

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 4 - 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

♠ 6 5 3
♥ A 4 2
♦ K 5 3
♣ D B 10 9

17
10 3
10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	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

♠ A B 9 6 2
♥ 9 6 4
♦ B 7
♣ 6 4 2

6
12 16
6

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

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A D 10 3
♣ 8 7

9
7 7
17

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

* 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

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

16
4 8
12

West	Nord	Ost	Süd
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.

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 4 - 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 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
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 ♥ ¹	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 ♣ ¹	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.

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 4 - 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

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

* 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

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

* 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

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

* 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
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

* 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.