

Beispielreizung:

<p>♠ D 2</p> <p>♥ 6 5 4</p> <p>♦ 9 7 4</p> <p>♣ A B 10 6 3</p>	<div style="background-color: #c8e6c9; padding: 10px; border: 1px solid #ccc; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">W O</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ B 9 8 7 3</p> <p>♥ D 10 8</p> <p>♦ D B 8 3</p> <p>♣ 4</p>	
<p>♠ K 10 6</p> <p>♥ K B 9 7</p> <p>♦ K 5 2</p> <p>♣ 7 5 2</p>			
		<p>♠ A 5 4</p> <p>♥ A 3 2</p> <p>♦ A 10 6</p> <p>♣ K D 9 8</p>	

Teiler Süd/ Gefahr keiner

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA (1)
pass	2 SA (2)	pass	3 SA (3)
pass	pass	pass	

(1) 15 bis 17 FL

(2) mit 8FL Frage nach Max. beim Eröffner

(3) Maximum, daher 3 SA

3 SA von Süd

Ausspiel ♥ 7

Spielplan: Sofortstiche (sicherer Stiche): 1 Pik-Stich, 1 Coeur-Stich, 1 Karo-Stich, 5 Treff-Stiche: 8 Stiche

Entwicklung eines weitreten Stiches geht nur über Pik.

Wie sah Ihr Spielplan aus? Haben Sie das Coeur-Ausspiel und das Nachspiel geduckt? Anschließend die Treff abgezogen und dann den Expass (klein aus der Hand zur Dame des Tisches gespielt? Dann sind Sie gefallen, denn Sie haben keinen Übergang zum Tisch um die Pik Dame zu spielen, nachdem diese hochgespielt worden ist.

Hier der richtige Spielplan:

Nachdem im ersten Stich das Coeur-Ausspiel in der Hand mit dem Ass gewonnen wird, wird im zweiten Stich ein kleines Pik zum Tisch gespielt (nimmt West den König, dann ist die Pik Dame hoch/ nimmt West den König nicht, dann gewinnt die Pik Dame den Stich) und somit ist der neunte Stich gewonnen. Denn der Alleinspieler kann immer noch mit Treff zum Tisch gehen, Übergänge sind noch vorhanden.

Anmerkung 1: Wenn im ersten Stich das Coeur Ass nicht genommen wird, wechseln gute Gegenspieler die Farbe, dann geht der Kontrakt auch verloren, da die gegenspieler die nachgespielte Farbe hochgespielt haben.

Anmerkung 2: Wenn der Pik König bei Ost ist, dann können 3 SA nicht erfüllt werden.

Ergebnis: 3 SA von Süd erfüllt