

Lektion 7 - Trümpfe ziehen der nicht? - Trainingsspiele 02.04.2023

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K B 5 4
♥ A K 10 8
♦ 4
♣ A 4 3

♠ 10 9 3
♥ 7 6
♦ K D B 5 3
♣ K 8 2

♠ D 7 6
♥ B 9 5
♦ A 9 8 7 6
♣ 6 5



♠ 8 2
♥ D 4 3 2
♦ 10 2
♣ D B 10 9 7

19
5 9
7

NS 6♠; NS 5N; NS 5♥; NS 3♦; NS 1♣;
Par +980: NS 6♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

N nimmt das ♦-Ausspiel und spielt kleines ♣ aus beiden Händen. ♦-Nachspiel sticht er in der Hand und spielt dann ♣ A und sticht das letzte ♣ am Tisch, Danach zieht er 2x Trumpf mit ♠ A und ♠ D. So kann er noch den ♥-Schnitt durch vorlegen des ♥ B machen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 9 5
♥ 4 3 2
♦ D B 2
♣ D B 10

♠ B 4 3 2
♥ B 10 9
♦ K 3
♣ A K 5 4

♠ 7 6
♥ A K D 8 7
♦ A 6 5 4
♣ 7 6

♠ A K 8
♥ 6 5
♦ 10 9 8 7
♣ 9 8 3 2



8
12 13
7

OW 5♥; OW 3N; OW 2♠; OW 2♦; OW 1♣;
Par -450: OW 4♥+1

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ A

S kann 2x ♠ kassieren, danach sticht O, zieht seine Gewinner ab und sticht hin und her.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 6 5 4 3
♥ A K 4
♦ A 5 4 3
♣ K 9

♠ A B 2
♥ —
♦ 10 9 7 2
♣ A B 8 5 4 3

♠ K 7
♥ D B 10 8 7 6 5
♦ 6
♣ D 7 6



♠ D 10 9 8
♥ 9 3 2
♦ K D B 8
♣ 10 2

14
8 10
8

NS 5♥; NS 2N; OW 2♠; OW 3♦; OW 3♣;
Par +450: NS 4♥+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♦ K

S nimmt das Ausspiel und kann sich eine Tumpfrunde erlauben. Danach muss er sich aber in ♣ freispielen um einen ♣-Schnapper am Tisch zu realisieren.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K 2
♥ 9 8 6
♦ A 10 3 2
♣ D B 10 9

♠ D B 10 9 8 7 6
♥ 7
♦ K 7 6
♣ 8 7

♠ A 4 3
♥ A D B 10
♦ 5 4
♣ A K 5 4

♠ 5
♥ K 5 4 3 2
♦ D B 9 8
♣ 6 3 2



10
6 18
6

W 6♠; O 5♠; OW 1N; W 2♣; W 1♦; O 1♣;
Par -1430: W 6♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			

Ausspiel: ♣ D

2 Wege führen hier zum Ziel. Erstens kann der Alleinspieler sich in ♦ am Tisch freispielen, um einen ♦-Verlierer am Tisch zu stechen. Oder man macht die Ruffing finesse in ♥, indem man ♥ A zieht und dann ein ♥-Bild vorlegt und ♦ abwirft, wenn der ♥ K nicht erscheint.

Lektion 7 - Trümpfe ziehen der nicht? - Trainingsspiele 02.04.2023

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K 6 5
♥ A K D B 6
♦ K D
♣ 8 7 6

♠ 9 8 7
♥ 9 8 7
♦ B 10 6 2
♣ A 4 3

♠ A 4
♥ 10 5 4
♦ 9 7 5 4 3
♣ K D 5

♠ D B 10 3 2
♥ 3 2
♦ A 8
♣ B 10 9 2



18
8 5
9

NS 5♥; NS 3N; NS 3♦; NS 2♣; NS 1♠;
Par +650: NS 4♥+1

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

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 9 8 2
♥ 10 2
♦ K B 10 4
♣ B 9 2

♠ A 5 4
♥ A D B 6 5
♦ A D 5
♣ 7 6

♠ K D 10 6
♥ 9 8 7
♦ 7 6
♣ K 10 8 3

♠ 7 3
♥ K 4 3
♦ 9 8 3 2
♣ A D 5 4



6
9 17
8

OW 5♥; OW 4N; OW 4♦; OW 2♠; OW 3♣;
Par -650: OW 4♥+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♠ K			

N muss einen ♠-Verlierer stechen, bevor er alle Trümpfe zieht. Später macht er 2x den ♣-Expass zu den ♣-Bildern, also kleines ♣ aus der Hand, mit ♦-Schnapper zurück und wieder kleines ♣ zu dem letzten ♣-Bild.

O muss einen ♠ stechen, bevor er die Trümpfe zieht. Am besten duckt er das ♠-Ausspiel, zieht danach 2x Trumpf und sticht dann den ♠-Verlierer. Später kann er erfolgreich in ♦ und ♣ schneiden, also klein zu AD in den beiden Farben spielen.

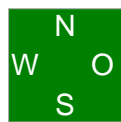
Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A K D 4 3
♥ 4 3
♦ 9 8 6 5
♣ 3 2

♠ 9 8 7
♥ 6 5 2
♦ A B 7 4 2
♣ 5 4

♠ 6 5
♥ A K D 10 9 8
♦ K D
♣ A K 7

♠ B 10 2
♥ B 7
♦ 10 3
♣ D B 10 9 8 6



9
5 5
21

NS 6N; NS 6♠; NS 6♥; NS 4♦; NS 2♣;
Par +1440: NS 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	2 ♠	Pass	3 ♥
Pass	4 SA	Pass	5 ♦
Pass	6 ♥	alle passen	
6 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ D			

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 2
♥ K B 10 9 2
♦ 10 9 7 2
♣ D B 10

♠ K 10 5 4
♥ 5 4
♦ K B 6
♣ 9 8 7 5

♠ 9 8 3
♥ D 3
♦ A 5 4 3
♣ K 4 3 2

♠ A D B 7 6
♥ A 8 7 6
♦ D 8
♣ A 6



7
17 7
9

OW 4♠; OW 3N; OW 1♥; NS 1♦; OW 1♣;
Par -420: OW 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♣ D			

S zählt 12 Top-Stiche und zieht Trumpf! Der ♣-Verlierer wird auf ♠ abgeworfen.

W nimmt das Ausspiel und spielt sich in ♥ frei. Dann sticht er 2x ♥ hoch am Tisch, damit S nicht überstechen kann.