# Bridgeverband Westfalen

## Simultanturniere 2022

### 1. Turnier: Montag, 19. September

**Kommentare zu den Boards von:**

Marie Eggeling und Michael Böcker

♣♦♠♥

***Board 1***
Nord Teiler
Keiner in Gefahr

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ K 9 6 5<br>♥ 7 6 3<br>♦ K 6 3<br>♣ 10 7 5 | |
| ♠ 8 3<br>♥ K D B 10 9 2<br>♦ 7 5<br>♣ A B 9 | N<br>W O<br>S | ♠ A D 10 7 2<br>♥ —<br>♦ B 9 2<br>♣ 8 6 4 3 2 |
| | ♠ B 4<br>♥ A 8 5 4<br>♦ A D 10 8 4<br>♣ K D | |

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | Pass | Pass | 1 ♦ |
| 1 ♥ | Pass | 1 ♠ | Pass |
| 2 ♥ | Pass | Pass | Pass |

2 ♥ von West
Ausspiel: ♦

Süd könnte mit 5422 auch 1 SA eröffnen. Auch dann würde West Coeur gegenreizen. In jedem Fall landet man wahrscheinlich in 2 Coeur, die gehen. Ost sollte auch mit Chicane Coeur nicht versuchen, den Partner zu "retten"!

***Board 2***
Ost Teiler
N-S in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♣ | Pass |
| Pass | 2 SA | Pass | Pass |
| Pass | | | |

2 SA von Nord
Ausspiel: ♦

Achtung: 2 SA in 4. Hand sollte ca. 19-21 Punkte mit einer ausgeglichen Verteilung zeigen, keinen Zweifärber - besprechen Sie das mit Ihrem Partner! 1 SA haben die meisten hier als 11-14 Punkte vereinbart, mit 15-18 reizt man zuerst Kontra und dann 1 SA.
Allein- und Gegenspiel sind hier schwer, da es vor allem darum gehen wird, keine Stiche zu verschenken.

***Board 3***
Süd Teiler
E-W in Gefahr

♠ A K 10 8 7 6 5
♥ B 10
♦ B 2
♣ A 6

♠ D
♥ A K 6 5 4
♦ K D 9 3
♣ 10 9 8

♠ B
♥ D 9 3 2
♦ A 10 6 5
♣ D B 3 2

♠ 9 4 3 2
♥ 8 7
♦ 8 7 4
♣ K 7 5 4

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | Pass |
| 1 ♥ | 1 ♠ | 4 ♥ | Pass |
| Pass | Pass | | |

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

Die Hand von Ost ist 13 FV wert (der Single Bube zählt nur als 2V), also gut genug fürs Vollspiel. Aggressive Nordspieler werden nochmal mit 4 Pik opfern, was Ost-West kontrieren sollten. 4 Coeur kann man schlagen, wenn man nach Pik-A den Wechsel auf Treff-A findet (es gibt 2 Treffstiche und einen Schnapper). Finden kann man dieses Gegenspiel durch eine Lavinthal-Marke in Stich 1: Süd bedient die Pik-2, um die niedrigste Farbe (Treff) zu markieren! Lavinthal auf Partners Ausspiel sollte dann gespielt werden, wenn am Dummy ein Single in der ausgespielten Farbe liegt.

***Board 4***
West Teiler
Alle in Gefahr

♠ K 10 6 3
♥ A 10 8
♦ 7 6 2
♣ 6 4 2

♠ B 8 7
♥ K 6 5 4 2
♦ A D
♣ K 7 3

♠ D 9 2
♥ B 7 3
♦ K B 9 8 3
♣ A 8

♠ A 5 4
♥ D 9
♦ 10 5 4
♣ D B 10 9 5

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| 1 ♥ | Pass | 3 ♥ | Pass |
| Pass | Pass | | |

3 ♥ von West

Hat man keine anderen Vereinbarungen, läd Ost mit 3 Coeur zum Vollspiel ein (12 FV). West hat Minimum und passt. Pik-Ausspiel ist hier am erfolgreichsten, aber normalerweise wird man nicht von der Figur wegspielen, sondern sich für eine Unterfarbe entscheiden. Als Alleinspieler sind vor allem die Trümpfe problematisch: Man sollte den Expass zum Buben bzw. zum König probieren, leider sitzt hier alles schlecht und man wird 3 Trumpfstiche verlieren.

