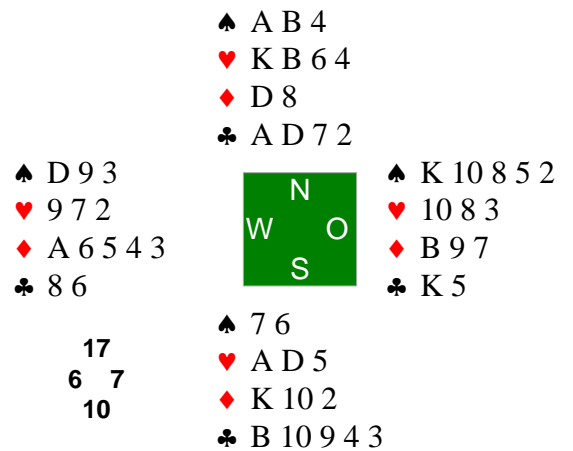


**Austeilung 1**

Teiler Nord  
keiner Gefahr



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

Ausspiel: ♠ 5

**Spiel:** Ost spielt ♠ 5 aus und Wests ♠ D wird vom ♠ A des Alleinspielers gewonnen. Dieser kreuzt mit ♥ 4 zum ♥ A des Tisches, um von dort ♣ B zum Schnitt vorzulegen.

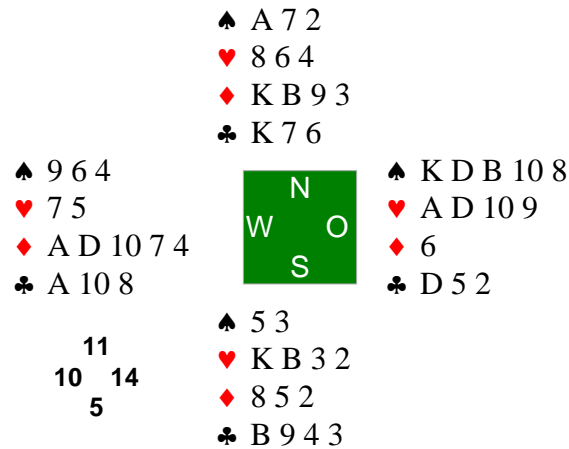
**Analyse (Ost):** Ost muss diesen Stich mit ♣ K gewinnen. Da West im ersten Stich nicht den gleichwertigen ♠ B eingesetzt hat, ist klar, dass Nord diesen besitzt. Also kann Ost nicht ♠ fortsetzen, sondern muss West erreichen, damit dieser ♠ „durchspielt“. Nords Spielweise legt nahe, dass er ♥ K und ♣ AD hält. Da wir ♠ AB schon erschließen konnten, kann Nord nicht auch noch ♦ A halten. Mit ♦ erreichen wir den Partner, der dann ♠ zurückspielt.

**Ergebnis:** 3 SA -2, -100.

# DBV Gegenspiel kod. Karten B 1-24

## Austeilung 2

Teiler Ost  
Nord-Süd Gefahr



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

Ausspiel: ♣ 4

**Spiel:** Süds ♣ 4 lässt der Alleinspieler laufen, in der Gewissheit, dass so ♣ D entwickelt wird. Nord gewinnt ♣ K und hat die Initiative.

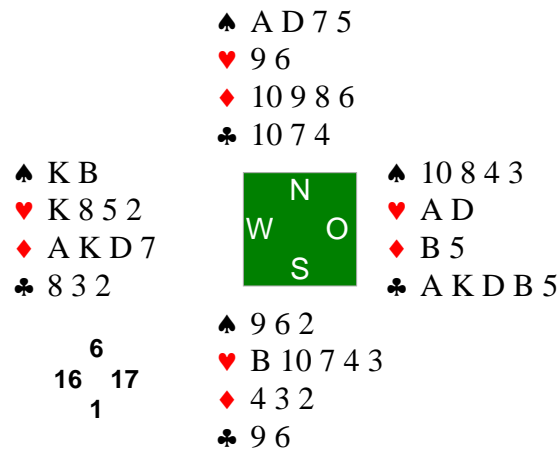
**Analyse (Nord):** Bei Ansicht des Tisches weiß Nord, dass der Alleinspieler die ♦ nicht entwickeln kann. Die verbleibende Schönheit des Tisches liegt in der Kürze in Cœur. Um Schnapper in dieser Farbe zu verhindern, sollte Nord ♠ spielen. Damit er alle Trümpfe vom Tisch entfernen kann, beginnt er mit ♠ 2. Wenn Süd mit ♥ K zu Stich kommt, kann er dann wieder ♠ spielen, und Nord eine dritte Runde.

**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 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	6 SA	alle passen

Ausspiel:  10

**Analyse (Nord):** Die Gegner haben flüssig den Schlemm ausgereizt, also werden sie mit Sicherheit die erforderlichen 33 FL besitzen. Reizt der Gegner mit vermutlich gleichmäßigen Verteilungen Schlemm in Sans-Atout, gilt die wichtige Regel: So passiv wie möglich ausspielen! Nur ja im ersten Stich dem Gegner keinen Stich schenken bzw. entwickeln. Darum scheidet ♠-Ausspiel aus. Stattdessen greift Nord passiv an: ♦ 10.

