



# Lektion 12

# Trümpfe ziehen oder nicht?

## Materialien:

- **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [1]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [2]”, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 12 – Trümpfe ziehen oder nicht?**

## Trümpfe nutzen

<u>Frage</u>	<u>Antwort</u>
1.) Warum spielt man ein Farbspiel?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhindern von Längenstiche beim Gegner durch Stechen</li> <li>● zusätzliche Stiche durch Schnappen in der kurzen Hand</li> </ul>
2.) Was sind Haupt- und Nebenblatt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Hauptblatt hat die Mehrheit der Trümpfe.</li> <li>● Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit stärkeren Trümpfen Hauptblatt.</li> </ul>
3.) Warum gibt es zusätzliche Stiche nur durch Schnapper im Nebenblatt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Spielplan werden die Verlierer des Hauptblattes gezählt.</li> <li>● Diese Zahl kann ich u.a. verringern, wenn ich Verlierer schnappe mit Trümpfen des Nebenblatts. Schnappe ich Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, erhalte ich keine zusätzlichen Stiche. Dieses Vorgehen kann ich aber als Übergang nutzen.</li> </ul>
4.) Was sind die Voraussetzungen für ein solches Manöver?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trümpfe zum Stechen im Nebenblatt</li> <li>● 1 oder 2 kürzere Farben im Nebenblatt</li> </ul>
5.) Wie ist die Vorgehensweise?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trümpfe schonen, nicht gleich alle Trümpfe ziehen, denn mit den Trümpfen der Gegner verschwinden auch die des Nebenblattes.</li> <li>• Schnapper vorbereiten (Farbe spielen, auch kleine Karten aus beiden Händen)</li> <li>• Schnappen</li> <li>● zurück zum Hauptblatt (Übergänge!), um weitere Schnapper zu realisieren</li> </ul>
6.) Was kann als Übergänge genutzt werden?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hohe Karten in Nebenfarben</li> <li>• Trumpffarbe mit teilweisen Trumpfziehen</li> <li>● Stechen mit dem Hauptblatt in einer Nebenfarbe</li> </ul>
7.) Welche Vorsichtsmaßnahmen sind zu beachten?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schnappen mit hohen Trümpfen, um Überstechen zu vermeiden</li> <li>• teilweise Trumpfziehen, um Stechen der Gegner zu vermeiden</li> <li>● Vorsicht beim 4-4 Fit!</li> </ul>

Das **Hauptblatt** hat die Mehrheit der Trümpfe.

Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit **stärkeren Trümpfen** Hauptblatt.

Beim Spielplan werden die **Verlierer** des Hauptblattes gezählt.

Diese Zahl kann man verringern, wenn **Verlierer mit Trümpfen des Nebenblatts geschnappt** werden. Schnappt man Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, gibt es **keine zusätzlichen Stiche**. Dieses Vorgehen kann nur als **Übergang** dienen.

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 12 – Trümpfe ziehen oder nicht?

### Teiler W, alle in Gefahr

N

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

W

♠ K D B 7 2  
♥ A 5  
♦ B 3  
♣ A D 7 5

O

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

S

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

#### a.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
			1 ♠
---	2 ♠	---	2SA*
---	4 ♠	---	---
---			

2SA\* Allgemeines Versuchsgebot, 17-19 FV

#### b.) Kontrakt

4 ♠ von W, Ausspiel ♥B

#### c.) Spielplan

W zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♥K gewinnen und ♣ zum ♣A, danach ♣ gestochen. Mit ♥A erreicht man wieder die Hand, um erneut ♣ zu stechen. Erst dann werden die Trümpfe gezogen.

#### d.) Ergebnis

4 ♠ = -620

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 12 – Trümpfe ziehen oder nicht?

### Teiler S, N/S in Gefahr

**N**

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

**W**

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

**O**

♠ 6 5  
♥ D 10 5  
♦ D 7 6 5  
♣ D B 10 9

**S**

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

#### a.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
		2♦*	---
2♥*	---	2♠	---
3♣	---	3♠	---
4♠	---	4SA	---
5♦	---	7♠	---
---	---		

#### b.) Kontrakt

7♠ von S, Ausspiel ♠2

#### c.) Spielplan

Süd hat nur einen Verlierer in der Haupthand: ♥2. Dieser kann am Tisch gestochen werden. Also vor dem Ziehen der letzten Trümpfe ♥A und ♥K spielen und ♥2 stechen. Danach Rückkehr in die Hand und die Trümpfe ziehen.

#### d.) Ergebnis

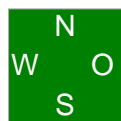
7♠ = +2210

## Lektion 12 - Trümpfe ziehen oder nicht?

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



♠ 5  
♥ D B 7 3  
♦ 9 8 3 2  
♣ A K 8 7

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

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

15  
5 10  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord Ausspiel: ♣ A			

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

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

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



♠ 9 8  
♥ K B 10 9 8  
♦ A K 7  
♣ K 7 6

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

♠ A 10 6 5  
♥ 5 4 3  
♦ D B 10 9  
♣ 4 3

8  
11 14  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Ost Ausspiel: ♦ D			

**N zählt 9 Stiche in hohen Karten. Zusatzstiche können nur durch Schnapper an der kurzen Trumpfseite gemacht werden. Also erst 2 ♦-Verlierer schnappen und dann Trumpf ziehen.**

**O sieht 3 Abwürfe auf ♣ am Dummy, also kann er alle seine Verlierer dort entsorgen. Die Trümpfe können sofort gezogen werden.**

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

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

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



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

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

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

12  
3 8  
17

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	2 ♦	Pass	2 SA
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd Ausspiel: ♥ B			

