



# Lektion 3

# Farbkombinationen

## Materialien:

- **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
- **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
- **DBV-Schülermappe** „Alleinspiel“
- **K.-H. Kaiser**, “Bridge lernen-Buch zum Selbststudium” ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“

## Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

### 1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 \*

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W). Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 \*

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?  
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.  
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 \*

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

Lektion 3 – Farbkombinationen

Spielen Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥♠ 6 4 3 \*

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2

♠A B 8 3 2

♠A B 9 3

♠D 9 8

♠10 7

♠D 9

♠10 7

♠10 8 7 4

♠D

♠K 6 5 4

♠K 6 5 4

♠K 6 5 2

8 Karten (Schneiden)

9 Karten (von oben)

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K

2.) Schnitt zum ♠B

1.) ♠K

2.) ♠A

1.) ♠K, fängt die blanke ♠D

2.) Schnitt zur ♠9

3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2

♦A B 3 2

♦A B 8 3 2

♦K 8

♦10 4

♦K 8

♦10

♦K

♦10

♦9 7 6 5

♦D 9 7 6 5 4

♦D 9 7 6 5 4

9 Karten (Schneiden)

10 Karten (Schneiden)

11 Karten (von oben)

1.) ♦5 zum Schnitt

2.) Schnitt wiederholen

mit ♦6

1.) ♦D zum Schnitt

1.) ♦A schlagen

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

# Farbbehandlung

## Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

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

### a.) Kontrakt

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

\* mit 4/3/3/3 ist es besser, auf Stayman zu verzichten

Ausspiel: ♠D

**DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021**  
**Lektion 3 – Farbkombinationen**

**b.) Sofortstiche zählen**

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstiche in ♥

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣

**→ 7 Sofortstiche**

**c.) Spielplan**

Wo kommen die restlichen 2 Stiche her? Nur in ♥ können zusätzliche Stiche entwickelt werden. Stehen die ♥ 3-2 (68%) ist das kein Problem. Schwierig wäre nur ein 4-1 Stand (28%).

Wenn W 4 ♥-Karten hat, ist der Kontrakt nicht zu erfüllen. Sollte O die 4 ♥-Karten besitzen, gewinnt man, indem zweimal klein zu ♥D ♥B gespielt wird. Sogar gegen 5 ♥-Karten bei O erzielt man 3 ♥-Stiche und erfüllt den Kontrakt.

**d.) Ergebnis**

3SA = +400

**f.) Grundsituation**

Machen Sie keine unnötigen Schnitte.

D B x

D B x x


A x x x

A x x

## Lektion 3 - Farbkombinationen

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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



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

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

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

16  
10 9  
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	2 ♥ <sup>1</sup>
Pass	2 ♠	Pass	Pass
Pass			


\* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)  
2 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ D  
Made 2 — NS +110

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

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

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



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

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

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

5  
5 21  
9


<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ A  
Made 4 — OW +420

O/W erreichen nach einer Stayman-Sequenz 4 ♠. S spielt ♦ A aus und kassiert 3 ♦-Stiche. Es droht noch ein Verlierer in ♠. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden, also muss der ♠-Schnitt sorgfältig geplant werden: Zuerst ♠ 9 und danach ♠ B vorlegen. N hält ♠ Kxxx und O gewinnt.

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

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



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

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

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

13  
4 10  
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			


\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 2  
Made 3 — NS +400

N springt ohne 4er Oberfarbe und mit 13/14 FL direkt in 3 SA. Nach Angriff von ♥ 2 gibt es 6 Sofortstiche (3 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♦). 3 Stiche müssen in ♣ entwickelt werden. Das ist bei einer 3-3 Verteilung kein Problem, zur Sicherheit muss 2x ♣ in Richtung ♣ DB gespielt werden (Double ♣ A bei O).

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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



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

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

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

9  
16 10  
5

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ D  
Made 3 — OW +600

O reizt auf die 1 SA-Eröffnung seines Partners sofort 3 SA, Unterfarbtransfer ist hier nicht sinnvoll. W hat 4 Stiche in den Oberfarben und kann 5 Stiche in ♦ erzielen. Um die Kommunikation aufrecht zu halten, ♦ klein zum ♦ A und ♦ zur ♦ D. Mit ♥ wird der Tisch wieder erreicht und der Kontrakt ist erfüllt.

## Lektion 3 - Farbkombinationen

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

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

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

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

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



17  
6 6  
11

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ D  
Made 3 — NS +600

Mit 4-3-3-3 Verteilung verzichtet S auf Stayman. 4 ♥ als Endkontrakt wäre aussichtslos gewesen. N hat 7 sichere Stiche und muss 2 Stiche in ♥ entwickeln. Wenn W 4 ♥-Karten mit dem ♥ K hat, kann 2x ♥ in Richtung ♥ DB gespielt werden. Dadurch wird der Kontrakt mit 9 Stichen erfüllt.