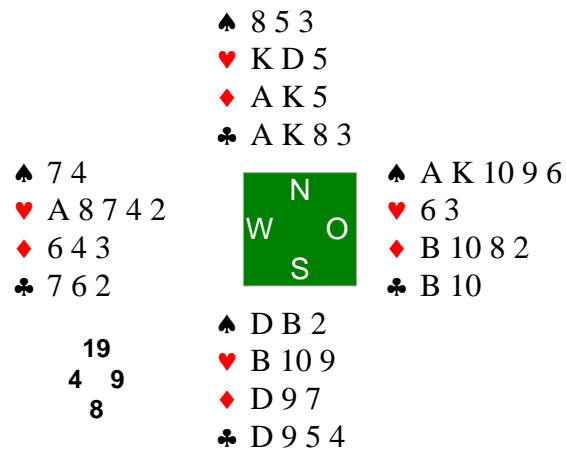
**Spiel:** West kann dennoch erfüllen, wenn er seine zwölf Stiche in der richtigen Reihenfolge abzieht: ♦ B, ♥ AD, dann ♦ 5. Hier konnten wir nur den Überstich vermeiden.

**Ergebnis:**  $6 SA =, -1440.$

## Austeilung 4

Teiler West

alle Gefahr



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

Ausspiel: ♠ 7

**Analyse:** Die ausgespielte ♠ 7 zeigt, dass West maximal ein Double in ♠ hält. Wenn Ost sofort den Stich gewinnt und ♠ nachspielt, besitzt West kein weiteres ♠ mehr, um ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder ans Spiel zu bringen. Da Ost außerhalb von ♠ keinen Eingang hat, duckt er und legt ♠ 9.

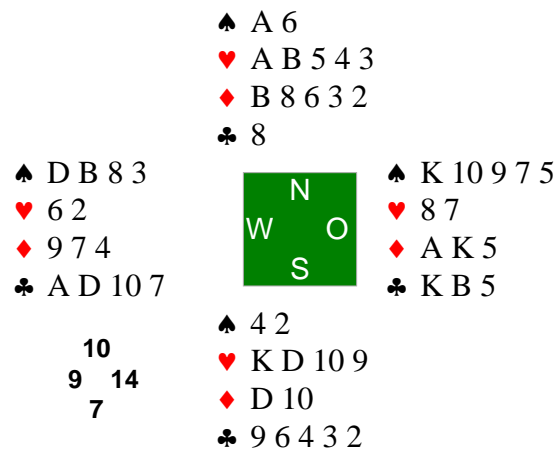
**Spiel:** Süd macht also den ihm zustehenden ♠-Stich also sogleich zu Beginn. Um auf neun Stiche zu kommen, benötigt er mindestens einen Cœur-Stich. Sobald Süd jedoch Cœur spielt, schlägt Wests große Stunde: er setzt sofort das ♥ A ein und spielt seine verbliebene ♠ 4.

**Ergebnis:** 3 SA -1, -100.

**Austeilung 5**

Teiler Nord

Nord-Süd Gefahr



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

Ausspiel: ♥ K

**Analyse (Nord):** Nord sieht, dass er mit dem ausgespielten ♥ K und seinen beiden Assen drei Stiche gewinnen kann. Um 4 ♠ zu schlagen, muss ein vierter her. Da er die Trumpfkontrolle noch hat, will er einen ♣ Schnapper realisieren.

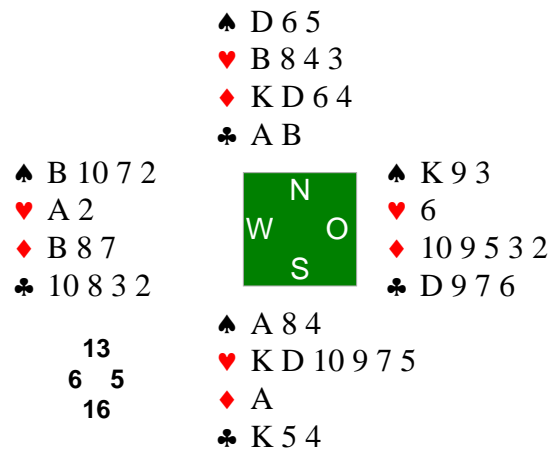
**Spiel:** Nord übernimmt den ♥ K mit ♥ A und spielt ♣ 8 zurück. Wenn der Alleinspieler Trumpf zieht, gewinnt er ♠ A und kreuzt in die Südhand mittels der im Ausspiel versprochenen ♥ D. Ein weiteres ♣ schlägt den Kontrakt.

**Ergebnis:** 4 ♠ -1, +50.

## Austeilung 6

Teiler Ost

## Ost-West Gefahr



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

Ausspiel: ♠ B

**Analyse (West):** Die Reizung legt nahe, dass ♠ die vermeintliche Schwachstelle in den Händen der Gegner ist.

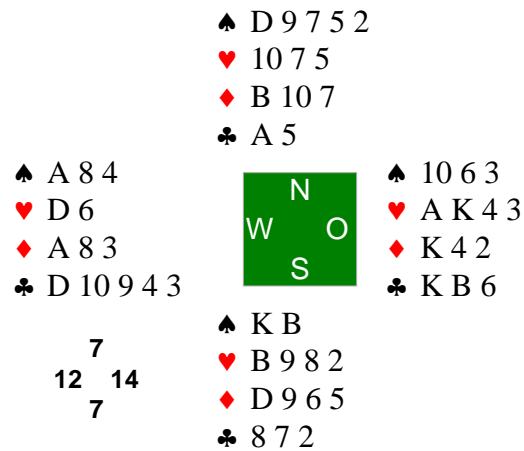
**Spiele:** ♠ B wird vom Tisch mit ♠ D gedeckt, aber Ost hält ♠ K. Im Moment haben die Verteidiger die Nase vorn, da sie zwei ♠-Stiche entwickelt haben. Der Alleinspieler kann den Kontrakt aber noch retten. Er entblockiert ♦ A und erreicht mit ♣ A den Tisch. Hier kann er auf ♦ KD seine ♠ 84 abwerfen, bevor er Trumpf zieht.

