

**Beispielreizung:**

	♠ B 9 5 2		
	♥ B 9 2		
	♦ K B 10 9 4		
	♣ 6		
♠ 6	N	♠ 10 8	
♥ A D 10 8	W	♥ 7 6 5 3	
♦ A 8 5	O	♦ D 7 3 2	
♣ K D 10 7 3	S	♣ A 9 5	
	♠ A K D 7 4 3		
	♥ K 4		
	♦ 6		
	♣ B 8 4 2		

*Teiler Süd/ Gefahr beide*

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
X	3 ♠	pass	4 ♠
pass	pass	pass	

*Anm.: Das Gebot 4 Pik soll die Gegner von einer Reizung abhalten = sperren.*

**4 ♠ von Süd**

Ausspiel ♣ K

Spielplan: Verlierer 2 Coeur-Stiche, 1 Karo-Stich, 1 Treff-Stich.

Tisch 1:

Der Treff König gewinnt den Stich. Im zweiten Stich spielt West ein kleines Karo, der Dummy gewinnt mit dem König.

Jetzt vom Tisch wird Pik Bube vorgelegt, aber das Laufenlassen des Buben wird wohl nicht gelingen, da Trumpf ab, schnappt ein kleines Treff, schnappt ein Karo, schnappt ein Treff und zieht das letzte Karo und wirft darauf ein Coeur ab. Der Alleinspieler gibt noch ein Coeur und ein Treff ab, aber erzielt 10 Stiche.

Ergebnis: 4 ♠ von Süd erfüllt

Ost hat geschlafen, wissen Sie wann? Am anderen Tisch lief das Spiel folgendermaßen:

Tisch 2:

Im ersten Stich wurde der Treff König mit Treff Ass von Ost übernommen, im zweiten Stich

spielt Ost ein kleines Coeur, wenn der Alleinspieler klein bleibt, nimmt West die Dame, spielt er den König, nimmt West das Ass und zieht im Anschluss das Karo Ass ab. Die übrigen Stiche gewinnt der Alleinspieler, aber

Ergebnis: 4 ♠ -1