

### Die Lösung für das Quiz Nr. 40

Mit offenen Karten ist der 1-4 Stand der Trümpfe zu sehen, aber auch ohne diese Information ist diese Hand ein lösbares Problem. Um sich routinemäßig vor einem schlechten Trumpfstand zu schützen, sollte der Alleinspieler (AS) im zweiten Stich ein kleines Treff in der Hand schnappen – dies verkürzt seine Trümpfe. Nach Abzug von Trumpf Ass und König sieht der AS den schlechten Trumpfstand. Nun gilt es die Karten in der richtigen Reihenfolge zu spielen. Zuerst zieht der AS drei Runden Karo am Dummy endend. Es folgt eine weitere Runde Treff vom Dummy, die der AS in der Hand trumpft. Zum Schluss spielt der AS Coeur König aus der Hand und Coeur zum Ass am Dummy, um von dort eine weitere Runde Treff zu spielen. Trumpft Ost zu einem beliebigen Zeitpunkt, kann der AS seinen Coeur-Verlierer abwerfen. Der AS gewinnt seinen Kontrakt, wenn er seine Trümpfe „en passant“ verwandelt.