



# Lektion 3

# Gegenspiel

**Material:**

**K.-H. Kaiser**, "Bridge lernen-Buch zum Selbststudium", 28,90 € ISBN 978-3-935485-45-6

**R. Berthe/N. Lebely** „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“ 5,00 €, ISBN 3-935485-44-1

**R. Berthe/N. Lebely** „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“ 5,00 €, ISBN 3-935485-43-3

**Karl-Heinz Kaiser**, CD "Gegenspiel", Q-Plus München, 75,00 €

**DBV-Schülermappe** „Gegenspiel“, 10,00 €

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 <b>4</b> 2	A K D 8 7	A B 9 <b>5</b> 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
KB 9 <b>7</b> 5	K D B 9 7	K D 8 <b>7</b> 2	K D 10 8 7	A <b>10</b> 9 8 5
KB 7 <b>6</b> 2	D B 10 7 2	D B 8 <b>6</b> 3	A K B 6 4	A <b>D</b> B 8 4
AD 10 <b>7</b> 5	<b>10</b> 9 8 6 5	A K 8 <b>7</b> 3	D B 9 8 4	D <b>10</b> 9 7 6
<b>vierthöchste Karte</b>	<b>höchste Karte einer Sequenz</b>	<b>vierthöchste Karte</b>	<b>höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz</b>	<b>höchste Karte einer inneren Sequenz</b>

### a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

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

### b.) Reizung

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

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

### d.) Ergebnis      3SA-1   -100

## Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“

„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“

„Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne!“

### Sonderfälle

#### 1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

#### 2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

#### 3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

#### 4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543



### A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 3SA alle passen
1.) ♠ D 9 ♥ DB 10 9 7 ♦ K 7 ♣ 9 7 5 4	5.) ♠ KB 9 7 ♥ 7 6 4 ♦ A 10 9 6 ♣ 3 2
2.) ♠ 7 4 3 ♥ AKB 10 5 ♦ 8 ♣ D 9 8 7	6.) ♠ D 10 3 2 ♥ K 8 7 2 ♦ B 10 3 ♣ 8 3
3.) ♠ 5 ♥ KD 9 8 2 ♦ K 7 5 3 2 ♣ K 4	7.) ♠ KDB 9 8 ♥ 8 7 2 ♦ K 10 ♣ D 9 3
4.) ♠ A 7 3 ♥ DB 9 4 3 ♦ 6 3 2 ♣ 10 9	8.) ♠ K 8 ♥ 8 7 2 ♦ KB 10 6 3 ♣ D 9 3

### B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?

### C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.

Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen ♣54. Welche Karte geben Sie zu?

1. ♣A7
2. ♣AB
3. ♣A102
4. ♣B7
5. ♣B82
6. ♣94
7. ♣862

Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen ♥542. Welche Karte geben Sie zu?

8. ♥KB3
9. ♥DB93
10. ♥AB
11. ♥1097
12. ♥K1083
13. ♥83
14. ♥AB107

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 3SA alle passen
1.) ♠ D 9 ♥ <u>D</u> B 10 9 7 ♦ K 7 ♣ 9 7 5 4	5.) ♠ K B 9 7 ♥ 7 6 4 ♦ A <u>10</u> 9 6 ♣ 3 2
2.) ♠ 7 4 3 ♥ <u>A</u> K B 10 9 5 ♦ 8 ♣ D 9 8 7	6.) ♠ D 10 3 2 ♥ K 8 7 2 ♦ <u>B</u> 10 3 ♣ 8 3
3.) ♠ 5 ♥ K D 9 <u>8</u> 2 ♦ K 7 5 3 2 ♣ K 4	7.) ♠ <u>K</u> D B 9 8 ♥ 8 7 2 ♦ K 10 ♣ D 9 3
4.) ♠ A 7 3 ♥ <u>D</u> B 9 4 3 ♦ 6 3 2 ♣ 10 9	8.) ♠ K 8 ♥ 8 7 2 ♦ K <u>B</u> 10 6 3 ♣ D 9 3

B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?

Gegen 6SA spielt man passiv aus, der Partner kann kaum Punkte haben. Ausspiel von einer Figur (schematisch vierhöchste) ist sehr gefährlich und schenkt oft einen zusätzlichen Stich. Am besten wählt man eine Farbe mit kleinen Karten.

"Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne"

C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.

Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen ♣54. Welche Karte geben Sie zu?

1. ♣ A 7
2. ♣ A B
3. ♣ A 10 2
4. ♣ B 7
5. ♣ B 8 2
6. ♣ 9 4
7. ♣ 8 6 2

Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen ♥542. Welche Karte geben Sie zu?

8. ♥ K B 3
9. ♥ D B 9 3
10. ♥ A B
11. ♥ 10 9 7
12. ♥ K 10 8 3
13. ♥ 8 3
14. ♥ A B 10 7

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

**Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen  
 3SA aus?**

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J	A	F	G	K		J	C	R	E	W

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
L	O	E	A	I		U	M	L	O	R

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
T	Q	A	S	F		J	L	A	G	D

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
R	I	A	E	S		B	F	T	U	S

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P	A	X	Z	E		F	R	G	E	M

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
R	T	U	H	I		B	R	A	U	Z

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
L	M	T	I	E		T	F	R	Z	L

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
K	N	T	P	S		S	E	T	A	N

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
H	U	T	E	M		O	N	T	U	Z

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞		K	Z	B	N	R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

### Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J							C			
♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
	O					U				
♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
			S				L			
♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
			E			B				
♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P									E	
♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
			H				R			
♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
			I			T				
♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
	N					S				
♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
			E			O				
♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞					N	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	O	S	E	P	H	I	N	E	*	C	U	L	B	E	R	T	S	O	N

**Berühmte amerikanische Bridgelehrerin und Bridgespielerin (1898-1956)**

# Gegenspiel - Lektion1 - Ausspiel SA

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ A B 10 9 8  
♥ 10 8 6  
♦ A B 9 2  
♣ 4



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

17  
10 3  
10

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

<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: ♦ 7

O spielt ♦ 7 aus, vierthöchste der besten Farbe. Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein. W missachtet die 11er Regel und legt nicht ♦ 2: 11-7 (ausgespielte Karte). Richtig wäre ♦ 2 gewesen. Nun ist W am Spiel und der Kontrakt ist nicht mehr zu schlagen, da ♦ K geschützt ist.

