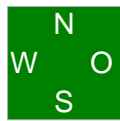


Board 1

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 10 9 6
♥ D B 10 9 2
♦ D B 10
♣ 3

♠ 8 7
♥ A
♦ 9 6 4 3
♣ A D 7 6 5 2



♠ D B
♥ 8 7 4 3
♦ 8 5 2
♣ B 10 9 8

♠ A 5 4 3 2
♥ K 6 5
♦ A K 7
♣ K 4

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ D

Spielplan:

8 Sofortstiche: 3 ♣, 2 ♥, 2 ♦, 1 ♠

Wenn die ♣ ausfallen, hat man 11 Stiche. Fallen diese nicht aus, gibt es keine Aussicht auf den 9. Stich.

Man muss also nach dem 9. Stich Ausschau halten, dafür kommt nur ♦ in Frage, wenn sie 3-3 stehen. In ♠ müsste man 2x aussteigen, das ist zu langsam.

Daher direkt im 2. Stich ein ♦ rausducken und danach AK abziehen. Aktuell bringt das den 9. Stich. Sollten die ♣ auch ausfallen, hat man sogar 12 Stiche.

Board 2

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D
♥ K B 7
♦ A 10 5
♣ K 9 8 5 4

♠ K 4 2
♥ D 10 8 4 2
♦ B 8 3
♣ 10 6



♠ B 5 3
♥ A
♦ 9 7 4 2
♣ D B 7 3 2

♠ 10 9 8 7 6
♥ 9 6 5 3
♦ K D 6
♣ A

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 4

Spielplan:

4 Sofortstiche: 1 ♠, 2 ♥, 1 ♦

In ♠ kann ein Stich und in ♣ 4 Stiche entwickelt werden. Entscheidend ist die Reihenfolge, wie man die beiden Farben abspielt. Wenn man zuerst ♣ spielt, kommt Süd an den Stich, klärt die ♥ und wenn AS zuletzt den ♠ Schnitt versucht, fällt der Kontrakt.

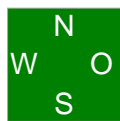
Spielt man zuerst den ♠-Schnitt, kommt N an den Stich, kann die ♥ aber nicht klären, da dies in die Gabel beim AS läuft. Danach kann AS das ♣ A austreiben und erfüllt den Kontrakt problemlos.

Board 3

Teiler Nord
OW in Gefahr

♠ 10 9 8 3
♥ 10 8
♦ D 6 2
♣ D B 10 9

♠ K D 4
♥ A 5 4
♦ K 10 9
♣ A K 3 2



♠ A 7 2
♥ D B 9 7 3
♦ 5 4 3
♣ 8 7

♠ B 6 5
♥ K 6 2
♦ A B 8 7
♣ 6 5 4

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ D

Spielplan:

6 Sofortstiche: 2 ♥, 2 ♦, 2 ♣

Die drei fehlenden Stiche müssen aus ♠ (2) und ♦ (1) kommen.

Wenn man zuerst ♦-Schnitt versucht und schief geht, werden die ♥ geklärt und danach kommt O mit ♠ A dran und der Kontrakt fällt.

Man treibt zuerst ♠ A raus (O klärt die ♥s), spielt dann den ♦-Schnitt gegen O, so dass W dran kommt. W hat kein ♥ mehr und AS erfüllt den Kontrakt.

Board 4

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K 8
♥ D 3 2
♦ K B 10 8 2
♣ B 10 7

♠ 9 7 6
♥ 10 7 6
♦ D 9 7 6
♣ K 6 5



♠ A 3 2
♥ K B 5 4
♦ A 5 4
♣ A 8 3

♠ D B 10 5 4
♥ A 9 8
♦ 3
♣ D 9 4 2

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ D

Spielplan:

5 Sofortstiche: 2 ♠, 2 ♦, 1 ♣

Die vier fehlenden Stiche müssen aus ♥ (1) und ♦ (3) kommen. Bei sitzenden ♦-Schnitt hat man nur 3 Stiche entwickelt, 1 ♥ muss also auch entwickelt werden.

Spielt man zuerst den ♦-Schnitt, klärt N die ♠ und S kommt mit ♥ A an den Stich und schlägt den Kontrakt. Entwickelt man zuerst einen ♥-Stich, duckt einen ♠-Stich und spielt den ♦-Schnitt, hat N kein ♠ mehr und der Kontrakt wird erfüllt.

