



Lektion 7

Trümpfe ziehen oder nicht?

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „ForumD2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg 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

Trümpfe nutzen

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

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 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023

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 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023

Teiler S, N/S in Gefahr

	N		
	♠ 8 7		
	♥ 4 3		
	♦ 4 3 2		
	♣ A 7 6 5 4 2		
W		O	
♠ 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	
	S		
	♠ 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

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
 Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023
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 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 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II

Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023

- 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!“

„D“ - 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.
- 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 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023

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

Alleinspiel A - Z II - Lektion 7 - 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

♠ K B 9
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6



NS 4♠; NS 3N; OW 2♦; NS 2♣; OW 1♥;
Par +500: OW 5♦×-3

West	Nord	Ost	Süd
	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

♠ 5 4 3
♥ 6 5
♦ K D B 6 5
♣ 9 7 4



OW 7♥; OW 6N; OW 6♣; OW 1♠; OW 1♦;
Par -1700: NS 7♠×-7

West	Nord	Ost	Süd
		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

♠ A B 10 5 4
♥ 3
♦ 7 6 5 4
♣ A K 3



NS 5♠; NS 4N; NS 5♦; NS 2♥; NS 3♣;
Par +650: NS 4♠+1

West	Nord	Ost	Süd
			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

♠ 4 3
♥ 10 9 3
♦ B 10 7 5
♣ D 9 5 4



OW 5♥; OW 4N; OW 4♠; NS 1♦;
Par -450: OW 4♥+1

West	Nord	Ost	Süd
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.

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
 Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023
Trumpfkürzung des Alleinspielers

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

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

Wenn Sie wenige Trümpfe (0-1) besitzen, dann könnte der Partner einige Trümpfe haben und auch auf die Trumpfkürzung der langen Hand hoffen. Spielen Sie also Ihre längste Farbe (bzw. die Farbe, die eventuell der Partner gereizt hat)

Die Technik der Trumpfkürzung („Wer in der Hand sticht, schwächt sich“) muss sorgfältig angewendet werden.

1. Sie sollten sichere Einstiche in den Farben haben.
2. Der Alleinspieler sollte nicht genügend potentielle Gewinner haben.

Wenn Sie diese Technik jedoch blind anwenden, werden Sie mit Sicherheit viele Enttäuschungen erleben. Wenn der Alleinspieler scheinbar nutzlos sticht, ist es oft ein Tempoverlust für die Gegenspieler. Es schadet dann einem besseren Gegenspielplan.

α.) Austeilung, Teiler O, Gefahr alle

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

β.) Reizung

Süd West Nord Ost

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 7 – T – Trümpfe ziehen oder nicht– 07.03.2023

1 ♠ --- 2 ♠ ---
4 ♠ --- --- ---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♥D. Sollten Sie sich für ♣7 entschieden haben, wurde soeben der Kontrakt geschenkt.

S verliert dann nur 3 Stiche: je einen in ♣, in ♦ und in ♥. Er hat durch das Ausspiel ein entscheidendes Tempo gewonnen und kann uns alle Trümpfe abnehmen.

Bei ♥D übernimmt der Partner den ♥K mit dem ♥A und spielt ♥ zurück. Der Alleinspieler muss stechen und hat nicht mehr genug Zeit, alle Trümpfe zu ziehen.

d.) Ergebnis 4♠-1 -100

Trumpfpromotion

Trumpfpromotion bedeutet, dass die Gegenspieler einen Trumpfstich erzielen, der ihnen normalerweise nicht zusteht. Das kann durch Überstechen geschehen, wenn der Alleinspieler noch bedienen muss. Eine weitere Möglichkeit ist, den Alleinspieler zu zwingen, hoch vorzustechen. Danach kann er nicht mehr alle Trümpfe der Gegenspieler abziehen.

