



# Lektion 12

# Der Plan im Gegenspiel

## Empfohlene Materialien:

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Trumpfpromotion

Trumpfpromotion bedeutet, dass die Gegenspieler einen Trumpfstich erzielen, der ihnen normalerweise nicht zusteht. Das kann durch Überstechen geschehen, wenn der Alleinspieler noch bedienen muss. Eine weitere Möglichkeit ist, den Alleinspieler zu zwingen, hoch vorzustechen. Danach kann er nicht mehr alle Trümpfe der Gegenspieler abziehen.

Damit eine Trumpfpromotion wirkungsvoll ist, müssen die Gegenspieler um jeden Preis Ihre hohen Stiche in den anderen Farben abziehen, da diese sich sonst in Luft auflösen.

### a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr keiner

	<b>N</b>	
	♠ A K	
	♥ A 10 7 6	
	♦ D B 10	
	♣ K D 9 8	
<b>W</b>		<b>O</b>
♠ 9 8 4		♠ 10 7 2
♥ K 8		♥ 9 5
♦ 9 3		♦ A K 6 5 4 2
♣ B 7 6 5 4 2		♣ A 3
	<b>S</b>	
	♠ D B 6 5 3	
	♥ D B 4 3 2	
	♦ 8 7	
	♣ 10	

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♣	1 ♦
1 ♠	---	2SA	---
4 ♥	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦ 9, O erkennt 3 sichere Stiche (2 in ♦ und 1 in ♣) für die Gegenspieler. Um den Kontrakt zu schlagen, könnte ein Überschnapper (Trumpfpromotion) in ♦ erfolgen. Dazu müssen aber erst alle Gewinner kassiert werden. Also nehmen Sie auf O ♦ K, spielen ♣ A und ♦ A und danach erneut ♦. S ist machtlos, da der ♥ K einen Stich gewinnt. Normalerweise wäre ♥ K durch den Impass verloren gegangen.

### d.) Ergebnis      4♥-1 -50

# Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Trumpfpromotion)

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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

14  
3 8  
15

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ 6

**O spielt 3 ♥-Runden, dadurch erhält W 2 ♠-Stiche, wenn ♠ D nicht überstochen wird.**

## Trumpfpromotion

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

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

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

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

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

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

6  
17 7  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♠ A

**N muss die 4.(!!)♠-Runde mit ♥ D vorstechen, dann macht S einen Trumpfstich mit ♥ B:**

## Trumpfpromotion

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

♠ 8 6 5  
♥ A B 6 4 3  
♦ K 8 2  
♣ A B

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

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

♠ A B 9 4  
♥ D 10 7  
♦ D B 5 4  
♣ 9 4

13  
10 5  
12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	2 ♦ <sup>1</sup>	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

1. neue Unterfarbe forcing  
4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ K

**Vorstechen mit ♥ 9 auf die 4.(!!) ♠-Runde sichert W einen Trumpfstich.**

## Trumpfpromotion

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ 7 3  
♥ 9 3  
♦ D 10 9 3  
♣ D B 10 3 2

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

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

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

15  
10 5  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♠	X <sup>1</sup>	Pass	3 ♥ <sup>2</sup>
Pass	4 ♥	Pass	Pass

1. Informationskontra  
2. konstruktive Hand, sonst Lebensohl

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

**Ziel O/W: Trumpfpromotion  
Plan S: Verlierer auf Verlierer**

# Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Trumpfpromotion)

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

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

12	♠ 8 6 5
2 13	♥ A K 7 6 5
13	♦ K D B 7
	♣ 5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	1 ♠	2 ♥
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ 9

W muss die 3. ♠ Runde mit ♥ D stechen, um einen Trumpf beim Partner (♥ B) zu pronovieren. Vorher kann O das ♣ A abziehen und hoffen, dass der Partner kooperiert.

