



# Ausspiele gegen

Sans Atout und Farbspiel



# Prinzipien

Das wichtigste vor dem Ausspiel ist sich auf die Reizung zu konzentrieren. In diesem Moment vergisst Ihr zunächst eigenen Karten.

Welche Fragen sollten wir uns vor dem Ausspiel stellen ?

1. Wie stark sind die Gegner, welche Punkte haben sie gezeigt?
2. Hat unser Partner gereizt?
3. Hat man zwei gleichstarke Farben (D1076 und KB43/ gegen SA), von welcher spielen wir aus?
4. Sollten wir ein Single in einer nicht genannten Farbe gegen SA ausspielen?
5. Was spielen wir aus, wenn wir kein gutes Ausspiel haben?
6. Soll ich offensiv oder defensiv ausspielen (gegen Vollspiel in der Oberfarbe grundsätzlich defensiv, gegen Vollspiel in der Unterfarbe, SA -Kontrakte und Schlemms eher offensiv, da wir wenig Zeit haben, Stiche zu entwickeln)

# In welchen Situationen soll man offensiv/defensiv ausspielen ?

| offensiv  | defensiv   |
|---|--|
| Der Gegner hat Längen in einer Nebenfarbe. Es drohen Abwürfe          | Der Gegner hat wahrscheinlich keine lange Nebenfarbe.                      |
| gegen SA Kontrakte und Vollspiel in der UF/manchmal auch bei Schlemms | gegen Farbkontrakte  |
| der Dummy hat die stärkere Hand                                       | der Alleinspieler hat die stärkere Hand                                    |
| Partner muss nach der Reizung einige Punkte haben                     | Partner kann nach der Reizung kaum Punkte haben und mir somit nicht helfen |
| Der Gegner ist im Teilkontrakt  | Der Gegner ist im Vollspiel/Schlemm  |
|   |  |

# Sans Atout

Vierthöchste Karte von ober, die höchste einer Sequenz.  
Elferregel immer benützen, 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 und bei sich selbst befindet. Das Resultat zeigt, was beim Handspieler verbleibt

Das Prinzip ist einfach, es soll eine lange Farbe entwickelt werden (egal ob eigene, oder diese des Partners)

# Gegen SA, einige Tipps

- Eigene lange Farbe entwickeln (4. beste)
- Nicht lizitierte Farbe erwägen
- Nach Lizit 1 SA-3SA eine der beiden OF ausspielen (ausser, dass wir eigene solide UF besitzen)
- Nicht unter einem Buben ausspielen, auch wenn der zu 4. ist.
- Wenn wir keinen Zugang haben (schwache Hand) und keine vernünftige Sequenz sollen wir für den Partner ausspielen zB. D9754, 109, B84, 1072, wenn keine Farbe Coeur bei Gegner zu vermuten ist, sollte 10 Coeur ausgespielt werden
- Das Ausspiel der 10 oder der 9 ist also top of nothing oder verspricht die nächst höhere Karte und eine weitere Figur.
- Spielt der Partner im „Ohne-Spiel“ einen König aus, deblockiert man eine Figur oder gibt Anzahl; Spielt man ein As aus, so gibt der Partner ein positives oder ein negatives Signal (Farb- und Ohne-Spiel). Mit einer tiefen Karte zeigt man also den Besitz einer Figur und mit einer hohen verneint man eine solche. Ein positives Signal gibt man auch, wenn man keine bessere Alternative sieht!

# Gegen SA, einige Tipps

-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 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.

# Kontras und Ausspiel gegen SA

- Spielt der Gegner 3 SA 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 erstlizenzierte Farbe auszuspielen. (auch dann, wenn Partner eigene Farbe lizenziert hat, da ohne Kontra wird sonst eben „unsere“ Farbe ausgespielt).
- Kontra gegen 6 SA verlangt das Auspiel der erstgenannten Farbe des Tisches (wie gegen 3 SA).
- nach 2 SA -Pass-Pass-Kontra (das Kontra zeigt solide lange Farbe, Partner soll Kürze, in der er keine Figur hat, ausspielen, im Zweifelsfall eine Edelfarbe.
- Kontra gegen ein künstliches Gebot:  
Das Kontra eines künstlichen Gebotes (2 ♣ Stayman, Transfer usw.) fordert den Partner auf, diese Farbe auszuspielen

