

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 1

♠ A D 10 7 3

Teiler Nord

♥ D 8 3

Keiner in Gefahr

♦ A 10 7

♣ B 7

♠ 9 8

♥ B 10 9 2

♦ D 9 3 2

♣ K 6 4

13
6 11
10



♠ 6 2
♥ A K 7 5
♦ K B 5 4
♣ 9 8 2

♠ K B 5 4
♥ 6 4
♦ 8 6
♣ A D 10 5 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Siid</i>
	1 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

14 FV, Fit in ♠ (+2 VP für den 9. Trumpf, 2x1 VP für 2

Doublet in ♥ und)

erst ab 20 FV lohnt es sich, Schlemm zu untersuchen

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, Vorteil: fast immer kann der

Tisch gesehen werden und Partners Markierung

Partner gibt die höchste Karte der Anschlußsequenz, der

♥ B verneint die ♥ D

O wechselt die Farbe, um nicht die ♥ D des Alleinspielers hochzuspielen. Da in ♣-Abwürfe des Alleinspielers drohen, ist es wichtig, sofort den ♦-Stich zu entwickeln, wenn Partner ♦ D hat.

3. Mann zu hoch er kann

N zieht alle Trümpfe

...und versucht den Schnitt in ♣. Das ist erfolgreich, wenn O den ♣ K hält. Dann wäre sogar ein Überstich möglich.

Der Schnitt geht verloren.

W spielt ♥ 10

... und danach wird der ♦-Stich gewonnen und der Kontrakt fällt einmal

Board 2

♠ A K 9 7

Teiler Ost

♥ 9 8

N-S in Gefahr

♦ A 10

♣ 7 5 4 3 2

♠ 6 2

♥ K 6 5

♦ B 7 4 3

♣ A D B 10

11
11 12
6



♠ D B 8

♥ A D 10 4 3

♦ 9 8 5

♣ K 6

♠ 10 5 4 3
♥ B 7 2
♦ K D 6 2
♣ 9 8

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

3 ♥ von Ost

Ausspiel: ♦ K

5er ♥, 12-22 FL

♥-Fit 11-12 FV (11 FP + 1 VP für Doubleton in ♠)
keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzugehen, da die Vollspielstärke nicht erreicht wird.

Ausspiel ♦ K, bei Farbspielen ist das Ausspiel von 2er Sequenzen gut möglich, da ein Spielziel oft das Entwickeln von Figurenstichen

N nimmt das ♦ A! So sichert er für die Gegenspieler 3 ♦-Stiche, ansonsten blockiert die ♦-Farbe und der Alleinspieler wirft den ♦-Verlierer auf ♣ ab.

...also ♦ zurück

Ost übernimmt

und gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

Der Kontrakt ist gefallen, bevor der Alleinspieler einmal am Spiel war.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ D 9 7

♥ 7 6 3

♦ A 7

♣ D 9 4 3 2

♠ B 10 8 4

♥ A 5 4

♦ D 10 6 3

♣ B 7



♠ 6 5 2

♥ 10 2

♦ K B 9 2

♣ A 10 8 5

♠ A K 3

♥ K D B 9 8

♦ 8 5 4

♣ K 6

West Nord Ost Süd

1 ♥

Pass

2 ♥

Pass

3 ♦

Pass

4 ♥

alle passen

4 ♥ von Süd

Ausspiel: ♥ 4

5er ♥-Farbe, 12-22 FL

6-10 FV, Fit in ♥

Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am Vollspiel und Verlierer in ♦

N akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-Verlierer abdeckt.

Diese Reizung macht ein Trumpfausspiel attraktiv. Das Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in der kurzen Hand erfüllt werden. Von ♥ A x x ist es gut, klein ♥ auszuspielen, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht sein Glück mit ♦-Schnappern.

Ost gewinnt mit dem ♦-König

...und setzt den Spielplan seines Partners fort, indem er Trumpf nachspielt. Das ist ganz wichtig, dass die Gegenspieler bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen, wenn dieser Spielplan erfolgversprechend aussieht.

W gewinnt mit dem ♥ A.

...und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches

Das ♣-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 9 8 6

♥ A K B 7

♦ D B 9 2

♣ 4 3

♠ K D 10 7 2

♥ D 10 6

♦ K 5 4

♣ K 6



♠ A B 5

♥ 8 4 2

♦ 10 7

♣ A D B 5 2

♠ 4 3

♥ 9 5 3

♦ A 8 6 3

♣ 10 9 8 7

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

4 ♠ von West

Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

14 FV (12 FP + 1 VP für Doubleton in ♦ + 1 L für ♣-Länge) und ♠-Fit

keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzureizen, erst ab 20 FV ist hier ein Schlemmversuch möglich

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, ist bei Farbspielen immer ein attraktives Ausspiel

S markiert mit einer 3er ♥-Länge ohne ♥ D negativ. Positiv wäre ein ♥-Doubleton (hoch vom Doubleton), da die 3. Runde gestochen werden kann.

N wechselt auf ♦ D von einer 2er Sequenz DBxx.

