



# Lektion 10

# Farbkombinationen

- **Empfohlene Materialien:**
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **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
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Farbbehandlung

### Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

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

### a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA*	---

\* mit 4/3/3/3 ist es besser, auf Stayman zu verzichten

Ausspiel: ♠D

# DBV Onlineunterricht 2024 – Alles über SA-Kontrakte

## Lektion 10 – Farbkombinationen

### b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstiche in ♥

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣

→ 7 Sofortstiche

### c.) Spielplan

Wo kommen die restlichen 2 Stiche her? Nur in ♥ können zusätzliche Stiche entwickelt werden. Stehen die ♥ 3-2 (68%) ist das kein Problem. Schwierig wäre nur ein 4-1 Stand (28%).

Wenn W 4 ♥-Karten hat, ist der Kontrakt nicht zu erfüllen. Sollte O die 4 ♥-Karten besitzen, gewinnt man, indem zweimal klein zu ♥D ♥B gespielt wird. Sogar gegen 5 ♥-Karten bei O erzielt man 3 ♥-Stiche und erfüllt den Kontrakt.

### d.) Ergebnis

3SA = +400

### f.) Grundsituation

Machen Sie keine unnötigen Schnitte.

D B x

D B x x

A x x x

A x x

Spielen Sie mit diesen Farbkombinationen zweimal klein zu den Figuren.

# Lektion 10 – Farbkombinationen I

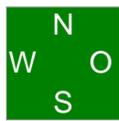
**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 5  
♥ A 10 6  
♦ A 9 7  
♣ B 10 8

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

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

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



16  
10 9  
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 SA*	Pass	2 ♥ <sup>1</sup>
Pass	2 ♠	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)  
2 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ D

Made 2 — NS +110

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

♠ 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
3 ♣	Pass	2 SA	Pass
4 ♠	alle passen	3 ♠	Pass

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 D 2  
♥ A 5 4  
♦ 7 6 5 3  
♣ K 6 3

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

♠ K 6 5  
♥ K 8 6  
♦ A 8 4  
♣ D B 4 2



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

13  
4 10  
13

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 2

Made 3 — NS +400

N springt ohne 4er Oberfarbe und mit 13/14 FL direkt in 3 SA. Nach Angriff von ♥ 2 gibt es 6 Sofortstiche (3 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♦). 3 Stiche müssen in ♣ entwickelt werden. Das ist bei einer 3-3 Verteilung kein Problem, zur Sicherheit muss 2x ♣ in Richtung ♣ DB gespielt werden (Double ♣ A bei O).

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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

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

♠ D 9 4 3  
♥ 7 6 4  
♦ K 8 3  
♣ 10 6 5



9  
16 10  
5

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♥ D

Made 3 — OW +600

O reizt auf die 1 SA-Eröffnung seines Partners sofort 3 SA, Unterfarbtransfer ist hier nicht sinnvoll. W hat 4 Stiche in den Oberfarben und kann 5 Stiche in ♦ erzielen. Um die Kommunikation aufrecht zu halten, ♦ klein zum ♦ A und ♦ zur ♦ D. Mit ♥ wird der Tisch wieder erreicht und der Kontrakt ist erfüllt.

## Lektion 10 – Farbkombinationen I

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

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

♠ D B 10 8  
♥ 3  
♦ B 9 5 2  
♣ D 6 5 3

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

♠ 9 7 2  
♥ K 10 9 8  
♦ D 10 6  
♣ B 10 9



17  
6 6  
11

<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: ♠ D  
Made 3 — NS +600

Mit 4-3-3-3 Verteilung verzichtet S auf Stayman. 4 ♥ als Endkontrakt wäre aussichtslos gewesen. N hat 7 sichere Stiche und muss 2 Stiche in ♥ entwickeln. Wenn W 4 ♥-Karten mit dem ♥ K hat, kann 2x ♥ in Richtung ♥ DB gespielt werden. Dadurch wird der Kontrakt mit 9 Stichen erfüllt.

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

♠ 10 7 6 4  
♥ K 6 4  
♦ 10 9 6 3  
♣ 7 6

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

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

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



3  
10 16  
11

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ B  
Made 3 — OW +600

O zählt nach dem Auspiel 6 Sofortstiche (4 in ♣ und 2 in ♥). 3 Stiche können in ♦ entwickelt werden. Bei 3-3 ♦-Verteilung ist das kein Problem, schwieriger ist es bei einer 4-2 ♦-Verteilung. Also spielt man 2x ♦ klein in Richtung Figuren ♦ KB, beim 2. Mal fällt das ♦ A.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

♠ D 10 5 2  
♥ K 8 7 6  
♦ K 10 8  
♣ B 9

♠ K 9 3  
♥ A B 10 5  
♦ A 3 2  
♣ A K 8

♠ B 8  
♥ 4 3  
♦ B 9 7 6 4  
♣ D 10 7 3



8  
4 9  
19

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♦ 6  
Made 3 — NS +600

Nach ♦-Angriff hat S 6 Sofortstiche. 3 weitere Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei ist nur ein Übergang zum Tisch vorhanden. Deshalb muss ♥ vorsichtig gespielt werden: Zuerst die ♥ 9, dann die ♥ D zum Schnitt vorlegen. O ist machtlos und 4 ♥-Stiche werden erzielt.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ K D 10 9  
♥ B 8 6 5 3  
♦ —  
♣ 10 9 7 4

♠ A 6 3  
♥ K 7  
♦ A 8 4  
♣ A B 6 5 2



7  
16 11  
6

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

\* Sofortauskunft  
1. Stayman (Sofortauskunft)  
3 SA von West  
Ausspiel: ♦ D  
Made 3 — OW +400

Nach ♦-Ausspiel zählt W nur 6 Stiche. Eine Entwicklung in ♦ ist hoffnungslos, also liegen die Chancen in ♣. Die aktuelle ♣-Farbkombination wird so behandelt, dass zuerst klein ♣ zur ♣ D (Expass) gespielt wird. N nimmt den ♣ K und 4 ♣-Stiche sind sicher.

