



# Lektion 7

## Trumpf ziehen oder nicht?

Empfohlene Materialien:

- K.-H. Kaiser „Bridge lernen - Ein 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
  - Marc Schomann, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- DBV Schülermappe Alleinspiel

## Trümpfe nutzen

Das **Hauptblatt** ist das Blatt mit der Trumpfmehrheit.

Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit **stärkeren Trümpfen** zum Hauptblatt.

Beim Spielplan werden die **Verlierer** des Hauptblattes gezählt.

Diese Zahl kann man verringern, wenn **Verlierer mit Trümpfen des Nebenblatts geschnappt** werden.

Schnappt man Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, gibt es **keine zusätzlichen Stiche**.

Dieses Vorgehen kann nur als **Übergang** dienen. Ansonsten schwächt man seine Trumpflänge im Hauptblatt.

### Beispiel 1, Teiler W, alle in Gefahr

N

♠ A 9 8

♥ B 10

♦ D 7 5

♣ K 9 8 4 3

W

♠ K D B 7 2

♥ A 5

♦ B 3

♣ A D 7 2

O

♠ 10 6 4

♥ K 7 6 3 2

♦ A 8 4 2

♣ 5

S

♠ 5 3

♥ D 9 8 4

♦ K 10 9 6

♣ B 10 6

#### a.) Kontrakt

4♠ von W, Ausspiel ♥B

#### b.) Spielplan

W zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♥K gewinnen und ♣ zum ♣A, danach ♣ gestochen. Mit ♥A erreicht man wieder die Hand, um erneut ♣ zu stechen. Erst dann werden die Trümpfe gezogen.

#### c.) Ergebnis

4♠ = -620

**Beispiel 2, Teiler S, N/S in Gefahr**

N

♠ 8 7  
♥ 4 3  
♦ 4 3 2  
♣ A 7 6 5 4 3

W

♠ 4 3 2  
♥ B 9 8 7 6  
♦ D 10 9 8  
♣ 8

O

♠ 6 5  
♥ D 10 5  
♦ B 7 6 5  
♣ D B 10 9

S

♠ A K D B 10 9  
♥ A K 2  
♦ A K  
♣ K 2

**a.) Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
2♦*	---	2♥*	---
2♠	---	3♣	---
3♠	---	4♠	---
4SA	---	5♦	---
7♠	---	---	---

**b.) Spielplan**

Ausspiel ♠2.

Süd hat nur einen Verlierer in der Haupthand: ♥2. Dieser kann am Tisch gestochen werden. Also vor dem Ziehen der letzten Trümpfe ♥A und ♥K spielen und ♥2 stechen. Danach Rückkehr in die Hand und die Trümpfe ziehen.

**c.) Ergebnis**

7♠ = +2210

## Schnapper in der langen Trumpfhand

Unter Umständen können Schnapper in der langen Trumpfhand (Hand mit mehr Trümpfen) nützlich sein. Diese Technik nennt man „Dummy Reversal“.

Folgende Voraussetzungen sind dabei zu erkennen:

- Es müssen mehrere Schnapper in der langen Trumpfhand möglich sein.ö
- Die kurze Trumpfhand muss Trümpfe von guter Qualität haben.
- Es muss eine ausreichende Zahl von Übergängen zur kurzen Hand vorhanden sein.

### Beispiel

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

#### a.) Kontrakt

6♠ von S, Ausspiel ♠4

#### b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♥ in der Haupthand.

#### c.) Spielplan aus der Haupthand

Es sind weder Schnapper und Abwürfe möglich, genauso wenig das Entwickeln einer Nebenfarbe. Der Schlemm scheint nicht gewinnbar.

#### d.) Spielplan „Dummy Reversal“

Man kann erkennen, dass in der langen Trumpfhand geschnappt werden kann. Das wird in ♣ geschehen. Bisher war diese Technik „verboten“, da man sich unnötig in der Trumpffarbe schwächt.

