



# Lektion 1

# Alleinspiel

**Material:**

- K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6  
**K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6  
**Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München, 73 €  
**Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München, 60 €  
**Julius Leber**, CD „Grundlagen und Spieltechnik“, Q-Plus München, 52 €  
**Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel“, Q-Plus München, 65 €  
**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

## Schnapper in der kurzen Hand

<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 Vorraussetzungen 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.

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

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
---	2♠	---	1♠
---	4♠	---	2SA*
---			---

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

**Teiler S, N/S in Gefahr**

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

**Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?**

**Kontrakt**  
**Ausspiel**

**Alleinspieler**

**Tisch/Dummy**

3.

**6♥**  
**♥8**

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

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

**Hauptblatt:**



**Verlierer ♠**

① ② ③ ④

**Verlierer ♥**

① ② ③ ④

**Verlierer ♦**

① ② ③ ④

**Verlierer ♣**

① ② ③ ④

**Spielplan:**

4.

[www.bridgeakademie-froehner.de](http://www.bridgeakademie-froehner.de)

**4♠**  
**♥B**

♠ A K D B 8  
♥ K D 7  
♦ K D  
♣ D 7 3

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

**Hauptblatt:**



**Verlierer ♠**

① ② ③ ④

**Verlierer ♥**

① ② ③ ④

**Verlierer ♦**

① ② ③ ④

**Verlierer ♣**

① ② ③ ④

**Spielplan:**

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel  
 Lektion 1 – Schnapper in der kurzen Hand – Aufgaben  
**Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?**

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
----------	---------------	-------------

Ausspiel

1.

**4♥**

**♦D**

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

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

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ② ③ ④

Spielplan:

www.bridgeakademie-froehner.de

2.

**4♠**

**♣D**

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

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

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ② ③ ④

Spielplan:

Lektion 1 Schnapper in der kurzen Hand - Lösungen Hausaufgaben  
**Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?**

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4♥	♠ 10 6 2	♠ 9 8
♦D	♥ A K D B 6	♥ 10 9 2
	♦ K 3	♦ A 8 7 4
	♣ A 7 4	♣ K 8 3 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler, 3 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♣.

Ein ♠-Verlierer kann in der kurzen Hand geschnappt werden. Also sofort 2x ♠ spielen und dann einmal ♠ stechen, erst danach die Trümpfe der Gegner ziehen.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler hier ist es das schwächere Blatt. 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦, 1 Verlierer in ♣.

Ein ♦-Verlierer kann in der kurzen Hand geschnappt werden, aufgrund der guten Trumpfqualität auch mit einem hohen Trumpf. Also sofort ♦ zum ♦K spielen und dann einmal ♦ stechen, erst danach die Trümpfe der Gegner ziehen.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler, 2 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♣.

2 ♠-Verlierer können in der kurzen Hand geschnappt werden. Mit Trumpf kommt man in die Hand zurück und schnappt erneut ♠. Danach werden die letzten Trümpfe gezogen.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler, 1 Verlierer in ♦, 3 Verlierer in ♣.

1 ♣-Verlierer kann in der kurzen Hand geschnappt werden, also sofort ♣ spielen.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper in der kurzen Hand

**Board 1**  
 Teiler Nord  
 Keiner 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

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

17  
 6 10  
 7

NS 4♠; NS 2N; NS 1♥; NS 1♦; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣ <sup>1</sup>	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 2**  
 Teiler Ost  
 N-S in Gefahr

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

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

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

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

6  
 4 27  
 3

OW 7♠; OW 6N; OW 5♣; OW 2♥; OW 2♦;  
 Par -1510

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♦	Pass
2 ♥	Pass	2 ♠	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	4 SA	Pass
5 ♦	Pass	7 ♠	alle passen

7 ♠ von Ost  
 Ausspiel: ♠ 2

Nach der Assfrage reizt O 7 ♠. Bei Ansicht des Dummys nach dem passiven Trumpfausspiel zählt der Alleinspieler nur einen Verlierer: ♥ 2. Diese kann aber am Tisch gestochen werden.

