



# Lektion 8

# Markierung Lavinthal I

## Empfohlene Materialien:

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren <b>Bedienen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat.</li> <li>• a.) Man möchte die Farbe stechen.</li> <li>• b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz</li> <li>• Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer <b>hohen</b> Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer <b>niedrigen</b> Karte.</li> </ul>
2 Längenmarkierung <b>Bedienen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat.</li> <li>• erst hoch, dann niedrig zeigt <b>gerade</b> Anzahl</li> <li>• erst niedrig, dann hoch zeigt <b>ungerade</b> Anzahl</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ♠ 9 4</li> <li>• ♠ 9 7 2</li> <li>• ♠ 10 8 7 2</li> <li>• ♠ D 10 8 7 2</li> </ul>
3 Farbvorzugssignal Lavinthal <b>Abwerfen</b> <b>Signal in der</b> <b>ausgespielten Farbe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann.</li> <li>• In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.</li> <li>• Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf!) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben</li> <li>• Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe</li> <li>• An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse.</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <p>♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6 Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6 Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3</p>

## **Markierung Lavinthal**

Mit der **Lavinthal-Markierung** gibt man dem Partner eine **Farbvorzugsmarkierung**.  
Damit zeigt man Präferenz für eine bestimmte Farbe.

Es gibt 4 wichtige Situationen für eine **Lavinthal-Marke**:

- beim 1. freien Abwurf zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben
- in SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.
- wenn der Partner einen Schnapper bekommt, dann zeigt man die Farbe, die zurückgespielt werden soll
- liegt ein Single am Tisch, so ist eine Positiv/Negativmarkierung unnötig, man markiert dann auch Lavinthal

**Regel 1:** hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe

**Regel 2:** (freier Abwurf): an der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse

**Beispiel:**

♠ ---

♥ 7 6 2

♦ 9 8 4

♣ 9 5 3

Farbvorzugssignal für ♥: ♦9, ♣9

Farbvorzugssignal für ♦: ♥7, ♣3

Farbvorzugssignal für ♣: ♥2, ♦4

Warum nutzt man beim freien Abwurf Lavinthal?

- mehr Variationsmöglichkeiten
- man muss keine Karte einer wichtige Farbe entbehren (z.B. K x, oder A D x x x)
- einheitliches System wie in anderen Situationen (Schnapper, Single am Tisch)

Lavinthal kann auch mit weiteren Markierungsmöglichkeiten kombiniert werden (z.B. Italienisch)

Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel (Farbspiel)

Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen perfekt genutzt werden.

## a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

	N	
	♠ D 10 7 2	
	♥ D 3	
	♦ D B 10	
	♣ K B 4 3	
W		O
♠ 6 5		♠ B 9
♥ 10 9 6 4		♥ B 8 5
♦ K 9 7 6 3 2		♦ A 8 5
♣ 2		♣ A 8 7 6 5
	S	
	♠ A K 8 4 3	
	♥ A K 7 2	
	♦ 4	
	♣ D 10 9	

## b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	---	4 ♠	---
---	---		

## c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und wünscht ♦. Sie spielen ♦2 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

## d.) Ergebnis 4♠-1 -50



**Gegenspiel**  
**Lektion 8 – Markierung Lavinthal I (Farbspiel) – 06.03.2022**  
**Lavinthal bei Single am Tisch (Farbspiel)**

Normalerweise gibt man auf ein ausgespieltes As des Partners eine Positiv-Negativ-Markierung (Farbe gefällt mir oder gefällt mir nicht). Ist jedoch beim Farbspiel ein Single am Tisch, so ist diese Markierung nutzlos. Der Alleinspieler sticht sowieso beim nächsten Mal. Deshalb zeigt man dem Partner, welche der übriggebliebenen Farben man bevorzugt – Lavinthalmarkierung (hohe Karte – hohe Restfarbe, kleine Karte – niedrige Restfarbe)

**Ein Single liegt am Tisch allein, wach auf, schlaf bitte jetzt nicht ein! Der Partner blickt auf das Signal, dass Du ihm gibst nach Lavinthal.**

**a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S**

	<b>N</b>		
	♠ 5		
	♥ D 9 8 7		
	♦ K B 4		
	♣ K B 8 4 3		
<b>W</b>		<b>O</b>	
♠ A K D 7 4 2		♠ B 9 6 3	
♥ B 10		♥ 6 4	
♦ 10 9 8		♦ A D 5 3	
♣ 10 9		♣ 7 5 2	
	<b>S</b>		
	♠ 10 8		
	♥ A K 5 3 2		
	♦ 7 6 2		
	♣ A D 6		

**b.) Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
1 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
5 ♥	---	---	---

**c.) Spielverlauf**

Ausspiel ist ♠A. Am Tisch erscheint ein Single in ♠. Partner bedient die ♠9 (oder ♠B). Welche Farbe soll jetzt fortgesetzt werden? In beiden Unterfarbe besitzt W gleichwertige Karten, ohne die Markierung musst geraten werden. O hat eine hohe Karte in ♠ gegeben, also möchte er ♦-Fortsetzung. Sie spielen 10 und O kassiert 2 Stiche in ♦. Der Kontrakt fällt einmal. Ein Wechsel auf ♣ hätte den Kontrakt geschenkt, S kann 2 ♦-Verlierer nach dem Trumpfziehen abwerfen auf ♣.

