



Lektion 2

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 €**

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
Längenmarkierung Bedienen	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat. • erst hoch, dann niedrig zeigt gerade Anzahl • erst niedrig, dann hoch zeigt ungerade Anzahl Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> • 9 4 • 9 7 2 • 10 8 7 2 • D 10 8 7 2

Oft ist im Gegenspiel eine Längenmarke unabdingbar.

Dabei gilt:

Niedrig – hoch ungerade Länge 6 3 2, 8 7 6 4 3

Hoch – Niedrig gerade Länge 7 6, 9 8 6 5

Geben Sie möglichst eindeutige Signale für den Partner in kritischen Situationen.

Länge für Ausspiel/Zugabe für eventuelle Schnapper

Länge für richtige Abwürfe

Länge für richtiges Ducken

Länge für richtiges Kassieren von Stichen

Länge für Verhindern, das Karten beim Alleinspieler hochgespielt werden

a.) **Austeilung, Teiler S, Gefahr alle**

N

♠ 9 7 3

♥ 9 6 5

♦ K D B 4 2

♣ A D

W

♠ B 10 8

♥ 10 8 7 4

♦ 3

♣ 8 7 5 3 2

O

♠ 4

♥ A K D 2

♦ A 10 8 7 6 5

♣ 9 6

S

♠ A K D 6 5 2

♥ B 3

♦ 9

♣ K B 10 4

b.) **Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
---	---		

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♦ 3. Die Bedingungen für ein Single-Ausspiel sind gut, wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. O gewinnt mit dem ♦ A. Es ist zu erkennen, dass W ein Single ausgespielt hat, da S ♦ 9 bedient. Eine Fortsetzung in ♦ scheint sinnvoll, damit W überstechen kann oder Trümpfe promoviert werden. S kann aber beim Rückspiel von ♦ Verlierer abwerfen (♥). Also müssen vorher die Gewinner in ♥ kassiert werden. Aber wie viele? 1, 2 oder 3 Stiche sind möglich. Dabei helfen Längenmarken. Spielen Sie also ♥ K, Partner wird nun die Länge markieren (Zugabe der ♥ 8 und dann ♥ 4 als gerade Länge 4 Karten). Sie kassieren noch einen Stich in ♥ und spielen dann ♦. W bekommt noch einen Trumpfstich.

d.) **Ergebnis** 4♠-1 -100

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 8 - Markierung Länge

Board 1

Teiler Nord ♠ A K 4 2
 Keiner in Gefahr ♥ A K D 6
 ♠ B 10 7 6
 ♥ 10 8 3
 ♦ A 3 2
 ♣ K 9 4

♠ D 9 8
 ♥ B 9 5 4
 ♦ 9 4
 ♣ D B 10 7

♠ 5 3
 ♥ 7 2
 ♦ K D 10 7 5
 ♣ 6 5 3 2

21
 8 6
 5

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

3 SA von Nord
 Ausspiel: ♣ D

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
 Mit 6 FL und ohne Oberfarbe reizt S sofort Vollspiel 3 SA.
 Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.
 Ausspiel ♣ D höchste einer 3er Sequenz.
 W markiert hoch = positiv
 Der Alleinspieler duckt einmal.
 O setzt mit ♣ fort.
 Der Alleinspieler versucht die ♦-Länge am Tisch zu entwickeln. Deshalb müssen die Gegenspieler exakt agieren.
 ♦ 9 zeigt gerade Länge (2 oder 4). Aufgrund der SA-Eröffnung von N (mindestens 2 ♦-Karten) sind es genau 2 ♦-Karten.
 W muss 2 x ducken, um die Verbindung zum Tisch zu zerstören. Dabei hilft ihm die Längenmarke des Partners.
 ... und nochmal geduckt
 Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da 2 Stiche am Tisch aufgrund fehlenden Übergangs nicht mehr gewonnen werden können.
 W kassiert den Längenstich in ♥
 ... und steigt in ♣ aus.
 Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

Längenmarkierung, um den Alleinspieler im SA-Kontrakt vom Tisch abzuschneiden.

Board 2

Teiler Ost ♠ 9 7 5
 N-S in Gefahr ♥ B 7 5
 ♠ B 8 4 2
 ♥ D 8 6 3
 ♦ 8 5
 ♣ 10 8 3

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

♠ A K D 6
 ♥ A 9 4
 ♦ D 7 4
 ♣ A K 2

5
 3 10
 22

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

3 SA von Süd
 Ausspiel: ♥ 3

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
 Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.
 Ausspiel ♥ 3 vierthöchste der besten Farbe.
 O legt korrekterweise die ♥ 10, um die Figur am Tisch zu bewachen.
 Der Alleinspieler muss ducken.
 Natürlich wird die Farbe nachgespielt, der ♥ K verhindert eventuelle Blockaden und ist die richtige Karte.
 Der Alleinspieler kann nur mit 3 ♦-Stichen gewinnen. Deshalb ist hier genaue Kommunikation bei den Gegenspielern wichtig.
 Die ♦ 8 zeigt gerade Länge = 2 ♦-Karten.
 O muss ducken.
 ... und zwar 2x, um den Übergang zum Tisch zu zerstören.
 ... und jetzt wird Partnersfarbe zurückgespielt.
 W kassiert den Längenstich in ♥
 ... und steigt in ♣ aus.
 Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

Längenmarkierung, um den Alleinspieler im SA-Kontrakt vom Tisch abzuschneiden.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 8 - Markierung Länge

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 2
♥ D 10 8 6 3
♦ D 10 5
♣ 7 6 2

