

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Mix 24.06.2020

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 9 3
♥ A D 10 7
♦ 2
♣ 8 7 5 4

♠ 8 6 4 2
♥ 5 3
♦ K 7 5
♣ A K D 9



♠ K B 10 7
♥ 4 2
♦ B 10 9 8 6
♣ 6 3

12
12 5
11

♠ 5
♥ K B 9 8 6
♦ A D 4 3
♣ B 10 2

NS 4♥; NS 1N; NS 1♣; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣*	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

S hat die klassischen Merkmale für ein Cross-Ruff-Spielplan: Single in beiden Händen, je 5-4 Trümpfe und eine geschlossene Trumpffarbe. Nachdem W 3 ♣-Stiche gewonnen hat, wird ♠ nachgespielt. S nimmt dass ♠ A und sticht 3x ♠ und 3x ♦. Zusätzlich gibt es 2 Trumpfstiche=10 Stiche.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 4
♥ 5 4 3 2
♦ K D 7 5 3
♣ 9 6

♠ B 10 9 5
♥ 10
♦ B 6
♣ A K D B 7 2



♠ K D 3
♥ 8 7 6
♦ 10 9 8 4 2
♣ 10 3

5
12 5
18

♠ A 7 6 2
♥ A K D B 9
♦ A
♣ 8 5 4

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	2 ♥	Pass	1 ♥
alle passen			
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

Nach ♣-Ausspiel und der positiven Markierung von O droht ein Überschnapper in der 3. ♣-Runde. Stechen wäre also nutzlos, deshalb wird auf ♣ D ein Verlierer mit ♠ 7 abgeworfen. Dann werden die Trümpfe gezogen und 2 ♠-Verlierer verschwinden auf ♦ und einer wird gestochen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 3
♥ A K 8 6
♦ A D 10 9
♣ A 7 5 2

♠ 8 2
♥ D 10 7 4
♦ 6 3 2
♣ B 10 9 3



♠ K B 10 7 5
♥ B 9
♦ 5 4
♣ K 8 6 4

17
3 8
12

♠ A D 9 6 4
♥ 5 3 2
♦ K B 8 7
♣ D

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣	Pass	1 ♠
Pass	4 ♦	Pass	2 ♦
Pass	6 ♦	Pass	4 SA
Pass		Pass	Pass
6 ♦ von Süd			
Ausspiel: ♣ B			

Nach Auspiel von ♣ B kann S einen klassischen Cross-Ruff einleiten: 1. ♣ A nehmen, 2. ♥ A und ♥ K abziehen (Gewinner) 3. Cross Ruff einleiten, dabei zuerst ♠ schnappen (4x), dann ♣ schnappen (3x). 12 Stiche: 4 ♠-, 3 ♣-Schnapper, ♥ A und ♥ K, ♣ A und ♠ A sowie der letzte Trumpf

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 8 7 3 2
♥ 8 6
♦ A D
♣ B 9 6 4

♠ A 10 6 5 4
♥ K D B 2
♦ —
♣ A 8 7 3



♠ 9
♥ A 10 5 3
♦ 10 8 7 6 4
♣ K 5 2

9
14 7
10

♠ K B
♥ 9 7 4
♦ K B 9 5 3 2
♣ D 10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
2 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♥ 8			

N spielt Trumpf aus. Cross Ruff kann nun wie folgt eingeleitet werden: Gewinner in ♣ abziehen (2 Stiche), danach ♠ A und je 3 Schnapper in ♠ und ♦. Zusammen mit dem am Anfang gewonnenen Trumpfstich sind das 10 Stiche. Wichtig dabei ist, den 1. Trumpfstich in der Hand zu gewinnen.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Mix 24.06.2020

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ D 9 7 6 4 3
♥ K 6 4
♦ A K D
♣ 8

♠ K
♥ D 7 3
♦ 10 9 6 2
♣ A 10 7 6 3



♠ A 2
♥ B 10 9 2
♦ B 7 5
♣ B 9 4 2

14
9 7
10

♠ B 10 8 5
♥ A 8 5
♦ 8 4 3
♣ K D 5

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ B

O 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 ausnutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. W gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

Board 6

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ D 5 4 3 2
♥ K 5
♦ A 6 5
♣ D 10 2

