

**Beispielreizung:**

<p>♠ K 10 9 6</p> <p>♥ 6 5 4</p> <p>♦ K D 5 3 2</p> <p>♣ 3</p>	<p>♠ 5 4 3</p> <p>♥ A 3 2</p> <p>♦ 7 6 4</p> <p>♣ K D B 10</p>	<p>♠ D 8 7</p> <p>♥ 7</p> <p>♦ B 10</p> <p>♣ A 9 8 7 6 5 2</p>	<p>♠ A B 4</p> <p>♥ K D B 10 9 8</p> <p>♦ A 9 8</p> <p>♣ 4</p>
--	--	--	--

*Teiler Ost/ Gefahr Nord-Süd*

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
<i>pass</i>	<i>4 ♥</i>	<i>pass</i>	<i>3 ♥</i>
<i>pass</i>			<i>3 ♣</i>

**4 ♥ von Süd**

Ausspiel ♣ 3

Spielplan: Verlierer: 2 Pik-Stiche, 2 Karo-Stiche, 1 Treff-Stich: 5 Verlierer

Die Verlierer können, nachdem Trumpf gezogen wurde auf die hohen Treff des Dummys abgeworfen werden.

Aber, wie kann die Verteidigung einen Strich durch diesen Plan machen? Das geht nur, wenn

im ersten Stich nicht das Treff Ass genommen wird. Im zweiten Stich wird ein kleines Treff gespielt,

ob der Alleinspieler abwirft und West sticht oder der Alleinspieler hoch sticht und West abwirft, ist egal.

Denn um die Treff-Karten des Dummys abziehen zu können, benötigt der Alleinspieler einen zweiten

Übergang zum Dummy. So erzielt der Alleinspieler nur 9 Stiche, also

Ergebnis: 4 ♥ -1