

## 13 Gegenspiel 2 – Ausspiel

Nachdem wir uns generell mit dem Gegenspiel befasst haben, wollen wir nun detailliert auf das Ausspiel eingehen. Vorab: Besorgen Sie sich das Buch von Michael Lawrence [Law99]. Bei einigen Beispielen habe ich mich von diesem tollen Buch inspirieren lassen.

Man kann durch geschicktes Ausspiel eine eigene Farbe entwickeln, aber natürlich auch durch ein unglückliches Ausspiel den Gegnern helfen. Und bedenken Sie: In 25% der Spiele müssen wir ausspielen. Das Ausspiel ist folglich eine wichtige Aktion beim Bridge.

Wie finden wir ein gutes Ausspiel? Wir haben i.allg. nur 2 Informationen:

- die Reizung
- die eigenen Karten

Wie können wir diese Informationen verwenden? Zunächst einige allgemeine Faustregeln für das Ausspiel:

- **Möglichst keine von den Gegnern genannte Farbe ausspielen.**
- **Vom Partner genannte Farbe ausspielen** ... und zwar meistens hoch.
- **Mit guter, eigener Farbe angreifen.**

Ab und an kann man gar nicht anders, als eine von den Gegnern genannte Farbe anzuspielen. Wenn man dies vorhat, dann aber immer

- in die **Stärke des linken Gegners**

also beim Ausspiel in die Stärke des Dummys. Hat der Dummy zwei Farben genannt, dann spielen wir natürlich in die „schwächere“ Stärke des Dummy, also seine zweite Farbe.

### Beispiel 13.1 [Farbwahl für das Ausspiel]

Nord	Ost	Süd	West	West:
		1♠	—	♠ B 8 7 4
2♦	—	3 SA	—	♥ D 4 3
—	—			♦ 8 5 2
				♣ 10 8 4

Süd zeigt mit seinen 3 SA, dass er auch die Farben Treff und Cœur stoppen kann. Was spielen wir auf West an? Pik und Cœur wollen wir nicht ernsthaft spielen, dies schenkt den Gegnern bestimmt einen Stich. Aber was spielen wir (auf West) nun aus? Treff oder Karo?

Hier wohl lieber Karo, da Nord diese genannt hat. Es ist höchst wahrscheinlich, dass Süd sich auf die Karos von Nord verlassen muss, da er die anderen 3 Farben stoppt, in Karo also eher schwach sein wird. Und wenn Nord die Karos nicht bärenstark hat, lauert unser Partner auf Ost bestimmt mit einer schönen Gabel.

In diesem Beispiel wurde schon eine wichtige Strategie benutzt:

*Konzentrieren Sie sich auf die Reizung und vergessen Sie zunächst Ihre eigenen Karten.*

Erst, wenn Sie sich für eine Farbe entschieden haben, schauen Sie in Ihre eigenen Karten und überlegen, ob etwas Wichtiges *gegen* die Ausspielfarbe spricht. Falls die Farbe okay ist, wählen Sie eine passende Karte aus.

Ganz wichtig: **Suchen Sie nicht in jeder Hand nach einem Wunder, sondern suchen Sie nach einem guten, passablen Ausspiel.**

### Beispiel 13.2 [Farbwahl für das Ausspiel]

Nord	Süd	West:
1♥	1♠	♠ 10 8 3
2♠	4♠	♥ DB 10 7 2
		♦ 3
		♣ AD 7 6

Wir sitzen auf West, und NS haben einen Pik-Fit. Ein Trumpfausspiel kommt hier nur im Notfall in Frage. Für Cœur bräuchten wir entweder sehr gute Cœur oder ein Single. Wir haben zwar ordentliche Cœur, die sind im Farbspiel aber nicht stark genug.

Bleiben Treff und Karo. Ein Blick in unsere Karten zeigt uns, dass NS Treff mal lieber selber anfassen sollten. In Karo haben wir ein Single. Wunderbar. Los geht's.

Das Finden eines guten Ausspiels ist eine sehr komplexe Geschichte und wird überraschenderweise in der Literatur eher stiefmütterlich behandelt.

Schauen wir uns zunächst einige Reizungen an und analysieren diese. Wir sitzen auf West.

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Was wissen wir? Nord hat wenig Punkte und kein 4er Pik und auch kein 3er Cœur. Süd kann jedoch sehr wohl ein 4er Pik haben. Dass Süd eine 4er Unterfarbe hat, ist unwahrscheinlich. Denn diese hätte er als 2. Gebot genannt.
1 SA	—	1♥	—	
—	—	2♥	—	

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Unser Partner hat ein 5er Pik, Süd aber einen Stopper. Es spricht trotzdem einiges für Pik, Partners Farbe. Aber langsam. Was ist mit Cœur? Falls NS Negativkontra spielen, hat Süd KEIN 4er Cœur. Also eventuell ist auch Cœur ein guter Kandidat.
1♦	1♠	1 SA	—	

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Das ist eine der unangenehmen Bietfolgen, nach denen wir wie's Schwein in's Uhrwerk schauen. Entschuldigung. Wir wissen eigentlich nichts. Wir gehen bei Süd von einem 5er Cœur aus, aber Minimum. Was hat Nord? Schwer zu sagen. 6-10 Punkte. 3 oder 4 Cœur. Aber über die restlichen Farben wissen wir nichts, gar nichts.
2♥	—	1♥	—	

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Hier können wir die Punkte genau zählen. Süd hat 15. Nord hat 9 (oder 8+) Punkte <sup>22</sup> . Den Rest können wir ausrechnen. Süd ist gleichverteilt und hat keine 5er Oberfarbe, Nord hat keine 4er Oberfarbe! Hier spricht einiges für einen Oberfarben-Angriff.
2 SA	—	1 SA	—	

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Hier wissen wir weniger als in der vorigen Reizung. Süd hat 15-17 Punkte. Nord hat 10-15 Punkte. Zusammen haben NS also zwischen 25 und 32 Punkten. Nun wissen wir über Partners Punkte nicht mehr so genau Bescheid. Es gilt aber wieder: Süd ist gleichverteilt und hat keine 5er Oberfarbe, Nord hat keine 4er Oberfarbe! Hier spricht wieder einiges für einen Oberfarben-Angriff.
3 SA	—	1 SA	—	

### Ausspiel-Signale

Kann uns unser Partner bei der Auswahl eines guten Ausspiels helfen? Nicht immer, aber ab und an ...

Wir sitzen wieder auf West.

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Was sagt uns das Kontra des Partners? Wenn das 2♦-Gebot künstlich ist (Vierte-Farbe-Forcing o.ä.) dann geht Ost kein Risiko ein, dieses künstliche Gebot zu kontrieren. Denn NS werden ja sicherlich nicht Karo spielen wollen, also mit Sicherheit nochmal bieten. Das Kontra zeigt uns: Ost hat gute Karo. Also sollten wir über ein <i>Karo-Ausspiel</i> nachdenken.
1♠	—	1♥	—	
2♦ <sup>23</sup>	x	2♣	—	

Und was jetzt? Partner hat das künstliche Gebot von 2♦ (Vierte-Farbe-Forcing o.ä.) <i>nicht</i> kontriert. Also hat er <i>keine guten Karo</i> .	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
	1♠	—	1♥	—
	2♦ <sup>24</sup>	—	2♣	—
			3♣	—

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Das 3-Treff-Gebot von Nord ist künstlich. Wozu kontriert unser Partner Ost, wir hätten doch sowieso Partners Treff angespielt, oder? Naja, Partners Kontra sagt uns: <i>Finger weg von Treff</i> .
1♠	2♣	2♦	—	
3♣ <sup>25</sup>	x	3 SA	—	

Mit dem Kontra auf künstliche Gebote der Gegner können wir also legal dem Partner Informationen über ein gewünschtes oder unerwünschtes Ausspiel übermitteln.

<sup>22</sup> Bei einem SA mit 15-17 Punkten.

<sup>23</sup> 4.-Farbe-Forcing

<sup>24</sup> 4.-Farbe-Forcing

<sup>25</sup> Frage nach ♣-Stopper

Solche Ausspielkontras können wir nach **künstlichen Geboten der Gegner** nutzen ! Jedes Kontrieren nach einem künstlichen Gebot der Gegner deutet auf ein Ausspielkontra hin. Und ein Nichtkontrieren eines künstlichen Gebots der Gegner ist ein entsprechendes Signal, dass man diese Farbe nicht unbedingt möchte.

Noch ein Beispiel: West hat gute Karos. Sollte er/sie 4♦ kontrieren? 

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
		1♥	—
3♥	—	6♥	—
—	x		

 NEIN. Denn wer muss ausspielen? West selber. Wozu also NS zeigen, dass die guten Karos bei West sind. 

3♥	—	4♦	?
----	---	----	---

### Das Lightner-Kontra

Eines der bekannten Ausspielsignale ist das *Lightner-Kontra*. Man setzt es nur gegen Schlemm ein. Kontriert mein Partner einen Schlemm, dann möchte er von mir als Ausspiel

#### die vom Dummy zuerst genannte Farbe.

Man kann das Lightner-Kontra gegen Farbspiele auch dann verwenden, wenn die Reizung uninformativ war.

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	
		1♥	—	Ost bittet West um ein ungewöhnliches Ausspiel. Das Lightner-Kontra zeigt i.allg. ein Chicane. Hat West zB
3♥	—	6♥	—	♠B5 ♥65 ♦10865432 ♣86, dann spricht vieles für ♦.
—	x			Das Kontra kann natürlich auch auf eine Farbe mit AK abzielen.

Und was schließen wir daraus, dass Partner nicht kontriert hat?

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	
		1♥	—	Nun hat West die 6 SA nicht kontriert. Das hätte er aber getan, wenn er unbedingt Cœur haben wollte.
2♦	—	3♣	—	Also sollte Ost hier darüber nachdenken, eine andere Farbe als Cœur zu spielen.
4 SA	—	5♦	—	
6 SA	—	—	—	

Man kann dieses Kontra-Prinzip verallgemeinern.

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	
		1 SA	—	Was soll das Kontra von Ost? Eine bestimmte Farbe kann das wohl nicht zeigen, denn es wurde ja keine Farbe genannt. Osts Kontra kann auch nicht echt sein, denn mit Punkten hätte er/sie wohl eröffnet.
3 SA	x	—	—	Ost muss eine lange Farbe haben, sonst ist das Kontra Quatsch. Also sollte West seine kürzeste Farbe anspielen.

Zum Schluss noch eine wichtige Frage: Wie unterscheiden wir Strafkontra von Ausspielkontra?

#### Ist das Kontra überraschend, dann ist es meistens ein Ausspielkontra.

#### Aufgabe 13.1 [Kontra auf künstliche Gebote [Law99, S. 58]]

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	
		1♥	—	West:
3♥	—	3♠	—	♠ 10974
4♣	—	4 SA	—	♥ 52
5♦	—	6♥	—	♦ 942
—	—			♣ 10843

Wie sollte West angreifen?

### Das Ausspiel – Grundsätze

Doch nun zurück zu den generellen Überlegungen zum Ausspiel. Welche Fragen sollten wir uns vor dem Ausspiel stellen?

1. Wie stark sind die Gegner, welche Punkte und Farben haben sie gezeigt?
2. Hat unser Partner gereizt? Kann ich die Punkte des Partners abschätzen?

3. Ist es besser, ein Single auszuspielen oder von KD98 ? Warum ?
4. Kommt ein Trumpfausspiel in Frage?
5. Hat man zwei gleichstarke Farben (D1076 und KB43), von welcher spielen wir aus?
6. Sollten wir ein Single in einer nicht genannten Farbe gegen SA ausspielen?
7. Was spielen wir aus, wenn wir kein gutes Ausspiel haben?
8. ...

Natürlich hängt unser Ausspiel auch davon ab, ob wir gegen SA oder Farbe ausspielen. Gegen Farbkontrakte geht es uns in erster Linie um Schnellstiche. Gegen SA können wir auch eine Farbe wie DB1098 entwickeln, was im Farbkontrakt selten gelingt.

Hier einige erste Tipps, wie man ein gutes **Ausspiel gegen SA-Kontrakte** finden könnte:

- **Eine eigene lange Farbe entwickeln.** Sieht man eine Chance, dass man eine eigene lange Farbe entwickeln kann, so sollte man diese Farbe angreifen. Wenn die Farbe nicht sicher ist (Sicher wäre z.B. AKDB. . .), sollte man nicht das Ass ziehen, sondern die **vierthöchste** ausspielen.
- **Partner hat eine eigene Farbe gegengereizt.** Man spielt die genannte Farbe des Partners an. Hier muss man unter Umständen sehr vorsichtig sein. Falls unser rechter Gegner, also der linke Gegner unseres Partner nach unserem Partner SA gereizt hat, dann kann er diese Farbe stoppen. Unser Partner könnte also vor einer Gabel sitzen. Dann sollte man sich dieses Ausspiel nochmal überlegen und nach einer Alternative suchen.
- **Von einer schwachen Farbe (passives Ausspiel)** die (zweit)höchste

Wie sollte man **gegen Farbspiele** ausspielen? Man kann prinzipiell die obigen Gegenspielüberlegungen auch auf Farbspiele anwenden, allerdings müssen wir hier natürlich bedenken, dass unsere lange Farbe vom Alleinspieler mit Trumpf gestochen werden kann. Gute **Ausspiele gegen Farbkontrakte** sind z.B.:

- **Von einer Farbe mit AK**
- **Von einer Sequenz KD10xx, DB10x**
- **Von einer Double-Farbe Ax:** Ass ziehen, kleine Karte nachspielen.
- **Eine Single-Karte:** In dieser Farbe haben Sie nur eine Karte. Sie hoffen, Ihr Partner kann den Stich gewinnen, um dann sofort diese Farbe erneut zu spielen. Diesen Stich können Sie nun stechen ! <sup>26</sup>
- **Trumpf:** Wenn sich die Gegner erst sehr spät auf eine Trumpffarbe geeinigt haben, spricht vieles dafür, dass ihre Trümpfe nicht toll sein können. Dann sollte man Trumpf spielen, falls man vermutet, dass die Gegner Cross Ruffing spielen könnten. Ziehen Sie aber dem Trumpf-Spiel lieber ein aktives Ausspiel einer eigenen Farbe vor.

Einige Regeln sollte man bei Farbspielen beachten (Ausnahme: Diese Regeln gelten nicht, falls man Partners Farbe ausspielt.):

- **Nie unter einem Ass ausspielen**, wenn das Ass sonst „leer“ ist, d.h. man hat in dieser Farbe sonst nur noch kleine Karten.
- **Niemals eine Farbe mit nur einmal besetzter Figur** ausspielen, es sei denn, es ist Partners Farbe.
- **Möglichst auch nicht unter König oder Dame** ausspielen.
- **Möglichst kein Double** ausspielen.

<sup>26</sup> Ein Single-Ausspiel muss nicht immer gut sein. Dies sollten Sie in der Regel nur tun, wenn Sie sonst eher schwach sind und auch nur kleine Trümpfe haben. Sprich: Sie können durch das Stechen des Rückspiels des Partners einen *zusätzlichen* Stich erzielen. Hat man z.B. nur das Trumpf-Ass oder nur Trumpf-KD, so bekommt man sowieso exakt einen Stich. Man sollte dann nach alternativen Ausspielen suchen.

## 14 Gegenspiel 3 – Ausspiel gegen SA

Nachdem wir Grundlegendes zum Ausspiel diskutiert haben, schauen wir uns im folgenden einige spezielle Aspekte des Ausspiels gegen SA-Kontrakte an. Falls Sie an ergänzender Literatur interessiert sind, kann ich das Buch von Bird und Anthias [BA11] empfehlen, in welchem die Autoren speziell auf das Ausspiel gegen SA-Kontrakte eingehen.

### Partners oder eigene Farbe?

Häufig hat unser Partner zwischengereizt oder sogar eröffnet. Landen die Gegner nun in einem SA-Kontrakt steht für uns die Frage: Sollten wir Partners Farbe anspielen oder eine eigene Farbe anspielen?

Was würden Sie mit dieser Hand anspielen, wenn die Gegner 3 SA spielen und Partner 1♠ zwischengereizt hat? Hier unsere Hand: ♠53 ♥ADB105 ♦986 ♣864.

Ich tendiere hier klar zur ♥D. Denn in dieser Farbe geben wir nur 1 Stich ab. Außerdem ist es unwahrscheinlich, dass die Gegner in 2 Farben deutliche Schwächen haben.

Anders sieht die Situation aus, wenn wir ♠D3 ♥AB765 ♦986 ♣864 halten. Hier sollten wir auf Partners 5er Länge vertrauen und die ♠D anspielen. Unser Cœur ist nicht gut genug.

### Beispiel 14.1 [Partners Farbe]

Nord	Ost	Süd	West	West:	West hat keine eigene gute Farbe. Sollte er Osts Karo anspielen? Süd hat zwar mit dem 3SA-Gebot einen Stopper signalisiert, aber vielleicht hat er ja nur <b>einen</b> Stopper. Also sollte man hier dem Partner vertrauen, der ja immerhin nach 2 SA gegengereizt hat, und Karo spielen. Am besten den Buben.
		1 SA	—	♠ B874	
2 SA	3♦	3 SA	—	♥ D432	
—	—			♦ B82	
				♣ 84	

**Beispiel 14.2** [Gegners Farbe] Die Gegner sind in SA gelandet und haben (zwischendurch) Cœur gereizt. Sollten wir mit K1064 in dieser Farbe angreifen? Nach der Regel, eine von den Gegnern gereizte Farbe nicht anzuspielen, ist das Ausspiel in dieser Farbe nicht gut. Selbst wenn man KB853 hält, sollte man in dieser Farbe lieber darauf warten, dass die Gegner sie selbst anspielen. Wir spielen sonst garantiert in eine Gabel und bringen uns unnötig in Schwierigkeiten.

Anders sieht das natürlich mit ADB108 oder KDB10 aus. Die Farbe ist bei uns stark genug, also kommt sie als Ausspiel ernsthaft in Frage.

**Beispiel 14.3** [Ausspiel] Wir sitzen auf West und halten dieses Blatt: ♠B5 ♥D9765 ♦D86 ♣864.

Ausspiel Begründung		Reizung			
		Nord	Ost	Süd	West
♥6	Längste Farbe			1 SA	—
		3 SA	—	—	—
♥6	Aktives Ausspiel, Nord hat zwar Cœur gereizt (offensichtlich ein 4er), Süd hat aber wohl kein Cœur dazu. Also wenn Ost etwas Unterstützung in Cœur hat ...	Nord	Ost	Süd	West
		1 ♥	—	1 SA	—
		3 SA	—	—	—
♣8	Passives Ausspiel. Cœur bringt nichts, da muss uns der Alleinspieler helfen.	Nord	Ost	Süd	West
		4 SA	—	1 SA	—
		—	—	6 SA	—
♠B	Farbe des Partners. Der Pik-Stopper sitzt bei Süd, es wird aber wohl exakt nur ein Stopper sein, da Süd ja schon 2 Farben genannt hat. Je nach Absprache mit dem Partner (Längenmarkierung) kann man hier auch ein kleines ♠ spielen. Nord hat leider ein 5er Cœur.	Nord	Ost	Süd	West
		1 ♥	1 ♠	1 ♦	—
		2♥	—	2 ♣	—
				3 SA	—

♥6	Unsere gute Farbe, auch wenn Nord sie genannt hat. Die Farbe des Partners besser nicht, da Süd mit 1 SA wieder einen Stopper in dieser Farbe, aber nix anderes gezeigt hat.	Nord	Ost	Süd	West
		1 ♥	1 ♠	1 ♦	—
		3 SA	—	—	—

Nach den exemplarischen Betrachtungen zum Ausspiel gegen den Sans Atout wenden wir uns dem Ausspiel nun systematisch zu. Zunächst gehen wir davon aus, wir hätten uns schon auf eine Farbe festgelegt. Welche Karte spielen wir an?

### Welche Karte?

Wenn wir uns für eine Farbe entschieden haben, **welche Karte** sollten wir ausspielen? Im Beispiel 14.3 haben wir dies bereits exemplarisch diskutiert. Nun folgen einige generelle Regeln:

- Spielt man die Farbe des Partners, dann (meistens) die höchste.
- Spielt man von einer langen Farbe aus, sollte man die **vierthöchste** ausspielen.

Kann man nicht von einer guten Farbe ausspielen, sollte man von einer

- 4er Farbe ohne Bild die **zweithöchste** ausspielen
- 3er Farbe (passives Ausspiel) die **höchste** spielen.

Wozu soll diese Konvention gut sein?

**Beispiel 14.4** [Ausspiel] West spielt gegen 3 SA die ♠5 aus.

♠D1076

	N	
W		O
	S	

♠A32

Ost fragt sich, welches Ausspiel dies war, passiv oder aktiv? Passiv kann es wohl nicht sein, da unter der 5 nur noch die 4 fehlt. Die anderen Karten (32) sieht Ost ja alle. Folglich muss West von seiner Pik-Farbe die vierthöchste ausgespielt haben. Und Wests 3 höhere Karten kennt Ost auch fast, es können nur K, B, 9 oder 8 sein. Bei Süd sitzt folglich exakt eine dieser 4 Karten, und eventuell noch die 4.

Hat Partner die vierthöchste Karte seiner langen Farbe ausgespielt, kann man leicht die Zahl der ihm fehlenden (höheren) Karten ausrechnen. Dazu gibt es die sogenannte **11er Regel**. Hat er die 5 ausgespielt, dann fehlen ihm 11-5 Karten, also 6.

Welche Karte sollte man also – wenn man sich auf eine Farbe festgelegt hat – ausspielen? Tabelle 18 auf der nächsten Seite gibt eine Übersicht<sup>27</sup>. Hier gilt wieder: Falls Partner eine Farbe genannt hat und wir diese Farbe anspielen wollen, dann die **höchste** dieser Farbe.

Diese Übersicht darf man natürlich nicht blind anwenden. Z.B. kann das Abziehen des Ass von AKB53 im SA tödlich sein, falls Partner nur 86 hält und ich selbst keine weitere Möglichkeit im Blatt habe, zum Stich zu kommen. Dann lieber die vierthöchste!

Und von einer 2/3er Länge sollte man im SA eigentlich nie anspielen, es sei denn der Partner hat sie genannt. Gerade das Ausspiel von einer schwachen Farbe ist eine Frage der Vereinbarung. Bei schwachen Farben spielt man in der Regel *Top of nothing*, also bei einer 2/3er Farbe die höchste, bei längeren Farben die zweithöchste. Ein solches Ausspiel ist für den Partner i. allg. als *Top of nothing* erkennbar.

