



Lektion 1

Alleinspiel

Material:

- K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
K.-H. Kaiser, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
Marc Schomann, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München, 73 €
Marc Schomann, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München, 60 €
Julius Leber, CD „Grundlagen und Spieltechnik“, Q-Plus München, 52 €
Michael Gromöller, CD „Richtiges Alleinspiel“, Q-Plus München, 65 €
R. Berthe/N. Lebely, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
R. Berthe/N. Lebely, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4

Spielplan SA

- bei SA-Spielen zählt man die Sofortstiche
- A und jede direkt folgende Figur zählt als Sofortstich

♥ A 9 8

♥ K D B 6

4 Sofortstiche

♥ A D

♥ K B

2 Sofortstiche

♥ K D B 5

♥ 7 6 3

0 Sofortstiche

- Danach werden die entwickelbaren Stiche (Längenstiche, Schnitt, Figuren vertreiben) gezählt

♥ 10 9 8

♥ K D B 6

3 entwickelbare Stiche (A vertreiben)

♥ A B 10 9

♥ 4 3 2

1 Sofortstich, 2 entwickelbare Stiche (Doppelschnitt, 75% Chancen)

♦ A K 7 6 5 2

♦ 4 3

2 Sofortstiche, 3 entwickelbare Stiche (Längenstich, 3-2 Stand)

wichtige Manöver beim SA-Spiel:

1. Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er Regel)
 2. Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er Regel)
 3. Schnitt in die richtige Richtung
 4. richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
 5. richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
 6. Endspiel
- **Wie oft sollte geduckt werden ? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

Beispiel

N

♠ 8 7 4 3

♥ 4 3

♦ A D 5

♣ K 10 8 7

W

♠ D 5 2

♥ K B 7 5 2

♦ 10 8 2

♣ 5 3

O

♠ B 10 9

♥ D 9 6

♦ B 7 6 4

♣ A 4 2

S

♠ A K 6

♥ A 10 8

♦ K 9 3

♣ D B 9 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♣	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥ 5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt 7 – 5 (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 6 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 1
 Teiler Nord
 Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5
 ♥ 8 3
 ♦ K 7
 ♣ A B 10 9 4

♠ B 9 8 7 2
 ♥ 9 5
 ♦ D 10 9 4 3
 ♣ 2

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

♠ A 3
 ♥ K 4 2
 ♦ A 8 6 5 2
 ♣ K 8 3

13
 3 10
 14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♣*	2 ♥ ¹	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

1. Weak Two

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

S hat 8 Sofortstiche, 3 in ♠, 1 in ♥ (nach dem ♥-Ausspiel), 2 in ♦ und 2 in ♣. O ist der gefährliche Gegner, da er die ♥-Farbe hat. Die ♣-Farbe wird entwickelt, dabei darauf achten, dass O nicht ans Spiel kommt. Also geduckt in ♥, mit ♦ zum Tisch und ♣-Bube zum Schnitt spielen.

Board 2
 Teiler Ost
 N-S in Gefahr

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

♠ A 8 4
 ♥ B 5 2
 ♦ 9 7 3 2
 ♣ 5 4 3

♠ K B 5
 ♥ A K D 8
 ♦ A 5 4
 ♣ A 9 6

♠ 9 7 6
 ♥ 10 6
 ♦ K B 8
 ♣ K B 8 7 2

6
 5 21
 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
3 SA	Pass	2 SA	Pass
Pass	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost

Ausspiel: ♣ 7

W hebt die 2 SA-Eröffnung mit 5 FP auf 3 SA. O hat 8 Sofortstiche, 2 in ♠, 4 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Ein weitere Stich kann nur in ♠ entwickelt werden. Also ♥ zum ♥-Buben des Tisches, ♠-As und ♠ zum ♠-Buben gewinnt, wenn N die ♠-Dame hält. Die Spielweise hat 50 % Erfolgchancen.

Board 3
 Teiler Süd
 O-W in Gefahr

♠ A 8 5
 ♥ B 6
 ♦ A 8 4 3
 ♣ A K 5 2

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

♠ D B 10 6 2
 ♥ A 8 3
 ♦ 6 2
 ♣ B 9 8

♠ K 7
 ♥ K D 10 9 4
 ♦ B 7 5
 ♣ 6 4 3

16
 7 8
 9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 SA*	Pass	Pass
Pass	2 ♥	Pass	2 ♦ ¹
Pass	Pass	Pass	3 SA

1. Transfer auf ♥ (Sofortauskunft)

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ D

S reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. N führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. N hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im 1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden. Also ♠-As und ♥ spielen.

Board 4
 Teiler West
 Alle in Gefahr

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

♠ A 5 4
 ♥ A 8 6
 ♦ A 8 7 4 3
 ♣ A 2

♠ B 6
 ♥ K 9 4 3
 ♦ K 9 5
 ♣ K 6 4 3

♠ 8 7 3
 ♥ D B 2
 ♦ B 10 6
 ♣ D 10 9 5

8
 16 10
 6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass	Pass	Pass

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert und so die Schwachstelle bereits aufgedeckt hat, muss in ♠ 2 x geduckt werden. N darf nicht mehr ans Spiel kommen also ♦ an S rausdecken ("Verbeugung vor der Königin").

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 6 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 5
♥ A K 5
♦ K 10 7 4
♣ 10 6 5 2

♠ D 8 7 2
♥ 9 7 6 2
♦ B 2
♣ K B 7

♠ K B 10 9 4
♥ D 10
♦ 8 6 3
♣ 9 4 3

♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

14
7 6
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦*	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ B

N hat 8 Sofortstiche. Da O ♠ angegriffen hat, gibt es keine Chance mehr zu entwickeln, wenn der Gegner noch ans Spiel kommt. N hat 2 Chancen, ♥-Dame double oder ♣-König bei O. Um beides zu kombinieren, erst ♥-As und ♥-König spielen (hat hier bereits Erfolg), danach bei Bedarf ♣-Schnitt.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2

♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

6
7 19
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣*	Pass
1 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦, 1 in ♣. Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben. Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 5 3
♥ D B 9 4
♦ A K B 9
♣ 6 4

♠ D B 10 6 2
♥ 6 2
♦ D 10 7
♣ A D 8

♠ A 7 4
♥ 10 8 7 3
♦ 6 5 4
♣ 7 3 2

♠ K 8
♥ A K 5
♦ 8 3 2
♣ K B 10 9 5

11
11 4
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
1 ♠	X ¹	Pass	1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Negativkontra, zeigt 4er ♥ ab 8 FL
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ D

N kontriert negativ für ♥, S bietet 1 SA mit ♠-Stopper und nach erneuter Einladung von N 3 SA. Nach dem erwarteten ♠-Ausspiel kann die ♣-Farbe nicht rechtzeitig entwickelt werden. W gewinnt mit einem Stich in ♠, 4 Stichen in ♥ und 4 Stichen in ♦ (Schnitt).

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10
♥ K D B 9 5
♦ 10
♣ K 6 3 2

♠ 8 6 4
♥ A 8 3 2
♦ 5 4 3
♣ D B 5

♠ A K 5
♥ 10 6
♦ A K B
♣ A 10 9 8 4

♠ 9 7 3 2
♥ 7 4
♦ D 9 8 7 6 2
♣ 7

12
7 19
2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♥	X ¹	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Informationskontra
3 SA von West
Ausspiel: ♥ K

O kontriert mit 20 FL (Informationskontra, starke Variante). Danach zeigt W mit 1 SA 7-10 FL und Stop in ♥. W gewinnt, wenn er die ♣-Farbe entwickeln kann. Dazu wird der 1. ♥-Stich geduckt (♥-Verbindung abschneiden) und danach ♣-Dame und ♣-Bube erfolgreich zum ♣-Schnitt vorgelegt.

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:
 1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
 2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.
- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:
 1. Ducken
 2. Schnitt in die richtige Richtung
 3. Verzicht auf einen Schnitt
 4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

	N	
	♠ A K 8 5	
	♥ 6 5 4	
	♦ 9 5 4	
	♣ A K 6	
W		O
♠ D 10 9		♠ B 4 3 2
♥ K D 7 3 2		♥ B 8
♦ B 10 8		♦ D 7
♣ 10 8		♣ B 9 4 3 2
	S	
	♠ 7 6	
	♥ A 10 9	
	♦ A K 6 3 2	
	♣ D 7 5	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1♦	1♥	X*	---
1SA	---	2♥*	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2♥* Frage nach Stopper

Ausspiel: ♥3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦ A und ♦ K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦ D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦ A und ♦ K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦ D erscheint, wird geduckt. Diese Technik heißt „Verbeugung vor der Königin“.