**Ergebnis:** 6 ♥ =, +980.

## Austeilung 7

Teiler Süd

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: ♠ 5

**Spiel:** Die ausgespielte ♠ 5 gewinnt Süd mit ♠ K und spielt ♠ B nach.

**Analyse (Nord):** Nord weiß, dass West  $\spadesuit A$  besitzt, da Süd es entblockiert hätte.

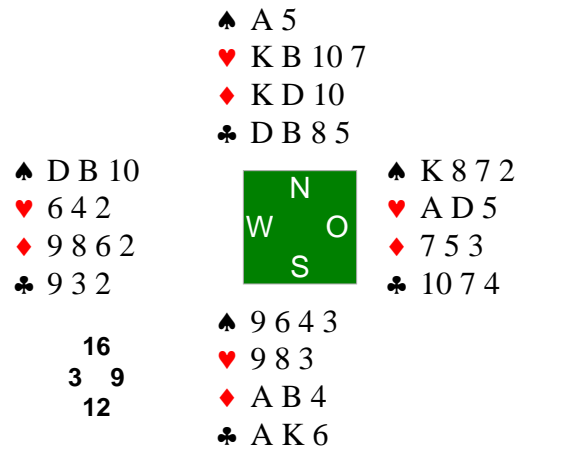
D9752  
A84    □    1063  
KB

Wenn West nun ♠ A nicht investiert, so muss Nord den Stich übernehmen und selber ♠ fortsetzen (♠ 2 als Farbvorzugsmarke für ♣ ), um die Farbe frei zu spielen, da Süd kein ♠ mehr besitzt.

**Ergebnis:** 3 SA -1, +100.

## DBV Gegenspiel kod. Karten B 1-24

## Austeilung 8

Teiler West  
keiner Gefahr

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

Ausspiel: ♠ 2

**Reizung:** Kein Stayman mit 4-3-3-3; vor allem nicht, wenn die 4er Oberfarbe von schlechter Qualität ist.

**Spiel:** West legt ♠ 10 auf das Ausspiel und Nord gewinnt mit ♠ A (ducken hilft nicht, West setzt mit ♠ D fort). Irgendwann muss der Alleinspieler Cœur spielen, um seine Stiche zu erzielen, und Ost kommt mit ♥ D zu Stich.

**Analyse:** Nord musste ♠ A investieren, um die ♠ 10 von West zu schlagen, Also besitzt West noch ♠ DB und Ost kann mit ♠ 7 und weiteren ♠ den Kontrakt schlagen.

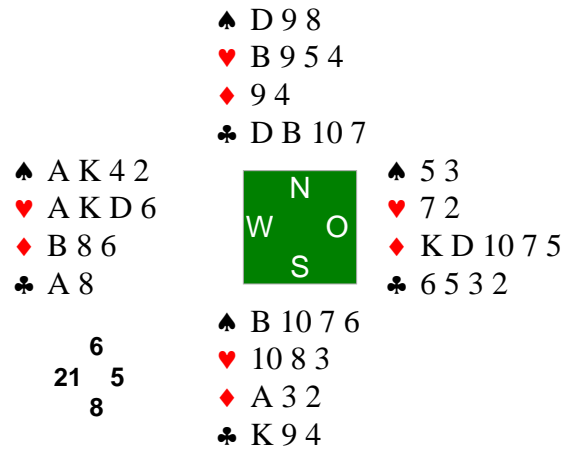
**Ergebnis:** 3 SA -1, -50.



**Austeilung 9**

Teiler Nord

Ost-West Gefahr



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

Ausspiel: ♣ D

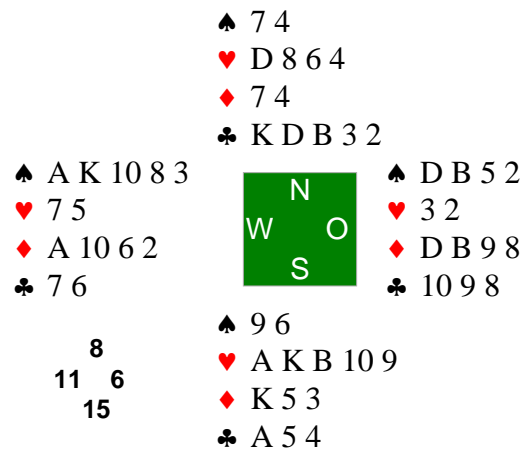
**Analyse:** Süd sollte auf die ausgespielte ♣ D mit ♣ 9 (♣ 4) eine positive Marke abgeben, damit Nord, selbst wenn der Alleinspieler duckt, ♣ fortsetzt. Wenn Süd mit ♦ A ans Spiel kommt, kann er dann mit ♣ fortsetzen.

