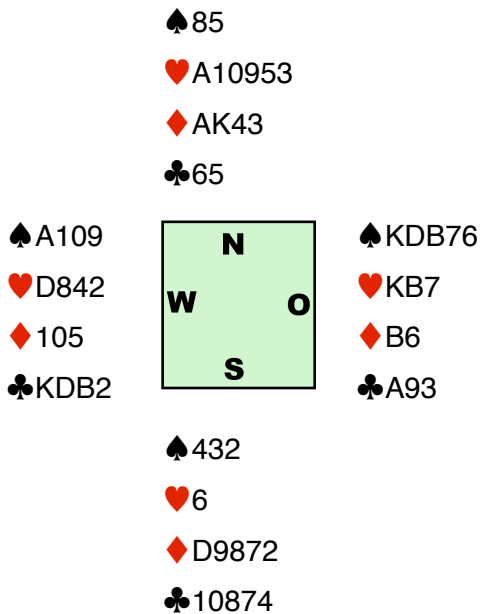


Lavinthal

Das Gegenspiel 5 – Markierungen und Signale

Häufig müssen wir unserem Partner Infos übermitteln. Da wir leider weder zwinkern dürfen noch Hüsteln erlaubt ist, müssen wir uns nach Alternativen umschaun.

Farbvorzugssignale oder Lavinthal

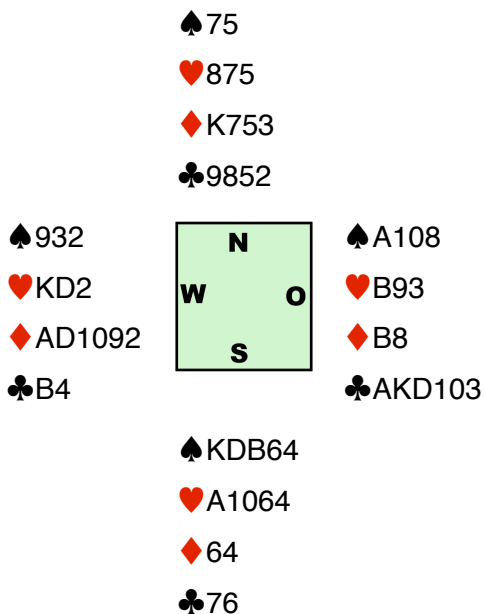


OW spielen 4♠ (1-3-4♠). Süd greift mit ♥6 an. Nord überlegt. Süd hat garantiert mit einem Single angegriffen. Alles andere ist sehr unwahrscheinlich, denn in ♥ kann er ja nun beim besten Willen nix haben. Also nehmen wir das Ass und spielen ♥ zurück. Süd sticht erfreulicherweise, doch was soll er zurückspielen? Keine Ahnung. Wenn Nord Süd doch irgendwie erzählen könnte, dass Süd nun ♦ zurückspielen soll. Dann können wir den Kontrakt elegant schlagen. Denn wenn Süd ♦ zurückspielt, dann nimmt Nord natürlich mit dem Ass, um – sadistisch lächelnd – erneut ♥ zu legen. Süd sticht wieder. Und das machen wir nochmal.

5 Stiche, ohne dass sich OW dagegen wehren können. Das wird ein Top!!
Ja, aber wie sagen wir denn nun Süd, dass er nach dem Stechen Karo zurückspielen soll? Ganz einfach. Wir spielen eine HOHE Karte in ♥ zurück (hier also die 10). Dann weiß Süd, wir wollen die *höhere* der beiden Restfarben haben (denn Atout werden wir ja wohl nicht von Süd haben wollen), also von Treff oder ♦ die höhere: ♦.

Die gleiche Technik kann man auch in NT-Spielen anwenden, nur dass da leider zunächst 3 Farben zur Auswahl stehen. Meist kann man aber durch Zusatzinfos aus dem Lizit oder durch die Karten auf dem Tisch erkennen, dass nicht alle 3 Farben zur Auswahl stehen.

Lavinthal



1-3NT. Angriff ♠K. O sollte ducken. Süd setzt mit ♠D fort. Dies ist ein Signal für Nord, dass er – falls er zu Stich kommt – ♥ zurückspielen soll. Hätte Süd den Buben gespielt, wäre dies ein Signal für Treff gewesen. Die Situation hier ist eindeutig, denn Karo kommt ohnehin nicht in Frage. Häufig muss man eine Karte abwerfen, da man nicht mehr bedienen kann. Auch hier kann man dem Partner signalisieren, an welcher Farbe man interessiert ist. Dies kann man sowohl in Farb- als auch in NT-Spielen anwenden.

- An der abgeworfenen Farbe hat man kein Interesse.
 - Hohe Karte zeigt auf die höhere der verbliebenen Farben.
 - Niedrige Karte zeigt auf die niedrigere der verbliebenen Farben.
- Man nennt dieses Signal *Lavinthal*.