



Lektion 6

Spiel in 2. Hand

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

Spiel in 2. Hand

Grundregeln:

1. auf eine **kleine Karte** wird ebenfalls **klein** gelegt (Ausnahmen beachten!)
2. eine **gegnerische Figur** sollte genommen werden (Ausnahmen: Ducken, um Kommunikation zu zerstören oder Übergänge zu beseitigen)
3. **Figur auf Figur**, zum Schnitt vorgelegte Figuren werden meistens gedeckt

Klein auf klein

♥9 6 4 (Tisch)

♥A 7 2

♥???

♥???

Das A wäre Verschwendung, Partner wird schon die 9 (höchste Karte des Tisches) übernehmen können.

♥K 4 (Tisch)

♥A B 8 5 2

♥???

♥(D 10) 3

Das A würde dem Alleinspieler 2 Stiche bescheren, also klein legen.

♥K B 10 7 4 (Tisch)

♥A 8 5 2

♥D ??

♥(6) 3

Der Alleinspieler könnte noch falsch raten und den B statt des K legen. Dann verliert er 2 Stiche.

Decken oder nicht Decken?

Legt der Alleinspieler eine Figur vor, so sollte in der Regel gedeckt werden („Figur auf Figur“).
Das ändert sich grundlegend, wenn 2 gleichwertige Figuren (z.B. D B, B 10, 10 9) am Tisch sichtbar sind.

„Von zwei Figuren deck’ die zweite, sonst erlebst Du manche Pleite!“

a.)

♥D B 3

♥10 9 5 2

♥K 6 4

♥A 8 7

Partner spielt ♥10 aus. **Nicht decken !!!**

**DBV Onlineunterricht 2022 – Gegenspiel
Lektion 5 – Spiel in 2. Hand – 08.07.2022**

b.)

♥ D B 9

♥ 10 3 2

♥ K 8 5 4

♥ A 7 6

Alleinspieler spielt ♥D vom Tisch. **Nicht decken !!!**

c.)

♥ B 10 4

♥ A 9 3

♥ D 5 2

♥ K 8 7 6

Alleinspieler spielt ♥B vom Tisch. **Nicht decken !!!**

d.)

♥ B 10 4

♥ K 9 3

♥ D 5 2

♥ A 8 7 6

Alleinspieler spielt ♥B vom Tisch. **Nicht decken !!!**

A.) Welche Karte legen Sie an 2. Stelle?

<p>Partner ♥D7<u>4</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♥A82</p> <p>Alleinspieler</p>	<p>Partner ♠<u>D</u>B109 ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♠K864</p> <p>Alleinspieler</p>
<p>Partner ♥<u>B</u>87 ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♥D1042</p> <p>Alleinspieler</p>	<p>Partner ♠<u>A</u>B7 ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♠D982</p> <p>Alleinspieler</p>
<p>Partner ♥D6<u>4</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♥KB103</p> <p>Alleinspieler</p>	<p>Partner ♠<u>K</u>3<u>2</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♠A109</p> <p>Alleinspieler</p>
<p>Partner ♥86<u>4</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♥A5</p> <p>Alleinspieler</p>	<p>Partner ♠97<u>3</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♠K862</p> <p>Alleinspieler</p>
<p>Partner ♥D7<u>4</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♥K1092</p> <p>Alleinspieler</p>	<p>Partner ♠<u>7</u>3 ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♠D84</p> <p>Alleinspieler</p>
<p>Partner ♥97<u>4</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♥A863</p> <p>Alleinspieler</p>	<p>Partner ♠97<u>4</u> ???</p> <p style="text-align: right; padding-right: 20px;">♠A8</p> <p>Alleinspieler</p>

B.) Überlegen Sie sich eine Situation, wo der Spiele an 2. Position nicht klein legen darf!

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:

"Von 2 Figuren deck' die 2. sonst erlebst Du manche Pleite"

A.) Welche Karte legen Sie an 2. Stelle?

