

Multikaro-Eröffnung des Gegners (2K)

Nach einer 2K-Eröffnung des Gegners ist sowohl die Stärke als auch die Verteilung des Gegners unbekannt. Außerdem hat die Eröffnung auf der 2-er Stufe eine gewisse Sperrwirkung.

Nennt man jetzt eine Oberfarbe auf der 2-er Stufe, entspricht das einer normalen Eröffnung. Eine Unterfarbe auf der 3-er Stufe sollte man nur mit einer 6-er Länge nennen.

- Sofortiges Gegenreizen: **2K** -> ?
 - **X**: ab 13FL mit Kürze in Pik, oder ab 19FL mit beliebiger Verteilung, Weiterreizung vom Partner wie nach Weak Two, d.h. Lebensohl mit 0-7F
 - **2C, 2P**: gutes Blatt und 5er Länge ab 13FL
 - **3C, 3P**: gute 6er 17 – 18FL
 - **3T, 3K**: gute 6er, ab 14FL
 - **2SA**: 16-18FL mit Stopper in beiden OF, Puppet Stayman
 - **3SA**: ab 19FL mit Stopper in beiden OF
- Gegenreizung in 4. Hand: **2K** -> **P** -> **2C,2P** -> ?
 - wie in 2. Hand, X aber mit Kürze in vom rechten Gegner gereizter Farbe
- Gegenreizung in 6. Hand: **2K** -> **P** -> **2C** -> **P** -> **P** -> ?
 - **X**: wie in 4. Hand
 - **2SA**: beide UF mind. 5-5, ab 12F

Wenn die Farbe in der zweiten Bietrunde bekannt ist, kann man auch starke Zweifärber mit den Konventionen Ghestem oder Leaping Michaels zeigen.

Beispiel auf nächster Seite

Beispiel:

<table border="1"> <tr><td>D</td></tr> <tr><td>1</td></tr> </table>		D	1	<table border="1"> <tr><td>N North</td></tr> <tr><td>♠ 107</td></tr> <tr><td>♥ KQ10763</td></tr> <tr><td>♦ Q86</td></tr> <tr><td>♣ 95</td></tr> </table>	N North	♠ 107	♥ KQ10763	♦ Q86	♣ 95	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td></td><td>2♦</td><td>2NT</td><td>P</td></tr> <tr><td>3♣</td><td>P</td><td>3♦</td><td>P</td></tr> <tr><td>3♥</td><td>P</td><td>3♠</td><td>P</td></tr> <tr><td>3NT</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td></tr> </table>	W	N	E	S		2♦	2NT	P	3♣	P	3♦	P	3♥	P	3♠	P	3NT	P	P	P
D																														
1																														
N North																														
♠ 107																														
♥ KQ10763																														
♦ Q86																														
♣ 95																														
W	N	E	S																											
	2♦	2NT	P																											
3♣	P	3♦	P																											
3♥	P	3♠	P																											
3NT	P	P	P																											
<table border="1"> <tr><td>W West</td></tr> <tr><td>♠ K963</td></tr> <tr><td>♥ 54</td></tr> <tr><td>♦ J743</td></tr> <tr><td>♣ AJ6</td></tr> </table>	W West	♠ K963	♥ 54	♦ J743	♣ AJ6		<table border="1"> <tr><td>E East</td></tr> <tr><td>♠ AQ85</td></tr> <tr><td>♥ AJ8</td></tr> <tr><td>♦ K105</td></tr> <tr><td>♣ K84</td></tr> </table>	E East	♠ AQ85	♥ AJ8	♦ K105	♣ K84																		
W West																														
♠ K963																														
♥ 54																														
♦ J743																														
♣ AJ6																														
E East																														
♠ AQ85																														
♥ AJ8																														
♦ K105																														
♣ K84																														
	<table border="1"> <tr><td>S South</td></tr> <tr><td>♠ J42</td></tr> <tr><td>♥ 92</td></tr> <tr><td>♦ A92</td></tr> <tr><td>♣ Q10732</td></tr> </table>	S South	♠ J42	♥ 92	♦ A92	♣ Q10732		<table border="1"> <tr><td>3NT E</td><td>NS: 0 EW: 0</td></tr> </table>	3NT E	NS: 0 EW: 0																				
S South																														
♠ J42																														
♥ 92																														
♦ A92																														
♣ Q10732																														
3NT E	NS: 0 EW: 0																													

West	Nord	Ost	Süd
	2K: Multi	2SA: 16-18, Stopper	Pass
3T: Puppet stayman	Pass	3K: mind. 1 4-er OF	Pass
3C: 4-er Pik	Pass	3P: Fit-Bestätigung	Pass
3SA: Vorschlag	Pass	Pass: flache Hand	Pass

Trotz Fit in Pik ist mit der flachen Hand auf Ost 3SA der bessere Kontrakt. Man verliert sowohl in 3SA als auch in 4 Pik nur 2 Stiche.