

# ***Technik 1***

***Übungen zur Spieltechnik im Bridge***

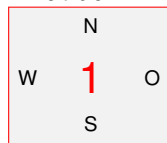


***Impressum:  
Bridgeschule Alert Darmstadt Nikolas Bausback  
www.bausback.org  
Alert-bridgeschule@bausback.org***

Teiler Süd  
Gef. keiner

♠ A K  
♥ 5 4 3  
♦ 5 4 3  
♣ A 8 7 6 5

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



♠ 8 6 2  
♥ B 10 8 7  
♦ D 10 7  
♣ K B 10

♠ D 5 4 3  
♥ A K 2  
♦ A K 2  
♣ 4 3 2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3SA	Alle passen	1SA <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

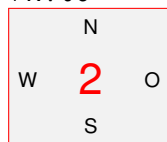
Ausspiel: ♠B  
Score: +430

*Spiel:* Nach ♠-Ausspiel erkennt der Alleinspieler 8 Sofortstiche. Die einzige Stichquelle ist ♣. Dort können Längenstiche entwickelt werden. Um die Längenstiche auch erreichen zu können muss in ♣ 2 mal geduckt werden (Blanko-Coup). Dann kommt man auch wenn die 2te ♠-Figur weggespielt ist mit dem ♣-Ass zu den hohen ♣ und kann einen Überstich einsammeln. Ps: sollte der Gegner ♥ oder ♦ ausspielen dürfen sie nicht ducken! Der gegner könnte auch die andere rote Farbe wechseln und dort 2 Stiche entwickeln bevor Ihre ♣ hoch sind. Sie verlieren dann 2♣ und 3 rote Stiche.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

♠ 9 7  
♥ 10 9 8 6 3 2  
♦ 9 4  
♣ D 4 3



♠ 10 8 6 3 2  
♥ 7 5  
♦ 10 8 7 6 5  
♣ 2

♠ K 5 4  
♥ D 4  
♦ K D B  
♣ A B 10 9 8

West	Nord	Ost	Süd
Pass	7SA <sup>2</sup>	Alle passen	1SA <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

<sup>2</sup> 23+15=38 -> Grossschlemm

Ausspiel: ♥10  
Score: +2220

*Spiel:* Der Alleinspieler erkennt 11 Sofortstiche und ♣ kann er weitere entwickeln. Dies sollte er erst angehen, wenn er mehr über die Hand kennengelernt hat. Also erst die Stiche in den anderen Farben kassieren und aufpassen ob einer einmal nicht bedient. Danach ein Bild über die Verteilung machen und überlegen wie die ♣ stehen können. hier erkennt man eine 2-6-2-3 Verteilung bei West. und kann die ♣-Dame leicht finden.

Teiler Süd  
Gef. O/W

♠ 10 9 8 5  
♥ 10 9  
♦ B 9 8 7  
♣ B 9 2

	N	
W	3	O
	S	

♠ K 7 6  
♥ A K 7  
♦ A 4 3  
♣ D 7 4 3

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

♠ A 3 2  
♥ 6 5 4  
♦ K 6 5  
♣ K 8 6 5

West	Nord	Ost	Süd
			1♥
1SA Pass	Pass Pass	3SA	Pass

Ausspiel: ♥10  
Score: -400

*Spiel:* Mit 6 Sofortstichen braucht der Alleinspieler 3 weitere aus ♣. Dazu muss das ♣-Ass ins Leere stehen und die Farbe muss 3/2 verteilt sein. Aus der Reizung wissen wir, dass Süd das ♣-Ass hat. Also spielen wir vom Tisch klein zur ♣-Dame und ducken die 2te ♣-Runde.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

	N	
W	4	O
	S	

♠ D B 9  
♥ 8 5 2  
♦ 8 4 2  
♣ K D B 9

♠ A K 6 5  
♥ A 7  
♦ A 5  
♣ A 7 6 5 4

♠ 10 8 2  
♥ D 10 9 6 3  
♦ K 7 6  
♣ 10 2

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

<sup>1</sup> Vollspielforcing 5+♣ 4♠

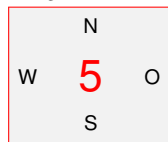
Ausspiel: ♥10  
Score: +600

*Reizung:* Nord kann auch direkt 1SA bieten die Süd in 3 heben würde. Süd sollte mit seinen Assen dafür sorgen, dass der Partner Alleinspielerin 3SA wird. Manche werden mit Süd 1♣ bieten. *Spiel:* Um einen Übergang zu den ♦'s zu erhalten MUSS im ersten Stich ♥-Ass eingesetzt werden. Natürlich muss man aus dem selben Grund auf den ♦-Schnitt verzichten. Nur "sehr gnädige" Gegner decken die ♦-Dame ...

