



# Lektion 6

# Ausspiel Farbspiel

## 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**, “Forum D 2015 - 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 Farb-Kontrakte

### 1. Ziele

- 1. Information: Eigenes Blatt
- 2. Information: Reizung
- Figurenstiche entwickeln
- Trümpfe nutzen
- Schnapper verhindern
- keinen Stich verschenken
- Trumpflänge kürzen

### 2. Gute Ausspiele

- Partners gereizte Farbe (eröffnete Oberfarbe, Farbe in Gegenreizung)
- Farbe mit min. 2er-Sequenz A K 5, D B 10 5, K D 2, B 10 7 2
- Singleton mit nützlicher Trumpfhaltung
- Trumpfausspiel

### 3. Riskante Ausspiele

- gereizte Nebenfarbe des Gegners
- Singleton-Trumpf
- Farbe mit As und ohne König, A 7 6
- Doubleton, vor allem mit Figur
- Farbe mit einer Gabel, A D 7 6, A B 10 4, K B 10 3

### 4. Wahl der Karte

- **Höchste** Karte einer Sequenz: K D B 2, K 10 9 8 7, D B 9 3, A K 7
- gerade Kartenzahl **hoch-niedrig** (3./5.): 7 5, K 7 6 2, D 6, D 8 6 4 3 2,
- ungerade Kartenzahl **niedrig-hoch** (3./5.): K 8 2, D 8 6 4 3, B 7 6, 9 6 5
- von kleinen Karten, gerade Anzahl **zweithöchste**: 8 6 5 2, 9 8 7 4 3 2

### 5. Wahl der Karte in Partners Farbe

Das Ausspiel einer vom Partner gereizten Farbe ändert nicht an der Ausspielvereinbarung!

### 6. Nutzung der Trümpfe

- günstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: A 3 2, A K 3, K 4 3
- ungünstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: D B 3, K B 4, K 6
- ungünstig ist es, wenn Partner wenige Figurenpunkte hat

### 7. geleitete Ausspiele

Wesentliche Informationen können während der Reizung mit Hilfe von Kontras auf künstliche Gebote übermittelt werden

# Bridge 360°

## Lektion 6 – Ausspiel Farbspiel + Trumpfausspiel – 26.05.2024

a.)

Süd	West	Nord	Ost
2SA	---	3♣	X
3♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♣

b.)

Süd	West	Nord	Ost
2♣*	---	2♦*	X
2♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♦

c.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
4SA	---	5♦	X
6♠	---	---	---

Ausspiel ♦

d.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	3♠	---
4♣	---	4♦	X
4♥	---	4♠	---
5♣	---	6♠	---
---	---	---	

Ausspiel ♦

### 8. Lightner-Kontra gegen Schlemm

das Ziel dieser Ansage ist nicht das Strafkontra (Gegner haben Schlemm aus freien Stücken gereizt), sondern die Botschaft an den Partner „Spiele etwas ungewöhnliches aus!“

Süd	West	Nord	Ost	
---	---	1♣	1♥	♠ 32
1♠	---	4♠	---	♥ 84
4SA	---	5♦	---	♦ DB10
6♠	---	---	X	♣ 876432
---	---	---		

Ausspiel ♣, Partner hat vermutlich ♣-Chicane

**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 Trumpf 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 Ausspiel von AK - Partner schnappt](#)



[Hand 2 Ausspiel K von AK - Ich habe AK seq!](#)



[Hand 3 Ausspiel K von AK - Ich will Schnapper!](#)



## Gegenspiel

### Lektion 3 – Ausspiel gegen Farbkontrakte – 23.01.2022

[Hand 4 Ausspiel K von KD und Partner muss übernehmen](#)



Lektion 6 – Ausspiel Farbspiel + Trumpfausspiel – Aufgaben

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

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

B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:  
"Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?

D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?

