

# Kurs Spieltechnik Tag 10

Endspiele und Eleminationen

# Was ist ein Endspiel?

- Endspiel heißt, ich bringe einen Spieler an den Stich, der dann von seiner Figur wegspielen muss, und mir damit einen Stich gibt, den ich sonst nicht gewinnen kann.
- Voraussetzung: Ich kann dem Gegner die Exit-Karten nehmen, und ich kann ihn anschließend an den Stich setzen.
- Das funktioniert auch im Gegenspiel! Wenn man den Alleinspieler auf einer Seite festnagelt, muss er von seinen Figuren wegspielen.

## Beispiel

Teiler O, Gefahr N/S

N

♠ A D B

♥ K 8 6

♦ 9 5 2

♣ K 6 5 4

W

♠ 10 8 2

♥ B 7

♦ K 6 4 3

♣ B 10 9 7

O

♠ 9 5 4

♥ 10 9 3 2

♦ B 10 8 7

♣ 8 3

S

♠ K 7 6 3

♥ A D 5 4

♦ A D

♣ A D 2

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
			---
2SA	---	6SA	---
---	---		

b.) Ausspiel: ♣ B

c.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

1, Teiler: N, Gefahr: keiner

♠ 763

♥ B105

♦ AD86

♣ D42

♠ 104

♥ 87432

♦ B1053

♣ 109

♠ DB982

♥ AD

♦ 97

♣ KB65

♠ AK5

♥ K96

♦ K42

♣ A873

N

W

O

S

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1♠	1SA
Pass	3SA	Pass	Pass

Bestandsaufnahme: 2Pik, 2Coeur, 3 Karo, 1 Treff – 8 Stiche unter der Prämisse, dass O Coeur-Dame hat – wegen seiner Eröffnung sehr wahrscheinlich.

Nach Pik-Angriff (nicht ducken!!!) mit Karo zum Tisch, Coeur Richtung König. Kommt Ost dran, Pik-Nachspiel gewinnen, sonst weiter Coeur und dann Pik-Nachspiel gewinnen.

Jetzt die Karos abziehen und feststellen, dass sie nicht 3-3 stehen

O hat inzwischen keine Coeurs und keine Karos mehr. Jetzt ist der Zeitpunkt, die Pik-5 zu spielen!

Ost kommt dran, nimmt zwar seine beiden Pik-Stiche – aber muss dann von seinen Treff-Figuren wegspielen, woraufhin Treff-Dame den verdienten 9. Stich macht.

2, Teiler: O, Gefahr: N/S

♠ DB9765

♥ 98752

♦ 3

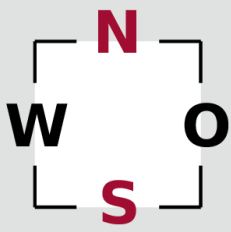
♣ 2

♠ K43

♥ ADB

♦ KD72

♣ 865



♠ A108

♥ K103

♦ A1064

♣ A109

♠ 2

♥ 64

♦ B985

♣ KDB743

West	Nord	Ost	Süd
4SA	Pass	1SA Pass	Pass Pass

Die Schlemmeinladung hat uns über die 9 Stiche getrieben, die wir sicher haben – aber auch in 3SA wollen wir 10 Stiche!

Ein 3-2-Stand in Karo würde ihn uns geben – aber der ist nicht vorhanden.

Treff-Angriff geduckt (7-6=1) zeigt in der 2. Runde, dass Süd 6 Treffs besitzt. Karo-König plus Karo-Ass zeigt den 4-1-Stand. Das bedeutet aber auch, dass S nur drei Karten in Pik und Coeur hat.

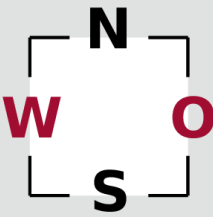
Auf 5 Runden OF muss S zwei Treffs abwerfen – Karo-Abwurf brächte uns sofort Stich 10.

Mit Spiel des 3. Treffs ist Süd dran, kann noch ein weiteres Treff kassieren – aber muss dann vom Karo-Buben wegspielen. Stich 10 ist eingefahren.

3, Teiler: S, Gefahr: O/W

♠ 1082  
♥ B7  
♦ K643  
♣ B1097

♠ K763  
♥ AD54  
♦ AD  
♣ AD2



♠ ADB  
♥ K86  
♦ 952  
♣ K654

♠ 954  
♥ 10932  
♦ B1087  
♣ 83

West	Nord	Ost	Süd
2SA Pass	Pass Pass	6SA	Pass Pass

Leider stehen weder Coeur noch Treff 3-3, um uns Stich 12 zu geben. Aber wenn wir 4 Piks, 3 Coeurs und 3 Treffs gespielt haben, können wir Treff-6 spielen, N kommt mit seinem letzten Treff dran – und kann nur noch Karo spielen! Karo-Dame macht den 12. Stich.

