



Lektion 6

Tricks im SA-Alleinspiel Gegenspieler

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
- **K.-H. Kaiser**, CD „Biettechnik Forum D 2012 Teil 1“, Q-Plus München

DBV Onlineunterricht 2023 – Festigungskurs

Lektion 6 – Tricks im SA-Alleinspiel – 23.06.2023

- **K.-H. Kaiser**, CD “Biettechnik Forum D 2012 Teil 2”, Q-Plus München
- **Johannes Leber**, CD “Grundlagen der Spieltechnik im Bridge”, Q-Plus München

Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 *

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W). Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 *

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 *

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

DBV Onlineunterricht 2023 – Festigungskurs Lektion 6 – Tricks im SA-Kontrakt – 23.06.2023

Spielen Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥♠ 6 4 3 *

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2	♠A B 8 3 2	♠A B 9 3
♠D 9 8	♠D 9	♠D
♠10 7	♠10 7	♠10 8 7 4
♠K 6 5 4	♠K 6 5 4	♠K 6 5 2
8 Karten (Schneiden)	9 Karten (von oben)	8 Karten (Schneiden)
1.) ♠K	1.) ♠K	1.) ♠K, fängt die blanke ♠D
2.) Schnitt zum ♠B	2.) ♠A	2.) Schnitt zur ♠9
		3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2	♦A B 3 2	♦A B 8 3 2
♦K 8	♦K 8	♦K
♦10 4	♦10	♦10
♦9 7 6 5	♦D 9 7 6 5 4	♦D 9 7 6 5 4
9 Karten (Schneiden)	10 Karten (Schneiden)	11 Karten (von oben)
1.) ♦5 zum Schnitt	1.) ♦D zum Schnitt	1.) ♦A schlagen
2.) Schnitt wiederholen mit ♦6		

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA*	---

* mit 4/3/3/3 ist es besser, auf Stayman zu verzichten

Ausspiel: ♠D

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstiche in ♥

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣

→ 7 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kommen die restlichen 2 Stiche her? Nur in ♥ können zusätzliche Stiche entwickelt werden. Stehen die ♥ 3-2 (68%) ist das kein Problem. Schwierig wäre nur ein 4-1 Stand (28%).

Wenn W 4 ♥-Karten hat, ist der Kontrakt nicht zu erfüllen. Sollte O die 4 ♥-Karten besitzen, gewinnt man, indem zweimal klein zu ♥D ♥B gespielt wird. Sogar gegen 5 ♥-Karten bei O erzielt man 3 ♥-Stiche und erfüllt den Kontrakt.

d.) Ergebnis

3SA = +400

f.) Grundsituation

Machen Sie keine unnötigen Schnitte.

D B x

D B x x

A x x x

A x x

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbbehandlung 1. Stich

Board 1
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A 10 3
♥ K 7
♦ D 6 4
♣ D 10 9 6 2

♠ 9 7 6 4
♥ A 10 4
♦ K 9 2
♣ B 8 7

♠ K D 5
♥ B 8 2
♦ A 8 7 5 3
♣ A K

♠ B 8 2
♥ D 9 6 5 3
♦ B 10
♣ 5 4 3

11
4 8
17



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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler legt vom Tisch die ♥ 7, ansonsten können die Gegenspieler 5 ♥-Stiche gewinnen.

Board 2
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ A 3
♥ K 7
♦ B 4
♣ D 10 9 6 5 4 2

♠ B 9 7 6 4 2
♥ D 9
♦ D 7 2
♣ 7 3

♠ K 10
♥ A 10 5 4 3
♦ K 10 9 6
♣ B 8

♠ D 8 5
♥ B 8 6 2
♦ A 8 5 3
♣ A K

♠ K 10
♥ A 10 5 4 3
♦ K 10 9 6
♣ B 8

10
11 5
14



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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler legt vom Tisch den ♥ K, ansonsten fehlt beim Wechsel auf ♠ der Übergang zu den hochgespielten ♣-Stichen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 10 3
♥ D 7
♦ K 6 4
♣ K 9 6 5 2

♠ 9 7 6 4
♥ B 10 4
♦ D 9 5 2
♣ B 8

♠ K D 5
♥ K 8 2
♦ A 8 7 3
♣ A 10 7

♠ B 8 2
♥ A 9 6 5 3
♦ B 10
♣ D 4 3

12
8 4
16



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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler legt vom Tisch die ♥ D, es besteht die Chance, mit ♥ K8 noch einen positionellen ♥-Stopper zu behalten. ♣ wird dann in Richtung des ungefährlichen Gegners abgegeben.

