



# Lektion 7

## G – Gefährlicher Gegenspieler

- **Empfohlene Materialien:**

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein 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

## Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:
  1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
  2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.
- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:
  1. Ducken
  2. Schnitt in die richtige Richtung
  3. Verzicht auf einen Schnitt
  4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

### Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

#### a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1♦	1♥	X*	---
1SA	---	2♥*	---
3SA	---	---	---

X\* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2♥\* Frage nach Stopper

**DBV Onlineunterricht 2022 – Alleinspiel A – Z**  
**Lektion 7 – G – Gefährlicher Gegenspieler – 08.11.2022**

**Ausspiel:** ♥ 3

**b.) Sofortstiche zählen**

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

**→ 8 Sofortstiche**

**c.) Spielplan**

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

**d.) Welche Gefahr droht?**

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

**e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?**

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ( $7 - 6 = 1$ ).

**f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?**

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦ A und ♦ K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

**g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?**

Ja, wenn O die double ♦ D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦ A und ♦ K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦ D erscheint, wird geduckt.

Diese Technik heißt „**Verbeugung vor der Königin**“.

**3SA +1 +430**

## Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

### Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **Bath Coup**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

### Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

### a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠\* Transfer auf ♣, 3♣\* Transfer ausgeführt, 3♥\* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

**DBV Onlineunterricht 2022 – Alleinspiel A – Z**  
**Lektion 7 – G – Gefährlicher Gegenspieler – 08.11.2022**

**b.) Sofortstiche zählen**

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

**→ 5 Sofortstiche**

**c.) Spielplan**

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

**d.) Ausspiel gewinnen?**

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

**e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?**

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **Bath-Coup**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

## Gefährlicher Gegenspieler 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 2022 – Alleinspiel A – Z**  
**Lektion 7 – G – Gefährlicher Gegenspieler – 08.11.2022**

**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.

# Alleinspiel A - Z – Lektion 7 – Gefährlicher Gegenspieler

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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



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

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ D

**Ducken im Farbspiel, um nach dem ♣-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler W ans Ausspiel zu lassen.**

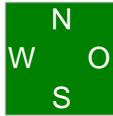
**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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

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

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



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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)  
3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

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

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

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

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

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



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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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

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

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



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

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♣ 5

**Ducken im Farbspiel, um nach dem ♦-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler N ans Ausspiel zu lassen.**

# Alleinspiel A - Z – Lektion 7 – Gefährlicher Gegenspieler

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

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

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



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

17  
7 5  
11

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

<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: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

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

♠ B 10 9  
♥ D 9 6  
♦ B 7 6 4  
♣ A 4 2

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



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

8  
9 17  
6

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

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

\* Sofortauskunft  
1. Stayman (Sofortauskunft)  
3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

♠ A B 7 4 2  
♥ B 7  
♦ B 8 6  
♣ 7 3 2



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

12  
7 7  
14

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

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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



♠ K 10 8  
♥ K D 5  
♦ 10 2  
♣ A B 10 8 5

5  
13 13  
9

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

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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.