

Board 1	♠ 8 7
Teiler Süd	♥ A
Keiner in Gefahr	♦ 9 6 4 3
	♣ A D 7 6 5 2
♠ K 10 9 6	♠ D B
♥ D B 10 9 2	♥ 8 7 4 3
♦ D B 10	♦ 8 5 2
♣ 3	♣ B 10 9 8
	♠ A 5 4 3 2
	♥ K 6 5
	♦ A K 7
	♣ K 4

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ D



♠ D B
♥ 8 7 4 3
♦ 8 5 2
♣ B 10 9 8

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 3	♠ K D 4
Teiler Nord	♥ A 5 4
OW in Gefahr	♦ K 10 9
	♣ A K 3 2
♠ 10 9 8 3	♠ A 7 2
♥ 10 8	♥ D B 9 7 3
♦ D 6 2	♦ 5 4 3
♣ D B 10 9	♣ 8 7
	♠ B 6 5
	♥ K 6 2
	♦ A B 8 7
	♣ 6 5 4

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ D



♠ A 7 2
♥ D B 9 7 3
♦ 5 4 3
♣ 8 7

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 2	♠ K 4 2
Teiler West	♥ D 10 8 4 2
Keiner in Gefahr	♦ B 8 3
	♣ 10 6
♠ A D	♠ B 5 3
♥ K B 7	♥ A
♦ A 10 5	♦ 9 7 4 2
♣ K 9 8 5 4	♣ D B 7 3 2
	♠ 10 9 8 7 6
	♥ 9 6 5 3
	♦ K D 6
	♣ A

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 4



♠ B 5 3
♥ A
♦ 9 7 4 2
♣ D B 7 3 2

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 4	♠ 9 7 6
Teiler Ost	♥ 10 7 6
Alle in Gefahr	♦ D 9 7 6
	♣ K 6 5

♠ K 8
♥ D 3 2
♦ K B 10 8 2
♣ B 10 7

♠ 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

♠ B 10 9
♥ D B 7 6
♦ 10 5
♣ 8 6 4 2

♠ 4 3
♥ 5 2
♦ A K 9 7 6 4
♣ K B 9

♠ 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 7

Teiler Süd

Alle in Gefahr

♠ A D 5 4

♥ 6 3

♦ K D B 6

♣ 5 4 2

♠ B 9

♥ B 8 5 2

♦ 10 9 8 7

♣ D 9 3



♠ 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 6

Teiler West
OW in Gefahr

♠ A K 5
♥ A 8 5 2
♦ D 10 4
♣ K 10 6

♠ D B 10 9 2
♥ B 9 7
♦ 6 2
♣ A 9 2

♠ 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 ♠, 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 8

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ D 7 6

♥ 10 8 7 6

♦ D 8 3 2

♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6



♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ 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	♠ A 7 6		
Teiler Süd	♥ 6 5		
OW in Gefahr	♦ 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		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Passe	3 SA	Alle passen	1 SA
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 11	♠ 9 7 5 4		
Teiler Ost	♥ K 2		
Keiner in Gefahr	♦ 7 5 4 2		
	♣ D 10 9		
♠ K D 6	♠ A B 3		
♥ 10 5 4	♥ D B 9		
♦ B 8 6 3	♦ A D 10 9		
♣ A 8 3	♣ 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 10	♠ A 7 2		
Teiler Nord	♥ K D 5		
Alle in Gefahr	♦ 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 S
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 12	♠ 9		
Teiler Süd	♥ K D 5 4		
NS in Gefahr	♦ 7 5 3		
	♣ A K 10 9 6		
♠ A B 7 4 2	♠ 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>
Passe	1 ♥	Passe	1 S
Passe	3 SA	Alle passen	
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.