



# Lektion 1

## Trumpf ziehen oder nicht?

### Empfohlene Materialien:

- **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
- **Roland Rohowsky** „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

# Trümpfe nutzen

<u>Frage</u>	<u>Antwort</u>
1.) Warum spielt man ein Farbspiel?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhindern von Längenstiche beim Gegner durch Stechen</li> <li>● zusätzliche Stiche durch Schnappen in der kurzen Hand</li> </ul>
2.) Was sind Haupt- und Nebenblatt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Hauptblatt hat die Mehrheit der Trümpfe.</li> <li>● Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit stärkeren Trümpfen Hauptblatt.</li> </ul>
3.) Warum gibt es zusätzliche Stiche nur durch Schnapper im Nebenblatt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Spielplan werden die Verlierer des Hauptblattes gezählt.</li> <li>● Diese Zahl kann ich u.a. verringern, wenn ich Verlierer schnappe mit Trümpfen des Nebenblatts. Schnappe ich Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, erhalte ich keine zusätzlichen Stiche. Dieses Vorgehen kann ich aber als Übergang nutzen.</li> </ul>
4.) Was sind die Voraussetzungen für ein solches Manöver?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trümpfe zum Stechen im Nebenblatt</li> <li>● 1 oder 2 kürzere Farben im Nebenblatt</li> </ul>
5.) Wie ist die Vorgehensweise?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trümpfe schonen, nicht gleich alle Trümpfe ziehen, denn mit den Trümpfen der Gegner verschwinden auch die des Nebenblattes.</li> <li>• Schnapper vorbereiten (Farbe spielen, auch kleine Karten aus beiden Händen)</li> <li>• Schnappen</li> <li>● zurück zum Hauptblatt (Übergänge!), um weitere Schnapper zu realisieren</li> </ul>
6.) Was kann als Übergänge genutzt werden?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hohe Karten in Nebenfarben</li> <li>• Trumpffarbe mit teilweisen Trumpfziehen</li> <li>● Stechen mit dem Hauptblatt in einer Nebenfarbe</li> </ul>
7.) Welche Vorsichtsmaßnahmen sind zu beachten?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schnappen mit hohen Trümpfen, um Überstechen zu vermeiden</li> <li>• teilweise Trumpfziehen, um Stechen der Gegner zu vermeiden</li> <li>● Vorsicht beim 4-4 Fit!</li> </ul>

Das **Hauptblatt** hat die Mehrheit der Trümpfe.

Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit **stärkeren Trümpfen** Hauptblatt.

Beim Spielplan werden die **Verlierer** des Hauptblattes gezählt.

Diese Zahl kann man verringern, wenn **Verlierer mit Trümpfen des Nebenblatts geschnappt** werden. Schnappt man Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, gibt es **keine zusätzlichen Stiche**. Dieses Vorgehen kann nur als **Übergang** dienen.

DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°  
Lektion 1 – Trumpf ziehen oder nicht?

Teiler W, alle in Gefahr

N

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

W

♠ K D B 7 2  
♥ A 5  
♦ B 3  
♣ A D 7 5

O

♠ 10 6 4  
♥ K 7 6 3 2  
♦ A 8 4 2  
♣ 2

S

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

a.) Reizung

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
			1 ♠
---	2 ♠	---	2SA*
---	4 ♠	---	---
---			

2SA\* Allgemeines Versuchsgebot, 17-19 FV

b.) Kontrakt

4 ♠ von W, Ausspiel ♥B

c.) Spielplan

W zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♥K gewinnen und ♣ zum ♣A, danach ♣ gestochen. Mit ♥A erreicht man wieder die Hand, um erneut ♣ zu stechen. Erst dann werden die Trümpfe gezogen.

d.) Ergebnis

4 ♠ = -620

**DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°**  
**Lektion 1 – Trumpf ziehen oder nicht?**

**Teiler S, N/S in Gefahr**

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

**a.) Reizung**

Nord	Ost	Süd	West
		2♦*	---
2♥*	---	2♠	---
3♣	---	3♠	---
4♠	---	4SA	---
5♦	---	7♠	---
---	---		

**b.) Kontrakt**

7♠ von S, Ausspiel ♠2

**c.) Spielplan**

Süd hat nur einen Verlierer in der Haupthand: ♥2. Dieser kann am Tisch gestochen werden. Also vor dem Ziehen der letzten Trümpfe ♥A und ♥K spielen und ♥2 stechen. Danach Rückkehr in die Hand und die Trümpfe ziehen.

