

Board 1

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K 10 8 6 3
♥ A K
♦ A B 7 2
♣ A 3

♠ D 4
♥ B 10 9 6 3 2
♦ D
♣ K 8 7 4



♠ 7 2
♥ 8 7 5
♦ 10 8 3
♣ D B 10 9 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	7	-	7	7
S	-	7	-	7	7
O	1	-	1	-	-
W	1	-	1	-	-

♠ A B 9 5
♥ D 4
♦ K 9 6 5 4
♣ 5 2

19
8 3
10

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

6 ♠ von Nord

Nach der einladenden Hebung checkt N mit Cuebids, dass Partner ♦-Kontrolle hat und geht zuversichtlich auf Schlemm.

Board 2

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A 9 6 4 3
♥ 8
♦ 10 8 7 4 3
♣ 5 2

♠ B 8 7
♥ 10 6 5
♦ D B
♣ A D B 7 4



♠ K 10
♥ A D B 7 4 3 2
♦ 2
♣ 10 9 3

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

♠ D 5 2
♥ K 9
♦ A K 9 6 5
♣ K 8 6

4
11 10
15

West	Nord	Ost	Süd
		3 ♥	X
4 ♣	4 ♠	5 ♣	X
5 ♥	Pass	Pass	X
alle passen			

5 ♥× von Ost

S steht vor einer schweren Entscheidung: 3 SA ist eine Alternative zu Kontra,, aber mit DoubleBild oft keine gute Wahl. Nach Kontra zeigt 4 ♣ echte Farbe normalerweise mit Anschluss in ♥. N bietet 4 ♠ aus der Überlegung, dass beide Oberfarbvollspiele gehen könnten.

Board 3

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 9 4
♥ 9 8
♦ A K 8 5 4 3
♣ B 9 8

♠ 10 7 5 3
♥ 10 3
♦ 7 2
♣ K D 6 4 3



♠ 8 6
♥ A D B 7 6 5 2
♦ D B 10
♣ 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	5	-	4	3
S	4	5	-	4	3
O	-	-	1	-	-
W	-	-	1	-	-

♠ A K D B 2
♥ K 4
♦ 9 6
♣ A 10 7 2

8
5 10
17

West	Nord	Ost	Süd
		3 ♥	X
Pass	4 ♦	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Süd

S ist zu stark für ein direktes Farbgebot, daher erst Kontra und dann die Farbe. Wenn nach ♥ A ♣ nachgespielt wird muss S nehmen und erst die Trümpfe ziehen, bevor er sich wieder den ♣ zuwendet.

Board 4

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 6
♥ 10 4 2
♦ A 10 8 7 4
♣ A 10 8 4

♠ D 9
♥ 8 7 6 5
♦ K D 6 3
♣ K 6 2



♠ K B 10 7 2
♥ B
♦ B 9 5
♣ B 7 5 3

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

♠ A 8 5 4 3
♥ A K D 9 3
♦ 2
♣ D 9

8
10 7
15

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

4 ♥ von Süd

Ein sehr schwieriges Rückgebot für S. Optimisten springen auf 3 ♥, denn der Partner braucht nicht viel fürs Vollspiel. Das kann N mit den Schnappwerten ins Vollspiel heben. Asse sind gute Werte für ein Farbspiel.

Board 5

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 5
♥ D 10 9 2
♦ K 10 5 4
♣ A K 9 2

♠ K D 8 6
♥ 5
♦ A D 8
♣ D 10 8 6 4

♠ 9 7 3 2
♥ 8 6
♦ B 9 7 6 3
♣ B 3



	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	6	1	4
S	1	-	6	-	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A B 10 4
♥ A K B 7 4 3
♦ 2
♣ 7 5

12
2 13
13

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

6 ♥ von Süd

N könnte die Systemfestigkeit von S durch einen Splinter mit 3 ♠ prüfen, aber die gute Hebung über 2 ♣ ist einfacher und führt über den Splinter von S direkt zum Erfolg.

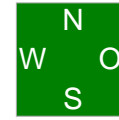
Board 6

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ —
♥ K 10 5
♦ K D 7 6 4
♣ K D B 7 6

♠ B 9 8 6 2
♥ A D 6 4 3
♦ 9 8
♣ 8

♠ A 10 7 4
♥ 9 8 7 2
♦ 10 3 2
♣ 5 4



	♣	♦	♥	♠	N
N	6	6	-	-	4
S	6	6	-	-	4
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ K D 5 3
♥ B
♦ A B 5
♣ A 10 9 3 2

14
4 7
15

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

6 ♣ von Süd

Obwohl 2 Asse fehlen könnten sagt S den Schlemm an, denn der Partner würde ohne ein Chicane eher prüfen ob 3 SA eine Spielmöglichkeit hätte.

