

Lebensohl

Etwas gewöhnungsbedürftig, aber unverzichtbar in mindestens 2 Standardsituationen! Die Konvention rund um ein künstliches 2SA-Gebot und das darauf folgende 3-Treff-Relay hilft, schwache von einladenden von starken von teils sogar schlemminteressierten Händen zu unterscheiden und wird, wie im Grunde jede anderen Konvention auch, in verschiedenen Varianten gespielt. Diese hier ist nicht die einfachste, deckt aber dafür sehr viele Situationen ab:

Lebensohl nach 1SA-Eröffnung und (halb)natürlicher Gegenreizung

Prinzip: Kontra ist min. einladend und zeigt min. eine / die andere Oberfarbe zu viert. Kann man seine Fünferfarbe noch auf der Zweierstufe reizen, wäre das zum Passen, reizt man sie nach dem Lebensohl-Relay (2 SA erzwingt 3 Treff vom Eröffner) auf der Dreierstufe, ist das entsprechend einladend, die direkte Reizung auf der Dreierstufe ist forcing. Kann man seine Farbe nicht noch auf der Zweierstufe reizen, gehen über Lebensohl die schwachen Hände, die Direktreizung ist gameforce. Ohne eine eigene Farbe reizt man mit Stopper erst 2 dann 3 SA, ohne Stopper, aber mit Punkten, direkt 3 SA (!!). Starke Hände mit der anderen Oberfarbe zu 5. reizen ohne Stopper den direkten Überruf, mit Stopper den Überruf nach Lebensohl-Relay. Merke: Der lange Weg zeigt den Stopper :)

Die beiden häufigsten Situationen mal ausformuliert, angefangen mit

1 SA / 2 Coeur (Coeur mit oder ohne andere Farbe) / ..

passe - schwach, keine geeignete Hand zum Konkurrieren

X - negativ, genau 4 Piks, 8+ Punkte (P entscheidet entsprechend)

2 Pik - to play

2SA - Lebensohl, P reizt 3 Treff. Danach:

passe – will 3 Treff spielen

3 Karo – will 3 Karo spielen

3 Coeur – 5er Pik und Coeurstopper, gameforce, P soll entscheiden

3 Pik – 5er Pik, einladend (Stopper unklar)

3 SA – to play: Coeurstopper und gameforce

3 Treff - gameforce, 5+ Treff

3 Karo - gameforce, 5+ Karo

3 Coeur- genau 5 Pik, gameforce, kein Coeurstopper

3 Pik - 6+ Pik, gameforce, Schlemminteresse

3 SA - keine Piks, kein Coeurstopper, aber Punkte fürs Vollspiel (4 in UF danach ist passbar)

4 Pik - to play

Nach 1 SA / 2 Pik (Pik mit oder ohne andere Farbe) ist alles stark oder schwach, für Einladung mit 5er Coeur ist kein Platz (außer, man entscheidet sich für Negativ-X zu Lasten der 5. Karte):

passe - schwach, keine geeignete Hand zum Konkurrieren

X - negativ, 4 Coeurs, 8+ Punkte (P entscheidet entsprechend)

2SA - Lebensohl, P reizt 3 Treff. Danach:

passe – will 3 Treff spielen

3 Karo – will 3 Karo spielen

3 Coeur – will 3 Coeur spielen

3 Pik – 5er Coeur, mit Stopper, gameforce

3 SA – to play: Pikstopper und gameforce

3 Treff - gameforce, 5+ Treff

- 3 Karo - gameforce, 5+ Karo
- 3 Coeur- 6+ Coeur, Schlemminteresse
- 3 Pik - genau 5 Coeurs, kein Stopper, gameforce
- 3 SA - keine Coeurs, kein Pikstopper, aber Punkte fürs Vollspiel (4 in UF danach ist passbar)
- 4 Coeur- to play

Lebensohl nach Weak2-Eröffnung des Gegners und Kontra

Gerade nach Oberfarb-Weak2 etwas einfacher, da mit 4er in der anderen OF der Fit feststeht, nach Karo-Weak2 muss man nach dem Fit manchmal noch etwas fischen. Das Grundprinzip bleibt gleich: 2er-Stufe ist zum Spielen, wenn 2er Stufe schon weg war für die Farbe, ist Farbreizung nach Lebensohl-Relay schwach (bis 7), Direktreizung forcing (ab 8). Kommt die 2er-Stufe als Möglichkeit dazu, gehen die einladenden Hände (8-10) über LS. Punkte sind wie immer nur Richtwerte.

Anders als bei der genau definierten SA-Eröffnung kann der Kontrierende deutliche Zusatzstärke (18+) haben, mit der er ausbrechen darf. Funktioniert übrigens auch nach Weak 2 p p x – nur muss man da jeweils 3 Punkte mehr für eine positive Antwort haben, P reizt ja 3 Punkte stärker, als er ist.

2 Karo X p ...

- 2 Coeur / Pik - to play (0-7)
- 2 SA - Lebensohl, Partner reizt 3 Treff
 - passe – schwache Hand mit Treffs (4+, er muss ja was reizen)
 - 3 Karo – beide OF gleichlang (meist zu 4.) plus Karostopper, min. einladend
 - 3 Coeur – genau einladend mit 4+ Coeurs
 - 3 Pik – genau einladend mit 4+ Piks
 - 3 SA – to play mit Karostopper
- 3 Treff - echt und 1 x forcing
- 3 Karo - beide OF gleichlang, kein Karostopper, min. einladend → P kann 43 in OF haben
- 3 Coeur / Pik - gameforce mit 4+ Coeurs / Piks
- 3 SA - Punkte, aber keine OF und kein Stopper
- 4 Coeur / Pik - to play

Und der annähernden Vollständigkeit halber auch noch mal mit Pik-Weak2:

2 Pik X p ...

- 2 SA - Lebensohl, Partner reizt 3 Treff
 - passe – schwache Hand mit Treffs (4+, er muss ja was reizen)
 - 3 Karo – ebenfalls to play
 - 3 Coeur – ebenfalls to play
 - 3 Pik – 4+ Coeurs, Pikstopper, gameforce, P soll entscheiden
 - 3 SA – to play mit Pikstopper
- 3 Treff - echt und 1 x forcing
- 3 Karo - echt und 1 x forcing
- 3 Coeur- echt und 1 x forcing
- 3 Pik - gameforce, zu stark für direkte Gebote: P soll sich beschreiben
- 3 SA - Punkte, aber keine Coeurs und kein Stopper
- 4 Coeur- to play