**d.) Ergebnis      5♥-1 -100**

**Gegenspiel**  
**Lektion 8 – Markierung Lavinthal I (Farbspiel) – 06.03.2022**

**Hand 1 Schnapper im Gegenspiel**



**Hand 2 Schnapper im Gegenspiel (Alternative)**



**Hand 3 Schnapper im Gegenspiel**



**Hand 4 Schnapper im Gegenspiel (Alternative)**



**Hand 5 Lavinthal bei Single am Tisch**



**Hand 6 Lavinthal bei Single am Tisch (Alternative)**



## Gegenspiel

Lektion 8 – Markierung Lavinthal I (Farbspiel) – 06.03.2022

### Hand 7 Lavinthal bei erstem freien Abwurf



### Hand 8 Lavinthal bei erstem freien Abwurf



# Gegenspiel

## Lektion 8 – Markierung Lavinthal I (Farbspiel) – 06.03.2022 – Aufgaben

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠84
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♥A2	♣ <u>2</u>	♦K6	♥B9
		♦D743		♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣ <u>A</u> 10965			♣ <u>A</u> 10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
♣ <u>2</u>	♣ <u>K</u> D43	♥92	♣ <u>2</u>	♦A6	♥9
		♦A743		♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣ <u>A</u> 10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	



B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♦KB62	♥ <u>10</u> 972	♦ <u>6</u>	♥B9	
	♣KDB3	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84	♦DB74 <u>3</u>
		♣10965			♣AD53
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠42
♥ <u>A</u>	♦KB62	♥1097 <u>2</u>	♦ <u>6</u>	♥KB9	
	♣KDB3	♦973	♦ <u>A</u>	♣KB84	♦ <u>D</u> B743
		♣A965			♣763
	Alleinspieler			Alleinspieler	

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

## Gegenspiel

### Lektion 8 – Markierung Lavinthal I (Farbspiel) – 06.03.2022 – Lösungen

**A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?**

1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen			1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen		
	♠AKB7	???		♠KB76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦KB6	♥A2	Ausspiel	♦K6	♥B9
	♣ <u>2</u>	♦D743		♣ <u>2</u>	♦A743
	♣ <u>K</u> D43	♣ <u>A</u> 10965		♣D8 <u>7</u>	♣ <u>A</u> 10943
<b>Lösung: ♣10</b> Alleinspieler			<b>Lösung: ♣3</b> Alleinspieler		
	♠AKB7	???		♠D76	???
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
	♣ <u>2</u>	♦A743		♣ <u>2</u>	♦7432
	♣ <u>K</u> D43	♣ <u>A</u> 10965		♣DB8 <u>7</u>	♣A9532
<b>Lösung: ♣5</b> Alleinspieler			<b>Lösung: ♣9</b> Alleinspieler		

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stehen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

	1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen		1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen	
Partner	♠AKB7	???	♠KB76	???
Ausspiel	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
	♥ <u>A</u>	♥ <u>10</u> 972	♦ <u>6</u>	♥B9
	♣KDB3	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84
		♣10965		♦DB74 <u>3</u>
				♣AD53
<b>Lösung:</b>	♥10 Alleinspieler		♦3 Alleinspieler	

	♠AKB7	???	♠KB76	???
Partner	♥ <u>8</u>	♠86	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦KB62	♥1097 <u>2</u>	♦ <u>6</u>	♥KB9
	♥ <u>A</u>	♦973	♦ <u>A</u>	♦ <u>D</u> B743
	♣KDB3	♣A965	♣KB84	♣763
<b>Lösung:</b>	♥2 Alleinspieler		♦D Alleinspieler	

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

1. Freier Abwurf
2. Single am Tisch
3. wenn man Partner einen Schnapper gibt
4. in der langen Farbe zeigt man beim SA-Kontrakt, in welcher Farbe man einen Einstich hat
5. beim Zugeben der (kleinen) Trumpfkarten

# Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ B 9	♠ A K 8 4 3	♠ 6 5 2
♥ A B 8 5	♥ K 7 2	♥ 10 9 6 4
♦ 8 5	♦ A 4	♦ K 9 7 6 3
♣ A 8 7 6 5	♣ D 10 9	♣ 2

16	♠ D 10 7
10 3	♥ D 3
11	♦ D B 10 2
	♣ K B 4 3



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL  
Fit in ♠, 11-12 FV  
mit 17 FV reizt N das Vollspiel  
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte  
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 8 markiert  
♥ = hohe Karte = höhere Restfarbe = ♥  
O sticht  
... und setzt ♥ fort  
Partner gewinnt mit dem ♥ A  
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper  
Der Kontrakt ist gefallen.

## Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

## Board 2

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ B 9	♠ A K 8 4 3	♠ 6 5 2
♥ B 8 5	♥ A K 7 2	♥ 10 9 6 4
♦ A 8 5	♦ 4	♦ K 9 7 6 3
♣ A 8 7 6 5	♣ D 10 9	♣ 2

16	♠ D 10 7
10 3	♥ D 3
11	♦ D B 10 2
	♣ K B 4 3



<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♣ 2			

5er ♠ 12-22 FL  
Fit in ♠, 11-12 FV  
mit 18 FV reizt N das Vollspiel  
Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte  
W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert  
♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦  
O sticht  
... und setzt ♦ fort  
Partner gewinnt mit dem ♦ A  
... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper  
Der Kontrakt ist gefallen.

## Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

# Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 3

Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ 4 2

♥ 10 7

♦ K D B 10 5

♣ B 9 8 4

♠ D 10

♥ D B 9

♦ 8 4

♣ A K D 10 5 3



♠ A K B 9 8 5

♥ 5 4 3

♦ A

♣ 7 6 2

♠ 7 6 3

♥ A K 8 6 2

♦ 9 7 6 3 2

♣ —

7  
14 12  
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in ♥

S zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in ♠

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

S setzt mit ♥ fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird

das gewünschte Rückspiel markiert = niedrige Karte =

niedrige Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♣

Normalerweise würde N ♦ spielen, aber er vertraut S und

wechselt auf ♣.

S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

## Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

## Board 4

Teiler Ost

Keiner in Gefahr

♠ 4 2

♥ 10 7

♦ B 9 8 4

♣ K D B 10 5

♠ D 10

♥ D B 9

♦ A K D 10 5 3

♣ 8 4



♠ A K B 9 8 5

♥ 5 4 3

♦ 7 6 2

♣ A

♠ 7 6 3

♥ A K 8 6 2

♦ —

♣ 9 7 6 3 2

7  
14 12  
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er ♠, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 ♠-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste S auch 2 ♠ bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in ♥

S zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in ♠

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

S setzt mit ♥ fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird

das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe

Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = ♦

Normalerweise würde N ♣ spielen, aber er vertraut S und

wechselt auf ♦.

S sticht und der Kontrakt ist gefallen.

## Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

# Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 5

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ D 7 5  
♥ K 9 8  
♦ A K D 10  
♣ 8 4 3

♠ A K B 9 4		♠ 10 3
♥ 7 6 3		♥ 5 2
♦ —		♦ B 9 7 6 5 2
♣ D B 10 9 5		♣ 7 6 2

14 ♠ 8 6 2  
11 1 ♥ A D B 10 4  
14 ♦ 8 4 3  
♣ A K

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ <sup>1</sup>	4 ♥	alle passen	

1. Michaels Präzis

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♦-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♦

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen

**Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel**

## Board 6

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ D 7 5  
♥ K 9 8  
♦ 8 4 3  
♣ A K D 10

♠ A K B 9 4		♠ 10 3
♥ 7 6 3		♥ 5 2
♦ D B 10 9 5		♦ 7 6 2
♣ —		♣ B 9 7 6 5 2

14 ♠ 8 6 2  
11 1 ♥ A D B 10 4  
14 ♦ A K  
♣ 8 4 3

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♥ <sup>1</sup>	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

1. Michaels Präzis, zeigt 5-5 in ♠ und ♣

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

min. 5er ♥, 12-22 FL

Michaels Präzis, zeigt die extremen Farben = 5-5 in ♠ und ♣

Mit 14 FV sagt N das Vollspiel an.

Ausspiel ♠ A von ♠ AK

O markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

W setzt ♠ fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das ♣-Rückspiel = niedrige Karte = niedrige Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = ♣

O sticht

... und setzt konsequent ♣ fort

Nun sticht W und der Kontrakt ist gefallen.

**Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel**



# Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 7

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ 8 4 2

♣ A 9 6 2

♠ B 9 6

♥ A 10 8 4

♦ A B

♣ K D B 8



♠ D 8 5 3

♥ K 7 5 3 2

♦ K D 10

♣ 5

12  
16 10  
2

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe  
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er ♥

Fit und 14 FV

Auspiel ♠ A von ♠ AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt ♠ fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird ♣ markiert = niedrige Karte = niedrige

Restfarbe (Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt ♣ fort

N übernimmt mit ♣ A...