♠ A K 5
♥ A 7 4
♦ A K 6 3 2
♣ D 5

♠ 6 4 3
♥ 9 2
♦ B 8 4
♣ A B 10 8 4

♠ D 10 9 8 7
♥ K B 5
♦ 9 7
♣ K 9 3

5
20 6
9



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

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 6

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 7 FL hebt O ins Vollspiel 3 SA.
Ausspiel ♥ 6 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
S legt korrekterweise die höchste Karte.
Der Alleinspieler duckt.
Natürlich wird ♥ weitergespielt
... und erneut geduckt
Der Alleinspieler versucht den Schnitt in ♣ und will die Farbe am Tisch etablieren.
N gibt die 2 = ungerade Länge
Also muss S einmal ducken.
Erneut wird der Schnitt versucht...
... und misslingt, der Tisch hat 3 ♣-Stiche und ist aber vom weiteren Spielverlauf abgeschnitten.
Der Alleinspieler kassiert noch die sicheren Stiche in der Hoffnung, ♦ D zu fangen.
... der Kontrakt fällt

Längenmarkierung, um den Alleinspieler im SA-Kontrakt vom Tisch abzuschneiden.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K B 7
♥ 8 4 3
♦ 8 4 3 2
♣ 8 7 6

♠ A 9 5 2
♥ B 10 9
♦ K 6
♣ D 9 4 3

♠ D 10 8
♥ K 6
♦ A D B 7
♣ A B 10 2

♠ 6 4 3
♥ A D 7 5 2
♦ 10 9 5
♣ K 5

4
10 17
9



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 SA	Pass
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Mit 10 FL reizt W Stayman.
O hat keine 4er Oberfarbe.
Nun reizt W Vollspiel in SA.
Ausspiel ♥ 5 vierthöchste der längsten und besten Farbe, bei SA natürlich auch unter dem ♥ A.
Tisch gewinnt mit dem ♥ B.
Partner gibt in dieser Situation eine Längenmarke, positiv kann es nicht sein, sonst hätte er ja den Stich übernommen. ♥ 3 = niedrig = ungerade Länge = 3 Karten
Der Alleinspieler versucht ♣-Schnitt...
...der verloren geht. Was spielt S nach?
Aufgrund der Längenmarke seines Partners kann er auszählen, dass O den blanken ♥ K hat und 4 Stiche hintereinander kassieren.
Der Kontrakt ist gefallen. Hätte O noch den ♥ K besetzt gehalten, wäre ♥ A sehr schlecht als Nachspiel gewesen. Deshalb war die Längenmarke des Partners im 1. Stich enorm wichtig.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 8 - Markierung Länge

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 3
♥ K D B
♦ A K 9 5
♣ A 7 4 2

♠ 7 6 5
♥ A 6 5 4
♦ D 7 6
♣ 8 5 3



♠ K 9 8 4 2
♥ 8 7
♦ 10 8 3 2
♣ K 6

21
6 6
7

♠ D B 10
♥ 10 9 3 2
♦ B 4
♣ D B 10 9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Auspiel: ♠ 4

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Stayman ab 8 FL und min. eine Oberfarbe zu viert.
keine Oberfarbe zu viert
S reizt Vollspiel in SA
Auspiel ♠ vierthöchste der längsten und besten Farbe.
Der Tisch gewinnt...
... und wieder gibt W eine Längenmarke, da er den Stich nicht übernehmen kann ♠ 5 = kleine Karte = ungerade Länge = 3 ♠-Karten
Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.
Schnitt misslingt...
... und O kann ruhig klein ♠ fortsetzen, da der Alleinspieler ja das ♠ A blank halten muss.
Der Partner kommt ans Spiel und spielt ♠ durch.
O kann 3 Stiche kassieren und der Kontrakt ist nicht zu erfüllen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

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
11 17
6

♠ 6 3
♥ A B 9 5 4
♦ 9 5
♣ B 7 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
2 ♥	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Auspiel: ♥ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Transfer auf ♠
Transfer ausgeführt, einzige Abweichung wäre 3 ♠ mit Maximum und 4 ♠-Karten.
W zeigt seine 2. Farbe
O bietet 3 SA Vollspiel.
Auspiel ♥ 5 vierthöchste der besten und längsten Farbe
N nimmt den ♥ K.
... und markiert mit der ♥ 3 eine ungerade Restlänge= 3 Karten in ♥
Nun kann S sehen, dass O die ♥ D blank hält.
... und 2 weitere Stiche in ♥ gewinnen. Der Kontrakt ist gefallen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 8 - Markierung Länge

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D 6 3
♥ 9 8
♦ A K 8 4 3
♣ D 6 2

♠ 8 4
♥ A 10 7 6 2
♦ D 10 5
♣ K 8 3

♠ 10 9 5 2
♥ D 5 4 3
♦ 9 7
♣ B 10 9

♠ A K B 7
♥ K B
♦ B 6 2
♣ A 7 5 4

11
9 3
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
N reizt ohne OF und mit 12 FL direkt 3 SA als Vollspiel.
Ausspiel ♥ 6 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
Partner setzt die ♥ D ein (verneint den ♥ B)
Der Alleinspieler gibt einen Stich in ♦ raus, Partner wirft die ♥ 3 ab. Was hat das zu bedeuten? Er zeigt die ungerade Restlänge mit einer kleinen Karte, also hatte er 3 ♥-Karten, der ♥ B ist blank beim Alleinspieler.
4 weitere Stiche in ♥ können kassiert werden.
Der Kontrakt fällt.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 10 7 5 3
♥ 8 5 4
♦ 7 2
♣ 6 4 3

♠ A B 9
♥ A 7 6 2
♦ K D 3
♣ D B 8

♠ 6
♥ K 10 3
♦ A 9 6 4
♣ A 10 9 5 2

♠ K 8 4 2
♥ D B 9
♦ B 10 8 5
♣ K 7

2
17 11
10

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Mit 12 FL und ohne Oberfarbe reizt O direkt 3 SA als Vollspiel.
Ausspiel ♠ 5 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
Der Alleinspieler nimmt mit, um sich einen positionellen Stopper zu bewahren.
♣-Schnitt geht verloren.
S spielt ♠ nach, dabei muss er exakt vorgehen. ♠ 2 verspricht eine gerade Restlänge = 3 Karten
Partner gewinnt und kann ♠ D abziehen.
Nun muss unbedingt die ♠ 8 gelegt werden, um die Farbe nicht zu blockieren.
N kassiert noch die ♠-Stiche und der Kontrakt ist gefallen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Markierungen