S gewinnt mit dem ♦ A, 3. Mann so hoch er kann (am Tisch liegt keine ♦-Figur, die man bewachen kann) ...und spielt ♥ zurück

jetzt kann der Partner 2 ♥-Stiche kassieren

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 5

Teiler Nord ♠ 9 8 7
 N-S in Gefahr ♥ 9 8 3
♦ A K 9
♣ A D 10 8

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

13 ♠ 10 3 2
 10 ♥ B
 14 ♦ D 10 6 4 3 2
 3 ♣ 9 4 3

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

* Sofortauskunft

4 ♥ von West

Ausspiel: ♦ A

verspricht 3er ♣, 12-22 FL, immer die längere Unterfarbe eröffnen (bei 3-3 ♣, bei 4-4, 5-5, 6-6 immer ♦)

5er ♠-Farbe 9-18 FL. In der Gegenreizung sollte eine 5er Farbe gereizt werden. Dabei kann bei guter Farbe auch unter Eröffnungsstärke auf der Einerstufe gegenreizt werden.

8-12 FL, gute 5er ♥-Farbe, nicht forcierend

O kann mit 15 FV einen Vollspielversuch machen

W sagt mit der schönen Verteilung (6er ♥-Länge und 2 Doubleton) das Vollspiel an.

Ausspiel ♦ A von ♦ AK

S markiert positiv mit ♦ D und legt ♦ 10

N erkennt, dass das kein ♦-Doubleton sein kann, also muss S die ♦ D haben. Wichtig ist, dass S ans Spiel kommt, um ♣ durch den ♣ König des Alleinspielers zu spielen.

...S versteht das Manöver des Partner und spielt ♣. Bei Ansicht des Tisches gibt es auch keine logische Alternative.

N gewinnt mit der ♣ D.

...und kassiert das ♣ A für einen Faller

W hätte eigentlich 11 Stiche erzielen können (6 in ♥, 5 in ♠), wenn er einmal ans Spiel gekommen wäre.

Forciertes Handeln der Gegenspieler war hier extrem wichtig.

Board 6

Teiler Ost ♠ A 6
 O-W in Gefahr ♥ A B 5 4 3
♦ B 8 6 3 2
♣ 8

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

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

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

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ K

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

verspricht 11-12 FV und Fit in ♠ (9 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 1 VP für Doubleton ♥) mit 15 FV spekuliert O auf ein Vollspiel.

Ausspiel ♥ K von ♥ KD109 (höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz)

N übernimmt mit dem ♥ A, um den richtigen Spielplan zu steuern.

Er kann einen ♣-Schnapper erzielen, also wird ♣ gespielt.

♣-Spiel ist bei der Haltung des Tisches normalerweise sehr schlecht, also wird Partner ein ♣-Singleton gehabt haben.

Nun muß N sofort das Trumpf A spielen, damit noch ein Trumpf zum Stechen verbleibt.

Danach kann der Partner mit ♥ erreicht werden (♥ K hat ja die ♥ D versprochen)

...und der Faller wird mit dem ♣-Schnapper realisiert

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr
♦ D B 9 6 2

♠ A K B 8 5
♥ 6 5 3 2
♦ 9 4
♣ 10 3

6
8 13
13

♠ 6 2
♥ 10 8 7
♦ K 8 3
♣ D B 9 6 2



♠ D 10 9 4
♥ K B
♦ A D B 10 5
♣ 7 4

♠ 7 3
♥ A D 9 4
♦ 7 6 2
♣ A K 8 5

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

* Sofortauskunft

4 ♠ von West
Ausspiel: ♣ D

3er ♣ 12-22 FL

5er ♠ 9-18 FL

6-10 FV 5er ♣, Partner kann ja nur 3 ♣-Karten für die Eröffnung haben

O reizt das Vollspiel mit 17 FV (13 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 2 x 1 VP für Doubletons in ♥ und ♣)

♣ D, gereizte Farbe und höchste Karte einer Sequenz

♣ DBXXX

S möchte, dass N auf ♥ wechselt. Also übernimmt er die ♣ D mit dem ♣ A und spielt klein ♣ zurück.

♣ B gewinnt

...und N wechselt brav auf ♥

S kann 2 Stiche in ♥ gewinnen und den Kontrakt schlagen

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr
♦ K B 6

♠ 9 8 4
♥ 10 4
♦ D 10 6 3 2
♣ A 9 5

18
6 8
8

♠ A K D 7 5
♥ B 8 7
♦ A 8
♣ K B 6

♠ 2
♥ A K 6 5 3
♦ B 9 7 4
♣ 7 4 2

♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ K 5
♣ D 10 8 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe und 12-22FL

11-12 FV und Fit in ♠ (8 FP + 2 VP für die 4.

Trumpfkarte in ♠, + 1 VP für Doubleton in ♦)

N sagt mit 19 FV natürlich das Vollspiel an (+ 1 VP für Doubleton in ♦)

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv mit einem Doubleton und legt ♥ 10

O setzt jetzt mit ♥ K fort

und gibt seinem Partner einen ♥-Schnapper

Nun ist ♣ A der 4. Stich für die Gegenspieler und der Kontrakt fällt einmal.