

Das Knistern im Kühlhaus

Spannung pur beim Kandidatenturnier in Berlin, bei dem der Sieger um den WM-Titel spielen darf



Wladimir Kramnik (links) aus Russland spielte in der zweiten Runde gegen seinen Landsmann Sergej Karjakin.

FOTO: DPA

VON ANDREAS CALIC

Berlin. Warum gibt er nicht auf? Selbst ein Anfänger erkennt, dass Mamedyarovs Bauer nicht mehr aufzuhalten ist und sich der bullige Aseri in nur drei Zügen eine neue Dame holen wird. Doch Kramnik schürzt nur leicht die Lippen, als habe er sich eben erst entschieden, die Geheimnisse der Stellung auszuloten, und balanciert seinen Kopf auf einem unterm Kinn verankerten Daumen. Er grübelt und brütet, und ohne, dass etwas geschieht, verrinnt seine kostbare Bedenkzeit.

Im Kühlhaus gibt es keinen klaren Favoriten. Jeder der acht Teilnehmer hat schon einmal die anderen geschlagen, doch alle wissen: Dies hier ist etwas anderes. Denn der Gewinner des Kandidatenturniers, das noch bis zum 28. März in Berlin stattfindet, erhält eine Chance, die nur selten und kaum je wieder kommt: Er darf den Weltmeister Magnus Carlsen herausfordern. Muss er sich erst mit der Niederlage abfinden, ehe er aufgibt? Vielleicht würde es helfen, wenn sein Gegner am Brett säße und nicht wie ein Panther im Käfig hin- und herliefe. Plötzlich macht Kramnik tatsächlich einen weiteren Zug. Er ignoriert einfach die kommende Dame und mit nur König, Turm und Läufer peilt er ein Remis durch Dauerschach an.

Das Leben eines Schachspielers teilt sich in zwei Zeiten: In der ersten träumt er da-

von, Weltmeister zu werden, in der zweiten weiß er, dass er es nie werden wird. Sieben der acht Männer, die sich im abgedunkelten Kubus des Berliner Kühlhauses an den hell erleuchteten Brettern gegenüber sitzen, leben zu ihrem schachlichen Glück noch in der Traumzeit. Der achte hat sich aus diesen Kategorien befreien können – Wladimir Kramnik ist schon Weltmeister gewesen.

Ein weiter Weg zum Sieg

Mamedyarov stürzt geradezu nach jedem Zug seines Gegners an den Tisch, fast fliegt ihm der Kugelschreiber übers Brett, seine nervöse Energie springt auf die Zuschauer über: Da ist doch gar kein Dauerschach möglich, Kramnik sieht Gespenster! Der Fotograf mit der umgehängten Flagge Aserbaidschans vergisst zu fotografieren und knabbert stattdessen an seinen Fingerknöcheln. Der Bauer des Aseris prescht nach vorn und verwandelt sich in eine Dame.

Für die acht war es ein weiter Weg bis hierhin. Alexander Grischuk und Shakhriyar Mamedyarov haben sich über die Grand-Prix-Serie qualifiziert, Levon Aronian und Ding Liren über den Welpokal, Wesley So und Fabiano Caruana hatten die beste ELO-Zahl, während Sergey Karjakin als Vizeweltmeister automatisch gesetzt war. Bleibt Kramnik: Er hat die Wildcard des Veranstalters erhalten.

Mamedyarov hat nun eine neue Dame, Kramnik nicht. Es wäre ein guter Moment zur Aufgabe, auch in ästhetischer Hinsicht. Doch Kramnik schürzt nur erneut die Lippen. Grischuk kommt und kiebittzt bei den Kollegen. In der Hand hält er eine Plastiktüte mit unbekanntem Inhalt. Sie knistert. Es ist das einzige Geräusch im Kühlhaus.

Kramnik macht einen stillen Turmzug, und plötzlich wird allen klar: Er spielt gar nicht auf Remis, er spielt auf Matt! Ein Murmeln geht durchs Publikum, und sofort kommen die Servicekräfte und halten mahndend ihre Schilder hoch: SILENCE – also Ruhe. Nach anfänglicher Kritik an den schlechten Spielbedingungen stehen sie nun sogar an jeder Tür des ehemaligen Schlachthofes, um ihr lautes Zuklappen zu verhindern.

Kramnik ist der älteste Teilnehmer. Was wäre das für eine Geschichte, wenn der 42-Jährige nach 15 Jahren erneut um den Titel kämpfen dürfte? Und in einem Match gegen Carlsen wäre er wirklich nicht der Außenseiter. Doch egal, wer gewinnt, es wäre immer eine Geschichte.

Mamedyarov wirkt kurz irritiert, aber dann nickt er nur, als bekräftige er seine bisherigen Schlussfolgerungen. Jetzt bloß kein hektisches Schach mit der neuen Dame. Stattdessen pariert er mit seinem Turm die Mattdrohung. Gibt Kramnik nun endlich auf?

