



Lektion 6

Ducken und gefährlicher Gegner

- **Empfohlene Materialien:**
- **DBV Schülermappe „Alleinspiel“**
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root**, „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik 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

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:

1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.

- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:

1. Ducken
2. Schnitt in die richtige Richtung
3. Verzicht auf einen Schnitt
4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1 ♦	1 ♥	X *	---
1SA	---	2 ♥ *	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥* Frage nach Stopper

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel

Lektion 6 – Ducken und gefährlicher Gegner

Ausspiel: ♥3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦A und ♦K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦A und ♦K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦D erscheint, wird geduckt. Diese Technik heißt „Verbeugung vor der Königin“.

3SA +1 +430

Lektion 6 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K 6 3
♥ K B 6 4 3
♦ B 2
♣ A 8 2

♠ A D 10 9 7
♥ 8
♦ 8 7 4 3
♣ K D 6

♠ 8 5
♥ A 10 7 2
♦ A K D 10 5
♣ 7 4

12
4 11
13



♠ B 4 2
♥ D 9 5
♦ 9 6
♣ B 10 9 5 3

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

1. mindestens einladende Hebung in ♥
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♣ K

N muss dass Auspiel ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen. Danach schneidet man in Trumpf gegen N, obwohl man 9 Trümpfe hat.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6

♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

4
13 16
7



West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8
♥ 8 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

11
8 6
15



♠ D 10 7
♥ A 10 9 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5

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

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 7
♥ B 9 7 4
♦ 8 5 3
♣ D 10 5 2

♠ A D 10 9 2
♥ 10 8 5
♦ D B 6
♣ A 9

♠ K 8 4
♥ K 3
♦ A 10 9 4 2
♣ B 8 7

♠ 6 5 3
♥ A D 6 2
♦ K 7
♣ K 6 4 3

4
13 11
12



West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von West
Ausspiel: ♣ 5

Ducken im Farbspiel, um nach dem ♦-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler N ans Auspiel zu lassen.

Lektion 6 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4



♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

17
7 5
11

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

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7



♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

8
9 17
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2



♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

12
7 7
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ A 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5



♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2

♠ 8 3
♥ 7 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

10
16 11
3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

W duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠-Stich schenken.

BATH COUP

Lektion 6 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣
 2. Transfer ausgeführt
 3. Kürze in ♠
- 3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4



♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2

8
9 16
7

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA	Pass
		Pass	Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein Bath Coup, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Lektion 6 - Gefährlicher Gegner im SA-Kontrakt

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 8 7
♥ D B 10
♦ A 7 6
♣ K 5 4 3

♠ 9 2
♥ K 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ 10 9 8 2



♠ K D B 10 4 3
♥ 6 5
♦ K 9 8
♣ 7 6

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

♠ 6 5
♥ A 9 8 7
♦ D B 10 5
♣ A D B

14
3 9
14

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

O könnte wahlweise einen Weak Jump machen. N duckt ♠-Ausspiel 2x und macht dann den ♥-Schnitt, der an den ungefährlichen Gegner verliert, also an W, der kein ♠ mehr hat.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 9 7 5 3
♥ D 10
♦ 3 2
♣ 9 3 2

♠ K 8
♥ 6 5 3
♦ A 6 5 4
♣ A D B 10



♠ A 6 4
♥ A 4 2
♦ K B 10 9
♣ 6 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	6	3	2	5
W	5	6	3	2	5

♠ D 2
♥ K B 9 8 7
♦ D 8 7
♣ K 8 7

3
14 12
11

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 8

O duckt 1x nach der 7er-Regel. Danach legt er ♦ B zum Schnitt vor. Später schneidet er noch auf ♣ K. Beide Schnitte würden so an den ungefährlichen N verlieren, wenn sie nicht sitzen würden.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 4
♥ A 6 5
♦ K 6 5 4
♣ K 7 6 5

♠ K 9 7 5 3
♥ B 9 4
♦ D 7
♣ A 8 4



♠ D 8 2
♥ D 10 3 2
♦ 8 3 2
♣ 9 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	5	3	2	4
S	4	5	3	2	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 10 6
♥ K 8 7
♦ A B 10 9
♣ D B 10