### Ober- oder Unterfarbe ?

Häufig steht man vor dem Problem, dass man zwei gleichgute Farben hat, eine Ober- und eine Unterfarbe: ♠D1084 ♥53 ♦D1084 ♣B87. Welche sollte man vorziehen? Gehen wir mal von einer einfachen SA-Reizung aus, z.B. 1SA – 3SA, dann sollte man die Oberfarbe vorziehen. Warum? Nun, der Eröffner hat keine 5er OF, der Antwortende hat keine 4er OF, denn sonst hätte er/sie erst Stayman gereizt. Die besseren Chancen im Gegenspiel liegen dann natürlich auf den Oberfarben.

<sup>27</sup> Figur meint hier nicht nur AKDB, sondern auch 10.

Karten	Ausspiel?	Beispiele	
2	höchste	<b>K5, 85, 43</b>	von 2 Karten möglichst nur, wenn Partners Farbe
3	Sequenz mit Figur	<b>KD5, AK2, 1095</b>	nur im
	Figur, keine Sequenz	<b>K83, D42, A54</b>	Notfall oder
	ohne Figur	<b>864, 954, 873</b>	Partners Farbe
≥ 4	3er Sequenz mit Figur (auch unterbrochen)	<b>KDB5, DB932, 10982</b>	
	Sequenz mit Figur plus höhere Figur	höchste der inneren Sequenz <b>K10943, AB1032</b>	
	sonst: mind. 4er Länge ohne Figur	zweithöchste <b>9764, 8632</b>	
	sonst: mind. 4er Länge mit Figur	vierthöchste <b>KB64, A10873</b>	

Tabelle 18: Ausspiel gegen SA

.....

*Nord*    *Süd*                      Anders ist die Situation natürlich, wenn wir Informationen aus der Reizung entnehmen können.  
 1SA    2♣<sup>a</sup>  
 2♠<sup>b</sup>    3SA                      Hier hat Süd offensichtlich ein 4er Cœur, Nord ein 4er Pik. Nun würde ich mit ♠D1084 ♥53 ♦D1084 ♣B87 einen Karo-Angriff vorziehen.

a) Stayman  
 b) 4er Pik, aber kein 4er Cœur

**Längste Farbe ?**

Haben wir unterschiedlich lange Farben, beispielsweise ♠D1084 ♥53 ♦D1084 ♣87, dann spricht vieles für die längere Farbe, hier also Karo.

Die Sache sieht etwas anders aus, wenn die OF deutlich besser ist: ♠DB108 ♥53 ♦D10542 ♣87. Hier kann nach den Überlegungen, ob man eine Ober- oder Unterfarbe spielen sollte, durchaus die Oberfarbe den Vorzug bekommen, obwohl die Unterfarbe länger ist.

Im Buch von Bird und Anthias [BA11] wird dies ausführlich diskutiert. Auf der Basis von umfangreichen Tests haben die Autoren herausgefunden, dass nach einer simplen 1SA-3SA-Reizung die spielende Partei im Durchschnitt nur 5,8 Karten in den Oberfarben hat, die Gegner folglich 7,2 Karten. Daraus lässt sich erstens eine Präferenz für einen Oberfarben-Angriff ableiten, was wir bereits diskutiert hatten. Zweitens haben die Autoren herausgefunden, dass ein Ausspiel von einer guten 4er Oberfarbe im Schnitt erfolgreicher als ein Angriff von einer mittelprächtigen 5er Unterfarbe ist.

Ein interessanter Aspekt ist hier, dass eine kurze Oberfarbe durchaus ein heißer Kandidat für das Ausspiel ist. Von ♠A2 ♥B8762 ♦84 ♣DB72 sollte man mutig das ♠A spielen, denn die Chance, dass Partner die ♠-Farbe ordentlich hat, ist deutlich höher als die Chance, bei ihm/ihr gute Cœur-Unterstützung zu finden. Insofern müssen wir die Ausspielübersicht in Tabelle 18 anpassen.

Auch hier gilt jedoch: Alle obigen Überlegungen gehen von einer uninformativen Reizung wie 1SA-3SA aus. Haben wir Zusatzinfos aus der Reizung über die Farbverteilung, dann müssen/können wir natürlich diese Informationen nutzen.

**Aufgabe 14.1** [Ausspiel]

S –

♠...	N W   O S	♠ A432	NS sind in einem SA-Spiel gelandet, und Ost muss angreifen. Die Reizung verlief unspektakulär mit z.B. 1SA – 3SA. Mit welcher Karte sollte Ost angreifen, und warum?
♥...		♥ D10862	
♦...		♦ A3	
♣...		♣ 54	

Auch ein **Single** kommt als Ausspiel in Frage. Nach einer Reizung 1SA (Nord) – 3SA (Süd) müssen wir von Ost aus mit den Karten ♠7 ♥K8742 ♦762 ♣9643 ausspielen. Haben wir bei der Reizung aufgepasst? Nord hat keine 5er OF, Süd hat keine 4er OF. Also muss unser Partner ein 5er Pik haben. Eine gute eigene Farbe haben wir nicht, also auf geht's: ♠7.

