

Board 7

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 10 7
♥ D B 3
♦ D B 10 8 6
♣ 9 7 4

♠ B 9 5
♥ K 10 9 8 7
♦ A 9 2
♣ 8 6

♠ A 8 6 2
♥ 5 4
♦ 7 5 3
♣ B 10 5 3



	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	2	1	3
S	3	3	2	2	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K D 4 3
♥ A 6 2
♦ K 4
♣ A K D 2

6
8 5
21

West Nord Ost Süd
2 SA

Pass 3 SA Alle passen
Ausspiel: ♥ 10

Alleinspiel:
Süd erkennt 5 Sofortstiche (3 ♣, ♥ A und ein Stich mit ♥ Dame oder Bube)
in ♦ können 4 weitere Stiche entwickelt werden. Für alle 4 ♦-Stiche brauchen wir einen Übergang, weil der Gegner das ♦-Ass nicht in der ersten Runde legen wird. Eine ♥-Figur am Tisch kann ein Übergang sein. Nur wenn noch beide ♥-Figuren am Tisch verbleiben gibt es in ♥ einen sicheren Übergang. Um diesen sicheren Übergang zu haben dürfen wir im ersten Stich keine ♥-Figur am Tisch einsetzen.
Wir gewinnen also das ♥-Ass und entwickeln die ♦. Die hohen ♦ erreichen wir mit ♥ Dame und Bube.
Gegenspiel:
W muss das ♦ Ass zum richtigen Zeitpunkt nehmen. Dazu muss er auf Partner Längenmarke achten. Hier zeigt Partner mit der kleinsten Karte dass er eine ungerade Anzahl an ♦-Karten hat.
Spielt der Gegner eine kleine Karte in ♥ aus der Hand dürfen wir nicht verschlafen unseren König zu nehmen.

Board 8

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

Übergang

♠ 8 7 4
♥ 5 2
♦ 7 6 5 3
♣ B 6 4 3

♠ 5
♥ B 10 7 4
♦ 10 9 4 2
♣ A K 10 8

♠ K 6 2
♥ 9 8 6 3
♦ A B 8
♣ 9 5 2



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	4	1
S	-	-	-	4	1
O	1	1	2	-	-
W	1	-	2	-	-

♠ A D B 10 9 3
♥ A K D
♦ K D
♣ D 7

1
8 8
23

West Nord Ost Süd
2 ♦¹

Pass 2 ♥² Pass 2 ♠
Pass 4 ♠³ Alle passen

- beliebiges Vollspielforcing
- Relay (0-7)
- minimum (0-4) 3+ Pik

Ausspiel: ♦ A

Alleinspiel:
Die Basishand zeigt 4 mögliche Verlierer (2 ♦, 1 ♣ und ♠ König) Nur der ♠-Verlierer ist vermeidbar. Dazu müssen wir den ♠ König (mit Hilfe eines Schnittes) fangen.
Leider ist am Tisch kein offensichtlicher Übergang um zum Trumpfschnitt ansetzen zu können.
Wir müssen den etwas versteckten Übergang erkennen: Ein ♥-Schnapper. Man schnappt zwar eine hohe ♥-Figur aber das schadet nichts, wir sind danach am Tisch. Jetzt können den Schnitt sogar zweimal machen wenn wir die 8 vorlegen und laufen lassen. So erwischt man auch den König zu dritt bei Ost.

Board 9

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 5 3 2
♥ D 10
♦ B 7 5 2
♣ A D 6 2

♠ 7 4
♥ 8 5 4 2
♦ A 10 3
♣ B 10 9 8

♠ K 8 6
♥ K 6 3
♦ K 9 6
♣ K 5 4 3



	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	3	4	3
S	1	3	1	4	1
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A D B 10 9
♥ A B 9 7
♦ D 8 4
♣ 7

9
5 12
14

West Nord Ost Süd
1 ♠

Pass 2 ♠ Pass 3 ♥¹
Pass 4 ♠ Alle passen

1. Versuchsgebot (fragt nach Hilfe)
Ausspiel: ♣ B

Reizung:
Mit 16 FV hat Süd eine knappe Einladung die Nord mit D und 10 in ♥ (gute Unterstützung) annimmt. Wahrscheinlich ist es vernünftiger im teilkontrakt stehen zu bleiben. Aber auch dann wären 10 Stiche sehr wünschenswert.
Alleinspiel:
Man kann 5 Verlierer befürchten: 3 ♦, und jeweils den König in ♥ und ♠.
Die Könige könnten im Schnitt liegen und unsere Aufgabe ist beide Schnitt so oft wie nötig zu machen. ♣-Ausspiel nehmen wir mit dem Ass. (zu selten spielen die Gegner unter dem König aus.
Jetzt muss der Schnitt gemacht werden der uns einen weiteren Übergang eröffnet
(West sollte die vorgespilte Dame mit dem König decken, er hofft auf eine bessere Haltung in ♥ als 8xxx beim Partner.)
Den König gewinnen wir mit dem Ass und erreichen den Tisch mit der 10 für den Schnitt in Trumpf. Ein drittes mal kommen wir mit einem ♥-Schnapper zum Tisch um den ♠-Schnitt zu wiederholen.

