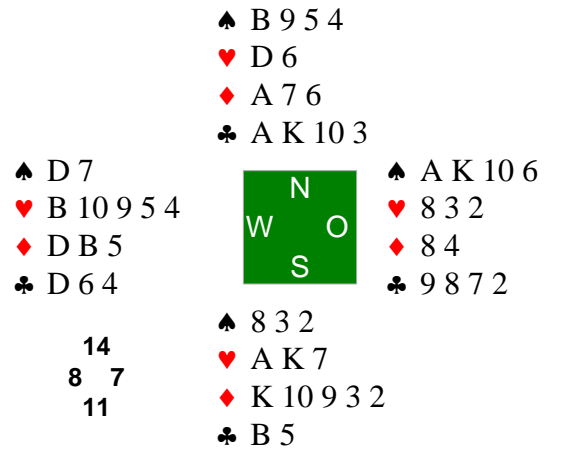


Austeilung 1

Teiler Nord
keiner Gefahr



West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

Ausspiel: ♥ B

Reizung: Nord könnte auch darauf verzichten seine

♠ anzubieten, da er eine gleichverteilte Hand hält und Süds 1 ♦-Gebot nahelegt, dass er keine 4er Oberfarbe besitzt.

Spiel: Der Tisch gewinnt mit ♥ D den Stich und setzt mit ♦ A und ♦ zur ♦ 10 fort, die West mit ♦ B gewinnt.

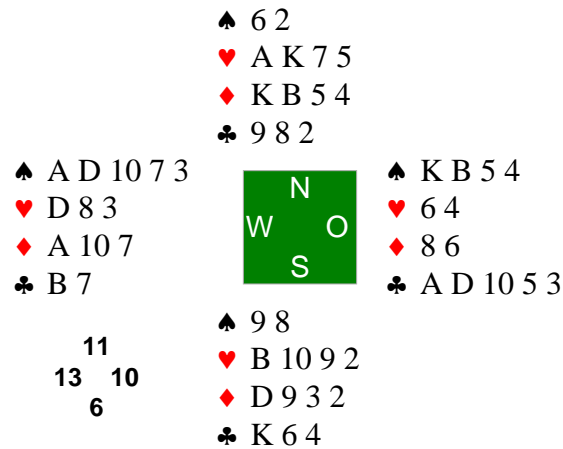
Analyse (West): West kann erkennen, dass Süd nun insgesamt vier ♦-Stiche, ♣ AK und, da Ost die ♥ D nicht überdecken konnte, ♥ AKD besitzt. Mit einer weiteren Cœur-Runde kann der Alleinspieler nun einfach seine neun Stiche nehmen. Da nur in ♠ noch Hoffnung besteht, den Kontrakt zu schlagen, wechselt er auf ♠ D und ♠ 7.

Markierung: Da Ost im ersten Stich ♥ D nicht decken kann, ist für West klar, dass Ost in Cœur weder das Ass noch den König haben kann. Eine Abmarke von Ost wäre also überflüssig. Darum gibt Ost ♥ 2 (♥ 8) als Längenmarke. Auf ♦ A legt Ost ♦ 8 (♦ 4), um eine gerade Länge zu zeigen.

Ergebnis: 3 SA -1, -50.

Austeilung 2

Teiler Ost
Nord-Süd Gefahr



11
13 10
6

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

Ausspiel: ♥ A

Analyse (Nord): Eine ♥-Fortsetzung erscheint als nicht sinnvoll, da in dieser Farbe nur die bereits entwickelten zwei Stiche zu gewinnen sind. ♣ dürfte die Arbeitsfarbe des Alleinspielers sein, da er auf die Länge dort Verlierer abwerfen kann. Wenn es einen ♦-Stich geben soll, dann muss er nun durch einen Wechsel auf ♦ entwickelt werden.

Markierung: Süd legt auf ♥ A seine ♥ 2 (♥ B), um Nord ebenfalls einen Wechsel zu empfehlen. Sollte Nord dennoch gierig ♥ K abziehen, bevor er auf ♦ wechselt, kann West gewinnen, da er nun ein ♦ bei Ost auf ♥ D abwerfen kann.

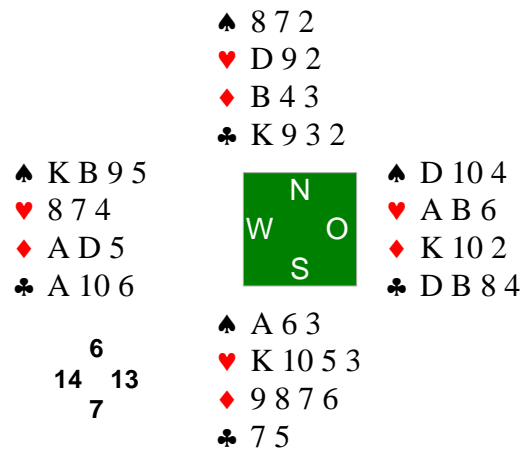
Spiel: Nord wechselt also im 2. Stich auf ♦ 5, Süd legt die ♦ D, das Ass gewinnt. Nach zwei Runden Trumpf versucht West den ♣-Schnitt, Süds König gewinnt. Nord-Süd realisieren noch jeweils einen Cœur- und einen ♦-Stich.

Ergebnis: 4 ♠ -1, +50.

Austeilung 3

Teiler Süd

Ost-West Gefahr



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

Ausspiel: ♥ 3

Spiel: Süd spielt ♥ 3 aus. Nords ♥ D wird mit ♥ A gewonnen. Der Alleinspieler entwickelt nun die ♠ und Süd ist wieder mit ♠ A bei Stich.

