

Lebensohl - 4 Varianten

Lebensohl ist eine sehr wichtige (und auch etwas komplizierte) Konvention zur Blattbeschreibung, wenn sich beide Seiten am Bietprozess beteiligen. Es gibt davon vier Varianten:

- A. Mein Partner bietet 1 Sans Atout, mein rechter Gegner 2 in Farbe natürlich - ??
- B. Mein Partner bietet 1 Sans Atout, mein rechter Gegner anders als 2 in Farbe natürlich - ??
- C. Mein Partner bietet 1 in Farbe, mein rechter Gegner 2 in anderer Farbe - ??
- D1. Gegner eröffnet Weak Two, mein Partner gibt Informationskontra, mein rechter Gegner passt - ??
- D2. Gegner eröffnet 1 in Farbe, mein Partner gibt Informationskontra, mein rechter Gegner hebt auf 2 - ??

Das Hauptgebot der Lebensohl-Konvention ist 2 Sans Atout.

Es zeigt nie den Wunsch, 2 Sans Atout zu spielen, sondern erzwingt oder wünscht das Gebot 3 Treff.
2 Sans Atout und das Gebot des Partners auf Dreierstufe müssen alertiert werden.

Merken Sie sich als Grundregeln:

**Der Weg über 2 Sans Atout zeigt ein schwächeres Blatt als ein sofortiges Gebot auf der Dreierstufe.
Ein Gebot unter 2 Sans Atout ist noch schwächer.**

Es kann auch vereinbart werden, dass der Weg über 2 Sans Atout das bessere Blatt zeigt. Der hier gezeigte ist aber besser, weil er für alle Lebensohl-Varianten passt. Auf jeden Fall ist eine klare Absprache erforderlich.

Variante A: Mein Partner bietet 1 Sans Atout, mein rechter Gegner 2 in Farbe natürlich

Kontra ist Strafkontra.

neue Farbe auf Zweierstufe: kein Interesse an voller Partie, will das Spiel nicht dem Gegner lassen.

neue Farbe auf Dreierstufe: 5+-Länge, Partieförderung.

Überruf der Gegnerfarbe: Partieförderung, keine Länge, 4er-Länge in ungebotener Oberfarbe, mit Gegner-Stopper.

3 Sans Atout: keine 4er-Oberfarbe, Stärke für volle Partie, mit Gegner-Stopper.

2 Sans Atout: Mein Partner ist limitiert und muss 3 Treff bieten. Dann zeigt mein Wiedergebot

neue Farbe auf Dreierstufe unter Gegners Farbe: 5/6+-Länge, kein Interesse an voller Partie;

neue Farbe auf Dreierstufe über Gegners Farbe: 5+-Länge, Einladung zum Vollspiel;

Überruf der Gegnerfarbe: einladend, keine Länge, 4er-Länge in ungebotener Oberfarbe, ohne Gegner-Stopper;

3 Sans Atout: keine 4er-Oberfarbe, Stärke für volle Partie, ohne Gegner-Stopper.

Bei den folgenden Beispielen wird für die Eröffnung 1 Sans Atout die Punktespanne 16 bis 18 FP unterstellt.
Für andere Punktespannen gilt das Gezeigte entsprechend.

Nach meines Partners Eröffnung 1 Sans Atout hat mein rechter Gegner 2 Coeur geboten - nicht alertiert. Ich habe

a)	b)	c)	d)	e)	f)
♠ K 3	♠ 9 8 6 5	♠ 7 5	♠ D 10 9 5 4 2	♠ K D 10 9 5 2	♠ 8 4
♥ 8 7 5	♥ K 4 2	♥ 6 3	♥ 3 2	♥ 3 2	♥ 4 2
♦ B 10 8 7 6 2	♦ K 7 6 3	♦ 9 4	♦ B 9 8	♦ D 8	♦ K D 9 5
♣ 8 4	♣ K 5	♣ D B 10 7 6 5 2	♣ 8 5	♣ 8 5 4	♣ K D 8 6 3

Welcher Kontrakt ist anzustreben? Wie überlege ich?

a) 2 Coeur hat sehr gute Erfüllungschancen - mein Blatt bringt maximal einen Gegenstich.

