



Lektion 2

Markierung Lavinthal

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, **73,00 €**

DBV-Schülermappe „Gegenspiel“, **10,00 €**

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 Nebenfarbe. • 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 wichtigen 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 mir 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

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠84
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♥A2	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♥B9
Alleinspieler		♦D743	Alleinspieler		♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♥92	♣ <u>2</u>	♦A6	♥9
Alleinspieler		♦A743	Alleinspieler		♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

D.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♣KDB3	♥10972	♦ <u>A</u>	♦ <u>6</u>	♥B9
Alleinspieler		♦AD7	Alleinspieler		♦DB743
		♣10965			♣AD43

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠84
	♦KB6	♥A2		♦K6	♥B9
	♣ <u>2</u>	♦D743		♣ <u>2</u>	♦A743
	♣ <u>K</u> D43	♣ <u>A</u> 10965		♣D8 <u>7</u>	♣ <u>A</u> 10943
Lösung: ♣10 Alleinspieler			Lösung: ♣3 Alleinspieler		

Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
	♦KB6	♥92		♦A6	♥9
	♣ <u>2</u>	♦A743		♣ <u>2</u>	♦7432
	♣ <u>K</u> D43	♣ <u>A</u> 10965		♣DB8 <u>7</u>	♣A9532
Lösung: ♣5 Alleinspieler			Lösung: ♣9 Alleinspieler		

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

- 1. Freier Abwurf
- Single am Tisch
- wenn man Partner einen Schnapper gibt
- in der langen Farbe zeigt man, in welcher Farbe man einen Einstich hat

D.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥ <u>8</u>	♠86	Partner	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦KB62	♥10972	Ausspiel	♦ <u>6</u>	♥B9
	♥ <u>A</u>	♦AD7		♣KB84	♦DB743
	♣KDB3	♣10965			♣AD43
Lösung: ♥10 Alleinspieler			Lösung: ♦3 Alleinspieler		

www.bridgeakademie-froehner.de

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
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

Oft ist im Gegenspiel eine Längenmarke unabdingbar.

Dabei gilt:

Niedrig – hoch ungerade Länge 6 3 2, 8 7 6 4 3

Hoch – Niedrig gerade Länge 7 6, 9 8 6 5

Geben Sie möglichst eindeutige Signale für den Partner in kritischen Situationen.

Länge für Ausspiel/Zugabe für eventuelle Schnapper

Länge für richtige Abwürfe

Länge für richtiges Ducken

Länge für richtiges Kassieren von Stichen

Länge für Verhindern, das Karten beim Alleinspieler hochgespielt werden

a.) **Austeilung, Teiler S, Gefahr alle**

N

♠ 9 7 3

♥ 9 6 5

♦ K D B 4 2

♣ A D

W

♠ B 10 8

♥ 10 8 7 4

♦ 3

♣ 8 7 5 3 2

O

♠ 4

♥ A K D 2

♦ A 10 8 7 6 5

♣ 9 6

S

♠ A K D 6 5 2

♥ B 3

♦ 9

♣ K B 10 4

b.) **Reizung**

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

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♦3. Die Bedingungen für ein Single-Ausspiel sind gut, wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. O gewinnt mit dem ♦A. Es ist zu erkennen, dass W ein Single ausgespielt hat, da S ♦9 bedient. Eine Fortsetzung in ♦ scheint sinnvoll, damit W überstechen kann oder Trümpfe promoviert werden. S kann aber beim Rückspiel von ♦ Verlierer abwerfen (♥). Also müssen vorher die Gewinner in ♥ kassiert werden. Aber wie viele? 1, 2 oder 3 Stiche sind möglich. Dabei helfen Längenmarken. Spielen Sie also ♥K, Partner wird nun die Länge markieren (Zugabe der ♥8 und dann ♥4 als gerade Länge 4 Karten). Sie kassieren noch einen Stich in ♥ und spielen dann ♦. W bekommt noch einen Trumpfstich.

d.) **Ergebnis** 4♠-1 -100

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

16
10 3
11

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

16
10 3
11

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

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
14 12
7

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ 9 7 6 3 2
♣ —

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
14 12
7

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

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

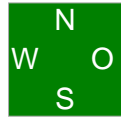
Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

Board 5

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ —
♣ D B 10 9 5

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ A K D 10
♣ 8 4 3



♠ 10 3
♥ 5 2
♦ B 9 7 6 5 2
♣ 7 6 2

14
11 1
14

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ 8 4 3
♣ A K

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

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
♥ 7 6 3
♦ D B 10 9 5
♣ —

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ 8 4 3
♣ A K D 10



♠ 10 3
♥ 5 2
♦ 7 6 2
♣ B 9 7 6 5 2

14
11 1
14

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ A K
♣ 8 4 3

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

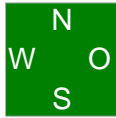
... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen.

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

Board 7
Teiler West
Keiner in Gefahr

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

12	♠ 10 2		
16 10	♥ D 6		
2	♦ 9 7 6 5 3		
	♣ 10 7 4 3		

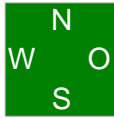
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

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

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

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

12	♠ 10 2		
16 10	♥ D 6		
2	♦ 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

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

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

12
11 7
10

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 Nord
Alle 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



♠ K B 9
♥ D B 7 2
♦ 6 4 3
♣ 7 5 3

♠ 7 4
♥ 8 5
♦ K D B 8 5 2
♣ K B 2

12
11 7
10

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. ♥ D zeigt Werte in ♠ = hohe Karte = höhere 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 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

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

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

♠ A 9 4	♠ A 9 4
♥ A B 2	♥ A B 2
♦ D 9 4	♦ D 9 4
♣ K D 10 4	♣ K D 10 4



West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ ¹	Pass	1 SA*
Pass	3 SA	Pass	2 ♦ ²
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 Süd
O-W in Gefahr

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

♠ A B 10 8	♠ A B 10 8
♥ A 10	♥ A 10
♦ K B 9 6	♦ K B 9 6
♣ D B 3	♣ D B 3



NS 3♠; NS 4♣; NS 3♦; NS 1N; Par +140

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	1 SA*
Pass		Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte N 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

S duckt

O setzt natürlich ♥ fort

W 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. W markiert also ♦.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

O gewinnt und setzt ♦ fort.

W 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.

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinth

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



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦; Par +430

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 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. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur
O sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

10
11 16
3

♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5



♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

OW 4N; OW 3♠; OW 3♥; OW 3♣; OW 1♦;

Par -430

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt O das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

N geht auf das Spiel des Partners ein und gibt S einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert
♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦

S sticht

... und setzt ♦ 3 fort (nicht ♦ K!!!)


Partner gewinnt mit dem ♦ A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 4 - Gegenspiel - Markierung Lavinth

Board 3
Teiler Süd
N-S in Gefahr

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Pass
Pass	5 ♥	alle passen	

5 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

5er Coeur 12-22 FL

9-18 FL, 5er Pik

13-14 FV, Fit in Coeur

O reizt 4 Pik als Verteidigung, aufgrund der Gefahrenlage ist das eine gute Idee, 1 Faller im Kontra wäre das Resultat.

S spekuliert auf die Vollspielprämie und überreizt. Nun müssen die Gegenspieler exakt agieren.

Ausspiel A von AK.

Single am Tisch = Lavinthmarkierung = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpf) = Karo

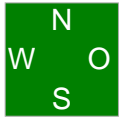
W setzt mit Karo fort...

O nimmt die D...

... und kassiert das A für einen Faller.

Ansonsten hätte S 2 Karo-Verlierer auf Treff abwerfen können und der Kontrakt wäre erfüllt worden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

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

OW 4N; W 3♠; OW 4♦; NS 4♣; O 2♠; Par -200:
NS 5♣×-1

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

5er Pik 12-22 FL

min. 4er Karo, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er Pik, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 Pik-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste W auch 2 Pik bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in Coeur

W zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in Pik

Ausspiel A von AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

N setzt mit Coeur fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = Karo

Normalerweise würde S Treff spielen, aber er vertraut N und wechselt auf Karo.

N sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 4 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ 8 4 3
♣ A K

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ —
♣ D B 10 9 5

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ A K D 10
♣ 8 4 3

♠ 10 3
♥ 5 2
♦ B 9 7 6 5 2
♣ 7 6 2

14
1 11
14



NS 4N; N 3♥; S 2♥; NS 3♦; NS 1♠; OW 1♣;
Par +630

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	2 ♥	4 ♥

alle passen
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ A

min. 5er Coeur, 12-22 FL

Michaels Präzis, zieht die extremen Farben = 5-5 in Pik und Treff

Mit 14 FV sagt S das Vollspiel an.

Ausspiel A von AK

W markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

O setzt Pik fort ...