DBV Onlineunterricht 2021 – Bridge 360°  
Lektion 7 – Trumpf ziehen oder nicht?

e.) Voraussetzungen

- Die Trümpfe am Tisch müssen zum Ziehen der Trümpfe des Gegners benutzt werden. Dazu müssen sie eine gute Qualität (hier ♠ D B 9) haben. Die Trumpfverteilung beim Gegner muss günstig (hier 3-2) sein.
- Sie benötigen genügend Übergänge zum Tisch, 3 für die Schnapper und einen zusätzlichen, um die Trümpfe zu ziehen.

f.) Spieldurchführung

1.)	♠4 <u>♠9</u> ♠3 ♠2	Trumpf am Tisch stechen
2.)	♣2 <u>♣A</u> ♣7 ♣3	Schnapper vorbereiten
3.)	♣6 ♣4 ♣9 <u>♠A</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
4.)	♠8 <u>♠B</u> ♠5 ♠7	Übergang zum Tisch, Trümpfe ziehen, guter Stand
5.)	♣B ♣5 ♣10 <u>♠K</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
6.)	♦2 <u>♦A</u> ♦3 ♦5	Übergang zum Tisch
7.)	♣K ♣8 ♣D <u>♠10</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
8.)	♦4 <u>♦B</u> ♦7 ♦6	Übergang zum Tisch
9.)	♥6 <u>♠D</u> ♠6 ♥3	Ziehen des letzten Trumpfs
10.)	♥9 ♥2 ♥10 <u>♥A</u>	Übergang in die Hand
11.)	♦8 ♥4 ♦9 <u>♦K</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
12.)	♦10 ♥5 ♥B <u>♦D</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
13.)	♥D ♥8 <u>♥K</u> ♥7	Gegner bekommt den letzten und einzigen Stich

## Verlierer auf Verlierer

Es kommt manchmal vor, dass Sie einen ausgezeichneten Kontrakt spielen, jedoch nicht ausreichend lange Trümpfe haben (z.B. in einem 4-3-Fit).

Um gegen eine gegnerische 4-2-Verteilung zu gewinnen, müssen Sie sich bemühen, die Haltung in der langen Trumpfhand zu bewahren, indem Sie Verlierer abwerfen, anstatt voreilig zu stechen.

### Beispiel

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

#### a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♦	---
1 ♥	1 ♠	---	---
X	---	2 ♥	---
2 ♠*	---	3 ♦	---
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠A

#### b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠

3 Verlierer in ♣, insgesamt 5 Verlierer

**c.) Spielplan**

2 Verlierer in ♣ können auf die hohen ♦ vom Tisch abgeworfen werden. Dazu müssen die Trümpfe des Gegners gezogen werden.

**d.) Was müssen Sie befürchten ?**

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 3. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

**e.) Was heisst das?**

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat. Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

**f.) Können Sie etwas dagegen tun?**

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 3 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

**g.) Lösung**

Sie weigern sich einfach zu stechen. Auf die 3. ♠-Runde werfen Sie ein ♣ ab, dass ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle Trümpfe gezogen (4 Stiche), 5 Stiche in ♦ und ♣ Ass kassiert.

Der Kontrakt ist erfüllt.

**Beispiel 2, Teiler W, keiner in Gefahr**

N

♠ A 9  
♥ 9 6 3  
♦ A K 2  
♣ A K 9 5 3

W

♠ K D B 10 3  
♥ B 7 4  
♦ D B 10 6  
♣ 10

O

♠ 8 6 5 4 2  
♥ D 10 5  
♦ 9 5  
♣ D B 6

S

♠ 7  
♥ A K 8 2  
♦ 8 7 4 3  
♣ 8 7 4 2

**a.) Kontrakt**

Süd	West	Nord	Ost
	1 ♠	X	2 ♠
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠K

**b.) Verlierer zählen**

?? Verlierer in ♥, Hoffnung auf 3-3 Stand

2 Verlierer in ♦

0-1 Verlierer in ♣, je nach Verteilung

**c.) Spielplan**

Nachdem die Trümpfe gezogen sind, können die Stiche in ♣ kassiert werden.

