



Lektion 5

F - **F**arbvorzugssignal

- **Empfohlene Materialien:**

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
<p>1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren Bedienen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat. • a.) Man möchte die Farbe stechen. • b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz • Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer hohen Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer niedrigen Karte.
<p>2 Längenmarkierung Bedienen</p>	<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
<p>3 Farbvorzugssignal Lavinthal Abwerfen Signal in der ausgespielten Farbe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann. • In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarte. • Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf !) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben • Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe • An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse. <p>Beispiel:</p> <p>♠ 9 2</p> <p>♥ 8 4 3</p> <p>♦ ---</p> <p>♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6</p> <p>Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6</p> <p>Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3</p>

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 bei Schnappern im Gegenspiel (Farbspiel)

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

Lavinthal bei Single am Tisch (Farbspiel)

Normalerweise gibt man auf ein ausgespieltes As des Partners eine Positiv-Negativ-Markierung (Farbe gefällt mir oder gefällt mir nicht). Ist jedoch beim Farbspiel ein Single am Tisch, so ist diese Markierung nutzlos. Der Alleinspieler sticht sowieso beim nächsten Mal. Deshalb zeigt man dem Partner, welche der übriggebliebenen Farben man bevorzugt – Lavinthalmarkierung (hohe Karte – hohe Restfarbe, kleine Karte – niedrige Restfarbe)

Ein Single liegt am Tisch allein, wach auf, schlaf bitte jetzt nicht ein! Der Partner blickt auf das Signal, dass Du ihm gibst nach Lavinthal.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

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

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
5 ♥	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠A. Am Tisch erscheint ein Single in ♠. Partner bedient die ♠9 (oder ♠B). Welche Farbe soll jetzt fortgesetzt werden? In beiden Unterfarbe besitzt W gleichwertige Karten, ohne die Markierung musst geraten werden. O hat eine hohe Karte in ♠ gegeben, also möchte er ♦-Fortsetzung. Sie spielen 10 und O kassiert 2 Stiche in ♦. Der Kontrakt fällt einmal. Ein Wechsel auf ♣ hätte den Kontrakt geschenkt, S kann 2 ♦-Verlierer nach dem Trumpfziehen abwerfen auf ♣.

d.) Ergebnis 5♥-1 -100

DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“
Lektion 5 – F – Farbvorzugssignal Farbspiel

Hand 1 Schnapper im Gegenspiel



Hand 2 Schnapper im Gegenspiel (Alternative)



Hand 3 Schnapper im Gegenspiel



Hand 4 Schnapper im Gegenspiel (Alternative)



Hand 5 Lavinthal bei Single am Tisch



Hand 6 Lavinthal bei Single am Tisch (Alternative)



Hand 7 Lavinthal bei erstem freien Abwurf



Hand 8 Lavinthal bei erstem freien Abwurf



DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“
Lektion 5 – F – Farbvorzugssignal Farbspiel – Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦D743	♣ <u>2</u>	♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♦A743	♣ <u>2</u>	♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“
Lektion 5 – F – Farbvorzugssignal Farbspiel – Aufgaben

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♦KB62	♥ <u>10</u> 972	♦ <u>6</u>	♥B9
	♣KDB3	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84
		♣10965		♦DB74 <u>3</u>
	Alleinspieler			♣AD53
			Alleinspieler	
1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♦KB62	♥1097 <u>2</u>	♦ <u>6</u>	♥KB9
	♣KDB3	♦973	♦ <u>A</u>	♣KB84
		♣A965		♦ <u>D</u> B743
	Alleinspieler			♣763
			Alleinspieler	

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“
Lektion 5 – F – Farbvorzugssignal Farbspiel – Lösungen

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠84
♣2	♦KB6	♥A2	♣2	♦K6	♥B9
	♣KD43	♦D743	♣2	♣D87	♦A743
		♣A10965			♣A10943
Lösung: ♣10 Alleinspieler			Lösung: ♣3 Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
♣2	♦KB6	♥92	♣2	♦A6	♥9
	♣KD43	♦A743	♣2	♣DB87	♦7432
		♣A10965			♣A9532
Lösung: ♣5 Alleinspieler			Lösung: ♣9 Alleinspieler		

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

	1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
	♦KB62	♥ <u>10</u> 972	♦ <u>6</u>	♥B9
	♥ <u>A</u>	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84
	♣KDB3	♣10965		♦DB74 <u>3</u>
				♣AD53
Lösung:	♥10 Alleinspieler		Lösung:	♦3 Alleinspieler
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
	♦KB62	♥1097 <u>2</u>	♦ <u>6</u>	♥KB9
	♥ <u>A</u>	♦973	♦ <u>A</u>	♣KB84
	♣KDB3	♣A965		♦ <u>D</u> B743
				♣763
Lösung:	♥2 Alleinspieler		Lösung:	♦D Alleinspieler

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man beim SA-Kontrakt, in welcher Farbe man einen Einstich hat
5. beim Zugeben der (kleinen) Trumpfkarten

Lektion 5 - Markierung Lavinthal

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9

♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	1	-	3	3
S	3	1	-	3	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

16
10 3
11

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	3 ♠
4 ♠ von Nord	4 ♠	alle passen	
Ausspiel: ♣ 2			

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3



♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	1	3	3	4
W	3	1	3	3	4

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

10
11 16
3

West	Nord	Ost	Süd
3 ♠	Pass	1 ♠	Pass
4 ♠ von Ost	4 ♠	alle passen	
Ausspiel: ♣ 2			

5er Pik 12-22 FL
Fit in Pik, 11-12 FV
mit 17 FV reizt N das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur
O sticht
... und setzt Coeur fort
Partner gewinnt mit dem A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

5er Pik 12-22 FL
Fit in Pik, 11-12 FV
mit 17 FV reizt O das Vollspiel
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte
N geht auf das Spiel des Partners ein und gibt S einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert
♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦
S sticht
... und setzt ♦ 3 fort (nicht ♦ K!!!)
Partner gewinnt mit dem ♦ A
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper
Der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 5 - Markierung Lavinthal

Board 3
Teiler Süd
N-S in Gefahr

♠ 5
♥ D 9 8 7
♦ K B 4
♣ K B 8 4 3

♠ A K D 7 4 2
♥ B 10
♦ 10 9 8
♣ 10 9



♠ B 9 6 3
♥ 6 4
♦ A D 5 3
♣ 7 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	-	4	-	-
S	3	-	3	-	-
O	-	1	-	3	-
W	-	1	-	3	-

♠ 10 8
♥ A K 5 3 2
♦ 7 6 2
♣ A D 6

10
10 7
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	4 ♥	4 ♠	1 ♥
Pass	5 ♥	alle passen	Pass

5 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

5er Coeur 12-22 FL

9-18 FL, 5er Pik

13-14 FV, Fit in Coeur

O reizt 4 Pik als Verteidigung, aufgrund der Gefahrenlage ist das eine gute Idee, 1 Faller im Kontra wäre das Resultat.

S spekuliert auf die Vollspielprämie und überreizt. Nun müssen die Gegenspieler exakt agieren.

Ausspiel A von AK.

Single am Tisch = Lavinthalmarkierung = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpf) = Karo

W setzt mit Karo fort...

O nimmt die D...

... und kassiert das A für einen Faller.

Ansonsten hätte S 2 Karo-Verlierer auf Treff abwerfen können und der Kontrakt wäre erfüllt worden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A



♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	-	-	-	-
S	4	-	-	-	-
O	-	4	-	2 4	-
W	-	4	-	3 4	-

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5

7
12 14
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠	Pass	3 ♥	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West Ausspiel: ♥ A			

5er Pik 12-22 FL

min. 4er Karo, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er Pik, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 Pik-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste W auch 2 Pik bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in Coeur

W zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in Pik

Ausspiel A von AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

N setzt mit Coeur fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = Karo

Normalerweise würde S Treff spielen, aber er vertraut N und wechselt auf Karo.

N sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 5 - Markierung Lavinthal

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ 8 4 3
♣ A K

♠ A K B 9 4
♥ 7 6 3
♦ —
♣ D B 10 9 5

♠ 10 3
♥ 5 2
♦ B 9 7 6 5 2
♣ 7 6 2



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	3	1	4
S	-	3	2	1	4
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

♠ D 7 5
♥ K 9 8
♦ A K D 10
♣ 8 4 3

14
1 11
14

West Nord Ost Süd
1 ♥ 2 ♥ 4 ♥

alle passen
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ A

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 5
♥ A 8 7 5 4 3
♦ A 7 6
♣ 10 9 4

♠ A K 9 8
♥ K D 6
♦ 10 9 8
♣ A 7 6

♠ D B 10 7 6
♥ B 10 9
♦ K 5 4
♣ K 5



♠ 4 3 2
♥ 2
♦ D B 3 2
♣ D B 8 3 2

8
10 16
6

West Nord Ost Süd
2 ♥ X 2 ♠ Pass
4 ♠ alle passen Pass

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ 2

N erkennt ♥ 2 glasklar als Single, denn O muss als SA-Eröffner mindestens 2 ♥-Karten haben und die ♥ 2 kann nie hoch vom ♥-Double sein. Also nimmt O und spielt ♥ 8 als ♦-Marke für den zweiten Schnapper zurück.

LAVINTHAL SCHNAPPER

min. 5er Coeur, 12-22 FL

Michaels Präzis, zieht die extremen Farben = 5-5 in Pik und Treff

Mit 14 FV sagt S das Vollspiel an.

Ausspiel A von AK

W markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

O setzt Pik fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das Karo-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = Karo

W sticht

... und setzt konsequent Karo fort

Nun sticht O und der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 5 - Markierung Lavinthal

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D 10 4
♥ A K 9
♦ D 10 9 2
♣ D 5 4

♠ A K 9 7 2
♥ 8 5
♦ 8 4
♣ A B 3 2

♠ 8 3
♥ 3 2
♦ 7 6 5 3
♣ 10 9 8 7 6

♠ B 6 5
♥ D B 10 7 6 4
♦ A K B
♣ K

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	3	-	4
S	-	3	3	-	4
O	2	-	-	-	-
W	2	-	-	-	-

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
1 ♠	4 ♥	alle passen	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♠ A			

Nach ♠ A+♠ K spielt W die ♠ 2 als Rückspielmarke für ♣, Bei ♦-Rückspiel könnte der Alleinspieler den ♣ K auf den vierten ♦ abwerfen und erfüllen.

LAVINTHAL SCHNAPPER

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4
♥ B 9
♦ A 4 2
♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ B 8
♣ A K D B

♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	2	2	4	4
W	2	2	2	4	4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ A			

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er Coeur

Fit und 14 FV

Ausspiel A von AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt Pik fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird Karo markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe
(Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt Karo fort

N übernimmt ...

... und setzt erneut Pik fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen weiteren Stich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x