

# Bridge 360° - Lektion 8 - Lavinthal im SA-Kontrakt

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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



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

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

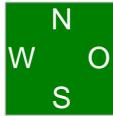
alle passen

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ B

**W sollte die erste ♣-Runde ducken. O kann dann durch ♥ 2 Lavinthalmarken für ♦ geben.**

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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



10	♠ K 10 9 3
9 17	♥ B 10 9 8 4 3
4	♦ 8
	♣ 6 5

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

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

3 SA      alle passen

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ B

**N duckt den ersten ♦ und erhält auf den nächsten ♦ mit ♥ 9 eine deutliche ♠-Marke. Er wechselt auf ♠ A und dann ♠ B, um den Kontrakt zu schlagen-**

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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



9	♠ B 6 5
11 5	♥ A 6 5 4
15	♦ D 7 6
	♣ A K B

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA

Pass      3 SA      alle passen

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♥ 7

**W erkennt, dass ♥ für das Gegenspiel nichts bringt und wartet auf ♦ auf eine Lavinthalmarke von O, indem er die erste ♦-Runde duckt. O gibt ♣ 10 als ♠-Marke und W spielt ♠ A und ♠ nach.**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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



8	♠ 9 4 3
15 10	♥ 8 7 3 2
7	♦ A K 9 8 2
	♣ 4

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

2 ♦      Pass      3 SA      alle passen

3 SA von West  
Ausspiel: ♠ 2

**N spielt normal ♠ aus. Wenn W am Tisch den ♠ B nimmt und ♣-Schnitt macht, duckt N einmal. Auf den nächsten ♣ kann S ♥ 2 als Lavinthalmarke für ♦ setzen. Wenn N jetzt mutig ♦ D spielt, ist W verloren.**

# Bridge 360° - Lektion 8 - Lavinthal im SA-Kontrakt

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

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

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

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



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

16  
7 7  
10

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

alle passen

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 7

**O spielt ♠ 7 aus, W nimmt das ♠ A und retourniert die Farbe. O gibt die ♠ 2 als Lavinthalmarke für ♣.**

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

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

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

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

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



7  
7 19  
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦	Pass

1 ♥	Pass	2 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ B

**N wirft auf das ♥-Ausspiel die ♠ 2 als ♣-Marke. S nimmt ♦ A und wechselt zuverlässig auf ♣.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle 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



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

11  
10 3  
16

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

Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
Pass	3 SA	alle passen	

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 Ausspieler 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.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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

♠ 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



10  
16 11  
3

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

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ K

**Ausspiel ist ♠ K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken). Der Ausspieler setzt mit ♠ D und ♠ B fort und signalisiert so Interesse an der hohen Restfarbe = ♥. Wenn W das ♣ A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠ 10 und dann der ♠ B gespielt, jeweils die niedrigste Karte, die zu entbehren ist.**