... und setzt erneut ♠ fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen  
Trumpfstich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

## Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

## Board 8

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ A 4 2

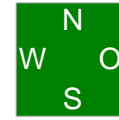
♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6

♥ A 10 8 4

♦ B 8

♣ A K D B



♠ D 8 5 3

♥ K 7 5 3 2

♦ K D 10

♣ 5

12  
16 10  
2

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe  
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er ♥

Fit und 14 FV

Auspiel ♠ A von ♠ AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt ♠ fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird ♦ markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe  
(Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt ♦ fort

N übernimmt mit ♦ A...

... und setzt erneut ♠ fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen  
Trumpfstich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

## Lavinthal bei Schnappern im Gegenspiel

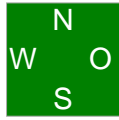
# Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

## Board 9

Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ A D 10 8 2  
♥ 3  
♦ 10 9 7  
♣ A D 6 4

♠ 6 5 3  
♥ A K 10 9 6 4  
♦ A  
♣ 10 9 8



♠ 7 4  
♥ D B 7 2  
♦ 6 4 3  
♣ K B 3 2

♠ K B 9  
♥ 8 5  
♦ K D B 8 5 2  
♣ 7 5

12  
11 7  
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
2 ♥	3 ♦	3 ♥	5 ♦
alle passen			

5 ♦ von Süd  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL  
ab 11 FL, min. 4er ♦, forcierend und selbstforcierend  
W reizt seine schöne ♥-Farbe  
S spekuliert auf das Vollspiel  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK  
♥-Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.  
Positiv/Negativ macht keinen Sinn, da ja am Tisch gestochen wird. ♥ 2 zeigt Werte in ♣ = kleine Karte = niedrige Restfarbe.  
W setzt ♣ fort und der Alleinspieler ist verloren.  
Er versucht den ♣-Schnitt...  
O gewinnt mit dem ♣ K  
... und das ♦ A geht noch verloren. Hätte W nicht ♣ fortgesetzt, wäre ein ♣-Verlierer nach dem Ziehen der Trümpfe auf ♠ abgeworfen worden und S hätte das Spiel erfüllt.

## Lavinthal bei Single am Tisch im Farbspiel

## Board 10

Teiler Nord  
Alle in Gefahr

♠ A D 10 8 2  
♥ 3  
♦ 10 9 7  
♣ A D 6 4

♠ 6 5 3  
♥ A K 10 9 6 4  
♦ A  
♣ 10 9 8



♠ K B 9  
♥ D B 7 2  
♦ 6 4 3  
♣ 7 5 3

♠ 7 4  
♥ 8 5  
♦ K D B 8 5 2  
♣ K B 2

12  
11 7  
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♦
2 ♥	3 ♦	3 ♥	5 ♦
alle passen			
5 ♦ von Süd			
Ausspiel: ♥ A			

5er ♠ 12-22 FL  
ab 11 FL, min. 4er ♦, forcierend und selbstforcierend  
W reizt seine schöne ♥-Farbe  
S spekuliert auf das Vollspiel  
Ausspiel ♥ A von ♥ AK  
♥-Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.  
Positiv/Negativ macht keinen Sinn, da ja am Tisch gestochen wird. ♥ D zeigt Werte in ♠ = hohe Karte = höhere Restfarbe.  
W setzt ♠ fort und der Alleinspieler ist verloren.  
Er versucht den ♠-Schnitt...  
O gewinnt mit dem ♠ K  
... und das ♦ A geht noch verloren. Hätte N nicht ♠ fortgesetzt, wäre ein ♠-Verlierer nach dem Ziehen der Trümpfe auf ♣ abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

## Lavinthal bei Single am Tisch im Farbspiel

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Single

### Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

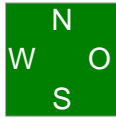
♠ A K 8 4 3		♠ 6 5 2	
♥ K 7 2		♥ 10 9 6 4	
♦ A 4		♦ K 9 7 6 3	
♣ D 10 9		♣ 2	

♠ B 9

♥ A B 8 5

♦ 8 5

♣ A 8 7 6 5



♠ D 10 7

♥ D 3

♦ D B 10 2

♣ K B 4 3

16

10 3

11

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦;

Par +430: S 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Auspiel: ♣ 2			

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt N das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur O sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

### Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

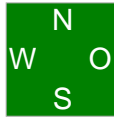
♠ 5 3		♠ 7 4	
♥ A K 10 9 6 4		♥ 8 5	
♦ A		♦ K D B 8 5 2	
♣ 10 9 8 6		♣ K B 2	

♠ A D 10 8 2

♥ 3

♦ 10 9 7 3

♣ A D 4



♠ K B 9 6

♥ D B 7 2

♦ 6 4

♣ 7 5 3

11

10 12

7

NS 3♥; OW 4♦; NS 1N; OW 1♠; NS 1♣;

Par -130: OW 4♦=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♦	2 ♥	3 ♦	3 ♥
5 ♦	alle passen		
5 ♦ von West			
Auspiel: ♥ A			

5er Pik 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er Karo, forcierend und selbstforcierend

N reizt seine schöne Coeurfarbe

W spekuliert auf das Vollspiel

Ausspiel Coeur A von AK

Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.