Ein abschließendes Beispiel aus [BL08, S. 80].

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>	Was greifen wir von West mit der Hand
p	p	1 SA	p	♠KD872 ♥D2 ♦D42 ♣D42 an? Durch die Stayman-
2 ♣	p	2♥	p	Reizung scheiden die OF aus. Welche Unterfarbe sollten wir
2 SA	—			angreifen? Hätte Ost gute Treff, hätte er 2♣ als Ausspielfarbe
				kontriert. Also Karo!

## 15 Gegenspiel 4 – Ausspiel gegen Farbkontrakte

Nun zum Ausspiel gegen Farbspiele. Was ändert sich beim Ausspiel gegen Farbspiele gegenüber Ausspielen gegen SA? Richtig: Wir haben eine Trumpffarbe, mit der der Alleinspieler unsere eventuell vorhandenen Längenstiche wegstechen könnte. Also kommt es im Gegenspiel nun eher darauf an, **Figurenstiche** (sprich: Schnellstiche) zu entwickeln.

Aber auch wir können natürlich mit **unseren Trumpfkarten stechen**. Folglich wäre ein Single-Ausspiel auch eine Option, um dann Partners Rückspiel in dieser Farbe zu stechen.

Wir sollten natürlich auch hier vermeiden, in Gegners gereizten Farben anzugreifen. Und wenn überhaupt, dann greift man i.allg. in einer vom Dummy gereizten Farbe an. Denn dann spielen wir durch die Stärke des Tisches, und unser Partner sitzt vielleicht mit guten Karten dahinter, evtl. mit einer Gabel.

### Welche Farbe greifen wir an?

Aktive Ausspiele sind:

- **Eigene Farbe mit einer Sequenz von mind. 2 Figuren AK5, DB97, B1092, KD7**
- **Partners Farbe**. i.allg. die höchste

Und welche Ausspiele sollten wir vermeiden?

- **Farbe mit Axx... , aber ohne K**. Lassen wir doch den Gegner raten, wo das Ass sitzt. Vielleicht hat Partner ja in dieser Farbe auch noch was.
- **Trumpf-Single**. Gefährlich, da Partners Trumpf ja gut sein könnte.
- **Kurze Farben**, denn diese sind wohl bei den Gegnern lang. Besonders schlecht: Ausspiel von Kx oder Dx. Ausnahme: **ein Single**; das Rückspiel könnten wir stechen.
- **3er oder 4er Farbe mit Gabel**. Spielen wir in dieser Farbe an, dann helfen wir den Gegnern wahrscheinlich. Denn wir spielen uns selbst in unsere Gabel.

Helfen einem diese Hinweise nicht, sollte man ein **passives Ausspiel** wählen, z.B.:

- **Lange Farbe ohne Figur**
- **Trumpf** notfalls. Aber nur, wenn man selbst 3 (aber schwache) Trümpfe hat.

Nochmal zurück zum Single. Wann sollte man ein **Single** spielen?

- Ich habe nur schwache Trümpfe.
- Ich bin sonst schwach.

Warum sollte man ein Single möglichst *nicht* spielen, wenn man selbst stärker ist? Nun, dann ist es ja höchst unwahrscheinlich, dass Partner (rechtzeitig) einen Stich macht, um diese Farbe zurückzuspielen. Dann sollten wir uns besser darauf konzentrieren, (eigene) Figurenstiche zu entwickeln<sup>28</sup>. Haben wir nur (gute) Farben, wo unser Ausspiel den Gegnern hilft (z.B. von einer Gabel), dann bleibt uns natürlich immer noch das Single.

### Beispiel 15.1 [Ausspiel gegen Farbkontrakt]

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
		1 SA	—
2♣ <sup>a</sup>	—	2♥	—
4♥	—	—	—

a) Stayman

West:  
 ♠ DB874  
 ♥ KB3  
 ♦ KB82  
 ♣ 4

Welche Möglichkeiten des Ausspiels hat West? ♣-Single? Wohl eher nicht. Denn West hat ein paar Punkte, so dass bei seinem Partner nicht mehr viel sein dürfte. Also sollte West sich auf sich selbst konzentrieren und seine guten Pik anspielen.

Übrigens ist Trumpfspiel hier wohl nicht gut. Wir haben gute Trümpfe, die laufen uns nicht weg.

Für Pik gibt es noch ein weiteres Argument: Süd wird mit seiner Antwort 2♥ auf Stayman nur 3 Pik haben.

<sup>28</sup> Unser Partner könnte natürlich mit z.B. nur 4 Punkten dieses Ass haben. Das könnte passieren, es ist aber unwahrscheinlich.

