

Abwürfe und Signale

Abwürfe auf die lange Farbe des AS oder des Dummys sind eine schwierige Angelegenheit. Dabei gibt es deutlich mehr zu überlegen, wie die Signale, die man dabei geben will: Folgende Richtlinien gibt es zu beachten:

(a) Behalten sie die gleiche Länge wie der Dummy

B 10 8	A K D 4	7 5 3 2
	9 6	

Süd hat drei Stiche am Dummy. Falls Ost eine seiner kleinen – dem Anschein nach – nutzlosen – Karten abwirft, werden daraus vier Stiche. Hielte der Dummy A-K-D-9 könnte Ost hingegen eine seiner Karten abwerfen.

D 10	K B 8 2	9 7 4 3
	A 6 5	

Hier liegt der gleiche Fall vor. Süd hat drei Stiche. Falls Ost hingegen eine seiner kleinen Karten abwirft, bekommt er vier.

B 10	K 8 7 5 4	D 9 3 2
	A 6	

Auch hier ist der Abwurf einer Karte von Ost nachteilig. Wenn Süd die Farbe hochspielen will, benötigt er zwei Eingänge an den Tisch und dann bekommt er einen Extrastich. Wenn Ost eine Karte abwirft, bekommt er zwei Stiche und muss nur mit einem Eingang bezahlen.

(b) Behalten Sie die gleiche Länge wie der Alleinspieler

Wenn die Reizung eine Länge (4er oder 5er) in der Hand des Alleinspielers gezeigt hat, dürfen Sie von dieser Farbe nach Möglichkeit nichts abwerfen, wenn Sie ebenfalls vier Karten in der Farbe halten. Erst wenn der AS anfängt, selbst von dieser Farbe abzuwerfen, können Sie es auch tun.

B 8 5	7 4	10 6 3 2
	A K D 9	

Süd hat die Farbe gereizt und hat drei Gewinner in dieser Farbe. Falls Ost abwirft, werden es auch hier vier.

(c) Versuchen Sie wenigstens eine Karte in Partners Farbe zu halten

Diese Karte – manchmal müssen es auch zwei sein – brauchen Sie, um die Farbe zum Partner spielen zu können. Wie oft Sie Partners Farbe halten müssen, hängt auch mit Ihren eigenen Eingängen zusammen. Wenn Sie ohnehin nur noch einmal an den Stich kommen, ist es nicht notwendig, mehrere Karten in Partners Farbe zu halten. Im Gegenteil ist es oft besser, einige Karten davon abzuwerfen, damit der Partner die Hand besser auszählen kann. Noch wichtiger ist dies, wenn Sie gar keinen Eingang haben. Dann werfen Sie alle Karten der Farbe ab. Dies hilft dem Partner noch mehr. Der aufmerksame AS weiß dann natürlich auch, dass Sie selbst glauben, nicht mehr an den Stich zu kommen.

Auf jeden Fall ist es in den meisten Fällen wichtiger, mit den Längen des Dummys oder des AS gleich zu bleiben.

- (d) Wenn alle drei obigen Fälle nicht zutreffen, beobachten Sie den AS. Die Farbe, die er wegwirft, können sie normalerweise auch abwerfen.
- (e) Wenn der AS eine Farbe am Tisch schnappen kann, aber stattdessen die Trümpfe zieht und noch weitere Trumpffrunden spielt, können Sie Karten von dieser Farbe abwerfen.
- (f) Farben, die der AS in der Hand geschnappt hat, sind abwerfbar. Es sei denn, Sie müssten den Dummy mit ihrer Länge bewachen.

Signale mit dem Abwurf

Die Standardsignale sind hier:

- eine kleine Karte = kein Interesse an der Farbe;
- eine hohe Karte = zeigt Interesse an der Farbe;
- hoch dann klein = Spiele diese Farbe bei der ersten Gelegenheit.

Diese Signale werden sowohl in Farbspielen also auch in Sans-Atout-Kontrakten angewandt. In Farbkontrakten ist es jedoch leichter eine hohe Mittelkarte zu entbehren, als in Sans-Atout-Kontrakten. Deshalb wird im Sans-Atout-Kontrakt meist nur negativ signalisiert.

Nicht-Standard-Signale

Weil man auch im Sans-Atout-Kontrakt zuweilen positiv signalisieren möchte, spielen die meisten Experten die Signale anders herum. Auch hier ist der „Reversed Standard“ dem „normalen“ Spiel überlegen. Ein weiterer Aspekt ist: Wenn man auch die Attitude-Signale „reversed“ spielt, empfiehlt es sich auch diese Signale anders herum zu spielen. So vermeidet man Verwechslungen. Diese sind dann wie folgt:

eine kleine Karte = zeigt Interesse an der Farbe;

eine hohe Karte = kein Interesse an der Farbe;

erst klein dann hoch = Spiele diese Farbe bei der ersten Gelegenheit.

Lavinthal-Signale

Dies ist eine bestimmte Form des Abwurfs, bei dem man einen Farbvorzug anzeigt. In Deutschland (wie im Rest Kontinentaleuropas) werden diese Signale nach dem Erfinder Hy Lavinthal genannt. In Großbritannien und den USA werden Sie oft McKenny genannt, der den ersten Artikel über sie geschrieben hat. Lassen Sie sich nicht verwirren. Es ist wirklich das gleiche. Diese Signale funktionieren wie folgt:

1. Die Farbe, die man abwirft, will man nicht gespielt haben;
2. (a) eine hohe Karte = spiele die höhere der Restfarben; (b) eine kleine Karte = spiele die kleinere der Restfarben.