Teiler Süd  
Gef. N/S

♠ A B 5 2  
♥ 4 3 2  
♦ K 4 2  
♣ A 3 2

♠ 10 9 7 6  
♥ D B 10 6 5  
♦ 10 8  
♣ K 10



♠ D 4  
♥ 9 8 7  
♦ B 9 7 6 5  
♣ D B 9

♠ K 8 3  
♥ A K  
♦ A D 3  
♣ 8 7 6 5 4

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3SA	Alle passen	1SA <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

Ausspiel: ♥D

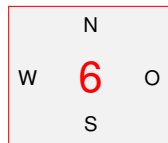
Score: +600

*Spiel:* Leider kann man die ♣ nicht als Stichquelle nutzen, da der Gegner zu schnell seine ♥'s etablieren kann. (oder man spekuliert auf einen 4/4 Stand in ♥ und eine 3/2 Verteilung in ♣) Eine bessere Chance bieten die ♠s. Die beste Spielweise ist hier: Ass und König zu kassieren und dann zum Buben zu spielen. Sie müssen großes Pech haben (D10xx(x) bei Ost damit das nicht zum Erfolg führt. Spielen Sie es durch!

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

♠ A B 10 9 8  
♥ B 9 2  
♦ D 10 9  
♣ 7 2



♠ 6 4 3  
♥ D 8 6  
♦ B 7 4 2  
♣ D 8 6

♠ K 7 5  
♥ A K 4  
♦ A 8 6  
♣ K 9 4 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♣ <sup>2</sup>	Pass	1SA <sup>1</sup>
Pass	3SA	Pass	2♦
Pass		Pass	Pass

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

<sup>2</sup> Sofortauskunft stayman

Ausspiel: ♠B

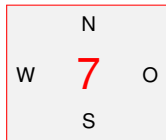
Score: +430

*Spiel:* im ersten Stich müssen sie die ♠-Dame einsetzen, sonst wäre sie wertlos. Im Prinzip müssen wie die ♠-Dame für 9 Stiche finden. Vielleicht ist die Chance dies bei Ost zu tun etwas größer (West hat wahrscheinlich mehr ♠-Karten) außerdem haben sie noch kleine Zusatzchancen wenn West die ♣-Dame gewinnen sollte. (Endspiel)

Teiler Süd  
Gef. alle

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

♠ B 10 9 8 4  
♥ B 9  
♦ D 10 9  
♣ D 7 2



♠ A 6 3  
♥ D 8 6 2  
♦ B 7 4 2  
♣ 8 6

♠ K 7 5  
♥ A K 4  
♦ A 8 6  
♣ K 9 4 3

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

<sup>2</sup> Sofortauskunft stayman

Ausspiel: ♠B

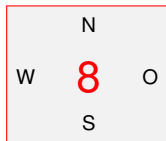
Score: -100/+600

*Spiel:* Die ♠-Dame des Tische verliert an das Ass. Die ♠ Fortsetzung wird geduckt. Die ♠-Länge spricht dafür, dass diese bei Ost steht. Allerdings ist West der gefährlich Gegner, wenn man an Ihn verliert ist man down. Verliert man an Ost. hat man noch ein klitzekleine Extrachance.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

♠ 9 8 6 2  
♥ 10 4 3  
♦ 10 9 7 6 5 2  
♣ —



♠ 10 7 3  
♥ 9 8 6 2  
♦ 4 3  
♣ B 10 7 2

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

West	Nord	Ost	Süd
			2SA
Pass	7SA	Alle passen	

Ausspiel: ♦10

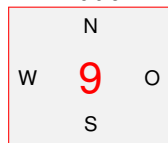
Score: +1520

*Spiel:* 12 Sofortstiche sind in Sicht. Der 13te Stich sollte leicht auch dem 9-Karten ♣-Fit entstehen. Doch Vorsicht! was passiert wenn ein Gegner B1072 in ♣ hält? Wenn es West ist hilft nichts und wir sind down, ist es Ost können wir dessen Haltung rauschneiden. Rechtzeitig Wissen können wird das, wenn wir mit dem ASS starten.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

