

**A01:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (1P-Eröffnung von Süd mit 16 FL - pass - 3Karo (Bergen-Hebung 4er-Pikanschluss= 11-12 FV) - pass - 4 P (Wegen der 2 „guten“ASSE und der A-D-Kombination, obwohl für den Double-Buben kein Verteilungspunkt gezählt wird-ppp)), Ausspiel: KK, Markierung des Ausspielpartners: KZ, - Lavinthalkmarkierung auf Coeur (wenn ein Single im Farbspiel am Tisch liegt), Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Trumpf zur Pik-Dame spielen („auf verteilte Figuren spielen“) und Karo am Tisch schnappen.

**A02:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (1C-p-2SA-p-3C-p-4C-ppp), Ausspiel: KK, Markierung des Ausspielpartners: K9 - negativ, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: einen Karoverlierer auf die Piks am Tisch abwerfen, sofern man vor dem Trumpfziehen klein zum Pik-As spielt und dann die Pik-Dame am Tisch mit dem Pik-König übernimmt.

**A03:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (2SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: T7 (die vierte der längsten Farbe im SA-Spiel, Markierung des Ausspielpartners: TD („dritter Mann so hoch wie nötig“), Anzahl der Sofortstiche: 8, zu entwickeln: Einer durch Schnitt zu Pik König-Bube.

**A04:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (1P-p-2P-p-4P-ppp), Ausspiel: TK, Markierung des Ausspielpartners: T4 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: zwei Karoverlierer hoch am Tisch „verstecken“.

**A05:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Ost (pass-pass-pass 1C-X-4C-ppp) Ausspiel: TK, Markierung des Ausspielpartners: TZ - negativ, Spielhand: O, Anzahl der Verlierer: 4 (W hat 5), zu vermeiden: Nach dreimaligem Trumpfziehen Karo-Bube zum Schnitt vorlegen und den erfolgreichen Schnitt wiederholen. (P.S.: 4P von Nord scheint kann ein lukratives „Opfergebot“ sein...)

**A06:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von West (pass-1P-pass-3K (Bergen 11-12FV-pass-4P-ppp), Ausspiel: CB, Markierung des Ausspielpartners: C3 Spielhand: W, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Abwurfmöglichkeit des Coeur-Verlierers auf die Treffs.

**A07:** Teiler: S, Endkontrakt: 2SA von Nord (1T-p-2SA-ppp), Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: P6 - positiv, Anzahl der Sofortstiche: 5, zu entwickeln: Drei durch Expass zur Treff-Dame und anschließenden Abwurfmöglichkeiten auf die Treffs.

**A08:** Teiler: S, Endkontrakt: 1SA von Nord, (1K-pass-1SA-ppp) Ausspiel: P7, Markierung des Ausspielpartners: PD - so hoch wie nötig, Anzahl der Sofortstiche: 5, zu entwickeln: Zwei Längenstiche in Treff (nach Abziehen von K+D) und anschließendem Schnitt auf den Buben.

**A09:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1SA-p-2K-p-2C-p-3SA-ppp), Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: P9 - negativ, Spielhand: S, Anzahl der Sofortstiche: 5, zu entwickeln: 4 Längenstiche in Coeur, sofern man auf den Übergang (PK) achtet.

**A10:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1SA-p-2T-p-2K-p-3SA-ppp) Ausspiel: PK, Markierung des Ausspielpartners: P8 - negativ, Anzahl der Sofortstiche: 7, zu entwickeln: Zwei (durch Karo-Blanko-Coup).

**A11:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1K-p-1C-p-1SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: PB, Markierung des Ausspielpartners: P2 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Sofortstiche: 8, zu entwickeln: 1 (auf Double-Coeur-Dame spielen, dann ist der Coeur-Bube der neunte Stich).

**A12:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (p-p-1K-p-1P-p-4P-ppp) Ausspiel: CB, Markierung des Ausspielpartners: CK - so hoch wie nötig (nachdem am Tisch die Dame genommen wurde), Anzahl der Verlierer: 5, zu entwickeln: 3 (Coeur-Verlierer am Tisch stechen und dann den Treff-Expass spielen).

