

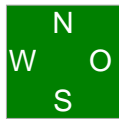
# DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

## 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

11  
2 16  
11

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

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

4  
10 14  
12

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

West Nord Ost Süd

2 ♣ Pass 2 ♥ Pass  
4 ♥ alle passen

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,

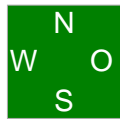
# DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 10 - Trumpfausspiel

## 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

West	Nord	Ost	Süd
			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

West	Nord	Ost	Süd
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  
 10 15            ♥ A D B 6 3  
 14                ♦ 10 9 4  
                       ♣ K 10 2

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  
 13                ♥ D B 5  
 8 9                ♦ K B 9 2  
 10                ♣ D B 7 4

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.