

„Hoch / Niedrig“ – Markierung und Ausspiel

Die „Hoch/Niedrig“ – Markierung ist der Standard in Deutschland.

Der Unterschied zur „Niedrig/hoch“ – Markierung besteht in der Markierung auf Partners Ausspiel, in der Längenmarkierung und im ersten Ausspiel.

Abgesehen von der Markierung auf Partners Ausspiel gibt es verschiedene Optionen in Bezug auf das Ausspiel und die Markierung im ersten freien Abwurf. Hier wird die gebräuchlichste Option beschrieben.

1. Auf das Ausspiel vom Partner:

- Erfolgt eine Zu-Abmarke: **hohe** Karte ist **positiv**, **niedrige** Karte ist **negativ**.
- Ausnahmen:
 - Die Figuren sind für beide ersichtlich: Längenmarke: gerade=hoch, ungerade=niedrig
 - Der Dummy hat ein Single: Farbvorzugssignal 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**
- **Dritte/Fünfte**, mit oder ohne Figur: **D10xx**, **9xx**, **B9xxx**
- **Single**, wenn dadurch keine Naturstiche in Trumpf verloren gehen
- **Vom Double** die Höhere: **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
- **Zweithöchste** ohne Figur von 3-er oder 4-er Länge
- **Höchste** aus innerer Sequenz: **ADBx**

- **Journalist** nur bei 10 oder 9: D10⁹x: 9 verspricht die 10 und eine höhere (nicht Bube), KB1⁰x: 10 verspricht Bube und eine höhere (nicht Dame), Ausspiel Bube verneint höhere Karte.

4. Im Verlauf des Gegenspiels:

- **Lavinthal** im ersten freien Abwurf: eine kleine/hohe Karte wünscht die niedrigere/höhere Restfarbe. 5,6,7 zeigt keine Präferenz für Restfarbe.
- **Längenmarke**: wenn der Gegner eine Farbe spielt und man nicht decken muss, gibt man grundsätzlich eine Längenmarke: gerade=hoch, ungerade=niedrig
- **Trumpf-Lavinthal**: wenn der Gegner Trumpf spielt, kann man durch eine niedrige/hohe Trumpfkarte evt. ein Farbvorzugssignal geben.
- **Neue Farbe** während des Spiels: hohe Karte verneint Figur, niedrige Karte verspricht Figur. Ausspiel unter dem Ass ist möglich.
- **nach Farbwechsel**: von AK^x 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.