

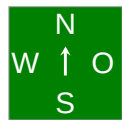
Seminar am Alten Fliess - September 2026 - Alleinspieltechnik

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 7
♥ K 8 4
♦ D 10 9 7
♣ 9 6 4 3

♠ K D 10 4
♥ B 7
♦ K 8 6 4
♣ D 7 5



♠ 9 8 6 5 2
♥ 10 5 3
♦ A 3 2
♣ B 10

6
11 5
18

♠ A 3
♥ A D 9 6 2
♦ B 5
♣ A K 8 2

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	Pass	1 ♥
X	2 ♥	Pass	4 ♥

Alle passen
4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ K

Dummys Nebenfarbe entwickeln

Reizung:

Mit 11FL und Kürze in ♥ kann West ein Infokontra abgeben, weil bereits zwei Spieler vorher gepasst haben. Hält Nord/Süd aber nicht vom Vollspiel ab.

Spielplan:

Süd zählt Verlierer:

- 1 in ♠
- 0 in ♥ (bei freundlichem 3-2-Stand)
- 2 in ♦
- 2 in ♣ (nur einer bei freundlichem 3-2 Stand)

Durch das Ausspiel öffnet der Ausspieler direkt die ♠-Farbe und entwickelt sich einen Stich. Ass und König in ♦ sind unvermeidbare Verlierer, da Süds ♦s auf keine Farbe des Dummys entsorgt werden können.

Wer also schnurstracks die ♣s entwickelt, verliert den Kontrakt, weil man so dem Gegner einen Stich entwickelt, den er ja noch gar nicht hat.

Denn: Die beiden ♣-Verlierer sind noch geschützt, solange ♣ Ass und König existieren. Alleinspieler hat also noch genug Zeit, sich eine andere Lösung zu suchen.

Es bietet sich an, die lange Nebenfarbe des Dummys zu entwickeln, nämlich ♦. Das Ausspiel soll Alleinspieler gewinnen und direkt ♦ spielen, da man Trumpfkönig noch als Übergang zum Tisch nutzen muss. (Zieht man zunächst 2x Trumpf und steigt an den Gegner mit ♦ aus, könnte ♥-Fortsetzung kommen und der Übergang ist futsch).

Der Gegner gewinnt also die erste ♦-Runde, sammelt seinen ♠-Gewinner ein und wechselt vermutlich auf ♣. Süd gewinnt und spielt ♦ weiter und egal was Gegner nun zurückspielt, der Alleinspieler gewinnt auch das Rückspiel, zieht Trumpf und landet mit der dritten Trumpfrunde am Tisch. Auf ♦ Dame und 10 verschwinden nun die beiden ♣s aus der Hand.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 4 2
♥ A B 8 3 2
♦ 8 7 5 2
♣ D 5

♠ B 8 7 6
♥ D 6 5 4
♦ B 6
♣ K 7 3



♠ K D 10 9 5
♥ 7
♦ A D 10
♣ A 8 4 2

7
7 15
11

♠ A 3
♥ K 10 9
♦ K 9 4 3
♣ B 10 9 6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	2 SA!	Pass

4 ♠
4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♣ B

Dummys Nebenfarbe entwickeln

Reizung:

Ob Ost mit 3 ♠ oder einem künstlichen 2 SA-Gebot einlädt, ist egal. 4 ♠ direkt wäre überzogen.

West nimmt mit 7 und 4er Trumpf die Einladung an

Spielplan:

Ost zählt Verlierer:

- 1 in ♠ (unvermeidbar)
- 1 in ♥
- 0 oder 1 in ♦ (je nach dem, ob Schnitt sitzt)
- 2 in ♣

Der Gegner arbeitet mit dem Ausspiel bereits an den ♣s. Trotzdem sind die ♣-Verlierer aber noch durch eine Figur geschützt. Es bleibt also Zeit, um nach einer Lösung zu suchen.

