



Lektion 6

Tricks im SA-Kontrakt

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, "Bridge lernen-Buch zum Selbststudium" ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **Marc Schomann**, CD "Erfolgreich Reizen im Bridge [1]", Q-Plus München, **75 €**
- **Marc Schomann**, CD "Erfolgreich Reizen im Bridge [2]", Q-Plus München, **60 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD "Die ungestörte Reizung - Forum D Plus 2015", Q-Plus München, **68 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD "Die Gegenreizung - Forum D Plus 2015", Q-Plus München, **68 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD "Tipps zum Besseren Bridge I", Q-Plus München, **55 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD "Tipps zum Besseren Bridge II", Q-Plus München, **55 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**

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.

Festigungskurs Spielplan Lektion 6 – Tricks im SA-Kontrakt – 26.03.2023

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
♠ K 6 5 4	♠ 10 7	♠ 10 8 7 4
♠ 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
♦ 9 7 6 5	♦ 10	♦ 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.

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

Festigungskurs Spielplan

Lektion 6 – Tricks im SA-Kontrakt – 26.03.2023

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

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbkombinationen

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 4
♥ A D 4
♦ 9 8 7 6
♣ A K D

♠ 8 7 6 5
♥ 7 6 5
♦ K
♣ 8 7 6 5 4



♠ B 10 9
♥ B 10 9 8
♦ B 10 4 3
♣ B 3

21
3 4
12

♠ K 3 2
♥ K 3 2
♦ A D 5 2
♣ 10 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	6	5	5	6
S	4	6	5	5	6
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Par +990: NS 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	4 SA
Pass	6 SA	alle passen	
6 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ B			

♦ A ziehen, dann zur Hand spielen und ♦ 9 zum Schnitt vorlegen. Gewinnt bei ♦ K im Schnitt und zusätzlich bei blankem ♦ K hinten.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 2
♥ A 7 6 3 2
♦ 9 3 2
♣ D 3 2

♠ A B 10 3
♥ 5 4
♦ 8 4
♣ A K B 10 8



♠ D 9 4
♥ K 10
♦ A K B 10 5
♣ 9 7 4

6
13 13
8

♠ K 7 6 5
♥ D B 9 8
♦ D 7 6
♣ 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	5	1	4	3
W	5	5	1	4	3

Par -420: OW 4♠=

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

AK in beiden Unterfarben abziehen, mit ♣ anfangen, damit man mit ♦ am Tisch endet. Dann ♠ 9 zum Schnitt vorlegen, gefolgt von ♠ D.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D 2
♥ A 5 4
♦ 7 6 5 3
♣ K 6 3

♠ 10 9 8
♥ B 9 3
♦ D B 2
♣ 10 8 7 5



♠ B 7 4 3
♥ D 10 7 2
♦ K 10 9
♣ A 9

13
4 10
13

♠ K 6 5
♥ K 8 6
♦ A 8 4
♣ D B 4 2

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

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 werden (Double ♣ A bei O).

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 10
♥ D B 10 9 3
♦ 6 5
♣ A B 9 7

♠ A K 7 6
♥ 8 5 2
♦ A 2
♣ K D 4 2



♠ 8 5 2
♥ A K
♦ D B 10 9 7 4
♣ 8 3

9
16 10
5

♠ D 9 4 3
♥ 7 6 4
♦ K 8 3
♣ 10 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
* Sofortauskunft			
3 SA von West			
Ausspiel: ♥ D			

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 zum ♦ A und ♦ zur ♦ D. Mit ♥ wird der Tisch wieder erreicht und der Kontrakt ist erfüllt.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbkombinationen

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 3
♥ D B 5 4
♦ A K 8
♣ K 7 2

♠ D B 10 8
♥ 3
♦ B 9 5 2
♣ D 6 5 3

♠ K 5 4
♥ A 7 6 2
♦ 7 4 3
♣ A 8 4



♠ 9 7 2
♥ K 10 9 8
♦ D 10 6
♣ B 10 9

17
6 6
11

<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

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 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

♠ A D 8
♥ B 10 9 7 2
♦ A 4
♣ 9 5 3



3
10 16
11

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B

O zählt nach dem Ausspiel 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 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 7 6 4
♥ D 9 2
♦ D 5
♣ 6 5 4 2

♠ D 10 5 2
♥ K 8 7 6
♦ K 10 8
♣ B 9

♠ K 9 3
♥ A B 10 5
♦ A 3 2
♣ A K 8



♠ B 8
♥ 4 3
♦ B 9 7 6 4
♣ D 10 7 3

8
4 9
19

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

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 6

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 werden erzielt.

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

♠ K D 10 9
♥ B 8 6 5 3
♦ —
♣ 10 9 7 4



7
16 11
6

<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

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

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbbehandlung 1. Stich

Board 1
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A 10 3
♥ K 7
♦ D 6 4
♣ D 10 9 6 2

♠ B 8 2
♥ D 9 6 5 3
♦ B 10
♣ 5 4 3



♠ 9 7 6 4
♥ A 10 4
♦ K 9 2
♣ B 8 7

11
4 8
17

♠ K D 5
♥ B 8 2
♦ A 8 7 5 3
♣ A K

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler legt vom Tisch die ♥ 7, ansonsten können die Gegenspieler 5 ♥-Stiche gewinnen.

