

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

♠ B 10 2
♥ 10 9 3 2
♦ 3 2
♣ B 10 3 2

♠ A 7 5 4
♥ A K 6
♦ K D 7 6
♣ 6 5



♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
	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

♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1 ♣
Pass	1 ♥	1 ♠	X ¹
2 ♥ ²	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

♠ 6 5 4
♥ 10 9
♦ D B 10 9
♣ K 10 8 7

♠ D B 10 7
♥ K 6 5 4
♦ K 5 4 3
♣ 6



♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
			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

♠ 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 15
13

West	Nord	Ost	Süd
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 ♣.