

Bieter: Wettbewerbsreizung  
 Konventionen: Lebensohl nach Eröffnung 1 in Farbe und Gegengebot 2 in Farbe  
 Quelle: Klaus-Peter Wiese

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

Eröffner bietet 3 Treff (wie 2 Sans Atout zu alertieren). 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.

Teiler: Ost	in Gefahr: alle		
N ♠ A 7 5	○ ♠ 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 (alertieren!): Partner muss 3 Treff bieten. Danach kommt die Erklärung.

(2) Zwangs-Antwort (fast ohne Ausnahme – alertieren!).

(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.

Süd spielt 4 Pik. West spielt ♦ K aus - die Spitze einer guten Sequenz.

Spielplan von Süd:

Ich habe zwei Verlierer in Karo und einen in Treff. Einen Karo-Verlierer kann ich schnappen - das muss aber schnellstmöglich geschehen. In Treff werde ich den Schnitt versuchen.

1. von West	♦ K-7-3-A	für Süd	
2. von Süd	♦ 6-10-8-5	für West	Karo-Schnappen schnell vorbereiten
3. von West	♦ D-♠A-♥6-♦9	für Nord	hoch Stechen, damit kein Überschnappen möglich ist
4. von Nord	♠ 5-8-K-2	für Süd	jetzt Trümpfe ziehen
5. von Süd	♠ D-4-7-9	für Süd	
6. von Süd	♠ B-♦2-♥2-♠10	für Süd	
7. von Süd	♥ 10-D-A-3	für Nord	Treff-Schnitt einleiten .....
8. von Nord	♣ 2-4-B-3	für Süd	..... und ausführen
9. von Süd	♣ A-5-6-K	für Süd	♣ König double suchen (und finden)
10. von Süd	♣ 8-10-D-♥5	für Nord	

und der Alleinspieler gewinnt auch die restlichen Stiche: 2 Überstiche.