

Inhalt

Vorwort	Seite 7
Einleitung	Seite 9
I. Grundrechenarten = Zählen	Seite 11
1. Die magische Zahl 13	Seite 11
2. Addieren und Subtrahieren zwischen 0 und 40	Seite 15
3. Kartenplazierung durch Zählung gehörter und gesehener Punkte	Seite 18
4. Farbenplazierung durch Zählen von Längen und freien Plätzen	Seite 22
II. Grundroutinen	Seite 27
1. <i>Schneiden (impassieren)</i>	Seite 27
a) Der direkte Schnitt (Impass, Finesse)	Seite 27
b) Der indirekte Schnitt (Expass, Indirect Finesse)	Seite 28
c) Der doppelte Schnitt (Double Finesse)	Seite 29
d) Der wiederholte Schnitt (Repeated Finesse)	Seite 29
e) Der tiefe Schnitt (Deep Finesse)	Seite 29
f) Der Rückwärtsschnitt (Backward Finesse)	Seite 30
g) Der Schnappschnitt (Ruffing Finesse)	Seite 31
h) Der obligatorische Schnitt (Finesse Obligatoire)	Seite 32
i) Der Einwärts-Schnitt (Intrafinesse)	Seite 32
j) Gegenwehr des "Geschnittenen"	Seite 33
k) Der vierte Mann	Seite 35
2. <i>Vermeiden von Impässen</i>	Seite 36
a) Der unnötige Impass	Seite 37
b) Der gefährliche Impass	Seite 37
c) Der tödliche Impass	Seite 38
d) Gefahr eines gegnerischen Schnappstiches	Seite 40
e) Notwendigkeit des Fällens	Seite 41
f) Sekundärschnitte	Seite 42
3. <i>Sicherheitsspiele</i>	Seite 44
a) Niemals darf die falsche Hand herankommen	Seite 46
b) Schlechter Kontrakt - was tun ?	Seite 47
c) Schlechter Kontrakt - günstiger Angriff !	Seite 47
d) Ein Super-Sicherheitsspiel	Seite 48
e) Lassen Sie sich von Easley Blackwood zu mehr Sicherheitsspielen anregen !	Seite 49

4. Der Abwurfzwang (SQUEEZE)	Seite 50
a) Wann spielt man für einen Abwurfzwang?	Seite 50
b) Wie spielt man für einen Abwurfzwang?	Seite 51
III. Grundtechniken	Seite 54
1. Überlegtes Gegenspiel	Seite 54
a) Figur auf Figur	Seite 54
b) Zweite Hand klein - dritter "Mann" so hoch er kann !	Seite 55
c) Singleton vom Strohmann	Seite 56
d) Lavinthal im ersten Stich ?	Seite 59
2. Elimination	Seite 59
3. Verlierer auf Verlierer	Seite 62
4. Endspiele	Seite 65
Schlußwort	Seite 70