- |          |             |
|----------|-------------|
| 1. ♥A7   | 7. ♥A83     |
| 2. ♥DB7  | 8. ♥DB93    |
| 3. ♥K82  | 9. ♥D874    |
| 4. ♥1097 | 10. ♥9762   |
| 5. ♥982  | 11. ♥98743  |
| 6. ♥94   | 12. ♥986432 |



A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen
1.) ♠ <b>10</b> 9 8 ♥ <b>K B 10 9 7</b> ♦ <b>K B 7</b> ♣ D 4	5.) ♠ <b>A</b> K 9 7 ♥ <b>7 6</b> ♦ <b>D B 5 2</b> ♣ 8 3 2
2.) ♠ K 3 ♥ <b>9 8 6 5 2</b> ♦ <b>K B 8</b> ♣ A 8 7	6.) ♠ D 10 9 2 ♥ <b>8 7 2</b> ♦ <b>D B 10 3</b> ♣ K 3
3.) ♠ 9 8 5 ♥ <b>D 9 8 2</b> ♦ <b>2</b> ♣ 10 9 8 7 4	7.) ♠ 9 8 7 3 ♥ <b>K 7 2</b> ♦ <b>4</b> ♣ 9 7 6 3 2
4.) ♠ A 7 <b>3</b> ♥ <b>K B 2</b> ♦ <b>K 6 3 2</b> ♣ 10 8 3	8.) ♠ 8 ♥ <b>B 8 7 2</b> ♦ <b>K D 10 6</b> ♣ A 9 3 2

B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?

Immer dann, wenn als Spielplan des Alleinspielers "Schnapper in der kurzen Hand" oder "Cross Ruff" droht. Beide Gegner reizen erst eine Farbe, dann einigen sie sich auf eine 3. Farbe. Oder man erkennt, dass beide Hände Kürzen in Nebenfarben haben. Oft anfällig sind 4-4 Fits gegen Trumpfausspiel. Verteidigt der Gegner offensichtlich gegen ein Vollspiel/Schlemm der stärkeren Partei, ist Trumpfausspiel ebenfalls zu überlegen.

"Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!"

Trumpfausspiel ist allerdings kein Allheilmittel: Der Alleinspieler könnte die Trümpfe ziehen und Verlierer auf hohe Karten oder eine lange Farbe abwerfen.

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

"Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?

Bei einem Schlemm hat der Gegner in der Regel mindestens 33 FV, es sind also wenige Figurenpunkte bei den Gegenspielern. Hat man selbst ab 6 Punkte, so ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, dass der Partner ans Spiel kommt und den Schnapper geben kann. Eine Single-Ausspiel hilft dann dem Alleinspieler oft, eine lange Farbe zu etablieren ("plemm-plemm"). Ist man jedoch sehr punktschwach ("arm"), könnte der Partner Werte wie z.B. Trumpf-Ass oder das Ass in der ausgespielten Farbe besitzen, um mir dann rechtzeitig den Schnapper zu geben.

D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?

1. ♥ A7

2. ♥ DB7

3. ♥ K82

4. ♥ 1097

5. ♥ 982

6. ♥ 94

7. ♥ A83

8. ♥ DB93

9. ♥ D874

10. ♥ 9762

11. ♥ 98743

12. ♥ 986432



# Bridge 360° - Lektion 6 - Ausspiel Farbspiel

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

13  
6 11  
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

14 FV, Fit in ♠ (+2 VP für den 9. Trumpf, 2x1 VP für 2 Double in ♥ und )

erst ab 20 FV lohnt es sich, Schlemm zu untersuchen  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK, Vorteil: fast immer kann der Tisch gesehen werden und Partners Markierung  
Partner gibt die höchste Karte der Anschlußsequenz, der ♥ B verneint die ♥ D

O wechselt die Farbe, um nicht die ♥ D des Alleinspielers hochzuspielen. Da in ♣-Abwürfe des Alleinspielers drohen, ist es wichtig, sofort den ♦-Stich zu entwickeln, wenn Partner ♦ D hat.

3. Mann zu hoch er kann

N zieht alle Trümpfe

...und versucht den Schnitt in ♣. Das ist erfolgreich, wenn O den ♣ K hält. Dann wäre sogar ein Überstich möglich. Der Schnitt geht verloren.

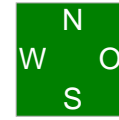
W spielt ♥ 10

... und danach wird der ♦-Stich gewonnen und der Kontrakt fällt einmal

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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



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

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

11  
11 12  
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
3 ♥	Pass	Pass	Pass

3 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

5er ♥, 12-22 FL

♥-Fit 11-12 FV (11 FP + 1 VP für Doubleton in ♠)  
keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzugehen, da die Vollspielstärke nicht erreicht wird.