Auch im SA sind Markierungen für die Gegenspieler enorm wichtig. Folgende Markierungsarten sind sinnvoll und werden oft gebraucht:

1. Lavinthalarmarkierung

- Partner wirft ab (freier Abwurf, um nicht eine wichtige Karte zu verschwenden)
- Partner zeigt seinen Einstich in der Nebenfarbe, wenn der Alleinspieler z.B. durch Ducken die Kommunikation zerstört

2. Positiv/Negativ-Markierung

- Partner zeigt durch Zugabe einer hohen Karte Interesse an der ausgespielten Farbe (bei Ausspiel einer hohen Karte A K D)

3. Längenmarkierung

- Partner zeigt die Anzahl der Karten (gerade/ungerade) durch Zugabe hoch-niedrig (gerade) bzw. niedrig-hoch (ungerade)
- Das ist wichtig, um die Kommunikation des Alleinspielers zu zerstören oder eine Frabe fortzusetzen.

4. Smith-Peter-Markierung

- Partner zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe (1. Ausspiel), da er im 1. Stich nicht markieren konnte, wenn eine Figur eingesetzt werden musste und der Alleinspieler den 1. Stich gewinnt.
- Eine **hohe Karte** im 2. Stich zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe.
- Das Signal wird **auch vom Ausspieler** verwendet werden.

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

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

b.) geänderte Austeilung

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

c.) Reizung

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

d.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠ 5, Ausspiel 4-höchste von der längsten und besten Farbe. O legt den ♠ B und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K. S hat nur 5 Sofortstiche, selbst mit ♥ 3-3 und ♦ -Schnitt ist der Kontrakt lange nicht erfüllt. Also muss die Treff-Farbe entwickelt werden. W nimmt das ♣ A. Wie soll er fortsetzen? Wenn O ♠ D hat, ist ♠ richtig (Austeilung a.)), hat der Alleinspieler ♠ D (Austeilung d.)), muss versucht werden O in einer anderen Farbe ans Spiel zu bringen.

Also raten?

Nein.

Bei Austeilung a.) gibt O im 2. Stich ♣ 8 (**Smith-Peter hoch=positiv**), bei Austeilung d.) ♣ 2 (**Smith-Peter niedrig=negativ**)

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 9 - Markierung Smith Peter

Board 1
 Teiler Nord
 Keiner 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

♠ A 6 3
 ♥ D 9 2
 ♦ D B 9 3
 ♣ K 10 4

16
 4 8
 12

NS 4♦; NS 2N; NS 2♠; NS 3♣; NS 1♥; Par +130

<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: ♥ 6

Ost spielt ♥ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt die ♥ 10, um die ♥ D am Tisch zu bewachen. Im 2. Stich zeigt W mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. Sobald O mit ♦ K am Stich ist, wird die ♥ D gefangen und N verliert.

Board 2
 Teiler Ost
 N-S in Gefahr

♠ D B 2
 ♥ B 10
 ♦ K 8 6 5 4
 ♣ 8 3 2

♠ 8 7
 ♥ A 5 4
 ♦ D 2
 ♣ D B 9 6 5 4

♠ K 9 3
 ♥ K D 9 7
 ♦ A B 9
 ♣ K 10 7

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

7
 9 16
 8

O 4♥; O 5♣; W 3♥; W 4♣; O 2N; W 1N; NS 1♦; Par -420

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

* Sofortauskunft
 3 SA von Ost
 Ausspiel: ♠ 5

S spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. N legt ♠ B, in 3. Hand niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt N mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. S kann nun klein ♠ zur ♠ D spielen und nach dem Rückspiel noch 3 ♠-Stiche einsammeln.

Board 3
 Teiler Süd
 O-W in Gefahr

♠ 8 7
 ♥ A 5 4
 ♦ D 2
 ♣ D B 9 6 5 4

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

♠ B 9 3
 ♥ B 10
 ♦ A 8 6 5 4
 ♣ 8 3 2

♠ K D 2
 ♥ K D 9 7
 ♦ K B 9
 ♣ K 10 7

9
 8 6
 17

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

* Sofortauskunft
 3 SA von Süd
 Ausspiel: ♠ 5

W spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W versucht in ♦, seinen Partner zu erreichen, was mit ♦ A gelingt. Nun schlägt ♠-Rückspiel den Kontrakt.

Board 4
 Teiler West
 Alle in Gefahr

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

♠ K 5 2
 ♥ 9 2
 ♦ A B 9 6 3
 ♣ A B 5

♠ 9 8
 ♥ A D 7 5 3
 ♦ K 10 7
 ♣ K D 8

♠ D B 4
 ♥ K B 8 6
 ♦ 8 2
 ♣ 10 9 6 4

6
 13 14
 7

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

* Sofortauskunft
 3 SA von West
 Ausspiel: ♠ 6

N spielt ♠ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N spielt nun ♠Pik zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 9 - Markierung Smith Peter