3SA +1 +430

Klassisches Ducken

- Bridgemerkspruch nach Freiherr von Richthofen

**Um die Aussichten zu steigern,
musst Du im Sans manchmal „verweigern“. Warum ?
Um zwischen Gegners Händen
jede Verbindung zu beenden
Die Sieben eine Wunderzahl,
verrät Dir auch wie viele mal..**

- Ducken heißt, einen Stich, den man gewinnen könnte, nicht mitzunehmen.
- Ducken ist erforderlich, um Verbindung zwischen den Gegenspielern zu zerschneiden.
- Ducken nur sinnvoll, wenn es keinen Stich kostet und der Gegner keine gefährlichere Farbe zum Nachspielen hat.
- Manchmal hat man auch einen zusätzlichen positionellen Stopper in der kritischen Farbe. Dann sollte in der Regel auch nicht geduckt werden.
- Wenn nicht genug geduckt werden kann (A 6 4 3), wenigstens das Maximum durchführen.
- **Wie oft sollte geduckt werden? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	♥ A 6 5 4 ♥ 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	♥ A 6 4 ♥ 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	♥ A 6 4 ♥ 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	♥ A 6 4 3 ---

Beispiel

N

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7

W

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

O

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

S

♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♣	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥ 5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠
1 Sofortstich in ♥
3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5 (N 2 \text{ Karten in } ♥ + S 3 \text{ Karten in } ♥) = 2$.

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel
 Lektion 7 – Der gefährliche Gegenspieler – Aufgaben
Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1. 3SA ♦K	♠ A K 6 2 ♥ A K D ♦ 7 3 ♣ D B 7 4	♠ 9 8 3 ♥ 10 9 2 ♦ A 8 2 ♣ K 10 3 2
2. 3SA ♣K	♠ 9 6 3 ♥ K 9 7 ♦ A 5 3 2 ♣ A 5 4	♠ A K D ♥ A B 10 4 ♦ K 6 4 ♣ 6 7 2
3. 3SA ♦D	♠ A K 7 2 ♥ B 4 ♦ A K 6 ♣ A D 5 3	♠ B 10 9 ♥ 7 6 5 3 ♦ 3 2 ♣ K B 10 9
4. 3SA ♥D	♠ A 8 3 ♥ A K 7 ♦ D B 10 ♣ 8 6 5 3	♠ K D ♥ 8 3 2 ♦ 9 8 6 3 2 ♣ A D 10

Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA	♠ A K 6 2	♠ 9 8 3
♦K	♥ A K D	♥ 10 9 2
	♦ 7 3	♦ A 8 2
	♣ D B 7 4	♣ K 10 3 2

Die kritische Farbe ist ♦. Dort hat man mit dem ♦A nur einen Stopper. Also wird 2x ♦ geduckt (7-5 eigene ♦-Karten = 2x ducken) und dann ♣ entwickelt. **Wenn das ♣A nun beim Spieler sitzt, der kein ♦ mehr hat**, gewinnt man sicher (2 ♠-Stiche, 3 ♥-Stiche, 1 ♦-Stich und 3 ♣-Stiche).

2.		
3SA	♠ 9 6 3	♠ A K D
♣K	♥ K 9 7	♥ A B 10 4
	♦ A 5 3 2	♦ K 6 4
	♣ A 5 4	♣ 6 7 2

Die kritische Farbe ist ♣. Dort hat man mit dem ♣A nur einen Stopper. Also wird 1x ♣ geduckt (7-6 eigene ♣-Karten = 1x ducken). Danach darf der Ausspieler nicht mehr ans Spiel kommen, **also wird zur ♥10 geschnitten**. Hat der rechte Gegner die ♥D, kann er kein ♣ mehr spielen, wenn die ♣-Farbe 5-2 verteilt ist. Bei 4-3 ♣-Verteilung erzielen die Gegner nur 4 Stiche.

3.		
3SA	♠ A K 7 2	♠ B 10 9
♦D	♥ B 4	♥ 7 6 5 3
	♦ A K 6	♦ 3 2
	♣ A D 5 3	♣ K B 10 9

Hier wird nicht geduckt. Der Gegner kann auf eine Farbe wechseln, die viel gefährlicher ist - ♥. Man hat außerdem bereits 8 sichere Stiche und kann 10 Stiche erzielen, wenn man entwickelt ♠ (Schnitt durch vorlegen einer Figur - ♠B) und das Manöver gelingt..

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

Hier wird ♥ einmal geduckt, **obwohl 2 ♥-Stopper vorhanden sind**. In der Entwicklungsfarbe muss 2x ausgestiegen werden.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 7 - Gefährlicher Gegenspieler

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6
♥ A 10 9
♦ A K 6 3 2
♣ D 7 5

♠ B 4 3 2
♥ B 8
♦ D 7
♣ B 9 4 3 2

♠ D 10 9
♥ K D 7 3 2
♦ B 10 8
♣ 10 8

♠ A K 8 5
♥ 6 5 4
♦ 9 5 4
♣ A K 6

13
5 8
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦*	1 ♥	X ¹
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
1. Negativkontra, zeigt 4er ♠
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 3

O spielt ♥ 3 aus (vierthöchste der besten Farbe). N hat in ♥ nur das ♥ A und duckt einmal (7-6 = 1x ducken). Nun ist O der gefährliche Gegenspieler, denn er hat noch 3 sichere ♥-Stiche. Also wird 2x ♦ vom Tisch gespielt, wenn W die ♦ D legt, wird geduckt "Verbeugung vor den Königin".

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6

♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

4
13 16
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Geg auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8
♥ 8 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
♥ A 10 9 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5

♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

11
8 6
15

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 4

♠ K B 10
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 2

♠ 5 4
♥ K 10 3
♦ A K 9 6 2
♣ B 10 6

♠ 8 7 6
♥ D 8 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 7 3

9
16 11
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
3 SA von West
Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen d ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 7 - Gefährlicher Gegenspieler

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4

♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

17
7 5
11

West Nord Ost Süd
Pass 1 SA* Pass 3 SA
Pass Pass Pass
* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7

♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

8
9 17
6

West Nord Ost Süd
2 ♣¹ Pass 2 ♦ Pass
3 SA Pass Pass Pass
* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann ke ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2

♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

12
7 7
14

West Nord Ost Süd
Pass 1 ♥ Pass 1 ♦*
Pass 3 SA alle passen
* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3

♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

5
13 13
9

West Nord Ost Süd
1 ♦ Pass 3 SA alle passen
* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Schnitt in die richtige Richtung

- Wenn D oder B fehlen, kann die Richtung eines Schnitts manchmal ausgesucht werden.
- Schneiden Sie in die Richtung, bei der der gefährliche Gegner, der eine lange hochgespielte Farbe hält, nicht ans Spiel kommt.

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

	N	
	♠ K D 6 5	
	♥ 8 3	
	♦ K 7	
	♣ A B 10 9 4	
W		O
♠ B 9 8 7 2		♠ 10 4
♥ 9 5		♥ A D B 10 7 6
♦ D 10 9 4 3		♦ B
♣ 2		♣ D 7 6 5
	S	
	♠ A 3	
	♥ K 4 2	
	♦ A 8 6 5 2	
	♣ K 8 3	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	1♣	2♥*
3SA	---	---	---

2♥* Weak Two, 6-10 F 6er ♥

Ausspiel: ♥9

b.) Sofortstiche zählen

3 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥ (nach dem Ausspiel)

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣ → **8 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo wird der fehlende Stich gewonnen? Eindeutig in ♣. Wenn der Schnitt auf die ♣D gelingt, gibt es sogar 3 zusätzliche ♣-Stiche.

d.) Ausspiel gewinnen?

O übernimmt die ♥9 mit der ♥10. Wie nennt man dieses Manöver? Ein Blanko-Coup im Gegenspiel. O versucht, die Kommunikation mit seinem Partner W aufrecht zu erhalten, der nach dieser Reizung wohl 2 ♥-Karten hält.

Wenn Sie im ersten Stich ♥K nehmen, bleibt die Kommunikation zwischen den Gegenspielern intakt. Dann müssen Sie raten, wer die ♣D besitzt.

Im aktuellen Fall können Sie den Kontrakt zu 100% erfüllen, wenn Sie ♥10 ducken.

e.) Wie geht es weiter?

W spielt ♥5, die O mit ♥A übernimmt. Danach wird der letzte ♥-Stopper beseitigt, Sie gewinnen mit ♥K. Jetzt darf O nicht mehr ans Spiel kommen, dann er hat noch 3 sichere Stiche in ♥. Sie gehen mit ♦ zum Tisch und spielen ♣B. Sie bedienen klein ♣3 und W legt die ♣2.

Danach folgt ♣4 zur ♣8 und ♣K. Die ♣-Farbe liefert jetzt 5 Stiche.

f.) Was ist noch zu beachten?

