



# Lektion 1

## Hochspielen einer Nebenfarbe

### Material:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Schülermappe** „Alleinspiel“

# Hochspielen einer Nebenfarbe

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

Beispielkombinationen:

♥ A K 7 6 5 3

♥ A 9 7 6 5

♥ KDB10

♥ 8 2

♥ 8 2

♥ ---

♥ A D B 10 6

♥ D 5 4 3 2

♥ K743

♥ 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)

Lektion 1 – Hochspielen einer Nebenfarbe

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.

# Spielplan – Lektion 1 – Hochspielen einer Nebenfarbe

**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

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

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

13  
10 8  
9

West Nord Ost Süd

Pass 1 ♣\* Ost Pass 1 ♥  
Pass 1 SA Ost Pass 4 ♥  
Pass Pass Ost 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

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

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

14  
8 10  
8

West Nord Ost Süd

Pass 1 ♠ Ost Pass Pass  
Pass 2 SA Ost Pass 2 ♠  
alle passen Ost Pass 4 ♠

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

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

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

9  
8 8  
15

West Nord Ost Süd

Pass 1 ♥ Ost Pass 1 SA  
Pass 3 ♥ Ost Pass 4 ♥  
Pass Pass Ost Pass

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

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

♠ 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 ♠ alle passen

1. Weak Two (Sofortauskunft)
  2. Frage nach der Stärke der Eröffnung
  3. 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.

# Spielplan – Lektion 1 – Hochspielen einer Nebenfarbe

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

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

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

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



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

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

12  
8 8  
12

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

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

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

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



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	2	6	5	4
W	1	1	6	4	3

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

7  
11 17  
5

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

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

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



	♣	♦	♥	♠	N
N	4	3	-	6	5
S	4	3	-	6	5
O	-	-	1	-	-
W	-	-	1	-	-

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

12  
6 6  
16

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

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



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	-	2	6	1	4
W	-	2	6	1	4

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

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**.

# Spielplan - Lektion 3 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele I

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

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

12  
14 4  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	Pass	1 ♥
1 ♠	2 ♥	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ K

**S nimmt ♠ A und spielt gleich ♦, um die lange Farbe am Tisch zu entwickeln. Den nächsten ♠ sticht S am Dummy, zieht die Trümpfe und kann auf die hohen ♦ 2 Verlierer abwerfen = 10 Stiche**

## Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	-
S	-	1	-	-	-
O	2	-	6	5	2
W	2	-	6	5	2

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

13  
14 12  
1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♥	3 ♦	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♦ K			

**W nimmt ♦ A und zieht 3 Runden Trumpf mit ♥ ADB. Danach ♠ K und ♠ zum ♠ A und ♠ gesschnappt, ♣ zum Dummy = 12 Stiche.**

## Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	5	1	6	5
S	3	5	1	6	5
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

12  
8 8  
12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ 3

**N nimmt den ♥ A, zieht 2x Trümpfe, macht ♦-Impass zur ♦ D und ♦ A, sticht 1x ♦, erreicht den Dummy mit Trumpf und wirft 2 ♥ ab. 12 S tiche kann man mit ♦-Doppelimpass machen.**

## Board 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

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

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

6  
14 7  
13

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

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ K

**O nimmt ♥ A und spielt ♣ A und schnappt ♣ hoch. Mit Trumpf wird der Dummy erreicht und der 3. ♣ hoch gestochen. Wieder Trumpf zum Dummy und der 4. ♣ getrumpft.**

# Spielplan - Lektion 3 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele I

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

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

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

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

♣	♦	♥	♠	N	
N	1	4	3	7	4
S	1	4	3	7	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

13  
5 8  
14

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

N nimmt ♥ A und spielt ♦ zum ♦ A und schnappt ♦, danach zum ♠ B, wieder ♦ geschnappt. ♠ zum ♠ K, auf 3 hohe ♦ die ♥ abwerfen, ♣-Schnapper ergibt den 13. Stich.