3 Karo wäre sicherlich eine gute Verteidigung.

Ich biete 2 Sans Atout und nach Partners 3 Treff dann 3 Karo.

b) Ich habe ausreichend Punkte für die volle Partie, 4 Piks und einen Coeur-Stopper.

Wie sage ich das meinem Partner?

Ich biete 3 Coeur. Das ist Partieförderung. Mein Partner bietet mit 4er-Pik 4 Pik und sonst 3 Sans Atout.

In günstiger Gefahrenlage (nur der Gegner in Gefahr) ist auch ein Strafkontra zu erwägen.

c) Dieses Blatt bringt überhaupt keinen Gegenstich; somit hat 2 Coeur beste Chancen.

Aber 3 Treff bringt uns die Stiche.

Ich biete 2 Sans Atout. Auf Partners 3 Treff passe ich.

d) Wie a) und c). Bestimmt ist hier 2 Pik eine gute Verteidigung.

Ich biete 2 Pik; Partner soll passen. Bietet der Gegner jetzt 3 Coeur, so steht es dem Partner frei, mit 3 Pik zu verteidigen.

e) Ich rechne bei 2 Coeur mit mindestens einem Gegenstich, aber trotzdem Erfüllung.

Auf unserer Seite gehen aber sicherlich 3 Pik und vielleicht sogar 4 Pik. Wie sag' ich's meinem Kinde?

Ich biete zuerst 2 Sans Atout und danach 3 Pik: Einladung zum vollen Spiel.

f) Ausreichend Punkte für die volle Partie - aber weder Piks noch einen Coeur-Stopper.

Wie bei allen Problemen von a) bis e) hilft auch hier Lebensohl.

Ich biete 2 Sans Atout und danach 3 Sans Atout. Der Partner entscheidet dann, was gespielt wird.

Variante B: Mein Partner bietet 1 Sans Atout, mein rechter Gegner anders als 2 in Farbe natürlich

Nach der Eröffnung 1 Sans Atout kann sich der Gegner außer mit einem natürlichen Farb-Gegengebot auf Zweierstufe auch mit einer Menge anderer Ansagen einmischen. Soweit diese auf Zweierstufe erfolgen, erzwingt das Lebensohl-Schlüsselgebot 2 Sans Atout auch hier vom limitierten Eröffner 3 Treff, sonst bietet das System trotzdem Hilfen. Wegen des beschränkten Bietraumes können allerdings nicht mehr so viele Informationen durchgegeben werden.

Die im Folgenden genannten Bietsequenzen sind zum großen Teil keine festgelegten Konventionen, sondern nur Ratschläge, wie gut reagiert werden sollte.

Der Gegner kontriert und zeigt damit Stärke.

Kein Lebensohl:

Rekontra zeigt beliebigen Einfärber (alertieren! - Eröffner muss 2 Treff bieten).

Farbe auf Zweierstufe zeigt diese Farbe und eine höhere 5-5 (schwach - alertieren!).

Pass verneint lange Farbe und 5-5-Zweifärber. Wenn der Kontra-Partner passt, muss der Eröffner Rekontra bieten (alertieren!).

Der Gegner kontriert und zeigt damit einen Einfärber (Beispiel: Kontra DONT alertiert zeigt beliebige lange Farbe).

Kein Lebensohl:

Rekontra ist partieforcing (alertieren!). Der Eröffner passt oder antwortet wie nach Stayman.

Andere Ansagen haben die gleiche Bedeutung, wie wenn der Gegner gepasst hätte.

Der Gegner bietet auf Zweierstufe künstlich einen Einfärber (Beispiel: 2 Treff Cappelletti zeigt beliebige lange Farbe).

Kontra: wenn Gegnerfarbe bekannt Stopper darin, wenn unbekannt Stayman.

