

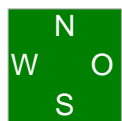
Thementurnier Alleinspiel I 19.11.2022

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6
♥ A K D B 10 5
♦ K 9
♣ K 5 3

♠ 10 8 4
♥ 9 8 2
♦ D B 6 3
♣ D B 2



♠ A B 9 3
♥ 7 4
♦ A 10 7
♣ 10 9 8 4

16
6 9
9

♠ K D 5 2
♥ 6 3
♦ 8 5 4 2
♣ A 7 6

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	1 ♠
alle passen	3 ♥	Pass	4 ♥
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♣ 10			

O spielt ♣ 10 aus, N zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Expass nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn das ♠ A bei O sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der Trumpf erreicht N wieder die Hand und spielt erneut ♠. Nach ♣ A folgt dann ♠ D.

ABWERFEN

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ 9 8 7 3
♦ 3 2
♣ D 9 8 5 2

♠ 9 8 5
♥ A 6 5
♦ A 10 9 8
♣ A B 10



♠ A 7 6
♥ K D B 10
♦ K B 7 6
♣ 4 3

2
13 14
11

♠ K D B 10 4
♥ 4 2
♦ D 5 4
♣ K 7 6

OW 5N; OW 5♥; OW 5♦; OW 2♠; OW 3♣;
Par -460: OW 3N+2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	1 ♦	1 ♠
3 SA von Ost		3 SA	alle passen
Ausspiel: ♠ K			

O duckt ♠ K nach der 7er-Regel einmal und spielt dann ♦ zur ♦ 8 am Tisch. Das Spiel wird gewonnen, auch wenn der ♦-Schnitt daneben ginge.

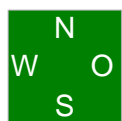
GEFÄHRLICHER GEGNER

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 7 6
♥ A D 10 3
♦ A K 5
♣ K 10 6

♠ 10 9 3 2
♥ 4 2
♦ D B 10 9 8
♣ 7 4



♠ D B 8
♥ B 9
♦ 7 6 2
♣ D 8 5 3 2

19
3 6
12

♠ A 5 4
♥ K 8 7 6 5
♦ 4 3
♣ A B 9

West	Nord	Ost	Süd
Pass	4 SA	Pass	1 ♥
Pass	6 ♥	alle passen	5 ♣
6 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♦ D			

S sieht einen sicheren ♠-Verlierer und einen möglichen ♣-Verlierer. Er zieht die Trümpfe, eliminiert die ♦ und spielt ♠ A+♠ K und setzt den Gegner mit dem letzten ♠ an den Stich. Der muss ♣ lösen oder in die Doppelchicane spielen.

ELIMINATION + ENDSPIEL

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B 10 9 2
♥ 9 3 2
♦ 8 5
♣ D 6

♠ A 6
♥ A 6 5 4
♦ 7 6
♣ A K B 5 4



♠ 4 3
♥ K 8 7
♦ A K B 10 4
♣ 7 3 2

8
16 11
5

♠ 8 7 5
♥ D B 10
♦ D 9 3 2
♣ 10 9 8

OW 6♣; OW 5♥; OW 4N; OW 5♦; OW 1♠;
Par -1370: OW 6♣=

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	2 ♠	3 ♦	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ K			

W spielt zuerst ♣ von ober, da er in der ♣-Farbe mehr Karten hat. Wenn ♣ D nicht umfiele würde er danach ♦-Schnitt versuchen.

KOMBINATION VON CHANCEN

Thementurnier Alleinspiel I 19.11.2022

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D B 7 6
♥ A 4 3
♦ K 7
♣ 10 8 2

♠ 9 8 2
♥ 5 2
♦ D 3 2
♣ A K 6 4 3



♠ 5 3
♥ D B 10 9 8
♦ B 10 4
♣ B 9 7

13
9 5
13

♠ A 10 4
♥ K 7 6
♦ A 9 8 6 5
♣ D 5

NS 5♠; NS 3N; NS 4♦; NS 2♥; NS 1♣;
Par +650: NS 4♠+1

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

alle passen
4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ D

N nimmt ♥ Ausspiel in der Hand, zieht 2x Trumpf mit ♠ B + ♠ 10 und spielt danach ♦ K und ♦ zum ♦ A, um einen ♦ hoch zu stechen. Mit ♠ A wird der Tisch erreicht für 11 Stiche.

