



Lektion 5

Ausspiel SA + 11er Regel

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, “Bridge lernen-Buch zum Selbststudium” ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **K.-H. Kaiser**, “ForumD2015 -Die ungestörte Reizung” ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [1]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [2]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

Interaktive Beispiele:

Hinweis: Klicken Sie den Link an und dann immer auf „Next“

[Hand 1 Ausspiel von einer Sequenz](#)

[Hand 2 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 3 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 5 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 7 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 9 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

Bridge 360°
Lektion 5 – Ausspiel SA-Kontrakt

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

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

α.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---	---	

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

d.) Ergebnis 3SA-1 -100

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“

„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“

„Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne!“

Sonderfälle

1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543

11er- Regel

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt,...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen**

(Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.

- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.
- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠??? 7?

♠ ??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

Ausspielkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:
„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“

Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: Ausspiel dieser Farbe	
	3SA	---	---	X		
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: Partner spiele Deine Farbe aus	
	3SA	---	---	X		
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontra verlangt eine andere Farbe	
	3SA	---	---	X		
	2SA	---	3SA	X	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : Das Kontra verspricht eine lange Oberfarbe	
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: Das Kontra verlangt genau diese Farbe	
3SA	X					
1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys		
2SA	---	3SA	X			

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J	A	F	G	K		J	C	R	E	W

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
L	O	E	A	I		U	M	L	O	R

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
T	Q	A	S	F		J	L	A	G	D

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
R	I	A	E	S		B	F	T	U	S

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P	A	X	Z	E		F	R	G	E	M

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
R	T	U	H	I		B	R	A	U	Z

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
L	M	T	I	E		T	F	R	Z	L

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
K	N	T	P	S		S	E	T	A	N

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
H	U	T	E	M		O	N	T	U	Z

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞		K	Z	B	N	R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

Bridge 360°
Lektion 5 – Ausspiel SA-Kontrakt – Aufgaben

1SA --- 3SA
alle passen

1SA --- 2♣ ---
2♥ --- 3SA alle passen

- 1.)
 ♠ D 9
 ♥ DB 10 9 7
 ♦ K 7
 ♣ 9 7 5 4
- 2.)
 ♠ 7 4 3
 ♥ A K B 10 5
 ♦ 8
 ♣ D 9 8 7
- 3.)
 ♠ 5
 ♥ K D 9 8 2
 ♦ K 7 5 3 2
 ♣ K 4
- 4.)
 ♠ A 7 3
 ♥ D B 9 4 3
 ♦ 6 3 2
 ♣ 10 9

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

B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?

C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.

Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen ♣54. Welche Karte geben Sie zu?

1. ♣A7
2. ♣AB
3. ♣A102
4. ♣B7
5. ♣B82
6. ♣94
7. ♣862

Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen ♥542. Welche Karte geben Sie zu?

8. ♥KB3
9. ♥DB93
10. ♥AB
11. ♥1097
12. ♥K1083
13. ♥83
14. ♥AB107

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J							C			

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
	O					U				

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
			S				L			

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
			E			B				

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P									E	

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
			H				R			

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
			I			T				

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
	N					S				

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
			E			O				

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞					N	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	O	S	E	P	H	I	N	E	*	C	U	L	B	E	R	T	S	O	N

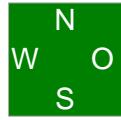
Berühmte amerikanische Bridge-Lehrerin und –Spielerin (1898-1956)

Bridge 360° - Lektion 5 - Ausspiel SA

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 7
♥ K D 9 7
♦ 6 4
♣ A K 3 2

♠ A B 10 9 8
♥ 10 8 6
♦ A B 9 2
♣ 4



	♣	♦	♥	♠	N
N	4	-	3	-	2
S	4	-	4	2	3
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