2 Sans Atout: Lebensohl wie nach natürlichem Farb-Gegengebot.

Neue Farbe: auf Dreierstufe partieforcing, auf Zweierstufe nicht.

Der Gegner bietet auf Zweierstufe einen Zweifärber (Beispiel: 2 Coeur Cappelletti zeigt Coeur + Unterfarbe).

Kontra: wenn nur eine der Gegnerfarben bestimmt ist, wird diese strafkontriert; sind beide bestimmt, dann eine davon.

Gebot der einzigen bekannten Gegnerfarbe: wie Lebensohl-Überruf von natürlichem Gegengebot 2 in Farbe.

Gebot einer von zwei bekannten Gegnerfarben: ebenso, aber höhere Farbe partieforcing, niedrigere nicht.

2 Sans Atout: Lebensohl wie nach natürlichem Gegengebot 2 in Farbe, ggf. bezogen auf die bestimmte Farbe.

Neue Farbe: auf Dreierstufe partieforcing, auf Zweierstufe nicht.

Der Gegner bietet auf Zweierstufe einen Dreifärber (Beispiel: 2 Karo Ripstra zeigt kurze Treff und beide Oberfarben).

Kontra: eine der beiden Oberfarben wird strafkontriert.

2 Sans Atout: Lebensohl wie nach natürlichem Gegengebot 2 in Farbe.

Gebot einer Gegnerfarbe nach 2 Sans Atout: Stopper in gebotener, sonst in keiner Gegnerfarbe; einladend.

Gebot einer Gegnerfarbe direkt: Viererlänge in gebotener Farbe und Stopper in weiterer Gegnerfarbe.

3 Sans Atout: Stopper in zwei Gegnerfarben.

Kurze Farbe des Gegners: auf Dreierstufe einladend rundenforcing, auf Zweierstufe nicht.

Der Gegner bietet auf Dreierstufe natürlich einen Einfärber (Beispiel: 3 in Farbe Mohan zeigt diese Farbe).

Kontra: Viererlänge in ungebotener Oberfarbe; nicht forcierend.

Neue Farbe: partieforcing.

Der Gegner bietet auf Dreierstufe künstlich einen Einfärber (z.B. Transfer).

Kontra: wenn Gegnerfarbe bekannt Stopper darin, wenn unbekannt Stayman.

Gebot der bekannten Gegnerfarbe: Viererlänge in nicht gezeigter Oberfarbe.

Andere Farbe: partieforcing.

Der Gegner bietet auf Dreierstufe einen Zweifärber (Beispiel: 3 Treff Hello zeigt beide Unterfarben).

Kontra verspricht bei zwei bestimmten Gegnerfarben die beiden anderen, nicht forcierend.

Alle anderen Antworten partieforcing.

Ein Beispiel:

Teiler: Nord

N ♠ A 5
♥ A B 2
♦ K D 8 7 2
♣ D B 2
17 FP

1 Sans Atout

3 Sans Atout

in Gefahr: Nord/Süd

O ♠ B 9
♥ K D 9 7 6 5 3
♦ 9 3
♣ A 4
10 FP, 7 Spi.St.

3 Karo

pass

S ♠ K D 8 6 3
♥ 10
♦ A B 6
♣ K 10 9 8
13 FP

3 Pik

pass

W ♠ 10 7 4 2
♥ 8 4
♦ 10 5 4
♣ 7 6 5 3
0 FP

(3)

pass

pass

(1) 16 bis 18 FP.

(2) Transfer auf Coeur.

(3) 5+ Piks, partieforcing.

(4) 2 Piks.

Nach Angriff ♥ K (was sonst?) und Ducken gibt der Alleinspieler nur diesen Stich und ♣ A ab, macht also 11 Stiche. Den sicheren Karo-Schlemm zu erreichen gibt es wohl keinen Weg.

Variante C: Mein Partner bietet 1 in Farbe, mein rechter Gegner 2 in anderer Farbe

Dass Lebensohl eine Allround-Konvention ist, zeigt sich beispielsweise nach einer Eröffnung 1 in Farbe und der Gegenreizung 2 in anderer Farbe. Wie soll ich meinem Partner zeigen, dass mein Blatt nicht für die volle Partie geeignet ist oder ihn dazu einladen oder ihn dazu forcieren? - Lebensohl macht's möglich:

Farbe auf Zweierstufe: das möchte ich spielen – nicht mehr! (neue Farbe: alertieren!)

Nur als Verteidigung wird danach eine solche Farbe nochmals geboten.

2 Sans Atout = Lebensohl-Schlüsselgebot mit den aus anderen Lebensohl-Varianten bekannten Folgen:

Wenn der Eröffner nicht ein besonders starkes Blatt hat, bietet er 3 Treff. Danach:

pass (nicht zulässig, wenn der Gegner 2 Treff geboten hat): Das soll unser Kontrakt sein.

3 in Gegnerfarbe: Frage nach (anderer) 4er-Oberfarbe, kein Stopper in Gegnerfarbe.

3 in Partners Farbe: Unterstützung, Einladung zum Vollspiel.

3 in neuer Farbe unter der des Gegners: 5+-Länge, Eröffner soll passen.

3 in neuer Farbe über der des Gegners: 5+-Länge, Einladung zum Vollspiel.

3 Sans Atout: Punktestärke fürs Vollspiel, aber kein Stopper in Gegnerfarbe.

3 in Gegnerfarbe: Frage nach (anderer) 4er-Oberfarbe, Stopper in Gegnerfarbe.

3 in Partners Farbe: Unterstützung, partieforcung.

3 in neuer Farbe: 5+-Länge, partieforcung.

3 Sans Atout: Punktestärke fürs Vollspiel, Stopper in Gegnerfarbe.

Kontra: starkes Blatt anderer Art, fordert weitere Blattbeschreibung, selten passbar.

Ein Beispiel:

Teiler: Ost

in Gefahr: alle

N	♠	A 7 5	O	♠	10 9 8	S	♠	K D B 6 3	W	♠	4 2
	♥	A 8 4 2		♥	B 9 7 6 5 3		♥	10		♥	K D
	♦	8 7		♦	5 3		♦	A 9 6		♦	K D B 10 4 2
	♣	D 7 6 2		♣	K 4		♣	A B 9 8		♣	10 5 3
		10 FP			4 FP			15 FP			11 FP
					pass			1 Pik			2 Karo
	2 Sans Atout	(1)		pass			3 Treff		(2)		pass
	3 Pik	(3)		pass			4 Pik		(4)		pass
	pass			pass							

(1) Lebensohl-Schlüsselgebot: Partner soll 3 Treff bieten. Danach kommt die Erklärung.

(2) Zwangs-Antwort (fast ohne Ausnahme).

(3) Pik-Unterstützung, einladend zur vollen Partie (alertieren!).

Mit einem As weniger hätte Nord statt (1) 2 Pik geboten, mit einem König mehr sofort 3 Pik.

(4) Mit 15 FP nimmt Süd die Einladung selbstverständlich an.

Variante D1: Gegner eröffnet Weak Two, Informationskontra meines Partners, rechter Gegner passt

Wie in den Varianten A bis C ist auch nach einem Informationskontra meines Partners auf eine Weak-Two-Eröffnung des Gegners (mindestens 13 FP in den anderen Farben oder 16 FP insgesamt sowie meist eine (andere) Vierer-Oberfarbe) Platz für die Lebensohl-Konvention. Meine Möglichkeiten:

pass nur, wenn ich überzeugt bin, dass der Gegner fällt und das mehr einbringt als der beste Kontrakt von uns.
neue Farbe auf Zweierstufe: schwache Länge, keinerlei Interesse an voller Partie.

neue Farbe auf Dreierstufe: 5+-Länge, partieforsing.

Überruf der Gegnerfarbe: keine Länge, 4er-Länge in ungebotener Oberfarbe, mit Gegner-Stopper.

