



Lektion 3

Ausspiel Farbspiel

- **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

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel
Lektion 3 – Ausspiel Farbspiel
Ausspiel gegen Farb-Kontrakte

1. Ziele:

- 1. Information: Eigenes Blatt
- 2. Information: Reizung
- Figurenstiche entwickeln
- Trümpfe nutzen
- Schnapper verhindern
- keinen Stich verschenken
- Trumpflänge kürzen

2. Gute Ausspiele

- Partners gereizte Farbe (eröffnete Oberfarbe, Farbe in Gegenreizung)
- Farbe mit min. 2er-Sequenz A K 5, D B 10 5, K D 2, B 10 7 2
- Singleton mit nützlicher Trumpfhaltung
- Trumpfausspiel

3. Riskante Ausspiele

- gereizte Nebensfarbe des Gegners
- Singleton-Trumpf
- Farbe mit As und ohne König, A 7 6
- Doubleton, vor allem mit Figur
- Farbe mit einer Gabel, A D 7 6, A B 10 4, K B 10 3

4. Wahl der Karte

- **Höchste** Karte einer Sequenz: K D B 2, K 10 9 8 7, D B 9 3, A K 7
- gerade Kartenzahl **hoch-niedrig** (3./5.): 7 5, K 7 6 2, D 6, D 8 6 4 3 2,
- ungerade Kartenzahl **niedrig-hoch** (3./5.): K 8 2, D 8 6 4 3, B 7 6, 9 6 5
- von kleinen Karten, gerade Anzahl **zweithöchste**: 8 6 5 2, 9 8 7 4 3 2

5. Wahl der Karte in Partners Farbe

Das Ausspiel einer vom Partner gereizten Farbe ändert nicht an der Ausspielvereinbarung!

6. Nutzung der Trümpfe

- günstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: A 3 2, A K 3, K 4 3
- ungünstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: D B 3, K B 4, K 6
- ungünstig ist es, wenn Partner wenige Figurenpunkte hat

7. geleitete Ausspiele

- wesentliche Informationen können während der Reizung mit Hilfe von Kontras auf künstliche Gebote übermittelt werden

a.)

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel

Lektion 3 – Ausspiel Farbspiel

Süd	West	Nord	Ost
2SA	---	3♣	X
3♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♣

b.)

Süd	West	Nord	Ost
2♣*	---	2♦*	X
2♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♦

c.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
4SA	---	5♦	X
6♠	---	---	---

Ausspiel ♦

d.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	3♠	---
4♣	---	4♦	X
4♥	---	4♠	---
5♣	---	6♠	---
---	---	---	

Ausspiel ♦

8. Lightner-Kontra gegen Schlemm

- das Ziel dieser Ansage ist nicht das Strafkontra (Gegner haben Schlemm aus freien Stücken gereizt), sondern die Botschaft an den Partner „Spiele etwas ungewöhnliches aus!“

Süd	West	Nord	Ost	
---	---	1♣	1♥	♠ 32
1♠	---	4♠	---	♥ 84
4SA	---	5♦	---	♦ DB10
6♠	---	---	X	♣ 876432
---	---	---		

Ausspiel ♣, Partner hat vermutlich ♣-Chicane

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“

„Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“

„Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!“

„Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“

„Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“

„Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“

„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

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

B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?

**C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:
"Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?**

D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?

- | | |
|----------|-------------|
| 1. ♥A7 | 7. ♥A83 |
| 2. ♥DB7 | 8. ♥DB93 |
| 3. ♥K82 | 9. ♥D874 |
| 4. ♥1097 | 10. ♥9762 |
| 5. ♥982 | 11. ♥98743 |
| 6. ♥94 | 12. ♥986432 |