4, Teiler: W, Gefahr: alle

♠ KB1082  
♥ K94  
♦ D7  
♣ AKB

♠ 95  
♥ B632  
♦ B1095  
♣ 952



♠ 6  
♥ 1075  
♦ K8642  
♣ D1074

♠ AD743  
♥ AD8  
♦ A3  
♣ 863

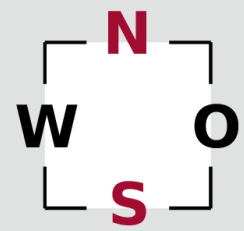
Zwei potentielle Verlierer – Karo und Treff.  
(Wichtig! Passiver Angriff von Ost, keinesfalls von einer Figur weg!)  
Wenn wir die Trümpfe ziehen und die Coeurs abziehen, spielen wir anschließend Karo-Ass und Karo zur Dame. Jetzt muss O entweder Karo in die Doppel-Chicane spielen, oder von der Treff-Dame wegspielen – 12 Stiche

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♠	Pass	2♣
Pass	2SA	Pass	3♠
Pass	4♣	Pass	4SA
Pass	5♥	Pass	6♠
Pass	Pass	Pass	

5, Teiler: N, Gefahr: N/S

♠ AK  
♥ KD973  
♦ A109  
♣ A62

♠ 9742  
♥ 54  
♦ D63  
♣ D1074



♠ DB106  
♥ B8  
♦ 8752  
♣ B83

♠ 853  
♥ A1062  
♦ KB4  
♣ K95

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♥	Pass	4♥
Pass	6♥	Pass	Pass

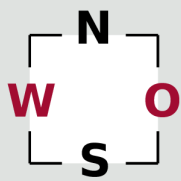
Nach zwei Runden Trumpf wird drei Runden Pik gespielt, in der Hand geschnappt. Jetzt drei Runden Treff – und der Gegner kann nur noch entweder Pik bzw. Treff in die Doppelchicane spielen, oder Karo in die (dankenswerterweise auf beiden Seiten vorhandene) Gabel spielen.



Endspiel Hand 6, Teiler: O,  
Gefahr: O/W

♠ 84  
♥ D752  
♦ B1032  
♣ 876

♠ D976  
♥ KB8  
♦ K94  
♣ K32



♠ AKB2  
♥ A109  
♦ A65  
♣ AD4

♠ 1053  
♥ 643  
♦ D87  
♣ B1095

Der Karo-Verlierer ist unvermeidlich – also werden erst Trümpfe gezogen, die Treffs abgespielt, dann Karo-Ass und Karo-König - und der dritte Karo lässt den Gegner wieder hilflos zurück. Wieder hat er nur die Wahl, entweder in die Doppelchicane zu spielen, oder die Coeurs für mich zu lösen.

West	Nord	Ost	Süd
2♦	Pass	2♣	Pass
3♣	Pass	2SA	Pass
3♥	Pass	3♦	Pass
4♣	Pass	3♠	Pass
4SA	Pass	4♦	Pass
6♠	Pass	5♥	Pass
		Pass	Pass

Endspiel Hand 7, Teiler: S,  
Gefahr: alle

♠ 853

♥ KB107

♦ K752

♣ K4

♠ AB2

♥ 63

♦ DB98

♣ DB109

♠ D1094

♥ 82

♦ 64

♣ 87532

♠ K76

♥ AD954

♦ A103

♣ A6

N

W

O

S

West	Nord	Ost	Süd
x	4♥	Pass	1♥
Pass			Pass

Die Hand ist deutlich herausfordernder! Nach Treff-Angriff haben wir einen Karo- und möglicherweise drei Pik-Verlierer. Also Trümpfe klären, Treff abziehen, und dann drei Runden Karo spielen. Wenn W jetzt den 4. Karo spielt, wird auf S NICHT gestochen, sondern der sowieso nutzlose 3. Pik abgeworfen – Looser on Looser!

Jetzt hat W keine Wahl mehr, als entweder Treff in die Doppelchicane, oder Pik vom Ass weg.

Endspiel Hand 8, Teiler: W,  
Gefahr: keiner

♠ K3

♥ K975

♦ DB108

♣ 942

♠ AB854

♥ B63

♦ K72

♣ A6

♠ 109762

♥ D84

♦ A5

♣ K83

♠ D

♥ A102

♦ 9643

♣ DB1075

N

W

O

S

West	Nord	Ost	Süd
1♠	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

Trumpf-Verlierer ist unvermeidlich – und wenn wir die Coeurs selber spielen müssen, auch drei Coeur-Verlierer!  
Also wenn überhaupt nur das Pik-Ass ziehen, anschließend drei Runden Treff und drei Runden Karo, jeweils gestochen.  
Jetzt die zweite Trumpf-Runde, und Nord ist wieder hilflos – er hat nur die Wahl zwischen Karo und Coeur, und beides sichert uns Stich Nummer 10 und den erfüllten Kontrakt.