♠ A  
♥ 10 5 4 3  
♦ B 4 3  
♣ K D 10 9 5



♠ 7 5 4 3  
♥ K 9 8  
♦ 10 9 8 5  
♣ A 8

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

<sup>2</sup> Sofortauskunft stayman

Ausspiel: 1♠10

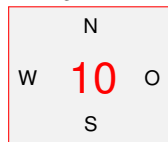
Score: +400

*Spiel:* Mit 4 zu entwickelnden ♣-Stichen kommt man auf 8 Stiche. Ein weiterer ist in ♦ zu holen. Beim Entwickeln der Stiche muss man darauf achten, dass Ost nicht zu erst nicht Ost drankommt. Der würde nämlich durch unsere König/Bube Haltung in ♠ zu Ost Dame spielen und wir könnten den Kontrakt nicht mehr erfüllen. Daher muss man zuerst den ♦-Schnitt nehmen. Sitzt der nicht, kann uns West nichts böses tun und wir können danach das ♣-Ass herabstreifen.

Teiler Süd  
Gef. alle

♠ 10 7 5  
♥ D 10 9 8  
♦ B 10 9  
♣ D B 9

♠ K B 2  
♥ K 3 2  
♦ 4 3 2  
♣ A 4 3 2



♠ A D 9 8 6  
♥ B 7 6  
♦ D 8  
♣ 10 8 7

♠ 4 3  
♥ A 5 4  
♦ A K 7 6 5  
♣ K 6 5

West	Nord	Ost	Süd
			1♦ <sup>1</sup>
Pass	2SA <sup>2</sup>	Pass	3SA <sup>3</sup>
Alle passen			

<sup>1</sup> Sofortauskunft 3

<sup>2</sup> 11-12 FL ohne 4er Oberfarbe

<sup>3</sup> Maximum

Ausspiel: ♠8

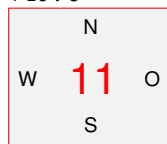
Score: +600

*Reizung:* Mit 15FL kann man die Südhand auch mit 1SA eröffnen. *Spiel:* nach ♣-Ausspiel brennt es. Es gilt unbedingt zu vermeiden, dass West zu Stich kommt und ♣ durch unseren König spielt. Für 9 Stiche müssen wir die ♦s entwickeln. wir spielen also kleines Karo zu Ass und König und kreuzen wir in ♥ oder ♣ zur Hand um eine weitere ♦-Runde zu spielen. Taucht bei Ost die Dame beim Ersten oder Zweiten mal auf ducken wir und der ungefährlich Gegner ist bei Stich.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

♠ 8 7 6  
♥ A B 8 4 3  
♦ 6 5  
♣ D 8 6



♠ A 5 4 3 2  
♥ 9 7 5  
♦ D 10 2  
♣ 4 3

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft 3  
<sup>2</sup> Revers, selbstforcierend

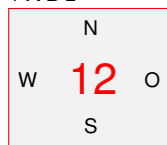
Ausspiel: ♥4  
Score: +400

*Spiel:* Zunächst muss man die ♥10 am Tisch einsetzen. Hat der Gegner vom Buben ausgespielt hat dann schon 2 ♥-Stopper. Mit diesen 2 ♥-Stichen kommt man auf 6 Stiche und muss 3 weitere entwickeln. Ganz sicher geht das in ♠. Wer ganz gierig ist kann sogar 10 Stiche erbeuten. (wird nach ♠-Ass, ♥ geduckt, kann man West nach kassieren der ♠'s und ♦-Ass und -König mit ♥ einspielen und er muss ♣ von der Dame spielen. Wird ♥-Ass nicht geduckt kann man sich den 10ten Stich in ♦ entwickeln, indem man an Ost aussteigt.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

