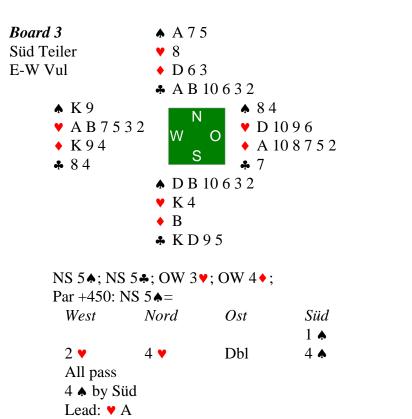
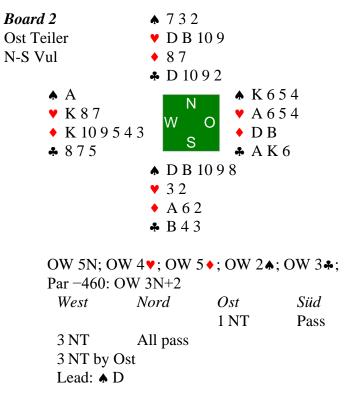


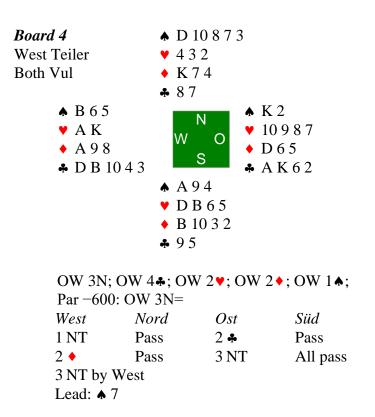
S reizt erste eine neue Farbe, um zu sehen, ob N im Wiedergebot Zusatzstäke zeigen kann. Der zeigt Minimum mit Zusatzlänge und S schlisst die Reizung im Vollspiel ab.



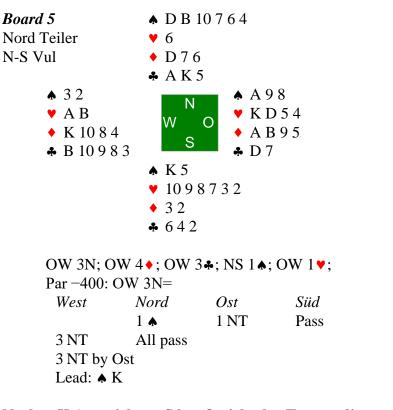
N zeigt eine gute ♣-Hebung, O zeigt mit x ▼Anschluss. Mt ♣-Schnitt erreicht S 11 Stiche. Der
Spruch "eight ever - nine never" gilt nur beim Schnitt
auf eine Dame! Auf den König schneidet man noch mit
10 gemeinsamen Karten.



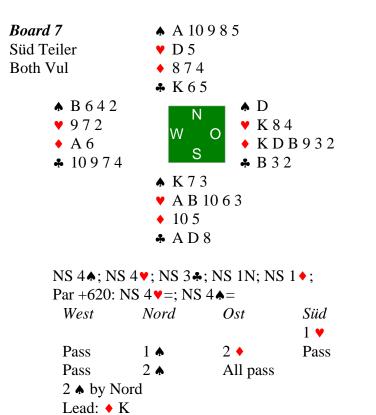
S sollte die ◆ D 2x Ducken. O gewinnt dann nur, wenn er das 2. ◆-Bild am Tisch mit dem ◆ K übernimmt.



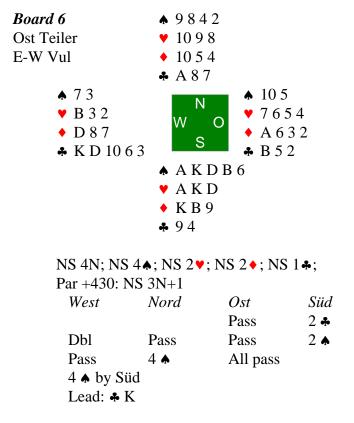
Wenn W am Tisch klein bleibt, macht er automatisch einen ♣-Stich. Legt er den König, wird dieser mit dem Ass verhaftet und ♣ durch den Buben gespielt für einen Faller!



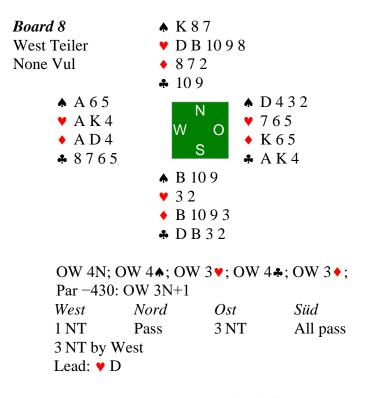
Nach ★ K Ausspiel von S hat O nicht das Tempo, die ★ zu entwickeln. Aber nach der Eröffnung weiss er auf N 12 Punkte, und nachdem S ★ K ausgespielt hat bleiben genau 12 Punkte übrig, der Sitz der ◆ D ist verraten.



