

# Spielplan A-Z - Lektion 4 - Ducken - Trainingsspiele

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ D 9 7  
♥ A 9 8 2  
♦ 7 2  
♣ K 9 8 2



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

16  
9 4  
11

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

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

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

alle passen  
3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 5

**N bleibt am Tisch in ♠ klein und nimmt den ersten Stich so billig wie möglich mit. Danach entwickelt man die ♥-Farbe. OW können jetzt einen ♠-Stich kassieren, aber danach macht der Alleinspieler insgesamt 9 Stiche. NICHT DUCKEN!**

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

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

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



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

6  
10 16  
8

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

OW 4♠; O 3N; O 4♦; W 2N; W 3♦; O 3♣; W 2♣;  
NS 1♥; Par -420: OW 4♠=

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

3 SA alle passen  
3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ 3

**O nimmt den ersten ♥-Stich und geht mit ♦ zum Dummy für den ♣-Schnitt. Danach ein zweites Mal zum Dummy für den wiederholten ♣-Schnitt für 9 Stiche. Mit ♥ K darf man hier nur ducken, wenn das ♥ A schon draussen ist! NICHT DUCKEN!**

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

♠ 7 4  
♥ K 7 6 5  
♦ 9 7 6 4  
♣ A K 5

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



♠ D 10 5  
♥ D B 8  
♦ 8 2  
♣ D 9 8 3 2

10  
7 7  
16

♠ A B 6  
♥ A 10 4  
♦ A D B 10 3  
♣ 10 4

NS 4♥; S 3N; NS 4♦; N 2N; NS 1♠; NS 1♣;  
Par +420: NS 4♥=

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

Pass 2 ♣ Pass 2 ♦  
Pass 3 SA alle passen  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 3

**S nimmt den ersten ♠-Stich, da er mit dem besetzten ♠ B noch einen Stopper hat, wenn der ♦-Schnitt an W verliert. NICHT DUCKEN!**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

9  
17 10  
4

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

OW 3N; OW 3♥; OW 4♦; OW 4♣; OW 1♠;  
Par -600: OW 3N=

<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 in ♠ nach der 7er Regel, um sich gegen einen 5-3 Stand der ♠-Farbe zu schützen. Danach kann er gefahrlos ♣-Schnitt versuchen, denn S hat keinen ♠ mehr um zum Partner zu spielen. ♦-Schnitt darf man nicht machen! DUCKEN!**

# Spielplan A-Z - Lektion 4 - Ducken - Trainingsspiele

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

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

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



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

16  
7 6  
11

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

NS 4♠; NS 3N; NS 4♦; NS 4♣; NS 1♥;  
Par +620: NS 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ 4			

**Wenn W im 1.Stich das ♥ A nimmt, kann N mit dem ♥ K ducken! Dieser Spielzug ist auch richtig, wenn W auf ♥ D klein bleibt. Danach kann er ♣-Schnitt probieren, denn selbst bei Misslingen macht er 9 Stiche.**  
**DUCKEN!**

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

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

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



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

5  
12 16  
7

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

OW 3N; OW 4♦; OW 4♣; NS 1♥;  
Par -500: NS 4♥×-3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ 6			

**Wenn O den ersten ♥ -Stich mitnimmt darf er nur ♦ -Schnitt machen, da er bei Misslingen gegen S mit ♥ B5 noch einen Stopper hat. Er kann in ♥ aber auch 2x ducken und dann ♣-Schnitt machen. N kommt dann dran und hat keinen ♥ mehr.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

9  
10 5  
16

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

S 3N; N 2N; NS 3♣; NS 2♦; NS 1♠; NS 1♥;  
Par +600: S 3N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
alle passen			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ 3			

**S nimmt den ersten ♥ und entwickelt ♣. Mit der besetzten ♥ 10 am Dummy gegenüber dem blanken ♥ B in der Hand hat er einen zweiten ♥ -Stopper.**  
**NICHT DUCKEN!**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

9  
17 10  
4

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

W 3N; OW 3♠; OW 4♣; O 2N; OW 1♦;  
Par -400: W 3N=

<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 ♥ K, Bath Coup. Wenn ♦ nachkommt nimmt er das ♦ A und entwickelt ♣. Wichtig ist, dass die ♥-Gabel intakt bleibt bis die ♣-Farbe entwickelt ist.**

**DUCKEN! BATH COUP!**