



## Lektion 8

# **P** – **P**ositiv **N**egativ

- **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 <b>Bedienen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat.</li> <li>• a.) Man möchte die Farbe stechen.</li> <li>• b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz</li> <li>• Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer <b>hohen</b> Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer <b>niedrigen</b> Karte.</li> </ul>
<p>2 Längenmarkierung <b>Bedienen</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat.</li> <li>• erst hoch, dann niedrig zeigt <b>gerade</b> Anzahl</li> <li>• erst niedrig, dann hoch zeigt <b>ungerade</b> Anzahl</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>9</b> 4</li> <li>• 9 <b>7</b> 2</li> <li>• 10 <b>8</b> 7 2</li> <li>• D 10 8 7 <b>2</b></li> </ul>
<p>3 Farbvorzugssignal Lavinthal <b>Abwerfen</b> <b>Signal in der</b> <b>ausgespielten Farbe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann.</li> <li>• In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarte.</li> <li>• Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf !) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben</li> <li>• Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe</li> <li>• An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse.</li> </ul> <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>

## 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

**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**



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	♥D87	♠864	Ausspiel	♥D1082	♠8432
♥A	♦AK62	♥92	♣A	♦A6	♥B93
	♣D3	♦D743		♣D87	♦D743
		♣B987			♣32
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D87	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥A	♦AK62	♥95432	♣A	♦A6	♥B9
	♣D3	♦D743		♣D87	♦KD74
		♣B9			♣9532
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥987	♠864	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥A	♦AKB2	♥B62	♣K	♦A6	♥96
	♣K3	♦D743		♣872	♦9874
		♣B98			♣B543
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥987	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥A	♦AKDB	♥DB52	♣K	♦A6	♥96
	♣B3	♦9743		♣872	♦9874
		♣1098			♣A1043
Alleinspieler			Alleinspieler		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠AKDB	???
Ausspiel	♥1087	♠864	Ausspiel	♥D1082	♠832
♥A	♦AKB6	♥K932	♣A	♦76	♥96
	♣K3	♦87		♣872	♦9874
		♣AD87			♣DB54
Alleinspieler			Alleinspieler		

**DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“**  
**Lektion 8 – P – Positiv Negativ Markierung – Aufgaben**

**DBV Onlineunterricht 2025 – „ABC des Gegenspiels“**  
**Lektion 8 – P – Positiv Negativ Markierung – 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	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8 <u>7</u>	♠864	♥D1082	♠8432
♥ <u>A</u>	♦AK62	♥ <u>9</u> 2	♦A6	♥B93
	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♦D743
		♣B987	♣D8 <u>7</u>	♦ <u>3</u> 2
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8 <u>7</u>	♠86	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AK62	♥9543 <u>2</u>	♦A6	♥B9
	♣D3	♦D743	♣ <u>A</u>	♦KD74
		♣B9	♣D8 <u>7</u>	♣953 <u>2</u>
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥98 <u>7</u>	♠864	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AKB2	♥B6 <u>2</u>	♦A6	♥96
	♣K3	♦D743	♣ <u>K</u>	♦9874
		♣B98	♣87 <u>2</u>	♣B <u>5</u> 43
	Alleinspieler		Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥98 <u>7</u>	♠86	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AKDB	♥ <u>D</u> B52	♦A6	♥96
	♣B3	♦9743	♣ <u>K</u>	♦9874
	<small>Alleinspieler</small>	♣1098	♣87 <u>2</u>	♣A <u>10</u> 43
			Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	♠AKDB	???
Ausspiel	♥108 <u>7</u>	♠864	♥D1082	♠832
♥ <u>A</u>	♦AKB6	♥K <u>9</u> 32	♦76	♥96
	♣K3	♦87	♣ <u>A</u>	♦9874
		♣AD87	♣87 <u>2</u>	♣ <u>D</u> B54
	Alleinspieler		Alleinspieler	

# Lektion 8 - Markierung Positiv/Negativ

## 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		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 8 - Markierung Positiv/Negativ

## Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ 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

♠ 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	-	-	-

♠ B 4  
♥ K D 10 5 4 2  
♦ B 5  
♣ K 7 5

14  
13 3  
10

West Nord Ost Süd  
Pass 4 ♥ alle passen Pass  
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

♠ 9 8 7  
♥ 9 8 3  
♦ A K 9  
♣ A 10 8 3

♠ B 4  
♥ K D 10 5 4 2  
♦ D B 5  
♣ B 7

♠ A K D 6 5  
♥ A 7 6  
♦ 8 7  
♣ D 6 2



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

♠ 10 3 2  
♥ B  
♦ 10 6 4 3 2  
♣ K 9 5 4

11  
10 15  
4

West Nord Ost Süd  
2 ♥<sup>1</sup> Pass 4 ♥ Pass  
Pass 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 8 - Markierung Positiv/Negativ

## 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
4 ♠	Pass	1 ♠	Pass
	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 8 - Markierung Positiv/Negativ

### Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ B 7 5  
♥ 3  
♦ K 8 5  
♣ A D 10 9 8 3

♠ A D 10 2  
♥ 8 6 5 4  
♦ A 9 6 4  
♣ 4



♠ K 9 6 4  
♥ B 9 2  
♦ D 10 3 2  
♣ 7 5

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

♠ 8 3  
♥ A K D 10 7  
♦ B 7  
♣ K B 6 2

10  
10 6  
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	2 ♣	Pass	1 ♥
Pass	3 ♦	Pass	3 ♣
Pass	5 ♣	Pass	3 ♠
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 Auspiel ♦ 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

♠ A D 10 2  
♥ 8 6 5 4  
♦ A 9 6 4  
♣ 4

♠ 8 3  
♥ A K D 10 7  
♦ B 7  
♣ K B 6 2



♠ K 7 5  
♥ 3  
♦ D 8 5  
♣ A D 10 9 8 3

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

♠ B 9 6 4  
♥ B 9 2  
♦ K 10 3 2  
♣ 7 5

10  
14 11  
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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 Auspiel ♦ 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 8 - Markierung Positiv/Negativ

### 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 8 - Markierung Positiv/Negativ

### 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



♠ 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦ *
Pass	1 ♠	X <sup>1</sup>	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



♠ 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦ *	Pass	1 ♠	X <sup>1</sup>
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 8 - Markierung Positiv/Negativ

### 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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	X <sup>1</sup>	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	X <sup>1</sup>
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 8 - Markierung Positiv/Negativ

### Board 15

Teiler Süd  
N-S in Gefahr

♠ D 10 7  
♥ D 3  
♦ D B 10 2  
♣ K B 4 3

♠ 6 5 2  
♥ 10 9 6 4  
♦ K 9 7 6 3  
♣ 2



♠ B 9  
♥ A B 8 5  
♦ 8 5  
♣ A 8 7 6 5

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

♠ A K 8 4 3  
♥ K 7 2  
♦ A 4  
♣ D 10 9

11  
3 10  
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			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

♠ 6 5 2  
♥ 10 9 6 4  
♦ K 9 7 6 3  
♣ 2

♠ A K 8 4 3  
♥ A K 7 2  
♦ 4  
♣ D 10 9



♠ D 10 7  
♥ D 3  
♦ D B 10 2  
♣ K B 4 3

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

♠ B 9  
♥ B 8 5  
♦ A 8 5  
♣ A 8 7 6 5

3  
16 11  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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.