

Das Gegenspiel verläuft zunächst im Dunkeln, die Partnerschaft kennt ihre gemeinsame Stärke nicht - wo befinden sich die Figuren des Partners? - ist die ausgespielte Farbe gut und muss weiter gespielt werden? - kann der Partner jetzt schnappen? Diese Probleme des Gegenspiels bekommt man zum Teil durch Absprachen über das Ausspiel und über eine sinnvolle Markierung (Signale) in den Griff.

Es gibt 3 Arten von Signalen: **Attitude** (Positiv-Negativ-Signal), **Längenmarken** und **Farbvorzugssignale**. Für jedes Signal können verschiedene Absprachen getroffen werden, wichtig ist es, sich innerhalb der Partnerschaft auf einen Modus zu einigen.

Attitude : hoch = positiv

Dieses Signal soll anzeigen, ob die vom Partner ausgespielte Farbe weitergespielt werden kann/soll. Entweder wird Unterstützung (eine Figur) in der ausgespielten Farbe gezeigt oder (bei Farbspielen) ein Doubleton angezeigt (mit dem Wunsch, die dritte Runde zu stechen). Es wird eingesetzt, wenn der Ausspieler mit einer Figur startet oder wenn das Ausspiel vom Dummy gewonnen wird. Sie können mit Ihrem Partner auch vereinbaren, dass **klein = positiv ist - reine Geschmackssache**.

Beispiel: 9 8 4 (Dummy)
D (Ausspiel) K 7 2 (Ihre Haltung)

Das Ausspiel der Dame verspricht den Buben, das As wird vermutlich beim Alleinspieler sein. Wenn der Ausspieler im Verlauf des Spieles wieder an den Stich kommt, dann möchte er natürlich wissen, wo sich der König befindet - ist er beim Alleinspieler, dann bringt das Fortsetzen der ausgespielten Farbe nicht viel ein - befindet sich der König aber beim Partner (also bei Ihnen), dann können sofort Stiche gewonnen werden. Sie haben nun im ersten Stich die Möglichkeit, den König anzuzeigen: legen Sie die 7 in den Stich - eine hohe Karte zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe. Wäre Ihre Haltung 7 4 2 gewesen (also ohne den König), dann würden Sie die 2 (= klein ist negativ) in den ersten Stich legen.

Beispiel: A 10 5 (Dummy)
K (Ausspiel) 9 3 (Ihre Haltung)

Der Gegner spielt einen Farbkontrakt und die vom Partner ausgespielte Farbe ist nicht Trumpf. Der Alleinspieler ordert vom Dummy das As und Sie legen?..... die 9 in den Stich. Ein positives Signal - Sie möchten die Farbe fortgesetzt haben, um die dritte Runde stechen zu können.

Längenmarken: hoch = gerade

Dieses Signal dient dem Auszählen von Farben und soll helfen, wenn der Alleinspieler in einem SA-Kontrakt eine Farbe entwickeln möchte, in der ihm das As / der König fehlt. Wann sollen wir die fehlende Figur einsetzen ?

Beispiel: K D B 8 5 (Dummy)
A 6 2 7 4 (Ihre Haltung)
10 9 3 (Alleinsp.)

Der Gegner spielt 3 SA und versucht diese Farbe zu entwickeln. Er legt die 10 vor, der linke Spieler (ihr Partner) duckt sein As und spielt zunächst die 2, vom Dummy die 5 und Sie?... legen die 7 (hohe Karte = gerade Anzahl von Karten). Der Alleinspieler spielt die Farbe weiter und ihr Partner duckt sein As wieder - er nimmt es erst in der dritten Runde, da er weiß, dass jetzt der Alleinspieler die Farbe nicht mehr in der Hand besitzt und nicht den Tisch erreichen kann. Sie haben dem Partner mit der hohen Karte eine gerade Anzahl von Karten angezeigt – Partner weiß damit, dass der Alleinspieler nur 3 Karten besitzt.