Man könnte sich in ♣ freispielen, dass heißt, dem Gegner einen ♣-Stich zugestehen und eine weitere mit der kurzen Trumpfseite stechen. Wenn der ♦-Schnitt nicht sitzt, verliert man jedoch in jeder Farbe einen Stich - nicht gut.

Alternativ kann bzw. muss man, um den Kontrakt sicher zu erfüllen, zu aller erst das Ausspiel mit ♣ König gewinnen und direkt zum ♦-Schnitt ansetzen. Dieser verliert, wie man oben im Diagramm sieht, und Süd setzt ♣ fort. Alleinspieler kann aber kontern: die beiden hohen ♦s abziehen und einen ♣ vom Dummy abwerfen. Die Situation sieht nun so aus:

♠ B876	♠ KD1095
♥ D654	♥ 7
♦ -	♦ -
♣ -	♣ 84

Ost kann nun beide ♣-Verlierer stechen und währenddessen die gegnerischen Trumpfe ziehen, indem er die Trumpfe als Übergänge in die Hand nutzt.

Seminar am Alten Fliess - September 2026 - Alleinspieltechnik

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K D 10 9 5 4

♥ A 10 2

♦ 8 3

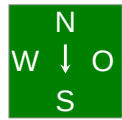
♣ 10 6

♠ 7

♥ D 7 3

♦ D B 10 5

♣ K 7 5 4 3



♠ 8 6 2

♥ K B 8 6

♦ K 9

♣ D B 9 2

♠ A B 3

♥ 9 5 4

♦ A 7 6 4 2

♣ A 8

9
8 10
13

West

Nord

Ost

Süd

1 ♦

Pass

1 ♠

Pass

1 SA

Pass

3 ♠

Pass

4 ♠

Alle passen

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ D

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ B 10 9

♥ 7 4 2

♦ A 10 9 5

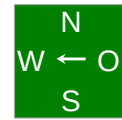
♣ K 9 2

♠ 7 6 3

♥ A K B 9 8 5

♦ 3

♣ B 7 5



♠ A K 2

♥ D 10

♦ D 8 6 4 2

♣ A 8 3

♠ D 8 5 4

♥ 6 3

♦ K B 7

♣ D 10 6 4

8
9 15
8

West

Nord

Ost

Süd

2 ♥

Pass

2 SA!

Pass

4 ♥

Alle passen

4 ♥ von West

Ausspiel: ♠ B

Dummys Nebenfarbe entwickeln

Dummys Nebenfarbe entwickeln

Reizung:

Nach dem 1 SA-Rückgebot, kann Nord dank 6er♠ auch Verteilung mit einberechnen -> 11 FV => mit 3 ♠ einladen

Spielplan:

Nord zählt Verlierer

0 in ♠

2 in ♥

1 in ♦

1 in ♣

Die Verlierer können leider nicht mit Trümpfen der kurzen Seite gestochen werden, also bleibt nur das Entwickeln der wunderschönen ♦-Länge des Dummys. Es ist vorsicht geboten, denn bei einem unfreundlichen 4-2-Stand, muss man so oft wie möglich zum Tisch kommen können. Durch das Ausspiel ist ♣ Ass bereits weg, bleiben nur noch ♦ Ass und ♠ Ass und Bube. Man geht also wie folgt vor:

Das Ausspiel wird gewonnen und man duckt direkt **einen** ♦ an den Gegner raus. Der Gegner gewinnt, sammelt seinen ♣-Stich ein und versucht ♥.

Alleinspieler gewinnt sein ♥ Ass, spielt die **zweite** ♦-Runde zum Ass und sticht ein **drittes** ♦ in der Hand mit der hohen ♠ 9, weil er nicht unnötig überstochen werden möchte. Anschließend wird ♠ König gespielt und eine kleine ♠-Karte zu Dummys ♠ Bube. Die **vierte** ♦-Runde wird gestochen und endlich ist ein ♦ im Dummy hoch.

