



Lektion 8

Trümpfe ... und

Täuschungsmanöver?

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - 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

Trumpfkürzung im Gegenspiel

„4 Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“

Hat man viele Trümpfe (4) so ist es gut, eine lange Farbe auszuspielen und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.

Wenn Sie wenige Trümpfe (0-1) besitzen, dann könnte der Partner einige Trümpfe haben und auch auf die Trumpfkürzung der langen Hand hoffen. Spielen Sie also Ihre längste Farbe (bzw. die Farbe, die eventuell der Partner gereizt hat)

Die Technik der Trumpfkürzung („Wer in der Hand sticht, schwächt sich“) muss sorgfältig angewendet werden.

1. Sie sollten sichere Einstiche in den Farben haben.
2. Der Alleinspieler sollte nicht genügend potentielle Gewinner haben.

Wenn Sie diese Technik jedoch blind anwenden, werden Sie mit Sicherheit viele Enttäuschungen erleben. Wenn der Alleinspieler scheinbar nutzlos sticht, ist es oft ein Tempoverlust für die Gegenspieler. Es schadet dann einem besseren Gegenspielplan.

a.) Austeilung, Teiler O, Gefahr alle

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

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost

1 ♠	---	2 ♠	---
4 ♠	---	---	---

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 8 – T – Trümpfe ... und Täuschungsmanöver– 14.03.2023

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♥D. Sollten Sie sich für ♣7 entschieden haben, wurde soeben der Kontrakt geschenkt.

S verliert dann nur 3 Stiche: je einen in ♣, in ♦ und in ♥. Er hat durch das Ausspiel ein entscheidendes Tempo gewonnen und kann uns alle Trümpfe abnehmen.

Bei ♥D übernimmt der Partner den ♥K mit dem ♥A und spielt ♥ zurück. Der Alleinspieler muss stechen und hat nicht mehr genug Zeit, alle Trümpfe zu ziehen.

d.) Ergebnis **4♠-1 -100**

Trumpfverkürzung im Alleinspiel

Manchmal reicht die Trumpflänge am Tisch nicht, um eine Trumpffigur beim Gegner (oft 4 Trümpfe) komplett herauszuschneiden. Da hilft das Mittel der **Trumpfverkürzung**.

Ob das klappt ist nicht immer klar, die entsprechende Verteilung der Nebenfarben muss günstig sein.

a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr alle

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

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
		2♠*	---
2SA*	---	3♣*	---
4♠	---	---	---

2SA* fragt nach Stärke des Weak Two (Feature)

3♣ kein Minimum, Nebenwert in ♣

c.) Spielverlauf

Der Gegner kassiert 3 ♦-Stiche und wechselt auf ♥. Der Alleinspieler spielt den ♠B, den W natürlich nicht decken sollte, da der Partner O oder einen Trumpf hat und man deshalb durch Decken nichts retten kann.

Gute Nachricht: ♠K sitzt im Schnitt

Schlechte Nachricht: Die Trümpfe stehen 4-1.

Aufgeben? Nein, der Alleinspieler kann ein Trumpfverkürzung probieren. 2 x ♣ zum Tisch und 2 x ♥ stechen. Danach erreicht man den Tisch noch einmal mit ♣ und W ist auf die letzte Fehlkarte vom Tisch machtlos. W muss mindestens 3 ♣-Karten halten, damit der Plan gelingt.

d.) Ergebnis 4♠= +620

Alleinspiel A - Z II - Lektion 8 - Täuschungsmanöver und Trümpfe...

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 3
♥ A B 10 9 7 2
♦ D 8 5 4
♣ A 8

♠ A 8 7 4 2
♥ 5 3
♦ B 9 2
♣ 10 7 6

♠ 9 6 5
♥ 6 4
♦ A K 10
♣ D B 9 3 2

♠ K D B 10
♥ K D 8
♦ 7 6 3
♣ K 5 4



11
5 10
14

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	1 ♠
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ A

Nach ♦ A wird auf ♣ D gewechselt. Wenn W mit ♠ A ans Spiel kommt und auf ♦ wechselt, gibt es 3 ♦-Verlierer.

Also ♣ D im 2. Stich ducken! Wenn der Gegner jetzt nicht wechselt, ist das Spiel gewonnen.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

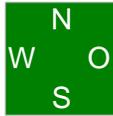
Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 9 7 4
♥ K D 5
♦ 10 5 4
♣ D 8 5

♠ D 5 3
♥ 10 6
♦ K D B 8 3 2
♣ B 9

♠ K 8 2
♥ A 9 4
♦ A 7
♣ A 10 7 4 3

♠ A 10 6
♥ B 8 7 3 2
♦ 9 6
♣ K 6 2



8
9 15
8

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 3

Der Alleinspieler gewinnt ♥ und spielt ♦ A und ♠ K. Wenn S jetzt duckt hat der Alleinspieler 9 Stiche.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K B 5 4
♥ 5 3 2
♦ A D 10
♣ K 10 8

♠ 9 3 2
♥ K B
♦ 9 8 7 3
♣ 5 4 3 2

♠ 8 7
♥ D 10 9 8 7
♦ 6 5 4
♣ 9 7 6

♠ A D 10 6
♥ A 6 4
♦ K B 2
♣ A D B



13
4 2
21

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 ♣ ¹	Pass	3 ♦ ²
Pass	3 ♥ ³	Pass	3 ♠
Pass	4 ♣ ⁴	Pass	4 SA ⁵
Pass	5 ♥ ⁶	Pass	6 ♠

1. Puppet Stayman
 2. min. einer 4er Oberfarbe 3: zeigt ♠
 4. Kontrollgebot 5: Roman Keycard Assfrage
 6. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten
- 6 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ 7

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 8 7 5 2
♥ A 9
♦ 8 5
♣ 9 8 6 3

♠ 4
♥ 10 8 5 2
♦ B 7 4
♣ A K D B 2

♠ A B 3
♥ K D 7 6 4
♦ K 10 3
♣ 10 4

♠ K 10 9 6
♥ B 3
♦ A D 9 6 2
♣ 7 5



6
11 13
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♣	Pass	1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ 10

O gewinnt das Ausspiel und schnappt ein ♠ am Tisch. Nun wird ♥ 10 gespielt. N muss mit dem ♥ A einsteigen, um ♦-Schnapper zu realisieren.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Alleinspiel A - Z II - Lektion 8 - Täuschungsmanöver und Trümpfe...

Board 5
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D B
♥ K 7 4
♦ A 8 6 4 3
♣ K 6

♠ 10 9 6 4
♥ 9 5 2
♦ 5
♣ D B 9 8 5



♠ 7 5 3
♥ D B 10 8
♦ K D B 9
♣ 10 4

17
3 9
11

♠ K 8 2
♥ A 6 3
♦ 10 7 2
♣ A 7 3 2

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

3 SA von Nord
Auspiel: ♦ K

N gibt im ersten Stich ♦ 6, um den Gegenspieler zum Fortsetzen von ♦ zu verleiden. Danach kann der 9. Stich in ♦ entwickelt werden.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 8 6 5
♥ A B 6 4 3
♦ K 8 2
♣ A B

♠ A B 9 4
♥ D 10 7
♦ D B 5 4
♣ 9 4



♠ K D 10
♥ 9 5
♦ 10 9 6 3
♣ 8 7 6 5

13
10 5
12

♠ 7 3 2
♥ K 8 2
♦ A 7
♣ K D 10 3 2

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

1. neue Unterfarbe forcing
4 ♥ von Nord
Auspiel: ♠ K

Vorstechen mit ♥ 9 auf die 4.(!!) ♠-Runde sichert W einen Trumpfstich.

TRUMPFPROMOTION

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 7
♥ B 8 7 6
♦ D 3
♣ K 8 6 5 3

♠ A 3 2
♥ 3 2
♦ K 9 7 6 5 2
♣ A 2



♠ K D B 4
♥ A K D 10 9 4
♦ A 4
♣ 4

6
11 19
4

♠ 9 8 6 5
♥ 5
♦ B 10 8
♣ D B 10 9 7

West	Nord	Ost	Süd
2 ♦	Pass	1 ♥	Pass
3 ♦	Pass	2 ♠	Pass
4 ♥	Pass	3 ♥	Pass
5 ♥ ²	Pass	4 SA ¹	Pass
6 ♦ ⁴	Pass	5 ♠ ³	Pass
		7 ♥	alle passen

