

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Mix 24.06.2020

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A D 9 3  
♥ A D 10 7  
♦ 2  
♣ 8 7 5 4

♠ 8 6 4 2  
♥ 5 3  
♦ K 7 5  
♣ A K D 9

12  
12 5  
11

♠ K B 10 7  
♥ 4 2  
♦ B 10 9 8 6  
♣ 6 3

♠ 5  
♥ K B 9 8 6  
♦ A D 4 3  
♣ B 10 2

NS 4♥; NS 1N; NS 1♣; Par +420

|             |             |            |            |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| Pass        | 1 ♣*        | Pass       | 1 ♥        |
| Pass        | 2 ♥         | Pass       | 4 ♥        |
| Pass        | Pass        | Pass       |            |

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ A

S hat die klassischen Merkmale für ein Cross-Ruff-Spielplan: Single in beiden Händen, je 5-4 Trümpfe und eine geschlossene Trumpffarbe. Nachdem W 3 ♣-Stiche gewonnen hat, wird ♠ nachgespielt. S nimmt das ♠ A und sticht 3x ♠ und 3x ♦. Zusätzlich gibt es 2 Trumpfstiche=10 Stiche.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ K D 3  
♥ 8 7 6  
♦ 10 9 8 4 2  
♣ 10 3

♠ 8 4  
♥ 5 4 3 2  
♦ K D 7 5 3  
♣ 9 6

5  
5 18  
12

♠ A 7 6 2  
♥ A K D B 9  
♦ A  
♣ 8 5 4

♠ B 10 9 5  
♥ 10  
♦ B 6  
♣ A K D B 7 2

|             |             |            |             |
|-------------|-------------|------------|-------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i>  |
| 2 ♥         | Pass        | 1 ♥        | 2 ♣         |
|             |             | 4 ♥        | alle passen |

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ A

Nach ♣-Auspiel und der positiven Markierung von N droht ein Überschnapper in der 3. ♣-Runde. Stechen wäre also nutzlos, deshalb wird auf ♣ D ein Verlierer mit ♠ 7 abgeworfen. Dann werden die Trümpfe gezogen und 2 ♠-Verlierer verschwinden auf ♦ und einer wird gestochen.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ A K 4  
♥ D B 9 8 6 2  
♦ 6  
♣ A K 5

♠ D 6 3  
♥ K 4  
♦ A 10 9 5 2  
♣ 8 7 3

17  
9 6  
8

♠ B 10 9 2  
♥ A 3  
♦ B 8 7 4  
♣ 9 6 2

♠ 8 7 5  
♥ 10 7 5  
♦ K D 3  
♣ D B 10 4

NS 4♥; NS 3♣; NS 1N; NS 1♠; OW 1♦;  
Par +420

|             |             |             |            |
|-------------|-------------|-------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i>  | <i>Süd</i> |
| Pass        | 1 ♥         | Pass        | Pass       |
| Pass        | 4 ♥         | alle passen | 2 ♥        |

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ B

Nach dem Auspiel von ♠ B zählt N 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♠ und 1 in ♦. Der ♠-Verlierer kann vermieden werden, wenn N ein ♠ auf ♦ abwirft. Deshalb sofort ♦ spielen und das ♦ A vertreiben. Mit ♣ D wird der Tisch erreicht und ♠ 4 auf ♦ D abgeworfen. Falsch ist es, sofort Trumpf zu spielen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ D 8 7 3 2  
♥ 8 6  
♦ A D  
♣ B 9 6 4

♠ A 10 6 5 4  
♥ K D B 2  
♦ —  
♣ A 8 7 3

9  
14 7  
10

♠ 9  
♥ A 10 5 3  
♦ 10 8 7 6 4  
♣ K 5 2

♠ K B  
♥ 9 7 4  
♦ K B 9 5 3 2  
♣ D 10

|             |             |            |            |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| 1 ♠         | Pass        | 1 SA       | Pass       |
| 2 ♥         | Pass        | 3 ♥        | Pass       |
| 4 ♥         | Pass        | Pass       | Pass       |

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♥ 8

N spielt Trumpf aus. Cross Ruff kann nun wie folgt eingeleitet werden: Gewinner in ♣ abziehen (2 Stiche), danach ♠ A und je 3 Schnapper in ♠ und ♦. Zusammen mit dem am Anfang gewonnenen Trumpfstich sind das 10 Stiche. Wichtig dabei ist, den 1. Trumpfstich in der Hand zu gewinnen.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Mix 24.06.2020

## Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A 2  
♥ B 10 9 2  
♦ B 7 5  
♣ B 9 4 2

♠ D 9 7 6 4 3  
♥ K 6 4  
♦ A K D  
♣ 8



♠ B 10 8 5  
♥ A 8 5  
♦ 8 4 3  
♣ K D 5

7  
14 10  
9

♠ K  
♥ D 7 3  
♦ 10 9 6 2  
♣ A 10 7 6 3

OW 4♠; OW 1N; OW 1♥; NS 1♦; NS 1♣;  
Par -420

| West                          | Nord        | Ost  | Süd  |
|-------------------------------|-------------|------|------|
|                               | Pass        | Pass | Pass |
| 1 ♠                           | Pass        | 3 ♠  | Pass |
| 4 ♠                           | alle passen |      |      |
| 4 ♠ von West<br>Ausspiel: ♥ B |             |      |      |

N spielt ♥ B aus. W zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um auszunutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. S gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

## Board 6

Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ D 5 4 3 2  
♥ K 5  
♦ A 6 5  
♣ D 10 2

♠ B 9  
♥ D 10 8 6 3  
♦ B 9 4 3  
♣ B 3



♠ 7  
♥ B 4  
♦ K D 10 2  
♣ A K 7 6 5 4

11  
5 13  
11

♠ A K 10 8 6  
♥ A 9 7 2  
♦ 8 7  
♣ 9 8

| West        | Nord | Ost | Süd |
|-------------|------|-----|-----|
| Pass        | 4 ♠  | 1 ♣ | 1 ♠ |
| alle passen |      |     |     |

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♣ B

In 4 ♠ startet W nach der ♣-Eröffnung seines Partners mit ♣ B. Nun droht ein ♣-Schnapper. Aber auf das ♣-Rückspiel nach ♣ A und ♣ K kann einfach ein ♦-Verlierer abgeworfen werden. So werden nur die Stiche getauscht, der Kontrakt wird erfüllt.

## Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ A B 7  
♥ A D 6 4 2  
♦ A 5  
♣ B 9 8

♠ 10 9 5 2  
♥ B 9 8  
♦ B 9 7 3  
♣ 10 5



♠ D 4 3  
♥ 7  
♦ D 6 4  
♣ A K D 7 6 2

16  
2 13  
9

♠ K 8 6  
♥ K 10 5 3  
♦ K 10 8 2  
♣ 4 3

| West | Nord | Ost         | Süd  |
|------|------|-------------|------|
|      |      |             | Pass |
| Pass | 1 ♥  | 2 ♣         | 3 ♥  |
| Pass | 4 ♥  | alle passen |      |

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♣ A

In der 3. Runde droht W, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft N einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere ♠-Schnitt wird vermieden.

## Board 8

Teiler West  
N-S in Gefahr

♠ D 8 5 4  
♥ 6 3  
♦ K B 7  
♣ D 10 6 4

♠ A K 2  
♥ B 10  
♦ D 8 6 4 2  
♣ A B 3



♠ 7 6 3  
♥ A K D 9 8 5  
♦ 3  
♣ 9 7 5

8  
15 9  
8

♠ B 10 9  
♥ 7 4 2  
♦ A 10 9 5  
♣ K 8 2

| West | Nord | Ost  | Süd  |
|------|------|------|------|
| 1 ♦* | Pass | 1 ♥  | Pass |
| 1 SA | Pass | 3 ♥  | Pass |
| 4 ♥  | Pass | Pass | Pass |

\* Sofortauskunft  
4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♠ B

O zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥ B und ♥ 10 genügend Übergänge und alle hohen Trümpe vorhanden, um 3 x ♦ zu schnappen. Gegner darf dann keine Trümpe haben.