

Längenmarken – Wenn „die Anderen“ Farben ausspielen...

Wenn Dummy oder Eröffner eine Farbe ausspielen, sind die Gegenspieler per Definition der zweite bzw. der vierte Mann.

Der Spieler in zweiter Position gerät oftmals in unangenehme Situationen, weil er nicht weiß, was die Spieler, die nach ihm zugeben noch an Karten in petto haben. Zudem gilt es zu unterscheiden, ob a) der Tisch oder b) die Hand eine Farbe spielt und dies noch einmal unterteilen, ob der Ausspieler (Alleinspieler oder Dummy) ein Bild oder eine kleine Karte auf den Tisch legt.

Für den Fall, dass der Ausspieler („der erste Mann“) eine kleine Karte auf den Tisch legt bzw. vom Dummy ordert, hat jeder wohl schon einmal die Merkregel „Zweiter Mann klein“ gehört, und befolgt sie mehr oder weniger gehorsam und erfolgreich. Leider aber ist dieses Thema komplexer als die Regel uns glauben machen will, so dass es sich einmal lohnt, tiefer in die Materie einzusteigen.

Sitzen Sie als vierter Mann in letzter Position, haben Sie alle anderen Karten eines Stiches schon gesehen und können meist sehr leicht entscheiden, was zu tun ist. Ihre Optionen sind:

- a) Den Stich gewinnen, weil Sie es können.
- b) Den Stich ducken, obwohl Sie ihn gewinnen könnten.
- c) Eine kleine Karte zugeben, wenn Sie den Stich nicht gewinnen können.
- d) Eine Karte abwerfen, wenn Sie nicht einmal mehr bedienen können.

Wenn wir uns den sog. Längenmarken geistig nähern wollen, gilt es daher zunächst einmal, zu definieren, wann man Längen signalisiert:

- a) In 2. Position, wenn das Ausspiel von Tisch/Hand eine kleine Karte war.
- b) In 4. Position, wenn man bedienen muss, aber den Stich nicht gewinnen kann.

Gerade in diesen Fällen, in denen viele denken, sie müssten einfach nur aus Sparsamkeit oder Geiz ihre kleinste Karte zugeben, helfen Längen-Signale dem Partner oftmals:

- a) Die 13 Karten EINER Farbe auszuzählen (= im Geiste zu verteilen)
- b) Die 52 Karten ALLER Farben auszuzählen

Zu beachten ist folglich, dass selbst, wenn die Länge in einer bestimmten Farbe bedeutungslos erscheinen mag, weil man in dieser Farbe keinen Stich gewinnen wird, diese Länge dazu beitragen kann, zu ermitteln, wie viele Karten der Alleinspieler in den anderen Farben in seiner Hand hält, was wiederum Rückschlüsse erlaubt, wo die Gegenspieler noch auf Stiche hoffen können und wo nicht.

Wie funktionieren Längenmarken?

Ganz einfach: Als Bridgespieler hält man immer in einer Farbe eine gerade oder ungerade Anzahl an Karten. Es gibt also nur zwei Möglichkeiten!

Bei der Zugabe können Sie ebenfalls zwischen zwei Optionen wählen: Entweder Sie geben erst eine höhere, dann eine niedrigere Karte zu oder erst die niedrigste und dann eine höhere.

Es gibt also keinen Fall, den Sie nicht abdecken können! Sie müssen nun nur noch mit Ihrem Lieblingspartner definieren, welche Zugabe-Reihenfolge welche Länge zeigt.

Im diesem Skript gehen wir von folgender Vereinbarung aus:

- a) Erst hoch, dann niedrig = gerade Anzahl an Karten
- b) Erst niedrig, dann höher = ungerade Anzahl an Karten

Zwei Beispiele:

- Von ♥D742 gibt man erst die 7, dann die 2 zu = gerade Anzahl (4 Karten)
- Von ♥D43 gibt man erst die 3, dann die 4 zu = ungerade Anzahl (3 oder 5 Karten)

Diese Art der Längensignale nennt man in Deutschland „hoch-niedrig“, international läuft diese Markierung unter „standard count“.

Es sei noch einmal betont, dass sie diese Vereinbarung auch genauso gut umdrehen können, dann markieren Sie „niedrig-hoch“ bzw. „upside down“.

Achtung: Hoch-niedrig bzw. niedrig-hoch bei den Längen als 2. bzw. 4. Mann hat NICHTS mit den Positiv/Negativ-Signalen des 3. Mannes zu tun!

