

Die Eröffnung „2 ♣“

Die Eröffnung zeigt (10)11-15 HP und mindestens 5 ♣-Karten. Nebst vieler Vorteile hat die Ansage den Nachteil, dass man bereits die Stufe von „1 NT“ überschritten hat, daher muss die Farbe von vernünftiger Qualität sein (sonst „1 ♦“ oder „1 NT“ eröffnen). Hat man nur fünf Karten in Treff, muss man daneben eine (oder beide) 4er-Edelfarbe(n) haben. Man kann neben der ♣-Farbe auch 4 Karten in ♦ haben, aber nur mit einer maximalen Hand und tendenziell eher 6 Karten in Treff (sonst „1 ♦“ eröffnen!). Ohne eine 4er-(Edel)farbe muss man mindestens über eine 6er-Treff verfügen, mit 6+ ♣ kann man auch eine 5er-Edelfarbe haben. Das Blatt weist oft einen Singleton auf; denn mit „5-4-2-2“ und Figuren in den Kürzen ist es auch denkbar, je nach Stärke "1 ♦" oder "1 NT" zu eröffnen.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♣	pass:	0-3 Karten in ♣, 0-7(8) HP, Sperrgebot nicht möglich	
	2 ♦:	Relais , rundenforcing; fragt die Verteilung des Eröffners ab; zeigt 11+ HP (bei ♣-Fit ab 8 HP möglich), entweder Fit in ♣, eine Edelfarbe zu viert oder 5+ ♦	!
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten, ca. 6-10/11 HP, leicht einladend, in der Regel aber zu passen; mit Singleton oder Chicane ♥ und valablen 6+ Karten in ♣ Korrektur sinnvoll, mit Fit und gutem Blatt rundenforcing	
	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten, ca. 6-10/11 HP, leicht einladend, in der Regel aber zu passen; mit Singleton oder Chicane ♠ und valablen 6+ Karten in ♣ Korrektur sinnvoll, mit Fit und gutem Blatt rundenforcing	
	2 NT:	10-12 HP, Einladung zu „3 NT“	
	3 ♣:	Barragierend, 3+ Karten in ♣ in der Regel 6-9 HP, einladend zu Treff-Verteidigung (konstruktiver als "4 ♣")	
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, zum spielen, nicht forcierend (mit Fit und ohne Minimum Hebung sinnvoll); verneint jegliches Interesse an Treff	!
	3 ♥:	(5)6+ Karten in ♥, 14+ HP, forcierend zum vollen Spiel, in der Regel kein Fit in ♣	
	3 ♠:	(5)6+ Karten in ♠, 14+ HP, forcierend zum vollen Spiel, in der Regel kein Fit in ♣	
	3 NT:	100 % zum spielen	
	4 ♣:	Schwach, barragierend, 0-7 HP, 5 (6) Treff-Karten, bei langer Treff kann Eröffner Barrage verlängern	
	4 ♦:	5 As-Blackwood mit Treff als Trumpf (die Antworten sind wie jene des RKCB)	!
	4 ♥:	Zum spielen, natürlich, schöne Farbe, 7+ Karten	
	4 ♠:	Zum spielen, natürlich, schöne Farbe, 7+ Karten	
	4 NT:	4 As-Blackwood	
	5 ♣:	Schwach, barragierend, 0-7 HP, 6 (7) Treff-Karten, bei langer Treff kann Eröffner die Barrage verlängern	