## Trumpfpromotion

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

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

4	♠ 10 7 2
6 19	♥ 9 5
11	♦ A K 6 5 4 2
	♣ A 3

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

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♦ A

Die 3. ♦-Runde kann N mit ♥ K überstechen, vorher muss allerdings ♣ A abgezogen werden, sonst kann der Alleinspieler sich mit "Verlierer auf Verlierer" retten.

## Trumpfpromotion

**Board 7**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

9	♠ A B 7
13 2	♥ A D 6 4 2
16	♦ A 5
	♣ B 9 8

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♣	3 ♥	Pass	4 ♥

alle passen  
4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ A

In der 3. Runde droht O, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft S einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpfe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere Schnitt (Nach welcher Seite ist er richtig???) wird vermieden.

## Verlierer auf Verlierer

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

1	♠ A K D 9 8
13 12	♥ 7 6 4 3
14	♦ 5 2
	♣ K D

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♥	1 ♠
Pass	Pass	X	Pass
2 ♥	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 ♥	Pass

4 ♥ von Ost  
alle passen

O/W erreichen den ambitionierten Kontrakt von 4 ♥, da kein Stopper in ♠ vorhanden ist und damit 3 SA aussichtslos wäre. Nun muss vorsichtig gespielt werden, da die Haupthand nur 4 Trümpfe hat. Also muss auf die 3. ♠-Runde ein Verlierer (♦ oder ♣) abgeworfen werden.

## Verlierer auf Verlierer

# Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Trumpfpromotion)

**Board 9**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

♠ K 5 4 3  
♥ K 9 4  
♦ 10 9 3  
♣ 9 8 3



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

10  
6 11  
13

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

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♠ <sup>1</sup>	Pass	2 SA <sup>2</sup>
Pass	3 ♣ <sup>3</sup>	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ A

Der Schnitt auf den ♠ König muss sitzen. Das zum 4. Stich ausgespielte ♥ gewinnen Sie am Tisch mit dem ♥ A. Sie spielen ♠ B und legen die ♠ 6 aus der Hand, der Schnitt gewinnt. ♠ 2 wird nachgespielt und der Impass wiederholt, aber West bedient nicht mehr. Ost hat noch ♠ K und ♠ 5, gewinnt also anscheinend einen Trumpfstich.

## Trumpfverkürzung

**Board 10**  
Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

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

♠ K 9 6  
♥ 8 7 4  
♦ K 8 7 3  
♣ K 8 5



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

9  
9 16  
6

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

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	3 ♣ <sup>1</sup>	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Versuchsgebot  
4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ D

W hebt die 1 ♠-Eröffnung seines Partners auf 2 ♠ und zeigt damit 6-10 FV und einen Fit mit min. 3 ♠-Karten (hier 9 FV). Mit 18 FV lädt W mit 3 ♣ (Versuchsgebot, zeigt Farbe mit ♣-Verlierern) zum Vollspiel ein. W trotz 4333-Verteilung nimmt an, da er 3 schöne Figuren, Maximum und ♣-Werte hat.

## Trümpfe nutzen

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

♠ 8 7  
♥ 4 3  
♦ 4 3 2  
♣ A 7 6 5 4 3

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



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

4  
3 6  
27

♠ A K D B 10 9  
♥ A K 2  
♦ A K  
♣ K 2

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♦	Pass	7 ♠

alle passen  
7 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♠ 2

Nach der Assfrage reizt S 7 ♠. Bei Ansicht des Dummys nach dem passiven Trumpfausspiel zählt der Alleinspieler nur einen Verlierer: ♥ 2. Diese kann aber am Tisch gestochen werden. **Trümpfe sinnvoll nutzen**

**Board 12**  
Teiler West  
N-S in Gefahr

♠ —  
♥ D B 10  
♦ D 10 6 5 2  
♣ K B 7 4 2

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



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

9  
9 13  
9

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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	2 SA <sup>1</sup>	Pass
3 ♦ <sup>2</sup>	Pass	4 ♠	alle passen