14 Partien hat hier jeder vor sich. Da kann ein Rückstand wieder aufgeholt, aber eine

komfortabel wirkende Führung auch schnell verspielt werden. Letzteres musste bereits Kramnik feststellen, der den besten Start hatte, darunter eine furiose Angriffspartie gegen Aronian, gegen den er in nur 18 Zügen auf Gewinn stand – auf diesem Niveau eine absolute Rarität. Doch danach verlor er eine Partie voller Irrungen und Wirrungen gegen Caruana, der seitdem das Feld anführt.

Diesmal zieht Kramnik seinen Läufer und droht von beiden Seiten mit einem tödlichen Schach. Doch Mamedyarov nickt wieder nur, als habe er dies erwartet, und bringt zum ersten Mal seine neue Dame ins Spiel. Schach!

Nach sechs Stunden Spielzeit sind die Zuschauer müder als die Spieler – die Köpfe ruhen schwer auf dem Geländer im ersten Stock. Da ernten nicht einmal mehr die russischen Models einen Blick, die im kleinen Grünen vorbeistolzieren und einen irritierenden Kontrapunkt zum männern- und schwarzdominierten Event setzen.

Plötzlich ist die Partie vorbei, das Schach nimmt Kramnik alle Hoffnungen, und er reicht die Hand zur Aufgabe. Bei einem unachtsameren Gegner hätte sein verblüffender Angriff noch zum Erfolg geführt, doch wäre Mamedyarov unachtsamer, wäre er bei diesem Turnier nicht dabei.

Noch fünf lange Runden sind zu spielen; bis dahin knistert Grischuks Tüte weiter.

Favoritensieg in Delmenhorst

VON UWE SCHOOLMANN

BRIDGE Das 25. Delmenhorster Paarturnier war ein voller Erfolg. Ein sehr gut geeignetes Spiellokal, überschaubare Kosten, gute Verpflegung und eine kompetente Turnierleitung – was will man mehr. Im Gesamtergebnis der Klasse A und B gelang den Newcomern Ehepaar Geis aus Wildeshausen ein Coup der besonderen Art: Sie hatten für B gemeldet, eine B-Gruppe kam aber mangels Beteiligung nicht zustande. Also spielten die B-Kandidaten in A mit, allerdings mit einer Sonderwertung. Nun gewann Ehepaar Geis mit 60 Prozent nicht nur die B-, sondern gleich auch die A-Gruppe, wurde aber „nur“ als B-Sieger gewertet. Ein Tipp für das nächste Mal – gleich richtig melden!

Zweite in der Gesamtwertung A und B, aus vorgenannten Gründen aber Erste in A wurden Gaby Hartwig und Kay Henke vom Bremer Schlüssel. In die stark besetzte M-Gruppe trauten sich 14 Paare. Hier die ersten Fünf: 1. Kirmse Orth (Bremen I), 2. Duszynski/Molak (Bremen I), 3. v. Kleist/v. Arnim (Münster/Hannover), 4. Schoolmann/Schoolmann (Bremen I), 5. Brunken/Felmy (Oldenburg/Köln).

Jetzt markieren wir weiter und beginnen mit der wohl populärsten Markierungsform Lavinthal, die nicht nur aus meiner Sicht überschätzt wird. Aber dazu später mehr. Klassisch Lavinthal ist der erste freie Abwurf, bei dem eine hohe Karte die höhere und eine kleine Karte die niedrigere der verbleibenden Farben verlangt. Eine typische Lavinthal-Situation ist auch ein Single am Tisch oder wenn der Tisch eine Fortführung der ausgespielten Farbe verbietet. Unbedingt zu klären ist, ob man immer Lavinthal spielt oder nur im SA-Kontrakt. Im Farbspiel hat sich die Markierung direkt in der gespielten Farbe positiv mit einer kleinen Karte bewährt. Im SA-Kontrakt würde diese Form von Markierung regelmäßig einen – im Farbspiel regelmäßig nicht zum Tragen kommenden – Längstich kosten.

NORD	
♠ A D 8	♥ 2
♦ K B 7 5 4	♣ A K 3 2
WEST	OST
♠ 6	♠ B 9 7 3
♥ A D 9 4 3	♥ 8 6
♦ 9 8 3 2	♦ A D 6
♣ 10 9 7	♣ B 8 5 4
SÜD	
♠ K 10 5 4 2	♥ K B 10 7 5
♦ 10	♦ 10
♣ D 6	♣ D 6

Nachfolgend eine kürzlich gespielte Hand, die uns länger beschäftigt hat. Kontrakt: 4 Pik von Süd, Ausspiel Treff-9.

Auflösungen dieser Ausgabe

BRIDGE: Sie gewinnen das Ausspiel mit Treff-4 mit Treff-Dame. Letzteres) 2. D♠Tf 3. hxxg5+ K♠7 4. Dh6 meht. 1:0.
SKAT: Der Grand ist unverlierbar, wenn Pik-10 und Kreuz-König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie die vierte Treffrunde und lassen Karo-10 (außen) liegen. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 fe. Die Gegner sind endgespielt und tatsächlich erzielen Sie bei dieser Spielweise sogar fünf Stiche.
 König werfen Sie nicht. Karte-10, sondern am Kreuz-5 ab. Jetzt stehen Sie