

Beispielreizung:

	♠ K 10		
	♥ A 5 3		<i>Teiler Ost/ Gefahr keiner</i>
	♦ 8 5 4 3		
	♣ D B 5 2		
♠ D B 9	N	♠ 2	West Nord Ost Süd
♥ 8 4	W O	♥ K D B 10 7 6 2	
♦ D B 7 2		♦ A	1 ♥ 1 ♠
♣ 8 6 4 3	S	♣ K 10 9 7	pass 1 SA 3 ♥ 4 ♠
	♠ A 8 7 6 5 4 3		pass pass pass
	♥ 9		
	♦ K 10 9 6		
	♣ A		

4 ♠ von Süd

Ausspiel ♥ 8

Spielplan: Verlierer: 1 Pik-Stich, 4 Karo-Stiche: 5 Verlierer

Ein Verlierer kann vermieden werden, wenn Ost das Karo Ass besitzt. Ein weiterer Verlierer kann vermieden werden, wenn der Treff König herausgetrieben wurde

Der Alleinspieler gewinnt den ersten Stich mit dem Ass und schnappt ein Coeur in der Hand. Im nächsten Stich zieht der Alleinspieler Pik Ass, danach Treff Ass. Danach spielt der Alleinspieler ein kleines Pik zum König. Im nächsten Stich wird ein kleines Karo vom Tisch gespielt, Ost gewinnt mit dem Ass und spielt ein Coeur, das der Alleinspieler sticht. West könnte überstechen, aber West hat kein gutes Ausspiel zum nächsten Stich, deshalb wirft West ein kleines Treff ab. Der Alleinspieler spielt danach Trumpf, sodass West mit seinem letzten Trumpf den Stich gewinnt und ausspielen muss..

West kann kein Karo spielen zu den Karos des Alleinspielers, deshalb entscheidet sich West dazu ein kleines Treff zu spielen, vom Tisch kommt der Bube und Ost spielt den König, der in der Hand gestochen wird.

Danach spielt der Alleinspieler Karo 10, der Bube von West gewinnt den Stich. West hat jetzt nur Optionen, die dem Alleinspieler helfen, entweder von Karo D, 7 zu Karo K, 9 des Alleinspielers oder ein Treff zur Dame des Tisches, auf die die Karo 9 abgeworfen wird, also 10 Stiche erzielt und

Ergebnis: 4 ♠ erfüllt