



Lektion 2

Spielplan Farbe 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

Abwerfen

1.) Grundidee:

So sehr es manchmal wichtig ist, bei Schnappern in der kurzen Hand mit dem Ziehen der Trümpfe zu warten, so ist es andererseits unerlässlich, schnellstens die Trümpfe zu ziehen, wenn man plant, Verlierer aus der Haupthand abzuwerfen. Andernfalls können die Gegner sichere Stiche schnappen.

2.) Dringende Abwürfe

Es gibt **geschützte** (A **4 2** gegenüber 7 6 5) und **ungeschützte** Verlierer (**8 3** gegenüber 7 6 2).

Wenn der Alleinspieler die Gegenspieler zu Stich kommen lassen muss (z.B. beim Ziehen der Trümpfe), ist die Situation kritisch, wenn ungeschützte Verlierer vorhanden sind.

In solchen Fällen ist es notwendig, sofort die Verlierer abzuwerfen, auch wenn dabei ein gewisses Risiko (Stechen der Gegenspieler) vorhanden ist.

3.) Übergänge

Manchmal gibt es nur einen Übergang zum Tisch. Deshalb muss vor dem Nutzen der Übergänge (z.B. in der Trumpffarbe) die Abwurf Farbe entblockiert werden (z.B. A **K** gegenüber D 7 6 2).

4.) Vorbereiten von Schnappern

Um in der kurzen Trumpfhand schnappen zu können, muss diese eine Nebenfarbe enthalten, die kürzer als im Hauptblatt ist. Manchmal kann dies erst durch vorherige Abwürfe erreicht werden.

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

a.) Kontrakt 4♥ von S, Ausspiel ♠K

b.) Spielplan

Süd hat 4-5 Verlierer, 1 ♠, 2 ♦ und 1-2 in ♣. Der Verlierer in ♠ ist ungeschützt nach dem ♠-Ausspiel. Für Abwürfe muss die ♦-Farbe entwickelt werden.

c.) Vorsichtsmaßnahmen

Die Trümpfe dürfen nicht gezogen werden, da ♥K der einzige Übergang zum Tisch ist. Wenn die ♦-Farbe etabliert ist, müssen die Trümpfe so gespielt werden, dass die 3. Runde mit ♥K am Tisch endet.

Bridge für Fortgeschrittene

Lektion 2 – Spielplan Farb-Kontrakt MIX - Abwerfen

Beispiel 2

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

a.) Kontrakt

4♠ von S, Ausspiel ♣B

b.) Spielplan

Süd hat 5 Verlierer, 1♠, 1♥, 1♦ und 2 in ♣. Unvermeidbar ist der Verlierer in der Trumpffarbe und das ♥A. Leider sitzt auch ♦K unfreundlich, also müssen beide Verlierer in ♣ vermieden werden.

Diese können abgeworfen werden auf ♦, damit bereitet man Schnapper in der kurzen Trumpfhand vor. Dieses Manöver muss sofort eingeleitet werden, da der Gegner droht, den noch einmal geschützten Verlierer in ♣ offen zu legen.

c.) Reihenfolge der Stiche

- 1.) ♣K
- 2.) ♦B, Gegner gewinnt mit ♦K
- 3.) der Gegner spielt ♣, gewonnen mit dem ♣A
- 4.) ♦A
- 5.) ♦D und Abwurf von ♣
- 6.) ♣ gestochen am Tisch
- 7.) Trumpf verliert an ♠A
- 8.) ♥K
- 9.) ♥ gestochen in der Hand
- 10.) ♣ gestochen am Tisch und die restlichen Trümpfe gezogen

Lektion 1 - Abwerfen von Verlierern

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 8 7 6 2
♥ 9 6
♦ 9 6 2
♣ A 10 6 4

♠ K B 5
♥ 10 8 4 3
♦ A 8 7
♣ K B 8

W N
S O

♠ A D
♥ K D B 7 5
♦ 10 4 3
♣ D 5 2

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

♠ 10 9 4 3
♥ A 2
♦ K D B 5
♣ 9 7 3

4
12 14
10

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♦ K

S spielt ♦ K aus, O zählt 4 Verlierer: 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Spielt O nun Trumpf, ist das Spiel verloren, denn die Gegenspieler kassieren 2 ♦-Stiche und ♣ A. Also muss sofort ein ♦ abgeworfen werden: ♠ zum ♠ A und ♠ D mit dem ♠ K übernehmen, auf ♠ B wird nun ein ♦ abgeworfen.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 8 5
♥ A 8 5
♦ 8 4 3
♣ K D 5

♠ A 2
♥ B 10 9 2
♦ B 7 5
♣ B 9 4 2

W N
S O

♠ K
♥ D 7 3
♦ 10 9 6 2
♣ A 10 7 6 3

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

♠ D 9 7 6 4 3
♥ K 6 4
♦ A K D
♣ 8

10
7 9
14

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ B

W spielt ♥ B aus. S zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um auszunutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. O gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D 10 8 7 2
♥ 8 4
♦ D 10
♣ 8 4 3

