



Lektion 3

Gegenspiel

Material:

K.-H. Kaiser, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“, 28,90 € ISBN 978-3-935485-45-6

R. Berthe/N. Lebely „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“ 5,00 €, ISBN 3-935485-44-1

R. Berthe/N. Lebely „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“ 5,00 €, ISBN 3-935485-43-3

Karl-Heinz Kaiser, CD „Gegenspiel“, Q-Plus München, 75,00 €

DBV-Schülermappe „Gegenspiel“, 10,00 €

Spiel in 2. Hand

Grundregeln:

1. auf eine **kleine Karte** wird ebenfalls **klein** gelegt (Ausnahmen beachten!)
2. eine **gegnerische Figur** sollte genommen werden (Ausnahmen: Ducken, um Kommunikation zu zerstören oder Übergänge zu beseitigen)
3. **Figur auf Figur**, zum Schnitt vorgelegte Figuren werden meistens gedeckt

Klein auf klein

♥ 9 6 4 (Tisch)

♥ A 7 2

♥ ????

♥ ??? 3

Das A wäre Verschwendung, Partner wird schon die 9 (höchste Karte des Tisches) übernehmen können.

♥ K 4 (Tisch)

♥ A B 8 5 2

♥ ????

♥ (D 10) 3

Das A würde dem Alleinspieler 2 Stiche bescheren, also klein legen.

♥ K B 10 7 4 (Tisch)

♥ A 8 5 2

♥ D ??

♥ (6) 3

Der Alleinspieler könnte noch falsch raten und den B statt des K legen. Dann verliert er 2 Stiche.

Decken oder nicht Decken?

Legt der Alleinspieler eine Figur vor, so sollte in der Regel gedeckt werden („Figur auf Figur“). Das ändert sich grundlegend, wenn 2 gleichwertige Figuren (z.B. D B, B 10, 10 9) am Tisch sichtbar sind.

„Von zwei Figuren deck’ die zweite, sonst erlebst Du manche Pleite!“

a.)

♥ D B 3

♥ 10 9 5 2

♥ K 6 4

♥ A 8 7

Partner spielt ♥ 10 aus. **Nicht decken !!!**

b.)

♥ D B 9

♥ 10 3 2

♥ K 8 5 4

♥ A 7 6

Alleinspieler spielt ♥D vom Tisch. **Nicht decken !!!**

c.)

♥ B 10 4

♥ A 9 3

♥ D 5 2

♥ K 8 7 6

Alleinspieler spielt ♥B vom Tisch. **Nicht decken !!!**

d.)

♥ B 10 4

♥ K 9 3

♥ D 5 2

♥ A 8 7 6

Alleinspieler spielt ♥B vom Tisch. **Nicht decken !!!**

A.) Welche Karte legen Sie an 2. Stelle?

Partner	♥ <u>D74</u>	???	Partner	♠ <u>DB109</u>	???
Alleinspieler		♥A82	Alleinspieler		♠K864
Partner	♥ <u>B87</u>	???	Partner	♠ <u>AB7</u>	???
Alleinspieler		♥D1042	Alleinspieler		♠D982
Partner	♥ <u>D64</u>	???	Partner	♠ <u>K32</u>	???
Alleinspieler		♥KB103	Alleinspieler		♠A109
Partner	♥ <u>864</u>	???	Partner	♠ <u>973</u>	???
Alleinspieler		♥A5	Alleinspieler		♠K862
Partner	♥ <u>D74</u>	???	Partner	♠ <u>73</u>	???
Alleinspieler		♥K1092	Alleinspieler		♠D84
Partner	♥ <u>974</u>	???	Partner	♠ <u>974</u>	???
Alleinspieler		♥A863	Alleinspieler		♠A8

B.) Überlegen Sie sich eine Situation, wo der Spiele an 2. Position nicht klein legen darf!

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:

"Von 2 Figuren deck' die 2. sonst erlebst Du manche Pleite"

A.) Welche Karte legen Sie an 2. Stelle?

Partner	♥D7 <u>4</u>	???	Partner	♠ <u>D</u> B109	???
Alleinspieler		♥A8 <u>2</u>	Alleinspieler		♠K8 <u>6</u> 4
Partner	♥ <u>B</u> 87	???	Partner	♠A <u>B</u> 7	???
Alleinspieler		♥ <u>D</u> 1042	Alleinspieler		♠D9 <u>8</u> 2
Partner	♥D6 <u>4</u>	???	Partner	♠K <u>3</u> 2	???
Alleinspieler		♥K <u>B</u> 103	Alleinspieler		♠A <u>1</u> 09
Partner	♥86 <u>4</u>	???	Partner	♠9 <u>7</u> 3	???
Alleinspieler		♥A <u>5</u>	Alleinspieler		♠K8 <u>6</u> 2
Partner	♥D7 <u>4</u>	???	Partner	♠ <u>7</u> 3	???
Alleinspieler		♥K <u>1</u> 092	Alleinspieler		♠D8 <u>4</u>
Partner	♥97 <u>4</u>	???	Partner	♠97 <u>4</u>	???
Alleinspieler		♥A8 <u>6</u> 3	Alleinspieler		♠A <u>8</u>

B.) Überlegen Sie sich eine Situation, wo der Spieler an 2. Position nicht klein legen darf!

1. Alleinspieler versucht einen Stich zu klauen (Single aus der Hand)
2. Figuren splitten bei ausreichender Sequenz
3. Figuren splitten um schnell ans Spiel zu kommen/einen Stich zu erzielen
4. Übergang zum Tisch zerstören
5. Eingang des Partners schützen (SA-Kontrakt)
6. Bei stehendem Expass wenigstens einen Stich sichern.
7. Faller abziehen bzw. schnell ans Spiel kommen.
8.

	♥D2	Partner ????	♠AB10	Partner ???
<u>K76</u>			♠ <u>KD3</u>	
	♥ <u>???</u> 3		♠6 <u>5</u>	
	Alleinspieler		Alleinspieler	

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen:

"Von 2 Figuren deck' die 2. sonst erlebst Du manche Pleite"

Wenn eine gleichwertig Figuren (DB..., B10..., 109...) sichtbar sind, sollte man nicht decken. Ein Fehler vereinfacht dem Alleinspieler in der Regel den Spielplan (fehlende Figur gefangen, Übergänge geschaffen, Möglichkeit zu weiterem Schnitt). Der Partner kann nicht die nächste Figur besitzen, die man schützen müsste. Wird allerdings darauf die 2. Figur gespielt ohne die nachfolgende Karte, sollte man in der Regel ohne zu Zögern decken. Die Regel ist also auch auf weitere folgende Figuren übertragbar. Hat der Alleinspieler DB109, so bringt das Legen des K nie etwas. Einige klassische Fehler:

Partner ♥10754	♥ <u>DB</u> 9	???	Partner ♠65	♠ <u>DB</u> 109	???
	♥A63	♥ <u>K8</u> 2		♠A32	♠ <u>K8</u> 74
Partner ♥D	♥ <u>B</u> 10962	???	Partner ♠A65	♠ <u>DB</u> 72	???
	♥A8754	♥ <u>K</u> 3		♠983	♠ <u>K</u> 10 <u>4</u>

Lektion 4 - Spiel in 2. Hand

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 9 7 5
♥ 8 4
♦ K D 9 6 4
♣ 6

♠ 10 3
♥ A 9 5
♦ A B 7 3
♣ K B 8 2



♠ B 8 4
♥ D B 10 3 2
♦ 10 8 2
♣ 9 3

12
13 4
11

♠ D 6 2
♥ K 7 6
♦ 5
♣ A D 10 7 5 4

S 4♠; N 3♠; NS 2N; S 2♦; S 2♣; N 1♦; N 1♣;

Par +420

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	4 ♠

alle passen
4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ D

5er ♠, 12-22 FL

Fit in ♠ und 13-14 FV, Vollspiel sollte gehen

♥ D als Ausspiel: höchste einer Sequenz

♥ K macht keinen Sinn, das W mit Sicherheit das ♥ A hält

Natürlich ♥ weiter

Jetzt wird ♥ gestochen.

