



Lektion 5

Gefährlicher Gegner

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **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 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2 **16,90 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4 **16,90 €**
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München, **65 €**

Spielplan A – Z

Lektion 5 – G – Gefährlicher Gegenspieler

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:
 1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
 2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.
- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:
 1. Ducken
 2. Schnitt in die richtige Richtung
 3. Verzicht auf einen Schnitt
 4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1 ♦	1 ♥	X *	---
1SA	---	2 ♥ *	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥ * Frage nach Stopper

Spielplan A – Z

Lektion 5 – G – Gefährlicher Gegenspieler

Ausspiel: ♥3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦A und ♦K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦A und ♦K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦D erscheint, wird geduckt.

Diese Technik heißt „Verbeugung vor der Königin“.

3SA +1 +430

Lektion 5 - Gefährlicher Gegner im SA-Kontrakt

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 8 7
♥ D B 10
♦ A 7 6
♣ K 5 4 3

♠ K D B 10 4 3
♥ 6 5
♦ K 9 8
♣ 7 6

♠ 6 5
♥ A 9 8 7
♦ D B 10 5
♣ A D B

♠ 9 2
♥ K 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ 10 9 8 2



14
3 9
14

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	1 ♠	X
Pass	1 SA	Pass	3 SA
alle passen			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ K			

O könnte wahlweise einen Weak Jump machen. N duckt ♠-Ausspiel 2x und macht dann den ♥-Schnitt, der an den ungefährlichen Gegner verliert, also an W, der kein ♠ mehr hat.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 9 7 5 3
♥ D 10
♦ 3 2
♣ 9 3 2

♠ K 8
♥ 6 5 3
♦ A 6 5 4
♣ A D B 10

♠ A 6 4
♥ A 4 2
♦ K B 10 9
♣ 6 5 4

♠ D 2
♥ K B 9 8 7
♦ D 8 7
♣ K 8 7



3
14 12
11

OW 6♦; OW 5N; OW 5♣; OW 3♥; OW 2♠;
Par -920: OW 6♦=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	1 ♥
2 ♥	Pass	2 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ 8			

O duckt 1x nach der 7er-Regel. Danach legt er ♦ B zum Schnitt vor. Später schneidet er noch auf ♣ K. Beide Schnitte würden so an den ungefährlichen N verlieren, wenn sie nicht sitzen würden.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 4
♥ A 6 5
♦ K 6 5 4
♣ K 7 6 5

♠ D 8 2
♥ D 10 3 2
♦ 8 3 2
♣ 9 3 2

♠ A 10 6
♥ K 8 7
♦ A B 10 9
♣ D B 10

♠ K 9 7 5 3
♥ B 9 4
♦ D 7
♣ A 8 4



11
10 4
15

NS 4N; NS 5♦; NS 3♥; NS 4♣; NS 2♠;
Par +430: NS 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 5			

S nimmt den ersten ♠-Stich, da er mit ♠ B und ♠ 10 noch einen 2. Stopper hat. Danach treibt er ♣ A heraus. Wenn S jetzt ♠ K kassiert und ♠ nachspielt kann S noch auf die ♦ D durch Vorlegen des ♦ B schneiden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 5 3
♥ B 9 8
♦ 9 8
♣ 6 5 4

♠ K B 6
♥ A 6 5
♦ A B 10 6
♣ K 8 7

♠ 7 4
♥ K D 7
♦ K 5 4 3
♣ A B 10 3

♠ 10 8 2
♥ 10 4 3 2
♦ D 7 2
♣ D 9 2



7
16 13
4

OW 5N; OW 4♥; OW 5♦; OW 5♣; OW 3♠;
Par -660: OW 3N+2

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 5			

W immt das ♠-Ausspiel und darf keinen Stich an S verlieren, da dieser ♠ durch den positionellen Stopper spielen würde. Also schneidet er in ♣ durch Vorlegen des ♣ B und in ♦ zum ♦ B in der Hand.