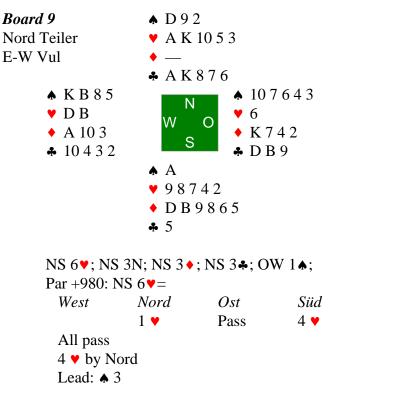
Ohne Zusatzstärke und Länge passt S in der zweiten Runde. W übernimmt ◆ K mit dem ◆ A und spielt ◆ zurück. Die dritte ◆ -Runde sticht N mit der ♠ 7 vor, sodass W nur mit dem ♠ B überstechen kann.



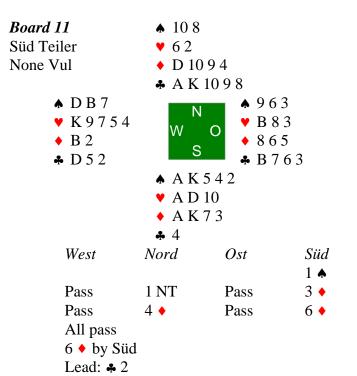
Kontra auf ein künstliches Gebot zeigt diese Farbe in echt. Das 2 ◆-Gebot kann man dann durch Passe ersetzen. Mit 4 Trümpfen und einem Ass kann N das Semiforcing ins Vollspiel heben und gleichzeitig zeigen, dass er kein Schlemminteresse hat.



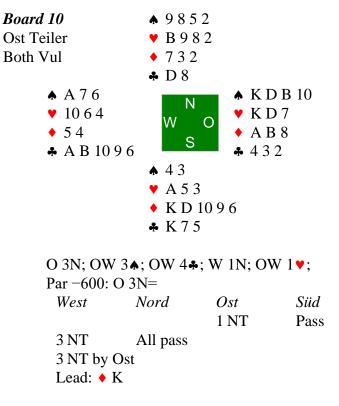
Mit 4333 Verteilung verzichtet O auf Stayman. W macht den Expass zur ♠ D, und wird zusätzlich mit einem Überstich belohnt,weil die ♠ Farbe 3-3 steht. Schnitt oder Expass hat 50% Chance, 3-3 Stand nur etwa 36%! Daher klein in Richtung ♠ D spielen.



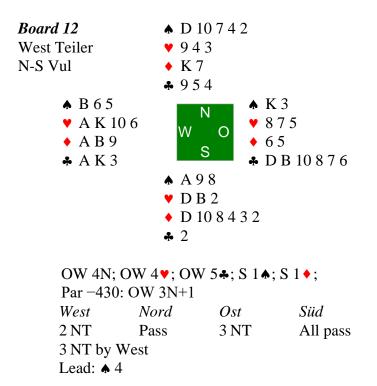
N erreicht 12 Stiche mit 5 ♥-Stichen in der Hnad, 3 Schnappern am Tisch, ♠ A und 3 ♣-Stichen. Achtung: Nicht den 5. ♣ stechen, der ist durch das vorherige Stechen hoch geworden.



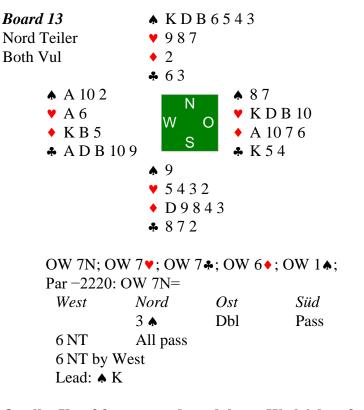
S springt in der 2. Bietrunde auf 3 ◆. Neue Farben auf der Dreierstufe sind partieforcing! Wenn man zum Vollspiel forciert ist zeigt die Zwischenstufe, hier 4 ◆, eine positive Hand und S springt auf Schlemm, wenn man an dieser Stelle nicht minorwood abgemacht hat.



Bei durchlöcherten Sequenzen spielt man vom verbundenen Teil den höheren. O duckt dan ◆ K. Wenn S ◆ fortsetzt macht er 2 ◆ Stiche. Jedes andere Nachspiel nimmt O in der Hand und schneidet 2x in ♣. Doppelschnitt hat 75% Erfolgschance!