Board 5
 Teiler Nord
 N-S in Gefahr

♠ 9 7
 ♥ D 10 2
 ♦ 7 6 5 4
 ♣ A K D B

♠ A 10 8 4 2
 ♥ 9 8 7
 ♦ K 3
 ♣ 9 7 3

♠ DB 5
 ♥ KB 6 4
 ♦ 10 9 8
 ♣ 10 8 2

♠ K 6 3
 ♥ A 5 3
 ♦ A D B 2
 ♣ 6 5 4

12
 7 7
 14

Board 6
 Teiler Ost
 O-W in Gefahr

♠ A 10 8 4 2
 ♥ 9 8 7
 ♦ K 3
 ♣ 9 7 3

♠ KD 3
 ♥ K 5 3
 ♦ A D B 2
 ♣ 6 5 4

♠ 9 7
 ♥ D 10 2
 ♦ 7 6 5 4
 ♣ A K D B

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

7
 15 12
 6

N 3♦; S 1N; S 2♦; NS 2♣; OW 1♠; Par +110

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

* Sofortauskunft
 3 SA von Süd
 Ausspiel: ♠ 4

O 4♦; OW 2N; O 2♥; W 3♦; OW 3♣; NS 1♠;
 W 1♥; Par -130

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

* Sofortauskunft
 3 SA von West
 Ausspiel: ♠ 4

W spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♣ 10 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun klein ♠ zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

N spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N versucht nun, seinen Partner in ♥ zu erreichen, damit ♠ von der richtigen Seite gespielt wird, W fällt dann.

Board 7
 Teiler Süd
 Alle in Gefahr

♠ K 7
 ♥ A K 7 2
 ♦ K 8 5 4
 ♣ D B 7

♠ B 9 6 5
 ♥ B 8
 ♦ B 10 9 6 2
 ♣ K 5

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

♠ 8 3 2
 ♥ 9 4
 ♦ A D 3
 ♣ A 10 8 6 3

16
 6 8
 10

Board 8
 Teiler West
 Keiner in Gefahr

♠ A B 5 2
 ♥ B 7 6 5 4
 ♦ 9 4 2
 ♣ 10

♠ K 4 3
 ♥ A K D 2
 ♦ D B 7
 ♣ B 8 3

♠ 9 7
 ♥ 9 3
 ♦ A 10 8 6 5
 ♣ A K 9 2

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

6
 16 11
 7

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

* Sofortauskunft
 3 SA von Nord
 Ausspiel: ♥ 5

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

* Sofortauskunft
 3 SA von West
 Ausspiel: ♥ 5

O spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt ♥ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und S fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

N spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♥ 10, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt N mit ♦ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. S spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und W fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

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

♠ K D 9 7
♥ 5 4 3
♦ A 8
♣ A K 9 4

O

♠ 10 2
♥ 9
♦ B 10 9 6 5 4 3
♣ 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

♥ 3

DBV Onlineunterricht 2020 – Gegenspiel
Lektion 10 – Trumpfausspiel

- 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

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

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!“**

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

Board 1

Teiler Nord ♠ B 8 6 4 3
 Keiner in Gefahr ♥ A K 10 8 6
 ♦ K 2
 ♣ 6

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

♠ K D 9 7
 ♥ 5 4 3
 ♦ A 8
 ♣ A K 9 4

♠ A 5
 ♥ D B 7 2
 ♦ D 7
 ♣ D 10 5 3 2

11
 2 16
 11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	1 SA	X
2 ♦	2 ♥	Pass	4 ♥

alle passen
 4 ♥ von Nord
 Ausspiel: ♥ 3

Board 2

Teiler Ost ♠ 6 4
 Keiner in Gefahr ♥ 7 6
 ♦ 7 5 4 2
 ♣ K B 10 8 6

♠ 8
 ♥ K B 9 8
 ♦ 6 3
 ♣ A D 9 5 3 2

♠ K D 9 7 3 2
 ♥ D 10 5 4
 ♦ A K
 ♣ 4

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

4
 10 14
 12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	PAS

alle passen
 4 ♥ von Ost
 Ausspiel: ♥ 2

5er ♠, 12-22 FL
 15-17(18) FL, Stopper in ♠, ausgeglichene Verteilung
 Strafkontra ab 10 FL
 Rettungsversuch, zum Spielen, ist mit dieser schwachen
 hand viel besser als 1 SA
 2. Farbe ♥
 schöner Fit, Vollspiel ansagen
 Werte in der 2. Farbe des Alleinspielers, Werte in allen
 Nebenfärben, 3 kleine Trümpfe, naheliegender kann ein
 Trumpfausspiel nicht sein
 Der Alleinspieler versucht sein Glück in ♠ und will
 Verlierer am Tisch schnappen
 Partner muss hier ausnahmsweise mal übernommen
 werden, damit wieder Trumpf nachgespielt wird
 Trumpfnachspiel
 Der Alleinspieler sticht ♠
 Wenn es jetzt einen Übergang zur Hand gibt, würde der
 Kontrakt erfüllt.
 O übernimmt und beseitigt den letzten Trumpf des
 Tisches
 Das sichert den ♠-Stich und der Kontrakt fällt.
 ♣ A wird kassiert

5er ♠, 12-22 FL
 ab 11 FL, 4er ♠, forcierend und selbstforcierend, 2 ♥ ist
 mit einer 4er Farbe nicht möglich
 O zeigt besser mit 2 ♥ eine 5-4 Verteilung, 2 ♠ zeigt
 keine 6er Länge
 O mit Trumpfanschluss und guter Verteilung reizt das
 Vollspiel
 "Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu"
 Hier sollte unbedingt Trumpf ausgespielt werden, von
 ♥ A x x im klein ausspielen, um die Kommunikation
 zum Partner aufrecht zu erhalten.
 Der Alleinspieler versucht, ♠-Verlierer am Tisch zu
 stechen.
 S steigt mit dem ♠ A ein und spielt ♥ A und Trumpf.
 Nur ein ♠-Verlierer kann gestochen werden,

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

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

♠ A K 3
♥ K D B 9 8
♦ 8 5 4
♣ K 6

8
8 8
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			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 ♦ K
...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 Treff-Ass geht verloren
...und der ♦-Stich wird auch verloren

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 4
♥ A 8 7 2
♦ A D B 10 5
♣ D 6