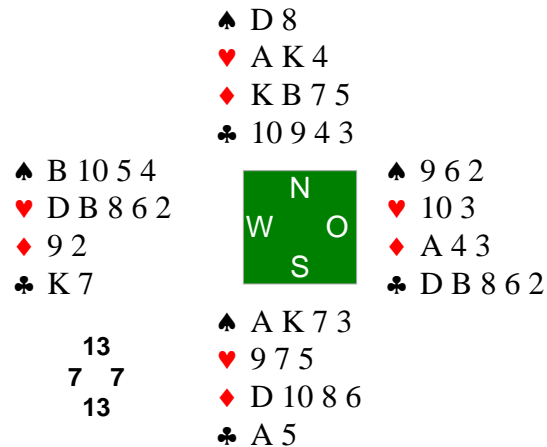
Analyse (Süd): Nord hätte nicht ♥ D sondern ♥ B im ersten Stich gelegt, wenn er diese Karte besäße. Daraus folgt, dass Ost diese hält und eine Fortsetzung von Cœur von Süd dem Alleinspieler einen Stich schenkt. Also muss sich dieser in Geduld üben und passiv ♦ zurückspielen. Wenn Nord später mit ♣ K zu Stich kommt, wird er von seiner Seite den ♥ B bei Ost herausschneiden können.

Ergebnis: 3 SA -1, +100.

Austeilung 4

Teiler West

alle Gefahr



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

Ausspiel: ♣ 6

Spiel: Da DB862 keine stabile Sequenz darstellt (mindestens DB10 oder DB9), spielt Ost ♣ 6 aus. Nehmen wir an, dass Süd ♣ 5 legt. Nun gewinnt ♣ K den Stich und West setzt mit ♣ 7 fort, die das ♣ A heraustreibt.

Der Alleinspieler muss \heartsuit entwickeln, um genügend Stiche für den Kontrakt zu erreichen. Also wird Ost wieder zu Stich gelangen und kann mit \clubsuit DB8 den Kontrakt schlagen.

Ergebnis: 3 SA -1, -100.

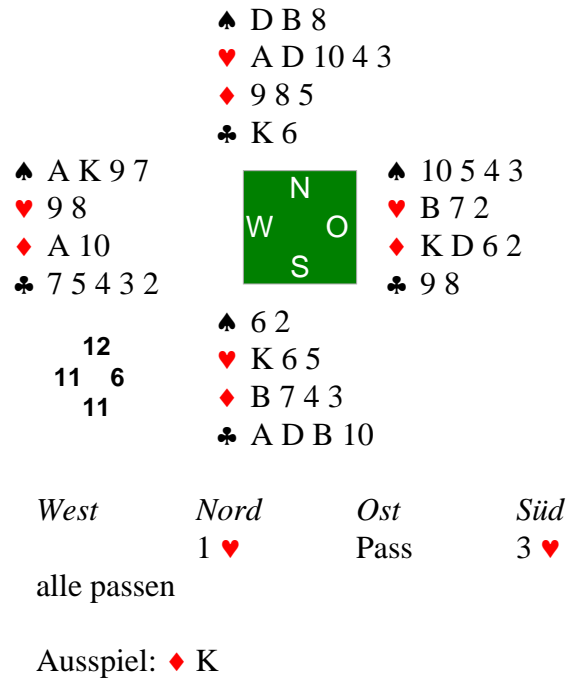
Analyse: Dieses Mal für Nord. Nord kann kombinieren, dass Ost nicht ♣ KDB hält, da er in diesem Falle ♣ K ausgespielt hätte. Also muss West ein ♣ Bild besitzen. Dies ergibt für den Alleinspieler die Chance die Farbe zu blockieren, indem er im ersten Stich mit ♣ A steigt. Wenn dann West die ♣ 7 gibt, so muss er den nächsten Stich mit ♣ K gewinnen und kann die Farbe nicht fortsetzen, die Farbe ist blockiert. Wirft West sein Bild „unter“ das ♣ A, so hat Nord einen weiteren Stopper.

Ergebnis: 3 SA =, +600.

Austeilung 5

Teiler Nord

Nord-Süd Gefahr



Analyse (West): West erkennt aus dem Ausspiel von $\spadesuit K$, dass Ost auch noch die $\spadesuit D$ halten wird. Mit $\spadesuit AK$ und $\spadesuit AKD$ sind das 5 Stiche, die ausreichen, um den Kontrakt zu schlagen, aber wir soll Ost wieder zu Stich kommen, wenn West den zweiten Stich mit $\spadesuit A$ gewinnt? West besitzt 11 F und bei Ost sind 5 F ($\spadesuit KD$) bekannt.

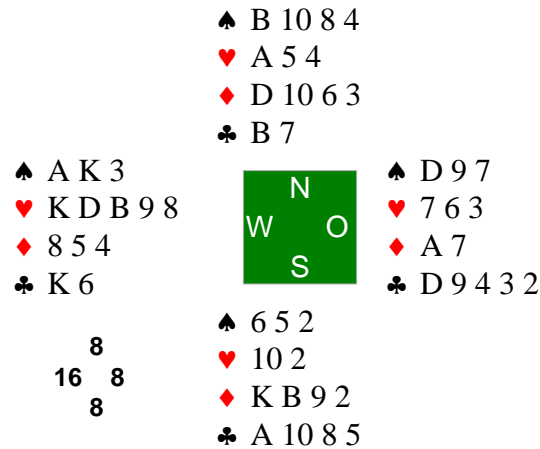
Der Tisch besitzt 11 F und der Eröffner mindestens 12 F. Dies summiert sich zu 39 von 40 möglichen auf. Ost besitzt keinen weiteren Eingang mehr.

Spiel: Also übernimmt West den ersten Stich mit \heartsuit A und zieht \spadesuit AK ab. Dann spielt er \heartsuit 10 zurück zu Osts \heartsuit D. Dieser sollte kombinieren, dass West eine weitere \heartsuit -Runde nun stechen kann.

