



Lektion 4

E – Elimination + Endspiel

- **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
- **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

Endspiele

Beispiel

Teiler O, Gefahr N/S

	N	
	♠ A D B	
	♥ K 8 6	
	♦ 9 5 2	
	♣ K 6 5 4	
		O
W		♠ 9 5 4
♠ 10 8 2		♥ 10 9 3 2
♥ B 7		♦ B 10 8 7
♦ K 6 4 3		♣ 8 3
♣ B 10 9 7		
	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 2022 – Alleinspiel A – Z
Lektion 5 – E – Elimination und Endspiel – 25.10.2022

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 den 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		O
 --		 --
 --		 10
 K 6		 B 10
 B		 --
	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

Alleinspiel A - Z - Lektion 5 - Elimination + Endspiel

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



♠ 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

NS 3N; NS 3♥; NS 3♦; NS 3♣; NS 1♠;
Par +400: NS 3N=

<i>West</i>	<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 Oberfarbit

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

3
15 15
7

♠ 2
♥ 6 4
♦ B 9 8 5
♣ K D B 7 4 3

OW 4N; OW 3♥; OW 4♦; OW 2♠; OW 2♣;
Par -430: OW 3N+1

<i>West</i>	<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 Auspiel, ♣ 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

Alleinspiel A - Z - Lektion 5 - Elimination + Endspiel

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

	♠ 9 5 4	
	♥ 10 9 3 2	
	♦ B 10 8 7	
	♣ 8 3	

5		
21	13	
1		

OW 6N; OW 6♠; W 6♥; W 6♣; O 5♥; O 5♣;
OW 3♦; Par -1440: OW 6N=

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

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

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

17		
2	5	
16		

NS 6N; NS 6♠; N 5♥; S 3♥; N 4♣; S 3♣; NS 2♦;
Par +1440: NS 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♠	Pass	2 ♣
Pass	2 SA	Pass	3 ♠ ¹
Pass	4 ♣ ²	Pass	4 SA ³
Pass	5 ♥ ⁴	Pass	6 ♠
Pass	Pass	Pass	

1. verzögerte Hebung
2. Kontrollgebot
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

6 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ 5

Wichtig ist, das O ein passives Ausspiel, am besten ♥ wählt.

Der Alleinspieler hat ein Spiegelblatt und kann leider nichts abwerfen. In ♦ ist ein Verlierer unvermeidlich. Bleibt also nur der Schnitt in ♣, oder !?

Ein besserer Weg ist, die Trümpfe zu ziehen, die ♥-Farbe zu eliminieren und dann ♦ A und ♦ zu spielen. Nun ist O am Spiel und kann nur in die ♣-Gabel oder in die Doppel-Chicane spielen.

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

Hat W den ♦ K, dann kann man immer noch den ♣-Schnitt versuchen.

N erfüllt den Kleinschlemm mit schönem Alleinspiel.

Alleinspiel A - Z - Lektion 5 - Elimination + Endspiel

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K
♥ K D 9 7 3
♦ A 10 9
♣ A 6 2

♠ D B 10 6
♥ B 8
♦ 8 7 5 2
♣ B 8 3

♠ 8 5 3
♥ A 10 6 2
♦ K B 4
♣ K 9 5

♠ 9 7 4 2
♥ 5 4
♦ D 6 3
♣ D 10 7 4



20
4 5
11

NS 6N; NS 6♥; NS 5♦; NS 3♠; NS 4♣;
Par +1440: NS 6N=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	4 ♥
Pass	6 ♥	alle passen	
6 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♠ D			

5er ♥, 12-22 FL

13-14 FV, Fit in ♥

mit 21 FV und 4 von 5 Schlüsselkarten kann N auf die Assfrage mit 4 SA verzichten und direkt Kleinschlemm ansagen

Ausspiel ♠ D von einer 3er Sequenz

N hat 2 Verlierer, einer in ♣ und einer in ♦, ♦-Schnitt wäre die Chance, einen Verlierer zu vermeiden (Wer hat die ♦ D??), aber es gibt eine 100%-Chance zum Erfüllen.

ENDSPIEL

Zuerst werden die Trümpfe gezogen...

danach die ♠ eliminiert.

Elimination = Der Gegner kann die Farbe nicht mehr nachspielen.

Nun wird der Gegner mit ♣ ans Spiel gebracht...

