

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 10 7 3

♥ D 8 3

♦ A 10 7

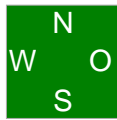
♣ B 7

♠ 9 8

♥ B 10 9 2

♦ D 9 3 2

♣ K 6 4



♠ 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

13
6 11
10

West	Nord	Ost	Süd
	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

Double 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

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ A K 9 7

♥ 9 8

♦ A 10

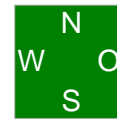
♣ 7 5 4 3 2

♠ 6 2

♥ K 6 5

♦ B 7 4 3

♣ A D B 10



♠ 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

11
11 12
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	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.

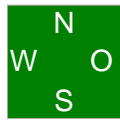
DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

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

8
8 8
16

♠ 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 (+ 1 VP 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

11
13 12
4

♠ 4 3
♥ 9 5 3
♦ A 8 6 3
♣ 10 9 8 7

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	4 ♠	Pass
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
N-S in Gefahr

♠ 9 8 7

♥ 9 8 3

♦ A K 9

♣ A D 10 8

♠ B 4

♥ K D 10 5 4 2

♦ B 5

♣ K 7 5



♠ A K D 6 5

♥ A 7 6

♦ 8 7

♣ B 6 2

♠ 10 3 2

♥ B

♦ D 10 6 4 3 2

♣ 9 4 3

13
10 14
3

West

Nord

Ost

Süd

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 forciierend
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 extern wichtig.

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ A 6

♥ A B 5 4 3

♦ B 8 6 3 2

♣ 8

♠ D B 8 3

♥ 6 2

♦ 9 7 4

♣ A D 10 7



♠ K 10 9 7 5

♥ 8 7

♦ A K 5

♣ K B 5

♠ 4 2

♥ K D 10 9

♦ D 10

♣ 9 6 4 3 2

10
9 14
7

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

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

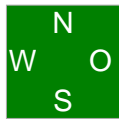
DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 3 - Ausspiel Farbspiel

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

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



West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	2 ♣	4 ♠	1 ♣ *
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

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

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



West	Nord	Ost	Süd
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.