

DBV Onlineunterricht 2021 - Alleinspiel SA - Lektion 12 - Kommunikation

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2



19
6 8
7

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	3 ♦
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ D

Der Alleinspieler spielt in ♦ den Blanco Coup, um die Verbindung zum Tisch zu erhalten.

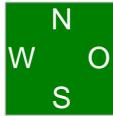
Board 2
Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ D 10 7 3 2
♥ K 8
♦ K 10 9 7
♣ 10 6

♠ B 6 4
♥ 7 5 3
♦ 6 5 4
♣ A 7 4 2

♠ K 8
♥ A D 4
♦ A D B 2
♣ K D 8 5

♠ A 9 5
♥ B 10 9 6 2
♦ 8 3
♣ B 9 3



8
5 21
6

West	Nord	Ost	Süd
		2 SA	Pass
3 ♣ ¹	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Puppet Stayman

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B

Der Alleinspieler nutzt den versteckten Übergang in ♣, um 2 x ♦-Impass zu spielen.

Board 3
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A 9 4
♥ 4 3 2
♦ D 5 4 3
♣ 8 7 6

♠ B 10 5
♥ D B 10 8
♦ 10 9 8
♣ 4 3 2

♠ K 8 6 3 2
♥ K 9
♦ 7 6
♣ D B 10 9

♠ D 7
♥ A 7 6 5
♦ A K B 2
♣ A K 5



6
4 9
21

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 ♣ ¹	Pass	3 ♦ ²
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

1. Puppet Stayman
2. min. einer 4er Oberfarbe
3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ D

Der Alleinspieler nutzt den zweifachen Übergang in ♦ um ♠-Expass zu spielen.

Board 4
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 5 4
♥ K D B 10 9
♦ 8 7 6
♣ A 10 9

♠ A B 10 3
♥ 3 2
♦ A K D B
♣ K D B

♠ D 9 2
♥ A 4
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2

♠ K 8 7 6
♥ 8 7 6 5
♦ 10 9
♣ 8 7 6



10
21 6
3

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♣ ¹	Pass
3 ♦ ²	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Puppet Stayman
2. min. eine 4er Oberfarbe

3 SA von West
Ausspiel: ♥ K

Der Alleinspieler ist nur einmal am Tisch und benötigt 4 ♠-Stiche. Also mit ♠ 9 den Schnitt beginnen.

DBV Onlineunterricht 2021 - Alleinspiel SA - Lektion 12 - Kommunikation

Board 5
Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ 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

♠ 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

16
5 9
10

<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

S reizt auf die 1 SA-Eröffnung seines Partners sofort 3 SA, Unterfarbtransfer ist hier nicht sinnvoll. N 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.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 7 6
♥ 10 8 3
♦ A 3 2
♣ K 9 4

♠ 5 3
♥ 7 2
♦ K D 10 7 5
♣ 6 5 3 2

♠ A K 4 2
♥ A K D 6
♦ B 8 6
♣ A 8

♠ D 9 8
♥ B 9 5 4
♦ 9 4
♣ D B 10 7

8
5 21
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost

Ausspiel: ♣ D

N muss in ♦ zweimal ducken, um die Kommunikation mit dem Tisch zu zerstören. Dabei hilft die Längenmarke des Parters

Board 7
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 6 4
♥ A B 10 7 5
♦ 8 5
♣ 6 5 3

♠ D B 10 5 2
♥ K 9 3
♦ 7 2
♣ K B 9

♠ 9 3
♥ D 4 2
♦ 10 9 6 4 3
♣ D 10 7

♠ A K 7
♥ 8 6
♦ A K D B
♣ A 8 4 2

5
10 4
21

NS 4♥; NS 2N; S 2♠; NS 3♣; NS 2♦; N 1♠;
Par +420: NS 4♥=

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

1. Transfer

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

Wenn der Alleinspieler versucht, ♥ zu entwickeln, dann muss W direkt den ♥ K legen, um die Kommunikation mit dem Tisch zu zerstören.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 10 7
♥ B 10 9 6 3
♦ 9 6 5
♣ 6 3

♠ A D 8 5
♥ K D 2
♦ D B 8 4
♣ 7 2

♠ 9 3
♥ 8 5 4
♦ A 3
♣ K D B 9 8 5

♠ K 6 4 2
♥ A 7
♦ K 10 7 2
♣ A 10 4

2
14 10
14

OW 4♣; OW 2N; OW 2♠; OW 2♥; OW 2♦;
Par -130: OW 1♣+3

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

3 SA von West

Ausspiel: ♥ B

S wechselt nach ♥ A auf ♦ K, um den Eingang zu der langen ♣-Farbe zu zerstören.