

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
Längenmarkierung Bedienen	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat. • erst hoch, dann niedrig zeigt gerade Anzahl • erst niedrig, dann hoch zeigt ungerade Anzahl <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 9 4 • 9 7 2 • 10 8 7 2 • D 10 8 7 2

Oft ist im Gegenspiel eine Längenmarke unabdingbar.

Dabei gilt:

Niedrig – hoch ungerade Länge 6 3 2, 8 7 6 4 3

Hoch – Niedrig gerade Länge 7 6, 9 8 6 5

Geben Sie möglichst eindeutige Signale für den Partner in kritischen Situationen.

Länge für Ausspiel/Zugabe für eventuelle Schnapper

Länge für richtige Abwürfe

Länge für richtiges Ducken

Länge für richtiges Kassieren von Stichen

Länge für Verhindern, das Karten beim Alleinspieler hochgespielt werden

a.) **Austeilung, Teiler S, Gefahr alle**

N

♠ 9 7 3

♥ 9 6 5

♦ K D B 4 2

♣ A D

W

♠ B 10 8

♥ 10 8 7 4

♦ 3

♣ 8 7 5 3 2

O

♠ 4

♥ A K D 2

♦ A 10 8 7 6 5

♣ 9 6

S

♠ A K D 6 5 2

♥ B 3

♦ 9

♣ K B 10 4

b.) **Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
---	---		

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♦3. Die Bedingungen für ein Single-Ausspiel sind gut, wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. O gewinnt mit dem ♦A. Es ist zu erkennen, dass W ein Single ausgespielt hat, da S ♦9 bedient. Eine Fortsetzung in ♦ scheint sinnvoll, damit W überstechen kann oder Trümpfe promoviert werden. S kann aber beim Rückspiel von ♦ Verlierer abwerfen (♥). Also müssen vorher die Gewinner in ♥ kassiert werden. Aber wie viele? 1, 2 oder 3 Stiche sind möglich. Dabei helfen Längenmarken. Spielen Sie also ♥K, Partner wird nun die Länge markieren (Zugabe der ♥8 und dann ♥4 als gerade Länge 4 Karten). Sie kassieren noch einen Stich in ♥ und spielen dann ♦. W bekommt noch einen Trumpfstich.

d.) **Ergebnis** 4♠-1 -100