

# Bridge 360° - Lektion 3 - Puppet Stayman

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ 9 2  
♥ A 10 3 2  
♦ 10 7 2  
♣ D B 3 2



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	2	5	1
S	3	-	2	5	1
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

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

21  
7 8  
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ K

**N macht nicht ♠-Schnitt, sondern versticht 2 ♦ - Verlierer.**

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

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

♠ 7 6  
♥ B 10 5 4  
♦ K 7 6  
♣ B 6 5 4



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	1	4	4	4
W	4	1	4	4	4

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

10  
5 20  
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass
3 ♣	Pass	3 ♦	Pass
3 ♠ <sup>1</sup>	Pass	4 ♥	alle passen

1. zeigt die andere OF

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ D

**♥-Schnitt bringt den Kontrakt nach Hause.**

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

♠ B 10 5 4  
♥ 9 8 7 6  
♦ 10 5  
♣ A 7 6

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	5	3	5	4
S	3	5	3	5	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 9 8  
♥ A K  
♦ A D B 9 8  
♣ K D 4

5  
8 5  
22

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

alle passen  
1. keine OF

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♥ D

**♦-Schnitt durch Voelegen der ♦ 10 ist der richtige Spielplan.**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ 9 3 2  
♥ 3 2  
♦ A 10 4 2  
♣ 9 7 5 2

♠ D 6  
♥ A K 8 7  
♦ K D 6  
♣ A D 6 4



♠ K B 10 5  
♥ B 10 9 6  
♦ B 5 3  
♣ B 10

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	4	5	4	5
W	4	4	5	4	5

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

4  
20 7  
9

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

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ 2

**Die Schnitte in ♥ und ♣ sitzen beide und ermöglichen einen Überstich.**

# Bridge 360° - Lektion 3 - Puppet Stayman

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

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

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



♠ 7 2  
♥ B 10 2  
♦ D B 10 9 2  
♣ D 9 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	2	5	5	4
S	3	2	5	5	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 10 9 8  
♥ 7 6 5  
♦ K 6 4  
♣ 8 7 5

21  
6 6  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 ♣
Pass	3 ♦	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ D

**Die Schnitte in ♥ und ♣ ergeben einen Überstich. Übergänge beachten! Damit man alle Schnitte machen kann, braucht man 3 Übergänge!**

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

♠ 3 2  
♥ D 10 3 2  
♦ 10 9 8 7 3 2  
♣ 2

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	-
S	-	1	-	-	-
O	6	-	1	2	5
W	6	-	1	2	5

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

2  
10 20  
8

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

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 5

**Der ♣-Schlemm ist mit wissenschaftlichen Mitteln schwer erreichbar.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

♠ 4 2  
♥ 8 6  
♦ A B 10 9 2  
♣ B 6 3 2



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	1	4	5	2
S	2	1	4	5	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A D 7 6  
♥ A K D 5  
♦ D 5  
♣ A K 7

4  
6 6  
24

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 ♦
Pass	2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	2 SA
Pass	3 ♣	Pass	3 ♦
Pass	3 ♥ <sup>2</sup>	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

1. relay  
2. andere OF

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♣ 3

**♠-Schnitt sorgt für den Überstich.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	6	7	4	6
W	4	6	7	4	6

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

3  
20 13  
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 SA	Pass	3 ♣	Pass
3 ♥	Pass	4 SA	Pass
5 ♣ <sup>1</sup>	Pass	5 ♦ <sup>2</sup>	Pass
5 ♠	Pass	7 ♥	alle passen

1. 0 oder 3 Schlüsselkarten  
2. Frage nach Trumpfdame  
7 ♥ von West  
Ausspiel: ♥ 3

**Wenn W ♥ D und ♠ K anmeldet kann O 13 Stiche abzählen.**