Wir verwenden also 2 Relaisansagen, einerseits "2 ♦", wenn auch ein Interesse an einer all-fälligen 4er-Edelfarbe besteht. Dies auch schon mit (7)8 HP, da man bei verpassten Edelfarbenkontrakt gegen den Saal spielt.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
2 ♣	2 ♦		
2 ♥:		Natürlich, 4er-Farbe, 11-15 HP, „Minimum“	
2 ♠:		Natürlich, 4er-Farbe, 11-15 HP, „Minimum“; hat man 4 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠, lizitiert man „2 ♠“. Gibt der Partner nun keinen Fit in ♠ zu, kennt man den Fit in ♥ und lizitiert je nach Stärke „3 oder 4 ♥“.	!
2 NT:		Keine 4er-Edelfarbe, 6+ Treff, zusätzliche Werte, Stopper in zwei weiteren Farben (neben Treff), tendenziell eher Maximum (13/14-15 HP)	!
3 ♣:		Tendenziell Minimum, 6+ Treff, keine 4er-Edelfarbe, Stopper maximal (aber in der Regel) in einer weiteren Farbe	
3 ♦:		Natürlich, (5)6+ Treff-Karten, 4+ Karo-Karten, (14)15-16 HP (genug stark um auch bei 8-9 HP beim Partner „3 NT“ oder „4 ♣“ zu spielen)	!
3 ♥:		15 HP, 4er-♥, Maximum, Reverstärke, Punkte konzentriert in den Farben	
3 ♠:		15 HP, 4er-♠, Maximum, Reverstärke, Punkte konzentriert in den Farben	
3 NT:		Geschlossene Treff-Farbe mit allen Topkarten, keine 4er-Edelfarbe, sieht etwa 7-8 Stiche bei sich	
4 ♣:		6+ ♣, 5er-♥, oberer Stärkebereich → „4 ♦“ und „4 ♠“ sind nun Cue-bids, „4 NT“ RKCBW	!
4 ♦:		6+ ♣, 5er-♠, oberer Stärkebereich → „4 ♥“ und „5 ♣“ sind nun Cue-bids, „4 NT“ RKCBW	!
4 ♥:		6+ ♣, 5er-♥, unterer Stärkebereich → „4 ♠“ und „5 ♦“ sind nun Cue-bids, „4 NT“ RKCBW	
4 ♠:		6+ ♣, 5er-♠, unterer Stärkebereich → „4 NT“ RKCBW	

Danach verläuft das Lizit weitgehend natürlich.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	5er-Pik, 12-13 HP
	2 NT:	Relais, forcierend zum vollen Spiel, fragt nach der weiteren Verteilung
	3 ♣:	Zum spielen
	3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten, forcierend zum vollen Spiel
	3 ♥:	Einladend, zum spielen
	3 ♠:	Cue-bid im Herz-Fit
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Cue-bid (mit Figur!) im Herz-Fit
	4 ♦:	Cue-bid im Herz-Fit
	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpffarbe

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 NT	„2 NT“ ist ein forcierender Relais
3 ♣:		6+ Karten in ♣, eher im unteren Stärkebereich
3 ♦:		5er-♣, 3er-♦, 4er-♥, Singleton ♠
3 ♥:		2-4-2-5
3 ♠:		5er-♣, 3er-♠, 4er-♥ und Singleton ♦
3 NT:		6+ Karten in ♣, eher im oberen Stärkebereich

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT:	Relais, forcierend zum vollen Spiel, fragt nach der weiteren Verteilung
	3 ♣:	Zum spielen (besitzt der Eröffner nun eine 4er-♥, soll er mit Minimum „3 ♥“ und mit Maximum „4 ♥“ lizitieren)
	3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten, forcierend zum vollen Spiel
	3 ♥:	12-13 HP, 5er-Herz, einladend
	3 ♠:	Einladend, zum spielen
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Cue-bid im Pik-Fit
	4 ♦:	Cue-bid im Pik-Fit
	4 ♥:	Cue-bid im Pik-Fit
	4 ♠:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpffarbe

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT	„2 NT“ ist ein forcierender Relais
3 ♣:		6+ Karten in ♣, eher im unteren Stärkebereich
3 ♦:		5er-♣, 3er-♦, 4er-♠, Singleton ♥
3 ♥:		5er-♣, eine 4er-♠, eine 4er-♥ und Chicane ♦ ohne Maximum
3 ♠:		4-2-2-5 oder 4-3-1-5
3 NT:		6+ Karten in ♣, eher im oberen Stärkebereich
4 ♥:		5er-♣, eine 4er-♠, eine 4er-♥ und Chicane ♦, Maximum

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣:	Zum spielen, Abschluss (ev. war „2 ♦“ ein Bluffgebot)
	3 ♦:	Frage nach Stoppnern
	3 ♥:	12-13 HP, 5+ Herz
	3 ♠:	12-13 HP, 5+ Pik
	3 NT:	Abschluss

Nach "2 NT" kann also mit der Ansage von "3 ♦" nach den Stoppnern gefragt werden. Diese werden auf natürliche Weise bekannt gegeben.

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♦	
3 ♥:		Stopper in ♥ und ♦
3 ♠:		Stopper in ♠ und ♦
3 NT:		Stopper in ♠ und ♥

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	pass:	Zum spielen, Abschluss (ev. war „2 ♦“ ein Bluffgebot)
	3 ♦:	Frage nach Stoppnern
	3 ♥:	12-13 HP, 5+ Herz
	3 ♠:	12-13 HP, 5+ Pik
	3 NT:	Abschluss

Auch hier werden die Stopper in natürlicher Weise gezeigt:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥:		Stopper in Herz
3 ♠:		Stopper in Pik
3 NT:		Stopper in Karo
4 ♣:		Kein Stopper vorhanden

Nach allen konstruktiven Bietfolgen, welche ♣ als Trumpffarbe bestimmen, ist „4 ♣“ ein 5-As-Blackwood, „4 NT“ ist demgegenüber quantitativ, „5 ♣“ zum spielen.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♥	3 ♠:	5er-♠ (mit 12-13 HP) oder advanced Cue-bid, forciierend zum vollen Spiel
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, kein Fit in ♥
	4 ♦:	Cue-bid mit Fit in ♥
	4 ♥:	Zum spielen

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♠	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, kein Fit in ♠
	4 ♦:	Cue-bid mit Fit in ♠
	4 ♥:	5er-♥, 12-13 HP, zum passen mit Fit oder zum korrigieren in “4 NT” ohne Fit.
	4 ♠:	Zum spielen

Sofern der Gegner interveniert, lizitieren wir wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	Kontra	pass:	Nichts zu melden
		Rekontra:	Verteilungsanfrage analog ungestörtem Lizit „2 ♣ - 2 ♦“
		2 ♦:	Natürlich, nicht forcierend
		2 ♥:	Natürlich, nicht forcierend
		2 ♠:	Natürlich, nicht forcierend
		2 NT:	10-12 HP, Einladung zu „3 NT“
		3 ♣:	Barragierend
		3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten, Fit in Treff, forcierend
		3 ♥:	Natürlich, 5+ Karten, Fit in Treff, forcierend
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten, Fit in Treff, forcierend
		3 NT:	Zum spielen
		4 ♣:	Barragierend
		4 ♦:	Splinter im Treff-Fit
		4 ♥:	Splinter im Treff-Fit
		4 ♠:	Splinter im Treff-Fit
		4 NT:	4 As-Blackwood
		5 ♣:	Barragierend

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♣	2 ♦	Kontra:	Informativ	!
		2 NT:	Relais (wie ohne Intervention)	
2 ♣	2 ♥	Kontra:	Strafkontra	
		2 NT:	Wie ein informatives Kontra gegen „2 ♥“	!
2 ♣	2 ♠	Kontra:	Strafkontra	
		2 NT:	Wie ein informatives Kontra gegen „2 ♠“	!
2 ♣	2 NT	Kontra:	8+ HP	
		Farbe:	Natürlich, 5+ Karten, weniger als 8 HP	
2 ♣	3 ♦	Kontra:	Informativ	
2 ♣	3 ♥	Kontra:	Informativ	
2 ♣	3 ♠	Kontra:	Informativ	

Ein Beispiel aus der Begegnung Schweiz – Frankreich beim Nationencup 2005 in Bonn:

♠ A10
♥ J1096
♦ 8
♣ KQ10542

♠ KQ65
♥ K543
♦ AQ9
♣ 63

Nach zweimal „Kontra“ kann der
Eröffner 3 ♦ nicht kontrieren, also
bietet man “3 ♥” und ladet
zu “3 NT” oder “4 ♥” ein.

2 ♣	-	2 ♠	-	Kontra	-	pass
pass	-	2 NT	-	Kontra	-	3 ♦
pass	-	pass	-	3 ♥	-	pass
4 ♥	-	pass	-	pass	-	pass