Ergebnis: 3 ♥ -1, -100.

Austeilung 6

Teiler Ost
Ost-West Gefahr



West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
1 ♥	Pass	2 ♥	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

Ausspiel: ♥ 4

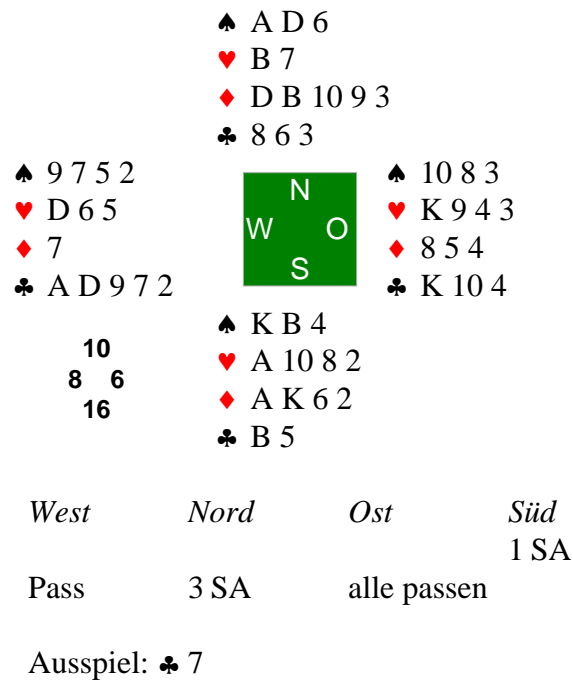
Analyse (Nord): Nord möchte in dieser knappen Partie die Möglichkeit zu stechen für den Tisch verhindern. Also spielt er einen kleinen Trumpf aus.

Spiel: Der Alleinspieler gewinnt und spielt ♦ A und ♦ 7, um vielleicht doch noch einen ♦-Verlierer am Tisch zu verschnappen. Aber nun kann die Verteidigung mit ♥ A und einer weiteren ♥-Runde die restlichen Trümpfe des Tisches entfernen. Bei ♠-Angriff wäre dies nicht gelungen.

Ergebnis: 4 ♥ -1, +100.

Austeilung 7

Teiler Süd
alle Gefahr

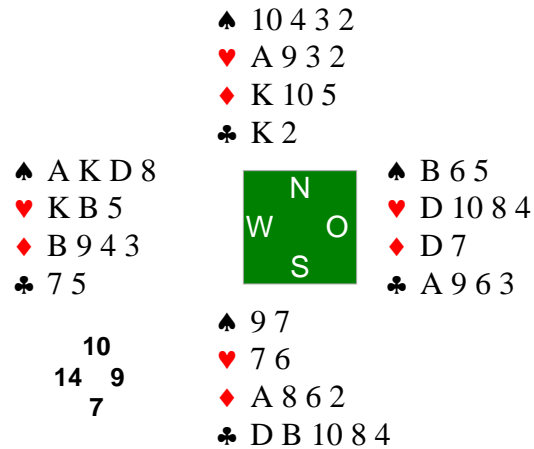


Analyse (Ost): Die ♣ 7 kann sehr wohl die „vierte von oben“ sein. In diesem Fall muss Ost helfen, die Farbe zu entwickeln, indem er ♣ K investiert.

Spiel: ♣ K hält den Stich, also scheint West von AD97 oder AB97 ausgespielt zu haben. ♣ 10 Fortsetzung schlägt nun den Kontrakt.

Ergebnis: 3 SA -1, -100.

Austeilung 8
Teiler West
keiner Gefahr



West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	alle passen

Ausspiel: ♣ D

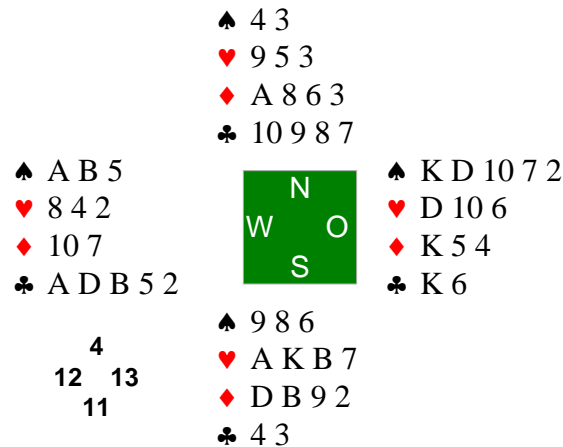
Analyse (Nord): Der Angriff der ♣ D verspricht eine solide Sequenz in dieser Farbe: z.B. DB10 oder DB9. Also sollte Nord ♣ K entblockieren.

Spiel: Ost gewinnt den Stich mit ♣ A. Wenn er mit Cœur fortsetzt, kann Nord gewinnen und ♣ 2 nachspielen. Dabei schneidet er Osts ♣ 9 heraus. Alternativ kann Ost in ♣ ducken. Dies hilft ihm jedoch nicht, wenn Süd eines der fehlenden Asse besitzt. Hier hat Süd mit ♦ A einen sicheren Einstich. Kommt Nord mit ♥ A zu Stich, muss er auf ♦ 5 wechseln.

Ergebnis: 1 SA -1, +50.

Austeilung 9

Teiler Nord
Ost-West Gefahr



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

Ausspiel: ♥ A

oder Reizung:

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

Ausspiel: ♥ A

Reizung: Wenn West seine Hand „schön“ findet, kann er über 2 ♣ mehr Informationen abfragen, ansonsten springt er direkt in 4 ♠.

