

Das Quiz Nr. 19 war ein „Avoidance-Play“. Ost ist der gefährliche Gegner, da er Coeur durch Ihren König spielen kann. Mit neun sicheren Stichen kann der zehnte Stich in Treff entwickelt werden. Um zu vermeiden, dass Ost zu Stich kommt, muss der Alleinspieler vom Tisch Karo spielen und in der Hand ein kleines Treff abwerfen, wenn Ost klein bleibt. Steigt Ost mit der Karo 10 ein, muss Süd in der Hand stechen und das Manöver wiederholen. Trumpf ist hierbei die entscheidende Farbe, um die notwendigen Übergänge zur Verfügung zu stellen. Sind Sie einen kleinen Treff aus der Hand losgeworden, können Sie Ihre Länge in Treff durch Schnappen hochspielen. Den Längenstein in Treff erreichen Sie mit Trumpf.