Board 2
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ A 3
♥ K 7
♦ B 4
♣ D 10 9 6 5 4 2

♠ K 10
♥ A 10 5 4 3
♦ K 10 9 6
♣ B 8



♠ B 9 7 6 4 2
♥ D 9
♦ D 7 2
♣ 7 3

10
11 5
14

♠ D 8 5
♥ B 8 6 2
♦ A 8 5 3
♣ A K

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler legt vom Tisch den ♥ K, ansonsten fehlt beim Wechsel auf ♠ der Übergang zu den hochgespielten ♣-Stichen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 10 3
♥ D 7
♦ K 6 4
♣ K 9 6 5 2

♠ B 8 2
♥ A 9 6 5 3
♦ B 10
♣ D 4 3



♠ 9 7 6 4
♥ B 10 4
♦ D 9 5 2
♣ B 8

12
8 4
16

♠ K D 5
♥ K 8 2
♦ A 8 7 3
♣ A 10 7

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler legt vom Tisch die ♥ D, es besteht die Chance, mit ♥ K8 noch einen positionellen ♥-Stopper zu behalten. ♣ wird dann in Richtung des ungefährlichen Gegners abgegeben.

Board 4
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 10 3
♥ D 7
♦ K 6 4
♣ K D 6 5 2

♠ B 8 2
♥ A 9 6 5 3
♦ B 10
♣ 9 4 3



♠ 9 7 6 4
♥ K 10 4
♦ D 9 5 2
♣ B 8

14
6 6
14

♠ K D 5
♥ B 8 2
♦ A 8 7 3
♣ A 10 7

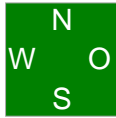
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein, um sich einen ♥-Stopper zu bewahren.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbbehandlung 1. Stich

Board 5
Teiler Süd
O-W in Gefahr

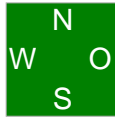
♠ B 8 2 ♥ K 9 6 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 14 5 6 15	♠ A 10 3 ♥ D 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 	♠ D 7 6 4 ♥ B 10 4 ♦ D 9 5 2 ♣ B 8 ♠ K 9 5 ♥ A 8 2 ♦ A 8 7 3 ♣ A 10 7	
--	--	--	--

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

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 5

Der Einsatz von ♥ D im ersten Stich bringt die Chance auf 2 ♥-Stiche.

Board 6
Teiler Süd
O-W in Gefahr

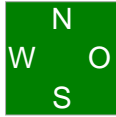
♠ B 8 2 ♥ K D 8 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 13 7 3 17	♠ A 10 3 ♥ B 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 	♠ 9 7 6 4 ♥ 10 9 4 ♦ D 9 5 2 ♣ B 8 ♠ K D 5 ♥ A 6 2 ♦ A 8 7 3 ♣ A 10 7	
--	--	--	--

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

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler kann vom Tisch ♥ B probieren, ein zusätzlicher Stich, wenn W von ♥ KDxxx ausgespielt hat.

Board 7
Teiler Süd
O-W in Gefahr

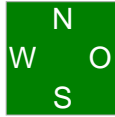
♠ B 8 2 ♥ K 8 6 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 13 5 5 17	♠ A 10 3 ♥ B 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 	♠ 9 7 6 4 ♥ D 9 4 ♦ D 9 5 2 ♣ B 8 ♠ K D 5 ♥ A 10 2 ♦ A 8 7 3 ♣ A 10 7	
--	--	--	--

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

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler legt vom Tisch die ♥ 7, da er dann in Verbund mit ♥ A102 auf jeden Fall 2 ♥-Stopper hat.

Board 8
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 8 2 ♥ K D 10 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 12 7 6 15	♠ A 10 3 ♥ 8 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 	♠ 9 7 6 4 ♥ 9 6 4 ♦ D 9 5 2 ♣ A 8 ♠ K D 5 ♥ A B 2 ♦ A 8 7 3 ♣ B 10 7	
---	--	---	--

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

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ K

Der Alleinspieler duckt a tempo den ♥ K (BATH COUP). Danach kann W die Farbe nicht fortsetzen, ohne einen ♥-Stich zu verschenken. Da bringt die Zeit, ♣ zu entwickeln.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbbehandlung 1. Stich

Board 9
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A K D 10
♥ 10 7
♦ D 8 4
♣ 8 6 5 2

♠ B 7 6 4
♥ A B 5 4 3
♦ 9 2
♣ K 9



♠ 9 3 2
♥ D 9 6
♦ B 10 6 5
♣ D B 3

11
9 6
14

♠ 8 5
♥ K 8 2
♦ A K 7 3
♣ A 10 7 4

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

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler kann hier in ♥ nicht ducken, da es sonst keinen ♥-Stich mehr gibt. Danach testet man ♦ auf 3-3 Stand und spielt in ♠ den Schnitt bei 6 eigenen ♠-Karten.

