

**Beispielreizung:**

<p>♠ A 6 3 2 ♥ K 9 7 2 ♦ A 8 3 ♣ 10 7</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W                  O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W                  O	S	<p>♠ D B 9 8 ♥ 10 ♦ D 10 9 6 ♣ D B 5 3</p>	<p>♠ 7 ♥ A D 8 6 4 ♦ 7 2 ♣ A K 9 4 2</p>
N						
W                  O						
S						

*Teiler Süd/ Gefahr keiner*

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
pass	2 SA* (1)	pass	3 ♣
pass	3 ♥	pass	4 ♠ (2)
pass	4 SA (3)	pass	5 ♠ (4)
pass	6 ♥	pass	pass
pass			

*Erläuterung:*

- \* Alert (1): *Jacoby: partiefördernde Hebung zeigt Eröffnungsstärke und mindestens 4 Trumpfkarten*
- (2) *zeigt 5-5-Verteilung in Coeur und Treff*
- (3) *Assfrage (Trumpf Coeur) Roman Keycard Blackwood*
- (4) *Antwort: 2 oder 5 Asse (inkl. ♥ K), und ♥ D*

**1. mögliches Ausspiel: ♦ 5**

Spielplan: Verlierer 1 Karo-Stich, 3 Treff-Stiche; Die Treff-Stiche am Tisch stechen.

Das Ausspiel ducken, das karo-Rückspiel mit dem Ass gewinnen. Ein kleinen Trumpf zum Ass spielen. Dann Treff Ass, Treff König spielen und ein drittes Treff am Tisch stechen. Dann Pik Ass und ein kleines Pik stechen, im nächsten Stich ein kleines Treff (das vierte) am Tisch stechen. Den Trumpf König spielen. Ein Pik oder ein Karo (abhängig vom Abwurf West) stechen, den letzten Trumpf mit der Dame ziehen.

Die hochgespielte fünfte Treff-Karte ziehen:

Ergebnis: 6 ♥ erfüllt

**2. mögliches Ausspiel: ♥ 3**

Spielplan: Verlierer 1 Karo-Stich, 3 Treff-Stiche; Die Treff-Stiche am Tisch stechen. Durch Trumpf-Ausspiel schwieriger...

Das Ausspiel wird in der Hand mit der Trumpf-Dame gewonnen. Im zweiten Stich wird Trumpf zum König gespielt (Ost wirft ab). Danach Treff zum Ass; Treff König und ein kleines Treff gespielt, auf dieses Treff legt West Trumpf-Buben und gewinnt; aber dieses muss ein Fehler sein, denn am Tisch kann ein Karo abgeworfen werden. Das Karo-Nachspiel wird mit dem Ass gewonnen. Danach Pik Ass und ein Pik gestochen, das vierte Treff am Tisch gestochen, ein Pik in der Hand gestochen, auf das hochgespielte Treff das karo am Tisch abgeworfen.

Crossruff: Ergebnis: 6 ♥ erfüllt

Hätte West anstelle des Coeur Buben ein Pik abgeworfen, dann wäre der Alleinspieler einen Stich zu wenig.

Der Alleinspieler sticht ein Treff, Zieht das Pik Ass, sticht ein Pik, dann sticht er das vierte Treff am Tisch und West wirft sein letztes Pik ab. Der Alleinspieler kann jetzt nicht mehr vermeiden, dass West übersticht und auch noch einen Karo-Stich gewinnt. Ergebnis: 6♥ -1