

Beispielreizung Tisch 1:

	♠ 10 7 6 3											
	♥ 4											
	♦ A D B 4											
	♣ D 8 5 4											
♠ 9 8 5 ♥ D 10 7 6 3 2 ♦ 7 ♣ 10 6 2	<table style="margin: auto; border: 1px solid black; background-color: #d4edda;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ K D B 2 ♥ 8 6 ♦ 9 5 2 ♣ K B 9 7	
	N											
W		O										
	S											
	♠ A 4											
	♥ A K B 9											
	♦ K 10 8 6 3											
	♣ A 3											

Teiler Süd/ Gefahr keiner

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
pass	3 ♦ (1)	pass	6 ♦ (2)

(1) normalerweise 1 Pik, aber aufgrund des schwachen Pik, hier 3 Karo

(2) Kontrollen in allen Farben

Tisch 1: 6 Karo von Süd

Ausspiel ♠ 9

Spielplan: Verlierer 1 Pik-Stich, 1 Treff-Stich.

Das Ausspiel wird in der Hand mit dem Ass gewonnen, dann werden Coeur Ass und König gezogen, auf Coeur König wird ein kleines Pik abgeworfen. Im nächsten Stich wird Coeur 9 am Tisch mit Karo Ass gestochen, Ost wirft ein Treff ab.

Jetzt weiß der Alleinspieler, dass West noch die restlichen Coeur hält, also ursprünglich ein 6-er Coeur hatte und nicht geboten hat, somit ist klar, dass die fehlenden Figuren von Ost gehalten werden.

Der Alleinspieler spielt jetzt Karo Dame, die vom Karo König übernommen wird, und spielt Coeur Bube, der von Karo Bube des Tisches gestochen wird, Ost wirft ein Pik ab.

Im nächsten Stich wird die Karo 4 des Tisches gespielt, mit der Frage, wenn Ost klein bleibt, zu schneiden oder nicht.

Der Alleinspieler entscheidet sich für die Karo 8, West wirft ab.

Im nächsten Stich wird Karo 10 gezogen und der letzte Trumpf von Ost (Karo 9) fällt..

Dann spielt der Alleinspieler Karo 6 und Karo 3, was soll Ost abwerfen, er hält noch Pik König und Dame sowie Treff König und Bube. Ost darf den Treff Buben nicht abwerfen, denn dann ist die Treff Dame des Tisches hoch.

Wenn Ost Pik Dame abwirft, spielt der Alleinspieler im nächsten Stich ein Pik zum König und Ost muss von Treff König und Bube zum Ass bzw. der Dame spielen. -> 12 Stiche erzielt und Kleinschlemm erfüllt.

Ergebnis: 6 ♦ erfüllt

Beispielreizung Tisch 2:

	♠ 10 7 6 3											
	♥ 4											
	♦ A D B 4											
	♣ D 8 5 4											
♠ 9 8 5 ♥ D 10 7 6 3 2 ♦ 7 ♣ 10 6 2	<table style="margin: auto; border: 1px solid black; background-color: #d4edda;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ K D B 2 ♥ 8 6 ♦ 9 5 2 ♣ K B 9 7	
	N											
W		O										
	S											
	♠ A 4											
	♥ A K B 9											
	♦ K 10 8 6 3											
	♣ A 3											

Teiler Süd/ Gefahr keiner

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
pass	1 ♠	pass	2 ♥
pass	3 ♦	pass	4 ♦ (1)
pass	4 ♠ (2)	pass	6 ♦

(1) Assfrage Karo= Trumpf

(2) Antwort: 4 oder 1 Ass