



## Lektion 3

# D - Dritte 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



# DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“

## Lektion 3 – D – Dritte Hand

♥9 4 (Tisch)

♥D (B 10) ?

♥K 8 6 2

♥(A) ??

Bei längeren Farben reicht eine positive Markierung (hohe Karte), eine Blockade kann nicht auftreten.

♥7 3 (Tisch)

♥(K 10 8) 5 (2)

♥D 6 2

♥(A B 9)

...damit der Alleinspieler nicht billig den Stich gewinnen kann.

### Vom gleichwertigen Karten die niedrigste legen

♥7 5 3 (Tisch)

♥(K 9) 2

♥D B 10 6

♥(A 8 4)

### Gabelpositionen gegen den Tisch

♥K B 9 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥A D 10

♥(6 5 4 3)

♥K B 9 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥A D 10

♥(6 5 4 3)

Immer die passende Figur aus der Gabel über die Figuren des Tisches legen.

### Figuren am Tisch bewachen

♥D 9 3 (Tisch)

♥(8 7) 2

♥A B 10 6

♥(K 5 4)

Die Figur (D) am Tisch bewachen, sonst macht der Alleinspieler 2 Stiche in der Farbe.

[Hand 1](#)



[Hand 2](#)



[Hand 3](#)



[Hand 4](#)



[Hand 5](#)



[Hand 6](#)

**DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“**  
**Lektion 3 – D – Dritte Hand**





**DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“**  
**Lektion 3 – D – Dritte Hand – Aufgaben**

**DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“**  
**Lektion 3 – D – Dritte Hand – Lösungen zu den Aufgaben**

**A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?**

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen	
Ausspiel ♥5	♥D <u>74</u>  Alleinspieler	??? ♥A <u>B10</u> 8	Ausspiel ♠2
		??? ♠ <u>D</u> B109	Ausspiel ♠2
		Alleinspieler	Alleinspieler ♠K <u>8</u> 64
Ausspiel ♥6	♥K <u>B</u> 9  Alleinspieler	??? ♥A <u>D</u> 10	Ausspiel ♠3
		??? ♠A <u>B</u> 7	Ausspiel ♠3
		Alleinspieler	Alleinspieler ♠D <u>9</u> 82
Ausspiel ♥5	♥D <u>64</u>  Alleinspieler	??? ♥K <u>B</u> 103	Ausspiel ♠4
		??? ♠K <u>3</u> 2	Ausspiel ♠4
		Alleinspieler	Alleinspieler ♠A <u>10</u> 9
Ausspiel ♥K	♥8 <u>64</u>  Alleinspieler	??? ♥A <u>5</u>	Ausspiel ♠D
		??? ♠ <u>9</u> 73	Ausspiel ♠D
		Alleinspieler	Alleinspieler ♠K <u>8</u> 62
Ausspiel ♥5	♥D <u>74</u>  Alleinspieler	??? ♥K <u>10</u> 92	Ausspiel ♠5
		??? ♠ <u>7</u> 3	Ausspiel ♠5
		Alleinspieler	Alleinspieler ♠ <u>D</u> 84
Ausspiel ♥D	♥9 <u>74</u>  Alleinspieler	??? ♥A <u>8</u> 63	Ausspiel ♠D
		??? ♠ <u>9</u> 74	Ausspiel ♠D
		Alleinspieler	Alleinspieler ♠A <u>8</u>

**B.) Warum legt man von gleichwertigen Karten in 3. Hand immer die niedrigste?**

Der Partner erhält wichtige Informationen über die Figurenverteilung, manchmal kann er genau herausfinden, wo die fehlenden Figuren sitzen.

Beispiele (3SA-Kontrakt):

Ausspiel	♥98 <u>2</u>	3. Hand
♥K76 <u>5</u> 4		♥?B?
Alleinspieler		
	♥ <u>A</u> ?	

Partner muss ♥D besitzen

Ausspiel	♠7 <u>3</u>	3. Hand
♠B95 <u>4</u>		♠K???
Alleinspieler		
	♠A???	

Partner hat definitiv nicht ♠D

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

**"Liegt am Tisch nur Schrott, leg' die höchste flott!"?**

Wenn am Tisch nur kleine Karten liegen, legt man die höchste Karte (allerdings natürlich die niedrige von gleichwertigen, z.B. AK<sub>xx</sub>, KD<sub>xx</sub>). Damit verhindert man, dass der Alleinspieler billig einen Stich gewinnt. Manchmal ist es auch wichtig, die höchste Karte zu spielen, um eine Farbe nicht zu blockieren.

(Partner Spiel D aus, man hat A<sub>x</sub>).

