

Die Eröffnung „2 ♣“

2 ♣ - Multi (Gameforcing oder Weak-two in ♦)

Voraussetzungen der Eröffnung:

Die Eröffnung „2 ♣“ kann zwei Varianten beinhalten:

Variante 1:	Forcing zum vollen Spiel: Die Ansage kann mit jeder denkbaren Verteilung gemacht werden. Man hat mindestens 23 HP respektive 9 Stiche. Bei einem Edelfarbeneinfärber darf man maximal 4 Verlierer haben, sonst höchstens 3 ½ Verlierer. Bei ausgeglichen verteilten Händen hat man gar mindestens 24 HP. In Zweifelsfällen helfen uns die „Missing points“ weiter: Ihre Zahl darf maximal 11 betragen.
Variante 2:	Weak-two in ♦, 6-10 HP, 6er-♦, an erster und zweiter Stelle in der Regel solide Farbe.

Das Folgelizit:

In der Regel antwortet der Partner mit „2 ♦“. Ist er sich sicher, dass der Partner mit der Variante „weak-two in ♦“ eröffnet hat, kann er auch gleich in der ♦-Farbe barragieren (→ Law of total tricks).

Der Antwortende hat aber auch die Möglichkeit natürlicher Ansagen oder aber eines starken Relais von „2 NT“. Dabei muss er sich aber bewusst sein, was passieren kann, wenn der Eröffner eine minimale „Weak two“ in ♦ hat – das Lizit kann leicht über Bord gehen.

2 ♣	2 ♦:	Relais, nicht forcierend (der Eröffner wird mit einer „weak-two in ♦“ passen und mit einer starken Hand lizitieren)
	2 ♥:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♥, mindestens 2 der 3 Topfiguren in ♥, konstruktiv, aber nicht forcing
	2 ♠:	Natürlich, (5)6+ Karten in ♠, mindestens 2 der 3 Topfiguren in ♠, konstruktiv, aber nicht forcing
	2 NT:	Relais, forcierend, in der Regel ab (14)15 HP, bei Minimum Anschluss in ♦ nötig (bei sehr schönem Fit auch schwächere Blätter denkbar)
	3 ♣:	Natürlich, 6+ Karten in ♣, mindestens 2 der 3 Topfiguren in ♣, konstruktiv, aber nicht forcing, 4er-Edelfarbe möglich
	3 ♦:	Barragierend, 3+ Karten in ♦, zum spielen vis à vis „Weak-two“ in ♦, forcierend bis zum vollen Spiel vis à vis starkem Blatt, 4er-Edelfarbe möglich
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, (6)7(8) Karten in angesagter Farbe, einladend vis à vis von „Weak-two“ in ♦
	3 NT:	Stark, in der Regel 18-20 HP und Unterstützung in ♦, zum spielen

Nach „2 ♣ - 2 ♦“ passt der Eröffner mit einer „Weak-two in ♦“. Ansonsten lizitiert er in natürlicher Art und Weise. Zu beachten ist dabei, dass auch die Wiederansage „2 NT“ des Eröffners zum vollen Spiel forciert. Die Ansage zeigt 24+ HP (mit 22-23 HP eröffnen wir bekanntlich „2 ♦“).

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansage
2 ♣	2 ♦ / ♥ / ♠	
2 NT:		Ausgeglichene Verteilung, 24+ HP; das Folgelizit entspricht jenem nach der Eröffnung „2 NT“

Hat der Antwortende mit „2 ♦“ grösseres Interesse verneint, ist der Sprung auf „3 NT“ zum spielen.

2 ♣	2 ♦
3 NT:	Spielvorschlag

Ebenso nicht weiter forcierend ist im folgenden Beispiel die indirekte Ansage (via Transfer) von „3 NT“:

2 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansage
2 NT	3 ♠	
3 NT	pass :	Abschluss; das heisst, dass der Eröffner mit einem sehr starken Blatt, mit dem er auch mit ganz wenig Punkten beim Partner den Schlemm spielen will, eine bessere Ansage als „3 NT“ „erfinden“ muss

Die direkte Ansage von „2 NT“ nach der Eröffnung „2 ♣“ ist ein Relais, bei welchem man von einer „weak-two“ beim Partner ausgeht. Daher braucht man für diese Ansage mindestens (14)15 HP und bei Minimum einen Anschluss in ♦. Mit schönem Fit in ♦ kann man natürlich die Ansage auch mit schwächeren Blättern einsetzen, um mehr über die Eröffnung des Partners zu erfahren. Die weiteren Ansagen sind:

2 ♣	2 NT	
3 ♣:	(5)6-7(8) HP, also minimale „weak-two“ in ♦	
3 ♦:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, mindestens eine Edelfarbe zu dritt (der Partner lizitiert nun allenfalls eine 5er-Edelfarbe)	
3 ♥:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, 4er-♠ (schlechter Qualität) daneben	!
3 ♠:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, 4er-♥ (schlechter Qualität) daneben	!
3 NT:	(8)9-10 HP, also maximale „weak-two“ in ♦, keine Edelfarbe zu dritt oder zu viert	!
4 ♣:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♣, starkes Blatt	
4 ♦:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♦, starkes Blatt	
4 ♥:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♥, starkes Blatt	
4 ♠:	Natürlich, 23+ HP, 5+ ♠, starkes Blatt	
4 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 24-26 HP	

Eröffnung	Antwort	Bedeutung der Ansage
2 ♣	2 NT	
3 ♣	3 ♦	Zum spielen
	3 ♥:	6+ ♥, forcierend
	3 ♠:	6+ ♠, forcierend
	3 NT:	Zum Spielen