Board 10
 Teiler Süd
 Keiner in Gefahr

♠ D B 9 8
 ♥ 9 3
 ♦ A D 8 3
 ♣ 7 6 4

♠ 6 5 4 2
 ♥ 8
 ♦ 7 6 5 2
 ♣ A K 10 5



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

♠ A K
 ♥ A D B 10 7 4
 ♦ K
 ♣ D B 9 2

9
 7 4
 20

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	3 ♣
Pass	3 SA	Pass	4 ♥
Alle passen			
Ausspiel: ♣ A			

Reizung:
 Über 3 SA muss Süd eine Entscheidung treffen ob 3 SA oder 4 ♥ vielversprechender ist. Mit der stabilen ♥-Farbe ist es wahrscheinlich richtig sich für 4 ♥ zu entscheiden und sich einem evtl. zweifelhaften ♦-Stopper zu unterwerfen. (3 SA wäre hier erfolgreicher, aber 4 ♥ ist im Alleinspiel spannender.)

Alleinspiel:
 Die ersten 3 Stiche gehen, mit einem Schnapper, schnell verloren. Jetzt muss man den ♥-König fangen. Um den Schnitt zu machen muss der Tisch erreicht werden muss man den ♦-König mit dem Ass übernehmen. (Da bei einem misslingen des Trumpfschnittes ein weiterer Schnapper droht, sollten wir auf die ♦ Dame den letzten ♣ abwerfen und dann erst in Trumpf schneiden. Beim Schneiden legen wir natürlich die 9 vor, Dann kann der Schnitt wiederholt werden.

Board 11
 Teiler Süd
 Keiner in Gefahr

Übergang
 ♠ 5 4
 ♥ D 10 5 4
 ♦ K D 9
 ♣ 10 9 8 4

♠ 3 2
 ♥ 8 7 3
 ♦ 7 3
 ♣ A K B 7 6 5



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

♠ D B 10 9 8 7
 ♥ K 9 6
 ♦ B 10 4
 ♣ D

7
 8 16
 9

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♠ ¹
Pass	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Alle passen		
1. Weak two			
Ausspiel: ♠ D			

Alleinspiel:
 Wir erkennen 6 Sofortstiche (2 ♠, 1 ♥, 1 ♦, 2 ♣). In ♣ sind 4 weitere möglich. 3 weitere Stiche haben wir immer, wenn die ♣ 3/2 verteilt sind. Auf unser kleines ♣ bedient Süd die Dame. Wenn das eine ehrliche Karte ist hat Nord die 10 zu viert und wir müssen den ersten ♣-Stich ducken um in den Genuss von insgesamt 5 ♣-Stichen zu kommen.

Board 12
 Teiler Süd
 Keiner in Gefahr

♠ 10 7
 ♥ D B 3
 ♦ D B 10 8 6
 ♣ 9 7 4

♠ B 9 5
 ♥ 10 9 8 7
 ♦ 9 7 2
 ♣ 8 6 3



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

♠ K D 8 4
 ♥ A 6 2
 ♦ K 3
 ♣ A K D 2

6
 1 12
 21

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 SA	Alle passen	
Ausspiel: ♥ 10			

Alleinspiel:
 Süd erkennt 5 Sofortstiche (3 ♣, ♥ A und ein Stich mit ♥ Dame oder Bube) in ♦ können 4 weitere Stiche entwickelt werden. Für alle 4 ♦-Stiche brauchen wir einen Übergang, weil der Gegner das ♦-Ass nicht in der ersten Runde legen wird. Eine ♥-Figur am Tisch kann ein Übergang sein. Nur wenn noch beide ♥-Figuren am Tisch verbleiben gibt es in ♥ einen sicheren Übergang. Um diesen sicheren Übergang zu haben dürfen wir im ersten Stich keine ♥-Figur am Tisch einsetzen. Wir gewinnen also das ♥-Ass und entwickeln die ♦. Die hohen ♦ erreichen wir mit ♥ Dame und Bube.

Gegenspiel:
 Ost muss das ♦ Ass zum richtigen Zeitpunkt nehmen. Dazu muss er auf Partner Längenmarke achten. Hier zeigt Partner mit der kleinsten Karte dass er eine ungerade Anzahl an ♦-Karten hat.

Hat der Alleinspieler den Fehler gemacht eine ♥-Figur im ersten Stich am Tisch einzusetzen Darf west nicht den König einsetzen, nur so kann er einen späteren Übergang zum Tisch in ♥ verhindern.