Board 5

Teiler Ost
NS in Gefahr

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

6 SA von Ost
Ausspiel: ♣ 3

Spielplan:

9 Sofortstiche: 3 ♠, 1 ♥, 2 ♦, 3 ♣

Zusätzliche Stiche müssen aus der ♦-Farbe kommen. Das Problem sind die Übergänge. Um ♦-Stiche zu entwickeln, muss ♦ D im Schnitt stehen (Voraussetzung). Man benötigt auch 2 Übergänge zum Tisch, die nur in ♣ vorhanden sind.

Also: ♣ mit dem A (!) in der Hand nehmen, ♦ B laufen lassen (S duckt), mit ♣ 5 zum Tisch, die ♦ klären und nach dem Rückspiel mit ♣ K wieder an den Tisch und die restlichen ♦ abspielen --> 12 Stiche

Board 6

Teiler West
OW in Gefahr

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

3 SA von West
Ausspiel: ♠ D

Spielplan:

5 Sofortstiche: 2 ♠, 2 ♥, 1 ♦

3 Stiche können in ♦ entwickelt werden (wenn der Schnitt nicht sitzt), man benötigt also auch einen ♣-Stich. Wenn man zuerst den ♦-Schnitt spielt, klärt S die ♠s, und N kommt dann mit ♣ A nochmal an den Stich und der Kontrakt fällt.

Entwickelt man zuerst einen ♣-Stich, werden die ♠s geklärt, aber S hat nach dem ♦-Schnitt kein ♠ mehr, so dass der Kontrakt erfüllt wird.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Passe	3 ♣	Passe	3 ♥
Passe	6 SA	Alle passen	
6 SA von Süd			
Ausspiel: ♦ 10			

Spielplan:

11 Sofortstiche: 3 ♠, 3 ♥, 4 ♦, 1 ♣

Man kombiniert die Chancen: Zuerst Schnitt in ♣, dann ♠s und ♥s spielen, um zu sehen, ob vielleicht der 12. Stich herausfällt. Wenn nicht, den zweiten Schnitt in ♣, der hier hält --> 12 Stiche

Board 8

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

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

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Passe
2 ♣	Passe	2 ♦	Passe
3 SA	Alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♠ 3			

Spielplan:

8 Sofortstiche: 1 ♠, 3 ♥, 2 ♦, 2 ♣

Der 9. Stich kann in ♣ oder ♦ erzielt werden. S ist der gefährliche Gegner. Also ♠ zweimal ducken (damit N keines mehr hat) und dann den Schnitt gegen S spielen.

Board 9

Teiler Süd
OW in Gefahr

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



West Nord Ost Süd
1 SA

Passe 3 SA Alle passen
Ausspiel: ♥ 3

Spielplan:

6 Sofortstiche: 2 ♠, 2 ♦, 2 ♣

Nach dem Ausspiel hat man 7 Stiche sicher und benötigt noch 2 Stiche. Diese können nur aus der ♣-Farbe kommen. Der gefährliche Gegner ist O (dieser darf nicht ♥ durchspielen), daher spielt man den ♣-Schnitt gegen O. Wenn W gewinnen sollte, ist die ♥ D geschützt gegen Wests Rückspiel.

Board 10

Teiler Nord
Alle in Gefahr

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



West Nord Ost Süd
1 SA 1 SA Passe 3 SA

Alle passen

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 4

Spielplan:

6 Sofortstiche: 3 ♠, 2 ♦, 1 ♣

Die fehlenden 3 Stiche können nur aus der ♣-Farbe kommen, der Schnitt geht allerdings gegen den gefährlichen Gegner (W). Daher muss man ♥ erst ducken. Die ♥s werden dann geklärt, aber W kann nach dem ♣-Schnitt kein ♥ mehr zurückspielen.

Board 11

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

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



West Nord Ost Süd
1 SA Passe

3 SA Alle passen

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 6

Spielplan:

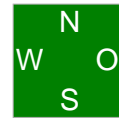
6 Sofortstiche: 3 ♠, 1 ♦, 2 ♣

Die fehlenden 2 Stiche (nach dem Ausspiel hat man einen ♥-Stich) können nur aus der ♦-Farbe kommen. Der Schnitt geht allerdings zum gefährlichen Gegner (S), daher muss man auf den Schnitt verzichten und wird mit dem blanken ♦ K belohnt.

Board 12

Teiler Süd
NS in Gefahr

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



West Nord Ost Süd
1 ♦

Passe

Passe

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

Spielplan:

6 Sofortstiche: 3 ♥, 1 ♦, 2 ♣

Die fehlenden Stiche müssen aus ♣ kommen. Ein Schnitt geht allerdings gegen den gefährlichen Gegner (O). Selbst wenn man duckt, wird O ein ♠ übrig haben, daher verzichtet man auf den Schnitt und hofft auf double ♣ D.