♠ A K 10 7 2
♥ K B 3
♦ 8 4 3
♣ 9 5

♠ B 9
♥ D 9 6 5
♦ 9 2
♣ A B 10 8 2

♠ D 6 5 3
♥ 10 4
♦ K 7 6
♣ K 7 4 3

13
11 8
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	2 ♦	X	Pass
2 ♠	Pass	Pass	3 ♦

alle passen
3 ♦ von Nord
Ausspiel: ♠ B

5er ♠ 12-22 FL
11-18 FL gute 5er Farbe
Negativkontra, verspricht 4er ♥, ab 8 FL
W wiederholt die Eröffnungsfarbe und zeigt Minimum ohne 4er ♥
S kämpft um den Teilkontrakt und bietet mit ♦-Unterstützung 3 ♦ kompetitiv
♠ B, höchste Karte von 2 Karten in Partners Farbe
W markiert positiv
da nun Schnapper am Tisch drohen, ist eine Trumpffortsetzung gut
und bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen
So kann nur ein ♥-Verlierer geschnappt werden.
Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 2
♥ A 8 5
♦ 7 4
♣ 7 5 4 3

♠ D 8 5 3
♥ 6
♦ KB 5 2
♣ DB 10 8

♠ B 10 4
♥ K 4 2
♦ AD 10 9
♣ 9 6 2

♠ A 9
♥ DB 10 9 7 3
♦ 8 6 3
♣ A K

7
9 10
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ D

5er ♥ 12-22 FL
Fit in ♥, 6-10 FV (8 FV, 7 FP + 1 VP für Doubleton in ♦)
Versuchsgebot, 17-19 FV und Verlierer in ♦
(mindestens 3), Interesse am Vollspiel (Trial Bid)
N nimmt an, da er einen ♦-Verlierer abdecken kann
Single Trumpf ist ein riskantes Ausspiel, deshalb wählt W ♣ D, höchste Karte einer Sequenz.
Jetzt ist zu sehen, welchen Spielplan der Alleinspieler hat: ♦ am Tisch stehen. Also muß W den ♦ B legen, um Trumpf nachzuspielen.
♥ wird von der richtigen Seite ausgespielt
Der Alleinspieler nimmt das ♥ A, um die Trümpfe zu schonen.
Fortsetzung des Versuchs, ♦ am Tisch in der kurzen Hand zu stechen
O gewinnt
...und spielt 2 Trumpfrunden, um die Trümpfe des Tisches zu eliminieren
Süd verliert noch einen ♦-Stich am Ende.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 8 6
♥ A 6 5
♦ D 7 5 3
♣ 10 8 2

♠ 2
♥ DB 8 3
♦ 9 6 4 2
♣ K 7 6 5

♠ KB 7 5 3
♥ K 10 9 2
♦ AK
♣ AB

♠ AD 10 4
♥ 7 4
♦ B 10 8
♣ D 9 4 3

6
6 19
9

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♥ 4

5er ♠, 12-22 FL
1 SA, 6-10 FL, kein Fit in ♠, nicht zwingend eine ausgeglichene Verteilung
4er ♥, ab 19FL, billiger Zweifärber im Sprung
Mit 4 Trümpfen und 8 FV (6 FP + 2 VP Singleton in Pik) reizt W das Vollspiel.
Typisches Trumpf-Ausspiel, Werte in der gereizten Nebenfarbe, "Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu!"
N nimmt noch nicht das ♥ A, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten. So können später mit der Fortsetzung des Trumpfspiels 2 Trümpfe des Tisches beseitigt werden.
Der Alleinspieler will ♠ schnappen am Tisch.
Trumpf weiterspielen verhindert mehrmaliges Stechen am Tisch.
Partner auf N kooperiert und spielt erneut Trumpf nach, ganz wichtig bei solchen Verteilungen: Bei jeder sich bietenden Gelegenheit Trumpf nachspielen, um den Tisch zu schwächen.
Nur ein ♠ kann jetzt noch gestochen werden.
Nun gehen 2 Pik-Stiche verloren, der Kontrakt fällt.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

Board 7

Teiler Süd ♠ 8 6 4
 Alle in Gefahr ♥ 10 5 2
 ♦ 7 2
 ♣ B 8 6 5 3

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

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

1
 10 15
 14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
2 ♠	Pass	2 SA	Pass
3 ♦	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ 2			

5er ♥, 12-22 FL
 6er ♠, 6-10 F, Sperransage
 O fragt nach Minimum/Maximum (Feature)
 3 ♦ zeigt eine kein Mimimum und Nebenwert in ♦
 O kann nun das Vollspiel in ♠ reizen.
 Ausspiel in Partners Farbe ist das normale Ausspiel.
 S sieht die Gefahr von ♥-Schnappern am Tisch. Da gleichzeitig das Entwickeln der ♦-Farbe droht, muss die Kontrolle in Trumpf behalten werden, also ♠ 5 spielen!!!
 Versuch des Alleinspielers, ♥ am Tisch zu schnappen
 Der letzte Trumpf des Tisches wird abgezogen.
 Nun kann der 3. ♥-Stich gewonnen werden, es gibt einen Falller.

Board 8

Teiler West ♠ A D 8
 Keiner in Gefahr ♥ A K 8 3
 ♦ 5 3
 ♣ 10 9 6 2

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

♠ 4 3
 ♥ D B 5
 ♦ K B 9 2
 ♣ D B 7 4

13
 8 9
 10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♠	alle passen		
2 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ A			

6-10 FP 6er ♠, Sperransage "Weak Two"
 kein Grund zu reizen
 Ausspiel ♥ A von ♠ AK
 Die Zugabe der ♠ D verspricht den ♠ B.
 N kann nun klein ♥ spielen, damit der Partner ans Spiel kommt.
 Nun wird Trumpf von der richtigen Seite gespielt, damit ♣-Schnappers verhindert werden.
 Der Alleinspieler versucht noch den Schnitt in ♦, um den ♣-Verlierer loszuwerden.
 Der Schnitt geht verloren und der Kontrakt fällt einmal.

