducken bringt hier nichts, da O als gefährlicher Gegner
alle wichtigen Karten hat. Wichtiger ist, die ♠ 5 als Exit-
Karte zu behalten.

Übergang zum Tisch

♥-Schnitt

Gewinnen, um die Exit-Karte zu behalten

erneuter Übergang zum Tisch

Abwurf ♣ 5, leider steht die ♦-Farbe nicht 3-3, so wird
ein zusätzlicher ♣-Stich gebraucht

Kassieren des ♥-Stiches

O hat weder ♥ noch ♦

also wird er mit ♠ 5 eingespielt...

kann 2 weitere ♠-Stiche kassieren...

und muss dann von dem sicheren ♣ K wegspielen =

ENDSPIEL

S erfüllt 3 SA

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 4 3
♥ A D B
♦ K D 7 2
♣ 8 6 5

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

♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

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

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

4 SA von Ost
Ausspiel: ♣ K

ausgeglichenes Blatt 15-17 FL, keine 5er Oberfarbe
15 FL, quantitative Einladung zu 6 SA

O lehnt mit Minimum ab

klares Ausspiel, ♣ K von einer schönen 3er Sequenz
O duckt (7-6 1x ducken)

Der 2. Stich wird gewonnen, O zählt 9 Sofortstiche: 2 in
♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer in ♣. Der 10. Stich kann nur
in ♦ gewonnen werden, hoffentlich ist die Farbe 3-2
verteilt. Es schadet nichts, zuerst die Stiche abzuziehen,
und zu beobachten, was die Gegner bedienen, S hat kein
♥ mehr und S hat auch ein Pik mehr

Leider hat S 4 ♦, ist das Spiel verloren !?

Nein, S wird endgespielt. ♣ bringt S sicher zu Stich...

S kann noch einen Stich in Treff kassieren...

und muss dann vom ♦ B wegspielen und dadurch einen
Stich aufgeben.

ENDSPIEL

O erfüllt mit 10 Stichen genau

Lektion 8 - Endspiel

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ 10 8 2

♥ B 7

♦ K 6 4 3

♣ B 10 9 7

♠ K 7 6 3

♥ A D 5 4

♦ A D

♣ A D 2



♠ A D B

♥ K 8 6

♦ 9 5 2

♣ K 6 5 4

♠ 9 5 4

♥ 10 9 3 2

5
21 13

♦ B 10 8 7

♣ 8 3

N	C	D	H	S
N	-	-	-	-
S	-	-	-	-
O	5	3	5	6
W	6	3	6	6

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	6 SA	alle passen

6 SA von West

Ausspiel: ♣ B

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt keine 5er Oberfarbe
13 FL reichen für einen Schlemm, kein Oberfarbfit
Ausspiel ♣ B von Sequenz, ein Ausspiel, was nichts verschenkt

Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.
Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt
erstmal die sicheren Stiche abziehen und die Abwürfe beobachten
leider steht die ♥-Farbe nicht 3-3
S hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber N kann jetzt eingespielt werden...
...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

ENDSPIEL

W erfüllt mit 12 Stichen

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 8 6 4 3

♥ A 10 5 2

♦ 9 6 3

♣ 8 2

♠ A 9 2

♥ K B 3

♦ A 10 2

♣ K B 5 4



♠ D 10

♥ 9 8 4

♦ D 7 5

♣ A D 10 7 6

N	C	D	H	S
N	-	-	-	-
S	-	-	-	-
O	3	1	1	1
W	3	1	1	1

♠ K B 7 5
♥ D 7 6
♦ K B 8 4
♣ 9 3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West

Ausspiel: ♥ 2

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt, keine 5er Oberfarbe

12 FL, keine Oberfarbe, Vollspiel ansagen

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe = ♥ 2

3. Position hoch

W macht den Spielplan, 1 Stich in ♠, 1 Stich in ♥, 1 Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ und ♥.

Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann

N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)

N kann 2 Stiche kassieren in ♥

...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln

3 SA wird genau erfüllt

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten

Lektion 8 – Zählen

Zählen

Im Alleinspiel kann man die **Punkte** und die **Verteilung** der Gegenspieler zählen. Das hilft beim Aufspüren von Figuren und der richtigen Farbbehandlung.

Informationen:

1. Die Gegner haben gereizt
2. Die Gegner haben gepasst, auch als Antwortender
3. Der Gegner hat Zweifärber gereizt
4. Der Gegner hat eine Sperransage gereizt

Beispiel 1

Teiler S, Gefahr keiner

N

♠ 9 7 6 5 3

♥ K

♦ 8 6 5 4 2

♣ 9 2

W

♠ K D B 2

♥ A 10 7 3

♦ B 10

♣ 10 8 4

O

♠ A 8

♥ D B 9 8

♦ A K D 9

♣ 7 5 3

S

♠ 10 4

♥ 6 5 4 2

♦ 7 3

♣ A K D B 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
---	---	---	1SA
---	2♣	---	2♥
---	4♥	---	---

b.) Spielverlauf

Die Gegenspieler spielen ♣AKD und der Trumpfkönig muss gefunden werden. Normalerweise schneidet man in ♥, doch S kann den ♥K nicht haben, da er nicht eröffnet hat. Also spielt der Alleinspieler ♥A und wird mit dem blanken ♥K belohnt.

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten
Lektion 8 – Zählen

Beispiel 2

Teiler O, Gefahr N/S

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost

2SA	---	6SA	---
---	---		

b.) Ausspiel: ♣ B

c.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠
3 Sofortstiche in ♥
1 Sofortstich in ♦
3 Sofortstiche in ♣ → **11 Sofortstiche**

d.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

- 1.) in ♦ wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in ♥ wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in ♣ wenn die Farbe 3-3 steht

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten

Lektion 8 – Zählen

f.) Endspiel

Hier sollte erst versucht werden, die **Verteilung zu zählen**, um eine zusätzliche Chance durch ein **Endspiel** zu erreichen.

Endspiel bedeutet, dass der Gegner ans Spiel gebracht wird, und dann zum eigenen Nachteil eine Farbe spielen muss.

Sie spielen 3 ♠-Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit ♥ A in die Hand. Auf ♠K werfen beide Gegner ♦ ab.

In der 3. ♥-Runde erfahren Sie, dass W nur 2 ♥-Karten hat, denn er wirft erneut ♦ ab. Also liefert ♥ nicht denn 12. Stich. Sie ziehen ♣D ab und dann ♣K. Diesmal wirft O ♦ ab. Auch die ♣6 ist nicht der 12. Stich.

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in ♦.

Wie ist jetzt die Verteilung?

N

♠ --
♥ --
♦ 9 5
♣ 6

W

♠ --
♥ --
♦ K 6
♣ B

O

♠ --
♥ 10
♦ B 10
♣ --

S

♠ --
♥ 5
♦ AD
♣ --

Spielen Sie ♣6 und W ist verloren. Er gewinnt zwar den Stich, aber dann muss er von seinem ♦K wegspielen und S den 12. Stich schenken.

d.) Ergebnis

6SA = +1440

Lektion 8 - Zählen

Board 1

Teiler Nord

Keiner in Gefahr

♠ 7 6 3

♥ B 10 5

♦ A D 8 6

♣ D 4 2

♠ 10 4

♥ 8 7 4 3 2

♦ B 10 5 3

♣ 10 9

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

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3



♠ D B 9 8 2
♥ A D B
♦ 9 7
♣ K B 6 5

9
1 13
17

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	1 SA	
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 10

5er ♠ 12-22 FL

ausgeglichenes Blatt, 15-18 FL, Stopper in Gegnersfarbe
9 FL, ausgeglichenes Blatt, kein Oberfarbfit
Ausspiel: Partnersfarbe, vom Double hoch/niedrig
S macht den Spielplan, 2 Stiche in ♠, 3 Stiche in ♠, ein Stich in ♣, mögliche entwickelbare Stiche: 1-2 in ♥ (Schnitt auf die ♥ D), 1 in ♦ (3-3 Stand der ♦ bei den Gegnern), ein Stich in ♣ (♣-Expass). Durch die Reizung sind fast alle Punkte bei O lokalisiert.