Andere Spielerposition, andere Ziele! Nur schade, dass man in Deutschland für völlig unterschiedliche Sachverhalte die gleichen Bezeichnungen benutzt („hoch-niedrig“ und „niedrig-hoch“).

Es ist Ihnen und Ihrem Partner überlassen, wie sie als 3. Mann positiv bzw. negativ und als 2.Mann/4.Mann gerade bzw. ungerade markieren – Hauptsache:

- a) Sie tun beides.
- b) Sie verwechseln die Situationen nicht.

I. Der Dummy spielt eine kleine Karte aus

Ordert der Alleinspieler vom Tisch eine kleine Karte und der 2. Mann hält keine solide Dreiersequenz, so sollte er die Regel „Zweiter Mann klein“ befolgen – dies jedoch nicht, ohne dem Partner den Beginn eines Längensignals mit auf den Weg zu geben.

Sie sind Ost und Nord spielt die 3 aus:

10 5 3

N	
W O	- 8 2
S	- 8 4 2
	- 8 6 4 2
	- 9 8 6 4 2
	- K 6 2
	- D 8 6 2
	- B 8 6 4 2
	- B 10 4
	- D B 6 2

Was tun Sie?

Wer, wie gerade erklärt, **Hoch/niedrig-Längenmarken** anwendet, gibt von einer geraden Anzahl von Karten zunächst seine höchste, entbehrliche Karte (aber keine Bilder!) zu und bedient in der zweiten Runde eine niedrigere:

10 5 3

N	
W O	- <u>8</u> 2
S	- 9 <u>6</u> 4 2
	- D <u>8</u> 6 2
	- D B <u>6</u> 2
	- K <u>4</u>

Bei einer ungeraden Anzahl von Karten startet man mit der kleinsten Karte, gefolgt von einer höheren in der zweiten Runde dieser Farbe:

10 5 3

N	
W O	- 8 4 <u>2</u>
S	- 9 8 6 4 <u>2</u>
	- K 6 <u>2</u>
	- B 8 6 4 <u>2</u>
	- D B <u>8</u>

Genauso verhält man sich auch als 4. Mann, wenn man den Stich nicht nehmen kann und eigentlich nur klein bleiben müsste. Sie sind West und Nord spielt die 3aus:

9 5 3

	N	
- <u>8</u> 2	W O	<u>6</u>
- 8 4 <u>2</u>	S	
- 10 8 <u>4</u> 2		
- 10 8 7 4 <u>2</u>	<u>A</u>	
- K <u>2</u> !		
- K 7 <u>2</u>		
- D <u>8</u> 7 2		
- B 8 6 4 <u>2</u>		
- B 10 <u>7</u>		
- D B <u>6</u> 2		

II. Der Alleinspieler spielt eine kleine Karte aus

Kommt aus der Hand eine kleine Karte und der zweite Mann kann oder will diesen Stich nicht gewinnen, dann kommen wieder die nun schon bekannten **Längenmarken** zum Einsatz. Sie sind West und Süd spielt die 6 aus:

	K 9 5	
	N	
- <u>8</u> 2	W O	<u>?</u>
- 8 4 <u>2</u>	S	
- 10 8 <u>4</u> 2		
- 10 8 7 4 <u>2</u>	<u>6</u>	
- D <u>2</u> !		
- A 7 <u>2</u>		
- A <u>8</u> 7 2		
- D 8 6 4 <u>2</u>		
- B 7 <u>4</u>		
- D <u>4</u> 3 2		

Zusammenfassung: Sinn und Zweck der Längenmarken

Die Gegenspieler zeigen Ihre Längen, um dem Partner das Auszählen der Verteilung zu erleichtern.

Im Gegenspiel versucht man immer, entweder die 13 Karten des Alleinspielers oder die 13 Karten des Gegenübers zu ermitteln. Hat man die eine unbekannte Verteilung herausgefunden, ergibt sich die zweite von selbst, da man die restlichen 26 Karten sieht!

Manchmal genügt sogar schon die Länge in einer durchgegebenen Farbe, um zu erkennen, was im Gegenspiel zu tun ist.

So helfen Längenmarken bei der Anzahl von Duck-Manövern im Gegenspiel, beim richtigen Abwurf im zwölften Stich (und schon früher) sowie bei der Erkennung noch möglicher Verlierer in der Hand des Alleinspielers!