<p>Partner ♥D<u>74</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♥A<u>82</u></p>	<p>Partner ♠<u>D</u>B109 ???</p> <p>Alleinspieler ♠K<u>86</u>4</p>
<p>Partner ♥<u>B</u>87 ???</p> <p>Alleinspieler ♥<u>D</u>1042</p>	<p>Partner ♠A<u>B7</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♠D<u>98</u>2</p>
<p>Partner ♥D<u>64</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♥K<u>B</u>103</p>	<p>Partner ♠K<u>32</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♠A<u>10</u>9</p>
<p>Partner ♥<u>86</u>4 ???</p> <p>Alleinspieler ♥A<u>5</u></p>	<p>Partner ♠<u>973</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♠K<u>86</u>2</p>
<p>Partner ♥D<u>74</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♥K<u>10</u>92</p>	<p>Partner ♠<u>73</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♠D<u>84</u></p>
<p>Partner ♥<u>974</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♥A<u>86</u>3</p>	<p>Partner ♠<u>974</u> ???</p> <p>Alleinspieler ♠A<u>8</u></p>

B.) Überlegen Sie sich eine Situation, wo der Spieler an 2. Position nicht klein legen darf!

1. Alleinspieler versucht einen Stich zu klauen (Single aus der Hand)
2. Figuren splitten bei ausreichender Sequenz
3. Figuren splitten um schnell ans Spiel zu kommen/einen Stich zu erzielen
4. Übergang zum Tisch zerstören
5. Eingang des Partners schützen (SA-Kontrakt)
6. Bei stehendem Expass wenigstens einen Stich sichern.
7. Faller abziehen bzw. schnell ans Spiel kommen.
8.

<p>♥D2</p> <p>Partner ????</p> <p>K76</p> <p>♥???3</p> <p>Alleinspieler</p>		<p>♠AB10</p> <p>Partner ???</p> <p>♠KD3</p> <p>♠65</p> <p>Alleinspieler</p>
--	--	---

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:

"Von 2 Figuren deck' die 2. sonst erlebst Du manche Pleite"

Wenn eine gleichwertig Figuren (DB..., B10..., 109...) sichtbar sind, sollte man nicht decken. Ein Fehler vereinfacht dem Alleinspieler in der Regel den Spielplan (fehlende Figur gefangen, Übergänge geschaffen, Möglichkeit zu weiterem Schnitt). Der Partner kann nicht die nächste Figur besitzen, die man schützen müsste. Wird allerdings darauf die 2. Figur gespielt ohne die nachfolgende Karte, sollte man in der Regel ohne zu Zögern decken. Die Regel ist also auch auf weitere folgende Figuren übertragbar. Hat der Alleinspieler DB109, so bringt das Legen des K nie etwas. Einige klassische Fehler:

<p>Partner ♥10754</p> <p>♥DB9</p> <p>???</p> <p>♥K82</p> <p>♥A63</p>		<p>Partner ♠65</p> <p>♠DB109</p> <p>???</p> <p>♠K874</p> <p>♠A32</p>
<p>Partner ♥D</p> <p>♥B10962</p> <p>???</p> <p>♥K3</p> <p>♥A8754</p>		<p>Partner ♠A65</p> <p>♠DB72</p> <p>???</p> <p>♠K104</p> <p>♠983</p>

Gegenspiel - Lektion 6 - Spiel in 2. Hand

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

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

S 4♠; N 3♠; NS 2N; S 2♦; S 2♣; N 1♦; N 1♣;
Par +420: S 4♠=

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

alle passen
4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ D

5er ♠, 12-22 FL

Fit in ♠ und 13-14 FV, Vollspiel sollte gehen

♥ D als Ausspiel: höchste einer Sequenz

♥ K macht keinen Sinn, das W mit Sicherheit das ♥ A hält

Natürlich ♥ weiter

Jetzt wird ♥ gestochen.

Übergang zum Tisch, Schnitt ist nicht notwendig, da nur Single in der Hand.

und ♦-Expas

W darf nicht die Nerven verlieren und das ♦ A legen.

Dann muss nur noch ein ♦ gestochen werden und die Hand ist hochgespielt.

2 ♦-Karten können geschnappt werden, aber das reicht nicht mehr.