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

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

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



♠ K 5 3  
♥ K D 5  
♦ D 9 3 2  
♣ A D 7

6  
12 16  
6

♠ A B 9 6 2  
♥ 9 6 4  
♦ B 7  
♣ 6 4 2

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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)  
3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

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

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

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4



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

9  
7 7  
17

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt. S hätte dann 9 Stiche erzielen können.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ 9 8 5 2  
♥ A 10 4  
♦ 8 6 5  
♣ 8 7 5



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

16  
4 8  
12

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

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

## Gegenspiel - Lektion1 - Ausspiel SA

### Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

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



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

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

23  
8 6  
3

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. semiforcierende Eröffnung (Sofortauskunft)

2. Standard-Relay

3 SA von Nord

Ausspiel: ♦ D

O spielt ♦ D aus, höchste einer 3er Sequenz. W markiert mit ♦ 8 positiv, der Alleinspieler duckt. Nun setzt O mit ♦ 9 fort, nun muss der ♦ K genommen werden, um eine Blockade zu verhindern. Nun muss nur noch verhindert werden, dass die ♣-Farbe entwickelt wird, also muss W mit ♣ A 2x ducken.

### Board 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2  
♥ K 8 7 3  
♦ K 10 8 6  
♣ 6

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



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

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

6  
11 17  
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

\* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 5

S spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der Besten und längsten Farbe. N nimmt den ♥ K, 3. Mann hoch. Danach spielt N ♥ 3, um die Restlänge (ungerade = 3 Karten) zu zeigen. S gewinnt mit dem ♥ B und kann nun mit 3 weiteren ♥-Stichen den Kontrakt schlagen, bevor der Alleinspieler ans Spiel kommt.

### Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

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

10  
9 4  
17

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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 5

W spielt ♥ 5 aus, die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe. O kann ♥ 9 nicht übernehmen und markiert deshalb mit ♥ 3 seine Länge (niedrige Karte = ungerade = 3 Karten). Nachdem W mit ♣ K ans Spiel kommt, kann er sehen, dass ♥ K blank ist und 4 Stiche gewinnen.

### Board 8

Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

6  
10 17  
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

## Gegenspiel - Lektion1 - Ausspiel SA

**Board 9**

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

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

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

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ D 10 3  
♣ A 8 7



	9	
11		3
	17	

NS 4♥; NS 4♦; NS 2N; NS 1♠; NS 1♣; Par +420

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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um den Partner zu motivieren, die Farbe weiterzuspielen, muss ♣ B gelegt werden, da der Alleinspieler duckt. O/W kassieren 4 ♣-Stiche und ♦ A.

**Board 10**

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4

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

♠ A 5 3  
♥ A K 5  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7 5



	9	
7		7
	17	

NS 2N; NS 3♦; NS 1♥; Par +120

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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. W muss den ♣ mit der ♣ D übernehmen um 5 ♣-Stiche zu kassieren. S am Spiel hätte sofort 9 Stiche erzielen können.

**Board 11**

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4

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

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



	9	
7		6
	18	

NS 3N; NS 2♥; NS 2♦; NS 1♠; NS 1♣; Par +400

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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Der Alleinspieler duckt mit ♣ ABx (Bath-Coup). Da O weder ♣ A noch ♣ B legt, hat er keine dieser Karten. W darf nicht ♣ fortsetzen, um den Alleinspieler nicht noch einen Überstich zu schenken. 3 SA sind nicht zu schlagen

**Board 12**

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ B 10 4  
♥ B 10 7 2  
♦ 6  
♣ K D 10 9 4

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

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



	9	
7		6
	18	

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

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

\* Sofortauskunft  
3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ 5 nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt.

## Gegenspiel - Lektion 1 - Die 11er Regel

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



♠ B 10 8  
♥ B 10 8  
♦ A B 9 2  
♣ A 6 5

7  
2 11  
20

♠ A K D  
♥ K D 9 7  
♦ 6 4  
♣ K D B 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	Pass	2 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♦ 7

Auf das Ausspiel von ♦ 7 legt der Alleinspieler ♦ 3. Ost muss anhand der 11er Regel ( $11-7=4$ , 3 höhere hat O selbst, die vierte Karte ist am Tisch) erkennen, dass der Alleinspieler keine höhere Karte als die ♦ 7 besitzt. Also legt man ♦ 2 (die einzige richtige Karte) und kann so 4 ♦-Stiche und ♣ A kassieren.

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

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

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



♠ K 5 3  
♥ K D 5  
♦ D 9 3 2  
♣ A D 7

6  
12 16  
6

♠ A B 9 6 2  
♥ 9 6 4  
♦ B 7  
♣ 6 4 2

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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

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

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

♠ A 10 8 5 2  
♥ 8 5 4  
♦ D 10 4  
♣ 9 6



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

12  
6 9  
13

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

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 5

Auf die ausgespielte ♠ 5 legt O den ♠ B (niedrigste von 2 gleichwertigen ♠-Karten). Der Alleinspieler gewinnt mit ♠ K. O erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohe ♠-Karte von S war. Sobald der Alleinspieler den Schnitt in ♦ macht, am besten ♠ D abwerfen!

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

7  
16 10  
7

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 9			

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn S am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist ( $11-9$  ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "Top of nothing" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv beim Anblick des Tisches.

