



# Ausspiel SA

## Lektion 3

- **Empfohlene Materialien:**
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 <b>4</b> 2	<b>A</b> K D 8 7	A B 9 <b>5</b> 3	<b>B</b> 10 8 7 6	K <b>B</b> 10 8 7
K B 9 <b>7</b> 5	<b>K</b> D B 9 7	K D 8 <b>7</b> 2	<b>K</b> D 10 8 7	A <b>10</b> 9 8 5
K B 7 <b>6</b> 2	<b>D</b> B 10 7 2	D B 8 <b>6</b> 3	<b>A</b> K B 6 4	A <b>D</b> B 8 4
A D 10 <b>7</b> 5	<b>10</b> 9 8 6 5	A K 8 <b>7</b> 3	<b>D</b> B 9 8 4	D <b>10</b> 9 7 6
<b>vierthöchste Karte</b>	<b>höchste Karte einer Sequenz</b>	<b>vierthöchste Karte</b>	<b>höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz</b>	<b>höchste Karte einer inneren Sequenz</b>

### Interaktive Beispiele:

**Hinweis: Klicken Sie den Link an und dann immer auf „Next“**

[Hand 1 Ausspiel von einer Sequenz](#)

[Hand 2 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 3 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 5 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 7 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 9 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

N

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

W

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

O

♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B 5

S

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

α.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

d.) Ergebnis 3SA-1 -100

**Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

**„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“**

**„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“**

**„Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne!“**

## Sonderfälle

### 1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

### 2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

### 3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

### 4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543

## 11er- Regel

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt,...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen**

(Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.

- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.

- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig ?  $11 - 7 = 4$ , es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

## Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠??? 7?

♠??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig ?  $11 - 7 = 4$ , es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

## Ausspielkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:  
„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“

### Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: <b>Ausspiel dieser Farbe</b>
	3SA	---	---	<b>X</b>	
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: <b>Partner spiele Deine Farbe aus</b>
	3SA	---	---	<b>X</b>	
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: <b>Das Kontra verlangt eine andere Farbe</b>
	3SA	---	---	<b>X</b>	
	2SA	---	3SA	<b>X</b>	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : <b>Das Kontra verspricht eine lange Oberfarbe</b>
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: <b>Das Kontra verlangt genau diese Farbe</b>
3SA	<b>X</b>				
1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: <b>Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys</b>	
2SA	---	3SA	<b>X</b>		

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen  
 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J	A	F	G	K		J	C	R	E	W

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
L	O	E	A	I		U	M	L	O	R

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
T	Q	A	S	F		J	L	A	G	D

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
R	I	A	E	S		B	F	T	U	S

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P	A	X	Z	E		F	R	G	E	M

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
R	T	U	H	I		B	R	A	U	Z

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
L	M	T	I	E		T	F	R	Z	L

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
K	N	T	P	S		S	E	T	A	N

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
H	U	T	E	M		O	N	T	U	Z

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞		K	Z	B	N	R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen  
 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J							C			

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
	O					U				

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
			S				L			

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
			E			B				

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P									E	

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
			H				R			

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
			I			T				

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
	N					S				

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
			E			O				

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞					N	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	O	S	E	P	H	I	N	E	*	C	U	L	B	E	R	T	S	O	N

Berühmte amerikanische Bridge-Lehrerin und –Spielerin (1898-1956)

# Lektion 3 - Ausspiel SA

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ A B 10 9 8  
♥ 10 8 6  
♦ A B 9 2  
♣ 4



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

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

17  
10 3  
10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♦ 7

O spielt ♦ 7 aus, vierthöchste der besten Farbe. Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein. W missachtet die 11er Regel und legt nicht ♦ 2: 11-7 (ausgespielte Karte). Richtig wäre ♦ 2 gewesen. Nun ist W am Spiel und der Kontrakt ist nicht mehr zu schlagen, da ♦ K geschützt ist.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