♠ K 10 5 3 2  
♥ D 8 6  
♦ 6 5  
♣ 10 8 6



♠ D 9 7  
♥ 10 9 7 4  
♦ K 7 4  
♣ D 9 7

♠ A B 6  
♥ A B 5  
♦ D B 9  
♣ K 5 4 3

West	Nord	Ost	Süd
			1SA <sup>1</sup>
Pass	3SA	Alle passen	

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

Ausspiel: ♠5  
Score: +600

*Spiel:* ♠-Ausspiel trifft unsere Achillesferse. Die Frage ist Ducken oder nicht? Beim Entwickeln der ♦s könnte ein Stich an Ost verloren werden, daher sollten wir 2mal Ducken (7er Regel), wenn Ost 4♠ hält kann der Gegner nur 3♠- und den ♦-Stich erbeuten.



Teiler Süd  
Gef. alle

♠ 7 6 5 4  
♥ K D 8  
♦ A 4 3  
♣ 7 5 3

♠ 2  
♥ A 10 4 3  
♦ 10 7 6 2  
♣ D B 10 6

	N	
W	13	O
	S	

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

♠ D B 10 9 8  
♥ 7 2  
♦ K D B  
♣ A K 9

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
Pass	3♣ <sup>1</sup>	Pass	4♠
Alle passen			

<sup>1</sup> Bergen 7-9F 4er ♣

Ausspiel: ♣D

Score: +620

*Spiel:* In der Basishand (Süd) sind 4 Verlierer in Sicht. Davon ist nur der ♣-Verlierer vermeidbar. Dazu muss man versuchen, einen ♥-Abwurf am Tisch zu etablieren. Damit das klappt muss das ♥-Ass vor der Marriage stehen *UND* wir müssen uns sofort darum kümmern ohne vorher die Trümpfe zu klären. Also ♣ gewinnen und ♥ spielen. Dann mit ♦ zurück in die Hand und wieder ♥. Mit dem ♦-Ass kann gegebenenfalls der hohe ♥-Stich erreicht werden.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

♠ A B 10  
♥ D 10 5  
♦ 10 9 7 2  
♣ 5 4 2

	N	
W	14	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1SA <sup>1</sup>
Pass	2♣ <sup>2</sup>	Pass	2♠
Pass	4♠	Alle passen	

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

<sup>2</sup> Sofortauskunft stayman

Ausspiel: ♦10

Score: +420

*Spiel:* In den Nebenfarben sind keine Verlierer zu erkennen. Allerdings hält der Gegner alle hohen Trümpfe. Man darf ihm nicht erlauben, diese separat zu verwandeln. Also müssen wir so schnell wie möglich die Trümpfe ziehen und hoffen, dass keiner der Gegner 4 Stück davon hat.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

♠ D B 3  
♥ B  
♦ D 10 6 4 2  
♣ A 7 4 2

	N	
W	15	O
	S	

♠ —  
♥ K 10 7 5 3 2  
♦ A 9 8 3  
♣ 9 8 3

♠ A K 10 9 2  
♥ A 6 4  
♦ 7 5  
♣ K 6 5

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
Pass	2♦ <sup>1</sup>	Pass	2SA <sup>2</sup>
Pass	4♠	Alle passen	

<sup>1</sup> Etwas zu stark für 2♠  
<sup>2</sup> 15-17 FL, Vollspiel forcing

Ausspiel: ♣D  
Score: +620

*Reizung:* Wer mit der Nordhand nur 2♠ sagt, braucht einen aggressiven Partner, der mit 15FV, wegen der schönen Kontrollen (A,K), noch einen Versuch startet. \newline *Spiel:* 2♥-Verlierer müssen am Tisch gestochen werden. Also bloss nicht selber Trümpfe ziehen, sonder sofort ♥-Ass und ♥ am Tisch stechen. Damit man, dass nochmal tun kann ist es praktisch wenn man den ♣-König in der Hand im ersten Stich schont. (Das klappt auch, sollte der Gegner, nicht unverständlich, auf die Idee kommen Trumpf auszuspielen.