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen
1.) ♠ <u>10</u> 9 8 ♥ K B 10 9 7 ♦ K B 7 ♣ D 4	5.) ♠ <u>A</u> K 9 7 ♥ 7 6 ♦ D B 5 2 ♣ 8 3 2
2.) ♠ K 3 ♥ 9 8 6 5 <u>2</u> ♦ K B 8 ♣ A 8 7	6.) ♠ D 10 9 2 ♥ 8 7 <u>2</u> ♦ D B 10 3 ♣ K 3
3.) ♠ 9 8 5 ♥ D 9 8 2 ♦ <u>2</u> ♣ 10 9 8 7 4	7.) ♠ 9 8 7 3 ♥ K 7 2 ♦ <u>4</u> ♣ 9 7 6 3 2
4.) ♠ A 7 <u>3</u> ♥ K B 2 ♦ K 6 3 2 ♣ 10 8 3	8.) ♠ 8 ♥ B 8 7 2 ♦ <u>K</u> D 10 6 ♣ A 9 3 2

B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?

Immer dann, wenn als Spielplan des Alleinspielers "Schnapper in der kurzen Hand" oder "Cross Ruff" droht. Beide Gegner reizen erst eine Farbe, dann einigen sie sich auf eine 3. Farbe. Oder man erkennt, dass beide Hände Kürzen in Nebenfärben haben. Oft anfällig sind 4-4 Fits gegen Trumpfausspiel. Verteidigt der Gegner offensichtlich gegen ein Vollspiel/Schlemm der stärkeren Partei, ist Trumpfausspiel ebenfalls zu überlegen.

"Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!"

Trumpfausspiel ist allerdings kein Allheilmittel: Der Alleinspieler könnte die Trümpfe ziehen und Verlierer auf hohe Karten oder eine lange Farbe abwerfen.

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:

"Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?

Bei einem Schlemm hat der Gegner in der Regel mindestens 33 FV, es sind also wenige Figurenpunkte bei den Gegenspielern. Hat man selbst ab 6 Punkte, so ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, dass der Partner ans Spiel kommt und den Schnapper geben kann. Eine Single-Ausspiel hilft dann dem Alleinspieler oft, eine lange Farbe zu etablieren ("plemm-plemm"). Ist man jedoch sehr punkschwach ("arm"), könnte der Partner Werte wie z.B. Trump-Ass oder das Ass in der ausgespielten Farbe besitzen, um mir dann rechtzeitig den Schnapper zu geben.

D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?

1. ♥ A7
2. ♥ DB7
3. ♥ K82
4. ♥ 1097
5. ♥ 982
6. ♥ 94

7. ♥ A83
8. ♥ DB93
9. ♥ D874
10. ♥ 9762
11. ♥ 98743
12. ♥ 986432

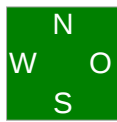
Lektion 3 - Ausspiel Farbkontrakt

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K B 6 5
♥ 5
♦ K D 10 9
♣ 8 7 6

♠ 9
♥ B 7 6 2
♦ B 8 7 4
♣ D B 3 2



♠ D 8 3 2
♥ A K D 10 4
♦ 2
♣ 10 9 5

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

♠ 10 7 4
♥ 9 8 3
♦ A 6 5 3
♣ A K 4

13
5 11
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	2 ♥	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

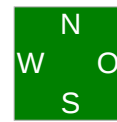
Mit Trumpflänge spielt man von seiner besten Farbe aus, um den Alleinspieler in Trump zu kürzen. Das Ausspiel vom ♦-Single würde dem Partner den ♦ B herauschneiden und dem Alleinspieler das Spiel leicht erfüllen lassen.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 9 8
♥ 10 7 3 2
♦ B 10 9
♣ 9 8 4 2

♠ 6 5 3
♥ A B 4
♦ K D 5 4
♣ B 7 3



♠ K D 10 7 4
♥ K D 5
♦ A 8 6
♣ A 10

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

♠ A B 2
♥ 9 8 6
♦ 7 3 2
♣ K D 6 5

1
11 18
10

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♣ K

Beim Farbspiel spielt man gern von Zweiersequenzen aus, um zumindest einen Stich in der Farbe zu sichern. Damit wird hier der Überstich verhindert.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D 10 7
♥ B 10 9 8
♦ A 10 5
♣ D 5 4