♠ rüber zum Ass und auf die hohe ♦ 7 wird ein ♥-Verlierer entsorgt. Jetzt wissen wir, warum man für 5er-Längen einen Zusatzpunkt rechnet...

Reizung:

Ost fragt mit dem starken Relais-Gebot 2 SA zum Vollspiel ein (zeigt Fit und 15+ Punkte). West hält Maximum und nimmt die Einladung an

Spielplan:

West zählt Verlierer

1 in ♠ (2 der 3 Verlierer werden von AK abgedeckt)

0 in ♥

1 in ♦

2 in ♣ (1 der 3 wird von Dummys Ass abgedeckt)

Wie in Board 4 bleibt die einzige Möglichkeit das Entwickeln Dummys grandioser 5er-Länge. Das muss schnell passieren, bevor der Gegner sich die noch geschützten ♠- und ♣-Verlierer entwickelt.

♠-Ausspiel gewonnen, und direkt **einen** ♦ vom Tisch. Gegner gewinnt und setzt ♠ fort. Dummy gewinnt mit der zweiten Figur und spielt die **zweite** Runde ♦.

Wichtig! Trumpfdame und 10 sind Übergänge

Aber nur, wenn man auch zwei kleinere Trümpfe in der Hand hält.

Die zweite ♦-Runde kann man noch klein stechen und sich mit Trumpf zum Tisch spielen. Die **dritte** ♦-Runde wird jedoch hoch gestochen. Der Tisch kann mit dem zweiten ♥ erreicht werden, um eine **vierte** Runde ♦ zu spielen. Nach 4x ♦ hält der Gegner keins mehr und die ♦ 8 im Dummy ist hoch.

Nachdem man alle Trümpfe gezogen hat, begibt man sich mit ♣ Ass zum Dummy und entsorgt eine schwarze Karte auf den frisch entwickelten ♦-Gewinner.

Seminar am Alten Fliess - September 2026 - Alleinspieltechnik

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K D 10 9

♥ A K

♦ 9 8 7

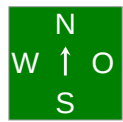
♣ A K 3

♠ 5 4 3

♥ D 9 7 5 4

♦ B 2

♣ 7 6 5



♠ B 8

♥ 10 6 3 2

♦ D 10 3

♣ D B 9 4

♠ 7 6 2

♥ B 8

♦ A K 6 5 4

♣ 10 8 2

23
3 6
8

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	2 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♦ ¹	Pass	5 ♥
Pass	5 SA	Pass	6 ♠

Alle passen

1. 1 o. 4 Keycards

Ausspiel: ♣ D

Blanko-Coup

Reizung:

Nord verspricht mit seiner Reizung 24+ FL mit 5er ♠. Süd zählt 8F und muss realisieren, dass genügend Punkte für einen Kleinschlemm vorhanden sind. Die einfache Hebung in 3 ♠ würde genau das versprechen und Kontrollgebote erzwingen. Einfach geht es auch mit der direkten Assfrage 4 SA. Nord zeigt 1 oder 4 Keycards und Süd fragt mit 5 ♥ nach der Trumpfdame, die bejaht wird.

Spielplan:

Nord zählt Verlierer:

0 in ♠ (bei freundlichem 3-2-Stand) 1 in ♦

0 in ♥ 1 in ♣

= 2 Verlierer

Es fällt sofort ins Auge, dass die Zusatzstiche in ♦ erarbeitet werden müssen. Bei acht gemeinsamen Karten reicht es, wenn die gegnerischen ♦s 3-2 stehen. Man spielt also schnell ♦ Ass und König, sieht, dass beide Gegner brav folgen und wundert sich dann nach der dritten Runde, dass man ja gar nicht mehr zum Tisch kommt. Man hat sich jetzt also erfolgreich zwei ♦-Stiche erarbeitet, der Kontrakt fällt aber nun ins Wasser, da der Dummy nicht mehr erreicht wird und man am Ende nicht einen ♣-Stich abgibt. Mal wieder zu schnell gespielt...