♠ B 4
♥ 10 9 5 3
♦ K B 8 7
♣ 9 7 6

W N
S O

♠ 6 5 3
♥ A 7
♦ A 5 4 2
♣ D B 10 5

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

♠ K 9
♥ K D B 6 2
♦ 9 6 3
♣ A K 2

8
5 11
16

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

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♣ D
Made 4 — NS +420

Ausgespielt wird ♣ D. N zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Der ♣-Verlierer kann auf ♥ abgeworfen werden. Also Trümpe ziehen und ♥ zu den Figuren spielen. Nachdem das ♥ A gefallen ist, erreicht man den Tisch mit ♣ und wirft auf ♥ einen ♣-Verlierer ab.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 9 8 3
♥ 7 5 3
♦ K D 9 4
♣ 7 6

♠ 5 4
♥ B 10
♦ B 6 5 2
♣ B 8 5 4 3

W N
S O

♠ A 6
♥ K D 9 8 4
♦ 10 8 3
♣ K D 10

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

♠ K B 10 7 2
♥ A 6 2
♦ A 7
♣ A 9 2

7
3 14
16

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ B

W attackiert ♥ B. S zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♣. Die ♥-Verlierer sind nun ungeschützt und es muss forciert gehandelt werden: Also ♦ A, ♦ zum ♦ K und ♦ D mit einem ♥-Abwurf. Ein Fehler wäre es gewesen, zuerst Trumpf zu spielen.

Lektion 1 - Abwerfen von Verlierern

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K B 10 5
♥ D B 9
♦ A K 4 3
♣ D 5

♠ 9 6 4 3
♥ 8 4
♦ D B 10
♣ A K 4 3



♠ A 7 2
♥ 7 6 2
♦ 9 5
♣ B 10 9 7 2

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

♠ D 8
♥ A K 10 5 3
♦ 8 7 6 2
♣ 8 6

16
10 5
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	3 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♣ B

Nach Transfer erreichen N/S das Vollspiel. O greift ♣ B an, W gewinnt mit dem ♣ K und kassiert ♣ A. N hat noch weitere Verlierer, ♠ A und 2 in ♦. Diese können aber auf die ♠-Werte des Tisches abgeworfen werden. Also Trümpfe ziehen und danach ♠, bis das ♠ A vertrieben ist. Dann folgen 2 Abwürfe.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D 6 3
♥ K 4
♦ A 10 9 5 2
♣ 8 7 3

♠ 8 7 5
♥ 10 7 5
♦ K D 3
♣ D B 10 4



♠ A K 4
♥ D B 9 8 6 2
♦ 6
♣ A K 5

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

♠ B 10 9 2
♥ A 3
♦ B 8 7 4
♣ 9 6 2

9
8 17
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ B

Nach dem Ausspiel von ♠ B zählt O 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♠ und 1 in ♦. Der ♠-Verlierer kann vermieden werden, wenn O ein ♠ auf ♦ abwirft. Deshalb sofort ♦ spielen und das ♦ A vertreiben. Mit ♣ D wird der Tisch erreicht und ♠ 4 auf ♦ D abgeworfen. Falsch ist es, sofort Trumpf zu spielen.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K D 5 2
♥ 6 3
♦ 8 5 4 2
♣ A 7 6

♠ A B 9 3
♥ 7 4
♦ A 10 7
♣ 10 9 8 4



♠ 10 8 4
♥ 9 8 2
♦ D B 6 3
♣ D B 2

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

♠ 7 6
♥ A K D B 10 5
♦ K 9
♣ K 5 3

9
9 6
16

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ 10

W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Expass nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn das ♠ A bei W sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der Trumpf erreicht W wieder die Hand und spielt erneut ♠. Nach ♣ A folgt dann ♠ D.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 8 5 4 3
♥ A 3
♦ 6 5
♣ 9 7 6 4 2

♠ 2
♥ K B 10 9 7 6
♦ 7 3 2
♣ K B 5



♠ K D B 6
♥ D 8 5 4
♦ A 9 8
♣ A 3

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

♠ A 10 9 7
♥ 2
♦ K D B 10 4
♣ D 10 8

4
8 16
12

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♦ 6			

N spielt ♦ 6 aus. Nun hat W 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♥ und 2 in ♦. Spielt man ♠ mit der Absicht, ♦-Verlierer abzuwerfen, gewinnt S mit dem ♠ A und spielt ♦ K und ♦ D. Der Gewinnweg ist, sofort ♣ A und ♣ zum ♣ B zu spielen. Auf ♣ K kann nun einen ♦-Verlierer abgeworfen werden. Wenn es schiefgeht, fällt man einmal mehr, aber das Risiko sollte man unbedingt eingehen.

Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 *

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W). Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 *

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 *

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

Bridge für Fortgeschrittene Lektion 2 – Spielplan Farb-Kontrakt MIX

Spielen Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥D 6 4 3 *

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2

♠A B 8 3 2

♠A B 9 3

♠D 9 8

♠10 7

♠D 9

♠10 7

♠10 8 7 4

♠D

♠K 6 5 4

♠K 6 5 4

♠K 6 5 2

8 Karten (Schneiden)

9 Karten (von oben)

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K

1.) ♠K

1.) ♠K, fängt die blanke ♠D

2.) Schnitt zum ♠B

2.) ♠A

2.) Schnitt zur ♠9

3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2

♦A B 3 2

♦A B 8 3 2

♦K 8

♦10 4

♦K 8

♦10

♦K

♦10

♦9 7 6 5

♦D 9 7 6 5 4

♦D 9 7 6 5 4

9 Karten (Schneiden)

10 Karten (Schneiden)

11 Karten (von oben)

1.) ♦5 zum Schnitt

1.) ♦D zum Schnitt

1.) ♦A schlagen

2.) Schnitt wiederholen
mit ♦6

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

Lektion 2 – Farbkombinationen

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5

♥ A 10 6

♦ A 9 7

♣ B 10 8

♠ B 10 8 4

♥ K 9 5 3

♦ D 2

♣ A 9 2

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

♠ D 7 6 3 2

♥ 7 4 2

♦ K 3

♣ 6 4 3

♠ —

♥ D B 8

♦ B 10 8 6 5 4

♣ K D 7 5



16
10 9
5

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

* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

2 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 3

♥ B 9

♦ 10 9 8 4

♣ B 9 3

♠ B 9 5 2

♥ A 6

♦ 7 6 3

♣ 7 6 5 2

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



♠ A D 10 4

♥ K D 5

♦ B 5 2

♣ A K D

5
5 21
9

West	Nord	Ost	Süd
		2 SA	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♦ A			

O/W erreichen nach einer Stayman-Sequenz 4 ♠. S spielt ♦ A aus und kassiert 3 ♦-Stiche. Es droht noch ein Verlierer in ♠. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden, also muss der ♠-Schnitt sorgfältig geplant werden: Zuerst ♠ 9 und danach ♠ B vorlegen. N hält ♠ Kxxx und O gewinnt.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 5 4 3 2

♥ 7 6 5

♦ 3

♣ K 4 3 2

♠ K 6

♥ K D B

♦ 9 8 7 6

♣ D B 10 9



♠ 7

♥ A 10 9 8

♦ D B 10 5 4

♣ 8 7 6

♠ D B 10 9 8

♥ 4 3 2

♦ A K 2

♣ A 5

7
12 7
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ K			

Ausspiel ist ♥ K. O markiert positiv mit ♥ 10. O/W kassieren 3 Stiche in ♥. S hat noch einen Verlierer in ♦, der aber am Tisch gestochen werden kann. Das Problem ist die Trumpffarbe, dort darf kein Stich verloren gehen. Bei 10 Trümpfen ist der Schnitt richtig, also ♠-Dame vorlegen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K 7 6 5

♥ 7

♦ B 10 9 8

♣ 10 9 8 7

♠ 3 2

♥ A K B 10 9 8

♦ K D

♣ A 3 2



♠ D B 10 9 8

♥ 3 2

♦ 4 3 2

♣ K D B

4
17 9
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♦ B			

N greift ♦ B an, den Partner mit ♦ A übernimmt und zurückspielt. W hat noch 2 weitere Verlierer in ♠. Also darf in der Trumpffarbe kein Stich abgegeben werden. Mit 8 Karten ohne Dame wird geschnitten. Da ein 4-1 Stand möglich ist 2 x mit ♣ zum Tisch gehen und auf die ♥-Dame bei S schneiden.

Lektion 2 – Farbkombinationen

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ D 6 5
♥ K D B 10 9
♦ A 3 2
♣ A 4

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

♠ 10 9 8 7 4
 ♥ 8 7
 ♦ 5 4
 ♣ 8 7 6 5

16
10 14
0

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	2 ♠	Pass
5 ♦	alle passen		

5 ♦ von West
Ausspiel: ♥ K

N attackiert ♥ K. Die 2 Verlierer in ♥ sind nun ungeschützt. Da in beiden Unterfarben jeweils ein Stich an das A verloren geht, muss jetzt forciert gehandelt werden. Also ♠ zum ♠ B (Schnitt auf die ♠ D). Der Schnitt gelingt und 2 ♥-Verlierer werden abgeworfen. W riskiert einen zusätzlichen Faller.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D B 10 9
♥ K
♦ A 9 8 7
♣ B 10 9 8

