

## Ausspielen

### Wie: 2./4.

Das von uns empfohlene Ausspielsystem „2./4.“ lässt, richtig angewendet, sehr gute Rückschlüsse auf Länge und Qualität der ausgespielten Farbe zu. So funktioniert's:

|                                                       |                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| vom kleinen Double (bis inkl. der 9) die kleinere:    | <u>2</u> 5                                                                                              |
| vom hohen Double (ab der 10) die höhere:              | <u>B</u> 7                                                                                              |
| von dreien die mittlere <sup>1</sup> :                | K <u>8</u> 4 oder 9 <u>5</u> 3 oder K <u>B</u> 3                                                        |
| von 4 oder mehr ohne Figur die 2.:                    | 9 <u>7</u> 5 4 (2) oder auch 10 <u>9</u> 7 5 (4 3)                                                      |
| von 4 oder mehr mit Figur die 4.:                     | D 8 6 <u>3</u> (2)                                                                                      |
| von Sequenzen die höchste, bei SA dafür 3 hohe nötig: | <u>K</u> D 7 4 (gg. Farbe) K D 7 <u>4</u> (gg. SA)<br>K <u>B</u> 10 8 oder auch <u>K</u> D 10 7 (immer) |

Eine erkennbar kleine Karte lässt dadurch entweder auf ein kleines Double schließen (ein eher ungewöhnliches Ausspiel) oder die 4. einer Haltung mit Figur – was davon es ist, kann man im Spiel oft gut „sehen“. Eine höhere Zahl ist von einer langen Farbe ohne Figur oder die Mitte von 3 Karten, eine Figur entweder ein Double (wieder ein ungewöhnliches Ausspiel, wenn's nicht grad Partners Farbe ist) oder die höchste einer Sequenz.

Nachdem ihr jetzt wisst, welche Karte einer Farbe ihr ausspielen würdet, bleibt die Frage, welche Farbe sich denn empfiehlt. Die schlechte Nachricht: Auch hier sind pauschale Wahrheiten rar – und selbst die folgenden Ausspieltipps bewahren euch nicht hervor, bei jeder einzelnen Hand wieder die Reizung und eure Karten mit einzubeziehen ;)

### Was: Ausspieltipps

#### allgemein:

#### Gute Ausspiele

**Höchste der Sequenz:** Eine sichere Bank – mit Haltungen wie KDB (x) oder DB10 (x) könnt ihr sicher sein, keinen Stich zu verschenken.

**Partners Farbe:** Gerade bei gegengereizten Farben (die ja eine gute Qualität versprechen!) fast immer ein Muss, aber auch bei Eröffnungen (bei Oberfarben etwas mehr als bei Unterfarben) eine gute Wette. Geht es doch mal schief, ist halt Partner schuld ;)

<sup>1</sup> Und als zweites? Bei 3 kleinen solltet ihr meist die kleinste nachspielen, um klarzumachen, dass es kein Double war. Von Haltungen mit Figur ist es hingegen oft besser, die Figur zu spielen, sonst kann die Farbe schnell blockieren und ihr landet in der 3. Runde bei euch in der Hand, obwohl Partner noch Stiche abziehen könnte.

**vom Gegner ungereizte Farben:** Ohne weitere Hinweise beschränkt man sich auf diese.

### Schlechte Ausspiele

**Gegners Farben:** Ohne triftigen (!) Grund macht man darum einen großen Bogen – wir werden ihm noch helfen, seine Probleme zu lösen ...

**Leere Asse:** Von A753 das Ass auszuspielen, ist so gut wie nie eine gute Idee, schließlich geht das Ass dabei ins Leere, soll doch aber eigentlich Figuren des Gegners eliminieren. Mögliche Ausnahme: Gegen Schlemms darf man.

**Unterm Ass (gegen Farbkontrakte):** Von A753 klein auszuspielen, ist gegen Farbkontrakte ebenfalls fürchterlich – wenn jetzt der Single König des Gegners einen Stich macht, beißt ihr euch in den Hintern. Gegen SA hingegen ist die 3 ein normales Ausspiel!

→ Haltungen mit leerem Ass rührt man gegen Farbkontrakte im Ausspiel einfach nicht an.

**Single-Trumpf:** Sieht man manchmal – aber warum? In der Hoffnung auf einen Trumpfschnapper? Abgesehen vom Fehlen irgendeines ersichtlichen Nutzens (außer, man hat sehr gute Gründe, Trumpf auszuspielen, siehe oben) schadet das Trumpfausspiel eines Singles häufig – denn ist man selbst kurz, hat Partner vermutlich 3 oder 4, deren Potential durch unser Ausspiel rapide abnimmt, schließlich schneiden wir ihm die besten Stücke dadurch oft heraus. Gibt es erstaunlicherweise auch einen Spruch zu:

Spiel nicht aus dein Single Trumpf, denn es macht Partners Waffen stumpf.

Alles gesagt.

### Gegen Sans Atout:

Gegen SA-Kontrakte spielt man meist die **längste eigene Farbe** aus (und von beiden Seiten anschließend nach!), um diese im Laufe des Spiels zu entwickeln. Fünferlängen sind dafür fast obligatorisch. Aber: Hat man selbst aber eine sehr schwache Hand ohne „Drankommer“, lohnt es sich oft, durch Überlegen **Partners Farbe** zu finden, in der Hoffnung dass er öfter ans Spiel kommt. Oder nach Richthofen:

Hat man keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!

Beispiel:

Nach 1 SA p 3 SA p p p hältst du 7 4, 9 7 5 3 2, B 8 5, 8 7 5. Da die Gegner weder Stayman noch Transfer gereizt haben, hat der Dummy höchstens 3 Karten in den Oberfarben, der Alleinspieler höchstens 4. Unsere Hand ist schwach und wird nicht wieder drankommen. Partner hat mit Sicherheit mehr Drankommer als wir. seine Farbe ist wahrscheinlich Pik (4 Karten hat er da mindestens), also versuchen wir mit Pikausspiel, ihm seine Stiche zu entwickeln.

Gegen Farbkontrakte:

Das richtige Ausspiel gegen Farbkontraste zu finden, ist deutlich komplizierter. Neben den schon genannten Tipps kann das gerade von unerfahrenen Spielern eher gemiedene **Trumpfausspiel** in bestimmten Fällen eine sehr gute Idee sein:

Links wird eine Farbe öffnet, rechts eine 2. gereizt, schließlich einigen sich die Gegner auf eine 3. – das heißt fast immer, dass ein **44-Fit** vorliegt. Auch nach einer Staymanreizung kennt ihr den 44-Fit. Da der häufigste Spielplan des Alleinspielers mit so einem Fit darin besteht, mit der einen Seite zu schnappen, um später mit der anderen die Trümpfe zu ziehen, vereitelt ihr das am besten durch Trumpfausspiel. Oder mit Richthofen:

[Spät geeinigt in Atout? Spiele Trumpf heraus im Nu!](#)

Trumpf ausspielen kann auch dann eine gute Idee sein, wenn ihr **selbst eine flache Hand** habt, mit Figuren in allen Farben außer der Trumpffarbe. Um diese Figuren in Stiche zu verwandeln (und sie euch nicht wegschnappen zu lassen), könnt ihr ebenfalls Trumpf ausspielen – schließlich habt ihr mit so einer Hand eher Interesse daran, Sans Atout zu spielen.

Mit einer eigenen, **langen Trumpfhaltung (4+)** sollte der Plan darin bestehen, die Trümpfe des Gegners zu kürzen, um selbst die Trumpfkontrolle zu erlangen (mehr Trümpfe zu haben als der Gegner). Der beste Weg dahin führt darüber, den Gegner (natürlich möglichst mit der langen Trumpfseite) schnappen zu lassen – und das erreichen wir am ehesten, wenn wir unsere längste Farbe ausspielen, darin ist er wahrscheinlich eher kurz. Herr Richthofen?

4 Trümpfe hast du? Hör mal zu: Spiel aus wie gegen Sans Atout!

Ein **Single** auszuspielen, ist eines der beliebtesten Ausspiele, aber nicht unbedingt eines der erfolgreichsten. Es empfiehlt sich nur dann, wenn unsere Seite **Kontrollen** hat und wieder ans Spiel kommt – der Gegner wird uns kaum einen Schnapper geben. Eine eigene Trumpfkontrolle ist besonders empfehlenswert, schließlich können wir damit verhindern, dass der Gegner uns vorher alle (zum Schnappen benötigten) Trümpfe zieht.

Gegen Schlemms:

Gerade gegen Schlemms ist das Ausspielen eines Singles viel weniger erfolgversprechend als erhofft – dafür muss unser Partner entweder das Ass in der Farbe oder eine Trumpfkontrolle halten, und wenn der Gegner so große Stärke gezeigt hat, lösen wir ihm viel öfter damit eine Farbe und schenken den Schlemm. Haben wir selbst ein Ass, ist es völlig absurd (Partner hat nix)! Nur wenn wir selbst „arm“ sind, lebt die Hoffnung. Daher:

[Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm oder plemplem.](#)

Ein **Double** auszuspielen (wenn nicht in Partners Farbe), ist ebenfalls gefährlich und verschenkt viel mehr, als es bringt. Ganz besonders bei Double-Figuren! Vom Double-König oder Double-Ass auszuspielen, hilft exakt und genau nur dann, wenn Partner das Pendant dazu hat und uns einen

Schnapper geben kann. Ob dieser (wenig häufige) Fall eintritt oder der verbreitetere, dass wir dem Gegner ungewollt die Farbe lösen, verrät uns mal wieder die Reizung – je ärmer Partner ist, desto unwahrscheinlicher wird's. Das Ausspiel vom kleinen Double treibt es auf die Spitze: Wollen wir jetzt einen Schnapper, muss Partner schon AK haben, AD hinter dem K oder das Spiel sich sehr günstig für uns entwickeln.

**Aktiv oder passiv?** Als aktive Ausspiele bezeichnet man die, in denen man eigene Figuren ausspielt oder von eigenen Figuren in der Farbe wegspielt (Angriff von Kx, KBxx, D97, ...). Hier riskiert man, Stiche endgültig zu verlieren, kann aber auf der anderen Seite auch viel eher Stiche „freispielen“, falls Partner da die richtigen Karten dazu hat. Passive Ausspiele erfolgen von schwachen Haltungen ohne Figuren (863, 1086, ...) - damit opfert man die eigenen Figuren nicht, spielt sich aber in der Regel auch nichts frei. Während man in **SA-Kontrakten**, siehe oben, meist die aktive Variante wählt (die Farbe soll entwickelt werden und spätere Stiche gehen jedenfalls nicht durch Schnappen verloren), ist es im Farbkontrakt mal wieder komplizierter. Empfehlenswert ist, sich vorher zu überlegen, wie viele Punkte/Figuren der Partner insgesamt haben kann – und wie viele gute Karten er exakt braucht, um ein aktives Ausspiel lohnend zu machen. Ist unsere eigene Farbe gut genug, ist es natürlich leicht :)

Eine Haltung wie K853 etwa braucht vom Partner A oder D, um uns einen Stich zu entwickeln – und sehr wahrscheinlich hätten wir mehr Stiche bekommen, wenn der Gegner die Farbe selbst spielen muss (zum Beispiel mit Bxx gg. Dxx). Gegen Schlemms, wenn wir manchmal unter Zeitdruck schnell einen 2. Stich entwickeln müssen, dennoch oft eine gute Wahl!

Mit KB93 sieht es schon viel freundlicher aus – hat Partner jetzt die Dame oder das Ass, können wir uns gleich mehrere Stiche entwickeln und das Risiko, dem Gegner was zu schenken, geht gegen Null.

Gegen Schlemms:

Genau das, was ihr nicht hören wollt: Es hängt von der Reizung ab! Eine pauschale Empfehlung gibt es aber doch: Hangelt sich der Gegner mühsam hinein, mit Einladungen, Fragegeboten und Cuebids, und ein Blick auf eure Hand zeigt euch, dass eure Figuren vermutlich „gut sitzen“ – lehnt euch zurück und spielt passiv aus. Jetzt durch das aggressive Ausspielen von Figuren weg dem Gegner den 12. Stich zu schenken, den er sonst vielleicht nie gemacht hätte, wäre ja auch zu ärgerlich. Lässt der Gegner jedoch gemeinsame große Stärke in beiden Händen ahnen, geht forsch und selbstbewusst auf Stufe 6, lohnt es sich oft, sich zu überwinden und ein aggressives Ausspiel zu wählen: Die versprochenen 12 Stiche würden die Gegner aus eigener Kraft vermutlich machen können, jetzt ist es eine Frage des richtigen Timings, dass ihr vorher schnell zwei Stiche befreien könnt. Auch dazu lässt uns Herr von Richthofen nicht hängen:

**Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!**

Mal ein praktisches Ausspiel-Beispiel:

Nach der wenig informativen Reizung des Gegners (1 Pik, 2 Pik, 4 Pik) bist du mit

8 6, K 7, D 10 8 3, 10 8 6 4 3

am Ausspiel. Keine Sequenz, schade.

Wie stark ist Partner? Antwort: So um die 10 FP, eher wenig Figuren in Pik, davon hält der Gegner ja mehr. Partner hat also vermutlich was :)

Damit **Coeur** ein gutes Ausspiel ist, braucht Partner ganz genau das A. Damit es nix kostet, DB – also eine ziemlich gute Haltung. Sehr aggressiv, sehr riskant, in wenigen Fällen Gold.

Damit **Treff** ein aktives, uns Stiche entwickelndes Ausspiel ist ... fast unmöglich. Durch unsere eigene Länge verhindern wir schon, dass wir da viele Stiche cashen können. Selbst wenn Partner so was wie AD „sec“ hinter dem König hat, kann er uns nicht für einen potentiellen Schnapper kaum schnell ans Spiel bringen. ABER: Passiv ist das Ausspiel 1A, wir verschenken keinen Stich, weil wir von Figuren wegspielen; dass wir dem Gegner eine Länge entwickeln, ist durch unsere eigene super unwahrscheinlich (was wir dem Partner rausschneiden, sitzt ja eh im Schnitt). Aggressiv ein Flop, passiv ein Top.

**Karo** schließlich braucht vom Partner den König oder das Ass, um uns schnell einen Stich zu entwickeln; und den Buben, um evtl. was zu entwickeln und wenigstens nichts zu kosten. Durch die 4er-Länge steigt die Wahrscheinlichkeit auf Haltungen wie Single-Figuren oder AK sec beim Gegner, dann hat es auch wieder nichts gekostet. Potential und Risiko im Verhältnis – mein Favorit.