

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

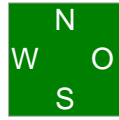
W duckt 2x in ♠ nach der 7er Regel, um sich gegen einen 5-3 Stand der ♠-Farbe zu schützen. Danach kann er gefahrlos ♣-Schnitt versuchen, denn S hat keinen ♠ mehr um zum Partner zu spielen. ♦-Schnitt darf man nicht machen! DUCKEN!

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.
D U C K E N !

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

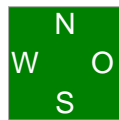
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ 6			

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 D U C K E N !

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.

D U C K E N ! B A T H C O U P !