♠ 6 5 ♥ A 6 5 4 3 2 ♦ D B 10 ♣ 3 2		♠ 4 3 2 ♥ D B 10 9 8 ♦ K 2 ♣ A K D
---	--	---

♠ A K 8 7
 ♥ 7
 ♦ 6 5 4 3
 ♣ 7 6 5 4

11
7 15
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ A

N/S kassieren 3 Stiche: 2 in ♠ und ♦ A. Weitere Verlierer hat O nicht, nur in der Trumpffarbe kann noch ein Stich an den ♥ K verloren gehen. Mit 11 Trümpfen wird das ♥ A gespielt unter Verzicht auf einen Schnitt. O kann die ♥ D vorlegen, um S zu einem Fehler zu verleiten, vom Tisch kommt immer das ♥ A.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 10 6 5
♥ 7 6
♦ K B 6
♣ 7 6 5

♠ K 9 2 ♥ K D 10 5 4 ♦ 10 9 ♣ 9 8 4		♠ D ♥ 9 8 3 2 ♦ 7 5 4 3 2 ♣ 10 3 2
--	--	---

♠ 8 7 4 3
 ♥ A B
 ♦ A D 8
 ♣ A K D B

9
8 2
21

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 ♥	Pass	3 ♠
Pass	3 SA	Pass	4 ♠

alle passen

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K

S spielt ♠ zur ♠ 10 und wiederholt später den Schnitt zum ♠ B. Dieser Spielzug gewinnt auch, wenn W beide Bilder in ♠ hätte.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 6 2
♥ K 8 7 2
♦ D B 10 3
♣ B 7 5

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

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

7
19 6
8

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦*	Pass	1 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ B

W beginnt mit 1 ♦, O zeigt min. 4er ♠ ab 6 FL. Mit 4 ♠-Karten kann W nun unterstützen, der Sprung in 4 ♠ zeigt 20 FV. Da O Minimum hat, wird das Endkontrakt. Neben Trumpf-A und ♥ K darf nur ein ♣-Stich verloren werden. Das gelingt durch erfolgreichen ♣-Expass, ein ♥ wird geschnappt.

Restricted Choice

Prinzip der eingeschränkten Wahl

Beispiel, Teiler S, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♥ A

b.) Spielplan

N sticht die 3. ♥-Runde und spielt ♠A. Die ♠D fällt. Jetzt ist es richtig, im nächsten ♠-Stich in zu schneiden. Prinzip der eingeschränkten Wahl, W spielt eine Zwangskarte.

c.) Ergebnis

4♠ = + 420

Lektion 2 - Restricted Choice

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 10 6 5
♥ K D B
♦ 6 5 4
♣ A 8 7

♠ B 9 3
♥ A 10 4 2
♦ B 9 2
♣ B 5 4



♠ D
♥ 9 8 7 3
♦ D 10 8 7
♣ 10 9 6 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	4	2	6	6
S	4	4	2	6	6
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 8 7 4 2
♥ 6 5
♦ A K 3
♣ K D 3

14
7 4
15

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ 2

Nach ♦-Ausspiel entwickelt S zunächst die ♥-Farbe für einen ♦-Abwurf. Dann zieht er ♠ K und schneidet anschliessend ♠ zur ♠ 10 am Tisch.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ B 9
♦ B 9 7 6 5
♣ D B 4 2

♠ A 8 7
♥ A K 8 6
♦ K D
♣ 9 8 7 6



♠ 6 5 4
♥ D 5 4
♦ A 4 3 2
♣ A K 3

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

♠ K D B 10 9
♥ 10 7 3 2
♦ 10 8
♣ 10 5

5
16 13
6

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt ♠, am besten 2x, da er nicht mehr als 9 Stiche sieht. Dann zieht er ♥ A und ♥ D und schneidet danach zur ♥ 9 am Tisch, um verdient einen Überstich zu machen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A B 10 7 6
♥ K 5
♦ 9 8
♣ A D B 10

♠ D 9 8
♥ 6 3 2
♦ 7 6 5 3 2
♣ 9 2



♠ K
♥ B 10 9 4
♦ K D B 10
♣ 8 7 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	4	6	3
S	5	2	4	6	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 5 4 3 2
♥ A D 8 7
♦ A 4
♣ K 6 5

15
2 10
13

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

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

N nimmt ♦ A und zieht 3 Runden ♥, um seinen ♦-Verlierer abzuwerfen. Danach ♠ zur ♠ 10, verliert an den ♠ K. Mit ♣ K wird der Tisch erreicht, um ♠ zum ♠ B zu spielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 9 2
♥ 9 4
♦ D B 10 6
♣ 8 7 4 3

♠ A 8 7 6
♥ A B 8 5
♦ 9 8 7
♣ A K



♠ K 10 5 4 3
♥ K 10 6
♦ A K 4
♣ 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	4	7	7	7
W	1	4	7	7	7

♠ B
♥ D 7 3 2
♦ 5 3 2
♣ D B 10 9 2

5
16 13
6

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ D

W nimmt das Ausspiel und zieht ♠ A. Danach kassiert er alle seine Unterfarbgewinner und schneidet danach ♠ zur ♠ 10 am Tisch. Wenn der Schnitt verliert wäre S endgespielt.