**d.) Was müssen Sie befürchten?**

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 2. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

**e.) Was heisst das?**

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

**f.) Können Sie etwas dagegen tun?**

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 2 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

**g.) Lösung**

Sie weigern sich einfach zu stechen. Sie nehmen ♠A und ducken eine Runde Trumpf, Auf die 2. ♠–

Runde werfen Sie ein ♦ aus der Hand ab, das ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle

Trümpfe gezogen (3-3 Stand). Man kann sogar noch aufgrund des 3-1 Standes in ♣ einen Stich abgeben, da ein Trumpf übrig bleibt.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Nur bei 4-2 in Trumpf und 3-1 oder schlechter in ♣ verliert man.

## Trumpfverkürzung

Wenn Sie eine noch besetzte Trumpffigur fangen wollen, Sie aber keinen Schnitt spielen (oder wiederholen) können, sollten Sie an die elegante **Technik der Trumpfverkürzung** denken. Ihr Manöver wird erfolgreich sein, falls:

- Sie genauso viele Übergänge zum Tisch haben, wie Sie Schnapper erzielen müssen, **plus einen**.
- Der Gegner kann nicht stechen, wenn Sie jeden dieser Übergänge benutzen.

### Beispiel

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

#### a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
		1♣	---
1♠	---	1SA	---
4♠	---	---	---

Ausspiel: ♦ A, danach ♦ K und ♦ D

#### b.) Verlierer zählen

3 Verlierer in ♦ haben Sie schon abgegeben. Um das Spiel zu gewinnen, dürfen Sie keinen weiteren Stich verlieren. Nur in der Trumpffarbe haben Sie noch ein Problem, der Schnitt (Impass) auf den König muss sitzen.

#### c.) Durchführung

Das zum 4. Stich ausgespielte ♥ gewinnen Sie am Tisch mit dem ♥ As. Sie spielen ♠ B und legen die ♠ 6 aus der Hand, der Schnitt gewinnt. ♠ 3 wird nachgespielt und der Impass mit ♠ 9 wiederholt, aber

West bedient nicht mehr. Ost hat noch ♠K und ♠5, gewinnt also anscheinend einen Trumpfstich.

**d.) Hilfsidee**

Sie können ♣ vom Tisch spielen, Wenn Ost die 4. Runde in ♣ sticht, überstechen Sie und gewinnen.

Das hat aber einen großen Haken: Ost wird einfach abwerfen und sich an ♠K und ♠5 festklammern. Sie müssen in der Hand stehen, und danach gewinnt Ost noch den Trumpfkönig. Damit fällt der Kontrakt.

**e.) Können Sie das vermeiden?**

Sie müssen diese Aktion durchführen, wenn Sie nur noch 2 Karten (♠A und ♠D) in der Hand haben.