Sie müssen wieder zum Tisch kommen. Um eine ♠-Blockade zu vermeiden, spielen Sie ♠A und dann die ♠3 zu ♠K und dann ♠D. Sie spielen die hohen ♣-Karten und kassieren ♦A für 11 Stiche.

g.) Ergebnis

3SA +2 +460

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 8 3
♦ K 7
♣ A B 10 9 4

♠ B 9 8 7 2
♥ 9 5
♦ D 10 9 4 3
♣ 2



♠ 10 4
♥ A D B 10 7 6
♦ B
♣ D 7 6 5

13
3 10
14

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3

West Nord Ost Süd
1 ♣ 2 ♥¹ 3 SA

Pass Pass Pass

1. Weak Two, 5-10 F, gute 6er Länge

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

O übernimmt die ♥ 9 mit der ♥ 10. Ein Blanko-Coup im Gegenspiel! O versucht, die Kommunikation mit seinem Partner W aufrecht zu erhalten, der nach dieser Reizung wohl 2 ♥ -Karten hält. Wenn Sie im ersten Stich ♥ K nehmen, bleibt die Kommunikation zwischen den Gegenspielern intakt. Dann müssen Sie raten, wer die ♣ D besitzt. Im aktuellen Fall können Sie den Kontrakt zu 100% erfüllen, wenn Sie ♥ 10 ducken.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6



♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

4
13 16
7

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

West Nord Ost Süd
1 SA* Pass

2 ♣¹ Pass 2 ♦ Pass

3 SA Pass Pass Pass

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Geg auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 7 6
♥ 6 5
♦ A 7 6
♣ K 10 8 6 5

♠ B 9 2
♥ A B 9 3 2
♦ B 8 2
♣ 9 7



♠ D 10 8
♥ 10 7 4
♦ D 10 9 5
♣ D 4 3

11
7 6
16

♠ K 5 4 3
♥ K D 8
♦ K 4 3
♣ A B 2

West Nord Ost Süd
1 SA

Pass 3 SA alle passen

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 3

Süd nimmt den ersten ♥ und schneidet in ♣ so, dass er bei Misslingen den ♣-Schnitts mit dem zweiten ♥-Bild hinten sitzt. Also ♣ vom Tisch zum ♣ B.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 4

♠ K B 10
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 2



♠ 5 4
♥ K 10 3
♦ A K 9 6 2
♣ B 10 6

9
16 11
4

♠ 8 7 6
♥ D 8 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 7 3

West Nord Ost Süd
1 SA* Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen d ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

Board 5Teiler Nord
N-S in Gefahr♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 517
7 5
11♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA

Pass	Pass	Pass	
------	------	------	--

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6Teiler Ost
O-W in Gefahr♠ 9 7 5 4
♥ K 2
♦ 7 5 4 2
♣ D 10 9♠ K D 6
♥ 10 5 4
♦ B 8 6 3
♣ A 8 3♠ A B 3
♥ D B 9
♦ A D 10 9
♣ K 5 25
10 17
8♠ 10 8 2
♥ A 8 7 6 3
♦ K
♣ B 7 6 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass

3 SA	Pass	Pass	Pass
------	------	------	------

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 6

Leider ist die Verteilung ungünstig. S darf nicht mehr Stich kommen. Der ♦-Schnitt geht aber in seine Richtung. Also wird auf den ♦-Schnitt verzichtet und ♦ A geschlagen. Um N zum Decken verleiten, wird m ♣ A zum Tisch gegangen und von dort ♦ B geordert. Der Alleinspieler wird mit dem blanken ♦ K belohnt.

Verzicht auf einen Schnitt**Board 7**Teiler Süd
Alle in Gefahr♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 512
7 7
14♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*

Pass	1 ♥	Pass	1 SA
------	-----	------	------

Pass	3 SA	alle passen	
------	------	-------------	--

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8Teiler West
Keiner in Gefahr♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 55
13 13
9♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Verzicht auf einen Schnitt

- Wenn einer der Gegner gefährlich ist, sollten Sie alles tun, um zu verhindern, dass er ans Spiel kommt. Eine mögliche Maßnahme ist es, auf einen Schnitt zu verzichten.

Beispiel

Teiler W, N-S

	N	
	♠ K D 6	
	♥ 10 5 4	
	♦ B 8 6 3	
	♣ A 8 3	
		O
W		♠ 9 7 5 4
♠ 10 8 2		♥ K 2
♥ A 8 7 6 3		♦ 7 5 4 2
♦ K		♣ D 10 9
♣ B 7 6 4		
	S	
	♠ A B 3	
	♥ D B 9	
	♦ A D 10 9	
	♣ K 5 2	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥6

b.) Sofortstiche zählen

- 3 Sofortstiche in ♠
 - 1 Sofortstich in ♥ (nach der offensichtlichen Fortsetzung)
 - 1 Sofortstich in ♦
 - 2 Sofortstiche in ♣
- 7 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo werden die fehlenden Stiche gewonnen? Eindeutig in \spadesuit . Wenn der Schnitt auf die \spadesuit K gelingt (50%-Chance), gibt es sogar 3 zusätzliche \spadesuit -Stiche.

d.) Welche Gefahr droht?

W hat \heartsuit , die schwache Farbe ausgespielt. Ist die \heartsuit -Farbe 5-2 verteilt, drohen 5 Stiche für die Gegner (4 in \heartsuit und einer in \spadesuit).

e.) Wie geht es weiter?

Auf die ausgespielte \heartsuit 6 legt Ost den \heartsuit K und spielt die \heartsuit 2 nach. W übernimmt den \heartsuit B mit dem \heartsuit A und setzt zum 3. Stich \heartsuit fort. Ost wirft die \spadesuit 4 ab.

f.) Wie ist die Verteilung?

Leider ist die Verteilung ungünstig. W darf nicht mehr zu Stich kommen. Der Schnitt in \spadesuit geht aber in seine Richtung. Also wird auf den \spadesuit -Schnitt verzichtet und des \spadesuit A geschlagen.

Um O zum Decken verleiten, wird mit \spadesuit zum Tisch gegangen und von dort \spadesuit B geordert.

Der Alleinspieler wird mit dem blanken \spadesuit K belohnt.

g.) Ergebnis

3SA +1 +630

www.bridgeakademie-froehner.de

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

	N		
	♠ K 5 4		
	♥ A 7 6 2		
	♦ 7 4 3		
	♣ A 8 4		
W			O
♠ D B 10 8			♠ 9 7 2
♥ 3			♥ K 10 9 8
♦ B 9 5 2			♦ D 10 6
♣ D 6 5 3			♣ B 10 9
	S		
	♠ A 6 3		
	♥ D B 5 4		
	♦ A K 8		
	♣ K 7 2		

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA*	---

* mit 4/3/3/3 ist es besser, auf Stayman zu verzichten

Ausspiel: ♠D

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstiche in ♥

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣

→ 7 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kommen die restlichen 2 Stiche her? Nur in ♥ können zusätzliche Stiche entwickelt werden. Stehen die ♥ 3-2 (68%) ist das kein Problem. Schwierig wäre nur ein 4-1 Stand (28%).

Wenn W 4♥-Karten hat, ist der Kontrakt nicht zu erfüllen. Sollte O die 4♥-Karten besitzen, gewinnt man, indem zweimal klein zu ♥D ♥B gespielt wird. Sogar gegen 5♥-Karten bei O erzielt man 3♥-Stiche und erfüllt den Kontrakt.

d.) Ergebnis

3SA = +400

f.) Grundsituation

Machen Sie keine unnötigen Schnitte.

D B x

D B x x

A x x x

A x x

Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 *

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W).

Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 *

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 *

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

Spielen Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥♣ 6 4 3 *

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2

♠A B 8 3 2

♠A B 9 3

♠D 9 8

♠10 7

♠D 9

♠10 7

♠10 8 7 4

♠D

♠K 6 5 4

♠K 6 5 4

♠K 6 5 2

8 Karten (Schneiden)

9 Karten (von oben)

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K

1.) ♠K

1.) ♠K, fängt die blanke ♠D

2.) Schnitt zum ♠B

2.) ♠A

2.) Schnitt zur ♠9

3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2

♦A B 3 2

♦A B 8 3 2

♦K 8

♦10 4

♦K 8

♦10

♦K

♦10

♦9 7 6 5

♦D 9 7 6 5 4

♦D 9 7 6 5 4

9 Karten (Schneiden)

10 Karten (Schneiden)

11 Karten (von oben)

1.) ♦5 zum Schnitt

1.) ♦D zum Schnitt

1.) ♦A schlagen

2.) Schnitt wiederholen

mit ♦6

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 9 - Farbkombinationen

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ A 3 2
♦ K 3 2
♣ A K D B

♠ K 6 5
♥ 10 9 8 7
♦ 10 9 8 7
♣ 10 9

♠ D 10 8 7
♥ 6 5 4
♦ 6 5 4
♣ 8 7 6

♠ A B 9
♥ K D B
♦ A D B
♣ 5 4 3 2

17
3 2
18

West Nord Ost Süd
Pass 1 SA* Pass 6 SA
Pass Pass Pass

* Sofortauskunft
6 SA von Nord
Ausspiel: ♣ 8
Made 6 — NS +990

Board 2

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 5 4 3 2
♥ 7 6 5
♦ 3
♣ K 4 3 2

