



Lektion 5

Spiel in 3. Hand

- **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

Spiel in 3. Hand

Grundregeln:

1. Wenn am Tisch keine Figuren zu sehen sind, gilt: **3. Mann hoch** („3. Mann so hoch er kann“, **besser:** „Liegt am Tisch nur Schrott leg die Höchste flott!“).
2. Von gleichwertigen Karten sollte immer die **niedrigste** gelegt werden.
3. Mit einer Gabelposition gegen eine Figur des Tisches wird **die niedrigste gewinnende Karte der Gabel** zugegeben („Figur des Tisches bewachen“)

Wichtige Hilfsmittel:

- Ausspiel des Partners interpretieren
- Tisch begutachten
- Reizung beachten
- Verteilung der Farben ermitteln
- Spielplan des Alleinspielers untersuchen

3. Hand hoch

♥ D (B) ? ? ? ♥ 9 7 4 (Tisch) ♥ A 8 6 3
♥ (K)

...um einen Stich zu erzielen, den man möglicherweise sonst nicht mehr bekäme.

♥ 9 7 4 (Tisch)
♥ D (B) ? ? ? ♥ A 8
♥ (K) ? ?

...um eine Farbe zu entblockieren, vor allem in SA-Kontrakten.

♥ 10 7 4 (Tisch)
♥ K (D B) ? ? ♥ A 8
♥ ? ? ?

...um im SA-Kontrakt als Gegenspieler 5 Stiche abzuziehen, wenn die Farbe nicht blockiert wird.

♥ 9 5 4 (Tisch)
♥ D (B 10) ? ? ♥ K 8
♥ (A) ? ?

Wenn der K nicht entblockiert wird, duckt der Alleinspieler und verhindert so das Etablieren der Farbe im SA-Kontrakt.

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel

Lektion 5 – Spiel in 3. Hand

♥9 4 (Tisch)

♥D (B 10) ?

♥K 8 6 2

♥(A) ? ?

Bei längeren Farben reicht eine positive Markierung (hohe Karte), eine Blockade kann nicht auftreten.

♥7 3 (Tisch)

♥(K 10 8) 5 (2)

♥D 6 2

♥(A B 9)

...damit der Alleinspieler nicht billig den Stich gewinnen kann.

Vom gleichwertigen Karten die niedrigste legen

♥7 5 3 (Tisch)

♥(K 9) 2

♥D B 10 6

♥(A 8 4)

Gabelpositionen gegen den Tisch

♥K B 9 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥A D 10

♥(6 5 4 3)

♥K B 9 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥A D 10

♥(6 5 4 3)

Immer die passende Figur aus der Gabel über die Figuren des Tisches legen.

Figuren am Tisch bewachen

♥D 9 3 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥A B 10 6

♥(K 5 4)

Die Figur (D) am Tisch bewachen, sonst macht der Alleinspieler 2 Stiche in der Farbe.

Hand 1

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel
Lektion 5 – Spiel in 3. Hand



[Hand 2](#)



[Hand 3](#)



[Hand 4](#)



[Hand 5](#)



[Hand 6](#)



A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Ausspiel ♥5	♥D7 <u>4</u>	??? ♥AB108	Ausspiel ♠2	♠ <u>D</u> B109	??? ♠K864
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥6	♥K <u>B</u> 9	??? ♥AD10	Ausspiel ♠3	♠AB <u>7</u>	??? ♠D982
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥5	♥D6 <u>4</u>	??? ♥KB103	Ausspiel ♠4	♠K3 <u>2</u>	??? ♠A109
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥K	♥86 <u>4</u>	??? ♥A5	Ausspiel ♠D	♠97 <u>3</u>	??? ♠K862
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥5	♥D7 <u>4</u>	??? ♥K1092	Ausspiel ♠5	♠7 <u>3</u>	??? ♠D84
Alleinspieler			Alleinspieler		
Ausspiel ♥D	♥97 <u>4</u>	??? ♥A863	Ausspiel ♠D	♠97 <u>4</u>	??? ♠A8
Alleinspieler			Alleinspieler		

B.) Warum legt man von gleichwertigen Karten in 3. Hand immer die niedrigste?

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen: "Liegt am Tisch nur Schrott, leg' die höchste flott!?"

