



Lektion 5

11er Regel + Ausspiel SA

- **Empfohlene Materialien:**
 - **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
 - **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
 - **K.-H. Kaiser** „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
 - **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
 - **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
 - **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
 - **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

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.

D 10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durch- brochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

Interaktive Beispiele:

Hinweis: Klicken Sie den Link an und dann immer auf „Next“

[Hand 1 Ausspiel von einer Sequenz](#)

[Hand 2 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 3 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 5 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 7 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 9 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten
Lektion 5 – 11er Regel + Ausspiel SA

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

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

11er- Regel

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt,...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen**

(Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.

- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.

- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠??? 7?

♠ ??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

Ausspielkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:
„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“

Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: Ausspiel dieser Farbe
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: Partner spiele Deine Farbe aus
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontra verlangt eine andere Farbe
	3SA	---	---	X	
	2SA	---	3SA	X	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : Das Kontra verspricht eine lange Oberfarbe
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: Das Kontra verlangt genau diese Farbe
	3SA	X			
	1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys
	2SA	---	3SA	X	

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

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1SA --- 3SA
alle passen

1SA --- 2♣ ---
2♥ --- 3SA alle passen

1.)
♠ D 9
♥ D B 10 9 7
♦ K 7
♣ 9 7 5 4
2.)
♠ 7 4 3
♥ A K B 10 5
♦ 8
♣ D 9 8 7
3.)
♠ 5
♥ K D 9 8 2
♦ K 7 5 3 2
♣ K 4
4.)
♠ A 7 3
♥ D B 9 4 3
♦ 6 3 2
♣ 10 9

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

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				

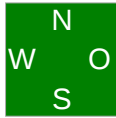
♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞					N	

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 Bridge-Lehrerin und –Spielerin (1898-1956)

Lektion 5 - Ausspiel SA

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

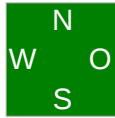
♠ A B 10 9 8 ♥ 10 8 6 ♦ A B 9 2 ♣ 4		♠ K D 7 ♥ K D 9 7 ♦ 6 4 ♣ A K 3 2		♠ 4 2 ♥ B 5 3 ♦ D 10 8 7 ♣ 8 7 6 5	
					
		♠ 6 5 3 ♥ A 4 2 ♦ K 5 3 ♣ D B 10 9		17 10 3 10	
West	Nord	Ost	Süd		
Pass	1 SA*	Pass	3 SA		

* 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

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

* 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

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

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

Lektion 5 - Ausspiel SA

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K D 7 ♥ A K 5 3 ♦ A 7 ♣ K 6 4		♠ B 8 4 3 ♥ D 9 2 ♦ D B 10 9 ♣ 8 3	
♠ 10 6 5 ♥ B 10 8 7 ♦ K 8 4 ♣ A 5 2		♠ 9 2 ♥ 6 4 ♦ 6 5 3 2 ♣ D B 10 9 7	
West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. semiforzierende 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		♠ A B ♥ D 10 6 ♦ B 4 2 ♣ A K D 9 8	
♠ K D 10 9 8 ♥ 2 ♦ A D 7 3 ♣ 10 5 4		♠ 6 3 ♥ A B 9 5 4 ♦ 9 5 ♣ B 7 3 2	
West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♥ ¹	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* 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		♠ K B 7 ♥ 8 4 3 ♦ 8 4 3 2 ♣ 8 7 6	
♠ 6 4 3 ♥ A D 7 5 2 ♦ 10 9 5 ♣ K 5		♠ D 10 8 ♥ K 6 ♦ A D B 7 ♣ A B 10 2	
West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣ ¹	Pass	1 SA*
Pass	2 SA	Pass	2 ♦
Pass	3 SA	alle passen	

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

Lektion 5 - 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	4	1	2
S	1	4	4	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

West Nord Ost Süd
 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	1	-	2
S	-	3	1	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

West Nord Ost Süd
 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 D 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	4	1	2
S	1	4	4	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

West Nord Ost Süd
 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 D 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	4	1	2
S	1	4	4	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

West Nord Ost Süd
 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.

Lektion 5 - 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	5	5	3
S	4	2	4	3	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-



♠ B 10 8

♥ B 10 8

♦ A B 9 2

♣ A 6 5

♠ A K D

♥ K D 9 7

♦ 6 4

♣ K D B 3

7
2 11
20

West

Nord

Ost

Süd

Pass

Pass

Pass

2 SA

Pass

3 SA

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	4	1	1
W	3	4	4	1	1



♠ 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

* 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 2

♦ K 9 5

♣ A 10 7 4

♠ A 10 8 5 2

♥ 8 5

♦ D 7 4 3

♣ 9 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	1	-	2
S	2	3	1	-	3
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-



♠ D B 6

♥ K D 10 7 4

♦ 10

♣ B 8 5 2

♠ K 4 3

♥ 9 3

♦ A B 8 6 2

♣ K D 3

12
6 9
13

West

Nord

Ost

Süd

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	1	1	-
S	1	-	1	1	-
O	-	2	-	-	2
W	-	2	-	-	2



♠ A B 2

♥ 8 7 6

♦ B 10 6 5

♣ A 9 2

♠ 10 3

♥ B 10 5

♦ A 9 3

♣ D 10 5 4 3

7
16 10
7

West

Nord

Ost

Süd

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.

Lektion 5 - 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

N
W O
S

♠ 10 7 4
♥ B 8 7 6 3
♦ K 4
♣ A 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	2	2
S	3	4	1	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 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.

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

N
W O
S

♠ K 5 4
♥ A K
♦ B 7 6
♣ A D B 10 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	3	3	-
S	-	-	3	3	-
O	3	3	-	-	2
W	3	3	-	-	2

♠ A 9 8 6 3
♥ D B 4 2
♦ 8
♣ 8 7 5

9
6 18
7

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel 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

N
W O
S

♠ A 2
♥ K 8 6
♦ 9 5 4 2
♣ A K 9 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	3	2	1	2
W	4	3	2	1	2

♠ D 10 8 5 4
♥ B 9 7 3
♦ 8
♣ D 6 4

7
14 14
5

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

Auf das Ausspiel 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

N
W O
S

♠ K 7 3 2
♥ A 10 5
♦ A D 10 8 4
♣ A

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	5	2	4	2
W	1	4	2	4	2

♠ 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.