# Gegenspiel - Lektion 1 - Die 11er Regel

## Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

♠ 9 8 5 2  
♥ A 10 4  
♦ 8 6 5  
♣ 8 7 5



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

16  
4 8  
12

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

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Auspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

## Board 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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



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

9  
6 18  
7

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

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣*	Pass
1 ♦	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Auspiel von ♠ 6 legt N die ♠ 10 (oder auf den ♠ B die ♠ D) und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern!). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt sofort ♠ D nach (nicht blockieren!!!!) Ohne einen ♦-Stich kann O nicht gewinnen.

## Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

7  
14 14  
5

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

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 5

Auf das Auspiel von ♠ 5 legt N den ♠ K und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A. N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit ♠ B nach bzw. wirft auf die 3.♣-Runde den ♠ B ab.

## Board 8

Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

6  
10 17  
7

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

3 SA von West  
Ausspiel: ♣ 7

Auf das Auspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

## Ausspiel gegen Farb-Kontrakte

### 1. Ziele:

- 1. Information: Eigenes Blatt
- 2. Information: Reizung
- Figurenstiche entwickeln
- Trümpfe nutzen
- Schnapper verhindern
- keinen Stich verschenken
- Trumpflänge kürzen

### 2. Gute Ausspiele

- Partners gereizte Farbe (eröffnete Oberfarbe, Farbe in Gegenreizung)
- Farbe mit min. 2er-Sequenz A K 5, D B 10 5, K D 2, B 10 7 2
- Singleton mit nützlicher Trumpfhaltung
- Trumpfausspiel

### 3. Riskante Ausspiele

- gereizte Nebenfarbe des Gegners
- Singleton-Trumpf
- Farbe mit As und ohne König, A 7 6
- Doubleton, vor allem mit Figur
- Farbe mit einer Gabel, A D 7 6, A B 10 4, K B 10 3

### 4. Wahl der Karte

- **Höchste** Karte einer Sequenz: K D B 2, K 10 9 8 7, D B 9 3, A K 7
- gerade Kartenzahl **hoch-niedrig** (3./5.): 7 5, K 7 6 2, D 6, D 8 6 4 3 2,
- ungerade Kartenzahl **niedrig-hoch** (3./5.): K 8 2, D 8 6 4 3, B 7 6, 9 6 5
- von kleinen Karten, gerade Anzahl **zweithöchste**: 8 6 5 2, 9 8 7 4 3 2

### 5. Wahl der Karte in Partners Farbe

Das Ausspiel einer vom Partner gereizten Farbe ändert nicht an der Ausspielvereinbarung!

### 6. Nutzung der Trümpfe

- günstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: A 3 2, A K 3, K 4 3
- ungünstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: D B 3, K B 4, K 6
- ungünstig ist es, wenn Partner wenige Figurenpunkte hat

### 7. geleitete Ausspiele

- wesentliche Informationen können während der Reizung mit Hilfe von Kontras auf künstliche Gebote übermittelt werden

DBV Onlineunterricht – PRO Seminar 27.06. und 28.06.2020  
Gegenspiel – Lektion 2 – Ausspiel gegen Farbkontrakte

a.)

Süd	West	Nord	Ost
2SA	---	3♣	X
3♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♣

b.)

Süd	West	Nord	Ost
2♣*	---	2♦*	X
2♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♦

c.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
4SA	---	5♦	X
6♠	---	---	---

Ausspiel ♦

d.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	3♠	---
4♣	---	4♦	X
4♥	---	4♠	---
5♣	---	6♠	---
---	---	---	

Ausspiel ♦

### 8. Lightner-Kontra gegen Schlemm

- das Ziel dieser Ansage ist nicht das Strafkontra (Gegner haben Schlemm aus freien Stücken gereizt), sondern die Botschaft an den Partner „Spiele etwas ungewöhnliches aus!“

Süd	West	Nord	Ost	
---	---	1♣	1♥	♠ 32
1♠	---	4♠	---	♥ 84
4SA	---	5♦	---	♦ DB10
6♠	---	---	X	♣ 876432
---	---	---		

Ausspiel ♣, Partner hat vermutlich ♣-Chicane

## **Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

- „Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“**
- „Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“**
- „Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!“**
- „Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“**
- „Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“**
- „Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“**
- „Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“**

[www.bridgeakademie-froehner.de](http://www.bridgeakademie-froehner.de)

