



Lektion 8

H – Hochspielen einer Nebenfarbe

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

Hochspielen einer Nebenfarbe

Wie im SA-Kontrakt kann auch im Farbspiel eine langen Nebenfarbe zum Abwerfen von Verlierern genutzt werden.

Beispielkombinationen:

♥ A K 7 6 5 3

♥ A 9 7 6 5

♥ KDB10

♥ 8 2

♥ 8 2

♥ ---

♥ A D B 10 6

♥ D 5 4 3 2

♥ K743

♥ 2

♥ 6

♥ ---

Folgende Probleme müssen dabei gelöst werden:

1. genügend Übergänge müssen vorhanden sein
2. der Gegner darf nicht überstechen (hohe Trümpfe)
3. wenn die Farbe hochgespielt ist, darf der Gegner keinen Trumpf mehr besitzen
4. evtl. Übergänge schonen (Blanco Coup)

Teiler N, N/S in Gefahr

N

♠ K D 10 9 5 4

♥ A 10 2

♦ 8 3

♣ 10 6

W

♠ 7

♥ D 7 3

♦ D B 10 5

♣ K 7 5 4 3

O

♠ 8 6 2

♥ K B 8 6

♦ K 9

♣ D B 9 2

S

♠ A B 3

♥ 9 5 4

♦ A 7 6 4 2

♣ A 8

a.) Reizung

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
2♠*	---	2SA*	---
3♥*	---	4♠	---
---	---		

2SA* fragt nach Stärke und Feature

3♥* kein Minimum und ♥-Wert (♥A oder ♥K)

DBV Onlineunterricht 2022 – Alleinspiel A – Z
Lektion 8 – **H** – Hochspielen einer Nebenfarbe – 15.11.2022

b.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♣D

c.) Spielplan

Nord hat 4 Verlierer, 2♥, 1♦ und 1 in ♣. Die ♦-Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden.

Allerdings müssen genügend **Übergänge** vorhanden sein: Den ersten Stich in ♦ also abgeben und danach zum ♦A und 2x ♦ hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist dann der **Übergang** zum Tisch.

Teiler O, alle in Gefahr

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

a.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
---	1♦	---	1♥
---	1SA	---	3♥*
---	4♥	---	---
---	---	---	---

3♥* 6er ♥ einladend, 11-13 FL

b.) Kontrakt

4♥ von W, Ausspiel ♠B

c.) Spielplan

Nord hat 4 Verlierer, 1♠, 1♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei einem gegnerischen 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥B und ♥10 noch genügend **Übergänge** vorhanden, um 3x ♦ zu schnappen. Wenn die letzte ♦-Karte hoch ist, darf der Gegner **keinen Trumpf** mehr haben.

Alleinspiel A - Z – Lektion 8 – Hochspielen einer Nebenfarbe

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 7
♥ D 8
♦ A 5 4
♣ 6 5 4 3 2

♠ D 10 9
♥ 7 5 3
♦ K 8 2
♣ A B 10 9



♠ B 6 3 2
♥ 6 4
♦ D 10 9 7
♣ K D 8

13
10 8
9

♠ 8 5 4
♥ A K B 10 9 2
♦ B 6 3
♣ 7

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

* Sofortauskunft

4 ♥ von Süd

Ausspiel: ♥ 3

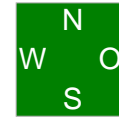
S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ und 1 in ♣. Die ♣-Farbe kann auch trotz ihrer lausigen Qualität für einen Abwurf entwickelt werden, wenn die restlichen Karten 4-3 verteilt sind. ♥ D und ♥ 8 sind neben den 3 Topkarten die weiteren Übergänge dazu. Genügend hohe Trümpfe sind vorhanden.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ A D 10 8 6 3
♥ 8 2
♦ A 10
♣ A 7 2

♠ 9
♥ D 10 9 7 4
♦ D B 9 5
♣ K 6 3



♠ 7 5 4
♥ K B 6 3
♦ K 7
♣ D B 10 9

14
8 10
8

♠ K B 2
♥ A 5
♦ 8 6 4 3 2
♣ 8 5 4

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

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ D

N zählt 4 Verlierer, 2 in ♣, 1 in ♦ und 1 in ♥. Die lange ♦-Farbe am Tisch kann ausgenutzt werden, wenn der ♦-Stand nicht schlechter als 4-2 ist. Also zuerst ♦ A und ♦ 10. Die Trümpfe bleiben als Übergänge liegen. ♦ muss hoch geschnappt und alle Trümpfe gezogen werden.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ A K D 9 8 5
♦ 3
♣ 9 7 5

