



Lektion 5

Übergänge und Blockade

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
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel

Übergänge

Wenn Sie das Alleinspiel planen, ist es wichtig, Übergänge zu haben.
Übergänge werden gebraucht, um

- eine hochgespielte Farbe zu erreichen oder hochgespielte Stiche abzuspielen
- Trümpfe zu ziehen
- einen Schnitt zu spielen oder zu wiederholen
- Verlierer zu stechen

Es gibt folgende Arten von Übergängen:

- sichere, sofort verfügbare Übergänge (A, A x und K x, A K x und D x, oder Chicane)
- sichere, aber nicht sofort verfügbare Übergänge (K D und x x, A x x und D B x)
- mögliche, aber ungewisse Übergänge (K x und x x, A x x und D x x)
- versteckte Übergänge (A 6 4 3 und K D B 2)

Deshalb ist es wichtig, die Übergänge zu schonen

„Hüte Dich vor Überschwang, futsch ist sonst der Übergang“

oder durch Ducken die Kommunikation aufrecht zu erhalten

„Ist der Dummy lang und schwach, duck sonst geht's hinab den Bach!“

N

♠ 9 6 4 3

♥ 10 4 3 2

♦ D B 8

♣ K 6

W

♠ 7 2

♥ 8 6

♦ A K 9 7 6 4

♣ 8 7 2

O

♠ A D B 5

♥ A K

♦ 5 3

♣ A B 5 4 3

S

♠ K 10 8

♥ D B 9 7 5

♦ 10 2

♣ D 10 9

3 SA von O, Ausspiel ♥7

Spielplan

6 Sofortstiche (1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣)

3 zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe, ist aber sehr schwach.

Also wird der 1. Stich in ♦ geduckt.

Ergebnis 3SA = -400

Blockieren/Entblockieren

Als Alleinspieler ist es beim Erstellen des Spielplans wichtig, die Reihenfolge der Karten zu bestimmen, um Farben abzuspielen.

Es kann dabei zu Hindernissen, „**Blockaden**“ in den Farben kommen.

1. Vermeidbare Blockaden

♠ AD6

♠ AKD6

♠ A6

♠ K3

♠ B7542

♠ KDB73

Lösung: Von der kurzen Seite die hohen Karten zuerst spielen!

2. Scheinbare Blockaden

♥ AD

♥ KD

♥ AB10

♥ KB107

♥ AB107

♥ KD62

Lösung: Die letzte hohe Karte kann übernommen werden. Es kostet keinen Stich, da man die Anschlusskarten besitzt.

3. Echte Blockaden

♦ KD

♦ KD

♦ A

♦ A754

♦ AB62

♦ KD6

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren. Übergang in einer anderen Farbe oder durch Stechen ausnutzen.

4. Blockieren durch Mittelkarten

♦ AK6432

♦ K7653

♦ AKD43

♦ 9875

♦ AD93

♦ 10982

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren, „opfern“ der Mittelkarten um die Blockade beim Längenstich zu umgehen.

Beispiel 1, keiner in Gefahr

	N	
	♠ A K D	
	♥ A K D	
	♦ 9 8 3	
	♣ A K 3 2	
W		O
♠ 5 4 3		♠ 10 9 8 7
♥ 10 9 7 5 4		♥ 6 3
♦ B 7		♦ Q 10
♣ 8 7 6		♣ D B 9 8 4
	S	
	♠ B 6 2	
	♥ B 8 2	
	♦ A K 6 5 4 2	
	♣ 10	

a.) Kontrakt

N	O	S	W
2♦*	---	3♦*	---
3SA	---	6SA	---
---	---		

6 SA von O, Ausspiel ♣ D

b.) Spielplan

10 Sofortstiche (3 in ♠, 3 in ♥, 2 in ♦ und 2 in ♣)

Zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe. Voraussetzung ist dabei der 2-2 Stand der restlichen ♦-Karten beim Gegner. Keine weiteren Übergänge sind vorhanden.

Zu achten ist darauf, dass man ♦ nicht blockiert, also erst ♦ 9 und ♦ 8 spielen.

