

Lavinthal-merkinanto

Puolustuspelin sanotaan olevan bridgen kaikkein vaikein osa-alue. Puolustajien on kesken pelin yritettävä saada selville toistensa ratkaisevat kortit vain tarjoussarjan ja itse pelistä saamiensa vinkkien avulla.

Sokkona pelaamista helpottamaan on kehitetty lukuisia erilaisia merkinantotapoja, joilla pelaaja voi viestiä kätensä sisällöstä partnerilleen. Peruskursilla opetettiin jo voimamerkinanto ja pituusmerkinanto. Jatkokursilla opetetaan myös yksi uusi merkinantotapa: lavinthal-merkinanto.

A)

♠ J53	
♥ Kxx	
♦ AK	
♣ 10xxxx	
♠ 7	♠ A9842
♥ Jxx	♥ Qx
♦ DJxxx	♦ 10xxxx
♣ xxxx	♣ A
♠ KQ106	
♥ A10xxx	
♦ x	
♣ KQJ	

Etelä avasi 1♥, vastaaja teki 2 yli 1 -vastauksen 2♣ ja avaaja tarjosi reversen 2♠. pohjoinen lopetti tarjoussarjan tarjoamalla täyspelin hertassa.

Länsi arvaa oikein lähtemällä patasingeltonillaan. Tarjoussarjasta itä näkee, että lännen seiska on singelton (pelinviejän tarjoamasta väristä ei saa muutoinkaan valttipelissä lähteä kuin singeltonista) ja hän palauttaa väriä. Länsi varastaa, mutta ei nyt tiedä, millä saada partneri kiinni antamaan toista varkautta. Ylläolevassa jaossa ainoastaan ristipalautuksella peli menee pietiin.

Kysymyksessä ei ole arvaustilanne mikäli pari pelaa lavinthal-merkinantoa. Antamalla varkaus pienellä kortilla, pelaaja pyytää takaisin alemmaa väriä ja palauttamalla suuren kortin vastaavasti ylempää väriä. Mahdollisiksi palautusväreiksi ei tietenkään lasketa pelattua väriä, eikä valttiväriä.

Esimerkissä idän pitää palauttaa patakakkonen tikkiin numero kaksi. Pieni pata pyytää länttä palauttamaan alemmaa väriä kahdesta jäljelläolevasta väristä. Risti on arvojärjestyksessä alempi kuin ruutu, joten ristipalautus on automaattinen. Jos idän ässä olisi sen sijaan ruudussa, hänen täytyisi antaa varkaus pataysillä.

Länsi varastaa patakäännön ja palauttaa ristin idän ässälle. Nyt itä antaa lännelle uuden patavarkauden kääntämällä nelosen, joka on uusittu ristipyynnö. Länsi pelaa käskystä ristiä ja nyt vuorostaan itä varastaa. Jaon lopputulos: -2. Millä muulla lähdöllä tai puolustuksella tahansa peli menee kotiin.

On tärkeää antaa merkinanto tarpeeksi selvästi. Joskus varkaus täytyy antaa jopa kuvakortilla, jotta tilanne tulisi tarpeeksi selväksi.

Aina lavinthalin näyttäjällä ei välttämättä ole suoraa kiinniottoa (ässä/renonssi) pyydettyvässä värisä. Myös singelton tai kuningas ovat mahdollisia kiinniottoja, mikäli partnerilla on väriin ässä. Ja vaikka pelaajalla ei olisikaan mitään mahdollisuutta päästä kiinni, voi hän silti neuvoa partnerille sen väriin, jota on turvallisinta pelata takaisin ilman, että pelinviejä hyötyy palautuksesta.

Varkauden lisäksi lavinthalia voidaan käyttää myös muissa paikoissa:

B)

♠ K10xx	
♥ x	
♦ KJxx	
♣ Qxxx	
♥ A	♠ xx
	♥ J10xx
	♦ AQ10x
	♣ 10xx

Vastustaja pelaa pataosaitoumusta ja partneri lähtee herttaässällä. Hertan jatkaminen on hyödytöntä, joten itä voi neuvoa lavinthal-merkinannolla, mitä väriä partnerin pitäisi jatkaa. Partnerin ässä lupaa väriin kuninkaankin, joten itä voi huoletta heittää tikkiin herttasotamiehen pelkäämättä sen hyödyttävän pelinviejiä. Sotamies pyytää partneria jatkamaan ylempää väriä, ruutua.