♠ K 6
♥ K D B
♦ 9 8 7 6
♣ D B 10 9

♠ 7
♥ A 10 9 8
♦ D B 10 5 4
♣ 8 7 6

♠ D B 10 9 8
♥ 4 3 2
♦ A K 2
♣ A 5

7
12 7
14

West Nord Ost Süd
Pass 3 ♠ Pass 4 ♠
alle passen
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K
Made 4 — NS +420

O spielt passiv aus, um keinen Stich zu verschenken. N hat 11 Sofortstiche (4 in ♣, 3 in ♦, 3 in ♥, 1 in ♠). 12 Stiche sind nur durch Entwicklung in ♠ zu erzielen. Was ist jetzt der beste Spielplan? Der Tiefschnitt (37,5%) ist dem Spiel zum ♠-Buben (25%) überlegen, also klein zur ♠ 9,

Ausspiel ist ♥ K. N markiert positiv mit ♥ 10. N/S kassieren 3 Stiche in ♥. O hat noch einen Verlierer in der aber am Tisch gestochen werden kann. Das Problem ist die Trumpffarbe, dort darf kein Stich verloren gehen. Bei 10 Trümpfen ist der Schnitt richtig, also ♠-Dame vorlegen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D B 10 9 8
♥ 3 2
♦ 4 3 2
♣ K D B

♠ K 7 6 5
♥ 7
♦ B 10 9 8
♣ 10 9 8 7

♠ A 4
♥ D 6 5 4
♦ A 7 6 5
♣ 6 5 4

♠ 3 2
♥ A K B 10 9 8
♦ K D
♣ A 3 2

9
4 10
17

West Nord Ost Süd
Pass 1 ♠ Pass 3 ♥
Pass 4 ♥ alle passen
4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♦ B
Made 4 — NS +420

Board 4

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 6 5
♥ A 6 5 4 3 2
♦ D B 10
♣ 3 2

♠ A K 8 7
♥ 7
♦ 6 5 4 3
♣ 7 6 5 4

♠ D B 10 9
♥ K
♦ A 9 8 7
♣ B 10 9 8

♠ 4 3 2
♥ D B 10 9 8
♦ K 2
♣ A K D

7
7 11
15

West Nord Ost Süd
Pass 4 ♥ alle passen
4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

W greift ♦ B an, den Partner mit ♦ A übernimmt und ♦ zurückspielt. S hat noch 2 weitere Verlierer in ♠. Also darf in der Trumpffarbe kein Stich abgegeben werden. Mit 8 Karten ohne Dame wird geschnitten. Da ein 4-1 Stand möglich ist 2 x mit ♣ zum Tisch gehen und auf die ♥-Dame bei O schneiden.

N/S kassieren 3 Stiche: 2 in ♠ und ♦ A. Weitere Verlierer hat W nicht, nur in der Trumpffarbe kann noch ein Stich an den ♥ K verloren gehen. Mit 11 Trümpfen wird das ♥ A gespielt unter Verzicht auf einen Schnitt. W kann ♥ D vorlegen, um N zu einem Fehler zu verleiten, von Tisch kommt immer das ♥ A.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 9 - Farbkombinationen

Board 5
Teiler West
O-W in Gefahr

♠ A K B 3
♥ 6 5 4
♦ 10
♣ K D B 10 9

♠ D 6 5
♥ K D B 10 9
♦ A 3 2
♣ A 4

♠ 10 9 8 7 4
♥ 8 7
♦ 5 4
♣ 8 7 6 5

♠ 2
♥ A 3 2
♦ K D B 9 8 7 6
♣ 3 2

14
16 0
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 ♠	Pass	5 ♦

alle passen
5 ♦ von Süd
Ausspiel: ♥ K
Made 5 — NS +400

Board 6
Teiler Süd
N-S in Gefahr

♠ D 9 2
♥ A 4
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2

♠ 5 4
♥ K D B 10 9
♦ 8 7 6
♣ A 10 9

♠ K 8 7 6
♥ 8 7 6 5
♦ 10 9
♣ 8 7 6

♠ A B 10 3
♥ 3 2
♦ A K D B
♣ K D B

6
10 3
21

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 SA	alle passen	2 SA

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ K
Made 3 — NS +600

N attackiert ♥ K. Die 2 Verlierer in ♥ sind nun ungeschützt. Da in beiden Unterfarben jeweils ein Stich an das A verloren geht, muss jetzt forciert gehandelt werden. Also ♠ zum ♠ B (Schnitt auf die ♠ D). Der Schnitt gelingt und 2 ♥-Verlierer werden abgeworfen. O riskiert einen zusätzlichen Faller.

Süd spielt ♥ K aus, höchste einer 3er-Sequenz. O hat r 5 Sofortstiche. Die Entwicklung von 2 Stichen in ♣ reicht nicht aus und ist zu langsam, also auf ♠-Schnitt hoffer. Dabei muss als erste Karte die ♠ 9 gespielt werden, um den Schnitt wiederholen zu können, da kein Eingang a Tisch ist.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

♠ K B 10 9 4
♥ D 10
♦ 8 6 3
♣ 9 4 3

♠ D 8 7 2
♥ 9 7 6 2
♦ B 2
♣ K B 7

♠ A 5
♥ A K 5
♦ K 10 7 4
♣ 10 6 5 2

13
6 7
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 SA	Pass	1 SA
Pass		Pass	Pass

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ B
Made 3 — NS +400

S eröffnet 1 ♦, N reizt 1 ♥. Mit 1 SA zeigt N ein ausgeglichenes Blatt mit 12-14 FL ohne 4er Oberfarbe. Mit 13 Punkten sagt N das Vollspiel 3 SA (ohne Fit) an. N zählt 8 Sofortstiche und hat 2 Chancen auf den 9. Stich:

Board 8
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K B 10 7
♥ A D
♦ A K 5 2
♣ D 8 4

♠ A 3
♥ B 10 9 5
♦ 7 6 4
♣ K 10 6 2

♠ 6 2
♥ K 8 7 2
♦ D B 10 3
♣ B 7 5

♠ D 9 8 5 4
♥ 6 4 3
♦ 9 8
♣ A 9 3

19
8 7
6

NS 4♠; NS 2N; N 1♥; NS 1♦; NS 1♣; Par +420

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♦*	Pass	1 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass

* Sofortauskunft
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ B

W beginnt mit 1 ♦, O zeigt min. 4er ♠ ab 6 FL. Mit 4 Karten kann W nun unterstützen, der Sprung in 4 ♠ ze 20 FV. Da O Minimum hat, wird das Endkontrakt. Nel Trumpf-A und ♥ K darf nur ein ♣-Stich verloren werd. Das gelingt durch erfolgreichen ♣-Fxnass. ein ♥ wird

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 9 - Farbkombinationen

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5
♥ A 10 6
♦ A 9 7
♣ B 10 8

♠ —
♥ D B 8
♦ B 10 8 6 5 4
♣ K D 7 5

♠ D 7 6 3 2
♥ 7 4 2
♦ K 3
♣ 6 4 3

♠ B 10 8 4
♥ K 9 5 3
♦ D 2
♣ A 9 2



16
10 9
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	2 ♥ ¹
Pass	2 ♠	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)
2 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ D
Made 2 — NS +110

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos.

Hier zuerst ♠ D dann 2 x ♠-Schnitt

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D 2
♥ A 5 4
♦ 7 6 5 3
♣ K 6 3

♠ B 7 4 3
♥ D 10 7 2
♦ K 10 9
♣ A 9

♠ K 6 5
♥ K 8 6
♦ A 8 4
♣ D B 4 2

♠ 10 9 8
♥ B 9 3
♦ D B 2
♣ 10 8 7 5



13
4 10
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 2
Made 3 — NS +400

N springt ohne 4er Oberfarbe und mit 13/14 FL direkt in 3 SA. Nach Angriff von ♥ 2 gibt es 6 Sofortstiche (3 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♦). 3 Stiche müssen in ♣ entwickelt werden. Das ist bei einer 3-3 Verteilung kein Problem, zur Sicherheit muss 2x ♣ in Richtung ♣ DB gespielt

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 3
♥ B 9
♦ 10 9 8 4
♣ B 9 3

♠ A D 10 4
♥ K D 5
♦ B 5 2
♣ A K D

♠ 8
♥ 10 8 7 4 3 2
♦ A K D
♣ 10 8 4

♠ B 9 5 2
♥ A 6
♦ 7 6 3
♣ 7 6 5 2



5
5 21
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ A
Made 4 — OW +420

O/W erreichen nach einer Stayman-Sequenz 4 ♠. S spielt ♦ A aus und kassiert 3 ♦-Stiche. Es droht noch ein Verlierer in ♠. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden, also muss der ♠-Schnitt sorgfältig geplant werden: Zuerst ♠ 9 und danach ♠ B vorlegen. N hält ♠ Kxxx und O gewinnt

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 10
♥ D B 10 9 3
♦ 6 5
♣ A B 9 7