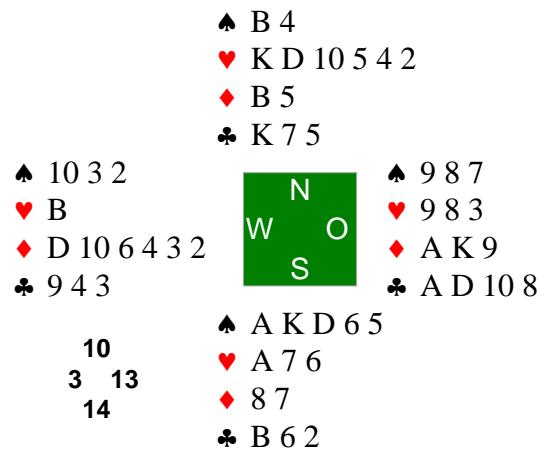
Analyse (Nord): Der Angriff des ♥ A verspricht den ♥ K, aber nicht notwendigerweise die ♥ D. Damit Süd nicht weiter Cœur spielt, muss Nord mit ♥ 3 abmarkieren (♥ 9). Wenn er später wieder mit ♦ A ans Spiel kommt, kann er dann Cœur nachspielen.

Spiel: Süd sieht die Abmarke des Partners und wechselt, da er keinen Stich für ♥ D des Gegners entwickeln will, auf ♦, da in Trumf und ♣ wenig Aussicht auf Erfolg besteht. Nord gewinnt die ♦ D mit ♦ A und das CœurNachspiel schneidet Osts ♥ D heraus. Eine weitere Cœur-Runde schlägt den Kontrakt.

Ergebnis: 4 ♠ -1, +100.

Austeilung 10

Teiler Ost
alle Gefahr



10
3 13
14

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

Ausspiel: ♦ A

Reizung: Nords 2 ♥-Gebot ist nicht forcierend, aber mit der schönen Hand macht Süd noch einen weiteren Versuch. Wenn Nord dann trotz des wahrscheinlich schlecht platzierten ♣ K noch 4 ♥ riskiert, müssen Sie im Gegenspiel die Chance suchen, den Kontrakt zu schlagen.

Analyse (Ost): Ost kann drei Stiche in seiner Hand sehen, aber er benötigt einen vierten, um den Kontrakt zu schlagen. ♦ A Angriff gibt die Möglichkeit, den Tisch zu sehen und eine Marke vom Partner zu bekommen, ohne einen Stich für Nord zu entwickeln. West gibt mit ♦ 10 (♦ 2) eine Zumarke auf das Ausspiel. Entweder ist er im Besitz der ♦ D oder hält in ♦ ein Double, um dann zu stechen. Ost kann erkennen, dass West kein double ♦ halten kann, da Nord dann sechs ♦ besäße.

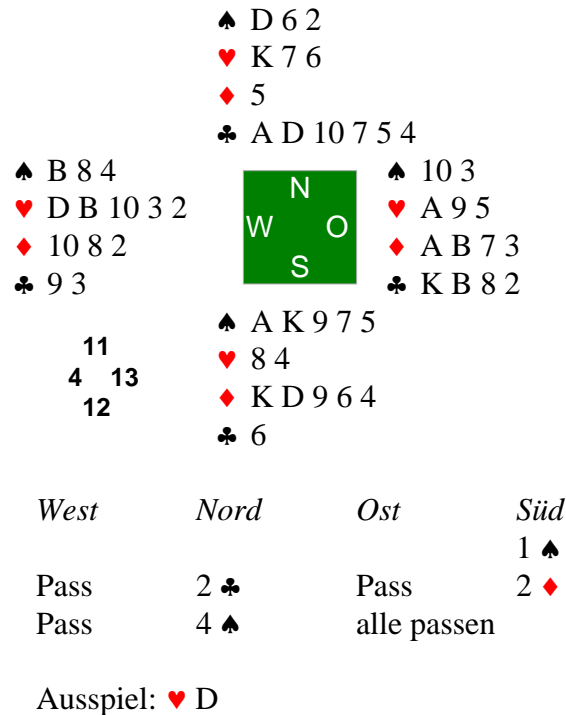
Spiel: Nach der Zumarke in ♦ setzt Ost mit ♦ 9 fort. West gewinnt und spielt ♣ zurück. Angesichts der drohenden ♠-Farbe am Tisch ist dies alternativlos.

Ergebnis: 4 ♥ -1, -100.

Austeilung 11

Teiler Süd

keiner Gefahr



Reizung: Nord ist zu stark für eine direkte Hebung in ♠, aber die schwache Reizung ausgerechnet der Farbe in der er ein Single hält, macht alle Hoffnungen auf einen Schlemm zunichte. Das anschließende 4 ♠ auf 2 ♦ beschreibt korrekt die limitierte Stärke des Blattes. In dieser Situation wäre 3 ♠ stärker.

Spiel: Der Angriff von ♥ D ist ein guter Start für die Verteidigung, aber die dritte Runde sticht Süd und setzt mit ♣ 6 zum ♣ A fort. Vom Tisch folgt ♦ 5.

Analyse (Ost): Nun ist Körperbeherrschung gefragt. Süd hat die Reizung eröffnet, besaß aber keine Punkte in ♣ und ♥. Wahrscheinlich hält er also ♦ KDxx(x). Wenn Ost ♦ A gewinnt, besitzt er zwar diesen Stich, aber Süd kann mit nur einem Schnapper die Farbe etablieren. Wenn Ost aber klein bleibt, so gewinnt ♦ K nun einen Stich, aber die Chancen sind sehr gut, dass der Alleinspieler am Ende mehr als einen Stich verliert.

Markierung: West markiert auf ♣ 6 seine Länge in ♣.

