

Das Quiz Nr. 16 war ein Unblocking-Play. Der AS benötigt auf alle Fälle eine 3-3 Verteilung der ausstehenden Trümpfe. Da Sie immer zwei Stiche in Treff verlieren werden, müssen Sie den Abwurf Ihres Karo-Verlierers auf Pik planen. Hierzu müssen Sie zweimal den Dummy erreichen. Einmal mit Treff-Ass und einmal mit Treff 7! Gewinnen Sie das Ausspiel mit Karo-König und beginnen mit drei Runden Trumpf. Süd gewinnt die dritte Trumpf-Runde und setzt mit Karo fort. Sie gewinnen mit Karo-Ass und spielen die Treff 8 zum Treff Ass. Vom Dummy legen Sie nun den Pik-König zur „Ruffing-Finesse“ vor. Süd legt das Pik-Ass und Sie trumpfen in der Hand. Steigen Sie nun mit Treff 9 an die Treff 10 von Nord aus. Da Nord kein Karo mehr besitzt, kann er nur noch Pik oder Treff fortsetzen. Setzt Nord mit Treff-Dame fort, werfen Sie aus der Hand den Treff-Buben darunter und sichern sich somit einen weiteren Übergang zum Tisch. Auf die hohe Pik-Dame werfen Sie Ihren Karo-Verlierer ab.