

DBV Onlineunterricht Alleinspiel Trümpfe 01.07.2020

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 9 8 7 4
♥ K 9 2
♦ A K D 3
♣ D 5

♠ K 10 3
♥ 6 3
♦ 8 6 5 2
♣ 10 6 3 2

14
3 8
15

♠ 5
♥ A D B 10 7 4
♦ 9 7
♣ B 9 8 7

♠ A D B 6 2
♥ 8 5
♦ B 10 4
♣ A K 4

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 6

O spielt 3 ♥-Runden, dadurch erhält W 2 ♠-Stiche, wenn ♠ D nicht überstochen wird.

Trumpfpromotion

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ D 2
♦ B 10 7 3 2
♣ K 10 8 2

♠ B 6 4
♥ 8 4
♦ A K D 5
♣ A D B 5

6
17 7
10

♠ 10 9 7
♥ A K 10 9 6 5 3
♦ 8
♣ 7 4

♠ A K D 8 5
♥ B 7
♦ 9 6 4
♣ 9 6 3

West	Nord	Ost	Süd
		3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ A

N muss die 4.(!!)♠-Runde mit ♥ D vorstechen, dann macht S einen Trumpfstich mit ♥ B:

Trumpfpromotion

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 6 5
♥ A B 6 4 3
♦ K 8 2
♣ A B

♠ A B 9 4
♥ D 10 7
♦ D B 5 4
♣ 9 4

13
10 5
12

♠ K D 10
♥ 9 5
♦ 10 9 6 3
♣ 8 7 6 5

♠ 7 3 2
♥ K 8 2
♦ A 7
♣ K D 10 3 2

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

1. neue Unterfarbe forcing
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ K

Vorstechen mit ♥ 9 auf die 4.(!!) ♠-Runde sichert W einen Trumpfstich.

Trumpfpromotion

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D B
♥ A 8 5 4
♦ A 6 2
♣ A 9 8 4

♠ A K 10 9 8 4
♥ D 2
♦ B 5 4
♣ 6 5

15
10 5
10

♠ 7 3
♥ 9 3
♦ D 10 9 3
♣ D B 10 3 2

♠ 6 5 2
♥ K B 10 7 6
♦ K 8 7
♣ K 7

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

1. Informationskontra
2. konstruktive Hand, sonst Lebensohl

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

**Ziel O/W: Trumpfpromotion
Plan S: Verlierer auf Verlierer**

DBV Onlineunterricht Alleinspiel Trümpfe 01.07.2020

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ D 10
♥ 10 9 8 4
♦ A 2
♣ K D B 10 9

♠ 9 4
♥ D 2
♦ 8 6 5 4 3
♣ 8 7 4 2

12
2 13
13

♠ A K B 7 3 2
♥ B 3
♦ 10 9
♣ A 6 3

♠ 8 6 5
♥ A K 7 6 5
♦ K D B 7
♣ 5

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ 9

W muss die 3. ♠ Runde mit ♥ D stechen, um einen Trumpf beim Partner (♥ B) zu pronovieren. Vorher kann O das ♣ A abziehen und hoffen, dass der Partner kooperiert.

Trumpfpromotion

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 8 4
♥ K 8
♦ 9 3
♣ B 7 6 5 4 2

♠ D B 6 5 3
♥ D B 4 3 2
♦ 8 7
♣ 10

4
6 19
11

♠ A K
♥ A 10 7 6
♦ D B 10
♣ K D 9 8

♠ 10 7 2
♥ 9 5
♦ A K 6 5 4 2
♣ A 3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	1 ♦
1 ♠	Pass	2 SA	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von West
Ausspiel: ♦ A

Die 3. ♦-Runde kann N mit ♥ K überstechen, vorher muss allerdings ♣ A abgezogen werden, sonst kann der Alleinspieler sich mit "Verlierer auf Verlierer" retten.

