



Lektion 2

11er Regel

- **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

Gegenspiel

Lektion 2 – Die 11er Regel

11er- Regel

SA-Spiele sind Wettkämpfe 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 hat 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

- 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**

[Hand 1 11er Regel -Farbe schnell fortsetzen](#)

[Hand 2 11er Regel -kleine Karte legen](#)

[Hand 3 11er Regel – Farbwechsel](#)

[Hand 4 11er Regel – Entblockieren](#)

[Hand 4 11er Regel missachtet - Farbe blockiert](#)

Gegenspiel

Lektion 2 – Ausspiel SA-Kontrakt – 11er Regel

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.
 - **Die 9 ist nie die vierthöchste Karte, wenn richtig nach Vereinbarung ausgespielt wird!**

- ## • 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 ?

◆ ? ?

♠ AK 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

Gegenspiel
Lektion 2 – Ausspiel SA-Kontrakt – 11er Regel

Die 11er Regel liefert in der Regel sinnvolle Ergebnisse beim Ausspiel von 8, 7, 6, 5.

Auch bei kleineren Karten 4, 3, 2 funktioniert die Regel, liefert aber selten brauchbare Ergebnisse. Die 9 als Ausspiel kann nie die vierthöchste sein: AKD9, AKB9, KDB9, KD109, DB109, AB109, KB109, AK109, AD109

<i>Board 3</i>	♠ A B 2		
Teiler Süd	♥ 8 7 6		
O-W in Gefahr	♦ B 10 6 5		
	♣ A 9 2		
♠ 9 8 7 6 5	♠ 10 3		
♥ A D 9 3	♥ B 10 5		
♦ 4 2	♦ A 9 3		
♣ B 8	♣ D 10 5 4 3		
	♠ K D 4		
10 7 16	♥ K 4 2		
	♦ K D 8 7		
	♣ K 7 6		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 9			

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn O 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.

Gegenspiel
Lektion 2 – Ausspiel SA-Kontrakt – 11er Regel

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♦	---	<ul style="list-style-type: none"> ● Partner hat eine Farbe gereizt: Ausspiel dieser Farbe
	3SA	---	---	X	
	1♦	2♣	3♦	3♥	<ul style="list-style-type: none"> ● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: Partnerspiele Deine Farbe aus
	3SA	---	---	X	
	1♦	---	2♦	2♥	<ul style="list-style-type: none"> ● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontraverlangt eine andere Farbe
	3SA	---	---	X	
	2SA	---	3SA	X	<ul style="list-style-type: none"> ● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : Das Kontraverspricht eine lange Oberfarbe
	1♦	---	1SA	---	
	3SA	X			<ul style="list-style-type: none"> ● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: Das Kontra verlangtgenau diese Farbe
	1♣	---	1♥	---	
	2SA	---	3SA	X	<ul style="list-style-type: none"> ● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: Das Kontra verlangt die erste Farbe desDummys

Gegenspiel
Lektion 2 – Die 11er Regel – Aufgaben

- A.) Nutzen Sie die 11er Regel!**
B.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?
C.) Welche Kartenkombination kann der Partner halten?
D.) Welche Konsequenzen hat das für das weitere Spiel?

1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 3SA alle passen
♥K5<u>4</u> Ausspiel ??? ♥7 ♥AB92 Alleinspieler	♥K 10 <u>6</u> Ausspiel ??? ♥9 ♥B42 Alleinspieler
A.) B.) C.) D.)	A.) B.) C.) D.)
♥87<u>4</u> Ausspiel ??? ♥6 ♥DB3 Alleinspieler	♥876<u>4</u> Ausspiel ??? ♥5 ♥D103 Alleinspieler
A.) B.) C.) D.)	A.) B.) C.) D.)
♥9<u>7</u> Ausspiel ??? ♥5 ♥DB6 Alleinspieler	♥A Ausspiel ??? ♥7 ♥B103 Alleinspieler
A.) B.) C.) D.)	A.) B.) C.) D.)

