



# Lektion 5

## Spiel in 3. 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



**Gegenspiel**  
**Lektion 5 – Spiel in 2. Hand – 13.02.2022**

♥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.

**Gegenspiel**  
**Lektion 5 – Spiel in 2. Hand – 13.02.2022**

**[Hand 1](#)**



**[Hand 2](#)**



**[Hand 3](#)**



**[Hand 4](#)**



**[Hand 5](#)**



**[Hand 6](#)**



**Gegenspiel**  
**Lektion 5 – Spiel in 3. Hand – 13.02.2022 – Aufgaben**

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

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Ausspiel ♥5	♥D7 <u>4</u>	??? ♥AB108 Alleinspieler	Ausspiel ♠2	♠ <u>D</u> B109	??? ♠K864 Alleinspieler
Ausspiel ♥6	♥K <u>B</u> 9	??? ♥AD10 Alleinspieler	Ausspiel ♠3	♠A <u>B</u> 7	??? ♠D982 Alleinspieler
Ausspiel ♥5	♥D6 <u>4</u>	??? ♥KB103 Alleinspieler	Ausspiel ♠4	♠K <u>3</u> 2	??? ♠A109 Alleinspieler
Ausspiel ♥K	♥86 <u>4</u>	??? ♥A5 Alleinspieler	Ausspiel ♠D	♠97 <u>3</u>	??? ♠K862 Alleinspieler
Ausspiel ♥5	♥D7 <u>4</u>	??? ♥K1092 Alleinspieler	Ausspiel ♠5	♠7 <u>3</u>	??? ♠D84 Alleinspieler
Ausspiel ♥D	♥97 <u>4</u>	??? ♥A863 Alleinspieler	Ausspiel ♠D	♠97 <u>4</u>	??? ♠A8 Alleinspieler

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

**C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen: "Liegt am Tisch nur Schrott, leg' die höchste flott!"?**

# Gegenspiel

## Lektion 5 – Spiel in 3. Hand – 13.02.2022 – 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	??? ♥AB <u>108</u>	Ausspiel ♠2	♠ <u>D</u> B109 Alleinspieler	??? ♠K <u>864</u>
Ausspiel ♥6	♥K <u>B9</u> Alleinspieler	??? ♥A <u>D</u> 10	Ausspiel ♠3	♠A <u>B7</u> Alleinspieler	??? ♠D <u>982</u>
Ausspiel ♥5	♥D <u>64</u> Alleinspieler	??? ♥K <u>B103</u>	Ausspiel ♠4	♠K <u>32</u> Alleinspieler	??? ♠A <u>109</u>
Ausspiel ♥K	♥8 <u>64</u> Alleinspieler	??? ♥A <u>5</u>	Ausspiel ♠D	♠ <u>973</u> Alleinspieler	??? ♠K <u>862</u>
Ausspiel ♥5	♥D <u>74</u> Alleinspieler	??? ♥K <u>1092</u>	Ausspiel ♠5	♠ <u>73</u> Alleinspieler	??? ♠ <u>D84</u>
Ausspiel ♥D	♥ <u>974</u> Alleinspieler	??? ♥A <u>863</u>	Ausspiel ♠D	♠ <u>974</u> 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):

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

Partner muss ♥D besitzen

	♠7 <u>3</u>	
Ausspiel		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>).

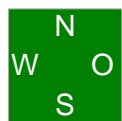
# Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

## 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

14  
6 6  
14

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

West	Nord	Ost	Siid
	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

9  
10 16  
5

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

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

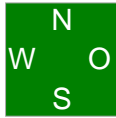
4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♣ 2

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.



## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

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

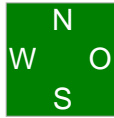
♠ 9 7 5 2 ♥ D 6 5 ♦ 7 ♣ A D 9 7 2		♠ 10 8 3 ♥ K 9 4 3 ♦ 8 5 4 ♣ K 10 4	♠ A D 6 ♥ B 7 ♦ D B 10 9 3 ♣ 8 6 3
--	---	--	---

10 8 6 16  West  Pass	♠ K B 4 ♥ A 10 8 2 ♦ A K 6 2 ♣ B 5  Nord 3 SA	Ost alle passen	Süd 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

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

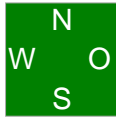
10 14 9 7  West 1 ♦ 1 ♠	Nord Pass Pass	Ost 1 ♥ 1 SA	Süd Pass alle passen
---	----------------------	--------------------	----------------------------

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

## Gegenspiel - Lektion 5 - 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			
♠ K B		♠ D 9 7 5 2	
♥ B 9 8 2		♥ 10 7 5	
♦ D 9 6 5		♦ B 10 7	
♣ 8 7 2		♣ 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>
Pass	1 SA	Pass	1 ♥
alle passen		Pass	3 SA

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 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 (♣).

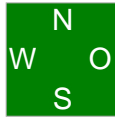
N muss das ♣ A vertreiben und dabei hoffen, dass es bei W steht.

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

3  
12 16  
9

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

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 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.

Ausspiel 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

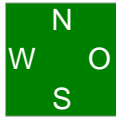
N kassiert die beiden Stiche in ♠ ...

