



# Lektion 9

## Gegenspiel bei Farbkontrakten

### Materialien:

- **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser** „ForumD2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [1]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [2]”, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky** „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Trumpfausspiel**

## Trumpfausspiel

- Informationen aus der Reizung nutzen
- Ziel: Spielplan des Alleinspielers stören („Schnapper in der kurzen Hand“).
- Trumpfausspiel und bei **jeder** Gelegenheit Trumpf nachspielen

**Hinweise:**

- 1.) Der Gegner hat einen 4-4 Fit gefunden.
- 2.) Der Eröffner hat einen Zweifärber gereizt und der Partner hat sich für die 2. Farbe entscheiden
- 3.) Ich habe Werte in einer gereizten Nebenfarbe.

**Achtung: Hat man selber viele Trümpfe (4), so ist gut, eine lange Farbe auszuspielen und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.**

Beispiel: Teiler S, Gefahr O/W

**a.) Austeilung**

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

**b.) Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	1SA	X	2♦
2♥	---	4♥	---
---	---		

**c.) Hinweise aus der Reizung**

- Süd hat einen Zweifärber
- Die Einigung erfolgte in der 2. genannten Farbe
- Ich habe Werte in der eröffneten Farbe.
- Partner hat keine Punkte, ich habe 4 potentielle Stich und kontrolliere alle Nebenfarben.

**d.) Ausspiel**

♥ 3

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Trumpfausspiel

- Wenn Informationen nach dem Ausspiel vorliegen (Ansicht des Tisches), ist es oft sinnvoll, auf Trumpf zu wechseln.
- Indizien:
  - Kürzen am Tisch (Chicane, Singleton, Doubleton)
  - möglicher Spielplan Cross Ruff (zusätzlich Kürze in der Hand, Information aus der Reizung)
  - hohe Karten in einer entwickelbaren Farbe am Tisch
- Übernehmen Sie die Führung, wenn Sie über mehr Informationen als der Partner verfügen
- Oft muss die Trumpffarbe von einer bestimmten Seite gespielt werden, und Sie müssen entsprechend agieren.
- Mit A x x in Trumpf ist es oft besser, zuerst klein zu spielen, um die Kommunikation aufrecht zu halten.

### a.) Austeilung

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

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
2♠*	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Partner startet mit ♥ A. Sie bedienen ♥ D (höchste Karte der Anschlußsequenz). Partner setzt mit ♥ 3 zu ♥ B fort. Sie haben keine Angst vor der ♦ -Farbe. Allerdings drohen ♣ -Schnapper am Tisch. Also setzen Sie mit ♠ 4 fort, Partner gewinnt mit ♠ D und beseitigt den letzten Trumpf mit ♠ A. Die Verteidigung bekommt 2 ♠ -Stiche, 3 ♥ -Stiche und einen Stich in ♣, der Kontrakt fällt einmal.

**Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

**„Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“**

**„Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“**

**„Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!“**

**„Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“**

**„Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“**

**„Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“**

**„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“**

Hand 1 - Trumpfausspiel verpasst



Hand 1 - Trumpfausspiel gefunden



Hand 3 - Trumpfausspiel verpasst

Hand 3 - Trumpfausspiel gefunden

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Trumpfausspiel**



# Lektion 9 - Trumpfausspiel

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ B 8 6 4 3  
♥ A K 10 8 6  
♦ K 2  
♣ 6

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	3	2	2
S	-	-	3	2	2
O	-	4	-	-	-
W	-	4	-	-	-

♠ A 5  
♥ D B 7 2  
♦ D 7  
♣ D 10 5 3 2

11  
2 16  
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	1 SA	X
2 ♦	2 ♥	Pass	4 ♥

alle passen  
4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♥ 3

**Board 2**  
Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ 6 4  
♥ 7 6  
♦ 7 5 4 2  
♣ K B 10 8 6

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	-	-	-
S	-	2	-	-	-
O	1	-	4	2	1
W	1	-	4	2	1

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

4  
10 14  
12

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	PAS

alle passen  
4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♥ 2

5er ♠, 12-22 FL  
15-17(18) FL, Stopper in ♠, ausgeglichene Verteilung  
Strafkontra ab 10 FL  
Rettungsversuch, zum Spielen, ist mit dieser schwachen hand viel besser als 1 SA  
2. Farbe ♥  
schöner Fit, Vollspiel ansagen  
Werte in der 2. Farbe des Alleinspielers, Werte in allen Nebenfarben, 3 kleine Trümpfe, naheliegender kann ein Trumpfausspiel nicht sein  
Der Alleinspieler versucht sein Glück in ♠ und will Verlierer am Tisch schnappen  
Partner muss hier ausnahmsweise mal übernommen werden, damit wieder Trumpf nachgespielt wird  
Trumpfnachspiel  
Der Alleinspieler sticht ♠  
Wenn es jetzt einen Übergang zur Hand gibt, würde der Kontrakt erfüllt.  
O übernimmt und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches  
Das sichert den ♠-Stich und der Kontrakt fällt.  
♣ A wird kassiert

5er ♠, 12-22 FL  
ab 11 FL, 4er ♠, forcierend und selbstforcierend, 2 ♥ ist mit einer 4er Farbe nicht möglich  
O zeigt besser mit 2 ♥ eine 5-4 Verteilung, 2 ♠ zeigt keine 6er Länge  
O mit Trumpfanschluss und guter Verteilung reizt das Vollspiel  
"Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu"  
Hier sollte unbedingt Trumpf ausgespielt werden, von ♥ A x x im klein ausspielen, um die Kommunikation zum Partner aufrecht zu erhalten.  
Der Alleinspieler versucht, ♠-Verlierer am Tisch zu stechen.  
S steigt mit dem ♠ A ein und spielt ♥ A und Trumpf.  
Nur ein ♠-Verlierer kann gestochen werden,

## Lektion 9 - Trumphausspiel

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ D 9 7  
♥ 7 6 3  
♦ A 7  
♣ D 9 4 3 2

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	3	1	2
S	2	-	3	1	2
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

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

8  
8 8  
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♥	Pass	1 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	3 ♦

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	-	-	-
S	-	2	-	-	-
O	2	-	2	2	-
W	2	-	2	2	-

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

13  
11 8  
8

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	2 ♦	X	Pass
2 ♠	Pass	Pass	3 ♦

alle passen  
3 ♦ von Nord  
Ausspiel: ♠ B

5er Farbe, 12-22 FL  
6-10 FV, Fit in ♥

Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am  
Vollspiel und Verlierer in ♦  
N akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für  
Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-  
Verlierer abdeckt.

Diese Reizung macht ein Trumphausspiel attraktiv. Das  
Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in der  
kurzen Hand erfüllt werden. Von ♥ A x x ist es gut, klein  
auszuspielen, um die Kommunikation mit dem Partner  
aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht sein Glück mit ♦-Schnappern.  
Ost gewinnt mit dem ♦ K

...und setzt den Spielplan seines Partners fort, indem er  
Trumpf nachspielt. Das ist ganz wichtig, dass die  
Gegenspieler bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen,  
wenn dieser Spielplan erfolgversprechend aussieht.

W gewinnt mit dem ♥ A.

...und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches

Das Treff-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

5er ♠ 12-22 FL

11-18 FL gute 5er Farbe

Negativkontra, verspricht 4er ♥, ab 8 FL

W wiederholt die Eröffnungsfarbe und zeigt Minimum  
ohne 4er ♥

S kämpft um den Teilkontrakt und bietet mit ♦-  
Unterstützung 3 ♦ kompetitiv

♠ B, höchste Karte von 2 Karten in Partners Farbe

W markiert positiv

da nun Schnapper am Tisch drohen, ist eine

Trumpffortsetzung gut

und bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen

So kann nur ein ♥-Verlierer geschnappt werden.