- A13:** Teiler: S, Endkontrakt: 3Treff von Süd (1T-1K-X-2T-p-2K-3T-ppp), Ausspiel: CD, Markierung des Ausspielpartners: CA - so hoch wie nötig, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: Verschnappen der Karoverlierer am Tisch und Schnitt auf den Treff-König.
- A14:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1SA-p-2T-p-2K-p-3SA-ppp) Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: P4 - positiv, Anzahl der Sofortstiche: 7, zu entwickeln: Zwei durch Tiefschnitt in Karo, da in Treff jedenfalls das As „rausgeht“ und dann die Piks „über einen kommen“ würden.
- A15:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (1C-p-2C-p-3K-p-4C-ppp), Ausspiel: PB, Markierung des Ausspielpartners: P2 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Einer durch Belassen der Trumpfdame und verstecken eines Karoverlierers.
- A16:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: P5, Markierung des Ausspielpartners: PD - so hoch wie nötig, Anzahl Sofortstiche: 8, zu entwickeln: Einer durch Expass zur Pik-Zehn.
- A17:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Nord (1K-p-2SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: C3, Markierung des Ausspielpartners: CD - so hoch wie nötig, Anzahl der Sofortstiche: 9, zu entwickeln: 0.
- A18:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Nord (1C-p-1SA-p-3SA-ppp) Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: P9 - negativ, Anzahl der Sofortstiche: 6, zu entwickeln: 3 durch „hochspielen“ der Treffs (Karoschnitt würde nur einen Stich bringen).
- A19:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Nord (p-p-1C-p-2K-p-2SA-p-4C-ppp), Ausspiel: TD, Markierung des Ausspielpartners: T3 - positiv, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: 3 mögliche Abwürfe auf die hohe Karofarbe, sobald die Trümpfe gezogen sind.
- A20:** Teiler: S, Endkontrakt: 3Pik von Nord (1C-p-1P-p-2SA-p-3P-ppp), Ausspiel: TD, Markierung des Ausspielpartners: TD - negativ, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 6, zu vermeiden: Verlierer auf die Coeurs am Tisch abwerfen, nachdem das As „rausgetrieben“ wurde.
- A21:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Nord (1T-1K-2SA-p-3SA-ppp) Ausspiel: C4, Markierung des Ausspielpartners: C2 - positiv, Anzahl der Sofortstiche: 6, zu entwickeln: 3 in Treff (auf Double König bei West spielen).
- A22:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (1P-p-2T-p-2P-p-4P-ppp), Ausspiel: CK, Markierung des Ausspielpartners: C2 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: auf verteilte Figuren in Treff spielen.
- A23:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (p-p-1P-p-2P-p-3T-p-4P-ppp), Ausspiel: KD, Markierung des Ausspielpartners: K5 - negativ, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Verschnappen eines Treffverlierers.
- A24:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1T-p-1P-p-2SA-p-6SA-ppp), Ausspiel: K9, Markierung des Ausspielpartners: KB - negativ, Anzahl der Sofortstiche: 11, zu entwickeln: Wenn auf die 3-3-Verteilung in Treff gespielt wird (EVI) anstatt den Coeur-Impass zu wagen, kann eine Abwurfmöglichkeit entwickelt werden.

**B01:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (2T-p-2K-p-2C-p-4C-ppp), Ausspiel: TZ, Markierung des Ausspielpartners: T2 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Verschnappen eines Pikverlierers bevor Trümpfe gezogen werden (da ansonsten das „Wegspielen“ der Trümpfe der kurzen Hand am Tisch droht). Nach einer 2T-Eröffnung sollten 5 Punkte des Antwortenden für ein Vollspiel reichen.

