

Spezielle Signale

Farbvorzug beim ersten Ausspiel

Falls es absolut klar ist, dass Sie eine Fortsetzung der Farbe gar nicht wollen können, wechseln die Signale von einem Attitude-Signal zu einem Farbvorzugssignal.

- (a) Eine hohe Karte wünscht eine hohe Farbe; und
- (b) eine niedrige Karte wünscht eine niedrige Farbe.

Dabei wird die Trumpffarbe ausgelassen. Es gibt also nur ZWEI relevante Farben zu bedenken. Und – wie gesagt – es muss klar sein, dass eine Fortsetzung der Farbe auf keinen Fall erwünscht ist.

Diese Situationen sind sehr selten. Und sie treten auch nicht unbedingt auf, nur weil der Dummy einen Singleton hat (obwohl dies eine der Situationen sein kann, in denen sie auftreten). In einem Farbkontrakt ist es meist immer noch besser hier mit einem Attitude-Signal zu antworten: „Partner, es ist sicher, wenn du diese Farbe weiterspielst. Ich möchte lieber keinen Wechsel“. Wenn man den Wechsel wirklich will, kann man ihn anzeigen, indem man eine Abmarkierung legt.

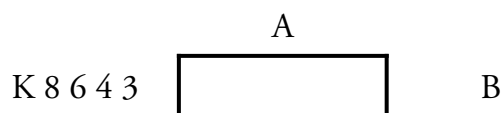
Der wichtigste Fall für ein Farbvorzugssignal ist es, wenn der Partner einen offensichtlichen (oder zumindest möglichen) Singleton ausspielt. Hier zeigt man dem Partner die Farbe des Entrees an, um ihm anschließend einen Schnapper geben zu können. Bei einem Singleton-Ausspiel kann es keinen Grund für ein Attitude-Signal geben. Das gleiche gilt für die

A-K-Ausspiele (siehe vorherige Kapitel). Zunächst wird ein Attitude gegeben. Auf die zweite Karte wird aber ein Farbvorzugssignal abgegeben.

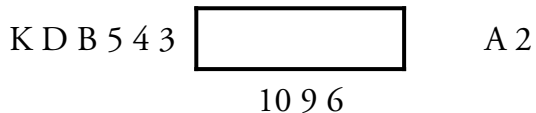
Signale mit Figuren

Man schenkt keine Stiche her, indem man mit Figuren signalisiert. Man kann also nur mit einer Figur signalisieren, wenn man es sich leisten kann. Normalerweise ist dies der Fall, wenn man eine Sequenz hält.

Beim Zugeben der Farbe: Wenn man beim Zugeben zu einer Farbe ein Figurensignal gibt, heißt das, dass man die darunterliegende Karte hält und es verneint die darüber liegende Karte. Es gleicht also den Ausspielen von Sequenzen. Ein Bube verneint also die Dame; die Dame verneint den König und so fort.

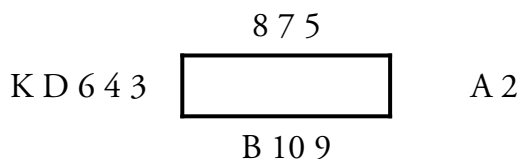


West spielt die 4 aus und Ost legt den Buben unter das Ass. Falls der Bube kein Singleton ist, verneint er die Dame (mit Dame-Bube sec hätte man die Dame gelegt). Man kann also die Dame beim Alleinspieler platzieren. Der Bube sagt aus, dass es kein Risiko für West ist, die Farbe nochmals zu spielen, falls er die Dame hält. Er sagt auch, dass West die Dame des Alleinspielers hochspielt, falls er den König abzieht und die Dame nicht hat (wie im vorliegenden Fall).



West greift den König an und Ost übernimmt ihn mit dem Ass, um die Farbe nicht zu blockieren. Er spielt die 2 zurück und Ost/West machen sechs Stiche in der Farbe.