... und erreicht seinen Partner wieder in ♥

... so dass der den Faller abziehen kann

## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

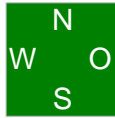
♠ 8 7 5 ♥ K 7 6 4 ♦ B 10 6 5 ♣ 4 2  14 4 11 11		♠ 9 6 2 ♥ D 10 2 ♦ A K D 4 3 ♣ K 7  ♠ A 3 ♥ A B 8 ♦ 9 8 7 2 ♣ D 8 6 3  ♠ K D B 10 4 ♥ 9 5 3 ♦ — ♣ A B 10 9 5	
---	---	---	--

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

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

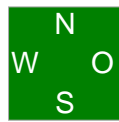
West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♣	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West Ausspiel: ♦ K			

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.

## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 9**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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



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

NS 2N; NS 3♦; NS 1♥; Par +120: NS 1N+1  
*West Nord Ost Süd*  
 1 SA\*  
 Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

**3. Hand legt ♣ A, um die Farbe nicht zu blockieren.**  
**"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"**  
**Das Rückspiel wiederum muss W übernehmen, um die ♣-Farbe weiter abspielen zu können.**

**Board 10**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ K D 8  
♦ K B 7 4 2  
♣ 8 6



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

*West Nord Ost Süd*  
 1 SA\*  
 Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ B

**3. Hand legt ♣ A, in der Hoffnung, dass Partner von ♣ KB10xx ausgespielt hat.**  
**"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"**  
**Das Rückspiel wiederum muss W übernehmen, um die ♣-Farbe weiter abspielen zu können.**

## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ K D 8  
♦ K B 7 4 2  
♣ 8 6

<table style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">N</td><td style="border: none;"> </td></tr> <tr><td style="border: none;">W</td><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">O</td></tr> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">S</td><td style="border: none;"> </td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ D 9 8 7 ♥ 6 4 3 ♦ 9 8 5 ♣ A 3 2
	N									
W		O								
	S									

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 7

**3. Hand legt ♣ A.**

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

**Board 12**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

<table style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">N</td><td style="border: none;"> </td></tr> <tr><td style="border: none;">W</td><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">O</td></tr> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">S</td><td style="border: none;"> </td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ D 9 8 7 ♥ 6 4 3 ♦ 9 8 5 ♣ D B 10
	N									
W		O								
	S									

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 SA
alle passen			

1. Puppet Stayman
2. keine 4er oder 5er Oberfarbe

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 4

**3. Hand legt ♣ 10, von gleichwertigen Karten immer die niedrigste gewinnende.**

## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 13**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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



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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 4

**3. Hand legt ♣ B, Figur am Tisch bewachen.**

**Board 14**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 8 6  
♦ K B 7 2  
♣ D 8 6



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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 4

**3. Hand legt ♣ 9, Figur am Tisch bewachen.**

## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 15**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 2  
♥ D 7 3  
♦ D 2  
♣ D B 10 6

N	O
W	S

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Stayman

4 ♠ von Süd  
Auspiel: ♥ 4

**3. Hand legt ♥ B, Figur am Tisch bewachen.  
Wird ♥ D genommen, dann natürlich das ♥ A.**

**Board 16**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 2  
♥ K 7 3  
♦ D 2  
♣ D B 10 6

N	O
W	S

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Stayman

4 ♠ von Süd  
Auspiel: ♥ D

**3. Hand legt ♥ 9, wenn ♥ K nicht genommen wird.  
Positive Markierung und ♥ K bewachen.**

## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 17**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

N	♠	9 7 6
W	♥	A 9 8
O	♦	10 9 4
S	♣	9 7 5 4

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Stayman

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ D

**3. Hand legt ♥ A, sonst gibt es das ♥ A nicht mehr.  
"Liegt am Tisch nur Schrott, leg die höchste flott!"**

**Board 18**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 8  
♥ D B 10 9  
♦ D B  
♣ B 10 9

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Stayman

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ 3

**3. Hand legt n i c h t ♥ K, sonst ist der Tisch hoch  
und ♣-Verlierer können abgeworfen werden.  
Partner spielt nie unter einem A aus im Farbspiel!**



## Gegenspiel - Lektion 5 - Spiel in 3. Hand

**Board 19**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ K D B 10  
♥ 10 9 8 5  
♦ D B  
♣ B 10 9

♠	9 7 6
♥	A 7
♦	10 9 6 5
♣	K D 6 5



West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Stayman

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ K

**O legt ♥ A und spielt ♥ 7 nach, um schnell 3 ♥-Stiche mittels Schnapper zu realisieren.**

**Board 20**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

♠	9 7 6
♥	A 8 2
♦	B 6 5
♣	K D 6 5



♠ 8 3  
♥ K D 3  
♦ 10 8 7 4 3  
♣ 8 7 2

9  
5 10  
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Stayman  
4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ K

**O legt ♥ 8: positive Markierung. Nimmt man das ♥ A, bekommt der Alleinspieler einen Stich geschenkt. Es besteht keine Gefahr, dass die Farbe blockiert wird.**