Trumpfpromotion

Trumpfpromotion bedeutet, dass die Gegenspieler einen Trumpfstich erzielen, der ihnen normalerweise nicht zusteht. Das kann durch Überstechen geschehen, wenn der Alleinspieler noch bedienen muss. Eine weitere Möglichkeit ist, den Alleinspieler zu zwingen, hoch vorzustechen. Danach kann er nicht mehr alle Trümpfe der Gegenspieler abziehen.

Damit eine Trumpfpromotion wirkungsvoll ist, müssen die Gegenspieler um jeden Preis Ihre hohen Stiche in den anderen Farben abziehen, da diese sich sonst in Luft auflösen.

a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr keiner

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

b.) Reizung

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

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦ 9, O erkennt 3 sichere Stiche (2 in ♦ und 1 in ♣) für die Gegenspieler. Um den Kontrakt zu schlagen, könnte ein Überschnapper (Trumpfpromotion) in ♦ erfolgen. Dazu müssen aber erst alle Gewinner kassiert werden. Also nehmen Sie auf O ♦ K, spielen ♣ A und ♦ A und danach erneut ♦. S ist machtlos, da der ♥ K einen Stich gewinnt. Normalerweise wäre ♥ K durch den Impass verloren gegangen.

d.) Ergebnis 4♥-1 -50

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 9 8 7 4
♥ K 9 2
♦ A K D 3
♣ D 5

♠ 5
♥ A D B 10 7 4
♦ 9 7
♣ B 9 8 7

♠ A D B 6 2
♥ 8 5
♦ B 10 4
♣ A K 4

♠ K 10 3
♥ 6 3
♦ 8 6 5 2
♣ 10 6 3 2

14
3 8
15



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

4 ♠ von Süd
Auspiel: ♥ 6

O spielt 3 ♥-Runden, dadurch erhält W 2 ♠-Stiche, wenn ♠ D nicht überstochen wird.

Trumpfpromotion

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ D 2
♦ B 10 7 3 2
♣ K 10 8 2

♠ 10 9 7
♥ A K 10 9 6 5 3
♦ 8
♣ 7 4

♠ A K D 8 5
♥ B 7
♦ 9 6 4
♣ 9 6 3

♠ B 6 4
♥ 8 4
♦ A K D 5
♣ A D B 5

6
17 7
10



West	Nord	Ost	Süd
		3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von Ost
Auspiel: ♠ A

N muss die 4.(!!)♠-Runde mit ♥ D vorstechen, dann macht S einen Trumpfstich mit ♥ B:

Trumpfpromotion

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 6 5
♥ A B 6 4 3
♦ K 8 2
♣ A B

♠ K D 10
♥ 9 5
♦ 10 9 6 3
♣ 8 7 6 5

♠ 7 3 2
♥ K 8 2
♦ A 7
♣ K D 10 3 2

♠ A B 9 4
♥ D 10 7
♦ D B 5 4
♣ 9 4

13
10 5
12



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

1. neue Unterfarbe forcing
4 ♥ von Nord
Auspiel: ♠ K

Vorstechen mit ♥ 9 auf die 4.(!!) ♠-Runde sichert W einen Trumpfstich.

Trumpfpromotion

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D B
♥ A 8 5 4
♦ A 6 2
♣ A 9 8 4

♠ 7 3
♥ 9 3
♦ D 10 9 3
♣ D B 10 3 2

♠ 6 5 2
♥ K B 10 7 6
♦ K 8 7
♣ K 7

♠ A K 10 9 8 4
♥ D 2
♦ B 5 4
♣ 6 5

15
10 5
10



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

1. Informationskontra
2. konstruktive Hand, sonst Lebensohl

4 ♥ von Süd
Auspiel: ♠ A

Ziel O/W: Trumpfpromotion
Plan S: Verlierer auf Verlierer

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ D 10
♥ 10 9 8 4
♦ A 2
♣ K D B 10 9

♠ A K B 7 3 2
♥ B 3
♦ 10 9
♣ A 6 3

♠ 8 6 5
♥ A K 7 6 5
♦ K D B 7
♣ 5

♠ 9 4
♥ D 2
♦ 8 6 5 4 3
♣ 8 7 4 2



12
2 13
13

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ 9

W muss die 3. ♠ Runde mit ♥ D stechen, um einen Trumpf beim Partner (♥ B) zu pronovieren. Vorher kann O das ♣ A abziehen und hoffen, dass der Partner kooperiert.

Trumpfpromotion

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 8 4
♥ K 8
♦ 9 3
♣ B 7 6 5 4 2

♠ A K
♥ A 10 7 6
♦ D B 10
♣ K D 9 8

♠ 10 7 2
♥ 9 5
♦ A K 6 5 4 2
♣ A 3

♠ D B 6 5 3
♥ D B 4 3 2
♦ 8 7
♣ 10



4
6 19
11

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	1 ♦
1 ♠	Pass	2 SA	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von West
Ausspiel: ♦ A

Die 3. ♦-Runde kann N mit ♥ K überstechen, vorher muss allerdings ♣ A abgezogen werden, sonst kann der Alleinspieler sich mit "Verlierer auf Verlierer" retten.

Trumpfpromotion

Board 7
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 10 9
♥ K 10 5 3
♦ K 10 8 2
♣ 4 3

♠ 8 6 5 2
♥ B 9 8
♦ B 9 7 3
♣ 10 5

♠ A B 7
♥ A D 6 4 2
♦ A 5
♣ B 9 8

♠ D 4 3
♥ 7
♦ D 6 4
♣ A K D 7 6 2



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.

