



# Lektion 11

## Zählen + Endspiel

- **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

**Spielplan A – Z**  
**Lektion 12 – Z – Zählen**

**Zählen**

Im Alleinspiel kann man die **Punkte** und die **Verteilung** der Gegenspieler zählen. Das hilft beim Aufspüren von Figuren und der richtigen Farbbehandlung.

Informationen:

1. Die Gegner haben gereizt
2. Die Gegner haben gepasst, auch als Antwortender
3. Der Gegner hat Zweifärber gereizt
4. Der Gegner hat eine Sperransage gereizt

**Beispiel 1**

Teiler O, Gefahr N/S

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

**a.) Kontrakt**

Süd	West	Nord	Ost
			---
2SA	---	6SA	---
---	---		

**b.) Ausspiel: ♣ B**

**c.) Sofortstiche zählen**

4 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦

3 Sofortstiche in ♣

**→ 11 Sofortstiche**

# Spielplan A – Z

## Lektion 12 – Z – Zählen

### d.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

- 1.) in  wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in  wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in  wenn die Farbe 3-3 steht

### f.) Endspiel

Hier sollte erst versucht werden, die **Verteilung zu zählen**, um eine zusätzliche Chance durch ein **Endspiel** zu erreichen.

**Endspiel** bedeutet, dass der Gegner ans Spiel gebracht wird, und dann zum eigenen Nachteil eine Farbe spielen muss.

Sie spielen 3 -Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit  A in die Hand. Auf  K werfen beide Gegner  ab.

In der 3. -Runde erfahren Sie, dass W nur 2 -Karten hat, denn er wirft erneut  ab. Also liefert  nicht denn 12. Stich. Sie ziehen  D ab und dann  K. Diesmal wirft O  ab. Auch die  6 ist nicht der 12. Stich.

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in .

Wie ist jetzt die Verteilung?

		N		
		 --		
		 --		
		 9 5		
		 6		
	W			O
 --				 --
 --				 10
 K 6				 B 10
 B				 --
		S		
		 --		
		 5		
		 A D		
		 --		

Spielen Sie  6 und W ist verloren. Er gewinnt zwar den Stich, aber dann muss er von seinem  K wegspielen und S den 12. Stich schenken.

### d.) Ergebnis

6SA = +1440

# Lektion 11 - Zählen

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 3  
♥ B 10 5  
♦ A D 8 6  
♣ D 4 2

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



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

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

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

9  
1 13  
17

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

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 10

5er ♠ 12-22 FL

ausgeglichenes Blatt, 15-18 FL, Stopper in Gegnersfarbe

9 FL, ausgeglichenes Blatt, kein Oberfarbfit

Ausspiel: Partnersfarbe, vom Double hoch/niedrig

S macht den Spielplan, 2 Stiche in ♠, 3 Stiche in ♠, ein

Stich in ♣, mögliche entwickelbare Stiche: 1-2 in ♥

(Schnitt auf die ♥ D), 1 in ♦ (3-3 Stand der ♦ bei den

Gegnern), ein Stich in ♣ (♣-Expass). Durch die Reizung

sind fast alle Punkte bei O lokalisiert.

Ducken bringt hier nichts, da O als gefährlicher Gegner

alle wichtigen Karten hat. Wichtiger ist, die ♠ 5 als Exit-

Karte zu behalten.

Übergang zum Tisch

♥-Schnitt

Gewinnen, um die Exit-Karte zu behalten

erneuter Übergang zum Tisch

Abwurf ♣ 5, leider steht die ♦-Farbe nicht 3-3, so wird

ein zusätzlicher ♣-Stich gebraucht

Kassieren des ♥-Stiches

O hat weder ♥ noch ♦

also wird er mit ♠ 5 eingespielt...

kann 2 weitere ♠-Stiche kassieren...

und muss dann von dem sicheren ♣ K wegspielen =

**ENDSPIEL**

S erfüllt 3 SA

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

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

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



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

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

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

3  
15 15  
7

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

4 SA von Ost  
Ausspiel: ♣ K

ausgeglichenes Blatt 15-17 FL, keine 5er Oberfarbe

15 FL, quantitative Einladung zu 6 SA

O lehnt mit Minimum ab

klares Ausspiel, ♣ K von einer schönen 3er Sequenz

O duckt (7-6 1x ducken)

Der 2. Stich wird gewonnen, O zählt 9 Sofortstiche: 2 in

♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer in ♣. Der 10. Stich kann nur

in ♦ gewonnen werden, hoffentlich ist die Farbe 3-2

verteilt. Es schadet nichts, zuerst die Stiche abzuziehen,

und zu beobachten, was die Gegner bedienen, S hat kein

♥ mehr und S hat auch ein Pik mehr

Leider hat S 4 ♦, ist das Spiel verloren !?

Nein, S wird endgespielt. ♣ bringt S sicher zu Stich...

S kann noch einen Stich in Treff kassieren...

und muss dann vom ♦ B wegspielen und dadurch einen

Stich aufgeben.

**ENDSPIEL**

O erfüllt mit 10 Stichen genau

# Lektion 11 - Zählen

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

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

  

♠ 9 5 4	5
♥ 10 9 3 2	21 13
♦ B 10 8 7	1
♣ 8 3	

  

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
2 SA	Pass	6 SA	alle passen

6 SA von West  
Ausspiel: ♣ B

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt keine 5er Oberfarbe  
13 FL reichen für einen Schlemm, kein Oberfarbfit  
Ausspiel ♣ B von Sequenz, ein Ausspiel, was nichts verschenkt  
Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.  
Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt  
erstmal die sicheren Stiche abziehen und die Abwürfe beobachten  
leider steht die ♥-Farbe nicht 3-3  
S hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber N kann jetzt eingespielt werden...  
...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

## ENDSPIEL

W erfüllt mit 12 Stichen

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

  

♠ K B 7 5	4
♥ D 7 6	16 10
♦ K B 8 4	10
♣ 9 3	

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

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 2

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt, keine 5er Oberfarbe  
12 FL, keine Oberfarbe, Vollspiel ansagen  
Ausspiel vierthöchste der besten Farbe = ♥ 2  
3. Position hoch  
W macht den Spielplan, 1 Stich in ♠, 1 Stich in ♥, 1 Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ und ♥.  
Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann  
N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)  
N kann 2 Stiche kassieren in ♥  
...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln  
3 SA wird genau erfüllt

## ENDSPIEL