Lektion 5

Lavinthal II

- **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

© **Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8
☎ ++49-611-9600747 ☎ ++49-162-9666042 ✉ **cfroehner1@web.de**

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren **Bedienen**	• 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.
2 Längenmarkierung **Bedienen**	• 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 Beispiel: • ♠ **9** 4 • ♠ 9 7 **2** • ♠ 10 **8** 7 2 • ♠ D 10 8 7 **2**
3 Farbvorzugssignal Lavinthal **Abwerfen** **Signal in der ausgespielten Farbe**	• Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann. • In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe. • 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. Beispiel: ♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2 Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6 Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6 Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3

©**Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

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)

©**Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

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
♠ 6 5
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3 2
♣ 2

O
♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ 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

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

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
♣2	♣KD43	♦D743	**♣2**	♣D87	♦A743
		♣A10965			♣A10943
	Alleinspieler			Alleinspieler	
	♠AKB7	**???**		♠D76	**???**
Partner	♥D8	♠86	Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦KB6	♥92	Ausspiel	♦A6	♥9
♣2	♣KD43	♦A743	**♣2**	♣DB87	♦7432
		♣A10965			♣A9532
	Alleinspieler			Alleinspieler	

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

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

	♠AKB7	???
Partner	♥**8**	♠86
Ausspiel	♦KB62	♥**10**972
♥**A**	♣KDB3	♦AD7
		♣10965
	Alleinspieler	

	♠AKB7	???
Partner	♥**8**	♠86
Ausspiel	♦KB62	♥1097**2**
♥**A**	♣KDB3	♦973
		♣A965
	Alleinspieler	

1SA --- 2♣ ---
2♥ --- 4♥ alle passen

	♠KB76	???
Partner	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦**6**	♥B9
♦**A**	♣KB84	♦DB74**3**
		♣AD53
	Alleinspieler	

	♠KB76	???
Partner	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦**6**	♥KB9
♦**A**	♣KB84	♦**D**B743
		♣763
	Alleinspieler	

D.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie?

©**Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 5 – Lavinthal II – 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**		
	♠AKB7	**???**
Partner	♥D8	♠86
Ausspiel	♦KB6	♥A2
♣2	♣KD43	♦D743
		♣A10965
Lösung: ♣10	Alleinspieler	
1SA --- 2♣ --- **2♥ --- 4♥ alle passen**		
	♠KB76	**???**
Partner	♥D1082	♠84
Ausspiel	♦K6	♥B9
♣2	♣D87	♦A743
		♣A10943
Lösung: ♣3	Alleinspieler	
	♠AKB7	**???**
Partner	♥D8	♠86
Ausspiel	♦KB6	♥92
♣2	♣KD43	♦A743
		♣A10965
Lösung: ♣5	Alleinspieler	
	♠D76	**???**
Partner	♥D1082	♠KB2
Ausspiel	♦A6	♥9
♣2	♣DB87	♦7432
		♣A9532
Lösung: ♣9	Alleinspieler	

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

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 stechen, 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

	♠AKB7	???
Partner	♥8	♠86
Ausspiel	♦KB62	♥10972
♥A	♣KDB3	♦AD7
		♣10965

Lösung: ♥10 Alleinspieler

	♠AKB7	???
Partner	♥8	♠86
Ausspiel	♦KB62	♥10972
♥A	♣KDB3	♦973
		♣A965

Lösung: ♥2 Alleinspieler

1SA --- 2♣ ---
2♥ --- 4♥ alle passen

	♠KB76	???
Partner	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦6	♥B9
♦A	♣KB84	♦DB743
		♣AD53

Lösung: ♦3 Alleinspieler

	♠KB76	???
Partner	♥D1082	♠42
Ausspiel	♦6	♥KB9
♦A	♣KB84	♦DB743
		♣763

Lösung: ♦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**

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

Lektion 5 - Gegenspiel - Markierung Lavinthal Alternativen

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
	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	
♠ B 9 ♥ B 8 5 ♦ A 8 5 ♣ A 8 7 6 5	N W O S	♠ 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**

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
	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 = niedirge 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 5 - 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	N W O S	♠ 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	N W O S	♠ 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 5 - 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
♥ 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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
			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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
			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

Lektion 5 - 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	N W O S	♠ 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

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 ♥
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	N W O S	♠ 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

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 ♥
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

Lektion 5 - 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