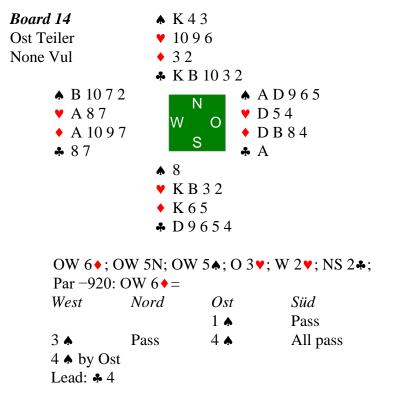
Auf Ausspiel bleibt W am Tisch klein und hat damit automatisch einen A-Stpper. In A die Bilder von der kurzen Seite zuerst spielen! Wichtig: im Gegenspiel immer die Partnerfarbe ausspielen und zurückspielen, ausser man hat etwas Besseres.



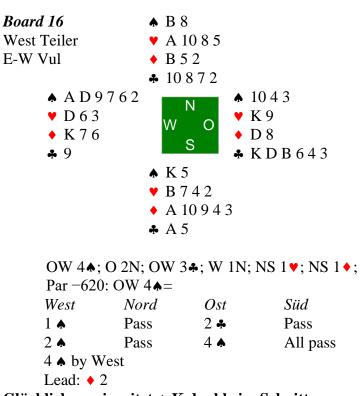
O sollte X auf 3 ★ sagen, danach kann W gleich auf 6SA springen. W zählt 12 Stiche und duckt deshalb nicht! Wenn er seine Gewinner in ♣ und ♥ abzieht sieht er bei N 7 ♠, 3 ♥ und 2 ♣ Karten, also kann N nur einen ♦ haben, der Schnitt auf die ♦ D bei S ist damit vorprogrammiert.

```
Board 15
                    ▲ 10 6
Süd Teiler
                    A K 4 3
N-S Vul
                    987
                    ♣ A K 6 4
      ▲ K9875
                               ♠ D 3 2
                        Ν
      7 7 6 5
                               ♥ B 10 9 8
                           О
      ♦ A 4 3
                               ♦ 62
                        S
                               ♣ B 10 5 2
      ♣ D3
                   ♠ AB4
                    ♥ D2
                    ♦ KDB105
                   4 987
     NS 5N; NS 5♦; NS 3♥; NS 2♠; NS 3♣;
     Par +660: NS 3N+2
       West
                 Nord
                            Ost
                                       Süd
                                       1 •
       1 🛦
                                       1 NT
                 Dbl
                            Pass
                 3 NT
                            All pass
       Pass
       3 NT by Süd
      Lead: ♠ 7
```

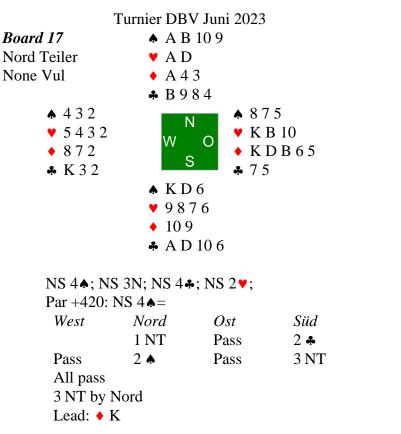
W könnte passen. S nimmt ♠ Ausspiel direkt mit, nachdem er am Tisch klein geblieben ist und entwickelt die ♠ Farbe. In ♥ später das Bild von der kurzen Seite zuerst spielen!



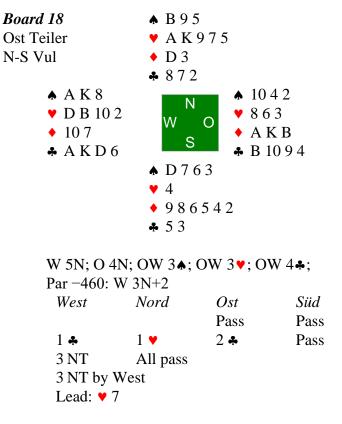
Die Schnitte in ♠ und ♦ führen hier zum Erolg. Mit 4 Trümpfen und einem Double kann W einladen zum Vollspiel.



Glücklicherweise sitzt & K double im Schnitt, so erreicht W 10 Stiche obwohl 3 Asse von obern heraus gegeben werden müssen. Mangels Übergängen kommt der Schnitt auf den & B nicht in Betracht, wäre aber nicht abwegig. S könnte anfangs für die ungereizten Farben kontrieren.



Mit 5 gemeinsamen Karten duckt N 2x in ◆. Danach kann er gefahrlos den ♣-Schnitt versuchen, den ♥-Schnitt darf er nicht machen, der würde an O verlieren.



W errechnet anhand der Elferregel, dass S keine höhere Karte als die ♥ 7 hat und legt am Tisc die ♥ 8. 11-7=4, 3 höhere Karten in der Hand, eine am Tisch. So kann W einen 2.♥-Stich entwickeln.