Marken 1

Beim Bridge hat man die Möglichkeit - noch während des Abspielens der Stiche - seinem Partner Informationen über sein Blatt zu geben. Dies geschieht mit Marken.

• Zustimmung oder Ablehnung der angespielten Farbe
Marke: **ungerade-gerade**

Beispiel: Spielt der Partner ein ♦ As aus, so kann man dem Partner durch Legen einer ungeraden Karte (3,5,7,9) signalisieren, dass er Karo nachspielen soll.
Legt man eine gerade Karte (2,4,6,8,10), so zeigt man dem Partner, dass man in Karo schwach ist.

• Markieren eines Doubles
Marke: **hoch-niedrig**

Beispiel: Spielt der Partner Topfiguren aus (A,K,D), so bedient man üblicher Weise mit der niedrigst möglichen Karte. Hat man allerdings ein Double (z.B. 10,2), so legt man beim ersten Ausspiel dieser Farbe die 10 und beim zweiten den 2er. So erkennt der Partner das Double.

Zusammenfassung

Es gibt mehrere Marken, die alle sehr wichtig sind,- hier die am meisten gebrauchten:

1) Ausspiel
2) **Abwur**f
3) Zumarke oder Abmarke
4) Restlänge
5) Lavinthal

Marken sind notwendig, um den Partner auszählen zu können - z.B. ob er schnappen kann, oder den Gegner auszuzählen. Man kann durch richtige Markierungen das perfekte Gegenspiel erzielen, da man dadurch den Partner hilft, den richtigen Farbwechsel zu finden.

1) Beim **Ausspiel** geben wir in erster Linie eine Längenmarke (im Prinzip heißt das, wenn wir mehr als 2 Karten einer Farbe haben **dritte/fünfte**)

- bei ungerader Länge aufsteigend
- bei gerader Länge absteigend

Marken 1

Beispiel: K 10 8 6 3 den 3er , bei K 10 8 6 den 8er

2) Im **Abwurf** geben wir wieder in erster Linie eine **Längenmarke** ab, erst in zweiter Linie eine **Zumarke** bzw. **Abmarke**.

Merksatz: **<u>Längenmarke kommt vor Zumarke</u>**

3) Eine **Zumarke** geben wir, wenn wir wollen, daß Partner die angespielte Farbe weiterspielen soll. Zumarken sind wenn möglich ungerade Karten - hat man die nicht, wird eine weitere Längenmarke abgegeben oder eine ungewöhnliche Karte (Achtung: kann mit Lavinthal verwechselt werden!)

Eine **Abmarke** geben wir, wenn wir kein Interesse an der angespielten Farbe haben, das sind gerade neutrale Karten.

4) Eine **Restlänge** bedeutet, dass wir auch von den verbleibenden Karten eine Längenmarke abgeben.

Beispiel: wir haben 8 6 4 und Partner spielt diese Farbe an, geben wir den 4er, spielt er sie weiter, geben wir den 8er. Wir haben 10 8 5 4 2 geben wir erst den 2er, dann den 5er oder 8er.

5) **Lavinthal**marken geben wir, wenn wir einen Farbwechsel wollen. Eine hohe Karte bedeutet Wechsel auf eine hohe Farbe, eine niedrige Karten Farbwechsel auf eine niedrigere Farbe. *Da das eine sehr komplizierte Markierung ist und oft missverstanden wird, werden wir das noch genauer besprechen müssen.*

Ausspiel	Meine Hand	Karte
♠ K	♠ A 4 3	♠ 3 (Zumarke)
	♠ 8 4 3	♠ 4 (Abmarke) Wir können noch immer die Länge bekanntgeben mit „middle-up-down“
	♠ 10 2	♠ 10 (zeigt das Double)
♥ B	♥ K D 7 2	♥ (Zumarke)
♣ 2	♣ A 8 6 3 2	♣ A - weiter mit 8 oder 6 (Restlänge)

Marken 1

Längenmarken

Ziel
Dem Partner zeigen, wieviele Karten man in einer bestimmten Farbe besitzt.
Beschreibung
Durch die Reihenfolge, in der man kleine Karten in aufeinanderfolgenden Stichen zugibt, zeigt man dem Partner, ob man eine gerade oder eine ungerade Anzahl an Karten in dieser Farbe besitzt.

Situation

Man muss oder will eine kleine Karte ausspielen oder zugeben, und es ist für den Partner wichtig zu wissen, wieviele Karten man von der gespielten Farbe noch hat. Typischerweise kommt dies beim Angriff des Partners gegen ein SA-Spiel vor. Auch beim Ausspiel einer Farbe kann und soll eine Längenmarke gegeben werden, sofern man eine kleine Karte ausspielt.
Eine weitere Bedingung ist, dass damit zu rechnen ist, dass dieselbe Farbe möglichst bald (idealerweise gleich im nächsten Stich) nochmals gespielt wird, denn die Markierung beruht ja auf der Tatsache, welche von zwei kleinen Karten als erste und welche als zweite zugegeben wird.

Vorgehen

Von einer **ungeraden** Anzahl gibt man die **kleinste** Karte zu, von einer geraden Anzahl zunächst ein höhere. Beim Zugeben der zweiten Karte erkennt der Partner, wie viele Restkarten man noch hat:

- Wenn die zweite Karte höher war, hat der Zugebende jetzt noch 1 oder 3 Karten in dieser Farbe
- Wurde als zweites eine kleinere Karte zugegeben, hat der Zugebende jetzt noch 0 oder 2 Karten in dieser Farbe.
-

Längenmarken werden nur gegeben, wenn der Nutzen für den Partner höher ist als für den Alleinspieler. Man sollte also immer kritisch prüfen, ob der Partner mit dem Wissen etwas anfangen kann, das er durch die Längenmarke erhält.
Mit Figuren wird niemals eine Längenmarke gegeben.