

„Attitude“ – Markierung und Ausspiel

Der Vorteil dieser Markierung besteht darin, dass man nach dem Ausspiel des Partners nicht nur eine Zu- und eine Abmarke gibt, sondern dass man im Falle einer Abmarke gleichzeitig ein Farbvorzugssignal für eine der Restfarben geben kann.

1. Auf Ausspiel vom Partner:

- Erfolgt grundsätzlich eine Zu-Abmarke: Attitude, d.h. die **6 ist positiv**, wenn nicht vorhanden, dann 5,4,7 usw. **Niedrige Karte** ist Abmarke und Signal für **niedrigere Restfarbe**, **hohe Karte** entsprechend für die **höhere Restfarbe**.
- Ausnahmen:
 - Die Figuren sind für beide ersichtlich, dann Längenmarke:
gerade=niedrig
 - Der Dummy hat ein Single in der ausgespielten Farbe: Farbvorzug nach Lavinthal

2. Erstes Ausspiel im Farbkontrakt:

- **Ass** von **AKx**
 - Ausnahme: **König** von **AK** blank, in diesem Fall muss Partner in der zweiten Runde ein Lavinthal-Signal geben
- **Höchste** einer 3-er Sequenz: **KDBx**, **1098x**, (**DB9x** gilt als Sequenz)
- **Zweite** einer gebrochenen Sequenz: **KB10x**, **D1097**
- **Zweite/Vierte**, mit oder ohne Figur: **B9xx**, **Dxx**,
- **Partnerfarbe**: Partner hat Farbe gereizt oder Ausspielkontra gegeben, hier dann Dritte/Fünfte
- **Single**, wenn dadurch keine Naturstiche in Trumpf verloren gehen
- **Vom Double** die niedrigere Karte, mit Figur die Höhere: **10x**, **Dx**
- **Erstes Ausspiel nie** unter dem Ass

3. Erstes Ausspiel im SA-Kontrakt:

- **Höchste einer Sequenz**: vollständig (**KDBx**), bei 5-er Länge (**KD10xx** oder **DB9xx**) auch durchbrochen.
- **Vierte** unter einer Figur, bevorzugt nicht gereizte Oberfarbe: **Dxxx**
- **Partnerfarbe**: Partner hat Farbe gereizt oder Ausspielkontra gegeben

- **Höchste** oder **Zweithöchste** ohne Figur von 3-er oder 4-er Länge: **109xx**, **108xx**
- **Höchste** aus innerer Sequenz: **ADBx**
- **9 oder 10** versprechen 0 oder 2 höhere mit (andere Variante siehe Journalist):
 - **AB10xx**, **KB10xx** (oder **109x**)
 - **A109xx**, **K109xx**, **D109xx** (oder **98xx**)

4. Im Verlauf des Gegenspiels:

- **Attitude-Signal** im ersten freien Abwurf: Wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen geben kann, besteht die Möglichkeit für ein Farbvorzugssignal. Eine Karte um die 6 ist positiv für die gespielte Farbe, eine kleine/hohe Karte wünscht die niedrigere/höhere Restfarbe.
- **Neue Farbe** vom Partner: auch hier gibt man ein Attitude-Signal
- **Trumpf-Lavinthal**: wenn der Gegner Trumpf spielt, kann man durch eine niedrige/hohe Trumpfkarte evt. ein Farbvorzugssignal geben.
- **Eigene neue Farbe**: hohe Karte verneint Figur, niedrige Karte verspricht Figur.
- **nach Farbwechsel**: von **AKxx** den **K** ausspielen.
- **Smith-Peter** beim SA-Kontrakt: wenn Ausspiel vom Gegner übernommen wird und neue Farbe kommt: niedrige Karte in neuer Farbe=erste Farbe bei nächster Gelegenheit wieder anspielen.