Ducken bringt hier nichts, da O als gefährlicher Gegner alle wichtigen Karten hat. Wichtiger ist, die ♠ 5 als Exit-Karte zu behalten.

Übergang zum Tisch

♥-Schnitt

Gewinnen, um die Exit-Karte zu behalten

erneuter Übergang zum Tisch

Abwurf ♣ 5, leider steht die ♦-Farbe nicht 3-3, so wird ein zusätzlicher ♣-Stich gebraucht

Kassieren des ♥-Stiches

O hat weder ♥ noch ♦

also wird er mit ♠ 5 eingespielt...

kann 2 weitere ♠-Stiche kassieren...

und muss dann von dem sicheren ♣ K wegspielen =

ENDSPIEL

S erfüllt 3 SA

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

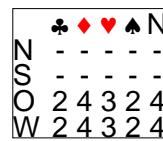
♠ D B 9 7 6 5

♥ 9 8 7 5 2

♦ 3

♣ 2

♠ K 4 3
♥ A D B
♦ K D 7 2
♣ 8 6 5



♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

♠ 2
♥ 6 4
♦ B 9 8 5
♣ K D B 7 4 3

3
15 15
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA		
4 SA	alle passen		

4 SA von Ost

Ausspiel: ♣ K

ausgeglichenes Blatt 15-17 FL, keine 5er Oberfarbe

15 FL, quantitative Einladung zu 6 SA

O lehnt mit Minimum ab

klares Ausspiel, ♣ K von einer schönen 3er Sequenz
O duckt (7-6 1x ducken)

Der 2. Stich wird gewonnen, O zählt 9 Sofortstiche: 2 in ♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer in ♣. Der 10. Stich kann nur in ♦ gewonnen werden, hoffentlich ist die Farbe 3-2 verteilt. Es schadet nichts, zuerst die Stiche abzuziehen, und zu beobachten, was die Gegner bedienen, S hat kein ♥ mehr und S hat auch ein Pik mehr

Leider hat S 4 ♦, ist das Spiel verloren !?

Nein, S wird endgespielt. ♣ bringt S sicher zu Stich...

S kann noch einen Stich in Treff kassieren...

und muss dann vom ♦ B wegspielen und dadurch einen Stich aufgeben.

ENDSPIEL

O erfüllt mit 10 Stichen genau

Lektion 8 - Zählen

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 10 8 2

♥ B 7

♦ K 6 4 3

♣ B 10 9 7

♠ K 7 6 3

♥ A D 5 4

♦ A D

♣ A D 2



♠ A D B

♥ K 8 6

♦ 9 5 2

♣ K 6 5 4

♠ 9 5 4

♥ 10 9 3 2

5
21 13
1

♦ B 10 8 7

♣ 8 3

West

Nord

Ost

Süd

2 SA

Pass

6 SA

Pass
alle passen

6 SA von West

Ausspiel: ♣ B

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt keine 5er Oberfarbe
13 FL reichen für einen Schlemm, kein Oberfarbfit
Ausspiel ♣ B von Sequenz, ein Ausspiel, was nichts verschenkt

Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.
Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt

erstmal die sicheren Stiche abziehen und die Abwürfe beobachten

leider steht die ♥-Farbe nicht 3-3

S hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber N kann jetzt eingespielt werden...

...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

E N D S P I E L

W erfüllt mit 12 Stichen

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 8 6 4 3

♥ A 10 5 2

♦ 9 6 3

♣ 8 2

♠ A 9 2

♥ K B 3

♦ A 10 2

♣ K B 5 4



♠ D 10

♥ 9 8 4

♦ D 7 5

♣ A D 10 7 6

♠ K B 7 5

♥ D 7 6

♦ K B 8 4

♣ 9 3

4
16 10
10

West

Nord

Ost

Süd

1 SA

Pass

3 SA

alle passen

3 SA von West

Ausspiel: ♥ 2

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt, keine 5er Oberfarbe

12 FL, keine Oberfarbe, Vollspiel ansagen

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe = ♥ 2

3. Position hoch

W macht den Spielplan, 1 Stich in ♠, 1 Stich in ♥, 1 Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ und ♥.

Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann

N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)

N kann 2 Stiche kassieren in ♥

...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln

3 SA wird genau erfüllt

Lektion 8 - Zählen

Board 5

Teiler Nord

Keiner in Gefahr

♠ D B 9 8

♥ A 8

♦ 7 5 3

♣ A K D 9

♠ 6 5 4 2

♥ 10 4

♦ A K D B 6

♣ 7 3



♠ A 10 7 3

♥ K D B 2

♦ 10 8 4

♣ B 10

♠ K

♥ 9 7 6 5 3

10
16 11
3

♦ 9 2

♣ 8 6 5 4 2

West

Nord

Ost

Süd

Pass

Pass

Pass

1 SA

Pass

2 ♣¹

Pass

2 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

4 ♠ von West

Ausspiel: ♦ A

Die Gegenspieler spielen ♦ AKD und der Trumfkönig muss gefunden werden. Normalerweise schneidet man in ♠, doch N kann den ♠ K nicht haben, da er nicht eröffnet hat. Also spielt der Alleinspieler ♠ A und wird mit dem blanken ♠ K belohnt.

PUNKTE AUSZÄHLEN

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ A D 10 8 7 5 3

♥ 10

♦ A B 6 2

♣ 2

♠ 9 6 2

♥ A 9 6 2

♦ 10 9 7 4

♣ 7 5



♠ K

♥ D B 8 4

♦ 8 5

♣ K D B 8 6 4

♠ B 4

♥ K 7 5 3

11
4 12

♦ K D 3

13

♣ A 10 9 3

West

Nord

Ost

Süd

1 ♣

Pass

Pass

4 ♠

Pass

Pass

5 ♠²

Pass

Pass

5 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ K

Nach dem mit ♣ A das Ausspiel gewonnen wurde, schnappt man ♣ in der Hand und spielt ♥ zum ♥ K. Nachdem W das ♥ A hat, muss der ♠ K aufgrund der Eröffnung bei O sitzen. Also ♠ kein Schnitt.

PUNKTE AUSZÄHLEN

Lektion 8 - Zählen

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 8 4
♥ D 8 7 6 3
♦ 6 5 4 2
♣ A 7

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

♠ K B 9 5
♥ K 10 4
♦ B 7 3
♣ D 8 2



♠ 6 2
♥ 9 5
♦ A 9 8
♣ K B 10 9 4 3

♠ A D 10 7 3
♥ A B 2
♦ K D 10
♣ 6 5

10
6 8
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♣ A

Der 3. ♣-Stich wird hoch gestochen. Danach werden die Trümpfe gezogen und ♦ A vertrieben. Man erkennt die Verteilung in ♥ 5-2. Es ist wahrscheinlicher, dass W die ♥ D hält. Also ♥ A und Schnitt zur ♥ 10.

VERTEILUNG AUSZÄHLEN

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 7

♥ 8
♦ A K D B 5
♣ A 9 7 4 3

♠ A K 9 8 2
♥ A 7 5
♦ 8 7
♣ K B 6

♠ 6 4
♥ D 9 6 3 2
♦ 6 4 2
♣ 10 5 2

♠ D 10 5 3
♥ K B 10 4
♦ 10 9 3
♣ D 8

♠ 15
15 8
2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	2 SA ¹	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass
1. Michaels Präzis, beide Unterfarben			

4 ♠ von West

Ausspiel: ♦ A

Nachdem N 2x Trumf bedient, ist nur ein ♥-Single möglich, also ♥ zum ♥ K und ♥ B vorlegen.

VERTEILUNG AUSZÄHLEN