

Konventions-hjørnet:

# Lebensohl (1)

af Martin Schaltz

Lebensohl, der anvendes efter oplysningsdobling af modpartens to træk i major, kan bruges i en mere eller mindre udvidet form og til flere forskellige ting. Det er en rigtig spændende ide, som med fordel kan videreudvikles efter ønsker og behov.

I denne første af i alt tre artikler vil jeg fokusere på den elementære del af Lebensohl – forskellen mellem svarene 2 ut og en direkte melding på tretrinnet.

Det er en god ide at starte med Lebensohl på et simpelt plan og i nogle få situationer. På den måde kan I gøre jer lidt erfaringer med konventionen og siden eventuelt udvide den, når I har fået rutine med den elementære del.

Her er to meldesituationer, hvor det er en god idé at starte med at anvende Lebensohl:

1. Efter dobling af fjendens svage 2♥/♠:

VEST	NORD	ØST	SYD
2♠	D	pas	?

2. Efter dobling af fjendens støtte til 2♥/♠:

VEST	NORD	ØST	SYD
1♥	pas	2♥	D
pas	?		

Hvad melder du som svarer på følgende hænder efter meldeforløbet i eks. 1?

a) ♠ xxx ♥ xxx ♦ xxx ♣ 10 xxx

b) ♠ Dxx ♥ 10x ♦ Dx ♣ EB109xx

Uden aftale meldes 3♣ på begge hænder, hvilket efterfølgende stiller doubler over for et vanskeligt gæt. Der kan nemlig være stor forskel på de hænder, som melder 3♣, og det er netop dette problem, Lebensohl kan løse for jer.

Ideen er, at man lader 2 ut vise en dårlig tremelding, således at 3x bliver positiv. Efter 2 ut melder doubler 3♣, hvorpå svarer enten passer eller flytter til 3♦ eller 3♥.

Med hånd a) melder svarer 2 ut, en svag melding med ca. 0–6 hp. Doubler melder 3♣, hvortil svarer melder pas.

Med hånd b) melder svarer 3♣, invit med ca. 7–11 hp.

Husk, at både 2 ut og 3♣ skal alertes.

Hvis doubler er for stærk til at risikere at blive passet ud i 3♣ efter 2 ut, afgives en anden melding. Uden femfarve kan man med en stærk hånd overmelde i 3♣, men man skal være ret forsigtig, da svarer kan være ultrasvag. Man skal ikke blot have gode kort, men også en god melding, hvis man ikke melder 3♣.

Doblers anden melding er altså:

3♣: Det normale.

3♦/♥: Ca. 18–22 hp, mindst femfarve.

3♠: Udgangskrav uden bedre melding.

Det er ikke uproblematisk at melde videre efter 2 ut, men det kan sagtens lade sig gøre på fornuftig vis. Det er imidlertid vigtigt at huske, at fordelene ved Lebensohl ikke er de videre meldinger efter 2 ut, men det faktum, at 2 ut fjerner alle de svage varianter, således at en direkte tre-melding fra svarer er inviterende.

I eksemplet har jeg taget udgangspunkt i Lebensohl efter en 2♠-åbning fra modstanderne. De efterfølgende meldinger er analoge efter 2♥, og Lebensohl kan bruges i mange andre situationer. Det vigtigste er sådan set bare, at I er enige om, hvornår I bruger Lebensohl.

Jeg vil i de følgende artikler gå mere i dybden med emnet, således at I kan få endnu større glæde af konventionen.

Læs også om Lebensohl i  
„Forsvar mod svage toåbninger“  
(se boganmeldelsen side 21)

# Lebensohl (2)

af Martin Schaltz

Denne gang ser vi nærmere på forskellige situationer, hvor Lebensohl-konventionen kan anvendes. Omvendt vil jeg desuden vise eksempler på, hvornår der *ikke* spilles Lebensohl, og på, hvornår man kan doble og melde igen, uden at det viser ekstra styrke.

## Flere Lebensohl-situationer

VEST	NORD	ØST	SYD
1♥	2♠	pas	pas
D	pas	?	