♠ 6 5 3
♥ A 4 2
♦ K 5 3
♣ D B 10 9

17
10 3
10

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♦ 7

O spielt ♦ 7 aus, vierthöchste der besten Farbe. Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein. W missachtet die 11er Regel und legt nicht ♦ 2: 11-7 (ausgespielte Karte). Richtig wäre ♦ 2 gewesen. Nun ist W am Spiel und der Kontrakt ist nicht mehr zu schlagen, da ♦ K geschützt ist.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 4
♥ A 7 3
♦ 6 5 4
♣ 10 9 8 3

♠ 8 7
♥ B 10 8 2
♦ A K 10 8
♣ K B 5



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	4	1	1
W	3	4	4	1	1

♠ A B 9 6 2
♥ 9 6 4
♦ B 7
♣ 6 4 2

6
12 16
6

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	Pass
		Pass	Pass

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A D 10 3
♣ 8 7

9
7 7
17

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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt. S hätte dann 9 Stiche erzielen können.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B
♥ K 5
♦ A 10 7 2
♣ D B 6 3

♠ 9 8 5 2
♥ A 10 4
♦ 8 6 5
♣ 8 7 5



	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	2	2
S	3	4	1	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

16
4 8
12

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

Bridge 360° - Lektion 5 - Ausspiel SA

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K D 7
♥ A K 5 3
♦ A 7
♣ K 6 4

♠ 10 6 5
♥ B 10 8 7
♦ K 8 4
♣ A 5 2



♠ B 8 4 3
♥ D 9 2
♦ D B 10 9
♣ 8 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	2	3	2
S	5	2	2	3	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 9 2
♥ 6 4
♦ 6 5 3 2
♣ D B 10 9 7

23
8 6
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süid</i>
Pass	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. semiforcierende Eröffnung (Sofortauskunft)
2. Standard-Relay
- 3 SA von Nord
- Ausspiel: ♦ D

O spielt ♦ D aus, höchste einer 3er Sequenz. W markiert mit ♦ 8 positiv, der Alleinspieler duckt. Nun setzt O mit ♦ 9 fort, nun muss der ♦ K genommen werden, um eine Blockade zu verhindern. Nun muss nur noch verhindert werden, dass die ♣-Farbe entwickelt wird, also muss W mit ♣ A 2x ducken.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2
♥ K 8 7 3
♦ K 10 8 6
♣ 6

♠ K D 10 9 8
♥ 2
♦ A D 7 3
♣ 10 5 4



♠ A B
♥ D 10 6
♦ B 4 2
♣ A K D 9 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	1	-	-
S	-	-	1	-	-
O	4	3	-	4	2
W	4	3	-	4	2

♠ 6 3
♥ A B 9 5 4
♦ 9 5
♣ B 7 3 2

6
11 17
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süid</i>
2 ♥ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 ♦	Pass	2 ♠	Pass
		3 SA	alle passen

- * Sofortauskunft
1. Transfer (Sofortauskunft)
 - 3 SA von Ost
 - Ausspiel: ♥ 5

S spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der Besten und längsten Farbe. N nimmt den ♥ K, 3. Mann hoch. Danach spielt N ♥ 3, um die Restlänge (ungerade = 3 Karten) zu zeigen. S gewinnt mit dem ♥ B und kann nun mit 3 weiteren ♥-Stichen den Kontrakt schlagen, bevor der Alleinspieler ans Spiel kommt.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 9 5 2
♥ B 10 9
♦ K 6
♣ D 9 4 3

♠ 6 4 3
♥ A D 7 5 2
♦ 10 9 5
♣ K 5



♠ K B 7
♥ 8 4 3
♦ 8 4 3 2
♣ 8 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	1	3	2
S	4	3	2	3	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ D 10 8
♥ K 6
♦ A D B 7
♣ A B 10 2

10
9 4
17

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süid</i>
Pass	2 ♣ ¹	Pass	1 SA*
Pass	3 SA	alle passen	2 ♦

- * Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
 - 3 SA von Süd
 - Ausspiel: ♥ 5

