

<p>♠ 63 ♥ 952 ♦ 1054 ♣ D10985</p> <p>♠ D92 ♥ 10843 ♦ K62 ♣ KB7</p> <p><b>1</b></p> <p>♠ KB1085 ♥ ADB7 ♦ AD7 ♣ 3</p> <p>♠ A74 ♥ K6 ♦ B983 ♣ A642</p>	Süd	West	Nord	Ost	Süd	West	Nord	Ost
			—	1 ♠			—	—
	—	2 ♠	—	4 ♠	—	—	—	—
<p>Ausspiel : ♠4 Par : NS 50</p>								

Süd hat kein attraktives Ausspiel und greift klein Pik an, das einzige "erlaubte" Ausspiel unter einem Ass gegen ein Farbspiel. Der Alleinspieler gewinnt und spielt sofort ein kleines Treff. Wenn Süd nicht sofort mit seinem Ass einsteigt, schreibt sich der Gegner einen Überstich und einen sehr guten Score auf.

Diejenigen die wissenschaftlich ihren 4-4 in Coeur entdeckt haben, werden nach Pik Ausspiel fallen.

<p>♠ D102 ♥ 10832 ♦ K985 ♣ 93</p> <p>♠ B964 ♥ D6 ♦ B732 ♣ D76</p> <p><b>2</b></p> <p>♠ AK873 ♥ K75 ♦ A ♣ B842</p> <p>♠ 5 ♥ AB94 ♦ D1064 ♣ AK105</p>	Süd	West	Nord	Ost
				1 ♠
	X	2 ♠	—	—
<p>Ausspiel : ♣A Par : 110 für OW</p>				

Ost steht knapp vor einer Einladung, aber die gezeigten Punkte hinter ihm sollten ihn davon abhalten, der Coeur König ist ein zweifelhafter Wert.

Süd kassiert die beiden ersten Treff Stiche und spielt die Treff 10 nach, ein Lavinthal Signal für Coeur. Nord sticht und spielt die Coeur 8.

Süd gewinnt mit dem Ass und spielt erneut Treff.

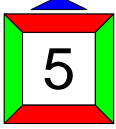
Es sind dank dieser guten Verteidigung nur 8 Stiche für den Alleinspieler.

<p>♠ A9532 ♥ DB8 ♦ 543 ♣ D9</p> <p>♠ 8 ♥ 9542 ♦ A9 ♣ AKB1043</p> <p><b>3</b></p> <p>♠ KDB74 ♥ A3 ♦ B86 ♣ 652</p>	<p>♠ 106 ♥ K1076 ♦ KD1072 ♣ 87</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		—	1 ♣	—	1 ♥
		1 ♠	3 ♥	3 ♠	4 ♥
		—	—	4 ♠	—
<p><i>Ausspiel</i> : ♣ A <i>Par</i> : 100 für OW</p>					

Trotz der günstigen Gefahrenlage sollte Süd diese Hand nicht in erster Position eröffnen und Nord nicht in der ersten Runde mit dieser schlechten Farbe in die Reizung gehen. Diese Hand zeigt sehr gut, warum die Coeurs in einer schwachen Hand den Vorzug vor den längeren Karos haben sollten. Wenn 1 ♦ geantwortet würde, reizt Süd die Piks gegen und es wird sehr schwer für O/W ihren Coeur Kontrakt zu finden. Nach der 1 ♥ Antwort hat West plötzlich eine sehr attraktive Hand und hebt in die dritte Stufe und letztendlich verteidigt Nord gegen das Vollspiel in Coeur.

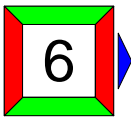
<p>♠ K109 ♥ AB5 ♦ 1032 ♣ K1054</p> <p>♠ 7654 ♥ 976 ♦ A964 ♣ 72</p> <p><b>4</b></p> <p>♠ B82 ♥ D832 ♦ DB5 ♣ DB3</p>	<p>♠ AD3 ♥ K104 ♦ K87 ♣ A986</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		—	—	—	1 SA
		—	—	—	
<p><i>Ausspiel</i> : ♥ 2 <i>Par</i> : 90 für OW</p>					

Nord gewinnt das Ausspiel mit dem Ass und spielt den Buben nach. Sie zählen fünf Sofortstiche. Um auf sieben Stiche zu kommen, müssen zwei freundliche Umstände eintreffen: die Karos müssen 3-3 verteilt sein und der Pik Schnitt muss sitzen. Sie müssen dennoch aufpassen. Nach dem Sie mit Coeur König am Stich sind, müssen Sie einen Blancocoup in Karo spielen. Dieser dient der Kommunikation um die Karos zu kassieren und dann den Pik Schnitt zu versuchen. Es ist Ihr Glückstag: erfüllt.

<p>♠ AK65 ♥ A63 ♦ 94 ♣ A1073</p> <p>♠ D732 ♥ 987 ♦ 10632 ♣ K6</p>		<p>♠ B94 ♥ KB104 ♦ A7 ♣ DB95</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
					<b>1 SA</b>	—
			<b>2 SA</b>	—	—	—
<p><i>Ausspiel</i> : ♣D <i>Par</i> : 120 für NS</p>						

1SA = 15-17 FLP.  
2SA = 9 FLP.

