

Das Quiz Nr. 12 war eine Art Sicherheitsspiel. Mit 11 Stichen von oben (die Coeur sind blockiert), können die fehlenden Stiche in Treff entwickelt werden. Da der Gegner das Karo-Ausspiel nicht gefunden hat, können wir es uns leisten, in Treff einmal an den Gegner auszusteigen. Da Sie Kommunikationsprobleme zwischen den beiden Händen haben, müssen Sie allerdings zunächst die Coeurs deblockieren und anschließend die erste Treff-Runde an die Gegner herausducken. Gewinnen Sie jedes Rückspiel, deblockieren anschließend Ihr Treff-Ass und ziehen die beiden Coeur Figuren am Dummy ab. Nun sich Ihnen die 12 Stiche nicht mehr zu nehmen.