



# Lektion 10

# Ducken oder nicht?

## Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, “Bridge lernen-Buch zum Selbststudium” ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **K.-H. Kaiser**, “Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung” ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [1]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [2]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München

## 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      ---

**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.

Lektion 10 – Ducken oder nicht? – 21.07.2024 – Aufgaben  
 Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Auspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
<b>3SA</b> <b>♦K</b>	♠ 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.		
<b>3SA</b> <b>♣K</b>	♠ 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.		
<b>3SA</b> <b>♦D</b>	♠ 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.		
<b>3SA</b> <b>♥D</b>	♠ 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

Lektion 10 – **Ducken oder nicht?** – 21.07.2024 – Lösungen zu den Aufgaben  
**Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?**

Kontrakt Auspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
<b>3SA</b>	♠ A K 6 2	♠ 9 8 3
<b>♦K</b>	♥ 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.		
<b>3SA</b>	♠ 9 6 3	♠ A K D
<b>♣K</b>	♥ 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.		
<b>3SA</b>	♠ A K 7 2	♠ B 10 9
<b>♦D</b>	♥ 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.		
<b>3SA</b>	♠ A 8 3	♠ K D
<b>♥D</b>	♥ 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.

## 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

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

### 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

**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.

# Lektion 10 - 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

17  
7 7  
9

♠ 8  
♥ A 2  
♦ 10 6 5 4  
♣ A B 8 6 4 2

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

7  
11 16  
6

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

West	Nord	Ost	Süd
		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

9  
7 8  
16

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	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  
17 9  
6

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

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

**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 10 - Gefährlicher Gegner im Farbspiel

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	-	-	5	3
S	3	-	-	3	3
O	-	1	2	-	-
W	-	1	2	-	-

♠ K 4 3  
♥ A 7  
♦ 5 4 3  
♣ K 10 7 6 5

14  
4 12  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	2 ♥	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ K			

**N duckt ♥ K, danach wirft er auf ♥ A einen ♣ ab und kann ♣ entwickeln, ohne dass W dran kommt und ♦ durchspielt.**  
Alternativ kann auch ♣ an O abgegeben werden.

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

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	1	4	1	3
W	1	1	3	1	3

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

3  
13 15  
9

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

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ 4

**O darf ♣-Schnitt nicht riskieren, weil sonst N drankommt und ♠ durchspielt. ♦-Schnitt gewinnt das Spiel, obwohl der Schnitt verliert, weil nur S drankommt.**

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

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

♠ 3  
♥ D 10 8 4 2  
♦ 10 7 6 5  
♣ 6 3 2



♠ 8 6 5 4  
♥ K B  
♦ A 9 8 3 2  
♣ K 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	-	4	2
S	3	-	-	4	2
O	-	3	1	-	-
W	-	3	1	-	-

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

10  
2 11  
17

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	3 ♣ <sup>1</sup>
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Versuchsgebot mit Verliererfarbe

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ 2

**Der Alleinspieler muss das ♥-Ausspiel zum ♥ K ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen.**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ K D B 6 3 2  
♥ A D 9  
♦ A K  
♣ A 5



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	1	-	-
S	2	-	1	-	-
O	-	4	-	6	4
W	-	4	-	6	4

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

10  
23 5  
2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♦	Pass	2 ♥	Pass
2 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 SA	Pass	5 ♦	Pass
6 ♠	alle passen		

6 ♠ von West  
Ausspiel: ♣ K

**W nimmt ♣, zieht 2 x Trumpf, entblockiert ♦ A+K, geht mit ♠ zum Tisch und spielt ♦ B vor und wirft ♣ ab.**

## Lektion 10 - Gefährlicher Gegner im Farbspiel

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

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

♠ 8 5  
♥ A B 7 2  
♦ A K D 10 5  
♣ 7 4



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

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

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

4  
14 11  
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♥	1 ♠
2 ♠ <sup>1</sup>	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

1. mindestens einladende Hebung in ♥

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ K

**N muss dass Ausspiel ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen. Danach schneidet man in Trumpf gegen N, obwohl man 9 Trümpfe hat.**

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

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

♠ 5 3  
♥ K 8 6 4 2  
♦ 10 7 4  
♣ 6 5 3



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

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

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

11  
3 12  
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣	X <sup>1</sup>
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Informationskontra

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ K

**Nach dem Ziehen wird in ♥ die Ruffing Finesse gespielt, der gefährliche Gegenspieler W kommt nicht ans Spiel. Hier kann man als Belohnung sogar ♥ K rausschnappen.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

♠ A 4  
♥ A 5 4 3 2  
♦ K D 7 2  
♣ 9 5



♠ 5 2  
♥ D B 10 9  
♦ B 10 6 5 4  
♣ 8 3

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

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

5  
13 4  
18

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
2 ♥	3 ♠	4 ♥	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♦ K

**Ausspiel von ♦ K muss geduckt werden, um die Kommunikation zu zerschneiden. O gibt den ♦ B zu und zeigt damit die ♦ 10.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

♠ A 7 6  
♥ K D B 10 6  
♦ K 2  
♣ K B 10



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

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

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

13  
17 7  
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	X <sup>1</sup>	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

1. Informationskontra

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ D

**Die ausgespielte ♠ D muss geduckt werden, damit S nicht ans Spiel kommt, um ♦ durch den ungeschützten ♦ K zu spielen. 4 ♠ wäre eine gute Verteidigung gewesen.**