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel
Lektion 5 – Spiel in 3. Hand – Lösungen zu den Aufgaben

A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Ausspiel ♥5	♥D7 <u>4</u>	??? ♥AB <u>10</u> 8 Alleinspieler	Ausspiel ♠2	♠ <u>D</u> B109	??? ♠K8 <u>6</u> 4 Alleinspieler
Ausspiel ♥6	♥K <u>B</u> 9	??? ♥A <u>D</u> 10 Alleinspieler	Ausspiel ♠3	♠AB <u>7</u>	??? ♠D9 <u>8</u> 2 Alleinspieler
Ausspiel ♥5	♥D6 <u>4</u>	??? ♥KB <u>10</u> 3 Alleinspieler	Ausspiel ♠4	♠K3 <u>2</u>	??? ♠A10 <u>9</u> Alleinspieler
Ausspiel ♥K	♥86 <u>4</u>	??? ♥ <u>A</u> 5 Alleinspieler	Ausspiel ♠D	♠97 <u>3</u>	??? ♠K <u>8</u> 62 Alleinspieler
Ausspiel ♥5	♥D7 <u>4</u>	??? ♥K10 <u>9</u> 2 Alleinspieler	Ausspiel ♠5	♠7 <u>3</u>	??? ♠ <u>D</u> 84 Alleinspieler
Ausspiel ♥D	♥97 <u>4</u>	??? ♥ <u>A</u> 863 Alleinspieler	Ausspiel ♠D	♠97 <u>4</u>	??? ♠ <u>A</u> 8 Alleinspieler

B.) Warum legt man von gleichwertigen Karten in 3. Hand immer die niedrigste?

Der Partner erhält wichtige Informationen über die Figurenverteilung, manchmal kann er genau herausfinden, wo die fehlenden Figuren sitzen.

Beispiele (3SA-Kontrakt):

Ausspiel	♥98 <u>2</u>	3. Hand
♥K76 <u>5</u> 4		♥?B?
	Alleinspieler	
	♥ <u>A</u> ?	

Partner muss ♥D besitzen

Ausspiel	♠7 <u>3</u>	3. Hand
♠B95 <u>4</u>		♠K???
	Alleinspieler	
	♠A???	

Partner hat definitiv nicht ♠D

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen: "Liegt am Tisch nur Schrott, leg' die höchste flott!"?

Wenn am Tisch nur kleine Karten liegen, legt man die höchste Karte (allerdings natürlich die niedrige von gleichwertigen, z.B. AK_{xx}, KD_{xx}). Damit verhindert man, dass der Alleinspieler billig einen Stich gewinnt. Manchmal ist es auch wichtig, die höchste Karte zu spielen, um eine Farbe nicht zu blockieren.

(Partner Spiel D aus, man hat A_x).

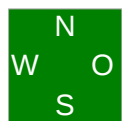
Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 6
♥ 10 6 3
♦ D 10 9
♣ A K 10 4

♠ 7 5 4 2
♥ K 5
♦ K 8 4 2
♣ 8 6 5



♠ K 8
♥ D B 9 7 2
♦ 7 6 5 3
♣ 7 2

♠ D 10 9 3
♥ A 8 4
♦ A B
♣ D B 9 3

14
6 6
14

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ D

12-22 FL min. 3 Karten in ♣

ab 6 FL, min. 4 ♠-Karten, forcierendes Gebot

12-14 FL, ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

mit 14 FL sagt S das Vollspiel an, da er 26 FL auf seiner Achse zählen kann

♥ D als Ausspiel: höchste einer Sequenz

S duckt einmal, um die Kommunikation zwischen den Gegenspieler zu stören

Partner nimmt die höchste Karte, um die Farbe nicht zu blockieren, Partner muss ♥ DB10xx oder ♥ DB9xx besitzen

natürlich ♥ weiter

3. Mann so hoch er muss = ♥ 9, der ♥ B wäre ein schwerer Fehler

7-6=1 1x Ducken, also kann jetzt mit dem ♥ A gewonnen werden

der Alleinspieler versucht den Schnitt in ♠

O gewinnt...

... und kann 3 ♥-Stiche abziehen

Der Schnitt geht verloren.

Der Kontrakt ist gefallen, der Alleinspieler beansprucht den Rest.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6 3
♥ 5
♦ K B 10 9 3
♣ K 10 6

♠ A 10 4
♥ A 9 4 2
♦ 7 6 2
♣ D 4 3



♠ K 8
♥ K D 10 7 6 3
♦ A 8 5
♣ A 8

♠ B 9 5 2
♥ B 8
♦ D 4
♣ B 9 7 5 2

9
10 16
5

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ 2

12-22 FL, min. 5er ♥, mit 18 FL und 6er ♥ keine Veranlassung für eine starke Eröffnung.

3 ♥ zeigt Fit und 11-12 FV, 10 FP + 2 Verteilungspunkte für den 9. Trumpf

mit 20 FV sagt O das Vollspiel an, Schlemm sollte aufgrund der fehlenden Punktstärke nicht versucht werden.

N muss die ♣ 10 legen, um die Figur (♣ D) am Tisch zu bewachen

O muss mit dem ♣ A gewinnen, die ♣ D macht nun keinen zusätzlichen Stich.

die Trümpfe werden gezogen ...

... ein ♠ wird geschnappt

... aber es bleibt ein ♣-Verlierer

nun kann N mit dem ♣ K gewinnen ...

... und 2 Verlierer in ♦

Achtung, N muss seinen Partner übernehmen, sonst gibt es einen Überstich, da S kein ♦ fortsetzen kann und in die Doppelchicane spielen müsste

Der Kontrakt wird zwar erfüllt, aber ein Überstich durch gutes Gegenspiel verhindert.

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 7 5 2	♠ A D 6	♠ 10 8 3	
♥ D 6 5	♥ B 7	♥ K 9 4 3	
♦ 7	♦ D B 10 9 3	♦ 8 5 4	
♣ A D 9 7 2	♣ 8 6 3	♣ K 10 4	
	♠ K B 4		
	♥ A 10 8 2	10	
	♦ A K 6 2	8 6	
	♣ B 5	16	
West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 7

15-17 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt
11 FL und keine Oberfarbe (5er Transfer, 4er Stayman),
also ist 3 SA das chancenreichste Vollspiel
Ausspiel vierthöchste der längsten Farbe, wenn keine
Sequenz vorhanden ist.
O legt die höchste Karte an 3. Position, da am Tisch keine
Figur zu bewachen ist ("Liegt am Tisch nur Schrott, leg
die Höchste flott!")
natürlich wird die Farbe nachgespielt...
W kassiert humorlos seine 5 Stiche in ♣..
...und der Kontrakt ist gefallen
S kann jetzt die restlichen Stiche beanspruchen, aber der
Kontrakt ist gefallen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A K D 8	♠ 10 4 3 2	♠ B 6 5	
♥ K B 5	♥ A 9 3 2	♥ D 10 8 4	
♦ B 9 4 3	♦ K 10 5	♦ D 7	
♣ 7 5	♣ K 2	♣ A 9 6 3	
	♠ 9 7		
	♥ 7 6	10	
	♦ A 8 6 2	14 9	
	♣ D B 10 8 4	7	
West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	alle passen

1 SA von Ost
Ausspiel: ♣ D

12-22 FL, min. 3 Karten in ♦
ab 6 FL, min. 4 Karten in ♥, unlimitiert und daher
forcierend
4er ♠, keine Limitierung der Punktstärke, forcierend
1 SA zeigt nun keinen Fit und 6-10 FL
W kann beruhigt passen, da kein Vollspiel in Reichweite
ist.
Ausspiel ♣ D, höchste Karte einer schönen Sequenz
N muss den ♣ K nehmen, um die Farbe nicht zu
blockieren.
der Alleinspieler duckt
S klärt die Farbe und zeigt durch das Spielen der
niedrigstmöglichen Karte (♣ 10 statt ♣ B) einen Eingang
in ♦.
♠ 2 ist als Abwurf Lavinthal für ♦
Der Alleinspieler muss dass ♥ A vertreiben, um Stiche zu
entwickeln.
N gewinnt und spielt ♦, um seinen Partner mit den
restlichen ♣-Stichen ans Spiel zu bringen.
S gewinnt mit dem ♦ A ...
... und kann 2 ♣-Stiche kassieren
... zum Schluß erzielt der Partner noch ♦ K
... und der Kontrakt ist gefallen

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

♠ 10 6 3	12
♥ A K 4 3	7 7
♦ K 4 2	14
♣ K B 6	

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣	Pass	1 ♥
alle passen	1 SA	Pass	3 SA

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 5

12-22 FL, min. 3er ♣

ab 6 FL, min. 4er ♥, unlimitiert und forciierend

1 SA zeigt ausgeglichenes Blatt, keine 4er ♥ und kein 4er ♠, 12-14 FL

S kann nun mit 14 FL die Gesamtpunktstärke errechnen (26-28 FL) und das Vollspiel ansagen.

