

A Allgemein

Der Gegner hat einen Kontrakt gereizt und Sie sind nun am Ausspiel. Ihre Partei hat durch diesen ersten Spielzug zunächst einen Vorteil, den man durch ein gutes Ausspiel nutzen sollte. Leider müssen Sie in der Regel „blind“ ausspielen, Sie besitzen meistens keine Anhaltspunkte über gute Karten beim Partner - welches Ausspiel das Beste für dieses Spiel sein wird, welches der „tödliche“ Angriff gewesen wäre, stellt sich oft erst am Ende des Spieles heraus. Im Folgenden erhalten Sie ein paar elementare Ausspielregeln, die Ihnen helfen sollen, in Zukunft bei den meisten Spielen ein gutes oder ein Ausspiel, das nichts schadet, zu finden.

B Welche Karte gegen SA-Kontrakte ?

Von Sequenzen die höchste Karte : **A** K D . . . , **K** D B . . . , **10** 9 8 . . Sequenz
A K B . . . , **K** D 10 . . , **B** 10 8 . . unvollständige Sequenz
K **B** 10 . . . innere Sequenz

von langen Farben die 4. Höchste : D 9 8 **7** , D B 5 **4** 3 , K 10 8 **7** 2

von 4 kleinen Karten die 2. höchste: 10 **8** 5 3 , 8 **7** 5 4

von einer Figur zu dritt die Kleinste: K **7** **5** , D **8** **6**

von drei kleinen Karten : **9** 7 4 sollte das Ausspiel vermieden werden. Gegen SA die Höchste (die 9) – sogenanntes „top of nothing“-Ausspiel (Ton)

von zwei Karten die Höchste : **D** 8 , **10** 5 , **4** 2

C Welche Karte gegen Farb-Kontrakte ?

Von Sequenzen die höchste Karte : **A** K D . . . , **K** D B . . . , **10** 9 8 . . Sequenz
A K B . . . , **K** D 10 . . , **B** 10 8 . . unvollständige Sequenz
A K 7 5 , **K** D 8 , **B** 10 4 2 kleine Sequenz
K **B** 10 8 . . , D **10** 9 7 innere Sequenz

von langen Farben die 3./ 5. Höchste: D 9 **8** 7 , D B 5 **4** 3 , K 10 8 **7** 2 , 10 8 **4** 3

von drei Karten die Kleinste: 9 **7** **4** , D **8** **3**

von zwei Karten die Höchste : **D** 8 , **10** 5 , **4** 2

Wird gegen einen Farbkontrakt ausgespielt, so ist es „**verboten**“ von einer Farbe auszuspielen, in der sich das As aber nicht der König befindet (nicht unter dem As ausspielen – aber auch nicht das As unbekümmert auf den Tisch legen).

z.B.:

♠	A 7 3	Der Gegner spielt 2 ♥ und Sie müssen ausspielen
♥	9 2	♠, ♦ und ♣ sind verboten - es bleibt nur Trumpf
♦	A D 4 2	
♣	A 10 8 5	

D Welche Farbe ?**Partners gereizte Farbe**

Dieses Ausspiel hat fast immer absoluten Vorrang!

Eine vom Gegner nicht gereizte Farbe

Beispiel : Gegner reizen 1 ♠ - 2 ♥ Sie halten : ♠ K D 10 2
 4 ♥ ♥ B 5
 ♦ D 7 5 2
 ♣ 10 8 3

Die Pikfarbe beinhaltet eine Sequenz, wurde aber vom Gegner gereizt und entfällt deshalb als Ausspiel - hier spielen Sie am Besten ♦ 2 aus.

Eine der kürzeren Farben des Gegners (nur, wenn kein anderes Ausspiel attraktiv erscheint!)

Beispiel : Gegner reizen	1 ♥ - 1 ♠	Sie halten : ♠ D 8
	2 ♣ - 3 ♠	♥ 9 8 5
	4 ♠	♦ A 8 7 4
		♣ D 10 3 2

Spielen Sie die ♣ 3 aus - Trumpf (von der Dame weg) sollen Sie nicht, ♦ ist verboten und ♥ ist Gegners lange, gereizte Farbe, die sollen Sie auch nicht ausspielen - es bleibt nur Treff.

Trumpf

Auch Trumpf darf ausgespielt werden, und zwar immer dann, wenn der Gegner in der Reizung erklärt, dass er schnappen wird. Wenn der Dummy z.B. eine Kürze gereizt hat oder die Gegner sich erst spät auf eine Trumpffarbe einigen. Sehr schlecht ist es aber von D x, D x x, B x, B x x auszuspielen oder wenn Sie eine Gabel in Trumpf halten (K B x). Wenn Sie das As als Double halten, dann das As und klein nachspielen. Sollten Sie das As zu dritt halten, dann klein ausspielen.

Doubleton

Ein Doubleton auszuspielen ist meistens nicht erfolgreich und sollte nur gewählt werden, wenn kein besseres Ausspiel gefunden wird (Ausnahme: Partners Farbe).

Singleton

Dieses Ausspiel ist schon wesentlich erfolgreicher, sollte aber vermieden werden, wenn man a) gute Trümpfe hat oder b) die eigene Hand sehr (relativ) stark ist.

E Gute Ausspiele gegen SA

Partners gereizte Farbe

lange Farben mit Sequenzen

4. Höchste der längsten, nicht vom Gegner gereizten Farbe

kürzere Farbe, die nicht gereizt wurde (vorzugsweise solche , die eine Sequenz besitzen bzw. eine nicht gereizte Oberfarbe)

F Schlechte Ausspiele gegen SA

Farben, die vom Gegner gereizt wurden - speziell 5er Farben

Singletons

G Gute Ausspiele gegen Farbe

Partners gereizte Farbe

Sequenzen (auch kleine)

Singletons

H Schlechte Ausspiele gegen Farbe

Single-Trumpf

unter dem As

das As, wenn der König nicht dabei ist

von Gabeln

Double-Figur

Gegners lange Nebenfalten

I Ausspiel gegen Schlemms

As in ungereizter Farbe (aber nicht, wenn es eine Gabel bildet – AD)

passives Ausspiel suchen (Trumpf, Sequenz, von 3 kleinen Karten)

J Ausspiel nach Sperröffnung

aggressiv

Wird im weiteren Verlauf eine neue Farbe von den Gegnern ausgespielt, so gelten wieder die Ausspielregeln (Wahl der Karte) - beachten Sie aber die Haltung des Dummys und den bisherigen Spielverlauf.

Übungen :

Der Gegner hat nach folgender Sequenz 4 ♥ ausgereizt:

Gegner		Gegner	
pass	pass	1 ♣	pass
1 ♥	pass	4 ♥	pass

Sie halten:

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

Der Gegner spielt 3 SA nach folgender Sequenz:

Gegner		Gegner	
1 ♥	pass	2 ♣	pass
2 SA	pass	3 SA	pass

Sie halten:

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

Der Gegner spielt 2 SA nach folgender Reizung:

Gegner	Sie	Gegner	Partner
1 ♦	pass	1 ♥	1 ♠
2 SA	pass	pass	pass

Sie halten:

9.)	♠ D 8 2 ♥ D B 9 5 4 ♦ K 8 ♣ 10 8 5	10.)	♠ 9 2 ♥ D B 9 ♦ 10 8 5 ♣ K 10 8 5 2	11.)	♠ 8 2 ♥ B 7 5 ♦ A 4 2 ♣ K D 10 9 7
_____		_____		_____	

Lösungen :

1. ♦ K ♠ ist verboten; Trumpf nicht passend; das Single wird nicht erfolgreich sein, da der Partner keine Punkte haben kann und somit nie ans Spiel kommt, um Ihnen den Schnapper zu überreichen.
2. ♦ 4 ♠ und ♣ und ♥ sind schlechte Ausspiele; es bleibt nur ♦.
3. ♦ D Alternativen sind ♠ und ♦; in ♦ ist eine Sequenz.
4. ♠ A Alternativen sind ♠ und ♦; in ♠ ist eine kleine Sequenz mit A und K - nach dem Ausspiel des Asses bleibt man bei Stich und kann entsprechend der Markierung des Partners und nach Sicht des Dummys sein weiteres Spiel überdenken.
5. ♠ 4 Die Vierthöchste der längsten nicht vom Gegner gereizten Farbe.
6. ♦ 4 Die Vierthöchste der längsten nicht vom Gegner gereizten Farbe.
7. ♠ 4 Alternativen sind ♠ und ♦; im Zweifelsfalle für die Oberfarbe entscheiden; von 3 Karten mit Figur wird die kleinste Karte ausgespielt.
8. ♠ 9 Von 3 kleinen Karten wird gegen SA die höchste Karte ausgespielt.
9. ♠ 2 Partners gereizte Farbe hat Vorrang; es wird nach den üblichen Regeln ausgespielt: von der dritten Figur eine kleine Karte.
10. ♠ 9 Vom Doubleton wird die höhere Karte ausgespielt.
11. ♣ K Mit so einer guten eigenen Farbe darf man ausnahmsweise Partners Farbe zunächst vernachlässigen.