



Lektion 1

Spielplan SA MIX

Empfohlene Materialien:

- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München

©**Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042

✉ cfroehner1@web.de

Bridge für Fortgeschrittene
Lektion 1 – Spielplan SA-Kontrakt MIX

Spielplan SA

- bei SA-Spielen zählt man die Sofortstiche
- A und jede direkt folgende Figur zählt als Sofortstich

♥ A 9 8

♥ K D B 6

4 Sofortstiche

♥ A D

♥ K B

2 Sofortstiche

♥ K D B 5

♥ 7 6 3

0 Sofortstiche

- Danach werden die entwickelbaren Stiche (Längenstiche, Schnitt, Figuren vertreiben) gezählt

♥ 10 9 8

♥ K D B 6

3 entwickelbare Stiche (A vertreiben)

♥ A B 10 9

♥ 4 3 2

1 Sofortstich, 2 entwickelbare Stiche (Doppelschnitt, 75% Chancen)

♦ A K 7 6 5 2

♦ 4 3

2 Sofortstiche, 3 entwickelbare Stiche (Längenschnitt, 3-2 Stand)

wichtige Manöver beim SA-Spiel:

1. Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er Regel)
2. Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er Regel)
3. Schnitt in die richtige Richtung
4. richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
5. richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
6. Endspiel

- **Wie oft sollte geduckt werden ? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

Bridge für Fortgeschrittene

Lektion 1 – Spielplan SA-Kontrakt MIX

Beispiel

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♣	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥ 5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

Lektion 1 - Wettlauf im SA- Kontrakt

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5

♥ 8 3

♦ K 7

♣ A B 10 9 4

♠ B 9 8 7 2

♥ 9 5

♦ D 10 9 4 3

♣ 2



♠ 10 4

♥ A D B 10 7 6

♦ B

♣ D 7 6 5

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

♠ A 3

♥ K 4 2

♦ A 8 6 5 2

♣ K 8 3

13

3 10

14

West

Nord

Ost

Süd

Pass

Pass

Pass

3 SA

* Sofortauskunft

1. Weak Two

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

S hat 8 Sofortstiche, 3 in ♠, 1 in ♥ (nach dem ♥-Ausspiel), 2 in ♦ und 2 in ♣. O ist der gefährliche Gegner, da er die ♥-Farbe hat. Die ♣-Farbe wird entwickelt, dabei darauf achten, dass O nicht ans Spiel kommt. Also geduckt in ♥, mit ♦ zum Tisch und ♣-Bube zum Schnitt spielen.

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ D 10 3 2

♥ 9 7 4 3

♦ D 10 6

♣ D 10

♠ A 8 4

♥ B 5 2

♦ 9 7 3 2

♣ 5 4 3



♠ K B 5

♥ A K D 8

♦ A 5 4

♣ A 9 6

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

♠ 9 7 6

♥ 10 6

♦ K B 8

♣ K B 8 7 2

6

5 21

8

West

Nord

Ost

Süd

3 SA

Pass

2 SA

Pass

3 SA von Ost

Ausspiel: ♣ 7

W hebt die 2 SA-Eröffnung mit 5 FP auf 3 SA. O hat 8 Sofortstiche, 2 in ♠, 4 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Ein weitere Stich kann nur in ♠ entwickelt werden. Also ♥ zum ♥-Buben des Tisches, ♠-As und ♠ zum ♠-Buben. S gewinnt, wenn N die ♠-Dame hält. Die Spielweise hat ca. 50 % Erfolgchancen.

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ A 8 5

♥ B 6

♦ A 8 4 3

♣ A K 5 2

♠ 9 4 3

♥ 7 5 2

♦ K D 10 9

♣ D 10 7



♠ D B 10 6 2

♥ A 8 3

♦ 6 2

♣ B 9 8

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

♠ K 7

♥ K D 10 9 4

♦ B 7 5

♣ 6 4 3

16

7 8

9

West

Nord

Ost

Süd

Pass

1 SA*

Pass

2 ♦¹

Pass

2 ♥

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

1. Transfer auf ♥ (Sofortauskunft)

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ D

S reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. N führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. N hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im 1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden. Also ♠-As und ♥ spielen.

