

Lektion 12 - Trümpfe ziehen oder nicht?

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 9 5 3
♥ K 5 2
♦ 7 6
♣ K D 7 6 5

♠ 7 4 2
♥ A 8 6 4
♦ 10 4 3 2
♣ 10 9



♠ A 10 8 6
♥ 7
♦ B 8 5
♣ A 8 4 3 2

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

♠ K D B
♥ D B 10 9 3
♦ A K D 9
♣ B

8
4 9
19

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ 10			

S sticht ♣-Nachspiel und spielt sofort Trumpf. Wenn W nach ♥ A zu ♠ A rüberspielt und dieser ♣ zurückspielt muss S hoch vorstechen und weiter die Trümpfe ziehen.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 7
♥ D 10 2
♦ D 10 8 7
♣ 8 7 5 3 2

♠ B 10 2
♥ K 9 8
♦ B 9 2
♣ K D 10 9



♠ A D 8 5 4 3
♥ A B 4
♦ A K 3
♣ A

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	4	4	6	6
W	5	4	5	6	6

♠ K 9 6
♥ 7 6 5 3
♦ 6 5 4
♣ B 6 4

4
10 22
4

West	Nord	Ost	Süd
2 ♦ ²	Pass	2 ♣ ¹	Pass
3 ♠	Pass	2 ♠	Pass
4 ♥	Pass	4 ♣	Pass
5 ♣ ³	Pass	4 SA	Pass
		6 ♠	alle passen

1. Semiforcing
2. Relay
3. 0 oder 3 Schlüsselkarten

6 ♠ von Ost

Ausspiel: ♦ 4

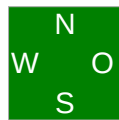
O deblockiert ♣ A, geht mit ♥ K zum Tisch und legt ♠ B zum Schnitt vor. Sollte S ducken muss O nun erst die roten Verlierer auf ♣ abwerfen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 9 7 5 3
♥ —
♦ A K D B 2
♣ B 6 5

♠ B 6 4 2
♥ 8 6 4 2
♦ 8 6
♣ K 8 2



♠ —
♥ A K 10 9 7 3
♦ 9 5 4
♣ A D 9 4

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

♠ K D 10 8
♥ D B 5
♦ 10 7 3
♣ 10 7 3

15
4 13
8

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♥	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ A			

N sticht und zieht Trumpf, wobei er mit einem Bild vom Dummy beginnt. So kann man den 4. Trumpfbuben auf jeder Seite heraus schneiden.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 5
♥ 9 6 5 4
♦ D 9 7
♣ B 10 8 3

♠ D 4 3
♥ K D B 10 3
♦ K 8 6 2
♣ 5



♠ K 9 7
♥ A 7 2
♦ A 4 3
♣ K D 6 2

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

♠ A B 10 8 2
♥ 8
♦ B 10 5
♣ A 9 7 4

3
11 16
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	2 ♠
Pass	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ 6			

W nimmt das ♠-Ausspiel und zieht 4x Trumpf, dann folgt ♣ zum Tisch. Das Rückspiel wird gewonnen und ein ♠ auf ♣ abgeworfen. Da die ♦ 3-3 stehen kann der 4. ♦ hochgespielt werden.-

Lektion 12 - Trümpfe ziehen oder nicht?

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K B 9 5
♥ A 7 6
♦ 6
♣ A K 6 5

♠ 6 4 3 2
♥ B 9
♦ K D 10 7
♣ 10 9 8

♠ —
♥ D 10 8 2
♦ 5 4 3 2
♣ D B 7 3 2



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

♠ D 10 8 7
♥ K 5 4 3
♦ A B 9 8
♣ 4

19
5 6
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	4 SA	Pass	5 ♣ ¹
Pass	5 ♦ ²	Pass	6 ♥ ³
Pass	6 ♠	alle passen	

1. 1 Schlüsselkarte
2. Trumpfdame?
3. Ja plus ♥ K
6 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

10 sichere Stiche, mehr sind nur durch Schnapper erreichbar, also maximal 2 Runden Trumpf ziehen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 5 3
♥ 8 7 4
♦ B 8 6
♣ A 9 7 6

♠ A K 4
♥ A K 10 6 2
♦ K D 9 2
♣ 4

♠ D B 8 7 2
♥ D B 5
♦ A 5
♣ K 8 5



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	3	6	6	2
W	2	5	6	6	6

♠ 9 6
♥ 9 3
♦ 10 7 4 3
♣ D B 10 3 2

5
13 19
3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	3 ♦	Pass
3 ♥	Pass	4 SA	Pass
5 ♣ ¹	Pass	5 ♦ ²	Pass
6 ♣ ³	Pass	6 ♥	alle passen

1. 1 Schlüsselkarte
2. Trumpfdame?
3. Ja plus ♣ k
6 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ D

12 sichere Stiche, also sofort die Trümpfe ziehen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 10 9 5
♥ 8 7 4
♦ A D B
♣ 9 8 7 4

♠ 2
♥ 9 5 3 2
♦ 10 9 5 4 3 2
♣ B 10

♠ A 6 3
♥ K D B
♦ 8 7 6
♣ A 5 3 2



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

♠ K D B 8 7 4
♥ A 10 6
♦ K
♣ K D 6

7
14 1
18

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ K			

Nach ♥-Ausspiel 4 Sofortverlierer, wenn man direkt Trumpf spielt. Also erst ♦ K mit dem ♦ A übernehmen und die ♥-Verlierer abwerfen. Danach Trumpf.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 5 4 3
♥ K 6 3
♦ D 9 8 3
♣ A 9 3

♠ K B 10
♥ B 10 9 8 2
♦ 5 4
♣ B 6 5

♠ A D 8 7 6
♥ A 5
♦ A 7 6
♣ K D 4



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

♠ 9 2
♥ D 7 4
♦ K B 10 2
♣ 10 8 7 2

9
19 6
6

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♠ 3			

Für den 10.Stich muss W einen ♦ am Dummy stechen, also sofort in ♦ freispielen und erst nach dem ♦-Schnapper Trumpf spielen.