Forestil dig, at du åbner med 1 i farve, og næste hånd springer ind på 2-trinnet. Melder svarer nu, er dette UK (udgangskrav). Svarer kan således passe på mange forskellige hænder med fra 0 og måske helt op til 10 hp. Hvis man ikke spiller med Lebensohl, er det meget vanskeligt at afsløre, hvor stærk svarer er.

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	D	2♥	?

Fjenden åbner med 1 ut, makker doubler, og næste hånd melder 2 i farve.

Lad os fx antage, at der som her meldes 2♥. Nu kan det tænkes, at du sidder med

♠ Bxx ♥x ♦ DB10xxx ♣ xxx

og gerne vil kæmpe lidt om spillet. En anden gang har du måske samme hånd, men med en konge mere og er derfor stærk nok til at invitere. Her kan Lebensohl endnu en gang hjælpe dig. Ved at gå over 2 ut viser du en hånd, som blot ønsker at konkurrere, mens en direkte tremelding er inviterende.

VEST	NORD	ØST	SYD
1♥	D	2♥	?

Modstanderne åbner med 1 i farve, makker doubler, og næste hånd støtter til 2 i farven.

Ligesom før kan det nu tænkes, at du sidder med en hånd, der blot ønsker at konkurrere (melder 2 ut) eller en hånd, som har lidt mere råstyrke, og gerne vil invitere (melder 3x).

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	pas	2♦ <sup>1</sup>	pas
2♥	pas	pas	D
pas	?		

1. Overføring.

Modstanderne åbner med 1 ut og anvender transfer. Makker doubler i baghånden, og du skal nu melde. Du er tvunget til at melde og kan derfor sidde med 0 hp den ene gang og måske 10 hp den anden gang. Igen bruger vi 2 ut til at vise den svage variant, mens den direkte melding lover visse værdier.

Nogle spiller med, at doublingen af transfer blot viser styrke og ikke den meldte farve. I så fald vil sekvensen komme til at se således ud:

VEST	NORD	ØST	SYD
1 ut	pas	2♦ <sup>1</sup>	D
2♥	?		

1. Overføring.

Her vil vi ikke skelne mellem dårlig og inviterende, men derimod imellem konkurrerende og inviterende, da vi i modsætning til forrige eksempel har mulighed for at passe til 2♥.

Det er efterhånden blevet almindeligt at anvende WJS (weak jump shift), så spring af svarer i ny farve viser en svag hånd med mindst en seksfarve.

Som forsvar mod dette anvendes oplysningsdoblere, hvor doublingen blot viser korthed i svarers farve. WJS betragtes således som en svag 2-åbning, og vi kan derfor også i denne situation med fordel anvende Lebensohl.

VEST	NORD	ØST	SYD
1♦	pas	2♠ <sup>1</sup>	D
pas	?		

1. Weak jump shift.

Doblerens makker har ikke benægtet gode kort og kan således med fordel anvende Lebensohl, hvor vi skelner mellem under invit (2 ut) og invit (direkte 3x).

Lebensohl kan anvendes i endnu flere sekvenser. Nogle af dem kræver en aftale og andre vil være logiske, hvis I allerede bruger Lebensohl i meldesituationer som ovenstående.

### Equal Level Conversion (ELC)

Du har sikkert oplevet det flere gange: Fjenden åbner med en svag 2-åbning, og du har en 4-farve i den anden majorfarve og mindst en 5-farve i minor.

VEST	NORD	ØST	SYD
2♥	?		

og du sidder med:

♠EDBx ♥xx ♦KD109xx ♣x

Hvad melder du?

Hvis du dobler, risikerer du, at makker melder 3♣. Det duer jo ikke. Du vil i så fald være nødsaget til at passe, da 3♦ nu viser en meget stærk hånd. Du er derfor nødt til at melde 3♦ i stedet for at doble, men nu bliver det meget svært at finde en eventuel fit i spar.

*Hvad kan man gøre for at løse dette ofte forekommende problem?*

Jo, I kunne aftale at spille med ELC. Det går i al sin enkelthed ud på, at doubling fulgt af 3♦ ikke længere viser en stærk hånd, men derimod en hånd med 5+♦ og 4 i den umeldte majorfarve.

Denne hånd forekommer langt oftere end den stærke hånd, og det løser et ellers meget stort meldeproblem, som forekommer relativt ofte.