Gegenspiel
Lektion 2 – Die 11er Regel – Lösungen zu den Aufgaben

- A.) Nutzen Sie die 11er Regel!**
- B.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?**
- C.) Welche Kartenkombination kann der Partner halten?**
- D.) Welche Konsequenzen hat das für das weitere Spiel?**

**1SA --- 3SA
alle passen**

**1SA --- 3SA
alle passen**

♥K5<u>4</u>	Ausspiel ???	Alleinspieler
♥7	♥AB9 <u>2</u>	Alleinspieler

- A.) $11-7 = 4$
- B.) ♥2, der Alleinspieler hat keine höhere Karte
- C.) ♥D1087
- D.) Alle Stiche sofort abziehen.

Ausspiel ???	♥K 10 <u>6</u>	Alleinspieler
♥9	♥B4 <u>2</u>	Alleinspieler

- A.) $11-9 = 2$
- B.) ♥2
- C.) ♥98753, ♥9xx
- D.) Die Farbe hat im Gegenspiel wenig Zukunft.

♥87<u>4</u>	Ausspiel ???	Alleinspieler
♥6	♥D <u>B3</u>	Alleinspieler

- A.) $11-6 = 5$
- B.) ♥B, von gleichwertigen Karte die niedrigste gewinnende
- C.) ♥AK96(x), ♥AK106(x)
- D.) Alle Stiche sofort abziehen.

Ausspiel ???	♥876<u>4</u>	Alleinspieler
♥5	♥D <u>103</u>	Alleinspieler

- A.) $11-5 = 6$
- B.) ♥D, „3. Mann so hoch er kann“
- C.) ♥KB95, ♥AB95, ♥AK95
- D.) Alle Stiche sofort abziehen.

♥9<u>7</u>	Ausspiel ???	Alleinspieler
♥5	♥D <u>B6</u>	Alleinspieler

- A.) $11-5 = 6$
- B.) ♥B, von gleichwertigen Karte die niedrigste gewinnende
- C.) ♥A1085(x), ♥AK105(x), ♥K1085(x),
- D.) So schnell wie möglich ♥D spielen oder ♥D abwerfen.

Ausspiel ???	♥A	Alleinspieler
♥7	♥B <u>103</u>	Alleinspieler

- A.) $11-7 = 4$
- B.) ♥B oder ♥10
- C.) ♥K987x, ♥D987x, ♥KD97x, KD87x
- D.) Farbe nachspielen und nicht blockieren!

Gegenspiel - Lektion 2 - Die 11er Regel

Board 1

Teiler Nord

Keiner in Gefahr

♠ K 7 6

♥ A D B

♦ D 7 6 5

♣ K D 7

♠ A 9 2
♥ 10 4 3 2
♦ B 10 2
♣ 10 9 8



♠ D 10 8 5 3
♥ 7 6 5
♦ 9 8
♣ A B 3

♠ B 4
♥ K 9 8
♦ A K 4 3
♣ 6 5 4 2

17
5 7
11

West Nord Ost Süd
1 SA Pass 3 SA
alle passen

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 5

W erkennt durch das Ausspiel der ♠ 5, dass N 3 höhere Karten hält ($11 - 5 = 6$, davon hat W 2 und S eine höhere Karte). Er nimmt das Ass und retourniert die Farbe. Ducken hilft N nicht, da O das Entree zu den hohen ♠ hat.

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ 3 2

♥ 10 6 3 2

♦ D B 10 9

♣ K 9 3

♠ 10 9 4
♥ A B 4
♦ 7 6
♣ A D B 5 4



♠ A K D 5
♥ K D 5
♦ K 5 4
♣ 8 7 6

♠ B 8 7 6
♥ 9 8 7
♦ A 8 3 2
♣ 10 2

6
12 17
5

West Nord Ost Süd
1 SA Pass
3 SA alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Nachdem bei N im ersten Stich die ♠ 5 erscheint erkennt N, dass S nur eine Viererlänge hat. Zudem erkennt er, dass O 3 höhere ♠ Karten hält ($11-6=5$, 2 liegen am Tisch, selbst hat er null höhere.). Er wechselt deshalb auf ♦ D, um den Kontrakt zu schlagen.