Lektion 5 - Gefährlicher Gegner im SA-Kontrakt

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 5
♥ A D 10 7 6
♦ 8 7 6
♣ A 7

♠ K D B 10 9
♥ K 8
♦ 9 5 4
♣ D 4 3

♠ 8 7 4
♥ B 5
♦ A K D 2
♣ K B 10 9

♠ 3 2
♥ 9 4 3 2
♦ B 10 3
♣ 8 6 5 2



14
1 11
14

NS 6♥; NS 5N; NS 5♦; NS 5♣; N 3♠; S 2♠;
Par +1430: NS 6♥=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	1 ♠	X
Pass	1 SA	Pass	3 SA
alle passen			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ K			

N duckt ♠ einmal nach der 7er-Regel und schneidet danach ♣ zur ♣ 9. Er gewänne so das Spiel auch, wenn W die ♣ D hätte. ♥-Schnitt darf nicht versucht werden!

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 3 2
♥ B 10 6 2
♦ K 3 2
♣ 9 8 2

♠ 9 7
♥ K 8
♦ A 10 9 8 7
♣ D B 10 4

♠ A D 10
♥ A D 9 7
♦ D B 5
♣ A 5 3

♠ K B 6 5 4
♥ 5 4 3
♦ 6 4
♣ K 7 6

♠ 9 7
♥ K 8
♦ A 10 9 8 7
♣ D B 10 4



4
10 19
7

O 5N; W 4N; OW 5♦; O 5♣; OW 3♥; W 4♣;
OW 2♠; Par -660: O 3N+2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♦	Pass	2 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♠ 5			

O nimmt das ♠-Ausspiel und geht mit ♥ K zum Tisch und versucht ♣-Schnitt. Wenn dieser an S verliert kann er gern ♠ in die ♠-Gabel spielen! Später kann man ♦-Schnitt machen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 8
♥ A D B
♦ 9 8 7
♣ A D 7 6 5

♠ 4 3 2
♥ 10 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ K 3 2

♠ K D 6
♥ K 8
♦ A D B 10 5
♣ B 10 9

♠ A B 10 7 5
♥ 9 7 6 5
♦ K 6
♣ 8 4



13
8 3
16

NS 3N; NS 4♦; NS 4♣; OW 1♠;
Par +600: NS 3N=

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ B			

W spielt von der durchbrochenen Sequenz ♠ B aus. S nimmt und hat noch gegen W einen positionellen ♠-Stopper. Also macht er den Schnitt in ♦.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 10 9 8 7 4
♥ A D 5 3
♦ 9 7
♣ 7 6

♠ B 6 5
♥ K 6
♦ D B 10
♣ A K B 10 9

♠ A K D
♥ 9 7 4
♦ A 5 4 3 2
♣ 5 4

♠ 3 2
♥ B 10 8 2
♦ K 8 6
♣ D 8 3 2

♠ B 6 5
♥ K 6
♦ D B 10
♣ A K B 10 9



6
15 13
6

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

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 10			

W nimmt das ♠-Ausspiel und macht den ♣-Schnitt. ♦-Schnitt darf er nicht versuchen, da S dann drankäme und ♥ durch den ♥ K spielen könnte.

Spielplan A – Z
Lektion 5 – G – Gefährlicher Gegenspieler

Gefährlicher Gegenspieler 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

Spielplan A – Z

Lektion 5 – G – Gefährlicher Gegenspieler

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.

Lektion 5 - Schnitt in die richtige Richtung

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 8 3
♦ K 7
♣ A B 10 9 4

♠ 10 4
♥ A D B 10 7 6
♦ B
♣ D 7 6 5

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3



♠ B 9 8 7 2
♥ 9 5
♦ D 10 9 4 3
♣ 2

13
3 10
14

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

1. Weak Two, 5-10 F, gute 6er Länge
3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 9

O übernimmt die ♥ 9 mit der ♥ 10. Ein Blanko-Coup im Gegenspiel! O versucht, die Kommunikation mit seinem Partner W aufrecht zu erhalten, der nach dieser Reizung wohl 2 ♥ -Karten hält. Wenn Sie im ersten Stich ♥ K nehmen, bleibt die Kommunikation zwischen den Gegenspielern intakt. Dann müssen Sie raten, wer die ♣ D besitzt. Im aktuellen Fall können Sie den Kontrakt zu 100% erfüllen, wenn Sie ♥ 10 ducken.

