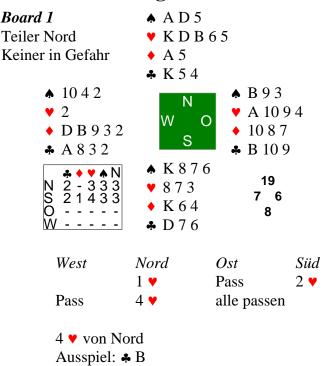
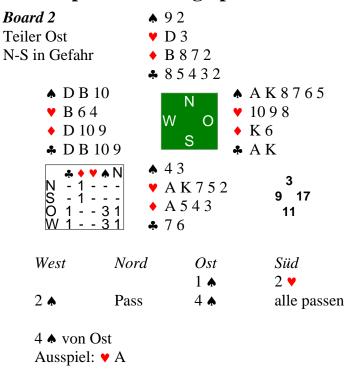
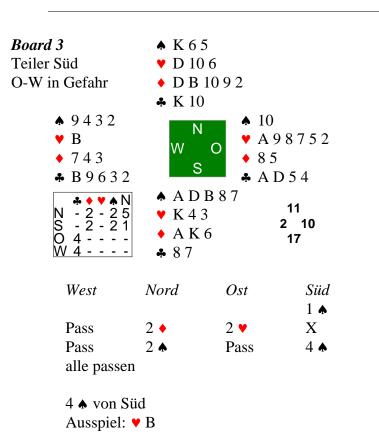
Bridge 360° - Lektion 7 - Lavinthal Farbspiel - Trainingsspiele



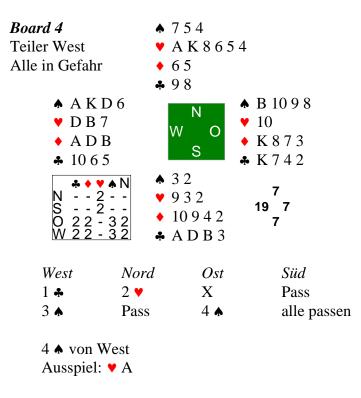
Wenn N am Tisch auf den ♣ B klein bleibt gibt W eine positive Marke. O sollte den ersten ♥ ducken, dann kann W auf die zweite Trumpfrunde ♦ 2 als Lavinthalmarke für ♣ geben.



Nach ♥ A+♥ K spielt S sein höchstes ♥ als ♦-Marke.

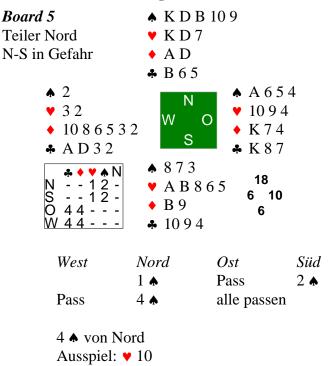


O nimmt das Ausspiel und spielt ♥ 2 als Lavinthalmarke für ♣ zurück.

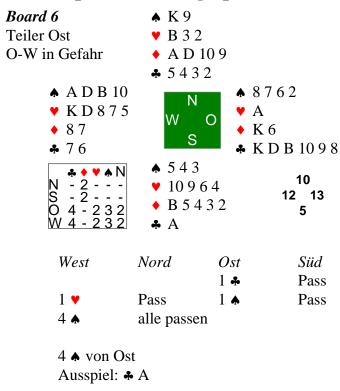


Auf ♥ A gibt S eine Lavinthalmarke für ♣ mit ♥ 2. Wenn ein Single am Tisch liegt gibt es statt Positiv-Negativ-Markierung Lavinthal!

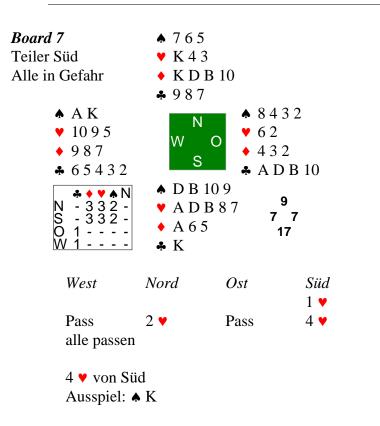
Bridge 360° - Lektion 7 - Lavinthal Farbspiel - Trainingsspiele



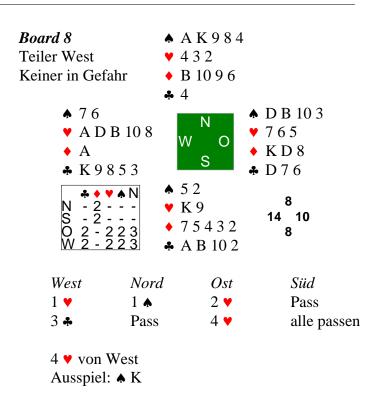
O duckt die erste Trumpfrunde um ein Signal vom Partner zu bekommen. Nach Abwurf von ◆ 2 kann er auf ♣ wechseln und OW kassieren 3 ♣-Stiche.



N erkennt das Ausspiel als Single und gibt mit ♣ 2 eine Lavinthalmarke für ♦.



Das Ausspiel von ♠ K gefolgt vom ♠ A weist auf ein Single in einer anderen Farbe hin. Deshalb gibt O in der zweiten Runde ♠ 2 als Lavinthalmarke für ♣



N spielt & K aus, um auf ein Single in einer anderen Farbe hinzuweisen. S gibt & 2 als &-Marke und der Schnapper kommt nach &-Wechsel.