



Lektion 2

B - Blockieren

- **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

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 (KD und x x, A x x und DB 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 Längstich zu umgehen.

Beispiel 1, keiner in Gefahr

N

♠ A K D
♥ A K D
♦ 9 8 3
♣ A K 3 2

W

♠ 5 4 3
♥ 10 9 7 5 4
♦ B 7
♣ 8 7 6

O

♠ 10 9 8 7
♥ 6 3
♦ Q 10
♣ 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 A - Z - Lektion 2 - 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

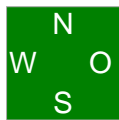
West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣*	Pass
1 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
* Sofortauskunft			
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ D			

O hat einen billigen Zweifärer 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.