## Auspiele gegen SA

- AK : **A** K
- QJ1043 : **Q** J 10 4 3
- 109 : **10** 9
- 10954 : 10 **9** 5 4
- Q32 : Q **3** 2
- 109432 : 10 **9** 4 3 2
- J987 : J 9 8 **7**



# Ausspiele gegen SA bzw. 2/4

- Q103 : Q **10** 3
- KQ1042 : **K** Q 10 4 2
- KQ10983 : K **Q** 10 9 8 3 wichtig, auf die Dame Ausspiel gegen SA, soll unser Partner den Buben abwerfen oder Anzahl markieren !
- AKQ : **A** K Q
- 97532 : 9 **7** 5 3 2
- 9754 : 9 **7** 5 4
- J106543 : **J** 10 6 5 4 3

# Ausspiele Gegen Farbkontrakte

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

**Ich empfehle auch gegen Farbe 2./4 auszuspielen (einheitliches System, weniger Kopfbelastung)**

# Gegen Farbkontrakte, einige Tipps

- 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.
- 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.
- 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 mit einem Singleton ist immer riskant und nur in seltenen Situationen führt zum Erfolg (wir haben keine bessere Alternativen, die Farbe des Singletons war nicht von Gegnern gereizt, wir haben sichere Trumpf Entry)

# Gegen Farbkontrakte, einige Tipps

- 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.
- Wenn eine starke Nebenfarbe am Tisch bekannt ist, sollte man aktiv ausspielen, als zb: unter einem König (Ausnahme)
- Partner lizitierte Farbe, aber nicht auf Stufe 1, obwohl dies möglich gewesen wäre, dann sollen wir diese Farbe nur ausspielen, wenn man nicht eigene und bessere Alternative hat (zu erwarten ist keine gute Qualität der gemeldeten Farbe).

# Ausspiele mit einer Trumpfkarte

Diese Ausspiele werden zu häufig benützt. Ausspiel mit einem Trumpf ist nur dann gut, wenn der Ausspiel mit einem Trumpf gut ist..... also wann ?

-der Tisch hat eine Farbpräferenz abgegeben zB. N : 1 ♥ - S : 1 ♠  
N : 2 ♦ - S : 2 ♥

- ein Teilkontrakt wurde kontriert
- das Vollspiel wurde mit wenig Punkten angesagt (der Alleinspieler plant ein Schnapperspiel)
- Gegner machte ein Opfergebot (analog Vollspiel mit wenig Punkten)

Bedenke, dass Trumpf-Ausspiele oft zum Tempoverlust und Klärung der Trumpfsituation bei der Verteidigung führen. Davon profitiert und der Alleinspieler

# Ausspiele gegen Farben-Schlemms

- As in ungereizter Farbe (aber nicht, wenn es eine Gabel bildet – AD)
  - passives Ausspiel suchen (Trumpf, Sequenz, von 3 kleinen Karten)
  - 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.
- Nach diesem Kontra sind folgende Ausspiele verboten:

- Ausspiel der Trumpffarbe
- Ausspiel in einer von uns lizitierten Farbe
- Ausspiel in der einzigen, nicht lizitierten Farbe (denn das wäre ja ohne Kontra das natürliche Ausspiel)

Welches Ausspiel erwartet der Partner in der Regel ?

- Ausspiel in der lizitierten Nebenfarbe des Gegners
- Hat der kontrierende zuvor eine Barrage gemacht: Man suche nun seine Chicane (in der Regel die eigene Länge)
- In Zweifelsfällen: Die erstgenannte Farbe des Tisches
- Wenn der kontrierende Partner keine Chicane haben kann, hat er vermutlich AKx in einer Gegnerfarbe
- 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.

# AUSSPIELE, DIE VERMIEDEN WERDEN SOLLTEN

1. Eine blanke Trumpfkarte oder auch Double wenn die Gegnern nur 8 Trumpfkarten besitzen.
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
6. As, wenn der König nicht dabei ist (gegen Farbe)
7. von Gabeln (gegen Farbe)
8. Double-Figur
9. Gegners lange Nebenfarben
10. Möglichst auch nicht unter König oder Dame ausspielen
11. Möglichst kein Double ausspielen

# Beispiele

| <u>Nord</u> | <u>Ost</u> | <u>Süd</u> | <u>West</u> | wir halten: ♠ DB874, ♥ KB3, ♦ KB82, ♣ 4 |
|-------------|------------|------------|-------------|---|
|             |            | 1SA        | P           |   |
| 2 ♣         | P          | 2 ♥        | P           |   |
| 4 ♥         | -          | -          | -           |   |

Was ausspielen ?

| <u>Nord</u> | <u>Ost</u> | <u>Süd</u> | <u>West</u> |
|-------------|------------|------------|-------------|
|             |            | 1 ♠        | P           |
| 2 ♣         | P          | 2 ♥        | P           |
| 4 ♥         | -          | -          | -           |

Nord

♠ J

♥ K987

♦ **KB62**

♣ KB95

Ost ♠ 74, ♥ 98, ♦ **AD85432**, ♣ A32

Partner spielt **7** ♦ aus, vom N kommt König ♦, wie spielen wir weiter ?



|          |         |         |  |
|----------|---------|---------|--|
| 3        | ♠ K1093 |         |  |
| Süd / OW | ♥ 642   |         |  |
|          | ♦ 983   |         |  |
|          | ♣ B107  |         |  |
| ♠ AD864  |         | ♠ 2     |  |
| ♥ KD85   |         | ♥ B1097 |  |
| ♦ 7      |         | ♦ AB654 |  |
| ♣ D62    |         | ♣ AK3   |  |
|          |         |         |  |
|          | ♠ B75   |         |  |
|          | ♥ A3    |         |  |
|          | ♦ KD102 |         |  |
|          | ♣ 9854  |         |  |
| OW 4♥ +1 |         |         |  |

|   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|----|
|   | ♠ | ♥ | ♦ | ♣ | SA |
| N | - | - | - | - | -  |
| S | - | - | - | - | -  |
| O | 2 | 3 | 5 | 3 | 2  |
| W | 2 | 3 | 5 | 3 | 2  |

*Pass, W: 1♠, Pass, O: 2♦,  
Pass, W: 2♥, Pass, O: 4♥,  
Pass.....*

Alleinspieler: West

|          |         |         |    |
|----------|---------|---------|----|
| 3        | ♠ K1093 |         |    |
| Süd / OW | ♥ 642   |         |    |
|          | ♦ 983   |         |    |
|          | ♣ B107  |         |    |
| ♠ AD864  |         | ♠ 2     |    |
| ♥ KD85   |         | ♥ B1097 |    |
| ♦ 7      |         | ♦ AB654 |    |
| ♣ D62    |         | ♣ AK3   |    |
|          |         |         |    |
|          | ♠ B75   | ♣       | ♦  |
|          | ♥ A3    | N       | SA |
|          | ♦ KD102 | S       |    |
|          | ♣ 9854  | O       |    |
| OW 4♥ +1 |         | W       |    |

*Pass, 1♠, Pass, 2♦, Pass, 2♥, Pass, 4♥, Pass.....*

Alleinspieler: West

Ausspiel: ♥2

Ergebnis: +1

Beide Gegner haben vor den Coeurs zunächst eine andere Farbe gereizt. Es droht ein Cross-Ruff. Deshalb Trumpf-Ausspiel

|                  |        |        |  |
|------------------|--------|--------|--|
| <b>5</b>         | ♠ A5   |        |  |
| <i>Nord / NS</i> | ♥ AD86 |        |  |
|                  | ♦ AD32 |        |  |
|                  | ♣ AB5  |        |  |
| ♠ B1098          |        | ♠ 432  |  |
| ♥ 1042           |        | ♥ KB3  |  |
| ♦ 106            |        | ♦ KB54 |  |
| ♣ 10987          |        | ♣ K32  |  |
|                  | ♠ KD76 |        |  |
|                  | ♥ 975  |        |  |
|                  | ♦ 987  |        |  |
|                  | ♣ D64  |        |  |
| N/S 3SA =        |        |        |  |

|   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|----|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
| N | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  |
| S | 2 | 3 | 2 | 2 | 3  |
| O | - | - | - | - | -  |
| W | - | - | - | - | -  |

N: 2 SA, *Pass*, S: 3SA,  
*Pass*.....

Alleinspieler: Nord



**6**  
*Ost / OW*

♠ A2  
♥ KB1086  
♦ A85  
♣ 943

♠ 965  
♥ 972  
♦ DB6  
♣ AK65

|  |          |  |
|--|----------|--|
|  | <b>6</b> |  |
|--|----------|--|

♠ KD87  
♥ AD43  
♦ K9  
♣ DB2

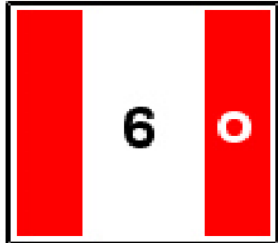
♠ B1043  
♥ 5  
♦ 107432  
♣ 1087

|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
|---|---|---|---|---|----|
| N | - | - | - | - | -  |
| S | - | - | - | - | -  |
| O | 4 | 1 | 2 | 2 | 2  |
| W | 4 | 1 | 2 | 2 | 2  |

OW 1 ♣ +3

O:1SA, *Pass*, W:3SA,  
*Pass*.....

Alleinspieler: Ost

|           |   |             |
|-----------|---|-------------|
| <b>6</b>  | ♠ A2  |             |
| Ost / OW  | ♥ KB1086  |             |
|           | ♦ A85   |             |
|           | ♣ 943   |             |
| ♠ 965     |  | ♠ KD87      |
| ♥ 972     |   | ♥ AD43      |
| ♦ DB6     |   | ♦ K9        |
| ♣ AK65    |   | ♣ DB2       |
|           | ♠ B1043   | ♣ ♦ ♥ ♠ SA  |
|           | ♥ 5   | N - - - -   |
|           | ♦ 107432  | S - - - -   |
|           | ♣ 1087  | O 4 1 2 2 2 |
| OW 1 ♣ +3 |   | W 4 1 2 2 2 |

1SA, Pass, 3SA, Pass.....

Alleinspieler: Ost

Ausspiel: ♥5

Süd hat ein ganz schwaches Blatt und keine Chance, eine Farbe zu entwickeln. Er weiß aber, dass Nord mindestens fünf ♥ Karten hat. Ohne den Angriff kann Ost ♠ und ♦ Stiche entwickeln und den Kontrakt erfüllen.

7  
Süd / alle

♠ A53  
♥ 3  
♦ 109842  
♣ 10982

♠ B1097  
♥ AD8  
♦ K3  
♣ KDB3

7  
S

♠ KD864  
♥ K764  
♦ A5  
♣ 76

♠ 2  
♥ B10952  
♦ DB76  
♣ A54

|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
|---|---|---|---|---|----|
| N | - | 1 | - | - | -  |
| S | - | 1 | - | - | -  |
| O | 1 | - | 3 | 4 | 3  |
| W | 1 | - | 3 | 4 | 3  |

ONW 4♠ =

W:1SA, *Pass*, O:2♣,  
W:2♠, *Pass*, O:4♠, *Pass*..

Alleinspieler: West

|            |          |         |  |
|------------|----------|---------|--|
| 7          | ♠ A53    |         |  |
| Süd / alle | ♥ 3      |         |  |
|            | ♦ 109842 |         |  |
|            | ♣ 10982  |         |  |
| ♠ B1097    |          | ♠ KD864 |  |
| ♥ AD8      |          | ♥ K764  |  |
| ♦ K3       |          | ♦ A5    |  |
| ♣ KDB3     |          | ♣ 76    |  |
|            |          |         |  |
|            | ♠ 2      |         |  |
|            | ♥ B10952 |         |  |
|            | ♦ DB76   |         |  |
|            | ♣ A54    |         |  |
| ONW 4♠ =   |          |         |  |

|   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|----|
|   | ♣ | ♥ | ♦ | ♠ | SA |
| N | - | 1 | - | - | -  |
| S | - | 1 | - | - | -  |
| O | 1 | - | 3 | 4 | 3  |
| W | 1 | - | 3 | 4 | 3  |

1SA, *Pass*, 2♣,  
2♠, *Pass*, 4♠, *Pass* ...

Alleinspieler: West

Ausspiel: ♥3

Nord kann sich Hoffnungen auf einen Schnapper machen, denn er kommt mit ♠ Ass ans Spiel, bevor alle Trümpfe gezogen sind. Süd sollte einen Eingang haben.



