

## Hochspielen einer Nebenfarbe

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

Beispielkombinationen:

♥ A K 7 6 5 3

♥ A 9 7 6 5

♥ KDB10

♥ 8 2

♥ 8 2

♥ ---

♥ A D B 10 6

♥ D 5 4 3 2

♥ K743

♥ 2

♥ 6

♥ ---

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

N

♠ K D 10 9 5 4

♥ A 10 2

♦ 8 3

♣ 10 6

W

♠ 7

♥ D 7 3

♦ D B 10 5

♣ K 7 5 4 3

O

♠ 8 6 2

♥ K B 8 6

♦ K 9

♣ D B 9 2

S

♠ A B 3

♥ 9 5 4

♦ A 7 6 4 2

♣ A 8

a.) Reizung

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
2♠*	---	2SA*	---
3♥*	---	4♠	---
---	---		

2SA\* fragt nach Stärke und Feature

3♥\* kein Minimum und ♥-Wert (♥A oder ♥K)

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel  
Lektion 4 – Hochspielen einer langen Farbe im Farbspiel

**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 ♦ also abgeben und danach zum ♦A und 2x ♦ hoch schnappen. Die Trumpffarbe ist dann der **Übergang** zum Tisch.

**Teiler O, alle in Gefahr**

	<b>N</b>		
	♠ B 10 9		
	♥ 7 4 2		
	♦ A 10 9 5		
	♣ K 9 2		
<b>W</b>		<b>O</b>	
♠ 7 6 3		♠ A K 2	
♥ A K D 9 8 5		♥ B 10	
♦ 3		♦ D 8 6 4 2	
♣ B 7 5		♣ A 8 3	
	<b>S</b>		
	♠ D 8 5 4		
	♥ 6 3		
	♦ K B 7		
	♣ 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♠, 1♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei einem gegnerischen 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥B und ♥10 noch genügend **Übergänge** vorhanden, um 3x ♦ zu schnappen. Wenn die letzte ♦-Karte hoch ist, darf der Gegner **keinen Trumpf** mehr haben.