

# Jyderup Bridgeklub

## Lavinthal

**Lavinthal er en farveskift-konvention. Den benyttes til at fortælle makker, hvilken farve han/hun skal spille igen. Et lavt kort beder om en lav farve (klør, ruder), mens et højt kort beder om en høj farve (hjerter, spar).**

Lavinthal er en meget benyttet modspilskonvention. Det er også en lidt overvurderet konvention, som er vanskelig at styre - selv for gode klubspillere.

Det svære er at kende forskel på kald/afvisning, farveskift (Lavinthal) og længdemarkering (Malmø-markeringer). Hvornår gør makker det ene, og hvornår det andet? Derfor lærer du nu en udgave, som er til at styre.

Ofte ser man i lærebøgerne, at Lavinthal benyttes i 2 situationer:

- Når du giver makker en aftrumfning
- Når makker starter med at tage stik i en farve med singleton på bordet (i trumfspil)

Ad a): Dette er en ægte Lavinthal-situation. Her skal du kalde til en farve, hvor du har esset, er renonce, eller evt. har kongen.

Ad b): Denne situation skal du helt se bort fra! Her benytter du istedet kald/afvisning i farven, som du er vant til, når makker spiller et honnørkort ud. Hvis du afviser i farven, må makker selv gætte, hvilken farve han skal skifte til!

Eksempel:

	D64	
	B987	
	D64	
	KB7	
108752	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">S:4hj</div>	E3
62		3
108752		KB93
3		E109842
	KB9	
	EKD1054	
	E	
	D65	

Vest spiller klør 3 ud, som går til makkers es. Øst spiller klør igen for at give makker en aftrumfning (et billigt stik), men hvilken klør skal øst spille igen? Dette er en Lavinthalsituation! Øst skal forsøge at dirigere vest. Øst kan se, at der skal spar igen til esset for at kunne give vest den næste klørtrumfning. Ergo: Øst spiller klør 10 igen. Dette er et højt kort, som beder makker spille spar tilbage. Vest er vågen og spiller spar til østs es, og øst spiller klør til vests sidste trumf – én bet!

Generelt: Når du giver makker en aftrumfning:

Kald til en farve, hvor du har esset, dvs. en sikker indkomst.