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2

♥ 10 7 5

♦ D 2

♣ B 8 7

♠ A 5 4

♥ A 8 6

♦ A 8 7 4 3

♣ A 2



♠ B 6

♥ K 9 4 3

♦ K 9 5

♣ K 6 4 3

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

♠ 8 7 3

♥ D B 2

♦ B 10 6

♣ D 10 9 5

8

16 10

6

West

Nord

Ost

Süd

1 SA*

Pass

2 ♣¹

Pass

2 ♦

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert und so die Schwachstelle bereits aufgedeckt hat, muss in ♠ 2 x geduckt werden. N darf nicht mehr ans Spiel kommen, also ♦ an S rausdrucken ("Verbeugung vor der Königin").

Lektion 1 - Wettlauf im SA- Kontrakt

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 5
♥ A K 5
♦ K 10 7 4
♣ 10 6 5 2

♠ D 8 7 2
♥ 9 7 6 2
♦ B 2
♣ K B 7

N
W O
S

♠ K B 10 9 4
♥ D 10
♦ 8 6 3
♣ 9 4 3

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

♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

14
7 6
13

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦ *	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ B

N hat 8 Sofortstiche. Da O ♠ angegriffen hat, gibt es keine Chance mehr zu entwickeln, wenn der Gegner noch ans Spiel kommt. N hat 2 Chancen, ♥-Dame double oder ♣-König bei O. Um beides zu kombinieren, erst ♥-As und ♥-König spielen (hat hier bereits Erfolg), danach bei Bedarf ♣-Schnitt.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2

N
W O
S

♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

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

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

6
7 19
8

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣ *	Pass
1 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer in ♣. Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben. Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 5 3
♥ D B 9 4
♦ A K B 9
♣ 6 4

♠ D B 10 6 2
♥ 6 2
♦ D 10 7
♣ A D 8

N
W O
S

♠ A 7 4
♥ 10 8 7 3
♦ 6 5 4
♣ 7 3 2

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

♠ K 8
♥ A K 5
♦ 8 3 2
♣ K B 10 9 5

11
11 4
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣ *
1 ♠	X ¹	Pass	1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Negativkontra, zeigt 4er ♥ ab 8 FL

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

N kontriert negativ für ♥, S bietet 1 SA mit ♠-Stopper und nach erneuter Einladung von N 3 SA. Nach dem erwarteten ♠-Ausspiel kann die ♣-Farbe nicht rechtzeitig entwickelt werden. W gewinnt mit einem Stich in ♠, 4 Stichen in ♥ und 4 Stichen in ♦ (Schnitt).

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10
♥ K D B 9 5
♦ 10
♣ K 6 3 2

♠ 8 6 4
♥ A 8 3 2
♦ 5 4 3
♣ D B 5

N
W O
S

♠ A K 5
♥ 10 6
♦ A K B
♣ A 10 9 8 4

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

♠ 9 7 3 2
♥ 7 4
♦ D 9 8 7 6 2
♣ 7

12
7 19
2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	X ¹	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Informationskontra

3 SA von West

Ausspiel: ♥ K

O kontriert mit 20 FL (Informationskontra, starke Variante). Danach zeigt W mit 1 SA 7-10 FL und Stopper in ♥. W gewinnt, wenn er die ♣-Farbe entwickeln kann. Dazu wird der 1. ♥-Stich geduckt (♥-Verbindung abschneiden) und danach ♣-Dame und ♣-Bube erfolgreich zum ♣-Schnitt vorgelegt.