Also langsam: Bitte schauen Sie sich die ♦s ganz genau an und versuchen Sie die Stiche bereits im Kopf abzuspielen. Der Gegner gewinnt mit DB10 immer einen Stich.

Es muss also zunächst ein ♦-Stich an den Gegner rausgeduckt werden, um die Kommunikation mit dem Dummy zu erhalten. Auch *Blanko-Coup* genannt.

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ K 5

♥ K D B 9

♦ K 6 5 4

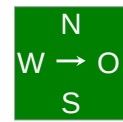
♣ 8 7 3

♠ D B 10 7 6 4 3

♥ 6 4

♦ 9

♣ A 6 2



♠ 9 8 2

♥ A 5

♦ D B 7 2

♣ K D B 5

♠ A

♥ 10 8 7 3 2

♦ A 10 8 3

♣ 10 9 4

12
7 13
8

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
4 ♠	Alle passen		
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ K			

Honor Crash

Aleinspieler West zählt Verlierer:

2 in Trumpf (unvermeidbar)

1 in ♥

1 in ♦

0 in ♣

= 4 Verlierer

Trumpf Ass und König sind unvermeidbare Verlierer und durch das Ausspiel ist auch die ♥-Farbe nun geöffnet.

Zieht man hier Trumpf, gewinnt der Gegner die erste Figur und sammelt seinen ♥- und ♦-Stich ein und der Kontrakt wird einmal fallen.

Die einzige Möglichkeit, einen Verlierer zu vermeiden, ist es, zuerst alle ♣s abzuspielen und auf einen 3-3-Stand zu hoffen.

Denn auf die vierte ♣-Runde sticht entweder Süd mit seinem Single Trumpfass vor und Alleinspieler entsorgt einen roten Verlierer aus der Hand. Da Trumpfass ja eh einen Stich gewinnt, wäre das für den Alleinspieler ein Loser-on-Loser-Spiel.

Das sollte auch der Gegenspieler Süd erkennen können und nicht vorstechen. Nach drei ♣-Runden ist klar zu erkennen, dass Partner die 13. Karte auch stechen kann. Süd wirft also eine rote Karte ab, Alleinspieler entsorgt wieder einen Verlierer aus der Hand und jetzt sticht Nord mit der ♠ 5.

Wenn die verbleibenden ♠-Figuren jetzt verteilt sitzen, reicht eine Trumpfrunde des Alleinspielers aus und beide Figuren fallen übereinander (engl. *Honor Crash*). Nach wie vor gewinnen die Gegner zwei ♠-Stiche, aber nur einen weiteren Stich in ♦ oder ♥.

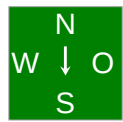
Seminar am Alten Fliess - September 2026 - Alleinspieltechnik

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 5 3 2
♥ D 7
♦ D 8 4
♣ A 10 9 6

♠ A K B 10 8
♥ 6 5 3 2
♦ A 3
♣ 7 4



♠ D 7 4
♥ 8
♦ 10 9 6 5 2
♣ K 8 5 2

8
12 5
15

♠ 6
♥ A K B 10 9 4
♦ K B 7
♣ D B 3

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	X	2 ♠	1 ♥
Pass	4 ♥	Alle passen	3 ♥
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♠ A			

Gefährlicher Gegner

Reizung:

Nord kann weder heben, noch SA reizen, wählt also Kontra um 8 Punkte und mindestens eine 4er UF zu zeigen. Süd zeigt durch freiwilliges reizen auf Stufe 3 Zusatzstärke mit 6er♥ und wird dann doch gehoben.

Spielplan:

Süd zählt Verlierer

1 in ♠ 0 in ♥
1 in ♦ 0 oder 1 in ♣ (Schnitt sitzt oder nicht)

Wenn es doch nur 2-3 Verlierer gibt, bleiben doch 10-11 Stiche für den Alleinspieler. Wo liegt also das Problem?

