

© by www.bridgebooks.de

Das Ausspiel

(Auszug aus dem Buch
„Sammelwerk der Kartenspiel-Technik im Bridge“
Kapitel 7)

© by www.bridgebooks.de

Yves Mucha

1. Ausgabe 2014

Karlsruher Bridge Verlag

© **Karlsruher Bridge Verlag**

Schönblick 9

D - 76275 Ettlingen

info@bridgebooks.de

www.bridgebooks.de

Das Ausspiel ist die erste von der Verteidigung gespielte Karte. Damit ergreift die Verteidigung die Initiative, was sicher ein Vorteil ist. Allerdings sieht der Ausspieler zunächst nur sein eigenes Blatt. Dagegen kann der Alleinspieler bereits für das Spiel seiner ersten Karte auch die Karten des Dummys mit berücksichtigen.

Häufig ist das Ausspiel klar. Zum Beispiel, wenn man gegen einen SA-Kontrakt von einer soliden Sequenz und einem sicheren Eingang ausspielt. In den meisten Fällen jedoch ist das Ausspiel mit vielen Unsicherheiten behaftet. Nur detaillierte Absprachen mit dem Partner über die Bedeutung des ersten Ausspiels können hier helfen.

Der auszuspielende Spieler wird zuerst überlegen, welche Farbe am ehesten in Frage kommt und dann, welche Karte davon am besten ist. Häufig ermöglicht es die Reizung, sich ein Bild von dem wahrscheinlichen Spielplan des Alleinspielers zu machen. Daraufhin wird der Auszuspielende entscheiden, ob er ein defensives, neutrales oder offensiv-aggressives Ausspiel wählen sollte.

§ 1. DIE WAHL DER AUSSPIELFARBE

I. AUSSPIEL BEI SA-KONTRAKTEN

1. Die Reizung ergab keine Anhaltspunkte

Der Alleinspieler wird meistens Stiche in einer oder mehreren Nebenfarben entwickeln müssen, um seinen Kontrakt zu erfüllen, da die Schnitte allein selten genügen. Die Verteidigung muss deshalb so schnell wie möglich versuchen, auch eine eigene Farbe hochzuspielen.

Regel :

Wenn die auszuspielende Hand eine vom Gegner nicht gereizte Farbe mit mindestens vier Karten und mindestens einer Figur enthält, dann sollte mit dieser Farbe angegriffen werden.

Beispiel: ♠ B108xx ♥ AKB ♦ xx ♣ B109

Spielen Sie in einem SA-Kontrakt offensiv den ♠ B aus und verwenden Sie die sichere Eingänge in Coeur, um die ausgespielte Farbe hochzuspielen.

Bei Händen mit verteilten Figuren ohne eine gute lange Farbe ist es oft besser defensiv auszuspielen. Das heißt, eine Farbe auszuspielen, die dem Gegner möglichst keinen Stich schenkt und auch in der Hoffnung, dass der Partner in dieser Farbe eine Länge und auch Eingänge hält.

Beispiel: ♠ D10x ♥ B108 ♦ KBx ♣ B9xx

Spielen Sie am besten defensiv den ♥ B aus. Das aggressive Ausspiel von ♣ B9xx ist ziemlich riskant.

2. Die Gebote haben Anhaltspunkte geliefert

- Haben die Gegner lange Farben geboten, so sollte eine nichtgereizte Farbe ausgespielt werden.
- Eine vom Partner gereizte Farbe sollte grundsätzlich immer ausgespielt werden. Es sei denn, man hat selbst eine solide Farbe und auch Eingänge.
- Gegen SA-Schlemmkontrakte ist meistens ein neutral passives Ausspiel am besten.

Beispiel: ♠ 32 ♥ 43 ♦ B875 ♣ 97653

Süd spielt 6 oder 7SA. Das am wenigsten gefährliche Ausspiel ist Treff.

- Der Kontrakt wurde kontriert:

Siehe dazu Abschnitt III „Der Kontrakt wurde kontriert“.

II. AUSSPIEL BEI FARBKONTRAKTEN

Hier ist die Möglichkeit des Schnappens zu berücksichtigen:

1. Der Alleinspieler plant ein Schnapperspiel

Wenn aus der Reizung hervorgeht, dass der Alleinspieler auch Schnapper braucht, um seinen Kontrakt zu erfüllen, sollte Trumpf ausgespielt werden. Das ist z.B. der Fall, wenn ein Gegner mit relativ wenigen Punkten einen hohen Kontrakt ansagt oder wenn eine Seite offensichtlich eine Kürze hat.

Beispiel: ♠ 9874 ♥ KD10 ♦ B108 ♣ AK4

Süd eröffnete 1♠ und Nord hob direkt auf 4♠. Die schnelle Hebung des Dummys auf die Partie spricht für nicht allzu viele Figurenpunkte, aber für Schnappwerte. Trumpf ist deshalb das beste Ausspiel.

2. Die Verteidigung könnte schnappen

Ausspiele in Farbkontrakten können auch ein Single oder Double sein in der Hoffnung, dass der Partner dies erkennt. Erfolgt das Ausspiel in der vom Partner gereizten Farbe, so ist je nach Markierung meist ersichtlich, ob der Ausspielende schnappen kann oder nicht.

3. Das Ausspiel gegen Schlemm

Wenn die Gefahr besteht, dass Alleinspieler oder Dummy neben einer sehr guten Trumpffarbe auch eine lange gute Nebenfarbe besitzen, auf die Verlierer verschwinden könnten, sollte möglichst aggressiv ausgespielt werden. Zum Beispiel unter einer Hauptfigur wie König oder Dame in einer nicht lizitierten Farbe.

Beispiel: ♠ A32 ♥ D865 ♦ 1094 ♣ 1098

Nord eröffnete 1♠, Süd forcierte mit 3♦, worauf Nord mit 6♦ abschloss. Das logische Ausspiel ist ein kleines Coeur. Das Risiko dieses Angriffs ist vertretbar. Es besteht nämlich die Gefahr, dass nach dem Heraustreiben des Pik Asses mögliche Verlierer auf die Piks abgeworfen werden.

§ 2. DIE WAHL DER AUSSPIELKARTE

Nachdem der Auszuspielende sich für eine bestimmte Farbe entschieden hat, muss er nun die beste Ausspielkarte finden. Dazu findet man in der Bridge-Literatur zahlreiche, z.T. sehr unterschiedliche Konventionen, die alle ihre Stärken und Schwächen aufweisen.

Wichtig ist, dass beide Spieler einer Partnerschaft die gewählte Konvention einheitlich anwenden. Im Folgenden werden die Besonderheiten der üblichen Konventionen erläutert, wie sie in der Regel vereinbart werden. Natürlich können in einer Partnerschaft davon abweichende Vereinbarungen getroffen werden.

I. AUSSPIEL AUS EINER LANGEN FARBE

Wann sollte eine Figur (A,K,D,B,10) ausgespielt werden?

Es erleichtert die Übersicht, wenn man seine Karten in jeder Farbe in eine Folge entsprechend ihrem Rang ordnet, beginnend mit der höchsten Figur. Man unterscheidet 2er-Sequenzen wie AKx, 3er-Sequenzen, die vollständig oder unterbrochen sein können, wie KDB oder KD10 sowie 4er-Sequenzen wie AKDB oder ADB10, die ebenfalls vollständig oder unterbrochen sein können.

a) Die Ausspiel-Farbe enthält mindestens drei Figuren

Regel :

Von einer vollständigen Sequenz wird grundsätzlich die höchste Karte ausgespielt. Unterbrochene Sequenzen wird man gegen Farbkontakte nur in Ausnahmefällen angreifen.

Gegen SA-Kontrakte wird die höchste Karte der inneren Sequenz angegriffen.

Beispiele von 3er Sequenzen:

AKDx	KDBx	DB10x	B109x	vollständige 3er-Sequenzen
AKB10	KD109	DB98	B108x	unterbrochene 3er-Sequenzen (äußere Sequenz)
AB109	KB109	D1098		unterbrochene 3er-Sequenzen (innere Sequenz)

Sonderfall:

Von AKB10x wird man in der Regel mit dem Ass beginnen.

b) Die Farbe enthält zwei Figuren

Wenn diese Figuren rangmäßig nicht aufeinander folgen, z.B. König und Bube, wird in der Regel eine kleine Karte unter diesen Figuren ausgespielt. Folgen sie aufeinander, spielt man bei einem Farbenspiel in der Regel die höchste Figur aus, also z.B. mit KD853 den König. Bei einem Angriff gegen einen SA-Kontrakt wird mit dieser Farbe je nach Vereinbarung die 5 oder 3 ausgespielt, die 5 bei der Vereinbarung Vierthöchste.

Sonderfall:

Von einer 2er-Sequenz greift man gegen SA-Kontrakte auch dann die höchste Karte an, wenn fast eine 3er-Sequenz vorliegt, z.B. von DB9.

c) Sonderfall A-K

Früher wurde gegen SA- und Farbkontrakte von einer Farbe mit Ass und König standardmäßig der König ausgespielt, genauso wie von König und Dame. Das Ausspiel des Königs zeigte also das Ass oder die Dame. Die Folge dieser Zweideutigkeit waren oft teure Mißverständnisse.

Deshalb wird in neuer Zeit meistens vereinbart, von Farben mit Ass und König mit dem Ass zu beginnen, auch wenn diese Vereinbarung den Nachteil hat, dass das Vorhandensein des Königs unsicher ist. Manchmal ist eben das Ass auch ohne den König der beste Angriff.

Hinweis : Von Ass und König blank wird häufig vereinbart, mit dem König zu beginnen und dann mit dem Ass fortzusetzen.

d) Die auszuspielende Farbe enthält ein Ass

Enthält die zum Ausspiel sich anbietende Farbe als einzige Figur das Ass, dann sollte es auch gegen Farbkontrakte ausgespielt werden. Ein Ausspiel unter dem Ass könnte z.B. dazu führen, dass der blanke König beim Gegner den Stich gewinnt.

Beispiel: ♠Axxxx ♥Dx ♦K10x ♣D10x

Nach einer schnellen, nicht sehr informativen Reizung spielt der Gegner 4♥. Wenn der Ausspielende sich für Pik entscheidet, dann ist das Ass die richtige Karte. Der Partner sollte in dieser Situation nicht unbedingt damit rechnen, dass dieses Ausspiel auch den König verspricht.

e) Das Ausspiel Vierthöchste (Nach R. Forster, 1889)

Diese Konvention ist sehr gebräuchlich und beliebt. Sie wird vor allem gegen SA-Kontrakte angewendet, kann aber auch gegen Farbspiele vereinbart werden.

Die Regel: Wenn von einer guten Farbe mit einer oder mehreren Figuren nicht mit einer Figur ausgespielt werden kann, dann wird die vierthöchste Karte dieser Farbe ausgespielt.

Beispiel: ♠D10642 die vierthöchste Karte ist hier die 4.

Schlussfolgerung:

Das Ausspiel Vierthöchste zeigt drei höhere Karten als die ausgespielte Karte. Wenn man danach eine kleinere Karte spielt (im Beispiel die 2), zeigt man eine ursprüngliche Farbe mit fünf Karten. Wenn umgekehrt der ausspielende Spieler keine kleinere Karten als das Ausspiel haben kann, hat man die Gewissheit, dass er nur vier Karten in dieser Farbe hatte. Das Ausspiel der 2 zeigt somit genau 4 Karten.

Die 11er Regel : Sie ermöglicht es leicht auszurechnen, wieviele Karten der Alleinspieler hat, die höher sind als die ausgespielte Karte. Hält z.B. im obigen Beispiel der Partner des Ausspielenden drei höhere Karten als die ausgespielte 4 und der Dummy zwei höhere, dann hält der Alleinspieler 11-4-3-2, also zwei höhere Karten als die 4.

Weitere Schlussfolgerungen

1. Der Hinweis auf die Verteilung

Alle Schlussfolgerungen der Vierhöchste-Konvention gelten nicht nur bei Angriffen gegen SA-Kontrakte, sondern völlig gleich auch für Farbkontrakte.

2. Der Hinweis auf eine Figur

Da der Angriff der Vierthöchsten eine Farbe mit einer oder mehreren Figuren verspricht, sollte bei einer langen Farbe ohne Figur nicht die vierhöchste Karte angegriffen werden. Häufig wird in derartigen Fällen die zweithöchste Karte ausgespielt.

Beispiel: ♠97632 ♥1043 ♦B74 ♣104

Wenn gegen einen SA-Kontrakt der Angriff in Pik am attraktivsten erscheint, dann sollte die Zweithöchste, also die ♠7 und nicht die Vierthöchste ♠3 ausgespielt werden, die eine Figur versprechen würde.

f) Sonderfall einer Figur zu dritt

Generell zeigt das Ausspiel (und auch das weitere Gegenspiel) einer kleinen Karte eine Figur, auch wenn diese nur zu dritt ist. Meistens wird gegen Farbkontrakte vereinbart, davon die kleinste Karte anzugreifen. Wird auch gegen SA-Kontrakte von einer Figur zu dritt klein angegriffen, dann besteht die Gefahr, dass der Partner von mindestens vier Karten ausgeht.

Beispiel: ♠D63

Sollte bei einem Farbkontrakt die Reizung der Gegner auf eine Schwäche in dieser Farbe hinweisen, dann sollte die ♠3 ausgespielt werden.

Anmerkungen:

1. Auch die Vereinbarung, von einer Figur zu dritt die zweithöchste Karte anzugreifen, also im obigen Beispiel die ♠6, ist eine Alternative.
Siehe Abschnitt, „Polnisches Auspiel“.
2. In bestimmten Fällen kann es richtig sein, mit der Dame zu dritt als Auspiel zu beginnen, und zwar:
 - a) Wenn der Tisch in der Reizung eine solide Figur in der gleichen Farbe versprochen hat und der Partner auch welche hat
 - b) Wenn man möglichst beim Auspiel am Tisch bleiben möchte.

Die heutige Tendenz, nur 5er Oberfarben zu eröffnen, hat dazu geführt, dass gegen SA-Kontrakte das Auspiel Vierthöchste bevorzugt wird. Das Auspiel Dritte-Fünfte wird dann gegen Farbkontrakte und für das Auspiel der Partnerfarbe angewendet.

g) Das Auspiel Dritte-Fünfte

Nach der Konvention Dritte-Fünfte wird gegen Farbkontrakte nicht von der vierthöchsten - sondern von der dritt- oder fünft-höchsten Karte ausgespielt. Vorausgesetzt ist natürlich, dass bei einer nichtgereizten Farbe eine oder mehrere Figuren vorhanden sind. Auch ist abzusprechen, ob beim Angriff der Partnerfarbe auch zwingend eine Figur vorhanden sein muss.

Regel :

Erfolgte der Angriff von einer ungeraden Kartenanzahl (drei oder fünf), z.B. von D75 mit der 5 oder von D7532 mit der 2, so wird in der nächsten Runde eine höhere Karte zugegeben, um die ungerade Kartenanzahl zu zeigen. Erfolgte das Auspiel von einer geraden Anzahl, z. B. von D754 mit der 5, so wird in der nächsten Runde die 4 zugegeben. Es besteht allerdings die Gefahr, dass der Partner diese Zugabe auch als ein Double verstehen könnte.

Die 10er und die 12er Regeln

Wie bei dem klassischen Angriff Vierthöchste kann man auch bei der Dritte-Fünfte-Konvention die Anzahl der Karten des Alleinspielers bestimmen, die höher sind als die ausgespielte Karte. Geht man von Dritthöchste aus, so gilt die 12er Regel, bei Fünfhöchste die 10er Regel.

h) Ausspiel von nur kleinen Karten

Ein kleines Double wird meistens (auf jeden Fall bei der Markierung Hoch-Niedrig) mit dem Ausspiel der höchsten Karte angezeigt. Schwierig ist der Angriff von mehreren kleinen, bedeutungslosen Karten in einer nicht gereizten Farbe, wenn sich keine andere Farbe anbietet.

Eine Möglichkeit ist der Angriff mit der höchsten kleinen Karte (Top of Nothing). Zum Beispiel von 853 oder 8642 mit der 8. Der Vorteil ist, der Partner weiß sofort, dass höchstwahrscheinlich der Angriff ohne eine Figur erfolgte. Der Nachteil ist, dass in der zweiten Runde eine falsche Verteilung durchgegeben wird. Eine andere Vereinbarung wäre, wenigstens die Länge richtig anzuzeigen und mit der 3 bzw. 4 anzugreifen.

Die MUD-Konvention (Middle-Up-Down)

Eine bekannte Konvention ist das sog. MUD-Ausspiel, wonach von drei kleinen, bedeutungslosen Karten mit der zweihöchsten Karte begonnen wird und in der nächsten Runde die höchste zugegeben wird. Auch hier weiß der Partner zuerst nicht, ob eine Figur vorhanden ist. Und die Verteilung erfährt er auch erst in der zweiten Runde.

i) Das Attitude- Ausspiel

Bei diesem Ausspiel, insbesondere gegen SA-Kontrakte, wird von einer Farbe mit mindestens einer Figur und mindestens drei Karten die kleinste ausgespielt. Von einer schwachen Farbe wird eine hohe kleine Karte gespielt. Diese Konvention hat den Nachteil, dass der Partner nicht weiß, von wievielen Karten angegriffen wurde. (Eine Regel entsprechend der 11er Regel gibt es nicht).

II. AUSSPIEL AUS EINER KURZEN FARBE

a) Ausspiel einer Figur

Im Prinzip gelten die gleichen Regeln wie beim Ausspiel einer Figur in einer langen Farbe. Das Ausspiel einer Figur verneint in der Regel eine höhere Karte.

Besonderheiten:

- 1) Das Ausspiel des Königs gefolgt vom Ass in einem Farbspiel zeigt, dass AK blank sind. Man findet aber auch andere Vereinbarungen, z.B. dass der Beginn mit dem König ein Single im Blatt anzeigt.
- 2) Das Ausspiel des Asses gefolgt von einer kleinen Karte zeigt oft, dass man diese Farbe in der dritten Runde schnappen kann. Dieses Ausspiel kann aber auch von einer Länge erfolgen, wenn die Reizung das Ausspiel dieser Farbe nahelegt.
- 3) Das Ausspiel von einer Figur zu zweit ist im Prinzip zu aggressiv und spekulativ, kann natürlich aber auch sehr erfolgreich sein. Eine double Figur in Partnersfarbe anzugreifen ist dagegen Pflicht.

Das Ausspiel der Partnersfarbe :

Von Partnersfarbe automatisch die höchste Karte auszuspielen ist sehr riskant. Ein solches Ausspiel verschenkt oft mindestens einen Stich, z.B. wenn die ausgespielte Figur hinter einer niedrigeren Figur des Alleinspielers steht. Besser ist, von einer mehrfach besetzten Figur klein auszuspielen, also z.B. von einer Figur zu dritt die kleinste Karte. Von einer Figur zu zweit wird, wie gesagt, die Figur gespielt.

b) Auspiel einer kleinen Karte

1) Auspiel eines Singles

Dieses Auspiel ist nur in Farbspielen interessant, aber es sollte in folgenden Situationen vermieden werden:

- a) wenn die auszuspielende Hand eine lange Trumpffarbe besitzt,
- b) wenn man ein sicheres Auspiel hat,
- c) gegen einen Großschlemm.

2) Auspiel eines Doubles

Üblich ist von zwei kleinen Karten die höhere auszuspielen (hoch-niedrig), es sei denn man spielt polnische Ausspiele.

3) Auspiel von drei Karten

a) Enthält die auszuspielende Farbe eine Figur, sollte die kleinste Karte ausgespielt werden (Dritte-Fünfte), auch von einer unterbrochenen 2er Sequenz, z.B. KBx.

b) Enthält die auszuspielende Farbe keine Figur, so kann im Farbspiel, wie gesagt, Middle-Up-Down gespielt werden, also von 875 die 7. Im praktischen Spiel muss man aber auch mit anderen Angriffen rechnen z.B. Attitude. In Frage kommt auch die zweihöchste Karte.