Lektion 2 - Restricted Choice

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A B 3 2
♥ A 7 5 4
♦ A K
♣ 7 6 5

♠ D 8 7 6
♥ D B
♦ 7 6
♣ D B 10 9 8

N
W O
S

♠ 9 4
♥ 9 8
♦ D B 10 9 8 3 2
♣ 4 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	2	7	6	7
S	4	2	7	6	7
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 10 5
♥ K 10 6 3 2
♦ 5 4
♣ A K 3

16
8 3
13

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ D

N spielt ♥ A und zieht dann seine Unterfarbgewinner ab. Danach spielt er ♥ zur ♥ 10. W gewinnt, kann einen ♣ kassieren, muss dann aber entweder ins Doppelchicane oder in die ♠-Farbe spielen.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9 8
♥ 9 4 3
♦ K 4 3
♣ 9 8 7

♠ 4 3 2
♥ A K 8
♦ 7 6 5
♣ 6 5 4 3

N
W O
S

♠ A D 7 5
♥ 6 5
♦ A B 10
♣ A K D B

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	2	1	4	3
W	5	2	1	4	3

♠ K 6
♥ D B 10 7 2
♦ D 9 8 2
♣ 10 2

4
7 21
8

West	Nord	Ost	Süd
		2 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

O kann in ♠ einen einfachen Schnitt versuchen oder den Doppelschnitt in ♦. Einfacher Schnitt 50%, Doppelschnitt 75% Erfolgschance. Also schneidet O 2x in ♦ und gewinnt 9 Stiche.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 10 6 5
♥ 7 6
♦ K B 6
♣ 7 6 5

♠ K 9 2
♥ K D 10 5 4
♦ 10 9
♣ 9 8 4

N
W O
S

♠ D
♥ 9 8 3 2
♦ 7 5 4 3 2
♣ 10 3 2

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

♠ 8 7 4 3
♥ A B
♦ A D 8
♣ A K D B

9
8 2
21

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K

S spielt ♠ zur ♠ 10 und wiederholt später den Schnitt zum ♠ B. Dieser Spielzug gewinnt auch, wenn W beide Bilder in ♠ hätte.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9
♥ B 9 8
♦ 10 7 6
♣ D 9 6

♠ K 7 6
♥ A 7 6 5 4
♦ K 5 4
♣ A 7

N
W O
S

♠ 5 4
♥ K 10 3 2
♦ A 3 2
♣ K 4 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	3	5	1	4
W	3	3	5	1	4

♠ A 8 3 2
♥ D
♦ D B 9 8
♣ B 10 8 5

6
14 10
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ D

W zieht ♥ A und spielt dann ♥ zur ♥ 10 am Tisch. Später kann er einen ♠-Verlierer am Tisch stechen.

Dummy Reversal - Schnapper in der langen Trumpfhand

Unter Umständen können Schnapper in der langen Trumpfhand (Hand mit mehr Trümpfen) nützlich sein. Diese Technik nennt man „Dummy Reversal“.

Folgende Voraussetzungen sind dabei zu erkennen:

- Es müssen mehrere Schnapper in der langen Trumpfhand möglich sein.ö
- Die kurze Trumpfhand muss Trümpfe von guter Qualität haben.
- Es muss eine ausreichende Zahl von Übergängen zur kurzen Hand vorhanden sein.

Beispiel

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

a.) Kontrakt

6♠ von S, Ausspiel ♠4

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♥ in der Haupthand.

c.) Spielplan aus der Haupthand

Es sind weder Schnapper und Abwürfe möglich, genauso wenig das Entwickeln einer Nebenfarbe. Der Schlemm scheint nicht gewinnbar.

Bridge für Fortgeschrittene

Lektion 2 – Spielplan Farb-Kontrakt MIX

d.) Spielplan „Dummy Reversal“

Man kann erkennen, dass in der langen Trumpfhand geschnappt werden kann. Das wird in ♣ geschehen. Bisher war diese Technik „verboten“, da man sich unnötig in der Trumpffarbe schwächt.

e.) Voraussetzungen

- Die Trümpfe am Tisch müssen zum Ziehen der Trümpfe des Gegners benutzt werden. Dazu müssen sie eine gute Qualität (hier ♠ D B 9) haben. Die Trumpfverteilung beim Gegner muss günstig (hier 3-2) sein.
- Sie benötigen genügend Übergänge zum Tisch, 3 für die Schnapper und einen zusätzlichen, um die Trümpfe zu ziehen.

