



Clubfortbildung des BCTM



Bridgetipps von Stefan Weber – lizenzierter DBV Bridgelehrer
und mehrfacher deutscher Meister

Rückblick und Aussichten

- 4 Fortbildungen im Jahr dieses Jahr
- Letztes Jahr lag der Schwerpunkt auf der Reizung:
Zweifärber in der Gegenreizung, Strafkontra und Lebensohl
- Ab diesem Jahr kommt eine Mischung aus: Alleinspiel, Gegenspiel und Reizung
- Themenwünsche immer gerne äußern
- Auch Regelwerk und Etikette sollen fortan in die Fortbildungen einfließen

Aktuelle Themen

Übergangsmanagement: Mit den Übergängen muss man ständig beim Bridge haushalten, wird man hier präziser und effektiver, kann man seine Turnierergebnisse aufhübschen

Zweifärber: Sie gehören zum alltäglichen Brot eines Bridgespielers, da aber vielerorts Unsicherheit besteht, wie man sie zeigt und welche Stärke und Verteilung man benötigt bzw. wann man sie nicht zeigen darf, üben wir das am 16. Mai.

Begriffsdefinition

Was ist eine Regel beim Bridge?

Regeln beim Bridge

Regeln sind streng genommen all das, was in der Turnierbridgeordnung und in den Turnierbridgeregeln steht.

Beispiele: Man muss Farben bedienen, hoch genug bieten, von der richtigen Seite spielen.

Verstößt man gegen eine solche Regeln, gibt es vom Turnierleiter eine kleine Sanktion, beispielsweise beim Revoke einen bis zwei Stiche Abzug.

Was sind keine Regeln beim Bridge?

Vom Begriffe „Regel“ im Sinne einer Turnierregel sind ganz klar die Begriffe Vereinbarung und Faustregel abzugrenzen.

Dass man 1SA mit einer gleichmäßigen Verteilung eröffnet, ist eine Vereinbarung. Verstößt ein Spieler dagegen, legt er auch seinen Partner rein, weil er sich nicht an die Vereinbarung hält. Dies kann allerdings nicht vom Turnierleiter sanktioniert werden.

Was sind keine Regeln beim Bridge?

Auch die Sprüche „zweiter Mann so klein er kann“ oder „liegt am Tisch nur Schrott, spiele die höchste flott“ sind bei weitem keine Regeln im Sinne der Turnierregeln und manchmal ist es sogar sinnvoll, davon abzuweichen.

Diese Sprüche fallen unter die Kategorie Faustregel. Sie können vom Turnierleiter nicht sanktioniert werden, allerdings könnte der eigene Partner unglücklich sein, wenn man gewisse Faustregeln der Spieltechnik nicht kennt.

Zusammenfassung

1. **Turnierregel:** Verstößt man dagegen, wird es vom Turnierleiter geregelt.

Beispiel: Ausspiel von der falschen Seite, der TL kommt und gibt die Möglichkeiten vor.

2. **Vereinbarung:** Alles was man in der Reizung und als Gegenspielmarkierungen vereinbart hat. Hält man sich nicht daran, legt man Partner und Gegner gleichermaßen herein. Der Turnierleiter hat nichts damit zu tun.

3. **Faustregel:** Sie können sinnvoll sein für die Spieltechnik, Kenner wissen, wann man davon abweicht. Keinesfalls solche Sprüche wie „Dritter Mann hoch“ ein Thema für den Turnierleiter.

Wo kann ich mich besser über „Regeln informieren“?

Im Club liegen mehrere Broschüren zum Thema Regeln und Etikette aus.

Am **29./30. August 2026** findet in der Sportakademie Trier unter der Leitung von Thomas Peter ein **Turnierleiterkurs für das Zertifikat Weiß** an. Die Teilnahme ist für Mitglieder von Clubs des Regionalverbandes kostenfrei, für Teilnehmer aus anderen Regionalverbänden beträgt die Teilnahmegebühr 50 €. Turnierleiter, die sich über Änderungen der TBR und TO informieren oder ihre Kenntnisse auffrischen wollen, sind herzlich eingeladen. Bei Interesse kontaktieren Sie bitte den LBV.

