



Lektion 9

Farbbehandlung

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

Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 *

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W). Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 *

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 *

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

DBV Onlineunterricht 2022 – Alleinspiel Lektion 9 – Farbkombinationen – 22.04.2022

Spielen Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥♠ 6 4 3 *

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2	♠A B 8 3 2	♠A B 9 3
♠D 9 8	♠10 7	♠D 9
♠K 6 5 4	♠10 7	♠10 8 7 4
♠K 6 5 4	♠K 6 5 4	♠K 6 5 2
8 Karten (Schneiden)	9 Karten (von oben)	8 Karten (Schneiden)
1.) ♠K	1.) ♠K	1.) ♠K, fängt die blanke ♠D
2.) Schnitt zum ♠B	2.) ♠A	2.) Schnitt zur ♠9
		3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2	♦A B 3 2	♦A B 8 3 2
♦K 8	♦10 4	♦K 8
♦9 7 6 5	♦10	♦K
♦9 7 6 5	♦D 9 7 6 5 4	♦10
9 Karten (Schneiden)	10 Karten (Schneiden)	11 Karten (von oben)
1.) ♦5 zum Schnitt	1.) ♦D zum Schnitt	1.) ♦A schlagen
2.) Schnitt wiederholen mit ♦6		

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

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
Lektion 9 – Farbkombinationen – 22.04.2022

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

Lektion 9 - Farbkombinationen I

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5
♥ A 10 6
♦ A 9 7
♣ B 10 8

♠ B 10 8 4
♥ K 9 5 3
♦ D 2
♣ A 9 2



♠ —
♥ D B 8
♦ B 10 8 6 5 4
♣ K D 7 5

16
10 9
5

♠ D 7 6 3 2
♥ 7 4 2
♦ K 3
♣ 6 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 SA*	Pass	2 ♥ ¹
Pass	2 ♠	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Transfer (Sofortauskunft)
2 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ D

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

5
5 21
9

♠ 8
♥ 10 8 7 4 3 2
♦ A K D
♣ 10 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
3 ♣	Pass	2 SA	Pass
4 ♠	alle passen	3 ♠	Pass

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ A

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

♠ 10 9 8
♥ B 9 3
♦ D B 2
♣ 10 8 7 5



♠ B 7 4 3
♥ D 10 7 2
♦ K 10 9
♣ A 9

13
4 10
13

♠ K 6 5
♥ K 8 6
♦ A 8 4
♣ D B 4 2

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

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 2

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

9
16 10
5

♠ D 9 4 3
♥ 7 6 4
♦ K 8 3
♣ 10 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♥ D

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.

Lektion 9 - Farbkombinationen I

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 3
♥ D B 5 4
♦ A K 8
♣ K 7 2

♠ 9 7 2
♥ K 10 9 8
♦ D 10 6
♣ B 10 9



♠ 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

17
6 6
11

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ D

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

♠ 9 3 2
♥ 8 5 3
♦ K B 5
♣ A D 8 4



♠ 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

3
10 16
11

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA*	Pass
* Sofortauskunft		Pass	Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B

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

♠ B 8
♥ 4 3
♦ B 9 7 6 4
♣ D 10 7 3



♠ 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

8
4 9
19

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

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 6

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

♠ A 6 3
♥ K 7
♦ A 8 4
♣ A B 6 5 2



♠ 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

7
16 11
6

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

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von West
Ausspiel: ♦ D

Nach ♦-Ausspiel zählt W nur 6 Stiche. Eine Entwicklung in ♦ ist hoffnungslos, also liegen die Chancen in ♣. Die aktuelle ♣-Farbkombination wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.

Lektion 9 - Farbkombinationen II - Schnitte

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ A 3 2
♦ K 3 2
♣ A K D B

♠ K 6 5
♥ 10 9 8 7
♦ 10 9 8 7
♣ 10 9



♠ D 10 8 7
♥ 6 5 4
♦ 6 5 4
♣ 8 7 6

♠ A B 9
♥ K D B
♦ A D B
♣ 5 4 3 2

17
3 2
18

<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

♠ A 5 4 3 2
♥ 7 6 5
♦ 3
♣ K 4 3 2

♠ K 6
♥ K D B
♦ 9 8 7 6
♣ D B 10 9



♠ 7
♥ A 10 9 8
♦ D B 10 5 4
♣ 8 7 6

♠ D B 10 9 8
♥ 4 3 2
♦ A K 2
♣ A 5

7
12 7
14

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

alle passen
4 ♠ von Süd
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

♠ D B 10 9 8
♥ 3 2
♦ 4 3 2
♣ K D B

♠ K 7 6 5
♥ 7
♦ B 10 9 8
♣ 10 9 8 7



♠ A 4
♥ D 6 5 4
♦ A 7 6 5
♣ 6 5 4

♠ 3 2
♥ A K B 10 9 8
♦ K D
♣ A 3 2

9
4 10
17

<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

♠ 6 5
♥ A 6 5 4 3 2
♦ D B 10
♣ 3 2

♠ A K 8 7
♥ 7
♦ 6 5 4 3
♣ 7 6 5 4



♠ D B 10 9
♥ K
♦ A 9 8 7
♣ B 10 9 8

♠ 4 3 2
♥ D B 10 9 8
♦ K 2
♣ A K D

7
7 11
15

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

Lektion 9 - Farbkombinationen II - Schnitte

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 ♠	alle passen	
* 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.