Übergang zum Tisch, Schnitt ist nicht notwendig, da nur Single in der Hand.

und ♦-Expass

W darf nicht die Nerven verlieren und das ♦ A legen.

Dann muss nur noch ein ♦ gestochen werden und die Hand ist hochgespielt.

2 ♦-Karten können geschnappt werden, aber das reicht nicht mehr.

Die Gegenspieler kassieren 2 ♦-Stiche und der Kontrakt fällt einmal.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 9 3
♥ D 4 2
♦ 10 9 6 4 3
♣ D 10 7

♠ 8 6 4
♥ A B 10 7 5
♦ 8 5
♣ 6 5 3



♠ A K 7
♥ 8 6
♦ A K D B
♣ A 8 4 2

4
5 21
10

♠ D B 10 5 2
♥ K 9 3
♦ 7 2
♣ K B 9

OW 4♥; OW 2N; O 2♠; OW 3♣; OW 2♦; W 1♠;

Par -420

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 SA	Pass

3 ♦	Pass	3 ♥	Pass
-----	------	-----	------

3 SA alle passen

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ D

ausgeglichenes Blatt 20-12 FL, keine 5er OF

3 ♦ Transfer auf ♥, ab 0 FL, 5er ♥

Transfer ausgeführt

W mit 6 FL schlägt das Vollspiel vor.

O lässt es bei 3 SA, da kein ♥-Fit erkennbar ist.

Ausspiel ♠ D von schöner 3er Sequenz

Der Alleinspieler duckt einmal, um die Kommunikation zu zerstören (7-6 1x Ducken).

Die ♥-Farbe muss etabliert werden.

N legt den ♥ K und zerstört damit den einzigen Übergang zum Tisch. Eine kleine ♥-Karte hätte verloren, O weiß genau, dass der Alleinspieler 2 ♥-Karten und sein Partner auf N 3 ♥-Karten vermutlich mit der ♥ D hat.


Der Alleinspieler duckt, in der Hoffnung auf ♥ KD bei S. Pech gehabt, nun fällt man sogar 2x.

Das ♥ A macht keinen Stich.

Lektion 4 - Spiel in 2. Hand

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D B 10 5 2 ♥ K 9 3 ♦ 7 2 ♣ K B 9		♠ 8 6 4 ♥ A B 10 7 5 ♦ 8 5 ♣ 6 5 3	♠ 9 3 ♥ D 4 2 ♦ 10 9 6 4 3 ♣ D 10 7
---	---	---	--

5
10 4
21

♠ A K 7
 ♥ 8 6
 ♦ A K D B
 ♣ A 8 4 2


NS 4♥; NS 2N; S 2♠; NS 3♣; NS 2♦; N 1♠;
Par +420

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 ♦	Pass	3 ♥
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ D			

ausgeglichenes Blatt 20-12 FL, keine 5er OF
 3 ♦ Transfer auf ♥, ab 0 FL, 5er ♥
 Transfer ausgeführt
 N mit 6FL schlägt das Vollspiel vor.
 S lässt es bei 3 SA, da kein ♥-Fit erkennbar ist.
 Ausspiel ♠ D von schöner 3er Sequenz
 Der Alleinspieler duckt einmal, um die Kommunikation zu zerstören (7-6 1x Ducken).
 W ist unaufmerksam und legt nicht den ♥ K (**Fehler!!!**).
 Damit kann die ♥-Farbe als einzige Stärke des Tisches genutzt werden.
 O gewinnt zwar, aber ♣-Nachspiel kommt zu spät.
 S wiederholt den ♥-Schnitt
 gelingt....
 und die ♥-Farbe steht 3-3
 2 weitere Längenstiche können kassiert werden

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 ♥ A K D B 6 ♦ A 8 4 ♣ 8 5 3 2		♠ A 7 3 2 ♥ 10 4 2 ♦ K D B 9 ♣ 7 4	♠ K D B 5 ♥ 9 7 3 ♦ 6 5 2 ♣ A B 6
--	---	---	--

10
14 11
5

♠ 10 9 8 4
 ♥ 8 5
 ♦ 10 7 3
 ♣ K D 10 9

O 3♥; O 2N; W 2♥; W 1N; OW 1♠; OW 1♦;
OW 1♣; Par -140

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♦ K			

5er ♥, 12-22FL
 Fit in ♥, 11-12 FV
 mit 16 FV sagt W nun das Vollspiel an
 Ausspiel ♦ K von schöner 3er Sequenz
 W gewinnt und hat noch einige Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦
 und 2 in ♣.
 Zuerst werden die Trümpfe eliminiert.
 Nun wird versucht, Abwürfe in ♠ zu etablieren.
 Wenn N das ♠ A nimmt, dann wird der Kontrakt gewonnen.
 ♠ KDB sind für 3 Abwürfe in ♣ gut.
 So kann der Alleinspieler nur einen Verlierer entsorgen.
 Die ♣-Verlierer lassen sich nicht verstecken.

Lektion 4 - Spiel in 2. Hand

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K 8 6 5
♥ K 4
♦ B 7 6 2
♣ D 7 4

14
9 6
11

♠ A 9 3
♥ D 7 5 3
♦ A K
♣ B 8 3 2



♠ D B 10 4
♥ A 6 2
♦ 10 9 8 4
♣ A 10

♠ 7 2
♥ B 10 9 8
♦ D 5 3
♣ K 9 6 5

NS 3♠; NS 3♥; NS 2N; NS 2♦; NS 2♣; Par +140

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♠
Pass	1 SA	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ B

3er Treff 12-22 FL

ab 6 FL, 4er ♠ forcierend

12-15 FL ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

11-12 FL, kein 5er ♠, Einladung zu 3 SA

N nimmt an, da er 14 FL besitzt

Ausspiel ♥ B von guter Sequenz

S bleibt klein und sichert sich so 2 ♥-Stiche

2 ♥-Stiche + 2 ♦-Stiche + 1 ♣-Stich. Der Alleinspieler

muss 4 Stiche in ♠ erzielen

Übergang zum Tisch

♠ D zum Schnitt

W darf niemals decken ("Von 2 Figuren deck die 2. sonst erlebst Du manche Pleite!")

So erzielt der Alleinspieler nur 3 Stiche in ♠ und der Kontrakt fällt einmal.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D B 10 4
♥ A 6 2
♦ 10 9 8 4
♣ A 10

9
11 14
6

♠ K 8 6 5
♥ K 4
♦ B 7 6 2
♣ D 7 4



♠ 7 2
♥ B 10 9 8
♦ D 5 3
♣ K 9 6 5

♠ A 9 3
♥ D 7 5 3
♦ A K
♣ B 8 3 2

OW 3♠; OW 3♥; OW 2N; OW 2♦; OW 2♣;
Par -140

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ B
Made 3 — OW +600

3er ♣ 12-22 FL

ab 6 FL, 4er ♠ forcierend

12-15 FL ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

11-12 FL, kein 5er Pik, Einladung zu 3 SA

N nimmt an, da er 14 FL besitzt

Ausspiel ♥ B von guter Sequenz

S bleibt klein und sichert sich so 2 ♥-Stiche

2 ♥-Stiche + 2 ♦-Stiche + 1 ♣-Stich. Der Alleinspieler

muss 4 Stiche in ♠ erzielen

also Übergang zum Tisch

und ♠ D vorgelegt...

N macht den **spielentscheidenden Fehler** und deckt


diese Figur entgegen der Regel

damit kann O 4 Stiche in ♠ kassieren und den Kontrakt erfüllen

Lektion 4 - Spiel in 2. Hand

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K		♠ D 8	
♥ A 8 7 3		♥ 10 9 4 2	
♦ 9 7 6 4		♦ D 10 8 2	
♣ 10 9 8 6		♣ 7 5 3	
17		♠ A 10 9 5 4 2	
7 4		♥ K B 6	
12		♦ K 3	
		♣ B 2	

NS 5N; NS 5♠; NS 5♣; NS 3♥; NS 2♦; Par +660

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♦
Pass	4 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♥	Pass	5 ♠

alle passen
5 ♠ von Süd
Auspiel: ♣ 10

12-22 FL, 5er ♠

mit 20 FV hat N Schlemminteresse und bietet eine neue Farbe, 2 über 1 ist forcierend und selbstforcierend, jede Hebung in ♠ würde weniger Punkte zeigen

S wiederholt die Farbe und zeigt 12-16 FL allerdings noch keine 6er Länge !!!

3 ♠ zeigt eine starke Hand ab 16 FV und Fit in ♠
S kooperiert und reizt seine Kontrollen, 4 ♦ zeigt ♦-Kontrolle und verneint ♣

N verneint ♥-Kontrolle

Die Assfrage ergibt 2 fehlende Asse und die fehlende Trumpfdame, 5 ♠ ist riskant und 6 ♠ aussichtslos.


N geht zum Tisch und spielt ♠ B.

Nun sollte O nie decken, da W kaum ♠-Karten und womöglich eine blanke ♠-Figur haben kann.

So werden wenigstens 2 Stiche gesichert, den ♥ A wird ebenfalls später gewonnen.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 4		♠ 10 6	
♥ K B 7 5 4		♥ 9 2	
♦ K 6 4		♦ D B 10 9	
♣ A 10 5		♣ D 9 7 4 2	
5		♠ A D 8 5	
12 13		♥ D 10 8 3	
10		♦ A 7 5	
		♣ B 6	

OW 4♥; OW 3N; OW 1♠; OW 1♦; NS 1♣;
Par -420

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Auspiel: ♦ D

5er ♥ 12-22 FL

mit 16 FV zu stark für 4 ♥ (13-14 FV), also erstmal einen neuen Frabe reizen

1 SA 12-14 FL ausgeglichenes Blatt, kein 4er ♠

Nun ist nicht mehr als Vollspiel drin.

Auspiel ♦ D von solider 3er-Sequenz

O will einen Verlierer abwerfen auf ♣.

S deckt korrekt ♣ B und zerstört so den Spielplan.

Auch ♠-Schnitt geht verloren

S spielt den ♦-Verlierer frei

Der Alleinspieler versucht die Trümpfe zu ziehen, damit danach Verlierer abgeworfen werden können.

Aber die Gegenspieler sind schneller und kassieren ihre Unterfarbstiche.

Der Kontrakt fällt einmal.

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren Bedienen	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat. • a.) Man möchte die Farbe stechen. • b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz • Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer hohen Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer niedrigen Karte.
2 Längenmarkierung Bedienen	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat. • erst hoch, dann niedrig zeigt gerade Anzahl • erst niedrig, dann hoch zeigt ungerade Anzahl <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 9 4 • 9 7 2 • 10 8 7 2 • D 10 8 7 2
3 Farbvorzugssignal Lavinthal Abwerfen Signal in der ausgespielten Farbe	<ul style="list-style-type: none"> • Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann. • In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenf Farbe. • Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf !) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben • Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe • An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse. <p>Beispiel:</p> <p>♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6 Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6 Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3</p>

Zu- und Abmarken

Die Positiv/Negativ-Markierung wird **immer** nur auf ein Ausspiel des Partners angewandt. Eine **hohe Karte** signalisiert Interesse an der ausgespielten Farbe, eine niedrige Karte ist dagegen negativ.

Wenn der Partner ein A ausspielt, können folgende Situationen positiv sein:

- 1.) ein Double 9 3, 7 2, 8 5, 10 3, 6 2 (die 3. Runde kann geschnappt werden)
- 2.) die Dame (evtl. ein König) D 9 3, K 8 5 2
- 3.) eine Anschlusssequenz D B 9 8, B 10 9 5

a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr O/W

	N	
	♠ 8 3	
	♥ A K D 10 7	
	♦ B 7	
	♣ K B 6 2	
W		O
♠ K 9 6 4		♠ A D 10 2
♥ B 9 2		♥ 8 6 5 4
♦ D 10 3 2		♦ A 9 6 4
♣ 7 5		♣ 4
	S	
	♠ B 7 5	
	♥ 3	
	♦ K 8 5	
	♣ A D 10 9 8 3	

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♥	---
2 ♣	---	3 ♣	---
5 ♣	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦ 3. Sie gewinnen mit ♦ A. Wie ist der Kontrakt zu schlagen? Sie könnten neben ♠ A noch einen weiteren Stich in ♦ oder ♠ gewinnen. Wie bekommen Sie heraus, welche Farbe richtig ist? Ganz einfach, Sie spielen ♠ A und schauen auf die Markierung des Partners. Er bedient ♠ 9 (positiv). Also setzen Sie mit ♠ fort und der Kontrakt fällt einmal. Hätte der Partner statt ♦ K ♠ K, dann wäre auf ♠ A die ♠ 4 gefolgt (negativ). Danach hätten Sie einen weiteren Stich in ♦ kassieren können.

d.) Ergebnis 5♣-1 -50

A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

	1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen
Partner	♠AKB7 ♥D8 <u>7</u>	???	♠KB76 ♥D1082
Ausspiel	♦AK62 ♥ <u>A</u>	♠864 ♥92	♠8432 ♥B93
	♣D3 Alleinspieler	♦D743 ♣B987	♣ <u>A</u> Alleinspieler
	♠AKB7 ♥D8 <u>7</u>	???	♠KB76 ♥D1082
Partner	♥D8 <u>7</u>	♠86	♠832
Ausspiel	♦AK62 ♥ <u>A</u>	♥95432 ♦D743	♦A6 ♥B9
	♣D3 Alleinspieler	♣B9	♣ <u>A</u> Alleinspieler
	♠AKB7 ♥98 <u>7</u>	???	♠KB76 ♥D1082
Partner	♥98 <u>7</u>	♠864	♠832
Ausspiel	♦AKB2 ♥ <u>A</u>	♥B62 ♦D743	♦A6 ♥96
	♣K3 Alleinspieler	♣B98	♣ <u>K</u> Alleinspieler
	♠AKB7 ♥98 <u>7</u>	???	♠KB76 ♥D1082
Partner	♥98 <u>7</u>	♠86	♠832
Ausspiel	♦AKDB ♥ <u>A</u>	♥DB52 ♦9743	♦A6 ♥96
	♣B3 Alleinspieler	♣1098	♣ <u>K</u> Alleinspieler
	♠AKB7 ♥108 <u>7</u>	???	♠AKDB ♥D1082
Partner	♥108 <u>7</u>	♠864	♠832
Ausspiel	♦AKB6 ♥ <u>A</u>	♥K932 ♦87	♦76 ♥96
	♣K3 Alleinspieler	♣AD87	♣ <u>A</u> Alleinspieler
	♠AKB7 ♥108 <u>7</u>	???	♠AKDB ♥D1082
Partner	♥108 <u>7</u>	♠864	♠832
Ausspiel	♦AKB6 ♥ <u>A</u>	♥K932 ♦87	♦76 ♥96
	♣K3 Alleinspieler	♣AD87	♣ <u>A</u> Alleinspieler

A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8 <u>7</u>	♠864	♥D1082	♠8432
	♦AK62	♥ <u>9</u> 2	♦A6	♥B93
	♥ <u>A</u>	♦D743	♣ <u>A</u>	♦D743
	♣D3	♣B987	♣D8 <u>7</u>	♦D743
			♣ <u>3</u> 2	
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8 <u>7</u>	♠86	♥D1082	♠832
	♦AK62	♥9543 <u>2</u>	♦A6	♥B9
	♥ <u>A</u>	♦D743	♣ <u>A</u>	♦KD74
	♣D3	♣B9	♣D8 <u>7</u>	♦KD74
				♣953 <u>2</u>
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥98 <u>7</u>	♠864	♥D1082	♠832
	♦AKB2	♥B6 <u>2</u>	♦A6	♥96
	♥ <u>A</u>	♦D743	♣ <u>K</u>	♦9874
	♣K3	♣B98	♣87 <u>2</u>	♦9874
				♣B <u>5</u> 43
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥98 <u>7</u>	♠86	♥D1082	♠832
	♦AKDB	♥ <u>D</u> B52	♦A6	♥96
	♥ <u>A</u>	♦9743	♣ <u>K</u>	♦9874
	♣B3	♣1098	♣87 <u>2</u>	♦9874
				♣A <u>10</u> 43
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠AKDB	???
Ausspiel	♥108 <u>7</u>	♠864	♥D1082	♠832
	♦AKB6	♥K <u>9</u> 32	♦76	♥96
	♥ <u>A</u>	♦87	♣ <u>A</u>	♦9874
	♣K3	♣AD87	♣87 <u>2</u>	♦9874
				♣ <u>D</u> B54
	Alleinspieler		Alleinspieler	

Lektion 5 - Markierung Positiv/Negativ

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 9 8 4
♥ 10 4
♦ D 10 6 3 2
♣ A 9 5

18
6 8
8

♠ A K D 7 5
♥ B 8 7
♦ A 8
♣ K B 6



♠ 2
♥ A K 6 5 3
♦ B 9 7 4
♣ 7 4 2
♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ K 5
♣ D 10 8 3

NS 3♠; NS 2N; OW 2♦; NS 1♣; Par +140

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

11-12 FV, Fit in ♠, 8 Figurenpunkte und 3 Verteilungspunkte (2 Zusatzpunkte für den 9. Trumpf + Doubleton in ♦)

mit 19 FV sagt N das Vollspiel an
Ausspiel ♥ A von ♥ AK

vom ♥-Doubleton markiert W positiv

O setzt die Farbe fort

...und gibt seinem Partner einen Schnapper
Schnell noch ♣ A kassiert und der Kontrakt ist gefallen

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ A K D 6 5
♥ A 7 6
♦ 8 7
♣ B 6 2

3
14 10
13

♠ 10 3 2
♥ B
♦ D 10 6 4 3 2
♣ 9 4 3



♠ B 4
♥ K D 10 5 4 2
♦ B 5
♣ K 7 5

♠ 9 8 7
♥ 9 8 3
♦ A K 9
♣ A D 10 8

OW 3♠; OW 3♥; NS 2♦; NS 1♣; Par -140

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♥ ¹	Pass
4 ♥	alle passen	Pass	Pass

1. Weak Two (Sofortauskunft)

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♦ A

Weak Two in ♥, 6er-Länge und 5-10 F mit Fit und 17 FV sagt W das Vollspiel an
Ausspiel ♦ A von ♦ AK

N markiert positiv (♦ 10 verspricht Doubleton oder die ♦ D)

S erkennt, dass das kein ♦ Doubleton sein kann, sonst hätte O ja 6 ♦-Karten. Also muss sein Partner die ♦ D besitzen, ♦ 9 wird als nächstes gespielt, um den Partner zu erreichen.

N gewinnt und setzt mit ♣ fort, die einzige sinnvolle Farbe beim Anblick des Tisches

S kassiert die ♣ D

...und danach das ♣ A, der Kontrakt ist gefallen. Wäre der Alleinspieler ans Spiel gekommen, hätte er 11 leichte Stiche erzielen können.

Lektion 5 - Markierung Positiv/Negativ

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 8 6
♥ A K B 7
♦ D B 9 2
♣ 4 3

12
11 4
13

♠ A B 5
♥ 8 4 2
♦ 10 7
♣ A D B 5 2



♠ 4 3
♥ 9 5 3
♦ A 8 6 3
♣ 10 9 8 7

♠ K D 10 7 2
♥ D 10 6
♦ K 5 4
♣ K 6

NS 3♠; NS 2N; NS 3♣; OW 2♦; OW 1♥;
Par +140

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

4 ♠ von Süd
Auspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

♠-Fit und 13-14 FV, 12 FP + 1 Zusatzpunkt für
Doubleton in ♦

Auspiel ♥ A von ♥ AK

Partner markiert negativ, kein ♥-Doubleton und nicht
die ♥ D

Partner wechselt auf ♦, da der Alleinspieler die ♥ D
halten muss

Immer mit dem ♦ A übernehmen, Partner hat ♦ DB!
...und natürlich ♥ zurückspielen

Partner gewinnt jetzt 2 ♥-Stiche, die ♥ D sitzt in der
Falle

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 8 3
♥ A K D 10 7
♦ B 7
♣ K B 6 2

10
14 10
6

♠ A D 10 2
♥ 8 6 5 4
♦ A 9 6 4
♣ 4



♠ B 7 5
♥ 3
♦ K 8 5
♣ A D 10 9 8 3

♠ K 9 6 4
♥ B 9 2
♦ D 10 3 2
♣ 7 5

OW 4♥; OW 4♣; OW 2N; NS 2♠; NS 1♦;
Par -500: NS 4♠×-2

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
3 ♣	Pass	3 ♦	Pass
3 ♠	Pass	5 ♣	Pass
Pass	Pass		

5 ♣ von Ost
Auspiel: ♦ 2

5er ♥, 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

zeigt ♣-Unterstützung, keine Reversreizung

O möchte 3 SA ansteuern und zeigt Werte in ♦

W fragt nach ♠-Stoppfern

O spielt nun 5 ♣

N gewinnt mit dem ♦ A und hat in ♠ A einen
weiteren Stich. Aber wie ist der Kontrakt zu
schlagen? Partner könnte den ♦ K oder ♠ K haben.
Wie bekommt man das raus?

N setzt mit ♠ A fort und schaut auf die Markierung
seines Partners.

S markiert hoch= positiv, da er den ♠ K besitzt
Der 3. Stich wird in ♠ gewonnen. Hätte der Partner
auf ♠ A negativ markiert, müsste N sein Glück in ♦
versuchen.

S gewinnt mit dem ♠ K und der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 5 - Markierung Positiv/Negativ

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5



♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

12
7 7
14

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

NS 4N; N 3♠; NS 4♦; OW 4♣; S 2♠; Par +100:
OW 5♣×-1

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	2 ♠	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠

alle passen

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

min. 4er ♦ ab 11 FL, forcierend und selbstforcierend
Farbwiederholung, zeigt allerdings nicht zwingend
eine 6er Farbe

Werte in ♥, nicht unbedingt 4 ♥-Karten notwendig
nun zeigt die Wiederholung eine 6er Farbe

S sagt das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv, hohe ♥-Karte vom Doubleton

O setzt mit ♥ K fort

..und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei
spielt er eine hohe ♥-Karte = Signal für ♦

(Lavinthal).

Partner sticht und ...

... setzt brav mit ♦ fort. Bei Anblick des Tisches wäre
♣-Fortsetzung natürlich gewesen.

O kann stechen und der schöne Kontrakt fällt einmal
durch exaktes Gegenspiel.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 5
♥ A K 4 3
♦ 9 2
♣ A D 10 7 6

♠ K D 6 3 2
♥ B 9 8 7
♦ 3
♣ K B 4



♠ A B 10 7
♥ 6 5
♦ A K D B 4
♣ 9 2

13
10 15
2

♠ 9 4
♥ D 10 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ 8 5 3

OW 3♠; W 2N; W 2♦; NS 2♣; O 1♦; Par -140

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦*	Pass
1 ♠	X ¹	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

1. Informationskontra

4 ♠ von West

Ausspiel: ♥ A

12-22 FL, min. 3er ♦

ab 6FL, min. 4er ♠, forcierend

X zeigt Eröffnung und die Restfarben ♥ und ♣

♠-Fit mit 4 Karten und 17-19 FV

W kann 14 FV Vollspiel bieten

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

S gibt die ♥ 10 = positiv, da er die ♥ D hält

N kann nun unter seinem ♥ K spielen, um den Partner
zu erreichen

S wechselt auf ♣

...und N kann ♣ D und ♣ A kassieren

Der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 5 - Markierung Positiv/Negativ

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 3 2
♥ A K 8 6
♦ 4 3 2
♣ A D 3 2

6
13 3
18

♠ A B 7 6 5
♥ 10 7 3
♦ B 8
♣ 9 8 7



♠ 4
♥ D B 5 4
♦ 10 9 7 6
♣ 10 6 5 4

♠ K D 10 9 8
♥ 9 2
♦ A K D 5
♣ K B

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♠	Pass	1 ♠
Pass	Pass	Pass	4 ♠

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

Fit in ♠, 6-10 FV

mit 20 FV kann S direkt das Vollspiel ansagen

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

O gibt die ♥ D, höchste Figur einer Anschlusssequenz

Nun kann W mit klein ♥ fortsetzen und seinen Partner ans Spiel bringen

Der Partner wechselt auf ♣ (bei Ansicht des Tisches einzig sinnvolles Nachspiel).

W gewinnt mit ♣ D ...

... und kassiert mit ♣ A den Faller

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A B 10 7
♥ D 6
♦ A K D B 4
♣ 5 2

3
17 8
12

♠ 9 4
♥ 10 5 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ K 9 3



♠ K D 6 3 2
♥ B 9 8 7
♦ 3
♣ D 10 4

♠ 8 5
♥ A K 4 3
♦ 9 2
♣ A B 8 7 6

OW 3 ♠; OW 2 ♦; NS 2 ♣; Par -140

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦*	Pass	1 ♠	X ¹
3 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

1. Informationskontra

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

12-22 FL, min. 3er ♦

ab 6FL, min. 4er ♠, forcierend

X zeigt Eröffnung und die Restfarben ♥ und ♣

♠-Fit mit 4 Karten und 17-19 FV

O kann 14 FV Vollspiel bieten

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

N gibt die ♥ 2 = negativ, da er nicht die ♥ D hält und kein Doubleton in ♥ hat

S wechselt auf ♣ A

N markiert mit ♣ 9 positiv, da er den ♣ K hält

Die Bedrohung in ♦ (viele Abwürfeb drohen) liegt am Tisch

...und die Gegenspieler können ♣ K von N und danach noch ♥ K von S kassieren

Der Kontrakt ist gefallen.

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
<p>1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren Bedienen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat. • a.) Man möchte die Farbe stechen. • b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz • Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer hohen Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer niedrigen Karte.
<p>2 Längenmarkierung Bedienen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat. • erst hoch, dann niedrig zeigt gerade Anzahl • erst niedrig, dann hoch zeigt ungerade Anzahl <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ♠ 9 4 • ♠ 9 7 2 • ♠ 10 8 7 2 • ♠ D 10 8 7 2
<p>3 Farbvorzugssignal Lavinthal Abwerfen Signal in der ausgespielten Farbe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann. • In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarte. • Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf !) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben • Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe • An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse. <p>Beispiel:</p> <p>♠ 9 2</p> <p>♥ 8 4 3</p> <p>♦ ---</p> <p>♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6</p> <p>Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6</p> <p>Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3</p>

Markierung Lavinthal

Mit der **Lavinthal-Markierung** gibt man dem Partner eine **Farbvorzugsmarkierung**.
Damit zeigt man Präferenz für eine bestimmte Farbe.

Es gibt 4 wichtige Situationen für eine **Lavinthal-Marke**:

- beim 1. freien Abwurf zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben
- in SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.
- wenn der Partner einen Schnapper bekommt, dann zeigt man die Farbe, die zurückgespielt werden soll
- liegt ein Single am Tisch, so ist eine Positiv/Negativmarkierung unnötig, man markiert dann auch Lavinthal

Regel 1: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe

Regel 2: (freier Abwurf): an der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse

Beispiel:

♠ ---
♥ 7 6 2
♦ 9 8 4
♣ 9 5 3

Farbvorzugssignal für ♥: ♦9, ♣9

Farbvorzugssignal für ♦: ♥7, ♣3

Farbvorzugssignal für ♣: ♥2, ♦4

Warum nutzt man beim freien Abwurf Lavinthal?

- mehr Variationsmöglichkeiten
- man muss keine Karte einer wichtige Farbe entbehren (z.B. K x, oder A D x x x)
- einheitliches System wie in anderen Situationen (Schnapper, Single am Tisch)

Lavinthal kann auch mit weiteren Markierungsmöglichkeiten kombiniert werden (z.B. Italienisch)

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel (Farbspiel)

Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen perfekt genutzt werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

	N	
	♠ D 10 7 2	
	♥ D 3	
	♦ D B 10	
	♣ K B 4 3	
W		O
♠ 6 5		♠ B 9
♥ 10 9 6 4		♥ B 8 5
♦ K 9 7 6 3 2		♦ A 8 5
♣ 2		♣ A 8 7 6 5
	S	
	♠ A K 8 4 3	
	♥ A K 7 2	
	♦ 4	
	♣ D 10 9	

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
---	---		

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und wünscht ♦. Sie spielen ♦2 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

d.) Ergebnis 4♠-1 -50

Lavinthal bei SA-Kontrakten

Im SA-Kontrakt spielt man seine lange Farbe aus (gut sind min. 5er Längen) um Längenstiche zu entwickeln. Der Alleinspieler duckt und versucht so, die Verbindung zwischen den Gegnern abzuschneiden. Der Ausspieler kann sich mit einem Lavinthalsignal wehren - entweder bei weiteren Nachspiel oder später bei der Zugabe. Etwas komplizierte wird es, da 3 Farben zur Auswahl stehen. Eine Farbe scheidet eigentlich immer logisch aus - die Farbe, die am Tisch sehr stark ist und in der Regel keine Chance besteht, dort an Spiel zu kommen.

Im SA-Kontrakt zeigt man in der langen Farbe durch Nachspielen oder zugeben einer hohen/niedrigen Karte, in welcher Farbe man wieder ans Spiel kommt, wenn der Alleinspieler duckt.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

N		
	♠ 8 5	
	♥ K D 8 7	
	♦ A B 10 8 3	
	♣ B 8	
W		O
♠ K D B 10 2		♠ 7 6 3
♥ A 10		♥ 9 6 5 4
♦ 7 6 5		♦ K 2
♣ 10 9 2		♣ 7 6 5 3
S		
	♠ A 9 4	
	♥ B 3 2	
	♦ D 9 4	
	♣ A K D 4	

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA*	---	2♣*	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken).

Der Ausspieler setzt mit ♠D und ♠B fort und signalisiert so Interesse an der hohen Restfarbe = ♥.

Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch.

Wenn W das ♣A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠10 und dann der ♠B gespielt, jeweils die niedrigste Karte, die zu entbehren ist.

Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠A und versucht den Schnitt in ♦. O kommt mit ♦K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♥ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den Unterfarben.

d.) Ergebnis 3SA-2 -200

Lavinthal bei Single am Tisch (Farbspiel)

Normalerweise gibt man auf ein ausgespieltes As des Partners eine Positiv-Negativ-Markierung (Farbe gefällt mit oder gefällt mir nicht). Ist jedoch beim Farbspiel ein Single am Tisch, so ist diese Markierung nutzlos. Der Alleinspieler sticht sowieso beim nächsten Mal. Deshalb zeigt man dem Partner, welche der übriggebliebenen Farben man bevorzugt – Lavinthalmarkierung (hohe Karte – hohe Restfarbe, kleine Karte – niedrige Restfarbe)

Ein Single liegt am Tisch allein, wach auf, schlaf bitte jetzt nicht ein! Der Partner blickt auf das Signal, dass Du ihm gibst nach Lavinthal.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

	N		
	♠ 5		
	♥ D 9 8 7		
	♦ K B 4		
	♣ K B 8 4 3		
W			O
♠ A K D 7 4 2			♠ B 9 6 3
♥ B 10			♥ 6 4
♦ 10 9 8			♦ A D 5 3
♣ 10 9			♣ 7 5 2
	S		
	♠ 10 8		
	♥ A K 5 3 2		
	♦ 7 6 2		
	♣ A D 6		

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
5 ♥	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠A. Am Tisch erscheint ein Single in ♠. Partner bedient die ♠9 (oder ♠B). Welche Farbe soll jetzt fortgesetzt werden? In beiden Unterfarbe besitzt W gleichwertige Karten, ohne die Markierung musst geraten werden. O hat eine hohe Karte in ♠ gegeben, also möchte er ♦-Fortsetzung. Sie spielen 10 und O kassiert 2 Stiche in ♦. Der Kontrakt fällt einmal. Ein Wechsel auf ♣ hätte den Kontrakt geschenkt, S kann 2 ♦-Verlierer nach dem Trumpfziehen abwerfen auf ♣.

d.) Ergebnis 5♥-1 -100

Gegenspiel - Lektion 6 - Markierung Lavinthal

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

16
10 3
11

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9



♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL
Fit in ♠, 11-12 FV
mit 17 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 8 markiert ♥ = hohe Karte = höhere Restfarbe = ♥
O sticht
... und setzt ♥ fort
Partner gewinnt mit dem ♥ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 2
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5

16
10 3
11

♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9



♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL
Fit in ♠, 11-12 FV
mit 18 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert ♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦
O sticht
... und setzt ♦ fort
Partner gewinnt mit dem ♦ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Gegenspiel - Lektion 6 - Markierung Lavinthal

Board 3

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ K D B 10 5
♣ B 9 8 4

♠ D 10
♥ D B 9
♦ 8 4
♣ A K D 10 5 3

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ A
♣ 7 6 2

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ 9 7 6 3 2
♣ —

	7	
14	12	
	7	

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♥ A			

5er ♠ 12-22 FL
min. 4er ♣, ab 11 FL
12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.
forciert zum Vollspiel, Werte in ♥
S zeigt nun seine 6er Farbe
O reizt Vollspiel in ♠
Ausspiel ♥ A von ♥ AK
positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton
S setzt mit ♥ fort...
... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♣
Normalerweise würde N ♦ spielen, aber er vertraut S und wechselt auf ♣.
S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 4

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

	7	
14	12	
	7	

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♥ A			

5er ♠ 12-22 FL
min. 4er ♣, ab 11 FL
12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.
forciert zum Vollspiel, Werte in ♥
S zeigt nun seine 6er Farbe
O reizt Vollspiel in ♠
Ausspiel ♥ A von ♥ AK
positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton
S setzt mit ♥ fort...
... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♦
Normalerweise würde N ♣ spielen, aber er vertraut S und wechselt auf ♦.
S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Gegenspiel - Lektion 6 - Markierung Lavinthal

Board 5

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A K B 9 4	♠ D 7 5		
♥ 7 6 3	♥ K 9 8		
♦ —	♦ A K D 10		
♣ D B 10 9 5	♣ 8 4 3		



14	♠ 8 6 2	♠ 10 3	♠ 10 3
11 1	♥ A D B 10 4	♥ 5 2	♥ 5 2
14	♦ 8 4 3	♦ B 9 7 6 5 2	♦ B 9 7 6 5 2
	♣ A K	♣ 7 6 2	♣ 7 6 2
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♥ ¹	4 ♥	alle passen	1 ♥

1. Michaels Präzis

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♦-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♦

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 6

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A K B 9 4	♠ D 7 5		
♥ 7 6 3	♥ K 9 8		
♦ D B 10 9 5	♦ 8 4 3		
♣ —	♣ A K D 10		



14	♠ 8 6 2	♠ 10 3	♠ 10 3
11 1	♥ A D B 10 4	♥ 5 2	♥ 5 2
14	♦ A K	♦ 7 6 2	♦ 7 6 2
	♣ 8 4 3	♣ B 9 7 6 5 2	♣ B 9 7 6 5 2
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♥ ¹	4 ♥	Pass	1 ♥
Pass			Pass

1. Michaels Präzis, zeigt 5-5 in ♠ und ♣

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♣-Rückspiel = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♣

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Gegenspiel - Lektion 6 - Markierung Lavinthals

Board 7

Teiler West
Keiner in Gefahr

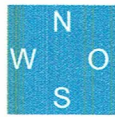
♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ 8 4 2

♣ A 9 6 2

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ A B
♣ K D B 8



♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

12
16 10
2

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er ♥

Fit und 14 FV

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt ♠ fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird ♣ markiert = niedrige Karte = niedrige

Restfarbe (Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt ♣ fort

N übernimmt mit ♣ A...

... und setzt erneut ♠ fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen

Trumpfstich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

Lavinthals bei Schnappern im Gegenspiel

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ A 4 2

♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ B 8
♣ A K D B



♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

12
16 10
2

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er ♥

Fit und 14 FV

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt ♠ fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird ♦ markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe
(Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt ♦ fort

N übernimmt mit ♦ A...

... und setzt erneut ♠ fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen

Trumpfstich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

Lavinthals bei Schnappern im Gegenspiel

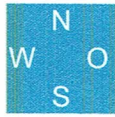
Gegenspiel - Lektion 6 - Markierung Lavinthal

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A D 10 8 2
♥ 3
♦ 10 9 7
♣ A D 6 4

♠ 6 5 3
♥ A K 10 9 6 4
♦ A
♣ 10 9 8



♠ 7 4
♥ D B 7 2
♦ 6 4 3
♣ K B 3 2

♠ K B 9
♥ 8 5
♦ K D B 8 5 2
♣ 7 5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
2 ♥	3 ♦	3 ♥	5 ♦
alle passen			

5 ♦ von Süd
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er ♦, forcierend und selbstforcierend

W reizt seine schöne ♥-Farbe

S spekuliert auf das Vollspiel

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

♥-Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.

Positiv/Negativ macht keinen Sinn, da ja am Tisch gestochen wird. ♥ 2 zeigt Werte in ♣ = kleine Karte = niedrige Restfarbe.

W setzt ♣ fort und der Alleinspieler ist verloren.

Er versucht den ♣-Schnitt...

O gewinnt mit dem ♣ K

... und das ♦ A geht noch verloren. Hätte W nicht ♣ fortgesetzt, wäre ein ♣-Verlierer nach dem Ziehen der Trümpfe auf ♠ abgeworfen worden und S hätte das Spiel erfüllt.

Lavinthal bei Single am Tisch im Farbspiel

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 6 5 3
♥ A K 10 9 6 4
♦ A
♣ 10 9 8

♠ 7 4
♥ 8 5
♦ K D B 8 5 2
♣ K B 2



♠ A D 10 8 2
♥ 3
♦ 10 9 7
♣ A D 6 4

♠ K B 9
♥ D B 7 2
♦ 6 4 3
♣ 7 5 3

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♦	2 ♥	3 ♦	3 ♥
alle passen			

5 ♦ von West
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er ♦, forcierend und selbstforcierend

N reizt seine schöne ♥-Farbe

W spekuliert auf das Vollspiel

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

♥-Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.

Positiv/Negativ macht keinen Sinn, da ja am Tisch gestochen wird. ♥ D zeigt Werte in ♠ = hohe Karte = höhere Restfarbe.

N setzt ♠ fort und der Alleinspieler ist verloren.

Er versucht den ♠-Schnitt...

O gewinnt mit dem ♠ K

... und das ♦ A geht noch verloren. Hätte N nicht ♠ fortgesetzt, wäre ein ♠-Verlierer nach dem Ziehen der Trümpfe auf ♣ abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

Lavinthal bei Single am Tisch im Farbspiel

Gegenspiel - Lektion 6 - Markierung Lavinthal

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 8 5
♥ K D 8 7
♦ A B 10 8 3
♣ B 8

♠ 7 6 3
♥ 9 6 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

♠ A 9 4
♥ A B 2
♦ D 9 4
♣ K D 10 4



♠ K D B 10 2
♥ 10 3
♦ 7 6 5
♣ A 9 2

11
10 3
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
2. keine 4er Oberfarbe

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

Ausspiel ist ♠ K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken). Der Ausspieler setzt mit ♠ 10 und ♠ B fort und signalisiert so Interesse an der niedrigen Restfarbe = ♣. Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦ -Stärke am Tisch. Wenn W das ♥ A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠ D und dann der ♠ B gespielt, jeweils die höchste Karte, die zu finden ist. Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠ A und versucht den Schnitt in ♦. O kommt mit ♦ K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♣ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den roten Farben (+ ♠ A).

Lavinthal im SA-Kontrakt, man zeigt in der langen Farbe den möglichen Einstich.

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ 6 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ A 8
♣ 8 4 2

♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5



♠ A B 10 8
♥ A 10
♦ K B 9 6
♣ D B 3

7
16 11
6

OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 6

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte O sofort 3 SA bieten, ohne OF und ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, bei SA-Spielen sollte immer eine 3er Sequenz ausgespielt werden, also nicht ♥ D sondern ♥ 6

3. Position hoch

W duckt

S setzt natürlich ♥ fort

N gibt die ♥ 2, Lavinthal = niedrige Karte = niedrige Restfarbe. Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es Treff, da der Tisch lange und starke Treffs hat. N markiert also ♦.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

S gewinnt und setzt ♦ fort.

N kommt ans Spiel und kann noch 4 ♥-Stiche einsammeln.

Der Kontrakt fällt 3x.

Bei ♠-Rückspiel hätte der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den schwarzen Farben gewonnen (+ ♥ A).

Lavinthal im SA-Kontrakt, man zeigt in der langen Farbe den möglichen Einstich.

Markierungen

Auch im SA sind Markierungen für die Gegenspieler enorm wichtig.
Folgende Markierungsarten sind sinnvoll und werden oft gebraucht:

1. Lavinthalkmarkierung

- Partner wirft ab (freier Abwurf, um nicht eine wichtige Karte zu verschwenden)
- Partner zeigt seinen Einstich in der Nebenfarbe, wenn der Alleinspieler z.B. durch Ducken die Kommunikation zerstört

2. Positiv/Negativ-Markierung

- Partner zeigt durch Zugabe einer hohen Karte Interesse an der ausgespielten Farbe (bei Ausspiel einer hohen Karte A K D)

3. Längenmarkierung

- Partner zeigt die Anzahl der Karten (gerade/ungerade) durch Zugabe hoch-niedrig (gerade) bzw. niedrig-hoch (ungerade)
- Das ist wichtig, um die Kommunikation des Alleinspielers zu zerstören oder eine Frabe fortzusetzen.

4. Smith-Peter-Markierung

- **Partner zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe (1. Ausspiel), da er im 1. Stich nicht markieren konnte, wenn eine Figur eingesetzt werden musste und der Alleinspieler den 1. Stich gewinnt.**
- Eine **hohe Karte** im 2. Stich zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe.
- Das Signal wird **auch vom Ausspieler** verwendet werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

	N	
	♠ 8 7	
	♥ A 5 4	
	♦ D 2	
	♣ D B 9 6 5 4	
W		O
♠ A 10 6 5 4		♠ D B 2
♥ 8 6 3 2		♥ B 10
♦ 10 7 3		♦ K 8 6 5 4
♣ A		♣ 8 3 2
	S	
	♠ K 9 3	
	♥ K D 9 7	
	♦ A B 9	
	♣ K 10 7	

b.) geänderte Austeilung

	N		
	♠ 8 7		
	♥ A 5 4		
	♦ D 2		
	♣ D B 9 6 5 4		
W		O	
♠ A 10 6 5 4		♠ B 9 2	
♥ 8 6 3 2		♥ B 10	
♦ 10 7 3		♦ A 8 6 5 4	
♣ A		♣ 4 3 2	
	S		
	♠ K D 3		
	♥ K D 9 7		
	♦ K B 9		
	♣ K 10 7		

c.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---		

d.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠5, Ausspiel 4-höchste von der längsten und besten Farbe. O legt den ♠B und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠K. S hat nur 5 Sofortstiche, selbst mit ♥ 3-3 und ♦-Schnitt ist der Kontrakt lange nicht erfüllt. Also muss die Treff-Farbe entwickelt werden. W nimmt das ♣A. Wie soll er fortsetzen? Wenn O ♠D hat, ist ♠ richtig (Austeilung a.)), hat der Alleinspieler ♠D (Austeilung d.)), muss versucht werden O in einer anderen Farbe ans Spiel zu bringen.

Also raten?

Nein.

Bei Austeilung a.) gibt O im 2. Stich ♣8 (**Smith-Peter hoch=positiv**), bei Austeilung d.) ♣2 (**Smith-Peter niedrig=negativ**)

Gegenspiel - Lektion 7 - Markierung Smith Peter

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D B
♥ K 5
♦ A 10 7 2
♣ D B 6 3

♠ 10 7 4
♥ B 8 7 6 3
♦ K 4
♣ A 9 2

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4



♠ 9 8 5 2
♥ A 10 4
♦ 8 6 5
♣ 8 7 5

16
4 8
12

NS 4♦; NS 2N; NS 2♠; NS 3♣; NS 1♥; Par +130

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 6

Ost spielt ♥ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt die ♥ 10, um die ♥ D am Tisch zu bewachen. Im 2. Stich zeigt W mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. Sobald O mit ♦ K am Stich ist, wird die ♥ D gefangen und N verliert.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 2
♥ B 10
♦ K 8 6 5 4
♣ 8 3 2

♠ K 9 3
♥ K D 9 7
♦ A B 9
♣ K 10 7

♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A



♠ 8 7
♥ A 5 4
♦ D 2
♣ D B 9 6 5 4

7
9 16
8

O 4♥; O 5♣; W 3♥; W 4♣; O 2N; W 1N; NS 1♦;

Par -420

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 5

S spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. N legt ♠ B, in 3. Hand niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt N mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. S kann nun klein ♠ zur ♠ D spielen und nach dem Rückspiel noch 3 ♠-Stiche einsammeln.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ A 5 4
♦ D 2
♣ D B 9 6 5 4

♠ B 9 3
♥ B 10
♦ A 8 6 5 4
♣ 8 3 2

♠ K D 2
♥ K D 9 7
♦ K B 9
♣ K 10 7



♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A

9
8 6
17

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 5

W spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W versucht in ♦, seinen Partner zu erreichen, was mit ♦ A gelingt. Nun schlägt ♠-Rückspiel den Kontrakt.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 10 7 6 3
♥ 10 4
♦ D 5 4
♣ 7 3 2

♠ 9 8
♥ A D 7 5 3
♦ K 10 7
♣ K D 8

♠ D B 4
♥ K B 8 6
♦ 8 2
♣ 10 9 6 4



♠ K 5 2
♥ 9 2
♦ A B 9 6 3
♣ A B 5

6
13 14
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦*	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 6

N spielt ♠ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N spielt nun ♠ Pik zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

DBV Onlineunterricht 2020 - Gegenspiel - Lektion 9 - Markierung Smith Peter

Board 5
 Teiler Nord
 N-S in Gefahr

♠ 9 7
 ♥ D 10 2
 ♦ 7 6 5 4
 ♣ A K D B

♠ A 10 8 4 2
 ♥ 9 8 7
 ♦ K 3
 ♣ 9 7 3

♠ DB 5
 ♥ KB 6 4
 ♦ 10 9 8
 ♣ 10 8 2

♠ K 6 3
 ♥ A 5 3
 ♦ A D B 2
 ♣ 6 5 4

12
 7 7
 14

N 3♦; S 1N; S 2♦; NS 2♣; OW 1♠; Par +110

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1♦*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

W spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♣ 10 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun klein ♠ zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

Board 6
 Teiler Ost
 O-W in Gefahr

♠ A 10 8 4 2
 ♥ 9 8 7
 ♦ K 3
 ♣ 9 7 3

♠ KD 3
 ♥ K 5 3
 ♦ A D B 2
 ♣ 6 5 4

♠ 9 7
 ♥ D 10 2
 ♦ 7 6 5 4
 ♣ A K D B

♠ B 6 5
 ♥ A B 6 4
 ♦ 10 9 8
 ♣ 10 8 2

7
 15 12
 6

O 4♦; OW 2N; O 2♥; W 3♦; OW 3♣; NS 1♠;

W 1♥; Par -130

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1♦*	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 4

N spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N versucht nun, seinen Partner in ♥ zu erreichen, damit ♠ von der richtigen Seite gespielt wird, W fällt dann.

Board 7
 Teiler Süd
 Alle in Gefahr

♠ K 7
 ♥ A K 7 2
 ♦ K 8 5 4
 ♣ D B 7

♠ B 9 6 5
 ♥ B 8
 ♦ B 10 9 6 2
 ♣ K 5

♠ AD 10 4
 ♥ D 10 6 5 3
 ♦ 7
 ♣ 9 4 2

♠ 8 3 2
 ♥ 9 4
 ♦ A D 3
 ♣ A 10 8 6 3

16
 6 8
 10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 5

O spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt ♥ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und S fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

Board 8
 Teiler West
 Keiner in Gefahr

♠ A B 5 2
 ♥ B 7 6 5 4
 ♦ 9 4 2
 ♣ 10

♠ K 4 3
 ♥ A K D 2
 ♦ D B 7
 ♣ B 8 3

♠ 9 7
 ♥ 9 3
 ♦ A 10 8 6 5
 ♣ A K 9 2

♠ D 10 8 6
 ♥ 10 8
 ♦ K 3
 ♣ D 7 6 5 4

6
 16 11
 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♥ 5

N spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♥ 10, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt N mit ♦ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. S spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und W fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.



PBDC Bridgereisen

Hans-Hermann Gwinner & Nikolas Bausback

Seit 1985

Bridgeurlaub im ****Hotel Ascona

Das Viersternhotel liegt auf dem legendären Monte Verità, abseits der Hauptstrassen inmitten eines Parks mit subtropischer Vegetation. Es bietet eine fantastische Aussicht auf den Lago Maggiore und die umliegenden Berge. Die Piazza, das Schmuckstück von Ascona, erreicht man zu Fuss in ca. acht Minuten.

Alle Zimmer sind mit Bad oder Dusche ausgestattet, Zimmer zur Seeseite verfügen über einen Balkon. Ein beheiztes Gartenschwimmbad, Sauna, zwei Whirlpools und Solarium laden zur Nutzung ein. Kostenloses WLAN ist im ganzen Hotel erreichbar.

5 mal in der Woche Bridgeseminar mit Nikolas Bausback und Christian Fröhner
Täglich Bridgeturniere mit modernster Technik (Computerhände & Bridgemates).
Fachkundige Bridgecrew (mindestens vier Personen).

Für Bridgepartner wird gesorgt - Turnierergebnisse direkt auf www.bausback.org

Spezialpreise für 13 Übernachtungen

vom 18. - 31. Oktober 2020:

Im Doppelzimmer pro Person:	im Einzelzimmer:
Kat. A (Seeseite): SFr. 1.895	SFr. 2.295
Kat. B (Seeseite): SFr. 1.695	SFr. 1.915
Kat. C (Waldseite): SFr. 1.435	SFr. 1.585

Spezialpreise für 7 Übernachtungen

18. - 25.10. / bevorzugt: 25. - 31. Oktober 2020

Im Doppelzimmer pro Person:	im Einzelzimmer:
<small>erste Woche</small> <small>zweite Woche</small>	<small>erste Woche</small> <small>zweite Woche</small>
Kat. A: SFr. 1.195 / 1.135	SFr. 1.445 / 1.345
Kat. B: SFr. 1.085 / 1.025	SFr. 1.125 / 1.225
Kat. C: SFr. 905 / 875	SFr. 995 / 935

In den Preisen sind Empfangscocktail, Frühstücksbuffet, 4-Gang Abendmenu, Ascona-Bufferets, Gala-Dîner sowie sämtliche Bridgearrangements und Kurtaxe enthalten.

Information und Anmeldung:

Nikolas Bausback

in den Rödern 32
D-64297 Darmstadt

Telefon: +49 6151 59 38 02

Mobil: +49 170 201 32 35

nikolas@bausback.org

scan me ↓



Hans-Hermann Gwinner

&
Darina Langer

Telefon: +41 44 201 48 42

www.bausback.org

