

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 8 6 4 3
♥ A K 10 8 6
♦ K 2
♣ 6

♠ 10 2
♥ 9
♦ B 10 9 6 5 4 3
♣ B 8 7

♠ K D 9 7
♥ 5 4 3
♦ A 8
♣ A K 9 4

♠ A 5
♥ D B 7 2
♦ D 7
♣ D 10 5 3 2

11
2 16
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	1 SA	X
2 ♦	2 ♥	Pass	4 ♥

alle passen
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♥ 3

Board 2

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 6 4
♥ 7 6
♦ 7 5 4 2
♣ K B 10 8 6

♠ 8
♥ K B 9 8
♦ 6 3
♣ A D 9 5 3 2

♠ K D 9 7 3 2
♥ D 10 5 4
♦ A K
♣ 4

♠ A B 10 5
♥ A 3 2
♦ D B 10 9 8
♣ 7

4
10 14
12

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♥ 2

5er ♠, 12-22 FL
15-17(18) FL, Stopper in ♠, ausgeglichene Verteilung
Strafkontra ab 10 FL
Rettungsversuch, zum Spielen, ist mit dieser schwachen hand viel besser als 1 SA
2. Farbe ♥
schöner Fit, Vollspiel ansagen
Werte in der 2. Farbe des Alleinspielers, Werte in allen Nebenfarben, 3 kleine Trümpfe, naheliegender kann ein Trumpfausspiel nicht sein
Der Alleinspieler versucht sein Glück in ♠ und will Verlierer am Tisch schnappen
Partner muss hier ausnahmsweise mal übernommen werden, damit wieder Trumpf nachgespielt wird
Trumpfnachspiel
Der Alleinspieler sticht ♠
Wenn es jetzt einen Übergang zur Hand gibt, würde der Kontrakt erfüllt.
O übernimmt und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches
Das sichert den ♠-Stich und der Kontrakt fällt.
♣ A wird kassiert

5er ♠, 12-22 FL
ab 11 FL, 4er ♠, forcierend und selbstforcierend, 2 ♥ ist mit einer 4er Farbe nicht möglich
O zeigt besser mit 2 ♥ eine 5-4 Verteilung, 2 ♠ zeigt keine 6er Länge
O mit Trumpfanschluss und guter Verteilung reizt das Vollspiel
"Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu"
Hier sollte unbedingt Trumpf ausgespielt werden, von ♥ A x x im klein ausspielen, um die Kommunikation zum Partner aufrecht zu erhalten.
Der Alleinspieler versucht, ♠-Verlierer am Tisch zu stechen.
S steigt mit dem ♠ A ein und spielt ♥ A und Trumpf.
Nur ein ♠-Verlierer kann gestochen werden,

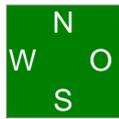
DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥	alle passen	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♥ 4			

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 4
♥ A 8 7 2
♦ A D B 10 5
♣ D 6

♠ A K 10 7 2
♥ K B 3
♦ 8 4 3
♣ 9 5



♠ B 9
♥ D 9 6 5
♦ 9 2
♣ A B 10 8 2

13
11 8
8

♠ D 6 5 3
♥ 10 4
♦ K 7 6
♣ K 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	2 ♦	X	Pass
2 ♠	Pass	Pass	3 ♦
alle passen			
3 ♦ von Nord			
Ausspiel: ♠ B			

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 ♦ K

...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 Treff-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

5er ♠ 12-22 FL

11-18 FL gute 5er Farbe

Negativkontra, verspricht 4er ♥, ab 8 FL

W wiederholt die Eröffnungsfarbe und zeigt Minimum ohne 4er ♥

S kämpft um den Teilkontrakt und bietet mit ♦-Unterstützung 3 ♦ kompetitiv

♠ B, höchste Karte von 2 Karten in Partners Farbe

W markiert positiv

da nun Schnapper am Tisch drohen, ist eine

Trumpffortsetzung gut

und bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen

So kann nur ein ♥-Verlierer geschnappt werden.

Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 2
♥ A 8 5
♦ 7 4
♣ 7 5 4 3

♠ D 8 5 3
♥ 6
♦ K B 5 2
♣ D B 10 8

♠ B 10 4
♥ K 4 2
♦ A D 10 9
♣ 9 6 2

♠ A 9
♥ D B 10 9 7 3
♦ 8 6 3
♣ A K

7
9 10
14

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ D

5er ♥ 12-22 FL
Fit in ♥, 6-10 FV (8 FV, 7 FP + 1 VP für Doubleton in ♦)
Versuchsgebot, 17-19 FV und Verlierer in ♦
(mindestens 3), Interesse am Vollspiel (Trial Bid)
N nimmt an, da er einen ♦-Verlierer abdecken kann
Single Trumpf ist ein riskantes Ausspiel, deshalb wählt W ♣ D, höchste Karte einer Sequenz.
Jetzt ist zu sehen, welchen Spielplan der Alleinspieler hat: ♦ am Tisch stechen. Also muß W den ♦ B legen, um Trumpf nachzuspielen.
♥ wird von der richtigen Seite ausgespielt
Der Alleinspieler nimmt das ♥ A, um die Trümpfe zu schonen.
Fortsetzung des Versuchs, ♦ am Tisch in der kurzen Hand zu stechen
O gewinnt
...und spielt 2 Trumpfrunden, um die Trümpfe des Tisches zu eliminieren
Süd verliert noch einen ♦-Stich am Ende.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 8 6
♥ A 6 5
♦ D 7 5 3
♣ 10 8 2

♠ 2
♥ D B 8 3
♦ 9 6 4 2
♣ K 7 6 5

♠ K B 7 5 3
♥ K 10 9 2
♦ A K
♣ A B

♠ A D 10 4
♥ 7 4
♦ B 10 8
♣ D 9 4 3

6
6 19
9

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

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♥ 4

5er ♠, 12-22 FL
1 SA, 6-10 FL, kein Fit in ♠, nicht zwingend eine ausgeglichene Verteilung
4er ♥, ab 19FL, billiger Zweifärber im Sprung
Mit 4 Trümpfen und 8 FV (6 FP + 2 VP Singleton in Pik) reizt W das Vollspiel.
Typisches Trumpf-Ausspiel, Werte in der gereizten Nebenfarbe, "Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu!"
N nimmt noch nicht das ♥ A, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten. So können später mit der Fortsetzung des Trumpfspiels 2 Trümpfe des Tisches beseitigt werden.
Der Alleinspieler will ♠ schnappen am Tisch.
Trumpf weiterspielen verhindert mehrmaliges Stechen am Tisch.
Partner auf N kooperiert und spielt erneut Trumpf nach, ganz wichtig bei solchen Verteilungen: Bei jeder sich bietenden Gelegenheit Trumpf nachspielen, um den Tisch zu schwächen.
Nur ein ♠ kann jetzt noch gestochen werden.
Nun gehen 2 Pik-Stiche verloren, der Kontrakt fällt.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

Board 7

Teiler Süd ♠ 8 6 4
 Alle in Gefahr ♥ 10 5 2
 ♦ 7 2
 ♣ B 8 6 5 3

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

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

1
 10 15
 14

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

5er ♥, 12-22 FL
 6er ♠, 6-10 F, Sperransage
 O fragt nach Minimum/Maximum (Feature)
 3 ♦ zeigt eine kein Mimimum und Nebenwert in ♦
 O kann nun das Vollspiel in ♠ reizen.
 Ausspiel in Partners Farbe ist das normale Ausspiel.
 S sieht die Gefahr von ♥-Schnappern am Tisch. Da gleichzeitig das Entwickeln der ♦-Farbe droht, muss die Kontrolle in Trumpf behalten werden, also ♠ 5 spielen!!!
 Versuch des Alleinspielers, ♥ am Tisch zu schnappen
 Der letzte Trumpf des Tisches wird abgezogen.
 Nun kann der 3. ♥-Stich gewonnen werden, es gibt einen Fall.

Board 8

Teiler West ♠ A D 8
 Keiner in Gefahr ♥ A K 8 3
 ♦ 5 3
 ♣ 10 9 6 2

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

♠ 4 3
 ♥ D B 5
 ♦ K B 9 2
 ♣ D B 7 4

13
 8 9
 10

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	alle passen		
2 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ A			

6-10 FP 6er ♠, Sperransage "Weak Two"
 kein Grund zu reizen
 Ausspiel ♥ A von ♠ AK
 Die Zugabe der ♠ D verspricht den ♠ B.
 N kann nun klein ♥ spielen, damit der Partner ans Spiel kommt.
 Nun wird Trumpf von der richtigen Seite gespielt, damit ♣-Schnappers verhindert werden.
 Der Alleinspieler versucht noch den Schnitt in ♦, um den ♣-Verlierer loszuwerden.
 Der Schnitt geht verloren und der Kontrakt fällt einmal.