**A.) Welche Karte spielen Sie aus?**

1♦ --- 1♠ ---  
4♠ alle passen

1SA --- 2♣ ---  
2♥ --- 4♥ alle passen

1.)  
♠ 10 9 8  
♥ KB 10 9 7  
♦ KB 7  
♣ D 4

2.)  
♠ K 3  
♥ 9 8 6 5 2  
♦ KB 8  
♣ A 8 7

3.)  
♠ 9 8 5  
♥ D 9 8 2  
♦ 2  
♣ 10 9 8 7 4

4.)  
♠ A 7 3  
♥ KB 2  
♦ K 6 3 2  
♣ 10 8 3

5.)  
♠ A K 9 7  
♥ 7 6  
♦ DB 5 2  
♣ 8 3 2

6.)  
♠ D 10 9 2  
♥ 8 7 2  
♦ DB 10 3  
♣ K 3

7.)  
♠ 9 8 7 3  
♥ K 7 2  
♦ 4  
♣ 9 7 6 3 2

8.)  
♠ 8  
♥ B 8 7 2  
♦ KD 10 6  
♣ A 9 3 2

**B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?**

**C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:  
"Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?**

**D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?**

1. ♥ A7  
2. ♥ DB7  
3. ♥ K82  
4. ♥ 1097  
5. ♥ 982  
6. ♥ 94

7. ♥ A83  
8. ♥ DB93  
9. ♥ D874  
10. ♥ 9762  
11. ♥ 98743  
12. ♥ 986432

**A.) Welche Karte spielen Sie aus?**

1♦ --- 1♠ ---  
4♠ alle passen

1SA --- 2♣ ---  
2♥ --- 4♥ alle passen

1.)  
♠ 10 9 8  
♥ KB 10 9 7  
♦ KB 7  
♣ D 4

2.)  
♠ K 3  
♥ 9 8 6 5 2  
♦ KB 8  
♣ A 8 7

3.)  
♠ 9 8 5  
♥ D 9 8 2  
♦ 2  
♣ 10 9 8 7 4

4.)  
♠ A 7 3  
♥ KB 2  
♦ K 6 3 2  
♣ 10 8 3

5.)  
♠ A K 9 7  
♥ 7 6  
♦ DB 5 2  
♣ 8 3 2

6.)  
♠ D 10 9 2  
♥ 8 7 2  
♦ DB 10 3  
♣ K 3

7.)  
♠ 9 8 7 3  
♥ K 7 2  
♦ 4  
♣ 9 7 6 3 2

8.)  
♠ 8  
♥ B 8 7 2  
♦ K D 10 6  
♣ A 9 3 2

**B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?**

Immer dann, wenn als Spielplan des Alleinspielers "Schnapper in der kurzen Hand" oder "Cross Ruff" droht. Beide Gegner reizen erst eine Farbe, dann einigen sie sich auf eine 3. Farbe. Oder man erkennt, dass beide Hände Kürzen in Nebenfarben haben. Oft anfällig sind 4-4 Fits gegen Trumpfausspiel. Verteidigt der Gegner offensichtlich gegen ein Vollspiel/Schlemm der stärkeren Partei, ist Trumpfausspiel ebenfalls zu überlegen.

"Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!"

Trumpfausspiel ist allerdings kein Allheilmittel: Der Alleinspieler könnte die Trümpfe ziehen und Verlierer auf hohe Karten oder eine lange Farbe abwerfen.

**C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:**

"Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?"

Bei einem Schlemm hat der Gegner in der Regel mindestens 33 FV, es sind also wenige Figurenpunkte bei den Gegenspielern. Hat man selbst ab 6 Punkte, so ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, dass der Partner ans Spiel kommt und den Schnapper geben kann. Eine Single-Ausspiel hilft dann dem Alleinspieler oft, eine lange Farbe zu etablieren ("plemm-plemm"). Ist man jedoch sehr punktschwach ("arm"), könnte der Partner Werte wie z.B. Trump-Ass oder das Ass in der ausgespielten Farbe besitzen, um mir dann rechtzeitig den Schnapper zu geben.

**D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?**

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| 1. ♥ <u>A</u> 7   | 7. ♥ <u>A</u> 83      |
| 2. ♥ <u>D</u> B7  | 8. ♥ <u>D</u> B93     |
| 3. ♥ K <u>8</u> 2 | 9. ♥ D8 <u>7</u> 4    |
| 4. ♥ <u>10</u> 97 | 10. ♥ <u>9</u> 762    |
| 5. ♥ 9 <u>8</u> 2 | 11. ♥ 9874 <u>3</u>   |
| 6. ♥ <u>9</u> 4   | 12. ♥ 9 <u>8</u> 6432 |

[www.bridgeakademie-froehner.de](http://www.bridgeakademie-froehner.de)

[www.bridgeakademie-froehner.de](http://www.bridgeakademie-froehner.de)

## Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbspiel

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ A D 10 7 3  
♥ D 8 3  
♦ A 10 7  
♣ B 7



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

13  
6 11  
10

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

14 FV, Fit in ♠ (+2 VP für den 9. Trumpf, 2x1 VP für 2 Double in ♥ und )

erst ab 20 FV lohnt es sich, Schlemm zu untersuchen  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK, Vorteil: fast immer kann der Tisch gesehen werden und Partners Markierung  
Partner gibt die höchste Karte der Anschlußsequenz, der ♥ B verneint die ♥ D

O wechselt die Farbe, um nicht die ♥ D des Alleinspielers hochzuspielen. Da in ♣-Abwürfe des Alleinspielers drohen, ist es wichtig, sofort den ♦-Stich zu entwickeln, wenn Partner ♦ D hat.

3. Mann zu hoch er kann

N zieht alle Trümpfe

...und versucht den Schnitt in ♣. Das ist erfolgreich, wenn O den ♣ K hält. Dann wäre sogar ein Überstich möglich.

Der Schnitt geht verloren.

W spielt ♥ 10

... und danach wird der ♦-Stich gewonnen und der Kontrakt fällt einmal

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

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

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



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

11  
11 12  
6

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

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

3 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

5er ♥, 12-22 FL

♥-Fit 11-12 FV (11 FP + 1 VP für Doubleton in ♠)  
keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzugehen, da die Vollspielstärke nicht erreicht wird.

Ausspiel ♦ K, bei Farbspielen ist das Ausspiel von 2er Sequenzen gut möglich, da ein Spielziel oft das Entwickeln von Figurenstichen

N nimmt das ♦ A! So sichert er für die Gegenspieler 3 ♦-Stiche, ansonsten blockiert die ♦-Farbe und der Alleinspieler wirft den ♦-Verlierer auf ♣ ab.

...also ♦ zurück

Ost übernimmt

und gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

Der Kontrakt ist gefallen, bevor der Alleinspieler einmal am Spiel war.

## Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbspiel

### Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ D 9 7  
♥ 7 6 3  
♦ A 7  
♣ D 9 4 3 2

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



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

8  
8 8  
16

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

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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

5er ♥-Farbe, 12-22 FL

6-10 FV, Fit in ♥

Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am Vollspiel und Verlierer in ♦

N akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-Verlierer abdeckt.

Diese Reizung macht ein Trumpfausspiel attraktiv. Das Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in der kurzen Hand erfüllt werden. Von ♥ A x x ist es gut, klein ♥ auszuspielen, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht sein Glück mit ♦-Schnappern.