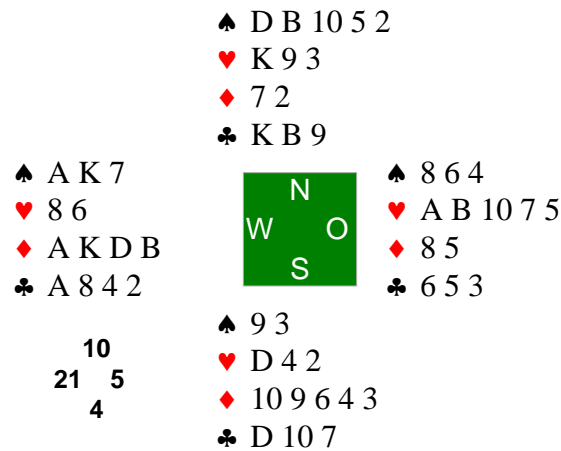
♣ 9 (♣ 3) zeigt eine gerade Länge. Theoretisch könnte West auch ♣-Single haben. Jedoch dann hätte Süd mit Double-♣ bestimmt den Schnitt versucht.

Ergebnis: 4 ♠ -1, -50.

Austeilung 12

Teiler West

Nord-Süd Gefahr



10
21 5
4

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♦	Pass
3 ♥	Pass	3 SA	alle passen

Ausspiel: ♠ D

Spiel: Der Alleinspieler duckt den Angriff der ♠ D und gewinnt erst die zweite Runde. Nun spielt er ein kleines Cœur aus der Hand.

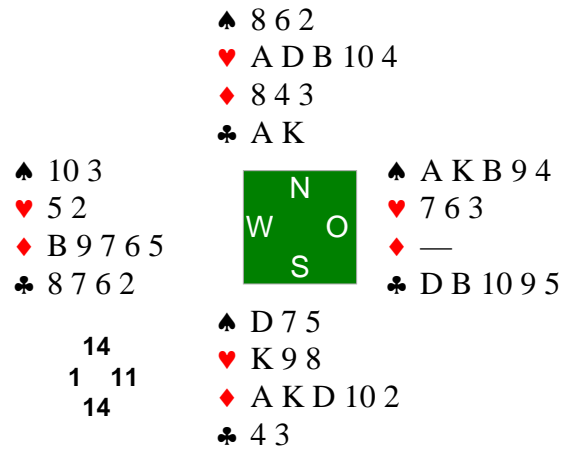
Analyse (Nord): Aus der Reizung können wir schließen, dass West nur ein Double in Cœur besitzt und nicht ♥ D8, da er dann mit ♥ D begonnen hätte. Also besitzt Süd ♥ Dxx. Um West den Übergang zum Tisch und damit die Cœur-Farbe zu verwehren, muss Nord nun ♥ K legen. Süd kann seine ♥ D schonen und der Kontrakt kann ohne die gute Farbe des Tisches nicht erfüllt werden.

Ergebnis: 3 SA -1, +50.

Austeilung 13

Teiler Nord

alle Gefahr



14
1 11
14

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

Ausspiel: ♠ A

Analyse (West): Osts ♠ A Ausspiel verspricht den ♠ K, also markiert West positiv mit der ♠ 10 (♠ 3), weil er ein ♠ stechen möchte.

Analyse (Ost): Ost erkennt die Zumarke, die wohl hier den Wunsch ein ♠ zu stechen andeutet, und setzt mit ♠ K fort. Da West gerne jedes beliebige ♠ stechen würde, kann Ost mit dieser Karte eine Botschaft verknüpfen: Er spielt das höchste seiner verbliebenen ♠, um auf die ranghöchste der Nebenfärben zu zeigen: ♠ B.

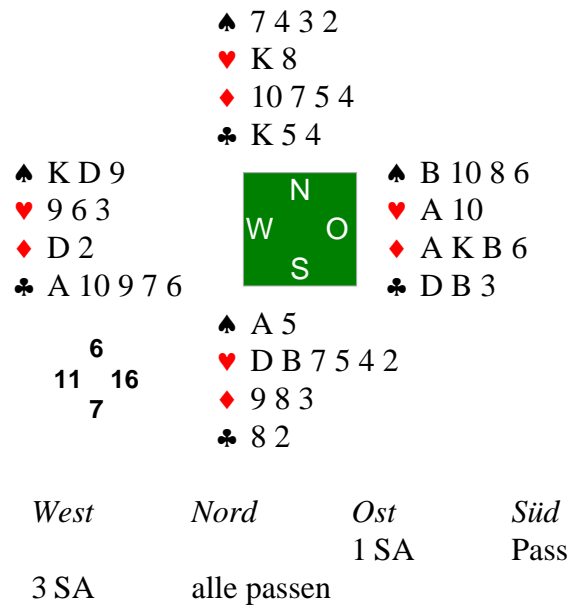
Spiel: Nach ♠ AK schnappt West ♠ B und spielt ♦ wunschgemäß zurück, auch wenn der Tisch noch so stark aussieht. Ost sticht, der Kontrakt ist gefallen.

Ergebnis: 4 ♥ -1, -100.

Austeilung 14

Teiler Ost

keiner Gefahr



Ausspiel: ♥ B

Spiel: Nord gewinnt den ♥ 5-Angriff mit ♥ K und setzt mit ♥ 8 fort, die Ost mit ♥ A gewinnt. Die für den Schnitt vorgelegte ♣ D gewinnt Nords ♣ K.

Analyse: Süd sollte seinem Partner beizeiten angeben, in welcher Farbe er ihn wieder erreichen kann. Auf die zweite Cœur-Runde ist die beste Gelegenheit: Er wirft ♥ D unter das ♥ A.

