



Lektion 2

Ducken im Farbspiel

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

Ducken im Farbspiel

- Auch im Farbspiel kann es sinnvoll sein, die Kommunikation der Gegenspieler zu stören.
- Es ist aber nicht ungefährlich, wenn der Gegner im Anschluss stechen kann.
- Deshalb genau auf nützliche Hinweise bei Ausspiel, Reizung und Markierung achten!

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
2♣*	---	2♦*	---
4♥*	---	---	---

2♣* semiforcierende Eröffnung, 2♦* Relay, 4♥* stehende 7er ♥ und ein Seiten-A.

Ausspiel: ♣K, ♣A und danach ♠K

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠

2 Verlierer in ♣

→ 4 Verlierer

DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°

Lektion 2 – Ducken im Farbspiel

c.) Spielplan

Einen ♠-Verlierer kann man stechen bzw. auf ♦K abwerfen. Allerdings kann der Gegner den einzigen Trumpf entfernen bzw. das ♠A als Übergang wegspielen.

d.) ♠K gewinnen?

Nein, Ducken! Denn danach kommt der Gegner mit ♠ dran und spielt den letzten Trumpf am Tisch weg. ♦K ist dann noch nicht entblockiert. Nachdem der Gegner mit ♠K am Stich bleibt, kann er nicht beides erledigen.

e.) Was geschieht, wenn nach ♠K geduckt Trumpf gespielt wird?

Der Alleinspieler zieht alle Trümpfe, entblockiert ♦A und kann den Tisch jetzt mit ♠A erreichen, um einen ♠-Verlierer auf ♦K abzuwerfen.

Lektion 2 - Gefährlicher Gegner im Farbspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D B 9 6 2
♥ 5
♦ K 7 6
♣ A 9 8

♠ 8 7
♥ B 10 9 6 2
♦ B 10 9
♣ D 4 2



♠ 10 5
♥ K D 8 4 3
♦ A D 8 2
♣ B 3

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

♠ K 4 3
♥ A 7
♦ 5 4 3
♣ K 10 7 6 5

14
4 12
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	2 ♥	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ K			

N duckt ♥ K, danach wirft er auf ♥ A einen ♣ ab und kann ♣ entwickeln, ohne dass W dran kommt und ♦ durchspielt.
Alternativ kann auch ♣ an O abgegeben werden.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 9 7
♥ 2
♦ 9 8 7 5
♣ D 9 3 2

♠ 6 5 4
♥ D B 6 5
♦ D 6
♣ A K B 10



♠ K 8 2
♥ A K 10 7
♦ A B 10 2
♣ 6 5

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

♠ A D 3
♥ 9 8 4 3
♦ K 4 3
♣ 8 7 4

3
13 15
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ 4

O darf ♣-Schnitt nicht riskieren, weil sonst N drankommt und ♠ durchspielt. ♦-Schnitt gewinnt das Spiel, obwohl der Schnitt verliert, weil nur S drankommt.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 9 7
♥ 9 7 6
♦ B 4
♣ A B 10 8 5

♠ 3
♥ D 10 8 4 2
♦ 10 7 6 5
♣ 6 3 2



♠ 8 6 5 4
♥ K B
♦ A 9 8 3 2
♣ K 7

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

♠ K D B 10 2
♥ A 5 3
♦ K D
♣ D 9 4

10
2 11
17

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

1. Versuchsgebot mit Verliererfarbe

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 2

Der Alleinspieler muss das ♥-Ausspiel zum ♥ K ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 7
♥ K 3
♦ D 6 5 4
♣ K D 9 4 3

♠ K D B 6 3 2
♥ A D 9
♦ A K
♣ A 5



♠ A 10 5 4
♥ 6 4
♦ B 10 9 8 7
♣ 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	1	-	-
S	2	-	1	-	-
O	-	4	-	6	4
W	-	4	-	6	4

♠ 9
♥ B 10 8 7 5 2
♦ 3 2
♣ B 10 8 2

10
23 5
2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♦	Pass	2 ♥	Pass
2 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 SA	Pass	5 ♦	Pass
6 ♠	alle passen		
6 ♠ von West			
Ausspiel: ♣ K			

W nimmt ♣, zieht 2 x Trumpf, entblockiert ♦ A+K, geht mit ♠ zum Tisch und spielt ♦ B vor und wirft ♣ ab.

Lektion 2 - Gefährlicher Gegner im Farbspiel

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ B 4 2
♥ D 9 5
♦ 9 6
♣ B 10 9 5 3

♠ 8 5
♥ A B 7 2
♦ A K D 10 5
♣ 7 4



♠ K 6 3
♥ K 10 6 4 3
♦ B 2
♣ A 8 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	1	-
S	2	-	-	1	-
O	-	5	6	-	5
W	-	5	5	-	2

♠ A D 10 9 7
♥ 8
♦ 8 7 4 3
♣ K D 6

4
14 11
11

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

1. mindestens einladende Hebung in ♥

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ K

N muss dass Ausspiel ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen. Danach schneidet man in Trumpf gegen N, obwohl man 9 Trümpfe hat.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K D B 10 8 4
♥ B
♦ 9 8 6
♣ K B 2

♠ 5 3
♥ K 8 6 4 2
♦ 10 7 4
♣ 6 5 3



♠ 6
♥ 7 5 3
♦ K D B 2
♣ A D 10 9 7

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

♠ A 9 7 2
♥ A D 10 9
♦ A 5 3
♣ 8 4

11
3 12
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣	X ¹
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Informationskontra

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

Nach dem Ziehen wird in ♥ die Ruffing Finesse gespielt, der gefährliche Gegenspieler W kommt nicht ans Spiel. Hier kann man als Belohnung sogar ♥ K rausschnappen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 8 7 3
♥ 8 7
♦ 9 3
♣ A B 10 4 2

♠ A 4
♥ A 5 4 3 2
♦ K D 7 2
♣ 9 5



♠ 5 2
♥ D B 10 9
♦ B 10 6 5 4
♣ 8 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	-	3	-
S	3	-	-	3	-
O	-	3	3	-	-
W	-	3	3	-	-

♠ K D B 10 6
♥ K 6
♦ A 8
♣ K D 7 6

5
13 4
18

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ K

Ausspiel von ♦ K muss geduckt werden, um die Kommunikation zu zerschneiden. O gibt den ♦ B zu und zeigt damit die ♦ 10.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9
♥ A 7
♦ A D 7 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 6
♥ K D B 10 6
♦ K 2
♣ K B 10



♠ 5 4
♥ 9 8 4 3
♦ B 5
♣ A D 9 8 2

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

♠ K 8 3 2
♥ 5 2
♦ 10 9 8 6 3
♣ 5 3

13
17 7
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	X ¹	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

1. Informationskontra

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ D

Die ausgespielte ♠ D muss geduckt werden, damit S nicht ans Spiel kommt, um ♦ durch den ungeschützten ♦ K zu spielen. 4 ♠ wäre eine gute Verteidigung gewesen.