1. fragt nach Stärke des Weak Two, "Feature"  
2. kein Minimum, Nebenwert in ♦  
4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ D

**W zählt Verlierer in Trumpf (♠ D), 2 in ♥ und 2 in ♦. Die ♦-Verlierer können am Tisch gestochen werden. Wichtig dabei ist, dass S nicht überstechen kann und danach den letzten Trumpf des Tisches entfernt. Also wird zuerst mit ♠ K gestochen.**

## Trümpfe sinnvoll nutzen

# Gegenspiel

## Lektion 12 – Plan im Gegenspiel – 03.04.2022

# Schnapper im Gegenspiel

Auch die Gegenspieler können Trümpfe im Gegenspiel einsetzen. Dazu kann oft der Tempovorteil (Auspiel) ausgenutzt werden (Singleausspiel).

Für ein Singleausspiel müssen wichtige Bedingungen erfüllt sein:

- Sinnvolle Trumpfhaltung (A x x, x x x, K x x)
- Punkte beim Partner (Partner muss ans Spiel kommen)

**Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen bestmöglichst genutzt werden.**

### α.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

	<b>N</b>	
	♠ D 10 7	
	♥ D 3	
	♦ D B 10 2	
	♣ K B 4 3	
<b>W</b>		<b>O</b>
♠ 6 5 2		♠ B 9
♥ 10 9 6 4		♥ B 8 5
♦ K 9 7 6 3		♦ A 8 5
♣ 2		♣ A 8 7 6 5
	<b>S</b>	
	♠ A K 8 4 3	
	♥ A K 7 2	
	♦ 4	
	♣ D 10 9	

### β.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	---	3 ♠	---
4 ♠	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und signalisiert ♦. Sie spielen ♦3 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

### d.) Ergebnis      4♠-1 -50

## Gegenspiel

### Lektion 12 – Plan im Gegenspiel – 03.04.2022 – Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

## Gegenspiel

Lektion 12 – Plan im Gegenspiel – 03.04.2022 – Lösungen zu den Aufgaben

1. ) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
<b>Lösung: ♣10</b>	Alleinspieler		<b>Lösung: ♣3</b>	Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
<b>Lösung: ♣5</b>	Alleinspieler		<b>Lösung: ♣9</b>	Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

1. 1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man, in welcher Farbe man einen Einstich hat

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

5. Ungewöhnliche Ausspiele (nicht die gereizte Farbe)
6. Ausspiele gegen die Vereinbarungen (AK) und dann Single
7. Längenmarkierungen
8. Verteilungen auszählen
9. Trumpfmarkierungen



## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Schnapper)

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

16  
10 3  
11

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

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



West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL  
Fit in ♠, 11-12 FV  
mit 17 FV reizt N das Vollspiel  
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte  
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 8 markiert  
♥ = hohe Karte = höhere Restfarbe = ♥  
O sticht  
... und setzt ♥ fort  
Partner gewinnt mit dem ♥ A  
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper  
Der Kontrakt ist gefallen.

**Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel**

**Board 2**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

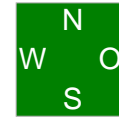
♠ A K 8 4 3  
♥ A K 7 2  
♦ 4  
♣ D 10 9

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

16  
10 3  
11

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

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



West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL  
Fit in ♠, 11-12 FV  
mit 18 FV reizt N das Vollspiel  
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte  
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert  
♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦  
O sticht  
... und setzt ♦ fort  
Partner gewinnt mit dem ♦ A  
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper  
Der Kontrakt ist gefallen.

**Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel**

## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Schnapper)

### Board 3

Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

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

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

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

♠ 7 6 3  
♥ A K 8 6 2  
♦ 9 7 6 3 2  
♣ —



West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in ♥

S zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in ♠

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

S setzt mit ♥ fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird

das gewünschte Rückspiel markiert = niedrige Karte =

niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♣

Normalerweise würde N ♦ spielen, aber er vertraut S und

wechselt auf ♣.

