



Lektion 5

Der Gefährliche

Gegenspieler

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München, **75 €**
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München, **60 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Die ungestörte Reizung - Forum D Plus 2015“, Q-Plus München, **68 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Die Gegenreizung - Forum D Plus 2015“, Q-Plus München, **68 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge I“, Q-Plus München, **55 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge II“, Q-Plus München, **55 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**

Klassisches Ducken

- Bridgemerkspruch nach Freiherr von Richthofen

**Um die Aussichten zu steigern,
 musst Du im Sans manchmal „verweigern“. Warum?
 Um zwischen Gegners Händen
 jede Verbindung zu beenden
 Die Sieben eine Wunderzahl,
 verrät Dir auch wie viele mal ...**

- Ducken heißt, einen Stich, den man gewinnen könnte, nicht mitzunehmen.
- Ducken ist erforderlich, um Verbindung zwischen den Gegenspielern zu zerschneiden.
- Ducken nur sinnvoll, wenn es keinen Stich kostet und der Gegner keine gefährlichere Farbe zum Nachspielen hat.
- Manchmal hat man auch einen zusätzlichen positionellen Stopper in der kritischen Farbe. Dann sollte in der Regel auch nicht geduckt werden.
- Wenn nicht genug geduckt werden kann (A 6 4 3), wenigstens das Maximum durchführen.
- **Wie oft sollte geduckt werden? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

Festigungskurs Spielplan

Lektion 5 – Der Gefährliche Gegenspieler – 19.03.2023

Beispiel

N

♠ 8 7 4 3

♥ 4 3

♦ A D 5

♣ K 10 8 7

W

♠ D 5 2

♥ K B 7 5 2

♦ 10 8 2

♣ 5 3

O

♠ B 10 9

♥ D 9 6

♦ B 7 6 4

♣ A 4 2

S

♠ A K 6

♥ A 10 8

♦ K 9 3

♣ D B 9 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♣	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

Festigungskurs Spielplan
Lektion 5 – Der Gefährliche Gegenspieler – 19.03.2023 – Aufgaben
Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA ♦K	♠ A K 6 2 ♥ A K D ♦ 7 3 ♣ D B 7 4	♠ 9 8 3 ♥ 10 9 2 ♦ A 8 2 ♣ K 10 3 2
2.		
3SA ♣K	♠ 9 6 3 ♥ K 9 7 ♦ A 5 3 2 ♣ A 5 4	♠ A K D ♥ A B 10 4 ♦ K 6 4 ♣ 6 7 2
3.		
3SA ♦D	♠ A K 7 2 ♥ B 4 ♦ A K 6 ♣ A D 5 3	♠ B 10 9 ♥ 7 6 5 3 ♦ 3 2 ♣ K B 10 9
4.		
3SA ♥D	♠ A 8 3 ♥ A K 7 ♦ D B 10 ♣ 8 6 5 3	♠ K D ♥ 8 3 2 ♦ 9 8 6 3 2 ♣ A D 10

Festigungskurs Spielplan

Lektion 5 – Der Gefährliche Gegenspieler – 19.03.2023 – Lösungen zu den Aufgaben

Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA	♠ A K 6 2	♠ 9 8 3
♦K	♥ A K D	♥ 10 9 2
	♦ 7 3	♦ A 8 2
	♣ D B 7 4	♣ K 10 3 2

Die kritische Farbe ist ♦. Dort hat man mit dem ♦A nur einen Stopper. Also wird 2x ♦ geduckt (7-5 eigene ♦-Karten = 2x ducken) und dann ♣ entwickelt. **Wenn das ♣A nun beim Spieler sitzt, der kein ♦ mehr hat**, gewinnt man sicher (2 ♠-Stiche, 3 ♥-Stiche, 1 ♦-Stich und 3 ♣-Stiche).

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

Die kritische Farbe ist ♣. Dort hat man mit dem ♣A nur einen Stopper. Also wird 1x ♣ geduckt (7-6 eigene ♣-Karten = 1x ducken). Danach darf der Ausspieler nicht mehr ans Spiel kommen, **also wird zur ♥10 geschnitten**. Hat der rechte Gegner die ♥D, kann er kein ♣ mehr spielen, wenn die ♣-Farbe 5-2 verteilt ist. Bei 4-3 ♣-Verteilung erzielen die Gegner nur 4 Stiche.

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

Hier wird nicht geduckt. Der Gegner kann auf eine Farbe wechseln, die viel gefährlicher ist - ♥. Man hat außerdem bereits 8 sichere Stiche und kann 10 Stiche erzielen, wenn man entwickelt ♠ (Schnitt durch das Vorlegen einer Figur - ♠B) und das Manöver gelingt.

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

Hier wird ♥ einmal geduckt, **obwohl 2 ♥-Stopper vorhanden sind**. In der Entwicklungsfarbe muss 2x ausgestiegen werden.