Deblockieren Sie nicht den Treff König. Ost muss nach der Reizung ungefähr 11 FP haben, sodass er Entrees haben wird.  
Nord gewinnt mit dem Ass, weil er hofft die Farbe zu blockieren und spielt Karo zum Buben. Dieser hält, der Alleinspieler geht mit Pik in die Hand und spielt erneut Karo. Ost gewinnt (er kann nicht anders) und spielt den Pik Buben.  
Nord gewinnt, spielt Coeur Ass und Coeur. Ost gewinnt mit dem König und spielt die Pik 9. West übernimmt mit der Dame, kassiert seine hohe Pik 7 (doch, doch) und seinen Treff König. Schönes Gegenspiel.

<p>♠ — ♥ AB953 ♦ K1095 ♣ AD62</p>	<p>♠ B752 ♥ D42 ♦ 73 ♣ K1098</p> 	<p>♠ AD94 ♥ K76 ♦ A82 ♣ 753</p> <p>♠ K10863 ♥ 108 ♦ DB64 ♣ B4</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>	
							<b>1 ♣</b>
			—	<b>1 ♥</b>	—	<b>1 ♠</b>	
			—	<b>2 ♦</b>	—	<b>2 ♥</b>	
			—	<b>3 ♣</b>	—	<b>3 SA</b>	
			—	<b>4 ♥</b>	—	—	
<p><i>Ausspiel</i> : ♦7 <i>Par</i> : 100 für NS</p>							

2♦ = 4te Farbe forcing.                      2♥ = 3er Coeur, normale Eröffnung.  
3♣ = Forcing.                                      3SA = Stopper in Karo und Pik.  
4♥ = Das interessiert mich nicht, vor allem nicht in Pik!

Gewinnen Sie den Karo Buben mit dem König, spielen Sie Karo zum Ass und die Karo 8 zur Dame von Süd. Dieser wechselt auf Treff Buben, Dame und König gefolgt von Treff 10. Sie gewinnen und spielen die Karo 10.

- 1) Nord sticht mit der 2: Sie werden überstechen und dann den Coeur Schnitt versuchen und ...fallen.
- 2) Nord zeigt einen gewissen Widerwillen zu stechen und wirft ab: Sie haben die Dame bei ihm lokalisiert und kommen auf 10 Stiche, in dem Sie Coeur Ass und Coeur Buben zum Schnitt vorlegen. Bei Süd fällt die 10 und Ihre 9 ist hoch.

<p>♠ KD985 ♥ D10962 ♦ K7 ♣ B</p> <p>♠ B104 ♥ AK7 ♦ B83 ♣ AK64</p>	<p>♠ A62 ♥ B5 ♦ D109642 ♣ D9</p> <p><b>7</b></p> <p>♠ 73 ♥ 843 ♦ A5 ♣ 1087532</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		—	<b>1 SA</b>	<b>2 ♣</b>	<b>2 ♠</b>
		—	<b>3 SA</b>	—	—

*Ausspiel* : ♠ **K**  
*Par* : **630** für OW

2♠ = Pik Stopper um mind. 2SA zu spielen.  
3SA = Maximum, Coeur Stopper.

Haben Sie den Pik König mitgenommen, weil Sie noch einen weiteren Stopper haben?  
Sie sind gefallen und können die Schuld nur bei sich selbst suchen!

Weil Sie so oder so nur zwei Pik Stiche realisieren können, kostet es nichts zu ducken. Gewinnen Sie die Pik Fortsetzung und spielen Sie Karo. Süd gewinnt, kann aber kein Pik mehr spielen. Gewinnen Sie sein Coeur Rückspiel und legen erneut ein Karo auf den Tisch. 10 Stiche. Zwei Stiche mehr für ein bisschen ducken...

Haben Sie gesehen, dass Pik 8 Ausspiel den Kontrakt schlägt, sowie es in den Büchern steht, die viert höchste.

<p>♠ AK986 ♥ A74 ♦ KD5 ♣ 105</p> <p>♠ B1032 ♥ D1082 ♦ B2 ♣ B62</p>	<p>♠ 54 ♥ 953 ♦ 109863 ♣ K73</p> <p><b>8</b></p> <p>♠ D7 ♥ KB6 ♦ A74 ♣ AD984</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
			—	<b>1 ♠</b>	—
		<b>2 ♣</b>	—	<b>2 SA</b>	—


*Ausspiel* : ♦ **10**  
*Par* : **990** für NS

4SA = Quantitativ.

Selbst wenn die Piks 3-3 verteilt sind (oder B10 sec), sind es trotzdem nur 11 Stiche und Sie würden auch noch den Coeur oder Treff Schnitt brauchen. Etwas besser sind Ihre Chancen Ihr Glück über die Treffs zu versuchen, und das ist die Farbe mit der Sie anfangen müssen.

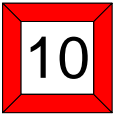
Sie gewinnen das Ausspiel mit dem König und lassen die Treff 10 zum Buben von West durchlaufen. Dieser spielt wieder Karo, von Ihnen gewonnen, Treff zur Dame, Augen zu und Treff Ass geordert...