Board 10
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A K D 10
♥ 10 7
♦ D 8 4
♣ 8 6 5 2

♠ 9 7 6
♥ A B 5 4 3
♦ 9 3 2
♣ K 9



♠ B 3 2
♥ D 9 6
♦ B 10 6 5
♣ D B 3

11
8 7
14

♠ 8 5 4
♥ K 8 2
♦ A K 7
♣ A 10 7 4

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣
1 ♥	X ¹	2 ♥	Pass
Pass	X ²	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler kann hier in ♥ nicht ducken, da es sonst keinen ♥-Stich mehr gibt. Danach spielt man ♠ AKD bei 7 gemeinsamen Karten.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Bath Coup

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣
2. Transfer ausgeführt
3. Kürze in ♠

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

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

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

<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		

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 kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP

Endspiel

Beispiel

Teiler O, Gefahr N/S

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

Festigungskurs Spielplan

Lektion 6 – Tricks im SA-Kontrakt – 26.03.2023

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

- 1.) in **♦** wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in **♥** wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in **♣** 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 **♠**-Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit **♥A** in die Hand. Auf **♠K** werfen beide Gegner **♦** ab.

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

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in **♦**.

Wie ist jetzt die Verteilung?

	N	
	♠ --	
	♥ --	
	♦ 9 5	
	♣ 6	
W		O
♠ --		♠ --
♥ --		♥ 10
♦ K 6		♦ B 10
♣ B		♣ --
	S	
	♠ --	
	♥ 5	
	♦ A D	
	♣ --	

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

d.) Ergebnis

6SA = +1440

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Endspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ B 10 5
♦ A D 8 6
♣ D 4 2

♠ D B 9 8 2
♥ A D
♦ 9 7
♣ K B 6 5

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3

♠ 10 4
♥ 8 7 4 3 2
♦ B 10 5 3
♣ 10 9



9
1 13
17

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	3	1	3
S	3	3	3	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Par +400: NS 3N=

<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

♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

♠ 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



3
15 15
7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	4	3	2	4
W	2	4	3	2	4

Par -430: OW 3N+1

<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 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, S hat kein ♥ 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 einen Stich aufgeben.

ENDSPIEL

O erfüllt mit 10 Stichen genau

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Endspiel

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 7 6 3
♥ A D 5 4
♦ A D
♣ A D 2

♠ 10 8 2
♥ B 7
♦ K 6 4 3
♣ B 10 9 7



♠ A D B
♥ K 8 6
♦ 9 5 2
♣ K 6 5 4

5
21 13
1

♠ 9 5 4
♥ 10 9 3 2
♦ B 10 8 7
♣ 8 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	3	5	6	6
W	6	3	6	6	6

Par -1440: OW 6N=

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

6 SA von West
Ausspiel: ♣ B

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
S hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber N kann jetzt eingespielt werden...
...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

ENDSPIEL

W erfüllt mit 12 Stichen

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 9 2
♥ K B 3
♦ A 10 2
♣ K B 5 4

♠ 8 6 4 3
♥ A 10 5 2
♦ 9 6 3
♣ 8 2



♠ D 10
♥ 9 8 4
♦ D 7 5
♣ A D 10 7 6

4
16 10
10

♠ K B 7 5
♥ D 7 6
♦ K B 8 4
♣ 9 3

<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, 1 Stich in ♠, 1 Stich in ♥, 1 Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ und ♥.
Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann
N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)
N kann 2 Stiche kassieren in ♥
...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln
3 SA wird genau erfüllt

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Täuschungsmanöver

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D B
♥ K 7 4
♦ A 8 6 4 3
♣ K 6

♠ 10 9 6 4
♥ 9 5 2
♦ 5
♣ D B 9 8 5



♠ 7 5 3
♥ D B 10 8
♦ K D B 9
♣ 10 4

17
3 9
11

♠ K 8 2
♥ A 6 3
♦ 10 7 2
♣ A 7 3 2

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

3 SA von Nord
Auspiel: ♦ K

N gibt im ersten Stich ♦ 6, um den Gegenspieler zum Fortsetzen von ♦ zu verleiden. Danach kann der 9. Stich in ♦ entwickelt werden.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 9 7 4
♥ K D 5
♦ 10 5 4
♣ D 8 5

♠ D 5 3
♥ 10 6
♦ K D B 8 3 2
♣ B 9



♠ K 8 2
♥ A 9 4
♦ A 7
♣ A 10 7 4 3

8
9 15
8

♠ A 10 6
♥ B 8 7 3 2
♦ 9 6
♣ K 6 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
Auspiel: ♥ 3

Der Alleinspieler gewinnt ♥ und spielt ♦ A und ♠ K. Wenn S jetzt duckt hat der Alleinspieler 9 Stiche.

TÄUSCHUNGSMANÖVER