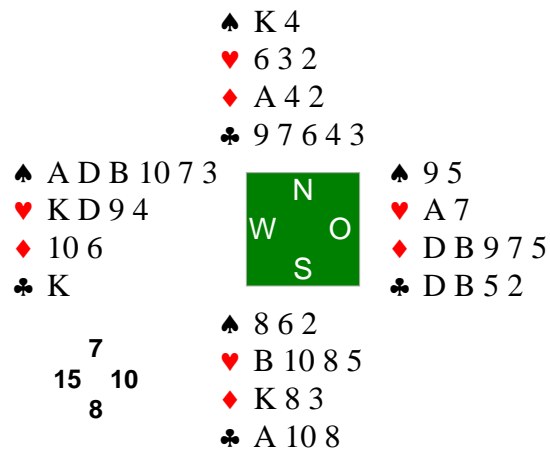
Nord sollte diese auffällige Karte bemerken und diese als Farbvorzugsmarke für ♠ dekodieren. Hielte Süd ♦ A statt ♠ A so hätte er ♥ 2 auf das ♥ A gelegt. Bei sensibleren Partnern mag vielleicht schon ♥ 7 als Marke reichen, aber sage es lieber klar und deutlich.

Ergebnis: 3 SA -3, +150.

Austeilung 16

Teiler West

Ost-West Gefahr



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

Ausspiel: ♣ 3

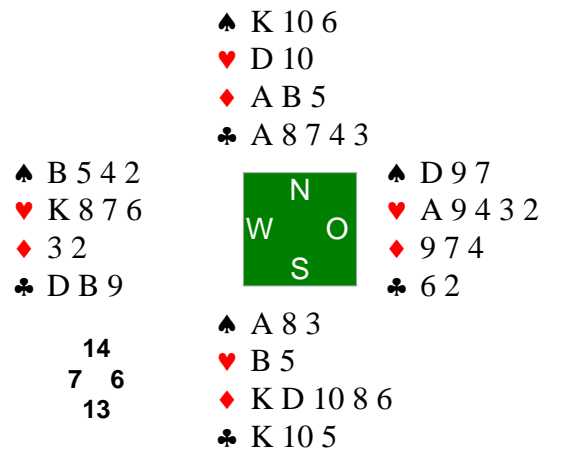
Spiel: Süd gewinnt den Angriff der ♣ 3 mit ♣ A.

Analyse (Süd): Nach der Reizung und dem ersten Stich scheint West eine 6421-Hand zu besitzen. ♣ DB des Tisches sind also für zwei Abwürfe hoch und können mit ♥ A erreicht werden. Es ist also Eile geboten, zwei ♦ Stiche zu gewinnen, bevor sich der Alleinspieler seiner ♦-Verlierer entledigt. ♦ 3 Rückspiel zum Ass und ♦ nach schlägt nun den Kontrakt.

Ergebnis: 4 ♠ -1, +100.

Austeilung 17

Teiler Nord
keiner Gefahr



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

Ausspiel: ♥ 3

Spiel: Das Cœur-Ausspiel wird mit ♥ K gewonnen, und West spielt ♥ 6 zurück.

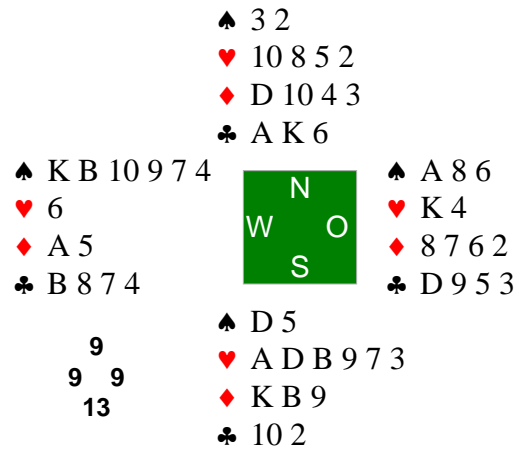
Analyse (Ost): Ost muss nun genau auf die Haltung in Cœur achten, damit die Farbe nicht blockiert wird.

Da Nord ♥ D10 legen musste, hielt West ursprünglich ♥ K876. Also gewinnt Ost die D mit ♥ A und spielt ♥ 2 zu Wests ♥ 7. Dann kann er die vierte Cœur-Runde mit ♥ 9 wieder gewinnen, um das letzte Cœur abziehen.

Ergebnis: 3 SA -1, -50.

Austeilung 18

Teiler Ost
Nord-Süd Gefahr



9
9 9
13

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1 ♥
2 ♠	3 ♥	3 ♠	4 ♥
4 ♠	X	alle passen	

Ausspiel: ♣ A

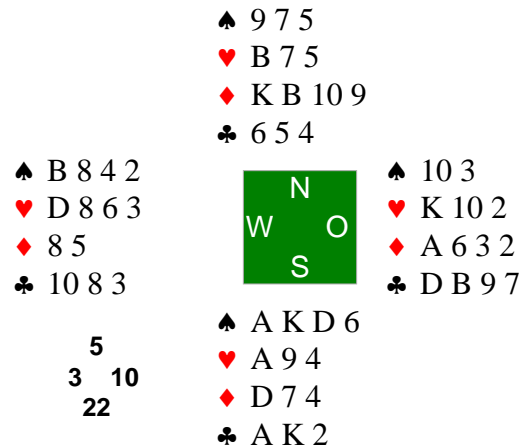
Analyse (Nord): Nord beginnt mit ♣ A, da er danach immer noch auf die Partnerfarbe wechseln könnte. Als Süd mit der ♣ 10 positiv markiert (♣ 2), kann er ihm mit ♣ K und ♣ 6 nach einen Schnapper geben.

Analyse (Süd): Mit dem Schnapper bei Stich sollte Süd nun nicht ♥ A abziehen, da dies für West einen Stich und eventuell einen Abwurf etabliert. ♦ 9 wird dagegen nichts kosten.

Ergebnis: 4 ♠ X -2, +300.