Allerdings wird er die Pik stoppen können. Hoffentlich nur 1x ...

Und wann sollte man **Trumpf** spielen?

- Wir sehen die Gefahr, dass die Gegner ihre Loser<sup>29</sup> verstecken wollen, eventuell sogar per Cross Ruffing.
- Eigene Trumpfstiche sind eher nicht in Sicht.

### Beispiel 15.2 [Ausspiel gegen Farbkontrakt]

Nord	Süd	West:	
	1♠	♠ KB874	Cœur-Angriff wäre nicht gut, eine Dame zu dritt kann (wird) in's Auge gehen. Treff werden wir auch nicht ausspielen ... Pik wäre eine Option.
2♣	2♦	♥ D103	Schlecht ist hier natürlich, dass wir dort selbst eine Gabel haben. Besser ist hier ein Trumpf-Angriff. Dies wird bei diesem Blatt selten schlecht sein.
3♣	3♦	♦ 952	
—	—	♣ K4	Und wenn wir nochmal am Stich sind, spielen wir munter Trumpf weiter.

Wenn Partner eine Trumpf-Figur hat, könnte dies dem Alleinspieler helfen. Schwerer wiegt hier aber, dass die anderen 3 Farben bei uns ganz passabel sitzen, aber lieber vom Alleinspieler angespielt werden sollten. Und die beiden haben sich erst spät auf Karo geeinigt. Keiner ist mit den Farben des anderen so richtig glücklich. SA wollten aber beide auch nicht. Insofern spricht einiges dafür, dass sie beide ungleichmäßig verteilt sind und Karo eher ein Not-Kontrakt ist.

### Mit welcher Karte greifen wir an?

Wenn die Farbe feststeht, mit welcher Karte greift man an? Hier können wir uns an unseren Überlegungen zum Ausspiel gegen SA – wie in Tabelle 18 auf Seite 39 dargestellt – orientieren. Natürlich können wir dies nicht 1:1 übernehmen, da es im Farbspiel selten um Längen-, sondern um Schnellstiche geht. Hier einige Farbkontrakt-spezifische Dinge:

- **Höchste einer Sequenz** mit mindestens 2 Figuren, z.B. **KD32**, **AK32**, **K10932**
- **Single**. Hier gibt es nur 1 Karte.
- **Hoch-niedrig** in einer Farbe ohne Figurensequenz
  - Die **kleinste** Karte mit einer **ungeraden** Anzahl von Karten in dieser Farbe. (In einer zweiten Runde in dieser Farbe spielen wir dann natürlich eine höhere, also *niedrig-hoch*.)
  - Die **zweitkleinste** Karte mit einer **geraden** Anzahl. (In einer zweiten Runde in dieser Farbe spielen wir dann die kleinste, also *hoch-niedrig*.)

Die Längenmarkierung ist Vereinbarungssache. Viele spielen es in obiger Variante, die man auch Dritte-Fünfte nennt. Bei 3 oder 4 Karten spielt man die dritthöchste Karte an, bei 5 oder mehr Karten spielt man die fünfhöchste aus. Man kann es aber auch umgekehrt spielen: Bei einer geraden Anzahl **niedrig-hoch**, bei einer ungeraden Anzahl **hoch-niedrig**.

Wozu ist diese Längenmarkierung gut? Ganz einfach: Partner kann die Kartenverteilung besser ausrechnen oder zumindest abschätzen.

**Aufgabe 15.1** [Längenmarkierung] Ihr Partner spielt im Gegenspiel (gegen einen Farbkontrakt) die ♥2 an. Wieviele Karten hat er in Cœur?

<sup>29</sup> Karten, mit denen man wahrscheinlich keinen Stich macht.

**Beispiel 15.3** [Längenmarkierung]

		♠ 6	
<i>Nord</i>	<i>Süd</i>	♥ D1076	
		♦ KB62	
	1♠	♣ KD74	
2♣	2♥		♠ 74
4♥	—		♥ 98
		N W O S	♦ AD8543
			♣ A32

Unser Partner (West) greift mit der ♦7 gegen 4♥ an. Der Alleinspieler legt auf Nord den König. Wir nehmen das Ass. Süd bedient. Spielen wir die Farbe zurück?

Überlegen wir: West hat seine *kleinste* Karte in dieser Farbe angespielt. Folglich hat er eine *ungerade* Anzahl Karos. Nord hat 4 Karos, Ost 6, Süd mindestens 1 Karo. West kann also keine 3 Karos gehabt haben. Er hat ein *Single*.

Wir spielen also munter Karo zurück und geben ihm seinen Schnapper. Natürlich spielen wir ♦3 zurück. Überlegen Sie, warum!