*Hvad mister du?*

Det bliver sværere at vise den stærke hånd med ruder, men her må du finde på en anden løsning. Du kan eventuelt doble

først og derefter overmelde, melde 3 ut eller melde 4♦. Der er flere muligheder, og det væsentlige her er, at denne stærke variant forekommer ret sjældent i forhold til førnævnte meldeproblem.

*Hvad, hvis du har klør og major?*

Her kan du ikke spille ELC, da risikoen nu er, at makker melder 3♦, som ikke kan flyttes til 3♣. Her må du bare træffe den rigtige beslutning.

*Hvornår kan du spille ELC?*

Det er en god ide at starte med at anvende ELC efter modstandernes svage to-åbning i major, men senere hen kan I udvide det til flere situationer, hvor I finder det passende. Mange af de situationer, hvor jeg har anbefalet jer at spille Lebensohl, kan være relevante i forbindelse med ELC. Konventionen kan også anvendes efter åbning 1 i major.

Eksempel på ELC:

VEST	NORD	ØST	SYD
2♥	D	pas	2 ut/3♣
pas	3♦		

Ovenstående 3♦ viser nu blot 4 spar og 5+runder. ELC anvendes således både efter 2 ut (Lebensohl) og 3♣ fra makker.

### Hvor Lebensohl ikke anvendes

I situationer, hvor makker oplysningsdobler, og udgang er meget usandsynlig, kan du med fordel anvende en anden konvention end Lebensohl.

Eksempel:

VEST	NORD	ØST	SYD
1♠	pas	2♠	pas
pas	D	pas	?

I denne sekvens, hvor begge spillere har passet først, er det usandsynligt, at udgang kommer på tale. Det er således uinteressant at kunne styrkedifferentiere svarers hånd.

*Hvad skal svarer nu melde med fx 4-4 i minor?*

Umiddelbart meldes 3♣, og så håber vi, at det er rigtigt. Det bliver helt tydeligt en

gættesituation, som meget vel kan ende galt.

Det kan tænkes, at dobleren sidder med fem ruder og tre klør til sin dobling, og vi risikerer således at ende i en 4-3-fit i stedet for en 5-4-fit.

*Hvad kan man gøre for at imødegå dette problem?*

I kan vælge at indføre *scrambling 2 ut*. 2 ut vil herefter betyde, at du er i tvivl om, hvad der skal være trumf, og tager dobleren med på råd.

Efter 2 ut melder dobleren firfarver fra nedén. Med fire klør og fem ruder skal dobleren melde 3♣.

Du kan godt melde 2 ut på 3-3-3-4 eller 3-3-4-3 med firfarve i hhv. klør eller ruder. Førstnævnte melder pas til 3♣, mens 3-3-4-3 flytter 3♣ til 3♦ og derfor indikerer ruder og hjerter.

Scrambling bør som tidligere nævnt kun anvendes, når udgang er ret usandsynlig. Da det imidlertid kan være svært at vide helt præcist, hvornår det er tilfældet, kan du bruge denne gode og simple definition: Scrambling anvendes efter en oplysningsdobling af 2 i major (evt. efter støtte til 2 i major), hvor begge hænder først har passet.

*Hvad nu, hvis svarer til dobleren sidder med den anden majorfarve? Så er udgang vel pga. støttepoint ikke umulig?*

I dette tilfælde kan vi ikke udelukke udgang på samme måde, men det er ikke

noget problem, for her kan vi bare overføre principperne fra Lebensohl.

Dette betyder i praksis følgende:

VEST	NORD	ØST	SYD
1♠	pas	2♠	pas
pas	D	pas	2 ut
pas	3♣	pas	3♥

Her er 3♥ ikke inviterende.

VEST	NORD	ØST	SYD
1♠	pas	2♠	pas
pas	D	pas	3♥

Her er 3♥ inviterende.

### **Jamen, det er svært!**

De berørte emner er meget vanskelige, så jeg vil anbefale, at I indfører dem trin for trin. Det kan være lidt voldsomt at aftale det hele på en gang – i hvert fald hvis meget af ovenstående er helt nyt for dig.

