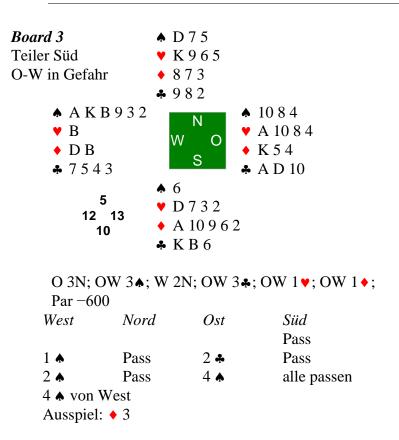
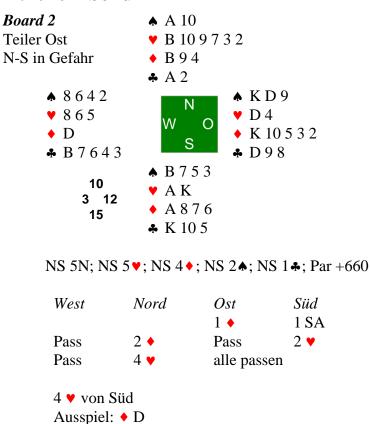


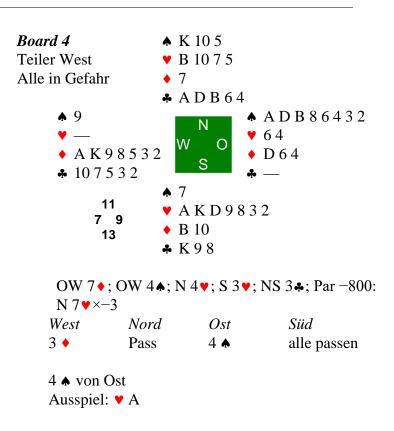
Viele Möglichkeiten zu reizen. N könnte anpassen, W könnte freiwillig 3 ♠ reizen. Schlemm ist mit den wenigen Punkten kaum zu erreichen, wenn der Gegner nicht mithilft.



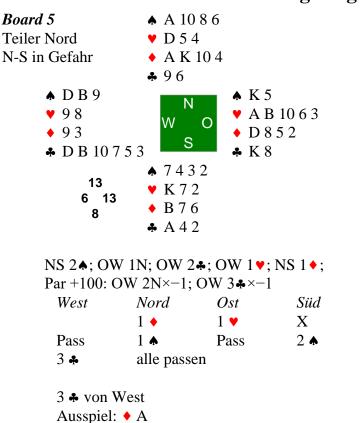
Das Vollspiel scheitert am schlechten Stand. Vertauscht man die N-S-Karten, sind 2 Überstiche möglich!



S setzt mit dem SA-Gebot den richtigen Kurs, das Vollspiel wird über Transfer erreicht.



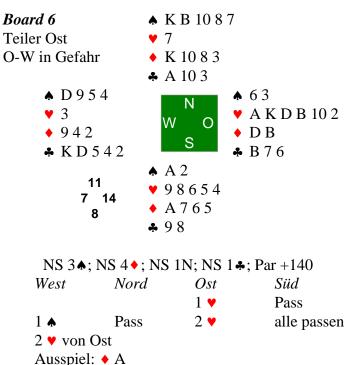
Grossschlemm in ◆ ist nach der Sperransage nicht zu erreichen, ♥-Chicane ist für O nicht ersichtlich. Im Paarturnier spielt man lieber die Oberfarbe, daher ist 4 ♠ ein normaler Kontrakt.



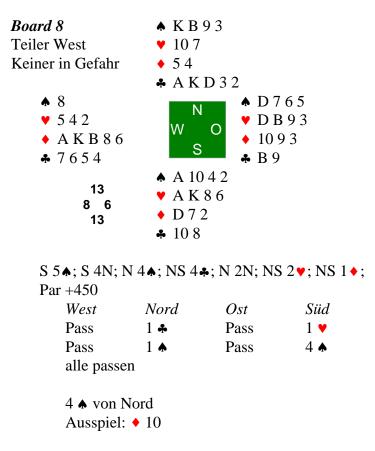
Nachdem der Gegner einen Fit gefunden hat erwacht W zum Leben. Ein Faller nicht in Gefahr ist besser als sich 2 \(\blacktriag{a}\) überbraten zu lassen.

Board 7 Teiler Süd A K B 3 Alle in Gefahr ◆ D B 10 ♣ ADB653 **♠** D B 10 8 6 5 4 **♠** A Ν ♥ D87 106 W 0 ♦ 763 AK98542 S **♣** K 8 4 ★ K9732 18 **9** 9 5 4 2 5 14 3 **4** 10 9 7 2 NS 6♣; NS 5♥; W 3♦; O 2♦; NS 1♠; Par +800: W 6 **♦** × − 3 West Nord Ost Süd **Pass 3** ♠ X alle passen 3 ♠× von West Ausspiel: ♥ A

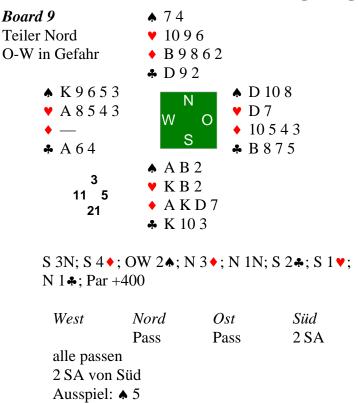
Trotz *-Chicane kann man 3 * eröffnen, muss aber nicht. NS würden sonst vermutlich wegen der Punktschwäche auf S im Teilspiel versanden.