Sie sehen die 6 recht, den König links und zwei genervte Gegenspieler.

<p>♠ 54 ♥ D10842 ♦ DB10 ♣ 973</p> <p>♠ K6 ♥ 73 ♦ A8654 ♣ AB54</p> <p>♠ B32 ♥ B9 ♦ K932 ♣ D1082</p> <p>♠ AD10987 ♥ AK65 ♦ 7 ♣ K6</p>					
	Süd	West	Nord	Ost	
				1 ♦	—
	1 ♠	—	2 ♣	—	
	2 ♥	—	2 ♠	—	
4 SA	—	5 ♣	—		
6 ♠	—	—	—		
<p>Ausspiel : ♦ D Par : 980 für NS</p>					

- 2♣ = Billiger 2-Färber, 12-16 FLP.
- 2♥ = 4te Farbe forcing.
- 2♠ = 3er Anschluss oder ein Double mit einer hohen Figur.
- 5♣ = Drei oder null Schlüsselkarten.

Gewinnen Sie das Karo Ausspiel mit dem Ass und spielen Sie drei Runden Coeur, wobei Sie die dritte Runde mit dem Pik König stechen. Gehen Sie mit Treff König in die Hand und stechen Sie das letzte Coeur mit der 6. Ost übersticht aber die restlichen Stiche gehören Ihnen. Sie haben bemerkt, dass die 6 genauso gut wie Ihre restlichen Trümpfe war. Wenn Sie die erste Runde mit der 6 stechen, übersticht Ost und spielt Trumpf nach. Ihr Partner hätte ein sehr enttäushtes Gesicht gemacht, Ost nicht so sehr.

<p>♠ 63 ♥ 943 ♦ KD6 ♣ KB963</p> <p>♠ B982 ♥ B2 ♦ AB4 ♣ 8752</p> <p>♠ KD1075 ♥ KD105 ♦ 1053 ♣ A</p> <p>♠ A4 ♥ A876 ♦ 9872 ♣ D104</p>					
	Süd	West	Nord	Ost	
				1 ♠	—
	—	2 ♠	—	3 ♦	—
	—	4 ♠	—	—	—
<p>Ausspiel : ♦ 7 Par : OW 620</p>					

- 3♦ = Einladung mit Karo Verlierern.
- 4♠ = Maximum mit Karo Werten.

Das Coeur Ass wäre viel hilfreicher als das Treff Ass... Sie bleiben klein und Nord mit der Dame am Stich, muss schon Trumpf Rückspiel finden, um den Kontrakt zu schlagen. Wenn er auf Treff wechselt, spielen Sie Coeur und werfen Ihren Karo Verlierer auf einen der hohen Coeurs ab.

<p>♠ AKDB96 ♥ 6 ♦ KD4 ♣ AK2</p>	<p>♠ 53 ♥ K1073 ♦ 8532 ♣ 863</p>	<p>♠ 108 ♥ B9842 ♦ AB10 ♣ 975</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
	<p><b>11</b></p>		—	2 ♦	—	2 ♥
			—	2 ♠	—	2 SA
			—	3 ♠	—	4 ♠
<p>♠ 742 ♥ AD5 ♦ 976 ♣ DB104</p>	—	—	—	—		

Ausspiel : ♣D  
Par : 420 für OW

2♦ = Partieföring.  
2♥ = 0-7 FP.

Ihr Kontrakt ist natürlich nicht in Gefahr, aber Ihr Ziel sind 12 Stiche. Sie haben einen unvermeidbaren Coeur Verlierer und müssen versuchen Ihre Coeurs für eine Treff Abwurf hoch zu spielen. Sie gewinnen das Ausspiel und fahren mit Coeur fort. Sie gewinnen das Treff Rückspiel, zur Pik 8 an den Tisch um ein Coeur hoch zu stechen. Sie gehen mit Pik 10 erneut zum Tisch und stechen wieder Coeur. Sie ziehen den letzten gegnerischen Trumpf und die Karos des Tisches dienen Ihnen dazu nochmal Coeur zu stechen und das letzte Coeur für einen Treff Abwurf zu nutzen.

<p>♠ KD3 ♥ A1084 ♦ 875 ♣ 1032</p>	<p>♠ B ♥ DB7653 ♦ D932 ♣ K8</p>	<p>♠ A762 ♥ K9 ♦ B104 ♣ B964</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
	<p><b>12</b></p>			—	—	—
			1 ♠	—	1 SA	—
			2 ♣	—	2 ♥	—
<p>♠ 109854 ♥ 2 ♦ AK6 ♣ AD75</p>	—	—	—	—		

Ausspiel : ♦B  
Par : 140 für NS

Ihre Coeurs auf Nord sind nicht gut genug, um diese mit einem 2♥ Gebot zu eröffnen, vor allem in Gefahr.  
1 SA = 6-10 FLP, bel. Verteilung.  
Auf 2♣ können Sie jetzt Ihre lange Farbe bieten, Ihr Partner weiß, dass Sie schwach und hässlich sind.  
Gewinnen Sie das Ausspiel, kassieren Sie drei Runden Treff und werfen Sie Ihren Pik Verlierer ab. Sie geben nun noch vier Stiche in Atout ab.

