

Die Eröffnung „2 ♦“

Die Voraussetzungen der Eröffnung

Unsere „2 ♦ - Eröffnung“ ist „Multi“ im klassischen Sinne.

Die möglichen Varianten:

Variante 1:	6-10 HP, 6 ♥ oder 6 ♠
Variante 2:	22-23 HP, ausgeglichene Verteilung
Variante 3:	8-8.5 Stiche, semiforcing, mindestens 6er-Unterfarbe

Bitte beachten Sie: An erster und zweiter Stelle sollte man für die Variante "weak-two" eine schöne 6er-Farbe (mit 1-3 Topfiguren) und (5)6-10 HP haben. Dies spielen wir mehr oder weniger diszipliniert!

Ein Beispiel einer minimalen „weak-two“ wäre: ♠ AJ109xx ♥ 2 ♦ 652 ♣ 432

An dritter Stelle ist in Sachen „weak-two“ alles erlaubt, die Farbe sollte aber mindestens eine Qualität wie K109xx haben (Ausspiel).

An vierter Stelle gilt folgendes für die Variante „weak-two“: Die Farbe muss für ein Ausspiel interessant sein, immer 6 Karten haben und vis à vis von Singleton gut spielbar sein. Z.B. AQJxxx oder KQJxxx oder ähnlich; die Eröffnung an vierter Stelle sollte so gut sein, dass der Partner, der ja gepasst hatte, bei Fit und 11-12 HP durchaus noch an der Manche interessiert sein darf.

Die ersten Antworten

Die Antworten sollten aggressiv angewendet werden.

2 ♦	pass:	0-3 HP, 6+ Karten in ♦
	2 ♥:	Relais, tendenziell schwach, mit 0-1 ♥ bis 14 HP möglich, 0-3 Herzkarten; beachte: Mit "weak-two" in ♥ wird der Partner passen!
	2 ♠:	Zu passen mit weak-two in ♠ (wird also z.B. mit Singleton ♠ und 0-14 HP gesagt, dann nämlich, wenn man 4+ ♥ hat), bei „weak-two“ in ♥ forzierend zu 3 ♥ und einladend zu 4 ♥
	2 NT:	Forcingrelais ab 14 HP (oder als Bluffgebot, um auf Stufe 3 zu spielen)
	3 ♣:	6+ ♣, 13+ HP, passbar bei Misfit (0 oder 1 ♣), sonst rundenforcing; man sollte beide Edelfarben mindestens zu zweit haben (oder eine ♣-Farbe, mit der man vis à vis Chicane 4 ♣ spielen kann)
	3 ♦:	6+ ♦, 13+ HP, passbar bei Misfit (0 oder 1 ♦), sonst rundenforcing; man sollte beide Edelfarben mindestens zu zweit haben (oder eine ♦-Farbe, mit der man vis à vis Chicane 4 ♦ spielen kann)
	3 ♥:	3+ ♥, 3+ ♠, barragierend, weniger als 10 HP, zum passen oder korrigieren; mit 22-23 HP sagt der Eröffner „3 NT“
	3 ♠:	3er-♠ , 4+ ♥, zum passen mit weak-two in ♠ oder korrigieren auf „4 ♥“ mit weak-two in ♥ (respektive auf 3 SA mit 22-23 HP)
	3 NT:	18-22 HP, in der Regel ausgeglichen verteilt, zum spielen
	4 ♣:	Mindestens 4-4 (selten 3-3) in den Edelfarben, barragierend, Partner soll in seine Farbe transferieren (also 4 ♦ mit 6er-♥ respektive 4 ♥ mit 6er-♠ sagen) oder 22-23 HP mit "4 NT" zeigen
	4 ♦:	Partner soll seine "Weak-two-Farbe" (also seine 6er-Farbe) ansagen; folgt danach "4 NT", ist dies 5-As-Blackwood, Farbansagen sind nun Cue-bid (Partner soll nun Erst- und Zweitrundenkontrollen zeigen)
	4 ♥:	(7)8+ ♥, zum spielen
	4 ♠:	(7)8+ ♠, zum spielen
	4 NT:	As-Frage (fragt nur nach den 4 Originalassen)

Lizitiert der Eröffner nach irgendeiner Ansage „Ohne“, so hat er ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 22-23 HP; das nachfolgende ♣-Gebot ist Stayman (wie nach der Eröffnung „2 NT“), die restlichen Ansagen entsprechen ebenfalls dem Folgelizit nach der Eröffnung „2 NT“.