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

... und setzt konsequent Karo fort

Nun sticht O und der Kontrakt ist gefallen.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6

♠ B 10 8 6
♥ A 10
♦ A K B 6
♣ D B 3

♠ A 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ 9 8
♣ 8 4 2

♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6

6
11 16
7



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 alle passen
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

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

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, bei SA-Spielen sollte immer eine 3er Sequenz ausgespielt werden, also nicht Coeur D sondern Coeur 4

3. Position hoch

O duckt

N setzt natürlich Coeur fort

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

Der Alleinspieler versucht den Treff-Schnitt.

N gewinnt und setzt Pik fort.

S kommt ans Spiel und kann noch 4 Coeur-Stiche einsammeln.

Der Kontrakt fällt 3x.

Lektion 4 - Gegenspiel - Markierung Lavinth

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 3
♥ K D B
♦ A 10 8 7 5
♣ 6 5 2

♠ K B 8 7 5
♥ A 6 5
♦ 4 3 2
♣ 10 3



♠ D 6 4
♥ 8 7 3 2
♦ K 6
♣ 9 8 7 4

♠ A 10 2
♥ 10 9 4
♦ D B 9
♣ A K D B

10
8 5
17

NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♥; Par +130
West Nord Ost Süd
1 SA
Pass 3 SA alle passen
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 7

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

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

12
16 10
2

OW 4N; OW 4♠; OW 2♥; OW 2♦; OW 2♣;
Par -430
West Nord Ost Süd
1 SA Pass 2♣ Pass
2♥ Pass 4♥ alle passen
4♥ von West
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 11 FL sollte S sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.
Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.
3. Position hoch
S duckt 7 - 5 = 2 x ducken
Mit Pik K markiert W nun die höhere Restfarbe = Coeur.
Karo scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.
S versucht den Schnitt in Karo.
O kommt ans Spiel, kann zwar kein Pik fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit Coeur erreicht
W übernimmt ...
... und kassiert 2 Stiche in Pik
Der Kontrakt ist 2x gefallen.

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben
4er Coeur
Fit und 14 FV
Ausspiel A von AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt Pik fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird Karo markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt Karo fort
N übernimmt ...
... und setzt erneut Pik fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen weiteren Stich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

Lektion 2 - Gegenspiel - 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

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦; Par +430

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 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. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur O sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 7 4
♥ 8 5
♦ K D B 8 5 2
♣ K B 2

11
10 12
7

♠ 5 3
♥ A K 10 9 6 4
♦ A
♣ 10 9 8 6



♠ K B 9 6
♥ D B 7 2
♦ 6 4
♣ 7 5 3

NS 3♥; OW 4♦; NS 1N; OW 1♠; NS 1♣;

Par -130

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♦	2 ♥	3 ♦	3 ♥
5 ♦	alle passen		
5 ♦ von West			
Ausspiel: ♥ A			

5er Pik 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er Karo, forcierend und selbstforcierend
N reizt seine schöne Coeurfarbe

W spekuliert auf das Vollspiel

Ausspiel Coeur A von AK

Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.

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

N setzt Pik fort und der Alleinspieler ist verloren.


Er versucht den Schnitt...

O gewinnt mit dem K

... und das Karo A geht noch verloren. Hätte N nicht Pik fortgesetzt, wäre ein Pik-Verlierer auf Treff abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal

Board 3
Teiler Süd
N-S in Gefahr

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

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Pass
Pass	5 ♥	alle passen	

5 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

5er Coeur 12-22 FL

9-18 FL, 5er Pik

13-14 FV, Fit in Coeur

O reizt 4 Pik als Verteidigung, aufgrund der Gefahrenlage ist das eine gute Idee, 1 Faller im Kontra wäre das Resultat.

S spekuliert auf die Vollspielprämie und überreizt. Nun müssen die Gegenspieler exakt agieren.

Ausspiel A von AK.

Single am Tisch = Lavinthalmarkierung = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpf) = Karo

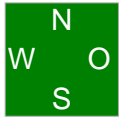
W setzt mit Karo fort...

O nimmt die D...

... und kassiert das A für einen Faller.

Ansonsten hätte S 2 Karo-Verlierer auf Treff abwerfen können und der Kontrakt wäre erfüllt worden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

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

OW 4N; W 3♠; OW 4♦; NS 4♣; O 2♠; Par -200:
NS 5♣×-1

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

5er Pik 12-22 FL

min. 4er Karo, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er Pik, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 Pik-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste W auch 2 Pik bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in Coeur

W zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in Pik

Ausspiel A von AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

N setzt mit Coeur fort...


... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = Karo

Normalerweise würde S Treff spielen, aber er vertraut N und wechselt auf Karo.

N sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

<p>♠ 10 3 ♥ 5 2 ♦ B 9 7 6 5 2 ♣ 7 6 2</p>	<p>♠ 8 6 2 ♥ A D B 10 4 ♦ 8 4 3 ♣ A K</p>	<p>♠ A K B 9 4 ♥ 7 6 3 ♦ — ♣ D B 10 9 5</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ D 7 5 ♥ K 9 8 ♦ A K D 10 ♣ 8 4 3</p>
---	---	---	--

14
1 11
14

NS 4N; N 3♥; S 2♥; NS 3♦; NS 1♠; OW 1♣;
Par +630

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	2 ♥	4 ♥

alle passen
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ A

min. 5er Coeur, 12-22 FL

Michaels Präzis, zieht die extremen Farben = 5-5 in Pik und Treff

Mit 14 FV sagt S das Vollspiel an.

Ausspiel A von AK

W markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

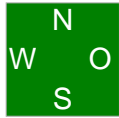
O setzt Pik fort ...

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

... und setzt konsequent Karo fort

Nun sticht O und der Kontrakt ist gefallen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

<p>♠ B 9 4 3 ♥ 4 ♦ K B 7 6 ♣ A B 7 3</p>	<p>♠ 5 2 ♥ B 10 8 2 ♦ A D 8 3 ♣ 6 4 2</p>	<p>♠ A K D 10 ♥ D 9 5 ♦ 9 5 4 ♣ K D 10</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ 8 7 6 ♥ A K 7 6 3 ♦ 10 2 ♣ 9 8 5</p>
--	---	--	--

7
10 16
7

OW 3♠; NS 2♥; OW 3♣; OW 2♦; Par -140

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Stayman (Sofortauskunft!)
* Sofortauskunft

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A


S spielt ♥ A von ♥ AK aus. Am Tisch erscheint ♥ 4, ein Single. Eine Positiv/Negativ-Markierung macht keinen Sinn, weil ja ♥ nun gestochen wird. Also markiert N Lavinthal, welche der Restfarben (♦+♣) er bevorzugt. Er bedient ♥ B, Lavinthal für ♦, die höhere Restfarbe. S wechselt auf ♦ 10 (vom Double hoch) und N macht mit ♦ AD zwei Stiche.

Danach wird der Schnapper in ♦ realisiert und der Kontrakt fällt einmal.

Lektion 2 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal

Board 7
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K D 4
♥ D B 10
♦ D 7 6 5
♣ A D 4



♠ 2
♥ A K 5 4 3
♦ 10 4
♣ 10 9 8 6 2

♠ A B 10 9 8 7 6
♥ 8
♦ B 3 2
♣ K 3

♠ 5 3
♥ 9 7 6 2
♦ A K 9 8
♣ B 7 5

16
8 7
9

NS 3N; NS 3♠; OW 2♥; NS 2♦; OW 1♣;
Par +400

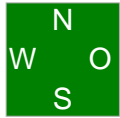
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	2 ♥ ¹
Pass	2 ♠ ²	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

1. Transfer auf ♠ (Sofortauskunft!)
 2. Transfer ausgeführt
- * Sofortauskunft

O spielt ♥ A von ♥ AK aus. Am Tisch erscheint ♥ 8, ein Single. Eine Positiv/Negativ-Markierung macht keinen Sinn, weil ja ♥ nun gestochen wird. Also markiert W Lavinthal, welche der Restfarben (♦+♣) er bevorzugt. Er bedient ♥ 9, Lavinthal für ♦, die höhere Restfarbe. S wechselt auf ♦ 10 (vom Double hoch) und N macht mit ♦ AK zwei Stiche. Danach wird der Schnapper in ♦ realisiert und der Kontrakt fällt einmal.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4
♥ B 9
♦ A 4 2
♣ 9 8 6 2



♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ B 8
♣ A K D B

12
16 10
2

OW 4N; OW 4♠; OW 2♥; OW 2♦; OW 2♣;
Par -430

<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 Coeur
Fit und 14 FV
Ausspiel A von AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt Pik fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird Karo markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe
(Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt Karo fort
N übernimmt ...
... und setzt erneut Pik fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen weiteren Stich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

Lektion 2 - Gegenspiel - Lavinthal bei SA-Kontrakten

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

16
10 3
11

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦; Par +430

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 7 4
♥ 8
♦ K D B 8 5 2
♣ K B 3 2

♠ 5 3
♥ A K 10 9 6 4
♦ A
♣ 10 9 8 6



♠ A D 10 8 2
♥ 3
♦ 10 9 7 3
♣ A D 4

11
10 12
7

♠ K B 9 6
♥ D B 7 5 2
♦ 6 4
♣ 7 5

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♦	2 ♥	3 ♦	4 ♥
5 ♦	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 Coeur ♥ 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 P♠ fortgesetzt, wäre ein ♠-Verlierer auf ♣ abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

Lektion 2 - Gegenspiel - Lavinthal bei SA-Kontrakten

Board 3
Teiler Süd
O-W 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

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

* Sofortauskunft

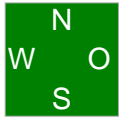
1. Stayman (Sofortauskunft)
2. keine 4er Oberfarbe

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).

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ A 8
♣ 8 4 2



♠ A B 10 8
♥ A 10
♦ K B 9 6
♣ D B 3

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140

West	Nord	Ost	Süd
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).

Lektion 2 - Gegenspiel - Lavinthal bei SA-Kontrakten

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ D 6 4 ♥ 8 7 3 2 ♦ K 6 ♣ 9 8 7 4	♠ A 10 2 ♥ A 10 9 4 ♦ D B 9 ♣ K D B	♠ K B 8 7 5 ♥ 6 5 ♦ 4 3 2 ♣ A 10 3	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W O S </div> ♠ 9 3 ♥ K D B ♦ A 10 8 7 5 ♣ 6 5 2
17 5 8 10			
West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
3 SA von Nord Ausspiel: ♠ 7			

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 11 FL sollte S sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.
Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.
3. Position hoch
N duckt 7 - 5 = 2 x ducken
Mit ♠ 5 markiert O nun die niedrige Restfarbe = ♣. ♦ scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.
N versucht den Schnitt in ♦.
W kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit a erreicht
O übernimmt ...
... und kassiert 2 Stiche in ♠
Der Kontrakt ist 2x gefallen. Bei Fortsetzung von ♥ wird der Kontrakt mit 8 Stichen in den roten Farben + ♠ A erfüllt.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

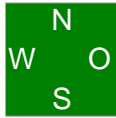
♠ K D 9 ♥ 9 5 3 ♦ D 2 ♣ A 10 9 7 6	♠ 7 4 3 2 ♥ K 8 ♦ 10 7 5 4 3 ♣ K 5	♠ B 10 8 6 ♥ A 10 ♦ A K B 6 ♣ D B 3	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W O S </div> ♠ A 5 ♥ D B 7 6 4 2 ♦ 9 8 ♣ 8 4 2
6 11 16 7			
OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140			
West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA*	Pass
		Pass	Pass

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte W sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.
Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, bei SA-Spielen sollte immer eine 3er Sequenz ausgespielt werden, also nicht ♥ D sondern ♥ 6
3. Position hoch
O duckt
N setzt natürlich ♥ fort
S gibt die ♥ D, Lavinthal = hohe Karte = hohe Restfarbe.
Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es ♣, da der Tisch lange und starke ♣ hat. S markiert also ♠.
Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.
N gewinnt und setzt ♠ fort.
S kommt ans Spiel und kann noch 4 ♥-Stiche einsammeln.
Der Kontrakt fällt 3x.
Hätte N jetzt ♦ gespielt, gewinnt der Alleinspieler mit 8 Stichen in den Unterfarben + ♥ A.

Lektion 2 - Gegenspiel - Lavinthal bei SA-Kontrakten

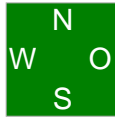
Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♥; Par +130
West Nord Ost Süd
 1 SA
 Pass 3 SA alle passen
 3 SA von Süd
 Ausspiel: ♠ 7

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
 Mit 11 FL sollte N sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.
 Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.
 3. Position hoch
 S duckt 7 - 5 = 2 x ducken
 Mit ♠ K markiert W nun die höhere Restfarbe = ♥. ♦ scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.
 S versucht den Schnitt in ♦.
 O kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit ♥ erreicht
 W übernimmt ...
 ... und kassiert 2 Stiche in Pik
 Der Kontrakt ist 2x gefallen.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

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

OW 3♥; OW 4♦; OW 2N; OW 3♣; O 1♠; Par -140
West Nord Ost Süd
 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 Nord
 Ausspiel: ♠ K

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 (+♠ A).