<p>♠ B952 ♥ K6 ♦ KD2 ♣ 9843</p> <p>♠ AKD1064 ♥ 92 ♦ 95 ♣ AKB</p> <p><b>13</b></p> <p>♠ 8 ♥ 85 ♦ B10863 ♣ D10752</p> <p>♠ 73 ♥ ADB10743 ♦ A74 ♣ 6</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
			—	—
	1 ♥	X	1 SA	—
	4 ♥	4 ♠	X	—
	—	—		

Ausspiel : ♥K  
Par : 500 für NS

X von West = Info, zu schön um 1 ♠ zu reizen.  
1SA = Es ist notwendig diese hässlichen Piks nach dem Kontra zu reizen.  
X von Nord = Strafe.

Süd übernimmt den König mit dem Ass, zieht die Coeur Dame und wechselt auf...?  
1) Er unterliegt der Verlockung sein Single Treff zu spielen: der Alleinspieler gewinnt seinen Kontrakt. Er kassiert drei Runden Atout und fünf Runden Treff auf die er seine beiden Karo Verlierer entsorgt.  
2) Süd ist ein vorsichtiger Gegenspieler: er beginnt mit dem Karo Ass und spielt eine weitere Karo Runde nachdem Nord auf das Ass den König bedient hat...und schreibt sich zwei Faller auf...

<p>♠ DB53 ♥ 84 ♦ 98543 ♣ B10</p> <p>♠ A94 ♥ KD1053 ♦ A76 ♣ 53</p> <p><b>14</b></p> <p>♠ K1062 ♥ AB2 ♦ KB2 ♣ AK2</p> <p>♠ 87 ♥ 976 ♦ D10 ♣ D98764</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
				1 ♣
	—	1 ♥	—	2 SA
	—	3 ♣	—	3 ♥
	—	3 ♠	—	4 ♣
	—	4 SA	—	5 ♥
	—	6 ♥	—	—
	—			

Ausspiel : ♣B  
Par : 980 für OW

2SA = 18-19 H.      3♣ = Relais.  
3♥ = 3er Coeur.      3♠ und 4♣ = Cue bids.

Gewinnen Sie das Ausspiel mit dem Ass, ziehen Sie die Trümpfe am Tisch endend und spielen Sie Pik zur 9. Nord gewinnt und spielt erneut Treff.  
Gewinnen Sie mit dem König und kassieren Sie Ihre beiden hohen Piks. Weil die Dame nicht erscheint, stechen Sie Ihr letztes Treff und spielen Sie Ihren letzten Trumpf. Nord wirft einen Karo und Sie die Pik 10 ab. Sie spielen das Karo Ass und spielen Karo. Nord bedient und Sie wissen, dass es sein letztes Karo ist, weil er noch die Pik Dame hat. Sie ordern den König und ...die Dame fällt darunter.

<p>♠ DB98 ♥ K976 ♦ D5 ♣ B95</p> <p>♠ 543 ♥ A1053 ♦ A74 ♣ K102</p> <p><b>15</b></p> <p>♠ AK76 ♥ DB8 ♦ K86 ♣ D76</p>	<p>♠ 102 ♥ 42 ♦ B10932 ♣ A843</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		1 SA	—	2 ♣	—
<p><i>Ausspiel</i> : ♠ 3 <i>Par</i> : 140 für NS</p>		2 ♠	—	3 ♠	—
		—	—		

2♣ = Stayman.

3♠ = Eine Einladung mit mäßigen Werten.

Gewinnen Sie das Ausspiel mit dem König und spielen Sie Karo zur Dame gefolgt von Karo zur 9 von Ost. Dieser spielt Atout, Sie gewinnen am Tisch und spielen Coeur zur Dame.

West gewinnt mit seinem Ass und spielt eine dritte Runde Trumpf.

Testen Sie die Coeurs. Diese sind 4-2 verteilt und Sie spielen Treff zur Dame.

West gewinnt mit dem König und spielt Coeur.

Sie stechen und spielen Treff zur 9.

Ost gewinnt, aber Ihr Kontrakt ist mit Mühe zuhause.

<p>♠ A5 ♥ KB85 ♦ A982 ♣ 1053</p> <p>♠ K983 ♥ 7 ♦ KB64 ♣ AK62</p> <p><b>16</b></p> <p>♠ D104 ♥ D932 ♦ 105 ♣ D984</p>	<p>♠ B762 ♥ A1064 ♦ D73 ♣ B7</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
			1 ♦	—	1 ♥
<p><i>Ausspiel</i> : ♣ 3 <i>Par</i> : 140 für OW</p>		—	1 ♠	—	2 ♠
		—	—	—	

Ein Teilkontrakt mit vermutlich sehr vielen unterschiedlichen Ergebnissen...

Nach Treff Ausspiel muss man zwei Treffs am Tisch stechen um nur zwei Piks und zwei Karos zu verlieren.

