

DBV Onlineunterricht 2020 – Gegenspiel
Lektion 11 – Schnapper im Gegenspiel

Schnapper im Gegenspiel zu finden, ist nicht immer leicht, da man ja die Karten des Partners nicht sieht. Man kann sich an folgenden Punkten orientieren:

Hinweise:

- 1.) Reizung
 - Rückschlüsse über die Verteilung der Karten aus Gegners und Partners Reizung
- 2.) Ausspielvereinbarungen
 - vom Double h/n, 3./5., besondere Ausspiele in Partners Farbe nach Hebung
- 3.) "ungewöhnliche" Ausspiele
 - Ausspiel von Gegnersfarbe, Ausspiel einer Farbe die am Tisch lang ist, Partner spielt nicht eigene gereizte Farbe aus, Partner spielt nicht meine gereizte Farbe aus
- 4.) Längenmarkierung
 - Markierung bei Zugabe (gerade/ungerade)
- 5.) Positiv-Negativ-Markierung
 - Markierung bei Zugabe (gefällt mir/gefällt mir nicht)
- 6.) Lavinthalmarkierung
 - Partner zeigt Farbpräferenz, Partner zeigt welche Farbe ich nach einem Schnapper zurückspielen soll
- 7.) Markierung der Anzahl der Trümpfe
 - 2 oder 3 Trümpfe? Kann der Partner noch einmal stechen? In der Trumpffarbe gelten umgekehrte Signale.
- 8.) Spielen von blanken Figurenkombinationen "gegen Vereinbarung"
 - AK KD

Beispiel: Teiler N, Gefahr alle

a.) Austeilung

N

♠ B 6
♥ A D 10 8
♦ K 8 4 3
♣ A K D

W

♠ 7 4 3 2
♥ 5 2
♦ A 7 6 5
♣ 10 3 2

O

♠ K D 10 9 8
♥ K 4 3
♦ 2
♣ B 9 7 5

S

♠ A 5
♥ B 9 7 6
♦ D B 10 9
♣ 8 6 4

b.) **Reizung**

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

c.) **Ausspiel**

♠K

Der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠A und schneidet in Trumpf. Nachdem O mit dem ♥K gewinnt, kassiert er die freigespielte ♠D. Nun wechselt er auf ♦. W muss erkennen, dass das ein ♦-Single ist (4♦-Karten am Tisch, N hat 1♦ eröffnet). Er gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper und der Kontrakt ist gefallen.

4♥ -1 -100

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)

Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen perfekt genutzt werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

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