**d.) Ergebnis**

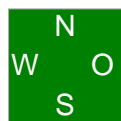
7♠ = +2210

# Lektion 1 - Trümpfe ziehen oder nicht?

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K D 8 7  
♥ K 5  
♦ K 7 6 4  
♣ 6 2

♠ 4 3 2  
♥ 10 9 8 2  
♦ D B 10  
♣ D 10 9



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	-	5	3
S	1	2	-	5	3
O	-	-	1	-	-
W	-	-	1	-	-

♠ B 10 9 6  
♥ A 6 4  
♦ A 5  
♣ B 5 4 3

15  
5 10  
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ A

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ K B 7 3 2  
♥ A 2  
♦ 8 6 3 2  
♣ 5 2

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



♠ 9 8  
♥ K B 10 9 8  
♦ A K 7  
♣ K 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	-	1	-
S	-	2	-	1	-
O	4	-	4	-	1
W	4	-	4	-	1

♠ A 10 6 5  
♥ 5 4 3  
♦ D B 10 9  
♣ 4 3

8  
11 14  
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ D

**N zählt 9 Stiche in hohen Karten. Zusatzstiche können nur durch Schnapper an der kurzen Trumpfseite gemacht werden. Also erst 2 ♦-Verlierer schnappen und dann Trumpf ziehen.**

**O sieht 3 Abwürfe auf ♣ am Dummy, also kann er alle seine Verlierer dort entsorgen. Die Trümpfe können sofort gezogen werden.**

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ 9 4 3  
♥ K 7  
♦ A K D 4  
♣ 9 8 7 6

♠ B 10 2  
♥ B 10 9 8 3 2  
♦ B 10  
♣ 4 3



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

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

♠ A 8 7 6 5  
♥ A D 6  
♦ 6 5  
♣ A K 5

12  
3 8  
17

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ B

**S nimmt das Auspiel, duckt eine Runde Trumpf und zieht später das ♠ A. So kann er alle seine Gewinner gefahrlos kassieren und die Gegner bekommen nur 2 Trumpfstiche.**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ B 8 7  
♥ K 8 7 5 4  
♦ K 5  
♣ A K 6



♠ A 5 4  
♥ D 9 6  
♦ A D 7  
♣ D 9 8 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	2	5	1	1
W	4	3	5	2	5

♠ 2  
♥ B 10 2  
♦ 8 6 4 3 2  
♣ B 10 3 2

10  
14 14  
2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	2 ♠ <sup>1</sup>	4 ♥	alle passen

1. Weakjump

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ K

**Die einzige Hoffnung, nur einen Trumpfstich zu verlieren bedeutet auf das ♥ A bei einem Gegner zu spielen. Das bietet sich bei N an, weil der eine ♠-Länge hat. Also ♠-Ausspiel nehmen, mit ♦ K in die Hand, ♥ zur ♥ D und einen ♥ durchducken.**

# Lektion 1 - Trümpfe ziehen oder nicht?

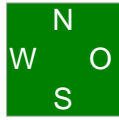
**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A B 9 3  
♥ 6  
♦ K B 9 7 3 2  
♣ A K

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

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

16  
5 10  
9



♠ 5 4  
♥ D 10 9 5 4 2  
♦ 6  
♣ D B 10 5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♣ D

**S nimmt ♣ und sieht, dass er 3 Verlierer am Tisch stechen muss, also werden die Trümpfe nicht gezogen!**

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

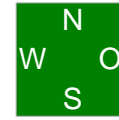
♠ D 10 7 3  
♥ 3  
♦ 10 9 8  
♣ 10 9 6 4 2

♠ 8 2  
♥ A 6 5 2  
♦ A K 5 4 3  
♣ A 7

♠ A K 6  
♥ D B 10 9  
♦ D B 6  
♣ B 8 5

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

2  
15 14  
9



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

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ K

**Mit Eröffnungstärke reizt W zuerst ♦. O sieht 12 sichere Stiche mit ♥-Schnitt, also 4x Trumpf ziehen. ♠-Schnapper bringt nichts, da man dann den ♥ K nicht mehr herausschneiden kann.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ K 9 3 2  
♥ K 10 5 3 2  
♦ A 9  
♣ A 6

♠ D 10 6 5  
♥ D B 6  
♦ B 3 2  
♣ D B 5

♠ A  
♥ A 9 7 4  
♦ K 10 7 4  
♣ K 10 8 7

14  
3 9  
14



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

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

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

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ 6

**N zieht 2 Runden Trumpf mit ♥ A und ♥ K und sticht dann hin und her. Eine dritte Trumpfrunde würde einen Stich kosten.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ D 9  
♥ 10 9 8 2  
♦ 8  
♣ D 10 8 4 3 2

♠ 2  
♥ K D 4 3  
♦ A D 7 5  
♣ A K B 5

♠ A K 7 6  
♥ A 7 6  
♦ B 10 6 3 2  
♣ 9

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

4  
19 12  
5



West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
2 ♥	Pass	4 ♦ <sup>1</sup>	Pass
5 ♣ <sup>2</sup>	Pass	6 ♦	alle passen

1. Minorwood
2. 2 Schlüsselkarten mit Trumpfdame

6 ♦ von West  
Ausspiel: ♥ 10

**W zählt mit ♦-Schnitt 12 Stiche plus einen ♠-Schnapper an der kurzen Seite, nachdem die Trümpfe gezogen sind.**

## Dummy Reversal - Schnapper in der langen Trumpfhand

Unter Umständen können Schnapper in der langen Trumpfhand (Hand mit mehr Trümpfen) nützlich sein. Diese Technik nennt man „Dummy Reversal“.

Folgende Voraussetzungen sind dabei zu erkennen:

- Es müssen mehrere Schnapper in der langen Trumpfhand möglich sein.ö
- Die kurze Trumpfhand muss Trümpfe von guter Qualität haben.
- Es muss eine ausreichende Zahl von Übergängen zur kurzen Hand vorhanden sein.

### Beispiel

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

#### a.) Kontrakt

6♠ von S, Ausspiel ♠4

#### b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♥ in der Haupthand.

#### c.) Spielplan aus der Haupthand

Es sind weder Schnapper und Abwürfe möglich, genauso wenig das Entwickeln einer Nebenfarbe. Der Schlemm scheint nicht gewinnbar.

# DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°

## Lektion 1 – Trumpf ziehen oder nicht?

### d.) Spielplan „Dummy Reversal“

Man kann erkennen, dass in der langen Trumpfhand geschnappt werden kann. Das wird in ♣ geschehen. Bisher war diese Technik „verboten“, da man sich unnötig in der Trumpffarbe schwächt.

### e.) Voraussetzungen

- Die Trümpfe am Tisch müssen zum Ziehen der Trümpfe des Gegners benutzt werden. Dazu müssen sie eine gute Qualität (hier ♠ D B 9) haben. Die Trumpfverteilung beim Gegner muss günstig (hier 3-2) sein.
- Sie benötigen genügend Übergänge zum Tisch, 3 für die Schnapper und einen zusätzlichen, um die Trümpfe zu ziehen.

### f.) Spieldurchführung

1.)	♠4 <u>♠9</u> ♠3 ♠2	Trumpf am Tisch stechen
2.)	♣2 <u>♣A</u> ♣7 ♣3	Schnapper vorbereiten
3.)	♣6 ♣4 ♣9 <u>♠A</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
4.)	♠8 <u>♠B</u> ♠5 ♠7	Übergang zum Tisch, Trümpfe ziehen, guter Stand
5.)	♣B ♣5 ♣10 <u>♠K</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
6.)	♦2 <u>♦A</u> ♦3 ♦5	Übergang zum Tisch
7.)	♣K ♣8 ♣D <u>♠10</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
8.)	♦4 <u>♦B</u> ♦7 ♦6	Übergang zum Tisch
9.)	♥6 <u>♠D</u> ♠6 ♥3	Ziehen des letzten Trumpfs
10.)	♥9 ♥2 ♥10 <u>♥A</u>	Übergang in die Hand
11.)	♦8 ♥4 ♦9 <u>♦K</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
12.)	♦10 ♥5 ♥B <u>♦D</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
13.)	♥D ♥8 <u>♥K</u> ♥7	Gegner bekommt den letzten und einzigen Stich

# Lektion 1 - Trumpf ziehen oder nicht? - Dummy Reversal

**Board 1**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

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



♠ 5 4 3  
♥ K D 10 8  
♦ 9 8  
♣ B 10 8 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	4 3	
S	2	-	-	4 3	
O	-	2	1	-	
W	-	2	1	-	

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

14  
10 6  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ K

Nach 3 x ♥ vom Gegner sieht N nur 9 Stiche. Wenn er 3 x ♦ an der langen Seite hoch sticht und die Trümpfe als Übergang nutzt kann er 10 Stiche machen.