Zu beachten ist auch die Farbbehandlung der Trümpfe mit dieser Haltung: klein zur 8 in der ersten Runde.



<p style="margin: 0;">♠ KB1086 ♥ D ♦ DB109 ♣ KB9</p> <p style="margin: 0;">♠ 53 ♥ K93 ♦ AK732 ♣ 532</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">17</div> <p style="margin: 0;">♠ AD4 ♥ A65 ♦ 865 ♣ AD64</p> <p style="margin: 0;">♠ 972 ♥ B108742 ♦ 4 ♣ 1087</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
			1 ♠	1 SA
	—	3 SA	—	—

Ausspiel : ♠ 2  
 Par : 400 für OW

1SA = 16-18 FLP in der Gegenreizung mit Pik Stopper.

Gewinnen Sie das Pik Ausspiel und kassieren Sie die hohen Karos des Tisches.

- 1) Alle bedienen: Sie haben keine Probleme mehr.
- 2) Süd wirft in der zweiten Runde ab: Sie müssen auf die Treff Farbe wechseln und klein zur Dame spielen, anschließend das Treff Ass abziehen und Treff spielen. Der Schnitt sitzt und die Treffs stehen 3-3 so dass Sie doch noch die 9 Stiche erzielen.

<p style="margin: 0;">♠ 1042 ♥ D75 ♦ B103 ♣ KB106</p> <p style="margin: 0;">♠ KB9 ♥ 9863 ♦ K75 ♣ A93</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">18</div> <p style="margin: 0;">♠ AD865 ♥ A4 ♦ A6 ♣ 8542</p> <p style="margin: 0;">♠ 73 ♥ KB102 ♦ D9842 ♣ D7</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>		
					1 ♠					1 ♠
	—	3 ♠	—	4 ♠	—	2 ♣	—	3 ♣	—	4 ♠

Ausspiel : ♠ 3  
 Par : OW 420

Wenn dieser Teufel von Südspieler nicht Trumpf ausgespielt hätte, würden Sie in aller Ruhe Ihr viertes Treff am Tisch stehen, wenn diese 4-2 verteilt sein sollten. Nun, wenn Sie nicht Ihren Verlierer am Tisch stehen können, stehen Sie die Verlierer des Tisches in der Hand! Gewinnen Sie das Ausspiel und spielen Sie Coeur Ass und Coeur. Sie gewinnen das Pik Rückspiel und stehen ein Coeur. Spielen Sie drei Runden Karo und stehen Sie die letzte Runde. Gehen Sie mit Treff Ass zum Tisch und stehen Sie Ihr letztes Coeur für 10 Stiche.

<p>♠ A976 ♥ A6543 ♦ D832 ♣ —</p> <p>♠ K4 ♥ D7 ♦ 765 ♣ AKD632</p> <p><i>Ausspiel</i> : ♣ A <i>Par</i> : NS 480</p>	<p>♠ 532 ♥ B98 ♦ B1094 ♣ 874</p> <p>19</p> <p>♠ DB108 ♥ K102 ♦ AK ♣ B1095</p>	Süd	West	Nord	Ost	Süd	West	Nord	Ost	
		1 ♣	—	1 ♥	—	—	—	—	—	—
		1 ♠	2 ♣	4 ♠	—	—	—	—	—	—

West hat in der ersten Runde keine richtige Möglichkeit zu reizen. Er könnte über 1SA nachdenken. In der zweiten Runde zeigt sein 2♣ Gebot echte gute Treffs.

Nachdem Sie das Treff Ass gestochen haben gehen Sie in Karo in die Hand und legen die Pik Dame vor, König und Ass. Sie dürfen noch maximal eine Trumpf Runde spielen, weil Sie sonst kein Trumpf mehr am Tisch haben und die Treffs des Gegners nicht mehr stechen könnten. Sie müssen einen Blancocoup in Coeur spielen und dann ziehen Sie den letzten Trumpf des Gegners und Sie haben keine Probleme mehr: +2.

<p>♠ 10852 ♥ 75 ♦ AB843 ♣ K5</p> <p>♠ KD43 ♥ D3 ♦ KD9 ♣ AB109</p> <p><i>Ausspiel</i> : ♦ 4 <i>Par</i> : 200 für NS</p>	<p>♠ 96 ♥ AKB109 ♦ 752 ♣ D64</p> <p>20</p> <p>♠ AB7 ♥ 8642 ♦ 106 ♣ 8732</p>	Süd	West	Nord	Ost
			1 SA	—	2 ♦
		—	2 ♥	—	3 SA

2♦ = Transfer.

3SA = Suchen Sie sich Ihr Vollspiel aus.

Der Alleinspieler gewinnt das Ausspiel mit dem König, geht mit Coeur zum Ass an den Tisch und lässt die Treff Dame laufen.

Sie gewinnen auf Nord den Stich und die einzige realistische Chance Ihren Partner zu erreichen ist in Pik. Also Pik 8, Attitude, um Ihrem Gegenüber zu signalisieren, dass Sie kein Interesse an Pik haben.

Dieser gewinnt mit dem Ass und spielt Karo für zwei Faller durch.