Übergangsmanagement

„Hüte dich vor Überschwang, futsch ist schnell der Übergang“

„Den Übergang zur Länge liegen lassen“

„Den Partner schwer schockiert, wer sich nicht entblockiert“

Der Blanco Coup

Eine Spieltechnik, die jeder seriöse Bridgespieler in seinem Repertoire haben sollte und die das Übergangsmanagement erleichtert, ist der Blanco Coup.

Dazu die Frage, wie spielt man sich folgende Arbeitsfarben hoch:

Tisch Hand

♦AK8745 ♦32

♣AK432 ♣65

Der Blanco Coup Beispiel 1

Tisch Hand

♦ AK8745 ♦ 32 Mit acht gemeinsamen Karten und AK an der Spitze stehen die Chance hier sehr gut, dass man fünf Stiche in dieser Farbe erzählt, wobei man zunächst nur AK als Topstiche hat. Um an die drei potentiellen Zusatzstiche heranzukommen, muss man unweigerlich einen Stich abgeben. Das erledigt man am besten direkt, da man in der Hand nur zwei Karten hat. Also den ersten Stich abgeben, beispielsweise mit der 2 zur 8 spielen und später AK kassieren und beim 3-2 Stand der Gegnerhände (68% Wahrscheinlichkeit) werden drei Längenstiche erzielt.

Der Blanco Coup Beispiel 2

Tisch Hand

♣AK432 ♣65 Bei sieben gemeinsamen Karten stehen die Chancen bei Weitem nicht so gut auf Längestiche (3-3 Stand beim Gegner hat 36%), doch um einen Verluststich kommen wir in dieser Farbe sowieso nicht herum, wenn wir sie entwickeln möchten. Daher auch hier wieder direkt den ersten Stich abgeben.

Diese Erklärungen sind auch in den Unterlagen auf der Homepage!

Blockaden und Übergänge

Vermeidbare Blockaden

♠ AD6

♠ AKD6

♠ A6

♠ K3

♠ B7542

♠ KDB73

Blockaden und Übergänge Hoch von der kurzen Seite!

Vermeidbare Blockaden

♠ AD6

♠ AKD6

♠ A6

♠ K3

♠ B7542

♠ KDB73

→ Lösung: Von der kurzen Seite die hohen Karten zuerst spielen!

Blockaden und Übergänge

Scheinbare Blockaden

♥ AD

♥ KD

♥ AB10

♥ KB107

♥ AB107

♥ KD62

Blockaden und Übergänge

Scheinbare Blockaden

♥ AD

♥ KD

♥ AB10

♥ KB107

♥ AB107

♥ KD62

→ Lösung: Die letzte hohe Karte kann übernommen werden. Es kostet keinen Stich, da man die Anschlusskarten besitzt.

Blockaden und Übergänge

Echte Blockaden

◆ KD

◆ A754

◆ KD

◆ AB62

◆ A

◆ KD6

Blockaden und Übergänge

Echte Blockaden

◆ KD

◆ KD

◆ A

◆ A754

◆ AB62

◆ KD6

→ Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren. Übergang in einer anderen Farbe oder durch Stechen ausnutzen.

Woran erkennt man eine Blockade?

Eine Blockade besteht bei Figuren ohne kleine Karten

Blockade

♣ A

♣ KDB1098

Keine Blockade

♣ A2

♣ KDB1098

Übungshände

Bitte die erste Hand
zusammenstellen.

Hand 1

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 1:

Nord Ost Süd West

2SA Pass 3SA

Gemäß Forum D eröffnet Nord mit 20-21 Punkten und gleichmäßiger Verteilung 2SA. Süd genügen hier 5 Punkte, um auf das Vollspiel 3SA zu erhöhen, da die magische Zahl 25 sicher ist.