Det er uden tvivl nogle ideer, som I vil kunne få glæde af, og som også anvendes af mange topspillere. Med disse aftaler vil I blive i stand til at konkurrere mere præcist, og I vil have bedre mulighed for at melde udgang, når det er rigtigt.

Denne artikelserie om Lebensohl består af tre dele. Sidste del vil omhandle en udvidet beskrivelse af nogle ideer til, hvordan svarene på en oplysningsdobling kan være. Tidligere har vi primært beskæftiget os med 2 ut contra 3 i minor. Næste del omfatter flere svar, som knytter sig til Lebensohl-konventionen.

# Lebensohl (3)

af Martin Schaltz

## Udvidet anvendelse af Lebensohl

Foreløbig har jeg kun omtalt Lebensohl mht. at skelne mellem ikke-invitet og invitet. Konventionen kan, som du vil se i det følgende, imidlertid bruges til mange andre ting.

De samme meldinger går igen, uanset hvilken situation der er tale om. Dog vil jeg tage udgangspunkt i Lebensohl efter en svag 2-åbning. Her spilles lidt forskelligt, afhængigt af om det er 2♦ eller 2 i major, modstanderne har åbnet med. Derfor vil jeg gennemgå sekvenserne hver for sig.

### Meldinger efter 2♦ - D - pas:

- 2ma: Svag præference.
- 2ut: Overføring til 3♣. Efter 3♣:
  - Pas: Ikke invitet, præference for klør.
  - 3♦: UK med 4-farve i mindst en majorfarve og hold i ruder.
  - 3ma: Inviterende.
  - 3ut: Svag 3ut-melding.<sup>1)</sup>
  - 4♣: Sleminteresse med 5+ klør.
- 3♣: Inviterende.
- 3♦: UK uden ruderhold (ikke nødvendigvis en 4-farve i major).
- 3ma: UK og mindst 5-farve (med 4-farve meldes 3♦ eller 2ut→3♦).
- 3ut: God 3ut-melding.
- 4♣: God hånd med mindst 5-5 i major. (dobleren melder 4ma med tillæg).
- 4♦: Samme, men svagere.

### Meldinger efter 2♥ - D - pas:

- 2♣: Svag præference.
- 2ut: Overføring til 3♣. Efter 3♣:
  - Pas: Ikke invitet, præference for klør.
  - 3♦: Samme med ruder.

<sup>1)</sup> Kan spilles på flere forskellige måder, men dette er efter min mening den bedste.

3♥: Hold i hjerter og 4-farve i spar eller sleminvit med 4 spar.

3♠: Inviterende.

3ut: Svag 3ut-melding.

4mi: Sleminteresse med 5+ i minor.

4♥: Mild sleminteresse, mindst 5-5 i minor og hjerterkontrol.

4ut: Begge minor, ej hjerterkontrol.

3mi: Inviterende.

3♥: Benægter hold i hjerter (ikke nødvendigvis 4 spar).

3♠: Krav med 5+ spar (med 4 spar meldes 3♥ eller 2ut→3♥)

3ut: God 3ut-melding.

4mi: 5 i minor og 5 spar.

4♥: Sleminteresseret med mindst 5-5 i minor og kontrol i hjerter.

4ut: Samme uden kontrol i hjerter.

### Meldinger efter 2♠ - D - pas:

- 2ut: Overføring til 3♣. Efter 3♣:
  - Pas: Ej invitet, præference for klør.
  - 3♦: Samme med ruder.
  - 3♥: Samme med hjerter.
  - 3♠: UK med 4 hjerter og sparhold eller evt. sleminvit med 4+ hjerter (der fortsættes med et cuebid).
  - 3ut: Svag 3ut-melding.
  - 4mi: Sleminteresse med 5+ i minor.
  - 4♠: Mild sleminteresse, mindst 5-5 i minor og sparkontrol.
  - 4ut: Begge minor uden sparkontrol.
- 3mi: Inviterende.
- 3♥: Samme med hjerter.
- 3♠: Benægter sparhold (ikke nødvendigvis 4 hjerter)
- 3ut: God 3ut-melding.
- 4mi: 5 i minor og 5 hjerter.
- 4♠: Sleminteresse med mindst 5-5 i minor og sparkontrol.
- 4ut: Samme uden sparkontrol.