W spielt ♥ 5 aus, die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe. O kann ♥ 9 nicht übernehmen und markiert deshalb mit ♥ 3 seine Länge (niedrige Karte = ungerade = 3 Karten). Nachdem W mit ♣ K ans Spiel kommt, kann er sehen, dass ♥ K blank ist und 4 Stiche gewinnen.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 6
♥ B 6 3
♦ 9 6 5
♣ K 9 8 7 2

♠ A 9 8
♥ K 9 4
♦ B 7 2
♣ D 6 5 4



♠ K 7 3 2
♥ A 10 5
♦ A D 10 8 4
♣ A

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	5	2	4	2
W	1	4	2	4	2

♠ B 10 5 4
♥ D 8 7 2
♦ K 3
♣ B 10 3

6
10 17
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süid</i>
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

- * Sofortauskunft
- 3 SA von West
 - Ausspiel: ♣ 7

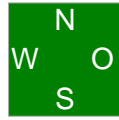
Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

Bridge 360° - Lektion 5 - Ausspiel SA

Board 9
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7
♦ A 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4 2
♦ 9 8 7 5
♣ B 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	4	1	2
S	1	4	4	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ D 10 3
♣ A 8 7

9
11 3
17

West Nord Ost Süd
1 SA*

Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

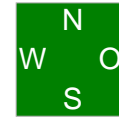
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um den Partner zu motivieren, die Farbe weiterzuspielen, muss ♣ B gelegt werden, da der Alleinspieler duckt. O/W kassieren 4 ♣-Stiche und ♦ A.

Board 10
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 8 7 5
♣ A B

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	1	-	2
S	-	3	1	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3
♥ A K 5
♦ A D 10 3
♣ 8 7 5

9
7 7
17

West Nord Ost Süd
1 SA*

Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

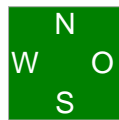
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. W muss den ♣ mit der ♣ D übernehmen um 5 ♣-Stiche zu kassieren. S am Spiel hätte sofort 9 Stiche erzielen können.

Board 11
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K D 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ A 9 8 7 5
♣ 7 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	2	1	3
S	1	2	2	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ B 10 3
♣ A B 8

10
7 6
17

West Nord Ost Süd
1 SA*

Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Der Alleinspieler duckt mit ♣ ABx (Bath-Coup). Da O weder ♣ A noch ♣ B legt, hat er keine dieser Karten. W darf nicht ♣ fortsetzen, um den Alleinspieler nicht noch einen Überstich zu schenken. 3 SA sind nicht zu schlagen

Board 12
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K D 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ 9 8 7 5 3
♣ A 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	3	-	2
S	1	2	3	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A B 10
♣ B 8 7

10
7 6
17

West Nord Ost Süd
1 SA*

Pass 3 SA alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ 5 nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt.

Bridge 360° - Lektion 5 - Die 11er Regel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 5 3
♥ A 4 2
♦ K 5 3
♣ 10 9 2

♠ 9 4 2
♥ 6 5 3
♦ D 10 8 7
♣ 8 7 4



♠ B 10 8
♥ B 10 8
♦ A B 9 2
♣ A 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	5	5	3
S	4	2	4	3	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K D
♥ K D 9 7
♦ 6 4
♣ K D B 3

7
2 11
20

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 7

Auf das Ausspiel von ♦ 7 legt der Alleinspieler ♦ 3. Ost muss anhand der 11er Regel (11-7 = 4, 3 höhere hat O selbst, die vierte Karte ist am Tisch) erkennen, dass der Alleinspieler keine höhere Karte als die ♦ 7 besitzt. Also legt man ♦ 2 (die einzige richtige Karte) und kann so 4 ♦-Stiche und ♣ A kassieren.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 4
♥ A 7 3
♦ 6 5 4
♣ 10 9 8 3