11
10 4
15

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 5

S nimmt den ersten ♠-Stich, da er mit ♠ B und ♠ 10 noch einen 2. Stopper hat. Danach treibt er ♣ A heraus. Wenn S jetzt ♠ K kassiert und ♠ nachspielt kann S noch auf die ♦ D durch Vorlegen des ♦ B schneiden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 5 3
♥ B 9 8
♦ 9 8
♣ 6 5 4

♠ K B 6
♥ A 6 5
♦ A B 10 6
♣ K 8 7



♠ 7 4
♥ K D 7
♦ K 5 4 3
♣ A B 10 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	5	4	3	5
W	5	5	4	3	5

♠ 10 8 2
♥ 10 4 3 2
♦ D 7 2
♣ D 9 2

7
16 13
4

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

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 5

W immt das ♠-Ausspiel und darf keinen Stich an S verlieren, da dieser ♠ durch den positionellen Stopper spielen würde. Also schneidet er in ♣ durch Vorlegen des ♣ B und in ♦ zum ♦ B in der Hand.

Lektion 6 - Gefährlicher Gegner im SA-Kontrakt

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 5
♥ A D 10 7 6
♦ 8 7 6
♣ A 7

♠ 3 2
♥ 9 4 3 2
♦ B 10 3
♣ 8 6 5 2



♠ K D B 10 9
♥ K 8
♦ 9 5 4
♣ D 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	5	6	3	5
S	5	5	6	2	5
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 8 7 4
♥ B 5
♦ A K D 2
♣ K B 10 9

14
1 11
14

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

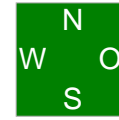
3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt ♠ einmal nach der 7er-Regel und schneidet danach ♣ zur ♣ 9. Er gewänne so das Spiel auch, wenn W die ♣ D hätte. ♥-Schnitt darf nicht versucht werden!

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 3 2
♥ B 10 6 2
♦ K 3 2
♣ 9 8 2

♠ 9 7
♥ K 8
♦ A 10 9 8 7
♣ D B 10 4



♠ A D 10
♥ A D 9 7
♦ D B 5
♣ A 5 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	5	3	2	5
W	4	5	3	2	4

♠ K B 6 5 4
♥ 5 4 3
♦ 6 4
♣ K 7 6

4
10 19
7

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

O nimmt das ♠-Ausspiel und geht mit ♥ K zum Tisch und versucht ♣-Schnitt. Wenn dieser an S verliert kann er gern ♠ in die ♠-Gabel spielen! Später kann man ♦-Schnitt machen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 8
♥ A D B
♦ 9 8 7
♣ A D 7 6 5

♠ A B 10 7 5
♥ 9 7 6 5
♦ K 6
♣ 8 4



♠ 4 3 2
♥ 10 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ K 3 2

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

♠ K D 6
♥ K 8
♦ A D B 10 5
♣ B 10 9

13
8 3
16

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ B

W spielt von der durchbrochenen Sequenz ♠ B aus. S nimmt und hat noch gegen W einen positionellen ♠-Stopper. Also macht er den Schnitt in ♦.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 10 9 8 7 4
♥ A D 5 3
♦ 9 7
♣ 7 6

♠ B 6 5
♥ K 6
♦ D B 10
♣ A K B 10 9



♠ A K D
♥ 9 7 4
♦ A 5 4 3 2
♣ 5 4

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

♠ 3 2
♥ B 10 8 2
♦ K 8 6
♣ D 8 3 2

6
15 13
6

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

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 10

W nimmt das ♠-Ausspiel und macht den ♣-Schnitt. ♦-Schnitt darf er nicht versuchen, da S dann dran käme und ♥ durch den ♥ K spielen könnte.

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel
Lektion 6 – Ducken und gefährlicher Gegner
Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **BATH COUP**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel

Lektion 6 – Ducken und gefährlicher Gegner

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **BATH COUP**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

Lektion 6 - Bath Coup

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	1	-	3
S	5	2	1	-	2
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣
 2. Transfer ausgeführt
 3. Kürze in ♠
- 3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

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

♠ K D 10 9 2
♥ 7 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

7
11 16
6

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

- 3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

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

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

9
7 8
16

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

- 3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

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

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

8
17 9
6

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

1. Stayman (Sofortauskunft)
- 3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP