



# Lektion 1

# A - Ausspiel SA- Kontrakt

- **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

## 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 <b>4</b> 2	<b>A</b> K D 8 7	A B 9 <b>5</b> 3	<b>B</b> 10 8 7 6	K <b>B</b> 10 8 7
K B 9 <b>7</b> 5	<b>K</b> D B 9 7	K D 8 <b>7</b> 2	<b>K</b> D 10 8 7	A <b>10</b> 9 8 5
K B 7 <b>6</b> 2	<b>D</b> B 10 7 2	D B 8 <b>6</b> 3	<b>A</b> K B 6 4	A <b>D</b> B 8 4
A D 10 <b>7</b> 5	<b>10</b> 9 8 6 5	A K 8 <b>7</b> 3	<b>D</b> B 9 8 4	D <b>10</b> 9 7 6
<b>vierthöchste Karte</b>	<b>höchste Karte einer Sequenz</b>	<b>vierthöchste Karte</b>	<b>höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz</b>	<b>höchste Karte einer inneren Sequenz</b>

### 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](#)

Lektion 1 – **A** - Ausspiel SA-Kontrakt

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

<b>N</b>		
	♠ K 6 2	
	♥ D 9 8	
	♦ K B 4 2	
	♣ 6 3 2	
<b>W</b>		<b>O</b>
♠ 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
	<b>S</b>	
	♠ 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: <b>Ausspiel dieser Farbe</b>	
	3SA	---	---	<b>X</b>		
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: <b>Partner spiele Deine Farbe aus</b>	
	3SA	---	---	<b>X</b>		
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: <b>Das Kontra verlangt eine andere Farbe</b>	
	3SA	---	---	<b>X</b>		
	2SA	---	3SA	<b>X</b>	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : <b>Das Kontra verspricht eine lange Oberfarbe</b>	
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: <b>Das Kontra verlangt genau diese Farbe</b>	
3SA	<b>X</b>					
1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: <b>Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys</b>		
2SA	---	3SA	<b>X</b>			

# Lektion 1 - 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



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

	♣	♦	♥	♠	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



♠ 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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	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



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

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

♠ 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



♠ 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.

# Lektion 1 - 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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥ <sup>1</sup>	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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	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

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.

# Lektion 1 - 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.

# Lektion 1 - Ausspiel SA Trainingsspiele

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ 10 9 8 7 2  
♥ B 10 7 3 2  
♦ 3  
♣ 8 3



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

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

♠ 5 4 3  
♥ A K 6 5  
♦ K 7  
♣ K 5 4 2  
14  
1 12  
13

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠ <sup>1</sup>
Pass	2 SA	Pass	3 SA

alle passen  
1. Frage nach Stopper

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ D

**O spielt nicht ♦ aus, weil N dort einen Fünferlänge versprochen hat.**

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

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

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



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

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

♠ D 7 6  
♥ D 3 2  
♦ A 8 4  
♣ D 9 8 2  
8  
14 8  
10

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

alle passen  
1 SA von Ost  
Ausspiel: ♣ 2

**N erkennt nach dem Ausspiel der ♣ 2, dass O ein Fünfer♣ hält und wechselt die Farbe.**

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

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

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



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

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

♠ K B 7  
♥ K 6 5 4  
♦ 4 3  
♣ D B 9 3  
16  
9 5  
10

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

alle passen

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 7

**O erkennt an Hand der 11erRegel, dass S 3 höhere Karten hat und wechselt auf ♥. 11-7=4, eine hat O selbst.**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

♠ B 10 8 7  
♥ A 10 2  
♦ 10 3 2  
♣ 9 8 6  
8  
14 13  
5

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	2 ♣	Pass
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 7

**S erkennt an Hand der 11erRegel, dass W nur eine höhere ♥-Karte hat und spielt ♥ 10 weiter. 11-7=4, eine liegt am Dummy, 2 hat S selbst.**

# Lektion 1 - Ausspiel SA Trainingsspiele

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

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

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



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

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

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

16  
7 7  
10

West Nord Ost Süd  
alle passen 1 SA Pass 3 SA

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 4

**O spielt normal den 4. von oben aus. Figuren nur von 3er Sequenzen!**

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

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

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



♠ A 4  
♥ A K D 4  
♦ A D 7 6  
♣ D 7 6

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

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

10  
5 21  
4

West Nord Ost Süd  
3 SA alle passen 2 SA Pass

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 6

**N schneidet mit der ♠ 10 auf den ♠ B, wenn O am Tisch klein bleibt. So hat O nur einen ♠-Stopper.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

♠ K D 10 5 4  
♥ 7  
♦ 8 5 4  
♣ 10 9 8 5



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	5	5	1	2
S	3	5	5	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

13  
5 6  
16

West Nord Ost Süd  
Pass 3 SA alle passen 1 SA

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ K

**O übernimmt ♠ K und spielt ♠ zurück. Ausspiel von der durchbrochenen Sequenz mit der höchsten Karte des verbundenen Teils.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

♠ B 10 6 2  
♥ B 10 4 2  
♦ 10 9 8 2  
♣ 6

7  
15 16  
2

West Nord Ost Süd  
1 SA Pass 3 SA alle passen

3 SA von West  
Ausspiel: ♣ 7

**W errechnet, dass O keine höhere Karte über der ♣ 7 hat. 11-7=4, 3 liegen am Dummy, 1 hat er selbst. Er kann am Tisch klein bleiben und gewinnt den Stich mit ♣ 8.**