# ABC des Gegenspiels - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ 7 5 4 2  
♥ K 5  
♦ K 8 4 2  
♣ 8 6 5



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

♠ D 10 9 3  
♥ A 8 4  
♦ A B  
♣ D B 9 3

14  
6 6  
14

West	Nord	Ost	Süid
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	1 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ D

12-22 FL min. 3 Karten in ♣  
ab 6 FL, min. 4 ♠-Karten, forcierendes Gebot  
12-14 FL, ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠  
mit 14 FL sagt S das Vollspiel an, da er 26 FL auf seiner Achse zählen kann  
♥ D als Ausspiel: höchste einer Sequenz  
S duckt einmal, um die Kommunikation zwischen den Gegenspieler zu stören  
Partner nimmt die höchste Karte, um die Farbe nicht zu blockieren, Partner muss ♥ DB10xx oder ♥ DB9xx besitzen  
natürlich ♥ weiter  
3. Mann so hoch er muss = ♥ 9, der ♥ B wäre ein schwerer Fehler  
7-6=1 1x Ducken, also kann jetzt mit dem ♥ A gewonnen werden  
der Alleinspieler versucht den Schnitt in ♠  
O gewinnt...  
... und kann 3 ♥-Stiche abziehen  
Der Schnitt geht verloren.  
Der Kontrakt ist gefallen, der Alleinspieler beansprucht den Rest.

## Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ D 7 6 3  
♥ 5  
♦ K B 10 9 3  
♣ K 10 6

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



♠ K 8  
♥ K D 10 7 6 3  
♦ A 8 5  
♣ A 8

♠ B 9 5 2  
♥ B 8  
♦ D 4  
♣ B 9 7 5 2

9  
10 16  
5

West	Nord	Ost	Süid
		1 ♥	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ 2

12-22 FL, min. 5er ♥, mit 18 FL und 6er ♥ keine Veranlassung für eine starke Eröffnung.  
3 ♥ zeigt Fit und 11-12 FV, 10 FP + 2 Verteilungspunkte für den 9. Trumpf  
mit 20 FV sagt O das Vollspiel an, Schlemm sollte aufgrund der fehlenden Punktstärke nicht versucht werden.  
N muss die ♣ 10 legen, um die Figur (♣ D) am Tisch zu bewachen  
O muss mit dem ♣ A gewinnen, die ♣ D macht nun keinen zusätzlichen Stich.  
die Trümpfe werden gezogen ...  
... ein ♠ wird geschnappt  
... aber es bleibt ein ♣-Verlierer  
nun kann N mit dem ♣ K gewinnen ...  
... und 2 Verlierer in ♦  
Achtung, N muss seinen Partner übernehmen, sonst gibt es einen Überstich, da S kein ♦ fortsetzen kann und in die Doppelchicane spielen müsste  
Der Kontrakt wird zwar erfüllt, aber ein Überstich durch gutes Gegenspiel verhindert.

## ABC des Gegenspiels - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ 9 7 5 2  
♥ D 6 5  
♦ 7  
♣ A D 9 7 2



♠ 10 8 3  
♥ K 9 4 3  
♦ 8 5 4  
♣ K 10 4

♠ K B 4  
♥ A 10 8 2  
♦ A K 6 2  
♣ B 5

10  
8 6  
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 SA	alle passen	1 SA

3 SA von Süd  
Auspiel: ♣ 7

15-17 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt  
11 FL und keine Oberfarbe (5er Transfer, 4er Stayman),  
also ist 3 SA das chancenreichste Vollspiel  
Auspiel vierthöchste der längsten Farbe, wenn keine  
Sequenz vorhanden ist.  
O legt die höchste Karte an 3. Position, da am Tisch keine  
Figur zu bewachen ist ("Liegt am Tisch nur Schrott, leg  
die Höchste flott!")  
natürlich wird die Farbe nachgespielt...  
W kassiert humorlos seine 5 Stiche in ♣..  
...und der Kontrakt ist gefallen  
S kann jetzt die restlichen Stiche beanspruchen, aber der  
Kontrakt ist gefallen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

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

10  
14 9  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦ 1 ♠	Pass Pass	1 ♥ 1 SA	Pass alle passen

1 SA von Ost  
Auspiel: ♣ D

12-22 FL, min. 3 Karten in ♦  
ab 6 FL, min. 4 Karten in ♥, unlimitiert und daher  
forcierend  
4er ♠, keine Limitierung der Punktstärke, forcierend  
1 SA zeigt nun keinen Fit und 6-10 FL  
W kann beruhigt passen, da kein Vollspiel in Reichweite  
ist.  
Auspiel ♣ D, höchste Karte einer schönen Sequenz  
N muss den ♣ K nehmen, um die Farbe nicht zu  
blockieren.  
der Alleinspieler duckt  
S klärt die Farbe und zeigt durch das Spielen der  
niedrigstmöglichen Karte (♣ 10 statt ♣ B) einen Eingang  
in ♦.  
♠ 2 ist als Abwurf Lavinthal für ♦  
Der Alleinspieler muss dass ♥ A vertreiben, um Stiche zu  
entwickeln.  
N gewinnt und spielt ♦, um seinen Partner mit den  
restlichen ♣-Stichen ans Spiel zu bringen.  
S gewinnt mit dem ♦ A ...  
... und kann 2 ♣-Stiche kassieren  
... zum Schluß erzielt der Partner noch ♦ K  
... und der Kontrakt ist gefallen

