

Inhalt

VORWORT	11
KAPITEL 0	
EINIGE BEGRIFFSBESTIMMUNGEN VON HÄUFIG VERWENDETEN AUSDRÜCKEN	17
TEIL I	
Alleinspiel	
KAPITEL 1	
Halt, Spieler, halt! Fang noch nicht an: Zunächst mal ist der Spielplan dran!	22
KAPITEL 2	
Hüte Dich vor Überschwang, denn futsch ist schnell ein Übergang!	30
KAPITEL 3	
Dame leer, leer das As, da bringt nur der Expass was.	39
KAPITEL 4	
Dame leer und König leer (K x x x) ist die Behandlung gar so schwer? Nein!	
Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, daß es double stand.	
Nun spielt man klein aus beiden Händen und alle Schwierigkeiten enden.	44
KAPITEL 5	
Um die Aussichten zu steigern, mußt Du im Sans manchmal „verweigern“. (Warum? Um zwischen Gegners Händen jede Verbindung zu beenden).	
Die Sieben eine Wunderzahl, verrät Dir auch wieviele mal.	49
KAPITEL 6	
Ist Dein Dummy lang und schwach, duck, sonst geht's hinab den Bach!	62

KAPITEL 7	
Willst Du spielen Schnipp und Schnapp,	
zieh erst die Gewinner ab!	67
KAPITEL 8	
Willst du den Extrastich erzielen,	
laß doch den Gegner für Dich spielen!	
Er muß in einer Farbe kommen,	
wenn Du die andren ihm genommen.	71
KAPITEL 9	
Kannst Du nicht genug berappen,	
laß die lange Trumpfhand schnappen!	79
KAPITEL 10	
Hat ein Gegner „Hoch“ gesprochen,	
ist der Braten schon gerochen.	86
INTERMEZZO	
(Reizung)	92
KAPITEL 11	
Hast Du genau Vier-Drei-Drei-Drei,	
ist Stayman nutzlos Spielerei	93
KAPITEL 12	
Nach starkem Sprung bewahrst Du Ruh,	
denn es genügt e i n Känguru h	95
KAPITEL 12a	
Mit schwachen Händen: sprunghaft reizen!	
Sind beide stark, mit Bietraum geizen!	96
KAPITEL 14	
In Gegners Schlemm sollst Du bedenken:	
Dein Kontra kann das Ausspiel lenken.	97
KAPITEL 15	
Mußt nicht so oft nach Assen fragen,	
wenn's besser ist, sie anzusagen.	100

TEIL II	
Gegenspiel	
KAPITEL 16	
König, Dame, Zehn	
kann leicht in's Auge geh'n.	
Dame, Bube, Klein:	
das laß mal lieber sein!	
Dame, Bube, Neun	
sollte man auch noch scheu'n.	
Dame, Bube, Zehn	
läßt sich schon eher seh'n!	
(Ausspiel allgemein)	106
KAPITEL 17 a	
Das Ausspiel von der Fünferlänge	
treibt den Gegner in die Enge.	
(Ausspiel gegen SA)	110
KAPITEL 17 b	
Fünf Karten mit As-Dame-Zehn:	
Wo mag da wohl der König steh'n?	
Steht links er, mit der Dame starte,	
steht rechts er, spiel 'ne kleine Karte.	113
KAPITEL 17 c	
Hast Du keine müde Mark,	
ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!	
KAPITEL 18	
Das Spiel vom vierten leeren König	
kostet Zeit und bringt nur wenig.	
Auch von der Dame, leer, zu viert	
meist nur der Gegner profitiert.	
(Dame, Zehn, zu viert, dagegen	
ist schon eher zu erwägen).	
Doch das größte aller Übel	
ist das Spiel vom vierten Bübell!	
	118

KAPITEL 19	
Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!	
(Ausspiel gegen Farbkontrakte)	129
KAPITEL 20	
Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!	132
KAPITEL 21	
Spät geeinigt in Atout?	
Spiele Trumpf hinaus im Nu!	134
KAPITEL 22	
Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!	142
KAPITEL 23	
Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!	147
KAPITEL 24	
Das Single stets verlocken tut, wer's ausspielt, oft verzocken tut:	152
KAPITEL 25	
Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm.	
(Ausspiel gegen Farb-Klein-Schlemm)	158
KAPITEL 26	
Passives Ausspiel in Sechs Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne.	
(Ausspiel gegen 6 SA)	162
KAPITEL 27	
Den Partner schwer schockiert, wer sich nicht entblockiert.	168
KAPITEL 28	
Von zwei Figuren deck' die zweite, sonst erlebst Du manche Pleite.	175

KAPITEL 29	
Dritter Mann, so hoch er kann?	
(oft falsch)	
Liegt am Tisch nur Schrott,	
spiel die Höchste flott!	
(immer richtig)	
(Spiel in 3. Hand)	180
KAPITEL 30 a	
Ein Single liegt am Tisch, allein:	
Wach auf! Schlaf bitte jetzt nicht ein.	
Der Partner blickt auf das Signal,	
das Du ihm gibst nach Lavinthal!	
(Gegenspiel Farbkontrakt)	187
KAPITEL 30 b	
Wenn Du dem Freund 'nen Schnapper gibst,	
zeig ihm das Rückspiel, das Du liebst:	
Hoch oder niedrig, das ist wichtig,	
und wetten, er versteht Dich richtig?	190
KAPITEL 30 c	
Auch im Sans ist Lavinthal	
ein gutes „Rankommer“-Signal.	192
KAPITEL 31	
Ist der Tisch in Einstichnöten,	
muß man schnell den letzten töten.	195
KAPITEL 32	
Auch im gepflegten Gegenspiel	
bringt Ducken und Verweigern viel.	
Beim zweiteren ist eines wichtig:	
Markier die Länge immer richtig!	200
NACHWORT	206