Süd wird mit ♠ Ass und König bereits forciert, seine lange Trumpfseite wird gekürzt. Nach 4x Trumpfziehen bleibt Alleinspieler nur noch eine Trumpfkarte in der Hand.

♠ B108	♠ -	♠ D
♥ -	♥ -	♥ -
♦ A3	♦ D84	♦ 109
♣ 74	♣ A1096	♣ K853
	♠ -	
	♥ 9	
	♦ KB7	
	♣ DB3	

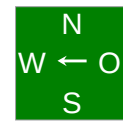
Spielt Süd erst ♣-Schnitt, gewinnt Ost, der dann ♠ Dame spielt. Süd muss stechen, verliert ♦ an West und fällt 1x. Deswegen muss Süd zwingend erst mit ♦ an den gefährlichen Westen aussteigen, der mit ♠ Fortsetzung Osts letzten ♠ und Süds letzten ♥ zieht. Ost kann dafür später gefahrlos mit ♣ König zu Stich kommen

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 5
♥ A 10 9
♦ K D 8 7 4
♣ B 7

♠ A K D 9 3 2
♥ K 8 6
♦ A
♣ A 10 5



♠ B 10 8
♥ 4 3 2
♦ B 2
♣ K 9 6 4 3

10
20 5
5

♠ 4
♥ D B 7 5
♦ 10 9 6 5 3
♣ D 8 2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ K			

Gefährlicher Gegner

Reizung:

Mit Anschluss und ohne Schlemminteresse hebt Ost direkt ins Vollspiel. 3 ♠ wäre hier eine stärkere Hebung

Spielplan:

West zählt Verlierer

0 in ♠ 3 in ♥
0 in ♦ 1 in ♣

Im Diagramm oben sieht man, dass der ♥-Expass keinen Erfolg hat. Das weiß man natürlich im Spiel nicht und kann es gerne versuchen, man übergeht aber eine deutlich bessere Chance, Stiche zu entwickeln.

Im Dummy liegt eine schöne 5er-Länge in ♣ die es zu entwickeln gilt. Aber langsam: Wenn Süd zu Stich käme, könnte er auf ♥ Dame wechseln und so Wests König in die Mangel nehmen. Um das zu vermeiden, darf Süd, der hier gefährliche Gegner nicht zu Stich kommen.

Das Ausspiel wird also gewonnen und man nutzt einen der Trumpf-Übergänge zum Tisch, um von dort aus ♣ zu spielen. Bedient Süd klein, reicht Wests 10, um den ungefährlichen Norden zu Stich zu lassen und gleichzeitig die ♣s zu entwickeln, denn einen ♣-Verlierer hat man immer.

Nord setzt womöglich ♦ Dame fort, die vom Alleinspieler gestochen wird. Trümpfe gezogen und ♣s gespielt. Stehen sie freundlich 3-2, werden auf die hohen ♣s die ♥-Verlierer entsorgt. Falls nicht, bleibt nur noch der Expass als letzte Chance...

Seminar am Alten Fliess - September 2026 - Alleinspieltechnik

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K 8

♥ K 6 5 2

♦ K 7

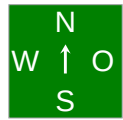
♣ A 10 9 6 5

♠ --

♥ D B 10

♦ D 10 6 5 2

♣ K B 7 4 2



♠ D 5 4 3 2

♥ A 9 8 7

♦ B 8

♣ D 8

♠ A B 10 9 7 6

♥ 4 3

♦ A 9 4 3

♣ 3

13
9 9
9

West

Nord

Ost

Süd

1 ♣

Pass

1 ♠

Pass

1 SA

Pass

4 ♠

Alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ D

Board 10

Teiler Ost

Alle in Gefahr

♠ 7 3

♥ D 10 4 3

♦ K 10 5 4

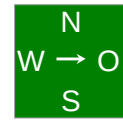
♣ A 9 6

♠ D B 9 8 2

♥ A 6 5 2

♦ B

♣ 7 5 3



♠ K 10 5 4

♥ K 9 8

♦ A D 7

♣ K 8 2

♠ A 6

♥ B 7

♦ 9 8 6 3 2

♣ D B 10 4

9
8 15
8

West

Nord

Ost

Süd

1 SA

Pass

2 ♣

Pass

2 ♠

Pass

4 ♠

Alle passen

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♣ D

Schnapper sicherstellen

Reizung:

Nord hält keine optimale SA-Verteilung. Viele würde 2 ♣ als zweites Gebot wählen. Hier hält Nord in den kurzen Farben aber Figuren, sodass ein Ausspiel einer dieser Farben kein großes Unheil anrichten kann. 1 SA ist also vertretbar und macht Partner das Leben einfacher. Der kann nämlich nach Erkenntnis des Fits das Vollspiel ansagen

Spielplan:

Süd zählt Verlierer

1 in ♠ (je nach dem ob man ♠ Dame fängt)

2 in ♥ 2 in ♦ 0 in ♣

Spielt West unterm Ass aus? - Nein!

Deckt man die Dame also mit dem König? - Nein!!

Man bleibt hartnäckig klein und hofft, dass Osts Single-, Double- oder sogar drittes-Ass von alleine fällt.

Wie Sie oben sehen, werden Sie leider nicht belohnt und schnappen die dritte ♥-Runde in der Hand (Süd).

Was machen wir mit den zwei ♦-Verlierern?

Entweder entwickeln wir die ♣s des Dummys...

-> Dazu braucht man einen 4-3-Stand der ♣s und mindestens 4 Eingänge zum Tisch. Wird schwierig.

... oder man sticht sie mit der kurzen Trumpfhand.

Deutlich besser!! Dafür verzichtet man zwar auf einen ♠-Schnitt, um die ♠ Dame zu fangen, schnappt aber sicher seine zwei Verlierer.

Was kann schiefgehen?? - Ost übersticht die dritte ♦-Runde und spielt unseren zweiten ♠ vom Dummy weg.

Wie können wir dem vorbeugen? - Indem wir die dritte Runde zunächst mit dem ♠ König stechen und erst die vierte ♦-Runde mit der 8. Damit stellen wir sicher, dass beide ♦-Verlierer gestochen werden.

Schnittchen

Reizung:

West reizt mit knappen 8 Punkten Stayman und **nicht** Transfer. Stayman geht vor, wenn eine Oberfarbe exakt zu viert existiert. 2-4, 3-4, 4-4 oder wie oben 5-4.

Mit neun Trümpfen und Single sollte es dann fürs Vollspiel reichen.

Spielplan:

Ost zählt Verlierer

1 in ♠

1 in ♥

0 in ♦

2 in ♣ (Dank des Ausspiels)

Nord soll das Ausspiel trotzdem mit dem Ass gewinnen und ♣ fortsetzen, damit sein Partner auch weiß, was Sache ist.

Die gute Nachricht für Ost ist, dass sein ♣ König jetzt einen Stich macht. Die schlechte Nachricht: Die ♣s sind jetzt offen und der Gegner hat einen weiteren ♣-Gewinner. Kommt der Gegner also irgendwann mit ♥ zu Stich, fällt der Kontrakt 1x.

Welche Möglichkeit bleibt?

♦-Schnitt!!

Die einzige Möglichkeit besteht darin, dass ♦-König im Schnitt steht, sodass man auf einen zweiten ♦-Gewinner den ♣ vom Tisch entsorgt.

Also:

♣ König gewonnen und ohne natürlich ohne Trümpfe zu ziehen mit ♥ Ass zum Tisch. ♦ Bube vorgelegt und ein kleines Stoßgebet abgesetzt. Der Bube hält!

Schnell mit ♥ König zurück in die Hand und auf ♦ Ass den ♣ weg. Trümpfe ziehen und der Kontrakt ist erfüllt.