Anmerkung: Bitte genau dreimal passen am Ende, nicht viermal und auch nicht nur einmal, wenn das 3SA liegt!

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 1:

Da Nord einen Doppelstopper in Pik hat, wird das ♠ Ausspiel sofort mitgenommen, ducken ist hier überflüssig und kontraproduktiv. Der Alleinspieler erkennt sofort die Blockade in Treff und spielt deswegen AKD, um die Treffs am Tisch zu befreien. Danach muss Nord die Karos sorgfältig nutzen, um einen Übergang zu realisieren. Erst mal ♦ König zum locken vorlegen. Ein guter Gegner auf West riecht den Braten und duckt ♦ Ass. Dann wird ♦ 4 zur ♦ 10 gespielt. Duckt West wieder, ist man Tisch und kann die Treffs spielen. Nimmt West, kommt mit ♦ Bube zu ♦ Dame an den Tisch.

Übungshände

Bitte die zweite Hand
zusammenstellen.

Hand 2

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 2:

Nord	Ost	Süd	West
	1SA	Pass	3SA
Pass	Pass	Pass	

Ost hat eine normale 1SA Eröffnung und West hebt mit 11 Punkten ohne nennenswerte Oberfarbe direkt in 3SA.

Anmerkung: Bitte genau dreimal passen am Ende, nicht viermal und auch nicht nur einmal, wenn das 3SA liegt!

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 2:

Dieses Board steht ganz unter dem Motto: „Den Partner schwer schockiert, wer sich nicht entblockiert.“

Auch oder gerade im Gegenspiel sollte man unbedingt Blockaden vermeiden. Ost verspricht mit Pik Bube bei SA eine 3er Sequenz und spielt von seiner Längsten Farbe aus. Daher sollte West sofort die Pik Dame unter den König werfen! Dann werden die 3SA geschlagen.

Entblockade im Gegenspiel

Partner spielt aus eine Figur aus gegen SA und man hält:

A_x

K_x

D_x

B_x

Hier unbedingt die Figur reinwerfen, um sich zu entblockieren! **Mit Double Figur unbedingt entblockieren!**

Übungshände

Bitte die dritte Hand
zusammenstellen.

Hand 3

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 3:

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

Nord macht den Oberfarbtransfer, den Süd sofort ausführt, ohne damit einen Fit zu versprechen. Via 2SA Nord könnte Süd Vollspiel einladen und würde damit 8-9 FL. Achtung, 3 von Nord würde ein 6er Coeur zeigen. Süd sollte sich aber für das sehr gute 5er Coeur einen Zusatzpunkt berechnen und gleich 3SA ansagen. Die gute 5er Länge dient entweder als Stichquelle für SA oder ist eine Bastion als Trumpffarbe.

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 3:

Auch hier wird einer der Sprüche aus der Einführung zitiert: „Den Übergang zur Länge liegen lassen.“

Das Ausspiel von Pik Dame muss der Alleinspieler unbedingt in der Hand gewinnen. Zwei mögliche Fehlerquellen: Pik König wird im ersten genommen oder der erste Pik Stich wird geduckt. In beiden Fällen fehlt dann der Übergang zur Coeur Länge des Tisch. Als Alleinspieler bitte damit rechnen, dass versierte Gegenspieler ihr Ass bei Ansicht der Coeur Farbe am Tisch längst möglich ducken werden. Um eigene Blockaden zu vermeiden, startet Süd mit Coeur Bube aus der Hand und spielt solange Coeur, bis das Ass kommt.

Übungshände

Bitte die vierte Hand
zusammenstellen.

Hand 4

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 4:

Nord Ost Süd West

1SA

Pass 3SA alle passen

Hier sollte Ost für die Lange Unterfarbe unbedingt einen Längenpunkt berechnen und direkt in 3SA springen.