f.) Spieldurchführung

1.)	♠4 <u>♠9</u> ♠3 ♠2	Trumpf am Tisch stechen
2.)	♣2 <u>♣A</u> ♣7 ♣3	Schnapper vorbereiten
3.)	♣6 ♣4 ♣9 <u>♠A</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
4.)	♠8 <u>♠B</u> ♠5 ♠7	Übergang zum Tisch, Trümpfe ziehen, guter Stand
5.)	♣B ♣5 ♣10 <u>♠K</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
6.)	♦2 <u>♦A</u> ♦3 ♦5	Übergang zum Tisch
7.)	♣K ♣8 ♣D <u>♠10</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
8.)	♦4 <u>♦B</u> ♦7 ♦6	Übergang zum Tisch
9.)	♥6 <u>♠D</u> ♠6 ♥3	Ziehen des letzten Trumpfs
10.)	♥9 ♥2 ♥10 <u>♥A</u>	Übergang in die Hand
11.)	♦8 ♥4 ♦9 <u>♦K</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
12.)	♦10 ♥5 ♥B <u>♦D</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
13.)	♥D ♥8 <u>♥K</u> ♥7	Gegner bekommt den letzten und einzigen Stich

Lektion 2 - Trumpf ziehen oder nicht? - Dummy Reversal

Board 1

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 10 7 6
♥ B 6 5
♦ 4
♣ A K 4 2

♠ 8 2
♥ A 9 7
♦ K D B 10 3 2
♣ 9 3



♠ 5 4 3
♥ K D 10 8
♦ 9 8
♣ B 10 8 5

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

♠ K B 9
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6

14
10 6
10

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

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ K

Nach 3 x ♥ vom Gegner sieht N nur 9 Stiche. Wenn er 3 x ♦ an der langen Seite hoch sticht und die Trümpfe als Übergang nutzt kann er 10 Stiche machen.

Board 2

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 7 3 2
♦ 10 9 8
♣ 3 2

♠ A B 8 6
♥ D B 8
♦ 4 3 2
♣ K D 6



♠ 7
♥ A K 10 9 4
♦ A 7
♣ A B 10 8 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	6	1	7	1	6
W	6	1	7	1	6

♠ 5 4 3
♥ 6 5
♦ K D B 6 5
♣ 9 7 4

5
13 16
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
4 ♥	Pass	4 SA	Pass
5 ♦	Pass	6 ♥	alle passen

6 ♥ von Ost
Ausspiel: ♦ K

12 Stiche sind einfach. Kann man 13 machen? Ja, wenn man 3x ♠ in der Hand hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

Board 3

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K D 9
♥ A 7 6 5
♦ A 9 8
♣ D 5 2

♠ 8 7 6
♥ K 10 8 4
♦ K B 3
♣ B 8 7



♠ 3 2
♥ D B 9 2
♦ D 10 2
♣ 10 9 6 4

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

♠ A B 10 5 4
♥ 3
♦ 7 6 5 4
♣ A K 3

15
8 5
12

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♠ 8

10 einfache Stiche. 11 macht man, indem man 3x ♥ an der langen Seite hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

Board 4

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D B 8
♥ 2
♦ D 9 3 2
♣ K B 10 3

♠ 10 9 7 2
♥ A 8 7 6 5 4
♦ K 6
♣ 2



♠ A 6 5
♥ K D B
♦ A 8 4
♣ A 8 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	-
S	-	1	-	-	-
O	-	-	5	4	4
W	-	-	5	4	4

♠ 4 3
♥ 10 9 3
♦ B 10 7 5
♣ D 9 5 4

12
7 18
3

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥	X	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ K

11 Stiche macht man indem man 1x ♦ und 3x ♣ an der langen Seite sticht. Jeden Übergang nutzen und am besten auch mit ♥ A stechen, um kleine Trümpfe als Übergang zu haben.

Manöver von Guillebard

Um einen Verlierer in der kurzen Trumpfhand zu schnappen, kann man nicht alle Trümpfe ziehen. Deshalb muss man drauf hoffen, dass derjenige mit den ausstehenden Trümpfen die kritische Farbe bedienen muss.

Beispiel, Teiler N, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

6♥ von N, Ausspiel ♦D

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠ in der Haupthand. 1 Verlierer in ♣

c.) Spielplan aus der Haupthand

Ein ♠-Verlierer kann auf K abgeworfen werden. Was passiert mit dem ♣-Verlierer?

d.) Spielplan „Guillebard Coup“

Wenn die ♣-Farbe 3-3 verteilt ist, gibt es kein Problem. Es darf nur zweimal Trumpf gezogen werden, dann muss die ♣-Farbe getestet werden. Ist sie wie hier 4-2 verteilt (der wahrscheinlichere Fall!), dann muss der Alleinspieler darauf hoffen, dass derjenige den letzten Trumpf hat, der die 4 ♣-Karten hält.

e.) Ergebnis

6♥ = +980

Lektion 2 - Manöver von Guillemard

Board 1

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 7 6
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6

♠ 5 4 3
♥ K D 10 8
♦ 9 8
♣ B 10 8 5



♠ 8 2
♥ A 9 7
♦ K D B 10 3 2
♣ 9 3

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

♠ A D B 10 9
♥ B 6 5
♦ 4
♣ A K 4 2

9
6 10
15

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

1. Versuchsgebot

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ K

Manöver von Guillemard

S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♣, der ♣-Verlierer kann gestochen werden, da W mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss.