Die Gegenspieler kassieren 2 ♦-Stiche und der Kontrakt fällt einmal.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

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

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

OW 4♥; OW 2N; O 2♠; OW 3♣; OW 2♦; W 1♠;
Par -420: OW 4♥=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass
3 ♦	Pass	3 ♥	Pass

3 SA alle passen

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ D

ausgeglichenes Blatt 20-12 FL, keine 5er OF

3 ♦ Transfer auf ♥, ab 0 FL, 5er ♥

Transfer ausgeführt

W mit 6 FL schlägt das Vollspiel vor.

O lässt es bei 3 SA, da kein ♥-Fit erkennbar ist.

Ausspiel ♠ D von schöner 3er Sequenz

Der Alleinspieler duckt einmal, um die Kommunikation zu zerstören (7-6 1x Ducken).

Die ♥-Farbe muss etabliert werden.

N legt den ♥ K und zerstört damit den einzigen Übergang zum Tisch. Eine kleine ♥-Karte hätte verloren, O weiß genau, dass der Alleinspieler 2 ♥-Karten und sein Partner auf N 3 ♥-Karten vermutlich mit der ♥ D hat.

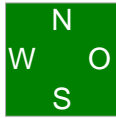
Der Alleinspieler duckt, in der Hoffnung auf ♥ KD bei S.

Pech gehabt, nun fällt man sogar 2x.

Das ♥ A macht keinen Stich.

Gegenspiel - Lektion 6 - Spiel in 2. Hand

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

NS 4♥; NS 2N; S 2♠; NS 3♣; NS 2♦; N 1♠;

Par +420: NS 4♥=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2 SA
Pass	3 ♦	Pass	3 ♥
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ D			

ausgeglichenes Blatt 20-12 FL, keine 5er OF

3 ♦ Transfer auf ♥, ab 0 FL, 5er ♥

Transfer ausgeführt

N mit 6FL schlägt das Vollspiel vor.

S lässt es bei 3 SA, da kein ♥-Fit erkennbar ist.

Ausspiel ♠ D von schöner 3er Sequenz

Der Alleinspieler duckt einmal, um die Kommunikation zu zerstören (7-6 1x Ducken).

W ist unachtsam und legt nicht den ♥ K (**Fehler!!!**).

Damit kann die ♥-Farbe als einzige Stärke des Tisches genutzt werden.

O gewinnt zwar, aber ♣-Nachspiel kommt zu spät.

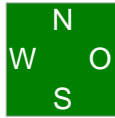
S wiederholt den ♥-Schnitt

gelingt...

und die ♥-Farbe steht 3-3

2 weitere Längstiche können kassiert werden

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

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

O 3♥; O 2N; W 2♥; W 1N; OW 1♠; OW 1♦;

OW 1♣; Par -140: O 1♥+2

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

5er ♥, 12-22FL

Fit in ♥, 11-12 FV

mit 16 FV sagt W nun das Vollspiel an

Ausspiel ♦ K von schöner 3er Sequenz

W gewinnt und hat noch einige Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ und 2 in ♣.

Zuerst werden die Trümpfe eliminiert.

Nun wird versucht, Abwürfe in ♠ zu etablieren.

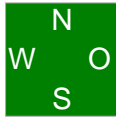
Wenn N das ♠ A nimmt, dann wird der Kontrakt gewonnen. ♠ KDB sind für 3 Abwürfe in ♣ gut.

So kann der Alleinspieler nur einen Verlierer entsorgen.

Die ♣-Verlierer lassen sich nicht verstecken.

Gegenspiel - Lektion 6 - Spiel in 2. Hand

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

14
9 6
11

NS 3♠; NS 3♥; NS 2N; NS 2♦; NS 2♣;
Par +140: NS 1♥+2; NS 1♠+2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	1 SA	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ B

3er Treff 12-22 FL

ab 6 FL, 4er ♠ forcierend

12-15 FL ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

11-12 FL, kein 5er ♠, Einladung zu 3 SA

N nimmt an, da er 14 FL besitzt

Ausspiel ♥ B von guter Sequenz

S bleibt klein und sichert sich so 2 ♥-Stiche

2 ♥-Stiche + 2 ♦-Stiche + 1 ♣-Stich. Der Alleinspieler muss 4 Stiche in ♠ erzielen

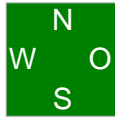
Übergang zum Tisch

♠ D zum Schnitt

W darf niemals decken ("Von 2 Figuren deck die 2. sonst erlebst Du manche Pleite!")