Lizitiert der Eröffner nach irgendeinem Lizit eine Unterfarbe, ohne dass diese Ansage künstlich ist, so zeigt dies 6+ Karten in dieser Farbe und ist semiforcing.

2 ♦	2 NT
3 ♣:	Weak-two in Herz
3 ♦:	Weak-two in Pik
3 ♥:	9-10 HP, schöne 6er-♠
3 ♠:	9-10 HP, schöne 6er-♥
3 NT:	AKQxxx in einer Edelfarbe, weak-two
4 ♣:	8-8.5 Spielstiche, 6+ Treff
4 ♦:	8-8.5 Spielstiche, 6+ Karo
4 NT:	22-23 HP, ausgeglichen (danach ist 5 ♣ Baron, restliche Ansagen: 5er-Farben)

Nach "3 ♣" respektive "3 ♦" kann für das volle Spiel eingeladen werden.


2 ♦	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♦:	Einladung zu „3 NT“ / „4 ♥“, fragt nach Stärke und der Qualität
3 ♥:		Minimum (6-7 HP) oder 8 HP und nur eine der drei Topfiguren
3 NT:		7-8 HP, schöne ♥-Farbe, 2 der drei Topfiguren
4 ♥:		Maximum, 9-10 HP, schlechte ♥-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

2 ♦	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	3 ♥:	Einladung zu „3 NT“ / „4 ♠“, fragt nach Stärke und der Qualität
3 ♠:		Minimum (6-7 HP) oder 8 HP und nur eine der drei Topfiguren
3 NT:		7-8 HP, schöne ♠-Farbe, 2 der drei Topfiguren
4 ♥:		Maximum, 9-10 HP, schlechte ♠-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

Natürlich kann man nach den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ auch auf Stufe 3 stehen bleiben:

2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♥:	Zum spielen

2 ♦	2 NT	
3 ♦	3 ♠:	Zum spielen

	Hat man vis à vis einer Eröffnung „2 ♦“ eine lange, geschlossene (=selbst spielbare) Edelfarbe mit Schlemminteresse, lizitiert man „2 NT“ und nach der Antwort des Eröffners diese Edelfarbe auf der Stufe 4; dies ist stärker als „2 ♦“ – „4 ♥/♠“.
---	---

Und nun zu einigen weiteren Lizitfolgen:

2 ♦	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	2 NT:	Einladung zum vollen Spiel in ♠ (wohl mit Kürze in ♥)
	3 ♣:	Natürlich, 12-14 HP, 3+ Karten in ♠ , sucht bei Maximum (8/9-10 HP) und Anschluss in Treff das volle Spiel in ♠; eher kurz in ♥
	3 ♦:	Natürlich, 12-14 HP, 3+ Karten in ♠ , sucht bei Maximum (8/9-10 HP) und Anschluss in Karo das volle Spiel in ♠; eher kurz in ♥
	3 ♠:	Barragierend mit 3er-♠
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Splinter, Singleton oder Chicane, Schlemminteresse mit einem sehr guten Fit in ♠
	4 ♠:	Natürlich, 4er-♠, zum spielen

2 ♦	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣ / ♦	Neue Farbe:	Natürlich, 5+ Karten, forcierend zum vollen Spiel
	Neue Farbe mit Sprung:	Splinter, Fit in Partnerfarbe
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣ respektive 4 ♦:	5 As-Blackwood , die Hebung auf Stufe 4 ist also natürlich und forcierend
	5 ♣ respektive 5 ♦:	Die Hebung auf Stufe 5 zeigt einen sehr guten Fit, aber wenig daneben

2 ♦	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♥	4 ♣ / ♦:	Cue-bid, trotz Minimum beim Partner besteht Schlemminteresse mit einem sehr guten Fit in ♥ (sicher mit Kürze in ♠)
	4 ♥:	Zum spielen
	4 ♠ / 5 ♣ / ♦:	Chicane in angesagter Farbe, sehr guter Fit in ♥, Schlemminteresse

2 ♦	3 ♥ / 3 ♠	
3 NT	pass:	Zum spielen
	4 ♣:	Baron
	4 ♦ / ♥:	Transfer
	4 NT:	Einladung zu 6 NT, quantitativ

Zur Verdeutlichung noch diese Details:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	3 ♥ / ♠	
3 NT	4 ♣	
4 ♦:		4+ Karten in ♦
4 ♥:		4 Karten in ♥
4 ♠:		4 Karten in ♠
4 NT:		4+ Karten in ♣

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	
2 ♦	4 ♣ / ♦		
4 NT	5 ♣:	Baron	
	5 ♦:	Transfer ♥	!
	5 ♥:	Transfer ♠	!

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	4 ♣ / ♦	
4 NT	5 ♣	
5 ♦:		4+ Karten in ♦
5 ♥:		4 Karten in ♥
5 ♠:		4 Karten in ♠
5 NT:		4+ Karten in ♣

Der Gegner interveniert nach „2 ♦ Multi“

Es ist ganz wichtig, dass man genau weiss, wie man sich nach Interventionen gegen unsere Eröffnung "2 ♦" verhält. Denn der Gegner ist unter Druck und muss daher gewisse Risiken eingehen. Dies müssen wir nutzen. Daher beachte man die folgenden Situationen. Generell gilt aber, dass alle Ansagen, die wir oben kennen gelernt haben, unverändert bleiben.

Intervenieren die Gegner nach der Eröffnung "natürlich", ist das Kontra des Antwortenden negativ. Der Antwortende zeigt damit mindestens 3 Karten in der anderen Edelfarbe und damit Interesse, zumindest auf 3er-Stufe zu spielen, wenn der Gegner mit "2 ♠" intervenierte und der Eröffner eine "Weak-two-Ansage" in ♥ hat.

Sollte der Gegner nach unserer "2 ♦-Eröffnung" die Konvention "Exclusion" spielen, mit der Ansage von "2 ♥" also eine Eröffnung mit Kürze in ♥ respektive mit "2 ♠" eine Eröffnung mit Kürze in ♠ zeigen, so ist das Kontra des Antwortenden nun strafend. Wenn der Antwortende und auch der zweite Gegenspieler passen, zeigt Kontra des Eröffners, dass der Gegner nun in seiner Farbe zu spielen gedenkt.

Eröffner	Gegner	Antwortender	Bedeutung der Ansage
2 ♦	Kontra	pass:	5+ ♦, kein Interesse an Partners Edelfarbe; besitzt man in beiden Edelfarben mindestens 2 Karten, sollte man in der Regel nicht passen, sondern beispielsweise den Relais von "2 ♥" verwenden.
2 ♦	Kontra	Rekontra:	Forcierender Relais; der Eröffner hat fünf Optionen: 1.) Mit Minimum lizitiert er seine Farbe auf Stufe 2 2.) Mit Maximum und ♥ lizitiert er "3 ♣" 3.) Mit Maximum und ♠ lizitiert er "3 ♦" 4.) Mit 22-23 HP lizitiert er "2 NT" 5.) 4 ♣ / ♦ ist natürlich, 8-8.5 Spielstiche
2 ♦	2 ♥ / ♠ (natürlich)	Kontra:	Negatives Kontra; der Eröffner hat vier Optionen: 1.) Passen mit 22-23 HP respektive „Weak-two“ in der vom Gegner lizitierten Farbe 2.) Farbe lizitieren mit Minimum 3.) "2 NT" lizitieren mit 8-10 HP und schöner Farbe 4.) passen oder 3 ♣ / ♦ mit semiforcing
2 ♦	2 ♥ / ♠	2 NT:	Partner soll mit 6er-♥ "3 ♣" und mit 6er-♠ "3 ♦" Lizitieren
2 ♦	2 ♥ / ♠ (natürlich oder Exclusion)	3 NT:	Unterfarben-Zweifärber (mindestens 6-5) mit maximal 4 ½ Verlierern
2 ♦	3 ♣	Kontra:	Dies ist ein Strafkontra
2 ♦	3 ♣	3 ♦:	Einladung zum vollen Spiel in Partners Edelfarbe
2 ♦	3 ♣	3 ♥:	Partner passt mit 6er-♥ oder korrigiert

2 ♦	3 ♦	Kontra:	Dies ist ein Strafkontra
2 ♦	3 ♦	3 ♥:	Einladung zum vollen Spiel in Partners Edelfarbe
2 ♦	Kontra	4 ♣:	Partner soll in seine 6er-Farbe transferieren
2 ♦	Kontra	4 ♦:	Partner soll seine 6er-Edelfarbe ansagen
2 ♦	Kontra	4 ♥ / ♠:	(7)8+ in angesagter Farbe, zum spielen

Wie intervenieren wir gegen „2 ♦ - Multi“

Behandeln wir an dieser Stelle gleich auch noch unsere Interventionen gegen "2 ♦-Multi":

Gegner	Wir	Bedeutung unserer Ansagen
2 ♦	Kontra:	13-15 HP, ausgeglichene Verteilung, starker Zweifärber mit ♦ (man lizitiert später die zweite Farbe) oder 19+ HP und ausgeglichen verteilt (später lizitiert man „Ohne“); lizitiert der zweite Gegner anschliessend eine Edelfarbe, ist Partners „Kontra“ nun Strafvorschlag
	2 ♥:	13+ HP, Kürze in ♥ (wie Informationskontra gegen ♥, alertieren)
	2 ♠:	13+ HP, Kürze in ♠ (wie Informationskontra gegen ♠, alertieren)
	2 NT:	16-18 HP, ausgeglichene Verteilung (danach entwickelt sich das Lizit wie nach der Eröffnung von "2 NT")
	3 ♣:	(14)15+ HP, natürlich, schöne 6+ Karten in ♣
	3 ♦:	(14)15+ HP, natürlich, schöne 6+ Karten in ♦
	3 ♥:	(6)7+ ♥, starkes Blatt ab (16)17 HP
	3 ♠:	(6)7+ ♠, starkes Blatt ab (16)17 HP
	3 NT:	Zum spielen, man glaubt, 9 Stiche zu machen
	4 ♣:	(Relativ) schwacher Unterfarbenzweifärber (mindestens 5-5)
	4 ♦:	Starker Unterfarbenzweifärber (mindestens 5-5)
	4 ♥/♠:	Natürliche Barrage

Nach dem Kontra spielen wir „**Lebensohl**“. **Entsprechendes gilt nach den Exclusion-Ansagen „2 ♥“ und „2 ♠“!**

Passt man zuerst und lizitiert später eine Edelfarbe, so ist diese Ansage natürlich, zeigt mindestens eine schöne 6er-Farbe und Werte ab einer Eröffnung.

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
2 ♦	pass	2 ♥ / ♠	Kontra:	13-16 HP, ausgeglichen verteilt oder 19-21 HP (ebenfalls ausgeglichen verteilt, damit lizitiert man später „Ohne“)
			2 NT:	16-18 HP, ausgeglichen verteilt (danach Lizit wie nach Eröffnung "2 NT")
			3 ♣:	15+ HP, (5)6+ gute Treff
			3 ♦:	15+ HP, (5)6+ gute Karo

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	pass	2 ♥	pass:	Schwach oder man hat die ♥-Farbe
			Kontra:	Negativ, zeigt in der Regel eine 4er-♠, 12+ HP (wie immer wäre nun „2 NT“ Lebensohl)
			2 ♠:	13+ HP, natürlich, 5+ Karten in ♠, eher unausgeglichene Verteilung
			2 NT:	16-18 HP, ausgeglichene Verteilung (weiteres Lizit wie nach der Eröffnung „2 NT“)
			3 ♥:	Frage nach Stopper ♥, stehende Unterfarbe
			4 ♣:	Zweifärber ♠/♣, stark
			4 ♦:	Zweifärber ♠/♦, stark

Nach einer natürlichen Intervention mit einer Farbe passt man mit Schwäche, insbesondere bei Misfit. Eine neue Farbe ist natürlich (5+ Karten) und rundenforcing.

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>	
2 ♦	pass	2 ♥	pass		
pass	Kontra:			Negatives Kontra mit Tendenz zu den Unterfarben (2 NT wäre nun Lebensohl)	
	2 ♠:			13+ HP, 6+ ♠-Karten, Farbe von guter Qualität	
	2 NT:			Unterfarben, schwach (kompetitiv)	!
	3 ♥:			Stopperfrage, stehende Unterfarbe	
	4 ♣:			Zweifärber ♠/♣, stark	
	4 ♦:			Zweifärber ♠/♦, stark	

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	pass	2 ♥	pass	
2 ♠	Kontra:			Negativ, Tendenz zu Unterfarben („2 NT“ wäre nun Lebensohl)
	2 NT:			Unterfarben, schwach (kompetitiv)
	3 ♥:			13+ HP, 6+ ♥-Karten, Farbe von guter Qualität (denn der zweite Gegner hat in der Regel auch 4 Karten in ♥)
	3 ♠:			Stopperfrage, stehende Unterfarbe
	4 ♣:			Zweifärber ♥/♣, stark
	4 ♦:			Zweifärber ♥/♦, stark

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	pass	2 ♥	pass	
2 ♠	pass	pass	Kontra:	Negativ, Tendenz zu Unterfarben („2 NT“ wäre nun Lebensohl)
			2 NT:	Unterfarben, schwach (kompetitiv)
			3 ♥:	13+ HP, 6+ ♥-Karten, Farbe von guter Qualität (denn der zweite Gegner hat in der Regel auch 4 Karten in ♥)
			3 ♠:	Stopperfrage, stehende Unterfarbe

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	pass	2 ♠	pass	
pass	2 NT:			Unterfarben, schwach (kompetitiv)
	3 ♥:			13+ HP, 6+ ♥-Karten, Farbe von guter Qualität (denn der zweite Gegner hat in der Regel auch 4 Karten in ♥)
	3 ♠:			Stopperfrage, stehende Unterfarbe

Nach unseren Exclusion-Ansagen von „2 ♥“ und „2 ♠“ verläuft das Lizit identisch wie nach einem informativen Kontra gegen eine Eröffnung "weak-two".

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	2 ♥	pass	2 ♠:	Zum spielen
			2 NT:	Lebensohl , verlangt Ansage von "3 ♣" (ausser mit sehr starkem Blatt)
			3 ♣:	(8)9+ HP, (4)5+ ♣
			3 ♦:	(8)9+ HP, (4)5+ ♦
			3 ♥:	Stopperfrage in ♥ oder advanced Cue-bid
			3 ♠:	10-12 HP, 4er-♠
			3 NT:	13-15 HP, schöner ♥-Stopper
			4 ♠:	(4)5+ ♠, zum spielen

1. Gegner	Wir	2. Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♦	2 ♠	pass	2 NT:	Lebensohl , verlangt Ansage von "3 ♣" (ausser mit sehr starkem Blatt)
			3 ♣:	(8)9+ HP, (4)5+ ♣
			3 ♦:	(8)9+ HP, (4)5+ ♦
			3 ♥:	(8)9+ HP, 4+ ♥
			3 ♠:	Stopperfrage in ♠ oder advanced Cue-bid
			3 NT:	13-15 HP, schöner ♠-Stopper
			4 ♥:	(4)5+ ♥, zum spielen

Farbansagen nach Lebensohl sind natürlich und schwach (0-7(8) HP).