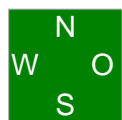


Board 1

Nord Teiler
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9 8 4
♥ B 7 4
♦ A K
♣ A 7

♠ K 6 5
♥ K D 6 3
♦ 9 7 2
♣ B 8 6



♠ 3
♥ A 10 9 2
♦ D B 10 8
♣ D 10 9 3

♠ A 7 2
♥ 8 5
♦ 6 5 4 3
♣ K 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Alle passen	

Ausspiel: ♦ D

Board 2

Ost Teiler
N-S in Gefahr

♠ B 8 5
♥ 10 4
♦ D 10 8 7
♣ B 9 8 7

♠ 10 9 4
♥ B 5 2
♦ K 9 5
♣ D 5 3 2



♠ A K 7 6 3
♥ D 8 7 6
♦ B 3
♣ A K

♠ D 2
♥ A K 9 3
♦ A 6 4 2
♣ 10 6 4

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	1 ♠	Kontra
3 ♠	Alle passen	2 SA	Pass

Ausspiel: ♥ A

Alleinspielplan: Den ersten Stich gewinnen und sofort Coeur spielen, mit dem Plan, den dritten Coeur auf der kurzen Trumpfseite zu stechen.

Gegenspielplan: West sollte den ersten Coeur gewinnen und erkennen, was der Alleinspielplan ist. Die Konsequenz daraus ist, dass man auf Trumpf wechselt, um hoffentlich Schnapper zu verhindern.

Die Alleinspielerin wird Pik-Schnitt probieren, West gewinnt mit dem König und spielt noch einmal Trumpf. Wenn nun Nord die zweite Coeurrunde spielt, muss West den Stich gewinnen und den dritten Trumpf spielen. Jetzt hat Süd keine Trümpfe mehr und es gibt keine Schnapper.

Reizung: Ost lädt zum Vollspiel ein (mit welchem Gebot hängt von den Absprachen ab) und West lehnt ab.

Auf das Ausspiel markiert Nord positiv, da man einen Schnapper haben möchte. Süd setzt mit Coeur-König und Coeur fort, Nord schnappt. Um Nord zu zeigen, welche Farbe fortgesetzt werden soll, gibt Süd in der dritten Coeurrunde ein Farbvorzugssignal: In diesem Fall mit der 9 für die höhere Farbe (Karo).

Mit Karo-A wieder am Stich spielt Süd die vierte Coeurrunde und Nord kann den Dummy überstechen, woraufhin der Kontrakt einmal fällt.

Board 3

Süd Teiler
E-W in Gefahr

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

♠ A K 10 9 8
♥ —
♦ K 9 5 4
♣ A 10 3 2

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

Reizung: Auf die Gegenreizung zeigt Ost eine mindestens einladende Hand mit Fit. West lehnt die Einladung ab.

Nord spielt Pik aus (Partners Farbe) und Süd gewinnt die ersten zwei Pikstiche. Das beste Nachspiel ist jetzt ein kleines Treff: Ost muss raten, wer das Ass und wer die Dame hat. Nach der Eröffnung von Süd sollte man den König legen, da die Punkte eher bei Süd zu erwarten sind, aber so gibt man der Alleinspielerin eine Chance, es falsch zu machen.

(gegen 4 Coeur kann man einfach die 4 Stiche mitnehmen)

Board 4

West Teiler
Alle in Gefahr

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

♠ 6 5 2
♥ K B 9 3 2
♦ D 6 5
♣ 10 6

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

Reizung: Nord eröffnet entweder 2 Treff oder 1 Pik (Zweifärber reizen sich leichter, wenn man auf 1er Stufe eröffnet) und in jedem Fall landet man in 4 Pik.

Das Vollspiel sollte leicht zu erfüllen sein, OW werden das Karo-A und einen Treffstich bekommen.