## Lektion 10 – Farbkombinationen II

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ 4 3 2  
♥ A 3 2  
♦ K 3 2  
♣ A K D B

♠ K 6 5  
♥ 10 9 8 7  
♦ 10 9 8 7  
♣ 10 9



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

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

17 3 2 18			
West	Nord	Ost	Süd
	1 SA*	Pass	6 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft  
6 SA von Nord  
Ausspiel: ♣ 8

O spielt passiv aus, um keinen Stich zu verschenken. N hat 11 Sofortstiche (4 in ♣, 3 in ♦, 3 in ♥, 1 in ♠). 12 Stiche sind nur durch Entwicklung in ♠ zu erzielen. Was ist jetzt der beste Spielplan? Der Tiefschnitt (37,5%) ist dem Spiel zum ♠-Buben (25%) überlegen, also klein zur ♠ 9,

**Board 2**  
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

7 12 7 14			
West	Nord	Ost	Süd
	DB 10 9 8		
	♥ 4 3 2		
	♦ A K 2		
	♣ A 5		
Pass	3 ♠	Pass	1 ♠
			4 ♠

alle passen  
4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ K

Ausspiel ist ♥ K. N markiert positiv mit ♥ 10. N/S kassieren 3 Stiche in ♥. O 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 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ K 7 6 5  
♥ 7  
♦ B 10 9 8  
♣ 10 9 8 7



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

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

9 4 10 17			
West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♦ B

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

**Board 4**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 6 5  
♥ A 6 5 4 3 2  
♦ D B 10  
♣ 3 2

♠ A K 8 7  
♥ 7  
♦ 6 5 4 3  
♣ 7 6 5 4



♠ D B 10 9  
♥ K  
♦ A 9 8 7  
♣ B 10 9 8

7 7 11 15			
West	Nord	Ost	Süd
	♠ 4 3 2		
	♥ D B 10 9 8		
	♦ K 2		
	♣ A K D		
Pass	4 ♥	alle passen	1 ♥

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

N/S kassieren 3 Stiche: 2 in ♠ und ♦ A. Weitere Verlierer hat W 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. W kann die ♥ D vorlegen, um N zu einem Fehler zu verleiten, vom Tisch kommt immer das ♥ A.

## Lektion 10 – Farbkombinationen II

**Board 5**  
Teiler West  
O-W in Gefahr

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

♠ D 6 5  
♥ K D B 10 9  
♦ A 3 2  
♣ A 4



♠ 10 9 8 7 4  
♥ 8 7  
♦ 5 4  
♣ 8 7 6 5

14  
16 0  
10

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

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 ♠	Pass	5 ♦
alle passen			
5 ♦ von Süd			
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. O riskiert einen zusätzlichen Faller.

**Board 6**  
Teiler Süd  
N-S in Gefahr

♠ D 9 2  
♥ A 4  
♦ 5 4 3 2  
♣ 5 4 3 2

♠ 5 4  
♥ K D B 10 9  
♦ 8 7 6  
♣ A 10 9



♠ K 8 7 6  
♥ 8 7 6 5  
♦ 10 9  
♣ 8 7 6

6  
10 3  
21

♠ A B 10 3  
♥ 3 2  
♦ A K D B  
♣ K D B

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

Süd spielt ♥ K aus, höchste einer 3er-Sequenz. O hat nur 5 Sofortstiche. Die Entwicklung von 2 Stichen in ♣ reicht nicht aus und ist zu langsam, also auf ♠-Schnitt hoffen. Dabei muss als erste Karte die ♠ 9 gespielt werden, um den Schnitt wiederholen zu können, da kein Eingang am Tisch ist.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 6 3  
♥ B 8 4 3  
♦ A D 9 5  
♣ A D 8

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



♠ D 8 7 2  
♥ 9 7 6 2  
♦ B 2  
♣ K B 7

13  
6 7  
14

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 SA	alle passen	1 SA
* Sofortauskunft			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ B			

S eröffnet 1 ♦, N reizt 1 ♥. Mit 1 SA zeigt N ein ausgeglichenes Blatt mit 12-14 FL ohne 4er Oberfarbe. Mit 13 Punkten sagt N das Vollspiel 3 SA (ohne Fit) an. N zählt 8 Sofortstiche und hat 2 Chancen auf den 9. Stich: ♥ D fangen oder ♣ Schnitt. Die richtige Spielweise ist zuerst Coeur.

**Board 8**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ K B 10 7  
♥ A D  
♦ A K 5 2  
♣ D 8 4

♠ A 3  
♥ B 10 9 5  
♦ 7 6 4  
♣ K 10 6 2



♠ 6 2  
♥ K 8 7 2  
♦ D B 10 3  
♣ B 7 5

19  
8 7  
6

♠ D 9 8 5 4  
♥ 6 4 3  
♦ 9 8  
♣ A 9 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♦*	Pass	1 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
* Sofortauskunft			
4 ♠ von Süd			
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.