Verlierer auf Verlierer

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 10 5
♥ 9 2
♦ 8 6 4
♣ 10 9 8 7 3

♠ 6 3
♥ A D B 5
♦ B 9 7
♣ A 5 4 2

♠ A K D 9 8
♥ 7 6 4 3
♦ 5 2
♣ K D

♠ 7 4 2
♥ K 10 8
♦ A K D 10 3
♣ B 6



1
13 12
14

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

alle passen
4 ♥ von Ost

O/W erreichen den ambitionierten Kontrakt von 4 ♥, d 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 ♠-Runde ein Verlierer (♦ oder ♣) abgeworfen werden

Verlierer auf Verlierer

Schnapper im Gegenspiel zu finden, ist nicht immer leicht, da man ja die Karten des Partners nicht sieht. Man kann sich an folgenden Punkten orientieren:

Hinweise:

- 1.) Reizung
 - Rückschlüsse über die Verteilung der Karten aus Gegners und Partners Reizung
- 2.) Ausspielvereinbarungen
 - vom Double h/n, 3./5., besondere Ausspiele in Partners Farbe nach Hebung
- 3.) "ungewöhnliche" Ausspiele
 - Ausspiel von Gegnersfarbe, Ausspiel einer Farbe die am Tisch lang ist, Partner spielt nicht eigene gereizte Farbe aus, Partner spielt nicht meine gereizte Farbe aus
- 4.) Längenmarkierung
 - Markierung bei Zugabe (gerade/ungerade)
- 5.) Positiv-Negativ-Markierung
 - Markierung bei Zugabe (gefällt mir/gefällt mir nicht)
- 6.) Lavinthalmarkierung
 - Partner zeigt Farbpräferenz, Partner zeigt welche Farbe ich nach einem Schnapper zurückspielen soll
- 7.) Markierung der Anzahl der Trümpfe
 - 2 oder 3 Trümpfe? Kann der Partner noch einmal stechen? In der Trumpffarbe gelten umgekehrte Signale.
- 8.) Spielen von blanken Figurenkombinationen "gegen Vereinbarung"
 - AK KD

Beispiel: Teiler N, Gefahr alle

a.) Austeilung

N

♠ B 6
♥ A D 10 8
♦ K 8 4 3
♣ A K D

W

♠ 7 4 3 2
♥ 5 2
♦ A 7 6 5
♣ 10 3 2

O

♠ K D 10 9 8
♥ K 4 3
♦ 2
♣ B 9 7 5

S

♠ A 5
♥ B 9 7 6
♦ D B 10 9
♣ 8 6 4

b.) **Reizung**

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

c.) **Ausspiel**

♠K

Der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠A und schneidet in Trumpf. Nachdem O mit dem ♥K gewinnt, kassiert er die freigespielte ♠D. Nun wechselt er auf ♦. W muss erkennen, dass das ein ♦-Single ist (4 ♦-Karten am Tisch, N hat 1 ♦ eröffnet). Er gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper und der Kontrakt ist gefallen.

4♥ -1 -100

Markierung Lavinthal

Mit der **Lavinthal-Markierung** gibt man dem Partner eine **Farbvorzugsmarkierung**. Damit zeigt man Präferenz für eine bestimmte Farbe.

Es gibt 4 wichtige Situationen für eine **Lavinthal-Marke**:

- beim 1. freien Abwurf zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben
- in SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.
- **wenn der Partner einen Schnapper bekommt, dann zeigt man die Farbe, die zurückgespielt werden soll**
- liegt ein Single am Tisch, so ist eine Positiv/Negativmarkierung unnötig, man markiert dann auch Lavinthal

Regel 1: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe

Regel 2: (freier Abwurf): an der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse

Beispiel:

♠ ---
♥ 7 6 2
♦ 9 8 4
♣ 9 5 3

Farbvorzugssignal für ♥: ♦9, ♣9

Farbvorzugssignal für ♦: ♥7, ♣3

Farbvorzugssignal für ♣: ♥2, ♦4

Warum nutzt man beim freien Abwurf Lavinthal?

- mehr Variationsmöglichkeiten
- man muss keine Karte einer wichtige Farbe entbehren (z.B. K x, oder A D x x x)
- einheitliches System wie in anderen Situationen (Schnapper, Single am Tisch)

Lavinthal kann auch mit weiteren Markierungsmöglichkeiten kombiniert werden (z.B. Italienisch-Lavinthal)

Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen perfekt genutzt werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

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

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
---	---		

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und wünscht ♦. Sie spielen ♦2 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

d.) Ergebnis 4♠-1 -50

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9

♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

16
10 3
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL
Fit in ♠, 11-12 FV
mit 17 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 8 markiert ♥ = hohe Karte = höhere Restfarbe = ♥
O sticht
... und setzt ♥ fort
Partner gewinnt mit dem ♥ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 2

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9

♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

16
10 3
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL
Fit in ♠, 11-12 FV
mit 18 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert ♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦
O sticht
... und setzt ♦ fort
Partner gewinnt mit dem ♦ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 3
 Teiler Ost ♠ 4 2
 Keiner in Gefahr ♥ 10 7
 K D B 10 5
 B 9 8 4

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



7
 14 12
 7

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost
 Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL
 min. 4er ♣, ab 11 FL
 12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.
 forciert zum Vollspiel, Werte in ♥
 S zeigt nun seine 6er Farbe
 O reizt Vollspiel in ♠
 Ausspiel ♥ A von ♥ AK
 positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton
 S setzt mit ♥ fort...
 ... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♣
 Normalerweise würde N ♦ spielen, aber er vertraut S und wechselt auf ♣.
 S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 4
 Teiler Ost ♠ 4 2
 Keiner in Gefahr ♥ 10 7
 B 9 8 4
 K D B 10 5

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



7
 14 12
 7

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost
 Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL
 min. 4er ♣, ab 11 FL
 12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.
 forciert zum Vollspiel, Werte in ♥
 S zeigt nun seine 6er Farbe
 O reizt Vollspiel in ♠
 Ausspiel ♥ A von ♥ AK
 positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton
 S setzt mit ♥ fort...
 ... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♦
 Normalerweise würde N ♣ spielen, aber er vertraut S und wechselt auf ♦.
 S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 5