Ost gewinnt mit dem ♦-König

...und setzt den Spielplan seines Partners fort, indem er Trumpf nachspielt. Das ist ganz wichtig, dass die Gegenspieler bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen, wenn dieser Spielplan erfolgsversprechend aussieht.

W gewinnt mit dem ♥ A.

...und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches

Das ♣-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

### Board 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

11  
13 12  
4

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

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

14 FV (12 FP + 1 VP für Doubleton in ♦ + 1 L für ♣-Länge) und ♠-Fit

keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzureizen, erst ab 20 FV ist hier ein Schlemmversuch möglich

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, ist bei Farbspielen immer ein attraktives Ausspiel

S markiert mit einer 3er ♥-Länge ohne ♥ D negativ.

Positiv wäre ein ♥-Doubleton (hoch vom Doubleton), da die 3. Runde gestochen werden kann.

N wechselt auf ♦ D von einer 2er Sequenz DBxx.

S gewinnt mit dem ♦ A, 3. Mann so hoch er kann (am Tisch liegt keine ♦-Figur, die man bewachen kann)

...und spielt ♥ zurück

jetzt kann der Partner 2 ♥-Stiche kassieren

## Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbspiel

### Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ 9 8 7  
♥ 9 8 3  
♦ A K 9  
♣ A D 10 8

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	1 ♠	Pass
2 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

4 ♥ von West

Ausspiel: ♦ A

verspricht 3er ♣, 12-22 FL, immer die längere Unterfarbe eröffnen (bei 3-3 ♣, bei 4-4, 5-5, 6-6 immer ♦)

5er ♠-Farbe 9-18 FL. In der Gegenreizung sollte eine 5er Farbe gereizt werden. Dabei kann bei guter Farbe auch unter Eröffnungstärke auf der Einerstufe gegenreizt werden.

8-12 FL, gute 5er ♥-Farbe, nicht forciert  
O kann mit 15 FV einen Vollspielversuch machen  
W sagt mit der schönen Verteilung (6er ♥-Länge und 2 Doubleton) das Vollspiel an.

Ausspiel ♦ A von ♦ AK

S markiert positiv mit ♦ D und legt ♦ 10

N erkennt, dass das kein ♦-Doubleton sein kann, also muss S die ♦ D haben. Wichtig ist, dass S ans Spiel kommt, um ♣ durch den ♣ König des Alleinspielers zu spielen.

...S versteht das Manöver des Partner und spielt ♣. Bei Ansicht des Tisches gibt es auch keine logische Alternative.

N gewinnt mit der ♣ D.

...und kassiert das ♣ A für einen Faller

W hätte eigentlich 11 Stiche erzielen können (6 in ♥, 5 in ♠), wenn er einmal ans Spiel gekommen wäre.

Forciertes Handeln der Gegenspieler war hier extern wichtig.

### Board 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ K

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

verspricht 11-12 FV und Fit in ♠ (9 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 1 VP für Doubleton ♥)

mit 15 FV spekuliert O auf ein Vollspiel.

Ausspiel ♥ K von ♥ KD109 (höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz)

N übernimmt mit dem ♥ A, um den richtigen Spielplan zu steuern.

Er kann einen ♣-Schnapper erzielen, also wird ♣ gespielt.

♣-Spiel ist bei der Haltung des Tisches normalerweise sehr schlecht, also wird Partner ein ♣-Singleton gehabt haben.

Nun muß N sofort das Trumpf A spielen, damit noch ein Trumpf zum Stechen verbleibt.

Danach kann der Partner mit ♥ erreicht werden (♥ K hat ja die ♥ D versprochen)

...und der Faller wird mit dem ♣-Schnapper realisiert

## Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbspiel

### Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 6 2			
♥ 10 8 7			
♦ K 8 3			
♣ D B 9 6 2			
♠ A K B 8 5		♠ D 10 9 4	
♥ 6 5 3 2		♥ K B	
♦ 9 4		♦ A D B 10 5	
♣ 10 3		♣ 7 4	
		♠ 7 3	
	6	♥ A D 9 4	
	8 13	♦ 7 6 2	
	13	♣ A K 8 5	

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣*
1 ♠	2 ♣	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

\* Sofortauskunft

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♣ D

3er ♣ 12-22 FL

5er ♠ 9-18 FL

6-10 FV 5er ♣, Partner kann ja nur 3 ♣-Karten für die Eröffnung haben

O reizt das Vollspiel mit 17 FV (13 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 2 x 1 VP für Doubletons in ♥ und ♣)

♣ D, gereizte Farbe und höchste Karte einer Sequenz

♣ DBxxx

S möchte, dass N auf ♥ wechselt. Also übernimmt er die ♣ D mit dem ♣ A und spielt klein ♣ zurück.

♣ B gewinnt

...und N wechselt brav auf ♥

S kann 2 Stiche in ♥ gewinnen und den Kontrakt schlagen

### Board 8

Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe und 12-22FL

11-12 FV und Fit in ♠ (8 FP + 2 VP für die 4.

Trumpfkarte in ♠, + 1 VP für Doubleton in ♦)

N sagt mit 19 FV natürlich das Vollspiel an (+ 1 VP für Doubleton in ♦)

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv mit einem Doubleton und legt ♥ 10

O setzt jetzt mit ♥ K fort

und gibt seinem Partner einen ♥-Schnapper

Nun ist ♣ A der 4. Stich für die Gegenspieler und der Kontrakt fällt einmal.

# Trumpfausspiel

- Informationen aus der Reizung nutzen
- Ziel: Spielplan des Alleinspielers stören („Schnapper in der kurzen Hand“).
- Trumpfausspiel und bei **jeder** Gelegenheit Trumpf nachspielen

## Hinweise:

- 1.) Der Gegner hat einen 4-4 Fit gefunden.
- 2.) Der Eröffner hat einen Zweifärber gereizt und der Partner hat sich für die 2. Farbe entscheiden
- 3.) Ich habe Werte in einer gereizten Nebenfarbe.