Um den Kontrakt zu schlagen, muss aber auch das ♦ A zur richtigen Zeit eingesetzt werden, nämlich wenn West sein letztes ♦ spielt, damit kein Übergang zum Tisch besteht. Nord legt auf die erste ♦-Runde ♦ 9 (♦ 4), um eine gerade Länge zu zeigen, also besitzt West drei ♦. Süd gewinnt die dritte ♦-Runde.

**Ergebnis:** 3 SA -1, +100.

**Austeilung 10**

Teiler Ost  
alle Gefahr



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	1 ♥
1 ♠	3 ♥	3 ♠	4 ♥
alle passen			

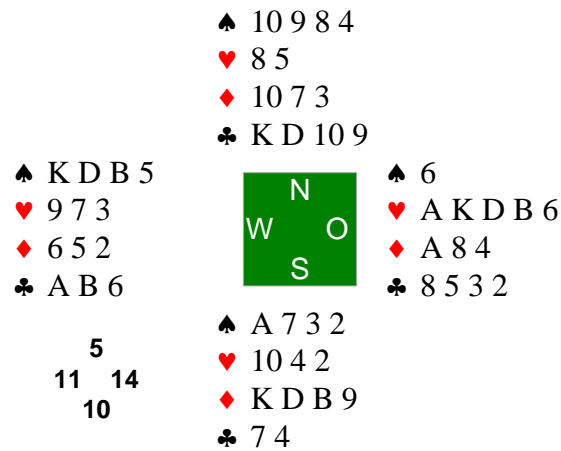
Ausspiel: ♠ A

**Analyse:** Um West einen Weg nach Osten zu zeigen, legt Ost auf das ♠ A scheinbar unnötig ♠ D. Dies verspricht ♠ B. Nun kann West gefahrlos ein kleines ♠ (♠ 10 für ♦) fortsetzen. Ost gewinnt und ♦ D schneidet Süds König heraus.

**Ergebnis:** 4 ♥ -1, -100.

**Austeilung 11**

Teiler Süd  
keiner Gefahr



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

Ausspiel: ♦ K

**Spiel:** ♦ K wird von Osts ♦ A gewonnen. Der Alleinspieler zieht die Trümpfe in drei Runden und spielt ♠ 6.

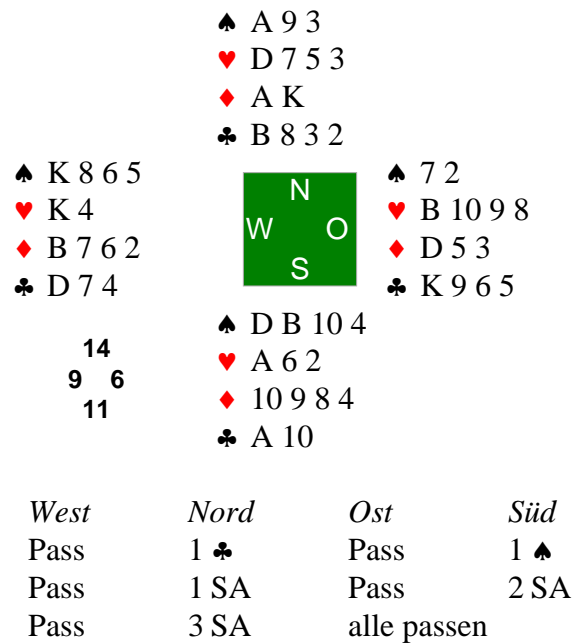
**Analyse (Süd):** Ost hat fünf Cœur–, einen ♦– und einen ♣-Stich sicher. Wenn Süd nun das ♠ A spielt, sind damit drei weitere ♠ am Tisch hoch, die auch mit ♣ A erreicht werden können. Wenn Süd aber klein bleibt, so erzielt Ost nur neun Stiche.

**Ergebnis:** 4 ♥ -1, +50.

## Austeilung 12

Teiler West

## Nord-Süd Gefahr



Ausspiel: ♥ B

**Spiel:** West darf den ausgespielten ♥ B mit seinem ♥ K gewinnen und entscheidet sich für die Fortsetzung von ♦ 2. Diese gewinnt der Alleinspieler und erreicht mit ♥ A den Tisch. Nun legt er ♠ D vor.

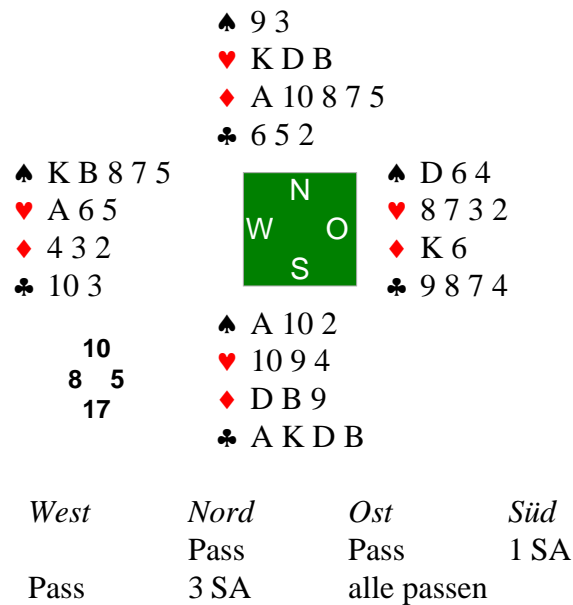
**Analyse (West):** Aus der Reizung wissen wir, dass Nord weniger als vier ♠ hält. Wenn wir diesen Stich decken, so gewinnt er aktuell vier ♠–, zwei ♥–, zwei ♦– und einen ♣-Stich. Wenn wir aber nicht decken, so kann er nur drei ♠-Stiche gewinnen, da er das vermutete Ass in der dritten Runde legen muss.

