



Lektion 3

Positiv-Negativ

- **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
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren Bedienen	• 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.
2 Längenmarkierung Bedienen	• 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 Beispiel: • 9 4 • 9 7 2 • 10 8 7 2 • D 10 8 7 2
3 Farbvorzugssignal Lavinthal Abwerfen Signal in der ausgespielten Farbe	• 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. Beispiel: ♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2 Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6 Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6 Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3

Zu- und Abmarken

Die Positiv/Negativ-Markierung wird **immer** nur auf ein Ausspiel des Partners angewandt. Eine **hohe Karte** signalisiert Interesse an der ausgespielten Farbe, eine niedrige Karte ist dagegen negativ.

Wenn der Partner ein A ausspielt, können folgende Situationen positiv sein:

- 1.) ein Double 9 3, 7 2, 8 5, 10 3, 6 2 (die 3. Runde kann geschnappt werden)
- 2.) die Dame (evtl. ein König) D 9 3, K 8 5 2
- 3.) eine Anschlusssequenz D B 9 8, B 10 9 5

a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr O/W

N

♠ 8 3
♥ A K D 10 7
♦ B 7
♣ K B 6 2

W

♠ K 9 6 4
♥ B 9 2
♦ D 10 3 2
♣ 7 5

O

♠ A D 10 2
♥ 8 6 5 4
♦ A 9 6 4
♣ 4

S

♠ B 7 5
♥ 3
♦ K 8 5
♣ A D 10 9 8 3

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♥	---
2 ♣	---	3 ♣	---
5 ♣	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦ 3. Sie gewinnen mit ♦ A. Wie ist der Kontrakt zu schlagen? Sie könnten neben ♠ A noch einen weiteren Stich in ♦ oder ♠ gewinnen. Wie bekommen Sie heraus, welche Farbe richtig ist? Ganz einfach, Sie spielen ♠ A und schauen auf die Markierung des Partners. Er bedient ♠ 9 (positiv). Also setzen Sie mit ♠ fort und der Kontrakt fällt einmal. Hätte der Partner statt ♦ K ♠ K, dann wäre auf ♠ A die ♠ 4 gefolgt (negativ). Danach hätten Sie einen weiteren Stich in ♦ kassieren können.

d.) Ergebnis 5♣-1 -50

**DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 3 – Positiv-Negativ**

Hand 1 Positiv mit Double um zu Schnappen



Hand 2 Negativ und Farbwechsel



Hand 3 Positiv, um schnell 3 Stiche abzuziehen

Hand 4 Positiv, um schnell 3 Stiche abzuziehen (Alternative)

Hand 5 Anschlussfigur, um den Partner zu erreichen

Hand 6 Negativ, um trotz Doubleton einen Farbwechsel zu erreichen

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 3 – Positiv-Negativ



A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

1 ♦ --- 1 ♠ --- 4 ♠ alle passen			1SA --- 2 ♣ --- 2 ♥ --- 4 ♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8 <u>7</u>	♠864	Partner	♥D1082	♠8432
Ausspiel	♦AK62	♥92	Ausspiel	♦A6	♥B93
♥ <u>A</u>	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♣D8 <u>7</u>	♦D743
		♣B987			♣32
Alleinspieler			Alleinspieler		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8 <u>7</u>	♠86	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AK62	♥95432	Ausspiel	♦A6	♥B9
♥ <u>A</u>	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♣D8 <u>7</u>	♦KD74
		♣B9			♣9532
Alleinspieler			Alleinspieler		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥98 <u>7</u>	♠864	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AKB2	♥B62	Ausspiel	♦A6	♥96
♥ <u>A</u>	♣K3	♦D743	♣ <u>K</u>	♣87 <u>2</u>	♦9874
		♣B98			♣B543
Alleinspieler			Alleinspieler		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥98 <u>7</u>	♠86	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AKDB	♥DB52	Ausspiel	♦A6	♥96
♥ <u>A</u>	♣B3	♦9743	♣ <u>K</u>	♣87 <u>2</u>	♦9874
		♣1098			♣A1043
Alleinspieler			Alleinspieler		
	♠AKB7	???		♠AKDB	???
Partner	♥108 <u>7</u>	♠864	Partner	♥D1082	♠832
Ausspiel	♦AKB6	♥K932	Ausspiel	♦76	♥96
♥ <u>A</u>	♣K3	♦87	♣ <u>A</u>	♣87 <u>2</u>	♦9874
		♣AD87			♣DB54
Alleinspieler			Alleinspieler		