♠ 8 5 2
♥ A K
♦ D B 10 9 7 4
♣ 8 3

♠ D 9 4 3
♥ 7 6 4
♦ K 8 3
♣ 10 6 5

♠ A K 7 6
♥ 8 5 2
♦ A 2
♣ K D 4 2



9
16 10
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		3 SA	Pass
1 SA*	Pass		
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♥ D
Made 3 — OW +600

O reizt auf die 1 SA-Eröffnung seines Partners sofort 3 SA, Unterfarbtransfer ist hier nicht sinnvoll. W hat 4 Stiche in den Oberfarben und kann 5 Stiche in ♦ erzielen. Um die Kommunikation aufrecht zu halten, ♦ klein zu ♦ A und ♦ zur ♦ D. Mit ♥ wird der Tisch wieder erre

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 9 - Farbkombinationen

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 3
♥ D B 5 4
♦ A K 8
♣ K 7 2

♠ 9 7 2
♥ K 10 9 8
♦ D 10 6
♣ B 10 9



♠ D B 10 8
♥ 3
♦ B 9 5 2
♣ D 6 5 3

17
6 6
11

♠ K 5 4
♥ A 7 6 2
♦ 7 4 3
♣ A 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ D
Made 3 — NS +600

Mit 4-3-3-3 Verteilung verzichtet S auf Stayman. 4 ♥ als Endkontrakt wäre aussichtslos gewesen. N hat 7 sichere Stiche und muss 2 Stiche in ♥ entwickeln. Wenn W 4 ♥-Karten mit dem ♥ K hat, kann 2x ♥ in Richtung ♥ DB gespielt werden. Dadurch wird der Kontrakt mit 9 Stichen erfüllt

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 7 6 4
♥ D 9 2
♦ D 5
♣ 6 5 4 2

♠ B 8
♥ 4 3
♦ B 9 7 6 4
♣ D 10 7 3



♠ D 10 5 2
♥ K 8 7 6
♦ K 10 8
♣ B 9

8
4 9
19

♠ K 9 3
♥ A B 10 5
♦ A 3 2
♣ A K 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	1 ♣*
Pass	3 SA	Pass	2 SA
Pass		Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 6
Made 3 — NS +600

Nach ♦-Angriff hat S 6 Sofortstiche. 3 weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden. Deshalb muss ♥ vorsichtig gespielt werden: Zuerst die ♥ 9, dann die ♥ D zum Schnitt vorlegen. O ist machtlos und 4 ♥-Stiche

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 7 6 4
♥ K 6 4
♦ 10 9 6 3
♣ 7 6

♠ 9 3 2
♥ 8 5 3
♦ K B 5
♣ A D 8 4



♠ K B 5
♥ A D
♦ D 8 7 2
♣ K B 10 2

3
10 16
11

♠ A D 8
♥ B 10 9 7 2
♦ A 4
♣ 9 5 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B
Made 3 — OW +600

O zählt nach dem Auspiel 6 Sofortstiche (4 in ♣ und 2 in ♥). 3 Stiche können in ♦ entwickelt werden. Bei 3-3 ♦-Verteilung ist das kein Problem, schwieriger ist es bei einer 4-2 ♦-Verteilung. Also spielt man 2x ♦ klein in Richtung Figuren ♦ KB, beim 2. Mal fällt das ♦ A.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 2
♥ 10 9 4 2
♦ D B 10 9 7
♣ K 8

♠ A 6 3
♥ K 7
♦ A 8 4
♣ A B 6 5 2



♠ 8 7 5 4
♥ A D
♦ K 6 5 3 2
♣ D 3

7
16 11
6

♠ K D 10 9
♥ B 8 6 5 3
♦ —
♣ 10 9 7 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von West
Ausspiel: ♦ D
Made 3 — OW +400

Nach ♦-Ausspiel zählt W nur 6 Stiche. Eine Entwicklung in ♦ ist hoffnungslos, also liegen die Chancen in ♣. Die aktuelle ♣-Farbkonstellation wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.

Cross Ruff

Immer, wenn in beiden Händen ein Singleton (oder eine Chicane) vorhanden ist, kann als Plan die Spieltechnik „Cross Ruff“ (Hin- und Herschnappen) benutzt werden.

Bevor Sie mit dem Hin- und Herschnappen beginnen, sollten Sie nicht vergessen, Ihre hohen Stiche in der restlichen Farbe abzuspielen. Danach ist es bestimmt zu spät.

„Willst Du spielen Schnipp und Schnapp, zieh erst die Gewinner ab“

Denken Sie vor dem Hin- und Herschnappen sorgfältig darüber nach, in welcher Reihenfolge Sie mit dem Stechen Ihrer Farben beginnen müssen. Andernfalls haben Sie möglicherweise später unüberwindliche Kommunikationsprobleme.

Beispiel 1

	N	
	♠ 3	
	♥ A K 8 6	
	♦ A D 10 9	
	♣ A 7 5 2	
W		O
♠ 8 2		♠ K B 10 7 5
♥ D 10 7 4		♥ B 9
♦ 6 3 2		♦ 5 4
♣ B 10 9 3		♣ K 8 6 4
	S	
	♠ A D 9 6 4	
	♥ 5 3 2	
	♦ K B 8 7	
	♣ D	

a.) Kontrakt

6♦ von S, Ausspiel ♣B

b.) Spielplan - was wird gezählt?

Beide Hände haben 4 Trümpfe, beide Hände haben ein Singleton in einer Nebenfarbe. Es wird der Spielplan „Cross Ruff“ angewandt.

Folgende Stich sind zu zählen: 4 Trümpfe in der Hand, 3 Asse und ♥-König, 4 ♠-Schnapper sind zusammen genau 12 Stiche.

c.) **Vorsichtsmaßnahmen**

Wichtig ist es, die Gewinner abzuspülen, also nach ♣A auch ♥A und ♥K.

d.) **Reihenfolge der Stiche**

Die Reihenfolge ist entscheidend. Es müssen 4♠-Karten gestochen werden. Wenn mit ♣ begonnen wird, fehlt am Ende ein Übergang in die Hand. Also spielt man nach ♥A und ♥K zuerst ♠A und ♠ geschnappt, dann ♣ geschnappt, ♠ geschnappt, ...

e.) **anderes Ausspiel**

Wenn W Trumpf ausspielt statt ♣B, ist das unangenehm. Ein Schnapper ist dann verloren, es können nur 11 Stiche gezählt werden. Als einzige Erfüllungschance bleibt dann nur der Impass in ♠, also zuerst klein zur ♠D.

Beispiel 2

	N	
	♠ A D 9 3	
	♥ A D 10 7	
	♦ 2	
	♣ 8 7 5 4	
W		O
♠ 8 6 4 2		♠ K B 10 7
♥ 5 3		♥ 4 2
♦ K 7 5		♦ B 10 9 8 6
♣ A K D 9		♣ 6 3
	S	
	♠ 5	
	♥ K B 9 8 6	
	♦ A D 4 3	
	♣ B 10 2	

a.) **Kontrakt**

4♥ von S, Ausspiel ♣A

b.) **Spielplan - was wird gezählt?**

Der Gegner gewinnt sofort 3 Stiche in ♣ und wechselt auf ♥. Danach darf kein Stich mehr verloren gehen. Es sind aber noch 3 Verlierer in ♦ in der Haupthand vorhanden. Am Tisch sind noch 3 hohe Trümpfe, mit denen die ♦-Verlierer gefahrlos gestochen werden können. Mit Schnappern in ♠ kommt man jeweils wieder in die Hand. Folgende Stiche werden dann erzielt: 5 Trümpfe in der Hand, 2 Asse und 3 ♦-Schnapper am Tisch.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 10 - Cross Ruff


Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 9 3
♥ A D 10 7
♦ 2
♣ 8 7 5 4

♠ 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



♠ 8 6 4 2
♥ 5 3
♦ K 7 5
♣ A K D 9

12
12 5
11

NS 4♥; NS 1N; NS 1♣; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
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

♠ B 6 4
♥ 9 8 2
♦ 10 9 8 6 5
♣ K 7

♠ A 8 5
♥ A D B 3
♦ A B 7 4 2
♣ 9

♠ D 10 7 3
♥ 6 4
♦ K 3
♣ B 10 6 5 2



♠ K 9 2
♥ K 10 7 5
♦ D
♣ A D 8 4 3

4
14 16
6

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	1 ♦*	Pass
3 ♠	Pass	3 ♥	Pass
4 ♦	Pass	4 ♣	Pass
5 ♥	Pass	4 SA	Pass
Pass	Pass	6 ♥	Pass

6 ♥ von West
Ausspiel: ♦ 10

Nach Ausspiel von ♦ 10 erkennt W die klassischen Cross-Ruff-Komponenten: je ein Single in den Nebenfärben ♦ und ♣, 4-4 Trümpfe und 5 hohe Trümpfe. Bevor das Schnappen beginnt, müssen die Gewinner in ♠ abgezogen werden. 12 Stiche: 4 ♦ - + 4 ♣-Schnapper, ♠ A und ♠ K, ♦ A und ♣ A.


Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 3
♥ A K 8 6
♦ A D 10 9
♣ A 7 5 2

♠ K B 10 7 5
♥ B 9
♦ 5 4
♣ K 8 6 4

♠ A D 9 6 4
♥ 5 3 2
♦ K B 8 7
♣ D



♠ 8 2
♥ D 10 7 4
♦ 6 3 2
♣ B 10 9 3

17
3 8
12

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣	Pass	1 ♠
Pass	4 ♦	Pass	2 ♦
Pass	6 ♦	Pass	4 SA
Pass		Pass	Pass

6 ♦ von Süd
Ausspiel: ♣ B

Nach Ausspiel von ♣ B kann S einen klassischen Cross-Ruff einleiten: 1. ♣ A nehmen, 2. ♥ A und ♥ K abziehen (Gewinner) 3. Cross Ruff einleiten, dabei zuerst ♠ schnappen (4x), dann ♣ schnappen (3x). 12 Stiche: 4 ♠-, 3 ♣-Schnapper, ♥ A und ♥ K, ♣ A und


Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 8 7 3 2
♥ 8 6
♦ A D
♣ B 9 6 4

♠ 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



♠ A 10 6 5 4
♥ K D B 2
♦ —
♣ A 8 7 3

9
14 7
10

West	Nord	Ost	Süd
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 - Lektion 10 - Cross Ruff

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 8
♥ A
♦ 10 8 7 5
♣ A D 10 6 3

♠ 6 4 3
♥ 10 7 6
♦ K B 6 4
♣ 5 4 2

♠ D B 10 9
♥ K B 5 4
♦ D 9 3 2
♣ 7

♠ 7 5 2
♥ D 9 8 3 2
♦ A
♣ K B 9 8

17
4 9
10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣*	Pass	1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	4 ♣	Pass	4 ♦
Pass	4 SA	Pass	5 ♥
Pass	6 ♣	Pass	Pass

6 ♣ von Nord
Ausspiel: ♠ D

Der richtige Spielplan ist nach Ausspiel von ♠ ein Cross Ruff. Allerdings muss zuerst ♥ gestochen werden, da dort 4 Schnapper notwendig sind, in ♦ nur 3. Vorher noch den ♠ K kassieren. 12 Stiche: 4 ♥-, 3 ♦- Schnapper, 2 ♠-Stiche, 2 Asse, 1 Trumpf.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K B 9 7 3
♥ K 9 6
♦ 8 7 6
♣ 10 6

♠ 10 8 4 2
♥ 4
♦ A K D 4
♣ 7 4 3 2

♠ A
♥ A B 8 7 3
♦ B 10 9 5
♣ A K 5

♠ D 6 5
♥ D 10 5 2
♦ 3 2
♣ D B 9 8

7
9 17
7

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	1 ♥	Pass
3 ♦	Pass	4 ♦ ¹	Pass
4 ♥ ²	Pass	4 SA ³	Pass
5 ♥ ⁴	Pass	6 ♦	Pass
Pass	Pass		

1. Schlemminteresse
2. Kontrollgebot
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

6 ♦ von Ost
Ausspiel: ♣ D

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 9 2
♥ K 10 7 5
♦ D
♣ A D 8 4 3

♠ D 10 7 3
♥ 6 4
♦ K 3
♣ B 10 6 5 2

♠ B 6 4
♥ 9 8 2
♦ 10 9 8 6 5
♣ K 7

♠ A 8 5
♥ A D B 3
♦ A B 7 4 2
♣ 9

14
6 4
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 ♠ ¹	Pass	3 ♥
Pass	4 ♦ ¹	Pass	4 ♣ ¹
Pass	5 ♣ ³	Pass	4 SA ²
Pass	Pass	Pass	6 ♥

1. Kontrollgebot mit Schlemminteresse
2. Roman Keycard Blackwood Assfrage
3. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten

6 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ 10

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K B
♥ 9 7 4
♦ D 10
♣ K B 9 5 3 2

♠ 9
♥ A 10 5 3
♦ K 5 2
♣ 10 8 7 6 4

♠ A 10 6 5 4
♥ K D B 2
♦ A 8 7 3
♣ —

♠ D 8 7 3 2
♥ 8 6
♦ B 9 6 4
♣ A D

10
7 14
9

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	2 ♥	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♥ 8

Verlierer auf Verlierer

Es kommt manchmal vor, dass Sie einen ausgezeichneten Kontrakt spielen, jedoch nicht ausreichend lange Trümpfe haben (z.B. in einem 4-3-Fit).

Um gegen eine gegnerische 4-2-Verteilung zu gewinnen, müssen Sie sich bemühen, die Haltung in der langen Trumpfhand zu bewahren, indem Sie Verlierer abwerfen, anstatt voreilig zu stechen.

Beispiel

	N	
	♠ 7 4 2	
	♥ K 10 8	
	♦ A K D 10 3	
	♣ B 6	
W		O
♠ A K D 9 8		♠ B 10 5
♥ 7 6 4 3		♥ 9 2
♦ 5 2		♦ 8 6 4
♣ K D		♣ 10 9 8 7 3
	S	
	♠ 6 3	
	♥ A D B 5	
	♦ B 9 7	
	♣ A 5 4 2	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♦	---
1 ♥	1 ♠	---	---
X	---	2 ♥	---
2 ♠*	---	3 ♦	---
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠ A

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠

3 Verlierer in ♣, insgesamt 5 Verlierer

c.) Spielplan

2 Verlierer in ♣ können auf die hohen ♦ vom Tisch abgeworfen werden. Dazu müssen die Trümpfe des Gegners gezogen werden.

d.) Was müssen Sie befürchten ?

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 3. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 3 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Auf die 3. ♠-Runde werfen Sie ein ♣ ab, dass ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle

Trümpfe gezogen (4 Stiche), 5 Stiche in ♦ und ♣ Ass kassiert.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Beispiel 2, Teiler W, keiner in Gefahr

		N		
		♠ A 9		
		♥ 9 6 3		
		♦ A K 2		
		♣ A K 9 5 3		
	W		O	
	♠ K D B 10 3		♠ 8 6 5 4 2	
	♥ B 7 4		♥ D 10 5	
	♦ D B 10 6		♦ 9 5	
	♣ 10		♣ D B 6	
		S		
		♠ 7		
		♥ A K 8 2		
		♦ 8 7 4 3		
		♣ 8 7 4 2		

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	1♠	X	2♠
3♥	---	4♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠K

b.) Verlierer zählen

?? Verlierer in ♥, Hoffnung auf 3-3 Stand

2 Verlierer in ♦

0-1 Verlierer in ♣, je nach Verteilung

c.) Spielplan

Nachdem die Trümpfe gezogen sind, können die Stiche in ♣ kassiert werden.

d.) Was müssen Sie befürchten ?

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 2. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 2 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Sie nehmen ♠A und ducken eine Runde Trumpf, Auf die 2. ♠-Runde werfen Sie ein ♦ aus der Hand ab, das ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle Trümpfe gezogen (3-3 Stand). Man kann sogar noch aufgrund des 3-1 Standes in ♣ einen Stich abgeben, da ein Trumpf übrig bleibt.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Nur bei 4-2 in Trumpf und 3-1 oder schlechter in ♣ verliert man.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 11 - Verlierer auf Verlierer

Board 1

Teiler Nord ♠ 7 4 2
 Keiner in Gefahr ♥ K 10 8
 ♦ A K D 10 3
 ♣ B 6

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

13 ♠ 6 3
 14 1 ♥ A D B 5
 12 ♦ B 9 7
 ♣ A 5 4 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	Pass	1 ♥
1 ♠	Pass	Pass	X
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	3 ♦	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
 Ausspiel: ♠ A

N/S erreichen den ambitionierten Kontrakt von 4 ♥, da kein Stopper in ♠ vorhanden ist und damit 3 SA aussichtslos wäre. Nun muss vorsichtig gespielt werden, da die Haupthand nur 4 Trümpfe hat. Also muss auf die 3. ♠-Runde ein Verlierer (♦ oder ♣) abgeworfen werden.

Board 2

Teiler Ost ♠ 8 4
 N-S in Gefahr ♥ 5 4 3 2
 ♦ K D 7 5 3
 ♣ 9 6

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

5 ♠ A 7 6 2
 12 5 ♥ A K D B 9
 18 ♦ A
 ♣ 8 5 4

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

alle passen
 4 ♥ von Süd
 Ausspiel: ♣ A

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

Board 3

Teiler Süd ♠ K 10 9
 O-W in Gefahr ♥ K 10 5 3
 ♦ K 10 8 2
 ♣ 4 3

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

9 ♠ A B 7
 13 2 ♥ A D 6 4 2
 16 ♦ A 5
 ♣ B 9 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
2 ♣	3 ♥	Pass	4 ♥

alle passen
 4 ♥ von Süd
 Ausspiel: ♣ A

In der 3. Runde droht O, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft S einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpfe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere Schnitt (Nach welcher Seite ist er richtig???) wird vermieden.

