



Clubfortbildung des BCTM

♠ ♥ ♦ ♣

Bridgetipps von Stefan Weber – lizenzierter DBV Bridgelehrer
und deutscher Meister

1

Rückblick und Aussichten

- 3 Fortbildungen im Jahr
- Umgang mit gegnerischen Weak 2 (u.a. Lebensohl)
- Zweifärber in der Gegenreizung
- Strafkontra am 13. September
- In Zukunft auch 3 Fortbildungen im Jahr: Alleinspiel, Gegenspiel und Reizung

2

Themenwünsche??

Bitte einen Strich hinter das gewünschte Thema auf der Liste machen.

3

Eine neue Konvention erlernen

- Wann kommt eine Konvention vor (in welcher Situation)?
- Was braucht man für die Konvention?
- Welches Gebot gibt man ab?
- Wie geht es weiter?
- Unbedingt mit dem Partner absprechen und auf der Konventionskarte festhalten.

4

Beispiel Stayman: Wie man sich eine neue Konvention aneignet:

- Wann kommt eine Konvention vor (in welcher Situation)?
- Was braucht man für die Konvention?
- Welches Gebot gibt man ab?
- Wie geht es weiter?
- Nach Partners SA Eröffnung oder SA Gegenreizung
- Mindestens eine 4er Oberfarbe. Nach 1SA min. 8 Punkte, nach 2SA min. 5 Punkte.
- 2 Treff
- Der Eröffner zeigt seine 4er OF oder verneint mit 2Karo.
- Die Antwort 2SA ist mit beiden 4er Oberfarben ist veraltet und sorgt für Probleme. (Siehe dazu BM 09/2017 S. 29-31).

5

Warum brauche ich die Zweifärber Konvention in der Gegenreizung?

Reizung

Nord	Ost	Süd	West
1♦	1♠	3♦	Pass
Pass	?		

Hand von Ost

♠A9764
♥KB853
♦97
♣6

6

Warum brauche ich die Zweifärber Konvention in der Gegenreizung?

Reizung ohne Konvention

Nord	Ost	Süd	West
1♦	1♠	3♦	Pass
Pass	?		

Ost wird zähneknirschend passen, alleine in die 3er Stufe gehen, ist zu riskant.

Hand von Ost

♠A9764
♥KB853
♦97
♣6

7

Möglich Szenarien für die Partnerhände:

♠A9764♥KB853♦97♣6

Reizung ohne Konvention

Nord	Ost	Süd	West
1♦	1♠	3♦	Pass
Pass	Pass		

In beiden Fällen wird West passen. In Fall 2 wird ein tolles Coeurspiel versäumt.

Mögliche Partnerhände

Fall 1 für West:

♠53♥64♦D102♣KD9874

Fall 2 für West:

♠5♥AD64♦62♣B98754

8

Möglich Szenarien für die Partnerhände: ♠A9764♥KB853♦97♣6

Reizung ohne Konvention

Nord Ost Süd West

1♦ 2♦* 3♦ ?

In Fall 1 kann West passen, in Fall 2 reizt seine Coeurs.

Mögliche Partnerhände

Fall 1 für West:

♠53♥64♦D102♣KD9874

Fall 2 für West:

♠5♥AD64♦62♣B98754

9

Zweifärber in der Gegenreizung: Wie zeige ich zwei Farben auf einen Schlag?

Regel 1: Nach Gegners Unterfarberöffnung zeigt der Überruf beide Oberfarben zu fünf.

Beispiele:

Nord Ost oder Nord Ost

1♣ 2♣* 1♦ 2♦*

Die Konvention muss alertiert werden und heißt **Michaels Cuebid** oder **Michaels Überruf**. Auskunft: Beide Oberfarben zu fünf.

10

Eine neue Konvention erlernen

- Wann kommt eine Konvention vor (in welcher Situation)?
- Was braucht man für die Konvention?
- Welches Gebot gibt man ab?
- Wie geht es weiter?
- Unbedingt mit dem Partner absprechen und auf der Konventionskarte festhalten.