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

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

♠ 7 6  
 ♥ 10 7 2  
 ♦ D 10 7 6  
 ♣ K D 10 9

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

♠ A K D B 4 3  
 ♥ —  
 ♦ A K 9 5  
 ♣ B 8 3

5  
 7 10  
 18

NS 4♠; NS 2N; OW 1♥; NS 1♦; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ K			

S zählt 5 Verlierer. 3 ♣-Stiche sind sofort weg, nachdem W ♣ K attackiert. Die 2 ♦-Verlierer müssen vermieden werden, Der Tisch kann die 3. ♦-Runde stechen, zum Glück hat er genug und hohe Trümpfe. Also ♦ A und ♦ K sowie 2x ♦ am Tisch gestochen, Mit ♥ erreicht man die Hand.

**Board 4**  
 Teiler West  
 Alle in Gefahr

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

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

♠ 6 2  
 ♥ B 8 3  
 ♦ 10 8 5 4 3  
 ♣ K 4 3

♠ A 10 9 7  
 ♥ 7 6 2  
 ♦ D 2  
 ♣ D B 7 2

8  
 19 4  
 9

OW 4♥; OW 3N; NS 2♠; OW 2♦; NS 2♣;  
 Par -500; NS 4♠×-2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♣ 10			

W zählt 4 Verlierer: 3 in ♠ und 1 in ♣. Ein ♠-Verlierer kann am Tisch gestochen werden. Dazu muss der Schnapper vorbereitet werden, in dem 2x ♠ gespielt wird. Die Gegenspieler können die 3 Trümpfe am Tisch nicht schnell genug eliminieren. Der Kontrakt wird erfüllt.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper in der kurzen Hand

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

♠ 7 6  
 ♥ A K B 8 7 2  
 ♦ A B 6  
 ♣ A 9

♠ A 9 8 4  
 ♥ 10 4 3  
 ♦ 10 4 3  
 ♣ D 10 6

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

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

17  
 6 11  
 6

NS 4♥; NS 2N; OW 3♦; OW 1♠; NS 1♣;

Par +300: OW 5♦×-2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	2 ♦	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	
4 ♥ von Nord			
Auspiel: ♠ D			

N hat hat 5 Verlierer: 2 in ♠, 2 in ♦, 1 in ♣. Das ♦-Single am Tisch kann ausgenutzt werden. 2x ♦ wird am Tisch gestochen. ♣ A dient als Übergang. Erst im Anschluss werden dann die Trümpfe der Gegenspieler gezogen.

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

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

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

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

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

8  
 7 17  
 8

OW 4♥; OW 3N; OW 3♣; NS 1♠; OW 1♦;

Par -500: NS 4♠×-3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	2 ♠ <sup>1</sup>	Pass
4 ♥	alle passen		
1. Versuchsgebot			
4 ♥ von Ost			
Auspiel: ♣ D			

W nimmt die Einladung (2 ♠ ist ein Versuchsgebot: Interesse am Vollspiel, Verlierer in ♠) an. 4 Verlierer werden gezählt, 3 in ♠ und 1 in ♣. Die Schnapper werden durch ♠-Spiel vorbereitet, die Gegenspieler können die Trümpfe des Tisches nach ♣-Auspiel nicht mehr rechtzeitig entfernen.

**Board 7**  
 Teiler Süd  
 Alle in Gefahr

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

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

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

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

13  
 9 9  
 9

NS 4♠; N 2N; S 1N; OW 1♥; OW 1♦; OW 1♣;

Par +620

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♠
Pass	2 SA <sup>1</sup>	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
1. allgemeines Versuchsgebot			
4 ♠ von Süd			
Auspiel: ♥ D			

S zählt Verlierer in Trumpf (♠ D), 2 in ♥ und 2 in ♦. Die ♦-Verlierer können am Tisch gestochen werden. Wichtig dabei ist, dass O nicht überstechen kann und danach den letzten Trumpf des Tisches entfernt. Also wird zuerst mit ♠ K gestochen.

**Board 8**  
 Teiler West  
 Keiner in Gefahr

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

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

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

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

9  
 7 19  
 5

OW 4♠; OW 3N; OW 2♣; OW 1♥; Par -420

West Nord Ost Süd

Pass	Pass	1 ♣	Pass
1 ♠	Pass	2 SA	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Auspiel: ♣ B			

W zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Trotz 2 Figuren muss ein ♦ geschnappt werden. Da man alle Trümpfe bis zur ♠ 9 besitzt, ist es nicht schlimm, mit einer hohen ♠-Figur des Tisches zu stechen. Vorher darf maximal einmal Trumpf gezogen werden.