**B02:** Teiler: S, Endkontrakt: 6SA von Nord (2K-p-2SA-p-3SA-p-6SA-ppp), Ausspiel: C5, Markierung des Ausspielpartners: CD auf CB des „Tisches“- so hoch wie nötig, Anzahl der Sofortstiche: 11, zu entwickeln: Einer, wenn in Coeur auf verteilte Figuren gespielt und der König bei Ost „rausgeschnitten“ wird.

**B03:** Teiler: S, Endkontrakt: 3Pik von Süd (3P-ppp), Ausspiel: KZ, Markierung des Ausspielpartners: KK - so hoch wie nötig, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: Abwerfen nach Schnitt auf den König in der Trefffarbe.

**B04** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Nord (3T-p-3SA-ppp), Ausspiel: P7, Markierung des Ausspielpartners: P9, Anzahl der Sofortstiche: 9 (2 in Pik und 7 in Treff, in Coeur weitere Stiche möglich).

**B05:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Nord (1K-p-1P-p-1SA-2T-3P-4P-ppp), Ausspiel: TK, Markierung des Ausspielpartners: T9 - negativ, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Verstecken eines Coeurverlierers am Tisch.

**B06:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (2SA-p-3T-3P-3SA-ppp), Ausspiel: P4 (ohne 3er-Sequenz die vierthöchste der längsten Farbe gegen SA), Markierung des Ausspielpartners: P9 - so hoch wie nötig, Anzahl der Sofortstiche: 10, wenn man sich nicht in Karo den Übergang zum Tisch nimmt.

**B07:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (+1)oder 3P von West (-1)(1C-1P-X-2SA-3C-3P-p-p-4C-ppp), Ausspiel: KB bzw. CD, Markierung des Ausspielpartners: K2 - positiv bzw. C3 - positiv, Spielhand: S bzw. W, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: durch Schnitt auf den Karo-König bei Ost bzw. 6 zu vermeiden: Ein Coeur am Tisch verstecken und Abwurfmöglichkeiten in Karo schaffen.

**B08:** Teiler: S, Endkontrakt: 2Pik von West (1T-1P-p-2T (zeigt ab 11 Punkte, Fit in Gegenreizung nicht garantiert!)-p-2P-ppp), Ausspiel: KB, Markierung des Ausspielpartners: K3 - positiv, Spielhand: W, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: Die Pik-Dame kann bei Süd „gefangen“ werden.

**B09:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Nord (p-1C-1P(bis 18 Punkte)-p-2P-p-2SA-p-4P (da „gute Figuren“-ppp), Ausspiel: CB, Markierung des Ausspielpartners: C4 - positiv, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Vor dem Trumpfen ein Coeur-Verlierer der Hand auf die Karos am Tisch abwerfen.

**B10:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Nord (p-1P-2K-p-2P-3SA-ppp), Ausspiel: P9 (Ton = Top of nothing), Markierung des Ausspielpartners: P3 - positiv, Anzahl der Sofortstiche: 8, zu entwickeln: 1 in Coeur durch Expass auf Coeur-König (Vermutung, dass das As beim Eröffner sitzt).

**B11:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von West (p-p-1K-X-p-2P-p-4P-ppp), Ausspiel: KA, Markierung des Ausspielpartners: K4 - Längenmarke auf Asausspiel im Farbkontrakt, Spielhand: O (Hand mit weniger „Kürzen“, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Schnitt auf Coeur-König bei Nord.

**B12:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von West (p-p-1C-X-p-1SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: CK, Markierung des Ausspielpartners: C7 - negativ, Anzahl der Sofortstiche: 6, zu entwickeln: 3 in Treff nach einmaligem „ducken“ (Karo würde nur 2 Stiche bringen).

**B13:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (1K-1P-x-3P-4C-ppp) bzw. 3 oder 4P von West (1K-1P-x-3P-4C-4P-pp-X-ppp) Ausspiel: PK bzw. KB, Markierung des Ausspielpartners: P7- negativ bzw. KA - so hoch wie nötig nachdem am Tisch die Dame genommen wurde, Spielhand: S/N bzw. W, Anzahl der Verlierer: 3, zu vermeiden: Wegen eines gegnerischen Karoschnappers ist ein Faller unvermeidlich, bzw. 5, zu vermeiden: Ein Verlierer kann durch den Schnitt auf den Pik-König verhindert werden. Ein Faller verbleibt.

