

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.