Egal wer dran kommt, jeder Gegenspieler kann nur eine schlechte Fortsetzung wählen: Spiel in die Doppelchicane oder das Spiel in die ♦-Gabel

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

N erfüllt den Kleinschlemm genau

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 4
♥ D 7 5 2
♦ B 10 3 2
♣ 8 7 6

♠ D 9 7 6
♥ K B 8
♦ K 9 4
♣ K 3 2

♠ A K B 2
♥ A 10 9
♦ A 6 5
♣ A D 4

♠ 10 5 3
♥ 6 4 3
♦ D 8 7
♣ B 10 9 5



3
12 22
3

OW 6N; OW 6♠; OW 5♥; OW 5♦; OW 5♣;
Par -1440: OW 6N=

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	2 SA	Pass
3 ♣ ¹	Pass	3 ♦ ²	Pass
3 ♥ ³	Pass	3 ♠	Pass
4 ♣	Pass	4 ♦	Pass
4 SA	Pass	5 ♥	Pass
6 ♠	alle passen		

1. Puppet Stayman

2. min. eine 4er Oberfarbe

3. zeigt 4er ♠, vertauscht

6 ♠ von Ost

Ausspiel: ♣ B

22-23 FL ausgeglichenes Blatt

Puppet Stayman, ab 3 FL, min. eine 3er Oberfarbe
min. eine 4er Oberfarbe, keine 5er Oberfarbe

Kontrolle in ♣, Schlemminteresse, gemischte Kontrollen (Erst- und Zweitrunderkontrollen)

♦-Kontrolle

Roman Keycard Blackwood (5 Schlüsselkarten)

2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

W reizt 6 ♠, da O 5 Schlüsselkarten halten muss

Ausspiel ♣ B von 3er Sequenz

O hat 2 Verlierer: einer in ♦ und einer in ♥. Der ♦-Verlierer ist nicht zu vermeiden, also wird die Farbe benutzt, um den Gegner endzuspielen.

Trümpfe ziehen

Die anderen Farben abspielen und so eliminieren, damit der Gegner nicht diese Farbe als Ausstieg nutzen kann
jetzt wird der Gegner ans Spiel gesetzt und kann nicht sinnvolles mehr fortsetzen.

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

♣ (oder ♦) in die Doppelchicane oder ♥ in die Gabel.
O erfüllt den Kleinschlemm genau

Alleinspiel A - Z - Lektion 5 - Elimination + Endspiel

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 8 5 3
♥ K B 10 7
♦ K 7 5 2
♣ K 4

♠ A B 2
♥ 6 3
♦ D B 9 8
♣ D B 10 9

♠ D 10 9 4
♥ 8 2
♦ 6 4
♣ 8 7 5 3 2

♠ K 7 6
♥ A D 9 5 4
♦ A 10 3
♣ A 6



10
11 2
17

S 4N; S 4♥; N 3N; N 3♥; S 3♦; N 2♦; NS 1♠;
OW 1♣; Par +630: S 3N+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
Pass	Pass	1 ♥	X
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ D			

5er ♥, 12-22 FL

Informationskontra, kurz in ♥ und spielbereit in allen anderen Farben 10-11 FL, da angepasst

Fit in ♥ und 13-14 FV

Ausspiel ♣ D von schöner 3er Sequenz

O hat 4 Verlierer, 3 in ♠ (wenn das ♠ A schlecht sitzt) und einen in ♦. Hoffnung zum Erfüllen wäre auch ein 3-3 Stand der ♦-Farbe...

Trümpfe ziehen

♣ eliminieren

♦ abgeben zum ungefährlichen Gegner (N könnte auf ♠ wechseln = 3 direkte Verlierer)

S kann nochmal ♠ spielen, ohne etwas zu verschenken die ♦-Farbe ist leider nicht 3-3 verteilt

aber S wird eingespielt, dabei wird Verlierer auf Verlierer abgeworfen

S gewinnt zwar, muss aber dann entweder ♣ in die Doppelchicane spielen oder den ♠ K beim Alleinspieler entwickeln

ELIMINIERUNG + VERLIERER AUF VERLIERER + ENDSPIEL

O erfüllt das Vollspiel genau

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K 3
♥ K 9 7 5
♦ D B 10 8
♣ 9 4 2

♠ A B 8 5 4
♥ B 6 3
♦ K 7 2
♣ A 6

♠ 10 9 7 6 2
♥ D 8 4
♦ A 5
♣ K 8 3

♠ D
♥ A 10 2
♦ 9 6 4 3
♣ D B 10 7 5



9
13 9
9

OW 4♠; OW 2N; OW 1♥; NS 1♦; NS 1♣;
Par -420: OW 4♠=

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

5er ♠ 12-22 FL

13-14 FV, Fit in ♠

Ausspiel ♦ D von 3er Sequenz

W hat 4 Verlierer, 3 in ♥ (wenn die Farbe selbst angefasst werden muss) und 1 in ♠ (hoffentlich 2-1 Stand der Trümpfe)

ideal wäre es, wenn der Gegner ♥ spielen muss...

also ♦ und ♣ eliminieren und dann in Trumpf aussteigen...

N ist endgespielt, entweder kommt ♥ und W hat nur 2 ♥-Verlierer, oder ♦ (bzw. ♦) in die Doppelchicane.

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

W erfüllt das Vollspiel genau

Alleinspiel A - Z - Lektion 5 - Elimination + Endspiel

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A K 7
♥ D 10 9 8 7
♦ A D 10 9
♣ 4

♠ 8 5 4 3
♥ 4
♦ K B 8 5
♣ B 8 7 5

♠ B 6
♥ A K B 6 5
♦ 7 6 3
♣ A 6 2

♠ D 10 9 2
♥ 3 2
♦ 4 2
♣ K D 10 9 3



15
7 5
13

N 6♥; S 5♥; NS 3N; NS 3♦; OW 1♠; OW 1♣;
Par +980: N 6♥=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	2 ♣
Pass	3 ♦	Pass	4 ♥
Pass	4 SA	Pass	5 ♣
Pass	6 ♥	alle passen	
6 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♠ 4			

Schlemm ist nicht zwingend. N zieht die Trümpfe, sticht ♣ und ♠ und spielt danach ♦ zur ♦ 9. O hat kein Rückspiel mehr ohne einen Stich zu schenken.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 8 2
♥ D B 5 2
♦ 9 8 7
♣ 9 8 7 2

♠ A D B 6
♥ K 4 3
♦ A 10 6
♣ 6 5 4

♠ K 10 9 7 5
♥ A 7 6
♦ K B 5
♣ A 3

♠ 4 3
♥ 10 9 8
♦ D 4 3 2
♣ K D B 10



3
14 15
8

OW 5N; OW 5♠; OW 3♥; OW 4♦; OW 2♣;
Par -660: OW 3N+2

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

O nimmt ♣-Ausspiel, zieht Trumpf und spielt ♣ nach, um den letzten ♣ zu stechen. Danach spielt er erst hohe ♥ und setzt den Gegner dann mit dem letzten ♥ an den Stich. Dieser muss entweder ♦ in die Gabel oder ins Doppelchicane spielen.

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A K 5
♥ D B 10 9
♦ B 4 3
♣ K 5 4

♠ D 10 9 2
♥ 3 2
♦ K 10 8
♣ 8 7 3 2

♠ 8 7 6
♥ A K 8 7 6
♦ D 6 5
♣ A 6

♠ B 4 3
♥ 5 4
♦ A 9 7 2
♣ D B 10 9



14
8 5
13

NS 4♥; NS 3N; NS 2♠; NS 2♦; NS 1♣;
Par +420: NS 4♥=

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

S nimmt, zieht Trumpf, schnappt den 3. ♣ und spielt 3x ♠. Egal welcher Gegner dran kommt, er muss entweder ♦ klären oder ins Doppelchicane spielen.

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ K D 10 9 8 7 6
♥ —
♦ 7 6 3
♣ K 7 6

♠ 4 3
♥ A D B 10 9
♦ A D 8
♣ A D 5

♠ A B
♥ K 8 7 6 5
♦ K 5 4
♣ 4 3 2

♠ 5 2
♥ 4 3 2
♦ B 10 9 2
♣ B 10 9 8



8
19 11
2

OW 5N; OW 5♥; OW 3♦; OW 2♣; NS 1♠;
Par -460: OW 3N+2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	3 ♠	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ K			

W nimmt ♠ K, zieht 3x Trumpf und elimiert die ♦. Danach spielt er ♠ B. N nimmt und muss entweder ♣ in die Gabel oder ♠ ins Doppelchicane spielen für einen Überstich auf W.

Alleinspiel A - Z - Lektion 5 - Elimination + Endspiel

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

♠ K B 9
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6



14
10 6
10

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

♠ 5 4 3
♥ 6 5
♦ K D B 6 5
♣ 9 7 4

♠ 7
♥ A K 10 9 4
♦ A 7
♣ A B 10 8 5



5
13 16
6

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

♠ A B 10 5 4
♥ 3
♦ 7 6 5 4
♣ A K 3



15
8 5
12

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

♠ 4 3
♥ 10 9 3
♦ B 10 7 5
♣ D 9 5 4



12
7 18
3

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.