

Board 1

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K B 10 7
♥ A B 10 8
♦ A 7 4
♣ 10 2

♠ A D 8 2
♥ K 9 7
♦ K 8 6 5
♣ B 6



♠ 9 5 3
♥ D 6 4 3
♦ 10 9
♣ 9 7 5 3

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

♠ 6 4
♥ 5 2
♦ D B 3 2
♣ A K D 8 4

13
13 2
12

West	Nord	Ost	Süd
X ¹	XX ²	1 ♥	1 ♣
Pass	X ⁴	Alle passen	Pass ³

1. Info-Kontra
 2. Stärke-Rekontra
 3. forcierend
 4. Strafkontra
- 1 ♥× von Ost
Ausspiel: ♣ A

Reizung:
West's Info-Kontra ist ganz normal. Mit dem Rekontra zeigt Nord dass er mindestens 10 F hält. Jetzt ist das Ziel den Gegner zu kontrieren. Daher sind alle weiteren Kontras von Nord/Süd Strafkontra.

Gegenspiel:
Nach ♣-Ass Ausspiel sollte Süd angesichts des Tische jede Gelegenheit nutzen durch den Tisch zu Partners Werten zu spielen. Der beste Wechsel ist auf ♦-Dame. Danach kommt Süd noch 2mal mit ♣ und ♦ zu Stich und kann 2mal ♠ durch Ass und Dame spielen.

Board 2

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

Strafkontra
♠ B 3 2
♥ K D 9 7
♦ 7 5
♣ A D 7 6

♠ A 9 7 5
♥ A B 8 5
♦ 9 6
♣ K 5 4



♠ 8 4
♥ 10 6 3
♦ K 10 3 2
♣ B 10 9 2

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

♠ K D 10 6
♥ 4 2
♦ A D B 8 4
♣ 8 3

12
12 4
12

West	Nord	Ost	Süd
X ¹	XX ²	Pass ³	1 ♦
1 ♥	X	Pass	Pass

- Pass
1. info-X
 2. Stärke-Rekontra
 3. keine präferenz
- 1 ♥× von West
Ausspiel: ♦ 7

Reizung:
Nach dem Stärke-Re-Kontra, geht es darum den Gegner "straf zu kontrieren".

Gegenspiel:
Nach ♦ Ausspiel zum Buben sollte Süd auf Trumpf wechseln, damit möglichen Schnapper am Tisch verhindert werden können.

Board 3

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K D B
♥ 4
♦ A 10 6 3
♣ A 10 9 8 4

♠ A 10 6 2
♥ A
♦ K D B 8
♣ B 7 3 2



♠ 9 8 7 5 4 3
♥ 5 3 2
♦ 7 5
♣ K D

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

♠ —
♥ K D B 10 9 8 7 6
♦ 9 4 2
♣ 6 5

14
15 5
6

West	Nord	Ost	Süd
X	Pass	4 ♠	4 ♥
Pass	X	Alle passen	Pass

4 ♠× von Ost
Ausspiel: ♥ K

Reizung:
Nach Süds Sperransage mit einer guten 8er Länge hat Ost ein klares Info-Kontra. Süd mit 4 relativ sicheren Defensiv-Stichen hat ein genauso klares Strafkontra.

Board 4

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A K D
♥ D 9 8 4
♦ K 9 8 7 3
♣ 6

♠ B 7 4 2
♥ —
♦ A D B 6
♣ A K 9 8 2



♠ 10 9 8 6 5 3
♥ 6
♦ 10
♣ D B 10 7 5

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

♠ —
♥ A K B 10 7 5 3 2
♦ 5 4 2
♣ 4 3

West	Nord	Ost	Süd
X	Pass	4 ♠	Pass
Pass	5 ♥	Pass	Pass
X	Alle passen		
5 ♥× von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

Reizung:
Mit AKD in ♠ sieht es eigentlich nach einem Kontra aus, aber wenn wir uns die ganze Hand überlegen, erkennen wir, dass wir gegen 4 ♠ zunächst einmal nur 3 ♠-Stiche haben. Und wenn der ♦-König hinter dem Ass sitzt haben 11 Stich in ♥ eine sehr gute Chance.

Gegenspiel:
Mit dem Single am Tisch sollte Ost ein Farbvorzugsignal geben. Hier solle er ♦ markieren, damit West auf ♦-Ass wechselt. (Angesichts des Tisches ist dieser Wechsel allerdings auch ohne Marke klar.)

Board 5

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

Strafkontra
♠ 6 2
♥ 4 2
♦ A B 9 4
♣ K B 6 4 3

♠ 8 3
♥ A K 9 8
♦ D 7 3
♣ A 8 7 2



♠ D 10 7 5
♥ D B 7 6
♦ 10 8 6 2
♣ 10

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

♠ A K B 9 4
♥ 10 5 3
♦ K 5
♣ D 9 5

West	Nord	Ost	Süd
X ¹	Pass	2 ♥ ²	Pass
Pass	X ³	Pass	2 ♠
Alle passen			
1. Info-X			
2. 0-7 4+Coer			
3. Take-out-X (balancieren)			
2 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ A			

Reizung:
Hier haben Ost West offenkundig einen Fit gefunden, Dagegen soll man balancieren. Nord hat zwei Farben (♣+♦) anzubieten und tut das mit einem Wiederbelebungscontra.

Gegenspiel:
Ost soll unter das ausgespielte ♥-Ass die Dame zugeben (DAs verspricht den Buben und gibt dem Partner die Möglichkeit geben den König zu unterspielen um Ost zu erreichen.

Board 6

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D B 9 5
♥ K 8 6 3
♦ 5
♣ K D 8 2

♠ K 10 6
♥ D B 10
♦ A K D B 6
♣ 9 3



♠ 8
♥ 9 7 5 2
♦ 10 4 3 2
♣ B 10 7 6

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

♠ A 7 4 3 2
♥ A 4
♦ 9 8 7
♣ A 5 4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA ¹	2 SA ²	Pass	1 ♠
Pass	4 ♠	Alle passen	3 ♠ ³
1. 16-18 gleichmäßig mit Stopper in Coeur			
2. Mindestens einladend mit FIT			
3. MINIMUM			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♦ A			

Reizung:
Mit einem sehr guten Fit (9 Karten) soll man besser selber spielen. Ein Strafkontra ist dann selten lukrativ, da der Gegner dann selber auch einen Fit hat. Hier fällt der gegner in 1 SA gerade einmal, auch 2 ♦ ist nur einen down.