



SEMINAR mit ALEXANDER

Seminarthema:

Alleinspieltechnik in Trumpfkontrakten - Strategien beim Trümpfeziehen

WANN? Samstag, 07. März 2026: 12:00 - 17:00Uhr
mit einer 20 - minütigen Pause zwischendurch

**Wo? Bremer Bridge- & Kulturladen,
Friedrich-Karl-Str. 101, 28211 Bremen**

Kosten? 43,- pro Teilnehmer

Bankverbindung:

Alexander Smirnov, IBAN: DE 9323 0707 0004 2572 4201

Eine Kopie der schriftlichen Unterlagen ist im Preis enthalten. Weitere Kopien können für 10 € pro Mappe erworben werden.

Anmeldungen direkt bei Alexander unter:

 bridge.mit.alexander@gmx.de

 **WhatsApp: 0179/4880345**

Dieses Seminar ist auch ohne Teilnahme Ihres festen Partners sehr empfehlenswert!

Wie sollen die Trümpfe gezogen werden? Hier sind die sechs typischen Motive:

- **Trümpfe werden vollständig gezogen**, bis der Gegner keinen Trumpf mehr hat. Das ist der Standardfall, wenn man keine dringenden Nebenaufgaben hat
- **Trümpfe werden zu Beginn nicht sofort gezogen**. Das ist sinnvoll, wenn man zunächst Nebenfarben entwickeln oder Verlierer abwerfen oder verstechen muss.
- **Trümpfe werden mit Unterbrechungen gezogen**. Man zieht ein oder zwei Runden, erledigt dann eine andere Aufgabe (z. B. eine Farbe entwickeln oder Schneiden), und setzt das Trümpfeziehen später fort.
- **Es werden nur ein oder zwei Trumpfrunden gezogen**. Danach stoppt man bewusst, etwa um die Kommunikation zu erhalten oder um die Trumpfkontrolle zu behalten.
- **Trümpfe werden bis zum Schluss gezogen**, selbst wenn der Gegner längst keine mehr hat. Das passiert, wenn man die Kontrolle behalten möchte oder wenn das Ziehen der letzten Trümpfe taktische Vorteile bringt. Man hofft, dass der Gegner in den Abwurfzwang kommt oder falsch abwirft.
- **Trümpfe werden gar nicht gezogen**. Eine seltene, aber manchmal notwendige Entscheidung — etwa wenn man sofort Nebenfarben entwickeln muss oder wenn das Trümpfeziehen die eigene Kommunikation zerstören würde.

Folgende Techniken werden während des Seminars behandelt:

Abwerfen oder Stechen auf der kurzen Seite

Übergänge

Schnitt und Expass

Elimination und Endspiel

Squeeze = Abwurfzwang

Cross Ruff

Trumpfkontrolle

Inklusive vieler praktischer Übungen!