O spielt die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe aus.

"3. Mann so hoch er kann", da am Tisch nichts liegt.

N duckt

... natürlich ♠ weiterspielen

Achtung !!! O muss nun seinen Partner übernehmen, um weiter ♠ zu spielen.

Die ♠ 2 zeigt dabei Interesse an der niedrigsten Restfarbe (♣).

N muss das ♣ A vertreiben und dabei hoffen, dass es bei W steht.

O gewinnt ...

... und kassiert nun seine 2 Stiche in ♠

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

♠ K 8 7 2	3
♥ A D 5	12 16
♦ 7 5 3	9
♣ 10 7 5	

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	alle passen	1 SA	Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 2

15-17 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt
12 FL und keine Oberfarbe (5er Transfer, 4er Stayman),
also ist 3 SA das chancenreichste Vollspiel.

Ausspiel der vierthöchsten Karte der längsten Farbe.

Von gleichwertigen Karten wird an der 3. Position die niedrigste Karte gelegt.

Der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A, dadurch weiß S, dass der Partner in Pik ♠ DB besitzen muss.

O geht zum Tisch ...

... und schneidet in ♥ auf die ♥ D

der Schnitt misslingt ...

... und S kann klein ♠ fortsetzen, da ja der Partner noch 2 Figuren halten muss

N kassiert die beiden Stiche in ♠ ...

... und erreicht seinen Partner wieder in ♥

... so dass der den Faller abziehen kann

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 8 7 5
♥ K 7 6 4
♦ B 10 6 5
♣ 4 2

♠ 9 6 2
♥ D 10 2
♦ A K D 4 3
♣ K 7



♠ A 3
♥ A B 8
♦ 9 8 7 2
♣ D 8 6 3

♠ K D B 10 4
♥ 9 5 3
♦ —
♣ A B 10 9 5

14
4 11
11

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 4

12-22 FL, min. 5er ♠
mit 16 FV und schönen Kontrollen viel zu stark für eine direkte Pik-Hebung (4 ♠ hätte 13-14 FV gezeigt)
S muss ♠ wiederholen, 3 ♣ würde deutlich mehr Punkte versprechen. In so einer Situation (nach 2 über 1 des Partners) zeigt dass keine 6er Farbe!
Nun zeigt N den Anschluß und Zusatzstärke.
... aber S hat kein Schlemminteresse
Am Tisch erscheint die ♥ D, die muss O bewachen und legt deshalb den ♥ B. Würde O das ♥ A nehmen, wäre der Kontrakt gewonnen.
Überraschenderweise gewinnt der ♥ B den Stich, also muss der Partner den ♥ K haben. O setzt mit dem ♥ A fort ...
... und die Gegenspieler kassieren 3 Stiche in ♥.
Nun bringt ♠ A den entscheidenden Stich und der Kontrakt fällt.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K D
♥ A K D
♦ 9 6 2
♣ K 7 3 2

♠ 8 7 6
♥ 9 5 4
♦ K D B 10 4
♣ B 10



♠ B 9 5 3
♥ B 8 7 3
♦ 7 5 3
♣ A D

♠ 10 4 2
♥ 10 6 2
♦ A 8
♣ 9 8 6 5 4

7
21 8
4

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

3 SA von West
Ausspiel: ♦ K

20-21 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt
Stayman, ab 4 FL, min. eine Oberfarbe zu viert, hier mit beiden Oberfarben eine logische Reizung.
3 ♦ als Antwort auf Stayman zeigt keine Oberfarbe zu viert.
Nun bietet O mit 8 FL 3 SA als bestes Vollspiel.
Eine schöne Farbe und eine klassische Sequenz, N spielt ♦ K aus: höchste Karte einer 3er Sequenz.
S nimmt das ♦ A, um die ♦-Farbe nicht zu blockieren.
N kann leicht 4 weitere Stiche in ♦ abziehen und den Kontrakt schlagen.