↑ Blockade durch Mittelkarten

c.) Ergebnis

6SA +1 +1020

Alleinspiel - Lektion 5 - Blockade und Übergang

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 8 2
♥ 4 3
♦ D B 6 4
♣ A K 7 6

♠ K 7 6
♥ A 9 2
♦ 10 9 2
♣ 10 9 5 3



♠ D B 10 9
♥ K D 10
♦ 8 7 3
♣ 8 4 2

14
7 8
11

♠ 5 4 3
♥ B 8 7 6 5
♦ A K 5
♣ D B

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ D			

N zählt 9 Sofortstiche, diese müssen aufgrund **fehlender Übergänge bzw. blockierenden Farben sorgfältig in der richtigen Reihenfolge** abgezogen werden. Also zuerst ♣ D und ♣ B, danach ♦ A und ♦ K sowie aus der Hand ♦ D und ♦ B. Jetzt noch die hohen ♣-Karten und der Kontrakt ist erfüllt.

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

6
7 19
8

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

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

♠ D B 10 9 3
♥ A 6
♦ 8 7 4 2
♣ B 9

♠ 7 2
♥ D B 10 8 7
♦ B 9 6 3
♣ K 10



♠ A 8 6 5
♥ 9 5 2
♦ D 10
♣ D 8 5 4

8
7 8
17

♠ K 4
♥ K 4 3
♦ A K 5
♣ A 7 6 3 2

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♥ ¹	Pass	2 ♠ ²
Pass	2 SA	Pass	3 SA
1. Transfer auf ♠ (Sofortauskunft)			
2. Transfer ausgeführt			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ D			

N zählt 5 Sofortstiche, 2 in ♥, 2 in ♦, 1 in ♣. 4 Stiche sind in ♠ zu entwickeln. **Dazu muss allerdings noch ein Übergang zum Tisch vorhanden sein**, also wird der erste Stich nach Ausspiel der ♥ D in der Hand mit ♥ K gewonnen. Danach ♠ K und ♠.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 4
♥ 7 5 3
♦ 6 5 4
♣ A 7 4 2

♠ A 9 5
♥ B 10 9 6 2
♦ 8 3
♣ B 9 3



♠ D 10 7 3 2
♥ K 8
♦ K 10 9 7
♣ 10 6

5
6 8
21

♠ K 8
♥ A D 4
♦ A D B 2
♣ K D 8 5

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ B			

S zählt nach ♥ B Auspiel 7 Sofortstiche. Durch wiederholten ♦-Schnitt sind 2 weitere Stiche zu entwickeln. Allerdings ist erstmal nur ein Übergang vorhanden. **Ein 2. Übergang kann nach ♣ K und ♣ D bei 3-2 Stand mit ♣ 8 zu ♣ A und ♣ 5 zu ♣ 7 konstruiert werden.** Der ♦-Schnitt gelingt.

Alleinspiel - Lektion 5 - Blockade und Übergang II

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 8 7 6
♥ 8 7 6
♦ A D 5
♣ A K

♠ B 10 9
♥ K D B 2
♦ B 10 2
♣ 10 9 2

♠ K 5 4
♥ A 5 4
♦ 8 7 6
♣ D 8 7 6

♠ 3 2
♥ 10 9 3
♦ K 9 4 3
♣ B 5 4 3



19
4 8
9

NS 5N; NS 5♠; NS 3♥; NS 4♣; NS 3♦;
Par +460: NS 3N+2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ K			

N zieht 2 Runden Trumpf mit ♠ A und ♠ D, lässt den ♠ K als Übergang. Erst spielt er die beiden hohen ♣ in der Hand, dann geht er mit ♠ K zum Tisch und wirft auf ♣ D einen ♦-Verlierer ab. Danach noch ♦-Schnitt zur ♦ D.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 9
♥ K 8 7 3
♦ 9 6 5
♣ 10 9 8

♠ 8 7 6
♥ 10 9 4
♦ A K 4
♣ B 5 4 3

♠ K D 5
♥ A D B 6 5
♦ 8
♣ A K 7 6

♠ A 4 3 2
♥ 2
♦ D B 10 7 3 2
♣ D 2



4
8 19
9

OW 6N; OW 6♥; OW 6♣; OW 3♠; O 1♦;
Par -990: OW 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♦ D			

O nimmt ♦ A und wirft auf ♦ K einen ♠-Verlierer ab. Dann ♥-Schnitt durch Vorlegen der ♥ 10 und weiter mit ♥ 9. So bleibt er am Tisch und kann auch den ♥ K zu viert heraus schneiden.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 7 6
♥ 9 8 7
♦ A K 7 6 5 4
♣ A 7

♠ D B 10 5
♥ B 10 4
♦ D 10
♣ 9 8 6 3

♠ A 9 8
♥ A K D 6 5
♦ 8 3 2
♣ 5 4

♠ K 4 3 2
♥ 3 2
♦ B 9
♣ K D B 10 2



11
10 6
13

NS 7N; NS 7♥; NS 7♦; OW 1♠;
Par +1520: NS 7N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ K			