11

Michaels Überruf: Wie man sich eine neue Konvention aneignet:

- Wann kommt eine Konvention vor (in welcher Situation)?
- Was braucht man für die Konvention?
- Welches Gebot gibt man ab?
- Wie geht es weiter?
- Nach Gegners Unterfarberöffnung
- Mindestens beide Oberfarben zu fünf und mindestens 8 Punkte.
- Man reizt Gegners Unterfarbe.
- Der Partner sucht sich eine Oberfarbe aus und macht mit einer guten Hand einen Sprung oder Doppelsprung

12

Verliert man durch die Konvention Michaels Überruf etwas

- Man kann nicht mehr Gegners Farbe natürlich reizen, aber das will man normalerweise sowieso nicht. Beispiel für Ost: ♠53♥A4♦D102♣KD9874

Nord Ost

1 ♣ ??

13

Verliert man durch die Konvention Michaels Überruf etwas

- Man kann nicht mehr Gegners Farbe natürlich reizen, aber das will man normalerweise sowieso nicht. Beispiel für Ost: ♠53♥A4♦D102♣KD9874

Nord Ost

1 ♣ ??

Hier muss Ost passen. Biete Ost 2♣, denkt sein Partner, dass er beide Oberfarben zu fünf hat. Das passt sowieso zu dem Prinzip „mit Länge in Gegners Farbe passen.“

14

Eine allgemeine Merkhilfe für den Überruf:
Zweite Position = Zweifärber*

15

Übungshände

Bitte die erste Hand
zusammenstellen.

16

Hand 1

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

17

Die richtige Reizung zu Hand 1:

Nord	Ost	Süd	West
1 ♣	2 ♣*	Pass	2 ♥
3 ♣	4 ♥	alle passen	

Ost wirft mit dem Überruf seinen Zweifärber ins Rennen. West muss auch mit 0 Punkten seine Präferenz wählen. Nord quetscht sich mit seiner punkstarken Hand noch ein 3 ♣ raus, ist damit aber nicht glücklich auf der 3er Stufe. Ost springt mit einer starken Verteilungshand direkt in 4 ♥, wohlwissend, dass West 0 Punkte haben kann.

18

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

19

Spieldurchführung zu Hand 1:

Nord spielt Karo Ass aus, kassiert auf Treff Ass und probiert noch den Karokönig. Die zweite Karorunde schnappt Ost, spielt ♠ Ass und schnappt ein kleines Pik am Tisch. Danach wird ♥ 10 vorgelegt und der Schnitt wird wiederholt. Verloren gehen nur 1 Treff, ein 1 Karo und ein Pikstich am Ende. Süd darf kein Pik abwerfen, da man aus der Reizung weiß, dass Ost ein 5er Pik hält.

20

Übungshände

Bitte die zweite Hand
zusammenstellen.

21

Hand 2

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

22

Die richtige Reizung zu Hand 2:

Nord	Ost	Süd	West
	1 ♣	2 ♣*	Pass
3 ♠	pass	4 ♠	alle passen

Süd zeigt mit dem Überruf beide Oberfarben zu fünf. Nord springt mit seiner konstruktiven Hand in 3 ♠. Das Gesetz der Gesamtstiche ist auch erfüllt. Zur Erinnerung: 2 ♠ würde 0 Punkte versprechen. Süd hebt mit seinen schönen Farben in 4 ♠

23

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

24

Spieldurchführung zu Hand 2:

Ost spielt ♣ Ass aus und West markiert mit der ♣ 5 positiv. Daraufhin zieht Ost den ♣ König und spielt dann ein kleines Treff nach. Der Alleinspieler muss am Tisch mit dem ♠ Buben stechen, sonst wird man überschnappt. Danach mit ♠ König eine Runde Trumpf testen, die ♠ 10 von West sieht nach einem Single aus. Danach Coeur zum König, Coeur zum Ass und ein Coeur schnappen. Mit Trumpf zurück in die Hand und nochmal Coeur schnappen. Dann mit Treff in die Hand, den letzten Trumpf ziehen, um das hoch geworden Coeur zu kassieren.

