



Lektion 4

Plan im Gegenspiel

Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **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
- **Karl-Heinz Kaiser**, CD „Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV-Schülermappe** „Gegenspiel“

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 auszuspieren 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

♠ K D 9 7
♥ 5 4 3
♦ A 8
♣ A K 9 4

O

♠ 10 2
♥ 9
♦ B 10 9 6 5 4 3
♣ 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

♥ 3

Gegenspiel

Lektion 4 – Plan im Gegenspiel – Trumpfausspiel

- 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.

α.) 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	

β.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

γ.) 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 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!“

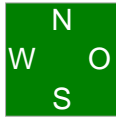
„Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“

„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Trumpfausspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 8 6 4 3
♥ A K 10 8 6
♦ K 2
♣ 6

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

♠ A 5
♥ D B 7 2
♦ D 7
♣ D 10 5 3 2

11 2 16 11			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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 D 9 7 3 2	
♥ K B 9 8		♥ D 10 5 4	
♦ 6 3		♦ A K	
♣ A D 9 5 3 2		♣ 4	

♠ A B 10 5
♥ A 3 2
♦ D B 10 9 8
♣ 7

4 10 14 12			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		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,

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Trumpfausspiel

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

♠ D 9 7
♥ 7 6 3
♦ A 7
♣ D 9 4 3 2



♠ 6 5 2
♥ 10 2
♦ K B 9 2
♣ A 10 8 5

8
8 8
16

♠ A K 3
♥ K D B 9 8
♦ 8 5 4
♣ K 6

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♥ 4

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A K 10 7 2
♥ K B 3
♦ 8 4 3
♣ 9 5

♠ 8 4
♥ A 8 7 2
♦ A D B 10 5
♣ D 6



♠ B 9
♥ D 9 6 5
♦ 9 2
♣ A B 10 8 2

13
11 8
8

♠ D 6 5 3
♥ 10 4
♦ K 7 6
♣ K 7 4 3

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.

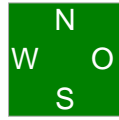
Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Trumpfausspiel

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 2
♥ A 8 5
♦ 7 4
♣ 7 5 4 3

♠ D 8 5 3
♥ 6
♦ K B 5 2
♣ D B 10 8



♠ 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

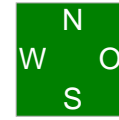
7 9 10 14			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ D

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 8 6
♥ A 6 5
♦ D 7 5 3
♣ 10 8 2

♠ 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

6 6 19 9			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	1 ♠	Pass
4 ♥	alle passen	3 ♥	Pass

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.

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - 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

1
10 15
14

♠ A 5
♥ A D B 6 3
♦ 10 9 4
♣ K 10 2

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

13
8 9
10

♠ 4 3
♥ D B 5
♦ K B 9 2
♣ D B 7 4

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.

Markierungen

Auch im SA sind Markierungen für die Gegenspieler enorm wichtig.
Folgende Markierungsarten sind sinnvoll und werden oft gebraucht:

1. Lavinthalarmarkierung

- Partner wirft ab (freier Abwurf, um nicht eine wichtige Karte zu verschwenden)
- Partner zeigt seinen Einstich in der Nebenfarbe, wenn der Alleinspieler z.B. durch Ducken die Kommunikation zerstört

2. Positiv/Negativ-Markierung

- Partner zeigt durch Zugabe einer hohen Karte Interesse an der ausgespielten Farbe (bei Ausspiel einer hohen Karte A K D)

3. Längenmarkierung

- Partner zeigt die Anzahl der Karten (gerade/ungerade) durch Zugabe hoch-niedrig (gerade) bzw. niedrig-hoch (ungerade)
- Das ist wichtig, um die Kommunikation des Alleinspielers zu zerstören oder eine Frabe fortzusetzen.

4. Smith-Peter-Markierung

- **Partner zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe (1. Ausspiel), da er im 1. Stich nicht markieren konnte, wenn eine Figur eingesetzt werden musste und der Alleinspieler den 1. Stich gewinnt.**
- Eine **hohe Karte** im 2. Stich zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe.
- Das Signal wird **auch vom Ausspieler** verwendet werden.

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

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

b.) geänderte Austeilung

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

c.) Reizung

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

d.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠ 5, Ausspiel 4-höchste von der längsten und besten Farbe. O legt den ♠ B und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K. S hat nur 5 Sofortstiche, selbst mit ♥ 3-3 und ♦ -Schnitt ist der Kontrakt lange nicht erfüllt. Also muss die Treff-Farbe entwickelt werden. W nimmt das ♣ A. Wie soll er fortsetzen? Wenn O ♠ D hat, ist ♠ richtig (Austeilung a.)), hat der Alleinspieler ♠ D (Austeilung d.)), muss versucht werden O in einer anderen Farbe ans Spiel zu bringen.

Also raten?

Nein.

Bei Austeilung a.) gibt O im 2. Stich ♣ 8 (**Smith-Peter hoch=positiv**), bei Austeilung d.) ♣ 2 (**Smith-Peter niedrig=negativ**)

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Smith Peter Markierung

Board 1
Teiler Nord
Keiner 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

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

16
4 8
12

NS 4♦; NS 2N; NS 2♠; NS 3♣; NS 1♥;
Par +130: NS 2♦+2

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 6

Ost spielt ♥ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt die ♥ 10, um die ♥ D am Tisch zu bewachen. Im 2. Stich zeigt W mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. Sobald O mit ♦ K am Stich ist, wird die ♥ D gefangen und N verliert.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 2
♥ B 10
♦ K 8 6 5 4
♣ 8 3 2

♠ 8 7
♥ A 5 4
♦ D 2
♣ D B 9 6 5 4



♠ K 9 3
♥ K D 9 7
♦ A B 9
♣ K 10 7

♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A

7
9 16
8

O 4♥; O 5♣; W 3♥; W 4♣; O 2N; W 1N; NS 1♦;
Par -420: O 4♥=

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 5

S spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. N legt ♠ B, in 3. Hand niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt N mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. S kann nun klein ♠ zur ♠ D spielen und nach dem Rückspiel noch 3 ♠-Stiche einsammeln.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ A 5 4
♦ D 2
♣ D B 9 6 5 4

♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A



♠ B 9 3
♥ B 10
♦ A 8 6 5 4
♣ 8 3 2

♠ K D 2
♥ K D 9 7
♦ K B 9
♣ K 10 7

9
8 6
17

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

Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 5

W spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W versucht in ♦, seinen Partner zu erreichen, was mit ♦ A gelingt. Nun schlägt ♠-Rückspiel den Kontrakt.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 10 7 6 3
♥ 10 4
♦ D 5 4
♣ 7 3 2

♠ K 5 2
♥ 9 2
♦ A B 9 6 3
♣ A B 5



♠ 9 8
♥ A D 7 5 3
♦ K 10 7
♣ K D 8

♠ D B 4
♥ K B 8 6
♦ 8 2
♣ 10 9 6 4

6
13 14
7

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

Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 6

N spielt ♠ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N spielt nun ♠ Pik zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

Gegenspiel - Lektion 3 - Smith Peter Markierung

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 9 7
♥ D 10 2
♦ 7 6 5 4
♣ A K D B

♠ A 10 8 4 2
♥ 9 8 7
♦ K 3
♣ 9 7 3

♠ D B 5
♥ K B 6 4
♦ 10 9 8
♣ 10 8 2

♠ K 6 3
♥ A 5 3
♦ A D B 2
♣ 6 5 4

12
7 7
14

N 3♦; S 1N; S 2♦; NS 2♣; OW 1♠;
Par +110: N 3♦=

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

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

W spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♣ 10 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun klein ♠ zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A 10 8 4 2
♥ 9 8 7
♦ K 3
♣ 9 7 3

♠ K D 3
♥ K 5 3
♦ A D B 2
♣ 6 5 4

♠ 9 7
♥ D 10 2
♦ 7 6 5 4
♣ A K D B

♠ B 6 5
♥ A B 6 4
♦ 10 9 8
♣ 10 8 2

7
15 12
6

O 4♦; OW 2N; O 2♥; W 3♦; OW 3♣; NS 1♠;
W 1♥; Par -130: O 3♦+1

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

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 4

N spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N versucht nun, seinen Partner in ♥ zu erreichen, damit ♠ von der richtigen Seite gespielt wird, W fällt dann.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 7
♥ A K 7 2
♦ K 8 5 4
♣ D B 7

♠ B 9 6 5
♥ B 8
♦ B 10 9 6 2
♣ K 5

♠ A D 10 4
♥ D 10 6 5 3
♦ 7
♣ 9 4 2

♠ 8 3 2
♥ 9 4
♦ A D 3
♣ A 10 8 6 3

16
6 8
10

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 5

O spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt ♥ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und S fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A B 5 2
♥ B 7 6 5 4
♦ 9 4 2
♣ 10

♠ K 4 3
♥ A K D 2
♦ D B 7
♣ B 8 3

♠ 9 7
♥ 9 3
♦ A 10 8 6 5
♣ A K 9 2

♠ D 10 8 6
♥ 10 8
♦ K 3
♣ D 7 6 5 4

6
16 11
7

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

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♥ 5

N spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♥ 10, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt N mit ♦ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. S spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und W fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

Schnapper im Gegenspiel

Auch die Gegenspieler können Trümpfe im Gegenspiel einsetzen. Dazu kann oft der Tempovorteil (Ausspiel) ausgenutzt werden (Singleausspiel).

Für ein Singleausspiel müssen wichtige Bedingungen erfüllt sein:

- Sinnvolle Trumpfhaltung (A x x, x x x, K x x)
- Punkte beim Partner (Partner muss ans Spiel kommen)

Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen bestmöglichst genutzt werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

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

b.) Reizung

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

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und signalisiert ♦. Sie spielen ♦3 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

d.) Ergebnis 4♠-1 -50

Gegenspiel

Lektion 4 – Plan im Gegenspiel – Schnapper im Gegenspiel – Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠84
♣ <u>2</u>	♦KB6	♥A2	♣ <u>2</u>	♦K6	♥B9
	♣KD43	♦D743		♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣A10965			♣A10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
♠AKB7			♠D76		
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣KD43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣A10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

Gegenspiel

Lektion 4 – Plan im Gegenspiel – Schnapper im Gegenspiel – Lösungen zu den Aufgaben

1.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
Lösung: ♣10	Alleinspieler		Lösung: ♣3	Alleinspieler	

	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
Lösung: ♣5	Alleinspieler		Lösung: ♣9	Alleinspieler	

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

1. 1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man, in welcher Farbe man einen Einstich hat

D.) Welche Möglichkeiten gibt es noch, ein Single mitzuteilen?

5. Ungewöhnliche Ausspiele (nicht die gereizte Farbe)
6. Ausspiele gegen die Vereinbarungen (AK) und dann Single
7. Längenmarkierungen
8. Verteilungen auszählen
9. Trumpfmarkierungen

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

16	♠ D 10 7
10 3	♥ D 3
11	♦ D B 10 2
	♣ K B 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL
Fit in ♠, 11-12 FV
mit 17 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 8 markiert
♥ = hohe Karte = höhere Restfarbe = ♥
O sticht
... und setzt ♥ fort
Partner gewinnt mit dem ♥ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 2
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

16	♠ D 10 7
10 3	♥ D 3
11	♦ D B 10 2
	♣ K B 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL
Fit in ♠, 11-12 FV
mit 18 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert
♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦
O sticht
... und setzt ♦ fort
Partner gewinnt mit dem ♦ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 3

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ K D B 10 5
♣ B 9 8 4

♠ D 10
♥ D B 9
♦ 8 4
♣ A K D 10 5 3

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ A
♣ 7 6 2

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ 9 7 6 3 2
♣ —



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

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in ♥

S zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in ♠

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

S setzt mit ♥ fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird

das gewünschte Rückspiel markiert = niedrige Karte =

niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♣

Normalerweise würde N ♦ spielen, aber er vertraut S und

wechselt auf ♣.

S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 4

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2



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

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in ♥

S zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in ♠

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

S setzt mit ♥ fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird

das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe

Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♦

Normalerweise würde N ♣ spielen, aber er vertraut S und

wechselt auf ♦.

S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

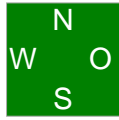
Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 5

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ A K D 10
♣ 8 4 3

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ —
♣ D B 10 9 5



♠ 10 3
♥ 5 2
♦ B 9 7 6 5 2
♣ 7 6 2

14
11 1
14
♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ 8 4 3
♣ A K

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ ¹	4 ♥	alle passen	

1. Michaels Präzis

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♦-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♦

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen

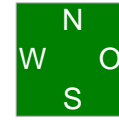
Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 6

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ 8 4 3
♣ A K D 10

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ D B 10 9 5
♣ —



♠ 10 3
♥ 5 2
♦ 7 6 2
♣ B 9 7 6 5 2

14
11 1
14
♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ A K
♣ 8 4 3

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ ¹	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

1. Michaels Präzis, zeigt 5-5 in ♠ und ♣

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♣-Rückspiel = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♣

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 7

Teiler West
Keiner in Gefahr

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

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

	12	
16	10	
	2	

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben
4er ♥
Fit und 14 FV
Ausspiel ♠ A von ♠ AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt ♠ fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird ♣ markiert = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt ♣ fort
N übernimmt mit ♣ A...
... und setzt erneut ♠ fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen Trumpfstich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

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

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

	12	
16	10	
	2	

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

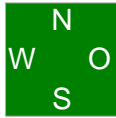
4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben
4er ♥
Fit und 14 FV
Ausspiel ♠ A von ♠ AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt ♠ fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird ♦ markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt ♦ fort
N übernimmt mit ♦ A...
... und setzt erneut ♠ fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen Trumpfstich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

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

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

12			
11 6			
11			
West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	3 ♥
alle passen			

3 ♥ von Nord
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

W 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

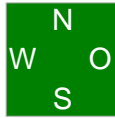
O übernimmt

und gibt seinem Partner einen Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

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

Board 10
Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

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

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

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

11	♠ A K B 7 5
7 10	♥ 9 8
12	♦ K B 10 7 6
	♣ 8

NS 3♠; OW 3♥; OW 4♣; NS 3♦;
Par -100: NS 4♦×-1; NS 4♠×-1

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

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ K

Entgegen der Vereinbarung (höchste einer Sequenz) beginnt W mit ♥ K. Der Wechsel danach auf ♦ 8 zeigt eindeutige ein Single, durch ♦-Schnapper wird das Spiel geschlagen.

Single-Anzeige durch ungewöhnliches Ausspiel

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

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

0	♠ B
21 11	♥ D 10 3
8	♦ A 10 7 6 2
	♣ B 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♥ ¹	Pass
4 ♠ ²	Pass	4 SA ³	Pass
5 ♣ ⁴	Pass	5 ♦ ⁵	Pass
6 ♣ ⁶	Pass	6 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. Transfer auf ♥
2. Superakzeptanz, Fit und Maximum
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
5. Frage nach Trumpfdame
6. Trumpfdame und ♣ K; kein ♦ K und kein ♥ K

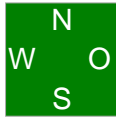
6 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ 9

"Wer Single ausspielt bei nem Schlemm, ist arm od plem plem!"

6 SA ist hier erfolgreicher.

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel - Schnapper im Gegenspiel

Board 13
Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ 3 2 ♥ D 2 ♦ B 10 7 3 2 ♣ K 10 8 2 7 6 10 17	♠ 10 9 7 ♥ A K 10 9 6 5 3 ♦ 8 ♣ 7 4 	♠ A K D 8 5 ♥ B 7 ♦ 9 6 4 ♣ 9 6 3 ♠ B 6 4 ♥ 8 4 ♦ A K D 5 ♣ A D B 5	
---	---	--	--

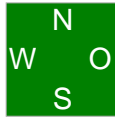
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	3 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ A

N muss die 4.(!!)♠-Runde mit ♥ D vorstechen, dann macht S einen Trumpfstich mit ♥ B:

Trumpfpromotion

Board 14
Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ A D B 6 2 ♥ 8 5 ♦ B 10 4 ♣ A K 4 3 15 14 8	♠ K 10 3 ♥ 6 3 ♦ 8 6 5 2 ♣ 10 6 3 2 	♠ 9 8 7 4 ♥ K 9 2 ♦ A K D 3 ♣ D 5 ♠ 5 ♥ A D B 10 7 4 ♦ 9 7 ♣ B 9 8 7	
--	---	---	--

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ 6

O spielt 3 ♥-Runden, dadurch erhält W 2 ♠-Stiche, wenn ♠ D nicht überstochen wird.

Trumpfpromotion

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 5
♥ A 7 4
♦ A K 6 3 2
♣ D 5

♠ D 10 9 8 7
♥ K B 5
♦ 9 7
♣ K 9 3



♠ B 2
♥ D 10 8 6 3
♦ D 10 5
♣ 7 6 2

20
9 5
6

♠ 6 4 3
♥ 9 2
♦ B 8 4
♣ A B 10 8 4

NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♠; NS 1♥;
Par +130: NS 2♣+2; NS 2♦+2

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

1. Puppet Stayman

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

O muss ♣ K ducken, um die Verbindung zum Tisch abzuschneiden.

Board 2
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 2
♥ A 6 4 3 2
♦ 7 6 2
♣ 5 4 3 2

♠ 5 4 3
♥ 10 9 5
♦ 9 5 4 3
♣ A K D



♠ A K D B 10
♥ K D B 7
♦ 10
♣ B 9 8

4
9 17
10

♠ 9 8 7 6
♥ 8
♦ A K D B 8
♣ 10 7 6

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	2 ♦
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ A

Fortgesetztes ♦-Spiel kürzt den Alleinspieler in der langen Trumpfhand und er verliert die Trumpfkontrolle,

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 5 4
♥ 10 3 2
♦ B 9
♣ A D 7 6 3

♠ 10 6 2
♥ K 5 4
♦ K 5
♣ B 10 9 8 2



♠ A D B 7 3
♥ B 9 8 7
♦ 8 4 3 2
♣ —

10
7 8
15

♠ 9 8
♥ A D 6
♦ A D 10 7 6
♣ K 5 4

OW 2♠; N 2♦; OW 1♥; S 1♦; NS 1♣;
Par -100: N 3♦×-1

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ B

O markiert auf den ersten Stich mit ♦ 8 Lavinthal für ♠-Wechsel. W sollte dann ♠ 10 spielen, wenn er das nächste Mal am Spiel ist.

Board 4
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D 9 7
♥ 5 4 3
♦ A 8
♣ A K 9 4

♠ B 8 6 4 3
♥ A K 10 8 6
♦ K 2
♣ 6



♠ A 5
♥ D B 7 2
♦ D 7
♣ D 10 5 3 2

16
11 11
2

♠ 10 2
♥ 9
♦ B 10 9 6 5 4 3
♣ B 8 7

OW 3♥; NS 4♦; OW 2N; OW 2♠;
Par +100: OW 4♥×-1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	1 SA	X ¹	2 ♦ ²
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

1. Strafkontra
2. Rettungsversuch
4 ♥ von West
Ausspiel: ♥ 3

Nur Trumpfausspiel und fortgesetztes Trumpfnachspiel schlägt das Vollspiel.

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel

Board 5
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A K 3
♥ K D B 9 8
♦ 8 5 4
♣ K 6

♠ B 10 8 4
♥ A 5 4
♦ D 10 6 3
♣ B 7

♠ D 9 7
♥ 7 6 3
♦ A 7
♣ D 9 4 3 2

♠ 6 5 2
♥ 10 2
♦ K B 9 2
♣ A 10 8 5



16
8 8
8

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

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

1. Versuchsgebot mit Verlierern

4♥ von Nord
Ausspiel: ♥ 4

Nach der Reizung kann O auf Trumpfausspiel kommen.

Board 6
Teiler Ost
O-W 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

O 5♠; W 3♠; O 4♦; W 3♦; O 1N; NS 2♣; NS 1♥;
Par -650: O 5♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1♦	1♥
1♠	Pass	2♣	Pass
3♠ ¹	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

1. einladend mit 6er Länge

4♠ von West
Ausspiel: ♥ 2

S gewinnt mit ♥ B und muss mit ♠ 5 fortsetzen, um Schnapper zu verhindern und die Trumpfkontrolle zu behalten.

Board 7
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 2
♥ 9 5 4 3 2
♦ 7 6 4 2
♣ 9 6

♠ K D B 10 9
♥ A D 10 7
♦ 9 8 3
♣ D

♠ A 7 5
♥ 8 6
♦ A 5
♣ A K B 10 4 3

♠ 6 4 3
♥ K B
♦ K D B 10
♣ 8 7 5 2



0
10 14
16

OW 3♠; NS 2N; OW 3♦; NS 2♣; OW 1♥;
Par -100: NS 3N×-1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1♠	2♣
2♠	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

4♠ von Ost
Ausspiel: ♣ A

Fortgesetztes ♣-Spiel kürzt die Trumpflänge des Alleinspielers.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 7 3
♥ 9 8 3
♦ A K B 6 5
♣ 10 8 2

♠ A K D 9 5
♥ B 6 4 2
♦ D 8
♣ 7 4

♠ B 10 2
♥ K 10
♦ 10 7 4
♣ A K D B 5

♠ 8 6 4
♥ A D 7 5
♦ 9 3 2
♣ 9 6 3



8
12 14
6

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		4♠	Pass
1♠	2♦		
Pass	Pass		

4♠ von West
Ausspiel: ♦ A

N muss rechtzeitig auf ♥ Wechseln, Kombination aus Positiv/Negativ- und Lavinthal-Markierung.

Lektion 4 - Plan im Gegenspiel

Board 9

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 10 9 8
♥ A K
♦ 7 5
♣ A D B 3

♠ A 4 3 2
♥ 2
♦ A K D B 10
♣ 6 5 4

♠ B 6 5
♥ D B 10 8
♦ 9 8 4
♣ K 10 9

♠ 7
♥ 9 7 6 5 4 3
♦ 6 3 2
♣ 8 7 2



19
0 14
7

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	2 ♦	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ A

Fortgesetztes ♦-Spiel forciert die lange Trumpfhand.

Board 10

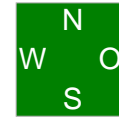
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ A B 10 4
♥ 7
♦ D B 10 7
♣ 9 8 6 2

♠ K 6
♥ A K 10 8 5
♦ A 5
♣ D B 10 4

♠ 8 7 5 3
♥ 9 4 2
♦ 9 6 3 2
♣ A K

♠ D 9 2
♥ D B 6 3
♦ K 8 4
♣ 7 5 3



8
8 17
7

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♣ K			

Ausspiel ♣ K von ♣ AK zeigt ein Single in einer Nebenfarbe oder ♣ AK blank wie hier, N gibt erst ♣ 2 negativ und dann ♣ 9 Lavinthal für ♠. Ein ♣-Schnapper schlägt den Kontrakt

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D B 6 5 3
♥ D B 4 3 2
♦ 8 7
♣ 10

♠ 9 8 4
♥ K 8
♦ 9 3
♣ B 7 6 5 4 2

♠ A K
♥ A 10 7 6
♦ D B 10
♣ K D 9 8

♠ 10 7 2
♥ 9 5
♦ A K 6 5 4 2
♣ A 3



6
11 4
19

NS 4♠; NS 3♥; O 1♦; Par +420: NS 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣
1 ♦	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ 9

Bevor der Partner den ♦-Überschnapper bekommt, muss W ♣ A kassieren, da der Alleinspieler sonst mit Verlierer auf Verlierer gewinnt.

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ B 2
♥ A K 4 3
♦ 8 3 2
♣ D B 10 9

♠ 9 7 4 3
♥ 10 6 2
♦ A K D 10
♣ A K

♠ D
♥ D B 9
♦ 7 6 5 4
♣ 8 5 4 3 2

♠ A K 10 8 6 5
♥ 8 7 5
♦ B 9
♣ 7 6



11
8 16
5

OW 3N; OW 3♠; OW 4♦; OW 1♥; NS 1♣;
Par -400: OW 3N=

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

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

Nach Zugabe von ♥ D von S gelingt eine Trumpfpromotion für den 4. Stich im Gegenspiel.