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

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2



4
13 16
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	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 (gefährlicherer Gegner) verloren.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 7 6
♥ 6 5
♦ A 7 6
♣ K 10 8 6 5

♠ D 10 8
♥ 10 7 4
♦ D 10 9 5
♣ D 4 3

♠ K 5 4 3
♥ K D 8
♦ K 4 3
♣ A B 2



♠ B 9 2
♥ A B 9 3 2
♦ B 8 2
♣ 9 7

11
7 6
16

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 3

Süd nimmt den ersten ♥ und schneidet in ♣ so, dass er bei Misslingen den ♣-Schnitts mit dem zweiten ♥-Bild hinten sitzt. Also ♣ vom Tisch zum ♣ B.

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

♠ 8 7 6
♥ D 8 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 7 3



9
16 11
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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 (ungefährlicherer Gegner) ans Spiel.

Lektion 5 - Schnitt in die richtige Richtung

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4



♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

♠ 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

♠ 9 7 5 4
♥ K 2
♦ 7 5 4 2
♣ D 10 9

♠ K D 6
♥ 10 5 4
♦ B 8 6 3
♣ A 8 3



♠ A B 3
♥ D B 9
♦ A D 10 9
♣ K 5 2

♠ 10 8 2
♥ A 8 7 6 3
♦ K
♣ B 7 6 4

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

Ausspiel: ♥ 6

Leider ist die Verteilung ungünstig. S darf nicht mehr zu Stich kommen. Der ♦-Schnitt geht aber in seine Richtung. Also wird auf den ♦-Schnitt verzichtet und das ♦ A geschlagen. Um N zum Decken verleiten, wird mit ♣ A zum Tisch gegangen und von dort ♦ B geordert. Der Alleinspieler wird mit dem blanken ♦ K belohnt.

Verzicht auf einen Schnitt

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2



♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

♠ 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

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3



♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

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.

Lektion 5 - Schnitt in die richtige Richtung

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ D 4 2
♥ A K 9
♦ A 3 2
♣ A 10 7 2

♠ 8 7 6
♥ D 10 8 3
♦ B 9 4
♣ D 6 3



♠ A B 10 9 3
♥ B 2
♦ 10 8 7 6
♣ B 4

♠ K 5
♥ 7 6 5 4
♦ K D 5
♣ K 9 8 5

17
5 7
11

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ B

N nimmt auf ♠ B den ♠ K und duckt einen ♣ an O raus.
Dadurch ist die ♠ D geschützt.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 8 7
♥ 10 9 8 5 2
♦ 5 2
♣ D 8 3 2

♠ 4 3 2
♥ K B 3
♦ K B 8 4
♣ A 7 4



♠ A 6 5
♥ A D 4
♦ A 10 9 3
♣ K 6 5

♠ K D B 10 9
♥ 7 6
♦ D 7 6
♣ B 10 9

2
12 17
9

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt in ♠ 1x, um sich gegen den 5-2 ♠-Stand zu schützen. Danach Schnitt in ♦ zum ♦ B.

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 6 3
♥ K D 8 7
♦ 7 3 2
♣ K 9 5 2

♠ D B 10 7
♥ 6 5
♦ A B 10 4
♣ D 10 8



♠ K 5 4 2
♥ 3 2
♦ D 9 8 6
♣ 7 6 4

♠ A 9 8
♥ A B 10 9 4
♦ K 5
♣ A B 3

8
10 5
17

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ D

Ducken im Farbspiel, um nach dem ♣-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler O ans Auspiel zu lassen.

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ B 7
♥ B 9 7 4
♦ 8 5 3
♣ D 10 5 2

♠ A D 10 9 2
♥ 10 8 5
♦ D B 6
♣ A 9



♠ K 8 4
♥ K 3
♦ A 10 9 4 2
♣ B 8 7

♠ 6 5 3
♥ A D 6 2
♦ K 7
♣ K 6 4 3

4
13 11
12

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♣ 5

Ducken im Farbspiel, um nach dem ♦-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler N ans Auspiel zu lassen.