Eröffnung	Antwort	Bedeutung der Ansage
2 ♣	2 NT	
4 NT	5 ♣:	Baron (Frage nach 4er-Farben)
	5 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, 5er-Farbe, forcierend
	5 NT:	Quantitative Einladung zu 7 NT
	6 in Farbe:	5er-Farbe, Einladung zu 7 in dieser Farbe (oder zu 6 NT)
	6 / 7 NT:	Zum spielen

Details der Konvention „Baron“:

2 ♣	2 NT	Bedeutung der Ansage
4 NT	5 ♣:	
5 ♦:		4+ Karten in ♦
5 ♥:		4+ Karten in ♥, keine 4 ♦
5 ♠:		4+ Karten in ♠, keine 4 ♦ und keine 4 ♥
5 NT:		4+ ♣ (da keine andere 4er-Farbe vorhanden)

Danach zeigt auch der Partner ökonomisch 4er-Farben an, „5 NT“ verneint eine lizitierbare 4er-Farbe.

Das sonstige Lizit verläuft weitgehend natürlich. Ein Beispiel:

2 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansage
2 ♥	2 ♠:	4+ ♠-Karten, natürlich, 2+ HP
	2 NT:	schwach, 0-1 HP, passbar
	3 ♣:	(4)5+ ♣-Karten, 2+ HP
	3 ♦:	(4)5+ ♦-Karten, 2+ HP
	3 ♥:	Stärker als "4 ♥" (= Prinzip „fast arrival“)
	3 ♠:	Splinter mit ♥-Fit
	4 ♣:	Splinter mit ♥-Fit
	4 ♦:	Splinter mit ♥-Fit
	4 ♥:	0-3(4) HP, schwach, Fit

Man beachte also auch hier das Prinzip "**fast arrival**" sobald das Spiel zur Manche forciert ist.

Speziell zu behandeln ist der Sprung des Eröffners in „3 NT“. Dabei ist zu unterscheiden, ob der Partner mit „2 ♦“ eine negative oder mit einem anderen Gebot eine positive Antwort gegeben hat.

Nach einer schwachen Antwort von „2 ♦“ basiert der Sprung in „3 NT“ auf einer langen, geschlossenen Farbe; in der Farbe hat man mindestens AKQJxxxx.

	2 ♣	2 ♦	
	3 NT	pass:	Schwach, kein Interesse am Schlemm
		4 ♣ / ♦:	Cue-bid , man möchte in Partners Farbe einen Schlemm versuchen
		4 ♥ / ♠:	Cue-bid , man möchte in Partners Farbe einen Schlemm versuchen
		4 NT:	Der Partner soll seine Farbe ansagen

Hat man nach der zum vollen Spiel forcierenden Eröffnung „2 ♣“ eine positive Ansage wie 2 ♥ / ♠ oder 3 ♣ / ♦ gemacht, welche eine schöne Farbe mit mindestens zwei der drei Topfiguren verspricht, so ist eine spätere Ansage von "3 NT" des Antwortenden als allgemeine Aufforderung zum Cue-bid zu interpretieren.

Lizitiert der Antwortende nach der Eröffnung „2 ♣“ eine Unterfarbe (→ „3 ♣“ als natürliche Ansage oder „3 ♦“ als Verlängerung einer allfälligen „♦-Barrage“) und bietet der Eröffner nun „3 NT“ (was natürlich ist und 25+ HP zeigt), so ist "4 ♣" Baron (Antworten: "4 ♦" zeigt 4 Karten in ♦, "4 ♥" verneint 4 ♦ und zeigt 4 ♥, ev. 4 ♠, "4 ♠" zeigt 4 ♠ und verneint 4 Karten in ♦ oder ♥).

Hat der Eröffner eine ausgeglichene Hand ab 25 HP, lizitiert er nach „2 ♣ - 2 ♦“ → „2 NT“. Wenn der Partner nun (z.B. via Transfer „3 ♠“) in „3 NT“ abschliessen will, lizitiert er → „4 NT“ und zeigt damit 27-29 HP, mit 30-31 HP lizitiert er „5 NT“ und mit 32-33 HP riskiert er „6 NT“.

Nach allen Antworten auf „2 ♣“ verwenden wir unseren auch sonst eingesetzten „5-As-Blackwood“.

Interveniert der Gegner, verhält es sich wie folgt:

- Das „Kontra“ des Eröffners zeigt die starke Variante.
- „Pass“ des Antwortenden sagt aus, dass man nichts vis à vis einer Eröffnung „weak-two“ zu melden hat.
- Kontra des Antwortenden ist Strafvorschlag unter Annahme, der Eröffner habe eine „Weak-two“ in ♦.
- Farbansagen sind natürlich mit (5)6+ Karten und zwei Topfiguren, nicht forcierend.
- „2 NT“ ist ein Relais ab 14 HP (Antworten wie ohne gegnerische Intervention)
- Nach Gegners „Kontra“ zeigt „pass“ 0-7 HP, Rekontra 8-12 HP und „2 ♦“ 13+ HP. „3 ♦“ ist demgegenüber barragierend unter der Annahme, der Partner habe ein schwaches Blatt mit ♦ (ebenso ♦-Gebote auf noch höherer Stufe).
- Sprungansagen sind nicht forcierend.
- Der Übreruf der Gegnerfarbe zeigt Singleton (4-4-4-1 oder 5-4-4-0) und 0-1 Kontrollen (→ ermöglicht gute Einschätzung des Blattes für den Partner).