Gegen SA-Kontrakte wird am besten die höchste von drei kleinen Karten ausgespielt.

c) Von drei kleinen Karten in Partnerfarbe spielt man die kleinste aus (Dritte-Fünfte).

Aber auch die Vereinbarung, von drei Karten in der Partnerfarbe nur dann die kleinste anzugreifen, wenn eine Figur dabei ist, (ansonsten die mittlere) kommt in Frage. Sie hat den Vorteil leichter zu erkennen, ob der Partner eine Figur besitzt oder nicht.

Empfohlene Ausspiele auf der Basis folgender Konventionen:

Höchste der Sequenz, Vierthöchste gegen SA-Kontrakte,
Dritte-Fünfte, MUD gegen Farbkontakte

Anzahl Karten	Zusammensetzung der Karten (F=Figur)	SA-Spiel	Farbenspiel
Zwei	Double: Fx/xx AK Trumpf: FF, Ax Trumpf: xx	die höchste -- die höchste die höchste	die höchste den K die höchste die kleinste
Drei	x-x-x Trumpf: x-x-x 10-x-x B-x-x D-x-x K-x-x D-10-x K-10-x K-B-x 10-9-x B-10-x D-B-x K-D-x Trumpf: B10x A-x-x A-10-x A-B-x A-D-x A-K-x...	die höchste -- die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte (1) die 10 den B die D den K -- die dritte (2) die dritte (2) die dritte die D das A	die dritte/MUD die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte die 10 den B die D den K die dritte das A das A das A das A das A
Vier	10-x-x-x B-x-x-x D-x-x-x K-x-x-x 10-9-x-x B-10-x-x D-B-x-x D-10-x-x K-10-x-x K-B-x-x D-10-9-x K-10-9-x K-B-10-x A-10-9-x A-B-10-x 10-9-7-x B-10-8-x D-B-9-x K-D-10-x 10-9-8-x B-10-9-x D-B-10-x K-D-B-x A-x-x-x A-10-x-x A-B-x-x A-D-x-x	die vierte die vierte die vierte die vierte die vierte die vierte die vierte die vierte die vierte die vierte die 10 die 10 den B die 10 den B den B die D den K die 10 den B die D den K die vierte die vierte die vierte die vierte	die dritte die dritte die dritte die dritte die dritte den B die dritte (3) die dritte die dritte die dritte die 10 die 10 den B das A das A die 10 den B den B die D den K die 10 den B die D den K das A das A das A das A

Empfohlene Ausspiele auf der Basis folgender Konventionen:

Höchste der Sequenz, Vierthöchste gegen SA-Kontrakte,

Dritte-Fünfte, MUD gegen Farbkontakte

Anzahl Karten	Zusammensetzung der Karten	SA-Spiel	Farbenspiel
Vier	8-7-3-2 8-4-3-2 K-D-x-x K-D-9-x A-K-x-x A-K-10-x K-D-10-x A-K-10-9 A-K-B-x	die 7 die 8 die vierte die vierte die vierte die vierte den K das A das A	die dritte die dritte den K den K den K den K den K das A das A
Fünf	10-9-7-x-x 10-9-8-x-x B-10-8-x-x 10-9-7-6-x 10-9-8-6-x 10-9-8-7-x B-10-8-7-x B-10-9-7-x B-10-9-8-x D-B-9-x-x K-D-9-x-x B-10-9-x-x D-B-10-x-x K-D-10-x-x K-D-B-x-x D-B-9-8-x K-D-10-9-x D-B-10-8-x D-B-10-9-x K-D-B-9-x K-D-B-10-x D-10-9-x-x K-10-9-x-x A-10-9-x-x D-10-9-7-x D-10-9-8-x K-10-9-7-x K-10-9-8-x A-10-9-7-x A-10-9-8-x K-B-10-x-x A-B-10-x-x K-B-10-8-x K-B-10-9-x A-B-10-8-x A-B-10-9-x A-K-10-9-x A-K-B-x-x A-K-B-10-x	die vierte die vierte die vierte die 10 die 10 die 10 den B den B den B den B die vierte die vierte den B oder die vierte die D oder die vierte den K oder die vierte den K oder die vierte die D (5) den K (5) die D die D den K den K die vierte die vierte die vierte die 10 die 10 die 10 die 10 die 10 die 10 das A die 10 die 10 die 10 die 10 das A die 10 den B oder die vierte den B oder die vierte den B den B den B den B den K oder die 10 den K oder die vierte das A (8)	die fünfte die 10 den B die fünfte die 10 die 10 den B den B den B den B die D den K den B die D den K den K den K die D die D den K den K die 10 oder die fünfte die 10 oder die fünfte das A die 10 die 10 die 10 die 10 das A das A den B das A den B den B das A das A das A das A das A das A den K den K den K
	<i>Kommentare (1) bis (8) auf der nächsten Seite</i>		

