

# Alle Markierungen im Ueberblick

<b>Ausspiel</b>	<u>gegen Farbkontrakt</u>	<u>gegen SA-Kontrakt</u> → <b>prinzipiell die längste Farbe</b>
1. Priorität:	von einer <b>2er-Sequenz</b> <u>AKxx AKD KDxx DBxx B10xx</u>	von einer <b>3er-Sequenz</b> oder <b>gebrochenen Sequenz</b> <u>AKDx AKBx KDBx KD10x DB10x DB9x B109x B108x</u>
2. Priorität:	von einer <b>inneren Sequenz</b> <u>KB10x K109x D109x</u>	von einer <b>inneren Sequenz</b> <u>ADBx AD109x AB10x A109x KB10x K109x D109x</u>
3. Priorität:	von einer Länge a) klein = <b>verspricht</b> K oder D <u>KB842 K854 D10762 D953</u> b) hoch = <b>verneint</b> K und D → <b>prinzipiell 2.-höchste</b> <u>B984 B543 10874 98752</u>	von einer Länge a) klein = <b>verspricht</b> A, K oder D <u>AD1076 AB962 A10864 KB842 K854 D10762 D953</u> b) hoch = <b>verneint</b> A, K oder D → <b>prinzipiell 2.-höchste</b> <u>B10752 B984 B543 10874 98752</u>

## Markierung

<b>Zumarke</b>	prinzipiell die kleinste Karte → dies <b>verspricht</b> eine nützliche Figur <b>Dame</b> nach Ass-Ausspiel oder <b>Bube</b> nach König-Ausspiel oder <b>10</b> nach Dame-Ausspiel → man spricht hier von „touching honneur“
<b>Abmarke</b>	prinzipiell die 2.-höchste Karte → dies <b>verneint</b> eine nützliche Figur
<b>Sequenz</b>	Eine 3er-Sequenz wird markiert indem man die <b>höchste Karte der Sequenz</b> zugibt, sofern der Gewinner des Stiches bereits feststeht (dies <b>verneint</b> eine höhere Figur!) z.B. spielt der Partner das Ass aus gibt man folgende Karte zu <u>KDBx DB10x B109x</u> Dasselbe gilt, wenn der Partner ausspielt und der <b>Dummy</b> das Ass einsetzt

## Schnapper

Der Partner hat ein Single ausgespielt, wir machen den Stich und geben ihm den Schnapper:

- kleinste Karte = spiel nach dem Schnapper die tiefere verbleibende Farbe zurück
- hohe Karte = spiel nach dem Schnapper die höhere verbleibende Farbe zurück
- mittlere Karte = keine Präferenz, d.h. ich habe kein Entry mehr

## Abwurf

Methode 1:	„Direkt“: Was ich abwerfe, will ich nicht
Methode 2:	„Standard“: Hohe Karte = Interesse an dieser Farbe Kleine Karte = Desinteresse an dieser Farbe
Methode 3:	„Umgekehrt“: Kleine Karte = Interesse an dieser Farbe Hohe Karte = Desinteresse an dieser Farbe
Methode 4:	„Lavinthal“: Kleine Karte = Kein Interesse an dieser Farbe aber an der tieferen der Restfarben Hohe Karte = Kein Interesse an dieser Farbe aber an der höheren der Restfarben
Methode 5:	„Roman Discard“: <b>Ungerade</b> Karte = Interesse an dieser Farbe <b>Gerade</b> Karte = Lavinthal-Signal = Interesse an höherer/tieferer verbleibender Farbe