

Bridge 360° - Lektion 6 - Ausspiel Farbspiel - Trainingsspiele

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 8 7
♥ A D 8 7
♦ 10 9
♣ D 7 6

♠ D 4
♥ 4 3 2
♦ K B 4 3
♣ A 10 8 4



♠ 9 3 2
♥ K B 10
♦ 8 5 2
♣ B 9 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	3	3	1
S	-	1	3	3	2
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

♠ K 10 6 5
♥ 9 6 5
♦ A D 7 6
♣ K 5

13
10 5
12

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 2

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 5 4
♥ A B 9 2
♦ K 4 3
♣ 10 9 8 7

♠ K 7 6
♥ D 5 4
♦ A D 10 8 7 6
♣ A



♠ A D B 10 9
♥ 8 7 3
♦ B 5
♣ D 6 5

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

♠ 8 3 2
♥ K 10 6
♦ 9 2
♣ K B 4 3 2

8
15 10
7

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

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ 6

Die Gegner sind fürs Vollspiel an der Punktuntergrenze. Da ist passives Ausspiel angesagt. Also nicht von Bildern wegspielen..

W zeigt eine gute Hand mit einer langen Farbe. Da müssen schnell Stiche entwickelt werden, am besten in ♥. ♦-Double-Ausspiel wäre nach dieser Reizung abwegig.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 5
♥ D 9 8 5
♦ K 9 8 7
♣ 8 4

♠ A D 9 8 7
♥ K 7 6
♦ 6 5
♣ K D 6



♠ B 10 4
♥ B 4 3
♦ A 4 3 2
♣ B 10 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	1	-	-
S	1	2	1	-	-
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ 3 2
♥ A 10 2
♦ D B 10
♣ A 9 5 3 2

8
14 7
11

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
1 ♠	Pass	2 ♠	alle passen

2 ♠ von West
Ausspiel: ♣ 8

Der Gegner ist im Teils spiel stecken geblieben, da kann man mit Recht von etlichen Punkten bei S ausgehen. Mit Trumpfkontrolle und einer relativ schwachen Hand lohnt es sich daher, ♣-Double auszuspieren.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 8 7
♥ K D 7
♦ D 6 5
♣ A D 7 6

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ 10 9 7
♣ B 9 8 5 2



♠ K 6
♥ A 9 8 6 5
♦ K B 4 2
♣ 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	1	3	3	3
S	2	1	2	3	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ D B 10 9 5
♥ B 10 4
♦ A 8 3
♣ K 10

17
1 11
11

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	2 ♠	Pass	3 SA
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

Der Gegner hat reichlich Punkte fürs Vollspiel, O hat 12 Punkte. Der Partner kann fast nichts haben. Also lohnt es sich nicht, vom Double auszuspieren, Aber der Partner könnte ♥-Double haben.

Bridge 360° - Lektion 6 - Ausspiel Farbspiel - Trainingsspiele

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 5 4
♥ A 10 9 6 5 4
♦ D B 10
♣ 3 2

♠ A K 10 8 7
♥ K B 7
♦ A 7 6
♣ 10 9

♠ B 9 2
♥ 2
♦ 9 8 3 2
♣ A K 7 5 4



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	1	-	-
S	-	-	1	-	-
O	2	3	-	3	2
W	2	3	-	3	1

♠ D 6 3
♥ D 8 3
♦ K 5 4
♣ D B 8 6

7
8 15
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 ♥	2 ♠	3 ♥
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ 3

S spielt in Partners Farbe normal den Dritthöchsten aus. Wenn S fälschlich den Höchsten (die ♥ D) ausspielt hat der Gegner 2 Abwürfe frei und kann 2 ♦-Verlierer am Tisch entsorgen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D B 2
♥ 7 3 2
♦ K
♣ A D B 10 3 2

♠ A K 8 7 6 5
♥ 8
♦ 9 8 7
♣ 7 6 5

♠ 10 9
♥ A 5 4
♦ D B 10 5 4 3 2
♣ 4



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

♠ 4 3
♥ K D B 10 9 6
♦ A 6
♣ K 9 8

13
7 7
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 ♠	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ 4

Mit einem Single ist es im Trumpfspiel besser, dieses auszuspieren. Dann kann man mit ♥ A bei Stich in ♠ zum Partner übersetzen und 2 Schnapper erhalten.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 7 6 5
♥ A K 7 6 5 4
♦ D 10 9
♣ 5

♠ 4 3 2
♥ D B 8
♦ 6
♣ A D B 10 6 4

♠ K D B 10 9
♥ 10 9
♦ A K 2
♣ K 8 7



♠ A 8
♥ 3 2
♦ B 8 7 5 4 3
♣ 9 3 2

9
16 10
5

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ K

Um ein Single in einer Seitenfarbe zu zeigen spielt N von AK ungewöhnlich den ♥ K aus und wechselt dann auf ♣. S kann also dem Partner den Schnapper geben, wenn er mit dem ♠ A drankommt.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D B 8 7 6
♥ 8 5
♦ K 6
♣ K D 8

♠ 9 5 3
♥ D B 7 6 4
♦ 5
♣ B 10 4 3

♠ 10 2
♥ A 10 3 2
♦ B 4 3 2
♣ 9 7 2



♠ K 4
♥ K 9
♦ A D 10 9 8 7
♣ A 6 5

15
5 4
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	3 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♣ ¹	Pass	5 ♦ ²
Pass	6 ♣ ³	Pass	6 ♠

alle passen
1. 1 Keycard
2. Frage nach Trumpfdame
3. Trumpfdame plus ♣ K
6 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ D

Gegen Schlemm kein Single ausspielen.