

# Bridge 360° - Lektion 9 - Trümpfe ziehen oder nicht? - Trainingsspiele

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K D 9 8  
♥ 6 5  
♦ A 7 6 5  
♣ K 5

♠ 10  
♥ 10 7 3 2  
♦ K D 10 9  
♣ D 9 4 3



♠ 7 3 2  
♥ K D B 4  
♦ B 8 2  
♣ B 10 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	2	-	5	3
S	2	2	-	5	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ B 6 5 4  
♥ A 9 8  
♦ 4 3  
♣ A 8 7 6

16  
7 8  
9

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ K

Wenn N alle Trümpfe zieht kann er den im Paarturnier wichtigen Überstich durch einen zweiten ♦-Schnapper nicht mehr verwirklichen.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ B 10 9 8 3 2  
♥ 2  
♦ K 8 7 2  
♣ 6 4

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



♠ K D 6  
♥ A D B 6 5  
♦ 4 3  
♣ K D B

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	-	2	-
S	-	3	-	2	-
O	3	-	4	-	1
W	3	-	4	-	1

♠ 7  
♥ 10 9 4 3  
♦ A D B 10 9  
♣ A 8 7

4  
7 18  
11

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

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♠ 7

O nimmt ♠-Ausspiel in der Hand und zieht 4x Trumpf. Dann wird ♣ entwickelt.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 9 4  
♥ 6 5  
♦ 8 5  
♣ K D B 10 5 4

♠ B 10  
♥ B 9 8 4 2  
♦ 9 6 4 3 2  
♣ 2



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	6	2	1	5	6
S	6	2	1	5	6
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 8 7 6 5  
♥ A D 7  
♦ K D 7  
♣ A 7

9  
2 10  
19

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♣ 2

S gewinnt ♣ A und zieht 2x Trumpf von oben. Dann radelt er die ♣ herunter und wirft 3x ♦ ab, bis O sticht. Später kann er ♥-Schnitt machen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ B 10 9  
♥ K 9 8 3 2  
♦ A D 9 8  
♣ 2

♠ A K 8 7 6 5  
♥ A B 6  
♦ K 6 5  
♣ A



♠ D 4 3  
♥ 10 7 4  
♦ 4  
♣ K D B 10 9 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	-	-	-
S	-	3	-	-	-
O	5	-	1	5	2
W	5	-	1	6	6

♠ 2  
♥ D 5  
♦ B 10 7 3 2  
♣ 7 6 5 4 3

10  
19 8  
3

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

6 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ A

S nimmt bei ♦-Nachspiel im 2.Stich ♦ K und entblockiert ♣ A. Danach ♠ A+♠ K, dann zur ♠ D. Nicht ♦ stechen!

# Bridge 360° - Lektion 9 - Trümpfe ziehen oder nicht? - Trainingsspiele

## Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A 7 5 4  
♥ A K 6  
♦ K D 7 6  
♣ 6 5

♠ B 10 2  
♥ 10 9 3 2  
♦ 3 2  
♣ B 10 3 2



♠ K D  
♥ 5 4  
♦ B 10 9 8  
♣ K D 9 8 7

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

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

16  
2 11  
11

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ K

**N nimmt ♣ A und duckt einen ♠. Das Rückspiel nimmt er und zieht ♠ A. Danach kann er seine Gewinner abspielen.**

## Board 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ K 3 2  
♥ D B 4 3 2  
♦ 7 2  
♣ B 10 2

♠ 10 9 7  
♥ 10 7 6 5  
♦ A K 3  
♣ A 5 3



♠ B 8 6 5 4  
♥ A  
♦ D B 10 9 8  
♣ D 6

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

♠ A D  
♥ K 9 8  
♦ 6 5 4  
♣ K 9 8 7 4

7  
11 10  
12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	1 ♣
Pass	1 ♥	1 ♠	X <sup>1</sup>
2 ♥ <sup>2</sup>	3 ♥	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

1. Support X  
2. Gute Hebung

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ 9

**O nimmt ♥ A und spielt Trumpf. Das Rückspiel nimmt er und spielt eine weitere Runde Trumpf.**

## Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ D B 10 7  
♥ K 6 5 4  
♦ K 5 4 3  
♣ 6

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



♠ 3 2  
♥ D B 3 2  
♦ 8 7 2  
♣ A D B 9

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	4	4	2
S	1	2	4	4	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K 9 8  
♥ A 8 7  
♦ A 6  
♣ 5 4 3 2

9  
6 10  
15

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♦ D

**S nimmt ♦ A und spielt ♣. Das Rückspiel nimmt er, zieht seine Gewinner ab und sticht hin und her. Ohne Trumpfausspiel macht er so 11 Stiche,**

## Board 8

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ B 4 2  
♥ 10  
♦ 10 9 4 3 2  
♣ A 8 4 2

♠ 9 3  
♥ K 9 8 5 3  
♦ 7  
♣ K B 10 9 5



♠ A 8 7 5  
♥ A 6 4 2  
♦ A K 8 6 5  
♣ —

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	1	5	1	1
W	2	1	5	1	1

♠ K D 10 6  
♥ D B 7  
♦ D B  
♣ D 7 6 3

5  
7 13  
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 ♦	X
1 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ 2

**W nimmt ♠ A, kassiert ♦ A + ♦ K und wirft ♠ ab. Danach ♥ A + ♥ K und die Ruffing finesse in ♣.**