***Board 5***
Nord Teiler
N-S in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | 1 ♦ | Pass | Pass |
| 2 ♣ | 2 ♠ | 3 ♣ | Pass |
| Pass | 3 ♦ | Pass | Pass |
| Pass | | | |

3 ♦ von Nord
Ausspiel: ♣

Ein sehr schöner Zweifärber auf Nord, mit dem man nicht zu schnell aufgeben sollte. Leider hat Süd nur wenig hilfreiches dazu, daher ist man im Karo-Teilkontrakt gut aufgehoben. Auch die Anzahl der Überstiche wird hier wichtig sein!

***Board 6***
Ost Teiler
E-W in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | Pass |
| 1 ♠ | Pass | 2 ♥ | Pass |
| 4 ♥ | Pass | Pass | Pass |

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠

Ein normales (wenn auch knappes) Vollspiel, das an einigen Schnitten hängt. Das erfordert allerdings ein Gegenspiel, bei dem keine Stiche verschenkt werden. Nord hat hier ein sehr schwieriges Ausspiel - Pik wäre das Beste, ist aber die vom Gegner eröffnete Farbe. Karo-Dame oder Treff-Ass sind Alternativen, schenken in dem Fall jedoch dem Alleinspieler einen Stich. In der Praxis werden 4 Coeur daher sicher häufig erfüllt.

***Board 7***
Süd Teiler
Alle in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | Pass |
| Pass | 1 ♣ | Pass | Pass |
| 1 ♠ | Pass | 3 SA | Pass |
| Pass | Pass | | |
| 3 SA von Ost | | | |

Eine schwierige Situation für Ost, nachdem Nord die eigene lange Farbe eröffnet! Meist ist es mit solchen Händen das Beste zu passen, da man nicht unbedingt selbst spielen möchte (wenn der Gegner Treff spielt, wäre man nicht unglücklich!). West sollte in 4. Hand mit 8 FP und einem 5er Pik aber nicht passen, sondern 1 Pik balancen. Darauf kann Ost direkt 3 SA ansagen. Die Hand steht sehr gut und der Kontrakt sollte kein Problem sein.

***Board 8***
West Teiler
Keiner in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| Pass | Pass | Pass | 1 ♥ |
| Pass | 3 ♥ | Pass | 4 SA |
| Pass | 5 ♦ | Pass | 5 ♥ |
| Pass | Pass | Pass | |
| 5 ♥ von Süd | | | |

Die Nordhand ist an der Grenze zwischen 3 und 4 Coeur. Mit der Südhand wird man jedoch wohl in jedem Fall die Assfrage stellen, da man nur sehr wenig vom Partner braucht, um Schlemm zu gewinnen. Mit 2 fehlenden Keycards stoppt man in 5 Coeur. Mit dem Coeur-König im Schnitt macht man hier trotzdem 12 Stiche, bei einem anderen Angriff als Karo sogar 13.

***Board 9***
Nord Teiler
E-W in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | Pass | Pass | Pass |
| 1 SA | Pass | Pass | Pass |

1 SA von West
Ausspiel: ♥ 2

Keine spannende Reizung. 1 SA ist knapp, man wird normalerweise 6 oder 7 Stiche machen, je nachdem wie Allein- und Gegenspiel laufen.

***Board 10***
Ost Teiler
Alle in Gefahr

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ K 3 2<br>♥ A 10 6 4<br>♦ 10 3<br>♣ 9 6 4 3 | |
| ♠ A 9 4<br>♥ D 2<br>♦ 9 8 6 2<br>♣ D 10 8 5 | N<br>W O<br>S | ♠ B 10 7 6 5<br>♥ B 9 8 7 5 3<br>♦ —<br>♣ A B |
| | ♠ D 8<br>♥ K<br>♦ A K D B 7 5 4<br>♣ K 7 2 | |

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | 1 ♦ |
| Pass | 1 ♥ | 1 ♠ | 2 ♠* |
| Kontra | 2 SA | Pass | 3 SA |
| Pass | Pass | Pass | |

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 6

*stark, Frage nach Stopper

Eine schwierige Wettbewerbsreizung. Ost muss mit der schlechten Farbe nicht zwingend 1 Pik reizen, aber kann er sich mit der schönen Verteilung zurückhalten? Süd sollte mit der Stichquelle in Karo 3 SA ansteuern, muss jedoch sichergehen, dass der Pikstopper da ist. West zeigt mit dem Kontra eine Figur in Pik. 3 SA wird man mindestens erfüllen.