So erzielt der Alleinspieler nur 3 Stiche in ♠ und der Kontrakt fällt einmal.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

9
11 14
6

OW 3♠; OW 3♥; OW 2N; OW 2♦; OW 2♣;
Par -140: OW 1♥+2; OW 1♠+2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B
Made 3 — OW +600

3er ♣ 12-22 FL

ab 6 FL, 4er ♠ forcierend

12-15 FL ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

11-12 FL, kein 5er Pik, Einladung zu 3 SA

N nimmt an, da er 14 FL besitzt

Ausspiel ♥ B von guter Sequenz

S bleibt klein und sichert sich so 2 ♥-Stiche

2 ♥-Stiche + 2 ♦-Stiche + 1 ♣-Stich. Der Alleinspieler muss 4 Stiche in ♠ erzielen

also Übergang zum Tisch


und ♠ D vorgelegt...

N macht den **spielentscheidenden Fehler** und deckt diese Figur entgegen der Regel

damit kann O 4 Stiche in ♠ kassieren und den Kontrakt erfüllen

Gegenspiel - Lektion 6 - Spiel in 2. Hand

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

NS 5N; NS 5♠; NS 5♣; NS 3♥; NS 2♦;
Par +660: NS 3N+2

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♦
Pass	4 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♥	Pass	5 ♠
alle passen			
5 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ 10			

12-22 FL, 5er ♠

mit 20 FV hat N Schlemminteresse und bietet eine neue Farbe, 2 über 1 ist forcierend und selbstforcierend, jede Hebung in ♠ würde weniger Punkte zeigen

S wiederholt die Farbe und zeigt 12-16 FL allerdings noch keine 6er Länge !!!

3 ♠ zeigt eine starke Hand ab 16 FV und Fit in ♠

S kooperiert und reizt seine Kontrollen, 4 ♦ zeigt ♦-Kontrolle und verneint ♣

N verneint ♥-Kontrolle

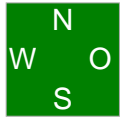
Die Assfrage ergibt 2 fehlende Asse und die fehlende Trumpfdame, 5 ♠ ist riskant und 6 ♠ aussichtslos.

N geht zum Tisch und spielt ♠ B.

Nun sollte O nie decken, da W kaum ♠-Karten und womöglich eine blanke ♠-Figur haben kann.

So werden wenigstens 2 Stiche gesichert, den ♥ A wird ebenfalls später gewonnen.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 4			♠ 10 6
♥ K B 7 5 4			♥ 9 2
♦ K 6 4			♦ D B 10 9
♣ A 10 5			♣ D 9 7 4 2
5			♠ A D 8 5
12 13			♥ D 10 8 3
10			♦ A 7 5
			♣ B 6
			♠ K 9 7 3 2
			♥ A 6
			♦ 8 3 2
			♣ K 8 3

OW 4♥; OW 3N; OW 1♠; OW 1♦; NS 1♣;
Par -420: OW 4♥=

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

4 ♥ von West
Ausspiel: ♦ D

5er ♥ 12-22 FL

mit 16 FV zu stark für 4 ♥ (13-14 FV), also erstmal einen neue Frabe reizen

1 SA 12-14 FL ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

Nun ist nicht mehr als Vollspiel drin.

Ausspiel ♦ D von solider 3er-Sequenz

O will einen Verlierer abwerfen auf ♣.

S deckt korrekt ♣ B und zerstört so den Spielplan.

Auch ♠-Schnitt geht verloren

S spielt den ♦-Verlierer frei

Der Alleinspieler versucht die Trümpfe zu ziehen, damit danach Verlierer abgeworfen werden können.

Aber die Gegenspieler sind schneller und kassieren ihre Unterfarbstiche.

Der Kontrakt fällt einmal.