Board 5

Nord Teiler
Keiner in Gefahr

♠ K D B
♥ A B 2
♦ K 8 5 2
♣ 7 6 3

♠ A 6
♥ K D 10 9 7 3
♦ D 7 4
♣ K 4



♠ 5 4 3
♥ 8 6 5
♦ 10 9 6
♣ B 10 9 2

♠ 10 9 8 7 2
♥ 4
♦ A B 3
♣ A D 8 5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♠
2 ♥	Kontra	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Alle passen	

Ausspiel: ♥ K

Reizung: Kontra von Nord ist Support (3er Pik), wenn man das vereinbart hat.

Auf das Ausspiel gewinnt Nord mit dem Ass und Ost markiert negativ. Die Alleinspielerin spielt Trumpf und West sollte direkt mit dem Ass gewinnen.

Da jede andere Farbe etwas kosten kann, sollte West Trumpf zurückspielen. Hier gibt es keine Stiche zu entwickeln, man muss passiv verteidigen und die Alleinspielerin ihre Probleme selbst lösen lassen.

Board 6

Ost Teiler
E-W in Gefahr

♠ 9
♥ K B 9 6 2
♦ K 8 4
♣ D B 9 2

♠ D 8 5
♥ A 10 8 7 4 3
♦ 6 5
♣ 4 3



♠ K B 10 7 6 2
♥ D
♦ A B 9 2
♣ A K

♠ A 4 3
♥ 5
♦ D 10 7 3
♣ 10 8 7 6 5

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Alle passen

Ausspiel: ♥ 5

Süd spielt das Single aus und die Alleinspielerin gewinnt auf West mit dem Ass.

Alleinspiel: Die Alleinspielerin hat einige Karoverlierer und sollte direkt Karo spielen, um den Doppelschnitt zu machen bzw. Schnapper auf der kurzem Trumpfseite zu machen. Die 9 verliert an die 10.

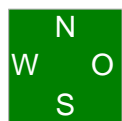
Gegenspiel: Süd sollte erkennen, was der Alleinspielplan ist. Um ihn zu verhindern, spielt man Trumpf-A und Trumpf nach. Jetzt kann man nur noch einen Schnapper auf der kurzen Trumpfseite machen und verliert noch einen Karostich.

Board 7

Süd Teiler
Alle in Gefahr

♠ 6 4
♥ 9 8 5
♦ B 10 8 4 2
♣ K 10 3

♠ K 8 7 3
♥ B 4 2
♦ D
♣ A D B 6 2



♠ A 10 9 2
♥ A K 10 6
♦ 9 7 3
♣ 8 5

♠ D B 5
♥ D 7 3
♦ A K 6 5
♣ 9 7 4

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
Kontra	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Alle passen
Ausspiel: ♦ B			

Reizung: Mit West sollte man auf jeden Fall Kontra sagen, um Spielbereitschaft in allen Farben zu zeigen. Darauf überruft Ost die Gegnerfarbe, um eine gute Hand zu zeigen (in diesem Fall eine gute Hand mit beiden OF). Auf 2 Pik kann man direkt 4 Pik sagen oder alternativ mit 3 Pik einladen.

In 4 Pik kann man sich die Treffs hochspielen und darauf Verlierer abwerfen und sollte bei der freundlichen Verteilung erfüllen.

Board 8

West Teiler
Keiner in Gefahr

♠ A 10 7
♥ 7 5 2
♦ 9 8
♣ B 9 8 7 5

♠ K D 4 3
♥ B 6
♦ A K D 2
♣ A 3 2



♠ B 6 5
♥ A D 10 9 3
♦ 10 6 5
♣ 6 4

♠ 9 8 2
♥ K 8 4
♦ B 7 4 3
♣ K D 10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
2 SA	Pass	3 ♣	Pass
3 ♠	Pass	3 SA	Alle passen
Ausspiel: ♣ X			

Reizung: Es ist Vereinbarungssache, ob man hier auch mit 4er Pik 2 SA reizt, um 18/19 zu zeigen. Möglich ist es auf jeden Fall, denn Ost hat noch die 3er Stufe, um etwas herauszufinden.