Ausspiel ♦ K, bei Farbspielen ist das Ausspiel von 2er Sequenzen gut möglich, da ein Spielziel oft das Entwickeln von Figurenstichen

N nimmt das ♦ A! So sichert er für die Gegenspieler 3 ♦-Stiche, ansonsten blockiert die ♦-Farbe und der Alleinspieler wirft den ♦-Verlierer auf ♣ ab.

...also ♦ zurück

Ost übernimmt

und gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

Der Kontrakt ist gefallen, bevor der Alleinspieler einmal am Spiel war.

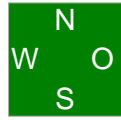
## Bridge 360° - Lektion 6 - Ausspiel Farbspiel

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

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

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



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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

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 ♦-König

...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 ♣-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

14 FV (12 FP + 1 VP für Doubleton in ♦ + 1 L für ♣-Länge) und ♠-Fit

keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzureizen, erst ab 20 FV ist hier ein Schlemmversuch möglich

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, ist bei Farbspielen immer ein attraktives Ausspiel

S markiert mit einer 3er ♥-Länge ohne ♥ D negativ.

Positiv wäre ein ♥-Doubleton (hoch vom Doubleton), da die 3. Runde gestochen werden kann.

N wechselt auf ♦ D von einer 2er Sequenz DBxx.

S gewinnt mit dem ♦ A, 3. Mann so hoch er kann (am Tisch liegt keine ♦-Figur, die man bewachen kann)

...und spielt ♥ zurück

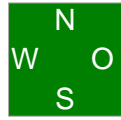
jetzt kann der Partner 2 ♥-Stiche kassieren

# Bridge 360° - Lektion 6 - Ausspiel Farbspiel

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

♠ 9 8 7  
♥ 9 8 3  
♦ A K 9  
♣ A D 10 8

♠ B 4  
♥ K D 10 5 4 2  
♦ B 5  
♣ K 7 5



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

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

13  
10 14  
3

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	1 ♠	Pass
2 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

4 ♥ von West

Ausspiel: ♦ A

verspricht 3er ♣, 12-22 FL, immer die längere Unterfarbe eröffnen (bei 3-3 ♣, bei 4-4, 5-5, 6-6 immer ♦)

5er ♠-Farbe 9-18 FL. In der Gegenreizung sollte eine 5er Farbe gereizt werden. Dabei kann bei guter Farbe auch unter Eröffnungsstärke auf der Einerstufe gegenreizt werden.

8-12 FL, gute 5er ♥-Farbe, nicht forcierend

O kann mit 15 FV einen Vollspielversuch machen

W sagt mit der schönen Verteilung (6er ♥-Länge und 2 Doubleton) das Vollspiel an.

Ausspiel ♦ A von ♦ AK

S markiert positiv mit ♦ D und legt ♦ 10

N erkennt, dass das kein ♦-Doubleton sein kann, also

muss S die ♦ D haben. Wichtig ist, dass S ans Spiel

kommt, um ♣ durch den ♣ König des Alleinspielers zu spielen.

...S versteht das Manöver des Partner und spielt ♣. Bei

Ansicht des Tisches gibt es auch keine logische

Alternative.

N gewinnt mit der ♣ D.

...und kassiert das ♣ A für einen Faller

W hätte eigentlich 11 Stiche erzielen können (6 in ♥, 5 in ♠), wenn er einmal ans Spiel gekommen wäre. Forciertes

Handeln der Gegenspieler war hier extern wichtig.

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

♠ A 6  
♥ A B 5 4 3  
♦ B 8 6 3 2  
♣ 8

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



♠ K 10 9 7 5  
♥ 8 7  
♦ A K 5  
♣ K B 5

♠ 4 2  
♥ K D 10 9  
♦ D 10  
♣ 9 6 4 3 2

10  
9 14  
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ K

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

verspricht 11-12 FV und Fit in ♠ (9 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 1 VP für Doubleton ♥)

mit 15 FV spekuliert O auf ein Vollspiel.

Ausspiel ♥ K von ♥ KD109 (höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz)

N übernimmt mit dem ♥ A, um den richtigen Spielplan zu steuern.

