



Lektion 4

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 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 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. Beispiel: ♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2 Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6 Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6 Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3

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 wichtigen 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 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

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

Markieren Lektion 4 - Lavinthal I

Board 1

Teiler Nord
Keiner 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



♠ 9 7 4
♥ D B 2
♦ 6 4 3
♣ K B 3 2

♠ K B
♥ 8 7 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 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 6 5 3
♥ A K 10 9 6 4
♦ A
♣ 10 9 8

♠ 7 4
♥ 8 5
♦ K D B 8 5 2
♣ K B 2



♠ A D 10 8 2
♥ 3
♦ 10 9 7
♣ A D 6 4

♠ K B 9
♥ D B 7 2
♦ 6 4 3
♣ 7 5 3

11
10 12
7

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

5er ♠ 12-22 FL

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

N reizt seine schöne ♥-Farbe

W 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.

N setzt ♠ fort und der Alleinspieler ist verloren.

Er versucht den ♠-Schnitt...

S 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

Markieren Lektion 4 - Lavinthal I

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

♣ ♦ ♥ ♠ N	♠ K B	10
N 1 4 - - 2	♥ A 3 2	7 6
S 1 4 - - 2	♦ K 8 7 6 5	17
O - - 1 1 -	♣ A D 2	
W - - 1 - -		

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ B

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

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

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

♣ ♦ ♥ ♠ N	♠ B 9 8 7 3	7
N - - 1 2 -	♥ A D B 9	15 10
S - - 1 2 -	♦ 8 4 3 2	8
O 2 1 - - 2	♣ —	
W 2 1 - - 2		

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

3 SA von West
Ausspiel: ♣ B

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

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Markieren Lektion 4 - Lavinthal I

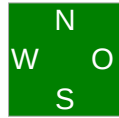
Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 9 8 2
♥ A D 2
♦ 8 7 3 2
♣ 9 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	3	2
S	1	-	-	3	2
O	-	2	-	-	-
W	-	2	-	-	-

♠ 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

♠ B 7 6 3
♥ B 10 3
♦ A 6
♣ K D B 10

12
6 10
12

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♣
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ D

N nimmt das Ausspiel mit dem ♦ A und zieht Trumpf. W gibt in Trumpf zuerst die ♠ 9, dann die ♠ 8, um auf ♥-Wechsel hinzuweisen.

LAVINTHAL IN TRUMPFFARBE

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A K
♥ K D 6 5
♦ 7 3 2
♣ K 7 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	2	-
S	-	-	-	2	-
O	3	-	1	-	2
W	3	-	1	-	2

♠ B 10 3
♥ B 10 9 4
♦ 10 9 6
♣ A 8 3



♠ D 2
♥ A 3 2
♦ K 5 4
♣ D B 10 9 6

♠ 9 8 7 6 5 4
♥ 8 7
♦ A D B 8
♣ 2

6
15 12
7

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

3 SA von West
Ausspiel: ♥ B

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

LAVINTHAL FREIER ABWURF

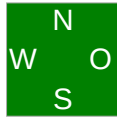
Markieren Lektion 4 - Lavinthal I

Board 7

Teiler Süd
Alle 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
♣ —

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	1	-	-	1
S	2	2	-	-	1
O	-	-	-	2	-
W	-	-	-	2	-

♠ 6 5
♥ A B 2
♦ K D B
♣ K D 7 3 2

11
6 7
16

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 8

Teiler West
Keiner 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	1	2	2	2
W	1	1	2	2	2

♠ A K B 10
♥ 2
♦ 9 8 3 2
♣ B 10 9 2

4
17 10
9

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

Markieren Lektion 4 - Lavinthal I

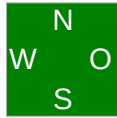
Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ 3 2
♥ B 8 3 2
♦ A 6 2
♣ 7 4 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	-	3	-
S	-	2	-	3	-
O	1	-	2	-	-
W	1	-	2	-	-

♠ 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

13
5 13
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	2 ♥	4 ♠

alle passen

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

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

LAVINTHAL BEI SINGLE AM TISCH

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 9 7 3 2
♦ K 4
♣ B 7 6



♠ A 9 8 3
♥ 8 6
♦ D B 8
♣ A K D 3

♠ B 10 7
♥ A
♦ 10 9 7 3 2
♣ 10 9 8 2

10
9 16
5

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass

2 ♣	2 ♥	2 ♠	Pass
4 ♠	alle passen		

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

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

LAVINTHAL FÜR FORTSETZUNG

Markieren Lektion 4 - Lavinthal I

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ B 9 3
♥ A 10 9 4
♦ 10 8 7
♣ B 10 9

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	1	4	3	3
S	2	-	3	3	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 8 7 6
♥ 8 7 3
♦ K 6 4
♣ D 7 6



♠ 10 4 2
♥ 2
♦ D B 9 3 2
♣ A 8 3 2

♠ A D 5
♥ K D B 6 5
♦ A 5
♣ K 5 4

8
6 7
19

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

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ B

Wenn S am Tisch auf den ♣ B klein bleibt gibt O eine positive Marke. W sollte den ersten ♥ ducken, dann kann O auf die zweite Trumpfrunde ♦ 2 als Lavinthalmarke für ♣ geben.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ D 6 5
♥ A K 10 5 4
♦ A 4
♣ D 4 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	3	-
S	2	-	-	3	-
O	-	3	3	-	-
W	-	3	3	-	-

♣ K 5



♠ 9
♥ D B 9 3
♦ K D 10 5 2
♣ B 8 7

♠ 10 8 3 2
♥ 2
♦ B 9 3
♣ A 10 9 6 3

11
15 9
5

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 SINGLEAM TISCH