

Board 13
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 9 7
♥ K 6
♦ K B 9 8 4
♣ D B 2

♠ B 8
♥ A B 10 7
♦ 10 7 5 2
♣ A 8 7

♠ K D 10 6 5 4
♥ 5 4 3
♦ 6 3
♣ K 4

♠ 3 2
♥ D 9 8 2
♦ A D
♣ 10 9 6 5 3

14
10 8
8

West Nord Ost Süd
1 ♦ 2 ♠¹ Alle passen

1. Weak Two, 5-10 F, 6er Länge

2 ♠ von Ost
Ausspiel: ♣ 10

Doppelschnitt in ♥ ermöglicht einen Überstich.
Es sei denn: Sofortiges ♥-Ausspiel würde einen ♥-Schnapper ermöglichen.

Lektion 2 - Trainingsspiele Schwache Sprünge

Board 14
Teiler Süd
Beide in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 6 5
♦ A D 7
♣ 8 7 4 3

♠ B 10 9 8
♥ K D 10 9 8 4
♦ K 6
♣ 10

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ B 10 9 8 2
♣ B 9 2

♠ A 7
♥ A B 7
♦ 5 4 3
♣ A K D 6 5

11
9 2
18

N 6 3 2 4 6
S 6 3 2 5 6
O - - - - -
W - - - - -

West Nord Ost Süd
1 ♣ 3 SA

2 ♥¹ X² Pass

Alle passen
1. Weak Two, 5-10 F, 6er Länge
2. Negativ-Kontra

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ K

W duckt ♥ K im ersten Stich. BATH COUP!
Nach erfolgreichen ♦-Schnitt hat man 11 Stiche.
Wenn man jetzt alle Hohen Stiche Kassiert und sich die ♠ für den Schluss aufhebt, belohnt man sich mit einem weiterem Überstich, weil West im Abwurfzwang zwischen ♠ und ♥ ist.

Board 15
Teiler Süd
Nord/Süd in Gefahr

♠ A D 10 5
♥ A K 5 3
♦ K 7 5 3 2
♣ —

♠ 8 7 4 3 2
♥ 8 4
♦ 8
♣ 10 8 4 3 2

♠ K B 6
♥ D B 9
♦ A D 10 6 4
♣ 6 5

♠ 9
♥ 10 7 6 2
♦ B 9
♣ A K D B 9 7

16
0 13
11

N 3 2 4 - 4
S 3 2 4 - 3
O - - - - -
W - - - - -

West Nord Ost Süd
1 ♣

Pass 1 ♦ Pass 1 ♥
Pass 3 ♥¹ Pass 3 ♠²
Pass 4 ♣³ Pass 4 ♥⁴
Pass Pass Pass

1. starke Hebung, da erst die längere Unterfarbe gereizt wurde.
2. Kontrollgebot
3. Kontrollgebot
4. kein Schlemmversuch, da keine ♦-Kontrolle

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♦ 8

Lektion 1 - Trainingsspiele Blattbewertung

Board 16

Teiler Süd
 Nord/Süd in Gefahr

♠ 9 8
 ♥ D B 9 8 7 4
 ♦ B 9 8
 ♣ 9 8

♠ K D 7 6
 ♥ 3 2
 ♦ K 7 6 4
 ♣ K 7 5



♠ B 10 4 3 2
 ♥ A
 ♦ D 10 3 2
 ♣ 4 3 2

	♣	♦	♥	♠
N	3	5	2	2
S	3	5	2	2
O	2	2	2	2
W	1	1	1	1

♠ A 5
 ♥ K 10 6 5
 ♦ A 5
 ♣ A D B 10 6

4
 7 11
 18

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣
Pass	2 ♥ ¹	Pass	4 ♥
Alle passen			

1. schwach, 4-7 F, 6er Länge von beliebiger Qualität

4 ♥ von Nord
 Ausspiel: ♠ K

Die Stärke von N reicht für das Vollspiel, 2 SA wäre die Frage nach Stärke = Feature.
 ♣-Impass bringt einen Überstich.

Board 17

Teiler Süd
 Nord/Süd in Gefahr

♠ 10 9 4 2
 ♥ K B 6
 ♦ K 7 6 5
 ♣ 9 3

♠ D B 6
 ♥ 5
 ♦ B 9 3
 ♣ D 8 7 6 5 4

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



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

♠ A K 8 7 3
 ♥ 9 8 2
 ♦ A D 10
 ♣ A 2

7
 6 10
 17

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	2 ♠	3 ♥	X ¹
Pass	3 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Einladungskontra

3 ♠ von Süd
 Ausspiel: ♥ 5

W lehnt die Einladung ab, da er Werte in der Farbe des linken Gegners besitzt, die wahrscheinlich keinen Stich machen.

Board 18

Teiler Süd
 Ost/West in Gefahr

♠ D 10 3
 ♥ 5 3 2
 ♦ K B 8 6
 ♣ A 9 8

♠ 9 8 4
 ♥ K D B 8 6
 ♦ 5
 ♣ K 7 6 2

♠ B 7 5 2
 ♥ A 9
 ♦ 9 7 3
 ♣ 10 5 4 3



♠ A K 6
 ♥ 10 7 4
 ♦ A D 10 4 2
 ♣ D B

10
 9 5
 16

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

1. Multi Landy
 2. Vollspielwerte ohne ♥-Stopper

5 ♦ von Süd
 Ausspiel: ♥ K

Board 19

Teiler Süd
Beide in Gefahr

♠ B 10
♥ 4
♦ D B 10 9 8 7 5
♣ 9 7 5

♠ A
♥ A K 9 7 6 3
♦ A 4
♣ 10 4 3 2

♠ K 9 8 6 5 2
♥ 8 2
♦ 6 2
♣ B 8 6



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

♠ D 7 4 3
♥ D B 10 5
♦ K 3
♣ A K D

4
15 4
17

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

1. Multi Landy
2. Lebensohl
3. Pflicht-Relay
4. schwache Hand mit Karo

3 ♦ von Nord
Ausspiel: ♥ A

Lektion 1 - Lebensohl nach 1 SA

Board 20

Teiler Süd
Ost/West in Gefahr

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6



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

♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

7
8 6
19

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

- * Sofortauskunft
1. billiger Zweifärber im Sprung, 5-4
Verteilung ab 20 FL
- 3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ D

6 Sofortstiche sind vorhanden, ♦ muss entwickelt werden. da der Tisch keine weiteren Übergänge hat, Blanco Coup in ♦ spielen und 1 x ♦ ducken.