Seminar am Alten Fliess - September 2026 - Alleinspieltechnik

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A 8 6 4

♥ A K D 7 5

♦ 7 2

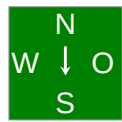
♣ K D

♠ 5 2

♥ B 10 8

♦ D 10 6 5

♣ 9 8 4 3



♠ K D B 10 9

♥ 3

♦ B 9 4 3

♣ A B 10

♠ 7 3

♥ 9 6 4 2

♦ A K 8

♣ 7 6 5 2

18
3 12
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	1 ♠	2 ♥
Pass	4 ♥	Alle passen	
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♠ K			

Schnapper mit der kurzen Trumpfseite

Spielplan:

Nord zählt Verlierer

3 in ♠

0 in ♥ (bei 2-2 oder 3-1 Stand)

0 in ♦

1 in ♣

Der Spielplan ist relativ einfach. Nord muss ♠-Verlierer stechen. Dazu Frage Nummer 1:

Soll Nord das Ausspiel direkt gewinnen?

JA!

Stellen Sie sich vor, Ost hält ein 6er. Wenn Sie ducken, kommt ein ♠-Schnapper, ♣ zurück zum Ass und noch ein Schnapper und schon steht der Nuller auf dem Boardzettel.

Frage Nummer 2:

Soll sich Nord in ♠ freispielen, damit er stechen kann?

NEIN!

Dann passiert genau das gleiche in Grün. Ost gewinnt und gibt West einen Schnapper, ♣ zurück, usw.

Frage Nummer 3:

Soll Nord etwa Trümpfe ziehen? Ich dachte das soll man nicht, wenn man Verlierer stechen möchte??

Ja, bitte Trümpfe ziehen! Zur Not auch 3x.

Nord muss ja "nur" einen ♠-Verlierer stechen, um den Kontrakt in jedem Fall zu erfüllen. Ein Überstich wäre natürlich super, führt nur leider zum Faller..

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ K 2

♥ 9 7 5 3

♦ D B 10 5

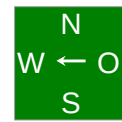
♣ K B 7

♠ D B 9 8 7

♥ A K D

♦ K 8 2

♣ D 4



♠ 10 6 4

♥ B 2

♦ A 7 3

♣ 8 6 5 3 2

♠ A 5 3

♥ 10 8 6 4

♦ 9 6 4

♣ A 10 9

10
17 5
8

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
2 SA	Pass	3 ♠	Alle passen
3 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ D			

Schnapper mit der kurzen Trumpfseite

Reizung:

West lädt mit 3 ♠ oder 2 SA zum Vollspiel ein und Ost lehnt mangels Stärke ab.

Spielplan:

West zählt Verlierer

2 in ♠ 0 in ♥

1 in ♦ 2 in ♣

Durch das Ausspiel arbeiten die Gegner an den ♦s, die beim Alleinspieler 2x geschützt sind. Welche Möglichkeiten gibt es, den ♦-Verlierer zu vermeiden?

1) ♣s entwickeln

Dauert zu lange bis sie entwickelt sind und es mangelt an Übergängen zum Tisch.

2) ♦ Verlierer mit kurzer Trumpfseite stechen

Geht schlecht, wenn auf beiden Seiten die gleiche Länge liegt...

Moment mal! Auf den dritten ♥-Gewinner kann vom Tisch ein ♦ entsorgt werden und danach kann ich den Verlierer aus der Hand mit Dummys Trümpfen stechen. Geht doch.

Diesmal muss das vor dem Trümpfeziehen passieren, da der Gegner sonst zu viel Zeit bekommt, die ♦-Figuren aus dem Weg zu räumen.

Nochmal:

♦-Ausspiel mit dem Ass gewinnen. 3x ♥ spielen und einen ♦ abwerfen. Dann ♦ König spielen und ein drittes ♦ im Dummy stechen. Danach Trümpfe ziehen.