Lektion 1 - Wettlauf im SA- Kontrakt

Board 9

Teiler Nord
O-W 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

N
W O
S

♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

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

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

17
7 5
11

West	Nord	Ost	Süd
	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 10

Teiler Ost
Alle 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

N
W O
S

♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	4	4	2	3
W	5	4	4	2	3

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

4
13 16
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	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 (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 8
♥ 9 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
♥ A 10 8 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5

N
W O
S

♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

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

♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

11
8 6
15

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
* Sofortauskunft			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ 6			

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 9 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3

N
W O
S

♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

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

♠ D 9 4
♥ A 10 8 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

5
13 13
9

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.

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:
 1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
 2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.
- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:
 1. Ducken
 2. Schnitt in die richtige Richtung
 3. Verzicht auf einen Schnitt
 4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1 ♦	1 ♥	X *	---
1SA	---	2 ♥ *	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥* Frage nach Stopper

Bridge für Fortgeschrittene

Lektion 1 – Spielplan SA-Kontrakt MIX

Ausspiel: ♥ 3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦ A und ♦ K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦ D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦ A und ♦ K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦ D erscheint, wird geduckt. Diese Technik heißt „Verbeugung vor der Königin“.

3SA +1 +430

Lektion 1 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K 6 3

♥ K B 6 4 3

♦ B 2

♣ A 8 2

♠ B 4 2

♥ D 9 5

♦ 9 6

♣ B 10 9 5 3



♠ A D 10 9 7

♥ 8

♦ 8 7 4 3

♣ K D 6

♠ 8 5

♥ A 10 7 2

♦ A K D 10 5

♣ 7 4

12
4 11
13

West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

1 ♠

2 ♠¹

Pass

3 ♥

Pass

4 ♥

Pass

Pass

Pass

1. mindestens einladende Hebung in ♥

4 ♥ von Nord

Ausspiel: ♣ K

N muss dass Ausspiel ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen. Danach schneidet man in Trumpf gegen N, obwohl man 9 Trümpfe hat.

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



♠ A 8 4

♥ A 4

♦ B 10 5

♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2

♥ B 9 5

♦ 7 4

♣ D 8 2

4
13 16
7

West

Nord

Ost

Süd

1 SA*

Pass

2 ♣¹

Pass

2 ♦

Pass

3 SA

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 (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8

♥ 8 7 2

♦ A 10 3

♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7

♥ A 10 9 6 4

♦ D 9 5

♣ 7 5



♠ B 6 4 3 2

♥ B 3

♦ B 7 6

♣ K 8 4

♠ A 9 5

♥ K D 5

♦ K 8 4 2

♣ D B 2

11
8 6
15

West

Nord

Ost

Süd

1 SA*

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 7

♥ B 9 7 4

♦ 8 5 3

♣ D 10 5 2

♠ A D 10 9 2

♥ 10 8 5

♦ D B 6

♣ A 9



♠ K 8 4

♥ K 3

♦ A 10 9 4 2

♣ B 8 7

♠ 6 5 3

♥ A D 6 2

♦ K 7

♣ K 6 4 3

4
13 11
12

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

2 ♦

Pass

2 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

Pass

4 ♠ von West

Ausspiel: ♣ 5

Ducken im Farbspiel, um nach dem ♦-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler N ans Ausspiel zu lassen.

Lektion 1 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

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			
17 7 5 11			
West	Nord	Ost	Süd
	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

♠ B 10 9 ♥ D 9 6 ♦ B 7 6 4 ♣ A 4 2			
♠ 8 7 4 3 ♥ 4 3 ♦ A D 5 ♣ K 10 8 7			
♠ A K 6 ♥ A 10 8 ♦ K 9 3 ♣ D B 9 6			
♠ D 5 2 ♥ K B 7 5 2 ♦ 10 8 2 ♣ 5 3			
8 9 17 6			
West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass
* Sofortauskunft			
1. Stayman (Sofortauskunft)			
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ 5			

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

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			
12 7 7 14			
West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
* 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

♠ K D 10 9 2 ♥ A 6 5 ♦ 10 3 ♣ B 10 4			
♠ B 7 6 ♥ K D B 10 ♦ A D 6 ♣ K 6 5			
♠ A 5 4 ♥ 9 8 3 ♦ K 5 4 2 ♣ A 7 2			
♠ 8 3 ♥ 7 4 2 ♦ B 9 8 7 ♣ D 9 8 3			
10 16 11 3			
West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ K			

W duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠-Stich schenken.

