

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 Känguruh 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

**Muß 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! 116

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 zweiten ist eines wichtig:

Markier die Länge immer richtig! 200

NACHWORT 206