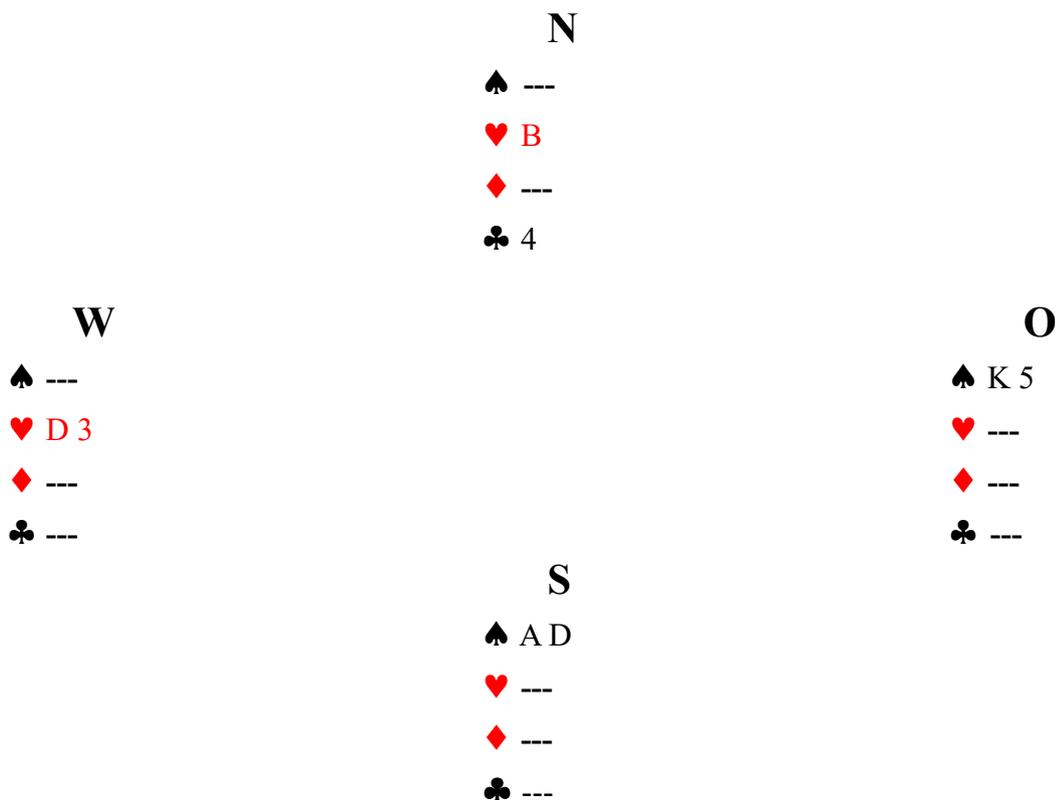
Dann hat Ost keine andere Wahl, als den ♠K aufzugeben.

**f.) Wie bereiten Sie das vor?**

Sie müssen sich selbst in Trumpf kürzen, und zwar auf die gleiche Länge des Gegners. Zusätzlich müssen Sie in der entscheidenden Runde am Tisch sein. Dazu können Sie die Übergänge in ♣ nutzen.

**g.) Lösung**

Sie spielen zur ♣10 und stechen ein ♥. Das Manöver wiederholen Sie, indem Sie zur ♣D spielen und erneut ♥ stechen. Danach spielen Sie zum ♣As und hoffen, dass Ost noch einmal bedienen muss. Glück gehabt! Folgende Situation ist dann entstanden:



Sie spielen vom Tisch (Nord) ♣4 (oder ♥B) und Ost ist verloren. Der Kontrakt ist erfüllt.

# Bridge 360° - Lektion 7 - Trumpf ziehen oder nicht?

**Board 1**  
Teiler Nord  
Alle in Gefahr

♠ 7 6  
♥ A K D B 10 5  
♦ K 9  
♣ K 5 3

♠ A B 9 3  
♥ 7 4  
♦ A 10 7  
♣ 10 9 8 4

♠ K D 5 2  
♥ 6 3  
♦ 8 5 4 2  
♣ A 7 6

♠ 10 8 4  
♥ 9 8 2  
♦ D B 6 3  
♣ D B 2



16  
6 9  
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	1 ♠
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♣ 10

W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Express nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn das ♠ A bei W sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der Trumpf erreicht W wieder die Hand und spielt erneut ♠. Nach ♣ A folgt dann ♠ D.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ B 10 8 5  
♥ A 8 5  
♦ 8 4 3  
♣ K D 5

♠ K 2  
♥ B 10 9 2  
♦ B 7 5  
♣ B 9 4 2

♠ A  
♥ D 7 3  
♦ 10 9 6 2  
♣ A 10 7 6 3

♠ D 9 7 6 4 3  
♥ K 6 4  
♦ A K D  
♣ 8



10  
6 10  
14

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ B

W spielt ♥ B aus. S zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um auszunutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. O gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ 7 6 3  
♥ A K D 9 8 5  
♦ 3  
♣ 9 7 5

♠ B 10 9  
♥ 7 4 2  
♦ A 10 9 5  
♣ K 8 2

♠ A K 2  
♥ B 10  
♦ D 8 6 4 2  
♣ A B 3

♠ D 8 5 4  
♥ 6 3  
♦ K B 7  
♣ D 10 6 4



9  
8 8  
15

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 ♥	Pass	1 SA
Pass	Pass	Pass	4 ♥
alle passen			

