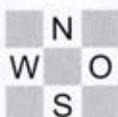


## Austeilung 8

Teiler: Nord

Gefahr: Ost-West

♠ 73  
 ♥ 9642  
 ♦ AK8  
 ♣ 7652



Süd	West	Nord	Ost
1♥	1♠	2♥	p
4♥	p	p	p

♠ A864  
 ♥ AKD75  
 ♦ 72  
 ♣ KD

Ausspiel: ♠ K.

BETRACHTEN WIR DIE VERLIERER:

- ➡ 3 in Pik
- ➡ 1 in Treff
- ➡ 4 Verlierer

ES SOLLTE IHNEN EIGENTLICH NICHT SCHWER FALLEN HER-AUSZUFINDEN, WIE EINER DAVON VERMIEDEN WERDEN KANN.

Natürlich, der Tisch ist kurz in Pik und hat 4 Trümpfe. Ein Pik kann also am Tisch gestochen werden, sogar zwei, falls die gegnerischen Trümpfe 2-2 stehen (Plan Nr. 1).

NEHMEN SIE DAS AUSSPIEL SOFORT? WARUM?

Unbedingt! Sollte West nämlich 6 Piks haben, würden die Gegenspieler zu Ihrem großen Entsetzen die ersten 4 Stiche gewinnen: Pik-König, Pik gestochen, Treff zum Ass und ein weiterer Pik-Schnapper.

Sie nehmen also mit dem Ass.

### SPIELEN SIE JETZT TRUMPF?

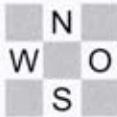
Ja sicher! Sonst würde Sie doch wieder das oben beschriebene Schicksal ereilen. Denken Sie daran, dass Sie zum Erfüllen des Kontrakts nur einen einzigen Schnapper benötigen. Ziehen Sie also die gegnerischen Trümpfe, falls nötig auch drei Runden, und spielen Sie dann erst Pik (um den Schnapper vorzubereiten).

### FASSEN WIR ZUSAMMEN:

Pik-König mit dem Ass genommen, 3 Trumf-Runden (sie stehen 3-1), Treff zu Wests Ass, der z.B. Karo nachspielt. Dann Karo-Ass, Treff zur Dame und schließlich Pik, um 10 Stiche sicherzustellen.

♠ 73  
♥ 9642  
♦ AK8  
♣ 7652

♠ KDB 109  
♥ 3  
♦ B943  
♣ AB 10



♠ 52  
♥ B 108  
♦ D 1065  
♣ 9843

♠ A864  
♥ AKD75  
♦ 72  
♣ KD

**PRINZIP:** Wenn man einen Plan Nr. 1 anwendet, dann ist es oft richtig, erst die Farbe zu spielen, die man stechen möchte, bevor man die Trümpfe anfasst (siehe Asteilung 6).

Wenn Sie aber selbst genügend Trümpfe haben, sollten Sie unbedingt die gegnerischen Trümpfe ziehen. Sie schützen sich so vor unerwünschtem Überschnappen.