**Achtung: Hat man selber viele Trümpfe (4), so ist gut, eine lange Farbe auszuspielen und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.**

Beispiel: Teiler S, Gefahr O/W

## a.) Austeilung

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

## b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1♠	1SA	X	2♦
2♥	---	4♥	---
---	---		

## c.) Hinweise aus der Reizung

- Süd hat einen Zweifärber
- Die Einigung erfolgte in der 2. genannten Farbe
- Ich habe Werte in der eröffneten Farbe.
- Partner hat keine Punkte, ich habe 4 potentielle Stich und kontrolliere alle Nebenfarben.

## d.) Ausspiel



- Wenn Informationen nach dem Ausspiel vorliegen (Ansicht des Tisches), ist es oft sinnvoll, auf Trumpf zu wechseln.
- Indizien:  
Kürzen am Tisch (Chicane, Singleton, Doubleton)  
möglicher Spielplan Cross Ruff (zusätzlich Kürze in der Hand, Information aus der Reizung)  
hohe Karten in einer entwickelbaren Farbe am Tisch
- Übernehmen Sie die Führung, wenn Sie über mehr Informationen als der Partner verfügen
- Oft muss die Trumpffarbe von einer bestimmten Seite gespielt werden, und Sie müssen entsprechend agieren.
- Mit A x x in Trumpf ist es oft besser, zuerst klein zu spielen, um die Kommunikation aufrecht zu halten.

### a.) Austeilung

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

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Partner startet mit ♥ A. Sie bedienen ♥ D (höchste Karte der Anschlußsequenz). Partner setzt mit ♥ 3 zu ♥ B fort. Sie haben keine Angst vor der ♦ -Farbe. Allerdings drohen ♣ -Schnapper am Tisch. Also setzen Sie mit ♠ 4 fort, Partner gewinnt mit ♠ D und beseitigt den letzten Trumpf mit ♠ A. Die Verteidigung bekommt 2 ♠ -Stiche, 3 ♥ -Stiche und einen Stich in ♣, der Kontrakt fällt einmal.

## Spiel in 3. Hand

### Grundregeln:

1. Wenn am Tisch keine Figuren zu sehen sind, gilt: **3. Mann hoch** („3. Mann so hoch er kann“, **besser:** „Liegt am Tisch nur Schrott leg die Höchste flott!“).
2. Von gleichwertigen Karten sollte immer die **niedrigste** gelegt werden.
3. Mit einer Gabelposition gegen eine Figur des Tisches wird die **niedrigste gewinnende Karte der Gabel** zugegeben („Figur des Tisches bewachen“)

### Wichtige Hilfsmittel:

- Ausspiel des Partners interpretieren
- Tisch begutachten
- Reizung beachten
- Verteilung der Farben ermitteln
- Spielplan des Alleinspielers untersuchen

### 3. Hand hoch

♥ 9 7 4 (Tisch)

♥ D (B) ???

♥ A 8 6 3

♥ (K)

...um einen Stich zu erzielen, den man möglicherweise sonst nicht mehr bekäme.

♥ 9 7 4 (Tisch)

♥ D (B) ???

♥ A 8

♥ (K) ??

...um eine Farbe zu entblockieren, vor allem in SA-Kontrakten.

♥ 10 7 4 (Tisch)

♥ K (D B) ??

♥ A 8

♥ ???

...um im SA-Kontrakt als Gegenspieler 5 Stiche abzuziehen, wenn die Farbe nicht blockiert wird.

♥ 9 5 4 (Tisch)

♥ D (B 10) ??

♥ K 8

♥ (A) ??

Wenn der K nicht entblockiert wird, duckt der Alleinspieler und verhindert so das Etablieren der Farbe im SA-Kontrakt.

♥ 9 4 (Tisch)

♥ D (B 10) ?

♥ K 8 6 2

♥ (A) ? ?

Bei längeren Farben reicht eine positive Markierung (hohe Karte), eine Blockade kann nicht auftreten.

♥ 7 3 (Tisch)

♥ (K 10 8) 5 (2)

♥ D 6 2

♥ (A B 9)

...damit der Alleinspieler nicht billig den Stich gewinnen kann.

Vom gleichwertigen Karten die niedrigste legen

♥ 7 5 3 (Tisch)

♥ (K 9) 2

♥ D B 10 6

♥ (A 8 4)

Gabelpositionen gegen den Tisch

♥ K B 9 (Tisch)

♥ (8 7) 2

♥ A D 10

♥ (6 5 4 3)

♥ K B 9 (Tisch)

♥ (8 7) 2

♥ A D 10

♥ (6 5 4 3)

Immer die passende Figur aus der Gabel über die Figuren des Tisches legen.

Figuren am Tisch bewachen

♥ D 9 3 (Tisch)

♥ (8 7) 2

♥ A B 10 6

♥ (K 5 4)

Die Figur (D) am Tisch bewachen, sonst macht der Alleinspieler 2 Stiche in der Farbe.

**A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?**

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Ausspiel	♥D7 <u>4</u>	???	Ausspiel	♠ <u>D</u> B109	???
♥5		♥AB108	♠2		♠K864
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Ausspiel	♥K <u>B</u> 9	???	Ausspiel	♠AB <u>7</u>	???
♥6		♥AD10	♠3		♠D982
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Ausspiel	♥D6 <u>4</u>	???	Ausspiel	♠K3 <u>2</u>	???
♥5		♥KB103	♠4		♠A109
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Ausspiel	♥86 <u>4</u>	???	Ausspiel	♠97 <u>3</u>	???
♥K		♥A5	♠D		♠K862
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Ausspiel	♥D7 <u>4</u>	???	Ausspiel	♠ <u>7</u> 3	???
♥5		♥K1092	♠5		♠D84
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Ausspiel	♥97 <u>4</u>	???	Ausspiel	♠97 <u>4</u>	???
♥D		♥A863	♠D		♠A8
	Alleinspieler			Alleinspieler	