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

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

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

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

♣	♦	♥	♠	N	
N	2	-	-	-	
S	2	-	-	-	
O	-	6	7	1	7
W	-	7	7	1	7

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

6  
9 19  
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
3 ♥	4 ♣	4 SA	Pass
5 ♥	Pass	6 ♥	alle passen
6 ♥ von Ost Ausspiel: ♣ 8			

O nimmt ♣ A und zieht eine Runde Trumpf. Danach ♦ B durchlaufen lassen, ♦ zur ♦ 10. Mit ♥ zurück in die Hand, die letzten ♥ ziehen und ♦ zur ♦ D, die letzten ♦ kassieren = 13 Stiche. Wenn ♦ K gedeckt wird erst die ♦ hochstechen und dann ♥ ziehen.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

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

♣	♦	♥	♠	N	
N	2	-	-	5	5
S	2	-	-	7	5
O	-	4	4	-	-
W	-	4	4	-	-

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

7  
7 7  
19

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	6 ♠
alle passen			
6 ♠ von Süd Ausspiel: ♦ 6			

S nimmt ♦ A und entblockiert ♣ A. Dann ♠ zur ♠ 9 und ♣ gestochen. ♠ zur ♠ D und ♣ gestochen. ♣ sind hoch und werden mit ♠ B erreicht.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 6 4 3  
♥ D B 5 4  
♦ K B 5  
♣ K D 5

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

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

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

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

12  
17 8  
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	X	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von West Ausspiel: ♥ D			

W nimmt ♥ A und spielt direkt ♣. Wenn N eine ♣-Figur einsetzt, nimmt er und spielt 2 Runden Trumpf mit ♠ A+♠ D und setzt dann mit ♣ fort.

# Spielplan - Lektion 1 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele II

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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



	♣	♦	♥	♠	N
N	1	3	4	6	3
S	1	3	4	6	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

15  
8 4  
13

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ D

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

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

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

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



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

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

6  
13 12  
9

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

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♣ 4

Bei 2 Fünferlängen die höhere Farbe 1 ♠ eröffnen!  
N nimmt das Ausspiel und spielt ♥ A und schnappt einen ♥. Dann mit ♣ K zurück in die Hand, noch einen ♥ gestochen, ♠ A gezogen, Mit ♣-Schnapper zurück und Trumpf.

O spielt direkt ♦ K und ♦ zum ♦ A, um einen ♦ hoch zu schnappen. Mit Trumpf zum Tisch kann wieder ein ♦ gestochen werden, der letzte ♦ ist jetzt hoch und kann nach 2x Trumpf abgespielt werden.

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

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

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

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

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



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

11  
9 7  
13

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♣ 3

Mit Minnum wiederholt S die ♠-Farbe., zieht 2x Trumpf und spielt ♣ A, ♣ gestochen. Danach mit ♦-Schnapper zurück zur Hand und ♣ B zum Schnappschmitt vorgelegt. S sticht nur, wenn W die ♣ D legt.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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

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



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

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

10  
17 7  
6

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

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ D

W spielt direkt ♥ zum ♥ A und schnappt einen ♥ hoch, denn die kleinen ♠ diesen als Übergang für weiter ♥-Schnapper. So macht W 11 Stiche. Nur Trumpfausspiel könnte das verhindern.

# Spielplan - Lektion 1 - Hochspielen einer Nebenfarbe - Trainingsspiele II

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

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

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

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

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

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

13  
4 9  
14

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ K

**Kontra von O zeigt 4-4 in Oberfarben. N nimmt ♦ A und spielt ♣ A, kleines ♣ gestochen am Tisch. Mit Trumpf zurück in de Hand wird ein weiteres ♣ gestochen. Weil der ♣ K fällt sind alle ♣ hoch, also Trümpfe ziehen.**

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

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

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

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

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

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

1  
7 17  
15

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

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

**O nimmt das Ausspiel und spielt ♣ A, ♣ gestochen, ♥ A und Trumpf sind 2 weiter Übergänge, um noch 2x ♣ zu stechen. Dann erst werden die Trümpfe gezogen.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

♠ 3 2  
♥ 8 7 5 3  
♦ D 3 2  
♣ B 5 3 2

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

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

7  
10 3  
20

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

6 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ D

**S nimmt das ♥-Ausspiel in der Hand, um den Übergang zum Tisch zu bewahren, zieht 2x Trumpf und spielt ♦ K, dann zum ♦ A und sticht ♦. Nun sind alle ♦ hoch und der Tisch wird mit ♥ K erreicht.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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

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

9  
12 15  
4

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

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ D

**W nimmt ♥ D mit dem ♥ A, entblockiert ♣ A, danach 3x Trumpf und anschliessend ♣ D. Wenn S deckt sticht W, wenn er klein bleibt wirft W ♥- und danach ♦-Verlierer ab.**