♠ 8 7
♥ B 10 8 2
♦ A K 10 8
♣ K B 5



♠ K 5 3
♥ K D 5
♦ D 9 3 2
♣ A D 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	4	1	1
W	3	4	4	1	1

♠ A B 9 6 2
♥ 9 6 4
♦ B 7
♣ 6 4 2

6
12 16
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	Pass
		Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 7
♥ A B 6 2
♦ K 9 5
♣ A 10 7 4

♠ A 10 8 5 2
♥ 8 5
♦ D 7 4 3
♣ 9 6



♠ D B 6
♥ K D 10 7 4
♦ 10
♣ B 8 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	1	-	2
S	2	3	1	-	3
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ K 4 3
♥ 9 3
♦ A B 8 6 2
♣ K D 3

12
6 9
13

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

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 5

Auf die ausgespielte ♠ 5 legt O den ♠ B (niedrigste von 2 gleichwertigen ♠-Karten). Der Alleinspieler gewinnt mit ♠ K. O erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohe ♠-Karte von S war. Sobald der Alleinspieler den Schnitt in ♦ macht, am besten ♠ D abwerfen!

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 9 8 7 6 5
♥ A D 9 3
♦ 4 2
♣ B 8

♠ K D 4
♥ K 4 2
♦ K D 8 7
♣ K 7 6



♠ A B 2
♥ 8 7 6
♦ B 10 6 5
♣ A 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	1	1	-
S	1	-	1	1	-
O	-	2	-	-	2
W	-	2	-	-	2

♠ 10 3
♥ B 10 5
♦ A 9 3
♣ D 10 5 4 3

7
16 10
7

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

Ausspiel: ♠ 9

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn S am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist (11-9 ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "Top of nothing" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv beim Anblick des Tisches.

Bridge 360° - Lektion 5 - Die 11er Regel

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D B
♥ K 5
♦ A 10 7 2
♣ D B 6 3

♠ 9 8 5 2
♥ A 10 4
♦ 8 6 5
♣ 8 7 5



♠ 10 7 4
♥ B 8 7 6 3
♦ K 4
♣ A 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	2	2
S	3	4	1	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

16
4 8
12

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D 10 2
♥ 8 7 6 5 3
♦ A K 5 4
♣ 9

♠ B 7
♥ 10 9
♦ D 10 9 3 2
♣ K 4 3 2



♠ K 5 4
♥ A K
♦ B 7 6
♣ A D B 10 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	3	3	-
S	-	-	3	3	-
O	3	3	-	-	2
W	3	3	-	-	2

♠ A 9 8 6 3
♥ D B 4 2
♦ 8
♣ 8 7 5

9
6 18
7

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass
		1 ♣*	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ 10 (oder auf den ♠ B die ♠ D) und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern!). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt sofort ♠ D nach (nicht blockieren!!!!) Ohne einen ♦-Stich kann O nicht gewinnen.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K B 6 3
♥ 5 4 2
♦ D B 10 7
♣ 10 8

♠ 9 7
♥ A D 10
♦ A K 6 3
♣ B 7 5 2



♠ A 2
♥ K 8 6
♦ 9 5 4 2
♣ A K 9 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	3	2	1	2
W	4	3	2	1	2

♠ D 10 8 5 4
♥ B 9 7 3
♦ 8
♣ D 6 4

7
14 14
5

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

Auf das Ausspiel von ♠ 5 legt N den ♠ K und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A. N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit ♠ B nach bzw. wirft auf die 3. ♣-Runde den ♠ B ab.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 6
♥ B 6 3
♦ 9 6 5
♣ K 9 8 7 2

♠ A 9 8
♥ K 9 4
♦ B 7 2
♣ D 6 5 4



♠ K 7 3 2
♥ A 10 5
♦ A D 10 8 4
♣ A

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	5	2	4	2
W	1	4	2	4	2

♠ B 10 5 4
♥ D 8 7 2
♦ K 3
♣ B 10 3

6
10 17
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.