**B.) Warum legt man von gleichwertigen Karten in 3. Hand immer die niedrigste?**

**C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen: "Liegt am Tisch nur Schrott, leg' die höchste flott!"?**

**A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?**

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Ausspiel ♥5	♥D <u>74</u>	??? ♥AB <u>108</u>	Ausspiel ♠2	♠ <u>D</u> B109	??? ♠K <u>864</u>
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥6	♥K <u>B9</u>	??? ♥A <u>D</u> 10	Ausspiel ♠3	♠AB <u>7</u>	??? ♠D <u>982</u>
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥5	♥D <u>64</u>	??? ♥KB <u>103</u>	Ausspiel ♠4	♠K <u>32</u>	??? ♠A <u>109</u>
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥K	♥8 <u>64</u>	??? ♥ <u>A</u> 5	Ausspiel ♠D	♠ <u>973</u>	??? ♠K <u>862</u>
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥5	♥D <u>74</u>	??? ♥K <u>1092</u>	Ausspiel ♠5	♠ <u>73</u>	??? ♠ <u>D</u> 84
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥D	♥ <u>974</u>	??? ♥ <u>A</u> 863	Ausspiel ♠D	♠ <u>974</u>	??? ♠ <u>A</u> 8
Alleinspieler			Alleinspieler		

## B.) Warum legt man von gleichwertigen Karten in 3. Hand immer die niedrigste?

Der Partner erhält wichtige Informationen über die Figurenverteilung, manchmal kann er genau herausfinden, wo die fehlenden Figuren sitzen.

Beispiele (3SA-Kontrakt):

Ausspiel	♥98 <u>2</u>	3. Hand
♥K76 <u>5</u> 4		♥?B?
Alleinspieler		
	♥ <u>A</u> ?	

Ausspiel	♠7 <u>3</u>	3. Hand
♠B95 <u>4</u>		♠K???
Alleinspieler		
	♠A???	

Partner muss ♥D besitzen

Partner hat definitiv nicht ♠D

## C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:

"Liegt am Tisch nur Schrott, leg' die höchste flott!"?

Wenn am Tisch nur kleine Karten liegen, legt man die höchste Karte (allerdings natürlich die niedrige von gleichwertigen, z.B. AK<sub>xx</sub>, KD<sub>xx</sub>). Damit verhindert man, dass der Alleinspieler billig einen Stich gewinnt. Manchmal ist es auch wichtig, die höchste Karte zu spielen, um eine Farbe nicht zu blockieren.

(Partner Spiel D aus, man hat A<sub>x</sub>).

## Gegenspiel - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

### Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

14  
6 6  
14

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

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

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ D

12-22 FL min. 3 Karten in ♣  
ab 6 FL, min. 4 ♠-Karten, forcierendes Gebot  
12-14 FL, ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠  
mit 14 FL sagt S das Vollspiel an, da er 26 FL auf seiner Achse zählen kann  
♥ D als Auspiel: höchste einer Sequenz  
S duckt einmal, um die Kommunikation zwischen den Gegenspieler zu stören  
Partner nimmt die höchste Karte, um die Farbe nicht zu blockieren, Partner muss ♥ DB10xx oder ♥ DB9xx besitzen  
natürlich ♥ weiter  
3. Mann so hoch er muss = ♥ 9, der ♥ B wäre ein schwerer Fehler  
7-6=1 1x Ducken, also kann jetzt mit dem ♥ A gewonnen werden  
der Alleinspieler versucht den Schnitt in ♠  
O gewinnt...  
... und kann 3 ♥-Stiche abziehen  
Der Schnitt geht verloren.  
Der Kontrakt ist gefallen, der Alleinspieler beansprucht den Rest.

### Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ A 10 4  
♥ A 9 4 2  
♦ 7 6 2  
♣ D 4 3

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



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

9  
10 16  
5

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

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

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ 2

12-22 FL, min. 5er ♥, mit 18 FL und 6er ♥ keine Veranlassung für eine starke Eröffnung.  
3 ♥ zeigt Fit und 11-12 FV, 10 FP + 2 Verteilungspunkte für den 9. Trumpf  
mit 20 FV sagt O das Vollspiel an, Schlemm sollte aufgrund der fehlenden Punktstärke nicht versucht werden.  
N muss die ♣ 10 legen, um die Figur (♣ D) am Tisch zu bewachen  
O muss mit dem ♣ A gewinnen, die ♣ D macht nun keinen zusätzlichen Stich.  
die Trümpfe werden gezogen ...  
... ein ♠ wird geschnappt  
... aber es bleibt ein ♣-Verlierer  
nun kann N mit dem ♣ K gewinnen ...  
... und 2 Verlierer in ♦  
Achtung, N muss seinen Partner übernehmen, sonst gibt es einen Überstich, da S kein ♦ fortsetzen kann und in die Doppelchicane spielen müsste  
Der Kontrakt wird zwar erfüllt, aber ein Überstich durch gutes Gegenspiel verhindert.

## Gegenspiel - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

### Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

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

10  
8 6  
16

West

Pass

♠ A D 6

♥ B 7

♦ D B 10 9 3

♣ 8 6 3



♠ K B 4

♥ A 10 8 2

♦ A K 6 2

♣ B 5

Nord

3 SA

♠ 10 8 3

♥ K 9 4 3

♦ 8 5 4

♣ K 10 4

Ost

alle passen

♠ 10 8 3

♥ K 9 4 3

♦ 8 5 4

♣ K 10 4

Süd

1 SA

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ 7

15-17 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt  
11 FL und keine Oberfarbe (5er Transfer, 4er Stayman),  
also ist 3 SA das chancenreichste Vollspiel

Ausspiel vierthöchste der längsten Farbe, wenn keine  
Sequenz vorhanden ist.