***Board 11***
Süd Teiler
Keiner in Gefahr

♠ A 9 8 2
♥ A B 5
♦ 5 3
♣ 9 8 5 2

♠ D 6 4 3
♥ 8 6
♦ 4
♣ A K D B 6 3

N
W O
S

♠ K B 10 7 5
♥ K 7 3
♦ A D 10 2
♣ 4

♠ —
♥ D 10 9 4 2
♦ K B 9 8 7 6
♣ 10 7

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | Pass |
| 1 ♣ | Pass | 1 ♠ | 2 SA |
| 3 ♠ | Pass | 4 ♠ | Pass |
| Pass | Pass | | |

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ 10

Spielt man keine Zweifärber-Eröffnung, hat Süd erstmal nichts zu sagen. Nachdem die Gegner die anderen beiden Farben reizen, kann man jedoch z.B. mit dem Sprung in 2 SA einen Zweifärber in Coeur und Karo zeigen. Achtung: Das sollte man mit der fragwürdigen Farbqualität nur in Nichtgefahr tun! Ost-West sollten sich nicht aufhalten lassen und das Vollspiel in Pik ausreizen, das man trotz des schlechten Trumpfstandes erfüllt.

***Board 12***
West Teiler
N-S in Gefahr

♠ D B 10 9 4
♥ D 3
♦ B 8 6 5
♣ A 7

♠ 8 6 5
♥ A B 10 4 2
♦ 4 2
♣ D 9 3

N
W O
S

♠ K 7 2
♥ 9 6
♦ K 7 3
♣ K 10 6 4 2

♠ A 3
♥ K 8 7 5
♦ A D 10 9
♣ B 8 5

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| Pass | Pass | Pass | 1 ♦ |
| Pass | 1 ♠ | Pass | 1 SA |
| Pass | 2 ♠ | Pass | Pass |
| Pass | | | |

2 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ 9

West könnte mit der guten Farbe auch 1 Coeur gegenreizen, eine knappe Sache. Nord hat auf 1 SA die Wahl zwischen 2 Pik und Passe, mit einer 5er Länge ist es jedoch fast immer gut, die Oberfarbe zu spielen - auch wenn Partner, wie hier - nur ein Double dazu hat.

***Board 13***
Nord Teiler
Alle in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | 1 ♥ | Pass | 3 ♥ |
| Pass | 4 ♥ | Pass | Pass |
| Pass | | | |
| 4 ♥ von Nord | | | |

Süd läd mit 12 FV zum Vollspiel ein. Nord hat zwar keine zusätzlichen Figurenpunkte, doch eine schöne 5-5 Verteilung, mit der man das Vollspiel ansagen sollte. Die richtige Spielweise in Trumpf ist hier, klein von Nord zur Dame zu spielen. Anschließend (egal ob man an das Ass verliert oder nicht), spielt man Coeur zur 10 und macht damit den Schnitt auf den Buben. Diese Spielweise führt hier zu einem Überstich, da man nur einen Coeurstich verliert. Bei Treff- oder Karo-Ausspiel kann man sogar den Pik aus der Hand auf das Treff-Ass abwerfen, sodass man keinen Pik-Verlierer mehr hat.

***Board 14***
Ost Teiler
Keiner in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | 1 ♣ |
| 1 ♥ | 1 SA | Pass | Pass |
| Pass | | | |
| Ausspiel: ♥ 9 | | | |

Mit Stopper in Coeur und 9 FP reizt Nord 1 SA, was Endkontrakt wird. Die Hand steht so gut, dass man bei bestem Alleinspiel sogar 9 Stiche machen kann!

***Board 15***
Süd Teiler
N-S in Gefahr

♠ K 10 9 3
♥ 8 5 4
♦ A 8 4 3 2
♣ B

♠ 8 2
♥ K D B 10 7 6 3
♦ 10
♣ D 6 5

♠ B 6
♥ A
♦ K B 9 6
♣ A 10 9 4 3 2

♠ A D 7 5 4
♥ 9 2
♦ D 7 5
♣ K 8 7

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | Pass |
| 3 ♥ | Pass | Pass | Pass |

Ausspiel: ♣ B

Eine klassische Sperransage auf West, die die Gegner erfolgreich aus der Reizung hält. Aggressive Spieler hätten auf Süd schon 1 Pik eröffnet, worauf Nord-Süd vermutlich einen Pikkontrakt erreichen werden.

