



Alleinspiel – SA-Kontrakt

- **Unterrichtsmaterial (optional):**
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **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
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“

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 her austreiben.

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

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 das 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.

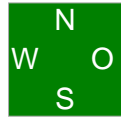
Alleinspiel - Ducken im SA-Kontrakt

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

West	Nord	Ost	Süd
	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

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 Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an 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

West	Nord	Ost	Süd
			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

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 des ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

Alleinspiel - Ducken im SA-Kontrakt

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

17
7 5
11

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

West	Nord	Ost	Süd
	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

8
9 17
6

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	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 kein ♥ 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

12
7 7
14

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

West	Nord	Ost	Süd
			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 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

5
13 13
9

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

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

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**

Festtage 2020 Digital – 23.01.2020 – 01.01.2021
mit Stefan Back, Nikolas Bausback und Christian Fröhner
Spielplan SA

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?

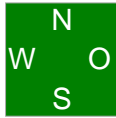
Sie müssen wieder zum Tisch kommen. Um eine ♠-Blockade zu vermeiden, spielen Sie ♠A und dann die ♠3 zu ♠K und dann ♠D. Sie spielen die hohen ♣-Karten und kassieren ♦A für 11 Stiche.

g.) Ergebnis

3SA +2 +460

Alleinspiel - Schnitt in die richtige Richtung

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

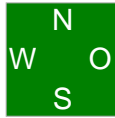
♠ B 9 8 7 2 ♥ 9 5 ♦ D 10 9 4 3 ♣ 2		♠ 10 4 ♥ A D B 10 7 6 ♦ B ♣ D 7 6 5	
13 3 10 14		♠ A 3 ♥ K 4 2 ♦ A 8 6 5 2 ♣ K 8 3	

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

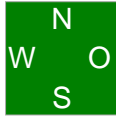
♠ 10 5 ♥ K D 3 2 ♦ A K 9 6 ♣ B 10 6		♠ A 8 4 ♥ A 4 ♦ B 10 5 ♣ A K 9 5 4	
4 13 16 7		♠ K B 9 3 2 ♥ B 9 5 ♦ 7 4 ♣ D 8 2	

<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 Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicherer Gegner) verloren.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

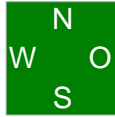
♠ B 9 2 ♥ A B 9 3 2 ♦ B 8 2 ♣ 9 7		♠ D 10 8 ♥ 10 7 4 ♦ D 10 9 5 ♣ D 4 3	
11 7 6 16		♠ K 5 4 3 ♥ K D 8 ♦ K 4 3 ♣ A B 2	

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			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

♠ 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	

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

* Sofortauskunft
3 SA von West
Ausspiel: ♠ 3

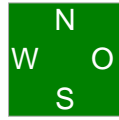
N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicherer Gegner)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

Alleinspiel - Schnitt in die richtige Richtung

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

17
7 5
11

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

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

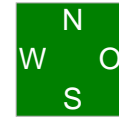
* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

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

♠ 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 2

5
10 17
8

♠ 10 8 2
♥ A 8 7 6 3
♦ K
♣ B 7 6 4

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA	Pass
3 SA von Ost		Pass	Pass

Ausspiel: ♥ 6

Leider ist die Verteilung ungünstig. S darf nicht mehr zu Stich kommen. Der ♦-Schnitt geht aber in seine Richtung. Also wird auf den ♦-Schnitt verzichtet und das ♦ A geschlagen. Um N zum Decken verleiten, wird mit ♣ 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 5

12
7 7
14

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

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

* 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

5
13 13
9

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

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 ♣ in 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.

Alleinspiel - Schnitt in die richtige Richtung

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ 8 7 6
♥ D 10 8 3
♦ B 9 4
♣ D 6 3

♠ D 4 2
♥ A K 9
♦ A 3 2
♣ A 10 7 2



♠ A B 10 9 3
♥ B 2
♦ 10 8 7 6
♣ B 4

17
5 7
11

♠ K 5
♥ 7 6 5 4
♦ K D 5
♣ K 9 8 5

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ B

N nimmt auf ♠ B den ♠ K und duckt einen ♣ an O raus.
Dadurch ist die ♠ D geschützt.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ K B 3
♦ K B 8 4
♣ A 7 4

♠ 8 7
♥ 10 9 8 5 2
♦ 5 2
♣ D 8 3 2



♠ A 6 5
♥ A D 4
♦ A 10 9 3
♣ K 6 5

2
12 17
9

♠ K D B 10 9
♥ 7 6
♦ D 7 6
♣ B 10 9

<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: ♠ K

O duckt in ♠ 1x, um sich gegen den 5-2 ♠-Stand zu schützen. Danach Schnitt in ♦ zum ♦ B.