HOCHSPIELEN DER NEBENFARBE

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 3 2
♥ 10 9 8 6 5
♦ 10 9 2
♣ A 8 2

♠ 6 5 4
♥ A D B 7
♦ 5 4 3
♣ K D B



♠ K D B 10 9
♥ K
♦ A 7 6
♣ 10 5 4 3

4
13 13
10

♠ A 8 7
♥ 4 3 2
♦ K D B 8
♣ 9 7 6

OW 4♠; OW 2N; OW 3♣; OW 1♥; OW 1♦;
Par -620: OW 4♠=

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

4 ♠
4 ♠ von Ost
alle passen
Ausspiel: ♦ K

O sieht nach ♦-Ausspiel 4 Sofortverlierer. Er muss sofort ♥ K am Tisch mit dem ♥ A übernehmen und auf die anderen ♥-Figuren 2x ♦ abwerfen. Erst danach kann er die Trümpfe ziehen.

ABWERFEN

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 5 4 3
♥ A K B
♦ K 6
♣ A 9 8 7

♠ 10 9 6 2
♥ 2
♦ D B 2
♣ D 6 4 3 2



♠ D B 8
♥ 8 7 6 3
♦ 10 9 8 7
♣ B 10

19
5 4
12

♠ K 7
♥ D 10 9 5 4
♦ A 5 4 3
♣ K 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
Pass	4 SA	Pass	5 ♦
Pass	6 ♥	alle passen	

6 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ 10

S nimmt das Ausspiel und zählt 11 sichere Stiche. 2 mehr können durch Schnapper am Tisch generiert werden. Also zieht er alle hohen Karten ab und sticht danach hin und her.

CROSS RUFF

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K B 9 6 3
♥ 8 7 6
♦ A 4
♣ 10 8 7

♠ A 7
♥ K D 10 9
♦ K D B 6
♣ D 5 4



♠ 10 8 4 2
♥ A 4
♦ 10 9 8 7 5
♣ K B

8
17 8
7

♠ D 5
♥ B 5 3 2
♦ 3 2
♣ A 9 6 3 2

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

3 SA
3 SA von West
alle passen
Ausspiel: ♠ 6

W nimmt den ersten ♠, da N mit einer kompletten Sequenz ein Bild ausgespielt hätte und S nach der Elferregel nur eine höhere Karte als die ♠ 6 hat. Die ♠ 10 ist dann noch ein Stopper.

(NICHT-) DUCKEN

Thementurnier Alleinspiel I 19.11.2022

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A K B 10 9 8

♥ 3 2

♦ K D

♣ A 3 2

♠ D 6 5 4
♥ A 4
♦ A 7 6 5
♣ 6 5 4



♠ 7
♥ K 7 6 5
♦ B 10 9 8
♣ 10 9 8 7

17
10 4
9

♠ 3 2
♥ D B 10 9 8
♦ 4 3 2
♣ K D B

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	1 SA
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♦ B

W greift ♦ B an, den Partner mit ♦ A übernimmt und ♦ zurückspielt. N hat noch 2 weitere Verlierer in ♥. Also darf in der Trumpffarbe kein Stich abgegeben werden. Mit 8 Karten ohne ♠ D wird geschnitten. Da ein 4-1 Stand möglich ist 2 x mit ♣ zum Tisch gehen und auf die ♠ D bei O schneiden. Nicht erst ♠ A ziehen, das hilft nur bei blanker ♠ D bei W.

FARBKOMBINATION

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ D 8 6

♥ B 10 3 2

♦ D 9 3 2

♣ 8 2

♠ B 4
♥ A 7 6
♦ 10 6 5
♣ K D B 4 3



♠ A 10 5
♥ K D 5 4
♦ A K 7
♣ 10 9 7

5
11 16
8

♠ K 9 7 3 2
♥ 9 8
♦ B 8 4
♣ A 6 5

OW 4N; OW 3♥; OW 4♣; OW 3♦; OW 1♠;
Par -630: OW 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass

3 SA alle passen

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

O nimmt ♠ Ausspiel direkt mit, wobei er am Tisch die ♠ 4 bedient hat. ♠ 105 ist zusammen mit dem blanken ♠ B ein zweiter Stopper, wenn N im ersten Stich die ♠ D gelegt hat. Also nicht Ducken!

FARBKOMBINATION + (NICHT-)DUCKEN

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ B 10 9

♥ 7 4

♦ D 7 3 2

♣ A K B 7

♠ 6
♥ K 10 8 3
♦ K 9 6
♣ 10 9 8 5 4



♠ 8 7 4 3 2
♥ B 9 2
♦ B 10 8
♣ 3 2

11
6 2
21

♠ A K D 5
♥ A D 6 5
♦ A 5 4
♣ D 6

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	2 SA
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♣ 10			

S zählt 10 sichere Stiche und macht direkt ♦ -Expass klein zur ♦ D. W nimmt den ♦ K. Später testet S, ob ♦ 3-3 steht. Wenn ja kann er auf den ♥ -Schnitt verzichten, weil er dann schon 12 Stiche hat.

