

Bieten: Schlemm  
 Konventionen: Cue-Bids; Key-Card-Blackwood; Könige-Frage  
 Ausspiel: Trumpf gegen Schlemm  
 Alleinspiel: Dummy als Haupthand  
 Quelle: Paarturnier Göppingen 2004

Teiler: Nord	in Gefahr: Ost/West		
N ♠ 7 5 3	♠ A B 9 4	S ♠ 8 6	W ♠ K D 10 2
♥ B 7 2	♥ A D 9 5 3	♥ 10 8 6 4	♥ K
♦ 10 8 7 2	♦ A D 9 3	♦ K	♦ B 6 5 4
♣ D B 4	♣ -	♣ K 10 9 8 6 2	♣ A 7 5 3
4 FP	17 FP, 7 Spi.St.	6 FP	13 FP
pass	1 Coeur	pass	(1) 1 Pik
pass	3 Pik (2)	pass	4 Treff (3)
pass	4 Karo (4)	pass	4 Sans Atout (5)
pass	5 Treff (6)	pass	5 Coeur (7)
pass	5 Pik (8)	pass	6 Pik (9)
pass	pass	pass	

- (1) Die Treffs sind zu schlecht, und auch das 4er-Coeur spricht gegen eine Verteidigung mit 3 Treff.
- (2) Zu erwägen ist auch 4 Pik. Aber die Löcher in den roten Farben und vielleicht der Zwang, mit den hohen Trümpfen Treff schnappen zu müssen, sprechen dagegen.
- (3) West weiß einen Fit und etwa 30 gemeinsame Punkte und startet deswegen einen Schlemmversuch mit einem **Cue-Bid**: Erstrundenkontrolle in Treff.
- (4) Erstrundenkontrolle in Karo.
- (5) **Key-Card-Blackwood**: Frage nach Assen und Trumpf-König.
- (6) Drei Key-Cards oder keine - nach dem Sprung und dem West-Blatt müssen es drei Assen sein
- (7) 5 Karo wäre die Frage nach der Trumpf Dame. Da West diese selbst besitzt, muss er eine Stufe höher mit 5 Coeur nach den Königen fragen. Die **Könige-Frage** verspricht immer alle Assen (einschließlich Trumpf König) und so auch die Trumpf Dame.
- (8) Kein König.
- (9) Selbst wenn nur ein König fehlt, geht man nicht in den Groß-Schlemm.

West spielt 6 Pik. Nord spielt ♠ 3 aus.

Normalerweise sollte gegen einen Farbschlemm neutral und nicht Trumpf ausgespielt werden. Hier kann aber Trumpf nichts schaden, weil der Gegner gezeigt hat, dass er alle hohen Trümpfe besitzt.

### Spielplan von West

Die Ost-Hand ist als die stärkere die Haupthand. Sie hat - den wahrscheinlichsten 4-3-Stand unterstellt - einen Verlierer in Coeur und zwei in Karo. Den Coeur-Verlierer muss ich durch Schnappen beseitigen, einen Karo-Verlierer durch Abwurf auf Treff As und vielleicht auch noch den zweiten durch einen Schnitt.

1. von Nord	♠ 3 - 4 - 8 - 10	für West	
2. von West	♥ K - 7 - 3 - 4	für West	Coeur-Entwicklung.
3. von West	♠ 2 - 5 - 9 - 6	für Ost	
4. von Ost	♥ A - 6 - ♣ 3 - ♥ 2	für Ost	
5. von Ost	♥ 5 - 8 - ♠ D - ♥ B	für West	Süds letztes Coeur wird jetzt unter die Dame fallen.
6. von West	♦ 4 - 2 - D - K	für Süd	Der Karo-Schnitt geht fehl.
7. von Süd	♣ 10 - A - 4 - ♦ 3	für West	Aber die restlichen Karos sind gut. Noch den letzten Trumpf ziehen:
8. von West	♠ K - 7 - A - ♣ 6	für Ost	und alle Karten sind hoch - Schlemm erfüllt.