

Thementurnier Spielplan im Farbspiel 15.07.2020

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 10 7 3
♥ D 8 3
♦ A 10 7
♣ B 7

♠ 9 8
♥ B 10 9 2
♦ D 9 3 2
♣ K 6 4



♠ 6 2
♥ A K 7 5
♦ K B 5 4
♣ 9 8 2

13
6 11
10

♠ K B 5 4
♥ 6 4
♦ 8 6
♣ A D 10 5 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

14 FV, Fit in ♠ (+2 VP für den 9. Trumpf, 2x1 VP für 2

Double in ♥ und)

erst ab 20 FV lohnt es sich, Schlemm zu untersuchen

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, Vorteil: fast immer kann der

Tisch gesehen werden und Partners Markierung

Partner gibt die höchste Karte der Anschlußsequenz, der

♥ B verneint die ♥ D

O wechselt die Farbe, um nicht die ♥ D des

Alleinspielers hochzuspielen. Da in ♣-Abwürfe des

Alleinspielers drohen, ist es wichtig, sofort den ♦-Stich

zu entwickeln, wenn Partner ♦ D hat.

3. Mann zu hoch er kann

N zieht alle Trümpfe

...und versucht den Schnitt in ♣. Das ist erfolgreich,

wenn O den ♣ K hält. Dann wäre sogar ein Überstich

möglich.

Der Schnitt geht verloren.

W spielt ♥ 10

... und danach wird der ♦-Stich gewonnen und der

Kontrakt fällt einmal

GEGENSPIEL IM FARBSPIEL

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ —
♥ 10 8 5 2
♦ B 9 8 5 4
♣ K B 10 6

♠ D 10 8 7 4 3
♥ A
♦ K 10 2
♣ 9 7 4



♠ A K B 9
♥ B 9 7
♦ D 7 6
♣ A 3 2

5
9 15
11

♠ 6 5 2
♥ K D 6 4 3
♦ A 3
♣ D 8 5

OW 4♠; NS 4♥; OW 2N; NS 1♦; NS 1♣;
Par -200: NS 5♥×-1

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

1. Transfer

2. Transfer ausgeführt

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ K

Der Alleinspieler eliminiert ♥ und zieht nebenbei alle
Trümpfe. Dann ♣ A und ♣, egal welcher Gegner am
Spiel ist, die ♦-Farbe muss vorteilhaft geklärt werden.

ENDSPIEL

Thementurnier Spielplan im Farbspiel 15.07.2020

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 10 8 4
♥ A 5 4
♦ D 10 6 3
♣ B 7

♠ D 9 7
♥ 7 6 3
♦ A 7
♣ D 9 4 3 2



♠ 6 5 2
♥ 10 2
♦ K B 9 2
♣ A 10 8 5

8
8 8
16

♠ A K 3
♥ K D B 9 8
♦ 8 5 4
♣ K 6

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♥ 4

5er ♥-Farbe, 12-22 FL

6-10 FV, Fit in ♥

Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am
Vollspiel und Verlierer in ♦

N akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für
Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-
Verlierer abdeckt.

Diese Reizung macht ein Trumpfausspiel attraktiv. Das
Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in
der kurzen Hand erfüllt werden. Von ♥ A x x ist es gut,
klein ♥ auszuspielen, um die Kommunikation mit dem
Partner aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht sein Glück mit ♦-
Schnappern.

Ost gewinnt mit dem ♦-König

...und setzt den Spielplan seines Partners fort, indem er
Trumpf nachspielt. Das ist ganz wichtig, dass die
Gegenspieler bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen,
wenn dieser Spielplan erfolgsversprechend aussieht.

W gewinnt mit dem ♥ A.

...und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches

Das ♣-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

GENENSPIEL IM FARBSPIEL

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 10 8 6 3
♥ 8 2
♦ A 10
♣ A 7 2

♠ 7 5 4
♥ K B 6 3
♦ K 7
♣ D B 10 9



♠ K B 2
♥ A 5
♦ 8 6 4 3 2
♣ 8 5 4

10
14 8
8

♠ 9
♥ D 10 9 7 4
♦ D B 9 5
♣ K 6 3

OW 3N; OW 3♠; NS 3♥; NS 2♣; OW 1♦;
Par -200: NS 4♥×-1

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

1. Allgemeines Versuchsgebot

4 ♠ von West
Ausspiel: ♣ D


W 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.

HOCHSPIELEN NEBENFARBE

Thementurnier Spielplan im Farbspiel 15.07.2020

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

16 10 5 9	♠ D 8 ♥ A K 10 5 3 ♦ 8 7 6 2 ♣ 8 6
-----------------	---

NS 4♥; NS 3♦; NS 1N; NS 1♠; OW 1♣;
Par +620

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	3 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			


4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♣ B

Nach Transfer erreichen N/S das Vollspiel. O greift ♣ B an, W gewinnt mit dem ♣ K und kassiert ♣ A. N hat noch weitere Verlierer, ♠ A und 2 in ♦. Diese können aber auf die ♠-Werte des Tisches abgeworfen werden. Also Trümpfe ziehen und danach ♠, bis das ♠ A vertrieben ist. Dann folgen 2 Abwürfe.

