

Lösung Quiz 28:

Für den Anfang ist es wichtig, dass Sie das Ausspiel mit der Trumpf 7 stechen (für einen späteren Übergang zum Dummy). Anschließend beginnen Sie Ihre Treff's zu entwickeln. Mit Treff-Ass bei Stich kann West nicht auf Karo wechseln, da Sie in Karo ansonsten nur einen Stich abgeben werden. Daher sollte der Gegner auf Trumpf wechseln. Sie gewinnen das Trumpf-Rückspiel, ziehen die zweite Treff-Figur ab und gehen mit der dritten Trumpfrunde zum Dummy. Schnappen Sie nun ein Treff in der Hand. Die beiden verbliebenen Treff's am Dummy sind nun hoch. Sie erreichen den Dummy mit Karo-Ass und können auf Treff zwei Karo Verlierer abwerfen. Just made.