

Allgemeine Regeln zum Verhalten im Gegenspiel

- Spielen Sie zu jedem Zeitpunkt des Spiels Partners ausgespielte Farbe zurück, wenn es sinnvoll erscheint.
- Markieren Sie die Längen der Restfarben möglichst exakt - Irgendwann zahlt sich das aus.

Beispiel:

- Spielt der Gegner eine Farbe aus und Sie planen eine kleine Karte zuzugeben, sollten sie mit einer 2er- oder 4er-Länge (also mit einer **geraden Anzahl** von Karten) Ihre **kleinste Karte** und anschließend eine beliebig höhere Karte zugeben. Wenn Ihr Partner aufpasst, kann er hieraus wichtige Informationen gewinnen.
- Mit einer 3er-Länge (also mit einer **ungeraden Anzahl** von Karten) sollten Sie Ihre **höchste** entbehrliche **Karte** zugeben
- Falls Sie in einer Farbe nicht bedienen können, sollten Sie sich möglichst von Karten trennen, die zu einem späteren Zeitpunkt keine Stiche machen können. Dies sind die kleinen Karten Ihrer kurzen Farben. Aber Vorsicht, bitte keine Karten von Partners ausgespielter Farbe wegwerfen, da Sie diese später sonst nicht nachspielen können.
- Bei mehr als zwei Restfarben geben Sie mit einem **Farbvorzugssignal** die Präferenz für eine Restfarbe. Dies kommt in der Praxis allerdings relativ selten vor. Hierbei gilt:
 - **Hohe Karte** - **höhere Restfarbe**
 - **Kleine Karte** - **niedrigere Restfarbe**

Übungen zur Positiv/Negativ-Markierung im SA-Kontrakt

Board: 27 ♠ A K B 9 2
Teiler: Süd ♥ 6 5
Gefahr: keiner ♦ K 6 2
 ♣ 10 7 4

♠ 7 5 4 ♥ K D 10 8 4 ♦ A 8 5 ♣ 9 5	<div style="border: 2px solid black; background-color: #388e3c; color: white; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W 27 O</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	♠ D 10 8 3 ♥ B 7 2 ♦ 10 3 ♣ D B 6 2
--	--	--

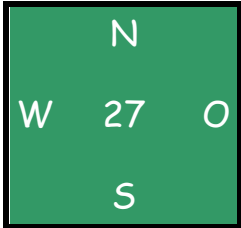
♠ 6
 ♥ A 9 3
 ♦ D B 9 7 4
 ♣ A K 8 3

<u>Süd</u>	West	Nord	Ost
1♦	1♥	1♠	passe
2♣	passe	2♥ ^①	passe
3SA	passe	passe	passe

^① Frage nach ♥-Stopper bzw. ♠-Anschluss

- Welche ♥-Karte gibt Ost im ersten Stich zu?
- Welche Bedeutung hat die erste Karte von Ost, und was spielt West zum zweiten Stich nach, wenn der Alleinspieler duckt (was er tun sollte)?

Lösung

Board: 27		♠ A K B 9 2	
Teiler: Süd		♥ 6 5	
Gefahr: keiner		♦ K 6 2	
		♣ 10 7 4	
♠ 7 5 4		♠ D 10 8 3	
♥ K D 10 8 4		♥ B 7 2	
♦ A 8 5		♦ 10 3	
♣ 9 5		♣ D B 6 2	
		♠ 6	
		♥ A 9 3	
		♦ D B 9 7 4	
		♣ A K 8 3	
<u>Süd</u>	West	Nord	Ost
1♦	1♥	1♠	passe
2♣	passe	2♥	passe
3SA	passe	passe	passe

- Welche ♥-Karte gibt Ost im ersten Stich zu? → ♥ 2
- Welche Bedeutung hat die erste Karte von Ost, und was spielt West zum zweiten Stich nach, wenn der Alleinspieler duckt (was er tun sollte)?
 - Die erste Karte nach Partners Ausspiel des ♥-Königs sollte ein **positiv/negativ** Signal sein. Die Zugabe der ♥ 2 zeigt Interesse an der Farbe und verspricht eine **Anschlussfigur** (♥-As oder ♥-Bube). West sollte diese Information ausnutzen und mit einer kleinen ♥-Karte fortsetzen, um die Farbe nicht zu blockieren. Aus der Regel: „Von der kurzen Seite die hohe Karte zuerst“ folgt, dass Sie von der längeren Seite einer Farbe zuerst die kleinen Karten zu den vermeintlichen Figuren des Partners spielen müssen.

Board: 28 ♠ A D 10 6 4
Teiler: Süd ♥ B 7
Gefahr: keiner ♦ 8 5
 ♣ B 8 4 2

♠ 9 5 ♥ 9 8 6 2 ♦ K D 10 7 3 ♣ 6 3	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W 28 O</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	♠ K B 8 3 ♥ 5 4 ♦ 9 6 2 ♣ A 10 7 5	
--	---	---	--

♠ 7 2
 ♥ A K D 10 3
 ♦ A B 4
 ♣ K D 9

Süd	West	Nord	Ost
1♥	passe	1♠	passe
3SA	passe	passe	

- Welche ♦-Karte gibt Ost im ersten Stich zu?
- Welche ♦-Haltung des Alleinspielers kann West aus der Markierung seines Partners schießen, wenn der Alleinspieler den ersten Stich duckt (was er tun sollte)?

Lösung

Board: 28		♠ A D 10 6 4	
Teiler: Süd		♥ B 7	
Gefahr: keiner		♦ 8 5	
		♣ B 8 4 2	
♠ 9 5	W	N	O
♥ 9 8 6 2	28	28	28
♦ K D 10 7 3	S	S	S
♣ 6 3			
		♠ K B 8 3	
		♥ 5 4	
		♦ 9 6 2	
		♣ A 10 7 5	
	1	♠ 7 2	
	5	♥ A K D 10 3	
	1	♦ A B 4	
	0	♣ K D 9	

Kontrakt: 3SA von Süd

Ausspiel: ♦-König

- Welche ♦-Karte gibt Ost im ersten Stich zu? → ♦ 9
- Welche ♦-Haltung des Alleinspielers kann West aus der Markierung seines Partners schießen, wenn der Alleinspieler den ersten Stich duckt (was er tun sollte)?
 → Aus dem negativen Signal seines Partners (Ost) kann West schließen, dass sein Partner keine Anschlussfigur an seine durch das Ausspiel versprochene Sequenz besitzt. Wenn der Partner weder ♦-Buben, noch das ♦-As besitzt, sollte West von einer ♦-Fortsetzung Abstand nehmen, da er dem Alleinspieler damit einen Stich schenken würde. Versuchen Sie den Partner in einer anderen Farbe (Motto: links (Dummy) durch die Stärke) zu erreichen. Wenn der Alleinspieler den Fehler macht und am Tisch die ♠-Dame (oder ♠ 10) einsetzt, kommt Ost zu Stich und kann nun Partners Farbe (♦) durch den Alleinspieler spielen. Der Kontrakt geht zweimal down. Der Alleinspieler sollte die Fortsetzung in ♠, zum zweiten Stich, mit dem As gewinnen und seine fehlenden Stiche in ♣ entwickeln. Der Kontrakt wird nun mit neun Stichen genau erfüllt.