<p>♠ A98532 ♥ A85 ♦ K984 ♣ —</p> <p>♠ 74 ♥ K942 ♦ B10 ♣ 108752</p>	<p>21</p>	<p>♠ KB6 ♥ 107 ♦ A752 ♣ D964</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
					1 ♠	—
			2 ♣	—	2 ♦	—
			2 ♥	—	2 ♠	—
			3 SA	—	—	—

Ausspiel : ♥2  
 Par : 600 für NS

Das Feld wird sich zwischen 3SA und 4♠ aufteilen und erfüllen oder fallen, nichts ist offensichtlich. In der Reizung hat Süd zu keinem Zeitpunkt ein Double Pik versprochen und Nord müsste eigentlich auf 3 SA passen. Alles wird mehr oder weniger davon abhängen wie die Piks gespielt werden. Das gilt für beide Kontrakte. Sie können mit der Pik Dame oder 10 beginnen oder klein in Richtung Dame oder 10 spielen. Es ist etwas besser zur Dame zu spielen oder mit der Dame zu beginnen. Entscheidend wird vermutlich sein, wo der erste Stich gewonnen wird. In 3SA wird der erste Stich nach Coeur Ausspiel in der Hand gewonnen, sodass der nächste Zug die Pik Dame sein dürfte. Im Pik Kontrakt wird der erste Stich nach Coeur 10 Ausspiel von Nord gewonnen und es wird Pik Richtung Dame gehen. Beide Parteien wird man wegen B10 sec in Karo wohl gewinnen, in Pik aber vermutlich mit Überstich. Ich lasse mich überraschen.

<p>♠ — ♥ AK9764 ♦ 986 ♣ 10854</p>	<p>22</p>	<p>♠ B102 ♥ 103 ♦ 10752 ♣ 9732</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
					1 SA	—
			4 ♣	—	4 ♦	—
			4 ♠	—	—	—

Ausspiel : ♥10  
 Par : 420 für NS

3♠ = Pik 1-Färber mit Schlemmambitionen.  
 4♣ und 4♦ = Cue bids.  
 Ohne Coeur Kontrolle endet die Reizung in 4♠.

Ob Sie einen Transfer gereizt haben oder nicht, in beiden Fällen ist Coeur Ausspiel vorprogrammiert und der Pik Bube wird promovieren.  
 Diejenigen von Ihnen, die sich die Cue bids gespart haben, werden auf der 5er oder 6er Stufe böse auf die Nase fallen!

<p>♠ 54 ♥ AKB742 ♦ K3 ♣ K73</p> <p>♠ KB8 ♥ D105 ♦ A985 ♣ 654</p> <p><b>23</b></p> <p>♠ A1072 ♥ 93 ♦ 642 ♣ AD98</p>	<p>♠ D963 ♥ 86 ♦ DB107 ♣ B102</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		—	—	1 ♥	—
<p><i>Ausspiel</i> : ♦ <b>D</b> <i>Par</i> : 680 für NS</p>		1 ♠	—	2 ♥	—
		3 ♥	—	4 ♥	—
		—	—		

2♥ = 6er Länge, 12-16 FLP.

3♥ = Höflichkeitshebung mit 10 FP und zwei Assen.

Nach Karo Ausspiel und Karo Fortsetzung geht Nord nach einer Coeur Runde zum Tisch und spielt den Coeur Schnitt. Auf die vierte Treff Runde verschwindet der Pik Verlierer Dank des 3-3 Standes der Treffs. 12 lockere Stiche und Süd wollte fast nicht einladen!


<p>♠ DB43 ♥ A754 ♦ 82 ♣ A94</p> <p>♠ A6 ♥ B10982 ♦ KD9 ♣ DB5</p> <p><b>24</b></p> <p>♠ 87 ♥ D ♦ B10653 ♣ 107632</p> <p>♠ K10952 ♥ K63 ♦ A74 ♣ K8</p>	<p>♠ 87 ♥ D ♦ B10653 ♣ 107632</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
			1 ♥	—	—
<p><i>Ausspiel</i> : ♥ <b>B</b> <i>Par</i> : 420 für NS</p>		1 ♠	—	2 ♥	—
		3 SA	—	4 ♠	—
		—	—		

1♠ = Maximal 14 FP in 4ter Position.

2♥ = Fragt nach Stärke.

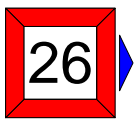
3SA = Maximum, mit Coeur Stopper.

Mit einem Verlierer in jeder OF und einem weiteren in Karo scheint die Partie in trockenen Tüchern zu sein. Aber Vorsicht, stolpern Sie nicht schon im ersten Stich! Wenn Sie automatisch klein Coeur am Tisch ordern, ist es passiert, es gibt nichts mehr zu retten. West wird die erste Runde Atout mit dem Ass gewinnen und die Coeur 10 spielen: Ihr Coeur Ass wird verschwinden. Um diese Unglück zu vermeiden, sollten Sie das Ausspiel am Tisch gewinnen. West wird Coeur spielen und Ost wird in das "Leere" stechen. Das ist der ganze Unterschied!