Teiler West  
Gef. O/W

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

♠ A B 2  
♥ 7 6 5 4  
♦ 6 5 4  
♣ A K B

	N	
W	16	O
	S	

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

♠ K 3  
♥ D B 10 9 8  
♦ A 3 2  
♣ D 10 9

West	Nord	Ost	Süd
			1♥
Pass	2SA <sup>1</sup>	Pass	4♥ <sup>2</sup>
Alle passen			

<sup>1</sup> Jacoby, 4er Fit in ♥ Vollspießforcing  
<sup>2</sup> Minimum, keine Kürze

Ausspiel: ♦K  
Score: +420

*Spiel:* Auf das Ausspiel des ♦-Königs soll der Partner den Buben zugeben, um den Besitz der 10 zu zeigen (Figurensignal). \newline Der Alleinspieler muss sich sofort um einen ♦-Verlierer kümmern. Dazu hofft er auf ♠-Dame bei West und spielt ♠-König und ♠ zum Buben. Auf ♠-Ass kann er dann einen Verlierer abwerfen. Erst danach wird Trumpf gespielt.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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

	N	
W	17	O
	S	

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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
PASS	4♥ <sup>1</sup>	PASS	4SA <sup>2</sup>
PASS	5♥ <sup>3</sup>	PASS	6♣
PASS	PASS	PASS	

- <sup>1</sup> Splinter, 12-14 FV, Kürze in ♥  
<sup>2</sup> Keycard Blackwood  
<sup>3</sup> 2 Keycards ohne Dame

Ausspiel: ♥K  
Score: +980

*Spiel:* Sicher hätte West auch gerne Trumpf ausgespielt. . . \newline Nimmt man den Süden als Basishand hat man neben dem ♣-Ass 3 ♥-Verlierer zu versorgen. Diese können wie geplant am Tisch gestochen werden. Allerdings benötigt man dazu auch die entsprechenden Übergänge. Dabei sollte man den ersten Übergang in ♣ etablieren, damit der Gegner falls er später mit dem ♣-Ass bei Stich ist nicht eine zweite Trumprunde spielen kann. ♦-Schnapper als Übergänge sind Trügerische und führen ins Verderben weil die Trümpfe 4/0 stehen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

	N	
W	18	O
	S	

♠ A 7 6 5  
♥ B 9 8 7  
♦ 10 8 7  
♣ 8 6

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

♠ K D B 10 9  
♥ 2  
♦ A 5 3  
♣ K D 10 3

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
2♥	2♠	3♥	4♠ <sup>1</sup>
PASS	PASS	PASS	

- <sup>1</sup> etwas knapp

Ausspiel: ♥A  
Score: +420

*Reizung:* Statt etwas forsich gleich 4♠ anzusagen kann Süd auch mit !Kontra über 3♥ zum Vollspiel einladen. \newline*Spiel:* In Sicht sind nur 3 Verlierer, ♠-Ass, ein ♥ und ein ♦. Passt man nicht auf und sticht den 2ten ♥, lernt man schnell, dass sich der Gegner einen weitere Trumfstich generieren kann wenn er das ♠-Ass zweimal duckt und dann eine weitere ♥-Runde spielt. \newline Um das zu verhindern muss der Alleinspieler den ♦-Verlierer auf die 2te ♥-Runde abwerfen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

♠ D 8  
♥ 6 5 4  
♦ 3 2  
♣ 7 6 5 4 3 2

	N	
W	19	O
	S	

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

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

♠ A K B 10 9  
♥ 3 2  
♦ K D B 10 9  
♣ A

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
2♥	Pass	4♥	4♦
Pass	4♠	Alle passen	

Ausspiel: ♥K  
Score: +420

*Reizung:* mit den schönen 2 5er Farben "muss" auch die zweite ins rennen werfen. \newline  
*Spiel:* In 4♣ hat man 3 Verlierer. Damit man nicht 2mal mit der 5er Länge sticht und einen weiteren Trumpfstich abgeben muss, falls einer der Gegner 4 davon hat, muss man vor dem Trümpfe ziehen das ♦-Ass heraustreiben.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

	N	
W	20	O
	S	

♠ 6 4 3 2  
♥ K B 10 9 6  
♦ D 2  
♣ 9 4

♠ 5  
♥ D 8 4  
♦ K B 8 6 3  
♣ D B 10 6

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

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
Pass	1♣	Pass	1♠
Pass	3♠	Pass	4♠
Alle passen			