Ob Farbspiel oder SA - grundsätzlich wird die gleiche Markierung angewendet – wenn eine hohe Karte ein positives Signal ist, dann zeigt eine hohe Karte in einer Situation für Längenmarken eine gerade Anzahl . Attitude auf Partners Ausspiel, Längenmarkierung auf Gegners Farbe. Eine besondere Situation: wenn der Partner **gegen SA den K ausspielt**, dann sollen Sie „deblockieren“ (d.h. sie legen ihre Figur dazu). Besitzen Sie keine Figur, dann geben Sie eine Längenmarke. Das Ausspiel des Königs gegen SA verspricht eine sehr starke Haltung z.B.: AKB105, AKD10 ...

Und noch eine Besonderheit: Spielt der Partner **das As aus** (gegen Farbkontrakte) und **Sie halten D B (10)...**, so legen Sie die Dame unter das As – Sie zeigen damit, dass ihr Partner Sie mit dem Buben ans Spiel bringen kann, um vielleicht eine andere Farbe durch den Alleinspieler zu spielen.

Farbvorzugssignal: Lavinthal

Sie können eine Farbe nicht mehr bedienen und müssen demzufolge eine Karte abwerfen - durch Ihren **ersten Abwurf** können Sie dem Partner anzeigen, an welcher Farbe Sie interessiert sind. Die Wahl liegt immer bei zwei Farben, denn die Farbe die Sie nicht bedienen können und die abgeworfene Farbe wollen Sie nicht. Wenn Sie eine hohe Karte abwerfen, dann wollen Sie von den verbleibenden zwei Farben die Ranghöhere - werfen Sie eine kleine Karte ab, dann möchten Sie die Rangniedrigere.

Beispiel: Sie halten

♠	--
♥	9 6 2
♦	B 8 5 3
♣	A 10 8

Der Gegner spielt einen ♠-Kontrakt und hat die Trümpfe gezogen, auf die dritte ♠-Runde müssen Sie abwerfen: welche Karte soll es sein? die ♥-2, ♥ möchten Sie nicht und von den verbleibenden Farben (♣+♦) möchten Sie die rangniedrigere Farbe (falls der Partner ans Spiel kommt). Hätten Sie das ♦-As statt des ♣-Asses, dann wäre die richtige Karte die ♥ 9. Das Lavinthal-Signal erfolgt beim ersten freien Abwurf und kann nicht mehr korrigiert werden. Wenn Sie an keiner Farbe interessiert sind, dann markieren Sie eine Farbe, wo der Partner erkennen kann, dass Sie unmöglich Interesse haben können.

Beispiel: Dummy

♠	B
♥	A K D 8 5
♦	K 8
♣	D 10 5

Sie halten

♠	--
♥	9 6 2
♦	10 7 4 3
♣	9 8 4 2

Spielen Sie auf die nächste ♠-Runde die ♣ 9 - zeigt Interesse an ♥, der Partner sieht, dass dies nicht Ihr Ernst sein kann und wird daraus folgern, dass Sie nichts in ♦ und ♣ besitzen. Man verhindert dadurch, dass der Partner von gefährlichen Gabeln in den Unterfarben wegspielt, nur weil er hofft, dass Sie vielleicht eine Figur in einer der Unterfarben besitzen. Die zweite aber seltenere Situation für ein Lavinthal-Signal entsteht, wenn der Partner eine Farbe gegen einen Trumpf-Kontrakt ausspielt, in der am Tisch ein Single ist. Ihre Zugabe ist jetzt ein Farbvorzugssignal.

Beispiel:

	Dummy	♠ : D 9 8 5		♠ : 10 4
		♥ : 7		♥ : D 8 6 3 2
		♦ : K 8 5 2		♦ : A D 6
Partner ♥As		♣ : K 9 7 4	Sie halten	♣ : 8 3 2

Pik ist Trumpf.

Nach dem Ausspiel des ♥-Asses weiß der Partner nicht, welche Farbe er als nächstes spielen soll [das Single am Tisch, lässt ♥ als Fortsetzung nicht sinnvoll erscheinen] - zeigen Sie ihm durch das Legen der ♥ 8, dass Sie an ♦ interessiert sind (die Trumpffarbe ♠ scheidet aus und ♥ bringt auch nichts ein). Wenn ein positives/negatives Signal keinen Sinn ergibt, dann wird ein Farbvorzugssignal gegeben.

Markieren Sie immer so deutlich, wie Ihre Karten es zulassen!

Eine weitere wichtige Situation für ein Farbvorzugssignal entsteht, wenn man dem Partner einen Schnapper überreicht. Der Partner spielt ein Singleton aus, Sie gewinnen mit dem As und spielen die Farbe nach - der Partner schnappt und spielt? die Farbe, in der Sie zu Stich kommen können, haben Sie ihm angezeigt - dank Lavinthal.

Beispiel:

	Dummy		♠ : A B 9 6													
			♥ : D B 6 5 2													
			♦ : 10 7													
			♣ : D 10													
	Partner		♠ : 10 8 4		♠ : 5 2											
			♥ : 7		♥ : A 8 4 3											
			♦ : B 8 5 2		♦ : A 6 4											
			♣ : 9 8 7 5 3		♣ : B 6 4 2											
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> </div>		N			W		O			S			Sie	
	N															
W		O														
	S															
			♠ : K D 7 3													
			♥ : K 10 9													
			♦ : K D 9 3													
			♣ : A K													
					Kontrakt : Süd 4♠											

Alleinspieler

Partner spielt ♥ 7 aus, Sie gewinnen mit ♥ As und spielen ♥ 8 (Signal für ♦) - Partner schnappt und spielt ♦ 2, Sie gewinnen mit dem As und spielen die dritte ♥-Runde, vom Partner geschnappt. 4 Stiche für die Verteidigung durch Lavinthal. Ohne dieses Signal hätte der Partner raten müssen und hätte sich vielleicht für ♣ entschieden - der Alleinspieler gewinnt mit ♣ K, zieht Trümpfe und hätte sein Spiel erfüllt.

Dummy ♠ : K D 10 2
 ♥ : 6 5 4 2
 ♦ : A D 10
 ♣ : D 5

Sie halten

♠ : A 8 5
 ♥ : D B 10 8 4
 ♦ : 5 2
 ♣ : 9 7 4

Der Gegner spielt 3 SA und Sie spielen die ♥ Dame aus, die Ihr Partner mit dem König übernimmt, Alleinspieler duckt – Partner spielt ♥ nach, der Alleinspieler nimmt sein As und Sie?? legen den ♥ Buben als Lavinthal-Signal (für ♠). Falls der Partner (z.B. in ♦) zu Stich kommt, möchten Sie ein ♠ Nachspiel – ohne diese Hilfe spielt der Partner eventuell ♣ in die Schwäche des Tisches und der Alleinspieler erzielt dann möglicherweise 9 Stiche ohne die ♠ Farbe anzurühren.

Wenn Sie gegen einen Farbkontrakt **As und König** in einer Farbe **blank** halten (ohne kleine Karte), dann ist Ihr Wunsch, die hohen Karten abzuziehen, den Partner zu erreichen und dann diese Farbe zu stechen. Spielen Sie den König aus!! und in der 2.Runde dann das As – damit weiß der Partner, dass die Figuren blank sind und wird Ihnen im 2.Stich ein Lavinthal-Signal senden. (Mit AKxx würden Sie das As ausspielen).

Dies ist nur die Grundlage der Markierung. Mit Hilfe einer ausgefeilten Markierungstechnik können viele Kontrakte des Gegners geschlagen werden.

Markieren Sie aber nur, wenn der Partner die Information auch nutzen kann - gute Alleinspieler sind nämlich wie Lauscher an der Wand – und werden versuchen, jede erhaltene Information zu ihren Gunsten zu nutzen.