



# Lektion 9

# Übergänge

## Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „ForumD2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg 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

## Übergänge

Wenn Sie das Alleinspiel planen, ist es wichtig, Übergänge zu haben.  
Übergänge werden gebraucht, um

- eine hochgespielte Farbe zu erreichen oder hochgespielte Stiche abzuspieren
- 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 II - Lektion 9 - Übergänge

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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



21  
8 6  
5

NS 3N; NS 2♥; NS 3♣; OW 1♠; NS 1♦;  
Par +400: NS 3N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ 6

N spielt 3 SA. 5 Sofortstiche gibt es in ♣, 2 in ♠. 2 Stiche sind in ♦ zu entwickeln, da noch in ♠ ein Stopper verbleibt. **Allerdings muss zuerst die ♣-Farbe durch Abspielen von ♣ A, ♣ K und ♣ D entblockiert werden und danach sichert das Spiel ♦ 4 zur ♦ 10 den entscheidenden Übergang.**

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

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

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

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

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



11  
11 2  
16

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

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ B

W muss ♠ B109 oder ♠ B108 haben, sonst sollte er nicht den ♠ B ausspielen. Also so schnell wie möglich weg mit der ♠ D. **Entblockieren im Gegenspiel**  
Partner kommt mit ♥ A wieder ans Spiel und spielt erneut ♠. Danach kann er einen Unterfarbkönig gewinnen und mit 3 Längenstiche in ♠ den Kontrakt schlagen.

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

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

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

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

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



9  
8 7  
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♦ <sup>1</sup>	Pass	2 ♥ <sup>2</sup>
Pass	3 SA	alle passen	

1. Transfer auf ♥  
2. Transfer ausgeführt  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ D

N reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. S führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. S hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im **1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden**. Also ♠ As und ♥ spielen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ D B 10 9 8  
♥ K 10  
♦ 9 7 6 2  
♣ B 7

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

♠ A 5  
♥ B 3 2  
♦ K B 5 4 3  
♣ 8 4 3

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



7  
17 9  
7

<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

W zählt 9 Sofortstiche. Diese müssen nur in der richtigen Reihenfolge ab gespielt werden. **Zuerst wird die ♦-Farbe entblockiert, ♦ A und ♦ D ab gespielt. Dann muss noch ein Übergang zum Tisch existieren, das ist ♠ A.** Also den ersten Stich nach Ausspiel der ♠ D in der Hand gewinnen und den Übergang behalten.

# Alleinspiel A - Z II - Lektion 9 - Übergänge

**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 ♥ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠ <sup>2</sup>
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 Auspiel 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.