

# Die Eröffnung „2 ♠“:

## Die Voraussetzungen der Eröffnung:

- ungefährlich 5-9 HP, gefährlich 6-9 HP
- **Exakt eine 5er-♠** und eine Unterfarbe mit mindestens 4 Karten

„Ungefährlich“ kann die Eröffnung ab dritter Stelle aggressiv verwendet werden, insbesondere auch mal mit weniger als 5 HP, denn der Partner kann sowieso nicht mehr stark genug für ein volles Spiel sein. „Gefährlich“ sollte die Eröffnung auch an dritter Stelle solide sein, eine 4er-Unterfarbe ist aber wie auf allen Positionen erlaubt (in den Nebenfärben 2-2 aber nur, wenn die Punkte in den Hauptfarben sind).

**An vierter Stelle** verspricht die Ansage 10-12 HP und eine 6er-♠.

## Das Folgelizit:

Bei den Antworten ist mit Blättern im ♠-Fit dieser in der Regel bekannt zu geben. Mit schwächeren Blättern und einer 5er-♠ wird direkt das volle Spiel angesagt, mit einer 4er-♠ lizitiert man „3 ♠“. Weiter hat man die Möglichkeit, mit „2 NT“ eine zum vollen Spiel forcierende Relais-Sequenz einzuleiten, um so herauszufinden, was der Partner hat. Hat man den Wunsch Partners Unterfarbe zu spielen, lizitiert man „3 ♣“.

2 ♠	pass:	Schwach, maximal 14 HP, man will „2 ♠“ spielen	
	2 NT:	Relais, unlimitiert, fragt nach der Unterfarbe (stärker als „3 ♦“)	
	3 ♣:	Man will in der Unterfarbe des Partners spielen, ist also zu passen oder in „3 ♦“ zu korrigieren	
	3 ♦:	Einladung zu „4 ♠“ (falls der Partner Maximum hat; zeigt Verteilungshand mit besseren Werten in ♣ als in ♦)	!
	3 ♥:	Einladung zu „4 ♠“ (falls der Partner Maximum hat; zeigt Verteilungshand mit besseren Werten in ♦ als in ♣)	!
	3 ♠:	4 ♠, barragierend	
	3 NT:	Zum spielen, kein Schlemminteresse, meist (nicht zwingend) mit einer 5er-♥ (sonst wäre ja ein Fit vorhanden)	
	4 ♣:	Barragierend, zum spielen oder korrigieren in die andere Unterfarbe	
	4 ♦:	Barragierend mit eigenständiger ♦-Farbe	
	4 ♥:	Zum spielen (ohne Schlemminteresse)	
	4 ♠:	5+ ♠, barragierend	
	4 NT:	4-As-Blackwood mit eigener stehender Farbe (in der Regel wird man aber über „2 NT“ gehen)	

Mit „2 ♠ - 2 NT“ kann man in eine Relaissequenz einsteigen. Nach den Antworten des Eröffners ist immer die nächstmögliche Ansage ein weiteres Relais. Kennt man die Verteilung noch nicht ganz, dann fragt das Relais die weitere Verteilung ab; kennt man die exakte Verteilung, ist das Relais As-Frage (das nachfolgende Relais ist Königsfrage, danach folgt die

Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema **Crash** (Colour-Rank-And-Shape):

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse

Crash Stufe 3: 2 Asse der gleichen Farbe (rot oder Schwarz)

Crash Stufe 4: 2 Asse gleich Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben

Crash Stufe 5: 2 Asse ungleicher Farbe/Rang, also ♠ und ♦ oder ♥ und ♣

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter.

Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Diese Ansage ist immer natürlich, wobei das Spiel wegen „2 NT“ zum vollen Spiel forciert ist. Hat man in eine natürliche Sequenz gewechselt und ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids. Die Ansage des vollen Spiels in der Trumpffarbe ist nie Relais (dann ist die nächsthöhere Ansage Relais). Die Antworten auf diese Relais sind immer so natürlich wie möglich. Wenn eine Ansage nicht natürlich sein kann, zeigt man, wenn es um zwei Farben geht, deren Längen von unten. Und generell gilt: Man zeigt immer zuerst die ausgeglichenen Varianten.