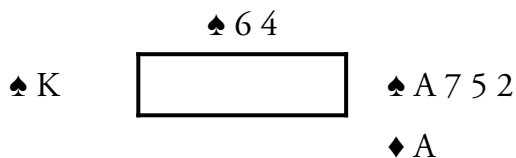
In einem Farbspiel ist der Vorgang ähnlich:



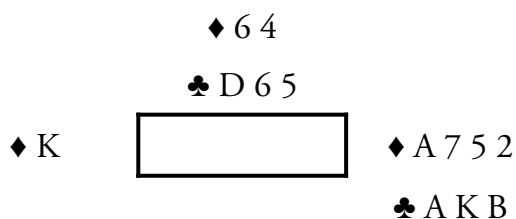
West spielt erneut den K aus und Ost übernimmt und kann die dritte Runde stechen.

Für den Partner die Verteidigung klären

Ebenso wichtig in der Verteidigung ist die dritte Variante, die von den meisten Spielern übersehen wird, nämlich die Übernahme der Figur als Signal einzusetzen.

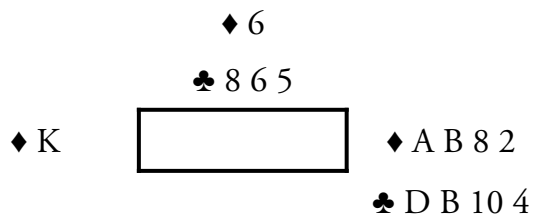


Ost übernimmt das Ausspiel mit dem Ass und zieht jetzt das ♦ Ass ab. Erst danach spielt er die Piks zurück. Damit hat er den Partner zum Karonachspiel geleitet. Er kann jetzt die Karos schnappen. Noch häufiger und noch öfter übersehen, ist diese Situation:



West spielt den ♦ K aus. Ost übernimmt und spielt den ♣ K. Danach spielt er wieder ein Karo zur Dame von West. Dieser kann nun die Treffs durch die Dame durchspielen.

Ein Wechsel auf eine bessere Farbe



Gegen den Farbkontrakt von 4 ♠ spielt West den ♦ K aus. Mit nur einem Singleton im Dummy ist es gut jetzt den König zu übernehmen (auch auf die Gefahr hin, dass die 10 jetzt hoch werden kann) und auf eine vielversprechendere Farbe zu wechseln. In diesem Fall auf die ♣ D.

In anderen Fällen übernimmt Ost vielleicht um auf einen Singleton zu wechseln. Oder die Übernahme erfolgt, weil von Osts Seite ein Trumpfspiel besser ist.

Übungen:

1.

♠ 8 6 3 2
♥ 5
♦ 8 4 3
♣ K D B 10 4

♠ A 5
♥ 9 7 4 3 2
♦ 9 7 6 5 2
♣ 3

	N	
W		O
	S	

Ost eröffnet 1♥; Süd reizt 1♠; nach einer kompetitiven wird Süd in 4♠ kontriert. West spielt die ♣ 3 aus und der Dummy gewinnt den Stich mit dem König. Ost gibt die ♣ 2 zu. Ein Trumpf wird vom Dummy gespielt. Von Ost kommt die 9 und vom AS der König. West gewinnt mit dem Ass. Was nun?

2.

♠ K 6 4
♥ A B 3 2
♦ A D B 10
♣ 7 4

	N		♠ A 9 4
W		O	♥ 9 8 6 5
	S		♦ 2
			♣ A K D 8 3

Nord eröffnet mit 1SA und Süd springt in 4♠. West spielt den ♣ Buben aus. Wie soll Ost die Verteidigung planen? Welche vier Stiche will Ost machen?

1.

♠ K D B 2
♥ A K D 10
♦ 8 6
♣ B 9 7

	N		♠ 7
W		O	♥ 8 7 2
	S		♦ D B 10 4 2
			♣ 8 6 4 3

West eröffnet 1♣; Nord kontriert und Süd spielt am Ende 4♠. West spielt den ♦ König aus. Welche Karte sollte Ost spielen? Wie erwartet Ost die Verteidigung?

Hände:

1. <https://tinyurl.com/27j6dym8>
2. <https://tinyurl.com/2yopcncb>
3. <https://tinyurl.com/2bpnduy5>
4. <https://tinyurl.com/27uat7z7>