S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

### Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

### Board 4

Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

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

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

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

♠ 7 6 3  
♥ A K 8 6 2  
♦ —  
♣ 9 7 6 3 2



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

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in ♥

S zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in ♠

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

S setzt mit ♥ fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird

das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe

Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♦

Normalerweise würde N ♣ spielen, aber er vertraut S und

wechselt auf ♦.

S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

### Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

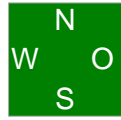
## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Schnapper)

### Board 5

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

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



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

14  
11 1  
14

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ <sup>1</sup>	4 ♥	alle passen	

1. Michaels Präzis

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♦-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♦

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen

**Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel**

### Board 6

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

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



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

14  
11 1  
14

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ <sup>1</sup>	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

1. Michaels Präzis, zeigt 5-5 in ♠ und ♣

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♣-Rückspiel = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♣

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen.

**Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel**

## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Schnapper)

### Board 7

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ 8 4 2

♣ A 9 6 2

♠ B 9 6

♥ A 10 8 4

♦ A B

♣ K D B 8



♠ D 8 5 3

♥ K 7 5 3 2

♦ K D 10

♣ 5

12  
16 10  
2

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe  
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er ♥

Fit und 14 FV

Auspiel ♠ A von ♠ AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt ♠ fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird ♣ markiert = niedrige Karte = niedrige

Restfarbe (Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt ♣ fort

N übernimmt mit ♣ A...

... und setzt erneut ♠ fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen  
Trumpfstich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

### Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

### Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ A 4 2

♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6

♥ A 10 8 4

♦ B 8

♣ A K D B



♠ D 8 5 3

♥ K 7 5 3 2

♦ K D 10

♣ 5

12  
16 10  
2

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe  
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er ♥

Fit und 14 FV

Auspiel ♠ A von ♠ AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt ♠ fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird ♦ markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe  
(Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt ♦ fort

N übernimmt mit ♦ A...

... und setzt erneut ♠ fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen  
Trumpfstich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

### Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Schnapper)

### Board 9

Teiler Nord  
O-W in Gefahr

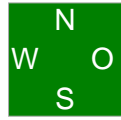
♠ A K 9 7  
♥ 9 8  
♦ A 10  
♣ 7 5 4 3 2

♠ D B 8

♥ A D 10 4 3

♦ 9 8 5

♣ K 6



♠ 10 5 4 3

♥ B 7 2

♦ K D 6 2

♣ 9 8

♠ 6 2

♥ K 6 5

♦ B 7 4 3

♣ A D B 10

12  
11 6  
11

West Nord Ost Süd

1 ♥ Pass 3 ♥

alle passen

3 ♥ von Nord  
Auspiel: ♦ K

### Board 10

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

♠ A 6

♥ A B 5 4 3

♦ B 8 6 3 2

♣ 8



♠ K 10 9 7 5

♥ 8 7

♦ A K 5

♣ K B 5

♠ 4 2

♥ K D 10 9

♦ D 10

♣ 9 6 4 3 2

10  
9 14  
7

West Nord Ost Süd

3 ♠ Pass 1 ♠ Pass 4 ♠ alle passen

4 ♠ von Ost  
Auspiel: ♥ K

5er ♥, 12-22 FL

♥-Fit 11-12 FV (11 FP + 1 VP für Doubleton in ♠)  
keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzugehen, da die  
Vollspielstärke nicht erreicht wird.

Ausspiel ♦ K, bei Farbspielen ist das Auspiel von 2er  
Sequenzen gut möglich, da ein Spielziel oft das  
Entwickeln von Figurenstichen

W nimmt das ♦ A! So sichert er für die Gegenspieler 3  
♦-Stiche, ansonsten blockiert die ♦-Farbe und der  
Alleinspieler wirft den ♦-Verlierer auf ♣ ab.

