

## Ausspiele

Gute Ausspiele sind wichtig; gegen 50% der gegnerischen Kontrakte fallen beim richtigen Ausspiel.

### Sans Atout

Vierthöchste Karte von oben, die höchste einer Sequenz; dank der Elferregel weiss man in der Folge, wieviel Karten der Handspieler hat, die höher als die ausgespielte Karte ist/sind.

Man zählt 11 minus den Wert der ausgespielten Karte. Vom so erhaltenen Wert subtrahiert man die Karten der Farbe, die höher sind und sich beim Tisch / Dummy oder bei sich selbst befinden. Das Resultat zeigt, was beim Handspieler verbleibt.

Hat der Partner eine Farbe lizitiert und spielt man diese aus, so spielen wir hier 3./5.

### Farbspiel

3./5. von oben (hier zieht man von 12 respektive 10 ab), die höchste einer Sequenz.

### Im Detail

Ihre Karten	Ausspiel im NT-Spiel	Marke	Ausspiel im Farbspiel	Marke	Ihre Karten	Ausspiel im NT-Spiel	Marke	Ausspiel im Farbspiel	Marke
AK	As	pos./neg.	König	Anzahl	QJx	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.
AKJx	As	pos./neg.	As	pos./neg.	AKxx	As	pos./neg.	As	pos./neg.
AQJx	Dame	pos./neg.	As	pos./neg.	AKJ10x	König	Deblockage	König	Deblockage
KQx	König	Anzahl	König	Anzahl	AQ109	Dame	pos./neg.	As	pos./neg.
KQJx	König	Anzahl	König	Anzahl	KQ	König	Anzahl	König	Anzahl
KJ10x	10		10		KQxx	vierte		König	Anzahl
K984	vierte		dritte		KQ10x	König	Anzahl	König	Anzahl
Kxxx	vierte		dritte		K109x	9		9	
Kxxxxx	vierte		dritte		Kxx	kleinste		dritte	
QJx	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.	Kxxxx	vierte		fünfte	
QJ10x	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.	QJ	Dame	pos./neg.	Dame	pos./neg.
Qxxx	vierte		dritte		QJxx	vierte		Dame	
Qxxxxx	vierte		dritte		Qxx	kleinste		dritte	
J10	Bube	pos./neg.	Bube	pos./neg.	Qxxxx	vierte		fünfte	
xxx	höchste		dritte		Q109x	9		9	
xxxxx	vierte		fünfte		xxxx	zweite		dritte	
KQxxx	vierte		König		xxxxxx	vierte		dritte	

Das Ausspiel der 10 oder der 9 ist also top of nothing oder verspricht die nächsthöhere und eine weitere Figur.

Spielt man im Farbspiel einen König von As/König aus, so ist die nächste Farbe (ausser Trumpf), die man spielt, Singleton.

Spielt der Partner im „Ohne-Spiel“ einen König aus, deblockiert man eine Figur oder gibt Anzahl; auf einen König deblockiert man in „Ohne“ die Dame, wenn man sie besitzt, ansonsten markiert man Anzahl. Spielt man ein As aus, so gibt der Partner ein positives oder ein negatives Signal (Farb- und Ohne-Spiel). Mit einer hohen Karte zeigt man also den Besitz einer Figur und mit einer tiefen verneint man eine solche. Ein positives Signal gibt man auch, wenn man keine bessere Alternative sieht!

Das Deblockieren ist hilfreich: So weiss man z.B. mit KQ10 sofort, ob man die Farbe weiter spielen kann. Hat man also KQ109x, spielt man die Dame aus, so dass der Partner den Buben deblockieren kann.

Spielt der Partner in einem Farbspiel das As aus und erscheint in dieser Farbe am Tisch ein Singleton, so gibt man nun ein Lavinthalsignal.

Liegen am Tisch 2 kleine Karten, markiert man die Länge, bei drei kleinen Karten positiv/negativ.

Spielt man z.B. von KQJ98 den König aus und verbleibt am Stich, spielt man nun den Buben: Dies fordert den Partner auf, die 10 zu geben sofern er sie hat. Gleich verhält es sich mit QJ1087: Man spielt die Dame aus und später die 10, damit der Partner seine 9 deblockiert. Hat man die 8 nicht, spielt man den Buben.

Spielt man im weiteren Spielverlauf zu einem Stich an, so zeigt eine kleine Karte Interesse an der Farbe (man hat also eine Figur oder so), während eine relativ hohe Karte ein Interesse verneint (Attitude). Entsprechend verhalten wir uns auch dann, wenn wir den Partner in der Ausspielfarbe unterstützt haben und er daher genau die Länge unserer Farbe kennt (Law of total tricks).

Spielt man die Farbe des Partners zurück, mit welcher dieser das Gegenspiel begonnen hat, so spielt man - sofern man eine hat, die höchste der Sequenz zurück. Von zwei Karten spielt man die höhere zurück, von drei oder mehr Karten die ursprünglich vierthöchste (jetzt also die dritte von oben).

Mit einem Singleton in Trumpf spielt man diesen nur aus, wenn man weiss, dass der Partner in dieser Farbe eine solide Länge hat oder es Gründe gibt (vgl. hinten), welche sehr stark auf den Erfolg eines Trumpfausspiels hinweisen. Auch von vier Trümpfen attackiert man nur in klaren Fällen. Greift man mit zwei Trümpfen an, spielt man die tiefere Karte aus, von drei

kleinen Karten spielt man die mittlere und dann die tiefste Karte aus. Spielt man von J10xx weg, so spielt man die tiefste Karte aus (und hofft auf eine Figur (Singleton) des Partners).

Ein wichtiges Mittel, des Partners Ausspiel zu beeinflussen, sind "Kontras". Dabei sind folgende Ausspielkontras möglich:

Kontra nach künstlichem Gebot:	<p>Kontriert der Partner ein künstliches Gebot, so erwartet er in dieser Farbe das Ausspiel.</p> <p>Beispiele:</p> <p>Kontra nach "Stayman" oder "3 ♣" als "Baron", "Transfer", Kontra nach Mancheforcingeröffnungen (z.B. 2 ♣ oder 2 ♦ (nicht aber 1 Treff Precision), Kontra nach einer künstlichen Antwort nach Mancheforcingeröffnungen, Kontra nach einer künstlichen Ansage nach "1 Treff Precision", Kontra nach einer Antwort auf eine As-Frage (z.B. Blackwood, Byzantine, Gerber), Kontra nach einem Cue-bid als Kontrollansage oder nach einer Antwort auf einen Asking-bid oder den Asking-bid selbst respektive Kontra nach dem Lizit der vierten Farbe als Manche- oder Rundenforcing.</p> <p>Man beachte: Wird das Kontra auf tiefen Lizitstufen (z.B. dem Level 2) eingesetzt, so sollte man für ein solches Kontra nicht nur (2)3 hohe Figuren, sondern auch eine ansprechende Länge (5+ Karten) haben, andernfalls riskiert man ein „erfolgreiches“ pass des Gegners. Bei Kontra gegen Blackwood-Antworten genügt hingegen bereits KQx für ein Kontra.</p>
--------------------------------	--

Vor allem nicht kontriierte Ansagen auf hoher Stufe berechtigen zur Annahme, dass ein Ausspiel in einer nicht künstlich lizitierten Farbe erfolgreich sein könnte. Ein Kontra gegen eine künstliche Ansage durch jenen Spieler, der anschliessend mutmasslich ausspielen muss, zeigt Interesse an einem späteren Opferlizit des Partners in der kontriierten Farbe (zeigt also im Minimum eine 6er-Farbe).

Es gibt aber auch Kontras gegen künstliche Ansagen, die nicht den Wunsch zeigen, dass diese Farbe ausgespielt wird. Zu denken ist beispielsweise an ein Kontra gegen "Michaels" oder "Ghestem":

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♥	Kontra:	Eine der gegnerischen Farben kontriiert

Weitere Ausnahmen sind im Rahmen dieses Systems andernorts beschrieben.

Kontra gegen „3 NT“ ohne dass der Gegner eine Farbe lizitierte	Spielt der Gegner „3 NT“, ohne eine Farbe genannt zu haben, verlangt das Kontra das Ausspiel in ♠.
	Spielt ein Gegner gegen uns diese Konvention, ist „Rekontra“ SOS, der Partner soll also rauslaufen, es sei denn, er stoppe die gegnerische Farbe.
	Spielt der Gegner „3 NT“ und ist nur eine Farbe durch den Tisch/Dummy genannt worden, so verlangt das Kontra das Ausspiel in der Farbe des Tisches. Bei zwei durch den Dummy genannten Farben ist die erstlizitierte Farbe auszuspielen.
	Hat einer von uns eine Farbe lizitiert und spielt der Gegner dennoch „3 NT“, so verlangt das Kontra des <b>Intervenierenden</b> zwingend das Ausspiel in der Farbe des Tisches (Achtung: Im natürlichen Brige verlangt dieses Kontra das Ausspiel der Interventionsfarbe).
	Kontriert hingegen der Partner des Intervenierenden, so verlangt das Kontra wiederum die erste Farbe des Tisches (der Ausspielende muss also eine sehr schöne Sequenz haben, wenn er dennoch sein Farbe ausspielen will).
Haben wir selbst eröffnet und der gegner spielt nun „3 NT“: Alles dito.	
Haben wir beide eine Farbe lizitiert und spielt der Gegner nun "3 NT", so spielt man nach einem Kontra in der Regel des Kontrierenden Farbe aus. In dieser Situation ist diese Forderung aber nicht ultimativ (in der Regel hat der Kontrierende beispielsweise auch etwas in der Farbe des Tisches).	

Das gleiche Prinzip kann auch schon auf Stufe 1 erfolgreich sein:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	pass	1 NT	pass	
pass	Kontra:			Zeigt Eröffnung "1 ♥" (Take-out-Kontra hätte man sofort gemacht)

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	pass	Kontra:	Eröffnung mit ♠, also ♠ ausspielen

Kontra gegen Schlemm:	Kontriert der ausspielende Partner "6 NT", so hat er in einer Farbe As und König; korrigiert der Gegner nun in eine Farbe auf 7er-Stufe, so muss man versuchen, Partners Farbe zu treffen
	Kontra gegen "6 NT" verlangt das Ausspiel der erstgenannten Farbe des Tisches (wie gegen "3 NT").
	<p>Ein Kontra gegen einen Farbschlemm ist "Lightner". Es fordert den Partner zu einem "ungewöhnlichen" Ausspiel auf. Oft dürfte es sinnvoll sein, mit seiner langen Farbe anzugreifen, da der Partner meist Chicane sein dürfte und nach dem Schnapper ein As in einer zweiten Farbe zum Kassieren hat.</p> <p>Nach diesem Kontra sind folgende Ausspiele verboten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausspiel der Trumpffarbe</li> <li>- Ausspiel in einer von uns lizitierten Farbe</li> <li>- Ausspiel in der einzigen, nicht lizitierten Farbe (denn das wäre ja ohne Kontra das natürliche Ausspiel)</li> </ul> <p>Welches Ausspiel erwartet der Partner in der Regel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausspiel in der lizitierten Nebenfarbe des Gegners</li> <li>- Hat der kontrierende zuvor eine Barrage gemacht: Man suche nun seine Chicane (in der Regel die eigene Länge)</li> <li>- In Zweifelsfällen: Die erstgenannte Farbe des Tisches</li> <li>- Wenn der kontrierende Partner keine Chicane haben kann, hat er vermutlich AKx in einer Gegnerfarbe</li> </ul>

Spielt man nach einem Lightner-Kontra von seiner langen Farbe aus, zeigt man sogleich im Stile von Lavinthal an, wo man gerne das Rückspiel möchte. "Hoch" zeigt also Interesse an der höheren der zwei verbleibenden Farben, "tief" an der tieferen Farbe.

Weitere Ausspielkontras:

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT	pass	pass	Kontra:	Zeigt solide, lange Farbe, Partner soll Kürze, in der er keine Figur hat, ausspielen, im Zweifelsfall eine Edelfarbe.

Gegner	Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	pass	1 ♥	pass	
2 NT	pass	pass	Kontra:	♥ ausspielen (die erste Farbe des Tisches)

## Doch nun einige weitere Tips zum Thema Ausspiel

Starke Nebenfarbe am Tisch bekannt.	Aktiv ausspielen, also z.B. unter einem König.
Gegner spielt Unterfarbenkontrakt, nachdem drei Farben lizitiert wurden.	Vierte Farbe ausspielen; dies auch mit AQxx in dieser Farbe, da der Alleinspieler nicht Sans Atout geboten hat und daher kaum den König dieser Farbe besitzt.
Partner lizitierte Farbe, aber nicht auf Stufe 1, obwohl dies möglich gewesen wäre.	Diese Farbe nur ausspielen, wenn man nicht eigene und bessere Alternative hat, denn die Partnerfarbe wird kaum sehr gut sein (sonst hätte er sie direkt lizitiert).
Der Dummy/Tisch hat die zweite Farbe des Handspielers bevorzugt.	Es empfiehlt sich, über ein Trumpfausspiel nach zu denken, denn es drohen Schnapper in der ersten Farbe des Handspielers. Entsprechendes kann auch bei einer Korrektur in die erste Farbe der Fall sein, ist aber viel seltener.
Partner passte unser Informationskontra.	Das Trumpfausspiel ist empfehlenswert, denn der Partner verfügt offensichtlich über eine solide Länge in Trumpf, war aber für eine direkte Intervention schlecht positioniert.
Gegner machte ein Opfergebot.	Trumpfangriff empfehlenswert, da wir über die Mehrheit an hohen Karten verfügen und verhindert werden muss, dass der Gegner zuviele Stiche mit Schnappern realisieren kann. Entsprechendes gilt auch bei gegnerischen Teilkontrakten, wenn unsere Partnerschaft mehr als 20 HP besitzt.
Partner hat Farbe gezeigt.	Grundsätzlich Partnerfarbe ausspielen, es sei denn, man habe eine eigene, von einer hohen Sequenz angeführte Farbe.
Ausspiel von Doubleton im Farbkontrakt.	Von einem Doubleton spielt man - sofern es nicht die Farbe des Partners ist - nur dann aus, wenn man über die Kontrolle in der Trumpffarbe verfügt.
Wann greift man nicht mit einem Singleton an.	Wenn man die potentiellen Schnapper mit Originaltrumpfstichen machen muss (also mit hohen Trumpfkarten, mit denen man sowieso Stiche gemacht hätte).
Man hat 4 Trumpfkarten.	In der Regel sollte man von der längsten Farbe angreifen, um möglichst den Gegner zu kürzen (dann nämlich, wenn er schnappen muss).
Man hat eine Figurensequenz und spielt gegen Trumpfkontrakt aus.	In der Regel spielt man die höchste Figur der Sequenz aus, und dies auch dann, wenn man nur zwei Figuren hat. Anders verhält sich dies dann, wenn es sich um eine vom Gegner lizitierte Farbe handelt. Geht man aber z.B. mit QJxx oder J10xx davon aus, der Partner habe in dieser Farbe ein Singleton, spielt man klein aus (dritte/fünfte); dies in der Hoffnung er habe eine Singelton Figur.
Man hat zwei gleich lange Farben, welche beide nicht lizitiert wurden.	Jene ausspielen, in der man das As <b>nicht</b> hat. Hat man in keiner das As: Von der stärkeren Farbe ausspielen.
Gibt es Situationen, in denen das Ausspiel eines "leeren" (also ohne K und Q) As Sinn machen kann?	a.) Im Paartunier gegen einen kleinen Schlemm b.) In einer nicht lizitierten Farbe, wenn der Gegner drei Farben und erhebliche Stärke gezeigt hat. c.) Gegen Sperrgebote (Barragen)

Die Situation scheint hoffnungslos zu sein.	Hier sollte man sich überlegen, ob der Partner vielleicht irgendwo eine verwertbare Chicane haben kann.
Paarturnier: Riskieren beim Angreifen?	Im Gegensatz zum Teamwettkampf ist übertriebenes Risiko im Paarturnier fehl am Platz. Man kann also durchaus auch mal eine risikolose Attake spielen. Deren Nachteil ist natürlich, dass nicht sofort Stiche befreit werden; dafür schenkt man auch weniger oft einen verhängnisvollen Ueberstich. Gerade gegen starke Blätter (z.B. nachdem der Gegner 18+ HP gezeigt hat) empfiehlt es sich, eine risikolose Attake zu spielen (also <b>nicht</b> einer Figur auszuspielen).
Man hat selber barragiert.	Man spielt seine Farbe aus, es sei denn, man habe ein Singleton. Auch seine Farbe spielt man, wenn sein allfälliges Singleton ausgerechnet in der Trumpffarbe hat. Grund: Der Partner weiss sofort, ob man ein Singleton hat oder nicht.
Ausspiele gegen Schlemms.	Ausspiele gegen Schlemms haben keine Bedeutung; man spielt als z.B. nicht dritte/Fünfte in einem Farbkontrakt. Klein zeigt allerdings den Besitz einer Figur an.
Hat man zwei gleiche Viererfarben und weiss nicht, welche man gegen Sans Atout ausspielen soll.	Sich für eine entscheiden, davon aber die <b>zweit-höchste</b> ausspielen (zeigt: Habe Alternative).
Ich spiele von einer Länge aus, bei der mein Partner aufgrund des Lizits schon genau weiss, wieviele Karten ich habe.	Hier spielt man eine Art Lavinthal, zeigt also mit einer kleinen Karte sogleich Interesse an der tieferen der beiden verbleibenden Farben an, mit einer etwas höheren Karte Interesse an der höheren Farbe.
Ich habe 4er-Farbe mit Sequenz und eine mittelmässige 5er-Farbe	Höchste der Sequenz ausspielen.
Gegner lizitierte "1 SA - 3 SA".	Kein Stayman wurde gemacht, also hat der Antwortende kaum eine 4er-Edelfarbe; Ausspiel einer Edelfarbe könnte lohnend sein.