

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 6 - Lavinthal

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



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

16
10 3
11

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦; Par +430

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ 2

Down 1 — NS -50

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.

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ 5 3

♥ A K 10 9 6 4

♦ A

♣ 10 9 8 6

♠ 7 4
♥ 8
♦ K D B 8 5 2
♣ K B 3 2



♠ A D 10 8 2
♥ 3
♦ 10 9 7 3
♣ A D 4

11
10 12
7

♠ K B 9 6
♥ D B 7 5 2
♦ 6 4
♣ 7 5

NS 4♥; OW 4♦; OW 3♣; NS 1N; OW 1♠;
Par +100: OW 5♦ ×-1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♦	2 ♥	3 ♦	4 ♥
5 ♦	alle passen		

5 ♦ von West

Ausspiel: ♥ A

Down 1 — OW -50

5er ♠ 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er ♦, forcierend und selbstforcierend
N reizt seine schöne ♥-Farbe

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. ♥ D zeigt Werte in ♠ = hohe Karte = höhere Restfarbe.

N 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 P♠ fortgesetzt, wäre ein ♠-Verlierer auf ♣ abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 6 - Lavinthal

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 5
♥ K D 8 7
♦ A B 10 8 3
♣ B 8

♠ K D B 10 2
♥ 10 3
♦ 7 6 5
♣ A 9 2



♠ 7 6 3
♥ 9 6 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

11
10 3
16

♠ A 9 4
♥ A B 2
♦ D 9 4
♣ K D 10 4

<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 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. 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).

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ A 8
♣ 8 4 2

♠ A B 10 8
♥ A 10
♦ K B 9 6
♣ D B 3



♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6

7
16 11
6

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140

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

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 6
Down 3 — OW -150

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte O 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

W duckt

S setzt natürlich ♥ fort

N 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. N markiert also ♦.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

S gewinnt und setzt ♦ fort.

N 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).

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 6 - Lavinthal

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 10 2
♥ A 10 9 4
♦ D B 9
♣ K D B

♠ D 6 4
♥ 8 7 3 2
♦ K 6
♣ 9 8 7 4



♠ K B 8 7 5
♥ 6 5
♦ 4 3 2
♣ A 10 3

17
5 8
10

♠ 9 3
♥ K D B
♦ A 10 8 7 5
♣ 6 5 2

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

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ 7

Down 2 — NS -200

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 11 FL sollte S sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.

3. Position hoch

N duckt $7 - 5 = 2$ x ducken

Mit ♠ 5 markiert O nun die niedrige Restfarbe = ♣. ♦ scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.

N versucht den Schnitt in ♦.

W kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit a erreicht

O übernimmt ...

... und kassiert 2 Stiche in ♠

Der Kontrakt ist 2x gefallen. Bei Fortsetzung von ♥ wird der Kontrakt mit 8 Stichen in den roten Farben + ♠ A erfüllt.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6



♠ B 10 8 6
♥ A 10
♦ A K B 6
♣ D B 3

6
11 16
7

♠ A 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ 9 8
♣ 8 4 2

OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 6

Down 3 — OW -150

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

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

3. Position hoch

O duckt

N setzt natürlich ♥ fort

S gibt die ♥ D, Lavinthal = hohe Karte = hohe Restfarbe. Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es ♣, da der Tisch lange und starke ♣ hat. S markiert also ♠.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

N gewinnt und setzt ♠ fort.

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

Der Kontrakt fällt 3x.

Hätte N jetzt ♦ gespielt, gewinnt der Alleinspieler mit 8 Stichen in den Unterfarben + ♥ A.

DBV Onlineunterricht 2021 - Allein- und Gegenspiel - Lektion 6 - Lavinthal

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 3

♥ K D B

♦ A 10 8 7 5

♣ 6 5 2

♠ K B 8 7 5

♥ A 6 5

♦ 4 3 2

♣ 10 3



♠ D 6 4

♥ 8 7 3 2

♦ K 6

♣ 9 8 7 4

♠ A 10 2

♥ 10 9 4

♦ D B 9

♣ A K D B

10
8 5
17

NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♥; Par +130

<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

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 11 FL sollte N sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.

Auspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.

3. Position hoch

S duckt 7 - 5 = 2 x ducken

Mit ♠ K markiert W nun die höhere Restfarbe = ♥. ♦

scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.

S versucht den Schnitt in ♦.

O kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit ♥ erreicht

W übernimmt ...

... und kassiert 2 Stiche in Pik

Der Kontrakt ist 2x gefallen.

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

OW 3♥; OW 4♦; OW 2N; OW 3♣; O 1♠;

Par -140

<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 Nord

Ausspiel: ♠ K

Ausspiel ist ♠ K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken).

Der Auspieler setzt mit ♠ D und ♠ B fort und signalisiert so Interesse an der hohen 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 ♠ 10 und dann der ♠ B gespielt, jeweils die niedrigste Karte, die zu entbehren 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 Unterfarben (+♠ A).