

## 2K: Die Multi-Karo Konvention

Sie beinhaltet weak two-Eröffnungen in Oberfarben und verschiedene starke Hände. Wenn man Multi-Karo spielt, dann wird 2T zur stärksten Eröffnung.

Die Konvention wird in verschiedenen Varianten gespielt. Zwei Varianten werden hier genauer beschrieben. Die erste umfasst neben dem Weak two in Oberfarben und dem starken SA mit 20-22 FL auch die 4441-Verteilung mit 18-22 F. Die zweite Variante enthält statt der 4441-Verteilung das semiforcing in Unterfarben (siehe Lehrbuch, Seite 421ff).

### 1. Multi-Karo mit der Option 4441 (Single in beliebiger Farbe):

**2K** = Weak two in OF oder SA mit 20-22 FL oder 4441 mit 18-22F, Antworten:

- **2C** = Relais bis 14 FL
  - **2SA**: 20-22FL, danach Puppet Stayman
  - **3T,3K,3K,3P**: 18-22 mit Single in darüber liegender Farbe
    - danach bedeutet Nennung der Singlefarbe vom Antwortenden Interesse am Schlemm, Partner soll nächstes Relais bieten, danach Mitteilung Schlemmfarbe
    - nach **3P** = Single in T, fragt
      - **4SA** nach Min/Max mit P-Fit, mit Min **5P**, sonst Ass-Frage beantworten
      - **5C** nach Min/Max mit C-Fit
- **2P** = 3-er Coeur + eigene Eröffnung, Eröffner passt mit Weak two in P, sonst:
  - **2SA**: 20-22FL
  - **3T/K**: 18-22F, Single in darüber liegender Farbe
  - **3C**: Weak two in C, max. 10FL
  - **3P**: 18-22F, Single in T
  - **3SA**: 18-22F, Single in P
  - **4C**: Weak two in C, 11-12FL
- **2SA** = ab 15 darauf vom Eröffner:
  - **3T** = max. Weak two, Farbe unbekannt
    - **3K** = Frage nach Farbe
      - **3C** = weak two in Pik
      - **3P** = weak two in Coeur
  - **3K/3C** = Transfer auf Coeur/Pik mit min. Weak two
  - **3SA**: 20-22FL (nicht passbar)
  - **4T**: 18-22F, 4-er Treff + 2 höhere 4-er Farben
  - **4K**: 18-22F, Single T
- **3T,3K,3P** = 6-er Länge, 13-14FL, Single/Chicane C
- **3C** = Sperre, pass or correct

## 2. Multi-Karo mit der Option semiforcing in Unterfarben

**2K** = Weak two in OF oder SA mit 20-21 FL oder semiforcing in Unterfarben, Antworten:

- **2C** = Relais bis 14 FL
  - **2SA**: 20-21FL, danach Puppet Stayman
  - **3T,3K**: semi-forcing in Treff, Karo
- **2P** = 3-er Coeur + eigene Eröffnung, Eröffner passt mit Weak two in P, sonst:
  - **2SA**: 20-21FL
  - **3T/K**: semi-forcing in Treff, Karo
  - **3C**: Weak two in C, max. 10FV
  - **4C**: Weak two in C, 11-12FV
- **2SA** = ab 15, darauf vom Eröffner:
  - **3T**: Weak two in Coeur, min.
  - **3K**: Weak two in Pik, min.
  - **3C**: Weak two in Pik, max. (Achtung)
  - **3P**: Weak two in Coeur, max. (Achtung)
  - **3SA**: 20-21FL (nicht passbar)
  - **4T,K**: semi-forcing in Treff, Karo
- **3T,3K** = 6-er Länge, 13-14FL, forcierend
- **3C** = Sperre, pass or correct

**Beispiel: siehe auch Blogbeitrag 59 (gereizt mit Variante 1)**

W	West	E	East
♠	J95	♠	AK
♥	KQ10986	♥	A74
♦	Q5	♦	AKJ72
♣	Q2	♣	AK3

**2K**: weak two oder stark

**3T**: max. weak two

**3P**: Coeur

**5T**: 4-1 von 5

**2SA**: ab 15FV

**3T**: Frage nach OF

**4SA**: Ass-Frage

**5K**: Frage nach Trumpf-Dame

weiter mit Spiral scan

**5P**: Dame, kein Treff-König   **6K**: Frage nach Treff-Dame

**6SA**: Treff- und Karo-Dame   **7SA**: 13 Stiche sicher

Weiter ohne Spiral scan

**6C**: Trumpf-Dame, kein König