S zieht die Trümpfe und spielt ♦ von oben, Dabei muss er spätestens in der zweiten ♦-Runde die ♦ 8 entblockieren, sonst sitzt er in der dritten ♦-Runde in der Hand fest.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 4 3
♥ K D B 10 3
♦ D 8 4
♣ 7 6 3

♠ A D B 10 7 6
♥ A 5 4
♦ 7 6
♣ K D

♠ K 8
♥ 9 8 7
♦ K B 5
♣ A B 10 5 4

♠ 9 5 2
♥ 6 2
♦ A 10 9 3 2
♣ 9 8 2



8
16 12
4

OW 6N; OW 6♠; OW 6♣; OW 2♥; OW 1♦;
Par -1440: OW 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ K			

W nimmt ♥-Ausspiel, zieht 3 Runden Trumpf und spielt ♣ K, danach übernimmt er ♣ am Tisch und kann 3 Verlierer bis abwerfen.

Alleinspiel - Lektion 5 - Blockade und Übergang II

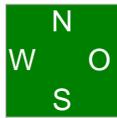
Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A B 10 9 6
♥ K B 7
♦ A 5
♣ K D B

♠ D 3
♥ 10 9 8 5
♦ D 9 6 3
♣ A 6 5

♠ 7 5 4
♥ A D 6
♦ B 8 7 4
♣ 7 4 3

♠ K 8 2
♥ 4 3 2
♦ K 10 2
♣ 10 9 8 2



19
6 8
7

NS 4♠; NS 3N; NS 2♥; NS 2♦; NS 2♣;
Par +620: NS 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ 10			

Für den Doppelschnitt in ♠ braucht N 2 Übergänge, also nimmt er den ersten ♥ am Tisch mit der ♥ D und übernimmt später ein ♥-Bild aus der Hand am Tisch mit dem ♥ A.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ K 8 3
♦ 9 8 6
♣ 5 4 3 2

♠ B 7 6 5
♥ B 5 4
♦ K D B 4
♣ 10 6

♠ A 10 9
♥ A D 10 7 6
♦ A 10 7
♣ A 7

♠ K D 8
♥ 9 2
♦ 5 3 2
♣ K D B 9 8



3
8 18
11

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ K

O nimmt das ♣-Ausspiel und spielt ♦ zum Tisch, um ♥ B zum Schnitt vorzulegen. So bleibt er am Tisch und kann den ♥-Schnitt wiederholen. Nach der dritten Trumpfrunde spielt er ♦ A (Bild von der kurzen Seite!) und wirft auf die 4. ♦-Runde einen ♣-Verlierer ab.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K D 5
♥ B 6 4
♦ 8 7 6
♣ B 7 6 5

♠ B 10
♥ D 9 8 3 2
♦ K 4 3
♣ 9 8 4

♠ A 9 8 7 6
♥ 7
♦ A D B 10 5
♣ A K

♠ 4 3 2
♥ A K 10 5
♦ 9 2
♣ D 10 3 2



7
9 6
18

NS 6♠; NS 6♦; NS 2N; NS 2♣;
Par +1430: NS 6♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ A			

S sticht den zweiten ♥ und spielt ♠ A und ♠ zur ♠ D am Tisch. Von dort macht er direkt ♦-Schnitt zur ♦ 10. Mit ♠ K wird der Tisch ein zweites Mal erreicht und der ♦-Schnitt kann wiederholt werden.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 10 9 8 4
♥ 7 4 3
♦ 10 9
♣ D B 10 9

♠ K B
♥ A B 10 8 6
♦ K 6 5
♣ A K 4

♠ A D 7 6
♥ K D 5
♦ D 8 7
♣ 8 7 6

♠ 5 3 2
♥ 9 2
♦ A B 4 3 2
♣ 5 3 2



3
19 13
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
2 SA	Pass	3 ♥	Pass
4 SA	Pass	5 ♠	Pass
6 ♥	alle passen		

6 ♥ von West
Ausspiel: ♣ D

W nimmt ♣ D und spielt 2 Runden Trumpf, wobei er einen hohen Trumpf am Tisch lässt. Danach entblockiert er die beiden ♠-Bilder in der Hand, erreicht mit dem dritten Trumpf den Tisch und wirft einen ♣- und einen ♦-Verlierer auf ♠ A und ♠ D ab.