25

Übungshände

Bitte die dritte Hand zusammenstellen.

26

Hand 3

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

27

Die richtige Reizung zu Hand 3:

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♦	2 ♦*
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥ alle passen

Auch hier gibt es einen konstruktiven Sprung nach dem Zweifärber Überruf.

Ost hat einen schönen 4er Anschluss und Double Pik Ass ist sehr wertvoll zu Partners Piklänge. West hebt mit der schönen Verteilungshand ins Vollspiel.

28

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

29

Spieldurchführung zu Hand 3:

Süd die zieht ♦AK und erkennt an der ♦Dame in der zweiten Runde die Lage.
Dann kassiert Süd ♣Ass und spielt zum 4. Stich ein kleines Karo. Der
Alleinspieler muss nun Trumpfassen stechen und legt ♥Bube zum Schnitt vor.
Der Kontrakt kann durchaus fallen, wenn man nicht alles richtig erkennt.

30

Spieldurchführung zu Hand 3:

Süd die zieht ♦AK und erkennt an der ♦Dame in der zweiten Runde die Lage.
Dann kassiert Süd ♣Ass und spielt zum 4. Stich ein kleines Karo. Der
Alleinspieler muss nun Trumpfassen stechen und legt ♥Bube zum Schnitt vor.
Der Kontrakt kann durchaus fallen, wenn man nicht alles richtig erkennt.

31

Was macht man, wenn der Gegner eine Oberfarbe eröffnet?

- Es ergibt nun keinen Sinn mehr, beide Oberfarben zeigen zu wollen.
- Allerdings kann man die andere Oberfarbe zeigen und eine 5er Unterfarbe.
- Die Konvention heißt auch Michaels Cuebid oder Michaels Überruf.

32

Beispielhand für Ost:

♠KB964♥53♦9♣KD976

Nord	Ost	Süd	West
1♥	2♥*		

33

Zweifärber in der Gegenreizung: Wie zeige ich zwei Farben auf einen Schlag?

Regel 2: Nach Gegners Oberfarberöffnung zeigt der Überruf die andere Oberfarbe und eine Unterfarbe jeweils zu fünft.

Beispiele:

Nord	Ost	oder Nord	Ost
1♥	2♥*	1♠	2♠*

Die Konvention muss alertiert werden und heißt **Michaels Cuebid** oder **Michaels Überruf**. Auskunft: Die andere Oberfarbe und eine Unterfarbe zu fünft.

34

Wie soll der Partner darauf reagieren:
Beispiel 1 für West:♠B5♥D10865♦B987♣3

Nord	Ost	Süd	West
1♥	2♥*	Pass	???

35

Wie soll der Partner darauf reagieren:
Beispiel 1 für West:♠B5♥D10865♦B987♣3

Nord	Ost	Süd	West
1♥	2♥*	Pass	2♠

West rettet sich in 2♠ und verspricht damit nichts. Ost muss vorsichtig sein.

36

Wie soll der Partner darauf reagieren:
 Beispiel 2 für West: ♠D1087 ♥6 ♦KD987 ♣832

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	2 ♥*	Pass	???

37

Wie soll der Partner darauf reagieren:
 Beispiel 2 für West: ♠D1087 ♥6 ♦KD987 ♣832

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	2 ♥*	Pass	3 ♠

Mit der konstruktiven Hand und der schicken Verteilung springt West in 3 ♠ als Einladung zum Vollspiel. Das Gesetz der Gesamtstiche ist erfüllt.

38

Wie soll der Partner darauf reagieren:
 Beispiel 3 für West: ♠7 ♥643 ♦D987 ♣K832

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	2 ♥*	Pass	???