**S nimmt das Auspiel, duckt eine Runde Trumpf und zieht später das ♠ A. So kann er alle seine Gewinner gefahrlos kassieren und die Gegner bekommen nur 2 Trumpfstiche.**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ B 8 7  
♥ K 8 7 5 4  
♦ K 5  
♣ A K 6



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

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

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

10  
14 14  
2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	2 ♠ <sup>1</sup>	4 ♥	alle passen
1. Weakjump			
4 ♥ von West Ausspiel: ♠ K			

**Die einzige Hoffnung, nur einen Trumpfstich zu verlieren bedeutet auf das ♥ A bei einem Gegner zu spielen. Das bietet sich bei N an, weil der eine ♠-Länge hat. Also ♠-Ausspiel nehmen, mit ♦ K in die Hand, ♥ zur ♥ D und einen ♥ durchducken.**

## Lektion 12 - Trümpfe ziehen oder nicht?

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

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

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

16  
5 10  
9

♠ 5 4  
♥ D 10 9 5 4 2  
♦ 6  
♣ D B 10 5



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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♣ D

**S nimmt ♣ und sieht, dass er 3 Verlierer am Tisch stechen muss, also werden die Trümpfe nicht gezogen!**

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

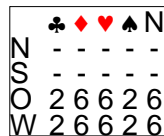
♠ D 10 7 3  
♥ 3  
♦ 10 9 8  
♣ 10 9 6 4 2

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

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

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

2  
15 14  
9



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

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ K

**Mit Eröffnungstärke reizt W zuerst ♦. O sieht 12 sichere Stiche mit ♥-Schnitt, also 4x Trumpf ziehen. ♠-Schnapper bringt nichts, da man dann den ♥ K nicht mehr herausschneiden kann.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

♠ A  
♥ A 9 7 4  
♦ K 10 7 4  
♣ K 10 8 7

14  
3 9  
14

♠ B 8 7 4  
♥ 8  
♦ D 8 6 5  
♣ 9 4 3 2



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

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ 6

**N zieht 2 Runden Trumpf mit ♥ A und ♥ K und sticht dann hin und her. Eine dritte Trumpfrunde würde einen Stich kosten.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ D 9  
♥ 10 9 8 2  
♦ 8  
♣ D 10 8 4 3 2

♠ 2  
♥ K D 4 3  
♦ A D 7 5  
♣ A K B 5

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

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

4  
19 12  
5



West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
2 ♥	Pass	4 ♦ <sup>1</sup>	Pass
5 ♣ <sup>2</sup>	Pass	6 ♦	alle passen

1. Minorwood
2. 2 Schlüsselkarten mit Trumpfdame

6 ♦ von West  
Ausspiel: ♥ 10

**W zählt mit ♦-Schnitt 12 Stiche plus einen ♠-Schnapper an der kurzen Seite, nachdem die Trümpfe gezogen sind.**

## 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 12 – Trümpfe ziehen oder nicht?

### 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 12 - 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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.

## Trumpfausspiel als Gegenspieler

- Informationen aus der Reizung nutzen
- Ziel: Spielplan des Alleinspielers stören („Schnapper in der kurzen Hand“).
- Trumpfausspiel und bei **jeder** Gelegenheit Trumpf nachspielen

### Hinweise:

- 1.) Der Gegner hat einen 4-4 Fit gefunden.
- 2.) Der Eröffner hat einen Zweifärber gereizt und der Partner hat sich für die 2. Farbe entscheiden
- 3.) Ich habe Werte in einer gereizten Nebenfarbe.

**Achtung: Hat man selber viele Trümpfe (4), so ist gut, eine lange Farbe auszuspieren und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.**

Beispiel: Teiler S, Gefahr O/W

### a.) Austeilung

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

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1♠	1SA	X	2♦
2♥	---	4♥	---
---	---		

### c.) Hinweise aus der Reizung

- Süd hat einen Zweifärber
- Die Einigung erfolgte in der 2. genannten Farbe
- Ich habe Werte in der eröffneten Farbe.
- Partner hat keine Punkte, ich habe 4 potentielle Stich und kontrolliere alle Nebenfarben.

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 12 – Trümpfe ziehen oder nicht?



### d.) Ausspiel

- Wenn Informationen nach dem Ausspiel vorliegen (Ansicht des Tisches), ist es oft sinnvoll, auf Trumpf zu wechseln.
- Indizien:
  - Kürzen am Tisch (Chicane, Singleton, Doubleton)
  - möglicher Spielplan Cross Ruff (zusätzlich Kürze in der Hand, Information aus der Reizung)
  - hohe Karten in einer entwickelbaren Farbe am Tisch
- Übernehmen Sie die Führung, wenn Sie über mehr Informationen als der Partner verfügen
- Oft muss die Trumpffarbe von einer bestimmten Seite gespielt werden, und Sie müssen entsprechend agieren.
- Mit A x x in Trumpf ist es oft besser, zuerst klein zu spielen, um die Kommunikation aufrecht zu halten.

### α.) Austeilung

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

### β.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

### γ.) Spielverlauf

Partner startet mit ♥ A. Sie bedienen ♥ D (höchste Karte der Anschlußsequenz). Partner setzt mit ♥ 3 zu ♥ B fort. Sie haben keine Angst vor der ♦ -Farbe. Allerdings drohen ♣ -Schnapper am Tisch. Also setzen Sie mit ♠ 4 fort, Partner gewinnt mit ♠ D und beseitigt den letzten Trumpf mit ♠ A. Die Verteidigung bekommt 2 ♠ -Stiche, 3 ♥ -Stiche und einen Stich in ♣, der Kontrakt fällt einmal.

**Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

- „Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“**
- „Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“**
- „Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!“**
- „Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“**
- „Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“**
- „Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“**
- „Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“**