# Schnapper in der kurzen Hand 4-4 Fit

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.

## Vorgehensweise bei 4-4 Fits:

- **möglichst kleinen Trümpfe im Nebenblatt (nicht zwingend das punktschwächere Blatt!)**
- **das Blatt nehmen, das weniger Verlierer hat**
- **das Blatt als Hauptblatt nehmen, wo sich Verlierer leichter vermeiden lassen**
- **nicht sofort Trümpfe ziehen**
- **Schnapper vorbereiten**
- **Übergänge beachten**
- **nicht freiwillig mit dem Hauptblatt schnappen**

**Teiler S, keiner in Gefahr**

N

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

W

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

O

♠ D 9  
♥ D 10 6 5 3  
♦ B 10 5 4  
♣ 9 2

S

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

**a.) Kontrakt**

4♠ von N, Ausspiel ♦ B

**b.) Spielplan**

Der Alleinspieler entscheidet sich für das N Blatt als Hauptblatt, die Verlierer in können leichter gestochen werden. N zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♦ und 2 in ♣. 2 Verlierer in ♦ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♦ K gewinnen und 2 Runden Trumpf spielen.

Danach ♦ A und ♦ schnappen. Zurück in die Hand mit ♥ A und erneut ♦ schnappen. Ein eventueller Überschnapper ist nur eine Originaltrumpfstich der Gegner.

**c.) Ergebnis**

4♠ = +420

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel  
 Lektion 2 – Schnapper in der kurzen Hand – 4-4 Fit – Aufgaben  
**Was ist das Hauptblatt? Wieviele Verlierer haben Sie?**  
**Wie sieht der Spielplan aus?**

Kontrakt Ausspiel	Nord	Süd
1.		
<b>4♥</b>	♠ 10 6 2	♠ 9 8
<b>♦D</b>	♥ A K D B	♥ 8 7 6 4
	♦ K 3	♦ A 8 7 4
	♣ A 7 4	♣ K 8 3
2.		
<b>4♥</b>	♠ A 7	♠ K 4 2
<b>♣D</b>	♥ A 8 5 2	♥ K 7 6 3
	♦ 8 6 3	♦ A 7 5 4
	♣ A 8 7 6	♣ K 2
3.		
<b>6♥</b>	♠ A 8 2	♠ 2
<b>♥8</b>	♥ A D B 3	♥ K 10 9 4
	♦ A K 6	♦ D 5 2
	♣ K D B	♣ 7 6 5 4 3
4.		
<b>4♠</b>	♠ A K D B	♠ 7 6 4 2
<b>♦B</b>	♥ 9 8 7	♥ A 6
	♦ 6 4	♦ A K 3
	♣ B 7 3 2	♣ K D 10 4

**Was ist das Hauptblatt? Wieviele Verlierer haben Sie?****Wie sieht der Spielplan aus?**

Kontrakt Ausspiel	Nord	Süd
1.		
4♥	♠ 10 6 2	♠ 9 8
♦D	♥ A K D B	♥ 8 7 6 4
	♦ K 3	♦ A 8 7 4
	♣ A 7 4	♣ K 8 3

Hauptblatt ist Nord, da die Trümpfe deutlich besser sind. 1 Verlierer in ♠ muss geschnappt werden. Um den Schnapper vorzubereiten, sofort ♠ spielen.

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

Hauptblatt ist Nord, da sich Verlierer leichter durch die Süd-Hand stechen lassen können. 2 Runden Trumpf ziehen und danach ♣ stechen.

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

Hauptblatt ist Nord, da sich Verlierer leichter durch die Süd-Hand stechen lassen können. 2 ♠-Verlierer müssen gestochen werden.

