

Farbvorzugssignale – Mehr als nur erste, freie Abwürfe...

Sowohl im Farbspiel als auch im SA kommt irgendwann einmal der Moment des ersten freien Abwurfs, bei dem man dem Partner ein ganz präzises Farbvorzugs-Signal geben kann, d.h. man zeigt ihm exakt, welche Farbe er beim nächsten Mal spielen soll, wenn er zu Stich kommt.

Viele Spieler bevorzugen hier sog. „Direkte Marken“, d.h. sie werfen die Farbe ab, die sie sehen möchten (hoch oder niedrig oder irgendeine Karte) und werfen eine Karte umgekehrter Höhe ab, um zu zeigen, dass eine bestimmte Farbe NICHT kommen soll.

Die „Direkten“ Marken stoßen allerdings da an ihre Grenzen, wo man es sich nicht leisten kann, sich von einer Karte in seiner besten Farbe zu trennen, weil sie a) den falschen Rang hat oder b) einen Stich verschenken würde.

Hier ein paar Beispiele, Sie sind Ost:

a)	♠ 7 4 2	
	♦ <u>3</u>	
	N	
	W O	♠ K D B 3
	S	♦ -

Ost hält also in einer bestimmten Farbe KDB3 und markiert auf ♦3 direkt Hoch/niedrig. Wirft er die aber niedrige ♠3 weg, denkt Partner, dass er diese Farbe (Pik) nicht spielen soll.

Hat man sich auf eine niedrige Karte als direktes Farbvorzugs-Signal geeinigt, steht man übrigens vor genau dem gleichen Problem, wenn man KDB8 zugeteilt bekommen hat.

b)	♠ <u>5</u>	
	♦ 7 4 2	
	N	
	W O	♠ -
	S	♦ K D B

Jetzt hält Ost gar nur ♦KDB und jeder Abwurf dieser Farbe auf ♠5 könnte einen ganzen Stich kosten.

c)

♠ 7 4 2	
♦ <u>3</u>	
N	
W O	♠ K D B 8 3
S	♦ -

Angenommen Nord/Süd spielen SA. Möchte man nun wirklich irgendeine Pik-Karte abwerfen? Jedes kleine Pik könnte – nachdem das Ass vertrieben wurde – einen ganzen Stich wert sein.

Fazit: All diese Probleme sind für „Direkt-Markierer“ nicht lösbar!

Wie könnten sie sich eventuell behelfen? Indem Sie in einer anderen Farbe abmarkieren. Aber sendet dies eine eindeutige Botschaft, wenn Ost beispielsweise auf einen von Süd ausgespielten ♥K zu Wests ♥A mit ♠3 „Kein Pik!“ markiert?

♠ 8 5	
♥ D <u>8</u>	
♦ A 4 2	
♣ A 6 2	
N	
W O	♠ 9 4 <u>3</u>
S	♥ -
	♦ K D B 3
	♣ B 5 4 3
♥ <u>A</u>	
	♥ <u>K</u>

Jetzt weiß Partner, dass diese Farbe (Pik) nicht gespielt werden soll. Außer der abmarkierten Farbe (Pik) und der Farbe, die Ost nicht bedienen kann (Coeur), stehen aber noch immer zwei weiteren Farben zur Auswahl, die in Frage kämen.

Oftmals wird Partner es richtig machen, aber warum sollte man ihm nicht immer die korrekte Farbe präzise zeigen? Hier helfen indirekte Markierungs-Systeme deutlich weiter, zu denen auch das verbreitete **Lavinthal-Signal** gehört.

Das Lavinthal-Grundprinzip:

Kann man in Farbe oder SA eine Farbe nicht mehr bedienen, dann will man diese natürlich vom Partner auch nicht gespielt bekommen.

Des Weiteren wählt man beim indirekten Farbvorzugssignal immer eine Farbe zum Markieren, in der man sich einen Abwurf ohne Nöte leisten kann – auch diese Farbe scheidet dann als Nachspielmöglichkeit für den Partner aus:

$$\begin{array}{rcl}
 & 4 \text{ Farben} & \\
 - & 1 \text{ Farbe,} & \text{„die man nicht hat“} \\
 - & 1 \text{ Farbe,} & \text{„die man nicht will“} \\
 \hline
 = & 2 \text{ Restfarben} &
 \end{array}$$

Es bleiben also nur noch zwei Farben übrig, die zueinander in einem bestimmten Rangverhältnis stehen, d.h. eine ist ranghöher als die andere.

Wirft man nun in seiner Abwurf Farbe (= die, die man nicht will) eine relativ hohe Karte ab (9, 8, 7), dann möchte man, dass der Partner die ranghöhere Restfarbe.

Trennt man sich in der Abwurf Farbe von einer niedrigen Karte (2, 3, 4), dann verlangt man damit vom Partner das Rückspiel der rangniedrigeren Restfarbe. Das Prinzip ist also recht einfach:

- hohe Karte = ranghöhere Restfarbe
- niedrige Karte = rangniedrigere Restfarbe

Will (oder kann) man einmal nichts markieren, gibt man einfach zum ersten freien Abwurf eine 5 oder 6, die der Partner nicht eindeutig als hoch oder niedrig identifizieren kann, zu und gibt ihm somit kein Farbvorzugs-Signal.

Aber Vorsicht: Markierung funktioniert mit offenen Augen! Liegt am Tisch bspw. 432 in einer Farbe, wird eine vom Partner abgeworfene 5 zu einem eindeutigen Lavinthal-Signal für die rangniedrigere Restfarbe!

Lavinthal-Sondersituationen (bei Ausspiel und Zugabe)

Hat man das Lavinthal-Prinzip im freien Abwurf verstanden, kann man es auf zwei sehr nützliche Situationen bei Ausspiel und Zugabe, in denen keine andere Markierung Sinn machen würde und ein Farbvorzugs-Signal entscheidend zum Erfolg des Gegenspiels beitragen kann, übertragen.

a) Wenn im Farb-Kontrakt in der ausgespielten Farbe ein Singleton am Tisch liegt:

Kontrakt: 4♠

	♥ <u>6</u>	
	N	
♥ <u>A</u> (K x x)	W O	- ♥8 = ?
	S	- ♥2 = ?
	?	

West spielt ♥A aus und interessiert sich angesichts des ♥6-Singles am Tisch weder für eine Zu- oder Abmarke. Er möchte vielmehr wissen, auf welche Farbe er nun wechseln soll.

Ost kann entscheidend helfen, denn wenn Pik (Trumpf) und Coeur (sinnlos) ausscheiden, bleiben nur Karo und Treff übrig, wobei Karo ranghöher als Treff ist. Folglich ist ♥8 ein Signal für Karo, ♥2 ein Signal für Treff.

b) Wenn man glaubt bzw. sicher ist, dass man dem Partner einen Schnapper gibt:

Kontrakt: 3♠

	♣ D B <u>4</u>	
	N	
♣ A K 8 6 3	W O	♣ 9 2
	S	
	♣ 10 7 5	

Zunächst spielt West ♣A aus und sieht von Ost ♣9, ein zuvor vereinbartes Positiv-Signal, das hier ein Doubleton zeigen muss, da ♣D am Tisch liegt. Folglich kassiert West noch ♣K und alle anderen bedienen ein zweites Mal.

Jetzt aber Vorsicht, diese Karten sind noch im Spiel:

Kontrakt: 3♠

	♣ D	
	N	
♣ 8 6 3	W O	♣ -
	S	
	♣ 10	

Denken Sie IMMER beim Schnappergeben an Lavinthal, denn Sie sollten über den Tellerrand des Schnappers hinausschauen und das weitere Gegenspiel NACH dem Schnapper dirigieren!

Treff (sinnlos) und Pik (Trumpf) scheiden aus. Lässt West Ost ♣8 schnappen, möchte er von Ost gerne Coeur, die ranghöhere Restfarbe, zurückgespielt bekommen. Lässt West Ost ♣3 stechen, möchte er Karo-Fortsetzung initiieren.

Weitere Lavinthal-Tendenzen im Gegenspiel

Im Gegenspiel im Bridge gilt immer: Sind nach mehreren Runden in einer Farbe alle übrig gebliebenen Karten gleich hoch oder gleich niedrig, gibt man die Karten in Lavinthal-Manier zu, um - auch ohne freien Abwurf - den Gegenüber auf eine bestimmte Farbe hinzuweisen.

Kontrakt: 3 SA

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

West spielt gegen 3 SA ♠6 (Vierthöchste) zu Partners König aus, der Alleinspieler duckt. Ost setzt mit ♠B fort und der Alleinspieler duckt wieder (West bedient ♠3 = ehemals 5er-Länge).

Wenn Ost nun die dritte Pikrunde spielt und Süd das Ass nehmen muss, hat West mit ♠D97 drei gleich hohe Karten, von denen er jede (!) zugeben kann.

Was bedeuten folglich die Zugabe der höchsten (♠D), der mittleren (♠9) und der kleinsten (♠7) Karte?

Richtig, sie zeigen Ost, in welcher Farbe West eventuell einen Einstich hält, um die anderen (hohen) Piks abspielen zu können. Dabei gilt natürlich auch wieder das Lavinthal-Prinzip der Rangfolge der Farben untereinander.

In unserem Beispiel zeigt:

- ♠D = Coeur-Einstich
- ♠9 = Karo-Einstich
- ♠7 = Treff-Einstich

Das letzte Wort

Achtung! Mit Figuren markiert man ansonsten normalerweise kein Lavinthal! Bedient ein Spieler ohne Not eine hohe Figur, so zeigt dies meist „nur“, dass er diverse im Rang gleich hohe Karten ebenfalls noch hält und sich die Zugabe der Figur leisten konnte. Er zeigt also nur eine von der zugegebenen Figur abwärts geschlossene Farbe und trifft keine Aussage über eventuelle Nebenfarben.