Board 4
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 10 3
♥ D 7
♦ K 6 4
♣ K D 6 5 2

♠ 9 7 6 4
♥ K 10 4
♦ D 9 5 2
♣ B 8

♠ B 8 2
♥ A 9 6 5 3
♦ B 10
♣ 9 4 3

♠ K D 5
♥ B 8 2
♦ A 8 7 3
♣ A 10 7

♠ B 8 2
♥ A 9 6 5 3
♦ B 10
♣ 9 4 3

14
6 6
14



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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein, um sich einen ♥-Stopper zu bewahren.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbbehandlung 1. Stich

Board 5
Teiler Süd
O-W in Gefahr

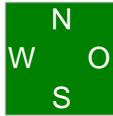
♠ B 8 2 ♥ K 9 6 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 14 5 6 15		♠ A 10 3 ♥ D 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 ♠ D 7 6 4 ♥ B 10 4 ♦ D 9 5 2 ♣ B 8 ♠ K 9 5 ♥ A 8 2 ♦ A 8 7 3 ♣ A 10 7	
--	---	---	--

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Einsatz von ♥ D im ersten Stich bringt die Chance auf 2 ♥-Stiche.

Board 6
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 8 2 ♥ K D 8 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 13 7 3 17		♠ A 10 3 ♥ B 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 ♠ 9 7 6 4 ♥ 10 9 4 ♦ D 9 5 2 ♣ B 8 ♠ K D 5 ♥ A 6 2 ♦ A 8 7 3 ♣ A 10 7	
--	---	---	--

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler kann vom Tisch ♥ B probieren, ein zusätzlicher Stich, wenn W von ♥ KDxxx ausgespielt hat.

Board 7
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 8 2 ♥ K 8 6 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 13 5 5 17		♠ A 10 3 ♥ B 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 ♠ 9 7 6 4 ♥ D 9 4 ♦ D 9 5 2 ♣ B 8 ♠ K D 5 ♥ A 10 2 ♦ A 8 7 3 ♣ A 10 7	
--	---	---	--

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Der Alleinspieler legt vom Tisch die ♥ 7, da er dann in Verbund mit ♥ A102 auf jeden Fall 2 ♥-Stopper hat.

Board 8
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 8 2 ♥ K D 10 5 3 ♦ B 10 ♣ 9 4 3 12 7 6 15		♠ A 10 3 ♥ 8 7 ♦ K 6 4 ♣ K D 6 5 2 ♠ 9 7 6 4 ♥ 9 6 4 ♦ D 9 5 2 ♣ A 8 ♠ K D 5 ♥ A B 2 ♦ A 8 7 3 ♣ B 10 7	
---	---	--	--

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ K

Der Alleinspieler duckt a tempo den ♥ K (BATH COUP). Danach kann W die Farbe nicht fortsetzen, ohne einen ♥-Stich zu verschenken. Da bringt die Zeit, ♣ zu entwickeln.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Farbbehandlung 1. Stich

Board 9
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A K D 10
♥ 10 7
♦ D 8 4
♣ 8 6 5 2

♠ B 7 6 4
♥ A B 5 4 3
♦ 9 2
♣ K 9



♠ 9 3 2
♥ D 9 6
♦ B 10 6 5
♣ D B 3

11
9 6
14

♠ 8 5
♥ K 8 2
♦ A K 7 3
♣ A 10 7 4

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler kann hier in ♥ nicht ducken, da es sonst keinen ♥-Stich mehr gibt. Danach testet man ♦ auf 3-3 Stand und spielt in ♠ den Schnitt bei 6 eigenen ♠-Karten.

Board 10
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A K D 10
♥ 10 7
♦ D 8 4
♣ 8 6 5 2

♠ 9 7 6
♥ A B 5 4 3
♦ 9 3 2
♣ K 9



♠ B 3 2
♥ D 9 6
♦ B 10 6 5
♣ D B 3

11
8 7
14

♠ 8 5 4
♥ K 8 2
♦ A K 7
♣ A 10 7 4

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

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler kann hier in ♥ nicht ducken, da es sonst keinen ♥-Stich mehr gibt. Danach spielt man ♠ AKD bei 7 gemeinsamen Karten.

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Täuschungsmanöver

Board 1

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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 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

8
9 15
8

♠ A 10 6
♥ B 8 7 3 2
♦ 9 6
♣ K 6 2

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

3 SA von Ost
Auspiel: ♥ 3

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

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Festigungskurs Alleinspiel - Lektion 6 - Bath Coup

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣
2. Transfer ausgeführt
3. Kürze in ♠

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

♠ K D 10 9 2
♥ 7 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP