

Die Eröffnung „2 ♥“

Hier spielen wir ebenfalls eine Multi-Variante. Die Eröffnung wird mit folgenden Varianten gemacht:

→	6+ ♥, ca. 20-22 Punkte (17-22 HP), 8-8½ Stiche, semiforcing
→	Semiforcing, bei Fit forciierend zum vollen Spiel mit 5+ ♥ und einer 5er-Unterfarbe
→	Mindestens 5 ♦ und 5 ♣, an dritter Stelle 5-4 oder 4-5 denkbar Stärke: nicht gefährlich 4-8 HP, gefährlich (7)8-11(12) HP Punkte sollten in den Unterfarben sein, Farben sollten gefährlich vernünftig sein Beispiel ungefährlich: ♠ 6 ♥ 8 ♦ QJ1054 ♣ J109543 Minimales Beispiel gefährlich: ♠ 6 ♥ 87 ♦ KJ1054 ♣ KJ1043
→	An vierter Position wird der Unterfarbenzweifärber immer mit 8-12 HP gespielt

Bei den Antworten hat man primär mal die Möglichkeit, mit „2 ♠“ einen Relais zu machen (Herbert-Konvention), um so herauszufinden, was der Partner hat. „Pass“ ist eigentlich ausgeschlossen.

Eröffner	Antwort	Bedeutung der Ansage
2 ♥	pass:	0-3 HP, (3-5)6+ ♥, eher kurz in ♣ und ♦
	2 ♠:	0+ HP, Relais (Herbert-Konvention)
	2 NT:	15-17 HP, ausgeglichene Verteilung
	3 ♣:	13+ HP, 5+ ♣, mit Unterfarben und Minimum passbar
	3 ♦:	13+ HP, 5+ ♦, mit Unterfarben und Minimum passbar
	3 ♥:	9+ HP, 3+ ♥, mindestens (4)5+ Karten in ♦ oder ♣
	3 ♠:	7+ HP, 3+ ♥, Singleton ♠, (4)5+ Karten in ♦ oder ♣
	3 NT:	18-20 HP, ausgeglichene Verteilung
	4 ♣:	7+ HP, 3+ ♥, Singleton ♣, (4)5+ ♦
	4 ♦:	7+ HP, 3+ ♥, Singleton ♦, 6 ♣
	4 ♥:	4-8 HP, 3+ ♥, 6er-Unterfarbe
	4 NT:	4-As-Blackwood

Wenn man nicht den Relais von „2 ♠“ wählt, verhält man sich wie vis à vis einer semiforzierenden Eröffnung, muss aber bereit sein, bei einem schwachen Unterfarbenblatt des Partners in einer dieser Farben auf der durch die Ansage provozierten Höhe zu spielen. Dabei gilt bezogen auf die starke Eröffnung das Prinzip „fast arrival“.

2♥	2♠
2 NT:	Schwach (5-10 HP) mit den beiden Unterfarben (mindestens 5-5)
3♣:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♣
3♦:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♦
3♥:	Stark, semiforcing mit 6+ ♥

Mit langer und schwacher ♠ und ohne Fit in ♥ geht der Antwortende ebenfalls über „2♠“:

2♥	2♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3♣ / ♦	3♠:	schwach, Misfit, zum spielen

Zeigt der Eröffner nach dem Relais von „2♠“ einen starken Zweifärber, ist die Ansage von 3♥ eine Korrektur und passbar. Die übrigen Ansagen sind Cue-bid mit Fit in einer der Farben. „3 NT“ ist zum spielen. „4♥“ ist eher schwach, durch einen Figurenfit in Partners zweiter Farbe konnte das Blatt aber aufgewertet werden.

2♥	2♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
2 NT	pass:	Eher selten, zum spielen, nicht genug für das volle Spiel, meist wohl ausgeglichen verteilt mit 12-14 HP und einer Tendenz mit Werten / Karten in den Edelfarben	
	3♣:	Zum spielen	
	3♦:	Zum spielen	
	3♥:	Relais mit mind. 16+ HP, starkes Blatt mit Schlemminteresse	!
	3♠:	13+ HP, 5+ ♠, rundenforcing	
	3 NT:	Zum spielen (mit was auch immer)	
	4♣:	♣ als Trumpf definiert, verlangt Cue-bids (auch als Bluffgebot denkbar), ein anschliessend folgende Gebot von „4 NT“ ist 5-As-Blackwood mit ♣ als Trumpf	!
	4♦:	♦ als Trumpf definiert, verlangt Cue-bids (auch Bluffgebot denkbar), ein anschliessend folgende Gebot von „4 NT“ ist 5-As-Blackwood mit ♦ als Trumpf	!
	4♥:	Zum spielen	
	4♠:	Zum spielen	
	4 NT:	4 As-Blackwood	
	5♣:	Zum spielen	
	5♦:	Zum spielen	

2 ♥	2 ♠	Bedeutung der Ansage	Achtung
2 NT	3 ♥	(„3 ♥“ ist Relais und zeigt mind. 16+ HP, Schlemminteresse)	
3 ♠:		Minimum, 5-5 in den Unterfarben	!
3 NT:		Maximum, 5-5 in den Unterfarben	!
4 ♣:		Minimum, 5er-♦, 6er-♣	
4 ♦:		Minimum, 6er-♦, 5er-♣	
4 ♥:		Maximum, 5er-♦, 6er-♣	!
4 ♠:		Maximum, 6er-♦, 5er-♣	!
4 NT:		6-6 in den Unterfarben	!