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

♠ 10 7 6 4  
♥ K 6 4  
♦ 10 9 6 3  
♣ 7 6

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

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

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



3  
10 16  
11

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ B  
Made 3 — OW +600

O zählt nach dem Ausspiel 6 Sofortstiche (4 in ♣ und 2 in ♥). 3 Stiche können in ♦ entwickelt werden. Bei 3-3 ♦-Verteilung ist das kein Problem, schwieriger ist es bei einer 4-2 ♦-Verteilung. Also spielt man 2x ♦ klein in Richtung Figures ♦ KB, beim 2. Mal fällt das ♦ A.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

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

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



8  
4 9  
19

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♦ 6  
Made 3 — NS +600

Nach ♦-Angriff hat S 6 Sofortstiche. 3 weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden. Deshalb muss ♥ vorsichtig gespielt werden: Zuerst die ♥ 9, dann die ♥ D zum Schnitt vorlegen. O ist machtlos und 4 ♥-Stiche werden erzielt.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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



7  
16 11  
6

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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)  
3 SA von West  
Ausspiel: ♦ D  
Made 3 — OW +400

Nach ♦-Ausspiel zählt W nur 6 Stiche. Eine Entwicklung in ♦ ist hoffnungslos, also liegen die Chancen in ♣. Die aktuelle ♣-Farbkombination wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.

## Schnitte

### a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner N

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

#### W

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

#### O

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

#### S

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

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	6SA	---
---	---		

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣8. W spielt passiv aus, um keinen Stich zu verschenken („Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne!“). S hat 11 Sofortstiche (4 in ♣, 3 in ♦, 3 in ♥, 1 in ♠). 12

Stiche sind nur durch Entwicklung in ♠ zu erzielen. Was ist jetzt der beste Spielplan?

Möglich ist der Doppelschnitt (Spielen zum ♠B) oder der Tiefschnitt (Spielen zum ♠9). Welche Chance ist besser?

Verteilung		Spielweise	
West	Ost	A B <u>9</u>	A <u>B</u> 9
KD10x	xxx	+	+
KDxx	10xx	-	+
K10xx	Dxx	+	-
D10xx	Kxx	+	-
Kxxx	D10x	-	-
Dxxx	K10x	-	-
10xxx	KDx	-	-
xxxx	KD10	-	-
		<b>3/8 = 37,5 %</b>	<b>2/8 = 25 %</b>

### d.) Ergebnis 6SA = + 990



**DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021**  
**Lektion 3 – Farbkombinationen**

**a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner**

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

**b.) Reizung**

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

**c.) Spielverlauf**

Ausspiel ist ♥K. O markiert positiv mit ♥10. O/W kassieren 3 Stiche in ♥. S hat noch einen Verlierer in ♦, der aber am Tisch gestochen werden kann. Das Problem ist die Trumpffarbe, dort darf kein Stich verloren gehen. Was ist jetzt die beste Spielplan?

Möglich ist der Schnitt (Vorlegen der ♠D) oder das Schlagen vom ♠A.  
 Welche Chance ist besser?

Verteilung		Spielweise	
West	Ost	<u>A</u> 5432	<u>D</u> B1098
K76	---	-	+
K7	6	-	+
K6	7	-	+
76	K	+	-
K	76	+	+
7	K6	-	-
6	K7	-	-
---	K76	-	-
		<b>2/8 = 25 %</b>	<b>4/8 = 50 %</b>

**d.) Ergebnis 4♠ = + 420**

## Lektion 3 - Farbkombinationen - Schnitte

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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



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

17  
3 2  
18

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 SA*	Pass	6 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft  
6 SA von Nord  
Ausspiel: ♣ 8

O spielt passiv aus, um keinen Stich zu verschenken. N hat 11 Sofortstiche (4 in ♣, 3 in ♦, 3 in ♥, 1 in ♠). 12 Stiche sind nur durch Entwicklung in ♠ zu erzielen. Was ist jetzt der beste Spielplan? Der Tiefschnitt (37,5%) ist dem Spiel zum ♠-Buben (25%) überlegen, also klein zur ♠ 9,

**Board 2**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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

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



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

7  
12 7  
14

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

Ausspiel ist ♥ K. N markiert positiv mit ♥ 10. N/S kassieren 3 Stiche in ♥. O hat noch einen Verlierer in ♦, der aber am Tisch gestochen werden kann. Das Problem ist die Trumpffarbe, dort darf kein Stich verloren gehen. Bei 10 Trümpfen ist der Schnitt richtig, also ♠-Dame vorlegen.

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

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

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

♠ A 4  
♥ D 6 5 4  
♦ A 7 6 5  
♣ 6 5 4



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

9  
4 10  
17

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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♦ B

W greift ♦ B an, den Partner mit ♦ A übernimmt und ♦ zurückspielt. S hat noch 2 weitere Verlierer in ♠. Also darf in der Trumpffarbe kein Stich abgegeben werden. Mit 8 Karten ohne Dame wird geschritten. Da ein 4-1 Stand möglich ist 2 x mit ♣ zum Tisch gehen und auf die ♥-Dame bei O schneiden.

**Board 4**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

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



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

7  
7 11  
15

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

N/S kassieren 3 Stiche: 2 in ♠ und ♦ A. Weitere Verlierer hat W nicht, nur in der Trumpffarbe kann noch ein Stich an den ♥ K verloren gehen. Mit 11 Trümpfen wird das ♥ A gespielt unter Verzicht auf einen Schnitt. W kann die ♥ D vorlegen, um N zu einem Fehler zu verleiten, vom Tisch kommt immer das ♥ A.

## Lektion 3 - Farbkombinationen - Schnitte

**Board 5**  
Teiler West  
O-W in Gefahr

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

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



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

14  
16 0  
10

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

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 ♠	Pass	5 ♦
alle passen			
5 ♦ von Süd			
Ausspiel: ♥ K			

N attackiert ♥ K. Die 2 Verlierer in ♥ sind nun ungeschützt. Da in beiden Unterfarben jeweils ein Stich an das A verloren geht, muss jetzt forciert gehandelt werden. Also ♠ zum ♠ B (Schnitt auf die ♠ D). Der Schnitt gelingt und 2 ♥-Verlierer werden abgeworfen. O riskiert einen zusätzlichen Faller.

**Board 6**  
Teiler Süd  
N-S in Gefahr

♠ D 9 2  
♥ A 4  
♦ 5 4 3 2  
♣ 5 4 3 2

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



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

6  
10 3  
21

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	2 SA
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ K			

Süd spielt ♥ K aus, höchste einer 3er-Sequenz. O hat nur 5 Sofortstiche. Die Entwicklung von 2 Stichen in ♣ reicht nicht aus und ist zu langsam, also auf ♠-Schnitt hoffen. Dabei muss als erste Karte die ♠ 9 gespielt werden, um den Schnitt wiederholen zu können, da kein Eingang am Tisch ist.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

13  
6 7  
14

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 SA	alle passen	1 SA
* Sofortauskunft			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ B			

S eröffnet 1 ♦, N reizt 1 ♥. Mit 1 SA zeigt N ein ausgeglichenes Blatt mit 12-14 FL ohne 4er Oberfarbe. Mit 13 Punkten sagt N das Vollspiel 3 SA (ohne Fit) an. N zählt 8 Sofortstiche und hat 2 Chancen auf den 9. Stich: ♥ D fangen oder ♣ Schnitt. Die richtige Spielweise ist zuerst Coeur.

**Board 8**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

19  
8 7  
6

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♦*	Pass	1 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
* Sofortauskunft			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ B			

W beginnt mit 1 ♦, O zeigt min. 4er ♠ ab 6 FL. Mit 4 ♠-Karten kann W nun unterstützen, der Sprung in 4 ♠ zeigt 20 FV. Da O Minimum hat, wird das Endkontrakt. Neben Trumpf-A und ♥ K darf nur ein ♣-Stich verloren werden. Das gelingt durch erfolgreichen ♣-Express, ein ♥ wird geschnappt.

## Management der Nebenfarbe

In Trumpfspiele ist der Alleinspieler gewöhnlich gut gedrillt, was das Ziehen und Hochspielen der Trümpfe betrifft: da macht es keine Schwierigkeiten die Farbe auszuzählen und am Ende zu wissen, welche Karte hoch ist oder auch nicht. Ganz anders sieht es häufig aus, wenn es sich um das Hochspielen einer zweiten Farbe handelt, vor allem wenn diese am Dummy liegt. Sofern es sich um eine durchlöcherterte Farbe handelt könnte diese genauso gut in Timbuktu liegen – der Alleinspieler sieht diese Farbe in Bezug auf ihr Potential überhaupt nicht an.

Daher sollte man sich klar machen, dass die Wahrscheinlichkeiten der Kartenverteilung für das Hochspielen der Trumpffarbe auch für alle anderen Farben gelten. Der Gegner hält:

**5 Karten : 3/2 Stand 68 %    4/1 Stand 28%**

**6 Karten : 3/3 Stand 36%    4/2 Stand 48%**

**7 Karten : 4/3 Stand 62%    5/2 Stand 31%**

**8 Karten : 4/4 Stand 33%    5/3 Stand 47%**

Wem die einzelnen Prozentzahlen zu schwierig sind, der kann sich global merken: **Eine gerade Länge ist eher ungerade verteilt, eine ungerade Länge eher gerade.**

Hält man A8765 gegenüber einem kleinen Single, so fehlen 7 Karten, die nach der Wahrscheinlichkeit (62%) 4-3 verteilt sind. Man hat berechnete Hoffnung, dass sich hier durch das Hochspielen der Farbe 1 Zusatzstich entwickelt. Im Trumpfspiel kann man dies gewöhnlich durch Stechen der Farbe, sodass man nicht einmal vom Stich gehen muss, wenn man die Farbe spielt. Wichtig sind dabei die Übergänge: es reicht nicht eine Farbe hochzuspielen, man muss auch hinkommen um die Früchte seiner Arbeit zu ernten. Wichtige Übergänge sind recht häufig in der Trumpffarbe vorhanden, sodass man gut überlegen muss, ob man die Trümpfe überhaupt ziehen kann oder ob man dies im Zuge der Übergänge zwischendurch erledigt.

Lektion 3 – Farbbehandlungen

Beispiel1: Nord ♠ DB10 ♥ A87653 ♦ B9 ♣ A3  
 Süd ♠ AK9876 ♥ 4 ♦ AK43 ♣ 42

Sie sind Alleinspieler in 6♠, der Gegner spielt ♥-König aus. Der Schnellcheck zeigt, dass Sie mit Trümpfe ziehen nur auf 10 Stiche kommen. Daher sieht es so aus als müsse man die ♦-Verlierer am Tisch stechen. Sie können allerdings risikolos zunächst einen ♥ in der Hand stechen, da Sie im Besitz aller hohen Trümpfe sind. Wenn alle bedienen winkt ein alternativer Spielplan: Sie gehen mit Trumpf zum Tisch (alle bedienen) und stechen ein weiteres ♥, diesmal hoch, denn die kleinen Trümpfe brauchen Sie um den Tisch wieder zu erreichen. Wenn die ♥ 3-3 stehen bedienen auf diesen Stich beide Gegner, und die 3 kleinen ♥ am Tisch sind hoch geworden. Eilfertig ziehen Sie die letzten Trümpfe und sammeln Ihre Gewinner ein. Sie machen 6♠-Stiche + 4 ♥-Stiche + 3 Unterfarbgewinner = 13 Stiche. Damit überholen Sie im Paarturnier jeden, der nachlässig nur die ♦-Verlierer gestochen hat und zum Schluss den ♣-Verlierer abgeben musste. Die ganze Hand könnte so aussehen:

Nord ♠ DB10		
♥ A87653		
West ♠ 5	♦ B9	Ost ♠ 432
♥ KDB	♣ A3	♥ 1098
♦ D87		♦ 10652
♣ KB765		♣ D1098
Süd ♠ AK9876		
♥ 4		
♦ AK43		
♣ 42		

Bei ♥-Ausspiel machen Sie mit dieser Spielweise auch dann alle Stiche, wenn die ♥ 4-2 stehen, da Sie zwischenzeitlich einen ♦-Schnapper am Tisch realisieren könnten. Sie können nach dem Ziehen der Trümpfe den Tisch wieder mit ♣-Ass erreichen.

**DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021**  
**Lektion 3 – Farbbehandlungen**

Beispiel 2 : Nord ♠ DB1098 ♥ AK765 ♦ K4 ♣ 2

Süd ♠ AK76 ♥ 2 ♦ A43 ♣ AB765

Nach einer 3♦-Eröffnung von West und einer wildbewegten Reizung sind Sie überraschend auf Süd in abenteuerlichen 7♠ gelandet. Immerhin haben Sie 10 Topstiche und gute Aussichten auf mehr. Wie spielen Sie nach dem Ausspiel von ♦-Dame (Ost bedient die ♦2)? Der Plan, zunächst die Topstiche in den Nebenfärben zu kassieren und im Anschluss einen kompletten Crossruff zu veranstalten hat leider die Chancen eines Schneemanns am Äquator: nachdem West eine Siebenerlänge in ♦ annonciert hat kann man bei Ost kaum mehr als ein Single erwarten, und das haben Sie im ersten Stich schon gesehen. Es sind schließlich nur 13 Karten im Spiel. Also wendet man sich der ♥-Farbe zu und sticht die ♥-Verlierer in der Hand, vorzugsweise hoch, damit man mit den kleinen ♠-Karten den Tisch wieder erreichen kann, denn der ♦-König scheidet aus den oben genannten Gründen als Übergang leider aus. Sitzt die ♥-Farbe 4-3, so kann man nach 2x Stechen die Trümpfe und ein nettes Töppchen an Land ziehen. Sitzt die ♥-Farbe 5-2 oder 6-1 muss man ein weiteres Mal Stechen und ♣-Schnapper als Übergang nutzen.

Nord ♠ DB1098

♥ AK765

West ♠ ---

♦ K5

Ost ♠ 5432

♥ B43

♣ 2

♥ D1098

♦ DB109876

♦ 2

♣ KD3

♣ 10984

Süd ♠ AK76

♥ 2

♦ A43

♣ AB765

Man gewinnt das Spiel sogar bei einem 4-0 Stand der Trümpfe, wenn die ♥ 4-3 stehen.

**DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021**  
**Lektion 3 – Farbbehandlungen**

Lektion 3 – Farbbehandlungen

Beispiel 3: Nord ♠ B1076 ♥ AD1097 ♦ 2 ♣ AB10

Süd ♠ AK43 ♥ B6 ♦ D76 ♣ D43

Sie haben unbehelligt vom Gegner 4♠ erreicht, West spielt kleines ♦ zum König von Ost aus. Dieser wechselt zügig auf ein kleines ♠. Was nun? Der schnelle Wechsel auf ♠ legt nahe, dass Ost nur kleine ♠-Karten hält, deshalb legen Sie das Ass in der Erwartung, dass der ♠-Schnitt nicht sitzt. Stechen Sie jetzt ♦? Dann sitzen Sie im nächsten Stich am Tisch fest. Besser ist es gleich mit ♥-Schnitt zu beginnen. 3 ♥-Karten können Sie auf jeden Fall hochspielen, auch wenn der Schnitt nicht sitzt.

Die ganze Hand könnte beispielsweise so aussehen, Beispiel 3:

	Nord ♠ B1076	
	♥ AD1097	
West ♠ D9	♦ 2	Ost ♠ 852
♥ 543	♣ AB10	♥ K82
♦ B9754		♦ AK108
♣ K76		♣ 985
	Süd ♠ AK43	
	♥ B6	
	♦ D63	
	♣ D432	

Wenn Sie die ♦-Verlierer stechen können Sie kein Kapital aus der Tatsache schlagen, dass die ♠-Dame double bei West umfällt, weil später ♠-B+10 am Tisch blank stehen und unter Ass-König in der Hand fallen. So würde überraschend die ♠8 bei Ost hoch. Besser ist es den ganzen Ramsch auf ♥ abzuwerfen und zwischendurch den ♣-Schnitt zu machen, um ein sauber erarbeitetes Überstichlein einzusammeln.



**DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021**  
**Lektion 3 – Farbbehandlungen**

## Trumpf Management

Mit guten Trümpfen hat man meistens kein Problem, solange man einen guten Fit hat. Leider wachsen die Bäume nicht in den Himmel und man muss sich gelegentlich sowohl mit schlechten Trumpffarben als auch mit schlechten Verteilungen befassen. Dabei gilt es einige wichtige

**Grundsätze** zu beherzigen:

1. **Stechstiche möglichst nur an der kurzen Seite in Trumpf tätigen, sonst wird man an der langen Seite kurz wie Dackel und verliert am Ende die Kontrolle.**
2. **Mit schwachen Trümpfen sollte man meistens nur 2 Trumpfrunden ziehen und den letzten hohen Trumpf draussen lassen.**
3. **Überlegen Sie, ob Sie nicht die erste Trumpfrunde ducken sollten, um am Dummy noch Schnapper in der Gegnerfarbe machen zu können.**
4. **Spielen Sie zuerst die Nebenfarbe hoch.**

Beispiel 1:

	Nord	♠ D4
		♥ D107
		♦ A432
		♣ KDB10
West	♠ 9876	Ost ♠ AK10532
	♥ 9632	♥ 4
	♦ 1098	♦ DB5
	♣ 72	♣ A85
	Süd ♠ B	
		♥ AKB85
		♦ K76
		♣ 9643

Nach Osts ♠-Eröffnung sind Sie auf Süd in 4♥ gelandet, gegen die der Gegner mit 2 ♠-Runden startet. Was spielen Sie zum 3. Stich?

Lektion 3 – Farbbehandlungen

Haben Sie einen Spielplan gemacht? Sie sehen 5♥ + 2♦ - Stiche, dazu 3 zu entwickelnde ♣-Stiche = 10 Stiche. Wenn Sie allerdings im 3. Stich selbst am Ausspiel sind könnten diese Stiche schnell zerstäuben, denn nachdem Sie an der langen Seite gestochen haben zersägt der Gegner Ihre Pläne, weil er mit seiner schäbigen Viererlänge nunmehr gleichlang mit Ihnen in Trumpf ist. Ziehen Sie alle Trümpfe, bevor Sie ♣ spielen, so kann der Gegner mit ♣-Ass bei Stich die restlichen ♠ herunter radeln. Schlimmstenfalls ist das 3x nicht. Gehen Sie zuerst an ♣ duckt Ost einmal und gibt seinem Partner einen Schnapper. Ein Faller sieht auch nicht gut aus. Besser ist es elegant auf die zweite ♠-Runde einen ♦-Verlierer abzuwerfen. Wenn der Gegner weiter in ♠ insistieren sollte können Sie am Dummy stechen, die Trümpfe ziehen und danach gelassen das ♣-Ass heraus treiben.

Beispiel 2:

Nord	♠ A654	♥ A654	♦ 32	♣ 654
Süd	♠ 9832	♥ K3	♦ AK54	♣ AK3

Mit einer recht unattraktiven Trumpfausrüstung sind Sie in 4 ♠. Sie zählen 7 sichere Stiche, einen sicheren ♣-Verlierer und hoffen auf einen 3-2-Stand der ♠-Farbe, damit dort nicht mehr als 2 Stiche heraus gehen. 3 weitere Stiche müssen aus einem Cross-Ruff in ♥ und ♦ kommen. Damit der Gegner nicht fröhlich überstechen kann müssen Sie es sich angelegentlich sein lassen 2 Trumpfrunden zu ziehen. Ducken Sie die 1. Runde und ziehen Sie danach das Ass. Sie haben jetzt alles im Griff, ziehen Sie alle Gewinner und Stechen Sie mit den verbleibenden 4 Trümpfen hin und her. Der Gegner kann gern überstechen, aber macht insgesamt nur 3 Stiche und Sie Ihren Kontrakt.

## Discovery Play

Ein Discovery Play bedeutet, dass man sich dem Problem in einer Farbe erst zuwendet, nachdem man möglichst viel über die Hand erfahren hat. Man zählt bei den Gegnern die Verteilung oder die Punkte aus, um in Bezug auf die Nebenfarbe wichtige Informationen zu sammeln. Damit man sich nicht beim Zählen vertut konzentriert man sich auf einen Gegner, bevorzugt jemand mit einer langen Farbe oder mit einer Eröffnung. Wenn man diesen Gegner komplett ausgezählt hat kann man die andere Gegnerhand bei Bedarf konstruieren. Beispiel:

Nord:     ♠ 765     ♥ 432     ♦ AK106     ♣ KD5

Süd:     ♠ AKD43     ♥ 65     ♦ B87     ♣ 987

Nach einer 1♦-Eröffnung von West sind Sie in optimistischen 4♠ gelandet. Der Spielplan ist im Wesentlichen einfach: Die Trümpfe müssen 3-2 stehen, das ♣-Ass vor der Marriage. In der ♦-Farbe haben Sie 2 Chancen: entweder die Dame steht double oder Sie schneiden. Nachdem West eröffnet hat weist zunächst alles auf den Schnitt hin. Im Spielverlauf stellen Sie fest, dass West ♥ AKD, ♠ B4, ♣ A32 besitzt. Was nun? An dieser Stelle ist es Zeit nachzufragen, was der Gegner für ein System spielt. Die Auskunft ForumD mit starkem SA bringt Sie weiter: Zwar hat niemand SA eröffnet. Aber Sie wissen nun, dass West ein Vierer-♦ besitzt, denn nur mit 4-4 in Oberfarben hätte West mit einem Dreier-♦ eröffnet. Sie wissen auch, dass der Gegner SA-Verteilung hat und mit der ♦-Dame SA-Eröffnungstärke gehabt hätte. Also schlagen Sie elegant ♦-Ass und König und sammeln die Double-Dame hinter dem Schnitt ein für ein klares Töppchen.

So wie die Punkte kann man auch die Verteilung auszählen. Das liegt besonders bei Sperransagen nahe. Wenn man die Verteilung einer Nebenfarbe auszählen will konzentriert man sich auf den Sperransager, da man die meisten Karten dort schon kennt. Wer ein Weak-Two in ♥ eröffnet hat 6♥-Karten. Bedient er in Trumpf dreimal und kann auch ♣ 3x folgen, so kann er maximal ein ♦-Single haben.

## Einzelfälle zur Spieltechnik

**ADxx** gegenüber **Bxxx**? Klein zur Dame und dann das Ass abziehen in der Hoffnung, dass der König double im Schnitt steht. Den Buben vorlegen ist nur sinnvoll, wenn man eine Sequenz mit der 10 hat.

**ADxx** gegenüber **B109x** ? Buben vorlegen.

**ADxx** gegenüber **B10xx**? Zunächst klein zur Dame! Der König könnte blank im Schnitt stehen. Hätte ich den Buben vorgelegt, so würde sich am Ende die vierte Neun beim Gegner als Stich entwickeln. Diese Spielweise ist allerdings nur vorteilhaft, wenn man genügend Übergänge hat.

