



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 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

- 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](#)

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 ?

♠ ? ?

♠ 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

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

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 8 7 6 5
♥ A D 9 3
♦ 4 2
♣ B 8

♠ 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

♠ K D 4
♥ K 4 2
♦ K D 8 7
♣ K 7 6

10
7 7
16

West Nord Ost Süd

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.

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: Partnerspiele Deine Farbe aus
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontraverlangt eine andere Farbe
	3SA	---	---	X	
	2SA	---	3SA	X	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : Das Kontraverspricht 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	

- 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		
<p style="text-align: center;">♥K5<u>4</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥7 ♥AB92</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>			<p style="text-align: center;">♥K 10 <u>6</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥9 ♥B42</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>		
<p>A.)</p> <p>B.)</p> <p>C.)</p> <p>D.)</p>			<p>A.)</p> <p>B.)</p> <p>C.)</p> <p>D.)</p>		
<p style="text-align: center;">♥87<u>4</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥6 ♥DB3</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>			<p style="text-align: center;">♥876<u>4</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥5 ♥D103</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>		
<p>A.)</p> <p>B.)</p> <p>C.)</p> <p>D.)</p>			<p>A.)</p> <p>B.)</p> <p>C.)</p> <p>D.)</p>		
<p style="text-align: center;">♥9<u>7</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥5 ♥DB6</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>			<p style="text-align: center;">♥<u>A</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥7 ♥B103</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>		
<p>A.)</p> <p>B.)</p> <p>C.)</p> <p>D.)</p>			<p>A.)</p> <p>B.)</p> <p>C.)</p> <p>D.)</p>		

- 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
<p style="text-align: center;">♥K5<u>4</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥7 ♥AB9<u>2</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>	<p style="text-align: center;">♥K 10 <u>6</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥9 ♥B4<u>2</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>
<p>A.) 11-7 = 4</p> <p>B.) ♥2, der Alleinspieler hat keine höhere Karte</p> <p>C.) ♥D1087</p> <p>D.) Alle Stiche sofort abziehen.</p>	<p>A.) 11-9 = 2</p> <p>B.) ♥2</p> <p>C.) ♥98753, ♥9xx</p> <p>D.) Die Farbe hat im Gegenspiel wenig Zukunft.</p>
<p style="text-align: center;">♥87<u>4</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥6 ♥DB<u>3</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>	<p style="text-align: center;">♥876<u>4</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥5 ♥D<u>10</u>3</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>
<p>A.) 11-6 = 5</p> <p>B.) ♥B, von gleichwertigen Karte die niedrigste gewinnende</p> <p>C.) ♥AK96(x), ♥AK106(x)</p> <p>D.) Alle Stiche sofort abziehen.</p>	<p>A.) 11-5 = 6</p> <p>B.) ♥D, „3. Mann so hoch er kann“</p> <p>C.) ♥KB95, ♥AB95, ♥AK95</p> <p>D.) Alle Stiche sofort abziehen.</p>
<p style="text-align: center;">♥9<u>7</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥5 ♥DB<u>6</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>	<p style="text-align: center;">♥<u>A</u></p> <p>Ausspiel ???</p> <p style="text-align: center;">♥7 ♥B<u>10</u>3</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>
<p>A.) 11-5 = 6</p> <p>B.) ♥B, von gleichwertigen Karte die niedrigste gewinnende</p> <p>C.) ♥A1085(x), ♥AK105(x), ♥K1085(x),</p> <p>D.) So schnell wie möglich ♥D spielen oder ♥D abwerfen.</p>	<p>A.) 11-7 = 4</p> <p>B.) ♥B oder ♥10</p> <p>C.) ♥K987x, ♥D987x, ♥KD97x, KD87x</p> <p>D.) Farbe nachspielen und nicht blockieren!</p>

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

N
W O
S

♠ D 10 8 5 3
♥ 7 6 5
♦ 9 8
♣ A B 3

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

♠ B 4
♥ K 9 8
♦ A K 4 3
♣ 6 5 4 2

17
5 7
11

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

N
W O
S

♠ A K D 5
♥ K D 5
♦ K 5 4
♣ 8 7 6

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

♠ B 8 7 6
♥ 9 8 7
♦ A 8 3 2
♣ 10 2

6
12 17
5

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

N
W O
S

♠ D B 10 4
♥ A 5 4
♦ D B 10
♣ A 8 3

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

♠ A 7 6
♥ K D B
♦ K 6
♣ D 10 9 6 5

4
7 14
15

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
alle passen			

1 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 2

Da die ausgespielte Karte die kleinste Karte m 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

N
W O
S

♠ 10 5
♥ A K D
♦ K D B 9 8
♣ K 6 5

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

♠ A D B 8 4
♥ 8 7
♦ 7 6 5
♣ D 8 2

6
7 18
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 ♦	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 m 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
W O
S

♠ 4 3 2
♥ A 10 8 5 4
♦ 8 5 3
♣ 7 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	4	1
S	3	4	1	4	1
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: ♥ 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.

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

N
W O
S

♠ 5 3
♥ K D B 8
♦ A D B 5
♣ A 10 5

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

♠ D 10 8 7
♥ 9 2
♦ 10 6 3 2
♣ D 6 2

10
9 17
4

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
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 einetzt. Der kann keine höherer Karte haben.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 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
W O
S

♠ 10 7 4 3 2
♥ D B 8
♦ 2
♣ D 10 9 8

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

♠ A K 5
♥ K 5 2
♦ 10 6 5
♣ A K 7 6

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 rätselt, 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 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

N
W O
S

♠ 7 4
♥ 9 8 3
♦ A K B 10 4
♣ 8 7 6

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

♠ D B 9 3
♥ D B 10 2
♦ 9 8 2
♣ 5 2

10
16 8
6

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

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 2

Auch der Alleinspieler kann die Elferregel nutzen. Die ♠ 2 sagt ihm, dass die ♠ Farbe 4-4 steht und er den ersten ♠ gefahrlos mitnehmen kann, um ♣ zu entwickeln. Wenn er duckt besteht die Gefahr, dass der Gegner auf ♥ übergeht und da 3 Stiche entwickelt.