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 4:

Ähnliches Problem wie zuvor: „Den Übergang zur Länge liegen lassen.“ Also weder ducken noch Pik Ass nehmen, sondern den ersten Stich in der Hand mit Pik König gewinnen. Hat jeder die Blockade gesehen? AD in Karo ohne kleine Karte lässt die Hand klemmen; hätte man noch eine Karo 2 in der Hand, wäre das Abspiel kinderleicht. Daher direkt AD in Karo entblockieren, dann mit Pik rüber zum Tisch und alle Karos herunterspielen.

Übungshände

Bitte die fünfte Hand
zusammenstellen.

Hand 5

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 5:

Nord	Ost	Süd	West
1♣	2♠	3♦	Pass
3SA	Pass	7SA	

Zu dieser Extremhand gibt es keine astreine Reizung, aber Süd sollte auf jeden Fall mit 25 Punkten und einer sehr guten 8er Länge eine Großschlemm ansteuern, wenn der Partner auch noch eröffnet. Das 2Pik von Ost soll etwas stören, tut es aber nicht; ist mit der Extremverteilung von Ost aber auch nicht verboten: Bridge is a bidding game!

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 5:

Das Abspiel hat es hier in sich und die Spieltechnik hier wird in Fachkreisen als Jettison Play bezeichnet, das heißt, dass man hohe Karten wegwerfen muss, um sich zu entblockieren. Natürlich macht man dies nur, wenn man es sich leisten kann. Ein ausführliches Beispiel dazu ist auch in den Unterlagen auf der Homepage. Nord übernimmt das Pik Ausspielt mit dem Ass und wirft auf Pik Dame das Coeur Ass ab. Dann wirft Nord auf Coeur KDB am Tisch Treff AKD ab. Danach spielt Nord die Treffs herunter und hat genug Stiche.

So ein Board kommt selten vor, aber man viel über das Thema Blockaden lernen und wie man sie vermeidet!

Kaffeepause!

Um 16:30 Uhr geht es mit Teil 2 weiter.



Clubfortbildung des BCTM Teil 2



Bridgetipps von Stefan Weber – lizenzierter DBV Bridgelehrer
und mehrfacher deutscher Meister

Übungshände

Bitte die neunte Hand
zusammenstellen.

Die richtige Reizung zu Hand 9:

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

Den Oberfarbtransfer von Süd führt Nord geschwind aus. Danach gibt Süd seine Einladung zum Vollspiel mit 8-9 FL mittels 2SA ab. Nord passt mit Minimum und ohne 3er Anschluss in Coeur die 2SA. Böte Süd hier fälschlicherweise 3♥, könnte man schon mehr im Idealkontrakt landen.

Merke für den Transferreizer: „Never tell the same story twice.“

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 9:

Das Treff Ausspiel kann Nord ruhig zweimal ducken, allerdings wird das die Gegner nicht davon abhalten ihrer Treffs zu kassieren. Auf die dritte Treffrunde wirft der Alleinspieler Treff oder Karo ab, keinesfalls von der Coeurlänge. Ich empfehle Pik als ersten Abwurf. Mit Treff Ass am Stich, spielt Nord Coeur König, Coeur zum Ass und spielt dann noch eine dritte Coeurrunde. Alternativ könnte Nord die zweite Coeurrunde ducken (Blanco Coup). In jedem Fall zieht Ost dann zweimal Treff, auf die man am Tisch zweimal Karo abwirft, aus der Hand auch Karo oder Pik. Dann erreicht man den Tisch mit Pik König und kassiert seine Coeurs. Genug 8 Gewinner und 5 Verlierer. 3♥ würden übrigens einmal fallen, für alle die, die ihr 5er Coeur gerne zweimal reizen.

Übungshände

Bitte die zehnte Hand
zusammenstellen.

Hand 10

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 10:

Nord Ost Süd West

1SA Pass 3SA

alle passen

Ohne interessante Oberfarbe hebt West direkt in 3SA mit der schönen Unterfarbe als Stichquelle im SA.

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 10:

Entblockade von kleinen Karten:

Der Alleinspieler muss sehr umsichtig mit den Karos agieren. So könnte es gehen:

Die 9 zum Ass.