**Ergebnis:** 3 SA -1, -100.

## Austeilung 13

Teiler Nord

alle Gefahr



Ausspiel: ♠ 7

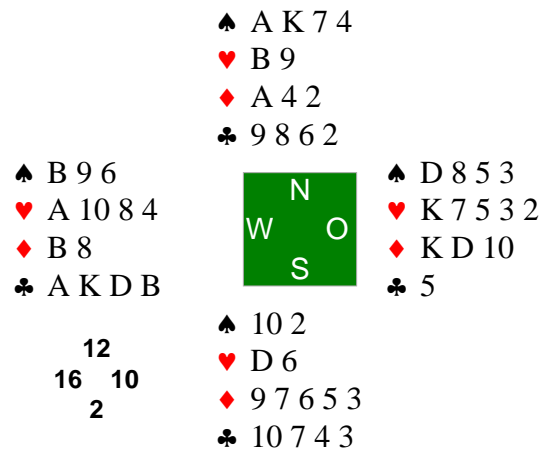
**Spiel:** West spielt ♠ 7 aus, um seine lange Farbe zu entwickeln. Ost kooperiert mit ♠ D und ♠ 6  
Fortsetzung, die der Alleinspieler duckt. West ist mit ♠ B bei Stich.

**Analyse (West):** Durch das Ducken hat es der Alleinspieler geschafft, dass Ost gleich kein ♠ mehr auf der Hand hält. Also muss West seinem Partner mitteilen, in welcher Farbe er ihn wieder erreichen kann. Von seinen verbliebenen ♠ : ♠ K.8.5 spielt er also ♠ K aus, um auf ♥ A zu zeigen. Tatsächlich kommt Ost mit ♦ K ans Spiel und muss dann nicht mehr raten, ob er ♥ oder ♣ zurückspielen soll.

**Ergebnis:** 3 SA -2, -200.

**Austeilung 14**

Teiler Ost  
keiner Gefahr



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

Ausspiel: ♠ A

**Analyse (Nord):** Nord kann in seiner Hand drei Stiche erkennen: ♠ AK und ♦ A. Er benötigt einen weiteren, um den Kontrakt zu schlagen. Auf das Ausspiel sollte Süd eine Zumarke mit ♠ 10 (♠ 2) geben.

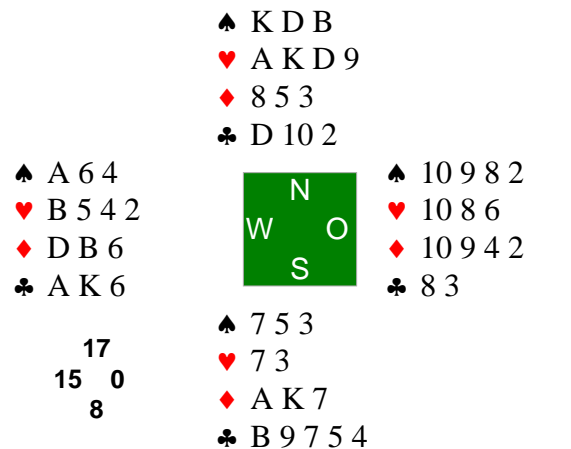
**Spiel:** Nord spielt der Marke seines Partners folgend ♠ K weiter, um ihm dann mit ♠ 7 eine Farbvorzugsmarke zu geben. Süd liest das korrekt und erreicht Nord in ♦ erneut. Das vierte ♠, das Süd mit der ♥ D sticht, kann zwar von West überstochen werden, aber dadurch wird Nords ♥ B zu einem Trumpfstich promoviert.

**Ergebnis:** 4 ♥ -2, +100.

**Austeilung 15**

Teiler Süd

Nord-Süd Gefahr



West	Nord	Ost	Süd
			Pass
1 SA	X	alle passen	

Ausspiel: ♥ A

**Reizung:** Das Kontra von Nord zeigt eine starke Hand und Interesse, 1 SA im Kontra zu spielen. Da Süd auch stark ist, kann er freudig passen.

**Spiel:** Nord spielt ♥ A aus, um einen genaueren Blick auf den Tisch zu werfen. Süd markiert mit ♥ 3 (♥ 7) ab.

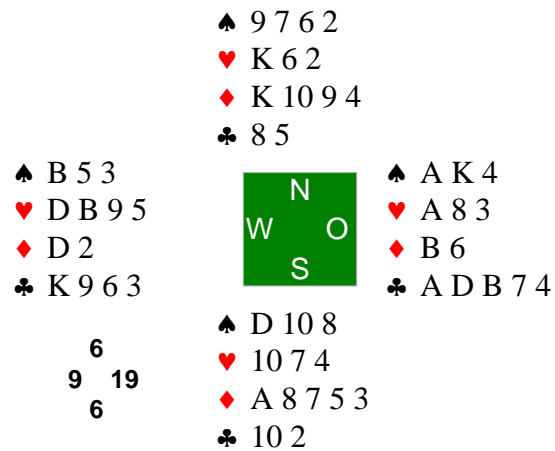
**Analyse:** Nord wechselt auf ♣ 2 und Nord-Süd entwickeln die Farbe. Damit West nicht in ♦ einen Längenstich am Tisch erzielen kann, muss Süd in ♦ einmal ducken. Nord hilft dabei indem er seine Länge markiert. Nord kann mit ♦ 3 (♦ 7) seine ungerade Länge zeigen.