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

Hauptblatt ist Nord, da die Trümpfe deutlich besser sind. 1 Verlierer in ♥ muss geschnappt werden. Der Schnapper soll vorbereitet werden durch das Spielen von ♥.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 2 - Schnapper 4-4 Fit

**Board 1**  
 Teiler Nord  
 Keiner in Gefahr

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

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

♠ K 9 4 3  
 ♥ 5 2  
 ♦ 9 6 5 2  
 ♣ D 9 6

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

17  
 9 5  
 9



NS 4♥; NS 2N; NS 3♣; NS 2♦; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft  
 1. Stayman (Sofortauskunft)

4 ♥ von Nord  
 Ausspiel: ♣ 6

**Board 2**  
 Teiler Ost  
 Keiner in Gefahr

♠ 6 4  
 ♥ 7 6  
 ♦ 7 5 4 2  
 ♣ K B 10 8 6

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

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

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

4  
 10 14  
 12



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

4 ♥ von Ost  
 Ausspiel: ♦ D

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

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

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

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

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

13  
 8 7  
 12



NS 4♥; NS 2N; NS 2♠; NS 3♦; NS 2♣; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	1 ♣*
Pass	4 ♥	Pass	2 ♥
Pass		Pass	Pass

\* Sofortauskunft

4 ♥ von Nord  
 Ausspiel: ♣ B

**Board 4**  
 Teiler West  
 Alle in Gefahr

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

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

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

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

7  
 23 7  
 3



West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass
2 SA	Pass	3 ♣ <sup>3</sup>	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠ <sup>4</sup>	Pass
4 SA <sup>5</sup>	Pass	5 ♦ <sup>6</sup>	Pass
6 ♥	Pass	Pass	Pass

1. semirforcierende Eröffnung  
 2. Standardrelay  
 3. Stayman  
 4. Kontrollgebot  
 5. Roman Keycard Blackwood Assfrage  
 6. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten  
 6 ♥ von West  
 Ausspiel: ♣ A

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 2 - Schnapper 4-4 Fit

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

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

♠ 10 9 3  
 ♥ D B 5 3  
 ♦ D 9 8 5  
 ♣ 9 8

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

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

11  
 5 8  
 16

NS 5♠; NS 3N; NS 5♣; NS 1♥; NS 1♦; Par +650

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	Pass	1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

\* Sofortauskunft  
 1. Stayman (Sofortauskunft)

4 ♠ von Süd  
 Ausspiel: ♥ D

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

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

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

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

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

6  
 6 19  
 9

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

4 ♥ von Ost  
 Ausspiel: ♦ B

**Board 7**  
 Teiler Süd  
 Alle in Gefahr

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

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

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

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

6  
 5 16  
 13

NS 4♠; OW 2♥; NS 3♣; OW 2♦; Par +620

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦*
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	Pass	3 ♦	Pass
Pass	3 ♠	Pass	Pass
Pass			

\* Sofortauskunft

3 ♠ von Nord  
 Ausspiel: ♦ A

**Board 8**  
 Teiler West  
 Keiner in Gefahr

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

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

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

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

11  
 15 10  
 4

OW 5♥; OW 3N; OW 5♣; OW 1♠; OW 1♦;  
 Par -450

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass
2 SA <sup>2</sup>	Pass	3 ♣ <sup>3</sup>	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft  
 1. Stayman  
 2. beide Oberfarben 4-4  
 3. korrespondierende Unterfarbe  
 4 ♥ von Ost  
 Ausspiel: ♠ 3

## 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.

N

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

W

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

O

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

S

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

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.

## Beispiel 2

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

Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1. 4♥ ♦D	♠ K 6 2 ♥ K D B 6 3 ♦ 10 3 2 ♣ A 7	♠ A 8 5 3 ♥ 10 9 2 ♦ A 8 7 ♣ K D 3
2. 4♥ ♣D	♠ K D ♥ K D 9 8 7 ♦ 6 5 2 ♣ A 5 4	♠ A B 10 ♥ B 10 4 2 ♦ A 3 ♣ 8 7 6 2
3. 6♥ ♦K	♠ A B 8 2 ♥ K D B 6 3 2 ♦ A 6 ♣ 7	♠ K D 5 ♥ 10 9 8 4 ♦ B 8 5 2 ♣ A D
4. 4♠ ♦B	♠ K D B 8 3 ♥ K D 7 ♦ A 8 6 ♣ 7 3	♠ 7 6 4 2 ♥ B 9 8 ♦ K 3 2 ♣ K D 2

