

Trumpfausspiel

- 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 auszuspieren und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.

Beispiel: Teiler S, Gefahr O/W

a.) Austeilung

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

d.) Ausspiel



DBV Onlineunterricht 2020 – Gegenspiel
Lektion 10 – Trumpfausspiel

- 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.

a.) 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		

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

c.) 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 Trump 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!“