Das Quiz Nr. 15 war wieder etwas leichter. Der AS (Alleinspieler) sollte seine fehlenden Stiche über Coeur entwickeln. Nachdem Nord den ersten Stich mit Pik-König gewinnt und Pik zurückspielt, beginnt der AS mit Coeur zum König. Süd duckt. Der AS setzt mit Coeur 10 fort. Süd duckt ein weiteres Mal. Der AS benötigt nun zwei Übergänge zu West, um weiter seine Coeur-Farbe zu entwickeln. Der elementare Spielzug besteht darin, die Karo-10 mit der Karo-Dame zu übernehmen. Damit kreieren Sie einen weiteren Übergang zu West. Noch besser ist es, vor der zweiten Coeur-Runde, Karo-Ass und König abzuziehen, um zu sehen, ob die Karos 3-2 verteilt sind. Falls die Karos 4-1 stehen, besteht Ihre einzige Chance darin, dass die Coeurs 3-3 verteilt sind und Sie müssten die Coeur 10 mit dem Coeur-Buben übernehmen.