Positiv/Negativ macht keinen Sinn, da ja am Tisch gestochen wird. Coeur D zeigt Werte in Pik = hohe Karte = höhere Restfarbe.

N setzt Pik fort und der Alleinspieler ist verloren.


Er versucht den Schnitt...

O gewinnt mit dem K

... und das Karo A geht noch verloren. Hätte N nicht Pik fortgesetzt, wäre ein Pik-Verlierer auf Treff abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Single

**Board 3**  
Teiler Süd  
N-S in Gefahr

♠ A K D 7 4 2 ♥ B 10 ♦ 10 9 8 ♣ 10 9		♠ B 9 6 3 ♥ 6 4 ♦ A D 5 3 ♣ 7 5 2	♠ 10 8 ♥ A K 5 3 2 ♦ 7 6 2 ♣ A D 6
---	---	--	---

N 4♥; OW 3♠; S 3♥; N 4♣; S 3♣; OW 1♦;  
Par +100: OW 4♠×-1

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Pass
Pass	5 ♥	alle passen	

5 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♠ A

5er Coeur 12-22 FL

9-18 FL, 5er Pik

13-14 FV, Fit in Coeur

O reizt 4 Pik als Verteidigung, aufgrund der Gefahrenlage ist das eine gute Idee, 1 Faller im Kontra wäre das Resultat.

S spekuliert auf die Vollspielprämie und überreizt. Nun müssen die Gegenspieler exakt agieren.

Ausspiel A von AK.

Single am Tisch = Lavinthalmarkierung = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpf) = Karo

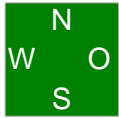
W setzt mit Karo fort...

O nimmt die D...

... und kassiert das A für einen Faller.

Ansonsten hätte S 2 Karo-Verlierer auf Treff abwerfen können und der Kontrakt wäre erfüllt worden.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ A K B 9 8 5 ♥ 5 4 3 ♦ 7 6 2 ♣ A		♠ D 10 ♥ D B 9 ♦ A K D 10 5 3 ♣ 8 4	♠ 4 2 ♥ 10 7 ♦ B 9 8 4 ♣ K D B 10 5
--	---	--	--

OW 4N; W 3♠; OW 4♦; NS 4♣; O 2♠;  
Par -200: NS 5♣×-1

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠	Pass	3 ♥	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ A			

5er Pik 12-22 FL

min. 4er Karo, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er Pik, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 Pik-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste W auch 2 Pik bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in Coeur

W zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in Pik

Ausspiel A von AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

N setzt mit Coeur fort...

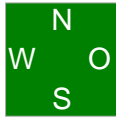
... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = Karo

Normalerweise würde S Treff spielen, aber er vertraut N und wechselt auf Karo.

N sticht und der Kontrakt ist gefallen.

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Single

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ 10 3 ♥ 5 2 ♦ B 9 7 6 5 2 ♣ 7 6 2	♠ 8 6 2 ♥ A D B 10 4 ♦ 8 4 3 ♣ A K	♠ A K B 9 4 ♥ 7 6 3 ♦ — ♣ D B 10 9 5	
14 1 11 14	♠ D 7 5 ♥ K 9 8 ♦ A K D 10 ♣ 8 4 3		

NS 4N; N 3♥; S 2♥; NS 3♦; NS 1♠; OW 1♣;  
Par +630: NS 4N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	2 ♥	4 ♥

alle passen  
4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ A

min. 5er Coeur, 12-22 FL

Michaels Präzis, zieht die extremen Farben = 5-5 in Pik und Treff

Mit 14 FV sagt S das Vollspiel an.

Ausspiel A von AK

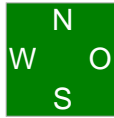
W markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton  
O setzt Pik fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das Karo-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = Karo  
W sticht

... und setzt konsequent Karo fort

Nun sticht O und der Kontrakt ist gefallen.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ B 9 4 3 ♥ 4 ♦ K B 7 6 ♣ A B 7 3	♠ 5 2 ♥ B 10 8 2 ♦ A D 8 3 ♣ 6 4 2	♠ A K D 10 ♥ D 9 5 ♦ 9 5 4 ♣ K D 10	
7 10 16 7	♠ 8 7 6 ♥ A K 7 6 3 ♦ 10 2 ♣ 9 8 5		

OW 3♠; NS 2♥; OW 3♣; OW 2♦;  
Par -140: OW 3♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Stayman (Sofortauskunft!)  
\* Sofortauskunft

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

S spielt ♥ A von ♥ AK aus. Am Tisch erscheint ♥ 4, ein Single. Eine Positiv/Negativ-Markierung macht keinen Sinn, weil ja ♥ nun gestochen wird. Also markiert N Lavinthal, welche der Restfarben (♦+♣) er bevorzugt. Er bedient ♥ B, Lavinthal für ♦, die höhere Restfarbe. S wechselt auf ♦ 10 (vom Double hoch) und N macht mit ♦ AD zwei Stiche.

