



Lektion 7

Lavinthal im Farbspiel

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

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

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

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

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)



Hand 7 Lavinthal bei erstem freien Abwurf



Hand 8 Lavinthal bei erstem freien Abwurf



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>	♦KB6	♥A2	♣ <u>2</u>	♦K6	♥B9
	♣KD43	♦D743		♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣A10965			♣A10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
♣ <u>2</u>	♦KB6	♥92	♣ <u>2</u>	♦A6	♥9
	♣KD43	♦A743		♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣A10965			♣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?

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>	♦KB6	♥A2	♣ <u>2</u>	♦K6	♥B9
	♣KD43	♦D743		♣D8 <u>7</u>	♦A743
		♣A10965			♣A10943
Lösung: ♣10	Alleinspieler		Lösung: ♣3	Alleinspieler	
Partner	♠AKB7	???	Partner	♠D76	???
Ausspiel	♥D8	♠86	Ausspiel	♥D1082	♠KB2
♣ <u>2</u>	♦KB6	♥92	♣ <u>2</u>	♦A6	♥9
	♣KD43	♦A743		♣DB8 <u>7</u>	♦7432
		♣A10965			♣A9532
Lösung: ♣5	Alleinspieler		Lösung: ♣9	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
	♦KB62	♥ <u>10</u> 972	♦ <u>6</u>	♥B9
	♥ <u>A</u>	♦AD7	♦ <u>A</u>	♣KB84
	♣KDB3	♣10965		♦DB74 <u>3</u>
				♣AD53
Lösung:	♥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
Lösung:	♥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

Bridge 360° - Lektion 7 - Markierung Lavinthal Farbspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

16
10 3
11



♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

<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

♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

16
10 3
11



♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5

<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

Bridge 360° - Lektion 7 - Markierung Lavinthal Farbspiel

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

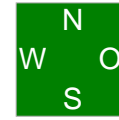
♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5

♠ 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

Bridge 360° - Lektion 7 - Markierung Lavinthal Farbspiel

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
♥ 7 6 3
♦ —
♣ D B 10 9 5



♠ 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

14
11 1
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
2 ♥ ¹	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
♥ 7 6 3
♦ D B 10 9 5
♣ —



♠ 10 3
♥ 5 2
♦ 7 6 2
♣ B 9 7 6 5 2

♠ 8 6 2
♥ A D B 10 4
♦ A K
♣ 8 4 3

14
11 1
14

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

Bridge 360° - Lektion 7 - Markierung Lavinthal Farbspiel

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

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

12
16 10
2

<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

Ausspiel ♠ 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

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

12
16 10
2

<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

Ausspiel ♠ 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

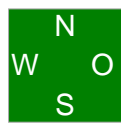
Bridge 360° - Lektion 7 - Markierung Lavinthal Farbspiel

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.

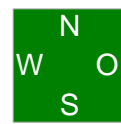
Lavinthal bei Single am Tisch im Farbspiel

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

Bridge 360° - Lektion 7 - Markierung Lavinthal Farbspiel

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 8 5
♥ K D 8 7
♦ A B 10 8 3
♣ B 8

♠ 7 6 3
♥ 9 6 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

♠ A 9 4
♥ A B 2
♦ D 9 4
♣ K D 10 4

11
10 3
16



♠ K D B 10 2
♥ 10 3
♦ 7 6 5
♣ A 9 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
2. keine 4er Oberfarbe

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

Ausspiel ist ♠ K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken). Der Auspieler setzt mit ♠ 10 und ♠ B fort und signalisiert so Interesse an der niedrigen Restfarbe = ♣. Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch. Wenn W das ♥ A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠ D und dann der ♠ B gespielt, jeweils die höchste Karte, die zu finden ist. Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠ A und versucht den Schnitt in ♦. O kommt mit ♦ K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♣ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den roten Farben (+ ♠ A).

Lavinthal im SA-Kontrakt, man zeigt in der langen Farbe den möglichen Einstich.

Board 12
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

11
7 6
16



♠ 6 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ A 8
♣ 8 4 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	3	-	3	1
S	4	3	-	3	1
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A B 10 8
♥ A 10
♦ K B 9 6
♣ D B 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte N sofort 3 SA bieten, ohne OF und ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, bei SA-Spielen sollte immer eine 3er Sequenz ausgespielt werden, also nicht ♥ D sondern ♥ 6

3. Position hoch

S duckt

O setzt natürlich ♥ fort

W gibt die ♥ 2, Lavinthal = niedrige Karte = niedrige Restfarbe. Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es Treff, da der Tisch lange und starke Treffs hat. W markiert also ♦.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

O gewinnt und setzt ♦ fort.

W kommt ans Spiel und kann noch 4 ♥-Stiche einsammeln.

Der Kontrakt fällt 3x.

Bei ♠-Rückspiel hätte der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den schwarzen Farben gewonnen (+ ♥ A).

Lavinthal im SA-Kontrakt, man zeigt in der langen Farbe den möglichen Einstich.