BATH COUP

Alleinspiel A - Z – Lektion 5 – Gefährlicher Gegenspieler

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7

♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5



♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♠ ¹
Pass	3 ♣ ²	Pass	3 ♠ ³
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

1. Unterfarbtransfer auf ♣
2. Transfer ausgeführt
3. Kürze in ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7



♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2

8
9 16
7

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch.

Kein Bath Coup, denn die ♠-Figuren sind verteilt!

Lektion 1 - Ducken - Trainingsspiele

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 4
♥ K D 6 5
♦ A 9 8
♣ D 7 3

♠ D 9 7
♥ A 9 8 2
♦ 7 2
♣ K 9 8 2



♠ K 8 6 5 2
♥ 4 3
♦ B 10 6 3
♣ 6 5

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

♠ 10 3
♥ B 10 7
♦ K D 5 4
♣ A B 10 4

16
9 4
11

West Nord Ost Süd
alle passen 1 SA Pass 3 SA

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 5

N bleibt am Tisch in ♠ klein und nimmt den ersten Stich so billig wie möglich mit. Danach entwickelt man die ♥-Farbe. OW können jetzt einen ♠-Stich kassieren, aber danach macht der Alleinspieler insgesamt 9 Stiche.

NICHT DUCKEN!

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 4 3 2
♥ D 10 8
♦ 10 9 8 7
♣ K 3

♠ 9 6 5
♥ 9 4
♦ A K D B
♣ 7 6 5 4



♠ A D 8 7
♥ K 7 6
♦ 6 5 2
♣ A D B

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

♠ K 10
♥ A B 5 3 2
♦ 4 3
♣ 10 9 8 2

6
10 16
8

West Nord Ost Süd
3 SA alle passen 1 SA Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 3

O nimmt den ersten ♥-Stich und geht mit ♦ zum Dummy für den ♣-Schnitt. Danach ein zweites Mal zum Dummy für den wiederholten ♣-Schnitt für 9 Stiche. Mit ♥ K darf man hier nur ducken, wenn das ♥ A schon draussen ist!

NICHT DUCKEN!

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 7 4
♥ K 7 6 5
♦ 9 7 6 4
♣ A K 5

♠ K 9 8 3 2
♥ 9 3 2
♦ K 5
♣ B 7 6



♠ D 10 5
♥ D B 8
♦ 8 2
♣ D 9 8 3 2

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

♠ A B 6
♥ A 10 4
♦ A D B 10 3
♣ 10 4

10
7 7
16

West Nord Ost Süd
Pass 2 ♣ Pass 2 ♦
Pass 3 SA alle passen

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 3

S nimmt den ersten ♠-Stich, da er mit dem besetzten ♠ B noch einen Stopper hat, wenn der ♦-Schnitt an W verliert.

NICHT DUCKEN!

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B 10 2
♥ 9 7 6
♦ K 3
♣ 5 4 3

♠ A 6 5
♥ A D 5
♦ A D B 5 4
♣ 9 7



♠ 8 4
♥ K 4 3
♦ 10 9 7
♣ A D B 10 6

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

♠ 9 7 3
♥ B 10 8 2
♦ 8 6 2
♣ K 8 2

9
17 10
4

West Nord Ost Süd
1 SA Pass 3 SA alle passen
3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

W duckt 2x in ♠ nach der 7er Regel, um sich gegen einen 5-3 Stand der ♠-Farbe zu schützen. Danach kann er gefahrlos ♣-Schnitt versuchen, denn S hat keinen ♠ mehr um zum Partner zu spielen. ♦-Schnitt darf man nicht machen!

