



Lektion 6

F – Farbkombinationen

- **Empfohlene Materialien:**

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **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
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky** „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

	N	
	♠ K 5 4	
	♥ A 7 6 2	
	♦ 7 4 3	
	♣ A 8 4	
W		O
♠ 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
	S	
	♠ 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 2022 – Alleinspiel A – Z
Lektion 6 – F – Farbkombinationen– 01.11.2022

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

Spielen Sie mit diesen Farbkombinationen zweimal klein zu den Figuren.

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

		N		
		♠ K 5 4		
		♥ A 7 6 2		
		♦ 7 4 3		
		♣ A 8 4		
	W			O
	♠ 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
		S		
		♠ 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 2022 – Alleinspiel A – Z
Lektion 6 – F – Farbkombinationen– 01.11.2022

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

Spielen Sie mit diesen Farbkombinationen zweimal klein zu den Figuren.

Alleinspiel A - Z – Lektion 6 – Farbkombinationen I

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 ♥ ¹
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

♠ B 9 5 2
♥ A 6
♦ 7 6 3
♣ 7 6 5 2

♠ A D 10 4
♥ K D 5
♦ B 5 2
♣ A K D

♠ 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

♠ A K 7 6
♥ 8 5 2
♦ A 2
♣ K D 4 2

♠ 8 5 2
♥ A K
♦ D B 10 9 7 4
♣ 8 3

♠ 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.

Alleinspiel A - Z – Lektion 6 – Farbkombinationen I

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

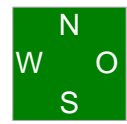
Mit 4-3-3-3 Verteilung verzichtet S auf Stayman. 4 ♥ als Endkontrakt wäre aussichtslos gewesen. N hat 7 sichere Stiche und muss 2 Stiche in ♥ entwickeln. Wenn W 4 ♥-Karten mit dem ♥ K hat, kann 2x ♥ in Richtung ♥ DB gespielt werden. Dadurch wird der Kontrakt mit 9 Stichen erfüllt.

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
3 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 Figuren ♦ 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

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

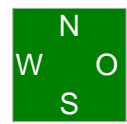
Nach ♦-Angriff hat S 6 Sofortstiche. 3 weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden. Deshalb muss ♥ vorsichtig gespielt werden: Zuerst die ♥ 9, dann die ♥ D zum Schnitt vorlegen. O ist machtlos und 4 ♥-Stiche werden erzielt.

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 ♣ ¹	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 ♣-Farbkonstellation wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.

Alleinspiel A - Z – Lektion 6 – Farbkombinationen II

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

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

<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

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

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

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

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

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

<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

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

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

<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.

Alleinspiel A - Z – Lektion 6 – Farbkombinationen II

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 ♠	Pass	Pass
* 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.