2 ♥	2 NT
pass:	5-7/8 HP, 5 ♦ und 5 ♣
3 ♣:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♣
3 ♦:	Stark, semiforcing mit ♥ und ♦
3 ♥:	Stark, semiforcing mit 6+ ♥
3 ♠:	Singleton ♠, maximaler Einfärber ♥, Schlemminteresse
3 NT:	(8)9-10 HP, 5 ♦ und 5 ♣
4 ♣:	Singleton ♣, maximaler Einfärber ♥, Schlemminteresse
4 ♦:	Singleton ♦, maximaler Einfärber ♥, Schlemminteresse
4 ♥:	Nicht geschlossener Einfärber in ♥, 4 - 4 ½ Verlierer

Nach der Hebung auf „3 ♥“ zeigt die Ansage von "3 NT" den schwachen Unterfarben-Zweifärber. „3 ♠“ **zeigt eine starke ♥-Eröffnung und verlangt nun vom Partner Cue-bids** (wobei „3 NT“ (nach dieser „3 ♠ - Ansage“) bereits einen Cue-bid ♠ zeigt). „4 ♣“ und „4 ♦“ sind natürliche Ansagen (zeigen also eine semiforcierende Eröffnung mit 5-5), in der Regel folgen nun ebenfalls Cue-bids, 4 ♥ zeigt fehlendes Interesse an mehr.

2 ♥	3 ♥
3 ♠:	Semiforcing mit ♥, verlangt Cue-bids
3 NT:	6-10 HP, 5-5 in den Unterfarben
4 ♣:	Natürlich, semiforcierende Eröffnung mit 5+ ♥ und 5+ ♣
4 ♦:	Natürlich, semiforcierende Eröffnung mit 5+ ♥ und 5+ ♦
4 ♥:	6er-♥, semiforcing, aber davon Minimum (kein Interesse am Schlemm)

Nach allen anderen - hier nicht vertieft behandelten - Antworten zeigt der Eröffner mit einer ♣-Ansage auf der tiefsten möglichen Stufe einen schwache Unterfarben-Zweifärber (eine Korrektur auf ♦ ist nun zu passen), alle anderen Ansagen bestätigen die starke Eröffnung.

Intervenierte der Gegner, sind alle "Kontras" strafend. Die restlichen Ansagen behalten ihre Bedeutung. „Pass“ zeigt demnach 0-14 HP (und der Partner lizitiert wie nach „2 ♥ - 2 ♠“ respektive passt allenfalls mit dem schwachen Unterfarben-Zweifärber). Der Überruf der gegnerischen Farbe ist unterhalb von "3 NT" Stopperfrage. Man muss aber davon ausgehen,

das der Partner schwach mit den Unterfarben ist. Dies gilt auch bei einem Überruf oberhalb von "3 NT"; die Ansage zeigt einen Fit in ♥ und mindestens einer Unterfarbe, weiter Schlemminteresse bei einer semiforcierenden Eröffnung des Partners und Kürze in der Gegnerfarbe.

Kontriert der Gegner unsere Eröffnung von „2 ♥“, so erhalten „pass“, „2 ♠“ und „Rekontra“ eine (neue) Bedeutung:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	Kontra	pass:	Nichts zu melden, 0-7 HP, Partner soll allenfalls beschreiben, was er hat
		Rekontra:	Relais, 8-12 HP, ersetzt die Ansage von „2 ♠“; Antworten wie auf 2 ♠, wobei nun „2 ♠“ den Unterfarben-Zweifärber mit 5-7 HP zeigt, „2 NT“ hingegen mit 8-10 HP.
		2 ♠:	Relais, (12)13+ HP (Antworten wie nach „2 ♠“ ohne gegnerisches Kontra)
		Übrige Ansagen:	Identisch wie ohne gegnerisches Kontra

Interveniert der Gegner erst, wenn er weiss, dass der Eröffner keine Eröffnungsstärke, aber die Unterfarben hat, verhalten wir uns wie folgt:

→ Der Gegner kontriert: Lizit wie ohne Intervention (es bleibt also alles wie bisher).
Einzig „Rekontra“ erhält eine Bedeutung: Es zeigt, dass man Lust hat, den Gegner mit einem Strafkontra abzuholen.

→ Der Gegner interveniert mit einer natürlich Farbe: Kontra ist strafend.