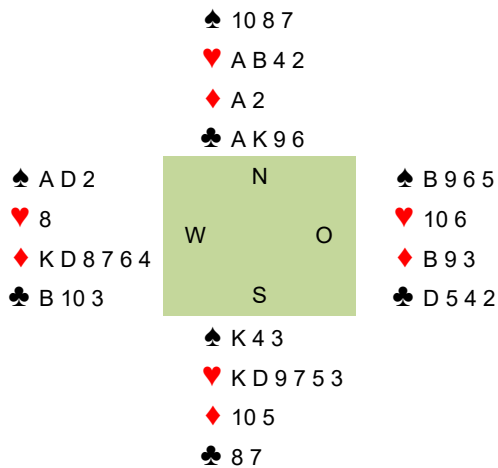


Beispielreizung:



Teiler Süd/ Gefahr keiner

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

(1) (Weak Two) Sofortansage: schwach

4 ♥ von Süd

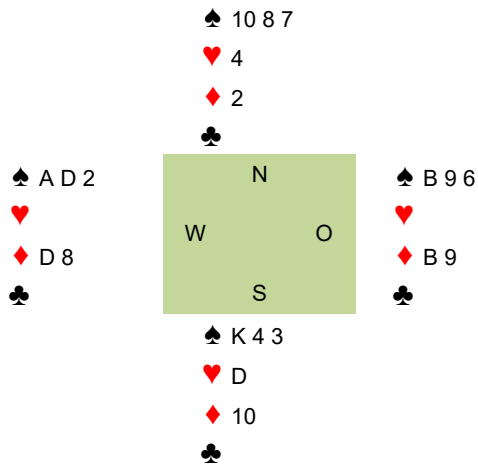
Ausspiel ♦ K

Spielplan: Verlierer: 3 Pik-Stiche, 1 Karo-Stich: 4 Stiche

Wie kann der Alleinspieler einen Pik-Stich entwickeln?

Das Ausspiel wurde mit dem Ass am Tisch gewonnen. Danach Trümpfe (Couerklie, König, klein) gezogen, am Tisch bleibt ein hoher Trumpf. Treff Ass und König gezogen und ein Treff gestochen. Mit Trumpf zum Tisch und das letzte Treff in der Hand gestochen.

Die Verteilung sieht jetzt so aus:



Aus der Hand wird jetzt die Karo 10 gespielt, die Ost mit dem Buben gewinnt.

Tisch 1:

Am Tisch 1 spielte Ost ein kleines Pik zurück, dass West mit der Dame gewonnen hat. Anschließend spielte West das Ass und der Pik König gewinnt den nächsten Pik-Stich. Ergebnis: 4 Coeur erfüllt

Tisch 2:

Am Tisch 2 spielte Ost Pik Bube zurück, was soll der Alleinspieler tun? An Tisch 2 legte Süd den König, der mit dem Ass gewonnen wird. Dann wurde ein kleines Pik von West gespielt. Was soll vom Tisch gelegt werden? Welche Karten hält Ost in Pik? Vom Tisch wurde die Pik 10 geordert, die den Stich gewinnt und damit auch an Tisch 2: 4 Coeur erfüllt