Damit eine Trumpfpromotion wirkungsvoll ist, müssen die Gegenspieler um jeden Preis Ihre hohen Stiche in den anderen Farben abziehen, da diese sich sonst in Luft auflösen.

a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr keiner

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

b.) Reizung

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

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦9, O erkennt 3 sichere Stiche (2 in ♦ und 1 in ♣) für die Gegenspieler. Um den Kontrakt zu schlagen, könnte ein Überschnapper (Trumpfpromotion) in ♦ erfolgen. Dazu müssen aber erst alle Gewinner kassiert werden. Also nehmen Sie auf O ♦K, spielen ♣A und ♦A und danach erneut ♦. S ist machtlos, da der ♥K einen Stich gewinnt. Normalerweise wäre ♥K durch den Impass verloren gegangen.

d.) Ergebnis 4♥-1 -50

Alleinspiel A - Z II - Lektion 7 - Trumpf ziehen oder nicht?

Board 1
Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ 7 6
♥ A K D B 10 5
♦ K 9
♣ K 5 3

♠ A B 9 3
♥ 7 4
♦ A 10 7
♣ 10 9 8 4

♠ K D 5 2
♥ 6 3
♦ 8 5 4 2
♣ A 7 6

♠ 10 8 4
♥ 9 8 2
♦ D B 6 3
♣ D B 2



16
6 9
9

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♣ 10

W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Express nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn das ♠ A bei W sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der Trumpf erreicht W wieder die Hand und spielt erneut ♠. Nach ♣ A folgt dann ♠ D.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 8 5
♥ A 8 5
♦ 8 4 3
♣ K D 5

♠ K 2
♥ B 10 9 2
♦ B 7 5
♣ B 9 4 2

♠ A
♥ D 7 3
♦ 10 9 6 2
♣ A 10 7 6 3

♠ D 9 7 6 4 3
♥ K 6 4
♦ A K D
♣ 8



10
6 10
14

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ B

W spielt ♥ B aus. S zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um auszunutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. O gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ A K D 9 8 5
♦ 3
♣ 9 7 5

♠ B 10 9
♥ 7 4 2
♦ A 10 9 5
♣ K 8 2

♠ A K 2
♥ B 10
♦ D 8 6 4 2
♣ A B 3

♠ D 8 5 4
♥ 6 3
♦ K B 7
♣ D 10 6 4



9
8 8
15

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 ♥	Pass	1 SA
Pass	Pass	Pass	4 ♥

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ B

N zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 2 in ♣. Die ♦-Farbe kann bei 4-3 Stand für einen Abwurf hochgespielt werden. Also keinen Trumpf ziehen, es sind mit ♥ B und ♥ 10 genügend Übergänge und alle hohen Trümpfe vorhanden, um 3 x ♦ zu schnappen. Gegner darf dann keine Trümpfe haben.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ —
♥ D B 10
♦ D 10 6 5 2
♣ K B 7 4 2

♠ A B 10 9 7 6
♥ 4 3
♦ A 9 4 3
♣ 3

♠ K 8
♥ K 6 5 2
♦ K 7
♣ A 10 9 6 5

♠ D 5 4 3 2
♥ A 9 8 7
♦ B 8
♣ D 8



9
9 13
9

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

1. allgemeines Versuchsgebot
4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ D

W zählt Verlierer in Trumpf (♠ D), 2 in ♥ und 2 in ♦. Die ♦-Verlierer können am Tisch gestochen werden. Wichtig dabei ist, dass S nicht überstechen kann und danach den letzten Trumpf des Tisches entfernt. Also wird zuerst mit ♠ K gestochen.

Alleinspiel A - Z II - Lektion 7 - Trumpf ziehen oder nicht?

Board 5
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



14
10 6
10

♠ K B 9
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6

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

Par +500: OW 5♦×-3

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

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

Board 6
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



5
13 16
6

♠ 5 4 3
♥ 6 5
♦ K D B 6 5
♣ 9 7 4

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

Par -1700: NS 7♠×-7

West	Nord	Ost	Süd
		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 7
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



15
8 5
12

♠ A B 10 5 4
♥ 3
♦ 7 6 5 4
♣ A K 3

West	Nord	Ost	Süd
			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 8
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



12
7 18
3

♠ 4 3
♥ 10 9 3
♦ B 10 7 5
♣ D 9 5 4

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

Par -450: OW 4♥+1

West	Nord	Ost	Süd
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.