



# Lektion 1

# A - Abwerfen

- **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
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Abwerfen

### 1.) Grundidee:

So sehr es manchmal wichtig ist, bei Schnappern in der kurzen Hand mit dem Ziehen der Trümpfe zu warten, so ist es andererseits unerlässlich, schnellstens die Trümpfe zu ziehen, wenn man plant, Verlierer aus der Haupthand abzuwerfen. Andernfalls können die Gegner sichere Stiche schnappen.

### 2.) Dringende Abwürfe

Es gibt **geschützte** (A 4 2 gegenüber 7 6 5) und **ungeschützte** Verlierer (8 3 gegenüber 7 6 2).

Wenn der Alleinspieler die Gegenspieler zu Stich kommen lassen muss (z.B. beim Ziehen der Trümpfe), ist die Situation kritisch, wenn ungeschützte Verlierer vorhanden sind.

In solchen Fällen ist es notwendig, sofort die Verlierer abzuwerfen, auch wenn dabei ein gewisses Risiko (Stechen der Gegenspieler) vorhanden ist.

### 3.) Übergänge

Manchmal gibt es nur einen Übergang zum Tisch. Deshalb muss vor dem Nutzen der Übergänge (z.B. in der Trumpffarbe) die Abwurf Farbe entblockiert werden (z.B. A K gegenüber D 7 6 2).

### 4.) Vorbereiten von Schnappern

Um in der kurzen Trumpfhand schnappen zu können, muss diese eine Nebenfarbe enthalten, die kürzer als im Hauptblatt ist. Manchmal kann dies erst durch vorherige Abwürfe erreicht werden.

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

a.) Kontrakt      4♥ von S, Ausspiel ♠K

#### b.) Spielplan

Süd hat 4-5 Verlierer, 1♠, 2♦ und 1-2 in ♣. Der Verlierer in ♠ ist ungeschützt nach dem ♠-Ausspiel. Für Abwürfe muss die ♦-Farbe entwickelt werden.

#### c.) Vorsichtsmaßnahmen

Die Trümpfe dürfen nicht gezogen werden, da ♥K der einzige Übergang zum Tisch ist. Wenn die ♦-Farbe etabliert ist, müssen die Trümpfe so gespielt werden, dass die 3. Runde mit ♥K am Tisch endet.

**Beispiel 2**

	<p><b>N</b></p> <p>♠ B 8 7 6</p> <p>♥ D 6 5 4</p> <p>♦ B 6</p> <p>♣ K 7 3</p>	
<p><b>W</b></p> <p>♠ A 3</p> <p>♥ K 10 9</p> <p>♦ K 9 4 3</p> <p>♣ B 10 9 6</p>		<p><b>O</b></p> <p>♠ 4 2</p> <p>♥ A B 8 3 2</p> <p>♦ 8 7 5 2</p> <p>♣ D 5</p>
	<p><b>S</b></p> <p>♠ K D 10 9 5</p> <p>♥ 7</p> <p>♦ A D 10</p> <p>♣ A 8 4 2</p>	

**a.) Kontrakt**

4♠ von S, Ausspiel ♣B

**b.) Spielplan**

Süd hat 5 Verlierer, 1♠, 1♥, 1♦ und 2 in ♣. Unvermeidbar ist der Verlierer in der Trumpffarbe und das ♥A. Leider sitzt auch ♦K unfreundlich, also müssen beide Verlierer in ♣ vermieden werden.

Diese können abgeworfen werden auf ♦, damit bereitet man Schnapper in der kurzen Trumpfhand vor. Dieses Manöver muss sofort eingeleitet werden, da der Gegner droht, den noch einmal geschützten Verlierer in ♣ offen zu legen.

**c.) Reihenfolge der Stiche**

- 1.) ♣K
- 2.) ♦B, Gegner gewinnt mit ♦K
- 3.) der Gegner spielt ♣, gewonnen mit dem ♣A
- 4.) ♦A
- 5.) ♦D und Abwurf von ♣
- 6.) ♣ gestochen am Tisch
- 7.) Trumpf verliert an ♠A
- 8.) ♥K
- 9.) ♥ gestochen in der Hand
- 10.) ♣ gestochen am Tisch und die restlichen Trümpfe gezogen

Wie viele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4♥	♠ K 6 2	♠ A 8 5 3
♦D	♥ K D B 6 3	♥ 10 9 2
	♦ 10 3 2	♦ A 8 7
	♣ A 7	♣ K D 3
2.		
4♥	♠ K D	♠ A B 10
♣D	♥ K D 9 8 7	♥ B 10 4 2
	♦ 6 5 2	♦ A 3
	♣ A 5 4	♣ 8 7 6 2
3.		
6♥	♠ A B 8 2	♠ K D 5
♦K	♥ K D B 6 3 2	♥ 10 9 8 4
	♦ A 6	♦ B 8 5 2
	♣ 7	♣ A D
4.		
4♠	♠ K D B 8 3	♠ 7 6 4 2
♦B	♥ K D 7	♥ B 9 8
	♦ A 8 6	♦ K 3 2
	♣ 7 3	♣ K D 2

Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4♥	♠ K 6 2	♠ A 8 5 3
♦D	♥ K D B 6 3	♥ 10 9 2
	♦ 10 3 2	♦ A 8 7
	♣ A 7	♣ K D 3

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), **1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦**. Ein ♦ -Verlierer muss nach dem Ausspiel (ungeschützte Verlierer) sofort auf ♣ abgeworfen werden.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), **1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦, 2 Verlierer in ♣**. Ein ♣ -Verlierer muss nach dem Ausspiel (ungeschützte Verlierer) sofort auf ♠ abgeworfen werden. Ein Abwurf von einem ♦ -Verlierer hilft nicht, denn ein ♦ kann später in der kurzen Trumpfhand geschnappt werden.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), **1 Verlierer in ♥, 1 Verlierer in ♦**. Da der ♦ -Verlierer nach dem Ausspiel ungeschützt ist, kann man nicht die Trümpfe ziehen, denn der Gegner gewinnt mit dem ♥A und spielt ♦. Abwurf auf ♠ ist auch nicht möglich. Also ist die einzige Chance zur ♣ D und ♣ A. Dann kann ♦6 abgeworfen werden. Dazu muss der ♣ K bei N sitzen.

