

Spieltechnik Tag 6

Ausspiele und Markierungen

Ausspiel 4

West ♠ 1083
 ♥ DB1072
 ♦ 3
 ♣ AD76

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

Ausspiel: Karo 3

Die Coeurs sitzen dahinter, da ist kein Stich zu erwarten, für Treff fehlt ein echter Grund (den man braucht, um von einer Gabel zu spielen)

West	Nord	Ost	Süd
Pass Pass	2♦ 3♠	Pass Pass	1♠ 3♦ 4♠

Ausspiel: Coeur-Dame

Der Gegner hat einen Karo-Fit, der Angriff kann ganz leicht bei Partner was rausschneiden, für Treff gibt es immer noch keinen Grund. Coeur ist ungefährlich.

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

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

Ausspiel 4

West ♠ 1083
 ♥ DB1072
 ♦ 3
 ♣ AD76

Ausspiel: Pik

Der Dummy ist kurz in Pik, hat aber auch keine Coeur, d.h. der Alleinspieler wird Coeur am Tisch schnappen wollen.

Also schon im Ausspiel den Tisch kürzen.

„Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im nu!“

Ausspiel: Treff-Ass

Diesmal gibt es einen guten Grund: Der Gegner hat Zusatzwerte, aber keine Treff-Kontrolle. Ziemlich sicher kann man zwei Treff-Stiche rausnehmen, die ansonsten auf eine andere Farbe verschwinden.

11er-Regel im SA-Kontrakt

- Wenn Partner eine kleine Karte ausspielt, dann ist es seine längste und beste Farbe – d.h. es ist die 4. höchste.
- In dem Fall gilt die 11er-Regel: 11 minus der Wert der ausgespielten Karte ist gleich der Anzahl der ausstehenden höheren Karten
- Beispiel: die 7 wird ausgespielt. $11 - 7 = 4$, d.h. bei Dummy, mir selbst und Alleinspieler gibt es in Summe 4 Karten, die höher als die 7 sind.
- Habe ich AB94, und am Tisch liegt K62 – sind mit AKB9 alle vier höheren Karten sichtbar. Der AS hat 0 höhere Karten als die 7 – bedeutet, wenn am Tisch die 2 gelegt wird, kann ich die 2 legen.

♥ K 6 2

♥ D 10 8 7 3

♥ A B 9 4

♥ 5

Die 7 bleibt am Stich, Partner kann noch mal durch den König durchspielen, und wir machen 5 Coeur-Stiche

Ausspiel SA 11er-Regel, Teiler:
N, Gefahr: N/S

♠ KD7

♥ KD97

♦ 64

♣ AK32

♠ AB1098

♥ 1086

♦ AB92

♣ 4

♠ 42

♥ B53

♦ D1087

♣ 8765

♠ 653

♥ A42

♦ K53

♣ DB109

N

W

O

S

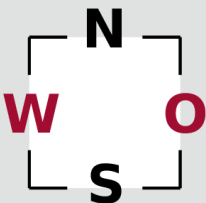
West	Nord	Ost	Süd
Pass	1SA Pass	Pass Pass	3SA

Angriff Karo-7
11er-Regel: 11-7=4
Von den vier höheren Karten liegt 1 am Tisch
3 habe ich selbst
Der Alleinspieler hat keine.
Wird am Tisch nicht der König gelegt, bleibe ich klein.
Partner kann noch mal Karo durch den König spielen

Ausspiel SA 11er-Regel, Teiler: O, Gefahr: O/W

♠ D104
♥ A73
♦ 654
♣ 10983

♠ 87
♥ B1082
♦ AK108
♣ KB5



♠ K53
♥ KD5
♦ D932
♣ AD7

♠ AB962
♥ 964
♦ B7
♣ 642

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

Ausspiel: Pik-6
11er-Regel: 11-6 = 5
Davon sind 2 am Tisch und 2 bei mir
1 höhere Karte beim Alleinspieler.
Im ersten Stich die Dame nehmen, und wenn man dann mit
Coeur-Ass an den Stich kommt (sofort nehmen, nicht ducken!),
Spielt man Pik-10 nach, und mit vier Pik-Stichen plus Coeur-Ass
ist der Kontrakt geschlagen

Ausspiel SA 11er-Regel, Teiler:
S, Gefahr: alle

♠ K62

♥ D98

♦ KB42

♣ 632

♠ B104

♥ B1072

♦ 6

♣ KD1094

♠ D987

♥ 64

♦ 9875

♣ AB5

N

W

O

S

♠ A53

♥ AK53

♦ AD103

♣ 87

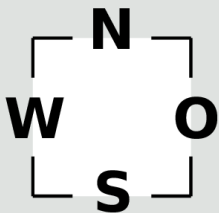
West	Nord	Ost	Süd
Pass	3SA	Pass	1SA
Pass			Pass

Ausspiel Treff-K
Partner muss KD10 für sein Ausspiel haben – höchste der unterbrochenen Sequenz!
Um nicht zu blockieren, wird der König mit dem Ass übernommen, anschließend der Bube und dann die 5 nachgespielt – 5 Treff-Stiche und der Kontrakt -1

**Ausspiel 11er-Regel SA, Teiler:
W, Gefahr: keiner**

♠ KDB
♥ K5
♦ A1072
♣ DB63

♠ 9852
♥ A104
♦ 865
♣ 875



♠ 1074
♥ B8763
♦ K4
♣ A92

♠ A63
♥ D92
♦ DB93
♣ K104

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

Ausspiel Coeur-6
11er-Regel: $11 - 6 = 5$
2 Karten am Tisch, 2 Karten bei mir – 1 Karte in der Hand
Einen Stich des AS kann man nicht verhindern, aber den zweiten – also wird gedeckt! Auf die 9 die 10, auf Dame das Ass – auf die 2 die 4.
Ost spielt Coeur nach, wenn er drankommt, und man macht 4 Coeur-Stiche, Karo-K plus Treff-Ass für -2

**Ausspiel SA Sequenz plus
Längenmarke, Teiler: N, Gefahr:
alle**

♠ AKD7

♥ AK53

♦ A7

♣ K64

♠ 1065

♥ B1087

♦ K82

♣ A52

♠ B843

♥ D92

♦ DB109

♣ 83

N

W

O

S

♠ 92

♥ 64

♦ 6543

♣ DB1097

West	Nord	Ost	Süd
	2♣	Pass	2♦
Pass	2SA	Pass	3SA
Pass	Pass	Pass	

Ausspiel Karo-D – höchste der Sequenz
Partner legt Karo-2 – positiv, weil er den König besitzt
Zweite Karo-Runde wird der König gelegt, um zu deblockieren!
Wenn der AS Treff spielt, duckt W zweimal – durch erst 3 dann 8
beim Partner weiß West, dass die Farbe 5-3-3-2 verteilt ist, und
er erst die dritte Runde gewinnen darf, um die Verbindung zum
Tisch zu unterbrechen.
Mit diesem Gegenspiel hat der Alleinspieler nur 2 Treff, 1 Karo,
2 Coeur und 3 Pik-Stiche – 8 insgesamt, -1.