

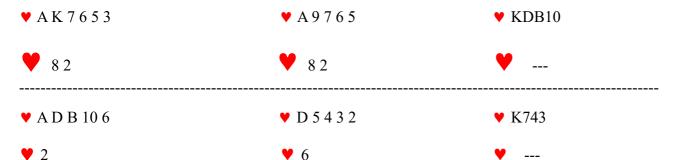
Lektion 3 Hochspielen einer Nebenfarbe

- 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 3 – Hochspielen einer Nebenfarbe

Hochspielen einer Nebenfarbe

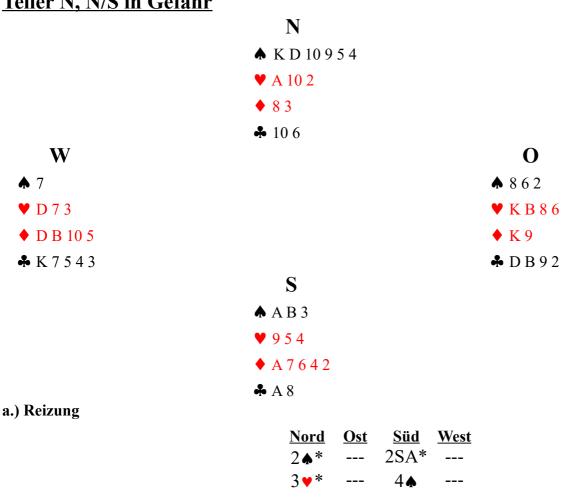
Wie im SA-Kontrakt kann auch im Farbspiel eine langen Nebenfarbe zum Abwerfen von Verlierern genutzt werden. Beispielkombinationen:



Folgende Probleme müssen dabei gelöst werden:

- 1. genügend Übergänge müssen vorhanden sein
- 2. der Gegner darf nicht überstechen (hohe Trümpfe)
- 3. wenn die Farbe hochgespielt ist, darf der Gegner keinen Trumpf mehr besitzen
- 4. evtl. Übergänge schonen (Blanco Coup)

Teiler N, N/S in Gefahr



2SA* fragt nach Stärke und Feature

kein Minimum und ♥-Wert (♥A oder ♥K)

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel Lektion 3 – Hochspielen einer Nebenfarbe

b.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♣D

c.) Spielplan

Nord hat 4 Verlierer, 2♥, 1♦ und 1 in ♣. Die ♦-Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden.

Allerdings müssen genügend **Übergänge** vorhanden sein: Den ersten Stich in \blacklozenge also abgeben und danach zum \blacklozenge A und 2x \blacklozenge hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist dann der **Übergang** zum Tisch.

Teiler O, alle in Gefahr



♠ B 10 9

♥ 742

♦ A 10 9 5

♣ K 9 2

W

↑ 763

♥ AKD985

4 3

♣ B 7 5

0

♠ A K 2

♥ B 10

◆ D 8 6 4 2

♣ A 8 3

S

♠ D 8 5 4

9 63

◆ KB7

♣ D 10 6 4

a.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
	1 ♦		1♥
	1SA		3 ♥ *
	4♥		

3 ***** * 6er ***** einladend, 11-13 FL

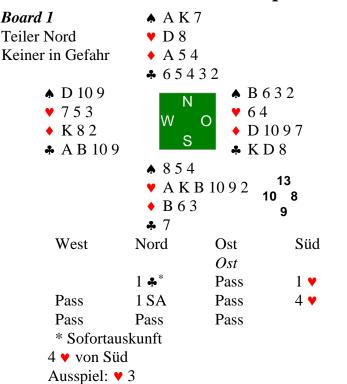
b.) Kontrakt

4♥ von W, Ausspiel ♠B

c.) Spielplan

Nord hat 4 Verlierer, $1 \spadesuit$, $1 \spadesuit$ und 2 in \clubsuit . Die \spadesuit -Farbe kann bei einem gegnerischen 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit \heartsuit B und \heartsuit 10 noch genügend \r Ubergänge vorhanden, um $3x \spadesuit$ zu schnappen. Wenn die letzte \spadesuit -Karte hoch ist, darf der Gegner keinen Trumpf mehr haben.

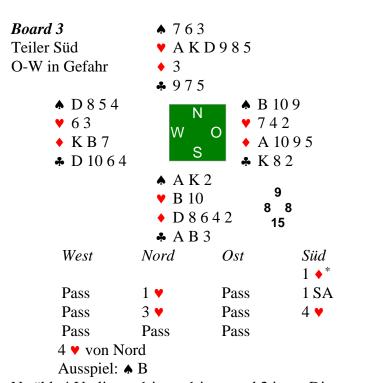
Aufbaukurs Alleinspiel - Lektion 3 - Hochspielen einer Nebenfarbe



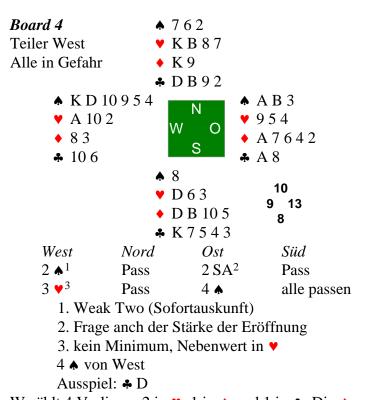
S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♠ und 1 in ♣.Die ♣-Farbe kann auch trotz ihrer lausigen Qualität für einen Abwurf entwickelt werden, wenn die restlichen Karten 4-3 verteilt sind. ♥ D und ♥ 8 sind neben den 3 Topkarten die weiteren Übergänge dazu. Genügend hohe Trümpfe sind vorhanden.

