Beispielreizung:

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

Teiler Süd/ Gefahr keiner

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
			1 ♠
pass	*2 ♦*	*pass*	*2 SA*
pass	*3 ♠*	*pass*	*4 ♠*
pass	*pass*	*pass*	

Ausspiel ♦ 2

Spielplan: Verlierer 2 Coeur-Stiche, 2 Treff-Stiche; Das Ausspiel sollte vermutlich Single sein.

Das Ausspiel wird in der Hand mit dem König gewonnen. Dann werden Trümpfe gezogen.

Im Anschluss werden die restlichen 2 Trümpfe gespielt, wobei am Tisch die Karos bleiben!

Ost-West müssen abwerfen. Der Alleinspieler hofft, dass Ost ein Karo abwirft.

Ost muss dreimal abwerfen, darf aber auf keinen Fall Karo abwerfen.

Wenn Ost Karo abwirft, gewinnt der Alleinspieler, denn auf die letzte Karokarte des Tisches kann der Alleinspieler einen Verlierer abwerfen.

In diesem Beispiel hat Ost 2 kleine Coeurkarten und ein kleines Treff abgeworfen. Dann spielt der Alleinspieler ein kleines Karo zum Ass, zieht Karo Dame, Bube und die 5, die von Ost gewonnen wird. Und danach gewinnen Ost-West noch 3 weitere Stiche.

Ergebnis: 4 ♠ -1

Fazit. Beim Abwurf immer darauf achten, dass man die gleiche Anzahl der Karten, wie der Dummy hält.