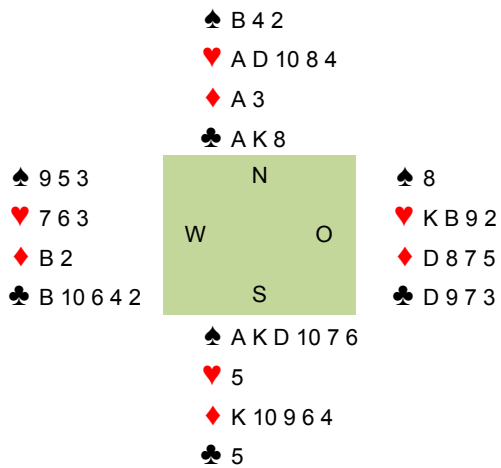


Hier eine mögliche Reizungsvariante:



*Teiler Süd/ Gefahr keiner*

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
<i>pass</i>	2 SA	<i>pass</i>	3 ♦
<i>pass</i>	3 ♣	<i>pass</i>	4 SA*
<i>pass</i>	5 ♣**	<i>pass</i>	7 ♠
<i>pass</i>	<i>pass</i>	<i>pass</i>	

\* *Assfrage Roman Key Card Blackwood*

\*\* *0 oder 3 Asse von 5 Assen (inkl. ♠ K)*

Spielplan beim Ausspiel von ♠ 3:

Der Spielplan zeigt 3 Verlierer in Karo, die am Tisch gestochen werden müssen, 1 Karo kann auf Treff König abgeworfen werden.

Die Coeur können ebenfalls hochgespielt werden.

Das Pik-Ausspiel wird in der Hand gewonnen. Im zweiten Stich wird ein hohes Pik aus der Hand gespielt, Ost wirft ein Treff ab.

Im dritten Stich wird das Single Coeur aus der Hand zum Ass des Tisches gespielt und im vierten Stich ein kleines Coeur des Tisches in der Hand gestochen.

Jetzt wird der Karo König gespeilt und im nächsten Stich ein kleines Karo zum Karo Ass gespeilt.

Danach wird wieder ein kleines Coeur vom Tisch in der Hand mit einem kleinen Trumpf gestochen.

(Beide Gegner haben die dritte Runde Coeur bedient.)

Ein kleines Karo aus der Hand wird am Tisch mit Pik Bube gestochen, vom Tisch wird Coeur

gespielt und in der Hand hoch gestochen. Ein hohes Pik wird zum nächsten Stich gespielt,

damit ist der letzte Trumpf des Gegners gezogen und die letzten drei Karten des Dummys:

Treff Ass, König und das letzte Coeur sind hoch.

Großschlemm erfüllt!

Spielplan beim Ausspiel von Treff Bube:

Treff Bube wird mit dem Ass gewonnen, aber man hat jetzt einen Eingang zum Dummy weniger, um die Coeur hochzuspielen, d. h. es muss ein anderer Spielplan gemacht werden:

Im zweiten Stich wird ein kleiner Trumpf zum Ass und im zweiten Stich der Trumpf König gespielt (Ost wirft ab)

Im nächsten Stich wird ein kleines Karo zum Ass und danach zurück zum König gespeilt

danach wird ein kleines Karo im Dummy gestochen, in der Hoffnung auf einen 3-3 Stand der Karos,

aber West wirft ab, also muss man entweder die Coeur-Schnitt oder einen Squeeze versuchen, aber wie

soll man die richtige Entscheidung treffen?

In der nächsten Runde wird Treff König gespielt, in der Hand wird ein Karo abgeworfen. Danach wird das kleine Treff des Dummys in der Hand klein gestochen.

Danach wird Trumpf gespeilt, von oben herunter. In der letzten Trumpfrunde ist Ost endgespielt (gesquezzed)

(er hält noch Coeur und ein hohes Karo, er muss entscheiden: ein Coeur abwerfen oder das hohe Karo.)

Wenn ein Coeur abgeworfen wird, dann wird im 12. Stich das Single Coeur aus der Hand zum Ass gespielt

(der König fällt unter Ass), wenn das Karo abgeworfen wird, wird im 12. Stich das hohe Karo der Hand gespielt...

Großschlemm erfüllt.