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ A K D 10
♣ 8 4 3

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ —
♣ D B 10 9 5

♠ 10 3
♥ 5 2
♦ B 9 7 6 5 2
♣ 7 6 2

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ 8 4 3
♣ A K

14
11 1
14

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

1. Michaels Präzis

4♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL
Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣
Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.
Ausspiel ♠ A von ♠ AK
O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton
W setzt ♠ fort ...
... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♦-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♦
O sticht
... und setzt konsequent ♣ fort
Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 6

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ 8 4 3
♣ A K D 10

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ D B 10 9 5
♣ —

♠ 10 3
♥ 5 2
♦ 7 6 2
♣ B 9 7 6 5 2

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ A K
♣ 8 4 3

14
11 1
14

West Nord Ost Süd
2♥¹ 4♥ Pass 1♥
Pass Pass

1. Michaels Präzis, zeigt 5-5 in ♠ und ♣

4♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL
Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣
Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.
Ausspiel ♠ A von ♠ AK
O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton
W setzt ♠ fort ...
... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♣-Rückspiel = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♣
O sticht
... und setzt konsequent ♣ fort
Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 7

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4
♥ B 9
♦ 8 4 2
♣ A 9 6 2

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ A B
♣ K D B 8

♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

12
16 10
2

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben
4er ♥
Fit und 14 FV
Ausspiel ♠ A von ♠ AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt ♠ fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird ♣ markiert = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt ♣ fort
N übernimmt mit ♣ A...
... und setzt erneut ♠ fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen Trumpfstich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4
♥ B 9
♦ A 4 2
♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ B 8
♣ A K D B

♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

12
16 10
2

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben
4er ♥
Fit und 14 FV
Ausspiel ♠ A von ♠ AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt ♠ fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird ♦ markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt ♦ fort
N übernimmt mit ♦ A...
... und setzt erneut ♠ fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen Trumpfstich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 9

Teiler Nord ♠ D B 8
 O-W in Gefahr ♥ A D 10 4 3
 ♦ 9 8 5
 ♣ K 6

♠ A K 9 7
 ♥ 9 8
 ♦ A 10
 ♣ 7 5 4 3 2

♠ 10 5 4 3
 ♥ B 7 2
 ♦ K D 6 2
 ♣ 9 8

♠ 6 2
 ♥ K 6 5
 ♦ B 7 4 3
 ♣ A D B 10

12
 11 6
 11

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

alle passen

3 ♥ von Nord
 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
 W 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
 O übernimmt
 und gibt seinem Partner einen Schnapper
 Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.
 Der Kontrakt ist gefallen, bevor der Alleinspieler
 einmal am Spiel war.

Board 10

Teiler Ost ♠ A 6
 O-W in Gefahr ♥ 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

10
 9 14
 7

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

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

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 11
 Teiler Süd
 Keiner in Gefahr

♠ D 9 8 2
 ♥ D 7
 ♦ D 9 3 2
 ♣ A B 2

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

11
 7 10
 12

♠ 6
 ♥ B 10 5 4 3
 ♦ A 5 4
 ♣ K D 6 3

♠ A K B 7 5
 ♥ 9 8
 ♦ K B 10 7 6
 ♣ 8

NS 3♠; OW 3♥; OW 4♣; NS 3♦; Par -100:
 NS 4♦×-1; NS 4♠×-1

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

4 ♠ von Süd
 Ausspiel: ♥ K

Entgegen der Vereinbarung (höchste einer Sequenz) beginnt W mit ♥ K. Der Wechsel danach auf ♦ 8 zeigt eindeutige ein Single, durch ♦-Schnapper wird das Spiel geschlagen.

Single-Anzeige durch ungewöhnliches Ausspiel

Board 12
 Teiler West
 N-S in Gefahr

♠ 9 8 7
 ♥ 9 6 5 2
 ♦ 9
 ♣ 9 8 7 6 3

♠ A D 5 4
 ♥ A B 4
 ♦ B 8 3
 ♣ A K D

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

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

0
 21 11
 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 SA	Pass	3 ♥ ¹	Pass
4 ♠ ²	Pass	4 SA ³	Pass
5 ♣ ⁴	Pass	5 ♦ ⁵	Pass
6 ♣ ⁶	Pass	6 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. Transfer auf ♥
2. Superakzeptanz, Fit und Maximum
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
5. Frage nach Trumpfdame
6. Trumpfdame und ♣ K; kein ♦ K und kein ♥ K

6 ♠ von Süd
 Ausspiel: ♦ 9

"Wer Single ausspielt bei nem Schlemm, ist arm od plem plem!"

6 SA ist hier erfolgreicher.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 12 - Schnapper im Gegenspiel

Board 13

Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ 10 9 7
♥ A K 10 9 6 5 3
♦ 8
♣ 7 4

♠ 3 2
♥ D 2
♦ B 10 7 3 2
♣ K 10 8 2

♠ A K D 8 5
♥ B 7
♦ 9 6 4
♣ 9 6 3

♠ B 6 4
♥ 8 4
♦ A K D 5
♣ A D B 5

7
6 10
17

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ A

N muss die 4.(!!)♠-Runde mit ♥ D vorstechen, dann macht S einen Trumpfstich mit ♥ B:

Trumpfpromotion

Board 14

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ K 10 3
♥ 6 3
♦ 8 6 5 2
♣ 10 6 3 2

♠ A D B 6 2
♥ 8 5
♦ B 10 4
♣ A K 4

♠ 9 8 7 4
♥ K 9 2
♦ A K D 3
♣ D 5

♠ 5
♥ A D B 10 7 4
♦ 9 7
♣ B 9 8 7

3
15 14
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦	2 ♥
2 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ 6

O spielt 3 ♥-Runden, dadurch erhält W 2 ♠-Stiche, wenn ♠ D nicht überstochen wird.

Trumpfpromotion