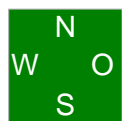


### Board 1

Nord Teiler  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			
Ausspiel: ♥ A			

### Board 2

Ost Teiler  
N-S in Gefahr

♠ A 7 4  
♥ B 7 6  
♦ B 7 6 2  
♣ A D 10

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
1 SA	Pass	2 ♥	Pass
2 ♠	Pass	Pass	Pass
Ausspiel: ♦ A			

Ost sieht, dass in Coeur maximal 2 Stiche zu holen sind, um den Kontrakt zu schlagen, braucht man 2 weitere. Der Dummy deutet darauf hin, dass der Alleinspieler die Trümpfe ziehen und dann auf die Treffs Verlierer abwerfen wird. Daher muss man aggressiv verteidigen und auf Karo wechseln, in der Hoffnung, dass West das A oder die D hat. Sollte der Alleinspieler beides haben, können wir den Kontrakt sehr wahrscheinlich sowieso nicht schlagen.

NS sollten hier nichts reizen. Süd ist zu schwach für 2 Coeur und Nord hat keine geeignete Hand für Kontra.  
Nachdem Karo-A den Stich gewinnt, sollte Süd auf Trumpf wechseln. Karo weiterzuspielen würde nur dem Gegner helfen. Es ist gut möglich, dass der Alleinspieler Verlierer loswerden möchte, indem er Coeurs auf der kurzen Trumpfseite schnappt. Das versuchen wir zu verhindern!  
Alternativ kann Süd auf Treff wechseln und Nord dann auf Trumpf, das reicht auch noch.

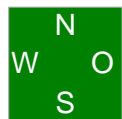
**Board 3**

Süd Teiler  
E-W in Gefahr

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

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



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	1 SA	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	Pass
Pass			
Ausspiel: ♣			

Mit nur 6 FP reizt Nord zunächst 1 SA und in der nächsten Runde die Coeurs. Süd muss passen, auch mit nur Single in Coeur - durch höher reizen wird es nicht besser. 2 Coeur sollte 1-2x fallen.

**Board 4**

West Teiler  
Alle in Gefahr

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

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



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
Ausspiel: ♣ 4			

Reizung nach 3 SA sollte unkompliziert sein. Man muss als Alleinspielerin entweder die Coeurs oder die Karos richtig machen. NS sollten sich die Treffs entwickeln.

**Board 5**

Nord Teiler  
N-S in Gefahr

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

♠ 7  
♥ K D 10 7  
♦ 10 8 7 6 5  
♣ 10 7 2



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

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	Pass	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	
Ausspiel: ♥ K			

**Board 6**

Ost Teiler  
E-W in Gefahr

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

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



♠ A 9 7 6 4  
♥ A 7 6  
♦ B 9 7 4 3  
♣ —

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	Pass
2 ♠	3 ♣	4 ♠	5 ♣
Pass	Pass	5 ♠	Pass
Pass	Pass		

Auf das Ausspiel sollte Ost nicht ohne nachzudenken positiv markieren. Man möchte gerne einen Karoschnapper bekommen und der beste Weg das zu erreichen ist, Coeur-A in Stich 1 zu legen und selbst Karo zu spielen. Der Alleinspieler spielt Trumpf, doch man kann mit einer Figur einsteigen, mit der zweiten zu Stich kommen und West mit Coeur-Dame dranbringen, um den erhofften Schnapper zu bekommen.

Schwierige Reizung mit den extremen Verteilungen. In 5 Pik zu landen und einmal zu fallen ist eine Möglichkeit, die hier passieren kann. Lässt man 5 Treff spielen, wird das auch fallen.

**Board 7**

Süd Teiler  
Alle in Gefahr

	♠ 4 3											
	♥ K 10 7											
	♦ B 8 7 2											
	♣ A D 8 7											
♠ K 8 7 6 5	<div style="display: inline-block; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		S		♠ A 9 2	
	N											
W		O										
	S											
♥ 9 8 6		♥ 5 4 3										
♦ 5 4 3		♦ A 9 6										
♣ 10 9		♣ K 5 4 3										
	♠ D B 10											
	♥ A D B 2											
	♦ K D 10											
	♣ B 6 2											

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
Ausspiel: ♠ 6			

Das Auspiel geht zum A und Ost sollte die Pik-9 fortsetzen (von 2 verbleibenden Karten die höhere). Diesen Stich muss West ducken, da man außerhalb von Pik keinen Eingang mehr hat. Ost kommt in Karo zu Stich und kann den dritten Pik zu den hohen Piks der Partnerin spielen.

**Board 8**

West Teiler  
Keiner in Gefahr

	♠ A B 9											
	♥ K 5 4 2											
	♦ K 9 8											
	♣ D 7 6											
♠ 10 6	<div style="display: inline-block; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		O		S		♠ K D 8 4	
	N											
W		O										
	S											
♥ D B 7 6		♥ 9 8 3										
♦ B 7 5		♦ D 10 6 3 2										
♣ K 8 3 2		♣ 9										
	♠ 7 5 3 2											
	♥ A 10											
	♦ A 4											
	♣ A B 10 5 4											

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	
Ausspiel: ♦ 3			

Reizung nach 3 SA und Alleinspiel sollten hier unkompliziert sein, man entwickelt die Treffs.