**Ergebnis:** 1 SA X -4, +800.

## Austeilung 16

Teiler West

## Ost-West Gefahr



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

Ausspiel:  $\spadesuit 5$

**Spiel:** Süd spielt ♦ 5 aus und West steuert ♦ 2 bei.

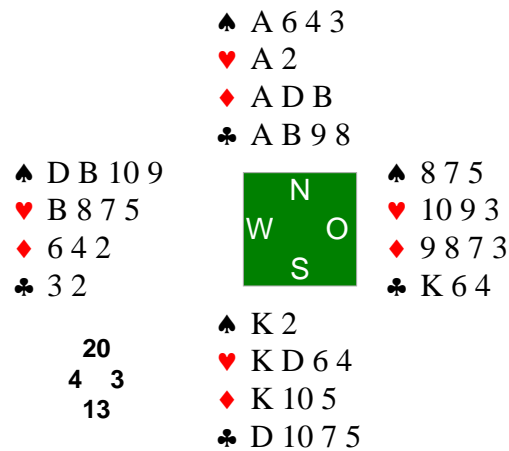
**Analyse (Nord):** ♦ 5 verspricht ein Bild in ♦. Hielte der Alleinspieler ♦ A, so hätte er bestimmt versucht, mit ♦ D am Tisch den Stich zu gewinnen. Also besitzt Süd ♦ A. Nord gewinnt ♦ K und setzt mit ♦ 10 fort. Egal welche ♦-Karte Süd als nächstes spielt, Nord muss sich entblockieren und die ♦ 9 einsetzen.

**Ergebnis:** 3 SA -1, +100.



**Austeilung 17**

Teiler Nord  
keiner Gefahr



20  
4 3  
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	6 SA
alle passen			

Ausspiel: ♦ 9

**Spiel:** Ost greift passiv ein hohes ♦ an. Süd gewinnt den Stich und verliert den ♣-Schnitt an Ost, der nun ♠ spielt. Nun zieht der Alleinspieler seine Unterfarbgewinner ab.

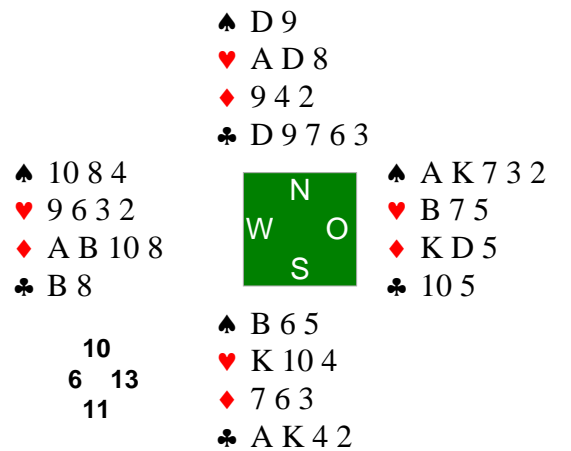
**Analyse (West):** Auf die dritte und vierte ♣-Runde muss West zwei Abwürfe tätigen. Aus der Reizung geht hervor, dass Nord ein vierer ♠ hat, am Tisch sieht er vier Cœur liegen. Nord muss ♥ A besitzen. Wirft West ein Cœur ab, wird unweigerlich ein kleines Cœur des Tisches hoch. West muss sich daher von zwei ♠-Karten trennen und hoffen, dass Ost die dritte ♠-Runde hält.

**Ergebnis:** 6 SA -1, -50.

**Austeilung 18**

Teiler Ost

Nord-Süd Gefahr



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

Ausspiel: ♥ B

**Spiel:** Auf das ausgespielte ♣ A kann Nord positiv markieren: ♣ 9 (♣ 3). Süd gewinnt deshalb noch ♣ K.

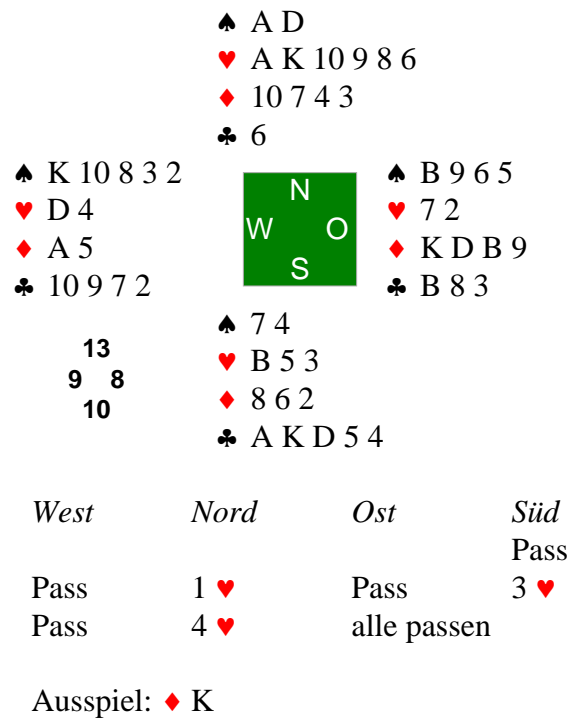
**Analyse (Süd):** Da auf die ♦ des Tisches Abwürfe drohen, muss Süd jetzt auf ♥ 4 wechseln. Nord-Süd gewinnen so drei Stiche in Cœur und später einen sicheren Trumpfstich.