**Kxxx** gegenüber **Dxxx**? Spielen Sie klein zu einem Bild. Wenn dies hält, ducken Sie den nächsten Stich in der Hoffnung auf ein DoubleAss.

**KBxxx** gegenüber **xxx**? Erst klein zum Buben, dann klein zum König.

**KBxx** gegenüber **A9xx**? Das Sicherheitsspiel für 3 Stiche in dieser Farbe ist den König zu spielen, dann klein zur 9. Im Paarturnier eventuell nicht empfehlenswert, weil man die maximale Stichzahl nur erreicht, wenn die Dame zu dritt im Schnitt sitzt. Kann jedoch sinnvoll sein, wenn man einen Schlemm ausgereizt hat und diesen so sicher wie möglich nach Hause schaukeln will.

**Axx** gegenüber **DBxx**? Klein zu Dame und Bube! Man gewinnt 3 Stiche, wenn der Gegner vor Dame-Bube den König hält.

**xxx** gegenüber **AB9**? Klein zur 9 ist richtig. Wenn dies an ein Hochbild verliert wiederholt man den Schnitt mit dem Buben. Viele Spieler machen hier direkt den Schnitt zum Buben. Das gewinnt, wenn der Gegner exakt KDxx im Schnitt hält. Klein zur 9 gewinnt in 2 Fällen, nämlich wenn der Gegner im Schnitt D10xx oder K10xx hält. 2 Chancen sind besser als eine.

Lektion 3 – Farbbehandlungen

Ganz wichtig ist die Behandlung des Ausspiels. Im ersten Stich werden viele Stiche verloren gegeben, die man bei Abfassung eines guten Spielplans hätte gewinnen können. Häufig ist es nötig zu Ducken. Manchmal aber auch nicht. Einzelfälle:

**A) der Bath Coup: mit ABx in der Hand gegenüber kleinen Karten am Tisch duckt man einmal, wenn der linke Gegner ein Bild ausspielt.**

Anschließend hält man eine Gabel, in die der Gegner gern herein spielen darf. Spielt der linke Gegner klein aus und der rechte Gegner legt ein Bild, so sollte überlegen, wer zu Stich kommen soll, bevor man eventuell duckt.

**B) man hält ABx und am Tisch liegt 10xx.**

Richtig ist hier am Tisch auf das Ausspiel klein zu bleiben und dann in der Hand den Stich so billig wie möglich zu nehmen. Diese Kombination ergibt bei richtiger Behandlung immer 2 Stiche!

**C) man hält in der Hand Axx und am Tisch Dx.**

Hier muss man am Tisch versuchsweise die Dame einsetzen, sie macht entweder jetzt oder nie einen Stich. Nimmt der Gegner die Dame kommen die normalen Grundsätze des Duckens wieder in Ansatz.

**D) man hält in der Hand A10x und am Tisch Dx.**

Diesmal muss man am Tisch klein bleiben. Egal was der rechte Gegner nun macht, man erzielt immer 2 Stiche in dieser Farbe, wenn man nicht duckt.

**E) man hält 10xxx in der Hand gegenüber Ax am Tisch.**

Wenn der Gegner klein ausspielt, sollte man am Tisch das Ass legen, um die Farbe zu blockieren. Begründung: der linke Gegner hat keine Sequenz, sonst hätte er sie ausgespielt. Hält er eine Fünferlänge, so hält der Partner ein Double Bild, und ich blockiere die Farbe wenn ich das Ass lege.

**F) man hält KBx in der Hand und xxx am Tisch, der linke Gegner spielt klein aus und der rechte Gegner legt die Dame.**

Ducken ist sinnvoll, wenn man damit rechnet später an den rechten Gegner einen Stich zu verlieren. Falls man an den linken Gegner einen Schnitt verlieren würde ist es besser zu nehmen.

**G) man hält KDx in der Hand und xxx am Tisch, der linke Gegner spielt klein aus und der Rechte Gegner legt die 10.**

Ducken ist sinnvoll, wenn der rechte Gegner im Spielverlauf zu Stich kommen könnte. Falls man später an den linken Gegner

Lektion 3 – Farbbehandlungen

einen Schnitt verlieren würde: mitnehmen!

**H) man hält ABx in der Hand und xxx am Tisch, der linke Gegner spielt klein aus, der rechte Gegner legt leider ein Hochbild.**

Wieder prüft man, ob man später möglicherweise an den linken oder an den rechten Gegner einen Stich abgeben muss. Käme später der rechte Gegner dran ist Ducken angesagt, käme später der linke Gegner dran kann ich mitnehmen, denn der Bube funktioniert gegenüber dem linken Gegner noch als Stopper.