3 Sans Atout: keine 4er-Oberfarbe, Stärke für volle Partie, mit Gegner-Stopper.

2 Sans Atout: Mit einem superstarkem Blatt darf mein Partner anders bieten, sonst 3 Treff. Dann zeigt

neue Farbe auf Dreierstufe unter Gegners Farbe: schwach, 5/6+-Länge, keinerlei Interesse an voller Partie;

neue Farbe auf Dreierstufe über Gegners Farbe: 5+-Länge, Einladung zum Vollspiel;

Überruf der Gegnerfarbe: mindestens einladend, keine 5+-Länge, 4er-Länge in ungebotener Oberfarbe, ohne Gegner-Stopper;

3 Sans Atout: keine 4er-Oberfarbe, Stärke für volle Partie, ohne Gegner-Stopper.

Mein Partner hat die 2-Coeur-Weak-Two-Eröffnung meines linken Gegners kontriert, mein rechter Gegner gepasst.

Ich habe

a)	b)	c)	d)	e)	f)
♠ K 3	♠ D 8 6 5	♠ 7 5	♠ D 10 9 5 4 2	♠ K D 10 9 5 2	♠ 8 4
♥ 8 7 5	♥ K D 2	♥ 6 3	♥ 3 2	♥ 3 2	♥ 4 2
♦ B 10 8 7 6 2	♦ B 7 6 3	♦ 9 4	♦ B 9 8	♦ A 8	♦ K D B 5
♣ 8 4	♣ K 5	♣ D B 10 7 6 5 2	♣ 8 5	♣ 8 5 4	♣ K D B 6 3

Welcher Kontrakt ist anzustreben? Was biete ich?

a) 2 Coeur hat sehr gute Erfüllungschancen - mein Blatt bringt maximal einen Gegenstich.

3 Karo ist sicherlich eine gute Verteidigung.

Ich biete 2 Sans Atout und nach Partners 3 Treff dann 3 Karo.

b) Vier Pik-Karten und 11 FP lassen volle Partie auf unserer Seite erwarten und damit mehr als ein kontrierter Faller.

Das und den sicheren Coeur-Stopper zeige ich mit dem sofortigen Überruf 3 Coeur.

c) Ohne Gegenstich im Coeur-Kontrakt - gut für den Gegner.

2 Sans Atout und auf Partners 3 Treff passen machen mein Blatt relativ wertvoll.

d) Große Erfüllungschance für den Gegner.

2 Pik ist eine gute Verteidigung.

e) Vielleicht können wir 2 Coeur schlagen.

Noch sicherer scheint mir aber 4 Pik zu gehen. Das zeige ich forcierend mit 3 Pik.

f) Wahrscheinlich gehen 2 Coeur nicht.

Noch wahrscheinlicher geht irgend eine volle Partie auf unserer Seite. Aber welche?

Deswegen forciere ich zuerst mal mit 3 Treff.

Variante D2: Gegner eröffnet 1 in Farbe, mein Partner gibt Informationskontra, mein rechter Gegner hebt auf 2

Fast genau in gleicher Art wird Lebensohl gespielt beispielsweise nach

Eröffnung links 1 Coeur, Partner Informationskontra, Gegner rechts 2 Coeur.

Der Gegner rechts ist nicht stark, sonst hätte er Rekontra (ab 10 FP) angesagt. Wenn ich ein in allen Farben (fast) wertloses Blatt halte, muss ich selbstverständlich passen. Sonst aber geht es genauso weiter wie oben geschildert.

Beispielsweise mit dieser Hand:

Teiler: Nord

in Gefahr: keiner

N ♠ A K D 8 3

○ ♠ 9 5

S ♠ B 7 6

W ♠ 10 4 2

♥ 6 2

♥ K D 9 7

♥ A

♥ B 10 8 5 4 3

♦ A 10 8

♦ K 9 2

♦ D 5 4 3

♦ B 7 6

♣ 7 6 4

♣ K D 10 2

♣ B 9 8 5 3

♣ A

13 FP

13 FP

8 FP

6 FP

1 Pik

kontra

2 Pik

2 Sans Atout

pass

3 Treff

pass

3 Coeur