***Board 16***
West Teiler
E-W in Gefahr

♠ 9 8 7 6 5
♥ 8 7
♦ A D 7
♣ A 10 8

♠ K B 10 4
♥ A B 9 4
♦ B 9 3
♣ 7 5

♠ A 3 2
♥ K D 10 6 2
♦ 8 5 4
♣ 4 3

♠ D
♥ 5 3
♦ K 10 6 2
♣ K D B 9 6 2

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| Pass | Pass | Pass | 1 ♣ |
| Kontra | 1 ♠ | 2 ♥ | Pass |
| Pass | Kontra | Pass | 3 ♣ |
| Pass | Pass | 3 ♥ | Pass |
| Pass | Pass | | |

3 ♥ von Ost

Wow! Eine spannende Wettbewerbsreizung im Teilkontraktbereich - falls nicht durchgepasst wird. Kontra auf West ist nicht zwingend, nachdem man bereits angepasst ist, jedoch eine gute Blattbeschreibung. Danach ist es unklar wie es weitergeht, alle Kontrakte zwischen 2 Coeur und 4 Treff sind denkbar!

***Board 17***
Nord Teiler
Keiner in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | Pass | Pass | Pass |
| Pass | | | |

Schicken Sie mir Ihre Geschichte zu dieser Hand! Sowohl Ost, also auch Süd oder West könnten sich entscheiden zu eröffnen, müssen aber nicht - vermutlich hat es an den meisten Tischen einer von ihnen getan!

***Board 18***
Ost Teiler
N-S in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | 2 ♣ |
| Pass | 2 ♦ | Pass | 2 SA |
| Pass | 3 ♣ | Pass | 3 SA |
| Pass | Pass | Pass | |
| 3 SA von Süd | | | |

Mit 22 FP ist Süd zu stark für eine 2 SA-Eröffnung und beginnt mit 2 Treff. Das 2 SA-Rebid zeigt 22-23 Punkte. Nord fragt mit 3 Treff nach Oberfarben und Süd antwortet mit 3 SA (Puppet Stayman, keine 4er oder 5er OF) oder 3 Karo (normaler Stayman, keine OF). Ohne OF-Fit spielt man 3 SA, die man erfüllen kann - aber es ist gar nicht so einfach!

***Board 19***
Süd Teiler
E-W in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | Pass |
| 1 SA | 2 ♦ | 3 ♣ | Pass |
| 3 SA | Pass | Pass | Pass |
| 3 SA von West | | | |

Gegen 1 SA reizt Nord je nach Vereinbarung 2 Karo (Multi Landy, eine lange OF), 2 Pik (natürlich) oder was auch immer man sonst besprochen hat, um eine OF zu zeigen. Ohne Stopper sagt Ost 3 Treff (forcing, natürlich) und West reizt 3 SA (Stopper sind da).

***Board 20***
West Teiler
Alle in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| Pass | Pass | 1 ♣ | Pass |
| 1 ♥ | Pass | 2 ♥ | Pass |
| Pass | Pass | | |
| 2 ♥ von West | | | |

In Gefahr ist Süd zu schwach, um 1 Pik gegenzureizen, obwohl es sicher einige Mutige getan haben - was sich in diesem Board auszahlt, aber auch oft zu schlechten Ergebnissen führen wird. Ungestört landet man in 2 Coeur, die gehen.

***Board 21***
Nord Teiler
N-S in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | Pass | Pass | 1 ♥ |
| 1 ♠ | 2 ♥ | 4 ♠ | Pass |
| Pass | Pass | | |
| 4 ♠ von West | | | |

Auf Ost sollte man mit der tollen Verteilung und 5 Trümpfen dazu direkt 4 Pik ansagen - entweder es geht, oder es ist ein gutes Opfer! Süd hat darauf ein Problem: Für die 5er Stufe hat man sicher nicht genug und ob 4 Pik gehen, weiß man nicht. Die Alternative zu Passe wäre Kontra - eine knappe Entscheidung. Aktuell fallen 4 Pik einmal.