DUCKEN!

Lektion 1 - Ducken - Trainingsspiele

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 6
♥ K 10 6
♦ A D 4 3
♣ 10 7 6

♠ 5 4 3 2
♥ A 9 8
♦ 9 8 2
♣ K 3 2

♠ 10 9
♥ D B 7 4 3
♦ K 6 5
♣ 8 5 4

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

♠ D B 8 7
♥ 5 2
♦ B 10 7
♣ A D B 9

16
7 6
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

Wenn W im 1. Stich das ♥ A nimmt, kann N mit dem ♥ K ducken! Dieser Spielzug ist auch richtig, wenn W auf ♥ D klein bleibt. Danach kann er ♣-Schnitt probieren, denn selbst bei Misslingen macht er 9 Stiche.

DUCKEN!

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 7 3 2
♥ D 9 7
♦ 10 7 5
♣ K 7 2

♠ K D 6
♥ 4 3
♦ 4 3 2
♣ A D B 5 4

♠ A 5
♥ A B 5
♦ A D B 9 8
♣ 10 6 3

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

♠ B 9 8 4
♥ K 10 8 6 2
♦ K 6
♣ 9 8

5
12 16
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

Wenn O den ersten ♥ -Stich mitnimmt darf er nur ♦ -Schnitt machen, da er bei Misslingen gegen S mit ♥ B5 noch einen Stopper hat. Er kann in ♥ aber auch 2x ducken und dann ♣-Schnitt machen. N kommt dann dran und hat keinen ♥ mehr.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 10 5
♥ 10 7 6
♦ A 6 2
♣ B 8 6 5

♠ B 6 3
♥ K 9 4 3 2
♦ D 9
♣ A 9 4

♠ D 9 4 2
♥ D 8 5
♦ B 10 8 7
♣ 3 2

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

♠ K 8 7
♥ A B
♦ K 5 4 3
♣ K D 10 7

9
10 5
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 3

S nimmt den ersten ♥ und entwickelt ♣. Mit der besetzten ♥ 10 am Dummy gegenüber dem blanken ♥ B in der Hand hat er einen zweiten ♥ -Stopper.

NICHT DUCKEN!

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 4 3
♥ K D 10 4 3
♦ 10 9 8 7
♣ A 3

♠ K D 5
♥ A B 5
♦ B 5 4
♣ K D B 6

♠ A 7 6 2
♥ 8 7
♦ A D 6
♣ 10 9 8 4

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

♠ B 10 9 8
♥ 9 6 2
♦ K 3 2
♣ 7 5 2

9
17 10
4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♥ K

W duckt ♥ K, Bath Coup. Wenn ♦ nachkommt nimmt er das ♦ A und entwickelt ♣. Wichtig ist, dass die ♥ -Gabel intakt bleibt bis die ♣ -Farbe entwickelt ist.

DUCKEN! BATH COUP!

Bridge für Fortgeschrittene

Lektion 1 – Spielplan SA-Kontrakt MIX

Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **BATH COUP**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

Bridge für Fortgeschrittene

Lektion 1 – Spielplan SA-Kontrakt MIX

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **BATH COUP**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

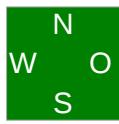
Lektion 1 - Bath Coup

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

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

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA	Pass	2 ♠ ¹
Pass	3 ♣ ²	Pass	3 ♠ ³
Pass	3 SA	Pass	Pass

1. Unterfarbtransfer auf ♣

2. Transfer ausgeführt

3. Kürze in ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

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

♠ K D 10 9 2
♥ 7 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

7
11 16
6

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

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

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

9
7 8
16

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

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

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

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

8
17 9
6

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass	3 SA	Pass

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP