DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel Lektion 2 – Abwerfen von Verlierern



Lektion 2 Abwerfen von Verlierern

- Empfohlene Materialien:
- DBV Schülermappe "Alleinspiel"
- K.-H. Kaiser, "Bridge lernen-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

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel Lektion 2 – Abwerfen von Verlierern

Abwerfen

1.) Grundidee:

So sehr es manchmal wichtig ist, bei Schnappern in der kurzen Hand mit dem Ziehen der Trümpfe zu warten, so ist es anderseits unerlässlich, schnellstens die Trümpfe zu ziehen, wenn man plant, Verlierer aus der Haupthand abzuwerfen. Andernfalls können die Gegner sichere Stiche schnappen.

2.) Dringende Abwürfe

Es gibt **geschützte** (A <u>4 2</u> gegenüber 7 6 5) und **ungeschützte** Verlierer (<u>8 3</u> gegenüber 7 6 2).

Wenn der Alleinspieler die Gegenspieler zu Stich kommen lassen muss (z.B. beim Ziehen der Trümpfe), ist die Situation kritisch, wenn ungeschützte Verlierer vorhanden sind.

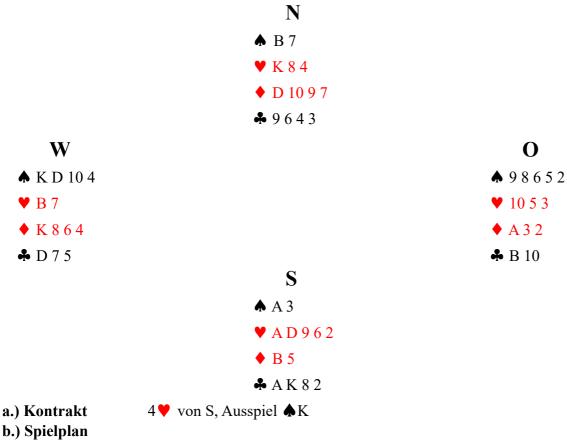
In solchen Fällen ist es notwendig, sofort die Verlierer abzuwerfen, auch wenn dabei ein gewisses Risiko (Stechen der Gegenspieler) vorhanden ist.

3.) Übergänge

Manchmal gibt es nur einen Übergang zum Tisch. Deshalb muss vor dem Nutzen der Übergänge (z.B. in der Trumpffarbe) die Abwurffarbe entblockiert werden (z.B. A K gegenüber D 7 6 2).

4.) Vorbereiten von Schnappern

Um in der kurzen Trumpfhand schnappen zu können, muss diese eine Nebenfarbe enthalten, die kürzer als im Hauptblatt ist. Manchmal kann dies erst durch vorherige Abwürfe erreicht werden.



Süd hat 4-5 Verlierer, 1♠, 2♦ und 1-2 in ♣. Der Verlierer in ♠ ist ungeschützt nach dem ♠-Ausspiel. Für Abwürfe muss die ♦-Farbe entwickelt werden.

c.) Vorsichtsmaßnahmen

Die Trümpfe dürfen nicht gezogen werden, da ♥K der einzige Übergang zum Tisch ist. Wenn die ♦-Farbe etabliert ist, müssen die Trümpfe so gespielt werden, dass die 3. Runde mit ♥K am Tisch endet.

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel Lektion 2 – Abwerfen von Verlierern

Beispiel 2



W

A 3

▼ K 10 9

◆ K 9 4 3

B 10 9 6

O

♣ 42

♥ AB 8 3 2

• 8 7 5 2

♣ D 5

S ★ K D 10 9 5 ♥ 7 ◆ A D 10

♣ A 8 4 2

a.) Kontrakt

4♠ von S, Ausspiel ♣B

b.) Spielplan

Süd hat 5 Verlierer, $1 \spadesuit$, $1 \heartsuit$, $1 \diamondsuit$ und 2 in \clubsuit . Unvermeidbar ist der Verlierer in der Trumpffarbe und das \heartsuit A. Leider sitzt auch \diamondsuit K unfreundlich, also müssen beide Verlierer in \clubsuit vermieden werden.

Diese können abgeworfen werden auf ♦, damit bereitet man Schnapper in der kurzen Trumpfhand vor. Dieses Manöver muss sofort eingeleitet werden, da der Gegner droht, den noch einmal geschützten Verlierer in ♣ offen zu legen.

c.) Reihenfolge der Stiche

- 1.) ♣K
- 2.) ♦B, Gegner gewinnt mit ♦K
- 3.) der Gegner spielt 🎝, gewonnen mit dem 🗘 A
- 4.) **♦** A
- 5.) ♦D und Abwurf von ♣
- 6.) gestochen am Tisch
- 7.) Trumpf verliert an ♠A
- 8.) **V**K
- 9.) **v** gestochen in der Hand
- 10.) ♣ gestochen am Tisch und die restlichen Trümpfe gezogen

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel Lektion 2 – Abwerfen von Verlierern – Aufgaben

Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4	♠ K 6 2	♠ A 8 5 3
4♥	♥ K D B 6 3	v 10 9 2
♦ D	♦ 10 3 2	◆ A 8 7
	♣ A 7	♣ K D 3
2.		
4	♠ K D	♠ A B 10
4 •	♥ K D 9 8 7	♥ B 10 4 2
♣ D	♦ 6 5 2	◆ A 3
	♣ A 5 4	♣ 8 7 6 2
3.		
	♠ A B 8 2	♠ K D 5
6♥	♥ K D B 6 3 2	v 10 9 8 4
♦ K	◆ A 6	◆ B 8 5 2
	. 7	♣ A D
4.		
	♦ K D B 8 3	↑ 7 6 4 2
4 🖍	♥ K D 7	♥ B 9 8
♦ B	♦ A 8 6	♦ K 3 2
	4 7 3	♣ K D 2

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel Lektion 2 – Abwerfen von Verlierern – Lösungen

Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4	♠ K 6 2	♠ A 8 5 3
4♥	♥ K D B 6 3	v 10 9 2
♦ D	♦ 10 3 2	◆ A 8 7
	♣ A 7	♣ K D 3

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦. Ein ♦ -Verlierer muss nach dem Ausspiel (ungeschützte Verlierer) sofort auf ♣ abgeworfen werden.

2.

4 ••	♠ K D	♠ A B 10
4 •	♥ K D 9 8 7	♥ B 10 4 2
♣ D	♦ 6 5 2	◆ A 3
	♣ A 5 4	* 8 7 6 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦, 2 Verlierer in ♣. Ein ♣ -Verlierer muss nach dem Ausspiel (ungeschützte Verlierer) sofort auf ♠ abgeworfen werden. Ein Abwurf von einem ♦-Verlierer hilft nicht, denn ein ♦ kann später in der kurzen Trumpfhand geschnappt werden.

3.

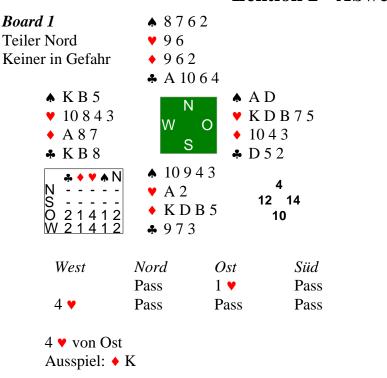
Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♥, 1 Verlierer in ◆. Da der ◆-Verlierer nach dem Ausspiel ungeschützt ist, kann man nicht die Trümpfe ziehen, denn der Gegner gewinnt mit dem ♥A und spielt ◆. Abwurf auf ♠ ist auch nicht möglich. Also ist die einzige Chance zur ♣ D und ♣ A. Dann kann ◆6 abgeworfen werden. Dazu muss der ♣ K bei N sitzen.

4.

	▲ K D B 8 3	↑ 7 6 4 2
4 •	♥ K D 7	♥ B 9 8
♦B	◆ A 8 6	♦ K 3 2
	* 7 3	♣ K D 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler auf West(links), 1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 1 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♣. Ein ♦ -Verlierer muss nach dem Ausspiel (geschützter Verlierer) auf ♣ abgeworfen werden. Also sofort das ♣A vertreiben.

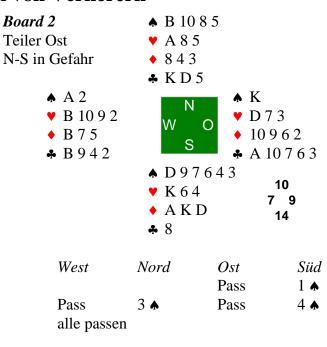
Lektion 2 - Abwerfen von Verlierern



S spielt ◆ K aus, O zählt 4 Verlierer: 1 in ♥, 2 in ◆ und 1 in ♣. Spielt O nun Trumpf, ist das Spiel verloren, denn die Gegenspieler kassieren 2 ◆-Stiche und ♣ A. Also muss sofort ein ◆ abgeworfen werden: ♠ zum ♠ A und ♠ D mit dem ♠ K übernehmen, auf ♠ B wird nun ein ◆ abgeworfen.

