

## Spiel in 3. Hand

### Grundregeln:

1. Wenn am Tisch keine Figuren zu sehen sind, gilt: **3. Mann hoch** („3. Mann so hoch er kann“, **besser:** „Liegt am Tisch nur Schrott leg die Höchste flott!“).
2. Von gleichwertigen Karten sollte immer die **niedrigste** gelegt werden.
3. Mit einer Gabelposition gegen eine Figur des Tisches wird **die niedrigste gewinnende Karte der Gabel** zugegeben („Figur des Tisches bewachen“)

### Wichtige Hilfsmittel:

- Ausspiel des Partners interpretieren
- Tisch begutachten
- Reizung beachten
- Verteilung der Farben ermitteln
- Spielplan des Alleinspielers untersuchen

### 3. Hand hoch

♥9 7 4 (Tisch)

♥D (B) ???

♥A 8 6 3

www.bridgeakademie-froehner.de

♥(K)

...um einen Stich zu erzielen, den man möglicherweise sonst nicht mehr bekäme.

♥9 7 4 (Tisch)

♥D (B) ???

♥A 8

♥(K) ??

...um eine Farbe zu entblockieren, vor allem in SA-Kontrakten.

♥10 7 4 (Tisch)

♥K (D B) ??

♥A 8

♥??? ?

...um im SA-Kontrakt als Gegenspieler 5 Stiche abzuziehen, wenn die Farbe nicht blockiert wird.

♥9 5 4 (Tisch)

♥D (B 10) ??

♥K 8

♥(A) ??

Wenn der K nicht entblockiert wird, duckt der Alleinspieler und verhindert so das Etablieren der Farbe im SA-Kontrakt.

♥9 4 (Tisch)

♥ D (B 10) ?

♥ K 8 6 2

♥(A) ??

Bei längeren Farben reicht eine positive Markierung (hohe Karte), eine Blockade kann nicht auftreten.

♥7 3 (Tisch)

♥(K 10 8) 5 (2)

♥ D 6 2

♥(A B 9)

...damit der Alleinspieler nicht billig den Stich gewinnen kann.

**Vom gleichwertigen Karten die niedrigste legen**

♥7 5 3 (Tisch)

♥(K 9) 2

♥ D B 10 6

♥(A 8 4)

**Gabelpositionen gegen den Tisch**

♥ K B 9 (Tisch)

www.bridgeakademie-froehner.de

♥(8 7) 2

♥ A D 10

♥(6 5 4 3)

♥ K B 9 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥ A D 10

♥(6 5 4 3)

Immer die passende Figur aus der Gabel über die Figuren des Tisches legen.

**Figuren am Tisch bewachen**

♥ D 9 3 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥ A B 10 6

♥(K 5 4)

Die Figur (D) am Tisch bewachen, sonst macht der Alleinspieler 2 Stiche in der Farbe.