***Board 22***
Ost Teiler
E-W in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | 1 ♣ |
| Pass | 1 ♥ | Pass | 1 SA |
| Pass | Pass | Pass | |
| 1 SA von Süd | | | |

Keine spannende Reizung, man landet ungestört in 1 SA. Dort sollte man sich die Treffs hochspielen und einen Überstich machen - oder sogar zwei, wenn die Gegner es nicht schaffen, sich rechtzeitig die Karos zu entwickeln.

***Board 23***
Süd Teiler
Alle in Gefahr

♠ D 7 5 3 2
♥ A 9 8 6
♦ 8
♣ D 9 4

♠ 9
♥ K D 7 3 2
♦ 10 6 3
♣ K 8 7 3

N
W O
S

♠ K 8 6
♥ 10 5
♦ K B 9 7
♣ A 10 5 2

♠ A B 10 4
♥ B 4
♦ A D 5 4 2
♣ B 6

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | 1 ♦ |
| Pass | 1 ♠ | Pass | 2 ♠ |
| Pass | 3 ♠ | Pass | 4 ♠ |
| Pass | Pass | Pass | |

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ 10

Nord hat eine knappe Einladung und auch mit Süd ist nicht eindeutig, ob man diese annehmen sollte, entsprechend ist 4 Pik ein knapper Kontrakt. Je nach Absprache über Trialbids kann man auch etwas anderes reizen als 3 Pik. Herzlichen Glückwunsch, wenn Sie es geschafft haben, hier 10 Stiche zu machen, hier sind viele Schnitte zu spielen!

***Board 24***
West Teiler
Keiner in Gefahr

♠ 10 9 7 3
♥ D 10
♦ 6 4 3
♣ A K 10 2

♠ K 5 4
♥ A 7 6 2
♦ D B
♣ D 8 5 3

N
W O
S

♠ A B 6
♥ B 8 5 4 3
♦ 9 8 7
♣ 9 6

♠ D 8 2
♥ K 9
♦ A K 10 5 2
♣ B 7 4

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| 1 ♣ | Pass | 1 ♥ | 2 ♦ |
| 2 ♥ | 3 ♦ | 3 ♥ | Pass |
| Pass | Pass | | |

3 ♥ von Ost
Ausspiel: ♦ A

Wieder ein Kampf um den Teilkontrakt. Die Faustregel für Ost ist hier, dass man mit 9 gemeinsamen Trümpfen nochmal eine Stufe höher gehen kann, mit 8 würde man das nicht tun. Die Anzahl der Trümpfe ist wichtiger als die Figurenpunkte! 3 Coeur fallen hier zwar, aber 3 Karo von Nord-Süd wären gegangen.

***Board 25***
Nord Teiler
E-W in Gefahr

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ 10 2<br>♥ K 9 8 7 6 3<br>♦ 6 5<br>♣ D 7 6 | |
| ♠ A K 5 4 3<br>♥ D 10<br>♦ D 9 8 7 2<br>♣ A | N<br>W O<br>S | ♠ 9 7<br>♥ A B 5 4 2<br>♦ B 10<br>♣ K B 4 3 |
| | ♠ D B 8 6<br>♥ —<br>♦ A K 4 3<br>♣ 10 9 8 5 2 | |

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | Pass | Pass | Pass |
| 1 ♠ | Pass | 2 ♥ | Pass |
| 3 ♦ | Pass | 3 SA | Pass |
| Pass | Pass | | |

3 SA von Ost
Ausspiel: ♣ 10

Mit 25 FP ohne Fit sollten Ost-West in 3 SA landen. 3 Karo ist an dieser Stelle vollspielforcierend, mit schwächeren Händen würde man 2 Pik reizen - auch mit 5er Pik! In 3 SA muss man sich die Karos entwickeln und wird - möglicherweise sogar mit Überstichen - erfüllen.

***Board 26***
Ost Teiler
Alle in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | 1 ♠ |
| Pass | 2 ♦ | Pass | 2 ♠ |
| Pass | 3 ♥ | Pass | 3 SA |
| Pass | Pass | Pass | |

3 SA von Süd

Hier wiederholt Süd mit Minimum seine Farbe, Nord forciert mit 3 Coeur zum Vollspiel. 3 SA werden (evtl. wieder mit Überstichen) erfüllt.