**Ergebnis:** 2 ♠ -1, +50.

## Austeilung 19

Teiler Süd

## Ost-West Gefahr



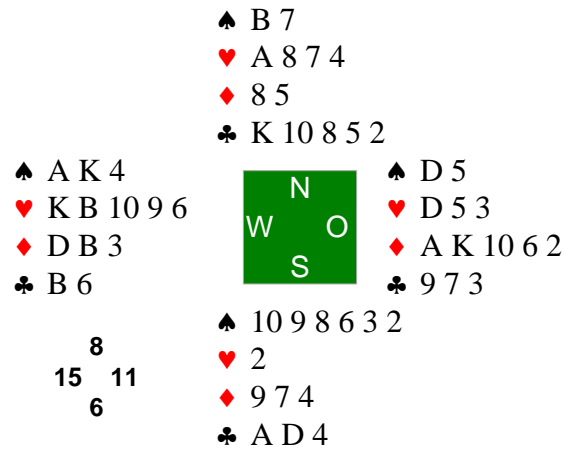
**Spiel:** West muss den ausgespielten  $\heartsuit K$  mit  $\heartsuit A$  übernehmen, um die Farbe nicht zu blockieren. Ost gewinnt das  $\heartsuit 5$  Rückspiel.

**Analyse (Ost):** Ost gewinnt auch noch eine dritte ♦-Runde. Der Alleinspieler besaß vier ♦, wenn also West besser stechen kann als der Tisch, wird der Kontrakt mit einer vierten ♦-Runde geschlagen.

**Ergebnis:** 4 ♥ -1, -50.

**Austeilung 20**

Teiler West  
alle Gefahr



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

Ausspiel: ♣ 2

**Reizung:** Da Ost unschlüssig ist, ob er die Stärke für 3 ♥ oder 4 ♥ hat, bietet er 2 ♦ als erste Antwort. Nachdem West dann mit 2 SA 15–17 FL verspricht, ist 4 ♥ zwingend.

**Analyse (Nord):** Da Nord vier Cœur besitzt, kann er hoffen, dass der Alleinspieler die Trumpf-Kontrolle verliert, wenn er ihn in Trumpf schwächt. Deshalb spielt er eine lange Farbe aus: ♣ 2.

**Spiel:** Süd gewinnt ♣ AD und die dritte ♣-Runde sticht West. Da West erst dann die ♦ genießen kann, wenn die Trumpf gezogen sind, spielt er Cœur.

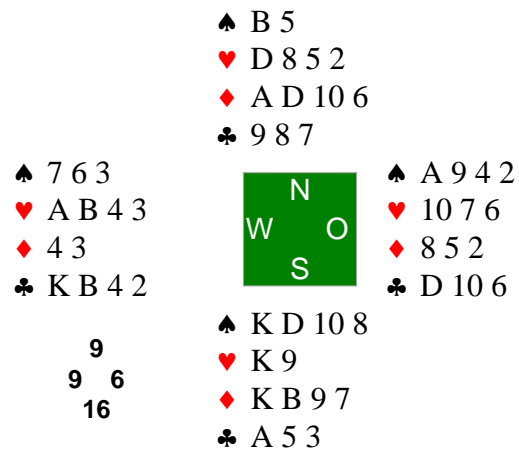
**Analyse (Nord):** Damit nicht der Tisch ♣ schnappen kann, setzt Nord erst in der dritten Cœur-Runde ♥ A ein, um dann erneut ♣ zu spielen.

**Ergebnis:** 4 ♥ -1, +100.

## Austeilung 21

Teiler Nord

## Nord-Süd Gefahr



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

Ausspiel: ♣ 2

**Analyse (West):** Die Reizung verrät, dass Nord vier Cœur halten muss, also spielt West besser ♣ 2 aus.

**Spiel:** Ost gewinnt mit der Dame und setzt ♣ 10 fort.

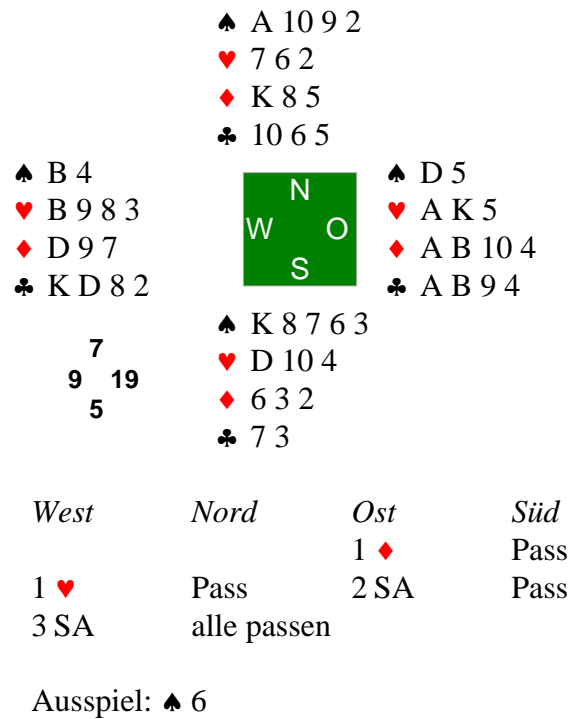
Süd duckt auch noch diese Runde, muss aber fallen, da West mit ♥ A zu Stich kommt, um das 13te ♣ zu gewinnen.