EVI-REGEL

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ 4 3

♥ K D 9

♦ 9 4 3 2

♣ K D 9 3

♠ A D B 7 6 5
♥ 3
♦ 8 6 5
♣ A 6 5



♠ K 10 9
♥ A 8 7 6 5 4
♦ A 7
♣ 8 7

10
11 11
8

♠ 8 2
♥ B 10 2
♦ K D B 10
♣ B 10 4 2

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

W nimmt und beginnt gleich ♥ zu stechen, dabei sind die Trümpfe weitere Übergänge. So macht W 6 ♠-Stiche + 4 ♥-Stiche + 2 Asse = 12 Stiche. Stechen der Unterfarbverlierer würde nur 11 Stiche ergeben.

HOCHSPIELEN DER NEBENFARBE

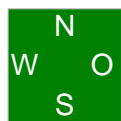
Thementurnier Alleinspiel I 19.11.2022

Board 13

Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ K D B 10
♥ A 10 4
♦ A 7 6
♣ K 6 5

♠ A 9 8 7
♥ B 6 5
♦ B 10 9 5 2
♣ 9



♠ 3 2
♥ K 9 8 3 2
♦ K 4
♣ B 8 7 2

17
6 7
10

♠ 6 5 4
♥ D 7
♦ D 8 3
♣ A D 10 4 3

NS 5N; N 5♠; S 4♠; NS 5♣; NS 2♦; NS 1♥;
Par +660: NS 3N+2

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

alle passen
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 3

N bleibt am Tisch in ♥ klein und nimmt den ersten ♥-Stich mit. Danach spielt er erst eine ♣-Figur am Tisch, geht zum ♣ K und sieht den 4-1 ♣-Stand und kann später den ♣ B herausschneiden, vorher ♠ entwickeln.

FARBKOMBINATION

Board 14

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 9 5 2
♥ A 10 9 6 2
♦ 9 3
♣ 7 6 2

♠ D 8 7
♥ K D B
♦ A K B 10
♣ 5 4 3



♠ A K B 10 6
♥ 5 4 3
♦ D 8
♣ A 9 8

4
16 14
6

♠ 4 3
♥ 8 7
♦ 7 6 5 4 2
♣ K D B 10

OW 6♠; OW 4N; OW 2♥; OW 3♦; OW 3♣;
Par -980: OW 6♠=

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

2 ♦ Pass 2 ♠ Pass
4 ♠ alle passen
4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♣ K

S nimmt das ♣-Ausspiel und kann sich erlauben, die Trümpfe zu ziehen, bevor er auf ♦ die ♣ - Verlierer abwirft. Danach ♥ entwickeln.

ABWERFEN

Board 15

Teiler Süd
N-S in Gefahr

♠ 5 4
♥ D 4 3
♦ 5 4 3
♣ A D B 10 4

♠ 9 8 7
♥ 9 7
♦ K D B 10 2
♣ K 3 2



♠ B 10 3 2
♥ B 10 6 5 2
♦ 9 6
♣ 9 5

9
9 2
20

♠ A K D 6
♥ A K 8
♦ A 8 7
♣ 8 7 6

NS 6N; NS 6♣; NS 5♠; NS 4♥; NS 3♦;
Par +1440: NS 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 SA

Pass 3 SA alle passen
3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ K

S duckt 1x in ♦, um sich gegen den 5-2 ♦-Stand zu schützen. Danach macht er den ♣-Schnitt und wiederholt ihn, bis er den ♣ K heraus hat. 12 Stiche

DUCKEN + IMPASS

Board 16

Teiler West
O-W in Gefahr

♠ D 7 6
♥ K D B 10 9
♦ 10 2
♣ D 6 5

♠ A K B
♥ 8 7
♦ 6 5 3
♣ A K B 10 9



♠ 5 4
♥ A 4 3
♦ A K B 8 7
♣ 4 3 2

10
16 12
2

♠ 10 9 8 3 2
♥ 6 5 2
♦ D 9 4
♣ 8 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♥ K

W duckt ♥ 2x und macht danach ♦-Schnitt in Richtung des ungefährlichen Gegner. die anderen Schnitte sollten vermieden werden. 10 Stiche sind möglich über Wiener Coup (nach ♦-Schnitt ♣ AK abziehen und alle Gewinner kassieren. N ist im ABWURFZWANG)

DUCKEN + GEFÄHRLICHER GEGNER