



Lektion 12

M – Moysian Fit

- **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

„M“ - Moysian Fit

Hand 4, Teiler W, alle in Gefahr

N

♠ A 9
♥ 9 6 3
♦ A K 2
♣ A K 9 5 3

W

♠ K D B 10 3
♥ B 7 4
♦ D B 10 6
♣ 10

O

♠ 8 6 5 4 2
♥ D 10 5
♦ 9 5
♣ D B 6

S

♠ 7
♥ A K 8 2
♦ 8 7 4 3
♣ 8 7 4 2

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	1 ♠	X	2 ♠
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠K

b.) Verlierer zählen

?? Verlierer in ♥, Hoffnung auf 3-3 Stand

2 Verlierer in ♦

0-1 Verlierer in ♣, je nach Verteilung

c.) Spielplan

Nachdem die Trümpfe gezogen sind, können die Stiche in ♣ kassiert werden.

d.) Was müssen Sie befürchten?

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 2. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 2 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Sie nehmen ♠A und ducken eine Runde Trumpf, Auf die 2. ♠–

Runde werfen Sie ein ♦ aus der Hand ab, das ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle

Trümpfe gezogen (3-3 Stand). Man kann sogar noch aufgrund des 3-1 Standes in ♣ einen Stich abgeben, da ein Trumpf übrig bleibt.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Nur bei 4-2 in Trumpf und 3-1 oder schlechter in ♣ verliert man.

Alleinspiel A - Z - Lektion 12 - Moysian Fit

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 3
♥ 6
♦ A K D B 9
♣ D 7 3

♠ 6 4
♥ K D 9 2
♦ 10 8 6 4
♣ K B 5

♠ D B 5
♥ 10 5 4
♦ 5 3
♣ A 8 6 4 2

♠ 10 8 7 2
♥ A B 8 7 3
♦ 7 2
♣ 10 9

19
5 9
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	Pass	1 SA
Pass	2 ♠	Pass	3 ♣
Pass	3 ♥ ¹	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ K

MOYSIAN-Fit, da Vollspielstärke, aber kein ♥-Stopper vorhanden. Auf die 2. und die 3. ♥-Runde werden 2 ♣-Verlierer abgeworfen. Man darf nicht stechen, da man sonst die Trumpfkontrolle verliert.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ A 10 9
♥ 9 7 5 4
♦ D 9 7 6
♣ 8 5

♠ B 4
♥ K B 3
♦ 10 8 4
♣ A D B 6 3

♠ K D 8 6 3
♥ 8 2
♦ K B 3 2
♣ 10 4

♠ 7 5 2
♥ A D 10 6
♦ A 5
♣ K 9 7 2

6
13 12
9

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣	1 ♠
X ¹	2 ♠	Pass	Pass
3 ♠ ²	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

1. Negativkontra
2. Frage nach ♠-Stopper
4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ K

MOYSIAN-Fit, gute Trümpfe und in der kurzen Hand kann die Problem-Farbe ♠ gestochen werden.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D 5
♥ A K 9 6 2
♦ K 9 8
♣ 9 4 3

♠ A 9 4 2
♥ 5
♦ B 7 6 4 2
♣ A 5 2

♠ B 10 7 6
♥ D B 4
♦ D 10
♣ D 10 8 7

♠ K 8 3
♥ 10 8 7 3
♦ A 5 3
♣ K B 6

12
11 9
8

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

1. Wiederbelebung

2 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

MOYSIAN-Fit, ♣-Schnitt und 3x versuchen ♥ zu schnappen, hier uach in der langen Trumpfhand.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A K D 9 5
♥ 9 8 6 2
♦ 5
♣ 7 4 2

♠ B 10 8
♥ B 4 3
♦ A 7 6 2
♣ A K 5

♠ 6 3 2
♥ 7 5
♦ 10 9 8 4 3
♣ 9 6 3

♠ 7 4
♥ A K D 10
♦ K D B
♣ D B 10 8

9
18 13
0

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♣	1 ♠	2 ♠ ¹	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠ ²	Pass
4 ♣	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

1. Überruf, starkes Blatt, Frage nach Stopper
2. Frage nach Halbstopper
4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

MOYSIAN-Fit, W darf nicht die Trumpfkontrolle verlieren, also 3. ♠ Runde abwerfen, oder nur 2x Trumpf ziehen.