♠ 8 7  
♥ B 10 8 2  
♦ A K 10 8  
♣ K B 5



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

♠ A B 9 6 2  
♥ 9 6 4  
♦ B 7  
♣ 6 4 2

6  
12 16  
6

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: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B 5

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

9  
7 7  
17

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt. S hätte dann 9 Stiche erzielen können.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ 9 8 5 2  
♥ A 10 4  
♦ 8 6 5  
♣ 8 7 5



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

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

16  
4 8  
12

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

## Lektion 3 - Ausspiel SA

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A K D 7  
♥ A K 5 3  
♦ A 7  
♣ K 6 4

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



♠ B 8 4 3  
♥ D 9 2  
♦ D B 10 9  
♣ 8 3

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

23  
8 6  
3

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

1. semiforcierende Eröffnung (Sofortauskunft)
  2. Standard-Relay
- 3 SA von Nord  
Ausspiel: ♦ D

O spielt ♦ D aus, höchste einer 3er Sequenz. W markiert mit ♦ 8 positiv, der Alleinspieler duckt. Nun setzt O mit ♦ 9 fort, nun muss der ♦ K genommen werden, um eine Blockade zu verhindern. Nun muss nur noch verhindert werden, dass die ♣-Farbe entwickelt wird, also muss W mit ♣ A 2x ducken.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2  
♥ K 8 7 3  
♦ K 10 8 6  
♣ 6

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



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

♠ 6 3  
♥ A B 9 5 4  
♦ 9 5  
♣ B 7 3 2

6  
11 17  
6

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

- \* Sofortauskunft
1. Transfer (Sofortauskunft)
- 3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ 5

S spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der Besten und längsten Farbe. N nimmt den ♥ K, 3. Mann hoch. Danach spielt N ♥ 3, um die Restlänge (ungerade = 3 Karten) zu zeigen. S gewinnt mit dem ♥ B und kann nun mit 3 weiteren ♥-Stichen den Kontrakt schlagen, bevor der Alleinspieler ans Spiel kommt.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

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

10  
9 4  
17

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

- \* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
- 3 SA von Süd  
Ausspiel: ♥ 5

W spielt ♥ 5 aus, die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe. O kann ♥ 9 nicht übernehmen und markiert deshalb mit ♥ 3 seine Länge (niedrige Karte = ungerade = 3 Karten). Nachdem W mit ♣ K ans Spiel kommt, kann er sehen, dass ♥ K blank ist und 4 Stiche gewinnen.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

6  
10 17  
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

- \* Sofortauskunft
- 3 SA von West  
Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

## Lektion 3 - Ausspiel SA

**Board 9**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4 2  
♦ 9 8 7 5  
♣ B 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	4	1	2
S	1	4	4	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ D 10 3  
♣ A 8 7

9  
11 3  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um den Partner zu motivieren, die Farbe weiterzuspielen, muss ♣ B gelegt werden, da der Alleinspieler duckt. O/W kassieren 4 ♣-Stiche und ♦ A.

**Board 10**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	1	-	2
S	-	3	1	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7 5

9  
7 7  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. W muss den ♣ mit der ♣ D übernehmen um 5 ♣-Stiche zu kassieren. S am Spiel hätte sofort 9 Stiche erzielen können.

**Board 11**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K D 4 2  
♣ 6 3 2

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ A 9 8 7 5  
♣ 7 5

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ B 10 3  
♣ A B 8

10  
7 6  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Der Alleinspieler duckt mit ♣ ABx (Bath-Coup). Da O weder ♣ A noch ♣ B legt, hat er keine dieser Karten. W darf nicht ♣ fortsetzen, um den Alleinspieler nicht noch einen Überstich zu schenken. 3 SA sind nicht zu schlagen

**Board 12**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K D 4 2  
♣ 6 3 2

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5 3  
♣ A 5

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A B 10  
♣ B 8 7

10  
7 6  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ 5 nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt.