



Lektion 7

Farbkombinationen

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

Farbkombinationen

Als Alleinspieler steht man fast in jedem Spiel vor dem Problem: Wie spiele ich bestimmte Farben ab. Eine große Hilfe ist es dabei, bestimmte Standardkombinationen zu kennen. Dazu sollen einige Bridge-Merkversen helfen.

1. Dame leer - leer das As, da bringt nur der Expass was

a.)

♥D 4 2

♥K 10 8 3

♥B 9 5

♥A 7 6 *

Wenn Sie die ♥D als erste Karte spielen, können Sie nur einen Stich gewinnen.

Je nachdem auf welcher Seite der ♥K sitzt, wird gedeckt (von O) oder der Stich mitgenommen (von W). Übrig bleibt nur ♥A.

Spielen Sie jedoch zuerst ♥6 (erst ♥A und dann ♥6 ist im Farbspiel auch möglich, um einen blanken ♥K als zusätzliche Chance wahrzunehmen), so gewinnen Sie 2 Stiche, wenn ♥K bei W sitzt.

b.)

♥D 4

♥K 10 8 3

♥B 9 5 2

♥A 7 6 *

Hier ist es unbedingt notwendig, zuerst ♥6 zu spielen. Wenn zum ersten Stich ♥A kommt, ist die ♥D im nächsten Stich blank und nichts mehr wert.

**2.) Dame leer (D x x x) und König (K x x x) leer, ist die Behandlung gar so schwer ?
Nein! Wenn man das As durch Expass fand, dann hofft man, dass es double stand.
Nun spielt man klein aus beiden Händen, und alle Schwierigkeiten enden.**

♥D 6 4 3

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2 *

In dieser Situation (oft ist das die Trumpffarbe) kann man 3 Stiche machen, wenn die Verteilung günstig ist.

Um hier richtig zu agieren, müssen wir zuerst herausfinden, wo das ♥A ist. Welche Rückschlüsse helfen uns dabei? Hinweise erhalten wir aus der Reizung und aus Markierungen und Abwürfen der Gegenspieler. Ansonsten müssen wir raten.

Spiele Sie klein in Richtung ♥D. Wenn W das ♥A sofort nimmt, haben Sie 3 Stiche. W bleibt also klein, die ♥D gewinnt den Stich und O gibt ♥8. Wer hat ♥A? Natürlich W. Also bringt es nichts, jetzt den ♥K einzusetzen. Spielen Sie klein aus beiden Händen und das blanke ♥A fällt. Hätte W noch ♥A und ♥B oder ♥A und ♥9 würden Sie nichts verlieren.

♥D 6 4 3 *

♥A 10

♥B 9 8

♥K 7 5 2

3.) 8 ever, 9 never !

a.)

Schneiden Sie auf die fehlende ♠D wenn Sie 8 Karten mit ♠A K B besitzen (häufig Trumpffarbe)! Mit 9 Karten ist die Wahrscheinlichkeit höher, die ♠D double oder single zu finden, spielen Sie da also ♠A und ♠K.

♠A B 3 2

♠A B 8 3 2

♠A B 9 3

♠D 9 8

♠10 7

♠D 9

♠10 7

♠10 8 7 4

♠D

♠K 6 5 4

♠K 6 5 4

♠K 6 5 2

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K

2.) Schnitt zum ♠B

9 Karten (von oben)

1.) ♠K

2.) ♠A

8 Karten (Schneiden)

1.) ♠K, fängt die blanke ♠D

2.) Schnitt zur ♠9

3.) Schnitt zum ♠B

b.)

Diese Regel kann man erweitern auf den fehlenden ♦K, mit 10 Karten immer schneiden, erst mit 11 von oben spielen.

♦A D B 3 2

♦A B 3 2

♦A B 8 3 2

♦K 8

♦10 4

♦K 8

♦10

♦K

♦10

♦9 7 6 5

♦D 9 7 6 5 4

♦D 9 7 6 5 4

9 Karten (Schneiden)

1.) ♦5 zum Schnitt

2.) Schnitt wiederholen mit ♦6

10 Karten (Schneiden)

1.) ♦D zum Schnitt

11 Karten (von oben)

1.) ♦A schlagen

c.)

Auch bei ♣A K D 10 gilt es analog, mit 7 Karten in gemeinsamen Händen und fehlendem ♣B wird von oben gespielt, mit 6 Karten wird geschnitten.

Lektion 7 – Farbkombinationen

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5

♥ A 10 6

♦ A 9 7

♣ B 10 8

♠ B 10 8 4

♥ K 9 5 3

♦ D 2

♣ A 9 2

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

♠ D 7 6 3 2

♥ 7 4 2

♦ K 3

♣ 6 4 3

♠ —

♥ D B 8

♦ B 10 8 6 5 4

♣ K D 7 5

16

10 9

5

West

Nord

Ost

Süd

1 SA*

Pass

2 ♥¹

Pass

2 ♠

alle passen

* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

2 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ K 7 6 3

♥ B 9

♦ 10 9 8 4

♣ B 9 3

♠ B 9 5 2

♥ A 6

♦ 7 6 3

♣ 7 6 5 2

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

	N	O	S	W
N				
O				
S				
W				

♠ A D 10 4

♥ K D 5

♦ B 5 2

♣ A K D

♠ 8

♥ 10 8 7 4 3 2

♦ A K D

♣ 10 8 4

5

5 21

9

West

Nord

Ost

Süd

2 SA

Pass

3 ♣

Pass

3 ♠

Pass

4 ♠

alle passen

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♦ A

O/W erreichen nach einer Stayman-Sequenz 4 ♠. S spielt ♦ A aus und kassiert 3 ♦-Stiche. Es droht noch ein Verlierer in ♠. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden, also muss der ♠-Schnitt sorgfältig geplant werden: Zuerst ♠ 9 und danach ♠ B vorlegen. N hält ♠ Kxxx und O gewinnt.

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ A 5 4 3 2

♥ 7 6 5

♦ 3

♣ K 4 3 2

♠ K 6

♥ K D B

♦ 9 8 7 6

♣ D B 10 9

♠ 7

♥ A 10 9 8

♦ D B 10 5 4

♣ 8 7 6

♠ D B 10 9 8

♥ 4 3 2

♦ A K 2

♣ A 5

7

12 7

14

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

3 ♠

Pass

4 ♠

alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ K

Ausspiel ist ♥ K. O markiert positiv mit ♥ 10. O/W kassieren 3 Stiche in ♥. S hat noch einen Verlierer in ♦, der aber am Tisch gestochen werden kann. Das Problem ist die Trumpffarbe, dort darf kein Stich verloren gehen. Bei 10 Trümpfen ist der Schnitt richtig, also ♠-Dame vorlegen.

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ K 7 6 5

♥ 7

♦ B 10 9 8

♣ 10 9 8 7

♠ 3 2

♥ A K B 10 9 8

♦ K D

♣ A 3 2

	N	O	S	W
N				
O				
S				
W				

♠ D B 10 9 8

♥ 3 2

♦ 4 3 2

♣ K D B

♠ A 4

♥ D 6 5 4

♦ A 7 6 5

♣ 6 5 4

4

17 9

10

West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

Pass

1 ♠

Pass

3 ♥

Pass

4 ♥

alle passen

4 ♥ von West

Ausspiel: ♦ B

N greift ♦ B an, den Partner mit ♦ A übernimmt und zurückspielt. W hat noch 2 weitere Verlierer in ♠. Also darf in der Trumpffarbe kein Stich abgegeben werden. Mit 8 Karten ohne Dame wird geschnitten. Da ein 4-1 Stand möglich ist 2 x mit ♣ zum Tisch gehen und auf die ♥-Dame bei S schneiden.

Lektion 7 – Farbkombinationen

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ D 6 5
♥ K D B 10 9
♦ A 3 2
♣ A 4

♠ 2
♥ A 3 2
♦ K D B 9 8 7 6
♣ 3 2

N
W O
S

♠ A K B 3
♥ 6 5 4
♦ 10
♣ K D B 10 9

♠ 10 9 8 7 4
♥ 8 7
♦ 5 4
♣ 8 7 6 5

16
10 14
0

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	2 ♠	Pass
5 ♦	alle passen		
5 ♦ von West			
Ausspiel: ♥ K			

N attackiert ♥ K. Die 2 Verlierer in ♥ sind nun ungeschützt. Da in beiden Unterfarben jeweils ein Stich an das A verloren geht, muss jetzt forciert gehandelt werden. Also ♠ zum ♠ B (Schnitt auf die ♠ D). Der Schnitt gelingt und 2 ♥-Verlierer werden abgeworfen. W riskiert einen zusätzlichen Faller.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D B 10 9
♥ K
♦ A 9 8 7
♣ B 10 9 8

♠ 6 5
♥ A 6 5 4 3 2
♦ D B 10
♣ 3 2

N
W O
S

♠ 4 3 2
♥ D B 10 9 8
♦ K 2
♣ A K D

♠ A K 8 7
♥ 7
♦ 6 5 4 3
♣ 7 6 5 4

11
7 15
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♠ A			

N/S kassieren 3 Stiche: 2 in ♠ und ♦ A. Weitere Verlierer hat O nicht, nur in der Trumpffarbe kann noch ein Stich an den ♥ K verloren gehen. Mit 11 Trümpfen wird das ♥ A gespielt unter Verzicht auf einen Schnitt. O kann die ♥ D vorlegen, um S zu einem Fehler zu verleiten, vom Tisch kommt immer das ♥ A.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 10 6 5
♥ 7 6
♦ K B 6
♣ 7 6 5

♠ K 9 2
♥ K D 10 5 4
♦ 10 9
♣ 9 8 4

N
W O
S

♠ D
♥ 9 8 3 2
♦ 7 5 4 3 2
♣ 10 3 2

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

♠ 8 7 4 3
♥ A B
♦ A D 8
♣ A K D B

9
8 2
21

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

S spielt ♠ zur ♠ 10 und wiederholt später den Schnitt zum ♠ B. Dieser Spielzug gewinnt auch, wenn W beide Bilder in ♠ hätte.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 6 2
♥ K 8 7 2
♦ D B 10 3
♣ B 7 5

♠ K B 10 7
♥ A D
♦ A K 5 2
♣ D 8 4

N
W O
S

♠ D 9 8 5 4
♥ 6 4 3
♦ 9 8
♣ A 9 3

♠ A 3
♥ B 10 9 5
♦ 7 6 4
♣ K 10 6 2

7
19 6
8

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦*	Pass	1 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass
* Sofortauskunft			
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♥ B			

W beginnt mit 1 ♦, O zeigt min. 4er ♠ ab 6 FL. Mit 4 ♠-Karten kann W nun unterstützen, der Sprung in 4 ♠ zeigt 20 FV. Da O Minimum hat, wird das Endkontrakt. Neben Trumpf-A und ♥ K darf nur ein ♣-Stich verloren werden. Das gelingt durch erfolgreichen ♣-Express, ein ♥ wird geschnappt.

Restricted Choice

Prinzip der eingeschränkten Wahl

Beispiel, Teiler S, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♥ A

b.) Spielplan

N sticht die 3. ♥-Runde und spielt ♠A. Die ♠D fällt. Jetzt ist es richtig, im nächsten ♠-Stich in zu schneiden. Prinzip der eingeschränkten Wahl, W spielt eine Zwangskarte.

c.) Ergebnis

4♠ = + 420

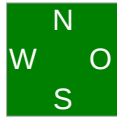
Lektion 7 - Restricted Choice

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 10 6 5
♥ K D B
♦ 6 5 4
♣ A 8 7

♠ B 9 3
♥ A 10 4 2
♦ B 9 2
♣ B 5 4



♠ D
♥ 9 8 7 3
♦ D 10 8 7
♣ 10 9 6 2

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

♠ K 8 7 4 2
♥ 6 5
♦ A K 3
♣ K D 3

14
7 4
15

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ 2

Nach ♦-Ausspiel entwickelt S zunächst die ♥-Farbe für einen ♦-Abwurf. Dann zieht er ♠ K und schneidet anschliessend ♠ zur ♠ 10 am Tisch.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ B 9
♦ B 9 7 6 5
♣ D B 4 2

♠ A 8 7
♥ A K 8 6
♦ K D
♣ 9 8 7 6



♠ 6 5 4
♥ D 5 4
♦ A 4 3 2
♣ A K 3

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

♠ K D B 10 9
♥ 10 7 3 2
♦ 10 8
♣ 10 5

5
16 13
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt ♠, am besten 2x, da er nicht mehr als 9 Stiche sieht. Dann zieht er ♥ A und ♥ D und schneidet danach zur ♥ 9 am Tisch, um verdient einen Überstich zu machen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A B 10 7 6
♥ K 5
♦ 9 8
♣ A D B 10