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

Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **Bath Coup**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

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

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **Bath-Coup**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

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?

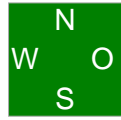
Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

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

Alleinspiel - SA allgemein

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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



	13		
	3	10	
	14		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

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



	6		
	5	21	
	8		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass
3 SA	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. S gewinnt, wenn N die ♠-Dame hält. Die Spielweise hat ca. 50 % Erfolgchancen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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



	16		
	7	8	
	9		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	Pass
Pass	2 ♥	Pass	2 ♦ ¹
Pass	Pass	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

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

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



	8		
	16	10	
	6		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	2 ♣ ¹
2 ♦	Pass	3 SA	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 rausdrucken ("Verbeugung vor der Königin").

Alleinspiel - SA allgemein

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦*	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ B

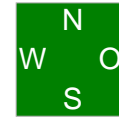
N hat 8 Sofortstiche. Da O ♠ angegriffen hat, gibt es keine Chance mehr zu entwickeln, wenn der Gegner noch ans Spiel kommt. N hat 2 Chancen, ♥-Dame double oder ♣-König bei O. Um beides zu kombinieren, erst ♥-As und ♥-König spielen (hat hier bereits Erfolg), danach bei Bedarf ♣-Schnitt.

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

West	Nord	Ost	Süd
		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 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer 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

West	Nord	Ost	Süd
			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

West	Nord	Ost	Süd
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 Stopper 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.

Alleinspiel - SA - Mix

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ D 7 4
♥ D 10 6 3
♦ K 8
♣ D 10 9 4

♠ A 10
♥ B 4 2
♦ A B 7 4 3
♣ K 8 2



♠ K B 9 6 5
♥ 9 7
♦ 10 9 5
♣ B 7 6

13
9 5
13

♠ 8 3 2
♥ A K 8 5
♦ D 6 2
♣ A 5 3

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 6

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 6 3 2
♥ K 2
♦ 10 6 5 3
♣ A 7 4

♠ 10 9
♥ B 9 8 4
♦ K 8 7
♣ K 10 9 8



♠ A 8 7
♥ A 6
♦ A B 2
♣ D B 6 5 2

7
10 16
7

♠ D B 5 4
♥ D 10 7 5 3
♦ D 9 4
♣ 3

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

Nach ♠-Auspiel (geduckt) ist die beste Chance double
♦-König im Schnitt, also kleines ♦ zum ♦-Buben,
dann das ♦-Ass

♥-Auspiel mit dem ♥-König genommen und ♣ A
sowie ♣-Expass = klein ♣ zu ♣ DB spielen. Gewinnt
gegen 4:1 ♣-Stand bei Nord.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 2
♥ 6 4
♦ B 9 8 5
♣ K D B 7 4 3

♠ K 4 3
♥ A D B
♦ K D 7 2
♣ 8 6 5



♠ D B 9 7 6 5
♥ 9 8 7 5 2
♦ 3
♣ 2

15
7 3
15

♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	4 SA	alle passen	

OSduckt (7-6 1x ducken). Der 2. Stich wird gewonnen,
S zählt 9 Sofortstiche: 2 in ♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer
in ♣. Der 10. Stich kann nur in ♦ gewonnen werden,
hoffentlich ist die Farbe 3-2 verteilt. Es schadet nichts,
zuerst die Stiche abzuziehen, und zu beobachten, was
die Gegner bedienen, W hat kein ♥ mehr und W hat
auch ein ♠ mehr. Leider hat W 4 ♦, nun W wird
endgespielt. ♣ bringt W sicher zu Stich. W kann noch
einen Stich in ♣ kassieren und muss vom ♦ B
wegspielen und einen Stich aufgeben.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 9 4 3
♥ A D 7
♦ D 4 2
♣ A B 5 4

♠ A K 2
♥ B 9 8 5 2
♦ 8 6
♣ 10 8 2



♠ D B 8 5
♥ 10 3
♦ A K B
♣ D 7 6 3

8
13 13
6

♠ 10 7 6
♥ K 6 4
♦ 10 9 7 5 3
♣ K 9

West	Nord	Ost	Süd
1 ♣	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 5

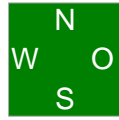
Nach ♥-Auspiel ist die beste Chance double ♣-König
im Schnitt, also klein(!) ♣ zum ♣-Buben.