♠ B 9
♥ D 10 8 6 3
♦ B 9 4 3
♣ B 3



♠ 7
♥ B 4
♦ K D 10 2
♣ A K 7 6 5 4

11
5 13
11

♠ A K 10 8 6
♥ A 9 7 2
♦ 8 7
♣ 9 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	4 ♠	1 ♣	1 ♠

alle passen

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♣ B

In 4 ♠ startet W nach der ♣-Eröffnung seines Partners mit ♣ B. Nun droht ein ♣-Schnapper. Aber auf das ♣-Rückspiel nach ♣ A und ♣ K kann einfach ein ♦-Verlierer abgeworfen werden. So werden nur die Stiche getauscht, der Kontrakt wird erfüllt.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 8 6
♥ K 10 5 3
♦ K 10 8 2
♣ 4 3

♠ D 4 3
♥ 7
♦ D 6 4
♣ A K D 7 6 2



♠ 10 9 5 2
♥ B 9 8
♦ B 9 7 3
♣ 10 5

9
13 2
16

♠ A B 7
♥ A D 6 4 2
♦ A 5
♣ B 9 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
2 ♣	3 ♥	Pass	4 ♥

alle passen

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ A

In der 3. Runde droht O, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft S einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpfe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere Schnitt wird vermieden.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 6 4 3
♥ K B 7
♦ 10 9 5 3
♣ A 9 2

♠ K 10 8
♥ A 9 4 3 2
♦ A
♣ D 8 5 4



♠ —
♥ D 10 8 6 5
♦ 8 6 4 2
♣ K 7 6 3

8
13 5
14

♠ A D B 9 7 5 2
♥ —
♦ K D B 7
♣ B 10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	4 ♥	4 ♠

alle passen
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ A

W greift ♦ A an, offensichtlich ein Single. Wenn jetzt O ans Spiel kommt, wird das Spiel durch ♦-Schnapper verloren. Also muss unter allen Umständen verhindert werden, das O einen Stich gewinnt. ♣-Nachspiel mit dem ♣ A gewinnen werden und danach auf ♥ K ♣ B abwerfen.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Mix 24.06.2020

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A K 4
♥ D B 9 8 6 2
♦ 6
♣ A K 5

♠ D 6 3
♥ K 4
♦ A 10 9 5 2
♣ 8 7 3



♠ B 10 9 2
♥ A 3
♦ B 8 7 4
♣ 9 6 2

17
9 6
8

♠ 8 7 5
♥ 10 7 5
♦ K D 3
♣ D B 10 4

NS 4♥; NS 3♣; NS 1N; NS 1♠; OW 1♦;
Par +420

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

Nach dem Ausspiel von ♠ B zählt N 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♠ und 1 in ♦. Der ♠-Verlierer kann vermieden werden, wenn N 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 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K D B 10 8 4
♥ B
♦ 9 8 6
♣ K B 2

♠ 5 3
♥ K 8 6 4 2
♦ 10 7 4
♣ 6 5 3



♠ 6
♥ 7 5 3
♦ K D B 2
♣ A D 10 9 7

11
3 12
14

♠ A 9 7 2
♥ A D 10 9
♦ A 5 3
♣ 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣	X
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♦ K			

W ist der gefährliche Gegner, da O mit ♣ A und ♣ D eine Gabel hält. Diese Information ist aus der Reizung vorhanden. Statt ♥-Schnitt (wenig Chancen) wird hier ein Schnappschnitt gespielt. Also ♦ A, die Trümpfe werden gezogen und danach ♥ A und ♥ D gespielt, ♦-Verlierer werden abgeworfen

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 8 5 4
♥ A K B 10 9 2
♦ B 6 3
♣ 7

♠ B 6 3 2
♥ 6 4
♦ D 10 9 7
♣ K D 8



♠ D 10 9
♥ 7 5 3
♦ K 8 2
♣ A B 10 9

9
8 10
13

♠ A K 7
♥ D 8
♦ A 5 4
♣ 6 5 4 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			
* Sofortauskunft			
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♥ 3			

N 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 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ D 8 5 4
♥ 6 3
♦ K B 7
♣ D 10 6 4

♠ A K 2
♥ B 10
♦ D 8 6 4 2
♣ A B 3



♠ 7 6 3
♥ A K D 9 8 5
♦ 3
♣ 9 7 5

8
15 9
8

♠ B 10 9
♥ 7 4 2
♦ A 10 9 5
♣ K 8 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦*	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ B

O 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.