1. Roman Keycard Blackwood Assfrage
2. 2 oder 5 von 5 KC ohne Trumpfdame
3. Königsfrage
4. ♦-König
7 ♥ von Ost
Auspiel: ♣ D

TRUMPFVERKÜRZUNG IM ALLEINSPIEL

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 8
♥ D 8 6 5 3
♦ A K D 5
♣ 7 5 2

♠ A D 10 9 7 6
♥ 7
♦ 6 4 2
♣ K B 6



♠ B 2
♥ A B 10 2
♦ B 8 7
♣ A D 10 4

11
10 13
6

♠ K 5 4 3
♥ K 9 4
♦ 10 9 3
♣ 9 8 3

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠ ¹	Pass	2 SA ²	Pass
3 ♣ ³	Pass	4 ♠	Pass
4 ♠ von West	Pass		

Auspiel: ♦ A

Der Schnitt auf den ♠ König muss sitzen. Das zum 4. Stich ausgespielte ♥ gewinnen Sie am Tisch mit dem ♥ A. Sie spielen ♠ B und legen die ♠ 6 aus der Hand, der Schnitt gewinnt. ♠ 2 wird nachgespielt und der Impass wiederholt, aber Nord bedient nicht mehr. Süd hat noch ♠ K und ♠ 5, gewinnt also scheinbar einen Trumpfstich.

TRUMPFVERKÜRZUNG IM ALLEINSPIEL

Alleinspiel A - Z II - Lektion 8 - Täuschungsmanöver und Trümpfe...

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ 9 8 7 4
♥ K 9 2
♦ A K D 3
♣ D 5

♠ 5
♥ A D B 10 7 4
♦ 9 7
♣ B 9 8 7

♠ A D B 6 2
♥ 8 5
♦ B 10 4
♣ A K 4

♠ K 10 3
♥ 6 3
♦ 8 6 5 2
♣ 10 6 3 2

14
3 8
15

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 6

O spielt 3 ♥-Runden, dadurch erhält W 2 ♠-Stiche, wenn ♠ D nicht überstochen wird.

TRUMPFPROMOTION

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 3 2
♥ D 2
♦ B 10 7 3 2
♣ K 10 8 2

♠ 10 9 7
♥ A K 10 9 6 5 3
♦ 8
♣ 7 4

♠ B 6 4
♥ 8 4
♦ A K D 5
♣ A D B 5

♠ A K D 8 5
♥ B 7
♦ 9 6 4
♣ 9 6 3

♠ B 6 4
♥ 8 4
♦ A K D 5
♣ A D B 5

6
17 7
10

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ A

N muss die 4.(!!)♠-Runde mit ♥ D vorstechen, dann macht S einen Trumpfstich mit ♥ B:

TRUMPFPROMOTION

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 5 4 3
♥ 10 9 5
♦ 9 5 4 3
♣ A K D

♠ 2
♥ A 6 4 3 2
♦ 7 6 2
♣ 5 4 3 2

♠ A K D B 10
♥ K D B 7
♦ 10
♣ B 9 8

♠ 9 8 7 6
♥ 8
♦ A K D B 8
♣ 10 7 6

9
10 4
17

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
2 ♦	2 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ A

Fortgesetztes ♦-Spiel kürzt den Alleinspieler in der langen Trumpfhand und er verliert die Trumpfkontrolle.

TRUMPFVERKÜRZUNG IM GEGENSPIEL

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ A 4 3 2
♥ 2
♦ A K D B 10
♣ 6 5 4

♠ B 6 5
♥ D B 10 8
♦ 9 8 4
♣ K 10 9

♠ K D 10 9 8
♥ A K
♦ 7 5
♣ A D B 3

♠ 7
♥ 9 7 6 5 4 3
♦ 6 3 2
♣ 8 7 2

♠ K D 10 9 8
♥ A K
♦ 7 5
♣ A D B 3

14
19 7
0

	♣	♦	♥	♠	N	
N	-	1	-	-	-	
S	-	1	-	-	-	
O	2	-	1	3	1	
W	2	-	1	3	1	

Par -140: OW 1♠+2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	2 ♦	2 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ A

Fortgesetztes ♦-Spiel forciert die lange Trumpfhand.

TRUMPFVERKÜRZUNG IM GEGENSPIEL