# ABC des Gegenspiels - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A 8 4  
♥ D 6  
♦ A 8 3  
♣ D 10 9 4 3

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

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



12  
7 7  
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♣	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord  
Auspiel: ♠ 5

12-22 FL, min. 3er ♣  
ab 6 FL, min. 4er ♥, unlimitiert und forcierend  
1 SA zeigt ausgeglichenes Blatt, keine 4er ♥ und kein 4er ♠, 12-14 FL  
S kann nun mit 14 FL die Gesamtpunktstärke errechnen (26-28 FL) und das Vollspiel ansagen.  
O spielt die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe aus.  
"3. Mann so hoch er kann", da am Tisch nichts liegt.  
N duckt  
... natürlich ♠ weiterspielen  
Achtung !!! O muss nun seinen Partner übernehmen, um weiter ♠ zu spielen.  
Die ♠ 2 zeigt dabei Interesse an der niedrigsten Restfarbe (♣).  
N muss das ♣ A vertreiben und dabei hoffen, dass es bei W steht.  
O gewinnt ...  
... und kassiert nun seine 2 Stiche in ♠  
Der Kontrakt ist gefallen.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

♠ 9 6 4 3  
♥ 9 8 3  
♦ A B 4  
♣ A K 6

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

♠ A 5  
♥ K B 10 7  
♦ K D 10  
♣ D B 8 4



3  
12 16  
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost  
Auspiel: ♠ 2

15-17 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt  
12 FL und keine Oberfarbe (5er Transfer, 4er Stayman), also ist 3 SA das chancenreichste Vollspiel.  
Auspiel der vierthöchsten Karte der längsten Farbe.  
Von gleichwertigen Karten wird an der 3. Position die niedrigste Karte gelegt.  
Der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A, dadurch weiß S, dass der Partner in Pik ♠ DB besitzen muss.  
O geht zum Tisch ...  
... und schneidet in ♥ auf die ♥ D  
der Schnitt misslingt ...  
... und S kann klein ♠ fortsetzen, da ja der Partner noch 2 Figuren halten muss  
N kassiert die beiden Stiche in ♠ ...  
... und erreicht seinen Partner wieder in ♥  
... so dass der den Faller abziehen kann

## ABC des Gegenspiels - Lektion 3 - Spiel in 3. Hand

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

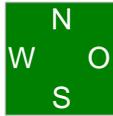
♠ 8 7 5			
♥ K 7 6 4			
♦ B 10 6 5			
♣ 4 2			
			
		♠ A 3	
		♥ A B 8	
		♦ 9 8 7 2	
		♣ D 8 6 3	
			14
			4 11
			11
		♠ K D B 10 4	
		♥ 9 5 3	
		♦ —	
		♣ A B 10 9 5	

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

12-22 FL, min. 5er ♠  
mit 16 FV und schönen Kontrollen viel zu stark für eine direkte Pik-Hebung (4 ♠ hätte 13-14 FV gezeigt)  
S muss ♠ wiederholen, 3 ♣ würde deutlich mehr Punkte versprechen. In so einer Situation (nach 2 über 1 des Partners) zeigt dass keine 6er Farbe!  
Nun zeigt N den Anschluß und Zusatzstärke.  
... aber S hat kein Schlemminteresse  
Am Tisch erscheint die ♥ D, die muss O bewachen und legt deshalb den ♥ B. Würde O das ♥ A nehmen, wäre der Kontrakt gewonnen.  
Überraschenderweise gewinnt der ♥ B den Stich, also muss der Partner den ♥ K haben. O setzt mit dem ♥ A fort ...  
... und die Gegenspieler kassieren 3 Stiche in ♥.  
Nun bringt ♠ A den entscheidenden Stich und der Kontrakt fällt.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 8 7 6			
♥ 9 5 4			
♦ K D B 10 4			
♣ B 10			
			
		♠ A K D	
		♥ A K D	
		♦ 9 6 2	
		♣ K 7 3 2	
			7
			21 8
			4
		♠ 10 4 2	
		♥ 10 6 2	
		♦ A 8	
		♣ 9 8 6 5 4	

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♣	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West  
Ausspiel: ♦ K

20-21 FL, keine 5er Oberfarbe, ausgeglichenes Blatt Stayman, ab 4 FL, min. eine Oberfarbe zu viert, hier mit beiden Oberfarben eine logische Reizung.  
3 ♦ als Antwort auf Stayman zeigt keine Oberfarbe zu viert.  
Nun bietet O mit 8 FL 3 SA als bestes Vollspiel.  
Eine schöne Farbe und eine klassische Sequenz, N spielt ♦ K aus: höchste Karte einer 3er Sequenz.  
S nimmt das ♦ A, um die ♦-Farbe nicht zu blockieren.  
N kann leicht 4 weitere Stiche in ♦ abziehen und den Kontrakt schlagen.