

## Lebensohl

Lebensohl er en forsvars konvensjon, konvensjonen hadde sin opprinnelse så sent som i 1960. Hvem som er "oppfinneren" er litt uvisst. Det påstås at det var Kenneth Lebensold som navnet stammer ifra, men da ser også vi at det må være en skrivefeil ved navnet. En annen mulig opprinnelse til navnet er fra det tyske språket, fra ordene "leve" og "fot", som vil ha en henvisning til det å ha en "fot i døren" i meldingsforløpet. Noe som vil forklare hvorfor konvensjonen skrives med liten forbokstav. Som vi vet så skriver man andre konvensjoner ofte med stor forbokstav for å hedre den som oppfant den. Kenneth Lebensold har aldri gjort krav på konvensjonen, så den siste forklaringen er nok den som er mest nærliggende å tro på.

Så som det står forklart så blir konvensjonen altså brukt for å forsvare seg mot motparten, opprinnelig ble den laget for å kunne melde etter at motparten hadde vært inne med en melding etter makkers åpning 1NT. Man trengte et system som fortalte 1NT åpner at man kun kjempet om kontrakten og ikke mente det som invitt/krav. Siden den gang har bruksområdene blitt flere og flere, jeg kom ut for en spiller av høyt nivå som brukte lebensohl i 28 forskjellige posisjoner. Min egen oppfinnsomhet klarer ikke å komme i nærheten av det tallet, men at konvensjonen har sin nytteverdi ser man av antallet spillere som bruker den. Her burde man uansett være litt forsiktig siden man i lagkamper ofte skal stoppe i 2NT, mens man i par vil bruke lebensohl mer flittig.

Min forkjærlighet for gode konvensjoner er vel ikke akkurat ukjent, men som mange andre jeg er glad i, så er denne også veldig kjærkommen, bruksområdene er mange. Kanskje litt for mange, men uansett så har den tilført min meldestil mange fordeler.

Konvensjonen kan man lettest forstå ved å lære seg en enkel huskeregel:

Kan jeg melde på 2 trinnet så gjør jeg det med dårlige kort, må jeg melde på 3 trinnet, så går jeg via 2NT lebensohl med dårlige kort. Kan jeg melde på 2 trinnet, men velger å gå via 2NT har jeg invitt hånd, mens kan jeg melde på 2 trinnet og melder på 3 trinnet er det utgangskrav.

Eksempel:

1NT (makker) – 2x(motparten) – din tur:

- Ledig plass på 2 trinnet, melder jeg fargen min, blir spillemelding.
- Ledig plass på 2 trinnet, via 2NT og viser frem fargen min, invittmelding.
- Ledig plass på 2 trinnet, hopper til 3 trinnet, krav til utgang.
- Uten ledig plass på 2 trinnet, meld fargen på 3 trinnet, invittmelding.
- Uten ledig plass på 2 trinnet, via 2NT og passer eller prefererer, spillemelding.
- Uten ledig plass på 2 trinnet, overmelding av innmeldingsfargen, utgangskrav

Som vi ser så er det forskjeller hele tiden her, derfor må man vite hvor man er i forhold til hvilken farge man har osv.

Det vi her ikke tar høyde for er hvordan man skal behandle en dobling mot innmeldingen, det er fordi den kan bety flere ting. Noe som derfor passer best inn i en "setting" der man diskuterer forsvar mot innmelding mot 1NT.

Vi skal som sagt ta for oss lebensohl i litt flere posisjoner enn kun etter innmelding mot 1NT, derfor tar vi kun høyde for ny melding etter innmelding, ikke dobling av innmeldingen.

Eksempler på bruk av lebensohl:

1x – 2x – dobling / 1x – dobling – 2x

2x – dobling

1NT – 2X – melding

### Forsvar mot innmelding etter 1NT åpning:

Vi går igjennom alle innmeldingene som kan komme på 2 trinnet, innmeldinger på 3 trinnet vil uansett gjøre at lebensohl konvensjonen blir borte, siden lebensohl konvensjonen kun behandler innmeldinger opp til 2♠.

