

### 1. Die Zugabe in dritter Position

Zunächst einmal bedeutet die Bezeichnung „dritte Position“, dass man als dritter Spieler (auch „3.Mann“) eine Karte zum laufenden Stich zugibt. Es hat also der Partner die erste Karte gespielt (wie zum Beispiel beim Ausspiel.)

Auf das Ausspiel einer kleinen Karte des Partners legt der Dritte immer eine hohe Karte, die nötig ist, um beim Alleinspieler eine noch höhere Karte herauszuzwingen. Es soll erreicht werden, dass die kleineren Karten/Figuren des Partners in ihrem Rang befördert werden.



Der Partner spielt die ♥-2 aus, der Tisch legt die 3 und Sie spielen die Dame, um das As des Alleinspielers herauszuzwingen. Würden Sie in sparsamer Weise nur die 10 spielen, könnte der Alleinspieler billig den Stich mit dem Buben gewinnen. Wenn der Alleinspieler einen Stich gewinnt, dann soll er dafür eine hohe Figur einsetzen müssen.

**Dritter Mann, so hoch wie nötig! oder leichter zu merken:  
DRITTER MANN, SO KLUG ER KANN!**

Besitzt der Dritte zwei aneinander liegende (gleichwertige) Karten, so legt er immer die untere Karte als Zugabe zu einem Stich (im Gegensatz zum Ausspiel!).



Nach dem Ausspiel der ♥-4 legt der Dritte den ♥-Buben.

Liegt am Tisch eine Figur und der Dritte besitzt dazu eine höhere und eine kleinere Karte, die eine Gabel bilden, dann legt er auf eine kleine Karte vom Tisch die kleinere von Beiden. Wird die Figur vom Tisch gespielt, dann legt er die höhere zum Stich („decken von Figuren“).



Die ♥-4 wurde ausgespielt und auf die 2 vom Tisch legt der dritte die ♥-10. Ordert der Alleinspieler aber vom Tisch sofort den Buben, dann deckt der Dritte Spieler diesen mit seiner Dame. So muss der Alleinspieler 2 Figuren für einen Stich opfern.

**Figur auf Figur (Figuren des Alleinspielers decken)!**

## 2. Die Zugabe in zweiter Position

Man befindet sich als Gegner in der zweiten Position, wenn die erste Karte zu einem Stich vom Alleinspieler gespielt oder geordert wurde (egal, ob vom Tisch oder aus der Hand). Hier gilt zunächst eine einfache Regel:

### Klein auf klein, Figur auf Figur!

♥: <b>B 6 4</b> (2.Position)	♥: <b>A D 8 5</b> (Tisch)	♥: <b>??</b> (Partner)
	♥: <b>2 (??)</b> (Alleinspieler)	

Der Alleinspieler spielt aus der Hand die ♥-2 und Sie legen die 4 – Sie wissen nicht, was der Partner an Karten besitzt oder wie die restlichen Karten des Alleinspielers aussehen. Es kann Ihnen aber nichts nützen, den Buben zu spielen. Ihre kleine Karte ist kein Signal (positiv oder negativ) für den Partner. Positiv-Negativ wird nur bei Partners Farbe markiert - nicht bei den Farben des Gegners.

♥: <b>K 8 4</b> (2.Position)	♥: <b>A D 6 2</b> (Tisch)	♥: <b>??</b> (Partner)
	♥: <b>B (??)</b> (Alleinspieler)	

Der Alleinspieler spielt aus der Hand den ♥-Buben und Sie decken mit dem König! (Figuren des Alleinspielers decken = Figur auf Figur). Die Hoffnung ist hier, die 10 schnell zu einem Stich zu befördern – hoffentlich besitzt der Partner diese Karte; falls Partner die 10 nicht besitzt, so hat man mit dem König nichts verschenkt, da der Alleinspieler mit Hilfe des Schnittes dann immer alle Stiche in dieser Farbe machen wird.

