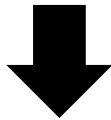


5 Karo_Aufgabe

		Nord			
		Pik	10, 4,3		
		Coeur	Ass, König,		
		Karo	König, 9, 7, 5,2		
		Treff	König, 10,8		
West		Süd spielt 5 Karo . West eröffnet mit Coeur Dame.		Ost	
Pik	Ass,9,8,7,6,5			Pik	Bube,2
Coeur	Dame, Bube,10,4			Coeur	9,8,7,6,5,3,2
Karo				Karo	6
Treff	9,7,2			Treff	Ass, Dame, Bube
		Süd			
		Pik	König, Dame		
		Coeur			
		Karo	Ass, Dame, Bube, 10,8,4,3		
		Treff	6,5,4,3		

Weiter zur Lösung



Endspiel

Ziel:

Verlierer „vernichten“ und dann Zusatzstich in Figurenkombination

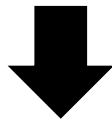
Strategie:

1. Die Farbe muss von dem gespielt werden, der **hinter der Figurenkombination** sitzt
2. Man muss zu diesem Zeitpunkt haben:
 - a. 1 Doppelchicane + auf jeder Hand mind. 1 Trumpf
 - b. In jeder Hand mind. 1 Trumpf

Spielreihenfolge:

1. Trümpfe ziehen bzw. davor Verlierer vertrumpfen
2. Nebenfarben eliminieren bis zur Doppelchicane bzw. Gegner die Farbe nicht mehr hat
3. Gegner zu Stich bringen

Weiter zur Lösung



Vorgehen in diesem Fall

Strategie:

1. Chicane in Pik/Coeur in Nord und Süd schaffen
2. Danach Ost kommen lassen

Spielreihenfolge:

1. Süd- Chicane in Pik = König und Dame auf Coeur Ass/König abwerfen
2. 1 x Trumpf ziehen (in Nord landen)
3. 3 x Pik ziehen + Süd immer hoch stechen und dann Trumpf zu Nord spielen)

Ergebnis:

- a. Chicane in Pik
 - b. 2 Trumpf in Nord und 1 Trumpf Süd
 - c. Süd muss ausspielen
4. Treff ausspielen + abgeben = 1. Verlierer

...wenn Ost jetzt Coeur spielt:

1. Stechen Süd, Nord Treff Abwurf
 2. Süd spielt Treff, Nord bedient = 2. Verlierer
- Jetzt hat Nord noch 2 Trumpf - und alle andere Chicane.

...wenn Ost jetzt Treff spielt

- 1 x abgeben (= 2. Verlierer) + 1 x Übernehmen
- Jetzt hat Nord noch 2 Trumpf - und alle andere Chicane.