



# Lektion 12

## Plan im Gegenspiel

### 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

## Schnapper im Gegenspiel

Auch die Gegenspieler können Trümpfe im Gegenspiel einsetzen. Dazu kann oft der Tempovorteil (Ausspiel) ausgenutzt werden (Singleausspiel).

Für ein Singleausspiel müssen wichtige Bedingungen erfüllt sein:

- Sinnvolle Trumpfhaltung (A x x, x x x, K x x)
- Punkte beim Partner (Partner muss ans Spiel kommen)

**Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen möglichst gut genutzt werden.**

### a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

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

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	---	3 ♠	---
4 ♠	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und signalisiert ♦. Sie spielen ♦3 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

### d.) Ergebnis 4♠-1 -50

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel  
Lektion 12 – Plan im Gegenspiel – Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel  
Lektion 12 – Plan im Gegenspiel – Lösungen zu den Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
<b>Lösung: ♣10</b>	Alleinspieler		<b>Lösung: ♣3</b>	Alleinspieler	

	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
<b>Lösung: ♣5</b>	Alleinspieler		<b>Lösung: ♣9</b>	Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

1. 1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man, in welcher Farbe man einen Einstich hat

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

5. Ungewöhnliche Ausspiele (nicht die gereizte Farbe)
6. Ausspiele gegen die Vereinbarungen (AK) und dann Single
7. Längenmarkierungen
8. Verteilungen auszählen
9. Trumpfmarkierungen

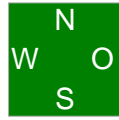
## Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

### Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K 5  
♥ A 7 4  
♦ A K 6 3 2  
♣ D 5

♠ D 10 9 8 7  
♥ K B 5  
♦ 9 7  
♣ K 9 3



♠ B 2  
♥ D 10 8 6 3  
♦ D 10 5  
♣ 7 6 2

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

♠ 6 4 3  
♥ 9 2  
♦ B 8 4  
♣ A B 10 8 4

20  
9 5  
6

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

1. Puppet Stayman

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

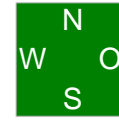
**O muss ♣ K ducken, um die Verbindung zum Tisch abzuschneiden.**

### Board 2

Teiler Ost  
Alle in Gefahr

♠ 2  
♥ A 6 4 3 2  
♦ 7 6 2  
♣ 5 4 3 2

♠ 5 4 3  
♥ 10 9 5  
♦ 9 5 4 3  
♣ A K D



♠ A K D B 10  
♥ K D B 7  
♦ 10  
♣ B 9 8

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

♠ 9 8 7 6  
♥ 8  
♦ A K D B 8  
♣ 10 7 6

4  
9 17  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♠	Pass	1 ♠	2 ♦
Pass	Pass	4 ♠	Pass

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ A

**Fortgesetztes ♦-Spiel kürzt den Alleinspieler in der langen Trumpfhand und er verliert die Trumpfkontrolle,**

### Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ 10 6 2  
♥ K 5 4  
♦ K 5  
♣ B 10 9 8 2



♠ A D B 7 3  
♥ B 9 8 7  
♦ 8 4 3 2  
♣ —

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

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

10  
7 8  
15

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

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ B

**O markiert auf den ersten Stich mit ♦ 8 Lavinthal für ♠-Wechsel. W sollte dann ♠ 10 spielen, wenn er das nächste Mal am Spiel ist.**

### Board 4

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ K D 9 7  
♥ 5 4 3  
♦ A 8  
♣ A K 9 4

♠ B 8 6 4 3  
♥ A K 10 8 6  
♦ K 2  
♣ 6



♠ A 5  
♥ D B 7 2  
♦ D 7  
♣ D 10 5 3 2

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

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

16  
11 11  
2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	1 SA	X <sup>1</sup>	2 ♦ <sup>2</sup>
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

1. Strafkontra  
2. Rettungsversuch

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♥ 3

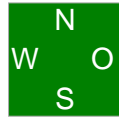
**Nur Trumpfausspiel und fortgesetztes Trumpfnachspiel schlägt das Vollspiel.**

## Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

**Board 5**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

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

♠ 6 5 2  
♥ 10 2  
♦ K B 9 2  
♣ A 10 8 5



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

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

♠ D 9 7  
♥ 7 6 3  
♦ A 7  
♣ D 9 4 3 2

16  
8 8  
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	Pass	2 ♥
Pass	3 ♦ <sup>1</sup>	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

1. Versuchsgebot mit Verlierern

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♥ 4

Nach der Reizung kann O auf Trumpfausspiel kommen.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 8 6 4  
♥ 10 5 2  
♦ 7 2  
♣ B 8 6 5 3

♠ K D 10 9 7 3  
♥ 9 8 7  
♦ K 6 5  
♣ D



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	1	-	-
S	2	-	1	-	-
O	-	4	-	5	1
W	-	3	-	3	-

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

1  
10 15  
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦	1 ♥
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
3 ♠ <sup>1</sup>	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. einladend mit 6er Länge

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ 2

S gewinnt mit ♥ B und muss mit ♠ 5 fortsetzen, um Schnapper zu verhindern und die Trumpfkontrolle zu behalten.

**Board 7**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 8 2  
♥ 9 5 4 3 2  
♦ 7 6 4 2  
♣ 9 6

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



♠ K D B 10 9  
♥ A D 10 7  
♦ 9 8 3  
♣ D

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

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

0  
10 14  
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	2 ♣
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♣ A

Fortgesetztes ♣-Spiel kürzt die Trumpflänge des Alleinspielers.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



♠ B 10 2  
♥ K 10  
♦ 10 7 4  
♣ A K D B 5

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

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

8  
12 14  
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	2 ♦	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ A

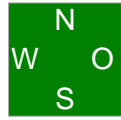
N muss rechtzeitig auf ♥ Wechseln, Kombination aus Positiv/Negativ- und Lavinthal-Markierung.

## Lektion 12 - Plan im Gegenspiel

**Board 9**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ 7  
♥ 9 7 6 5 4 3  
♦ 6 3 2  
♣ 8 7 2



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

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

♠ B 6 5  
♥ D B 10 8  
♦ 9 8 4  
♣ K 10 9

19  
0 14  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	2 ♦	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ A

**Board 10**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

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

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



♠ K 6  
♥ A K 10 8 5  
♦ A 5  
♣ D B 10 4

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

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

8  
8 17  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ K

**Fortgesetztes ♦-Spiel forciert die lange Trumpfhand.**

**Ausspiel ♣ K von ♣ AK zeigt ein Single in einer Nebenfarbe oder ♣ AK blank wie hier, N gibt erst ♣ 2 negativ und dann ♣ 9 Lavinthal für ♠. Ein ♣-Schnapper schlägt den Kontrakt**

**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

♠ A K  
♥ A 10 7 6  
♦ D B 10  
♣ K D 9 8

6  
11 4  
19

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣
1 ♦	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♦ 9

**Board 12**  
Teiler West  
N-S in Gefahr

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

♠ A K 10 8 6 5  
♥ 8 7 5  
♦ B 9  
♣ 7 6



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

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

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

11  
8 16  
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ A

**Nach Zugabe von ♥ D von S gelingt eine Trumpfpromotion für den 4. Stich im Gegenspiel.**

**Bevor der Partner den ♦-Überschnapper bekommt, muss W ♣ A kassieren, da der Alleinspieler sonst mit Verlierer auf Verlierer gewinnt.**