Den König und die 6.

Die Dame und die 5.

Dann die 4, die 3 bleibt drunter und man erzielt die 5. Runde mit der 2.

Blockaden von Mittelkarten: auf Seite 3 der Unterlagen, siehe Homepage

- Tisch Hand
- ♣AKD732 ♣10985 Unter AKD direkt 1098 legen, dann die 7 zur 5.
- Tisch Hand
- ♠KD93 ♠A6542 Erst KD abziehen, dann die 9 zum Ass spielen.
- Tisch Hand
- ♥AKD42 ♥10983 Wieder 1098 unter AKD werfen, dann die 4 zur 3 und die 2 macht den letzten Stich.
- Grundsatz: Frühzeitig die Mittelkarten entblockieren, also unter die hohen Karten legen!

Übungshände

Bitte die elfte Hand
zusammenstellen.

Hand 11

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 11:

Nord	Ost	Süd	West
		1♦	Pass
1♥	Pass	3♣	Pass
4♣	Pass	4♦	Pass
4♥	Pass	5♣	alle passen

Überleitung zur Fortbildung im Mai: Zweifärber

Der Zweifärber im Sprung zeigt eine 5-4 Verteilung mit Vollspielstärke, also hier ab 19 FL.

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	3 ♣	

Überleitung zur Fortbildung im Mai: Zweifärber

Nord Ost Süd West

1♦ Pass

1♥ Pass 3♣ Pass

4♣

Übergeht man als Partner bei einem Unterfarbfit freiwillig 3SA, kann das nur eins bedeuten: Schlemminteresse, Nord möchte 6Treff erreichen.

Überleitung zur Fortbildung im Mai: Zweifärber

Nord	Ost	Süd	West
		1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	3 ♣	Pass
4 ♣	Pass	4 ♦	Pass
4 ♥	Pass	5 ♣	alle passen

4Karo und 4 Coeur sind Kontrollgebote. Nord/Süd stellen fest, dass die Kontrolle in Pik fehlt und bremsen daher in 5 ♣.

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 11:

Die ersten beiden Piks gehen verloren. Ost sollte unter Pik Ass den Buben legen, um die 10 zu zeigen und die Dame zu verneinen. West wechselt im dritten Stich unbedingt auf Coeur. Süd nimmt am Tisch das Ass und spielt sich mit Trumpf in die Hand. Jetzt kommt der entscheidende Spielzug, der auch fürs Übergangsmanagement wichtig ist: Bevor Süd die zweite Trumpfrunde zieht, spielt er die Karo 6 und trumpft sie am Tisch. Damit werden beide Gegner in Karo gekürzt. Dann geht Süd mit Trumpf wieder in die Hand, alle Trümpfe sind gezogen und nun spielt Süd AKD in Karo. Auf die vierte Karorunde fällt der Bube, die 10 wird hoch und somit kann das letzte Coeur am Tisch abgeworfen werden. Trumpft Süd nicht frühzeitig die Karo 6, erscheint der Bube nicht und man kommt nicht mehr zurück in die Hand.

Übungshände

Bitte die zwölfte Hand
zusammenstellen.

Hand 12

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 12:

Nord Ost Süd West

2SA

Pass 3SA alle passen

Ost genügen 5 Punkte, um auf 3SA zu heben.

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 12:

Zunächst für die Gegenspieler: Auf das Coeur Bube Ausspiel sollte sich Süd mit dem Double König entblockieren. An guten Tagen hat Partner von der inneren Sequenz AB10xx ausgespielt und 3SA fallen auf antrieb. Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit und stellt fest, dass man zweimal zum Tisch muss, um zweimal Karo zu schneiden. Daher erst mal KD in Treff kassieren, zum Glück bedienen alle. Dann Treff 8 zum Ass spielen und den Karo Schnitt zum ersten mal machen. Der sitzt, also glorreich mit 5 zur 7 und nochmal den Karoschnitt.