♠ 8 6 4
♥ K 4
♦ D B 7 4
♣ K 7 6 3



♠ 3 2
♥ A D 7 2
♦ 9 3 2
♣ 10 9 8 2

♠ A K B 9 5
♥ 6 5 3
♦ K 8 6
♣ A B

9
9 6
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	3 ♥ ¹
Pass	4 ♠	alle passen	

1. Versuchsgebot
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♠ 4

NS haben nur knapp die Punkte für ein Vollspiel. Da ist passives Ausspiel angesagt, also nicht etwa von den Bildern, sondern möglichst von lauter kleinen Karten ausspielen. Damit kommt hier eher Trumpf in Frage. Auch ♥ K-Ausspiel würde den Kontrakt schlagen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 3 2
♥ D 6
♦ K B 3
♣ A 9 5 4 3

♠ K D B 6 5
♥ 10 8
♦ D 6 5
♣ 8 7 6



♠ A 7 4
♥ A K B 9 4
♦ 8 7 4
♣ K D

♠ 10 9
♥ 7 5 3 2
♦ A 10 9 2
♣ B 10 2

10
8 17
5

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	2 SA	Pass
3 ♦ ¹	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

1. neue Unterfarbe forcing
4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ 3

O hat viele Punkte und eine lange Nebenfarbe versprochen. Da müssen im Gegenspiel schnell Stiche entwickelt werden. Also von den Bildern in ♦ ausspielen und auf Hilfe beim Partner hoffen. Alternative ist ♣ A und Wechsel auf ♦.

Lektion 3 - Ausspiel Farbkontrakt

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K B 6 5 3
♥ A K 6 5
♦ 10 8
♣ B 6

♠ A 9 8
♥ 3 2
♦ A 9 7 2
♣ K 9 8 2

♠ 4 2
♥ 10 9 8 7
♦ D B 6 5 3
♣ 4 3



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

♠ D 10 7
♥ D B 4
♦ K 4
♣ A D 10 7 5

12
11 3
14

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♣
Pass	2 ♥	Pass	4 ♠
alle passen			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ D

Das Ausspiel der Zweiersequenz in ♦, also der ♦ D, schlägt den Kontrakt, passives Ausspiel von der ♥-Sequenz gibt dem Alleinspieler das Tempo die ♣-Farbe zu entwickeln.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 2
♥ A 9 8 4 2
♦ B 10
♣ A B 7 3

♠ B 10 4
♥ K 10 5
♦ D 4 3 2
♣ K 6 5

♠ A D 7 6 5
♥ D B 6
♦ K 8 7
♣ 4 2



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

♠ K 8 3
♥ 7 3
♦ A 9 6 5
♣ D 10 9 8

10
9 12
9

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♠	alle passen		

2 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ 7

Mit Trumpfkontrolle (♠ K) lohnt sich bei Teilkontrakten häufig das Ausspiel vom Double. Bestes Gegenspiel ergibt 2 Faller. Also später ♣ auf den ♣ K schneiden und den ♥-Schnapper realisieren.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 8 7
♥ K 4 2
♦ K 10
♣ A D B 10 9

♠ 4 2
♥ A 9 8
♦ B 6 4 3 2
♣ 8 7 2

♠ 3
♥ D B 10 7 3
♦ A D 9 5
♣ K 4 3



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

♠ K D B 10 9 6 5
♥ 6 5
♦ 8 7
♣ 6 5

17
5 12
6

West	Nord	Ost	Süd
			3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ A

Bei Sperransagen ist es häufig eine gute Idee ein A auszuspielen. Danach fällt der Wechsel auf ♦ 2 leicht.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 10 9 6
♥ 8 2
♦ K 10 4
♣ 6 5 4 3 2

♠ A D B 5 4 3
♥ 10 9
♦ D 6 5
♣ A K

♠ K 8
♥ K D B 7 5
♦ 9 8 7
♣ D 8 7



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

♠ 7 2
♥ A 6 4 3
♦ A B 3 2
♣ B 10 9

3
16 11
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♥	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ 4

Das Ausspiel vom Double ist meistens sinnlos, wenn der Gegner stark ist und 2 lange Farben hat. Also aktiv von den Figuren in ♦ angreifen.