	<p>♠ 3 ♥ AB1076 ♦ KD764 ♣ B2</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>♠ D876542 ♥ 2 ♦ A2 ♣ A74</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>25</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>♠ B10 ♥ K84 ♦ 1085 ♣ K10983</p> </div> </div> <p>♠ AK9 ♥ D953 ♦ B93 ♣ D65</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Süd</th> <th style="padding: 5px;">West</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Ost</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="padding: 5px;">1 ♥</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">4 ♥</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> </tbody> </table>	Süd	West	Nord	Ost			1 ♥	—	4 ♥	—	—	—	
Süd	West	Nord	Ost												
		1 ♥	—												
4 ♥	—	—	—												
<p>Ausspiel : ♠ <b>B</b> Par : 420 für NS</p>															

Das Ausspiel sieht völlig normal aus, kostet aber einen Stich. Treff Ausspiel wäre es gewesen, wird aber voraussichtlich von sehr wenigen Spielern gefunden werden.

Wenn die Reizung weniger heftig verläuft, wird West seine Piks reizen und das Ausspiel wäre erst recht gekommen.

	<p>♠ 2 ♥ KB102 ♦ B1032 ♣ A932</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>♠ A854 ♥ A65 ♦ 764 ♣ K74</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>26</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>♠ KDB1093 ♥ D4 ♦ AK5 ♣ 65</p> </div> </div> <p>♠ 76 ♥ 9873 ♦ D98 ♣ DB108</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Süd</th> <th style="padding: 5px;">West</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Ost</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="padding: 5px;">1 ♠</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">4 ♠</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> </tbody> </table>	Süd	West	Nord	Ost			1 ♠	—	—	4 ♠	—	—	—	—	—	—	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Süd</th> <th style="padding: 5px;">West</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Ost</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="padding: 5px;">1 ♠</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">3 ♦</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">4 ♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> </tbody> </table>	Süd	West	Nord	Ost			1 ♠	—	—	3 ♦	—	4 ♠	—	—	—	—
Süd	West	Nord	Ost																																
		1 ♠	—																																
—	4 ♠	—	—																																
—	—	—	—																																
Süd	West	Nord	Ost																																
		1 ♠	—																																
—	3 ♦	—	4 ♠																																
—	—	—	—																																
<p>Ausspiel : ♣ <b>D</b> Par : OW 620</p>																																			

Stechen Sie die dritte Treff Runde aber behalten Sie die Pik 3. Spielen Sie den Pik König gefolgt von der Dame mit dem Ass übernommen und klein Coeur. Nord gewinnt mit dem König und wechselt auf Karo.

Sie gewinnen, deblockieren die Coeur Dame und gehen mit der Pik 3 zur 8 an den Tisch und werfen Ihren Karo Verlierer auf das Coeur Ass ab. 10 Stiche sind Ihre Belohnung.

<p>♠ K764 ♥ DB74 ♦ A74 ♣ K6</p> <p>♠ — ♥ K83 ♦ KD109832 ♣ 874</p> <p><b>27</b></p> <p>♠ ADB5 ♥ A65 ♦ B65 ♣ AD5</p>	♠ 109832 ♥ 1092 ♦ — ♣ B10932	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		<b>1</b> ♣	<b>3</b> ♦	<b>X</b>	—
<p><i>Ausspiel</i> : ♣K <i>Par</i> : 800 für NS</p>		—	—		

3 ♦ = Sperre.

X = Info.

Passe von Süd = das dürfte teuer werden...

Die Verteidigung kassiert die drei Treff Stiche und Süd spielt das Pik Ass.

West sticht, kann aber den Verlust von zwei Karo und drei Coeur Stichen nicht vermeiden.

800! Sehr gute Entscheidung von Süd, 6 Pik gehen nicht.

<p>♠ 6 ♥ AB105 ♦ A8743 ♣ A72</p> <p>♠ B95 ♥ 974 ♦ K10 ♣ KD1096</p> <p><b>28</b></p> <p>♠ A742 ♥ KD63 ♦ B5 ♣ 854</p>	♠ KD1083 ♥ 82 ♦ D962 ♣ B3	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		X	—	<b>1</b> ♦	<b>1</b> ♠
<p><i>Ausspiel</i> : ♠K <i>Par</i> : 620 für NS</p>		<b>4</b> ♥	<b>2</b> ♠	<b>3</b> ♥	—

X = Negativ.

3 ♥ = 4er Coeur.

4 ♥ = Sie kennen das Pik Single von Nord und alle Punkte spielen mit.

Sie können die Piks des Tisches nicht stechen, weil Sie den Dummy nur über Atout erreichen.

Sie können aber die Karos der Hand hochspielen, dafür brauchen Sie die gegnerischen Trümpfe 3-2 verteilt.

Sie gewinnen das Ausspiel mit dem Ass und legen den Karo Buben vor, West deckt mit dem König und Sie ducken. Sie stechen das Pik Rückspiel, spielen Karo Ass sowie Karo mit der Dame gestochen, Treff zum Ass und Coeur mit dem König gestochen. Jetzt eliminieren Sie die gegnerischen Trümpfe und genießen Ihr hohes Karo. Sie haben nur ein Karo und zwei Treffs verloren.