Austeilung 19

Teiler Süd
Ost-West Gefahr



West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♦	Pass	2 ♣
Pass	3 SA	alle passen	2 SA

Ausspiel: ♥ 3

Analyse (Ost): Ost hat mit ♥ K10 eine Gabel gegen den Buben des Tisches und muss daher auf die ♥ 3 die ♥ 10 legen, da der Alleinspieler mit ♥ D oder ♥ A immer einen Stich bekommen wird. Würde der ♥ K aber von ♥ A gewonnen, so bekäme der Tisch auch noch ♥ B.

Spiel: ♥ 10 darf den Stich gewinnen und Ost setzt mit ♥ K fort, um die Farbe zu entblockieren. Ob Süd nur einmal oder zweimal duckt, macht bei diesem Spiel für das Ergebnis keinen Unterschied.

Analyse (Ost): Ost muss noch ein zweites Mal klug agieren. Der Alleinspieler will offensichtlich die ♦ des Tisches etablieren. Gewinne Ost nun das ♦ A in der ersten oder zweiten ♦-Runde, so besäße Süd in seiner gleichverteilten Hand noch ein weiteres ♦, um den Tisch zu erreichen. Um Süd vom Tisch abzuschneiden, muss Ost das letzte ♦ von Süd gewinnen.

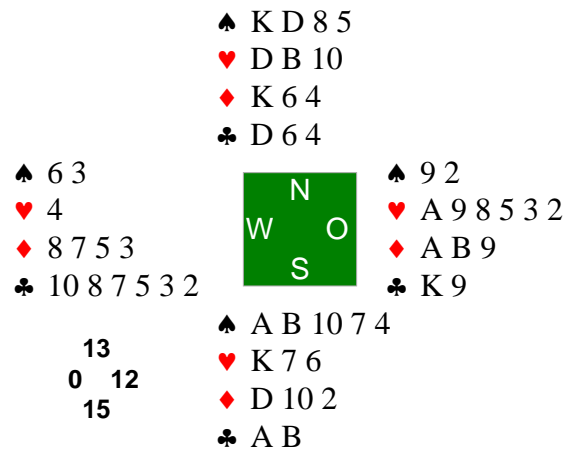
Wie viele ♦ Süd besitzt, kombiniert Ost aus der Marke von West. West legt auf ♦ D die ♦ 8 (♦ 5), offenbar eine hohe Karte um eine gerade Länge zu zeigen. Besäße West vier ♦, so bliebe für Süd nur eines übrig, was im Widerspruch zu seiner Reizung steht. Also hält West zwei ♦ und ergo Süd drei. Ost gewinnt erst die dritte ♦-Runde, damit ist das letzte hohe ♦ des Tisches unerreichbar. Für den Fall, dass Süd ein vierer ♠ hat, darf West auf die dritte ♦-Runde kein ♠ abwerfen; ein ♣-Abwurf erscheint ungefährlich.

Ergebnis: 3 SA -1, +-50.

Austeilung 20

Teiler West

alle Gefahr



13
0 12
15

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣	1 ♥	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

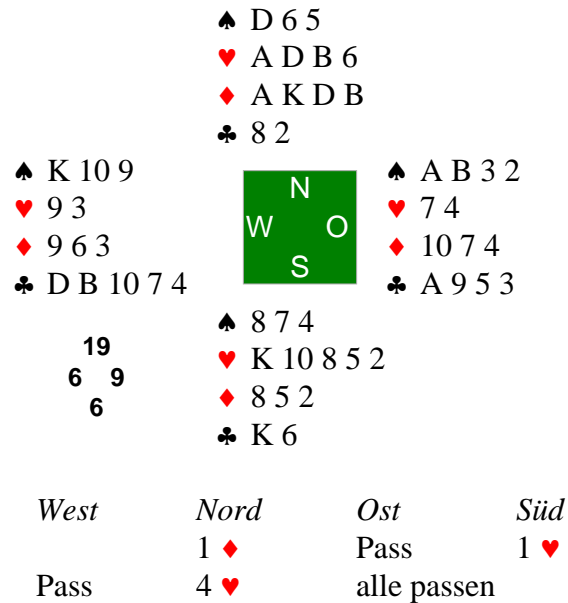
Ausspiel: ♥ 4

Analyse (Ost): Ost gewinnt die ausgespielt ♥ 4. Dies ist ein Single oder die dritte Karte in Cœur. Unter der Annahme, dass es ein Single ist, muss Ost nun wieder eine Farbvorzugsmarke geben, in welcher Farbe West ihn wieder erreichen kann für einen weiteren Schnapper: ♥ 9.

Spiel: Die zurück gespielte ♥ 9 wird erwartungsgemäß geschnappt und mit ♦ Rückspiel können die Gegenspieler einen weiteren Schnapper realisieren.

Ergebnis: 4 ♠ -1, -100.

Teiler Nord
Nord-Süd Gefahr



Ausspiel: \clubsuit D

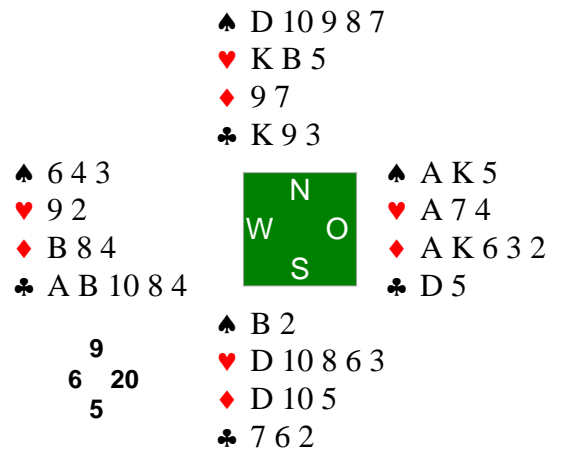
Analyse (Ost): Das Ausspielen des ♣ D zeigt, dass Süd ♣ K besitzt. Selbst wenn Süd ♥ K fehlen sollte, so säße er bei West also im Schnitt. Mit den vier ♦ Stichen des Tisches sind das mindestens schon 9 Stiche. Also muss die Verteidigung drei ♠ Stiche erzielen, um den Kontrakt zu schlagen. Dies ist nur möglich, wenn West ♠ K hält.

