

# Kurs Spieltechnik Tag 10

Endspiele und Eliminationen

# 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

O

♠ 9 5 4  
♥ 10 9 3 2  
♦ B 10 8 7  
♣ 8 3

W

♠ 10 8 2  
♥ B 7  
♦ K 6 4 3  
♣ B 10 9 7

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



♠ AK5  
♥ K96  
♦ K42  
♣ A873

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.

**West      Nord      Ost      Süd**

	Pass	1♠	1SA
Pass	3SA	Pass	Pass
Pass			

## 2, Teiler: O, Gefahr: N/S

♠ DB9765

♥ 98752

♦ 3

♣ 2

♠ K43

♥ ADB

♦ KD72

♣ 865



**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

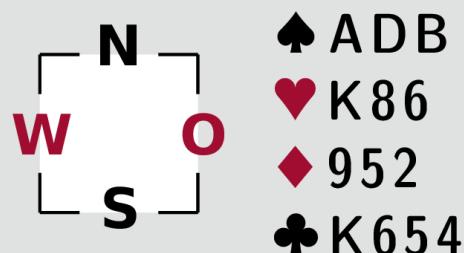
♣ B1097

♠ K763

♥ AD54

♦ AD

♣ AD2



♠ 954

♥ 10932

♦ B1087

♣ 83

**West      Nord      Ost      Süd**

2SA	Pass	6SA	Pass
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



**West    Nord    Ost    Süd**

Pass	1♠	Pass	2♣
Pass	2SA	Pass	3♠
Pass	4♣	Pass	4SA
Pass	5♥	Pass	6♠
Pass	Pass	Pass	

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

## 5, Teiler: N, Gefahr: N/S

♠ AK

♥ KD973

♦ A109

♣ A62

♠ 9742

♥ 54

♦ D63

♣ D1074



**West      Nord      Ost      Süd**

	1♥	Pass	4♥
Pass	6♥	Pass	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

N                    ♠ AKB2  
W                    ♥ A109  
O                    ♦ A65  
S                    ♣ AD4

♠ 1053  
♥ 643  
♦ D87  
♣ B1095

**West**    **Nord**    **Ost**    **Süd**

2♦	Pass	2♣	Pass
3♣	Pass	3♦	Pass
3♥	Pass	3♠	Pass
4♣	Pass	4♦	Pass
4SA	Pass	5♥	Pass
6♠	Pass	Pass	Pass

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.

## Endspiel Hand 7, Teiler: S, Gefahr: alle

♠ 853

♥ KB107

♦ K752

♣ K4

♠ AB2

♥ 63

♦ DB98

♣ DB109



♠ K76

♥ AD954

♦ A103

♣ A6

**West      Nord      Ost      Süd**

x  
Pass

4♥

Pass

1♥  
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

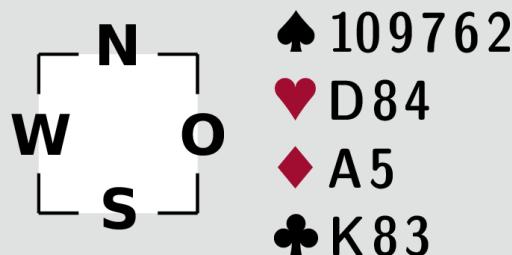
♣ 942

♠ AB854

♥ B63

♦ K72

♣ A6



♠ D

♥ A102

♦ 9643

♣ DB1075

**West      Nord      Ost      Süd**

1♠

Pass

4♠

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.