**8**  
*West / -*

♠ KD86  
 ♥ AB62  
 ♦ 765  
 ♣ 76

♠ A53  
 ♥ 3  
 ♦ DB1032  
 ♣ A982

|            |
|------------|
| <b>W 8</b> |
|------------|

♠ 42  
 ♥ D9875  
 ♦ 98  
 ♣ B1054

♠ B1097  
 ♥ K104  
 ♦ AK4  
 ♣ KD3

|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
|---|---|---|---|---|----|
| N | - | 1 | 2 | 4 | 2  |
| S | - | 1 | 2 | 4 | 2  |
| O | 2 | - | - | - | -  |
| W | 2 | - | - | - | -  |

N/S 4♠ =

*Pass, Pass, Pass, S:1SA,  
 Pass, N:2♣, Pass, S:2♠,  
 Pass, N:4♠, Pass...*

Alleinspieler: Süd

|          |         |         |  |
|----------|---------|---------|--|
| <b>8</b> | ♠ KD86  |         |  |
| West / - | ♥ AB62  |         |  |
|          | ♦ 765   |         |  |
|          | ♣ 76    |         |  |
| ♠ A53    |         | ♠ 42    |  |
| ♥ 3      |         | ♥ D9875 |  |
| ♦ DB1032 |         | ♦ 98    |  |
| ♣ A982   |         | ♣ B1054 |  |
|          |         |         |  |
|          | ♠ B1097 |         |  |
|          | ♥ K104  |         |  |
|          | ♦ AK4   |         |  |
|          | ♣ KD3   |         |  |
| N/S 4♠ = |         |         |  |

|   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|----|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
| N | - | 1 | 2 | 4 | 2  |
| S | - | 1 | 2 | 4 | 2  |
| O | 2 | - | - | - | -  |
| W | 2 | - | - | - | -  |

*Pass, Pass, Pass, 1SA,*  
*Pass, 2♣, Pass, 2♠,*  
*Pass, 4♠, Pass...*

Alleinspieler: Süd

Ausspiel: ♦ D

West kann sich bei ♥ 3 Ausspiel kaum Hoffnungen auf einen Schnapper machen. Zwar kommt er mit ♠ Ass ans Spiel, bevor alle Trümpfe gezogen sind. Er wird den Partner aber nicht erreichen. Aktuell löst ♥ Ausspiel dem Alleinspieler die Frage, wer ♥ Dame hat.

9  
*Nord / OW*

♠ KB65  
 ♥ 54  
 ♦ AB54  
 ♣ KB8

♠ 984  
 ♥ A1086  
 ♦ K1098  
 ♣ 109

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | N |  |
|  | 9 |  |

♠ D32  
 ♥ D32  
 ♦ D32  
 ♣ D432

♠ A107  
 ♥ KB97  
 ♦ 76  
 ♣ A765

|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
|---|---|---|---|---|----|
| N | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  |
| S | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  |
| O | - | - | - | - | -  |
| W | - | - | - | - | -  |

N/S 3SA +1

N:1♣, *Pass*, S:1♥, *Pass*,  
 N:1♠, *Pass*, S:2♦, *Pass*,  
 N:2SA, *Pass*, S:3SA, *Pass*.....

Alleinspieler: Nord

9  
Nord / OW

♠ KB65  
♥ 54  
♦ AB54  
♣ KB8

♠ 984  
♥ A1086  
♦ K1098  
♣ 109

|   |   |   |      |
|---|---|---|------|
| ♠ | N | ♠ | D32  |
| ♥ | 9 | ♥ | D32  |
| ♦ |   | ♦ | D32  |
| ♣ |   | ♣ | D432 |

♠ A107  
♥ KB97  
♦ 76  
♣ A765

|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | SA |
|---|---|---|---|---|----|
| N | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  |
| S | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  |
| O | - | - | - | - | -  |
| W | - | - | - | - | -  |

N/S 3SA +1

1♣, *Pass*, 1♥, *Pass*,  
1♠, *Pass*, 2♦, *Pass*,  
2SA, *Pass*, 3SA, *Pass*

Alleinspieler: Nord

Ausspiel: ♥ 2

Eigentlich möchte man gar nicht ausspielen. Das geringste Übel ist wohl, in die Stärke des Tisches, also die von Süd gereizte Farbe, zu spielen.

# Ausspiele 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                |            |