

# Alleinspiel - Lektion 7 - Ducken und gefährlicher Gegner

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

13  
5 8  
14

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦*	1 ♥	X <sup>1</sup>
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

\* Sofortauskunft

1. Negativkontra, zeigt 4er ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 3

O spielt ♥ 3 aus (vierthöchste der besten Farbe). N hat in ♥ nur das ♥ A und duckt einmal (7-6=1x ducken). Nun ist O der gefährliche Gegenspieler, denn er hat noch 3 sichere ♥-Stiche. Also wird 2x ♦ vom Tisch gespielt. wenn W die ♦ D legt, wird geduckt "Verbeugung vor den Königin".

## Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ K 8

♥ 8 7 2

♦ A 10 3

♣ A 10 9 6 3



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

11  
8 6  
15

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

## Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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

N  
W O S

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

4  
13 16  
7

♠ 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*	Pass
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

## Board 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ A D 9 3 2

♥ B 9 5

♦ 7 4

♣ D 8 4

N  
W O S

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

9  
16 11  
4

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

# Alleinspiel - Lektion 7 - Ducken und gefährlicher Gegner

## Board 5

Teiler Nord

N-S in Gefahr

♠ A 7 2

♥ K D 5

♦ A K 5

♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5

♥ 10 7

♦ D B 9 6 2

♣ K 4



♠ 10 8 4

♥ A B 8 4 3

♦ 7 3

♣ 7 6 5

17  
7 5  
11

♠ K D 3

♥ 9 6 2

♦ 10 8 4

♣ A D 8 3

West Nord Ost Süd

1 SA\* Pass

Pass

3 SA

Pass Pass

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

## Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ B 10 9

♥ D 9 6

♦ B 7 6 4

♣ A 4 2

♠ 8 7 4 3

♥ 4 3

♦ A D 5

♣ K 10 8 7



♠ A K 6

♥ A 10 8

♦ K 9 3

♣ D B 9 6

8  
9 17  
6

♠ D 5 2

♥ K B 7 5 2

♦ 10 8 2

♣ 5 3

West Nord Ost Süd

1 SA\*

Pass

2 ♣<sup>1</sup>

Pass

2 ♦

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

## Board 7

Teiler Süd

Alle in Gefahr

♠ 9

♥ K D 5 4

♦ 7 5 3

♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2

♥ B 7

♦ B 8 6

♣ 7 3 2



♠ 10 8 5 3

♥ 10 9 8 3

♦ K D 9

♣ D 5

12  
7 7  
14

♠ K D 6

♥ A 6 2

♦ A 10 4 2

♣ B 8 4

West Nord Ost Süd

1 ♦\*

Pass 1 ♥

Pass 3 SA

Pass alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

## Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ B 6 3 2

♥ B 3

♦ D B 9 4

♣ 7 6 4

♠ A 7 5

♥ 8 7 2

♦ A K 8 3

♣ D 9 3



♠ K 10 8

♥ K D 5

♦ 10 2

♣ A B 10 8 5

5  
13 13  
9

♠ D 9 4

♥ A 10 9 6 4

♦ 7 6 5

♣ K 2

West Nord Ost Süd

1 ♦

Pass

3 SA

alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.