Kommentare zu den Ausspielen

- (1) Auch das Ausspiel des Buben kann richtig sein, um sich zu deblockieren.
- (2) Das Ausspiel des Asses ist dann vorzuziehen, wenn der Partner keinen Eingang in einer anderen Farbe besitzt.
- (3) Auch das Ausspiel der Dame kommt in Frage.
- (4) Das Ausspiel von der Vierthöchsten ist dann vorzuziehen, wenn der Gegner vermutlich auch eine Länge in dieser Farbe hält.
- (5) Hier ist zu vereinbaren, ob der Partner mit einer niedrigeren Figur (z.B. beim Angriff der Dame, die 10), diese zugibt oder ob er seine Länge markiert (Hoch-niedrig bei einer geraden Anzahl, niedrig-hoch bei einer ungeraden).
- (6) Das Ass ist vorzuziehen, wenn die Hand einen sicheren Eingang hält.
- (7) Der König ist vorzuziehen, wenn die Hand einen sicheren Eingang hält.
- (8) Hält der Partner die Dame, muss er diese zugeben. Ansonsten sollte er seine Länge markieren.

IV. DER KONTRAKT WURDE KONTRIERT

Ohne eine besondere Vereinbarung wird man nach einem Strafkontra des Partners genauso ausspielen wie ohne das Kontra. Man kann jedoch vereinbaren durch das Kontra das Ausspiel zu lenken.

a) Kontra gegen einen 3SA-Kontrakt

Hat der Partner den gegnerischen 3SA-Kontrakt kontriert und hat man auch auf Grund der Reizung keine klaren Hinweise, dann kommen folgende Farben für das Ausspiel in Frage :

1. Eine von der Verteidigung gereizte Farbe. Haben der Auszuspielende und der Kontrierende je eine verschiedene Farbe gereizt und der Angriff der eigenen Farbe ist nicht eindeutig, wird man zuerst die Partnerfarbe bevorzugen.
2. Die erste vom Tisch genannte Farbe (egal welches Lizitsystem), wenn sie nicht wiederholt oder unterstützt wurde.
3. Falls keine der oben genannten Fälle zutrifft, die längste nicht gereizte Oberfarbe.
4. Negativ-Ausspielkontra (wenn speziell vereinbart).
Dieses konventionelle Kontra verlangt vom Ausspieler, eine andere Farbe als die je von der Verteidigung gereizte Farbe auszuspielen.

b) Kontra gegen ein künstliches Gebot

Das Kontra eines künstlichen Gebotes (2♣ Stayman, 2♣ Eröffnung, 4♣ Gerber, Antwort auf Blackwood usw.) zeigt Stärke und eine gewisse Länge in der angesagten Farbe und fordert den Partner auf, diese Farbe auszuspielen, es sei denn, dass er selbst ein klares Ausspiel hat.

c) Kontra gegen einen Schlemm (Lightner-Kontra)

Das Kontra gegen einen Schlemm fordert den auszuspielenden Partner zu einem ungewöhnlichen Ausspiel auf. Normale Angriffe wie eine von der Verteidigung gereizte Farbe oder Trumpf sind ausgeschlossen.

Gegen einen Schlemm in SA sollte danach die erste Farbe des Dummys angegriffen werden (Partner sollte darin AD oder AK halten). Bei Farbkontrakten muss der Auszuspielende auf Grund der Reizung entscheiden, ob er auch die erste Farbe des Dummys ausspielen soll oder eine Farbe, die der Partner schnappen kann.