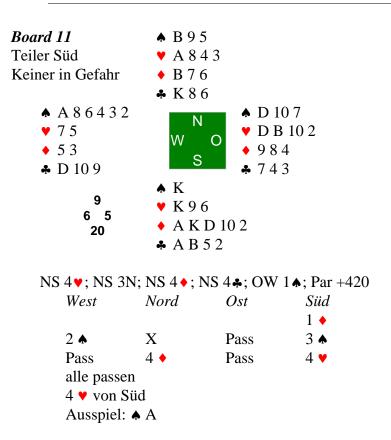
Mit Trumpflänge greift S seine längste Nebenfarbe an, um den Gegner anzuschiessen. Bei gutem Gegenspiel fällt O überraschend 2x für 200, das entschädigt für das A-Teilspiel, das nach der Reizung nicht mehr zu finden ist.



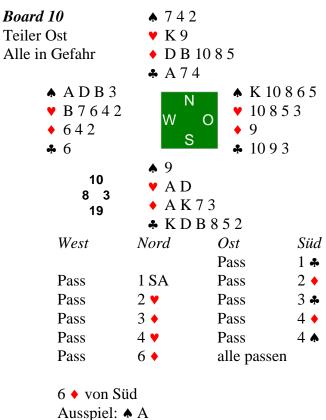
Nach ◆-Ausspiel sind schon 8 F auf W markiert, da stehen die Chancen gut, dass man ♠ D auf O findet.



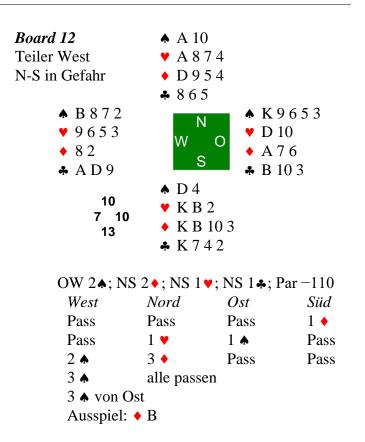
W ist im ersten Ausspiel schon in der Falle, da er von seinen Bildern wegspielen muss. O kommt bei korrektem Alleinspiel nie dran, das ist das Glück von S.



Mit der guten Dreierlänge in ♥ versucht S das Vollspiel im 4-3 Fit und wird mit vorsichtiger Spielweise nach Hause schaukeln.



4 ♦ ist Assfrage, vorher 2 ♥ zeigte Werte in ♥, 3 ♣ Werte in ♣. Ohne ♠-Werte scheint Schlemm eine gute Wette.



Der schöne Kontrakt scheitert an wiederholten ♥-Runden, die einen Stich mit der ♠ D entwickeln. Gutes Gegenspiel reüssiert hier!

Board 14

Teiler Ost

Keiner in Gefahr

♦ KB

♣ K 5

♠ D B 10 3

v 10 7 6 4 2

9

A A 5 4

v 853

♣ AB876

Ν

S

★ K 9 2

DB9

4 1094

10854

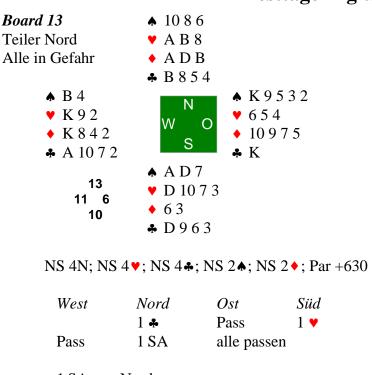
Süd

1 SA

♦ 73

W

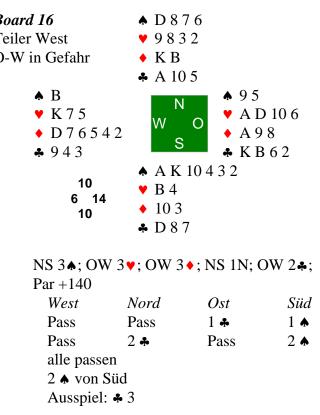
★ 876



♥ A K 10 6 ♦ AD962 15 ♣ D32 NS 4♣; NS 2N; NS 3♠; NS 1♠; Par +130 West Nord Ost Pass Pass 3 SA alle passen 1 SA von Nord 3 SA von Süd Ausspiel: ♠ 3 Ausspiel: ♥ 4 Hier sitzen alle Schnitte, es fehlt allerdings an Gewinnende Spielweise in ♣ ist klein zum ♣ B und Übergängen. Aber W muss leider auch irgendetwas dann das * A. Bei *-Ausspiel wäre allerdings der Übergang zu den ♣ weggespielt. zurückspielen, wenn er mal drankommt. Board 15 **♦** 542 Board 16 **♠** D876 Teiler Süd D9865 Teiler West **9** 9 8 3 2 N-S in Gefahr 1098 O-W in Gefahr ♦ KB ♣ K B ♣ A 10 5 **♠** B 7 6 **A** A K 9 8 3 **♠** B Ν Ν ♥ B 10 7 3 **∨** K 7 5 **/** A W W 0 0 D76542 ◆ A 7 5 ♦ KDB63 S ♣ 943 ***** 85 **♣** 943 **♠** D 10 10 6 ♥ K42 ♥ B 4 6 17 6 14 4 2 **♦** 10 3 11 10 ♣ A D 10 7 6 2 ♣ D87

OW 5♠; OW 5♠; OW 1N; NS 1♥; NS 1♣; Par -450 Nord West Ost Süd 1 * Pass 1 🔻 X 2 * Pass Pass 2 Pass **3** ♠ Pass 4 🛦 alle passen 4 ♠ von Ost Ausspiel: ♥ 2

O hat ein superstarkes Blatt und zeigt dies durch Kontra gefolgt von einer Farbreizung.



S ist etwas zu schön für einen Weak Jump.