



Lektion 4

Trumpfausspiel im Farbkontrakt

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

Gegenspiel
Lektion 3 – Trumpfausspiel in Farbkontrakten – 30.01.2022

Trumpfausspiel

- Informationen aus der Reizung nutzen
- Ziel: Spielplan des Alleinspielers stören („Schnapper in der kurzen Hand“).
- Trumpfausspiel und bei **jeder** Gelegenheit Trumpf nachspielen

Hinweise:

- 1.) Der Gegner hat einen 4-4 Fit gefunden.
- 2.) Der Eröffner hat einen Zweifärber gereizt und der Partner hat sich für die 2. Farbe entscheiden
- 3.) Ich habe Werte in einer gereizten Nebenfarbe.

Achtung: Hat man selber viele Trümpfe (4), so ist gut, eine lange Farbe auszuspieren und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.

Beispiel: Teiler S, Gefahr O/W

a.) Austeilung

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

b.) Reizung

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

c.) Hinweise aus der Reizung

- Süd hat einen Zweifärber
- Die Einigung erfolgte in der 2. genannten Farbe
- Ich habe Werte in der eröffneten Farbe.
- Partner hat keine Punkte, ich habe 4 potentielle Stich und kontrolliere alle Nebenfarben.

d.) Ausspiel



Gegenspiel

Lektion 3 – Trumpfausspiel in Farbkontrakten – 30.01.2022

- Wenn Informationen nach dem Ausspiel vorliegen (Ansicht des Tisches), ist es oft sinnvoll, auf Trumpf zu wechseln.
- Indizien:
 Kürzen am Tisch (Chicane, Singleton, Doubleton)
 möglicher Spielplan Cross Ruff (zusätzlich Kürze in der Hand, Information aus der Reizung)
 hohe Karten in einer entwickelbaren Farbe am Tisch
- Übernehmen Sie die Führung, wenn Sie über mehr Informationen als der Partner verfügen
- Oft muss die Trumpffarbe von einer bestimmten Seite gespielt werden, und Sie müssen entsprechend agieren.
- Mit A x x in Trumpf ist es oft besser, zuerst klein zu spielen, um die Kommunikation aufrecht zu halten.

a.) Austeilung

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

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

c.) Spielverlauf

Partner startet mit ♥ A. Sie bedienen ♥ D (höchste Karte der Anschlußsequenz). Partner setzt mit ♥ 3 zu ♥ B fort. Sie haben keine Angst vor der ♦-Farbe. Allerdings drohen ♣-Schnapper am Tisch. Also setzen Sie mit ♠ 4 fort, Partner gewinnt mit ♠ D und beseitigt den letzten Trumpf mit ♠ A. Die Verteidigung bekommt 2 ♠-Stiche, 3 ♥-Stiche und einen Stich in ♣, der Kontrakt fällt einmal.

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“

„Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“

„Spät geeinigt in Atout, spiele Trump hinaus im Nu!“

„Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“

„Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“

„Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“

„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“

Hand 1 - Trumpfausspiel verpasst



Hand 1 - Trumpfausspiel gefunden



Hand 3 - Trumpfausspiel verpasst



Hand 3 - Trumpfausspiel gefunden



Gegenspiel - Lektion 4 - 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♠	Pass
2 ♣	alle passen	2 ♥	PAS
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,

Gegenspiel - Lektion 4 - Trumpfausspiel

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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



♠ 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
Pass	2 ♥	Pass	1 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	3 ♦

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♥ 4

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

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



♠ 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.

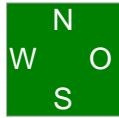
Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

Gegenspiel - Lektion 4 - 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			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ D

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

6 6 19 9			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	1 ♠	Pass
4 ♥	alle passen	3 ♥	Pass

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♥ 4

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.

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.

Gegenspiel - Lektion 4 - Trumpfausspiel

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 8 6 4
♥ 10 5 2
♦ 7 2
♣ B 8 6 5 3

♠ K D 10 9 7 3
♥ 9 8 7
♦ K 6 5
♣ D



♠ B 2
♥ K 4
♦ A D B 8 3
♣ A 9 7 4

1
10 15
14

♠ A 5
♥ A D B 6 3
♦ 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 Faller.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D 8
♥ A K 8 3
♦ 5 3
♣ 10 9 6 2

♠ K B 10 9 7 5
♥ 10 6 4
♦ 6
♣ A 8 3



♠ 6 2
♥ 9 7 2
♦ A D 10 8 7 4
♣ K 5

13
8 9
10

♠ 4 3
♥ D B 5
♦ K B 9 2
♣ 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.