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ B

N zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥ B und ♥ 10 genügend Übergänge und alle hohen Trümpfe vorhanden, um 3 x ♦ zu schnappen. Gegner darf dann keine Trümpfe haben.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ —  
♥ D B 10  
♦ D 10 6 5 2  
♣ K B 7 4 2

♠ A B 10 9 7 6  
♥ 4 3  
♦ A 9 4 3  
♣ 3

♠ K 8  
♥ K 6 5 2  
♦ K 7  
♣ A 10 9 6 5

♠ D 5 4 3 2  
♥ A 9 8 7  
♦ B 8  
♣ D 8



9  
9 13  
9

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	2 SA <sup>1</sup>	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen

1. allgemeines Versuchsgebot  
4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ D

W zählt Verlierer in Trumpf (♠ D), 2 in ♥ und 2 in ♦. Die ♦-Verlierer können am Tisch gestochen werden. Wichtig dabei ist, dass S nicht überstechen kann und danach den letzten Trumpf des Tisches entfernt. Also wird zuerst mit ♠ K gestochen.

# Bridge 360° - Lektion 7 - Trumpf ziehen oder nicht?

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A D 10 7 6  
♥ B 6 5  
♦ 4  
♣ A K 4 2

♠ 8 2  
♥ A 9 7  
♦ K D B 10 3 2  
♣ 9 3



♠ 5 4 3  
♥ K D 10 8  
♦ 9 8  
♣ B 10 8 5

14  
10 6  
10

♠ K B 9  
♥ 4 3 2  
♦ A 7 6 5  
♣ D 7 6

NS 4♠; NS 3N; OW 2♦; NS 2♣; OW 1♥;  
Par +500: OW 5♦×-3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ K			

Nach 3x ♥ vom Gegner sieht N nur 9 Stiche. Wenn er 3x ♦ an der langen Seite hoch sticht und die Trümpfe als Übergang nutzt kann er 10 Stiche machen.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ K D 10 9 2  
♥ 7 3 2  
♦ 10 9 8  
♣ 3 2

♠ A B 8 6  
♥ D B 8  
♦ 4 3 2  
♣ K D 6



♠ 7  
♥ A K 10 9 4  
♦ A 7  
♣ A B 10 8 5

5  
13 16  
6

♠ 5 4 3  
♥ 6 5  
♦ K D B 6 5  
♣ 9 7 4

OW 7♥; OW 6N; OW 6♣; OW 1♠; OW 1♦;  
Par -1700: NS 7♠×-7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
4 ♥	Pass	4 SA	Pass
5 ♦	Pass	6 ♥	alle passen
6 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♦ K			

12 Stiche sind einfach. Kann man 13 machen? Ja, wenn man 3x ♠ in der Hand hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ K D 9  
♥ A 7 6 5  
♦ A 9 8  
♣ D 5 2

♠ 8 7 6  
♥ K 10 8 4  
♦ K B 3  
♣ B 8 7



♠ 3 2  
♥ D B 9 2  
♦ D 10 2  
♣ 10 9 6 4

15  
8 5  
12

♠ A B 10 5 4  
♥ 3  
♦ 7 6 5 4  
♣ A K 3

NS 5♠; NS 4N; NS 5♦; NS 2♥; NS 3♣;  
Par +650: NS 4♠+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♠ 8			

10 einfache Stiche. 11 macht man, indem man 3x ♥ an der langen Seite hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ K D B 8  
♥ 2  
♦ D 9 3 2  
♣ K B 10 3

♠ 10 9 7 2  
♥ A 8 7 6 5 4  
♦ K 6  
♣ 2



♠ A 6 5  
♥ K D B  
♦ A 8 4  
♣ A 8 7 6

12  
7 18  
3

♠ 4 3  
♥ 10 9 3  
♦ B 10 7 5  
♣ D 9 5 4

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♥	X	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ K			

11 Stiche macht man indem man 1x ♦ und 3x ♣ an der langen Seite sticht. Jeden Übergang nutzen und am besten auch mit ♥ A stechen, um kleine Trümpfe als Übergang zu haben.