Board 7

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 7 4 2
♥ A D 5
♦ A 10 9 2
♣ 6 4

♠ 8
♥ K 9 8 7 6
♦ 8 7 6 4 3
♣ 9 2

♠ D 6 5
♥ B 4 3
♦ D B
♣ D B 10 8 3



	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	2	6	5
S	3	4	2	6	5
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K 10 9 3
♥ 10 2
♦ K 5
♣ A K 7 5

11
9 3
17

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	Pass	1 ♠
Pass	2 ♣ ¹	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
	1. Drury		

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♣ D

Die empfehlenswerte Drury-Konvention macht es leicht den richtigen Kontrakt zu finden.

Board 8

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 10 9 3
♥ K 8 5
♦ 6 3 2
♣ A D 10

♠ D B 7 5
♥ D 6 2
♦ A B 5 4
♣ B 6

♠ —
♥ A B 10 9 7 4 3
♦ K 10 8 7
♣ 8 2



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

♠ A 8 6 4 2
♥ —
♦ D 9
♣ K 9 7 5 4 3

12
8 11
9

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣
3 ♥	X	4 ♥	4 ♠
5 ♦	X	5 ♥	Pass
Pass	X	alle passen	

5 ♥× von West

S hat Minimum für eine Einerstufeneröffnung, reizt aber nach dem Kontra des Partners und der Hebung des Gegners weiter, denn mit Verteilungshänden und Fit kann man viele Stiche generieren.

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ D 10 9 5 4 3

♥ —

♦ A 6 5 2

♣ A 5 4

♠ K 8
♥ K 9 8 7 2
♦ 8 7 3
♣ 7 3 2



♠ B 7 2
♥ A D B 3
♦ D 10 9
♣ D 9 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	6	1	6	2
S	5	6	1	6	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 6
♥ 10 6 5 4
♦ K B 4
♣ K B 10 8

10
6 12
12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	X	XX
2 ♥	2 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Nord

Eine Sechserlänge mit 10 Punkten und 3 Erstrundenkontrollen ist zu stark für ein Weak-Two! Ab 10/11 Punkten sagt der Partner auf Kontra Rekontra, um zu zeigen, dass man die Punktmehrheit hat. N bietet 2 ♠ um Länge und Schwäche anzuzeigen.

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

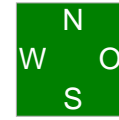
♠ 9 4 3

♥ A 5 3 2

♦ B 6

♣ 8 7 5 4

♠ A K B 8
♥ D 10 9 8 4
♦ 9 8 5
♣ 3



♠ 10 2
♥ B 6
♦ A 10 7 4
♣ K D B 10 6

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

♠ D 7 6 5
♥ K 7
♦ K D 3 2
♣ A 9 2

5
10 11
14

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

2 ♥ von West

Hier ist es wichtig, dass S immer passt! Wenn der Gegner einen Fit gefunden hätte könnte S in der zweiten Runde noch in die Reizung einsteigen. Hier ist es zu gefährlich.

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A K D 10 5 4

♥ 8 5

♦ 8 3

♣ D B 7

♠ 8 6
♥ 6 3 2
♦ A K D 2
♣ 10 8 6 2



♠ 3 2
♥ K 10 4
♦ B 10 9 7 6 4
♣ 9 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	1	6	6	1
S	5	1	6	6	1
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ B 9 7
♥ A D B 9 7
♦ 5
♣ A K 5 4

12
9 4
15

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

1. 4.FF

6 ♠ von Nord

S zeigt 3514-Verteilung mit Zusatzpunkten.

Board 12

Teiler Süd
N-S in Gefahr

♠ 10 7 3 2

♥ K D 7 6

♦ A 2

♣ K B 8

♠ A K D 8 4
♥ 9
♦ 10 9 7 4
♣ 10 6 2



♠ B 6 5
♥ 10 8 3
♦ D 6 5
♣ D 9 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	6	1	2
S	2	3	6	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 9
♥ A B 5 4 2
♦ K B 8 3
♣ A 7 3

13
9 5
13

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

6 ♥ von Süd

Auf dem Weg zum Vollspiel zeigt S seine ♠-Kontrolle und N checkt via Cuebids das Schlemmpotential, bevor er weiter geht.