Partner bekommt noch einen Schnapper in ♣.

## Lektion 9 - Trumpfausspiel

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ K 7 6 2  
♥ A 8 5  
♦ 7 4  
♣ 7 5 4 3

♠ D 8 5 3  
♥ 6  
♦ K B 5 2  
♣ D B 10 8



♠ B 10 4  
♥ K 4 2  
♦ A D 10 9  
♣ 9 6 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	3	1	2
S	-	-	3	1	2
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

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

7  
9 10  
14

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ D

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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



♠ K B 7 5 3  
♥ K 10 9 2  
♦ A K  
♣ A B

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	1	3	2	2
W	1	1	3	2	1

♠ A D 10 4  
♥ 7 4  
♦ B 10 8  
♣ D 9 4 3

6  
6 19  
9

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♥ 4

5er ♥ 12-22 FL

Fit in ♥, 6-10 FV (8 FV, 7 FP + 1 VP für Doubleton in ♦)

Versuchsgebot, 17-19 FV und Verlierer in ♦ (mindestens 3), Interesse am Vollspiel (Trial Bid)

N nimmt an, da er einen ♦-Verlierer abdecken kann

Single Trumpf ist ein riskantes Ausspiel, deshalb wählt W ♣ D, höchste Karte einer Sequenz.

Jetzt ist zu sehen, welchen Spielplan der Alleinspieler hat: ♦ am Tisch stechen. Also muß W den ♦ B legen, um Trumpf nachzuspielen.

♥ wird von der richtigen Seite ausgespielt

Der Alleinspieler nimmt das ♥ A, um die Trümpfe zu schonen.

Fortsetzung des Versuchs, ♦ am Tisch in der kurzen Hand zu stechen

O gewinnt

...und spielt 2 Trumpfrunden, um die Trümpfe des Tisches zu eliminieren

Süd verliert noch einen ♦-Stich am Ende.

5er ♠, 12-22 FL

1 SA, 6-10 FL, kein Fit in ♠, nicht zwingend eine ausgeglichene Verteilung

4er ♥, ab 19FL, billiger Zweifärber im Sprung  
Mit 4 Trümpfen und 8 FV (6 FP + 2 VP Singleton in Pik) reizt W das Vollspiel.

Typisches Trumpf-Ausspiel, Werte in der gereizten Nebenfarbe, "Spät geeinigt in Atout - spiele Trumpf hinaus im Nu!"

N nimmt noch nicht das ♥ A, um die Kommunikation mit dem Partner aufrecht zu erhalten. So können später mit der Fortsetzung des Trumpfspiels 2 Trümpfe des Tisches beseitigt werden.

Der Alleinspieler will ♠ schnappen am Tisch.

Trumpf weiterspielen verhindert mehrmaliges Stechen am Tisch.

Partner auf N kooperiert und spielt erneut Trumpf nach, ganz wichtig bei solchen Verteilungen: Bei jeder sich bietenden Gelegenheit Trumpf nachspielen, um den Tisch zu schwächen.

Nur ein ♠ kann jetzt noch gestochen werden.

Nun gehen 2 Pik-Stiche verloren, der Kontrakt fällt.

## Lektion 9 - Trumpfausspiel

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 8 6 4  
♥ 10 5 2  
♦ 7 2  
♣ B 8 6 5 3

♠ K D 10 9 7 3  
♥ 9 8 7  
♦ K 6 5  
♣ D



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	1	-	-
S	2	-	1	-	-
O	-	4	-	5	1
W	-	3	-	3	-

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

1  
10 15  
14

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

5er ♥, 12-22 FL

6er ♠, 6-10 F, Sperransage

O fragt nach Minimum/Maximum (Feature)

3 ♦ zeigt eine kein Mimimum und Nebenwert in ♦

O kann nun das Vollspiel in ♠ reizen.

Ausspiel in Partners Farbe ist das normale Ausspiel.

S sieht die Gefahr von ♥-Schnappern am Tisch. Da gleichzeitig das Entwickeln der ♦-Farbe droht, muss die Kontrolle in Trumpf behalten werden, also ♠ 5 spielen!!!

Versuch des Alleinspielers, ♥ am Tisch zu schnappen

Der letzte Trumpf des Tisches wird abgezogen.

Nun kann der 3. ♥-Stich gewonnen werden, es gibt einen Faller.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	2	2	-	3
S	3	2	2	-	3
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ 4 3  
♥ D B 5  
♦ K B 9 2  
♣ D B 7 4

13  
8 9  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♠	alle passen		
2 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ A			

6-10 FP 6er ♠, Sperransage "Weak Two"

kein Grund zu reizen

Ausspiel ♥ A von ♠ AK

Die Zugabe der ♠ D verspricht den ♠ B.

N kann nun klein ♥ spielen, damit der Partner ans Spiel kommt.

Nun wird Trumpf von der richtigen Seite gespielt, damit ♣-Schnappers verhindert werden.

Der Alleinspieler versucht noch den Schnitt in ♦, um den ♣-Verlierer loszuwerden.

Der Schnitt geht verloren und der Kontrakt fällt einmal.

## Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

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

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Markierung Positiv/Negativ**

## 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

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

O

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

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Markierung Positiv/Negativ

**Hand 1 Positiv mit Double um zu Schnappen**



**Hand 2 Negativ und Farbwechsel**



**Hand 3 Positiv, um schnell 3 Stiche abzuziehen**

**Hand 4 Positiv, um schnell 3 Stiche abzuziehen (Alternative)**

**Hand 5 Anschlussfigur, um den Partner zu erreichen**

**Hand 6 Negativ, um trotz Doubleton einen Farbwechsel zu erreichen**

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Markierung Positiv/Negativ**



## Bridge für Fortgeschrittene

### Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Markierung Positiv/Negativ – Aufgaben A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8 <u>7</u>	♠864	Partner	♥D1082	♠8432
Ausspiel	♦AK62	♥92	Ausspiel	♦A6	♥B93
♥ <u>A</u>	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♣D8 <u>7</u>	♦D743
		♣B987			♣32
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8 <u>7</u>	♠86	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AK62	♥95432	Ausspiel	♦A6	♥B9
♥ <u>A</u>	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♣D8 <u>7</u>	♦KD74
		♣B9			♣9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥98 <u>7</u>	♠864	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AKB2	♥B62	Ausspiel	♦A6	♥96
♥ <u>A</u>	♣K3	♦D743	♣ <u>K</u>	♣87 <u>2</u>	♦9874
		♣B98			♣B543
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥98 <u>7</u>	♠86	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AKDB	♥DB52	Ausspiel	♦A6	♥96
♥ <u>A</u>	♣B3	♦9743	♣ <u>K</u>	♣87 <u>2</u>	♦9874
		♣1098			♣A1043
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠AKDB	???
Partner	♥108 <u>7</u>	♠864	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AKB6	♥K932	Ausspiel	♦76	♥96
♥ <u>A</u>	♣K3	♦87	♣ <u>A</u>	♣87 <u>2</u>	♦9874
		♣AD87			♣DB54
	Alleinspieler			Alleinspieler	

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakte – Markierung Positiv/Negativ – Lösungen

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

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

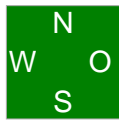
# Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ 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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	3	2
S	1	-	-	3	2
O	-	2	-	-	-
W	-	2	-	-	-

18  
6 8  
8

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

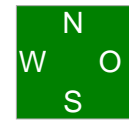
5er ♠, 12-22 FL  
11-12 FV, Fit in ♠, 8 Figurenpunkte und 3  
Verteilungspunkte (2 Zusatzpunkte für den 9. Trumpf +  
Doubleton in ♦)  
mit 19 FV sagt N das Vollspiel an  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK  
vom ♥-Doubleton markiert W positiv  
O setzt die Farbe fort  
...und gibt seinem Partner einen Schnapper  
Schnell noch ♣ A kassiert und der Kontrakt ist gefallen

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

♠ B 10 6 3  
♥ D 9 2  
♦ D 5  
♣ D 10 7 3

♠ A K D 7 5  
♥ B 8  
♦ A 8  
♣ K B 8 6



♠ B 10 6 3  
♥ D 9 2  
♦ D 5  
♣ D 10 7 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	3	-	-
S	-	3	3	-	-
O	3	-	-	3	-
W	3	-	-	3	-

7  
7 18  
8

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

5er ♠, 12-22 FL  
6-10 FV, Fit in ♠, 7 Figurenpunkte und 3  
Verteilungspunkte (2 Zusatzpunkte für den 9. Trumpf +  
Doubleton in ♦)  
mit 20 FV sagt O das Vollspiel an  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK  
von ♥ 1043 markiert N negativ, also ♥ 3  
S wechselt auf ♦ J, ansonsten wird der ♦-Verlierer auf  
♥ B abgeworfen.  
Schnell noch ♣ A und ♥ K kassiert und der Kontrakt ist  
gefallen

## Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

### Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ A K D 6 5  
♥ A 7 6  
♦ 8 7  
♣ B 6 2

N  
 W    O  
 S

♠ 10 3 2  
♥ B  
♦ D 10 6 4 3 2  
♣ 9 4 3

♠ 9 8 7  
♥ 9 8 3  
♦ A K 9  
♣ A D 10 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	3	3	-
S	-	-	3	3	-
O	1	2	-	-	-
W	1	2	-	-	-

♠ B 4  
♥ K D 10 5 4 2      14  
♦ B 5                      13   3  
♣ K 7 5                      10

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

### 1. Weak Two (Sofortauskunft)

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♦ A

Weak Two in ♥, 6er-Länge und 5-10 F mit Fit und 17 FV sagt N das Vollspiel an  
Ausspiel ♦ A von ♦ AK  
O markiert positiv (♦ 10 verspricht Doubleton oder die ♦ D)  
W erkennt, dass das kein ♦ Doubleton sein kann, sonst hätte S ja 6 ♦-Karten. Also muss sein Partner die ♦ D besitzen, ♦ 9 wird als nächstes gespielt, um den Partner zu erreichen.  
O gewinnt und setzt mit ♣ fort, die einzige sinnvolle Farbe beim Anblick des Tisches  
W kassiert die ♣ D  
...und danach das ♣ A, der Kontrakt ist gefallen. Wäre der Alleinspieler ans Spiel gekommen, hätte er 11 leichte Stiche erzielen können.

### Board 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ 9 8 7  
♥ 9 8 3  
♦ A K 9  
♣ A 10 8 3

N  
 W    O  
 S

♠ A K D 6 5  
♥ A 7 6  
♦ 8 7  
♣ D 6 2

♠ B 4  
♥ K D 10 5 4 2  
♦ D B 5  
♣ B 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	2	-	-	-
S	2	2	-	-	-
O	-	-	3	3	2
W	-	-	3	3	3

♠ 10 3 2  
♥ B  
♦ 10 6 4 3 2      11  
♣ K 9 5 4              10   15  
                                    4

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

### 1. Weak Two (Sofortauskunft)

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♦ A

Weak Two in ♥, 6er-Länge und 5-10 F mit Fit und 18 FV sagt O das Vollspiel an  
Ausspiel ♦ A von ♦ AK  
S markiert negativ (♦ 2 verspricht kein Doubleton und nicht die ♦ D)  
N wechselt auf ♣ A und bekommt vom Partner eine positive Marke ♣ 9  
Nun müssen einfach die beiden fehlenden Stiche in Unterfarbe kassiert werden, Wäre der Alleinspieler ans Spiel gekommen, hätte er 11 leichte Stiche erzielen können, da alle Verlierer auf ♠ abgeworfen werden können.

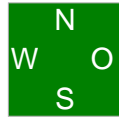
## Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

### Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ K D 10 7 2  
♥ D 10 6  
♦ K 5 4  
♣ K 6

♠ 4 3  
♥ 9 5 3  
♦ A 8 6 3  
♣ 10 9 8 7



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	-	3	2
S	3	-	-	3	2
O	-	2	1	-	-
W	-	2	1	-	-

♠ A B 5  
♥ 8 4 2  
♦ 10 7  
♣ A D B 5 2

13  
4 11  
12

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

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

Ausspiel ♥ 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 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

♠ A B 5  
♥ 8 4 2  
♦ 10 7  
♣ A D B 5 2



♠ K D 10 7 2  
♥ D 10 6  
♦ K 5 4  
♣ K 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	1	-	-
S	-	2	1	-	-
O	2	-	-	2	4
W	2	-	-	2	-

♠ 9 8 6  
♥ A K B 7 3  
♦ A 9 8  
♣ 4 3

3  
12 13  
12

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

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

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

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

Partner markiert positiv, ♥-Doubleton also ♥ 9

Partner spielt ♥ K und gibt seinem partner einen Schnapper in ♥


♥ B signalisiert dabei eindeutig Interesse an ♦ (♦ A)

Nach ♦ D von N fällt der Kontrakt jetzt zweimal.

## Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 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

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	-	4	-	2
S	4	-	4	-	2
O	-	1	-	2	-
W	-	1	-	2	-

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


10  
10 6  
14

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

5er ♥, 12-22 FL  
min. 4er ♣, ab 11 FL  
zeigt ♣-Unterstützung, keine Reversierung  
N möchte 3 SA ansteuern und zeigt Werte in ♦  
S fragt nach ♠-Stoppem  
N spielt nun 5 ♣  
W gewinnt das Ausspiel ♦ 3 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?  
O setzt mit ♠ A fort und schaut auf die Markierung seines Partners.  
O markiert hoch= positiv=♠ 9, da er den ♠ K besitzt  
Der 3. Stich wird in ♠ gewonnen. Hätte der Partner auf ♠ A negativ markiert, müsste W sein Glück in ♦ versuchen.  
O gewinnt mit dem ♠ K und der Kontrakt ist gefallen.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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



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

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	1	-
S	-	1	-	1	-
O	4	-	4	-	4
W	4	-	4	-	4

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

10  
14 11  
5

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

5er ♥, 12-22 FL  
min. 4er ♣, ab 11 FL  
zeigt ♣-Unterstützung, keine Reversierung  
O möchte 3 SA ansteuern und zeigt Werte in ♠  
W reizt nun 5 ♣  
N gewinnt das Ausspiel ♦ 3 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 niedrig= negativ=♠ 4, da er den ♠ K nicht besitzt, sondern ♦-Fortsetzung aufgrund des ♦ K wünscht.  
Der 3. Stich wird nun in ♦ gewonnen. Hätte der Partner auf ♠ A positiv markiert, müsste W sein Glück in ♠ versuchen.  
O gewinnt mit dem ♦ K und der Kontrakt ist gefallen.

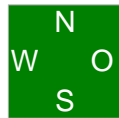
## Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

### Board 9

Teiler Nord  
O-W 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	4	-	3	4
S	-	4	-	2	4
O	4	-	-	-	-
W	4	-	-	-	-

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

12  
7 7  
14

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.

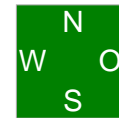
O kann stechen und der schöne Kontrakt fällt einmal durch exaktes Gegenspiel.

### Board 10

Teiler Ost  
Alle in Gefahr

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	1	-	-
S	3	-	1	-	-
O	-	2	-	3	4
W	-	2	-	3	4

♠ 7 6 3  
♥ A K 8 6 2  
♦ 2  
♣ A 7 3 2

2  
14 13  
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	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, 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

W sagt das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

N markiert positiv, hohe ♥-Karte vom Doubleton

S setzt mit ♥ K fort

..und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei spielt er eine niedrige ♥-Karte = Signal für ♣ (Lavinthal) = ♥ 2.

Partner sticht und ...

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

Aber S hat ein ♦-Singleton und O würde nach dem Trumpfziehen alle Verlierer abwerfen.

## Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

### Board 11

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	-	3	2
S	-	1	-	3	-
O	2	-	-	-	-
W	2	-	-	-	-

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

10  
2 13  
15

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*
Pass	1 ♠	X <sup>1</sup>	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass

\* Sofortauskunft  
1. Informationskontra

4 ♠ von Nord  
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.

### Board 12

Teiler West  
N-S in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	-	-
S	2	-	-	-	-
O	-	2	-	3	-
W	-	2	-	3	-

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

3  
17 8  
12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦*	Pass	1 ♠	X <sup>1</sup>
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 Abwürfe drohen) liegt am Tisch  
...und die Gegenspieler können ♣ K von N und danach noch ♥ K von S kassieren  
Der Kontrakt ist gefallen.

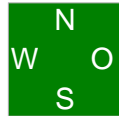
# Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

## Board 13

Teiler Nord  
Alle in Gefahr

♠ A K D 10 9 8  
♥ 9 6  
♦ K D 5  
♣ K B

♠ 4  
♥ D B 5 4 3  
♦ 10 9 6  
♣ 7 6 5 4



♠ 3 2  
♥ A K 8 2  
♦ 4 3 2  
♣ A D 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	-	3	-
S	-	3	-	3	-
O	1	-	2	-	-
W	1	-	2	-	-

♠ B 7 6 5  
♥ 10 7  
♦ A B 8 7  
♣ 10 9 8

18  
3 13  
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	X <sup>1</sup>	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

### 1. Informationskontra

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL  
Fit in ♠, 6-10 FV  
mit 20 FV kann S direkt das Vollspiel ansagen  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK  
W gibt die ♥ D, höchste Figur einer Anschlusssequenz  
Nun kann O mit klein ♥ 2 fortsetzen und seinen Partner ans Spiel bringen  
Der Partner wechselt auf ♣ (bei Ansicht des Tisches einzig sinnvolles Nachspiel).  
O gewinnt mit ♣ D ...  
... und kassiert mit ♣ A den Faller

## Board 14

Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ 4  
♥ B 10 5 4 3  
♦ 7 6 5 4  
♣ 10 9 6

♠ B 7 6 5  
♥ 8 7  
♦ 10 9 8  
♣ A B 8 7



♠ A K D 10 9 8  
♥ 9 2  
♦ K B  
♣ K D 5

♠ 3 2  
♥ A K D 6  
♦ A D 3 2  
♣ 4 3 2

1  
6 18  
15

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

### 1. Informationskontra

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL  
Fit in ♠, 6-10 FV  
mit 20 FV kann S direkt das Vollspiel ansagen  
Ausspiel ♥ A von ♥ AKD  
N gibt die ♥ B, höchste Figur einer Anschlusssequenz  
Nun kann W mit ♥ 8 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

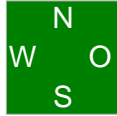
## Lektion 9 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

### Board 15

Teiler Süd  
N-S in Gefahr

♠ 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



♠ B 9  
♥ A B 8 5  
♦ 8 5  
♣ A 8 7 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	1	-	3	4
S	3	1	-	3	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

11  
3 10  
16

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt S das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

O geht auf das Spiel des Partners ein und gibt W einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur

W sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

### Board 16

Teiler West  
O-W in Gefahr

♠ 6 5 2  
♥ 10 9 6 4  
♦ K 9 7 6 3  
♣ 2

♠ 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	1	3	3	4
W	3	1	3	3	4

♠ B 9  
♥ B 8 5  
♦ A 8 5  
♣ A 8 7 6 5

3  
16 11  
10

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 18 FV reizt W das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

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

N sticht

... und setzt Karo fort

Partner gewinnt mit dem ♦ A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

## Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

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

## **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

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

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Lavinthal im Farbspiel**  
**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**

	<b>N</b>		
	♠ 5		
	♥ D 9 8 7		
	♦ K B 4		
	♣ K B 8 4 3		
<b>W</b>		<b>O</b>	
♠ 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	
	<b>S</b>		
	♠ 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**

## Bridge für Fortgeschrittene

### Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Lavinthal im Farbspiel – Aufgaben

**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		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

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

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

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♦KB62	♥ <u>10</u> <sub>972</sub>	♦ <u>6</u>	♥B9
	♣KDB3	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84
		♣10965		♦DB74 <u>3</u>
				♣AD53
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♦KB62	♥1097 <u>2</u>	♦ <u>6</u>	♥KB9
	♣KDB3	♦973	♦ <u>A</u>	♣KB84
		♣A965		♦ <u>D</u> B743
				♣763
	Alleinspieler		Alleinspieler	

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

## Bridge für Fortgeschrittene

### Lektion 9 – Gegenspiel bei Farbkontrakten – Lavinthal im Farbspiel – Lösungen

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		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦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
<b>Lösung: ♣10</b> Alleinspieler			<b>Lösung: ♣3</b> Alleinspieler		
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
	♣ <u>2</u>	♦A743		♣ <u>2</u>	♦7432
	♣ <u>K</u> D43	♣ <u>A</u> 10965		♣DB8 <u>7</u>	♣A9532
<b>Lösung: ♣5</b> Alleinspieler			<b>Lösung: ♣9</b> 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 Karte legen Sie in 3. Hand?

	1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
	♦KB62	♥ <u>10</u> 972	♦ <u>6</u>	♥B9
	♥ <u>A</u>	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84
	♣KDB3	♣10965		♦DB74 <u>3</u>
				♣AD53
<b>Lösung:</b>	♥10 Alleinspieler		♦3 Alleinspieler	

	♠AKB7	???	♠KB76	???
Partner	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦KB62	♥1097 <u>2</u>	♦ <u>6</u>	♥KB9
	♥ <u>A</u>	♦973	♦ <u>A</u>	♦ <u>D</u> B743
	♣KDB3	♣A965	♣KB84	♣763
<b>Lösung:</b>	♥2 Alleinspieler		♦D Alleinspieler	

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man beim SA-Kontrakt, in welcher Farbe man einen Einstich hat
5. beim Zugeben der (kleinen) Trumpfkarten

# Lektion 9 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K 8 4 3

♥ K 7 2

♦ A 4

♣ D 10 9

♠ B 9

♥ A B 8 5

♦ 8 5

♣ A 8 7 6 5



♠ 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

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

♠ A K 8 4 3

♥ A K 7 2

♦ 4

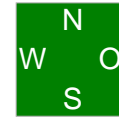
♣ D 10 9

♠ B 9

♥ B 8 5

♦ A 8 5

♣ A 8 7 6 5



♠ 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

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

# Lektion 9 - 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 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

# Lektion 9 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 5

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ 10 3  
♥ 5 2  
♦ B 9 7 6 5 2  
♣ 7 6 2



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

14  
11 1  
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ <sup>1</sup>	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

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

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

♠ 10 3  
♥ 5 2  
♦ 7 6 2  
♣ B 9 7 6 5 2



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

14  
11 1  
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ <sup>1</sup>	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 9 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## 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

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

12  
16 10  
2

<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

♠ 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

<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 9 - 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