<p>♠ A75 ♥ AK87 ♦ D6 ♣ KB104</p> <p>♠ K32 ♥ B1032 ♦ K32 ♣ A32</p> <p><b>29</b></p> <p>♠ 10984 ♥ D94 ♦ 87 ♣ D987</p> <p>♠ DB6 ♥ 65 ♦ AB10954 ♣ 65</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
			<b>1 SA</b>	—
	<b>3 SA</b>	—	—	—

Ausspiel : ♠10  
Par : 600 für NS

3SA = Mit der Süd Hand wird es gehen oder eben auch nicht, die Wette lohnt sich.

Vernichten Sie nicht das einzige Entree zum Tisch in dem Sie die Dame ordern. West wird schlicht ducken und Sie werden den Tisch nicht mehr erreichen können, wenn West den dritten König in Karo hält. Sie gewinnen folglich mit dem Ass, lassen die Karo Dame laufen und spielen Karo zum Buben.

West gewinnt und spielt Coeur Buben nach.

Sie nehmen das Ass und spielen Pik und ...Sie werden die Karos erreichen.

<p>♠ 9853 ♥ K63 ♦ K ♣ KDB105</p> <p>♠ 62 ♥ D75 ♦ B942 ♣ 9876</p> <p><b>30</b></p> <p>♠ A4 ♥ B1098 ♦ AD1087 ♣ A3</p> <p>♠ KDB107 ♥ A42 ♦ 653 ♣ 42</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
				<b>1 ♦</b>
	<b>1 ♠</b>	—	<b>3 ♣</b>	—
	<b>3 ♠</b>	—	—	—

Ausspiel : ♦4  
Par : 170 für NS

3♣ = Gute Treff Farbe mit Pik Fit und mind. einladende Werte.

3♠ = Die Verteilung und die Stärke der Hand sind nicht sehr attraktiv.

Nach Karo Ass wechselt West auf Coeur Buben.

Gewinnen Sie mit dem Ass und entwickeln Sie schnellstens die Treffs.

Ost gewinnt den zweiten Treff Stich und spielt wieder Coeur.

Spielen Sie ein hohes Treff mit der Idee Ihr Coeur abzuwerfen.

Sollte Ost stechen, überstechen Sie, schnappen ein Karo und spielen wieder das hohe Treff. Ost ist machtlos und Sie schreiben sich den wichtigen Überstich auf...

<p>♠ B873 ♥ K6 ♦ 963 ♣ KDB9</p> <p>♠ 105 ♥ AB5 ♦ AKD102 ♣ A104</p> <p><b>31</b></p> <p>♠ AD642 ♥ 10983 ♦ B ♣ 862</p> <p>♠ K9 ♥ D742 ♦ 8754 ♣ 753</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
	—	1 ♦	—	1 ♠
	—	2 SA	—	3 ♣
	—	3 SA	—	—
	—	—	—	—

Ausspiel : ♣K  
Par : 400 für OW

2SA = 18-19 FLP.  
3♣ = Fragt nach OF.  
3SA = Weder ein dreier Pik noch ein vierer Coeur.

Ducken Sie zweimal und nehmen Sie die dritte Runde mit.  
Sie haben zwei Optionen für den neunten Stich: den Pik Schnitt versuchen (50%) oder auf verteilte Figuren in Coeur (75%) zu spielen. Sie müssen folglich auf die Coeurs spielen.  
Gehen Sie mit dem Karo Buben zum Tisch und lassen Sie die Coeur 10 laufen.  
Nord gewinnt mit dem König, kassiert sein hohes Treff und steigt in Pik aus.  
Sie gewinnen mit dem Ass - Sie haben das alles nicht gemacht, um jetzt den Pik Schnitt zu versuchen - und spielen Coeur zum Buben: 9 Stiche.

<p>♠ KDB ♥ KDB1098 ♦ 8 ♣ 543</p> <p>♠ A63 ♥ 65 ♦ AKD6 ♣ K982</p> <p><b>32</b></p> <p>♠ 2 ♥ 7432 ♦ 1095432 ♣ B10</p> <p>♠ 1098754 ♥ A ♦ B7 ♣ AD76</p>	<b>Süd</b>	<b>West</b>	<b>Nord</b>	<b>Ost</b>
		1 SA	2 ♥	—
	2 ♠	—	3 ♠	—
	4 ♠	—	—	—

Ausspiel : ♦A  
Par : 420 für NS

2♥ = Natürlich.  
2♠ = Non forcing, Misfit in Coeur.  
3♠ = Einladung.

Nord greift das Karo Ass an und spielt den König nach.  
Stechen Sie nicht am Tisch, Sie würden nicht mehr zu den Coeurs kommen können, wenn die Trümpfe 3-1 stehen sollten.  
Werfen Sie vielmehr ein Treff ab. West wechselt auf Trumpf.  
Gewinnen Sie mit dem Buben, deblockieren Sie das Coeur Ass und spielen Sie Atout.  
West gewinnt, spielt die Karo Dame, Sie stechen in der Hand und erreichen mit Pik König den Dummy.