

**Austeilung 1**

Teiler Nord  
keiner Gefahr

	♠ A B 4
	♥ K B 6 4
	♦ D 8
	♣ A D 7 2
♠ D 9 3	♠ K 10 8 5 2
♥ 9 7 2	♥ 10 8 3
♦ A 6 5 4 3	♦ B 9 7
♣ 8 6	♣ K 5
17	♠ 7 6
6 7	♥ A D 5
10	♦ K 10 2
	♣ B 10 9 4 3

<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.

**Austeilung 2**

Teiler Ost  
Nord-Süd Gefahr

	♠ A 7 2
	♥ 8 6 4
	♦ K B 9 3
	♣ K 7 6
♠ 9 6 4	♠ K D B 10 8
♥ 7 5	♥ A D 10 9
♦ A D 10 7 4	♦ 6
♣ A 10 8	♣ D 5 2
	♠ 5 3
11	♥ K B 3 2
10 14	♦ 8 5 2
5	♣ B 9 4 3

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

	♠ A D 7 5
	♥ 9 6
	♦ 10 9 8 6
	♣ 10 7 4
♠ K B	♠ 10 8 4 3
♥ K 8 5 2	♥ A D
♦ A K D 7	♦ B 5
♣ 8 3 2	♣ A K D B 5
6 16 17 1	♠ 9 6 2 ♥ B 10 7 4 3 ♦ 4 3 2 ♣ 9 6

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

**Aussteilung 4**

Teiler West

alle Gefahr

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

<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

	♠ A 6
	♥ A B 5 4 3
	♦ B 8 6 3 2
	♣ 8
♠ D B 8 3	♠ K 10 9 7 5
♥ 6 2	♥ 8 7
♦ 9 7 4	♦ A K 5
♣ A D 10 7	♣ K B 5
10	♠ 4 2
9 14	♥ K D 10 9
7	♦ D 10
	♣ 9 6 4 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♠	Pass	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 Trumfpkontrolle 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

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

<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.

**Spiel:** ♠ 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.

**Asteilung 7**

Teiler Süd

alle Gefahr

	♠ D 9 7 5 2
	♥ 10 7 5
	♦ B 10 7
	♣ A 5
♠ A 8 4	♠ 10 6 3
♥ D 6	♥ A K 4 3
♦ A 8 3	♦ K 4 2
♣ D 10 9 4 3	♣ K B 6
	♠ K B
7	♥ B 9 8 2
12 14	♦ D 9 6 5
7	♣ 8 7 2

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

Ausspiel: ♠ 5

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

**Analyse (Nord):** Nord weiß, dass West ♠ 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.

**Austeilung 8**

Teiler West  
keiner Gefahr

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

16  
3 9  
12

West Nord Ost Süd  
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

♠ A K 4 2	♠ D 9 8
♥ A K D 6	♥ B 9 5 4
♦ B 8 6	♦ 9 4
♣ A 8	♣ D B 10 7
6	♠ 5 3
21 5	♥ 7 2
8	♦ K D 10 7 5
	♣ 6 5 3 2
	♠ B 10 7 6
	♥ 10 8 3
	♦ A 3 2
	♣ K 9 4

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

	♠ 7 4
	♥ D 8 6 4
	♦ 7 4
	♣ K D B 3 2
♠ A K 10 8 3	♠ D B 5 2
♥ 7 5	♥ 3 2
♦ A 10 6 2	♦ D B 9 8
♣ 7 6	♣ 10 9 8
	♠ 9 6
8	♥ A K B 10 9
11 6	♦ K 5 3
15	♣ A 5 4

<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

	♠ 10 9 8 4
	♥ 8 5
	♦ 10 7 3
	♣ K D 10 9
♠ K D B 5	♠ 6
♥ 9 7 3	♥ A K D B 6
♦ 6 5 2	♦ A 8 4
♣ A B 6	♣ 8 5 3 2
5	♠ A 7 3 2
11 14	♥ 10 4 2
10	♦ K D B 9
	♣ 7 4