Trumpfpromotion

Board 7
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 10 9
♥ K 10 5 3
♦ K 10 8 2
♣ 4 3

♠ D 4 3
♥ 7
♦ D 6 4
♣ A K D 7 6 2

9
13 2
16

♠ 8 6 5 2
♥ B 9 8
♦ B 9 7 3
♣ 10 5

♠ A B 7
♥ A D 6 4 2
♦ A 5
♣ B 9 8

West	Nord	Ost	Süd
			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 (Nach welcher Seite ist er richtig???) wird vermieden.

Verlierer auf Verlierer

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 10 5
♥ 9 2
♦ 8 6 4
♣ 10 9 8 7 3

♠ 7 4 2
♥ K 10 8
♦ A K D 10 3
♣ B 6

1
13 12
14

♠ 6 3
♥ A D B 5
♦ B 9 7
♣ A 5 4 2

♠ A K D 9 8
♥ 7 6 4 3
♦ 5 2
♣ K D

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

O/W erreichen den ambitionierten Kontrakt von 4 ♥, da kein Stopper in ♠ vorhanden ist und damit 3 SA aussichtslos wäre. Nun muss vorsichtig gespielt werden, da die Haupthand nur 4 Trümpfe hat. Also muss auf die 3. ♠-Runde ein Verlierer (♦ oder ♣) abgeworfen werden.

Verlierer auf Verlierer

DBV Onlineunterricht Alleinspiel Trümpfe 01.07.2020

Board 9
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 10 9 7 6
♥ 7
♦ 6 4 2
♣ K B 6

♠ K 5 4 3
♥ K 9 4
♦ 10 9 3
♣ 9 8 3



♠ 8
♥ D 8 6 5 3
♦ A K D 5
♣ 7 5 2

10
6 11
13

♠ B 2
♥ A B 10 2
♦ B 8 7
♣ A D 10 4

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

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ A

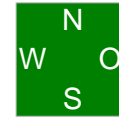
Der Schnitt auf den ♠ König muss sitzen. Das zum 4. Stich ausgespielte ♥ gewinnen Sie am Tisch mit dem ♥ A. Sie spielen ♠ B und legen die ♠ 6 aus der Hand, der Schnitt gewinnt. ♠ 2 wird nachgespielt und der Impass wiederholt, aber West bedient nicht mehr. Ost hat noch ♠ K und ♠ 5, gewinnt also anscheinend einen Trumpfstich.

Trumpfverkürzung

Board 10
Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ A 3
♥ D 9 6 2
♦ 5 4 2
♣ D B 10 9

♠ K 9 6
♥ 8 7 4
♦ K 8 7 3
♣ K 8 5



♠ D B 10 8 5
♥ A B
♦ A 6
♣ A 7 4 3

9
9 16
6

♠ 7 4 2
♥ K 10 5 3
♦ D B 10 9
♣ 6 2

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

1. Versuchsgebot
4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ D

W 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. W trotz 4333-Verteilung nimmt an, da er 3 schöne Figuren, Maximum und ♣-Werte hat.

Trümpfe nutzen

Board 11
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ 4 3
♦ 4 3 2
♣ A 7 6 5 4 3

♠ 4 3 2
♥ B 9 8 7 6
♦ D 10 9 8
♣ 8



♠ 6 5
♥ D 10 5
♦ B 7 6 5
♣ D B 10 9

4
3 6
27

♠ A K D B 10 9
♥ A K 2
♦ A K
♣ K 2

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 Süd
Ausspiel: ♠ 2

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

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ —
♥ D B 10
♦ D 10 6 5 2
♣ K B 7 4 2

♠ A B 10 9 7 6
♥ 4 3
♦ A 9 4 3
♣ 3



♠ K 8
♥ K 6 5 2
♦ K 7
♣ A 10 9 6 5

9
9 13
9

♠ D 5 4 3 2
♥ A 9 8 7
♦ B 8
♣ D 8

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

1. fragt nach Stärke des Weak Two, "Feature"
2. kein Minimum, Nebenwert in ♦
4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ D

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

Trümpfe sinnvoll nutzen