



Lektion 4

Trümpfe ziehen oder nicht?

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“

Trümpfe nutzen

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

Bridgereise im **Hotel Ascona 23.12.2023 – 03.01.2024**
Lektion 4 – 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

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
			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

Bridgereise im **Hotel Ascona 23.12.2023 – 03.01.2024**
Lektion 4 – Trümpfe ziehen oder nicht?

Teiler S, N/S in Gefahr

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

Spielplan - Lektion 4 - Trumpf ziehen oder nicht?

Board 1
Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ 7 6
♥ A K D B 10 5
♦ K 9
♣ K 5 3

♠ 10 8 4
♥ 9 8 2
♦ D B 6 3
♣ D B 2



♠ A B 9 3
♥ 7 4
♦ A 10 7
♣ 10 9 8 4

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

♠ K D 5 2
♥ 6 3
♦ 8 5 4 2
♣ A 7 6

16
6 9
9

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♣ 10

W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Express 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 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 8 5
♥ A 8 5
♦ 8 4 3
♣ K D 5

♠ K 2
♥ B 10 9 2
♦ B 7 5
♣ B 9 4 2



♠ A
♥ D 7 3
♦ 10 9 6 2
♣ A 10 7 6 3

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

♠ D 9 7 6 4 3
♥ K 6 4
♦ A K D
♣ 8

10
6 10
14

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

♠ 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
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	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

♠ —
♥ 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

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

♠ D 5 4 3 2
♥ A 9 8 7
♦ B 8
♣ D 8

9
9 13
9

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

1. allgemeines Versuchsgebot
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.

Spielplan - Lektion 4 - Trumpf ziehen oder nicht?

Board 5
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 3x ♥ vom Gegner sieht N nur 9 Stiche. Wenn er 3x ♦ an der langen Seite hoch sticht und die Trümpfe als Übergang nutzt kann er 10 Stiche machen.

Board 6
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 7
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 8
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.

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.
- 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.

Lektion 4 – 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

Spielplan - Lektion 4 - 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 ♠ 5 4 3
♥ A 9 7 ♥ K D 10 8
♦ K D B 10 3 2 ♦ 9 8
♣ 9 3 ♣ B 10 8 5



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

♠ K B 9 14
♥ 4 3 2 10 6
♦ A 7 6 5 10
♣ D 7 6

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



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

♠ 5 4 3 5
♥ 6 5 13 16
♦ K D B 6 5 6
♣ 9 7 4

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



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

♠ A B 10 5 4 15
♥ 3 8 5
♦ 7 6 5 4 12
♣ A K 3

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



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

♠ 4 3 12
♥ 10 9 3 7 18
♦ B 10 7 5 3
♣ D 9 5 4

<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.

Trumpfpromotion

Trumpfpromotion bedeutet, dass die Gegenspieler einen Trumpfstich erzielen, der ihnen normalerweise nicht zusteht. Das kann durch Überstechen geschehen, wenn der Alleinspieler noch bedienen muss. Eine weitere Möglichkeit ist, den Alleinspieler zu zwingen, hoch vorzusteichen. Danach kann er nicht mehr alle Trümpfe der Gegenspieler abziehen.

Damit eine Trumpfpromotion wirkungsvoll ist, müssen die Gegenspieler um jeden Preis Ihre hohen Stiche in den anderen Farben abziehen, da diese sich sonst in Luft auflösen.

a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr keiner

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

b.) Reizung

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

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦ 9, O erkennt 3 sichere Stiche (2 in ♦ und 1 in ♣) für die Gegenspieler. Um den Kontrakt zu schlagen, könnte ein Überschnapper (Trumpfpromotion) in ♦ erfolgen. Dazu müssen aber erst alle Gewinner kassiert werden. Also nehmen Sie auf O ♦ K, spielen ♣ A und ♦ A und danach erneut ♦. S ist machtlos, da der ♥ K einen Stich gewinnt. Normalerweise wäre ♥ K durch den Impass verloren gegangen.

d.) Ergebnis 4♥-1 -50

Lektion 4 - Trumpfpromotion

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



♠ 5
♥ A D B 10 7 4
♦ 9 7
♣ B 9 8 7

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

♠ A D B 6 2
♥ 8 5
♦ B 10 4
♣ A K 4

14
3 8
15

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



♠ 10 9 7
♥ A K 10 9 6 5 3
♦ 8
♣ 7 4

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

♠ A K D 8 5
♥ B 7
♦ 9 6 4
♣ 9 6 3

6
17 7
10

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



♠ K D 10
♥ 9 5
♦ 10 9 6 3
♣ 8 7 6 5

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

♠ 7 3 2
♥ K 8 2
♦ A 7
♣ K D 10 3 2

13
10 5
12

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

♠ 8
♥ D 8 6 5 3
♦ A K D 5
♣ 7 5 2

♠ A D 10 9 7 6
♥ 7
♦ 6 4 2
♣ K B 6



♠ B 2
♥ A B 10 2
♦ B 8 7
♣ A D 10 4

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

♠ K 5 4 3
♥ K 9 4
♦ 10 9 3
♣ 9 8 3

11
10 13
6

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

4 ♠ von West
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 Nord bedient nicht mehr. Süd hat noch ♠ K und ♠ 5, gewinnt also anscheinend einen Trumpfstich.

Trumpfverkürzung

Trumpfkürzung des Alleinspielers

„4 Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“

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

Wenn Sie wenige Trümpfe (0-1) besitzen, dann könnte der Partner einige Trümpfe haben und auch auf die Trumpfkürzung der langen Hand hoffen. Spielen Sie also Ihre längste Farbe (bzw. die Farbe, die eventuell der Partner gereizt hat)

Die Technik der Trumpfkürzung („Wer in der Hand sticht, schwächt sich“) muss sorgfältig angewendet werden.

1. Sie sollten sichere Einstiche in den Farben haben.
2. Der Alleinspieler sollte nicht genügend potentielle Gewinner haben.

Wenn Sie diese Technik jedoch blind anwenden, werden Sie mit Sicherheit viele Enttäuschungen erleben. Wenn der Alleinspieler scheinbar nutzlos sticht, ist es oft ein Tempoverlust für die Gegenspieler. Es schadet dann einem besseren Gegenspielplan.

a.) Austeilung, Teiler O, Gefahr alle

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

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost

1 ♠	---	2 ♠	---
4 ♠	---	---	---

Bridgereise im **Hotel Ascona 23.12.2023 – 03.01.2024**
Lektion 4 – Trümpfe ziehen oder nicht?

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♥D. Sollten Sie sich für ♣7 entschieden haben, wurde soeben der Kontrakt geschenkt.

S verliert dann nur 3 Stiche: je einen in ♣, in ♦ und in ♥. Er hat durch das Ausspiel ein entscheidendes Tempo gewonnen und kann uns alle Trümpfe abnehmen.

Bei ♥D übernimmt der Partner den ♥K mit dem ♥A und spielt ♥ zurück. Der Alleinspieler muss stechen und hat nicht mehr genug Zeit, alle Trümpfe zu ziehen.

d.) Ergebnis 4♠-1 -100