V. AUSSPIELE, DIE VERMIEDEN WERDEN SOLLTEN

Folgende Ausspiele sind problematisch und sollten nur erfolgen, wenn dafür aus der Reizung zwingende Gründe vorliegen:

1. Eine blanke Trumpfkarte
2. Ein Single gegen einen SA-Kontrakt
3. Eine Gabel wie AD oder AB bei einem Farbspiel und auch in einem SA-Spiel, wenn die Farbe kurz ist
4. Ein Ass gegen einen SA-Schlemm
5. Ausspiel unter einem Ass bei einem Farbspiel.

§ 3. BESONDERE AUSSPIELKONVENTIONEN

I. AUSSPIEL JOURNALIST

Diese spezielle Ausspielkonvention (erstmalig im „Bridge Journal“ im Jahr 1964 beschrieben) gilt für typische Ausspielsituationen. Zum Teil sind diese Ausspiele heute unüblich, z.B. der König von Ass und König. Folgende Ausspiele werden nach dieser Konvention gespielt:

1. Gegen SA-Kontrakte

- Das Ass von AKBxx oder AK10x(x). Hält der Partner eine Figur, so soll er diese entblockieren. Bei nur kleinen Karten soll er ihre Anzahl markieren (hoch-niedrig bei einer geraden Anzahl, niedrig-hoch bei einer ungeraden Anzahl)
- Den König von AK oder KD
- Die Dame von DB oder KD109. Der Partner soll den Buben, (wenn er ihn hat) entblockieren oder die Anzahl der Karten in dieser Farbe markieren
- Den Buben von B10. Das Ausspiel des Buben verneint eine höhere Figur
- Die 10 von A109, K109, D109, AB10, KB10. Die 10 garantiert den Besitz von mindestens einer höheren Figur
- Die 9 von 109. Die 9 zeigt den Besitz der 10, verneint aber eine höhere Figur
- Von mehreren kleineren Karten die höchste oder zweithöchste. Dies zeigt Schwäche in dieser Farbe und kein besonderes Interesse an ihrer Fortsetzung.

2. Gegen Farbkontakte

- Von einer Sequenz die Zweithöchste
- Die höchste von mehreren kleinen Karten unterhalb der 9, um Schwäche in dieser Farbe anzuzeigen
- In allen anderen Fällen wird das Ausspiel Dritte-Fünfte gespielt.

II. AUSSPIEL RUSINOW

Diese Ausspielkonvention, die von Sydney Rusinow, Philip Abrahamsohn und Simon Rossant in den 30er Jahren entwickelt und angewandt wurde, war bis 1964 in den USA bei den ACBL Turnieren verboten. Sie wird nur gegen Farbkontrakte angewandt:

- Das Ass verneint den König (Ausnahme blanke AK)
- Den König von AK. Hat der Partner die Dame oder ein Double muss er positiv markieren
- Die Dame von KD. Mit Ass oder Bube markiert der Partner positiv. Ein Double soll er nicht zeigen
- Den Buben von DB, 10 von B109, 9 von 109

Diese Ausspiele werden nur in einer nicht vom Partner lizitierten Farbe angewandt. Im späteren Spielverlauf wird die höchste von aufeinander folgenden Figuren gespielt.

III. DAS UMGEGEHRTE AUSSPIEL (Polnisches Ausspiel)

Diese Ausspielkonvention wurde von polnischen Spitzenspielern entwickelt und wird in Europa zunehmend gespielt:

- Double von zwei kleinen Karten: die kleinste
- Double mit einer Figur (einschließlich der 10): die Figur
- Von drei kleinen Karten: MUD, aber mit 9-3-2 die 9
- Von drei Karten mit einer Figur: die Karte unter der Figur
- Von drei Karten mit einer 2er Figuren-Sequenz: die höchste Figur
- von vier kleinen Karten: die Zweithöchste
- von vier Karten mit einer Figur: die Vierrthöchste
- von fünf Karten mit einer Figur : die Vierthöchste.