Board 2

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 8 6 3
♥ K 8 3
♦ A K 5 3
♣ K 6 2

♠ K 10 9 2
♥ 6 5
♦ D B 10 9 7
♣ B 8



♠ D B 7
♥ 9 7 2
♦ 6 4 2
♣ 10 9 7 3

♠ A 5 4
♥ A D B 10 4
♦ 8
♣ A D 5 4

13
7 3
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	3 ♥	Pass	4 SA ¹
Pass	5 ♥ ²	Pass	6 ♥
Pass	Pass	Pass	

6 ♥ von Süd

Ausspiel: ♦ D

Manöver von Guillemard

S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♣, der ♣-Verlierer kann gestochen werden, da O mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss. Ein ♠-Verlierer wird auf ♦ K abgeworfen

Board 3

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 6 5 4
♥ B 7 6
♦ K D 5
♣ A B 6 4

♠ 9 3
♥ A K D 9
♦ 10 9
♣ D 9 7 5 3



♠ 10 8 7
♥ 10 8 2
♦ B 8 6 3
♣ K 10 8

♠ A K D B 2
♥ 5 4 3
♦ A 7 4 2
♣ 2

11
11 4
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ A

Manöver von Guillemard

S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♦, der ♦-Verlierer kann gestochen werden, da O mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss. Bei 3-3 Stand kann der letzte Trumpf gezogen werden und dann ist ♦ 2 hoch.

Board 4

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 10 3
♥ A 5 4
♦ A K 5 3
♣ D 6 2

♠ 6 5
♥ K 10 9 2
♦ D B 10 8 7
♣ B 7



♠ 9 8 2
♥ B 8 7
♦ 6 4 2
♣ 10 9 8 3

♠ A K B 7 4
♥ D 6 3
♦ 9
♣ A K 5 4

15
7 1
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♣ ¹
Pass	4 ♦ ²	Pass	4 ♠
Pass	4 SA ³	Pass	5 ♦ ⁴
Pass	6 ♠	alle passen	

1. 2. Kontrollgebote

3. Roman Keycard Blackwood Assfrage

4. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

6 ♠ von Süd

Ausspiel: ♦ D

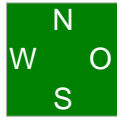
Erst ♥-Expass, dann Manöver von Guillemard.

Spielplan A - Z - Lektion 8 - Manöver von Guillemard

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D B 7 2
♥ A 5
♦ B 3
♣ A D 7 2

♠ 5 3
♥ D 9 8 4
♦ K 10 9 6
♣ B 10 6



♠ A 9 8
♥ B 10
♦ D 7 5
♣ K 9 8 4 3

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

♠ 10 6 4
♥ K 7 6 3 2
♦ A 8 4 2
♣ 5

17
6 10
7

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

alle passen

1. Versuchsgebot, Einladung zu 4 ♠

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ B

N zählt 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch geschnappt werden (Stärke des Tisches: Single in ♣). Wichtig ist, ♥ A als Übergang zu behalten. Also ♥ K, ♣ zum ♣ A, ♣ gestochen, ♥ zum ♥ A, ♣ gestochen und Trumpf spielen. N erfüllt genau.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 8 7
♥ 10 9 8 2
♦ B 6 3
♣ K 10 8

♠ 6 5 4
♥ B 7 6
♦ K D 5
♣ A B 6 4



♠ A K D B 2
♥ 5 4 3
♦ A 7 4 2
♣ 2

♠ 9 3
♥ A K D
♦ 10 9 8
♣ D 9 7 5 3

4
11 14
11

West	Nord	Ost	Süd
3 ♠	Pass	1 ♠	Pass
Pass	Pass	Pass	4 ♠

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

Manöver von Guillemard

O darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 3 Runden ♦, um den ♦-Verlierer zu stechen. Bei 3-3 Stand kann der letzte Trumpf gezogen werden und dann ist ♦ 2 hoch.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 7 6
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6

♠ 5 4 3
♥ K D 10 8
♦ 9 8 3
♣ 10 8 5



♠ 8 2
♥ A 9 7
♦ K D B 10 2
♣ B 9 3

♠ A D B 10 9
♥ B 6 5
♦ 4
♣ A K 4 2

9
5 11
15

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

1. Versuchsgebot

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ K

Manöver von Guillemard

S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 3 Runden ♣, um den ♣-Verlierer zu stechen. Da ♣ 3-3 steht, kann der letzte Trumpf gezogen werden.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 7 4 2
♥ K 10 5 3
♦ D B 10 9
♣ 6 2