2 ♠	2 NT	
3 ♣:	Natürlich, 5 Karten in ♠ und 4 Karten in ♣	
3 ♦:	Natürlich, 5 Karten in ♠ und 4 Karten in ♦	
3 ♥:	Natürlich, je 5 Karten in ♠ und ♣	!
3 ♠:	Natürlich, je 5 Karten in ♠ und ♦	!
3 NT:	5 ♠ und 6 ♣	!
4 ♣:	5 ♠ und 6 ♦	!
4 ♦:	5 ♠ und 7 ♣	!
4 ♥:	5 ♠ und 7 ♦	!
4 ♠:	5 ♠ und 8 ♣ → „4 NT“ ist nun Crash	!
4 NT:	5 ♠ und 8 ♦ → „5 ♣“ ist nun Crash	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
3 ♣	3 ♦:	Relais	
3 ♥:		5-2-2-4 → „3 ♠“ ist nun „Crash“	!
3 ♠:		5-1-3-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“	!
3 NT:		5-3-1-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“	!
4 ♣:		5-0-4-4 (Treff-Farbe schöner als Karo-Farbe) → „4 ♦“ ist nun „Crash“	!
4 ♦:		5-4-0-4 (eigentlich nur mit 4 kleinen ♥-Karten denkbar) → „4 ♥“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
3 ♦	3 ♥:	Relais	
3 ♠:		5-2-4-2 → „4 ♣“ ist nun „Crash“	!
3 NT:		5-1-4-3 → „4 ♣“ ist nun „Crash“	!
4 ♣:		5-3-4-1 → „4 ♦“ ist nun „Crash“	!
4 ♦:		5-0-4-4 (Karo-Farbe schöner als Treff-Farbe) → „4 ♥“ ist nun „Crash“	!
4 ♥:		5-4-4-0 (eigentlich nur mit 4 kleinen ♥-Karten denkbar) → „4 NT“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
3 ♥	3 ♠:	Relais	
3 NT:		5-1-2-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“	!
4 ♣:		5-2-1-5 → „4 ♦“ ist nun „Crash“	!
4 ♦:		5-0-3-5 → „4 ♥“ ist nun „Crash“	!
4 ♥:		5-3-0-5 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
3 ♠	3 NT:	Relais	
4 ♣:		5-1-5-2 → „4 ♦“ ist nun „Crash“	!
4 ♦:		5-2-5-1 → „4 ♥“ ist nun „Crash“	!
4 ♥:		5-0-5-3 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!
4 ♠:		5-3-5-0 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
3 NT	4 ♣	Relais	
4 ♦:		5-1-1-6 → „4 ♥“ ist nun „Crash“	!
4 ♥:		5-0-2-6 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!
4 ♠:		5-2-0-6 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
4 ♣	4 ♦:	Relais	
4 ♥:		5-1-6-1 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!
4 ♠:		5-0-6-2 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!
4 NT:		5-2-6-0 → „5 ♣“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
4 ♦	4 ♥:	Relais	
4 ♠:		5-0-1-7 → „4 NT“ ist nun „Crash“	!
4 NT:		5-1-0-7 → „5 ♦“ ist nun „Crash“	!

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
4 ♥	4 NT:	Relais	
5 ♣:		5-0-7-1 → „5 ♥“ ist nun „Crash“	!
5 ♦:		5-1-7-0 → „5 ♥“ ist nun „Crash“	!

Interveniert der Gegner nach einem Relais, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Kontra (respektive Rekontra“) die zweite Stufe, das erstmögliche Gebot die dritte Stufe und so weiter.

Interveniert der Gegner sofort nach der Eröffnung „2 ♠“, so ist jedes **Kontra strafend**. Der Überruf der gegnerischen Farbe zeigt Fit in ♠, Schlemminteresse und Kürze in der Gegnerfarbe. Kontriert der Gegner unsere Eröffnung von „2♠“, so erhalten „pass“, „2NT“ und „Rekontra“ eine (neue) Bedeutung:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	Kontra	pass:	0-7 HP, nichts zu melden, Partner soll allenfalls beschreiben, was er hat
		Rekontra:	Relais, 8-12 HP; Partner soll wie nach „2 NT“ zeigen, was er hat
		2 NT:	Relais, 13+ HP, Antworten wie auf 2 NT (ohne gegnerisches Kontra)
		Übrige Ansagen:	Identisch wie ohne gegnerisches Kontra

### Das Folgelizit nach der Eröffnung „2 ♠“ an vierter Stelle:

„2 ♠“ an vierter Stelle verspricht 10-12 HP und eine 6er-♠.

Nach Eröffnungen an vierter Stelle verwenden wir „Strahlen“. Neue Farben sind natürlich aber passbar. Der Relais von "2 NT" ist also Relais (10/11 HP, sehr guter Fit in ♠).

Ungefährlich handelt es sich weiter um ein unausgeglichenes verteiltes Blatt (sonst hätte man „1 NT“ eröffnet).

Die Antworten:

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣:		Minimum, 10-11 HP, schlechte Farbe (maximal 1 Topfigur)
3 ♦:		Minimum, 10-11 HP, gute Farbe (2 Topfiguren)
3 ♥:		Maximum, 12 HP, schlechte Farbe (maximal 1 Topfigur)
3 ♠:		Maximum, 12 HP, gute Farbe (2 Topfiguren)
3 NT:		AKQxxx in Eröffnungsfarbe

Nach diesen Antworten sind die Ansagen "3/4 in Eröffnungsfarbe" respektive "3 NT" zu passen.