

# Erläuterungen zu Auspielen und Markierungen

17.9.16 / JH / 28.9. (nach X)

## Vorbemerkungen

1. Es existieren diverse sich grundsätzlich unterscheidende Systeme, z.B. **Ausspiele**:
  - a) Sequenz, gebrochene Sequenz und innere Sequenz
  - b) Rusinow (zweithöchste einer Sequenz)
  - c) TON (Ten or Nine zeigen keine und oder zwei höhere Karten)
  - d) Journalist (promising 10)
  - e) Kleines Ausspiel verspricht eine hohe Figur
  - f) Italienisches Ausspiel (ungerade verspricht eine hohe Figur)
2. Auch beim **Ausspiel von Partners Farbe** gibt es Verschiedenes:
  - a) Längenorientiert, z.B. kleinste von drei Karten oder höchste von 2 Karten
  - b) stets höchste Karte
  - c) stets zweithöchste
  - d) zweithöchste ohne hohe Figur und kleine mit hoher Figur
3. Bei der **Markierung**:
  - a) „Standard“ (hoch positiv, klein negativ)
  - b) „Umgekehrt“ (klein positiv, hoch negativ)
  - c) „Italienisch“
  - d) Zugabe der höchsten einer Sequenz
  - d) „Lavinthal“ bei der Zugabe von 3 kleinen Karten
  - e) „Trumpf-Signal“: zuerst mittel, dann klein zeigt dritten höheren Trumpf (Schnapper)
  - f) Stets Längenmarke, wenn der Gegner eine Farbe anspielt
4. Auch für **Abwürfe** gibt es einiges:
  - a) Direkte Marke, z.B. „klein“ zeigt Interesse und „hoch“ Desinteresse (oder umgekehrt)
  - b) „Lavinthal“ (diese Farbe nicht, je nach Höhe Interesse an höherer oder tieferer Restfarbe)
  - c) „Roman Discard“: Ungerade = Interesse in dieser Farbe, gerade = Lavinthal
  - d) Höchste einer 3er-Sequenz oder länger
  - e) Abwurf der höchsten Stichkarte in einer Farbe um alle Reststiche anzuzeigen
5. Eine letzte Möglichkeit besteht in der **Reihenfolge sicherer Stichkarten**:
  - a) Partners Ausspiel statt mit dem König zu stechen und dann das Ass: Zuerst Ass, dann König  
→ Dies entspricht einer Lavinthal-Marke
  - b) Von AKD kann die Reihenfolge D, A, K oder D, K, A auch Lavinthal-Marke sein
  - c) Partner spielt klein aus und man hat Desinteresse trotz K und D: Man legt den König

## Ziele

Die **Vereinbarungen** sollen nun so definiert werden, dass

1. Grösstmögliche Flexibilität besteht
2. Möglichst eindeutige Informationen übermittelt werden
3. Das Wichtigste stets einfach zu handhaben ist
4. Mit eingespielten Partnern auch die Kleinkarten-Reihenfolge als Marke einsetzen

Um es mit den Worten eines starken Spielers zu sagen: **JEDE KARTE EINE MARKE !**

## Meine Empfehlungen

### **Thema „Ass oder König“**

Die „alte Schule“ empfiehlt von AK ohne weitere Karte zuerst den König und dann das Ass zu spielen, um den Partner über einen möglichen Schnapper in dieser Farbe zu informieren

Dazu etwas Statistik:

- in 23.53% hält ein Spieler AK in einer der vier Farben
  - in 1.05% ist es AK blank
  - in rund 80% ist es ein Farbspiel, davon in rund 60% nicht die Trumpffarbe selbst
  - dann braucht es für einen möglichen Schnapper noch zwei weitere Voraussetzungen:
    - ein schnelles Entry beim Partner, z.B. Trumpf-Ass oder -König zu zweit oder dritt
    - zwei bis drei kleine Trümpfe in der eigenen Hand  
(der Gegner ist ja durch das Ausspiel gewarnt und vermeidet gefährliche Impässe)
  - und schliesslich muss der Partner eine dritte Karte haben, aber nicht gerade die Dame
- Wenn man dies nun alles miteinander multipliziert, ist die Chance so einen Schnapper zu erhalten, auf eine **Quote von unter 0.5%** gesunken, d.h. man opfert bessere Möglichkeiten für praktisch nichts!