♠ D B 10 8 5
♥ A B
♦ A 6
♣ A 7 4 3



♠ K 9 6
♥ 8 7 4
♦ K 8 7 3
♣ K 8 5

♠ A 3
♥ D 9 6 2
♦ 5 4 2
♣ D B 10 9

6
16 9
9

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

1. Versuchsgebot

4 ♠ von West

Ausspiel: ♦ D

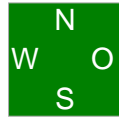
O hebt die 1 ♠-Eröffnung seines Partners auf 2 ♠ und zeigt damit 6-10 FV und einen Fit mit min. 3 ♠-Karten (hier 9 FV). Mit 18 FV lädt W mit 3 ♣ (Versuchsgebot, zeigt Farbe mit ♣-Verlierern) zum Vollspiel ein. O nimmt trotz 4333-Verteilung an, da er 3 schöne Figuren, Maximum und ♣-Werte hat. ♣ muss gestochen werden.

Spielplan A - Z - Lektion 8 - Mortons Fork

Board 9
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A 10 3 2
♥ A 4 3 2
♦ B 3
♣ D 7 4

♠ —
♥ K D 10 7 5
♦ K 10 9 2
♣ A B 3 2



♠ 5
♥ B 9 8 6
♦ D 8 7 6
♣ 10 9 8 6

♠ K D B 9 8 7 6 4
♥ —
♦ A 5 4
♣ K 5

11
13 3
13

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♥	4 ♠
Pass	4 SA ¹	Pass	5 ♠ ²
Pass	6 ♠	alle passen	

1. Roman Keycard Blackwood Assfrage
2. 2 oder 5 mit Trumpfdame

6 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ D

S sticht ♥ D (nicht das ♥ A nehmen!) Nach einmal Trumpf ziehen mit ♠ K wird nun ♣ 5 gespielt. Nimmt W das ♣ A, können später 2 ♦-Verlierer auf ♥ A und ♣ D abgeworfen werden. Bleibt W klein, wird auf ♥ A ♣ K abgeworfen, ein ♦-Verlierer kann in der kurzen Hand gestochen werden. **MORTONS FORK**

Board 10
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D 8 7
♥ 5 4
♦ K 3 2
♣ A 9 7 3

♠ 2
♥ K 10 9 8 3
♦ A B 8
♣ K D 10 2



♠ —
♥ B 7 6
♦ 10 9 6 5 4
♣ B 8 6 5 4

♠ K B 10 9 6 5 4 3
♥ A D 2
♦ D 7
♣ —

13
13 2
12

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	X ¹	Pass	6 ♠
Pass	Pass	Pass	

1. Informationskontra

6 ♠ von Süd

Ausspiel: ♣ K

S sticht ♣ K (nicht das ♣ A nehmen!) Nach einmal Trumpf ziehen mit ♠ K wird nun ♦ 7 gespielt. Nimmt W das ♦ A, können später 2 ♥-Verlierer auf ♣ A und ♦ K abgeworfen werden. Bleibt W klein, wird auf ♣ A ♦ D abgeworfen, ein ♥-Verlierer kann in der kurzen Hand gestochen werden. **MORTONS FORK**

Board 11
Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 7 4
♥ A D 2
♦ K 9 8 7 3
♣ 7 5 4

♠ 10 9 8
♥ B 10 6 4
♦ 6 5
♣ 9 8 6 3



♠ K B 6 5 2
♥ 9 8 7
♦ A B 10
♣ A 2

♠ A D 3
♥ K 5 3
♦ D 4 2
♣ K D B 10

9
1 13
17

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

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 10

S zählt 5 Sofortstiche. Erkönnte 3 in ♣ oder 3 in ♦ entwickeln, aber dann ist der Gegner mit ♠ schneller und gewinnt den Wettlauf. S gewinnt das ♠_Ausspiel und geht mit ♥ zum Tisch. Nun wird ♦ gespielt, O hat ein unlösbares Problem = **MORTONS FORK**. Wird das ♦ A genommen, sind 4 ♦-Stiche entwickelt. Bleibt O klein, kann ♣ für 3 Stiche entwickelt werden.

Board 12
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A
♥ A K 3
♦ K B 8 5 3
♣ D B 9 8

♠ D B 10 9 6 4
♥ B 10 2
♦ A 6
♣ A 4



♠ 7 2
♥ 8 7 6 4
♦ 10 9 7 4
♣ 6 3 2

♠ K 8 5 3
♥ D 9 5
♦ D 2
♣ K 10 7 5

18
12 0
10

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

1. Informationskontra

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

♥ 3 wird zur ♥ D gespielt und dann ♦ 2. Nimmt W das ♦ A, hat der Alleinspieler 4 ♦-Stiche, 2 ♠ Stiche und 3 ♥-Stiche. Bleibt W in ♦ klein, können anschließend 3 ♣-Stiche entwickelt werden.

MORTONS FORK