

## Gegenspiel

Die Anzahl markieren wir "hoch-tief" mit einer geraden Anzahl Karten, "tief-hoch" zeigt eine ungerade Anzahl.

Tendenziell zeigt eine "hohe" Karte Interesse. Also:

<i>Karte</i>		<i>Bedeutung</i>
Hohe Karte	=	Positive Marke
Kleine Karte	=	Negative Marke

Exkurs:

Spielt man alle Signale "umgekehrt", so zeigt eine kleine Karte Interesse, eine hohe Karte verneint demgegenüber Interesse. "Tief-hoch" zeigt eine gerade Anzahl, "hoch-tief" eine ungerade Anzahl Karten. Auch die Lavinthal-Signale sind umgekehrt; eine kleine Karte signalisiert also die höhere der verbleibenden Farben, eine hohe Karte die tiefere Farbe. Ansonsten ist aber alles vollkommen identisch wie nachfolgend dargestellt.

Abwürfe sind Lavinthal, sie verneinen also ein Interesse an der abgeworfenen Farbe.

- Eine "hohe" Karte zeigt Interesse an der edleren der ausser Trumpf verbleibenden Farben, eine kleine Karte an der unedleren Farbe (oder man hat nichts zu zeigen).
- Im SA-Spiel gilt dies sinngemäss ebenfalls.
- Kommen als Rückspiel für den Partner nur zwei Farben in Frage, signalisieren wir ebenfalls "Lavinthal": Kann also z.B. nur  $\heartsuit$  und  $\clubsuit$  von Interesse sein, zeigt eine "hohe"  $\heartsuit$ - oder  $\clubsuit$ -Karte " $\heartsuit$ ", eine "tiefe" Karte hingegen " $\clubsuit$ ".

Kein Lavinthal spielen wir dann, wenn

- Der Partner braucht eine Längenmarke, um ein As oder einen König im richtigen Moment zu kassieren
- Wenn bereits alles klar ist, man also alle hohen Karten bereits kennt.

Häufig kommen bei einem Lavinthal-Signal nur zwei Farben in Frage und der Partner hat keine Probleme. Kommen 3 Farben in Betracht, muss der Partner eine Farbe ausschliessen; dies wird in der Regel die stärkste Farbe des Tisches sein (diese also schliesst er ohne zweite Marke tendenziell aus).

In der Trumpffarbe spielen wir "Trumpf-Echo". Entgegen den sonstigen Abwürfen zeigt daher "klein-hoch" nur zwei (oder 4) Trümpfe, "hoch-tief" zeigt 3 Trümpfe (oder 5). Ist das

Kennen der Trumpfzahl nicht von Interesse, kann man mit der Trumpffarbe Lavinthal-Signale geben.

Spielt man eine hohe Karte in einer Farbe aus, in der der Tisch/Dummy Singleton hat, so markiert der Partner Lavinthal. Dies hat viele Vorteile, manchmal aber auch den Nachteil, dass man nicht klar zeigen kann, dass man eigentlich möchte, dass der Partner die Ausspielfarbe weiterspielt, was z.B. von Interesse sein könnte, um eine Trumpfpromotion zu erreichen (wenn also der Gegner z.B. am Tisch in Trumpf nur A/K/Q hat und damit stechen muss, macht man dahinter später mit Jxx in Trumpf einen Stich). Nun, auch hier kann man sich behelfen. Lavinthal-Signale werden immer mit eindeutig tiefen oder hohen Karten abgegeben. Geben Sie eine mittlere Karte zu (z.B. die 6 von Q962), hat der Partner Probleme, diese Karte klar zu positionieren; so merkt er, dass man eigentlich gar kein Lavinthal-Signal gibt - und er spielt die Farbe weiter.

Lavinthal-Signale gibt man auch dann ab, wenn offensichtlich ist, dass man die ausgespielte Farbe nicht mehr will. Ein Beispiel hierzu: Der nun Ausspielende eröffnete 1 ♥ und sein Partner lizitierte 2 ♥. Herz As wird ausgespielt, am Tisch erscheint KQx in Herz. Herz weiter zu spielen kann keinen Sinn machen, also gibt man ein Lavinthal-Signal.

Spielt man eine Farbe, die der Partner schnappen kann, so zeigt man, in welcher Farbe man das Rückspiel will. Wieder gelangt Lavinthal zur Anwendung, eine "hohe" Karte zeigt also die ranghöhere Farbe, eine tiefe Karte zeigt die unedlere Farbe.

Lavinthal ist eine sehr gute Konvention, sie ist aber auch gefährlich. Sie wird in den oben spezifisch dargestellten Fällen angewendet. In allen anderen Fällen (etwa 95%!) zeigt eine hohe Karte Interesse daran, dass die Farbe weiter gespielt wird (oder es zeigt eine gerade Anzahl). Und eine kleine Karte zeigt, dass man keinen für den Partner positiven Wert in der Farbe hat. Er muss entscheiden, ob er die Farbe weiter spielen oder eine bessere Lösung suchen will.

Vor allem im Farbspiel zeigt man in der Regel, ob man will, dass der Partner die Farbe weiter spielt oder aber lieber eine andere Farbe spielen soll. Anzahl wird nur selten gezeigt. Hier aber ein paar solche Situationen:

- Spielt der Alleinspieler eine Farbe, so zeigen wir in erster Priorität unsere Länge ("hoch-tief" ist also gerade, "tief-hoch" ungerade). Hat man keine Präferenz, gibt man wieder eine unlesbare Karte zu, also z.B. die 6 von Q962.
- Weiter zeigen wir die Länge, wenn der Gegner auf Stufe 5 oder höher spielt und der Partner die höchste einer Sequenz ausspielt. Weiter wenn der Partner ein As ausspielt und man weiss, dass die Gegner sehr stark sind und es darum geht, möglichst schnell die Topstiche abzuziehen (bevor ein Verlierer abgeworfen werden kann).

Spielt der Partner eine kleine Karte von seiner Länge aus (z.B. vierte gegen SA) und gibt der Gegner vom Tisch eine Karte zu, die wir nicht stechen können, so spielen positiv/negativ, wenn am Tisch das As oder der König genommen wird, hingegen Anzahl, wenn der Stich mit der Dame oder einer tieferen Karte gewonnen wird.

An dritter Stelle spielt man in der Regel so hoch wie möglich (und nötig), wenn der Partner klein gespielt hat und man mindestens eine höhere Karte hat, als vom Tisch gespielt wurde.

Hält man eine Sequenz und will eine Karte aus derselben zugeben, gibt man die tiefste dieser Sequenz.

Deckt man hingegen an zweiter Stelle mit einer Karte aus einer Sequenz vor, so gibt man die höchste Karte dieser Sequenz. Analog verhält man sich, wenn man eine Karte aus einer Sequenz abwirft: Man wirft die höchste Karte ab.

Spielt man während des Spiels einen Buben zurück, um dem Partner einen Schnapper zu geben, so hat dies eine spezielle Bedeutung: Dies ist ein Lavinthal-Signal für die niedrigere Farbe. Wenn also der Partner ein Singleton hat, am Tisch liegen nur kleine Karten und man hat AQJxx oder AJ10xx, spielt man den Buben zurück, wenn man einen Einstich in der tieferen der verbleibenden Farben hat, hingegen spielt man die Dame oder die 10 zurück, wenn man einen Einstich in der höheren der verbleibenden Farbe besitzt.

Fassen wir unsere Markierung nach dem Ausspiel gegen SA-Kontrakte zusammen:

Angriff des Partners	Was tun wir
As	a.) Haben wir eine hohe Figur (Bube oder höher): Positives Signal b.) Haben wir keine solche Figur: Negatives Signal
König	a.) Haben wir eine Figur (A, Q, J) zu zweit: Deblockieren (respektive mit dem As übernehmen und Farbe zurückspielen) (SA-Spiel). b.) Haben wir eine Figur (A, Q, J, 10) mindestens zu dritt: Im Farbspiel Anzahl markieren, im SA-Spiel deblockieren. c.) Haben wir keine solche Figur: Anzahl markieren
Dame	a.) Haben wir As oder König zu zweit: Uebernehmen und Farbe zurück spielen. b.) Haben wir den 10er zu zweit: Deblockieren c.) Haben wir das As, den König oder die 10 mindestens zu dritt: Positive Marke geben. d.) Haben wir keine solche Figur: Negative Marke geben
Bube	Dieses Ausspiel verneint den Besitz einer höheren Figur in dieser Farbe a.) Mit König oder Dame: Positives Signal geben. b.) Mit As (ohne König oder Dame): Je nach Situation entscheiden, ob es richtig ist, das As einzusetzen oder aber eine positive Marke zu geben. c.) Ohne höhere Figur: Negatives Signal geben.
10	Partner hat AJ10 oder KJ10 oder 1098 oder 1097. a.) Tisch hat nur kleine Karten und Sie As oder König: Uebernehmen. b.) Haben Sie oder der Tisch den Buben, wissen Sie, dass der Partner die höchste einer Sequenz ausspielte; halten Sie das As, müssen Sie Je nach Situation das richtige tun. Halten Sie den König und ist der Bube am Tisch, sollten Sie den König nur zugeben, wenn der Bube vom Tisch gelegt wurde (denn Sie wissen: Der Handspieler hat AQ). c.) Sehen Sie am Tisch oder bei sich die 9, wissen Sie sofort, dass Ihr Partner AJ10 oder KJ10 hat. Sie geben also Ihre Figur zu, wenn Sie eine haben und spielen die Farbe zurück.
9	Partner hat A109 oder K109 oder Q109 oder 986 oder 987. a.) Halten Sie oder der Tisch die 10 ist das Ausspiel "Top of sequence". b.) Sehen Sie diese Karte nicht, gehen Sie davon aus, dass der Partner zwei höhere Figuren hat. Sind am Tisch nur kleine Karten, geben Sie Ihre höchste Karte zu und spielen die Farbe zurück.

Generell beachte man immer folgende Grundsätze:

Machen Sie dem Partner das Leben einfach; verwenden Sie klare Marken; zeigen Sie eine Farbe, so erlaubt dies dem Partner, sich bei Abwurfproblemen von dieser Farbe zu trennen.

Hat der Spieler hinter dem Dummy seine Länge in der gleichen Farbe wie der Tisch, so sollte man beachten, die identische Länge zu halten (also nicht abzuwerfen), es sei denn, man habe eh keine Chance, in dieser Farbe einen Stich zu machen oder man weiss, dass auch der Partner hier eine Länge hat und die Farbe halten kann. Das gilt sinngemäss auch dann, wenn man seine Länge vor der Länge des Tisches hat (z.B. spielt der Gegner 3 NT, man hat Pik 10xxx und am Tisch ist Pik AKQ9x).

Wirft man eine Karte einer Figurensequenz ab, so wirft man die höchste dieser Sequenz ab; dies zeigt mindestens die beiden nachfolgend tieferen Figuren. Das macht man aber nur dann, wenn es nicht einen Stich kosten kann.

Weiter sollte man nur markieren, wenn es dem Partner nützt. Nicht sinnlos dem Handspieler die Lage der Karten verraten (hat man z.B. alle fehlenden Figuren und der Partner keine, dann sollte man nicht markieren).

Sofern man nicht schnappen will, sollte man nicht alle Karten einer Farbe abwerfen; denn hat man keine Karte mehr und spielt der Handspieler die Farbe an, weiss er sofort exakt, was unser Partner hat.