



Lektion 10

Schnitt in die richtige Richtung

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 €**

©**Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8

☎ ++49-611-9600747 ☎ ++49-162-9666042 ✉ cfroehner1@web.de

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**

Spielplan A-Z

Lektion 10 – Schnitt in die richtige Richtung – 28.01.2024

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

Spielplan A - Z - Lektion 10 - Schnitt in die richtige Richtung

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 8 3
♦ K 7
♣ A B 10 9 4

♠ 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

♠ B 9 8 7 2
♥ 9 5
♦ D 10 9 4 3
♣ 2



13
3 10
14

West	Nord	Ost	Süd
Pass	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

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2



4
13 16
7

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: ♠ 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.

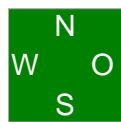
Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 7 6
♥ 6 5
♦ A 7 6
♣ K 10 8 6 5

♠ D 10 8
♥ 10 7 4
♦ D 10 9 5
♣ D 4 3

♠ K 5 4 3
♥ K D 8
♦ K 4 3
♣ A B 2

♠ B 9 2
♥ A B 9 3 2
♦ B 8 2
♣ 9 7



11
7 6
16

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

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.

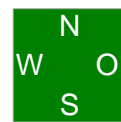
Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 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

♠ 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
		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.

Spielplan A - Z - Lektion 10 - 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

♠ 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

♠ 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

♠ 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

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.

Spielplan A - Z - Lektion 10 - 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

17
5 7
11

♠ 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

♠ 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

2
12 17
9

♠ 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

♠ 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.

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

Spielplan A-Z

Lektion 10 – Schnitt in die richtige Richtung – 28.01.2024

c.) Spielplan

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

d.) Welche Gefahr droht?

W hat **♥**, die schwache Farbe ausgespielt,. Ist die **♥**-Farbe 5-2 verteilt, drohen 5 Stiche für die Gegner (4 in **♥** und einer in **♦**).

e.) Wie geht es weiter?

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

f.) Wie ist die Verteilung?

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

Um O zum Decken verleiten, wird mit **♠** zum Tisch gegangen und von dort **♦** B geordert.

Der Alleinspieler wird mit dem blanken **♦** K belohnt.

g.) Ergebnis

3SA +1 +630