♠ D 8 5 4
♥ 6 3
♦ K B 7
♣ D 10 6 4



♠ B 10 9
♥ 7 4 2
♦ A 10 9 5
♣ K 8 2

9
8 8
15

♠ A K 2
♥ B 10
♦ D 8 6 4 2
♣ A B 3

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

4 ♥ von Nord

Ausspiel: ♠ B

N zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥ B und ♥ 10 genügend Übergänge und alle hohen Trümpfe vorhanden, um 3 x ♦ zu schnappen. Gegner darf dann keine Trümpfe haben.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 7 6 2
♥ K B 8 7
♦ K 9
♣ D B 9 2

♠ K D 10 9 5 4
♥ A 10 2
♦ 8 3
♣ 10 6



♠ A B 3
♥ 9 5 4
♦ A 7 6 4 2
♣ A 8

10
9 13
8

♠ 8
♥ D 6 3
♦ D B 10 5
♣ K 7 5 4 3

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠ ¹	Pass	2 SA ²	Pass
3 ♥ ³	Pass	4 ♠	alle passen

1. Weak Two (Sofortauskunft)

2. Frage nach der Stärke der Eröffnung

3. kein Minimum, Nebenwert in ♥

4 ♠ von West

Ausspiel: ♣ D

W zählt 4 Verlierer, 2 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Die ♦-Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden. Allerdings müssen genügend Übergänge da sein: Den ersten Stich in ♦ abgeben und danach ♦ zum ♦ A und 2 x hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist der Übergang zum Tisch.

Alleinspiel A - Z – Lektion 8 – Hochspielen einer Nebenfarbe

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ A K B 10 9
♦ 3 2
♣ A 3 2

♠ D B 8 7
♥ 6 5
♦ D B 7
♣ D 10 9 6

♠ K 6 5
♥ D 3 2
♦ A K 6 5 4
♣ 5 4



♠ A 10 9
♥ 8 7 4
♦ 10 9 8
♣ K B 8 7

12
8 8
12

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ D

Die ♦-Farbe kann für 2 Abwürfe entwickelt werden, wenn Anfang direkt 3 ♠-Stiche verloren gehen. Übergang ist die ♥ D, alle Trümpfe müssen weg sein. ♦ 3-3 Verteilung und Trumpf 3-2 Verteilungen ist nach dem nachteiligen ♠-Stand Voraussetzung.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9
♥ 8 6
♦ B 8 6 5
♣ A B 7 6

♠ A 7
♥ K B 10 3 2
♦ 9 3 2
♣ K 4 3

♠ K 6 5 4 3
♥ A D 5 4
♦ A D
♣ D 2

♠ D 8 2
♥ 9 7
♦ K 10 7 4
♣ 10 9 8 5



7
11 17
5

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

6 ♥ von West
Ausspiel: ♦ 6

Auf ♠ können 2 ♦-Verlierer abgeworfen werden, wenn ♠ 3-3 verteilt ist. Nach dem ♦-Ausspiel muss sich der Alleinspieler direkt entscheiden, Ausspiel von ♦ K im Schlemm ist hochriskant und eher ungewöhnlich.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 10 7 6 4
♥ K
♦ 4 2
♣ A 4 3 2

♠ 9 8 5
♥ D 10 6 5 4
♦ B 8
♣ D B 10

♠ K D 2
♥ A 8
♦ A K 10 6 3
♣ 8 7 6



♠ 3
♥ B 9 7 3 2
♦ D 9 7 5
♣ K 9 5

12
6 6
16

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

6 ♠ von Nord
Ausspiel: ♣ D

N braucht mindestens 2 Abwürfe für 2 ♣-Verlierer. Einer verschwindet auf ♥ A, ♥ K also rechtzeitig entblockieren. Danach ♦ A und ♦ K. Da ♦ 4-2 steht, muss 2x ♦ hoch geschnappt werden. Die Trümpfe des Tisches sind der Übergang.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A 7 6
♥ 3
♦ 10 7 3
♣ D B 10 6 5 4

♠ D
♥ A K D 8 7 6
♦ A K 6
♣ 8 7 2

♠ B 10 9 8
♥ B 9 4 2
♦ 9 8 5
♣ A K

♠ K 5 4 3 2
♥ 10 5
♦ D B 4 2
♣ 9 3



7
18 9
6

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

6 ♥ von West
Ausspiel: ♣ D

Man hofft nach dem Ausspiel auf verteilte ♠ Figuren (N hat vermutlich nicht ♠ AK oder beide ♠-Figuren bei S). Am besten spielt man ♠ B vom Tisch, um S zu hindern, mit einer Fugr einzusteigen. Dann **Ruffing Finesse**.