Ausspiel: ♠D  
Score: +680

*Spiel:* Nimmt man Süd als Basis kann man versuchen alle 4♦-Verlierer am Tisch stechen und so zu 12 Stichen kommen. Dazu muss man mit einem ♦-Schnapper beginnen. Damit das klappt muss man ♣-Ass nehmen, ♦-Ass deblockieren, mit ♠-König die Hand erreichen und ♦ am Tisch stechen. Jetzt wird ♥-Ass kassiert und danach können weiter 7 Trumpfstiche im "Crossruff" erzielt werden. Nur Trumpf ausspiel kann 12 Stiche verhindern.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	21	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	4♠	Alle passen	2♠ <sup>1</sup>

Ausspiel: ♦D  
Score: +620

*Reizung:* 4♠ ist sicher forsch, alternativ könnte Nord auch nur zum Vollspiel einladen. Mit guter Hand und einem Single wird Süd annehmen. \newline *Spiel:* Es gibt zwei Möglichkeiten zur Vermeidung eines ♦-Verlierers. Zum Einen kann man in ♥ schneiden. Diese Chance hat 50% Erfolgswahrscheinlichkeit. Die andere Methode wäre in ♣ zweimal zu schneiden. Dazu muss Ost nur eine der Beiden ♣-Figuren halten. das sind a priori 75% und damit natürlich dem ♥-Schnitt vorzuziehen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	22	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♥
Pass	2SA <sup>1</sup>	Pass	3♦
Pass	4♥	Pass	4SA <sup>2</sup>
Pass	5♦	Pass	6♥
Alle passen			

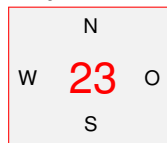
<sup>1</sup> Jacoby, 4er Fit in ♥ Vollspießforcing  
<sup>2</sup> Assfrage

Ausspiel: ♣D  
Score: +980

*Reizung:* Mit 19FV wird Süd den Schlemm ansagen, nach dem Der Partner zum Vollspiel forciert hat.\newline *Spiel:* Ein ♠-Verlierer ist nicht zu vermeiden, ein Zweiter könnte am Tisch gestochen werden. Bleibt die Vermeidung des ♣-Verlierers. Am einfachsten sieht es aus, diesen mit einem sitzenden Schnitt in ♥ zu beseitigen. Aber man hat noch einer weitere Möglichkeit, die man zu erst ausprobieren sollte. Wenn die ♠s beim Gegner 3/3 verteilt sind kann auf das 4te ♠ der Hand ein Treff am Tisch abgeworfen werden. Der ♣-Verlierer kann dann am Tisch gestochen werden. \newline Der richtige Plan sieht dann so aus: ♣-König, 3mal Trumpf und 3mal ♠, stehen die nicht 3/3 muss man in der Folge auf den ♥ Schnitt setzen.

Teiler Süd  
Gef. alle

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



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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
PASS	2♦ <sup>1</sup>	PASS	2♠
PASS	3♠	PASS	4♠
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> mit nur 3♠ geht die Einladung über den Umweg

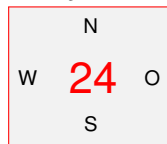
Ausspiel: ♥D

Score: +620

*Spiel:* 4 Verlierer drohen, 2 davon hat der Gegner in ♥ schon befreit. Eine Möglichkeit ist einfach den ♦-Schnitt zu probieren (50%). Eine andere Chance ist die ♦ hochzuspielen und den ♠-Verlierer darauf abzuwerfen. mit 3 Übergängen in ♣ und ♠ klappt das sogar bei einem 4/2 Stand der ♦. Diese Chance ist erheblich größer (ca. 84%).

Teiler Süd  
Gef. keiner

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



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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			2♠ <sup>1</sup>
PASS	2♦	PASS	2♠
PASS	6♠	PASS	PASS
PASS			

<sup>1</sup> 1:

Ausspiel: ♠10

Score: +980/+1510

*Reizung:* Nach einem Semiforcing ist man mit der Nordhand versucht gleich in 7 zu springen. Die Meisten werden sich aber wohl mit 6♠ zufrieden geben. Mit ausgefeilten Methoden kann man einen Großschlemm genau ausleuchten. Ist man in 7 muss man die Chancen kombinieren, zum Einen könnte die ♦-Dame zweit fallen, wenn das nicht klappt, wird in ♦ geschritten.