***Board 27***
Süd Teiler
Keiner in Gefahr

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

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | | Pass |
| Pass | Pass | 1 ♥ | Pass |
| 3 ♥ | Pass | 4 ♥ | Pass |
| Pass | Pass | | |

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ D

West lädt zum Vollspiel ein, Ost nimmt die Einladung an. Da sowohl Coeurs als auch Karos sehr gut stehen, kann man sogar 12 Stiche machen.

***Board 28***
West Teiler
N-S in Gefahr

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ D<br>♥ A K D 8 6 4<br>♦ —<br>♣ D 10 9 6 5 2 | |
| ♠ A K 9 5 4 3<br>♥ B 9 3<br>♦ 8<br>♣ B 8 7 | N<br>W O<br>S | ♠ B 8 7 2<br>♥ 7 5 2<br>♦ A D 7 3 2<br>♣ 4 |
| | ♠ 10 6<br>♥ 10<br>♦ K B 10 9 6 5 4<br>♣ A K 3 | |

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| 2 ♠ | 4 ♣* | 4 ♠ | 5 ♣ |
| Pass | Pass | Pass | |

5 ♣ von Nord
Ausspiel: ♠ 2

*Leaping Michaels: 5+ Coeur, 5+ Treff, stark genug um Vollspiel versuchen zu wollen

Eine außerordentlich schwierige Hand! Auf 2 Pik hat Nord mit der 6-6 Verteilung eine ordentliche Herausforderung. Ohne Konventionen könnte man auch einfach 4 Coeur reizen (pragmatisch). Fortgeschrittene Spieler haben hier häufig Leaping Michaels im Werkzeugkoffer: Nach einer Weak-Two Eröffnung zeigt dann der Sprung nach 4UF einen Zweifärber in dieser UF und der anderen OF. Das würde hier perfekt passen und Süd wüsste sofort von dem guten Treff-Fit. Je nach Mut kann Süd 5 Treff oder sogar 6 Treff reizen.

***Board 29***
Nord Teiler
Alle in Gefahr

♠ A K B 4 3
♥ A 8 4
♦ 10 7 5
♣ D 2

♠ 9 8 7 6 2
♥ 9
♦ 4 3 2
♣ A B 10 9

N
W O
S

♠ D 10 5
♥ K D 7 5 3 2
♦ 9
♣ 8 5 4

♠ —
♥ B 10 6
♦ A K D B 8 6
♣ K 7 6 3

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | 1 ♠ | Pass | 2 ♦ |
| Pass | 2 ♠ | Pass | 3 ♣ |
| Pass | 3 SA | Pass | Pass |
| Pass | | | |

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 5

Nord muss ohne deutliche Zusatzstärke wieder seine Piks wiederholen. 3 Treff forciert zum Vollspiel, Achtung: 3 Karo wäre nur einladend, wenn man nichts anderes vereinbart hat. Nords Entscheidung für 3 SA sollte Süd trotz der schönen Verteilung akzeptieren. 5 UF ist meist schlechter als 3 SA und die Karos bringen auch in SA 6 Stiche!

***Board 30***
Ost Teiler
Keiner in Gefahr

♠ A K D B 6
♥ D 7 6 5
♦ 7
♣ K 7 3

♠ 9 2
♥ B 9
♦ K 9 6 5 4 3
♣ A 10 6

N
W O
S

♠ 10 7 4
♥ A 2
♦ A D 2
♣ B 8 5 4 2

♠ 8 5 3
♥ K 10 8 4 3
♦ B 10 8
♣ D 9

| *West* | *Nord* | *Ost* | *Süd* |
|---|---|---|---|
| | | Pass | Pass |
| Pass | 1 ♠ | Pass | 2 ♠ |
| Pass | 3 ♠ | Pass | Pass |
| Pass | | | |

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♣ 4

Nachdem Nord vom Fit weiß, möchte man zum Vollspiel einladen. Wie man das tut, kommt wieder auf die Vereinbarungen hat. Zeigt das Reizen einer Farbe, dass man vom Partner Unterstützung in dieser Farbe sucht, hat man mit 3 Coeur ein gutes Gebot. Ansonsten sagt man einfach 3 Pik. Süd wird die Einladung ablehnen. Man kann hier zwar 10 Stiche machen, aber 4 Pik ist kein guter Kontrakt.