ABWURF VON VERLIERERN

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

10 9 14 7	♠ 4 2 ♥ K D 10 9 ♦ D 10 ♣ 9 6 4 3 2
-----------------	--

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

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

verspricht 11-12 FV und Fit in ♠ (9 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 1 VP für Doubleton ♥) mit 15 FV spekuliert O auf ein Vollspiel.

Ausspiel ♥ K von ♥ KD109 (höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz)

N übernimmt mit dem ♥ A, um den richtigen Spielplan zu steuern.

Er kann einen ♣-Schnapper erzielen, also wird ♣ gespielt.

♣-Spiel ist bei der Haltung des Tisches normalerweise sehr schlecht, also wird Partner ein ♣-Singleton gehabt haben.

Nun muß N sofort das Trumpf A spielen, damit noch ein Trumpf zum Stechen verbleibt.

Danach kann der Partner mit ♥ erreicht werden (♥ K hat ja die ♥ D versprochen)


...und der Faller wird mit dem ♣-Schnapper realisiert

GEGENSPIEL IM FARBSPIEL

Thementurnier Spielplan im Farbspiel 15.07.2020

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

4
3 6
27

NS 7♠; NS 6N; NS 5♣; NS 2♥; NS 2♦;
Par +2210

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♥	Pass	2 ♦
Pass	3 ♣	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	3 ♠
Pass	5 ♦	Pass	4 SA
alle passen		Pass	7 ♠


7 ♠ von Süd
Ausspiel: ♠ 2

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

SCHNAPPER IN KURZER HAND

Board 8

Teiler West
Alle in Gefahr

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

11
13 12
4

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

14 FV (12 FP + 1 VP für Doubleton in ♦ + 1 L für ♣-Länge) und ♠-Fit

keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzureizen, erst ab 20 FV ist hier ein Schlemmversuch möglich

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, ist bei Farbspielen immer ein attraktives Ausspiel

S markiert mit einer 3er ♥-Länge ohne ♥ D negativ. Positiv wäre ein ♥-Doubleton (hoch vom Doubleton), da die 3. Runde gestochen werden kann.

N wechselt auf ♦ D von einer 2er Sequenz DBxx.

S gewinnt mit dem ♦ A, 3. Mann so hoch er kann (am Tisch liegt keine ♦-Figur, die man bewachen kann)

...und spielt ♥ zurück

jetzt kann der Partner 2 ♥-Stiche kassieren

GEGENSPIEL IM FARBSPIEL

Thementurnier Spielplan im Farbspiel 15.07.2020

Board 9

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ B 6 4
♥ 9 8 2
♦ 10 9 8 6 5
♣ K 7

♠ K 9 2
♥ K 10 7 5
♦ D
♣ A D 8 4 3



♠ A 8 5
♥ A D B 3
♦ A B 7 4 2
♣ 9

4
14 16
6

♠ D 10 7 3
♥ 6 4
♦ K 3
♣ B 10 6 5 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦*	Pass	1 ♥	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠ ¹	Pass
4 ♣ ¹	Pass	4 ♦ ¹	Pass
4 SA ²	Pass	5 ♣ ³	Pass
6 ♥	Pass	Pass	Pass

1. Kontrollgebot mit Schlemminteresse
2. Roman Keycard Blackwood Assfrage
3. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten

6 ♥ von West
Ausspiel: ♦ 10

Nach Auspiel von ♦ 10 erkennt O die klassischen Cross-Ruff-Komponenten: je ein Single in den Nebenfarben ♦ und ♣, 4-4 Trümpfe und 5 hohe Trümpfe. Bevor das Schnappen beginnt, müssen die Gewinner in ♠ abgezogen werden. 12 Stiche: 4 ♦ - + 4 ♣-Schnapper, ♠ A und ♠ K, ♦ A und ♣ A.

CROSS RUFF

Board 10

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 9 4
♥ 9
♦ K 9 8 3
♣ D B 10 9

♠ A 10
♥ A K B 4 3
♦ 6 4 2
♣ 8 5 4



♠ 5 3
♥ D 10 6 5
♦ A D B 10
♣ K 3 2

9
12 12
7

♠ K 8 7 6 2
♥ 8 7 2
♦ 7 5
♣ A 7 6

OW 4N; OW 4♥; NS 3♠; OW 2♦; Par -430

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦*	Pass
1 ♥	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

4 ♥ von West
Ausspiel: ♣ D

Nachdem die Gegenpartei 3 ♣-Stiche gewinnt, ist der Kontrakt nur durchwiederholten ♦-Schnitt (3x aus der Hand in Richtung Tisch spielen) zu gewinnen. Also nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach ♦. **Die weiteren Übergänge sind in der Trumpffarbe vorhanden,** ♠ 10 wird abgeworfen.

ÜBERGÄNGE