Versteckte Übergänge

Auf den Unterlagen Seite 4, siehe Homepage

- Bekanntlich liegt beim Bridge der Teufel im Detail. Die Spreu vom Weizen trennt sich oft darin, dass der präzise Spieler auch weiß, vermeintlich kleine Karten für große Taten zu benutzen:
- Tisch Hand
- ♣A543 ♣KD92 Zweimal in die Hand zu kommen, ist hier kein Problem, doch kommt man auch zweimal zum Tisch, falls nötig? Dafür spielt man zunächst ♣KD ab und spielt dann die ♣9 zum Ass. Wenn die Farbe beim Gegner 3-2 stand (68% Chance), hat man mit der ♣2 zur 5 noch einen Übergang.
- Tisch Hand
- ♦A642 ♦KDB3 In dieser Farbe sind vier Stiche gewiss, doch manchmal ist es notwendig zweimal zum Tisch zu kommen. Dafür kann man gefahrlos ♦KD kassieren. Wenn die Gegner immer bedienen, kann man kostenlos den ♦Buben mit dem Ass übernehmen und hat mit der ♦3 zur 6 noch einen zweiten Tischübergang.

Übungshände

Bitte die dreizehnte Hand
zusammenstellen.

Hand 13

Bitte erst reizen und dann die Reizung liegen lassen.

Erst nach einem Signal ausspielen.

Die richtige Reizung zu Hand 13:

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

Nords 1SA Antwort mit 6-10 Punkte ohne vierer Oberfarbe ist normal. Man braucht hier keineswegs überall Stopper, das ist bei 6-10 Punkten auch kaum möglich. Ost sollte sich zurückhalten mit der schlechten Coeurfarbe in die Reizung auf der 2er Stufe einzusteigen. 1Coeur als Gegenreizung ist verständlich, geht man nicht mehr nach Gegners 1SA, daher passt Ost. Süd hebt direkt in 3SA. 2SA von Süd würde 16-17 mit unausgeglichener Verteilung (5422) zeigen.

Bitte spielen.

Nach dem Spiel alle Karten wie ein Dummy sortieren.

Dann kommt eine Besprechung.

Spieldurchführung zu Hand 13:

Ein Spiel für Puristen: Nord möchte dreimal in Pik schneiden, dafür sind drei Übergänge in der Karofarbe nötig. Das geht, wenn man sehr achtsam spielt. Zunächst Karo Ass kassieren, dann mit Karo zur Dame spielen und den ersten Pikschnitt machen. Dann mit Karo Bube zum König und den zweiten Pik Schnitt machen. Jetzt kommt der schönste Übergang: Mit Karo 4 zur 5 und den dritten Pikschnitt machen.

Wer so genau auf seine Übergänge auch, wird in Zukunft mehr Stiche erzielen und bessere Ergebnisse einfahren!

Versteckte Übergänge

- Tisch Hand
- ♦A642 ♦KDB3 In dieser Farbe sind vier Stiche gewiss, doch manchmal ist es notwendig zweimal zum Tisch zu kommen. Dafür kann man gefahrlos ♦KD kassieren. Wenn die Gegner immer bedienen, kann man kostenlos den ♦Buben mit dem Ass übernehmen und hat mit der ♦3 zur 6 noch einen zweiten Tischübergang.
- Tisch Hand
- ♠AB43 ♠KD92 Auf den ersten Blick hat man zu beiden Seiten zwei Übergänge, doch kniffliger wird es, wenn man dreimal zum Tisch muss. Puristen sehen sofort die Lösung: Zum Testen der Farbe zunächst den ♠König kassieren, dann die ♠9 zum Buben spielen. Bedienen alle, kann man die ♠Dame mit dem Ass übernehmen und hat mit der ♠2 zur 4 noch einen dritten Übergang. Für dieses Manöver unbedingt vorher die Brille putzen!



Ende



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Terminhinweise: nächste Fortbildung am 16. Mai

Sommerfest am 23. Juni

Wir freuen uns über alle, die kommen!