Er kann einen ♣-Schnapper erzielen, also wird ♣ gespielt.

♣-Spiel ist bei der Haltung des Tisches normalerweise sehr schlecht, also wird Partner ein ♣-Singleton gehabt haben.

Nun muß N sofort das Trumpf A spielen, damit noch ein Trumpf zum Stechen verbleibt.

Danach kann der Partner mit ♥ erreicht werden (♥ K hat ja die ♥ D versprochen)

...und der Faller wird mit dem ♣-Schnapper realisiert

# Bridge 360° - Lektion 6 - Ausspiel Farbspiel

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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

♠ D 10 9 4  
♥ K B  
♦ A D B 10 5  
♣ 7 4

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

6  
8 13  
13

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	2 ♣	4 ♠	1 ♣*
Pass	Pass		Pass

\* Sofortauskunft

4 ♠ von West  
Ausspiel: ♣ D

3er ♣ 12-22 FL

5er ♠ 9-18 FL

6-10 FV 5er ♣, Partner kann ja nur 3 ♣-Karten für die Eröffnung haben

O reizt das Vollspiel mit 17 FV (13 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 2 x 1 VP für Doubletons in ♥ und ♣)

♣ D, gereizte Farbe und höchste Karte einer Sequenz

♣ DBxxx

S möchte, dass N auf ♥ wechselt. Also übernimmt er die ♣ D mit dem ♣ A und spielt klein ♣ zurück.

♣ B gewinnt

...und N wechselt brav auf ♥

S kann 2 Stiche in ♥ gewinnen und den Kontrakt schlagen

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A K D 7 5  
♥ B 8 7  
♦ A 8  
♣ K B 6

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

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

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

18  
6 8  
8

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe und 12-22FL

11-12 FV und Fit in ♠ (8 FP + 2 VP für die 4.

Trumpfkarte in ♠, + 1 VP für Doubleton in ♦)

N sagt mit 19 FV natürlich das Vollspiel an (+ 1 VP für Doubleton in ♦)

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv mit einem Doubleton und legt ♥ 10

O setzt jetzt mit ♥ K fort

und gibt seinem Partner einen ♥-Schnapper

Nun ist ♣ A der 4. Stich für die Gegenspieler und der Kontrakt fällt einmal.

# 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 auszuspielen 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



Lektion 6 – Ausspiel Farbspiel + Trumpfausspiel – 26.05.2024

- 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



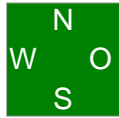


# Bridge 360° - Lektion 6 - Trumpfausspiel

**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

11  
2 16  
11

West	Nord	Ost	Süd
	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

4  
10 14  
12

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	PAS

4 ♥  
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

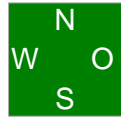
5er ♠, 12-22 FL  
ab 11 FL, 4er ♠, forcierend und selbstforcierend, 2 ♥ ist mit einer 4er Farbe nicht möglich  
O zeigt besser mit 2 ♥ eine 5-4 Verteilung, 2 ♠ zeigt keine 6er Länge  
O mit Trumpfanschluss und guter Verteilung reizt das Vollspiel  
"Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu"  
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,

# Bridge 360° - Lektion 6 - Trumpfausspiel

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

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

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



♠ 6 5 2  
♥ 10 2  
♦ K B 9 2  
♣ A 10 8 5

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

8  
8 8  
16

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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

♠ D 6 5 3  
♥ 10 4  
♦ K 7 6  
♣ K 7 4 3

13  
11 8  
8

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

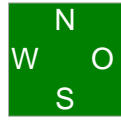
und bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen  
So kann nur ein ♥-Verlierer geschnappt werden.

Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

## Bridge 360° - Lektion 6 - Trumpfausspiel

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

♠ K 7 6 2 ♥ A 8 5 ♦ 7 4 ♣ 7 5 4 3	♠ 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
---	-----------------

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

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ D

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

♠ 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
--	---



♠ A D 10 4 ♥ 7 4 ♦ B 10 8 ♣ D 9 4 3	6 6 19 9
--	----------------

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

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.

# Bridge 360° - Lektion 6 - 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

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

1  
10 15  
14

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

♠ 4 3  
♥ D B 5  
♦ K B 9 2  
♣ D B 7 4

13  
8 9  
10

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.