39

Wie soll der Partner darauf reagieren:
 Beispiel 3 für West: ♠7 ♥643 ♦D987 ♣K832

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	2 ♥*	Pass	2SA*

West ist nicht sonderlich stark, aber ein Fit in der Unterfarbe ist sicher. Mit 2SA fragt West seinen Partner nach der Unterfarbe. Das muss natürlich alertiert werden. Alle weiteren Gebote sind natürlich.

40

Übungshände

Bitte die vierte Hand
zusammenstellen.

41

Hand 4

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

42

Die richtige Reizung zu Hand 4:

Nord Ost Süd West

1 ♠

2 ♠* Pass 3 ♥ Pass

4 ♥

Nord hält einen sehr starken Zweifärber und ist froh mit einer forcierenden Konventionen beginnen zu können. Die 3 ♥ Süd zeigen eine Präferenz für Coeur und versprechen sonst nichts. Mit der riesigen Hand hebt Nord auf 4 ♥.

43

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

44

Spieldurchführung zu Hand 4:

West kassiert fantasielos seine beiden Assen wechselt danach auf Treff. Der Alleinspieler zieht die Trümpfe und kann dann seine Treffs spielen. Das Spiel sollte sehr schnell gehen.

45

Übungshände

Bitte die fünfte Hand zusammenstellen.

46

Hand 5

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

47

Die richtige Reizung zu Hand 5:

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	2 ♥ *	Pass	2SA
Pass	3 ♦	alle passen	

Ost zeigt ein 5er Pik mit einer 5er Unterfarbe (oder mehr). Da West mit den Piks nicht viel anfangen kann, fragt er via 2SA nach Osts Unterfarbe. 3Karo wird zum Endkontrakt.

48

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

49

Spieldurchführung zu Hand 5:

Das Coeur Ausspiel gewinnt Ost sofort mit dem Ass und spielt sein Single Pik vom Tisch. Nord steigt mit Pik Ass und hat ein schweres Rückspiel. Am besten Karo 6 nachspielen. Ost kann jetzt nicht mehr viel verkehrt machen, die Hand steht friedlich.

Der Alleinspieler verliert am Ende einen Treffstich, einen Trumpfstich und das Pikass, sodass der Kontrakt mit Überstich erfüllt wird.

50

Kaffeepause!

Um 17 Uhr geht es mit Teil 2 weiter.

51



Clubfortbildung des BCTM Teil 2



Bridgetipps von Stefan Weber – lizenzierter DBV Bridgelehrer
und deutscher Meister

52

Eine Turnierhand: ♠4 ♥5 ♦KDB97♣KDB976

Was soll Ost bieten?

Nord Ost Süd West

1♥ ??

53

Eine Turnierhand: ♠4 ♥5 ♦KDB97♣KDB976

Der ungewöhnliche Sprung in 2SA

Nord Ost Süd West

1♥ 2SA*

Ost möchte seine beiden Farben auf einen Schlag zeigen und macht dies mit dem ungewöhnlichen Sprung in 2SA. Der ungewöhnliche Sprung in 2SA zeigt die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben zu fünft ab 8 Punkten und ist international als „unusual 2NT“ bekannt.

54

Zweifärber in der Gegenreizung: Wie zeige ich zwei Farben auf einen Schlag?

Regel 3: Nach Gegners Farberöffnung auf der 1er Stufe zeigt der ungewöhnliche Sprung in 2SA die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben zu fünft. Beispiele:

Nord	Ost	oder	Nord	Ost	Nord	Ost	oder	Nord	Ost
1♣	2SA*		1♦	2SA*	1♥	2SA*		1♠	2SA*

Die Konvention muss alertiert werden und heißt Unusual 2NT oder ungewöhnlicher Sprung. Auskunft: Die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben zu fünft.

55

Was zeigt der ungewöhnliche Sprung in 2SA hier?

Nord Ost

1♣ 2SA*

56

Unusual 2NT: die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben ♦♥

Nord Ost

1♣ 2SA*

♦♥ Nach Gegners Trefferöffnung sind Karo und Coeur die niedrigsten
nichtgereizten Farben ♦♥

57

Was zeigt der ungewöhnliche Sprung in 2SA hier?