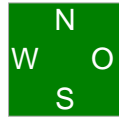
Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 5 - Gefährlicher Gegner

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6
♥ A 10 9
♦ A K 6 3 2
♣ D 7 5

♠ B 4 3 2
♥ B 8
♦ D 7
♣ B 9 4 3 2



♠ D 10 9
♥ K D 7 3 2
♦ B 10 8
♣ 10 8

13
5 8
14

♠ A K 8 5
♥ 6 5 4
♦ 9 5 4
♣ A K 6

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦*	1 ♥	X ¹
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft

1. Negativkontra, zeigt 4er ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 3

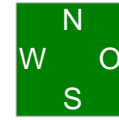
O spielt ♥ 3 aus (vierthöchste der besten Farbe). N hat in ♥ nur das ♥ A und duckt einmal (7-6 = 1x ducken). Nun ist O der gefährliche Gegenspieler, denn er hat noch 3 sichere ♥-Stiche. Also wird 2x ♦ vom Tisch gespielt. wenn W die ♦ D legt, wird geduckt "Verbeugung vor den Königin".

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6



♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

4
13 16
7

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8
♥ 8 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
♥ A 10 9 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5



♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

11
8 6
15

♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 4

♠ K B 10
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 2



♠ 5 4
♥ K 10 3
♦ A K 9 6 2
♣ B 10 6

9
16 11
4

♠ 8 7 6
♥ D 8 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 7 3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

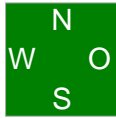
3 SA von West

Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 5 - Gefährlicher Gegner

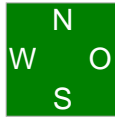
Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ B 9 6 5 ♥ 10 7 ♦ D B 9 6 2 ♣ K 4	♠ A 7 2 ♥ K D 5 ♦ A K 5 ♣ B 10 9 2		♠ 10 8 4 ♥ A B 8 4 3 ♦ 7 3 ♣ 7 6 5
17 7 5 11	♠ K D 3 ♥ 9 6 2 ♦ 10 8 4 ♣ A D 8 3		
West	Nord	Ost	Süd
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

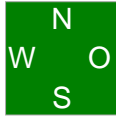
Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 7 4 3 ♥ 4 3 ♦ A D 5 ♣ K 10 8 7	♠ B 10 9 ♥ D 9 6 ♦ B 7 6 4 ♣ A 4 2		♠ A K 6 ♥ A 10 8 ♦ K 9 3 ♣ D B 9 6
8 9 17 6	♠ D 5 2 ♥ K B 7 5 2 ♦ 10 8 2 ♣ 5 3		
West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

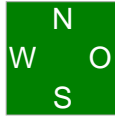
Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 7 4 2 ♥ B 7 ♦ B 8 6 ♣ 7 3 2	♠ 9 ♥ K D 5 4 ♦ 7 5 3 ♣ A K 10 9 6		♠ 10 8 5 3 ♥ 10 9 8 3 ♦ K D 9 ♣ D 5
12 7 7 14	♠ K D 6 ♥ A 6 2 ♦ A 10 4 2 ♣ B 8 4		
West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A 7 5 ♥ 8 7 2 ♦ A K 8 3 ♣ D 9 3	♠ B 6 3 2 ♥ B 3 ♦ D B 9 4 ♣ 7 6 4		♠ K 10 8 ♥ K D 5 ♦ 10 2 ♣ A B 10 8 5
5 13 13 9	♠ D 9 4 ♥ A 10 9 6 4 ♦ 7 6 5 ♣ K 2		
West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **BATH COUP**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

Festigungskurs Spielplan

Lektion 5 – Der Gefährliche Gegenspieler – 19.03.2023

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **BATH COUP**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 5 - Bath Coup

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣
 2. Transfer ausgeführt
 3. Kürze in ♠
- 3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

♠ K D 10 9 2
♥ 7 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

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

- 3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

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

- 3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein Bath Coup, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass

1. Stayman (Sofortauskunft)
- 3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP

Ducken im Farbspiel

- Auch im Farbspiel kann es sinnvoll sein, die Kommunikation der Gegenspieler zu stören.
- Es ist aber nicht ungefährlich, wenn der Gegner im Anschluss stechen kann.
- Deshalb genau auf nützliche Hinweise bei Ausspiel, Reizung und Markierung achten!

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
2♣*	---	2♦*	---
4♥*	---	---	---

2♣* semiforcierende Eröffnung, 2♦* Relay, 4♥* stehende 7er ♥ und ein Seiten-A.

Ausspiel: ♣K, ♣A und danach ♠K

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠

2 Verlierer in ♣

→ 4 Verlierer

Festigungskurs Spielplan

Lektion 5 – Der Gefährliche Gegenspieler – 19.03.2023

c.) Spielplan

Einen ♠-Verlierer kann man stechen bzw. auf ♦K abwerfen. Allerdings kann der Gegner den einzigen Trumpf entfernen bzw. das ♠A als Übergang wegspielen.

d.) ♠K gewinnen?

Nein, Ducken! Denn danach kommt der Gegner mit ♠ dran und spielt den letzten Trumpf am Tisch weg. ♦K ist dann noch nicht entblockiert. Nachdem der Gegner mit ♠K am Stich bleibt, kann er nicht beides erledigen.

e.) Was geschieht, wenn nach ♠K geduckt Trumpf gespielt wird?

Der Alleinspieler zieht alle Trümpfe, entblockiert ♦A und kann den Tisch jetzt mit ♠A erreichen, um einen ♠-Verlierer auf ♦K abzuwerfen.