

Spieltechnik – Tag 5

Ausspiele und Markierungen

Teil 1, Lavinthal

Arten der Markierung

- Positiv-Negativ
wann: Zugabe zu Partners Ausspiel
wie: Kleine Karte – mach weiter, hohe Karte – du bist auf Dich gestellt
- Längenmarke
wann: Wenn Gegner spielt
wie: Kleine Karte – gerade Länge, hohe Karte – ungerade Länge
- Farbvorzug (Lavinthal)
wann: Erster Abwurf, oder Spiel für Schnapper, oder Fortsetzung der gespielten Farbe sinnlos
wie: Kleine Karte – niedrigere Farbe, hohe Karte – höhere Farbe

Lavinthal für Schnapper Hand 1, Teiler: N, Gefahr: keiner

♠ AK843

♥ K72

♦ A4

♣ D109

♠ B9

♥ AB85

♦ 85

♣ A8765

N

W

O

S

♠ 652

♥ 10964

♦ K9763

♣ 2

♠ D107

♥ D3

♦ DB102

♣ KB43

West	Nord	Ost	Süd
	1♠	Pass	3♠
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

Hand 1: Nach Treff zum Ass wird Treff 8 zurückgespielt – Ost spielt Coeur zum Ass und bekommt den zweiten Schnapper

Hand 2: Nach Treff zum Ass wird Treff 2 zurückgespielt – Ost spielt Karo zum Ass und bekommt den zweiten Schnapper

Beide Hände sind aus Sicht Ost identisch – deswegen braucht er Partner für das richtige Rückspiel

Lavinthal für Schnapper Hand 2, Teiler: N, Gefahr: keiner

♠ AK843

♥ AK72

♦ 4

♣ D109

♠ B9

♥ B85

♦ A85

♣ A8765

N

W

O

S

♠ 652

♥ 10964

♦ K9763

♣ 2

♠ D107

♥ D3

♦ DB102

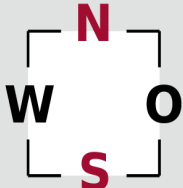
♣ KB43

West	Nord	Ost	Süd
	1♠	Pass	3♠
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

Lavinthal für Schnapper Hand
3, Teiler: O, Gefahr: N/S

♠ 42
♥ 107
♦ KDB105
♣ B984

♠ D10
♥ DB9
♦ 84
♣ AKD1053



♠ AKB985
♥ 543
♦ A
♣ 762

♠ 763
♥ AK862
♦ 97632
♣

West	Nord	Ost	Süd
2♣	Pass	1♠	Pass
3♥	Pass	2♠	Pass
4♠	Pass	3♠	Pass
		Pass	Pass

Hand 3: Nach Coeur-Ass
(positive Marke mit der 7 vom
Partner) und Coeur-König wird
Coeur-2 gespielt, Partner spielt
Treff zum Schnapper von S.

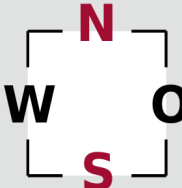
Hand 4: Identischer Beginn,
aber Coeur-8 in der dritten
Runde, und Rückspiel von Karo
für den Schnapper.

Wieder sehen beide Hände von
Nord aus identisch aus, wieder
wird die Hilfe vom Partner
benötigt, um den Kontrakt
sicher zu schlagen.

Lavinthal für Schnapper Hand
4, Teiler: O, Gefahr: N/S

♠ 42
♥ 107
♦ B984
♣ KDB105

♠ D10
♥ DB9
♦ AKD1053
♣ 84



♠ AKB985
♥ 543
♦ 762
♣ A

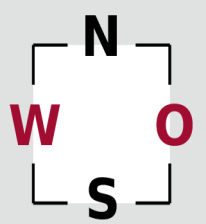
♠ 763
♥ AK862
♦
♣ 97632

West	Nord	Ost	Süd
2♦	Pass	1♠	Pass
3♥	Pass	2♠	Pass
4♠	Pass	3♠	Pass
		Pass	Pass

Lavinthal Hände für Schnapper
Hand 5, Teiler: S, Gefahr: O/W

♠ D75
♥ K98
♦ AKD10
♣ 843

♠ AKB94
♥ 763
♦
♣ DB1095



♠ 103
♥ 52
♦ B97652
♣ 762

♠ 862
♥ ADB104
♦ 843
♣ AK

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

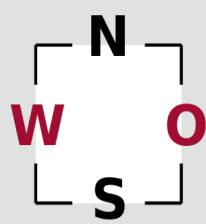
Hand 5: Pik-Ass (positive Marke mit Pik-3) und König Nachspiel der 9, um dann mit Karo den Schnapper zu bekommen.

Hand 6: Pik-Ass (positive Marke mit Pik-3) und König Nachspiel der 4, um dann mit Treff den Schnapper zu bekommen.

Lavinthal für Schnapper Hand
6, Teiler: S, Gefahr: O/W

♠ D75
♥ K98
♦ 843
♣ AKD10

♠ AKB94
♥ 763
♦ DB1095
♣



♠ 103
♥ 52
♦ 762
♣ B97652

♠ 862
♥ ADB104
♦ AK
♣ 843

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