



Lektion 8

Farbkombinationen

- **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 8 – Farbkombinationen

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 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel

Lektion 8 – Farbkombinationen

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.

♥D 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

♠10 7

♠D 9

♠10 7

♠ 10 8 7 4

♠D

♠K 6 5 4

♠ K 6 5 4

♠ K 6 5 2

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K
- 2.) Schnitt zum ♠B

9 Karten (von oben)

1.) ♠K
- 2.) ♠A

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K, fängt die blanke ♠D
- 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

♦ 10 4

♦K 8

♦ 10

♦K

♦ 10

♦ 9 7 6 5

♦ D 9 7 6 5 4

♦ D 9 7 6 5 4

9 Karten (Schneiden)

- 1.) ♦5 zum Schnitt
- 2.) Schnitt wiederholen mit ♦6

10 Karten (Schneiden)

1.) ♦D zum Schnitt

11 Karten (von oben)

1.) ♦A schlagen

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.

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel
Lektion 8 – Farbkombinationen

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

N

♠ K 5 4
♥ A 7 6 2
♦ 7 4 3
♣ A 8 4

W

♠ D B 10 8
♥ 3
♦ B 9 5 2
♣ D 6 5 3

O

♠ 9 7 2
♥ K 10 9 8
♦ D 10 6
♣ 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

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel

Lektion 8 – Farbkombinationen

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

Lektion 8 - Farbkombinationen

Board 1

Teiler Nord

Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5

♥ A 10 6

♦ A 9 7

♣ B 10 8

♠ B 10 8 4

♥ K 9 5 3

♦ D 2

♣ A 9 2



♠ —

♥ D B 8

♦ B 10 8 6 5 4

♣ K D 7 5

 16
10
9
5

 ♠ D 7 6 3 2
♥ 7 4 2
♦ K 3
♣ 6 4 3

 West Nord Ost Süd
1 SA* Pass 2 ♥¹

Pass 2 ♠ alle passen

* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

2 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumppfarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ K 7 6 3

♥ B 9

♦ 10 9 8 4

♣ B 9 3

♠ B 9 5 2

♥ A 6

♦ 7 6 3

♣ 7 6 5 2



♠ A D 10 4

♥ K D 5

♦ B 5 2

♣ A K D

 5
5
21
9

 ♠ 8
♥ 10 8 7 4 3 2
♦ A K D
♣ 10 8 4

 West Nord Ost Süd
2 SA Pass
3 ♣ Pass 3 ♠ alle passen
4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ A

O/W erreichen nach einer Stayman-Sequenz 4 ♠. S spielt ♦ A aus und kassiert 3 ♦-Stiche. Es droht noch ein Verlierer in ♠. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden, also muss der ♠-Schnitt sorgfältig geplant werden: Zuerst ♠ 9 und danach ♠ B vorlegen. N hält ♠ Kxxx und O gewinnt.

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ A D 2

♥ A 5 4

♦ 7 6 5 3

♣ K 6 3

♠ 10 9 8

♥ B 9 3

♦ D 2 2

♣ 10 8 7 5



♠ B 7 4 3

♥ D 10 7 2

♦ K 10 9

♣ A 9

13

4

13

♠ K 6 5

♥ K 8 6

♦ A 8 4

♣ D B 4 2

 West Nord Ost Süd
Pass 3 SA 1 ♣*

Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 2

N springt ohne 4er Oberfarbe und mit 13/14 FL direkt in 3 SA. Nach Angriff von ♥ 2 gibt es 6 Sofortstiche (3 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♦). 3 Stiche müssen in ♣ entwickelt werden. Das ist bei einer 3-3 Verteilung kein Problem, zur Sicherheit muss 2x ♣ in Richtung ♣ DB gespielt werden (Double ♣ A bei O).