Board 4

Teiler West ♠ 6 4 3
 Alle in Gefahr ♥ K B 7
 ♦ 10 9 5 3
 ♣ A 9 2

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

8 ♠ A D B 9 7 5 2
 13 5 ♥ —
 14 ♦ K D B 7
 ♣ B 10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	4 ♥	4 ♠

alle passen
 4 ♠ von Süd
 Ausspiel: ♦ A

W greift ♦ A an, offensichtlich ein Single. Wenn jetzt ans Spiel kommt, wird das Spiel durch ♦-Schnapper verloren. Also muss unter allen Umständen verhindert werden, das O einen Stich gewinnt. ♣-Nachspiel mit d ♣ A gewinnen werden und danach auf ♥ K ♣ B abwerfen.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 11 - Verlierer auf Verlierer

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 10 4
♥ K 9 7 6 2
♦ B
♣ A 9 6

♠ B 9 8
♥ A D 5
♦ A K D 9
♣ 10 3 2

♠ 3
♥ 4
♦ 10 7 6 2
♣ K D B 8 7 5 4

♠ K 7 6 5 2
♥ B 10 8 3
♦ 8 5 4 3
♣ —

14
6 16
4

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	1 SA	2 ♥
5 ♣	alle passen		
5 ♣ von West			
Ausspiel: ♦ B			

N greift ♦ B an, offensichtlich ein Single. S darf nicht zu Stich kommen, da sonst Schnapper drohen. Also muss der "Scherencoup" angewandt werden: ♥ A und auf ♥ D wird ♠ 3 abgeworfen, und somit der Übergang zu S zerstört. Verloren geht danach nur noch ♣ A.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K D B 10 8 4
♥ B
♦ 9 8 6
♣ K B 2

♠ 5 3
♥ K 8 6 4 2
♦ 10 7 4
♣ 6 5 3

♠ 6
♥ 7 5 3
♦ K D B 2
♣ A D 10 9 7

♠ A 9 7 2
♥ A D 10 9
♦ A 5 3
♣ 8 4

11
3 12
14

West	Nord	Ost	Süd
Pass	4 ♠	1 ♣	X
alle passen			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♦ K			

W ist der gefährliche Gegner, da O mit ♣ A und ♣ D e Gabel hält. Diese Information ist aus der Reizung vorhanden. Statt ♥-Schnitt (wenig Chancen) wird hier Schnappschnitt gespielt. Also ♦ A, die Trümpfe werden gezogen und danach ♥ A und ♥ D gespielt, ♦-Verlierer werden abgeworfen

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ B 10 8
♥ 4 3 2
♦ B 2
♣ K 9 6 4 3

♠ 4
♥ D B 7 5
♦ 10 9 6 5 3
♣ D B 8

♠ 7 6 5
♥ A 10 9
♦ K D 8 7 4
♣ 7 2

♠ A K D 9 3 2
♥ K 8 6
♦ A
♣ A 10 5

5
9 6
20

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♦ K			

In 4 ♠ ist O der gefährliche Gegner, da der Wechsel auf ♥ droht. Also wird ♦ K gewonnen, Trumpf zum Tisch gespielt und auf ♦ B ein ♣ abgeworfen. Danach können die ♣ für Abwürfe entwickelt werden, bevor O ans Spiel kommt. Die Trümpfe dienen dabei als Übergang zum Tisch.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 5 4 3 2
♥ K 5
♦ A 6 5
♣ D 10 2

♠ 4
♥ D B 7 5
♦ 10 9 6 5 3
♣ D B 8

♠ 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

♠ A K 10 8 6
♥ A 9 7 2
♦ 8 7
♣ 9 8

11
5 13
11

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♣	1 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ B			

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

Endspiele

Beispiel

Teiler O, Gefahr N/S

	N	
	♠ A D B	
	♥ K 8 6	
	♦ 9 5 2	
	♣ K 6 5 4	
		O
		♠ 9 5 4
		♥ 10 9 3 2
		♦ B 10 8 7
		♣ 8 3
W		
♠ 10 8 2		
♥ B 7		
♦ K 6 4 3		
♣ B 10 9 7		
	S	
	♠ K 7 6 3	
	♥ A D 5 4	
	♦ A D	
	♣ A D 2	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost

2SA	---	6SA	---
---	---		

b.) Ausspiel: ♣ B

c.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

d.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel
Lektion 12 – Endspiele

- 1.) in \spadesuit wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in \heartsuit wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in \clubsuit wenn die Farbe 3-3 steht

f.) Endspiel

Hier sollte erst versucht werden, die Verteilung zu erfahren, um eine zusätzliche Chance durch ein **Endspiel** zu erreichen.

Endspiel bedeutet, dass der Gegner ans Spiel gebracht wird, und dann zum eigenen Nachteil eine Farbe spielen muss.

Sie spielen 3 \spadesuit -Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit \heartsuit A in die Hand. Auf \spadesuit K werfen beide Gegner \diamond ab.

In der 3. \heartsuit -Runde erfahren Sie, dass W nur 2 \heartsuit -Karten hat, denn er wirft erneut \diamond ab. Also liefert \heartsuit nicht denn 12. Stich. Sie ziehen \clubsuit D ab und dann \clubsuit K. Diesmal wirft O \diamond ab. Auch die \clubsuit 6 ist nicht der 12. Stich.

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in \diamond .

Wie ist jetzt die Verteilung?

	N	
	\spadesuit --	
	\heartsuit --	
	\diamond 9 5	
	\clubsuit 6	
W		O
\spadesuit --		\spadesuit --
\heartsuit --		\heartsuit 10
\diamond K 6		\diamond B 10
\clubsuit B		\clubsuit --
	S	
	\spadesuit --	
	\heartsuit 5	
	\diamond A D	
	\clubsuit --	

Spielen Sie \clubsuit 6 und W ist verloren. Er gewinnt zwar den Stich, aber dann muss er von seinem \diamond K wegspielen und S den 12. Stich schenken.

d.) Ergebnis

6SA = +1440

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 12 - Endspiel

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ B 10 5
♦ A D 8 6
♣ D 4 2

♠ 10 4
♥ 8 7 4 3 2
♦ B 10 5 3
♣ 10 9



♠ D B 9 8 2
♥ A D
♦ 9 7
♣ K B 6 5

9
1 13
17

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3

NS 3N; NS 3♥; NS 3♦; NS 3♣; NS 1♠; Par +400

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♠	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 10			

5er ♠ 12-22 FL

ausgeglichenes Blatt, 15-18 FL, Stopper in Gegnersfarbe

9 FL, ausgeglichenes Blatt, kein Oberfarbfit

Ausspiel: Partnersfarbe, vom Double hoch/niedrig

S macht den Spielplan, 2 Stiche in ♠, 3 Stiche in ♥, ein

Stich in ♣, mögliche entwickelbare Stiche: 1-2 in ♥

(Schnitt auf die ♥ D), 1 in ♦ (3-3 Stand der ♦ bei den Gegnern), ein Stich in ♣ (♣-Expass). Durch die Reizung sind fast alle Punkte bei O lokalisiert.

Ducken bringt hier nichts, da O als gefährlicher Gegner alle wichtigen Karten hat. Wichtiger ist, die ♠ 5 als Exit-Karte zu behalten.

Übergang zum Tisch

♥-Schnitt

Gewinnen, um die Exit-Karte zu behalten

erneuter Übergang zum Tisch

Abwurf ♣ 5, leider steht die ♦-Farbe nicht 3-3, so wird ein zusätzlicher ♣-Stich gebraucht

Kassieren des ♥-Stiches

O hat weder ♥ noch ♦

also wird er mit ♠ 5 eingespielt...

kann 2 weitere ♠-Stiche kassieren...

und muss dann von dem sicheren ♣ K wegspielen =

ENDSPIEL

S erfüllt 3 SA

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 9 7 6 5
♥ 9 8 7 5 2
♦ 3
♣ 2

♠ K 4 3
♥ A D B
♦ K D 7 2
♣ 8 6 5



♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

3
15 15
7

♠ 2
♥ 6 4
♦ B 9 8 5
♣ K D B 7 4 3

OW 4N; OW 3♥; OW 4♦; OW 2♠; OW 2♣;

Par -430

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
4 SA	alle passen		

4 SA von Ost

Ausspiel: ♣ K

ausgeglichenes Blatt 15-17 FL, keine 5er Oberfarbe

15 FL, quantitative Einladung zu 6 SA

O lehnt mit Minimum ab

klares Ausspiel, ♣ K von einer schönen 3er Sequenz O duckt (7-6 1x ducken)

Der 2. Stich wird gewonnen, O zählt 9 Sofortstiche: 2

♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer in ♣. Der 10. Stich kann n

in ♦ gewonnen werden, hoffentlich ist die Farbe 3-2

verteilt. Es schadet nichts, zuerst die Stiche abzuziehen

und zu beobachten, was die Gegner bedienen, S hat ke

♥ mehr und S hat auch ein Pik mehr

Leider hat S 4 ♦, ist das Spiel verloren !?

Nein, S wird endgespielt. ♣ bringt S sicher zu Stich...

S kann noch einen Stich in Treff kassieren...

und muss dann vom ♦ B wegspielen und dadurch eine Stich aufgeben.

ENDSPIEL

O erfüllt mit 10 Stichen genau

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 12 - Endspiel

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D B

♥ K 8 6

♦ 9 5 2

♣ K 6 5 4

♠ 10 8 2

♥ B 7

♦ K 6 4 3

♣ B 10 9 7

13
5 1
21

♠ K 7 6 3

♥ A D 5 4

♦ A D

♣ A D 2



♠ 9 5 4

♥ 10 9 3 2

♦ B 10 8 7

♣ 8 3

NS 6N; NS 6♠; S 6♥; S 6♣; N 5♥; N 5♣; NS 3♦;

Par +990

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 SA
Pass	6 SA	alle passen	
6 SA von Süd			
Ausspiel: ♣ B			

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 8 6 4 3

♥ A 10 5 2

♦ 9 6 3

♣ 8 2

♠ A 9 2

♥ K B 3

♦ A 10 2

♣ K B 5 4

4
16 10
10



♠ D 10

♥ 9 8 4

♦ D 7 5

♣ A D 10 7 6

♠ K B 7 5

♥ D 7 6

♦ K B 8 4

♣ 9 3

OW 3N; OW 3♣; OW 1♠; OW 1♥; OW 1♦;

Par -600

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West			
Ausspiel: ♥ 2			

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt, keine 5er Oberfarbe

12 FL, keine Oberfarbe, Vollspiel ansagen

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe = ♥ 2

3. Position hoch

W macht den Spielplan, ein Stich in ♠, ein Stich in ♥, Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ u ♥.

Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann

N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)

N kann 2 ♥-Stiche kassieren

...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln

ENDSPIEL

3 SA wird genau erfüllt

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt keine 5er Oberfarbe
13 FL reichen für einen Schlemm, kein Oberfarbfit
Ausspiel ♣ B von Sequenz, ein Ausspiel, was nichts verschenkt

Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.

Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt

erstmal die sicheren Stiche abziehen und die Abwürfe beobachten

leider steht die ♥-Farbe nicht 3-3

O hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber W kann jetzt eingespielt werden...

...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

ENDSPIEL

S erfüllt mit 12 Stichen

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 12 - Endspiel

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K
♥ K D 9 7 3
♦ A 10 9
♣ A 6 2

♠ 9 7 4 2
♥ 5 4
♦ D 6 3
♣ D 10 7 4



♠ D B 10 6
♥ B 8
♦ 8 7 5 2
♣ B 8 3

20
4 5
11

♠ 8 5 3
♥ A 10 6 2
♦ K B 4
♣ K 9 5

NS 6N; NS 6♥; NS 5♦; NS 3♠; NS 4♣;

Par +1440

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	4 ♥
Pass	6 ♥	alle passen	
6 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♠ D			

5er ♥, 12-22 FL

13-14 FV, Fit in ♥

mit 21 FV und 4 von 5 Schlüsselkarten kann N auf die Assfrage mit 4 SA verzichten und direkt Kleinschlemm ansagen

Ausspiel ♠ D von einer 3er Sequenz

N hat 2 Verlierer, einer in ♣ und einer in ♦, ♦-Schnitt wäre die Chance, einen Verlierer zu vermeiden (Wer hat die ♦ D???), aber es gibt eine 100%-Chance zum Erfüllen.

ENDSPIEL

Zuerst werden die Trümpfe gezogen...

danach die ♠ eliminiert.

Elimination = Der Gegner kann die Farbe nicht mehr nachspielen.

Nun wird der Gegner mit ♣ ans Spiel gebracht...

Egal wer dran kommt, jeder Gegenspieler kann nur eine schlechte Fortsetzung wählen: Spiel in die Doppelchicane oder das Spiel in die ♦-Gabel

ELIMINIERUNG+ENDSPIEL

N erfüllt den Kleinschlemm genau

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 4
♥ D 7 5 2
♦ B 10 3 2
♣ 8 7 6

♠ D 9 7 6
♥ K B 8
♦ K 9 4
♣ K 3 2



♠ A K B 2
♥ A 10 9
♦ A 6 5
♣ A D 4

3
12 22
3

♠ 10 5 3
♥ 6 4 3
♦ D 8 7
♣ B 10 9 5

OW 6N; OW 6♠; OW 5♥; OW 5♦; OW 5♣;

Par -1440

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	2 SA	Pass
3 ♣ ¹	Pass	3 ♦ ²	Pass
3 ♥ ³	Pass	3 ♠	Pass
4 ♣	Pass	4 ♦	Pass
4 SA	Pass	5 ♥	Pass
6 ♠	alle passen		

1. Puppet Stayman

2. min. eine 4er Oberfarbe

3. zeigt 4er ♠, vertauscht

6 ♠ von Ost

Ausspiel: ♣ B

22-23 FL ausgeglichenes Blatt

Puppet Stayman, ab 3 FL, min. eine 3er Oberfarbe
min. eine 4er Oberfarbe, keine 5er Oberfarbe

Kontrolle in ♣, Schlemminteresse, gemischte Kontroll (Erst- und Zweitrundenkontrollen)

♦-Kontrolle

Roman Keycard Blackwood (5 Schlüsselkarten)

2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

W reizt 6 ♠, da O 5 Schlüsselkarten halten muss

Ausspiel ♣ B von 3er Sequenz

O hat 2 Verlierer: einer in ♦ und einer in ♥. Der ♦-Verlierer ist nicht zu vermeiden, also wird die Farbe benutzt, um den Gegner endzuspielen.

Trümpfe ziehen

Die anderen Farben abspielen und so eliminieren, damit der Gegner nicht diese Farbe als Ausstieg nutzen kann
jetzt wird der Gegner ans Spiel gesetzt und kann nicht sinnvolles mehr fortsetzen.

ELIMINIERUNG+ENDSPIEL

♣ (oder ♦) in die Doppelchicane oder ♥ in die Gabel.
O erfüllt den Kleinschlemm genau

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 12 - Endspiel

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D 10 9 4
♥ 8 2
♦ 6 4
♣ 8 7 5 3 2

♠ 8 5 3
♥ K B 10 7
♦ K 7 5 2
♣ K 4



♠ K 7 6
♥ A D 9 5 4
♦ A 10 3
♣ A 6

2
10 17
11

♠ A B 2
♥ 6 3
♦ D B 9 8
♣ D B 10 9

O 4N; O 4♥; W 3N; W 3♥; O 3♦; W 2♦; OW 1♠;
NS 1♣; Par -630

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		X
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♣ D			

5er ♥, 12-22 FL

Informationskontra, kurz in ♥ und spielbereit in allen anderen Farben 10-11 FL, da angepasst

Fit in ♥ und 13-14 FV

Ausspiel ♣ D von schöner 3er Sequenz

O hat 4 Verlierer, 3 in ♠ (wenn das ♠ A schlecht sitzt) und einen in ♦. Hoffnung zum Erfüllen wäre auch ein 3-3 Stand der ♦-Farbe...

Trümpfe ziehen

♣ eliminieren

♦ abgeben zum ungefährlichen Gegner (N könnte auf ♠ wechseln = 3 direkte Verlierer)

S kann nochmal ♠ spielen, ohne etwas zu verschenken die ♦-Farbe ist leider nicht 3-3 verteilt

aber S wird eingespielt, dabei wird Verlierer auf Verlierer abgeworfen

S gewinnt zwar, muss aber dann entweder ♣ in die Doppelchicane spielen oder den ♠ K beim Alleinspieler entwickeln

ELIMINIERUNG+VERLIERER AUF VERLIERER+ENDSPIEL

O erfüllt das Vollspiel genau

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K 3
♥ K 9 7 5
♦ D B 10 8
♣ 9 4 2

♠ A B 8 5 4
♥ B 6 3
♦ K 7 2
♣ A 6



♠ 10 9 7 6 2
♥ D 8 4
♦ A 5
♣ K 8 3

9
13 9
9

♠ D
♥ A 10 2
♦ 9 6 4 3
♣ D B 10 7 5

OW 4♠; OW 2N; OW 1♥; NS 1♦; NS 1♣; Par -

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ D			

5er ♠ 12-22 FL

13-14 FV, Fit in ♠

Ausspiel ♦ D von 3er Sequenz

O hat 4 Verlierer, 3 in ♥ (wenn die Farbe selbst angefa werden muss) und 1 in ♠ (hoffentlich 2-1 Stand der Trümpfe)

ideal wäre es, wenn der Gegner ♥ spielen muss...

also ♦ und ♣ eliminieren und dann in Trumpf aussteigen...

N ist endgespielt, entweder kommt ♥ und W hat nur 2 Verlierer, oder ♦ (bzw. ♦) in die Doppelchicane.

ELIMINIERUNG+ENDSPIEL

W erfüllt das Vollspiel genau