



Lektion 6

Hochspielen Nebenfarbe

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **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 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2 **16,90 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4 **16,90 €**
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München, **65 €**

Spielplan A – Z

Lektion 6 – H – Hochspielen einer Nebenfarbe

Hochspielen einer Nebenfarbe

Wie im SA-Kontrakt kann auch im Farbspiel eine langen Nebenfarbe zum Abwerfen von Verlierern genutzt werden.

Beispielkombinationen:

♥ A K 7 6 5 3

♥ A 9 7 6 5

♥ KDB10

♥ 8 2

♥ 8 2

♥ ---

♥ A D B 10 6

♥ D 5 4 3 2

♥ K743

♥ 2

♥ 6

♥ ---

Folgende Probleme müssen dabei gelöst werden:

1. genügend Übergänge müssen vorhanden sein
2. der Gegner darf nicht überstechen (hohe Trümpfe)
3. wenn die Farbe hochgespielt ist, darf der Gegner keinen Trumpf mehr besitzen
4. evtl. Übergänge schonen (Blanco Coup)

Teiler N, N/S in Gefahr

N

♠ K D 10 9 5 4

♥ A 10 2

♦ 8 3

♣ 10 6

W

♠ 7

♥ D 7 3

♦ D B 10 5

♣ K 7 5 4 3

O

♠ 8 6 2

♥ K B 8 6

♦ K 9

♣ D B 9 2

S

♠ A B 3

♥ 9 5 4

♦ A 7 6 4 2

♣ A 8

a.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	---	2SA*	---
3♥*	---	4♠	---
---	---		

2SA* fragt nach Stärke und Feature

3♥* kein Minimum und ♥-Wert (♥A oder ♥K)

Spielplan A – Z

Lektion 6 – H – Hochspielen einer Nebenfarbe

b.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♣D

c.) Spielplan

Nord hat 4 Verlierer, 2♥, 1♦ und 1 in ♣. Die ♦-Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden.

Allerdings müssen genügend **Übergänge** vorhanden sein: Den ersten Stich in ♦ also abgeben und danach zum ♦A und 2x ♦ hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist dann der **Übergang** zum Tisch.

Teiler O, alle in Gefahr

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

a.) Reizung

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

3♥* 6er ♥ einladend, 11-13 FL

b.) Kontrakt

4♥ von W, Ausspiel ♠B

c.) Spielplan

Nord hat 4 Verlierer, 1♠, 1♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei einem gegnerischen 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥B und ♥10 noch genügend **Übergänge** vorhanden, um 3x ♦ zu schnappen. Wenn die letzte ♦-Karte hoch ist, darf der Gegner **keinen Trumpf** mehr haben.

Lektion 6 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele

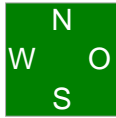
Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 10 7 6 5
♥ A K 8 7 6
♦ 6
♣ A K

♠ 4 3 2
♥ D 10 9 2
♦ A D 8 7
♣ 3 2

♠ 9 8
♥ B 5 4
♦ 10 9 2
♣ D B 10 5 4

♠ A K D
♥ 3
♦ K B 5 4 3
♣ 9 8 7 6



15
8 4
13

NS 6♠; NS 4♥; NS 3N; NS 3♦; NS 1♣;
Par +980: NS 6♠=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ D			

Bei 2 Fünferlängen die höhere Farbe 1 ♠ eröffnen!
N nimmt das Ausspiel und spielt ♥ A und schnappt einen ♥. Dann mit ♣ K zurück in die Hand, noch einen ♥ gestochen, ♠ A gezogen, Mit ♣-Schnapper zurück und Trumpf.

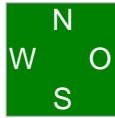
Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 6
♥ K 2
♦ 10 9 8 4
♣ D B 10 9 2

♠ A K D
♥ 9 8 7
♦ A 7 5 3 2
♣ 8 7

♠ B 10 9 7 2
♥ B 6 5 3
♦ K 6
♣ A K

♠ 5 4 3
♥ A D 10 4
♦ D B
♣ 6 5 4 3



6
13 12
9

OW 4♠; OW 3N; OW 2♥; OW 2♦; NS 1♣;
Par -420: OW 4♠=

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

O spielt direkt ♦ K und ♦ zum ♦ A, um einen ♦ hoch zu schnappen. Mit Trumpf zum Tisch kann wieder ein ♦ gestochen werden, der letzte ♦ ist jetzt hoch und kann nach 2x Trumpf abgespielt werden.


Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 9 8 5
♥ B 9 8 2
♦ A 8 7 3
♣ K

♠ 2
♥ K 7 3
♦ K B 9 2
♣ D 9 8 7 3

♠ B 4 3
♥ A 10 5 4
♦ D 10 5 4
♣ 4 2

♠ A D 10 7 6
♥ D 6
♦ 6
♣ A B 10 6 5



11
9 7
13

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ 3			

Mit Minnum wiederholt S die ♠-Farbe., zieht 2x Trumpf und spielt ♣ A, ♣ gestochen. Danach mit ♦-Schnapper zurück zur Hand und ♣ B zum Schnappschmitt vorgelegt. S sticht nur, wenn W die ♣ D legt.


Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 7 3
♥ B 10
♦ D B 10 9
♣ A D 5 4

♠ A D B 6 5 4
♥ 4
♦ A K 7
♣ K 9 6

♠ K 10 9
♥ A 9 8 7 6 5
♦ 6 5
♣ 8 7

♠ 2
♥ K D 3 2
♦ 8 4 3 2
♣ B 10 3 2



10
17 7
6

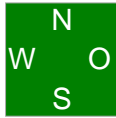
OW 4♠; OW 3N; OW 2♥; NS 2♦; NS 1♣;
Par -620: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ D			

W spielt direkt ♥ zum ♥ A und schnappt einen ♥ hoch, denn die kleinen ♠ diesen als Übergang für weiter ♥-Schnapper. So macht W 11 Stiche. Nur Trumpfausspiel könnte das verhindern.

Lektion 6 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

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

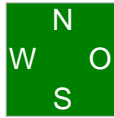
NS 6♠; NS 3♥; NS 4♣; NS 2N; NS 3♦;
Par +1430: NS 6♠=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	1 ♦	X
Pass	1 ♠	Pass	4 ♠

alle passen
4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

Kontra von O zeigt 4-4 in Oberfarben. N nimmt ♦ A und spielt ♣ A, kleines ♣ gestochen am Tisch. Mit Trumpf zurück in de Hand wird ein weiteres ♣ gestochen. Weil der ♣ K fällt sind alle ♣ hoch, also Trümpfe ziehen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

♠ 3 2 ♥ K D ♦ K D B 10 9 ♣ K B 8 3	♠ 1 ♥ 7 17 ♦ 15
---	-----------------------

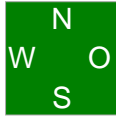
OW 4♠; OW 2N; OW 2♣; OW 1♥; OW 1♦;
Par -620: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
X	Pass	1 ♣	1 ♦
4 ♠	alle passen	3 ♠	Pass

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ K

O nimmt das Ausspiel und spielt ♣ A, ♣ gestochen, ♥ A und Trumpf sind 2 weiter Übergänge, um noch 2x ♣ zu stechen. Dann erst werden die Trümpfe gezogen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

♠ A K D B 10 9 ♥ A 6 2 ♦ K 8 ♣ K 6	♠ 7 ♥ 10 3 ♦ 20
---	-----------------------

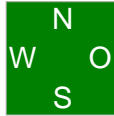
West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♦	Pass	6 ♠

alle passen

6 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ D

S nimmt das ♥-Ausspiel in der Hand, um den Übergang zum Tisch zu bewahren, zieht 2x Trumpf und spielt ♦ K, dann zum ♦ A und sticht ♦. Nun sind alle ♦ hoch und der Tisch wird mit ♥ K erreicht.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	4 ♠	alle passen

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ D

W nimmt ♥ D mit dem ♥ A, entblockiert ♣ A, danach 3x Trumpf und anschliessend ♣ D. Wenn S deckt sticht W, wenn er klein bleibt wirft W ♥- und danach ♦-Verlierer ab.

Lektion 6 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele

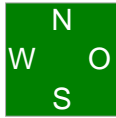
Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 10 7 6 5
♥ A K 8 7 6
♦ 6
♣ A K

♠ 4 3 2
♥ D 10 9 2
♦ A D 8 7
♣ 3 2

♠ 9 8
♥ B 5 4
♦ 10 9 2
♣ D B 10 5 4

♠ A K D
♥ 3
♦ K B 5 4 3
♣ 9 8 7 6



15
8 4
13

NS 6♠; NS 4♥; NS 3N; NS 3♦; NS 1♣;
Par +980: NS 6♠=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ D			

Bei 2 Fünferlängen die höhere Farbe 1 ♠ eröffnen!
N nimmt das Ausspiel und spielt ♥ A und schnappt einen ♥. Dann mit ♣ K zurück in die Hand, noch einen ♥ gestochen, ♠ A gezogen, Mit ♣-Schnapper zurück und Trumpf.

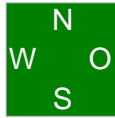
Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 6
♥ K 2
♦ 10 9 8 4
♣ D B 10 9 2

♠ A K D
♥ 9 8 7
♦ A 7 5 3 2
♣ 8 7

♠ B 10 9 7 2
♥ B 6 5 3
♦ K 6
♣ A K

♠ 5 4 3
♥ A D 10 4
♦ D B
♣ 6 5 4 3



6
13 12
9

OW 4♠; OW 3N; OW 2♥; OW 2♦; NS 1♣;
Par -420: OW 4♠=

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

O spielt direkt ♦ K und ♦ zum ♦ A, um einen ♦ hoch zu schnappen. Mit Trumpf zum Tisch kann wieder ein ♦ gestochen werden, der letzte ♦ ist jetzt hoch und kann nach 2x Trumpf abgespielt werden.


Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 9 8 5
♥ B 9 8 2
♦ A 8 7 3
♣ K

♠ 2
♥ K 7 3
♦ K B 9 2
♣ D 9 8 7 3

♠ B 4 3
♥ A 10 5 4
♦ D 10 5 4
♣ 4 2

♠ A D 10 7 6
♥ D 6
♦ 6
♣ A B 10 6 5



11
9 7
13

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ 3			

Mit Minnum wiederholt S die ♠-Farbe., zieht 2x Trumpf und spielt ♣ A, ♣ gestochen. Danach mit ♦-Schnapper zurück zur Hand und ♣ B zum Schnappschmitt vorgelegt. S sticht nur, wenn W die ♣ D legt.


Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 7 3
♥ B 10
♦ D B 10 9
♣ A D 5 4

♠ A D B 6 5 4
♥ 4
♦ A K 7
♣ K 9 6

♠ K 10 9
♥ A 9 8 7 6 5
♦ 6 5
♣ 8 7

♠ 2
♥ K D 3 2
♦ 8 4 3 2
♣ B 10 3 2



10
17 7
6

OW 4♠; OW 3N; OW 2♥; NS 2♦; NS 1♣;
Par -620: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ D			

W spielt direkt ♥ zum ♥ A und schnappt einen ♥ hoch, denn die kleinen ♠ diesen als Übergang für weiter ♥-Schnapper. So macht W 11 Stiche. Nur Trumpfausspiel könnte das verhindern.

Lektion 6 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr


♠ A K 8 7
♥ 9 8
♦ 5 4
♣ A D 8 7 6

♠ 5 4 3
♥ D B 10 7
♦ 3 2
♣ B 10 9 5

♠ 6 2
♥ 4 3 2
♦ K D B 10 9
♣ K 4 2

♠ D B 10 9
♥ A K 6 5
♦ A 8 7 6
♣ 3

13
4 9
14



NS 6♠; NS 3♥; NS 4♣; NS 2N; NS 3♦;
Par +1430: NS 6♠=

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

Kontra von O zeigt 4-4 in Oberfarben. N nimmt ♦ A und spielt ♣ A, kleines ♣ gestochen am Tisch. Mit Trumpf zurück in de Hand wird ein weiteres ♣ gestochen. Weil der ♣ K fällt sind alle ♣ hoch, also Trümpfe ziehen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

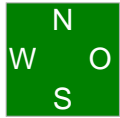
♠ 7 6 4
♥ B 10 9 8 2
♦ 8 3
♣ 10 9 2

♠ D B 8 5
♥ 6 5 4 3
♦ A 5 4 2
♣ 7

♠ A K 10 9
♥ A 7
♦ 7 6
♣ A D 6 5 4

♠ 3 2
♥ K D
♦ K D B 10 9
♣ K B 8 3

1
7 17
15



OW 4♠; OW 2N; OW 2♣; OW 1♥; OW 1♦;
Par -620: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	1 ♦
X	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♦ K			

O nimmt das Auspiel und spielt ♣ A, ♣ gestochen, ♥ A und Trumpf sind 2 weiter Übergänge, um noch 2x ♣ zu stechen. Dann erst werden die Trümpfe gezogen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr


♠ 8 7 6
♥ K 4
♦ A 7 6 5 4
♣ 9 8 7

♠ 5 4
♥ D B 10 9
♦ B 10 9
♣ A D 10 4

♠ 3 2
♥ 8 7 5 3
♦ D 3 2
♣ B 5 3 2

♠ A K D B 10 9
♥ A 6 2
♦ K 8
♣ K 6

7
10 3
20



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

6 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ D

S nimmt das ♥-Auspiel in der Hand, um den Übergang zum Tisch zu bewahren, zieht 2x Trumpf und spielt ♦ K, dann zum ♦ A und sticht ♦. Nun sind alle ♦ hoch und der Tisch wird mit ♥ K erreicht.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

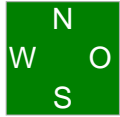
♠ 5 4 3
♥ D B 10 8
♦ A D 9 8
♣ 7 6

♠ B 10 9 8 7
♥ A 9 4
♦ K 7 6 5
♣ A

♠ A K D
♥ K 6 5
♦ 4 3
♣ D B 10 9 8

♠ 6 2
♥ 7 3 2
♦ B 10 2
♣ K 5 4 3 2

9
12 15
4



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

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ D			

W nimmt ♥ D mit dem ♥ A, entblockiert ♣ A, danach 3x Trumpf und anschliessend ♣ D. Wenn S deckt sticht W, wenn er klein bleibt wirft W ♥- und danach ♦-Verlierer ab.