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 9

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2



♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 8 7 5
♣ A B

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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

3. Hand legt ♣ A, um die Farbe nicht zu blockieren.
"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"
Das Rückspiel wiederum muss W übernehmen, um
die ♣-Farbe weiter abspielen zu können.

Board 10

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2
♥ K D 8
♦ K B 7 4 2
♣ 8 6



♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 8 5
♣ A 3 2

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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ B

3. Hand legt ♣ A, in der Hoffnung, dass Partner von
♣ KB10xx ausgespielt hat.
"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"
Das Rückspiel wiederum muss W übernehmen, um
die ♣-Farbe weiter abspielen zu können.

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2
♥ K D 8
♦ K B 7 4 2
♣ 8 6

	N	
W		O
	S	

♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 8 5
♣ A 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 7

3. Hand legt ♣ A.

"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"

Board 12
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 7 4 2
♣ 8 6

	N	
W		O
	S	

♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 8 5
♣ D B 10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 SA
Pass	3 ♣ ¹	Pass	3 SA ²
alle passen			

1. Puppet Stayman
2. keine 4er oder 5er Oberfarbe

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 4

3. Hand legt ♣ 10, von gleichwertigen Karten immer die niedrigste gewinnende.

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 13
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 7 2
♣ D 8 6

♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 5 4
♣ A B 3



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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 4

3. Hand legt ♣ B, Figur am Tisch bewachen.

Board 14
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 8 6
♦ K B 7 2
♣ D 8 6

♠ D 9 8 7
♥ A 4 3
♦ 9 5 4
♣ K 9 3



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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 4

3. Hand legt ♣ 9, Figur am Tisch bewachen.

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 15
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 2
♥ D 7 3
♦ D 2
♣ D B 10 6

♠	9 7 6
♥	A B 9
♦	10 9 4
♣	9 7 5 4



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

1. Stayman

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 4

**3. Hand legt ♥ B, Figur am Tisch bewachen.
Wird ♥ D genommen, dann natürlich das ♥ A.**

Board 16
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 2
♥ K 7 3
♦ D 2
♣ D B 10 6

♠	9 7 6
♥	A 9 8
♦	10 9 4
♣	9 7 5 4



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

1. Stayman

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ D

**3. Hand legt ♥ 9, wenn ♥ K nicht genommen wird.
Positive Markierung und ♥ K bewachen.**

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 17

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K D B 10

♥ 7 6 3

♦ D B

♣ D B 10 6



♠ 9 7 6

♥ A 9 8

♦ 10 9 4

♣ 9 7 5 4

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

1. Stayman

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ D

3. Hand legt ♥ A, sonst gibt es das ♥ A nicht mehr.
"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"

Board 18

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 8

♥ D B 10 9

♦ D B

♣ B 10 9



♠ 9 7 6

♥ K 8 5 2

♦ 10 9

♣ K D 6 5

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

1. Stayman

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ 3

3. Hand legt n i c h t ♥ K, sonst ist der Tisch hoch
und ♣-Verlierer können abgeworfen werden.
Partner spielt nie unter einem A aus im Farbspiel!

Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

Board 19
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K D B 10
♥ 10 9 8 5
♦ D B
♣ B 10 9

♠ 9 7 6
♥ A 7
♦ 10 9 6 5
♣ K D 6 5



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

1. Stayman

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K

O legt ♥ A und spielt ♥ 7 nach, um schnell 3 ♥-Stiche mittels Schnapper zu realisieren.

Board 20
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K D B 10
♥ 10 9 7 5
♦ D 9
♣ B 10 9

♠ 9 7 6
♥ A 8 2
♦ B 6 5
♣ K D 6 5



♠ 8 3
♥ K D 3
♦ 10 8 7 4 3
♣ 8 7 2

♠ A 5 4 2
♥ B 6 4
♦ A K 2
♣ A 4 3

9
5 10
16

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

1. Stayman
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K

O legt ♥ 8: positive Markierung. Nimmt man das ♥ A, bekommt der Alleinspieler einen Stich geschenkt. Es besteht keine Gefahr, dass die Farbe blockiert wird.