Nord ♠ xx ♦ 10xx

West ♠K10xxx ♦ ??

Ost ♠Dxx ♦??

Süd ♠ ABx ♦ ADB9

In diesem Beispiel kann ich den ersten Stich nehmen, denn der Karoschnitt würde entweder sitzen (kein Problem) oder an West verlieren, wenn dieser den König besitzt. Spielt dieser Pik weiter, so macht mein Bube einen Stich (auch kein Problem). Vertausche ich die Karofarbe bei Nord und Süd, so muss ich Ducken!

## **Kleine Tipps für den Alleinspieler**

- 1. Der erste Abwurf erfolgt häufig von einer Fünferlänge. Das gilt vor allem im Farbspiel.**
- 2. Der Weak-two-Eröffner spielt gern ein Single in einer Nebenfarbe aus. Wenn er seine lange Farbe ausspielt hat er entweder kein Single oder Trumpfsingle.**
- 3. Wenn der Gegner sich in einer Farbe gehoben hat, dann aber eine andere Farbe ausspielt, dann hat er entweder ein Single in dieser Nebenfarbe oder das Ass in der gehobenen Farbe.**
- 4. Trumpfausspiel weist darauf hin, dass der Gegner kein eindeutiges Ausspiel in den anderen Farben hat, also kein Single oder keine Sequenz.**
- 5. Wenn der Gegner in die beste Nebenfarbe ausspielt ist er meistens sehr kurz und will stechen.**
- 6. Wenn man selbst ein Single oder Chicane hat besitzt der Gegner sehr häufig auch ein Single oder Chicane.**



# Lektion 3 - Farbkombinationen - Hausaufgaben

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



♠ B 10 9  
♥ B 10 9 8  
♦ B 10 4 3  
♣ B 3

21  
3 4  
12

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

NS 6N; NS 6♦; NS 5♠; NS 5♥; NS 4♣; Par +990

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	4 SA
Pass	6 SA	alle passen	

6 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ B

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

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

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



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

6  
13 13  
8

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

OW 4♠; OW 3N; OW 5♦; OW 5♣; OW 1♥;  
Par -420

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

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ D

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

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

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



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

9  
11 4  
16

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

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

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

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♥ K

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

6  
13 13  
8

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

OW 4♥; OW 3N; OW 5♣; OW 3♦; OW 1♠;  
Par -620

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West  
Ausspiel: ♠ B

## Lektion 3 - Farbkombinationen - Hausaufgaben

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

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

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

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

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

16  
8 8  
8



NS 3♥; NS 2N; NS 1♠; NS 1♦; OW 1♣; Par +140

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

4♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ D

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

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

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

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

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

10  
12 13  
5



OW 5♠; OW 5♥; OW 3N; OW 3♦; OW 1♣;  
Par -650

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

1. neue Unterfarbe forcing

4♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ 4

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

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

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

13  
6 8  
13



NS 5♥; NS 4♠; NS 3N; NS 3♦; OW 1♣; Par +650

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

1. neue Unterfarbe forcing

4♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ B

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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

14  
7 6  
13



NS 4N; NS 4♠; N 5♦; S 4♦; NS 4♣; OW 1♥;  
Par +430

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥	X	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♥ D

## Lektion 3 - Farbkombinationen - Hausaufgaben

**Board 9**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

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

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



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

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

7  
10 18  
5

OW 5♣; W 3♥; O 2♥; OW 1N; NS 1♠; OW 1♦;  
Par -600

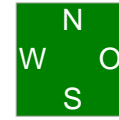
West	Nord	Ost	Süd
	2 ♠	X	Pass
3 ♠	Pass	4 ♣	Pass
5 ♣	Pass	Pass	Pass

5 ♣ von Ost  
Ausspiel: ♠ A

**Board 10**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

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

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



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

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

6  
12 14  
8

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

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♦ 2

**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

♠ B 10 9 8  
♥ 10 9 8 7  
♦ —  
♣ D 10 8 7 4



♠ 7 6 5 4  
♥ 6 5 4  
♦ D 9 7 6 4  
♣ 9

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

17  
3 2  
18

NS 6N; NS 6♦; NS 4♥; NS 5♣; NS 3♠; Par +990

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣
Pass	1 ♦	Pass	2 SA
Pass	6 SA	alle passen	

6 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ B

**Board 12**  
Teiler West  
N-S in Gefahr

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

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



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

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

3  
21 12  
4

OW 6N; OW 6♥; OW 6♦; OW 6♣; OW 2♠;  
Par -990

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	6 SA	alle passen

6 SA von West  
Ausspiel: ♠ D