Danach wird der Schnapper in ♦ realisiert und der Kontrakt fällt einmal.

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Single

### Board 7

Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ K D 4  
♥ D B 10  
♦ D 7 6 5  
♣ A D 4

♠ 5 3  
♥ 9 7 6 2  
♦ A K 9 8  
♣ B 7 5



♠ 2  
♥ A K 5 4 3  
♦ 10 4  
♣ 10 9 8 6 2

16  
8 7  
9

♠ A B 10 9 8 7 6  
♥ 8  
♦ B 3 2  
♣ K 3

NS 3N; NS 3♠; OW 2♥; NS 2♦; OW 1♣;  
Par +400: NS 3N=

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA*	Pass	2 ♥ <sup>1</sup>
Pass	2 ♠ <sup>2</sup>	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

1. Transfer auf ♠ (Sofortauskunft!)
  2. Transfer ausgeführt
- \* Sofortauskunft

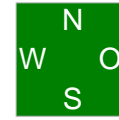
O spielt ♥ A von ♥ AK aus. Am Tisch erscheint ♥ 8, ein Single. Eine Positiv/Negativ-Markierung macht keinen Sinn, weil ja ♥ nun gestochen wird. Also markiert W Lavinthal, welche der Restfarben (♦+♣) er bevorzugt. Er bedient ♥ 9, Lavinthal für ♦, die höhere Restfarbe. S wechselt auf ♦ 10 (vom Double hoch) und N macht mit ♦ AK zwei Stiche. Danach wird der Schnapper in ♦ realisiert und der Kontrakt fällt einmal.

### Board 8

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4  
♥ B 9  
♦ A 4 2  
♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6  
♥ A 10 8 4  
♦ B 8  
♣ A K D B



♠ D 8 5 3  
♥ K 7 5 3 2  
♦ K D 10  
♣ 5

12  
16 10  
2

♠ 10 2  
♥ D 6  
♦ 9 7 6 5 3  
♣ 10 7 4 3

OW 4N; OW 4♠; OW 2♥; OW 2♦; OW 2♣;  
Par -430: OW 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ A			

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe  
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er Coeur

Fit und 14 FV

Ausspiel A von AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt Pik fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird Karo markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe  
(Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt Karo fort

N übernimmt ...

... und setzt erneut Pik fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen weiteren Stich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x



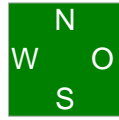
# Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthäl I

## Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ K B  
♥ A 3 2  
♦ K 8 7 6 5  
♣ A D 2

♠ 10 6 5 2  
♥ 7 6 5  
♦ A D 2  
♣ 6 5 4



♠ A D 4 3  
♥ B 10 9 8 4  
♦ —  
♣ 10 9 8 7

17  
6 7  
10

♠ 9 8 7  
♥ K D  
♦ B 10 9 4 3  
♣ K B 3

NS 4♦; NS 2N; W 1♠; OW 1♥; NS 1♣;  
Par +130: NS 3♦+1

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ B

Nach ♥ Bube als Ausspiel wirft O die ♥ 10 ab, um den Wechselwunsch auf ♠ zu zeigen.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

## Board 2

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ B 9 8 7 3  
♥ A D B 9  
♦ 8 4 3 2  
♣ —

♠ K 5 4  
♥ 10 3 2  
♦ B 9  
♣ A D 7 6 3



♠ A D  
♥ 8 7 6  
♦ A D 10 7 6  
♣ K 5 4

8  
10 15  
7

♠ 10 6 2  
♥ K 5 4  
♦ K 5  
♣ B 10 9 8 2

OW 2N; NS 2♠; OW 2♣; NS 1♥; OW 1♦;  
Par -100: NS 3♠×-1

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♣ B

Nach Ausspiel ♣ Bube wirft N ♠ 9 ab, um auf ♥ hinzuweisen.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

## Board 3

Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 4 3  
♥ K 4 3  
♦ A 4 3 2  
♣ B 9 4

♠ 10 9 8  
♥ D 10 9  
♦ 10 9  
♣ A 10 8 6 5



♠ A D B 7 2  
♥ 8 7 6 5  
♦ 8 7 6 5  
♣ —

11  
6 7  
16

♠ 6 5  
♥ A B 2  
♦ K D B  
♣ K D 7 3 2

OW 2♠; NS 1N; S 2♦; NS 2♣; N 1♦;  
Par -100: NS 2N×-1; NS 3♣×-1; S 3♦×-1

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ 6

O wirft auf ♣-Ausspiel und ♣-Nachspiel hohe ♥- und ♦-Karten ab, um den ♠-Wechsel zu erreichen.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