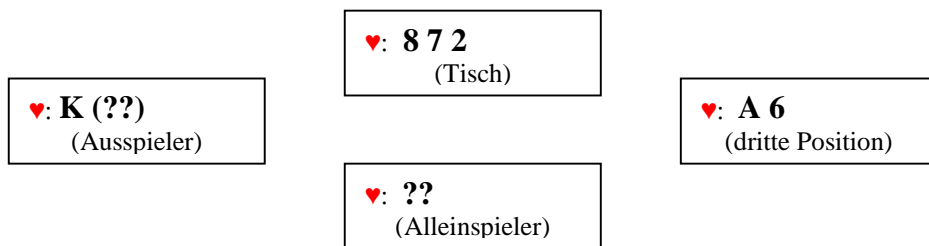
♥: <b>A 8 4</b> (2.Position)	♥: <b>D 6 2</b> (Tisch)	♥: <b>??</b> (Partner)
	♥: <b>5 (??)</b> (Alleinspieler)	

Nehmen Sie nicht sofort Ihr As (auch nicht bei einem Farbkontrakt des Gegners) - mit Ihrem As sollen Sie eine Figur des Alleinspielers fangen. Wo ist der König? Wenn Partner ihn besitzt, so kann Partner jetzt den Stich gewinnen und Sie machen später Ihr As; hat der Alleinspieler den König, so bekommen Sie Ihr As auch noch.

## 3. Einige Sonderfälle

♥: <b>D (??)</b> (Ausspieler)	♥: <b>8 7 2</b> (Tisch)	♥: <b>A 6 4</b> (dritte Position)
	♥: <b>??</b> (Alleinspieler)	

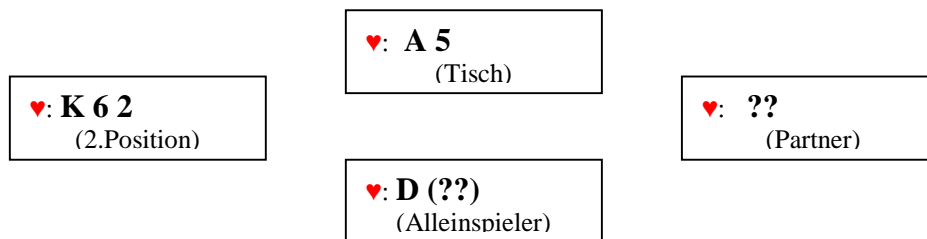
Legen Sie als Dritter auf die Dame des Partners das As und spielen Sie die Farbe nach (spielen Sie anschließend die 6 – **von 2 Karten die Höhere nachspielen**). Es ist für den Partner wichtig, zu wissen, bei wem sich das As befindet. Gegen den König beim Alleinspieler, können Sie nichts ausrichten - der wird einen Stich machen [oder auch nicht, falls der Alleinspieler den Single-König besitzt und Sie sofort mit dem As zugeschlagen haben]



Eigentlich würden Sie auf den König eine kleine Karte legen als Dritter, da der König des Partners für sich schon einen Stich machen kann. Wenn Sie aber eine gleichwertige Figur mit nur einer kleinen Karte besitzen (man spricht von einer „Double-Figur“), so ist es wichtig, dass Sie die Farbe deblockieren, indem Sie scheinbar entgegen aller Vernunft Ihre Figur auf die Figur des Partners legen. Wenn Sie auf den König die 6 legen, können Sie den 2.Stich mit dem As gewinnen – danach aber die Farbe nicht mehr weiterspielen. Das ist nicht gut. Der Partner hat mit Sicherheit von einer Sequenz gespielt und könnte weitere Stiche gewinnen, wenn Ihr As „aus dem Weg“ geräumt worden wäre (Deblockade).



Der Alleinspieler ordert vom Tisch die Dame – nach der Regel „Figur auf Figur“ würden Sie jetzt den König legen (die Dame „decken“) – doch spielt der Alleinspieler sichtbar von einer Sequenz eine Figur (hier D B ), dann decken Sie erst die letzte Figur der Sequenz – also erst den König legen, wenn der Bube nachgespielt wird.



Auch in dieser Situation decken Sie die vom Alleinspieler vorgelegte Dame nicht mit Ihrem König – das As am Tisch ist nur ein Double – wenn Sie mit Ihrem König warten, gehört Ihnen der dritte Stich automatisch, da das As in der 2. Runde gespielt werden **muss**.



Der Alleinspieler legt klein vor - mit aneinander liegenden Figuren sollten Sie (entgegen der Regel „klein auf klein“) eine Figur zwischenlegen (man spricht von „splitten“ der Figuren), um sich einen Stich zu sichern. Wenn Sie klein legen, könnte der Alleinspieler vielleicht die 10 vom Tisch ordern und, wenn er den Buben selber in der Hand hält, den Stich billig gewinnen. Ist der Bube beim Partner, so haben Sie durch das „Splitten“ auch nichts verschenkt.