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

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

14  
9 6  
11

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

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

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

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

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

	♠ A K 7 4
	♥ B 9
	♦ A 4 2
	♣ 9 8 6 2
♠ B 9 6	♠ D 8 5 3
♥ A 10 8 4	♥ K 7 5 3 2
♦ B 8	♦ K D 10
♣ A K D B	♣ 5
	♠ 10 2
12	♥ D 6
16 10	♦ 9 7 6 5 3
2	♣ 10 7 4 3



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

	♠ K D B
	♥ A K D 9
	♦ 8 5 3
	♣ D 10 2
♠ A 6 4	♠ 10 9 8 2
♥ B 5 4 2	♥ 10 8 6
♦ D B 6	♦ 10 9 4 2
♣ A K 6	♣ 8 3
17	♠ 7 5 3
15 0	♥ 7 3
8	♦ A K 7
	♣ B 9 7 5 4


  
 N  
 W     O  
 S

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

♠ B 5 3	♠ 9 7 6 2
♥ D B 9 5	♥ K 6 2
♦ D 2	♦ K 10 9 4
♣ K 9 6 3	♣ 8 5
6 9 19 6	N W O S
	♠ A K 4
	♥ A 8 3
	♦ B 6
	♣ A D B 7 4
	♠ D 10 8
	♥ 10 7 4
	♦ A 8 7 5 3
	♣ 10 2

<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: ♦ 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

	♠ A 6 4 3
	♥ A 2
	♦ A D B
	♣ A B 9 8
♠ D B 10 9	♠ 8 7 5
♥ B 8 7 5	♥ 10 9 3
♦ 6 4 2	♦ 9 8 7 3
♣ 3 2	♣ K 6 4
20 4 3 13	♠ K 2 ♥ K D 6 4 ♦ K 10 5 ♣ D 10 7 5

<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

♠ 10 8 4	♦ 9 4 2	♣ D 9 7 6 3	♠ A K 7 3 2
♥ 9 6 3 2			♥ B 7 5
♦ A B 10 8			♦ K D 5
♣ B 8			♣ 10 5
10	♠ B 6 5		
6 13	♥ K 10 4		
11	♦ 7 6 3		
	♣ A K 4 2		

<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

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

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

Ausspiel: ♦ K

**Spiel:** West muss den ausgespielten ♦ K mit ♦ A übernehmen, um die Farbe nicht zu blockieren. Ost gewinnt das ♦ 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

♠ B 7			
♥ A 8 7 4			
♦ 8 5			
♣ K 10 8 5 2			
♠ A K 4		♠ D 5	
♥ K B 10 9 6		♥ D 5 3	
♦ D B 3		♦ A K 10 6 2	
♣ B 6		♣ 9 7 3	
		♠ 10 9 8 6 3 2	
	8	♥ 2	
15 11	6	♦ 9 7 4	
		♣ A D 4	

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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 Trumfp-Kontrolle verliert, wenn er ihn in Trumfp 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

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

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

♠ A 10 9 2	♦ K 8 5	♣ 10 6 5
♥ 7 6 2		
	♦ A K 5	
	♦ A B 10 4	
	♣ A B 9 4	
♠ B 4	♠ D 5	
♥ B 9 8 3		
♦ D 9 7		
♣ K D 8 2		
	♠ K 8 7 6 3	
7	♥ D 10 4	
9 19	♦ 6 3 2	
5	♣ 7 3	

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

Ausspiel: ♠ 6

**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.

**Aussteilung 23**

Teiler Süd

alle Gefahr

	♠ K 8 6 5
	♥ 7 6 5 4
	♦ B 9
	♣ A D 3
♠ A D B 10 4	♠ 7
♥ 8 3 2	♥ A K D
♦ 6 5	♦ A K D
♣ 9 8 7	♣ K B 10 6 5 4
10	♠ 9 3 2
7 22	♥ B 10 9
1	♦ 10 8 7 4 3 2
	♣ 2

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

	♠ A K B 8 5
	♥ 6 5 3 2
	♦ 9 4
	♣ 10 3
♠ 7 3	♠ 6 2
♥ A D 9 4	♥ 10 8 7
♦ 7 6 2	♦ K 8 3
♣ A K 8 5	♣ D B 9 6 2
	♠ D 10 9 4
8	♥ K B
13 6	♦ A D B 10 5
13	♣ 7 4

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