**Board 2**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ K D 10 9 2  
♥ 7 3 2  
♦ 10 9 8  
♣ 3 2

♠ A B 8 6  
♥ D B 8  
♦ 4 3 2  
♣ K D 6



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	
S	-	-	-	-	
O	6	1	7	1	6
W	6	1	7	1	6

♠ 5 4 3  
♥ 6 5  
♦ K D B 6 5  
♣ 9 7 4

5  
13 16  
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
4 ♥	Pass	4 SA	Pass
5 ♦	Pass	6 ♥	alle passen

6 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

12 Stiche sind einfach. Kann man 13 machen? Ja, wenn man 3x ♠ in der Hand hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

**Board 3**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ K D 9  
♥ A 7 6 5  
♦ A 9 8  
♣ D 5 2

♠ 8 7 6  
♥ K 10 8 4  
♦ K B 3  
♣ B 8 7



♠ 3 2  
♥ D B 9 2  
♦ D 10 2  
♣ 10 9 6 4

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

♠ A B 10 5 4  
♥ 3  
♦ 7 6 5 4  
♣ A K 3

15  
8 5  
12

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♠ 8

10 einfache Stiche. 11 macht man, indem man 3x ♥ an der langen Seite hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

**Board 4**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ K D B 8  
♥ 2  
♦ D 9 3 2  
♣ K B 10 3

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



♠ A 6 5  
♥ K D B  
♦ A 8 4  
♣ A 8 7 6

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

♠ 4 3  
♥ 10 9 3  
♦ B 10 7 5  
♣ D 9 5 4

12  
7 18  
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♥	X	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ K

11 Stiche macht man indem man 1x ♦ und 3x ♣ an der langen Seite sticht. Jeden Übergang nutzen und am besten auch mit ♥ A stechen, um kleine Trümpfe als Übergang zu haben.

## Trumpfausspiel als Gegenspieler

- Informationen aus der Reizung nutzen
- Ziel: Spielplan des Alleinspielers stören („Schnapper in der kurzen Hand“).
- Trumpfausspiel und bei **jeder** Gelegenheit Trumpf nachspielen

### Hinweise:

- 1.) Der Gegner hat einen 4-4 Fit gefunden.
- 2.) Der Eröffner hat einen Zweifärber gereizt und der Partner hat sich für die 2. Farbe entscheiden
- 3.) Ich habe Werte in einer gereizten Nebenfarbe.

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

Beispiel: Teiler S, Gefahr O/W

### a.) Austeilung

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

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1♠	1SA	X	2♦
2♥	---	4♥	---
---	---		

### c.) Hinweise aus der Reizung

- Süd hat einen Zweifärber
- Die Einigung erfolgte in der 2. genannten Farbe
- Ich habe Werte in der eröffneten Farbe.
- Partner hat keine Punkte, ich habe 4 potentielle Stich und kontrolliere alle Nebenfarben.

# DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°

## Lektion 1 – Trumpf ziehen oder nicht?



### d.) Ausspiel

- Wenn Informationen nach dem Ausspiel vorliegen (Ansicht des Tisches), ist es oft sinnvoll, auf Trumpf zu wechseln.
- Indizien:
  - Kürzen am Tisch (Chicane, Singleton, Doubleton)
  - möglicher Spielplan Cross Ruff (zusätzlich Kürze in der Hand, Information aus der Reizung)
  - hohe Karten in einer entwickelbaren Farbe am Tisch
- Übernehmen Sie die Führung, wenn Sie über mehr Informationen als der Partner verfügen
- Oft muss die Trumpffarbe von einer bestimmten Seite gespielt werden, und Sie müssen entsprechend agieren.
- Mit A x x in Trumpf ist es oft besser, zuerst klein zu spielen, um die Kommunikation aufrecht zu halten.

### α.) Austeilung

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

### β.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

### γ.) Spielverlauf

Partner startet mit ♥ A. Sie bedienen ♥ D (höchste Karte der Anschlußsequenz). Partner setzt mit ♥ 3 zu ♥ B fort. Sie haben keine Angst vor der ♦-Farbe. Allerdings drohen ♣-Schnapper am Tisch. Also setzen Sie mit ♠ 4 fort, Partner gewinnt mit ♠ D und beseitigt den letzten Trumpf mit ♠ A. Die Verteidigung bekommt 2 ♠-Stiche, 3 ♥-Stiche und einen Stich in ♣, der Kontrakt fällt einmal.

**Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

**„Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“**

**„Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“**

**„Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!“**

**„Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“**

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

**„Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“**

**„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“**

# Lektion 1 - Trumphausspiel

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ B 8 6 4 3  
♥ A K 10 8 6  
♦ K 2  
♣ 6

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



♠ K D 9 7  
♥ 5 4 3  
♦ A 8  
♣ A K 9 4

11  
2 16  
11

♠ A 5  
♥ D B 7 2  
♦ D 7  
♣ D 10 5 3 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	1 SA	X
2 ♦	2 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♥ 3			

5er ♠, 12-22 FL

15-17(18) FL, Stopper in ♠, ausgeglichene Verteilung  
Strafkontra ab 10 FL

Rettungsversuch, zum Spielen, ist mit dieser schwachen  
hand viel besser als 1 SA

2. Farbe ♥

schöner Fit, Vollspiel ansagen

Werte in der 2. Farbe des Alleinspielers, Werte in allen  
Nebenfarben, 3 kleine Trümpfe, naheliegender kann ein  
Trumphausspiel nicht sein

Der Alleinspieler versucht sein Glück in ♠ und will

Verlierer am Tisch schnappen

Partner muss hier ausnahmsweise mal übernommen

werden, damit wieder Trumpf nachgespielt wird

Trumpfnachspiel

Der Alleinspieler sticht ♠

Wenn es jetzt einen Übergang zur Hand gibt, würde der  
Kontrakt erfüllt.

O übernimmt und beseitigt den letzten Trumpf des  
Tisches

Das sichert den ♠-Stich und der Kontrakt fällt.

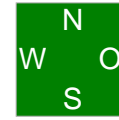
♣ A wird kassiert

## Board 2

Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ 6 4  
♥ 7 6  
♦ 7 5 4 2  
♣ K B 10 8 6

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



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

4  
10 14  
12

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

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	PAS
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♥ 2			

5er ♠, 12-22 FL

ab 11 FL, 4er ♠, forcierend und selbstforcierend, 2 ♥ ist  
mit einer 4er Farbe nicht möglich

O zeigt besser mit 2 ♥ eine 5-4 Verteilung, 2 ♠ zeigt  
keine 6er Länge

O mit Trumpfanschluss und guter Verteilung reizt das  
Vollspiel

"Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu"

Hier sollte unbedingt Trumpf ausgespielt werden, von

♥ A x x im klein ausspielen, um die Kommunikation zum  
Partner aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht, ♠-Verlierer am Tisch zu  
stechen.

S steigt mit dem ♠ A ein und spielt ♥ A und Trumpf.

Nur ein ♠-Verlierer kann gestochen werden,

# Lektion 1 - Trumphausspiel

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ D 9 7  
♥ 7 6 3  
♦ A 7  
♣ D 9 4 3 2

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

♠ 6 5 2  
♥ 10 2  
♦ K B 9 2  
♣ A 10 8 5



8  
8 8  
16

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

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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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

♠ B 9  
♥ D 9 6 5  
♦ 9 2  
♣ A B 10 8 2



13  
11 8  
8

♠ D 6 5 3  
♥ 10 4  
♦ K 7 6  
♣ K 7 4 3

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

alle passen  
3 ♦ von Nord  
Ausspiel: ♠ B

5er Farbe, 12-22 FL

6-10 FV, Fit in ♥

Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am Vollspiel und Verlierer in ♦

N akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-Verlierer abdeckt.

Diese Reizung macht ein Trumphausspiel attraktiv. Das Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in der kurzen Hand erfüllt werden. Von ♥ A x x ist es gut, klein auszuspielen, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht sein Glück mit ♦-Schnappern. Ost gewinnt mit dem ♦ K

...und setzt den Spielplan seines Partners fort, indem er Trumpf nachspielt. Das ist ganz wichtig, dass die Gegenspieler bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen, wenn dieser Spielplan erfolgversprechend aussieht.

W gewinnt mit dem ♥ A.

...und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches

Das Treff-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

5er ♠ 12-22 FL

11-18 FL gute 5er Farbe

Negativkontra, verspricht 4er ♥, ab 8 FL

W wiederholt die Eröffnungsfarbe und zeigt Minimum ohne 4er ♥

S kämpft um den Teilkontrakt und bietet mit ♦-Unterstützung 3 ♦ kompetitiv

♠ B, höchste Karte von 2 Karten in Partners Farbe

W markiert positiv

da nun Schnapper am Tisch drohen, ist eine

Trumpffortsetzung gut

und bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen

So kann nur ein ♥-Verlierer geschnappt werden.

Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

# Lektion 1 - Trumpfausspiel

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 2  
♥ A 8 5  
♦ 7 4  
♣ 7 5 4 3

♠ D 8 5 3  
♥ 6  
♦ K B 5 2  
♣ D B 10 8



♠ B 10 4  
♥ K 4 2  
♦ A D 10 9  
♣ 9 6 2

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

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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ D

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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



♠ K B 7 5 3  
♥ K 10 9 2  
♦ A K  
♣ A B

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
1 SA	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♥ 4

5er ♥ 12-22 FL

Fit in ♥, 6-10 FV (8 FV, 7 FP + 1 VP für Doubleton in ♦)

Versuchsgebot, 17-19 FV und Verlierer in ♦ (mindestens 3), Interesse am Vollspiel (Trial Bid)

N nimmt an, da er einen ♦-Verlierer abdecken kann

Single Trumpf ist ein riskantes Ausspiel, deshalb wählt W ♣ D, höchste Karte einer Sequenz.

Jetzt ist zu sehen, welchen Spielplan der Alleinspieler hat: ♦ am Tisch stechen. Also muß W den ♦ B legen, um Trumpf nachzuspielen.

♥ wird von der richtigen Seite ausgespielt

Der Alleinspieler nimmt das ♥ A, um die Trümpfe zu schonen.

Fortsetzung des Versuchs, ♦ am Tisch in der kurzen Hand zu stechen

O gewinnt

...und spielt 2 Trumpfrunden, um die Trümpfe des Tisches zu eliminieren

Süd verliert noch einen ♦-Stich am Ende.

5er ♠, 12-22 FL

1 SA, 6-10 FL, kein Fit in ♠, nicht zwingend eine ausgeglichene Verteilung

4er ♥, ab 19FL, billiger Zweifärber im Sprung  
Mit 4 Trümpfen und 8 FV (6 FP + 2 VP Singleton in Pik) reizt W das Vollspiel.

Typisches Trumpf-Ausspiel, Werte in der gereizten Nebenfarbe, "Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu!"

N nimmt noch nicht das ♥ A, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten. So können später mit der Fortsetzung des Trumpfspiels 2 Trümpfe des Tisches beseitigt werden.

Der Alleinspieler will ♠ schnappen am Tisch.

Trumpf weiterspielen verhindert mehrmaliges Stechen am Tisch.

Partner auf N kooperiert und spielt erneut Trumpf nach, ganz wichtig bei solchen Verteilungen: Bei jeder sich bietenden Gelegenheit Trumpf nachspielen, um den Tisch zu schwächen.

Nur ein ♠ kann jetzt noch gestochen werden.

Nun gehen 2 Pik-Stiche verloren, der Kontrakt fällt.

# Lektion 1 - Trumpfausspiel

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 8 6 4  
♥ 10 5 2  
♦ 7 2  
♣ B 8 6 5 3

♠ K D 10 9 7 3  
♥ 9 8 7  
♦ K 6 5  
♣ D



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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♠	Pass	2 SA	Pass
3 ♦	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ 2			

5er ♥, 12-22 FL

6er ♠, 6-10 F, Sperransage

O fragt nach Minimum/Maximum (Feature)

3 ♦ zeigt eine kein Mimimum und Nebenwert in ♦

O kann nun das Vollspiel in ♠ reizen.

Ausspiel in Partners Farbe ist das normale Ausspiel.

S sieht die Gefahr von ♥-Schnappern am Tisch. Da gleichzeitig das Entwickeln der ♦-Farbe droht, muss die Kontrolle in Trumpf behalten werden, also ♠ 5 spielen!!!

Versuch des Alleinspielers, ♥ am Tisch zu schnappen

Der letzte Trumpf des Tisches wird abgezogen.

Nun kann der 3. ♥-Stich gewonnen werden, es gibt einen Faller.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	alle passen		
2 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ A			

6-10 FP 6er ♠, Sperransage "Weak Two"

kein Grund zu reizen

Ausspiel ♥ A von ♠ AK

Die Zugabe der ♠ D verspricht den ♠ B.

N kann nun klein ♥ spielen, damit der Partner ans Spiel kommt.

Nun wird Trumpf von der richtigen Seite gespielt, damit ♣-Schnappers verhindert werden.

Der Alleinspieler versucht noch den Schnitt in ♦, um den ♣-Verlierer loszuwerden.

Der Schnitt geht verloren und der Kontrakt fällt einmal.