Lavinthalia voi siis näyttää tilanteessa, jossa pöydästä näkee, ettei väriä kannata jatkaa tai jos näyttää siltä, että puolustus ei voi saada väristä tikkiä. Eli tilanteessa, jossa voimamerkinanto on hyödytön. Valttisitoumuksessa tällainen tilanne on, kun pöydässä näkyy:

- **Lyhyys:** singelton, renonssi, ässäsingelton tai AK-doubleton.

Sekä valttipelissä että sangisitoumuksissa ratkaisee myös:

- **Voima:** AKQ tai vähintään 5 kortin väri.

Pitkän värin ei tarvitse olla kovinkaan vahva, koska sen hakut voivat kasvaa tikeiksi, jos puolustus jatkaa väriä.

♦ Jx
♣ AKJxx

Lavinthalia voi käyttää myös tilanteissa, jossa värin jakautuminen on molemmille puolustajille selvä, eikä pituus- tai voimamerkinantoa tarvita:

C) ♣ 1084
♣ KQ93 ♣ A752
♣ J6

Länsi lähtee vastustajien herttätyäspeliä vastaan ristikuninkaalla ja partneri pyytää jatkamaan väriä pelaamalla kakkosen (lupaa ässän tai sotamiehen). Länsi pelaa kolmosen partnerin ässälle ja itä jatkaa väriä kolmannen kierroksen, jonka pelinviejä varastaa.

Nyt ei ole väliä minkä kortin länsi pudottaa etelän varastamaan tikkiin; kuningas ja ysi ovat yhtä hyödyttömiä kortteja. Niinpä länsi voi pelata lavinthalmerkinannon: Kuningas pyytää takaisin ylempää väriä (pata), ja 9 taas kertoo mahdollisuuksista ruudussa. Ysi voi tosin olla myös neutraali kortti, sillä täytyyhän lännen pelata jotakin tikkiin, vaikkei haluaisikaan pyytää mitään.

Tarpeettoman suuri kortti on siis ko. tilanteissa aina pyyntö, mutta pieni kortti saattaa vain olla pakotunnustus. Pieni kortti kuitenkin kieltää kiinnostuksen ylempään väriin. Huomaa, että *suuren kortin pelaaminen ei saa kasvattaa pelinviejälle tikkiä tai auttaa tätä muutoin.*

Lavinthal sangipelissä

Perinteisesti lavinthal liitetään lähinnä valttipeleihin ja varkaustilanteisiin, mutta sitä käytetään myös sangisitoumuksia vastaan. Edellä esitetty tarpeettoman suurien korttien pelaaminen toimii myös sangipuolustuksessa. Yleisin käyttö merkiannolle sangissa tapahtuu kuitenkin silloin, kun puolustus lyö alas pelinviejän pidon jostakin väristä:

D) ♠ J3
♥ Qxx
♦ AK10xxx
♣ Qx
♠ K10842 ♠ Q65
♥ Axx ♥ xxxx
♦ xx ♦ Qxx
♣ xxx ♣ 109x
♠ A97
♥ KJx

Etelä avaa 1NT ja pohjoinen korottaa suoraan 3NT:iin, jota vastaan länsi lähtee patanelosella. Pelinviejä pelaa pöydän sotamiehen siinä toivossa, että lähtö olisi sekä kuninkaan että rouvan alta. Itä peittää rouvalla, ja etelä oikeaoppisesti laistaa. Itä jatkaa pataa, etelä laistaa toistamiseen ja länsi ottaa tikin kymptillä.

Väriä on pelattu kaksi tikkiä, joten länsi tietää, että enää jäljellä oleva kortti, ässä, on etelällä. Nyt on aivan sama millä kortilla hän jatkaa, sillä yksinäinen ässä ottaa joka tapauksessa tikin ja loput padat ovat vahvoja. On jälleen Lavinthalin paikka: länsi pelaa kolmanteen patatikkiin kuninkaan, joka pyytää itää pelaamaan kiinnipäästyään ylempää väriä, herttaa.

Valttipelistä poiketen sangissa on kolme mahdollista palautusväriä, koska valttiväriä ei ole. Pelaajan on pääteltävä näkyvässä olevasta pöydästä, mitä väriä kääntää kiinnipäästyään. Ylläolevassa esimerkissä on selvää, ettei länsi voi pyytää partneria palauttamaan ruutua, joka on pöydän vahvin väri.

Itä pääsee kiinni, kun pelinviejä tekee ruutuleikkauksen. Jos länsi ei olisi kertonut lavinthalillaan herttakatkostaan, idän luonnollinen palautus olisi pöydän heikompi väri, risti, jolloin etelä saa pelinsä kotiin alaväritikeillään