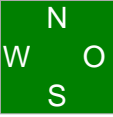


Board 1

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

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

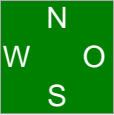
3 SA von Süd

Stich	Ausspiel	2.	3.	4.
1. W	♥ D	<u>A</u>	3	5
2. N	♦ 2	7	<u>10</u>	3
3. S	♥ <u>K</u>	B	♠ 7	4
4. S	♦ 5	<u>A</u>	B	4
5. W	♦ <u>K</u>	D	6	8
6. W	♣ <u>K</u>	3	2	8
7. W	♣ 4	♠ 6	<u>A</u>	9
8. O	♠ 2	<u>9</u>	♣ D	♣ 10
9. S	♥ 2	♦ 9	<u>7</u>	♠ 3
10. N	♠ B	<u>A</u>	10	8

Spielplan: 8 Sofortstiche: 3 Treff, 2 Coeur, 2 Karo, 1 Pik
Wenn sofort Treff spielt und diese ausfallen, hat man 11 Stiche. Steht die Farbe schlecht, gibt es keine Aussicht mehr auf den 9. Stich. Man muss also nach dem 9. Stich Ausschau halten, bevor man die Treff spielt, dafür kommt nur Karo in Frage, wenn sie 3-3 stehen. In Pik müsste man 2x aussteigen, das ist zu langsam. Daher direkt im 2. Stich ein Karo rausducken und danach Karo AK abziehen. Aktuell bringt das den 9. Stich. Sollten die Treff auch ausfallen, hat man sogar 12 Stiche.

Board 2

Teiler West
Keiner in Gefahr

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

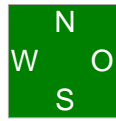
3 SA von West
Auspiel: ♥ 4

Spielplan: 4 Sofortstiche: 1 Pik, 2 Coeur, 1 Karo
In Pik kann ein Stich und in Treff 4 Stiche entwickelt werden.
Entscheidend ist die Reihenfolge, wie man die beiden Farben abspielt. Wenn man zuerst Treff spielt, kommt Süd an den Stich, klärt die Coeur und wenn AS zuletzt den Pik Schnitt versucht, fällt der Kontrakt.
Spielt man zuerst den Pik-Schnitt, kommt N an den Stich, kann die Coeur aber nicht klären, da dies in die Gabel beim AS läuft. Danach kann Alleinspieler das Treff-As austreiben und erfüllt den Kontrakt problemlos.

Board 3

Teiler Nord
OW in Gefahr

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



3 SA von Nord
Auspiel: ♥ D

Spielplan: 6 Sofortstiche: 2 Coeur, 2 Karo, 2 Treff
Die drei fehlenden Stiche müssen aus Pik (2) und Karo (1) kommen.
Wenn man zuerst Karo-Schnitt versucht und dies schief geht, werden die Coeurs geklärt und danach kommt Ost mit Pik-As dran und der Kontrakt fällt.
Man treibt zuerst Pik-As raus (O klärt die Coeurs), spielt dann den Karo-Schnitt gegen O, so dass W dran kommt. W hat kein Coeur mehr und der Alleinspieler erfüllt den Kontrakt.

Board 4

Teiler Ost
Alle in Gefahr

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

3 SA von Ost
Auspiel: ♠ D

Spielplan: 5 Sofortstiche: 2 Pik, 2 Karo, 1 Treff
Die vier fehlenden Stiche müssen aus Coeur (1) und Karo (3) kommen. Bei sitzenden Karo-Schnitt hat man nur 3 Stiche entwickelt, 1 Coeur muss also auch entwickelt werden.
Spielt man zuerst den Karo-Schnitt, klärt N die Pik und S kommt mit Coeur-As an den Stich und schlägt den Kontrakt.
Entwickelt man zuerst einen Coeur-Stich, duckt einen Pik-Stich und spielt den Karo-Schnitt, hat N kein Pik mehr und der Kontrakt wird erfüllt.

Board 5

Teiler Ost
NS in Gefahr

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

6 SA von Ost
Auspiel: ♣ 3

Spielplan: 9 Sofortstiche: 3 Pik, 1 Coeur, 2 Karo, 3 Treff
Zusätzliche Stiche müssen aus der Karo-Farbe kommen. Das Problem sind die Übergänge. Um Karo-Stiche zu entwickeln, muss Karo-D im Schnitt stehen (Voraussetzung). Man benötigt auch 2 Übergänge zum Tisch, die nur in Treff vorhanden sind.
Also: Treff mit dem As (!) in der Hand nehmen, Karo-B laufen lassen (S duckt), mit Treff-5 zum Tisch, die Karo klären und nach dem Rückspiel mit Treff-K wieder an den Tisch und die restlichen Karo abspielen --> 12 Stiche

Board 6

Teiler West
OW in Gefahr

♠ D B 10 9 2

♥ B 9 7

♦ 6 2

♣ A 9 2

♠ A K 5

♥ A 8 5 2

♦ D 10 4

♣ K 10 6



♠ 7 6 4

♥ K 4

♦ A B 9 8 3

♣ D 7 3

♠ 8 3

♥ D 10 6 3

♦ K 7 5

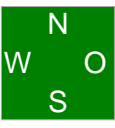
♣ B 8 5 4

3 SA von West

Ausspiel: ♠ D

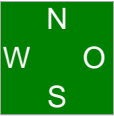
Spielplan: 5 Sofortstiche: 2 Pik, 2 Coeur, 1 Karo
3 Stiche können in Karo entwickelt werden (wenn der Schnitt nicht sitzt), man benötigt also auch einen Treff-Stich. Wenn man zuerst den Karo-Schnitt spielt, klärt S die Piks, und N kommt dann mit Treff-As nochmal an den Stich und der Kontrakt fällt.
Entwickelt man zuerst einen Treff-Stich, werden die Piks geklärt, aber S hat nach dem Karo-Schnitt kein Pik mehr, so dass der Kontrakt erfüllt wird.