## Board 4

Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ 7 6  
♥ A 9 6 5 4  
♦ 10 7 4  
♣ 8 7 6

♠ 9 4 3 2  
♥ K D B 10  
♦ A D 5  
♣ K D



♠ D 8 5  
♥ 8 7 3  
♦ K B 6  
♣ A 5 4 3

4  
17 10  
9

♠ A K B 10  
♥ 2  
♦ 9 8 3 2  
♣ B 10 9 2

OW 2N; OW 2♠; OW 2♥; OW 1♦; OW 1♣;  
Par -120: OW 1N+1

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 5

W muss nach -Ausspiel die Farbe fortsetzen, um Stiche zu generieren. Süd wirft ♦ 9 als ♠ Marke ab.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthäl I

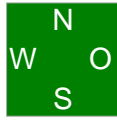
**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A K 10 9 8 2  
♥ B 4  
♦ 8 7  
♣ A K 9

♠ D 3  
♥ A D 9  
♦ A B 10 9 4 3  
♣ 10 4

♠ B 7  
♥ 10 7 6 5  
♦ 2  
♣ B 8 7 6 3 2

♠ 6 5 4  
♥ K 8 3 2  
♦ K D 6 5  
♣ D 5



15  
13 2  
10

NS 4N; NS 2♠; NS 1♥; NS 1♦; OW 1♣;  
Par +630: NS 4N=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♦ 2			

**W nimmt ♦-Ausspiel mit dem ♦ A und spielt den ♦ B zurück, um auf ♥ (höhere Restfarbe) als Übergang hinzuweisen.**

**LAVINTHAL BEI SCHNAPPERN**

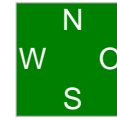
**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 9 8 2  
♥ A D 2  
♦ 8 7 3 2  
♣ 9 3 2

♠ B 7 6 3  
♥ B 10 3  
♦ A 6  
♣ K D B 10

♠ A K D 5 4  
♥ 9 8 7  
♦ K 5 4  
♣ 6 5

♠ 10  
♥ K 6 5 4  
♦ D B 10 9  
♣ A 8 7 4



6  
12 12  
10

OW 3♠; OW 2N; NS 2♦; OW 1♣;  
Par -140: OW 3♠=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♦ D			

**O nimmt das Auspiel mit dem ♦ A und zieht Trumpf. Nord gibt in Trumpf zuerst die ♠ 9, dann die ♠ 8, um auf ♥-Wechsel hinzuweisen.**

**LAVINTHAL IN TRUMPPFARBE**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ D 2  
♥ A 3 2  
♦ K 5 4  
♣ D B 10 9 6

♠ B 10 3  
♥ B 10 9 4  
♦ 10 9 6  
♣ A 8 3

♠ 9 8 7 6 5 4  
♥ 8 7  
♦ A D B 8  
♣ 2

♠ A K  
♥ K D 6 5  
♦ 7 3 2  
♣ K 7 5 4



12  
6 7  
15

NS 2N; OW 2♠; NS 3♣; NS 1♥;  
Par +120: NS 2N=

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♥ B			

**Nachdem ♥-Ausspiel nicht erfolgreich war duckt West ♣, damit er sieht, was O markieren kann. Der wirft die kleinsten ♠ Karte ab, um ♦ zu signalisieren.**

**LAVINTHAL FREIER ABWURF**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 9 6  
♥ 10 8 5 4  
♦ D 10 9 8 6 2  
♣ 2

♠ A K 10 3  
♥ K 9 2  
♦ A K 3  
♣ 9 8 4

♠ D B 7 2  
♥ D B 3  
♦ 5 4  
♣ K D B 3

♠ 8 5 4  
♥ A 7 6  
♦ B 7  
♣ A 10 7 6 5



2  
17 12  
9

OW 4N; OW 3♠; OW 4♣; OW 2♥; NS 1♦;  
Par -430: OW 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♣ 2			

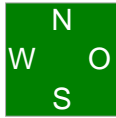
**S nimmt ♣-Ausspiel mit dem ♣-A und spielt ♣ 10 als ♥-Marke zurück, damit er einen weiteren Schnapper geben kann.**

**LAVINTHAL BEI SCHNAPPERN**

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthäl I

**Board 9**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ A B 7  
♥ A D 6 4 2  
♦ A 5  
♣ B 9 8



♠ D 4 3  
♥ 7  
♦ D 6 4  
♣ A K D 7 6 2

♠ K 8 6  
♥ K 10 5 3  
♦ K 10 8 2  
♣ 4 3

♠ 10 9 5 2  
♥ B 9 8  
♦ B 9 7 3  
♣ 10 5

16  
2 13  
9

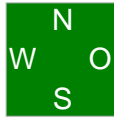
West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	2 ♣	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♣ A

In der 3. Runde droht W, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft N einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpfe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere ♠-Schnitt wird vermieden.