Board 2 ▲ AD10863 Teiler Ost **v** 82 N-S in Gefahr ♦ A 10 ♣ A 7 2 **♠** 9 **↑** 754 Ν ♥ D 10 9 7 4 ♥ KB63 W ◆ DB95 ♦ K 7 S **♣** K 6 3 ♣ DB 109 **♦** KB2 14 **♥** A 5 8 10 86432 8 ***** 854 Ost Süd West Nord Pass Pass 1 🛦 **Pass** Pass 2 🛦 **Pass** 2SA Pass 4 alle passen 4 ♠ von Nord Ausspiel: * D

N zählt 4 Verlierer, 2 in ♣, 1 in ◆ und 1 in ♥. Die lange ◆-Farbe am Tisch kann ausgenutzt werden, wenn der ◆-Stand nicht schlechter als 4-2 ist. Also zuerst ◆ A und ◆ 10. Die Trümpfe bleiben als Übergänge liegen. ◆ muss hoch geschnappt und alle Trümpfe gezogen werden.

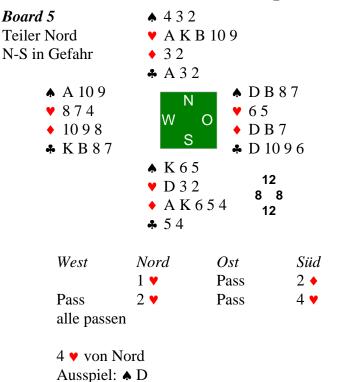


N zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♠ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥ B und ♥ 10 genügend Übergänge und alle hohen Trümpfe vorhanden, um 3 x ♦ zu schnappen. Gegner darf dann keine Trümpfe haben.

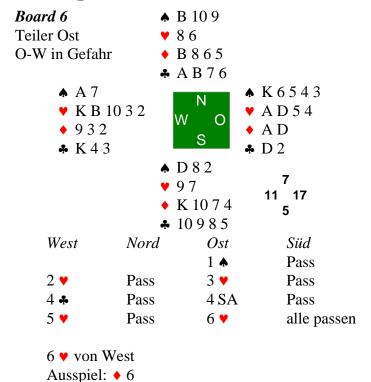


W zählt 4 Verlierer, 2 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Die ♦Farbe kann für Abwürfe entwickelt werden. Allerdings
müssen genügend Übergänge da sein: Den ersten Stich in
♦ abgeben und danach ♦ zum ♦ A und 2 x hoch
schnappen. Die Trumpffarbe ist der Übergang zum Tisch.

Aufbaukurs Alleinspiel - Lektion 3 - Hochspielen einer Nebenfarbe



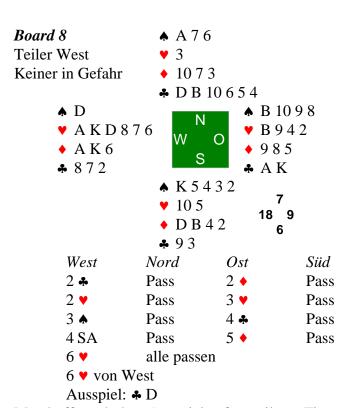
Die ◆-Farbe kann für 2 Abwürfe entwickelt werden, wenn Anfang direkt 3 ♣-Stiche verloren gehen. Übergang ist die ♥ D, alle Trümpfe müssen weg sein. ◆ 3-3 Verteilung und Trumpf 3-2 Verteilungen ist nach dem nachteiligen ♣-Stand Voraussetzung.



Auf ♠ können 2 ◆-Verlierer abgeworfen werden, wenn ♠ 3-3 verteilt ist. Nach dem ◆-Ausspiel muss isch der Alleinspieler direkt entscheiden, Ausspiel von ◆ K im Schlemm ist hochriskant und eher ungewöhnlich.

Board 7 Teiler Süd Alle in Gefahr	A B 10 V K 4 2 A A 4 3 2 N W S A K D 2 V A 8 A K 10 R 8 7 6	985 VD10 B8 DB1	0 2 6
West	Nord	Ost	Süd 1 SA
Pass	3 ^	Pass	1 SA 4 ♦
Pass	4 SA	Pass	5 A
Pass	6 ♠	alle passen	
6 ♠ von No	rd		
Ausspiel: *	D		

N braucht mindestens 2 Abwürfe für 2 ♣-Verlierer. Einer verschwindet auf ♥ A, ♥ K also rechtzeitig entblockieren. Danach ♦ A und ♦ K. Da ♦ 4-2 steht, muss 2x ♦ hoch geschnappt werden. Die Trümpfe des Tisches sind der Übergang.



Man hofft nach dem Ausspiel auf verteilte ♣ Figuren (N hat vermutlich nicht ♣ AK oder beide ♣-Figuren bei S). Am besten spiel man ♠ B vom Tisch, um S zu hindern, mit einer Fugr einzusteigen. Dann **Ruffing Finesse**.