Es sind nur zwei Farben in der „Verlosung“. Die Farbe, die man abwirft, möchte man abwirft. Und die Farbe, auf die man abgeworfen hat, hat man nicht mehr.

Was das vorherrschende Signal ist, ist oft länderspezifisch. So spielt man in Polen fast immer Lavinthal, während in Nord und Westeuropa die Direktabwürfe häufiger sind. In Südeuropa wird noch eine dritte Methode gespielt:

Gerade-ungerade-Signale (Odd-even) oder italienisches Lavinthal

Bei dieser Methode müssen Sie nicht darauf achten, ob der partner eine hohe oder niedrige Karte abwirft, sondern ob er eine gerade Karte abwirft oder eine ungerade.

Eine ungerade Karte = spiele diese Farbe;

eine gerade Karte = 1. ich möchte die Farbe nicht;

2a. Eine hohe gerade Karte: ich möchte die höhere der Restfarben;

2b. Eine niedrige gerade Karte: ich möchte die niedrigere der Restfarben.

Italienisches Lavinthal gibt Ihnen eine Vielzahl von Abwurfmöglichkeiten. Es ist aber nur gut eingespielten Partnerschaften zu raten, da die Auswahl der Karte zuweilen schwierig ist. In einigen Ländern ist ital. Lavinthal verpönt, weil einige Partnerschaften nicht à tempo spielen, wenn sie keine passende Karte haben. Dies ist ein Verstoß gegen die Regeln.

Übung:

1.

♠ 8 6 3										
♥ D 9 5										
♦ K B 10 8 4										
♣ 7 6										
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; background-color: black; color: white; text-align: center; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		○		S		♠ A D 9 2 ♥ 10 7 4 3 2 ♦ 9 3 ♣ 10 5
	N									
W		○								
	S									

Süd eröffnet 2SA und Nord hebt auf 3SA; West spielt die ♣ 4 aus und ihre ♣ 10 wird von Süds Ass geschlagen. Der AS spielt die ♦ D, die am Stich bleibt. Dann spielt er ♦ zum K. Der gewinnt. Er setzt mit dem B fort. Welche Karte werfen Sie ab?

2.

♠ D 9 8										
♥ K B										
♦ B 7 4 3										
♣ J 10 7 5										
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; background-color: black; color: white; text-align: center; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		○		S		♠ 7 6 5 4 ♥ 8 6 5 2 ♦ 10 8 ♣ A 9 4
	N									
W		○								
	S									

Süd eröffnet mit 1 ♠; West kontriert und Nords 2 ♠ beendet die Reizung; West spielt den ♦ K aus und setzt dann mit Dame und Ass fort. Welche Karte werfen Sie auf die dritte Karorunde ab?

3.

♠	10 9 3 2
♥	B 5 4
♦	K B 3
♣	D B 6

N	♠ 7
W	♥ 8 2
O	♦ 10 9 8 7 6
S	♣ A 9 8 7 5

Süd eröffnet 1 ♠ und über Nord's 2 ♠ bietet er 4 ♠; West spielt den ♥ K aus und setzt mit D u A fort. Welche Karte spielen Sie in der dritten Herzrunde?

4.

♠	10 5 4 3
♥	9 8 6
♦	K D 10
♣	D B 8

N	
W	♥ D
O	♦ 8 6 3 2
S	♣ 10 6 5 4 3

Süd eröffnet mit 1 ♠; Nord hebt auf 2 ♠; Ost reizt mit 3 ♥ dagegen und Süds 4 ♠ beschließt die Reizung. Sie spielen auf West die ♥ D aus die vom Osts König übernommen wird. Ost setzt mit der 10 und dann mit dem Buben fort. Was legen Sie auf die zweite und was auf die dritte Herzrunde?

5.

♠	10 3 2
♥	A D B 3
♦	K 7
♣	B 7 5 3

N	
W	♠ 7 6 4
O	♥ 10 8 5 4 2
S	♦ 10
	♣ A D 9 2

Ost eröffnet die Reizung mit einer 3 ♦ - Sperre. Süd reizt 3 ♠ und Nord hebt auf 4 ♠. Sie spielen auf West die ♦ 10 aus. Der Tisch bleibt klein und Ost übernimmt mit dem ♦ B. Dann setzt er mit dem ♦ A fort. Welche Karte legen Sie?

6.

♠	10 3 2
♥	A D B 3
♦	K 7
♣	B 7 5 3

N	
W	♠ B 6 4
O	♥ K 10 9 7 2
S	♦ 10
	♣ A 9 6 4

Ost eröffnet die Reizung mit einer 3 ♦ - Sperre. Süd reizt 3 ♠ und Nord hebt auf 4 ♠. Sie spielen auf West die ♦ 10 aus. Der Tisch bleibt klein und Ost übernimmt mit dem ♦ B. Dann setzt er mit dem ♦ A fort. Welche Karte legen Sie?

Lösung:

1. ♥ 7; 2. ♣ 4; 3. schnappen und selbst ♣ Ass spielen. Verlassen Sie sich nicht auf den Partner; 4. ♦ 8 und ♣ 10; beide Farben abmarkieren, damit Ost eine vierte Coeurrunde spielt; 5. ♠ 2; West braucht unbedingt einen Treffwechsel; 6. ♣ 9; West will eine dritte Karorunde, um einen Schnapper zu bekommen;