



Die 11er Regel

Lektion 4

- **Empfohlene Materialien:**

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

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

Alles über SA-Kontrakte - Lektion 4 - 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.

Alles über SA-Kontrakte - Lektion 4 - 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

* 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		

* 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.

Alles über SA-Kontrakte - Lektion 4 - Die 11er Regel - Trainingsspiele

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K 7 6
♥ A D B
♦ D 7 6 5
♣ K D 7

♠ A 9 2
♥ 10 4 3 2
♦ B 10 2
♣ 10 9 8

♠ D 10 8 5 3
♥ 7 6 5
♦ 9 8
♣ A B 3

♠ B 4
♥ K 9 8
♦ A K 4 3
♣ 6 5 4 2

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

West Nord Ost Süd
1 SA Pass 3 SA

alle passen
3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 5

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 3 2
♥ 10 6 3 2
♦ D B 10 9
♣ K 9 3

♠ 10 9 4
♥ A B 4
♦ 7 6
♣ A D B 5 4

♠ A K D 5
♥ K D 5
♦ K 5 4
♣ 8 7 6

♠ B 8 7 6
♥ 9 8 7
♦ A 8 3 2
♣ 10 2

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

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

Ausspiel: ♠ 6

W erkennt durch das Ausspiel der ♠ 5, dass N 3 höhere Karten hält ($11 - 5 = 6$, davon hat W 2 und S eine höhere Karte). Er nimmt das Ass und retourniert die Farbe. Ducken hilft N nicht, da O das Entree zu den hohen ♠ hat.

Nachdem bei N im ersten Stich die ♠ 5 erscheint erkennt N, dass S nur eine Viererlänge hat. Zudem erkennt er, dass O 3 höhere ♠ Karten hält ($11 - 6 = 5$, 2 liegen am Tisch, selbst hat er null höhere.). Er wechselt deshalb auf ♦ D, um den Kontrakt zu schlagen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 3 2
♥ 10 9 3 2
♦ A 5 4 3 2
♣ 7

♠ K 9 5
♥ 8 7 6
♦ 9 8 7
♣ K B 4 2

♠ D B 10 4
♥ A 5 4
♦ D B 10
♣ A 8 3

♠ A 7 6
♥ K D B
♦ K 6
♣ D 10 9 6 5

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

West Nord Ost Süd
1 SA

alle passen
1 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 2

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 9 7 6
♥ B 9 6 3
♦ A 10 2
♣ B 10 9

♠ K 3 2
♥ 10 5 4 2
♦ 4 3
♣ A 7 4 3

♠ 10 5
♥ A K D
♦ K D B 9 8
♣ K 6 5

♠ A D B 8 4
♥ 8 7
♦ 7 6 5
♣ D 8 2

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

West Nord Ost Süd
Pass Pass 1 ♦ 1 ♠
X 2 ♠ X Pass
2 SA Pass 3 SA alle passen
3 SA von West

Ausspiel: ♠ 6

Da die ausgespielte Karte die kleinste Karte im Spiel ist erkennt O, dass W nur eine Viererlänge hat, der Alleinspieler also 5 ♣ hält. Er wechselt deshalb die Farbe.

In Partners Farbe spielt man die dritthöchste, da man selten eine Viererlänge hat. S sieht, dass N eine Dreierlänge hat (er hat gehoben) und legt im ersten Stich den ♠ B, um die Verbindung zu N zu erhalten. Das wäre auch richtig, wenn N den vierthöchsten ausgespielt hätte, denn dann hätte W keine höhere Karte.

Alles über SA-Kontrakte - Lektion 4 - Die 11er Regel - Trainingsspiele

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D 6
♥ K 3 2
♦ D B 4
♣ K D 6 5

♠ 10 9 8
♥ D B 6
♦ A 7 6
♣ B 10 9 8



♠ 4 3 2
♥ A 10 8 5 4
♦ 8 5 3
♣ 7 4

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

♠ A B 7 5
♥ 9 7
♦ K 10 9 2
♣ A 3 2

16
8 4
12

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA	Pass	2 ♣
alle passen	2 ♦	Pass	3 SA
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ 5			

Das Ausspiel der ♥ 5 sagt W, dass N nur eine höhere ♥ Karte hat, und die legt dieser im 1. Stich. Sollte der Alleinspieler später listig ♦ vom Tisch spielen springt W mit dem Ass an den Stich, um alle hohen ♥ zu kassieren.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A B 9 2
♥ A 7 4 3
♦ 9 8
♣ B 8 3

♠ K 6 4
♥ 10 6 5
♦ K 7 4
♣ K 9 7 4



♠ 5 3
♥ K D B 8
♦ A D B 5
♣ A 10 5

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

♠ D 10 8 7
♥ 9 2
♦ 10 6 3 2
♣ D 6 2

10
9 17
4

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	alle passen	1 SA	Pass
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♠ 7			

N subtrahiert die ausgespielte Karte ♠ 7 von 11 und errechnet 4 höhere Karten für die anderen 3. Am Tisch liegt eine, drei hat er selbst, also kann er auf die 7 klein bleiben, wenn der Alleinspieler den ♠ K am Tisch nicht einetzt. Der kann keine höherer Karte haben.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D B 6
♥ 9 3
♦ K D B 9 8 7
♣ B 2

♠ 9 8
♥ A 10 7 6 4
♦ A 4 3
♣ 5 4 3



♠ 10 7 4 3 2
♥ D B 8
♦ 2
♣ D 10 9 8

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

♠ A K 5
♥ K 5 2
♦ 10 6 5
♣ A K 7 6

10
8 5
17

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ 6			

S nimmt ♥ 6 mit dem ♥ K, W hat als 3. Mann den ♥ B gegeben. W rätselt, wer die ♥ D hat und duckt den ersten ♦. O hat errechnet, dass S nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat (11-6=5, 3 hat er selbst, eine lag am Tisch). Er weiss, dass alle ♥ bei W hoch sind, sobald die ♥ D aus dem Weg ist und wirft sie auf die 2, ♦ Runde ab.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K 10 8 2
♥ K 5 4
♦ 6 5 3
♣ A 4 3

♠ A 6 5
♥ A 7 6
♦ D 7
♣ K D B 10 9



♠ 7 4
♥ 9 8 3
♦ A K B 10 4
♣ 8 7 6

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

♠ D B 9 3
♥ D B 10 2
♦ 9 8 2
♣ 5 2

10
16 8
6

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	alle passen		
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 2			

Auch der Alleinspieler kann die Elferregel nutzen. Die ♠ 2 sagt ihm, dass die ♠ Farbe 4-4 steht und er den ersten ♠ gefahrlos mitnehmen kann, um ♣ zu entwickeln. Wenn er duckt besteht die Gefahr, dass der Gegner auf ♥ übergeht und da 3 Stiche entwickelt.