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

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), **1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 1 Verlierer in ♦, 1 Verlierer in ♣**. Ein ♦ -Verlierer muss nach dem Ausspiel (geschützter Verlierer) auf ♣ abgeworfen werden. Also sofort das ♣A vertreiben.

# Alleinspiel A - Z - Lektion 1 - Abwerfen von Verlierern

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ 8 7 6 2  
♥ 9 6  
♦ 9 6 2  
♣ A 10 6 4

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



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

4  
12 14  
10

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

OW 4♥; OW 2N; OW 2♣; OW 1♠; OW 1♦;  
Par -420: OW 4♥=

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

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♦ K

S spielt ♦ K aus, O zählt 4 Verlierer: 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Spielt O nun Trumpf, ist das Spiel verloren, denn die Gegenspieler kassieren 2 ♦-Stiche und ♣ A. Also muss sofort ein ♦ abgeworfen werden: ♠ zum ♠ A und ♠ D mit dem ♠ K übernehmen, auf ♠ B wird nun ein ♦ abgeworfen.

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

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

♠ A 2  
♥ B 10 9 2  
♦ B 7 5  
♣ B 9 4 2



♠ K  
♥ D 7 3  
♦ 10 9 6 2  
♣ A 10 7 6 3

10  
7 9  
14

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

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

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ B

W spielt ♥ B aus. S zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um ausnutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. O gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

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

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

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



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

8  
5 11  
16

♠ K 9  
♥ K D B 6 2  
♦ 9 6 3  
♣ A K 2

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

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ D

Made 4 — NS +420

Ausgespielt wird ♣ D. N zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Der ♣-Verlierer kann auf ♥ abgeworfen werden. Also Trümpe ziehen und ♥ zu den Figuren spielen. Nachdem das ♥ A gefallen ist, erreicht man den Tisch mit ♣ und wirft auf ♥ einen ♣-Verlierer ab.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ 5 4  
♥ B 10  
♦ B 6 5 2  
♣ B 8 5 4 3



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

7  
3 14  
16

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

NS 4♠; NS 2N; NS 2♦; Par +620: NS 4♠=

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

alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ B

W attackiert ♥ B. S zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♣. Die ♥-Verlierer sind nun ungeschützt und es muss forciert gehandelt werden: Also ♦ A, ♦ zum ♦ K und ♦ D mit einem ♥-Abwurf. Ein Fehler wäre es gewesen, zuerst Trumpf zu spielen.

# Alleinspiel A - Z - Lektion 1 - Abwerfen von Verlierern

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

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

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



♠ A 7 2  
♥ 7 6 2  
♦ 9 5  
♣ B 10 9 7 2

16  
10 5  
9

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	3 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♣ B

Nach Transfer erreichen N/S das Vollspiel. O greift ♣ B an, W gewinnt mit dem ♣ K und kassiert ♣ A. N hat noch weitere Verlierer, ♠ A und 2 in ♦. Diese können aber auf die ♠-Werte des Tisches abgeworfen werden. Also Trümpfe ziehen und danach ♠, bis das ♠ A vertrieben ist. Dann folgen 2 Abwürfe.

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

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

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



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

9  
8 17  
6

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

OW 4 ♥; OW 3 ♣; OW 1 N; OW 1 ♠; NS 1 ♦;  
Par -620: OW 4 ♥=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♠ B			

Nach dem Ausspiel von ♠ B zählt O 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♠ und 1 in ♦. Der ♠-Verlierer kann vermieden werden, wenn O ein ♠ auf ♦ abwirft. Deshalb sofort ♦ spielen und das ♦ A vertreiben. Mit ♣ D wird der Tisch erreicht und ♠ 4 auf ♦ D abgeworfen. Falsch ist es, sofort Trumpf zu spielen.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

9  
9 6  
16

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ 10

W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Expass nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn das ♠ A bei W sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der Trumpf erreicht W wieder die Hand und spielt erneut ♠. Nach ♣ A folgt dann ♠ D.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 8 5 4 3  
♥ A 3  
♦ 6 5  
♣ 9 7 6 4 2

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



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

4  
8 16  
12

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

OW 4 ♥; OW 1 N; OW 1 ♠; Par -420: OW 4 ♥=

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♦ 6			

N spielt ♦ 6 aus. Nun hat W 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♥ und 2 in ♦. Spielt man ♠ mit der Absicht, ♦-Verlierer abzuwerfen, gewinnt S mit dem ♠ A und spielt ♦ K und ♦ D. Der Gewinnweg ist, sofort ♣ A und ♣ zum ♣ B zu spielen. Auf ♣ K kann nun einen ♦-Verlierer abgeworfen werden. Wenn es schiefgeht, fällt man einmal mehr, aber das Risiko sollte man unbedingt eingehen.