

# DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 1 - Wettlauf im SA

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ 10 4  
♥ A D B 10 7 6  
♦ B  
♣ D 7 6 5

♠ A 3  
♥ K 4 2  
♦ A 8 6 5 2  
♣ K 8 3

13  
3 10  
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♣*	2 ♥ <sup>1</sup>	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

1. Weak Two

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

S hat 8 Sofortstiche, 3 in ♠, 1 in ♥ (nach dem ♥-Ausspiel), 2 in ♦ und 2 in ♣. O ist der gefährliche Gegner, da er die ♥-Farbe hat. Die ♣-Farbe wird entwickelt, dabei darauf achten, dass O nicht ans Spiel kommt. Also geduckt in ♥, mit ♦ zum Tisch und ♣-Bube zum Schnitt spielen.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

♠ A 8 4  
♥ B 5 2  
♦ 9 7 3 2  
♣ 5 4 3

♠ K B 5  
♥ A K D 8  
♦ A 5 4  
♣ A 9 6

♠ 9 7 6  
♥ 10 6  
♦ K B 8  
♣ K B 8 7 2

6  
5 21  
8

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♣ 7

W hebt die 2 SA-Eröffnung mit 5 FP auf 3 SA. O hat 8 Sofortstiche, 2 in ♠, 4 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Ein weitere Stich kann nur in ♠ entwickelt werden. Also ♥ zum ♥-Buben des Tisches, ♠-As und ♠ zum ♠-Buben. S gewinnt, wenn N die ♠-Dame hält. Die Spielweise hat ca. 50 % Erfolgchancen.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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

♠ D B 10 6 2  
♥ A 8 3  
♦ 6 2  
♣ B 9 8

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

16  
7 8  
9

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

1. Transfer auf ♥ (Sofortauskunft)

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ D

S reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. N führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. N hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im 1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden. Also ♠-As und ♥ spielen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ A 5 4  
♥ A 8 6  
♦ A 8 7 4 3  
♣ A 2

♠ B 6  
♥ K 9 4 3  
♦ K 9 5  
♣ K 6 4 3

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

8  
16 10  
6

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

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert und so die Schwachstelle bereits aufgedeckt hat, muss in ♠ 2 x geduckt werden. N darf nicht mehr ans Spiel kommen, also ♦ an S rausdrucken ("Verbeugung vor der Königin").

# DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 1 - Wettlauf im SA

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A 5  
♥ A K 5  
♦ K 10 7 4  
♣ 10 6 5 2

♠ D 8 7 2  
♥ 9 7 6 2  
♦ B 2  
♣ K B 7

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

♠ 6 3  
♥ B 8 4 3  
♦ A D 9 5  
♣ A D 8

14  
7 6  
13

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦*	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ B

N hat 8 Sofortstiche. Da O ♠ angegriffen hat, gibt es keine Chance mehr zu entwickeln, wenn der Gegner noch ans Spiel kommt. N hat 2 Chancen, ♥-Dame double oder ♣-König bei O. Um beides zu kombinieren, erst ♥-As und ♥-König spielen (hat hier bereits Erfolg), danach bei Bedarf ♣-Schnitt.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

♠ 7 2  
♥ 8 6  
♦ A K 9 7 6 4  
♣ 8 7 2

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

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

6  
7 19  
8

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣*	Pass
1 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer in ♣. Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben. Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 9 5 3  
♥ D B 9 4  
♦ A K B 9  
♣ 6 4

♠ D B 10 6 2  
♥ 6 2  
♦ D 10 7  
♣ A D 8

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

♠ K 8  
♥ A K 5  
♦ 8 3 2  
♣ K B 10 9 5

11  
11 4  
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣*
1 ♠	X <sup>1</sup>	Pass	1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Negativkontra, zeigt 4er ♥ ab 8 FL

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

N kontriert negativ für ♥, S bietet 1 SA mit ♠-Stopper und nach erneuter Einladung von N 3 SA. Nach dem erwarteten ♠-Ausspiel kann die ♣-Farbe nicht rechtzeitig entwickelt werden. W gewinnt mit einem Stich in ♠, 4 Stichen in ♥ und 4 Stichen in ♦ (Schnitt).

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ A K 5  
♥ 10 6  
♦ A K B  
♣ A 10 9 8 4

♠ 9 7 3 2  
♥ 7 4  
♦ D 9 8 7 6 2  
♣ 7

12  
7 19  
2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	X <sup>1</sup>	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Informationskontra

3 SA von West

Ausspiel: ♥ K

O kontriert mit 20 FL (Informationskontra, starke Variante). Danach zeigt W mit 1 SA 7-10 FL und Stopper in ♥. W gewinnt, wenn er die ♣-Farbe entwickeln kann. Dazu wird der 1. ♥-Stich geduckt (♥-Verbindung abschneiden) und danach ♣-Dame und ♣-Bube erfolgreich zum ♣-Schnitt vorgelegt.