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ B 10

♥ D B 10 9 3

♦ 6 5

♣ A B 9 7

♠ A K 7 6

♥ 8 5 2

♦ A 2

♣ K D 4 2



♠ 8 5 2

♥ A K

♦ D B 10 9 7 4

♣ 8 3

9

16

10

5

♠ D 9 4 3

♥ 7 6 4

♦ K 8 3

♣ 10 6 5

 West Nord Ost Süd
1 SA* Pass 3 SA

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♥ D

O reizt auf die 1 SA-Eröffnung seines Partners sofort 3 SA, Unterfarbtransfer ist hier nicht sinnvoll. W hat 4 Stiche in den Oberfarben und kann 5 Stiche in ♦ erzielen. Um die Kommunikation aufrecht zu halten, ♦ klein zum ♦ A und ♦ zur ♦ D. Mit ♥ wird der Tisch wieder erreicht und der Kontrakt ist erfüllt.

Lektion 8 - Farbkombinationen

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 6 3
♥ D B 5 4
♦ A K 8
♣ K 7 2

♠ 9 7 2
♥ K 10 9 8
♦ D 10 6
♣ B 10 9

17
6 6
11



♠ D B 10 8
♥ 3
♦ B 9 5 2
♣ D 6 5 3

♠ K 5 4
♥ A 7 6 2
♦ 7 4 3
♣ A 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	
* Sofortauskunft			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ D			

Mit 4-3-3-3 Verteilung verzichtet S auf Stayman. 4 ♥ als Endkontrakt wäre aussichtslos gewesen. N hat 7 sichere Stiche und muss 2 Stiche in ♥ entwickeln. Wenn W 4 ♥-Karten mit dem ♥ K hat, kann 2x ♥ in Richtung ♥ DB gespielt werden. Dadurch wird der Kontrakt mit 9 Stichen erfüllt.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 7 6 4
♥ D 9 2
♦ D 5
♣ 6 5 4 2

♠ B 8
♥ 4 3
♦ B 9 7 6 4
♣ D 10 7 3

8
4 9
19



♠ D 10 5 2
♥ K 8 7 6
♦ K 10 8
♣ B 9

♠ K 9 3
♥ A B 10 5
♦ A 3 2
♣ A K 8

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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♦ 6

Nach ♦-Angriff hat S 6 Sofortstiche. 3 weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden. Deshalb muss ♥ vorsichtig gespielt werden: Zuerst die ♥ 9, dann die ♥ D zum Schnitt vorlegen. O ist machtlos und 4 ♥-Stiche werden erzielt.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 7 6 4
♥ K 6 4
♦ 10 9 6 3
♣ 7 6

♠ 9 3 2
♥ 8 5 3
♦ K B 5
♣ A D 8 4

3
10 16
11



♠ K B 5
♥ A D
♦ D 8 7 2
♣ K B 10 2

♠ A D 8
♥ B 10 9 7 2
♦ A 4
♣ 9 5 3

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ B

O zählt nach dem Ausspiel 6 Sofortstiche (4 in ♣ und 2 in ♥). 3 Stiche können in ♦ entwickelt werden. Bei 3-3 ♦-Verteilung ist das kein Problem, schwieriger ist es bei einer 4-2 ♦-Verteilung. Also spielt man 2x ♦ klein in Richtung Figuren ♦ KB, beim 2. Mal fällt das ♦ A.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 2

♥ 10 9 4 2
♦ D B 10 9 7
♣ K 8

♠ A 6 3
♥ K 7
♦ A 8 4
♣ A B 6 5 2

7
16 11
6



♠ 8 7 5 4
♥ A D
♦ K 6 5 3 2
♣ D 3

♠ K D 10 9
♥ B 8 6 5 3
♦ —
♣ 10 9 7 4

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♦ D

Nach ♦-Ausspiel zählt W nur 6 Stiche. Eine Entwicklung in ♦ ist hoffnungslos, also liegen die Chancen in ♣. Die aktuelle ♣-Farbkonstellation wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.

Lektion 8 - Farbkombinationen

Board 9

Teiler Nord

O-W in Gefahr

♠ A K
 ♥ K 8 6
 ♦ 5 4 3
 ♣ A D 10 9 8

♠ B 4 3 2
 ♥ A D 3 2
 ♦ K 8 6
 ♣ 4 3

16
 10 4
 10
 ♠ 10 8
 ♥ 10 9 5 4
 ♦ A D 7 2
 ♣ K B 5



♠ D 9 7 6 5
 ♥ B 7
 ♦ B 10 9
 ♣ 7 6 2

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

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ 6

♥-Expass geht vor ♦-Impass, also erst ♥ testen.

Board 10

 Teiler Ost
 Alle in Gefahr

♠ B 10 9 8
 ♥ 6 5
 ♦ A D 3 2
 ♣ B 7 3

1
 8 20
 11

♠ 7 6 5 4 3
 ♥ 4 3 2
 ♦ B 10 9 8
 ♣ 2



♠ A K
 ♥ A 7
 ♦ K 7 6 5
 ♣ A D 10 9 8

♠ D 2
 ♥ K D B 10 9 8
 ♦ 4
 ♣ K 6 5 4

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ K

Ost testet nach ♥-Ausspiel zuerst, ob ♠ D fällt, bevor er den ♣-Schnitt riskiert.

Board 11

Teiler Süd

Keiner in Gefahr

♠ 4 3 2

♥ K 4 3

♦ A D 7 6

♣ B 3 2

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

10
 9 1
 20



♠ 10 9 8
 ♥ 7 6 5
 ♦ B 10 9 8 5
 ♣ 7 6

♠ A D 7 6
 ♥ A 8
 ♦ K 3 2
 ♣ A K 5 4

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

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ D

Süd versucht ♣-Expass vor ♠-Impass.

Board 12

Teiler West

N-S in Gefahr

♠ K 8 7 3

♥ D B 10 9 8

♦ D 9 8

♣ 6

♠ D 9 6
 ♥ K 2
 ♦ A K B 10 3
 ♣ K 7 2

8
 16 10
 6



♠ A B 10 5
 ♥ 4 3
 ♦ 6 5
 ♣ A B 9 8 3

♠ 4 2
 ♥ A 7 6 5
 ♦ 7 4 2
 ♣ D 10 5 4

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

3 SA von West

Ausspiel: ♥ D

West zieht zuerst ♣ A und ♣ K sowie ♦ A und ♦ K in der Hoffnung, dass eine Unterfarb-Dame umfällt. Wenn es nicht klappt ♠-Impass. Mit ♠ 9 anfangen!

Lektion 8 - Farbkombinationen

Board 13

Teiler Nord
Alle in Gefahr

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

14
7 6
13



♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
alle passen			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ B			

N eröffnet 1 ♦, S reizt 1 ♥. Mit 1 SA zeigt N ein ausgeglichenes Blatt mit 12-14 FL ohne 4er Oberfarbe. Mit 13 Punkten sagt N das Vollspiel 3 SA (ohne Fit) an. N zählt 8 Sofortstiche und hat 2 Chancen auf den 9. Stich: ♥ D fangen oder ♣-Schnitt. Die richtige Spielweise ist zuerst ♥.

EVI-Regel
Board 15

Teiler Süd
N-S in Gefahr

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

15
3 3
19



♠ K B 3
♥ A K B
♦ K 10 5
♣ A 7 6 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	6 SA	alle passen	
6 SA von Süd			
Ausspiel: ♦ 9			

S beginnt mit 1 ♣, N zeigt min. 4er ♠ ab 6 FL. 2 SA als Rückgebot zeigt jetzt ein ausgeglichenes Blatt und 18-19 FL. Nun kann N mit 15 FL direkt 6 SA bieten, da kein Fit vorhanden ist und 34 FL gesichert sind. Es gibt 2 Chancen auf den 12. Stich, ♣ 3-3 oder ♥-Schnitt zum ♥ B. Richtig ist zuerst ♣.

EVI-Regel
Board 14

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

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

6
13 13
8



♠ K 7 6 5
♥ D B 9 8
♦ D 7 6
♣ 6 5

♣	♦	♥	♠	N
-	-	-	-	S
-	-	-	-	O
5 5 1 4 3				
5 5 1 4 3				

Par -420: OW 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦		Pass
2 ♣	Pass	2 SA	Pass
3 ♠	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ D			

AK in beiden Unterfarben abziehen, mt ♣ anfangen, damit man mit ♦ am Tisch endet. Dann ♠ 9 zum Schnitt vorlegen, gefolgt von ♠ D.

Board 16

Teiler West
O-W in Gefahr

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

8
16 16
0



♠ 10 8 3
♥ 10 6
♦ 9 7 6 3 2
♣ 7 6 4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	6 SA	Pass
Pass	Pass		

6 SA von West
Ausspiel: ♥ 5

Erst ♠-Expass, dann ♦-Impass, wenn ♠ K falsch sitzt.

Restricted Choice

Prinzip der eingeschränkten Wahl

Beispiel, Teiler S, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♥ A

b.) Spielplan

N sticht die 3. ♥-Runde und spielt ♠A. Die ♠D fällt. Jetzt ist es richtig, im nächsten ♠-Stich in zu schneiden. Prinzip der eingeschränkten Wahl, W spielt eine Zwangskarte.

c.) Ergebnis

4♠ = + 420

Spielplan - Lektion 8 - Restricted Choice

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 9 3
♥ A 10 4 2
♦ B 9 2
♣ B 5 4

♣	♦	♥	♠ N	
N	4 4 2 6 6		W	O
S	4 4 2 6 6			S
W	- - - -			

♠ A 10 6 5

♥ K D B
♦ 6 5 4
♣ A 8 7



♠ D
♥ 9 8 7 3
♦ D 10 8 7
♣ 10 9 6 2

♠ K 8 7 4 2
♥ 6 5
♦ A K 3
♣ K D 3

14
7 4
15

West Nord Ost Süd
1 ♣ Pass 1 ♠
Pass 2 ♠ Pass 4 ♠
alle passen

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ 2

Nach ♦-Ausspiel entwickelt S zunächst die ♥-Farbe für einen ♦-Abwurf. Dann zieht er ♠ K und schneidet anschliessend ♠ zur ♠ 10 am Tisch.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2

♥ B 9
♦ B 9 7 6 5
♣ D B 4 2

♠ A 8 7
♥ A K 8 6
♦ K D
♣ 9 8 7 6

♣ K 8 7 6
N - - - -
S - - - -
O 4 3 4 3 5
W 4 3 4 3 4

♠ 6 5 4
♥ D 5 4
♦ A 4 3 2
♣ A K 3

♠ K D B 10 9
♥ 10 7 3 2
♦ 10 8
♣ 10 5

5
16 13
6

West Nord Ost Süd
1 ♥ Pass 1 SA Pass
3 SA alle passen
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt ♠, am besten 2x, da er nicht mehr als 9 Stiche sieht. Dann zieht er ♥ A und ♥ D und schneidet danach zur ♥ 9 am Tisch, um verdient einen Überstich zu machen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D 9 8
♥ 6 3 2
♦ 7 6 5 3 2
♣ 9 2

♣	♦	♥	♠ N	
N	5 2 4 6 3		W	O
S	5 2 4 6 3			S
W	- - - -			

♠ A B 10 7 6

♥ K 5
♦ 9 8
♣ A D B 10



♠ K
♥ B 10 9 4
♦ K D B 10
♣ 8 7 4 3

♠ 5 4 3 2
♥ A D 8 7
♦ A 4
♣ K 6 5

15
2 10
13

West Nord Ost Süd
1 ♣ Pass 1 ♠
Pass 1 ♠ Pass 2 ♠
Pass 4 ♠ alle passen

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

N nimmt ♦ A und zieht 3 Runden ♥, um seinen ♦-Verlierer abzuwerfen. Danach ♠ zur ♠ 10, verliert an den ♠ K. Mit ♠ K wird der Tisch erreicht, um ♠ zum ♠ B zu spielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 9 2

♥ 9 4
♦ D B 10 6
♣ 8 7 4 3

♠ A 8 7 6
♥ A B 8 5
♦ 9 8 7
♣ A K

♣ K 8 7 6
N - - - -
S - - - -
O 1 4 7 7 7
W 1 4 7 7 7

♠ K 10 5 4 3
♥ K 10 6
♦ A K 4
♣ 6 5

♠ B
♥ D 7 3 2
♦ 5 3 2
♣ D B 10 9 2

5
16 13
6

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ D

W nimmt das Ausspiel und zieht ♠ A. Danach kassiert er alle seine Unterfarbgewinner und schneidet danach ♠ zur ♠ 10 am Tisch. Wenn der Schnitt verliert wäre S endgespielt.

Spielplan - Lektion 8 - Restricted Choice

Board 5

Teiler Nord

N-S in Gefahr

♠ A B 3 2

♥ A 7 5 4

♦ A K

♣ 7 6 5

♠ D 8 7 6

♥ D B

♦ 7 6

♣ D B 10 9 8



♠ 9 4

♥ 9 8

♦ D B 10 9 8 3 2

♣ 4 2



♠ K 10 5

♥ K 10 6 3 2

16

♦ 5 4

8 3

♣ A K 3

13

West

Nord

Ost

Süd

1 SA

Pass

2 ♦

Pass

3 ♥

Pass

4 ♥

alle passen

4 ♥ von Nord

Ausspiel: ♦ D

N spielt ♥ A und zieht dann seine Unterfarbgewinner ab. Danach spielt er ♥ zur ♥ 10. W gewinnt, kann einen ♣ kassieren, muss dann aber entweder ins Doppelchicane oder in die ♠-Farbe spielen.

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ B 10 9 8

♥ 9 4 3

♦ K 4 3

♣ 9 8 7

♠ 4 3 2

♥ A K 8

♦ 7 6 5

♣ 6 5 4 3



♠ A D 7 5

♥ 6 5

♦ A B 10

♣ A K D B

♠ K 6

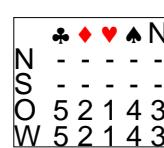
♥ D B 10 7 2

4

♦ D 9 8 2

7 21

♣ 10 2



West

Nord

Ost

Süd

2 SA

Pass

3 SA alle passen

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ D

O kann in ♠ einen einfachen Schnitt versuchen oder den Doppelschnitt in ♦. Einfacher Schnitt 50%, Doppelschnitt 75% Erfolgschance. Also schneidet O 2x in ♦ und gewinnt 9 Stiche.

Board 7

Teiler Süd

Alle in Gefahr

♠ A B 10 6 5

♥ 7 6

♦ K B 6

♣ 7 6 5

♠ K 9 2

♥ K D 10 5 4

♦ 10 9

♣ 9 8 4



♠ D

♥ 9 8 3 2

♦ 7 5 4 3 2

♣ 10 3 2



♠ 8 7 4 3

♥ A B

9

♦ A D 8

8

♣ A K D B

21

West

Nord

Ost

Süd

2 SA

Pass

3 ♥

Pass

3 ♠

Pass

3 SA

Pass

4 ♠

alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♠ K

S spielt ♠ zur ♠ 10 und wiederholt später den Schnitt zum ♠ B. Dieser Spielzug gewinnt auch, wenn W beide Bilder in ♠ hätte.

Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9

♥ B 9 8

♦ 10 7 6

♣ D 9 6

♠ K 7 6

♥ A 7 6 5 4

♦ K 5 4

♣ A 7



West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

Pass

2 ♣

Pass

2 ♥

Pass

4 ♥

alle passen

4 ♥ von West

Ausspiel: ♠ D

W zieht ♥ A und spielt dann ♥ zur ♥ 10 am Tisch. Später kann er einen ♠-Verlierer am Tisch stechen.