Nord Ost

1♦ 2SA*

58

Unusual 2NT: die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben ♣♥

Nord Ost

1♦ 2SA*

♣♥ Nach Gegners Karoeröffnung sind Treff und Coeur die niedrigsten
nichtgereizten Farben ♣♥

59

Was zeigt der ungewöhnliche Sprung in 2SA hier?

Nord Ost

1♥ 2SA*

60

Unusual 2NT: die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben ♣♦

Nord Ost

1♥ 2SA*

♣♦ Nach Gegners Oberfarberöffnung sind die beiden Unterfarben Treff und Karo die niedrigsten nichtgereizten Farben ♣♦

Dasselbe gilt nach Gegners 1♠ Eröffnung.

61

Kann man die Konvention eventuell verwechseln?

Nord Ost

1♦ ???

Ost hält:

♠AK5 ♥AD5 ♦KB97♣K76

62

Es gibt keine starken Sprünge in der Gegenreizung. Ab 19 Punkten Stärkekontra.

Nord Ost

1♦ X

Ost hält:

♠AK5 ♥AD5 ♦KB97♣K76

Ost beginnt mit einem Kontra, um später SA zu reizen. Das ist auch sehr sinnvoll so, bei einem schwachen Partner kann man das Spiel noch für 1SA bekommen.

63

Eine neue Konvention erlernen

- Wann kommt eine Konvention vor (in welcher Situation)?
- Was braucht man für die Konvention?
- Welches Gebot gibt man ab?
- Wie geht es weiter?
- Unbedingt mit dem Partner absprechen und auf der Konventionskarte festhalten.

64

Unusual 2NT: Wie man sich eine neue Konvention aneignet:

- Wann kommt eine Konvention vor (in welcher Situation)?
- Was braucht man für die Konvention?
- Welches Gebot gibt man ab?
- Wie geht es weiter?
- Nach Gegners Farberöffnung
- Die beiden niedrigsten nichtgereizten Farben zu fünf und mindestens 8 Punkte.
- Man springt in 2SA.
- Der Partner sucht sich eine Farbe aus und macht mit einer guten Hand einen Sprung oder Doppelsprung

65

Übungshände

Bitte die sechste Hand zusammenstellen.

66

Die richtige Reizung zu Hand 6:

Nord Ost Süd West

1♥ 2SA* 4♥

5♦ X alle passen

In der günstigen Gefahrenlage macht Nord ein Opfergebot von 5 Karo. Ost kontriert mit 2 Assen. 5 Coeur zu reizen, wäre sehr riskant bei der Treffhaltung.

67

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

68

Spieldurchführung zu Hand 6:

Ost spielt Pik Ass aus und kassiert dann Coeur Ass. Die nächste Coeur Runde wird gestochen. Der Alleinspieler zieht Trumpf und legt dann vom Tisch den Treffbuben vor. West nimmt sein Ass und damit ist sein Kontrakt nur einmal gefallen. Ein sehr billiges Opferspiel für Nord-Süd.

69

Übungshände

Bitte die siebte Hand zusammenstellen.

70

Hand 7

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

71

Die richtige Reizung zu Hand 7:

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♥	2SA*

Pass 6♣ alle passen

Mit drei Assen, der Trumpfdame, einem Single und zehn gemeinsamen Trümpfen wittert Ost den Schlemm und sagt ihn auch direkt an.

72

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

73

Spieldurchführung zu Hand 7:

Ost nimmt das Ausspiel sofort mit, zieht zwei Runden Trumpf, spielt Karo zum Ass und schnappt ein Karo. Nachdem der Karo König erscheint, kann Ost alle seine Coeur auf die hohen Karos von West abwerfen. Am Ende kommt ein Überstich heraus.

74

Zwischenfazit. Welche Konventionen haben wir kennen gelernt?

75

Zweifärber in der Gegenreizung

- **Überruf von Gegners Unterfarbe:** 1♣
2♣* → Beide Oberfarben, mindestens 5-5
- **Der Überruf von Gegners Oberfarbe**

Nord	Ost
1♥	2♥* → 5er♠ + eine beliebige 5er Unterfarbe
1♠	2♠* → 5er♥ + eine beliebige 5er Unterfarbe
- **Der ungewöhnliche Sprung in 2SA**

Nord	Ost
1♣	2SA* → ♦Karo♦ und ♥Coeur♥, mindestens 5-5
1♦	2SA* → ♠Treff♠ und ♥Coeur♥, mindestens 5-5
1♥	2SA* → ♠Treff♠ und ♦Karo♦, mindestens 5-5
1♠	2SA* → ♠Treff♠ und ♦Karo♦, mindestens 5-5

76

Übungshände

Bitte die achte Hand
zusammenstellen.

77

Hand 8

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

78

Die richtige Reizung zu Hand 8:

Nord Ost Süd West

1♠

2♠* Pass 4♥ alle passen

Mit dem schönen 4er-Anschluss und der konstruktiven Hand springt Süd
sofort in 4♥.

79

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

80

Spieldurchführung zu Hand 8:

West spielt mangels alternativen Trumpf aus. Der Alleinspieler zieht die Trümpfe zu Ende und legt dann den Treffbuben zum Schnitt vor. Der Kontrakt wird mit Überstich gewonnen.

81

Übungshände

Bitte die neunte Hand zusammenstellen.

82

Hand 9

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

83

Die richtige Reizung zu Hand 9:

Nord	Ost	Süd	West
Pass	Pass	1♣	2♣*
Pass	2♠	Pass	3♠
Pass	4♠	alle passen	

Mit einigen potentiellen Verlierern reizt Ost zunächst defensiv zwei Pik. Drei Pik wäre aber auch eine Option. Mit den sehr schönen Farben gibt West eine Einladung zum Vollspiel ab, die Ost sofort annimmt.

84

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

85

Spieldurchführung zu Hand 9:

Süd spielt Treffkönig aus und hat ein schweres Nachspiel. Karo Ass abziehen wäre keine gute Idee. Dann werden beim Gegner direkt alle Karos hoch. Süd entscheidet sich dafür, nochmal Treff nachzuspielen, um den Alleinspieler an der langen Seite zu kürzen. Ost trumpft am Tisch, zieht Coeur Ass, schnappt sich mit kleinen Coeur in die Hand und spielt Pik in die Gabel. Nach dem erfolgreichen Schnitt schnappt sich der Alleinspieler wieder mit Coeur in die Hand und wiederholt den Schnitt. Am Ende geht noch das Karo Ass raus.

86

Übungshände

Bitte die zehnte Hand
zusammenstellen.

87

Hand 10

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.
Erst nach einem Signal ausspielen.

88

Die richtige Reizung zu Hand 10:

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♦	2SA
Pass	3 ♣	3 ♦	4 ♣
4 ♦	5 ♣	5 ♦	Pass
Pass	X	alle passen	

Ost antwortet zunächst vorsichtig auf den Zweifärber seines Partners mit 3 Treff. Süd bietet mit seinem guten Blatt und der guten Karolänge 3 Karo. West erhöht auf 4 Treff. Nord schaltet sich nun ein mit dem Karoanschluss und bietet 4 Karo. Auf die 5 Treff von Ost denkt sich Süd, dass 5 Karo eine gute Verteidigung ist. West kontriert und damit ist die Reizung beendet.

89

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.
Dann kommt eine Besprechung.

90

Spieldurchführung zu Hand 10:

Ost nimmt sofort Treffass mit und kann zählen, dass Süd nun kein Treff mehr hat. Daher spielt Ost ein hohes Pik in die Schwäche des Tisches, um beim Alleinspieler Pik herauszuschneiden. Wenn der Alleinspieler zu Stich kommt, zieht er die Trümpfe und macht den Vorlegeschnitt in Coeur. Minus 2 ist ein billiges Opfer gegenüber erfüllbaren 5 Treff.

91

Ende

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!



92