...also ♦ zurück

O übernimmt

und gibt seinem Partner einen Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

Der Kontrakt ist gefallen, bevor der Alleinspieler einmal  
am Spiel war.

5er Farbe, 12-22 FL

verspricht 11-12 FV und Fit in ♠ (9 FP + 2 VP für den 9.  
Trumpf + 1 VP für Doubleton ♥)

mit 15 FV spekuliert O auf ein Vollspiel.

Ausspiel ♥ K von ♥ KD109 (höchste Karte einer  
durchbrochenen Sequenz)  
N übernimmt mit dem ♥ A, um den richtigen Spielplan  
zu steuern.

Er kann einen ♣-Schnapper erzielen, also wird ♣  
gespielt.

♣-Spiel ist bei der Haltung des Tisches normalerweise  
sehr schlecht, also wird Partner ein Singleton gehabt  
haben.

Nun muß N sofort das Trumpf A spielen, damit noch ein  
Trumpf zum Stechen verbleibt.

Danach kann der Partner mit ♥ erreicht werden (♥ K hat  
ja die ♥ D versprochen)

...und der Faller wird mit dem ♣-Schnapper realisiert

## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel (Schnapper)

**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

11	♠ A K B 7 5
7 10	♥ 9 8
12	♦ K B 10 7 6
	♣ 8

NS 3♠; OW 3♥; OW 4♣; NS 3♦;  
Par -100: NS 4♦×-1; NS 4♠×-1

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ K

**Entgegen der Vereinbarung** (höchste einer Sequenz) beginnt W mit ♥ K. Der Wechsel danach auf ♦ 8 zeigt eindeutige ein Single, durch ♦-Schnapper wird das Spiel geschlagen.

**Single-Anzeige durch ungewöhnliches Ausspiel**

**Board 12**  
Teiler West  
N-S in Gefahr

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

0	♠ B
21 11	♥ D 10 3
8	♦ A 10 7 6 2
	♣ B 5 4 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 SA	Pass	3 ♥ <sup>1</sup>	Pass
4 ♠ <sup>2</sup>	Pass	4 SA <sup>3</sup>	Pass
5 ♣ <sup>4</sup>	Pass	5 ♦ <sup>5</sup>	Pass
6 ♣ <sup>6</sup>	Pass	6 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. Transfer auf ♥
2. Superakzeptanz, Fit und Maximum
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
5. Frage nach Trumpfdame
6. Trumpfdame und ♣ K; kein ♦ K und kein ♥ K

6 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♦ 9

"Wer Single ausspielt bei nem Schlemm, ist arm od plem plem!"

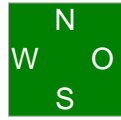
6 SA ist hier erfolgreicher.

# Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

20  
9 5  
6

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

NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♠; NS 1♥;  
Par +130: NS 2♣+2; NS 2♦+2

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

1. Puppet Stayman

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

**O muss ♣ K ducken, um die Verbindung zum Tisch abzuschneiden.**

**Board 2**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

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

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



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

4  
9 17  
10

♠ 9 8 7 6  
♥ 8  
♦ A K D B 8  
♣ 10 7 6

OW 3♠; OW 2♥; OW 1N; NS 1♦; OW 1♣;  
Par -140: OW 1♠+2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	2 ♦
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ A

**Fortgesetztes ♦-Spiel kürzt den Alleinspieler in der langen Trumpfhand und er verliert die Trumpfkontrolle,**

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

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

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



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

10  
7 8  
15

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

OW 2♠; N 2♦; OW 1♥; S 1♦; NS 1♣;  
Par -100: N 3♦×-1

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

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ B

**O markiert auf den ersten Stich mit ♦ 8 Lavinthal für ♠-Wechsel. W sollte dann ♠ 10 spielen, wenn er das nächste Mal am Spiel ist.**

**Board 4**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

16  
11 11  
2

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

OW 3♥; NS 4♦; OW 2N; OW 2♠;  
Par +100: OW 4♥×-1

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	1 SA	X <sup>1</sup>	2 ♦ <sup>2</sup>
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

