



Lektion 3

Ausspiel im Farb- Kontrakt

Empfohlene Materialien:

- R. Berthe/N. Lebely, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- R. Berthe/N. Lebely, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- Dr. Karl-Heinz Kaiser, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- DBV Schülermappe, „Gegenspiel“
- Roland Rohowsky, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

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 2022 – Gegenspiel
Lektion 3 – Ausspiel gegen Farbkontrakte – 17.06.2022

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!“

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	5.) ♠ AK 9 7 ♥ 7 6 ♦ DB 5 2 ♣ 8 3 2
2.) ♠ K 3 ♥ 9 8 6 5 2 ♦ KB 8 ♣ A 8 7	6.) ♠ D 10 9 2 ♥ 8 7 2 ♦ DB 10 3 ♣ K 3
3.) ♠ 9 8 5 ♥ D 9 8 2 ♦ 2 ♣ 10 9 8 7 4	7.) ♠ 9 8 7 3 ♥ K 7 2 ♦ 4 ♣ 9 7 6 3 2
4.) ♠ A 7 3 ♥ KB 2 ♦ K 6 3 2 ♣ 10 8 3	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 | 7. ♥A83 |
| 2. ♥DB7 | 8. ♥DB93 |
| 3. ♥K82 | 9. ♥D874 |
| 4. ♥1097 | 10. ♥9762 |
| 5. ♥982 | 11. ♥98743 |
| 6. ♥94 | 12. ♥986432 |

Lektion 3 – Ausspiel gegen Farbkontrakte – 17.06.2022 – Lösungen zu den Aufgaben
A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen
1.) ♠ <u>10</u> 9 8 ♥ KB 10 9 7 ♦ KB 7 ♣ D 4	5.) ♠ <u>A</u> K 9 7 ♥ 7 6 ♦ DB 5 2 ♣ 8 3 2
2.) ♠ K 3 ♥ 9 8 6 5 <u>2</u> ♦ KB 8 ♣ A 8 7	6.) ♠ D 10 9 2 ♥ 8 7 <u>2</u> ♦ DB 10 3 ♣ K 3
3.) ♠ 9 8 5 ♥ D 9 8 2 ♦ <u>2</u> ♣ 10 9 8 7 4	7.) ♠ 9 8 7 3 ♥ K 7 2 ♦ <u>4</u> ♣ 9 7 6 3 2
4.) ♠ A 7 <u>3</u> ♥ KB 2 ♦ K 6 3 2 ♣ 10 8 3	8.) ♠ 8 ♥ B 8 7 2 ♦ <u>K</u> 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. ♥ A7

2. ♥ DB7

3. ♥ K82

4. ♥ 1097

5. ♥ 982

6. ♥ 94

7. ♥ A83

8. ♥ DB93

9. ♥ D874

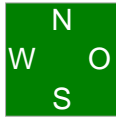
10. ♥ 9762

11. ♥ 98743

12. ♥ 986432

Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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

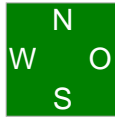
N zieht alle Trümpfe

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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

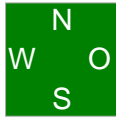
und gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

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

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

	♠ A K 3		
8	♥ K D B 9 8		
8 8	♦ 8 5 4		
16	♣ 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 erfolgversprechend aussieht.

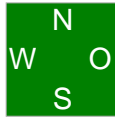
W gewinnt mit dem ♥ A.

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

	♠ 4 3		
11	♥ 9 5 3		
13 12	♦ A 8 6 3		
4	♣ 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 3 - 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

13
10 14
3

♠ 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 Eröffnungsstärke auf der Einerstufe gegenreizt werden.

8-12 FL, gute 5er ♥-Farbe, nicht forciierend

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.

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.

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

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

10
9 14
7

♠ 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 3 - 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
♥ 6 5 3 2
♦ 9 4
♣ 10 3



♠ D 10 9 4
♥ K B
♦ A D B 10 5
♣ 7 4

6
8 13
13

♠ 7 3
♥ A D 9 4
♦ 7 6 2
♣ A K 8 5

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	2 ♣	4 ♠	1 ♣*
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
♥ 10 4
♦ D 10 6 3 2
♣ A 9 5



♠ 2
♥ A K 6 5 3
♦ B 9 7 4
♣ 7 4 2

18
6 8
8

♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ K 5
♣ 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.