Board 7
 Teiler Süd
 Alle in Gefahr

♠ B 9 ♥ B 8 5 2 ♦ 10 9 8 7 ♣ D 9 3	♠ A D 5 4 ♥ 6 3 ♦ K D B 6 ♣ 5 4 2		♠ 10 8 7 3 ♥ 9 7 4 ♦ 4 2 ♣ K 8 7 6
♠ K 6 2 ♥ A K D 10 ♦ A 5 3 ♣ A B 10			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 SA
Passe	3 ♣	Passe	3 ♥
Passe	6 SA	Alle passen	
6 SA von Süd			
Auspiel: ♦ 10			

Spielplan:
 11 Sofortstiche: 3 Pik, 3 Coeur, 4 Karo, 1 Treff
 Man kombiniert die Chancen: Zuerst Schnitt in Treff, dann Piks und Coeurs spielen, um zu sehen, ob vielleicht der 12. Stich herausfällt. Wenn nicht, den zweiten Schnitt in Treff, 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	

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

Spielplan: 8 Sofortstiche: 1 Pik, 3 Coeur, 2 Karo, 2 Treff
 Der 9. Stich kann in Treff oder Karo erzielt werden. S ist der gefährliche Gegner. Also Pik zweimal ducken (damit N keines mehr hat) und dann den Schnitt gegen S spielen.

Board 9

Teiler Süd
OW in Gefahr

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

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 3

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

Board 10

Teiler Nord
Alle in Gefahr

	♠ A 7 2		
	♥ K D 5		
	♦ A K 5		
	♣ B 10 9 2		
♠ B 9 6 5		♠ 10 8 4	
♥ 10 7		♥ A B 8 4 3	
♦ D B 9 6 2		♦ 7 3	
♣ K 4		♣ 7 6 5	
	♠ K D 3		
	♥ 9 6 2		
	♦ 10 8 4		
	♣ A D 8 3		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Passe	3 SA

Alle passen
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

Spielplan:
 6 Sofortstiche: 3 Pik, 2 Karo, 1 Treff
 Die fehlenden 3 Stiche können nur aus der Treff-Farbe kommen, der Schnitt geht allerdings gegen den gefährlichen Gegner (W). Daher muss man Coeur erst ducken. Die Coeurs werden dann geklärt, aber W kann nach dem Treff-Schnitt kein Coeur mehr zurückspielen.

Board 12
 Teiler Süd
 NS in Gefahr

	♠ 9		
	♥ K D 5 4		
	♦ 7 5 3		
	♣ A K 10 9 6		
♠ A B 7 4 2	<div style="display: inline-block; background-color: green; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;"> N W O S </div>	♠ 10 8 5 3	
♥ B 7		♥ 10 9 8 3	
♦ B 8 6		♦ K D 9	
♣ 7 3 2		♣ D 5	
	♠ K D 6		
	♥ A 6 2		
	♦ A 10 4 2		
	♣ B 8 4		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦
Passe	1 ♥	Passe	1 SA
Passe	3 SA	Alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 4			

Spielplan: 6 Sofortstiche: 3 Coeur, 1 Karo, 2 Treff
 Die fehlenden Stiche müssen aus Treff kommen. Ein Schnitt geht allerdings gegen den gefährlichen Gegner (O). Selbst wenn man duckt, wird O ein Pik übrig haben, daher verzichtet man auf den Schnitt und hofft auf double Treff-D.

Board 13

Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

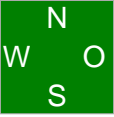


<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦
Passe	2 ♣	Passe	2 SA
Passe	3 SA	Alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ B			

Spielplan: 7 Sofortstiche: 3 Pik, 4 Coeur, 1 Karo, 1 Treff
Um die Coeurs separat zu Stichen machen zu können, wird nach dem Abspielen von Coeur A+K ein Übergang in die Hand benötigt. Durch Pik-Ausspiel ist dieser Übergang zu den langen Coeurs weg. Um 9 Stiche zu erzielen, muß auf Pik-K und -D Coeur-As und König abgeworfen werden. Danach können die verbliebenen Coeurs in der Hand abgespielt werden und mit den beiden Assen am Tisch erzielt man 9 Stiche.

Board 14

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣	Passe
1 ♥	Passe	1 ♠	Passe
4 SA ¹	Passe	5 ♣ ²	Passe
6 SA	Alle passen		

1. Asfrage auf Basis Pik

2. 0/3 Keycards

6 SA von West

Ausspiel: ♦ 5

Spielplan:
 11 Sofortstiche: 3 Pik, 4 Coeur, 2 Karo, 2 Treff
 Weitere Stiche können in Coeur und Karo erzielt werden. In Coeur können garantiert 5 Stiche erzielt werden, wenn man mit einer Figur von West beginnt. Danach hat man in beiden Händen Schnittpositionen gegen die fehlende 10, falls diese zu fünft sitzt. Hat man diese Hürde überwunden, kann man noch den Karoschnitt wagen, um 13 Stiche zu erzielen. <p>
 Anmerkung zur Reizung: West kann den Schlemm selbst ansagen, denn Ost muss 3 Keycards besitzen, andernfalls hätte der Gegner mindestens 11 FP, was aufgrund der gemeinsamen Punkte von Ost und West nicht möglich ist (20 FP plus Eröffnung von Ost ergeben ca. 32+ FP.)