

Dass ein Spieler **von der falschen Seite ausspielt**, kommt hin und wieder leider vor. Besonders häufig ist es als Ausspiel zum ersten Stich, obwohl sich diese Situation meist vermeiden ließe. **Das erste Ausspiel soll nämlich zunächst verdeckt erfolgen.** Wenn man das tut, haben die anderen Spieler die Möglichkeit, den Fehler zu bemerken und zu korrigieren. Nach dem verdeckten Ausspiel ist auch für den Partner des Ausspielers die beste Möglichkeit, sich noch einmal die **Reizung wiederholen** und erklären zu lassen. (Ansagen erklären lassen darf man sich auch später, wenn man an der Reihe ist, zu spielen [das ist aber gefährlich, weil man sichergehen muss, dass der Partner des Fragenden diese Information nicht verwendet]; die Reizung wiederholen lassen darf man aber nicht mehr, nachdem man zum ersten Mal eine Karte gespielt hat.)

Wenn es nun aber passiert ist, dass der falsche Gegner zum ersten Stich ausgespielt hat, gibt es fünf Möglichkeiten, die sich in zwei Klassen gruppieren. Zunächst kann der Alleinspieler das **Ausspiel annehmen**, so dass der Dummy seine Karten auf den Tisch legt und der Alleinspieler dann die zweite Karte zum Stich aus den Hand zugibt. Er kann aber auch das Ausspiel annehmen, indem er seine Karten auf den Tisch legt; er wird dann zum Dummy und sein Partner zum Alleinspieler.

Alternativ kann der Alleinspieler das falsche **Ausspiel ablehnen**. Es muss dann von der richtigen Seite ausgespielt werden, und die ausgespielte Karte wird zur Strafkarte. Nun passiert, was immer passiert, wenn eine Strafkarte auf dem Tisch liegt und der andere Gegner am Ausspiel ist: Der Alleinspieler hat die Möglichkeiten, **das Ausspiel dieser Farbe zu fordern, zu verbieten oder freizustellen**. Wenn er sie fordert, geht die Strafkarte zurück in die Hand, danach geht es normal weiter. Wenn er sie verbietet, geht die Strafkarte zurück in die Hand, aber das Ausspiel dieser Farbe bleibt verboten, solange der Gegner am Stich bleibt. Wenn er sie freistellt, bleibt die Strafkarte liegen und muss bei der nächsten Gelegenheit gespielt werden. Wenn der Gegner am Stich bleibt oder wieder ans Ausspiel kommt, solange die Strafkarte auf dem Tisch liegt, hat der Alleinspieler wieder die genannten drei Möglichkeiten. Eine zurückgenommene Strafkarte ist für die Gegenspieler eine **unerlaubte Information**.

Es gibt eine **Ausnahme** zu der obigen Prozedur:

Wenn ein Spieler von den Gegnern fälschlicherweise informiert wurde, dass er am Spiel sei, und daraufhin eine Karte spielt, darf er diese Karte straflos zurücknehmen. Die Gegner dürfen dieses Ausspiel nicht annehmen. Die Karte ist unerlaubte Information für die schuldige Partei (oder die schuldigen Parteien).