

23 Gegenspiel 5 – Markierungen und Signale

Häufig müssen wir unserem Partner Infos übermitteln. Da wir leider weder zwinkern dürfen noch Hüsteln erlaubt ist, müssen wir uns nach Alternativen umschaun.

23.1 Positiv-Negativ-Markierungen

Spielt unser Partner eine Farbe an, sollten wir ihm zeigen, ob uns diese Farbe gefällt (sprich weiterspielen).

- Legen wir eine **kleine** Karte, so signalisieren wir damit *Interesse an der Farbe*.
- Spielen wir eine **hohe** Karte, so bekunden wir *kein Interesse an dieser Farbe*.

Achtung: Viele spielen das andersrum, *Hoch* ist positiv, sonst negativ. Fragen Sie Ihre Gegner!

Signalisiert man im *Farbspiel* **positiv**, dann möchte man diese Farbe weiter haben, da man

- eventuell stechen kann oder
- auch ein Bild hat, welches die vom Partner ausgespielte Sequenz unterstützt.

Beispiel 23.1 [Positiv-negativ] Hat Partner in einem Farbspiel ein Ass ausgespielt, dann signalisieren wir mit

74 positiv, also die 4, da Partner von AK ausgespielt hat und wir die 3. Runde stechen können,

D74 positiv, also die 4, da Partner von AK ausgespielt hat und wir seine Sequenz stützen,

764 negativ, also die 7, da wir weder stechen noch stützen können,

Hinweise:

- Wenn Sie eine Negativmarke von einer Sequenz geben müssen, dann wählen Sie die höchste.
- Achten Sie auf die Markierungen Ihres Partners, die 5 kann eine kleine Karte sein, aber auch eine hohe. Achten Sie auf die Karten des Dummy!
- Gibt der Partner eine Negativmarke, wissen wir leider noch nicht, was wir nachspielen sollen.
- Spielt Partner das Ass an, dann verspricht er auch den König. Halten wir DBx(...) dann signalisieren wir mit der D (!!)

O – alle	♠ 74 ♥ D864 ♦ 74 ♣ KDB32	P 23.1
♠ AK1083 ♥ 75 ♦ A1062 ♣ 76	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W O S </div>	♠ DB52 ♥ 32 ♦ DB98 ♣ 1098
	♠ 96 ♥ AKB109 ♦ K53 ♣ A54	

Nord	Ost	Süd	West
	passe	1♥	1♠
3♥	3♠	4♥	passe
passe	passe		

Ausspiel ♠A, Ost markiert positiv mit der ♠D (also hat Ost auch noch den B). West setzt mit ♠3 fort, Ost nimmt den B und spielt ♦D nach. 1 down.

Alleinspieler kann sich schützen!

Kann der Alleinspieler den Gegnern das Markieren erschweren? Ja. Legen einer „falschen“ Karte.

Ost spielt 4♥. Nord signalisiert mit der ♠7 **positiv**. Ost legt die 8 (oder sogar die Dame). Süd sitzt im Rathaus: War die 7 von Nord eine positive oder negative Marke?

O – OW	♠ 97	P 23.2
	♥ 832	
	♦ 964	
	♣ B9873	
♠ B 1032		♠ D85
♥ DB 107		♥ AK95
♦ KB 82		♦ AD 10
♣ 6		♣ KD 10
	♠ AK64	
	♥ 64	
	♦ 753	
	♣ A542	

W – NS	♠ AK742	P 23.3
	♥ 62	
	♦ 9872	
	♣ 102	
♠ DB 108		♠ 65
♥ AKD108		♥ B97
♦ 653		♦ KB
♣ K		♣ ADB976
	♠ 93	
	♥ 543	
	♦ AD104	
	♣ 8543	

Manchmal muss man falsch markieren,

- um einen Farbwechsel zu erzwingen **ODER**
- um die Gegner zu täuschen.

West	Ost
1♥	2♣
2♥	4♥

Nords Ausspiel ♠A. Süd sollte abmarkieren. Nord wird das Karo-Nachspiel finden.

23.2 Farbvorzugssignale

O –	♠ 85	P 23.4
	♥ A10953	
	♦ AK43	
	♣ 65	
♠ A 109		♠ KDB76
♥ D842		♥ KB7
♦ 105		♦ B6
♣ KDB2		♣ A93
	♠ 432	
	♥ 6	
	♦ D9872	
	♣ 10874	

OW spielen 4♠ (1-3-4♠). Süd greift mit ♥6 an. Nord überlegt. Süd hat garantiert mit einem Single angegriffen. Alles andere ist sehr unwahrscheinlich, denn in Cœur kann er ja nun beim besten Willen nix haben. Also nehmen wir das Ass und spielen Cœur zurück. Süd sticht erfreulicherweise, doch was soll er zurückspielen? Keine Ahnung. Wenn Nord Süd doch irgendwie erzählen könnte, dass Süd nun Karo zurückspielen soll. Dann können wir den Kontrakt elegant schlagen. Denn wenn Süd Karo zurückspielt, dann nimmt Nord natürlich mit dem Ass, um – sadistisch lächelnd – erneut Cœur zu legen. Süd sticht wieder. Und das machen wir nochmal. 5 Stiche, ohne dass sich OW dagegen wehren können. Das wird ein Top!

Ja, aber wie sagen wir denn nun Süd, dass er nach dem Stechen Karo zurückspielen soll? Ganz einfach. Wir spielen eine HOHE Karte in Cœur zurück (hier also die 10). Dann weiß Süd, wir wollen die *höhere* der beiden Restfarben haben (denn Trumpf werden wir ja wohl nicht von Süd haben wollen). Eine hohe Karte zeigt also nicht auf Treff, sondern auf Karo.

Die gleiche Technik kann man auch in SA-Spielen anwenden, nur dass da leider zunächst 3 Farben zur Auswahl stehen. Meist kann man aber durch Zusatzinfos aus der Reizung oder durch die Karten auf dem Tisch erkennen, dass nicht alle 3 Farben zur Auswahl stehen.

O –	♠ 932	P 23.5			
	♥ KD2				
	♦ AD1092				
	♣ B4				
♠ KDB64		♠ 75			
♥ A1064	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ 875
N					
W O					
S					
♦ 64		♦ K753			
♣ 76		♣ 9852			
	♠ A108				
	♥ B93				
	♦ B8				
	♣ AKD103				

1-3SA. Angriff ♠K. Ost legt die 7 als Abmarke, er hat nix in Pik. Süd sollte ducken. West setzt mit ♠D fort. Oh, das ist komisch, denn Ost hat doch abmarkiert. West hat also auch noch den Buben und will das Ass raustreiben. West hätte also mit D oder B fortsetzen können, das ist egal. Die Dame ist eine hohe Karte und soll Ost signalisieren, dass er – falls er zu Stich kommt – Cœur zurückspielen soll. Hätte West den Buben gespielt, wäre dies ein Signal für Treff gewesen. Die Situation hier ist eindeutig, denn Karo kommt ohnehin nicht in Frage.

Häufig muss man eine Karte abwerfen, da man nicht mehr bedienen kann. Auch hier kann man dem Partner signalisieren, an welcher Farbe man interessiert ist. Dies kann man sowohl in Farb- als auch in SA-Spielen anwenden.

- An der *abgeworfenen Farbe* hat man *kein* Interesse.
- *Hohe* Karte zeigt auf die höhere der verbliebenen Farben.
- *Niedrige* Karte zeigt auf die niedrigere der verbliebenen Farben.

Man nennt dieses Signal *Lavinthal*.

S –	♠ A73	P 23.6			
	♥ B93				
	♦ B62				
	♣ AB104				
♠ B10864		♠ 95			
♥ K4	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ AD876
N					
W O					
S					
♦ K9		♦ 8743			
♣ 7532		♣ 96			
	♠ KD2				
	♥ 1052				
	♦ AD105				
	♣ KD8				

1-3SA. Angriff ♠6. Tisch bleibt klein, Süd gewinnt Osts 9 mit dem K. Nun spielt er 4x Treff. Ost sollte ♦3 abwerfen, ein Signal für West, dass er bitte Cœur zurückspielen möge, falls er mal am Stich ist. Um die Farbe nicht zu blockieren, sollte West dann zunächst den ♥K vorlegen, dann klein nach. Hätte der Alleinspieler das Spiel gewinnen können? Ja, er sollte nicht die Treff abziehen, sondern den Karo-Schnitt probieren. Den braucht er sowieso. Und dann können sich OW nicht „unterhalten“. Wenn West nach dem missglückten Karo-Schnitt Cœur-Angriff findet, dann geht das Spiel natürlich down. Aber West muss dann raten. Und vielleicht rät er falsch.

1-3SA. Ausspiel ♥5. Nord nimmt K, Ost duckt, muss aber Nachspiel mit Ass nehmen. Süd gibt ♥D (hohe Karte) als Vorzugssignal für ♠. Nord kommt irgendwann mit Treff dran und spielt Pik zurück.

O –	♠ 7432	P 23.7			
	♥ K8				
	♦ 10754				
	♣ K54				
♠ KD9		♠ B1086			
♥ 963	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ A10
N					
W O					
S					
♦ D2		♦ AKB6			
♣ A10976		♣ DB3			
	♠ A5				
	♥ DB7542				
	♦ 983				
	♣ 82				

23.3 Längenmarkierungen

NS spielen 3 SA. Und West greift z.B. in Cœur mit dem König an. Dies sollte die höchste Figur einer

Sequenz sein. KD... □ 972. Wenn West von einer 5er Länge ausgespielt hat, dann dürfte ihn inter-

essieren, wieviele Cœur auf Süd sitzen. Wie kann er das rausbekommen? Nun, wir müssen ihm irgendwie sagen, dass wir eine *ungerade* Anzahl von Karten haben. Dass dies 3 sind, wird er dann schon ahnen. Wenn

wir nur eine gerade Anzahl von Cœur haben, dann hat Süd 4 Karten dagegen, so dass West sich ein Weiter-spiel in Cœur überlegen muss.

Schauen wir uns ein echtes Board an, um die Relevanz dieser Frage zu verstehen.

S – ♠ K 1086 ♥ B92 ♦ D96 ♣ 732	♠ 754 ♥ 86 ♦ 752 ♣ KDB106 ♠ AD93 ♥ AK73 ♦ AK8 ♣ 95	P 23.8 ♠ B2 ♥ D1054 ♦ B1043 ♣ A84	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S	
	N											
W		O										
	S											

Süd spielt 3SA. West greift mit ♠6 an. Süd gewinnt und spielt ♣ zu Nord's König. Ost duckt. Nord spielt ♣ nach.

Was nun? Wenn wir wüssten, dass Partner 3 Treff hat, dann würden wir nicht erneut – und völlig sinnlos – ducken, sondern das Ass nehmen. Denn dann ist Nord sofort tot. Und Süd wird es schwer haben, 3 SA zu gewinnen.

Wie zeigt man eine gerade Anzahl von Karten? Wir spielen zunächst eine *hohe* Karte, im nächsten Stich in Cœur eine kleine. Umgekehrt zeigen wir mit einem Spiel *niedrig-hoch* eine ungerade Anzahl von Karten.

Wir signalisieren also:

mit 2 Karten die höchste

mit 4 Karten die dritthöchste (oder zweithöchste), dann die kleinste

mit 3/5 Karten die kleinste

Längenmarkierung:

Wann? Wenn wir in unserer Kartenwahl frei sind.

Wie? Hoch-niedrig Gerade Anzahl

Niedrig-hoch Ungerade Anzahl

Aber **Achtung:** Wenn unser Partner klein spielt, dann nehmen wir i.allg. die höchste unserer Karten. Dann können wir kein Längensignal geben.

Beispiel 23.2 [Signale] Partner hat ♦A angespielt. Was geben wir bei folgenden Karten zu?

- 84 8
- 10862 8, dann die 2 (die 10 sollten wir schonen)
- B1042 4, dann die 2
- 863 und D10863 3

Wir können die Längenmarkierungen noch erweitern. Nehmen wir an, unser Partner hat gegen einen SA-Kontrakt mit der ♠2 angegriffen. Wir halten in dieser Farbe A754. Der Dummy hat in dieser Farbe B8 und legt den B. Wir nehmen natürlich mit dem Ass. Wir wissen, dass der Alleinspieler in dieser Farbe exakt 3 Karten hat, denn die 2 unseres Partners sollte die vierthöchste Karte sein. Wie teilen wir das unserem Partner mit? Ganz einfach, wir spielen die kleinste Karte zurück. Das signalisiert, dass wir noch eine ungerade Anzahl haben, also insgesamt eine gerade Anzahl hatten.

23.4 Konfusion ?

Ist das nicht verwirrend? 3 verschiedene Markierungsarten? Auf den ersten Blick ja, auf den zweiten vielleicht auch noch. Aber mit zunehmender Erfahrung werden Sie sehen, dass häufig von diesen 3 Markierungsarten in der jeweiligen Situation nur *eine* in Frage kommt.

- Zwischen Vorzugssignal und den anderen 2 Markierungen gibt es selten Überschneidungen.
- Im SA sollte man eher die Längenmarkierung nutzen.
- Im Farbspiel sollte man standardmäßig die Positiv/Negativ-Markierung wählen.

Also vereinbaren Sie zunächst mit ihrem Partner, welche Markierung Sie nutzen wollen, welche nicht. Nach und nach bekommen Sie dann Sicherheit in der Interpretation der Spielsituation und können alle 3 nutzen.

Ich spiele gern folgende Konvention:

- Ausspiel des Partners: Farbvorzugssignal.
- Ausspiel des Gegners: Längenmarkierung.

N – OW ♠ 43 P 23.9

♥ 953

♦ A863

♣ 10987

♠ AB5

♥ 842

♦ 107

♣ ADB52

	N	
W		O
	S	

♠ KD1072

♥ D106

♦ K54

♣ K6

1♠-2♣-2♠-4♠. Ausspiel ♥A. Nord muss negativ markieren (das kann keine Längenmarkierung sein). Süd wechselt (hoffentlich) auf ♦D. Nord übernimmt mit A und spielt ♥9 nach. 1 down.

♠ 986

♥ AKB7

♦ DB92

♣ 43

2-3SA. Ausspiel ♣D. Süd muss positiv markieren (was sollte hier eine Längenmarkierung?). Wenn W duckt, weiter Treff. West spielt irgendwann ♦. Nord markiert gerade Anzahl (das kann kein Positiv/Negativ-Signal sein). Süd duckt und nimmt das Ass erst in Runde 3. 1 down.

O – NS

♠ D98

P 23.10

♥ B954

♦ 94

♣ DB107

♠ AK42

♥ AKD6

♦ B86

♣ A8

	N	
W		O
	S	

♠ 53

♥ 72

♦ KD1075

♣ 6532

♠ B1076

♥ 1083

♦ A32

♣ K94