

- **Merkregel 42:** Auch wenn eine Dame fehlt, haben wir eine Schnittmöglichkeit. Dies ist eine spezielle Form des Impasses. Oft haben wir die Möglichkeit, diesen Impass in beide Richtungen zu spielen. Wir können dann raten, in welche Richtung wir den Schnitt spielen. Besser ist, dass wir den Schnitt so spielen, dass die Auswirkungen eines misslungenen Schnitts möglichst gering sind.
- **Merkregel 43:** Oft ist es so, dass ein Kontrakt fällt, wenn ein bestimmter Gegner den Stich gewinnt. Ein solcher Gegner wird auch „gefährlicher Gegner“ genannt. Wenn wir die Möglichkeit haben, sollten wir so spielen, dass der gefährliche Gegner den Stich nicht gewinnen kann.
- **Merkregel 44:** Viele Spieler neigen dazu, zu viele Schnitte zu spielen. Verzichtet auf den Schnitt, wenn Ihr einen sicheren Kontrakt dadurch in Gefahr bringt.
- **Merkregel 45:** Der Schnitt durch Vorlegen klappt nur, wenn wir mind. zwei aufeinanderfolgende Figuren zum Vorlegen haben. Wenn wir nur eine haben, dann legt der Gegner eine höhere Figur einfach auf unsere vorgelegte Figur und wir machen keinen zusätzlichen Stich, egal wer die fehlende Figur hat.
- **Merkregel 46:** Eine Figur für den Schnitt vorzulegen, kann auch eine sinnvolle Maßnahme sein, wenn wir zu wenig Übergänge haben, um einen Schnitt zu wiederholen.
- **Merkregel 47:** Den Doppelschnitt können wir spielen, wenn uns in einer Farbe der König und die Dame fehlen, wir aber mehrere darunterliegende Karten haben. Der Doppelschnitt bringt einen zusätzlichen Stich, sobald eine der beiden ausstehenden Figuren vor dem Ass sitzt. Nur wenn beide Figuren hinter dem Ass sind, klappt der Doppelschnitt nicht.
- **Merkregel 48:** Wenn wir noch Stiche entwickeln müssen, aber nur noch einen abgeben dürfen und wir hierzu mehrere Möglichkeiten zur Auswahl haben, dann spielen wir diese in folgender Reihenfolge:
 1. E wie Expass
 2. V wie Verteilung
 3. I wie Impass

Diese Art, Schnitte zu kombinieren, wird auch EVI Prinzip genannt.

7.2 QR Codes aller Boards

Sämtliche Boards aus diesem Buch könnt Ihr mit Hilfe der folgenden QR Codes nachspielen. Solltet Ihr schon reizen können, habt Ihr zusätzlich die Möglichkeit, die Boards auch zu reizen.

Denkt dran, dass Ihr vor dem Spielen eines Boards einen Spielplan macht! Solltet Ihr ein Board nicht im ersten Versuch lösen können, empfiehlt es sich, die Lösung zu überlegen und nur, wenn man nicht darauf kommt, vorne im Buch nachzuschauen. Anschließend solltet Ihr das Board frühestens am nächsten Tag erneut versuchen.

Wenn Ihr die QR Codes mit dem Smartphone scannt, müsst Ihr evtl. die anderen QR Codes abdecken, um das gewünschte Board zu öffnen.

7.2.1 Spieltechnik Im Sans Atout

	Ohne Reizung	Mit Reizung
Board 1		
Board 2		
Board 3		
Board 4		
Board 5		
Board 6		
Board 7		
Board 8		
Board 9		
Board 10		
Board 11		
Board 12		

	Ohne Reizung	Mit Reizung
Board 13		
Board 14		
Board 15		
Board 16		
Board 17		
Board 18		
Board 19		
Board 20		
Board 21		
Board 22		
Board 23		
Board 24		

7.2.2 Spieltechnik im Farbspiel

	Ohne Reizung	Mit Reizung
Board 1		
Board 2		
Board 3		
Board 4		
Board 5		
Board 6		
Board 7		
Board 8		
Board 9		
Board 10		

	Ohne Reizung	Mit Reizung
Board 11		
Board 12		
Board 13		
Board 14		
Board 15		
Board 16		
Board 17		
Board 18		
Board 19		

7.2.3 Schneiden

	Ohne Reizung	Mit Reizung
Board 1		
Board 2		
Board 3		
Board 4		
Board 5		
Board 6		
Board 7		
Board 8		
Board 9		
Board 10		

	Ohne Reizung	Mit Reizung
Board 11		
Board 12		
Board 13		
Board 14		
Board 15		
Board 16		