**Ergebnis:** 3 SA -1, -100.

## Austeilung 22

Teiler Ost

## Ost-West Gefahr

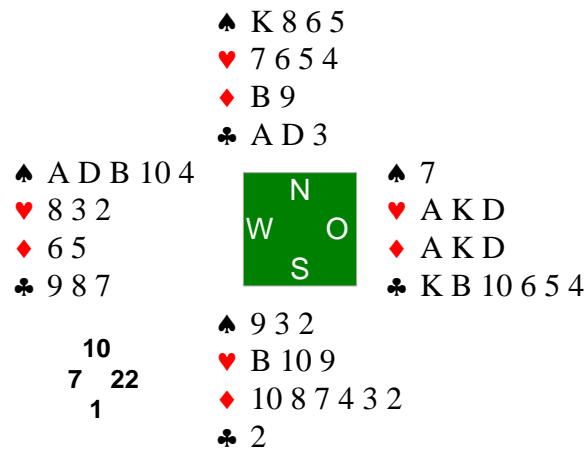


**Analyse (Nord):** Die ausgespielte ♠ 6 verspricht ein Bild in ♠. Besitzt Ost ♠ Kx oder ♠ Dxx so kann der Alleinspieler die Farbe immer einmal stoppen. Andernfalls kann der Kontrakt in ♠ geschlagen werden, wenn Nord nun ♠ A gewinnt und anschließend ♠ 109 entblockiert.

**Ergebnis:** 3 SA -1, +100.

**Austeilung 23**

Teiler Süd  
alle Gefahr



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

Ausspiel: ♥ B

**Reizung:** 2 ♦=partieforcing, 2 ♥=0-7 F Relay, 4 ♣=Maximum mit Fit, 4 SA=Assfrage RKCB, 5 ♦=1 KC

**Spiel:** Ost gewinnt den Angriff mit ♥ A und kreuzt mit ♠ 7 zu ♠ A des Tisches, um von dort ♣ 9 zum Schnitt vorzulegen.

**Analyse (Nord):** Nord wird immer sein ♣ A gewinnen, aber die ♣ D sitzt im Schnitt, wenn der Alleinspieler vom Tisch ♣ spielt. Offenbar kann der Alleinspieler aber den Tisch nicht mehr erreichen, da nun das ♠ A verbraucht ist.

Wenn Nord nun klein bliebe, könnte der Alleinspieler die ♣ 9 „laufen lassen“ und erneut ♣ vom Tisch spielen. Also gewinnt Nord mit ♣ A und steigt z.B. mit ♠ K wieder an Ost aus. Dieser kann nur noch ♣ K schlagen in der vergeblichen Hoffnung, dass ♣ D fällt.

**Ergebnis:** 6 ♣ -1, +100.

**Austeilung 24**

Teiler West  
keiner Gefahr

<p>♠ 7 3 ♥ A D 9 4 ♦ 7 6 2 ♣ A K 8 5</p>	<p>♠ A K B 8 5 ♥ 6 5 3 2 ♦ 9 4 ♣ 10 3</p>	<p>♠ 6 2 ♥ 10 8 7 ♦ K 8 3 ♣ D B 9 6 2</p>
--	---	---

<p>8 13 6 13</p>	<p>♠ D 10 9 4 ♥ K B ♦ A D B 10 5 ♣ 7 4</p>	
--------------------------	--	--

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

Ausspiel: ♣ D

**Spiel:** Ost spielt ♣ D aus.

**Analyse (West):** Natürlich können O/W zwei ♣-Stiche und ♥ A gewinnen, aber um den Kontrakt zu schlagen, muss Ost dazu gebracht werden, Cœur durch den Tisch zu spielen. Dies könnte gelingen indem West mit ♣ 5 (♣ 8) abmarkiert, aber eine sichere Methode wäre, den ersten Stich mit ♣ A zu gewinnen und ♣ 8 zurück zu spielen.

Ost kann erkennen, dass sein Partner ♣ K hält und ungewöhnlicher Weise erstens die Dame übernommen hat und dazu zweitens nicht den König, sondern das Ass eingesetzt hat. West will also, dass Ost nach zwei

♣-Stichen am Spiel ist. Der ungewöhnliche Einsatz von

♣ A im ersten Stich soll Ost als Farbvorzugssignal für Cœur-Nachspiel erkennen. Die Cœur-Haltung am Tisch ist von Ost aus verletzlich, während ein ♦-Stich nicht weglaufen kann. Cœur-Nachspiel schlägt den Kontrakt.

**Ergebnis:** 4 ♠ -1, -50.