**Board 10**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

♠ B 10 9 5  
♥ 10  
♦ B 6  
♣ A K D B 7 2



♠ 8 4  
♥ 5 4 3 2  
♦ K D 7 5 3  
♣ 9 6

♠ A 7 6 2  
♥ A K D B 9  
♦ A  
♣ 8 5 4

♠ K D 3  
♥ 8 7 6  
♦ 10 9 8 4 2  
♣ 10 3

♠ A 7 6 2  
♥ A K D B 9  
♦ A  
♣ 8 5 4

12  
18 5  
5


West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	2 ♣	Pass	Pass
4 ♥	alle passen	2 ♥	Pass

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♣ A

Nach ♣-Ausspiel und der positiven Markierung von S droht ein Überschnapper in der 3. ♣-Runde. Stechen wäre also nutzlos, deshalb wird auf ♣ D ein Verlierer mit ♠ 7 abgeworfen. Dann werden die Trümpfe gezogen und 2 ♠-Verlierer verschwinden auf ♦ und einer ♠ wird gestochen und dient als Übergang.

**Board 13**  
Teiler Nord  
Alle in Gefahr

♠ A K 10 9 8  
♥ D 9 6  
♦ 8 7 3  
♣ A 8



♠ 7 6  
♥ A K 10 7 5  
♦ D B 10  
♣ D B 10

♠ D B 5 4  
♥ 4  
♦ K 9 5 4  
♣ K 9 6 5

♠ 3 2  
♥ B 8 3 2  
♦ A 6 2  
♣ 7 4 3 2

13  
5 13  
9

NS 3♠; OW 2♥; NS 2♦; OW 1♣;  
Par +140: NS 2♠+1

West	Nord	Ost	Süd
alle passen	1 ♠	2 ♥	4 ♠


alle passen  
4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ A

Auf ♥ A gibt West den ♥ B, da er auf ♦-Wechsel hofft. Mit Single am Tisch gibt man Lavinthälmarke!

LAVINTHAL BEI SINGLE AM TISCH

**Board 14**  
Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ 4 2  
♥ K D B 10 5 4  
♦ A 6 5  
♣ 5 4



♠ A 9 8 3  
♥ 8 6  
♦ D B 8  
♣ A K D 3

♠ K D 6 5  
♥ 9 7 3 2  
♦ K 4  
♣ B 7 6

♠ B 10 7  
♥ A  
♦ 10 9 7 3 2  
♣ 10 9 8 2

♠ K D 6 5  
♥ 9 7 3 2  
♦ K 4  
♣ B 7 6

10  
9 16  
5

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	2 ♥	1 SA	Pass
4 ♠	alle passen	2 ♠	Pass

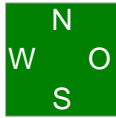
4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

N erkennt, dass das ♥-Ausspiel ein Single ist, und gibt ♥ K als Lavinthälmarke für ♦.

LAVINTHAL FÜR FORTSETZUNG

## Lektion 8 - Gegenspiel - Markierung Lavinthäl I

**Board 15**  
Teiler Süd  
N-S in Gefahr

♠ A 6 5 ♥ 8 2 ♦ A 8 7 6 5 4 ♣ D 4	♠ D 10 7 ♥ A 10 7 3 ♦ 9 2 ♣ A 8 7 6		♠ B 9 4 3 2 ♥ D B 9 ♦ 3 ♣ 9 5 3 2
10 10 4 16	♠ K 8 ♥ K 6 5 4 ♦ K D B 10 ♣ K B 10		

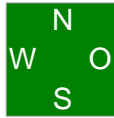
NS 4N; NS 3♥; NS 3♣; NS 2♦; S 1♠;  
Par +630: NS 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	2 ♣	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♦ A			

**West spielt in der ♦ A aus, weil alles andere auch nicht attraktiv ist. Danach ♦ 8 als ♠ Marke, das ergibt eine Trumpfpromotion mit den jetzt blanken ♥-Bildern.**

LAVINTHAL BEI SCHNAPPERN

**Board 16**  
Teiler West  
O-W in Gefahr

♠ D 6 5 ♥ A K 10 5 4 ♦ A 4 ♣ D 4 2	♠ A K B 7 4 ♥ 8 7 6 ♦ 8 7 6 ♣ K 5		♠ 9 ♥ D B 9 3 ♦ K D 10 5 2 ♣ B 8 7
11 15 9 5	♠ 10 8 3 2 ♥ 2 ♦ B 9 3 ♣ A 10 9 6 3		

NS 3♠; OW 3♥; OW 3♦; NS 2♣;  
Par +140: NS 3♠=

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	1 ♠	2 ♠	3 ♠
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♠ A			

**S gibt auf ♠ A die ♠ 2. Wenn N dann mutig ♣ K und ♣ 5 nachspielt, bekommt er einen ♣-Schnapper.**

LAVINTHAL BEI SINGLEAMTISCH