O legt die höchste Karte an 3. Position, da am Tisch keine  
Figur zu bewachen ist ("Liegt am Tisch nur Schrott, leg  
die Höchste flott!")

natürlich wird die Farbe nachgespielt...

W kassiert humorlos seine 5 Stiche in ♣..

...und der Kontrakt ist gefallen

S kann jetzt die restlichen Stiche beanspruchen, aber der  
Kontrakt ist gefallen.

### Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ A K D 8

♥ K B 5

♦ B 9 4 3

♣ 7 5

10  
14 9  
7

West

1 ♦

1 ♠

♠ 10 4 3 2

♥ A 9 3 2

♦ K 10 5

♣ K 2



♠ 9 7

♥ 7 6

♦ A 8 6 2

♣ D B 10 8 4

Nord

Pass

Pass

Ost

1 ♥

1 SA

Süd

Pass

alle passen

1 SA von Ost

Ausspiel: ♣ D

12-22 FL, min. 3 Karten in ♦

ab 6 FL, min. 4 Karten in ♥, unlimitiert und daher  
forcierend

4er ♠, keine Limitierung der Punktstärke, forcierend

1 SA zeigt nun keinen Fit und 6-10 FL

W kann beruhigt passen, da kein Vollspiel in Reichweite  
ist.

Ausspiel ♣ D, höchste Karte einer schönen Sequenz

N muss den ♣ K nehmen, um die Farbe nicht zu  
blockieren.

der Alleinspieler duckt

S klärt die Farbe und zeigt durch das Spielen der  
niedrigstmöglichen Karte (♣ 10 statt ♣ B) einen Eingang  
in ♦.

♠ 2 ist als Abwurf Lavinthal für ♦

Der Alleinspieler muss dass ♥ A vertreiben, um Stiche zu  
entwickeln.

N gewinnt und spielt ♦, um seinen Partner mit den  
restlichen ♣-Stichen ans Spiel zu bringen.

S gewinnt mit dem ♦ A ...

... und kann 2 ♣-Stiche kassieren

... zum Schluß erzielt der Partner noch ♦ K

... und der Kontrakt ist gefallen

## Gegenspiel - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

### Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

12  
7 7  
14

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

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

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 5

12-22 FL, min. 3er ♣

ab 6 FL, min. 4er ♥, unlimitiert und forcierend

1 SA zeigt ausgeglichenes Blatt, keine 4er ♥ und kein 4er ♠, 12-14 FL

S kann nun mit 14 FL die Gesamtpunktstärke errechnen (26-28 FL) und das Vollspiel ansagen.

O spielt die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe aus.

"3. Mann so hoch er kann", da am Tisch nichts liegt.

N duckt

... natürlich ♠ weiterspielen

Achtung !!! O muss nun seinen Partner übernehmen, um weiter ♠ zu spielen.

Die ♠ 2 zeigt dabei Interesse an der niedrigsten Restfarbe (♣).

N muss das ♣ A vertreiben und dabei hoffen, dass es bei W steht.

O gewinnt ...

... und kassiert nun seine 2 Stiche in ♠

Der Kontrakt ist gefallen.

### Board 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

3  
12 16  
9

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

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

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 2

15-17 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt  
12 FL und keine Oberfarbe (5er Transfer, 4er Stayman),  
also ist 3 SA das chancenreichste Vollspiel.

Ausspiel der vierthöchsten Karte der längsten Farbe.

Von gleichwertigen Karten wird an der 3. Position die niedrigste Karte gelegt.

Der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A, dadurch weiß S, dass der Partner in Pik ♠ DB besitzen muss.

O geht zum Tisch ...

... und schneidet in ♥ auf die ♥ D

der Schnitt misslingt ...

... und S kann klein ♠ fortsetzen, da ja der Partner noch 2 Figuren halten muss

N kassiert die beiden Stiche in ♠ ...

... und erreicht seinen Partner wieder in ♥

... so dass der den Faller abziehen kann

## Gegenspiel - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 8 7 5  
♥ K 7 6 4  
♦ B 10 6 5  
♣ 4 2

14  
4 11  
11

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



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

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

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

12-22 FL, min. 5er ♠  
mit 16 FV und schönen Kontrollen viel zu stark für eine direkte Pik-Hebung (4 ♠ hätte 13-14 FV gezeigt)  
S muss ♠ wiederholen, 3 ♣ würde deutlich mehr Punkte versprechen. In so einer Situation (nach 2 über 1 des Partners) zeigt dass keine 6er Farbe!  
Nun zeigt N den Anschluß und Zusatzstärke.  
... aber S hat kein Schlemminteresse  
Am Tisch erscheint die ♥ D, die muss O bewachen und legt deshalb den ♥ B. Würde O das ♥ A nehmen, wäre der Kontrakt gewonnen.  
Überraschenderweise gewinnt der ♥ B den Stich, also muss der Partner den ♥ K haben. O setzt mit dem ♥ A fort ...  
... und die Gegenspieler kassieren 3 Stiche in ♥.  
Nun bringt ♠ A den entscheidenden Stich und der Kontrakt fällt.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

7  
21 8  
4

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



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

♠ 10 4 2  
♥ 10 6 2  
♦ A 8  
♣ 9 8 6 5 4

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♣	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West  
Ausspiel: ♦ K

20-21 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt Stayman, ab 4 FL, min. eine Oberfarbe zu viert, hier mit beiden Oberfarben eine logische Reizung.  
3 ♦ als Antwort auf Stayman zeigt keine Oberfarbe zu viert.  
Nun bietet O mit 8 FL 3 SA als bestes Vollspiel.  
Eine schöne Farbe und eine klassische Sequenz, N spielt ♦ K aus: höchste Karte einer 3er Sequenz.  
S nimmt das ♦ A, um die ♦-Farbe nicht zu blockieren.  
N kann leicht 4 weitere Stiche in ♦ abziehen und den Kontrakt schlagen.