Dabei gibt es für solche Hände etwas viel Besseres

- Das **Ausspiel des Asses** verlangt eine **positive Marke**, wenn man **Dame, König oder Double** hält
- Das **Ausspiel des Königs** verlangt eine **Längen-Marke**
  - Damit verhindert man späteres Spiel in eine Doppel-Chicane, dies gilt AUCH mit KDxxx

Verliert man etwas?

NEIN! Mit **AK sec** spielt man das **Ass** und nach negativer Marke des Partners den **König**, BINGO

### **Thema „Innere Sequenz“ vs. „TON“**

Die „alte Schule“ empfiehlt das Ausspiel der höchsten Karte von inneren Sequenzen, z.B. den **Buben** von **KB10** oder die **Zehn** von **K109** resp. **D109**; solche Ausspiele erzeugen beim Partner stets eine kleine Ungewissheit, wer nun die darüber liegende hohe Figur hält.

Abhilfe verschafft „TON“

Das Ausspiel einer **10** oder **9** verspricht

- entweder **KEINE höhere Karte**
- oder sowohl die **direkt darüber liegende Karte PLUS** eine noch **höhere Figur**

In obigen Beispielen wäre das Ausspiel somit die **10** im ersten Fall und die **9** in den anderen Fällen.

Der Partner kann praktisch immer erkennen, ob es sich um „nichts“ oder eben um zwei höhere Figuren handelt; gegen SA-Kontrakte hat man fast immer zwei höhere Karten, ausser man spielt für den Partner aus. Zudem ist nun klar, dass das Ausspiel eines **Buben** höhere Karten verneint!

### **Thema „3./5.“ resp. „4.“ vs. „Kleine Karte verspricht Hochfigur“**

Die „alte Schule“ empfiehlt das Ausspiel der vierthöchsten Karte von einer Länge, damit der Partner mit der Elferregel herausfinden kann, wie die höheren Karten verteilt sind. Analoges gilt bei 3./5.

Etwas präziser scheint mir diese Vereinbarung

- 3./5. resp. 4. versprechen gleichzeitig eine Hochfigur!
- Von nichts spielt man die 2.-höchste, AUCH in Partners Farbe (gegen SA ist es meist eine 5er-Länge)

## Thema „Gebrochene Sequenz“ und „Deblockierung“

Gegen SA wird zu Recht das Ausspiel einer **3er-Sequenz** resp. einer gebrochenen Sequenz wie z.B. **KD10(x)** oder **DB9(x)** empfohlen.

Wie soll nun der Partner reagieren?

- Wenn er die fehlende Figur (den B resp. die 10 in obigen Beispielen) hat, soll er sie **deblockieren**
- Wenn er die fehlende Figur NICHT hat, soll er eine **Längen-Marke** geben

Soweit scheint alles klar. Aber was soll man ausspielen mit **KDxxx** gegen 3SA?

Seriöse Gegenspieler haben sicher das Ass in ihren Reihen, leider in 60% auch den Buben, d.h. das Ausspiel einer kleinen Karte vergibt oft das Tempo, im Team wäre ein Faller aber extrem wichtig.

Es gibt eine „einfache“ Lösung

- Wenn man den König ausspielt, VERNEINT man die 10, der Partner soll mit dem B positiv markieren
- Wenn man die Dame ausspielt und der Partner den Buben hat oder sieht, erkennt er, dass der Ausspielende **KD10(x)** halten muss und verhält sich wie oben beschrieben (Deblockierung/Länge)

## Thema Abwurf und „Direkte Marke“ vs. „Lavinthal“ vs. „Roman Discard“

Bei **direkten Marken** zeigt – z.B. bei „klein = positiv“ – eine kleine Karte Interesse an dieser Farbe, eine hohe Karte dagegen Desinteresse.

- manchmal möchte man aber keine Karte der gewünschten Farbe „verschenken“ (gegen SA)
- bei Ab-Marken ist nicht ableitbar, welche der übrigen Farben erwünscht ist
- manchmal steht keine passende kleine resp. hohe Karte zur Verfügung

Bei „**Lavinthal**“ zeigt ein Abwurf Desinteresse an dieser Farbe und die Höhe dieser Karte weist auf Interesse in der höheren oder tieferen Farbe hin.

- In 80-85% findet man eine passende Karte, in 15-20% aber nicht (manche studieren dann etwas länger, was unethisch ist)
- Man gibt zwangsweise immer ein Farbsignal, auch wenn man z.B. lieber Trumpf möchte

Bei „**Roman Discard**“ zeigt eine ungerade Karte Interesse in dieser Farbe, eine gerade Karte ist ein Lavinthal-Signal.

- Da für Zu-Marken sowohl ungerade Karten in der Wunschfarbe als auch tiefe resp. hohe Karten in nicht gewünschten Farben verwendet werden können, findet man in 98% eine passende Karte

In allen drei Varianten kann man Zu-Marken in hoffnungslosen Farben als Trumpfswitch definieren.

Ich plädiere eindeutig für „**Roman Discard**“

## Thema „Trumpfkarten“

Im Trumpf markiert man die Länge nicht. AUSNAHME: Man hat für einen Schnapper ausgespielt und hat drei kleine Trümpfe, dann gibt man zuerst den mittleren, dann den kleinsten um drei anzuzeigen.

## Thema „Kleinkarten gegen SA-Kontrakte“

Die Gegner rasseln ein Länge herunter und ich habe 3 kleine Karten: Um dem Partner – der kurz ist – bereits ab der zweiten Karte zu helfen, gibt man präferentiell zu, d.h. mittel/hoch/tief würde Punkte in der mittleren Restfarbe und evtl. auch noch Interesse in der obersten Restfarbe zeigen, EINFACH!

## Anhang-A: Thema „Auspiel nach kontrierten Kontrakten“

Der Gegner ist in **2SA** oder **3SA** gelandet:

- Die Kurzformel „Mini/Dini/Sini“ (Meine Farbe, Deine Farbe, Seine Farbe) scheint hier sehr sinnvoll
- Wenn keine Farbe lizitiert wurde – z.B. 1SA – 3SA – ist entweder Pik oder die kürzere Oberfarbe gemeint, dies muss mit dem Partner abgesprochen werden

Die Gegner sind in **1SA** gelandet:

- Im Prinzip die höchste nicht lizitierte Farbe (ohne Kontra die längste nicht lizitierte Farbe)
- Wenn keine Farbe lizitiert wurde – z.B. 1SA pass pass X oder 1SA X pass pass – ist die Bedeutung des Kontras ausschlaggebend:
  - Wenn es HP's verspricht: Die längste Farbe
  - Wenn es 4M und 5+m verspricht (Multi-Landy): die mutmassliche 5+Unterfarbe

Die Gegner sind in einem **Farbkontrakt** gelandet:

- Mit kurzen Trümpfen: Trumpf! (Schnapper reduzieren)
- Mit langen Trümpfen: Die längste Farbe (Forcing Defense)

Die Gegner sind in einem **Farb-Slam** gelandet, es handelt sich um ein „Lightner Double“:

- Der Partner hat eine Void (selten Single mit 3 kleinen Trümpfen)
- Man spielt in der Regel die längste eigene Farbe aus oder auch die 2. Fit-Farbe der Gegner, z.B.

<b>G1</b>	<b>Ich</b>	<b>G2</b>	<b>Du</b>	
1H	pass	2K*	pass	*) Gameforce
3K	pass	3H	pass	
4SA	pass	5H**	pass	***) 2 von 5 Assen
6H	---			

Ich halte

♠ A5 ♥ B ♦ B953 ♣ D10xxxx

Die Gegner haben 16 Karten in den roten Farben gezeigt, dass sie nochmals 7 Karten in Treff halten, ist sehr unwahrscheinlich, dann hätte der Partner ja 8er-Pik; mein Partner wird Void in Karo sein!

Karo-9 ist auch gerade Pik-Marke; mit ♦ B432 müsste man halt (ungern) den Buben (!) spielen ...

Der Eröffner hat **nicht Kontrollen gezeigt**, sondern die **Ass-Frage gestellt**, d.h. er hat in beiden schwarzen Farben mindestens Zweitunden-Kontrolle, also Pik-König und Treff-Ass und/oder -König, mein Partner kann höchstens 2-3 Punkte haben.

//