

Thementurnier 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



♠ 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

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.

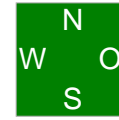
Trumpfpromotion

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

♠ 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

♠ 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

♠ —
♥ 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

♠ 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 ♦ 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

Thementurnier Trümpfe 01.07.2020

Board 5
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
Pass	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 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K D 3
♥ 8 7 6
♦ 10 9 8 4 2
♣ 10 3

♠ 8 4
♥ 5 4 3 2
♦ K D 7 5 3
♣ 9 6



♠ A 7 6 2
♥ A K D B 9
♦ A
♣ 8 5 4

5
5 18
12

♠ B 10 9 5
♥ 10
♦ B 6
♣ A K D B 7 2

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

Nach ♣-Ausspiel und der positiven Markierung von N 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.

Verlierer auf Verlierer

Board 7
Teiler Süd
O-W 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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	3 ♥	Pass	1 ♥
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.

Verlierer auf Verlierer

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 7 4 2
♥ K 10 5 3
♦ D B 10 9
♣ 6 2

♠ D B 10 8 5
♥ A B
♦ A 6
♣ A 7 4 3



♠ K 9 6
♥ 8 7 4
♦ K 8 7 3
♣ K 8 5

6
16 9
9

♠ A 3
♥ D 9 6 2
♦ 5 4 2
♣ D B 10 9

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
3 ♣ ¹	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		
1. Versuchsgebot			
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♦ D			

O 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. O trotz 4333-Verteilung nimmt an, da er 3 schöne Figuren, Maximum und ♣-Werte hat. **Trümpfe nutzen**