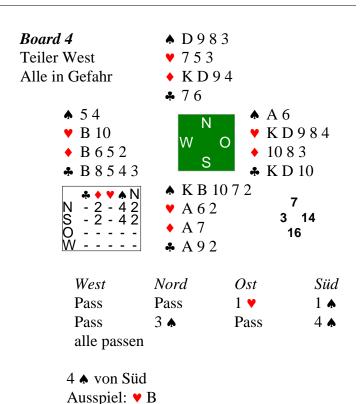
Board 3 ♠ AD 10872 Teiler Süd **9** 8 4 O-W in Gefahr ◆ D 10 ***** 843 **♠** B 4 **★** 653 Ν **v** 10 9 5 3 • A 7 W 0 ♦ KB87 A 5 4 2 S ♣ D B 10 5 **4** 976 **∧** K9 8 ♥ KDB62 5 11 963 16 ♣ A K 2 West Nord Ost Süd 1 🔻 2SA **Pass** 1 **Pass** Pass 4 alle passen 4 ♠ von Nord Ausspiel: A D

Ausgespielt wird ♣ D. N zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Der ♣-Verlierer kann auf ♥ abgeworfen werden. Also Trümpfe ziehen und ♥ zu den Figuren spielen. Nachdem das ♥ A gefallen ist, erreicht man den Tisch mit ♣ und wirft auf ♥ einen ♣-Verlierer ab.



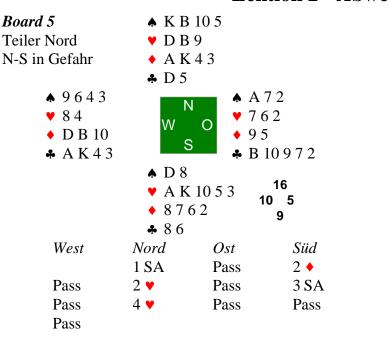
4 ♠ von Süd Ausspiel: ♥ B

W spielt ♥ B aus. S zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um ausnutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. O gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.



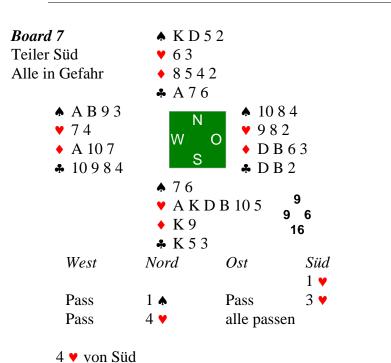
W attackiert ♥ B. S zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♣. Die ♥-Verlierer sind nun ungeschützt und es muss forciert gehandelt werden: Also ♦ A, ♦ zum ♦ K und ♦ D mit einem ♥-Abwurf. Ein Fehler wäre es gewesen, zuerst Trumpf zu spielen.

Lektion 2 - Abwerfen von Verlierern

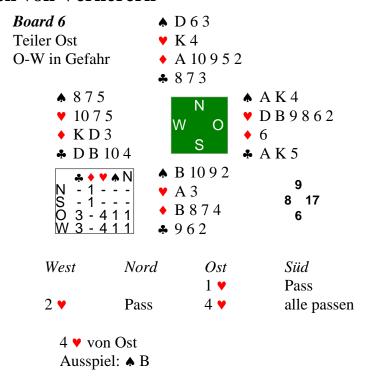


4 ♥ von Nord Ausspiel: ♣ B

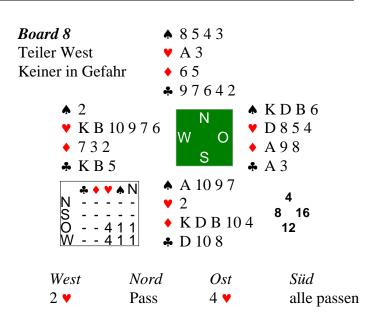
Nach Transfer erreichen N/S das Vollspiel. O greift ♣ B an, W gewinnt mit dem ♣ K und kassiert ♣ A. N hat noch weitere Verlierer, ♠ A und 2 in ♠. Diese können aber auf die ♠-Werte des Tisches abgeworfen werden. Also Trümpfe ziehen und danach ♠, bis das ♠ A vertrieben ist. Dann folgen 2 Abwürfe.



Ausspiel: ♣ 10
W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♠
(wenn der ♠-Expass nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn
das ♠ A bei W sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer
abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der
Trumpf erreicht W wieder die Hand und spielt erneut ♠.
Nach ♣ A folgt dann ♠ D.



Nach dem Ausspiel von ♠ B zählt O 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♠ und 1 in ♠. Der ♠-Verlierer kann vermieden werden, wenn O ein ♠ auf ♠ abwirft. Deshalb sofort ♠ spielen und das ♠ A vertreiben. Mit ♣ D wird der Tisch erreicht und ♠ 4 auf ♠ D abgeworfen. Falsch ist es, sofort Trumpf zu spielen.



4 ♥ von West Ausspiel: ♦ 6

N spielt ◆ 6 aus. Nun hat W 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♥ und 2 in ◆. Spielt man ♠ mit der Absicht, ◆-Verlierer abzuwerfen, gewinnt S mit dem ♠ A und spielt ◆ K und ◆ D. Der Gewinnweg ist, sofort ♣ A und ♣ zum ♣ B zu spielen. Auf ♣ K kann nun einen ◆-Verlierer abgeworfen werden. Wenn es schiefgeht, fällt man einmal mehr, aber das Risiko sollte man unbedingt eingehen.