## Wie viele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4♥	♠ K 6 2	♠ A 8 5 3
♦ D	♥ K D B 6 3	♥ 10 9 2
	♦ 10 3 2	♦ A 8 7
	♣ A 7	♣ K D 3

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦. Ein ♦-Verlierer muss nach dem Ausspiel (ungeschützte Verlierer) sofort auf ♣ abgeworfen werden.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦, 2 Verlierer in ♣. Ein ♣-Verlierer muss nach dem Ausspiel (ungeschützte Verlierer) sofort auf ♠ abgeworfen werden. Ein Abwurf von einem ♦-Verlierer hilft nicht, denn ein ♦ kann später in der kurzen Trumpfhand geschnappt werden.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♥, 1 Verlierer in ♦. Da der ♦-Verlierer nach dem Ausspiel ungeschützt ist, kann man nicht die Trümpfe ziehen, denn der Gegner gewinnt mit dem ♥A und spielt ♦. Abwurf auf ♠ ist auch nicht möglich. Also ist die einzige Chance zur ♣ D und ♣ A. Dann kann ♦6 abgeworfen werden. Dazu muss der ♣ K bei N sitzen.

4.		
4♠	♠ K D B 8 3	♠ 7 6 4 2
♦ B	♥ K D 7	♥ B 9 8
	♦ A 8 6	♦ K 3 2
	♣ 7 3	♣ K D 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 1 Verlierer in ♦, 1 Verlierer in ♣. Ein ♦-Verlierer muss nach dem Ausspiel (geschützter Verlierer) auf ♣ abgeworfen werden. Also sofort das ♣A vertreiben.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 3 - 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

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

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

4  
12 14  
10



OW 4♥; OW 2N; OW 2♣; OW 1♠; OW 1♦;  
Par -420

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

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

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

10  
7 9  
14



NS 4♠; NS 1N; NS 1♥; OW 1♦; OW 1♣;  
Par +620

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

alle passen  
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

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

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

8  
5 11  
16



NS 4♠; NS 2N; NS 2♥; OW 2♦; Par +420

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ D

Ausgespielt wird ♣ D. N zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Der ♣-Verlierer kann auf ♥ abgeworfen werden. Also Trümpfe 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

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

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

7  
3 14  
16



NS 4♠; NS 2N; NS 2♦; Par +620

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	1 ♠
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.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 3 - 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

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

16  
 10 5  
 9

NS 4♥; NS 3♦; NS 1N; NS 1♠; OW 1♣;  
 Par +620

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

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

9  
 8 17  
 6

OW 4♥; OW 3♣; OW 1N; OW 1♠; NS 1♦;  
 Par -620

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

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

9  
 9 6  
 16

NS 4♥; S 3N; N 2N; S 2♦; NS 1♠; N 1♦; N 1♣;  
 Par +620

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

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

4  
 8 16  
 12

OW 4♥; OW 1N; OW 1♠; Par -420

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 schiefeht, fällt man einmal mehr, aber das Risiko sollte man unbedingt eingehen.

## Hochspielen einer Nebenfarbe

Wie im SA-Kontrakt kann auch im Farbspiel eine lange Nebenfarbe zum Abwerfen von Verlierern genutzt werden.

Beispielkombinationen:

♥ A K 7 6 5 3

♥ A 9 7 6 5

♥ K D B 10

♥ 8 2

♥ 8 2

♥ ---

♥ A D B 10 6

♥ D 5 4 3 2

♥ K 7 4 3

♥ 2

♥ 6

♥ ---

Folgende Probleme müssen dabei gelöst werden:

1. genügend Übergänge müssen vorhanden sein
2. der Gegner darf nicht überstechen (hohe Trümpfe)
3. wenn die Farbe hochgespielt ist, darf der Gegner keinen Trumpf mehr besitzen
4. evtl. Übergänge schonen (Blanco Coup)

### Teiler N, N/S in Gefahr

N

♠ K D 10 9 5 4

♥ A 10 2

♦ 8 3

♣ 10 6

W

♠ 7

♥ D 7 3

♦ D B 10 5

♣ K 7 5 4 3

O

♠ 8 6 2

♥ K B 8 6

♦ K 9

♣ D B 9 2

S

♠ A B 3

♥ 9 5 4

♦ A 7 6 4 2

♣ A 8

a.) Reizung

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
2♠*	---	2SA*	---
3♥*	---	4♠	---
---	---		

2SA\* fragt nach Stärke und Feature

3♥\* kein Minimum und ♥-Wert (♥A oder ♥K)

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel  
Lektion 4 – Hochspielen einer langen Farbe im Farbspiel

**b.) Kontrakt**

4♠ von N, Ausspiel ♣D

**c.) Spielplan**

Nord hat 4 Verlierer, 2♥, 1♦ und 1 in ♣. Die ♦-Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden.

Allerdings müssen genügend **Übergänge** vorhanden sein: Den ersten Stich in ♦ also abgeben und danach zum ♦A und 2x ♦ hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist dann der **Übergang** zum Tisch.

**Teiler O, alle in Gefahr**

N

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

W

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

O

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

S

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

**a.) Reizung**

Nord	Ost	Süd	West
	1♦	---	1♥
---	1SA	---	3♥*
---	4♥	---	---
---			

3♥\* 6er ♥ einladend, 11-13 FL

**b.) Kontrakt**

4♥ von W, Ausspiel ♠B

**c.) Spielplan**

Nord hat 4 Verlierer, 1♠, 1♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei einem gegnerischen 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥B und ♥10 noch genügend **Übergänge** vorhanden, um 3x ♦ zu schnappen. Wenn die letzte ♦-Karte hoch ist, darf der Gegner **keinen Trumpf** mehr haben.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 4 - Hochspielen

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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



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

13  
10 8  
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft  
4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♥ 3

S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ und 1 in ♣. Die ♣-Farbe kann auch trotz ihrer lausigen Qualität für einen Abwurf entwickelt werden, wenn die restlichen Karten 4-3 verteilt sind. ♥ D und ♥ 8 sind neben den 3 Topkarten die weiteren Übergänge dazu. Genügend hohe Trümpfe sind vorhanden.

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

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

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

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



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

14  
8 10  
8

NS 3N; NS 3♠; OW 3♥; OW 2♣; NS 1♦;  
Par +100: OW 4♥×-1

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	2 SA	Pass	4 ♠

alle passen  
4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ D

N zählt 4 Verlierer, 2 in ♣, 1 in ♦ und 1 in ♥. Die lange ♦-Farbe am Tisch kann ausgenutzt werden, wenn der ♦-Stand nicht schlechter als 4-2 ist. Also zuerst ♦ A und ♦ 10. Die Trümpfe bleiben als Übergänge liegen. ♦ muss hoch geschnappt und alle Trümpfe gezogen werden.

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

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

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

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



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

9  
8 8  
15

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

\* Sofortauskunft  
4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ B

N zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥ B und ♥ 10 genügend Übergänge und alle hohen Trümpfe vorhanden, um 3 x ♦ zu schnappen. Gegner darf dann keine Trümpfe haben.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ 7 6 2  
♥ K B 8 7  
♦ K 9  
♣ D B 9 2

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

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



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

10  
9 13  
8

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠ <sup>1</sup>	Pass	2 SA <sup>2</sup>	Pass
3 ♥ <sup>3</sup>	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

- Weak Two (Sofortauskunft)
- Frage nach der Stärke der Eröffnung
- kein Minimum, Nebenwert in ♥

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♣ D

W zählt 4 Verlierer, 2 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Die ♦-Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden. Allerdings müssen genügend Übergänge da sein: Den ersten Stich in ♦ abgeben und danach ♦ zum ♦ A und 2 x hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist der Übergang zum Tisch.

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 4 - Hochspielen

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

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

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

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

♠ K 6 5  
♥ D 3 2  
♦ A K 6 5 4  
♣ 5 4

12  
8 8  
12

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

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ D

Die ♦-Farbe kann für 2 Abwürfe entwickelt werden, wenn Anfang direkt 3 ♠-Stiche verloren gehen. Übergang ist die ♥ D, alle Trümpfe müssen weg sein. ♦ 3-3 Verteilung und Trumpf 3-2 Verteilungen ist nach dem nachteiligen ♠-Stand Voraussetzung.

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

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

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

♠ K 6 5 4 3  
♥ A D 5 4  
♦ A D  
♣ D 2

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

7  
11 17  
5

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

6 ♥ von West  
Ausspiel: ♦ 6

Auf ♠ können 2 ♦-Verlierer abgeworfen werden, wenn ♠ 3-3 verteilt ist. Nach dem ♦-Ausspiel muss sich der Alleinspieler direkt entscheiden, Ausspiel von ♦ K im Schlemm ist hochriskant und eher ungewöhnlich.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

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

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

12  
6 6  
16

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

6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ D

N braucht mindestens 2 Abwürfe für 2 ♣-Verlierer. Einer verschwindet auf ♥ A, ♥ K also rechtzeitig entblockieren. Danach ♦ A und ♦ K. Da ♦ 4-2 steht, muss 2x ♦ hoch geschnappt werden. Die Trümpfe des Tisches sind der Übergang.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ B 10 9 8  
♥ B 9 4 2  
♦ 9 8 5  
♣ A K

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

7  
18 9  
6

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

6 ♥ von West  
Ausspiel: ♣ D

Man hofft nach dem Ausspiel auf verteilte ♠ Figuren (N hat vermutlich nicht ♠ AK oder beide ♠-Figuren bei S). Am besten spielt man ♠ B vom Tisch, um S zu hindern, mit einer Fugr einzusteigen. Dann **Ruffing Finesse**.

**Blockieren/Entblockieren**

Als Alleinspieler ist es beim Erstellen des Spielplans wichtig, die Reihenfolge der Karten zu bestimmen, um Farben abzuspielen.

Es kann dabei zu Hindernissen, „**Blockaden**“ in den Farben kommen.

**1. Vermeidbare Blockaden**

♠ AD6

♠ AKD6

♠ A6

♠ K3

♠ B7542

♠ KDB73

Lösung: Von der kurzen Seite die hohen Karten zuerst spielen!

**2. Scheinbare Blockaden**

♥ AD

♥ KD

♥ AB10

♥ KB107

♥ AB107

♥ KD62

Lösung: Die letzte hohe Karte kann übernommen werden. Es kostet keinen Stich, da man die Anschlusskarten besitzt.

**3. Echte Blockaden**

♦ KD

♦ KD

♦ A

♦ A754

♦ AB62

♦ KD6

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren. Übergang in einer anderen Farbe oder durch Stechen ausnutzen.

**4. Blockieren durch Mittelkarten**

♦ AK6432

♦ K7653

♦ AKD43

♦ 9875

♦ AD93

♦ 10982

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren, „opfern“ der Mittelkarten und Blockade beim Längstich zu umgehen.

**Beispiel 1, keiner in Gefahr**

N

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

W

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

O

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

S

♠ B 6 2  
♥ B 8 2  
♦ A K 6 5 4 2  
♣ 10

**a.) Kontrakt**

N	O	S	W
2♦*	---	3♦*	---
3SA	---	6SA	---
---	---		

6 SA von O, Ausspiel ♣ D

**b.) Spielplan**

10 Sofortstiche (3 in ♠, 3 in ♥, 2 in ♦ und 2 in ♣)

Zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe. Voraussetzung ist dabei der 2-2 Stand der restlichen ♦-Karten beim Gegner. Keine weiteren Übergänge sind vorhanden.

Zu achten ist darauf, dass man ♦ nicht blockiert, also erst ♦ 9 und ♦ 8 spielen.

**↑ Blockade durch Mittelkarten**

**c.) Ergebnis**

6SA +1 +1020

## Übergänge

Wenn Sie das Alleinspiel planen, ist es wichtig, Übergänge zu haben.

Übergänge werden gebraucht, um

- eine hochgespielte Farbe zu erreichen oder hochgespielte Stiche abzuspielen
- Trümpfe zu ziehen
- einen Schnitt zu spielen oder zu wiederholen
- Verlierer zu stechen

Es gibt folgende Arten von Übergängen:

- sichere, sofort verfügbare Übergänge (A, A x und K x, A K x und D x, oder Chicane)
- sichere, aber nicht sofort verfügbare Übergänge ( K D und x x, A x x und D B x)
- mögliche, aber ungewisse Übergänge (K x und x x, A x x und D x x)
- versteckte Übergänge (A 6 4 3 und K D B 2)

