

# Alleinspiel - Lektion 7 - Ducken und gefährlicher Gegner

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
	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 2

Teiler Ost  
N-S 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

4  
13 16  
7

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

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: ♠ 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 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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



♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
			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 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
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

♠ 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
Pass	1 SA*	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

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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	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

♠ 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
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 SA	alle passen	1 SA
* 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

♠ A 7 5	♠ B 6 3 2	♠ K 10 8
♥ 8 7 2	♥ B 3	♥ K D 5
♦ A K 8 3	♦ D B 9 4	♦ 10 2
♣ D 9 3	♣ 7 6 4	♣ A B 10 8 5
	♠ 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 Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.