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ 8 3 2

♥ 10 9 3 2

♦ A 5 4 3 2

♣ 7

♠ K 9 5
♥ 8 7 6
♦ 9 8 7
♣ K B 4 2



♠ D B 10 4
♥ A 5 4
♦ D B 10
♣ A 8 3

♠ A 7 6
♥ K D B
♦ K 6
♣ D 10 9 6 5

4
7 14
15

West Nord Ost Süd
Pass Pass 1 SA
alle passen

1 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 2

Da die ausgespielte Karte die kleinste Karte im Spiel ist erkennt O, dass W nur eine Viererlänge hat, der Alleinspieler also 5 ♣ hält. Er wechselt deshalb die Farbe.

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 9 7 6

♥ B 9 6 3

♦ A 10 2

♣ B 10 9

♠ K 3 2
♥ 10 5 4 2
♦ 4 3
♣ A 7 4 3



♠ 10 5
♥ A K D
♦ K D B 9 8
♣ K 6 5

♠ A D B 8 4
♥ 8 7
♦ 7 6 5
♣ D 8 2

6
7 18
9

West Nord Ost Süd
Pass Pass 1 ♦
X 2 ♠ X Pass
2 SA Pass 3 SA alle passen
3 SA von West
Ausspiel: ♠ 6

In Partners Farbe spielt man die dritthöchste, da man selten eine Viererlänge hat. S sieht, dass N eine Dreierlänge hat (er hat gehoben) und legt im ersten Stich den ♠ B, um die Verbindung zu N zu erhalten. Das wäre auch richtig, wenn N den vierthöchsten ausgespielt hätte, denn dann hätte W keine höhere Karte.

Gegenspiel - Lektion 2 - Die 11er Regel

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D 6

♥ K 3 2

♦ D B 4

♣ K D 6 5

♠ 10 9 8
♥ D B 6
♦ A 7 6
♣ B 10 9 8

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

♠ A B 7 5
♥ 9 7
♦ K 10 9 2
♣ A 3 2

16
8 4
12

♠ 4 3 2
♥ A 10 8 5 4
♦ 8 5 3
♣ 7 4

16
8 4
12

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 5

Das Ausspiel der ♥ 5 sagt W, dass N nur eine höhere ♥ Karte hat, und die legt dieser im 1. Stich. Sollte der Alleinspieler später listig ♦ vom Tisch spielen springt W mit dem Ass an den Stich, um alle hohen ♥ zu kassieren.

♠ D B 6

♥ 9 3

♦ K D B 9 8 7

♣ B 2

♠ 9 8
♥ A 10 7 6 4
♦ A 4 3
♣ 5 4 3

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

♠ 10 7 4 3 2
♥ D B 8
♦ 2
♣ D 10 9 8

10
8 5
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ 6			

S nimmt ♥ 6 mit dem ♥ K, W hat als 3. Mann den ♥ B gegeben. W rätselft, wer die ♥ D hat und duckt den ersten ♦. O hat errechnet, dass S nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat (11-6=5, 3 hat er selbst, eine lag am Tisch). Er weiss, dass alle ♥ bei W hch sind, sobald die ♥ D aus dem Weg ist und wirft sie auf die 2, ♦ Runde ab.

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ A B 9 2

♥ A 7 4 3

♦ 9 8

♣ B 8 3

♠ K 6 4

♥ 10 6 5

♦ K 7 4

♣ K 9 7 4

♠ 10 9 8
♥ D B 6
♦ A 7 6
♣ B 10 9 8

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

♠ A B 7 5
♥ 9 7
♦ K 10 9 2
♣ A 3 2

16
8 4
12

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ 7

N subtrahiert die ausgespielte Karte ♠ 7 von 11 und errechnet 4 höhere Karten für die anderen 3. Am Tisch liegt eine, drei hat er selbst, also kann er auf die 7 klein bleiben, wenn der Alleinspieler den ♠ K am Tisch nicht einsetzt. Der kann keine höherer Karte haben.

Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ K 10 8 2

♥ K 5 4

♦ 6 5 3

♣ A 4 3

♠ A 6 5

♥ A 7 6

♦ D 7

♣ K D B 10 9

♠ D B 6
♥ 9 3
♦ K D B 9 8 7
♣ B 2

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

♠ 10 7 4 3 2
♥ D B 8
♦ 2
♣ D 10 9 8

10
8 5
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 2			

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

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♥ D B 10 2

♠ D B 9 3

♦ 10 6 5

♣ 8 7 6

♦ 10 6 3 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2

♦ 9 8 2

♣ 5 2