**Board 9**

Nord Teiler  
E-W in Gefahr

♠ 5  
♥ B 10 9 8 7 5  
♦ 9 6 5  
♣ 9 6 5

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

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♠	2 ♦
3 ♦	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♦ A

Aufgrund der Reizung muss Süd klar sein, dass Nord nicht viel haben kann. Wir spielen 3x Karo, Ost sticht die 3. Runde, nun haben O und S noch 4 Trümpfe. Spielt Ost nun Trumpf, muss Süd 2x ducken und erst die 3. Runde gewinnen. Nun hat der Dummy keine Trümpfe mehr und ein weiteres Karo zwingt Ost mit dem letzten Trumpf zu stechen, woraufhin Süd einen zweiten Trumpfstich macht.

**Board 10**

Ost Teiler  
Alle in Gefahr

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

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

♠ B 10 5  
♥ D B 10 2  
♦ A 10 7 2  
♣ A 2


<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	1 SA
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass

Ausspiel: ♣ K

Über NUF erreichen NS 4 Pik, der Kontrakt sollte erfüllt werden.

**Board 11**

Süd Teiler  
Keiner in Gefahr

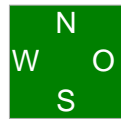
<p>♠ 7 6 4 ♥ 9 4 2 ♦ D 10 9 5 ♣ A 6 4</p>		<p>♠ A 9 8 2 ♥ K D 5 ♦ 6 4 3 2 ♣ D 10</p>	<p>♠ D B 3 ♥ B 10 8 ♦ 8 7 ♣ 9 8 5 3 2</p>
		<p>♠ K 10 5 ♥ A 7 6 3 ♦ A K B ♣ K B 7</p>	

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
Ausspiel: ♦ 10			

NS erreichen 3 SA, das Alleinspiel sollte kein Problem sein.

**Board 12**

West Teiler  
N-S in Gefahr

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

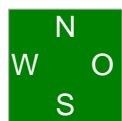
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass
Ausspiel: ♥ A			

Süd muss in Stich 1 die Coeur-Dame legen, um den Buben zu markieren. Darauf spielt Nord ein kleines Coeur weiter (die 9, um Lavinthal für Karo zu markieren) und Süd spielt Karo durch. Das ist der einzige Weg, den Kontrakt zu schlagen.

**Board 13**

Nord Teiler  
Alle in Gefahr

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



	♠ 10		
	♥ K D 7 3 2		
	♦ K B 4 3		
	♣ A 6 4		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	Pass	1 ♥
Kontra	3 ♥	4 ♠	Pass
Pass	Pass		
Ausspiel: ♥ K			

Kontra und 4 Pik sind aggressiv, aber im IMP-Turnier und in Gefahr möglich! Man sollte 2 Coeurs auf der kurzen Trumpfseite stechen, bevor man die Trümpfe zieht.

**Board 14**

Ost Teiler  
Keiner in Gefahr

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

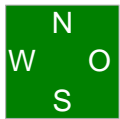


	♠ B 9 7 5 2		
	♥ 6 4		
	♦ 10 9 8 6		
	♣ A K		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		
Ausspiel: ♣ K			

Süd spielt zuerst den König, dann das Ass - diese ungewöhnliche Spielweise zeigt, dass man AK blank hat. Auf das A muss Nord mit einer hohen Treffkarte Lavinthal für Pik markieren, damit Süd das richtige Nachspiel findet, um den Schnapper zu bekommen.

**Board 15**

Süd Teiler  
N-S in Gefahr

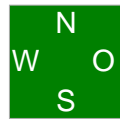
♠ K 8 6 3		♠ 10 9 7
♥ A 9 5		♥ D 6
♦ K 4 2		♦ D 9 6
♣ 10 6 2		♣ K D B 5 4
		♠ B 5
		♥ K B 8 4 2
		♦ 10 7 3
		♣ 9 7 3
		♠ A D 4 2
		♥ 10 7 3
		♦ A B 8 5
		♣ A 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
Ausspiel: ♠ 3			

3 SA ist der ganz normale Kontrakt, wird jedoch fallen (selbst bei Pik-Ausspiel hat man erst 8 Stiche und OW kommen rechtzeitig dran, um auf Coeur zu wechseln). Dafür muss Ost auf die Treffs Coeur markieren (z.B. Lavinthal mit einem kleinen Karo).

**Board 16**

West Teiler  
E-W in Gefahr

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	2 ♦	2 ♠
3 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		
Ausspiel: ♠ 10			

Man wird in 4 Coeur oder 3 SA von OW landen, beide Kontrakte sollten fallen.