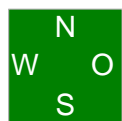
Treff-Ausspiel geht zur Dame, der König wird fortgesetzt. Die Alleinspielerin sollte die ersten zwei Runden ducken, um die Kommunikation zu unterbrechen. Das müssen auch NS realisieren und auf die dritte Treffrunde muss Nord ein Farbvorzugssignal geben (in diesem Fall: ein hohes Treff als Pik-Marke). Wenn die Alleinspielerin jetzt den Coeurschnitt probiert, kommt Süd zu Stich und spielt Pik weiter, damit Nord die Treffs abziehen kann.

Board 9

Nord Teiler
E-W in Gefahr

♠ A K 4
♥ D B 3
♦ A D 6 4
♣ 5 3 2

♠ 8 6
♥ 10 9 5 2
♦ 8 5 2
♣ A D B 9



♠ 9 2
♥ A K 8 6 4
♦ B 10 9
♣ 10 8 4

♠ D B 10 7 5 3
♥ 7
♦ K 7 3
♣ K 7 6

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

Ost spielt Coeur-A aus und das Single am Tisch wird sichtbar. In dieser Situation sollte die Coeurkarte von West ein Farbvorzugssignal sein, da das Coeur-Weiterspiel sehr wahrscheinlich sowieso nicht in Frage kommt. In diesem Fall legt West die Coeur-2, um Treff zu markieren.

Ost muss auf Treff wechseln, doch es ist auch wichtig, welche Treffkarte. Man muss hier die 10 "zum Schnitt vorlegen", denn würde man ein kleines Treff spielen, könnte die Alleinspielerin klein bleiben, West müsste den Stich gewinnen und könnte nicht noch einmal Treff spielen.

Board 10

Ost Teiler
Alle in Gefahr

♠ 10 6
♥ A 8 2
♦ D 9 8 5 4
♣ B 9 2

♠ K D 5 2
♥ B 10 7
♦ A K B
♣ A K 5

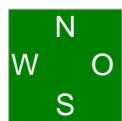


♠ A 8 7
♥ 6 5 4 3
♦ 7 6 3
♣ 6 4 3

♠ B 9 4 3
♥ K D 9
♦ 10 2
♣ D 10 8 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	Pass
2 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
Ausspiel: ♦ X			

Nach der 2 SA-Eröffnung landet man in 2 SA oder 3 SA von West. Das (normale) Karo-Ausspiel schenkt leider schon einen Stich. Versucht die Alleinspielerin jetzt, sich einen Coeurstich zu entwickeln (langfristig klappt das, wenn sie 3-3 stehen), wechselt man am besten auf Treff.

Board 11Süd Teiler
Keiner in Gefahr♠ 9 5 4 3
♥ K D 10 5 2
♦ B
♣ A D 7♠ 10 6
♥ B 4
♦ K 7 5 3 2
♣ 10 6 5 4♠ A K D 8 2
♥ A 9 6
♦ A 6
♣ B 9 3♠ B 7
♥ 8 7 3
♦ D 10 9 8 4
♣ K 8 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
Pass	1 ♥	Kontra	2 ♥
Pass	Pass	2 ♠	Alle passen
Ausspiel: ♥ X			

Ost kontriert zuerst, da die Hand zu stark für eine normale Gegenreizung ist. Mit 2 Pik zeigt man dann eine starke Hand, West passt trotzdem. NS sollten nicht auf die 3er Stufe gehen.