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 3 – Positiv-Negativ – Lösungen

A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8 <u>7</u>	♠864	Ausspiel	♥D1082	♠8432
♥ <u>A</u>	♦AK62	♥ <u>9</u> 2	♦A6	♥B93	♦D743
	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♣D8 <u>7</u>	♣ <u>3</u> 2
		♣B987			
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8 <u>7</u>	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AK62	♥9543 <u>2</u>	♦A6	♥B9	♦KD74
	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♣D8 <u>7</u>	♣953 <u>2</u>
		♣B9			
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥98 <u>7</u>	♠864	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AKB2	♥B6 <u>2</u>	♦A6	♥96	♦9874
	♣K3	♦D743	♣ <u>K</u>	♣87 <u>2</u>	♣B <u>5</u> 43
		♣B98			
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥98 <u>7</u>	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AKDB	♥ <u>D</u> B52	♦A6	♥96	♦9874
	♣B3	♦9743	♣ <u>K</u>	♣87 <u>2</u>	♣A <u>10</u> 43
		♣1098			
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠AKDB	???
Ausspiel	♥108 <u>7</u>	♠864	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AKB6	♥K <u>9</u> 32	♦76	♥96	♦9874
	♣K3	♦87	♣ <u>A</u>	♣87 <u>2</u>	♣ <u>D</u> B54
		♣AD87			
Alleinspieler			Alleinspieler		

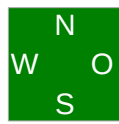
Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K D 7 5
♥ B 8 7
♦ A 8
♣ K B 6

♠ 9 8 4
♥ 10 4
♦ D 10 6 3 2
♣ A 9 5



♠ 2
♥ A K 6 5 3
♦ B 9 7 4
♣ 7 4 2

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

♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ K 5
♣ D 10 8 3

18
6 8
8

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ A			

5er ♠, 12-22 FL

11-12 FV, Fit in ♠, 8 Figurenpunkte und 3

Verteilungspunkte (2 Zusatzpunkte für den 9. Trumpf + Doubleton in ♦)

mit 19 FV sagt N das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

vom ♥-Doubleton markiert W positiv

O setzt die Farbe fort

...und gibt seinem Partner einen Schnapper

Schnell noch ♣ A kassiert und der Kontrakt ist gefallen

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 9 8 4
♥ 10 4 3
♦ K 9 6 2
♣ A 9 5

♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ D 5
♣ D 10 7 3



♠ A K D 7 5
♥ B 8
♦ A 8
♣ K B 8 6

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

♠ 2
♥ A K 7 6 5
♦ B 10 7 4 3
♣ 4 2

7
7 18
8

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♥ A			

5er ♠, 12-22 FL

6-10 FV, Fit in ♠, 7 Figurenpunkte und 3

Verteilungspunkte (2 Zusatzpunkte für den 9. Trumpf + Doubleton in ♦)

mit 20 FV sagt O das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

von ♥ 1043 markiert N negativ, also ♥ 3

S wechselt auf ♦ J, ansonsten wird der ♦-Verlierer auf ♥ B abgeworfen.

Schnell noch ♣ A und ♥ K kassiert und der Kontrakt ist gefallen

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 8 7
♥ 9 8 3
♦ A K 9
♣ A D 10 8

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

♠ A K D 6 5
♥ A 7 6
♦ 8 7
♣ B 6 2



♠ 10 3 2
♥ B
♦ D 10 6 4 3 2
♣ 9 4 3

♠ B 4
♥ K D 10 5 4 2
♦ B 5
♣ K 7 5

14
13 3
10

West Nord Ost Süd
2 ♥¹
Pass 4 ♥ alle passen Pass

1. Weak Two (Sofortauskunft)

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♦ A

Weak Two in ♥, 6er-Länge und 5-10 F
mit Fit und 17 FV sagt N das Vollspiel an
Ausspiel ♦ A von ♦ AK
O markiert positiv (♦ 10 verspricht Doubleton oder die
♦ D)
W erkennt, dass das kein ♦ Doubleton sein kann, sonst
hätte S ja 6 ♦-Karten. Also muss sein Partner die ♦ D
besitzen, ♦ 9 wird als nächstes gespielt, um den Partner
zu erreichen.
O gewinnt und setzt mit ♣ fort, die einzige sinnvolle
Farbe beim Anblick des Tisches
W kassiert die ♣ D
...und danach das ♣ A, der Kontrakt ist gefallen. Wäre
der Alleinspieler ans Spiel gekommen, hätte er 11 leichte
Stiche erzielen können.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 4
♥ K D 10 5 4 2
♦ D B 5
♣ B 7

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

♠ 9 8 7
♥ 9 8 3
♦ A K 9
♣ A 10 8 3



♠ A K D 6 5
♥ A 7 6
♦ 8 7
♣ D 6 2

♠ 10 3 2
♥ B
♦ 10 6 4 3 2
♣ K 9 5 4

11
10 15
4

West Nord Ost Süd
2 ♥¹ Pass 4 ♥ Pass

1. Weak Two (Sofortauskunft)

4 ♥ von West
Ausspiel: ♦ A

Weak Two in ♥, 6er-Länge und 5-10 F
mit Fit und 18 FV sagt O das Vollspiel an
Ausspiel ♦ A von ♦ AK
S markiert negativ (♦ 2 verspricht kein Doubleton und
nicht die ♦ D)
N wechselt auf ♣ A und bekommt vom Partner eine
positive Marke ♣ 9
Nun müssen einfach die beiden fehlenden Stiche in
Unterfarbe kassiert werden, Wäre der Alleinspieler ans
Spiel gekommen, hätte er 11 leichte Stiche erzielen
können, da alle Verlierer auf ♠ abgeworfen werden
können.

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D 10 7 2

♥ D 10 6

♦ K 5 4

♣ K 6

♠ 4 3

♥ 9 5 3

♦ A 8 6 3

♣ 10 9 8 7



♠ 9 8 6

♥ A K B 7

♦ D B 9 2

♣ 4 3

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

♠ A B 5

♥ 8 4 2

♦ 10 7

♣ A D B 5 2

13

4 11

12

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

Pass

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

♠-Fit und 13-14 FV, 12 FP + 1 Zusatzpunkt für

Doubleton in ♦

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

Partner markiert negativ, kein ♥-Doubleton und nicht die ♥ D

Partner wechselt auf ♦, da der Alleinspieler die ♥ D halten muss

Immer mit dem ♦ A übernehmen, Partner hat ♦ DB!

...und natürlich ♥ zurückspielen

Partner gewinnt jetzt 2 ♥-Stiche, die ♥ D sitzt in der Falle

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ 4 3

♥ 9 5

♦ D B 6 3 2

♣ 10 9 8 7

♠ A B 5

♥ 8 4 2

♦ 10 7

♣ A D B 5 2



♠ K D 10 7 2

♥ D 10 6

♦ K 5 4

♣ K 6

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

♠ 9 8 6

♥ A K B 7 3

♦ A 9 8

♣ 4 3

3

12 13

12

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

Pass

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

♠-Fit und 13-14 FV, 12 FP + 1 Zusatzpunkt für

Doubleton in ♦

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

Partner markiert positiv, ♥-Doubleton also ♥ 9

Partner spielt ♥ K und gibt seinem partner einen Schnapper in ♥

♥ B signalisiert dabei eindeutig Interesse an ♦ (♦ A)

Nach ♦ D von N fällt der Kontrakt jetzt zweimal.

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A D 10 2
♥ 8 6 5 4
♦ A 9 6 4
♣ 4

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

♠ B 7 5
♥ 3
♦ K 8 5
♣ A D 10 9 8 3



♠ K 9 6 4
♥ B 9 2
♦ D 10 3 2
♣ 7 5

♠ 8 3
♥ A K D 10 7
♦ B 7
♣ K B 6 2

10
10 6
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	2 ♣	Pass	3 ♣
Pass	3 ♦	Pass	3 ♠
Pass	5 ♣	Pass	Pass
Pass			
5 ♣ von Nord			
Ausspiel: ♦ 3			

5er ♥, 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

zeigt ♣-Unterstützung, keine Reversierung

N möchte 3 SA ansteuern und zeigt Werte in ♦

S fragt nach ♠-Stoppem

N spielt nun 5 ♣

W gewinnt das Ausspiel ♦ 3 mit dem ♦ A und hat in ♠ A einen weiteren Stich. Aber wie ist der Kontrakt zu schlagen? Partner könnte den ♦ K oder ♠ K haben. Wie bekommt man das raus?

O setzt mit ♠ A fort und schaut auf die Markierung seines Partners.

O markiert hoch= positiv=♠ 9, da er den ♠ K besitzt
Der 3. Stich wird in ♠ gewonnen. Hätte der Partner auf ♠ A negativ markiert, müsste W sein Glück in ♦ versuchen.

O gewinnt mit dem ♠ K und der Kontrakt ist gefallen.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 8 3
♥ A K D 10 7
♦ B 7
♣ K B 6 2

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

♠ A D 10 2
♥ 8 6 5 4
♦ A 9 6 4
♣ 4



♠ K 7 5
♥ 3
♦ D 8 5
♣ A D 10 9 8 3

♠ B 9 6 4
♥ B 9 2
♦ K 10 3 2
♣ 7 5

10
14 11
5

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
5 ♣	Pass	Pass	Pass
5 ♣ von Ost			
Ausspiel: ♦ 3			

5er ♥, 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

zeigt ♣-Unterstützung, keine Reversierung

O möchte 3 SA ansteuern und zeigt Werte in ♠

W reizt nun 5 ♣

N gewinnt das Ausspiel ♦ 3 mit dem ♦ A und hat in ♠ A einen weiteren Stich. Aber wie ist der Kontrakt zu schlagen? Partner könnte den ♦ K oder ♠ K haben. Wie bekommt man das raus?

N setzt mit ♠ A fort und schaut auf die Markierung seines Partners.

S markiert niedrig= negativ=♠ 4, da er den ♠ K nicht besitzt, sondern ♦-Fortsetzung aufgrund des ♦ K wünscht.

Der 3. Stich wird nun in ♦ gewonnen. Hätte der Partner auf ♠ A positiv markiert, müsste W sein Glück in ♠ versuchen.

O gewinnt mit dem ♦ K und der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5



♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

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

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

12
7 7
14

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

5er ♠, 12-22 FL

min. 4er ♦ ab 11 FL, forcierend und selbstforcierend
Farbwiederholung, zeigt allerdings nicht zwingend eine 6er Farbe

Werte in ♥, nicht unbedingt 4 ♥-Karten notwendig
nun zeigt die Wiederholung eine 6er Farbe

S sagt das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv, hohe ♥-Karte vom Doubleton

O setzt mit ♥ K fort

..und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei spielt
er eine hohe ♥-Karte = Signal für ♦ (Lavinthal).

Partner sticht und ...

... setzt brav mit ♦ fort. Bei Anblick des Tisches wäre
♣-Fortsetzung natürlich gewesen.

O kann stechen und der schöne Kontrakt fällt einmal
durch exaktes Gegenspiel.

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ B 10 9 6 5

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4



♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6
♣ K D

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

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ 2
♣ A 7 3 2

2
14 13
11

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

5er ♠, 12-22 FL

min. 4er ♦ ab 11 FL, forcierend und selbstforcierend
Farbwiederholung, zeigt allerdings nicht zwingend eine 6er Farbe

Werte in ♥, nicht unbedingt 4 ♥-Karten notwendig
nun zeigt die Wiederholung eine 6er Farbe

W sagt das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

N markiert positiv, hohe ♥-Karte vom Doubleton

S setzt mit ♥ K fort

..und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei spielt
er eine niedrige ♥-Karte = Signal für ♣ (Lavinthal) =
♥ 2.

Partner sticht und ...

... setzt brav mit ♣ B fort. Bei Anblick des Tisches wäre
♦-Fortsetzung verlockend gewesen.

Aber S hat ein ♦-Singleton und O würde nach dem
Trumpfziehen alle Verlierer abwerfen.

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 3 2
♥ B 9 8 7
♦ 3
♣ K B 4

♠ 9 4
♥ D 10 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ 8 5 3

N
W O
S

♠ 8 5
♥ A K 4 3
♦ 9 2
♣ A D 10 7 6

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

♠ A B 10 7
♥ 6 5
♦ A K D B 4
♣ 9 2

10
2 13
15

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦ *
Pass	1 ♠	X ¹	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Informationskontra

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

12-22 FL, min. 3er ♦
ab 6FL, min. 4er ♠, forcierend
X zeigt Eröffnung und die Restfarben ♥ und ♣
♠-Fit mit 4 Karten und 17-19 FV
W kann 14 FV Vollspiel bieten
Ausspiel ♥ A von ♥ AK
S gibt die ♥ 10 = positiv, da er die ♥ D hält
N kann nun unter seinem ♥ K spielen, um den Partner zu erreichen
S wechselt auf ♣
...und N kann ♣ D und ♣ A kassieren
Der Kontrakt ist gefallen.

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ 9 4
♥ 10 5 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ K 9 3

♠ A B 10 7
♥ D 6
♦ A K D B 4
♣ 5 2

N
W O
S

♠ K D 6 3 2
♥ B 9 8 7
♦ 3
♣ D 10 4

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

♠ 8 5
♥ A K 4 3
♦ 9 2
♣ A B 8 7 6

3
17 8
12

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦ *	Pass	1 ♠	X ¹
3 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass			

* Sofortauskunft
1. Informationskontra

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

12-22 FL, min. 3er ♦
ab 6FL, min. 4er ♠, forcierend
X zeigt Eröffnung und die Restfarben ♥ und ♣
♠-Fit mit 4 Karten und 17-19 FV
O kann 14 FV Vollspiel bieten
Ausspiel ♥ A von ♥ AK
N gibt die ♥ 2 = negativ, da er nicht die ♥ D hält und kein Doubleton in ♥ hat
S wechselt auf ♣ A
N markiert mit ♣ 9 positiv, da er den ♣ K hält
Die Bedrohung in ♦ (viele Abwürfe drohen) liegt am Tisch
...und die Gegenspieler können ♣ K von N und danach noch ♥ K von S kassieren
Der Kontrakt ist gefallen.

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 13

Teiler Nord
Alle in Gefahr

♠ A K D 10 9 8
♥ 9 6
♦ K D 5
♣ K B

♠ 4
♥ D B 5 4 3
♦ 10 9 6
♣ 7 6 5 4



♠ 3 2
♥ A K 8 2
♦ 4 3 2
♣ A D 3 2

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

♠ B 7 6 5
♥ 10 7
♦ A B 8 7
♣ 10 9 8

18
3 13
6

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	X ¹	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Informationskontra

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

Fit in ♠, 6-10 FV

mit 20 FV kann S direkt das Vollspiel ansagen

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W gibt die ♥ D, höchste Figur einer Anschlusssequenz

Nun kann O mit klein ♥ 2 fortsetzen und seinen Partner ans Spiel bringen

Der Partner wechselt auf ♣ (bei Ansicht des Tisches einzig sinnvolles Nachspiel).

O gewinnt mit ♣ D ...

... und kassiert mit ♣ A den Faller

Board 14

Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 4
♥ B 10 5 4 3
♦ 7 6 5 4
♣ 10 9 6

♠ B 7 6 5
♥ 8 7
♦ 10 9 8
♣ A B 8 7



♠ A K D 10 9 8
♥ 9 2
♦ K B
♣ K D 5

♠ 3 2
♥ A K D 6
♦ A D 3 2
♣ 4 3 2

1
6 18
15

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	X ¹
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. Informationskontra

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

Fit in ♠, 6-10 FV

mit 20 FV kann S direkt das Vollspiel ansagen

Ausspiel ♥ A von ♥ AKD

N gibt die ♥ B, höchste Figur einer Anschlusssequenz

Nun kann W mit ♥ 8 fortsetzen und seinen Partner ans Spiel bringen

Der Partner wechselt auf ♦ (bei Ansicht des Tisches einzig sinnvolles Nachspiel).

W gewinnt mit ♦ D ...

... und kassiert mit ♦ A den Faller

Lektion 3 - Markierung Positiv/Negativ mit Alternative

Board 15

Teiler Süd
N-S in Gefahr

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

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

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3



♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9

11
3 10
16

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt S das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

O geht auf das Spiel des Partners ein und gibt W einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur

W sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 16

Teiler West
O-W in Gefahr

♠ 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



♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5

3
16 11
10

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

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 18 FV reizt W das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

S geht auf das Spiel des Partners ein und gibt S einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 5 markiert Karo = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = Karo

N sticht

... und setzt Karo fort

Partner gewinnt mit dem ♦ A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.