Åpner	Motpart	Svarer	Viser
1NT	2♣	2♦	makker jeg vil spille 2♦
1NT	2♣	2♥	makker jeg vil spille 2♥
1NT	2♣	2♠	makker jeg vil spille 2♠
1NT	2♣	2NT	åpner skal melde 3♣, neste melding er invitt
1NT	2♣	3♣	utgangskrav hvis 2♣ er ekte invitt hvis 2♣ er falsk
1NT	2♣	3♦	utgangskrav med ♦
1NT	2♣	3♥	utgangskrav med ♥
1NT	2♣	3♠	utgangskrav med ♠

Som vi ser så blir frivillig melding på 2 trinnet for spill, mens frivillig melding på 3 trinnet blir krav, litt spesielt blir det hvis 2♣ innmeldingen er falsk eller ekte. Skal illustrere forskjellige betydninger:

Hvis 2♣ er falsk, så viser den fort: Konvensjon:

- ♥ og ♠ (Landy/Multilandy)
- Udefinert langfarge (Cappeletti)
- ♦ eller ♥ og ♠ (Yeslek/Suction/Amundsen)
- ♣ og ♥ (Brozel)
- ♣ og en høyere liggende (Dont)
- ♣ og ♠ eller ♦ og ♥ (Crash)

Siden 2♣ kan vise så mange forskjellige ting hvis den er falsk, så kan vi ikke gå rundt å ha forskjellige forsvar avhengig av hva slags NT forsvar motparten bruker, derfor må vi kun skille mellom falsk 2♣ innmelding og ekte 2♣ innmelding.

Hvis ekte 2♣ innmelding:

- 1NT – 2♣ – 2NT: Etter makkers 3♣ vil ny farge være invitt  
1NT – 2♣ – 3♣: Nå viser vi utgangskrav, kortfarge i ♣

Hvis falsk 2♣ innmelding:

- 1NT – 2♣ – 2NT: Etter makkers 3♣, vil ny farge være invitt  
Pass etter makkers 3♣, viser at vi vil spille 3♣  
1NT – 2♣ – 3♣: Nå viser vi en invitthånd med ♣

Så hvis innmeldingen 2♣ er ekte, så vil 3♣ naturlig nok bli utgangskrav, overmelding av motpartens farge på 3 trinnet. Mens hvis innmeldingen er falsk, da melder vi 2NT for å få makker til å melde 3♣ som vi kan passe ned. Melding etter 3♣, blir da invitt i fargen man eventuelt gjenmelder. Siden fargemelding på 2 trinnet er for spill og fargemelding på 3 trinnet er utgangskrav, over 2♣ altså.

Det vi ikke ser på her, er dobling av innmeldingsfargen, grunnen er at her må man bli enige innad i makkerparet om dobling fra svarer er negativ/straff/hektingsinvitt/stjålet bud eller en annen konvensjonell dobling. Jeg kan ikke sitte og bestemme hvordan dere skal behandle innmeldinger mot 1NT ved å doble, til det så er det for mange muligheter.

Det var innmeldingen 2♣ mot 1NT. Alle andre innmeldinger blir behandlet på samme måte, jeg bare skriver dem ned i en tabell så skal vi se litt på forskjeller etter tabellen.