**B14:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1SA-p-2T-p-2K-p-3SA-ppp), Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: PA - damit etwaiger Single Pik-König gefangen werden kann, Spielhand: S, Anzahl der Sofortstiche: 7, zu entwickeln: 2 in Karo durch den Tiefschnitt (anstatt der Treffs).

**B15:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1T-1K-1P-p-2SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: KD, Markierung des Ausspielpartners: K9 - negativ, Anzahl der Sofortstiche: 9, zu entwickeln: 0, wenn man das Karoausspiel in die Hand laufen lässt, dort die zwei hohen Piks abspielen und mit dem einzigen Übergang - dem Karo-König zum Tisch wechselt und dann die Piks abzieht.

**B16:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (1SA-p-2K-p-2C-p-3SA-p-4C-ppp), Ausspiel: TB, Markierung des Ausspielpartners: TA - so hoch wie nötig, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: zwei Karoverlierer auf die hochgespielten Piks abwerfen, nachdem zunächst die Trümpfe gezogen wurden.

**B17:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (1P-p-3T-p-3K-p-4P-ppp), Ausspiel: CD, Markierung des Ausspielpartners: C5 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: 2 Coeurverlierer auf die Karos abwerfen.

**B18:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur (1C-p-2C-p-2SA-p-4C-ppp), Ausspiel: TD, Markierung des Ausspielpartners: TA (um etwaigen Single-König keinen Stich zu geben), Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: Ein Faller leider nicht! Einen Verlierer in Pik vor dem Trumpfziehen „verschnappen“.

**B19:** Teiler: S, Endkontrakt: 6Coeur von Nord (1T-p-1C-p-4C-p-4SA-p-5K-p-6C-ppp), Ausspiel: KB, Markierung des Ausspielpartners: K9 - negativ, Spielhand: N, Anzahl der Verlierer: 3, zu vermeiden: Nach dem Trumpfziehen das Abwerfen zweier Pikverlierer der Hand auf die hohen Treffs.

**B20:** Teiler: S, Endkontrakt: 6Coeur von Süd (1C-p-3K-p-4SA-p-5T-p-6C-ppp), Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: P9 - negativ, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 2, zu vermeiden: Eliminieren der Trümpfe (bis auf jeweils einen in der Hand und am Tisch). Piks und Treffs, mit letztem Treff den Gegner „ransetzen“, dann ist nur noch das Spiel in die Doppelchicane bzw. Karorückspiel möglich.

**B21:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Coeur von Süd (1C-2K-2C-p-4C-ppp), Ausspiel: PD, Markierung des Ausspielpartners: P4 - positiv, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 5, zu vermeiden: Verstecken von zwei Karoverlierern am Tisch.

**B22** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von West (1K-1P-p-2K-p-4P-ppp), Ausspiel: KZ, Markierung des Ausspielpartners: KD - so hoch wie nötig, Spielhand: W, Anzahl der Verlierer: 4, zu vermeiden: Trümpfe ziehen und dann auf 3-2-Stand der Coeurs setzen (68 %-Wahrscheinlichkeit).

**B23:** Teiler: S, Endkontrakt: 3SA von Süd (1T-2C-2P-p-2SA-p-3SA-ppp), Ausspiel: CD, Markierung des Ausspielpartners: C7 - negativ, Anzahl der Sofortstiche: 7, zu entwickeln: 2 durch Expass zur Treff-Dame.

**B24:** Teiler: S, Endkontrakt: 4Pik von Süd (1P-p-2SA-p-3T-p-3P Wartegebot)-4K-4P-ppp mangels Coeur-Kontrollen), Ausspiel: CA, Markierung des Ausspielpartners: C2 - gerade Länge, Spielhand: S, Anzahl der Verlierer: 2 evtl. 3 falls die Coeurs geschnappt werden sollten.