Board 12West Teiler
N-S in Gefahr♠ 7 6 4
♥ D 8
♦ A 10 9 8 4
♣ K D 8♠ D B 10 9 8 3
♥ 10 7 4
♦ 6 3
♣ A 3♠ K 5
♥ 9 5 3 2
♦ K 7 5
♣ 10 6 4 2♠ A 2
♥ A K B 6
♦ D B 2
♣ B 9 7 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♠	Pass	Pass	Kontra
Pass	3 ♦	Pass	3 SA
Alle passen			
Ausspiel: ♠ D			

Reizung: Nach der Weak Two Eröffnung kontriert Süd in letzter Position. Spielt man Lebensohl, zeigt 3 Karo von Nord jetzt eine konstruktive Hand. Spielt man kein Lebensohl, sollte Nord evtl. 3 Pik reizen. Mit Extrastärke und Pikstopper reizt Süd 3 SA.

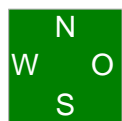
Auf das Auspiel muss Ost den König legen, um die Farbe nicht zu blockieren. Süd duckt die erste Runde und gewinnt die zweite. Auf diese zweite Pikrunde muss West ein Farbvorzugssignal geben, um zu zeigen, wo man einen Eingang hat. In diesem Fall ist das ein kleines Pik, um Treff zu markieren. Ost kommt mit Karo-König zu Stich, spielt Treff und West kann die Pikstiche abziehen.

Board 13

Nord Teiler
Alle in Gefahr

♠ A K B 3
♥ A B 8 2
♦ B 9 6
♣ 9 5

♠ 9 7 5 4
♥ K 9
♦ A K 10 5 2
♣ 10 8



♠ D 10
♥ 6 5 3
♦ 7 4 3
♣ A K B 4 3

♠ 8 6 2
♥ D 10 7 4
♦ D 8
♣ D 7 6 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Alle passen	
Ausspiel: ♦ A			

Keine spannende Hand, man sollte 2 Coeur erfüllen.

Board 14

Ost Teiler
Keiner in Gefahr

♠ D 6
♥ 8 6 3 2
♦ A K 10 6 5
♣ 6 3

♠ K 10 8 2
♥ A B 9 5
♦ D B 9
♣ A 2



♠ A 9 7 3
♥ K D 10 7
♦ 8 4
♣ 10 8 7

♠ B 5 4
♥ 4
♦ 7 3 2
♣ K D B 9 5 4

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
1 SA	Pass	2 ♣	Kontra
2 ♥	Pass	4 ♥	Alle passen
Ausspiel: ♦ A			

Nach einer normalen Staymansequenz landet man im Vollspiel. Kontra auf 2 Treff von Süd ist möglich und macht das Gegenspiel leichter!

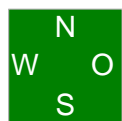
Die Gegenspielstrategie muss hier sein, passiv zu verteidigen. Auf diese Weise bekommt man 2 Karos, 1 Treff und 1 Pikstich. Auf keinen Fall dürfen NS Pik spielen oder abwerfen.

Board 15

Süd Teiler
N-S in Gefahr

♠ A D 8 4
♥ 9 8 6 4
♦ 8 7
♣ 6 5 2

♠ K 9 6 5
♥ 3
♦ D B 10 5 4
♣ A B 4



♠ B 2
♥ D B 10 7 5
♦ K 6 3
♣ 10 9 8

♠ 10 7 3
♥ A K 2
♦ A 9 2
♣ K D 7 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	3 ♦	Pass	3 SA
Alle passen			
Ausspiel: ♥ X			

Ein normales 3 SA von NS.

Board 16

West Teiler
E-W in Gefahr

♠ D 8
♥ K D 9 4
♦ K B 10 2
♣ K 8 7

♠ A 6 5 4
♥ A
♦ 9 8 6 5 3
♣ 9 6 5



♠ B 9 7
♥ 8 2
♦ A 4
♣ A D B 10 4 3

♠ K 10 3 2
♥ B 10 7 6 5 3
♦ D 7
♣ 2

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

Ein normales 3 SA von OW.