1NT	2♦	2♥	makker jeg vil spille 2♥
1NT	2♦	2♠	makker jeg vil spille 2♠
1NT	2♦	2NT	åpner skal melde 3♣, neste melding er invitt *her vil gjenmelding 3♦ bli litt spesiell
1NT	2♦	3♣	invitt med ♣
1NT	2♦	3♦	utgangskrav hvis 2♦ er ekte invitt hvis 2♦ er falsk
1NT	2♦	3♥/3♠	utgangskrav med ♥/♠
1NT	2♥	2♠	makker jeg vil spille 2♠
1NT	2♥	2NT	åpner skal melde 3♣, neste melding er *invitt * melding 3♦ etter 3♣ er for spill **her vil gjenmelding 3♥ bli litt spesiell
1NT	2♥	3♣/3♦	invitt med ♣/♦
1NT	2♥	3♥	utgangskrav hvis 2♥ er ekte invitt hvis 2♥ er falsk
1NT	2♥	3♠	utgangskrav med ♠
1NT	2♠	2NT	åpner skal melde 3♣, pass min neste melding *her vil gjenmelding 3♠ bli litt spesiell
1NT	2♠	3♣/3♦/3♥	invitt med ♣/♦/♥



		Pass	vil spille 3♣
		3♦	Michales cuebid, begge major, sterk
		3♥	invitt hånd med ♥
		3♠	invitt hånd med ♠
	3♦		utgangskrav hånd, ubalansert
		3♥	har 3 korts ♥
		3♠	har 3 korts ♠
	3NT		har ♦ hold
		4♣	har ikke annet en svak ♣
	3♥		utgangskrav hånd, med ♥
	3♠		utgangskrav hånd, med ♠
	3NT		spillemelding
	3♣		invitt hånd med ♣
	3♦		utgangskrav, spør om hold
	3♥		utgangskrav med ♥
	3♠		utgangskrav med ♠
	3NT		spillemelding

Som vi ser så vil svarene variere litt ut fra hva som er åpning, men i all hovedsak så vil lebensohl bli brukt også som en melding sammen med andre konvensjoner, her ser vi eksempelet Michaels.

Den siste posisjonen er da altså som forsvar mot enkel høyning og dobling fra din makker, samme situasjon, men nå vet vi litt mer om poengstyrken rundt bordet. Meldingene er det samme, jeg skal vise:

Åpner	Deg	Svarer	Din makker
1♠	pass	2♠	dobling
Pass	2NT	lebensohl	
	3♣	7+ og ♣	
	3♦	7+ og ♦	
	3♥	7+ og ♥	
	3♠	spørsmål om hold	
	3NT	spillemelding	
1♠	pass	2♠	dobling
Pass	2NT*	pass	3♣*(rele, lebensohl svar)
Pass	pass	var svak med ♣	
	3♦	spillemelding	
	3♥	spillemelding	
	3♠	michaels, ♥ og en minor(utgangskrav)	
1♦	pass	2♦	dobling
Pass	2♥	spillemelding	
	2♠	spillemelding	
	2NT	lebensohl	

3♣ invitt hånd, går via 2NT hvis vi vil stoppe i 3♣  
 3♦ spørsmål om hold, tett opp mot  
 åpningsstyrke  
 3♥ utgangskrav med ♥  
 3♠ utgangskrav med ♠  
 3NT spillemelding

1♦	pass	2♦	dobling
Pass	2NT*	Pass	3♣*(rele, lebensohl svar)
Pass	Pass		var svak med ♣
		3♦	michaels, begge major, invitt
		3♥	invitt med ♥
		3♠	invitt med ♠

Som et tillegg kan jeg nevne at det gjør ikke noe om doblingen kommer forran etter etter de meldingsforløpene vi har vist her, meldingsforløpet blir bare vridd, men svarene vil være akkurat like. Det eneste jeg ikke har tatt med her, er hvis man har lyst å straffe ned doblingen, dette er selvfølgelig lovlig, det blir som i vanlige posser, lebensohl som beskrevet her er kun eksempler, bruk din frie vilje.

- Det finnes flere varianter av lebensohl, svarene vil variere litt, de svarene dere ser her er altså ikke en facit, men heller forslag, det som dog er 100% rett her, det er hvordan man skal skjønne lebensohl. Det er alt for mange meninger om hvordan ting skal brukes, så bruk dette som en retningslinje og ikke en facit.