♠ D 9 8
♥ 6 3 2
♦ 7 6 5 3 2
♣ 9 2



♠ K
♥ B 10 9 4
♦ K D B 10
♣ 8 7 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	4	6	3
S	5	2	4	6	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 5 4 3 2
♥ A D 8 7
♦ A 4
♣ K 6 5

15
2 10
13

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

N nimmt ♦ A und zieht 3 Runden ♥, um seinen ♦-Verlierer abzuwerfen. Danach ♠ zur ♠ 10, verliert an den ♠ K. Mit ♣ K wird der Tisch erreicht, um ♠ zum ♠ B zu spielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 9 2
♥ 9 4
♦ D B 10 6
♣ 8 7 4 3

♠ A 8 7 6
♥ A B 8 5
♦ 9 8 7
♣ A K



♠ K 10 5 4 3
♥ K 10 6
♦ A K 4
♣ 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	4	7	7	7
W	1	4	7	7	7

♠ B
♥ D 7 3 2
♦ 5 3 2
♣ D B 10 9 2

5
16 13
6

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ D

W nimmt das Ausspiel und zieht ♠ A. Danach kassiert er alle seine Unterfarbgewinner und schneidet danach ♠ zur ♠ 10 am Tisch. Wenn der Schnitt verliert wäre S endgespielt.

Lektion 7 - Restricted Choice

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A B 3 2
♥ A 7 5 4
♦ A K
♣ 7 6 5

♠ D 8 7 6
♥ D B
♦ 7 6
♣ D B 10 9 8

N
W O
S

♠ 9 4
♥ 9 8
♦ D B 10 9 8 3 2
♣ 4 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	2	7	6	7
S	4	2	7	6	7
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 10 5
♥ K 10 6 3 2
♦ 5 4
♣ A K 3

16
8 3
13

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ D

N spielt ♥ A und zieht dann seine Unterfarbgewinner ab. Danach spielt er ♥ zur ♥ 10. W gewinnt, kann einen ♣ kassieren, muss dann aber entweder ins Doppelchicane oder in die ♠-Farbe spielen.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9 8
♥ 9 4 3
♦ K 4 3
♣ 9 8 7

♠ 4 3 2
♥ A K 8
♦ 7 6 5
♣ 6 5 4 3

N
W O
S

♠ A D 7 5
♥ 6 5
♦ A B 10
♣ A K D B

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

♠ K 6
♥ D B 10 7 2
♦ D 9 8 2
♣ 10 2

4
7 21
8

West	Nord	Ost	Süd
		2 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

O kann in ♠ einen einfachen Schnitt versuchen oder den Doppelschnitt in ♦. Einfacher Schnitt 50%, Doppelschnitt 75% Erfolgschance. Also schneidet O 2x in ♦ und gewinnt 9 Stiche.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 10 6 5
♥ 7 6
♦ K B 6
♣ 7 6 5

♠ K 9 2
♥ K D 10 5 4
♦ 10 9
♣ 9 8 4

N
W O
S

♠ D
♥ 9 8 3 2
♦ 7 5 4 3 2
♣ 10 3 2

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

♠ 8 7 4 3
♥ A B
♦ A D 8
♣ A K D B

9
8 2
21

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K

S spielt ♠ zur ♠ 10 und wiederholt später den Schnitt zum ♠ B. Dieser Spielzug gewinnt auch, wenn W beide Bilder in ♠ hätte.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9
♥ B 9 8
♦ 10 7 6
♣ D 9 6

♠ K 7 6
♥ A 7 6 5 4
♦ K 5 4
♣ A 7

N
W O
S

♠ 5 4
♥ K 10 3 2
♦ A 3 2
♣ K 4 3 2

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

♠ A 8 3 2
♥ D
♦ D B 9 8
♣ B 10 8 5

6
14 10
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ D

W zieht ♥ A und spielt dann ♥ zur ♥ 10 am Tisch. Später kann er einen ♠-Verlierer am Tisch stechen.