Alleinspiel - SA - Mix

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A B 2
♥ K 6 5
♦ D 9 3 2
♣ A D 4

♠ D 9 8
♥ D 10 9 7
♦ K 6 4
♣ B 9 8



♠ K 10 7 6 5
♥ B 2
♦ 8 7
♣ 10 7 6 5

16
8 4
12

♠ 4 3
♥ A 8 4 3
♦ A B 10 5
♣ K 3 2

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

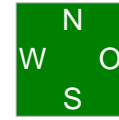
3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 6

♠-Ausspiel wird 2x geduckt, danach verliert der ♦-Schnitt an den ungefährlichen Gegner.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D 6
♥ 10 9 2
♦ 7 6 4 3
♣ A 6 5 4

♠ B 5 2
♥ K B 5
♦ 9 2
♣ K D 9 8 7



♠ A K 10 4
♥ A 7 6 4
♦ A B
♣ B 10 3

6
10 17
7

♠ 9 8 7 3
♥ D 8 3
♦ K D 10 8 5
♣ 2

<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: ♦ K

Nach ♦ König-Auspiel kann Ost die ♣-Farbe vergessen, also macht er ♥- und ♠-Schnitt. ♠ klein zur ♠ 10, gewinnt den 3. ♠-Stich mit dem ♠-Buben. Im Teamturnier will man unbedingt erfüllen, im Paarturnier riskiert eventuell zusätzliche Faller und spielt lieber über ♣ (hoffnungslos, aber nur -1).

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 10 5 4 2
♥ K 8 4
♦ A D 8 6
♣ K 4

♠ K 7
♥ 9 6 3
♦ B 9
♣ D 10 8 5 3 2



♠ D 8 6 3
♥ 10 5 2
♦ K 10 5
♣ B 9 6

12
6 6
16

♠ A B 9
♥ A D B 7
♦ 7 4 3 2
♣ A 7

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 5

Nach ♣-Ausspiel bieten sich ♦-Schnitt oder ♠-Doppelschnitt für den 9. Stich an. Der ♠-Doppelschnitt hat 75% Chancen, der einfache ♦-Schnitt nur 50%, also spielt man ♠ zur ♠ 9.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 10 8 6
♥ D 10
♦ K 10 8 7 3
♣ 10 4

♠ B 5
♥ B 8 6
♦ D B 5
♣ D B 6 3 2



♠ A 9 7 4 3
♥ A 5 4
♦ A 6 4
♣ A K

7
8 19
6

♠ K 2
♥ K 9 7 3 2
♦ 9 2
♣ 9 8 7 5

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

3 SA von West
Ausspiel: ♦ 7

Nach ♦-Ausspiel nimmt man das ♦ Ass am Tisch, um mit ♦-Dame und ♦-Bube in ♦ einen sicheren Übergang in die Hand zu haben.

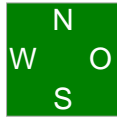
Alleinspiel - SA - Mix

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K B
♥ A K
♦ A D B 7 6
♣ B 7 4 2

♠ 10 9 8 7 2
♥ B 9 8 7
♦ 8 2
♣ K 9



♠ A 5 4
♥ D 10 6 4 3 2
♦ 5 4
♣ A 8

19
4 10
7

♠ D 6 3
♥ 5
♦ K 10 9 3
♣ D 10 6 5 3

NS 3N; NS 4♦; NS 4♣; OW 1♠; OW 1♥;
Par +400

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	1 ♥	2 ♦
2 ♥	3 SA	Pass	Pass
Pass			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ 4			

Nach ♥-Ausspiel fehlt das Tempo um ♣ zu entwickeln,
also ♠ spielen!

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ D 9 8
♥ D 10 9 7
♦ 8 7 6
♣ B 9 8

♠ 4 3
♥ A 8 4 3
♦ D 9 3 2
♣ A D 4



♠ A B 2
♥ K 6 5
♦ A B 10 5
♣ K 3 2

5
12 16
7

♠ K 10 7 6 5
♥ B 2
♦ K 4
♣ 10 7 6 5

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Ost nimmt den 1. ♠-Stich mit, da der ♦-Schnitt an Süd verlieren könnte, und gegen den hat man mit dem double ♠-Buben noch eine positionellen ♠-Stopper.