1. Strafkontra  
2. Rettungsversuch  
4 ♥ von West  
Ausspiel: ♥ 3

**Nur Trumpfausspiel und fortgesetztes Trumpfnachspiel schlägt das Vollspiel.**

## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

**Board 5**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

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

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

16  
8 8  
8

NS 3♥; NS 2N; NS 2♣; NS 1♠; OW 1♦;  
Par +140: NS 1♥+2

West	Nord	Ost	Süd
	1♥	Pass	2♥
Pass	3♦ <sup>1</sup>	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

1. Versuchsgebot mit Verlierern

4♥ von Nord  
Ausspiel: ♥ 4

**Nach der Reizung kann O auf Trumpfausspiel kommen.**

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

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

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

1  
10 15  
14

O 5♠; W 3♠; O 4♦; W 3♦; O 1N; NS 2♣; NS 1♥;  
Par -650: O 5♠=

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	1♥
1♠	Pass	2♣	Pass
3♠ <sup>1</sup>	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

1. einladend mit 6er Länge  
4♠ von West  
Ausspiel: ♥ 2

**S gewinnt mit ♥ B und muss mit ♠ 5 fortsetzen, um Schnapper zu verhindern und die Trumpfkontrolle zu behalten.**

**Board 7**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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

0  
10 14  
16

OW 3♠; NS 2N; OW 3♦; NS 2♣; OW 1♥;  
Par -100: NS 3N×-1

West	Nord	Ost	Süd
		1♠	2♣
2♠	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

4♠ von Ost  
Ausspiel: ♣ A

**Fortgesetztes ♣-Spiel kürzt die Trumpflänge des Alleinspielers.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

8  
12 14  
6

OW 3♠; OW 3♣; OW 1♥; NS 1♦;  
Par -140: OW 2♠+1

West	Nord	Ost	Süd
		4♠	Pass
1♠	2♦		
Pass	Pass		

4♠ von West  
Ausspiel: ♦ A

**N muss rechtzeitig auf ♥ Wechseln, Kombination aus Positiv/Negativ- und Lavinthal-Markierung.**



## Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

**Board 9**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

♠ 7  
♥ 9 7 6 5 4 3  
♦ 6 3 2  
♣ 8 7 2



19  
0 14  
7

NS 3♠; NS 1N; NS 2♣; NS 1♥; OW 1♦;  
Par +140: NS 2♠+1

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ A

**Fortgesetztes ♦-Spiel forciert die lange Trumpfhand.**

**Board 10**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

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

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

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

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



8  
8 17  
7

OW 3♥; OW 2N; NS 2♦; OW 2♣; NS 1♠;  
Par -140: OW 2♥+1

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

**Ausspiel ♣ K von ♣ AK zeigt ein Single in einer Nebenfarbe oder ♣ AK blank wie hier, N gibt erst ♣ 2 negativ und dann ♣ 9 Lavinthal für ♠. Ein ♣-Schnapper schlägt den Kontrakt**

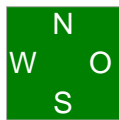
**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ A K  
♥ A 10 7 6  
♦ D B 10  
♣ K D 9 8

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



6  
11 4  
19

NS 4♠; NS 3♥; O 1♦; Par +420: NS 4♠=

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

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♦ 9

**Bevor der Partner den ♦-Überschnapper bekommt, muss W ♣ A kassieren, da der Alleinspieler sonst mit Verlierer auf Verlierer gewinnt.**

**Board 12**  
Teiler West  
N-S in Gefahr

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

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

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

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



11  
8 16  
5

OW 3N; OW 3♠; OW 4♦; OW 1♥; NS 1♣;  
Par -400: OW 3N=

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

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ A

**Nach Zugabe von ♥ D von S gelingt eine Trumpfpromotion für den 4. Stich im Gegenspiel.**