



Lektion 12

Plan im Gegenspiel

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

Schnapper im Gegenspiel

Auch die Gegenspieler können Trümpfe im Gegenspiel einsetzen. Dazu kann oft der Tempovorteil (Ausspiel) ausgenutzt werden (Singleausspiel).

Für ein Singleausspiel müssen wichtige Bedingungen erfüllt sein:

- Sinnvolle Trumpfhaltung (A x x, x x x, K x x)
- Punkte beim Partner (Partner muss ans Spiel kommen)

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

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

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

α.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	---	3 ♠	---
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 signalisiert ♦. Sie spielen ♦3 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

d.) Ergebnis 4♠-1 -50

DBV Onlineunterricht 2022 – Gegenspiel
Lektion 12 – Plan im Gegenspiel – 02.09.2022 – Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

1.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠84
♣2	♦KB6	♥A2	♣2	♦K6	♥B9
	♣KD43	♦D743		♣D87	♦A743
		♣A10965			♣A10943
Lösung: ♣10 Alleinspieler			Lösung: ♣3 Alleinspieler		

Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
♣2	♦KB6	♥92	♣2	♦A6	♥9
	♣KD43	♦A743		♣DB87	♦7432
		♣A10965			♣A9532
Lösung: ♣5 Alleinspieler			Lösung: ♣9 Alleinspieler		

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

1. 1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man, in welcher Farbe man einen Einstich hat

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

5. Ungewöhnliche Ausspiele (nicht die gereizte Farbe)
6. Ausspiele gegen die Vereinbarungen (AK) und dann Single
7. Längenmarkierungen
8. Verteilungen auszählen
9. Trumpfmarkierungen

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	

α.) Reizung

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

β.) 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

Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 5
♥ A 7 4
♦ A K 6 3 2
♣ D 5

♠ D 10 9 8 7
♥ K B 5
♦ 9 7
♣ K 9 3



♠ B 2
♥ D 10 8 6 3
♦ D 10 5
♣ 7 6 2

20
9 5
6
♠ 6 4 3
♥ 9 2
♦ B 8 4
♣ A B 10 8 4

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

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

1. Puppet Stayman

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

O muss ♣ K ducken, um die Verbindung zum Tisch abzuschneiden.

Board 2
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 2
♥ A 6 4 3 2
♦ 7 6 2
♣ 5 4 3 2

♠ 5 4 3
♥ 10 9 5
♦ 9 5 4 3
♣ A K D



♠ A K D B 10
♥ K D B 7
♦ 10
♣ B 9 8

4
9 17
10
♠ 9 8 7 6
♥ 8
♦ A K D B 8
♣ 10 7 6

OW 3♠; OW 2♥; OW 1N; NS 1♦; OW 1♣;
Par -140: OW 1♠+2

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

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ A

Fortgesetztes ♦-Spiel kürzt den Alleinspieler in der langen Trumpfhand und er verliert die Trumpfkontrolle,

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 5 4
♥ 10 3 2
♦ B 9
♣ A D 7 6 3

♠ 10 6 2
♥ K 5 4
♦ K 5
♣ B 10 9 8 2



♠ A D B 7 3
♥ B 9 8 7
♦ 8 4 3 2
♣ —

10
7 8
15
♠ 9 8
♥ A D 6
♦ A D 10 7 6
♣ K 5 4

OW 2♠; N 2♦; OW 1♥; S 1♦; NS 1♣;
Par -100: N 3♦×-1

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ B

O markiert auf den ersten Stich mit ♦ 8 Lavinthal für ♠-Wechsel. W sollte dann ♠ 10 spielen, wenn er das nächste Mal am Spiel ist.

Board 4
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D 9 7
♥ 5 4 3
♦ A 8
♣ A K 9 4

♠ B 8 6 4 3
♥ A K 10 8 6
♦ K 2
♣ 6



♠ A 5
♥ D B 7 2
♦ D 7
♣ D 10 5 3 2

16
11 11
2
♠ 10 2
♥ 9
♦ B 10 9 6 5 4 3
♣ B 8 7

OW 3♥; NS 4♦; OW 2N; OW 2♠;
Par +100: OW 4♥×-1

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

1. Strafkontra
2. Rettungsversuch
4 ♥ von West
Ausspiel: ♥ 3

Nur Trumpfausspiel und fortgesetztes Trumpfnachspiel schlägt das Vollspiel.

Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

Board 5
Teiler Nord
O-W in Gefahr

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

♠ 6 5 2
♥ 10 2
♦ K B 9 2
♣ A 10 8 5

16
8 8
8

NS 3♥; NS 2N; NS 2♣; NS 1♠; OW 1♦;
Par +140: NS 1♥+2

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

1. Versuchsgebot mit Verlierern

4♥ von Nord
Ausspiel: ♥ 4

Nach der Reizung kann O auf Trumpfausspiel kommen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

♠ K D 10 9 7 3
♥ 9 8 7
♦ K 6 5
♣ D

1
10 15
14

O 5♠; W 3♠; O 4♦; W 3♦; O 1N; NS 2♣; NS 1♥;
Par -650: O 5♠=

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

1. einladend mit 6er Länge
4♠ von West
Ausspiel: ♥ 2

S gewinnt mit ♥ B und muss mit ♠ 5 fortsetzen, um Schnapper zu verhindern und die Trumpfkontrolle zu behalten.

Board 7
Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

♠ 6 4 3
♥ K B
♦ K D B 10
♣ 8 7 5 2

0
10 14
16

OW 3♠; NS 2N; OW 3♦; NS 2♣; OW 1♥;
Par -100: NS 3N×-1

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

4♠ von Ost
Ausspiel: ♣ A

Fortgesetztes ♣-Spiel kürzt die Trumpflänge des Alleinspielers.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

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

♠ A K D 9 5
♥ B 6 4 2
♦ D 8
♣ 7 4

8
12 14
6

OW 3♠; OW 3♣; OW 1♥; NS 1♦;
Par -140: OW 2♠+1

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

4♠ von West
Ausspiel: ♦ A

N muss rechtzeitig auf ♥ Wechseln, Kombination aus Positiv/Negativ- und Lavinthal-Markierung.

Gegenspiel - Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

Board 9
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 10 9 8
♥ A K
♦ 7 5
♣ A D B 3

♠ A 4 3 2
♥ 2
♦ A K D B 10
♣ 6 5 4

♠ B 6 5
♥ D B 10 8
♦ 9 8 4
♣ K 10 9

♠ 7
♥ 9 7 6 5 4 3
♦ 6 3 2
♣ 8 7 2



19
0 14
7

NS 3♠; NS 1N; NS 2♣; NS 1♥; OW 1♦;
Par +140: NS 2♠+1

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

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ A

Fortgesetztes ♦-Spiel forciert die lange Trumpfhand.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ A B 10 4
♥ 7
♦ D B 10 7
♣ 9 8 6 2

♠ D 9 2
♥ D B 6 3
♦ K 8 4
♣ 7 5 3

♠ K 6
♥ A K 10 8 5
♦ A 5
♣ D B 10 4

♠ 8 7 5 3
♥ 9 4 2
♦ 9 6 3 2
♣ A K



8
8 17
7

OW 3♥; OW 2N; NS 2♦; OW 2♣; NS 1♠;
Par -140: OW 2♥+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♣ K			

Ausspiel ♣ K von ♣ AK zeigt ein Single in einer Nebenfarbe oder ♣ AK blank wie hier, N gibt erst ♣ 2 negativ und dann ♣ 9 Lavinthal für ♠. Ein ♣-Schnapper schlägt den Kontrakt

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D B 6 5 3
♥ D B 4 3 2
♦ 8 7
♣ 10

♠ 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



6
11 4
19

NS 4♠; NS 3♥; O 1♦; Par +420: NS 4♠=

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

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ 9

Bevor der Partner den ♦-Überschnapper bekommt, muss W ♣ A kassieren, da der Alleinspieler sonst mit Verlierer auf Verlierer gewinnt.

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ B 2
♥ A K 4 3
♦ 8 3 2
♣ D B 10 9

♠ A K 10 8 6 5
♥ 8 7 5
♦ B 9
♣ 7 6

♠ 9 7 4 3
♥ 10 6 2
♦ A K D 10
♣ A K

♠ D
♥ D B 9
♦ 7 6 5 4
♣ 8 5 4 3 2



11
8 16
5

OW 3N; OW 3♠; OW 4♦; OW 1♥; NS 1♣;
Par -400: OW 3N=

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

Nach Zugabe von ♥ D von S gelingt eine Trumpfpromotion für den 4. Stich im Gegenspiel.