



Lektion 5

Verlierer auf Verlierer

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

Verlierer auf Verlierer

Teiler W, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	1 ♠	X	2 ♠
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠K

b.) Verlierer zählen

?? Verlierer in ♥, Hoffnung auf 3-3 Stand

2 Verlierer in ♦

0-1 Verlierer in ♣, je nach Verteilung

c.) Spielplan

Nachdem die Trümpfe gezogen sind, können die Stiche in ♣ kassiert werden.

d.) Was müssen Sie befürchten?

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 2. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 2 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Sie nehmen ♠A und ducken eine Runde Trumpf, Auf die 2. ♠-Runde werfen Sie ein ♦ aus der Hand ab, das ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle Trümpfe gezogen (3-3 Stand). Man kann sogar noch aufgrund des 3-1 Standes in ♣ einen Stich abgeben, da ein Trumpf übrig bleibt.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Nur bei 4-2 in Trumpf und 3-1 oder schlechter in ♣ verliert man.

Spielplan 360° - Lektion 5 - Verlierer auf Verlierer

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 4 2
♥ K 10 8
♦ A K D 10 3
♣ B 6

♠ B 10 5
♥ 9 2
♦ 8 6 4
♣ 10 9 8 7 3

♠ A K D 9 8
♥ 7 6 4 3
♦ 5 2
♣ K D



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

♠ 6 3
♥ A D B 5
♦ B 9 7
♣ A 5 4 2

13
14 1
12

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

N/S erreichen den ambitionierten Kontrakt von 4 ♥, da kein Stopper in ♠ vorhanden ist und damit 3 SA aussichtslos wäre. Nun muss vorsichtig gespielt werden, da die Haupthand nur 4 Trümpfe hat. Also muss auf die 3. ♠-Runde ein Verlierer (♦ oder ♣) abgeworfen werden.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 4
♥ 5 4 3 2
♦ K D 7 5 3
♣ 9 6

♠ B 10 9 5
♥ 10
♦ B 6
♣ A K D B 7 2



♠ K D 3
♥ 8 7 6
♦ 10 9 8 4 2
♣ 10 3

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

♠ A 7 6 2
♥ A K D B 9
♦ A
♣ 8 5 4

5
12 5
18

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ A

Nach ♣-Ausspiel und der positiven Markierung von O droht ein Überschnapper in der 3. ♣-Runde. Stechen wäre also nutzlos, deshalb wird auf ♣ D ein Verlierer mit ♠ 7 abgeworfen. Dann werden die Trümpfe gezogen und 2 ♠-Verlierer verschwinden auf ♦ und einer wird gestochen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 10 9
♥ K 10 5 3
♦ K 10 8 2
♣ 4 3

♠ D 4 3
♥ 7
♦ D 6 4
♣ A K D 7 6 2



♠ 8 6 5 2
♥ B 9 8
♦ B 9 7 3
♣ 10 5

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

♠ A B 7
♥ A D 6 4 2
♦ A 5
♣ B 9 8

9
13 2
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♣	3 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

In der 3. Runde droht O, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft S einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpfe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere Schnitt (Nach welcher Seite ist er richtig???) wird vermieden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 4 3
♥ K B 7
♦ 10 9 5 3
♣ A 9 2

♠ K 10 8
♥ A 9 4 3 2
♦ A
♣ D 8 5 4



♠ —
♥ D 10 8 6 5
♦ 8 6 4 2
♣ K 7 6 3

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

♠ A D B 9 7 5 2
♥ —
♦ K D B 7
♣ B 10

8
13 5
14

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ A

W greift ♦ A an, offensichtlich ein Single. Wenn jetzt O ans Spiel kommt, wird das Spiel durch ♦-Schnapper verloren. Also muss unter allen Umständen verhindert werden, das O einen Stich gewinnt. ♣-Nachspiel mit dem ♣ A gewinnen werden und danach auf ♥ K ♣ B abwerfen.

Spielplan 360° - Lektion 5 - Verlierer auf Verlierer

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 10 4
♥ K 9 7 6 2
♦ B
♣ A 9 6

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

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

♠ K 7 6 5 2 14
♥ B 10 8 3 6 16
♦ 8 5 4 3 4
♣ —

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	1 SA	2 ♥
5 ♣	alle passen		

5 ♣ von West
Auspiel: ♦ B

N greift ♦ B an, offensichtlich ein Single. S darf nicht zu Stich kommen, da sonst Schnapper drohen. Also muss der "Scherencoup" angewandt werden: ♥ A und auf ♥ D wird ♠ 3 abgeworfen, und somit der Übergang zu S zerstört. Verloren geht danach nur noch ♣ A.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K D B 10 8 4
♥ B
♦ 9 8 6
♣ K B 2

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

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

♠ A 9 7 2 11
♥ A D 10 9 3 12
♦ A 5 3 14
♣ 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	4 ♠	1 ♣	X
		alle passen	

4 ♠ von Nord
Auspiel: ♦ K

W ist der gefährliche Gegner, da O mit ♣ A und ♣ D eine Gabel hält. Diese Information ist aus der Reizung vorhanden. Statt ♥-Schnitt (wenig Chancen) wird hier ein Schnappschnitt gespielt. Also ♦ A, die Trümpfe werden gezogen und danach ♥ A und ♥ D gespielt, ♦-Verlierer werden abgeworfen

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ B 10 8
♥ 4 3 2
♦ B 2
♣ K 9 6 4 3

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

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

♠ A K D 9 3 2 5
♥ K 8 6 9 6
♦ A 20
♣ A 10 5

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

4 ♠ von Süd
Auspiel: ♦ K

In 4 ♠ ist O der gefährliche Gegner, da der Wechsel auf ♥ droht. Also wird ♦ K gewonnen, Trumpf zum Tisch gespielt und auf ♦ B ein ♣ abgeworfen. Danach können die ♣ für Abwürfe entwickelt werden, bevor O ans Spiel kommt. Die Trümpfe dienen dabei als Übergang zum Tisch.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 5 4 3 2
♥ K 5
♦ A 6 5
♣ D 10 2

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

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

♠ A K 10 8 6 11
♥ A 9 7 2 5 13
♦ 8 7 11
♣ 9 8

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

4 ♠ von Süd
Auspiel: ♣ B

In 4 ♠ startet W nach der ♣-Eröffnung seines Partners mit ♣ B. Nun droht ein ♣-Schnapper. Aber auf das ♣-Rückspiel nach ♣ A und ♣ K kann einfach ein ♦-Verlierer abgeworfen werden. So werden nur die Stiche getauscht, der Kontrakt wird erfüllt.