„M“ - Merrimac Coup

Ein Manöver im Gegenspiel, um dem Alleinspieler den Übergang zum Tisch zu verbauen. Es wird eine Figur scheinbar „geopfert“. (Benannt nach **Kriegsschiff Merrimac**, das sich 1898 selbst versenkte, um eine Hafeneinfahrt zu sperren)

Hand 1, Teiler N, keiner in Gefahr

N

♠ K 8 7 2

♥ A K 3

♦ B 8 3

♣ D B 3

W

♠ A 4

♥ D 7 6 4

♦ A 5 2

♣ K 10 9 5

O

♠ D B 10 9 6

♥ B 8 2

♦ 4

♣ 8 6 4 2

S

♠ 5 3

♥ 10 9 5

♦ K D 10 9 7 6

♣ A 7

a.) Kontrakt

3SA von N, Ausspiel ♠D

b.) Gegenspielplan

W kommt sicher mit dem ♦ A noch einmal ans Spiel. Leider kann dann kein ♠ mehr gespielt werden. Es droht die Entwicklung der ♦-Farbe. Wenn im 2. Stich nach ♠A ♣K gespielt wird, kann der Alleinspieler nicht mehr gewinnen. Danach muss nur noch 2 x ♦ geduckt werden.

Merrimac-Coup

f.) Ergebnis

3SA -1 -50 oder 3SA +1 +430 bei ♠-Rückspiel

Alleinspiel A - Z - Lektion 12 - Merrimac Coup

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ D 10 6 4
♥ K D 6
♦ A D 5
♣ 10 4 3

♠ K 9 5
♥ A 8 2
♦ B 9 3 2
♣ A 8 2



♠ B 7 3 2
♥ B 10 9 4 3
♦ K 8 6
♣ 9

13
12 5
10

♠ A 8
♥ 7 5
♦ 10 7 4
♣ K D B 7 6 5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	2 ♣ ¹
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Inverted Minor
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ B

Nach ♥ A muss W ♠ K auf den Tisch legen. Dann ist die ♣-Farbe am Tisch blockiert.

Merrimac Coup

Es ist eine schwierige Entscheidung, falls O ♥ KB1093 hält. **Journalist-Ausspiel** würde da helfen, ♥ B würde dann eine höhere ♥-Karte verneinen.

Board 2
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A 4
♥ D 7 6 4
♦ A 5 2
♣ K 10 9 5

♠ 5 3
♥ 10 8 5
♦ K D 10 9 7 6
♣ A 7



♠ K 9 7 2
♥ A K 3
♦ B 8 3
♣ D B 4

13
9 14
4

♠ D B 10 8 6
♥ B 9 2
♦ 4
♣ 8 6 3 2

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ D

N kommt sicher mit dem ♦ A noch einmal ans Spiel. Leider kann dann kein ♠ mehr gespielt werden. Es droht die Entwicklung der ♦-Farbe. Wenn im 2. Stich nach ♠ A ♣ K gespielt wird,

Merrimac Coup

kann der Alleinspieler nicht mehr gewinnen. Danach muss nur noch 2 x ♦ geduckt werden.

Board 3
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 4 3
♥ 5 4 2
♦ A 3
♣ K D B 10 9 3

♠ B 10 9 8 7
♥ K 10 6
♦ 10 9 8 4
♣ 6



♠ A 5 2
♥ D 9 8 7
♦ K 7 2
♣ A 5 4

10
4 13
13

♠ K D 6
♥ A B 3
♦ D B 6 5
♣ 8 7 2

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

3 SA von West
Ausspiel: ♠ B

Nach ♠ A muss O ♦ K auf den Tisch legen. Dann ist die ♣-Farbe am Tisch blockiert.

Merrimac Coup

Es ist eine schwierige Entscheidung, falls O ♠ KB1093 hält. **Journalist-Ausspiel** würde da helfen, ♠ B würde dann eine höhere ♠-Karte verneinen.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 10 9 6 3
♥ K 9 8
♦ 6 3
♣ 9 6 5

♠ K D 2
♥ A B 6 5
♦ 7 2
♣ D B 8 4



♠ 8 5 4
♥ 10 3
♦ K D B 9 8 5
♣ A 3

4
13 10
13

♠ A 7
♥ D 7 4 2
♦ A 10 4
♣ K 10 7 2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♣	Pass	1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	3 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von West
Ausspiel: ♠ B

Nach ♠ A muss S ♣ K auf den Tisch legen. Dann ist die ♦-Farbe am Tisch blockiert.

Merrimac Coup

Es ist eine schwierige Entscheidung, falls N ♠ KB1093 hält. **Journalist-Ausspiel** würde da helfen, ♠ B würde dann eine höhere ♠-Karte verneinen.