Spiel: ♣ D wird von Osts ♣ A übernommen. Nun spielt Ost ♠ 3, die von Wests erhofften ♠ K gewonnen wird. Mit ♠ 10 Rückspiel kann die ♠ D des Tisches gefangen werden.

Ergebnis: 4 ♥ -1, -100.

Austeilung 22

Teiler Ost
Ost-West Gefahr



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

Ausspiel: ♥ 6

Spiel: Nord gewinnt ♥ 6 mit ♥ K und setzt mit ♥ B fort. Erst die ♥ 5 gewinnt der Alleinspieler und legt ♣ D zum Schnitt vor.

Analyse (Nord): Natürlich kann Nord nun ♣ K gewinnen, aber dann sind die ♣ des Tisches hoch, und Ost besitzt mindestens noch eines, um sie zu erreichen.

Die Karte, die Süd in diesen Stich gelegt hat, zeigt wieder an, wie viele ♣ Ost hält. Süds ♣ 2 (♣ 7) verrät eine ungerade Länge: drei oder eines. Wenn Süd single ♣ nur besitzt, kann man den Alleinspieler nicht vom Tisch abschneiden, da er dann vier ♣ hält. Sind es aber drei, so hält Ost nur ein Double in ♣. Nord duckt also die erste ♣-Runde, und die ♣-Länge ist für den Alleinspieler verloren.

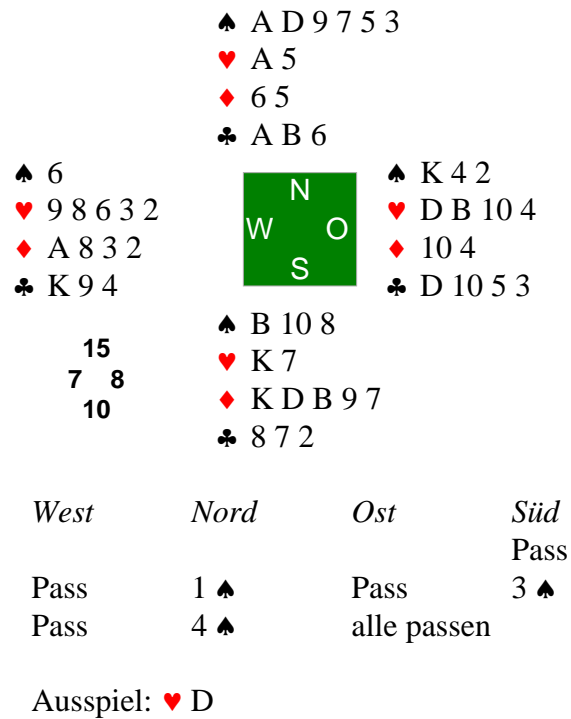
Ergebnis: 3 SA -2, +200.

Mit offenen Karten könnte Ost den Verlust auf einen Faller reduzieren, wenn er nach Gewinn der ♣ D auf ♦ wechselt.

Austeilung 23

Teiler Süd

alle Gefahr



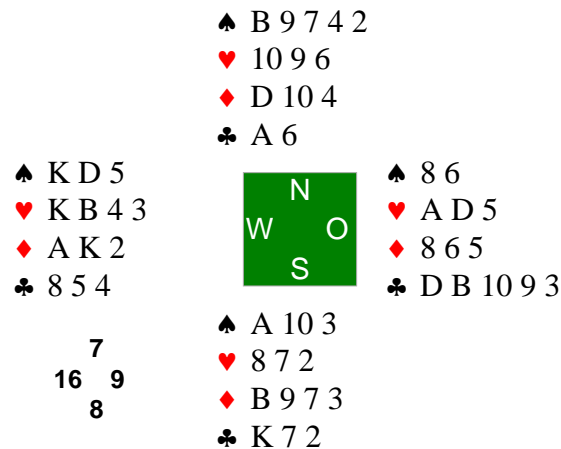
Spiel: ♥ D wird am Tisch mit ♥ K gewonnen und ♠ B zum Schnitt vorgelegt.

Analyse (Ost): Ost kann nun ♠ K gewinnen. Offenbar hält Nord ♥ A und werden die ♦ einige Abwürfe liefern. Also muss Ost jetzt eventuell vorhandene ♣-Stiche entwickeln. West investiert ♣ K auf die nachgespielte ♣ 5 und so können zwei Stiche in ♣ gewonnen werden, wenn West mit ♦ A zu Stich kommt.

Ergebnis: 4 ♠ -1, -100.

Austeilung 24

Teiler West
keiner Gefahr



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

Ausspiel: ♠ 4

Spiel: Süd gewinnt das ♠-Ausspiel mit ♠ A und setzt mit ♠ 10 fort, die West gewinnt. Nun spielt der Alleinspieler ♥ 3 zur ♥ D des Tisches, um von dort ♣ D vorzulegen.

Analyse (Süd): Hier gilt weder „Bild auf Bild“ noch „Zweiter Mann so klein er kann“, sondern kühle Überlegung. Solange wir noch ein ♠ besitzen, können wir Nord helfen, seine Farbe zu entwickeln. Wenn Nord also ♣ A hält und diesen Stich gewinnt, wird er uns unser letztes ♠ mit ♠ Nachspiel nehmen. Also schonen wir seinen Eingang und steigen mit ♣ K, um selbst dieses letzte ♠ zu spielen. Sollte West ♣ A besitzen, so ist ♣ K wahrscheinlich ohnehin „des Todes“.

Ergebnis: 3 SA -1, +50.