Deshalb ist es wichtig, die Übergänge zu schonen

**„Hüte Dich vor Überschwang, futsch ist sonst der Übergang“**

oder durch Ducken die Kommunikation aufrecht zu erhalten

**„Ist der Dummy lang und schwach, duck sonst geht's hinab den Bach!“**

**N**

♠ 9 6 4 3

♥ 10 4 3 2

♦ D B 8

♣ K 6

**W**

♠ 7 2

♥ 8 6

♦ A K 9 7 6 4

♣ 8 7 2

**O**

♠ A D B 5

♥ A K

♦ 5 3

♣ A B 5 4 3

**S**

♠ K 10 8

♥ D B 9 7 5

♦ 10 2

♣ D 10 9

**3 SA von O, Ausspiel ♥7**

**Spielplan**

6 Sofortstiche (1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣)

3 zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe, ist aber sehr schwach.

Also wird der 1. Stich in ♦ geduckt.

**Ergebnis 3SA = -400**

# DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 5 - Übergänge + Blockieren

**Board 1**

Teiler Nord ♠ A K 5  
 Keiner in Gefahr ♥ B 6 4 3  
 ♠ B 9 7  
 ♥ K 10 8  
 ♦ A 8 7 6  
 ♣ 7 6 2

Teiler Süd ♠ D 10 8 6 2  
 ♥ A 9 5  
 ♦ 9 5 3  
 ♣ 9 8

21  
 8 6  
 5

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

NS 3N; NS 2♥; NS 3♣; OW 1♠; NS 1♦; Par +400

West	Nord	Ost	Süd
	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ 6			

N spielt 3 SA. 5 Sofortstiche gibt es in ♣, 2 in ♠. 2 Stiche sind in ♦ zu entwickeln, da noch in ♠ ein Stopper verbleibt. **Allerdings muss zuerst die ♣-Farbe durch Abspielen von ♣ A, ♣ K und ♣ D entblockiert werden und danach sichert das Spiel ♦ 4 zur ♦ 10 den entscheidenden Übergang.**

**Board 2**

Teiler Ost ♠ D B 9 4  
 N-S in Gefahr ♥ 9  
 ♠ A 10  
 ♥ A K B 4 3  
 ♦ 6 4 2  
 ♣ 8 5 4

Teiler Süd ♠ 5 3  
 ♥ D 10 6 5  
 ♦ A D B 10  
 ♣ K 3 2

9  
 12 12  
 7

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

OW 4N; OW 4♥; NS 3♠; OW 2♦; Par -430

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦*	Pass
1 ♥	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

4 ♥ von West

Ausspiel: ♣ D

Nachdem die Gegenpartei 3 ♣-Stiche gewinnt, ist der Kontrakt nur durchwiederholten ♦-Schnitt (3x aus der Hand in Richtung Tisch spielen) zu gewinnen. Also nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach ♦. **Die weiteren Übergänge sind in der Trumpffarbe vorhanden, ♠ 10 wird abgeworfen.**

**Board 3**

Teiler Süd ♠ K 7  
 O-W in Gefahr ♥ K D 10 9 4  
 ♦ B 7 5  
 ♣ 6 4 3

Teiler Nord ♠ 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

9  
 8 7  
 16

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♦ <sup>1</sup>	Pass	2 ♥ <sup>2</sup>
Pass	3 SA	alle passen	

\* Sofortauskunft

1. Transfer auf ♥

2. Transfer ausgeführt

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

N reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. S führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. S 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 ♠ D B 10 9 8  
 Alle in Gefahr ♥ K 10  
 ♦ 9 7 6 2  
 ♣ B 7

Teiler Süd ♠ A 5  
 ♥ B 3 2  
 ♦ K B 5 4 3  
 ♣ 8 4 3

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

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

7  
 17 9  
 7

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ D

W zählt 9 Sofortstiche. Diese müssen nur in der richtigen Reihenfolge abgespielt werden. **Zuerst wird die ♦-Farbe entblockiert, ♦ A und ♦ D abgespielt. Dann muss noch ein Übergang zum Tisch existieren, das ist ♠ A.** Also den ersten Stich nach Ausspiel der ♠ D in der Hand gewinnen und den Übergang behalten.

