

Zweifärber in der Eröffnung

Zweifärber in der Eröffnung auf der 2-er Stufe kann man nur spielen, wenn der weak two in Oberfarben nicht über 2 Coeur und 2 Pik gereizt wird, sondern über Multi Karo. Das gleiche gilt für den Zweifärber in Unterfarben.

Die beiden Farben eines Zweifärbers sollten mindestens zu fünft sein. Abhängig von der Gefahrenlage sollte die Anzahl der Verlierer nicht größer als 6 (in Gefahr) bzw. 7 (in Nichtgefahr) sein.

Verliererzählung:

bei Zweifärbern mit mindestens 5 Karten in jeder Farbe zählt man eher die Verlierer als die Punkte. Jede fehlende Figur in den beiden Farben ist 1 Verlierer. Der Bube zählt als 0,5 Verlierer. Die restlichen kleinen Karten zählen auch als Verlierer. Werte in den kurzen Farben sprechen gegen eine Eröffnung als Zweifärber.

Beispiel:

♠ KB652 2 Verlierer
♥ 8 1 Verlierer
♦ : 10 1 Verlierer
♣: B106432 3 Verlierer

Man hat also nur 5F und 7 Verlierer. Mit diesem Blatt kann man in günstiger Gefahrenlage eröffnen oder gegenreizen, wenn man mutig ist. Nach meiner Erfahrung fährt man damit meistens nicht schlecht. Die Ausnahme bestätigt die Regel.

Die Zweifärbereröffnungen auf der 2-er Stufe werden in unterschiedlichen Varianten gespielt:

- **Variante 1:** Zweifärber mit mindestens einer Oberfarbe sind immer schwach unter Eröffnungsstärke. Zweifärber mit beiden Unterfarben können auch stark sein.
Stärkere Zweifärber (ab Eröffnungsstärke) mit einer Oberfarbe müssen auf der 1-er Stufe eröffnet werden.
- **Variante 2:** es sind sowohl schwache als auch sehr starke Zweifärber möglich, sowie semiforcing Hände in den Oberfarben.

1. Variante: nur schwache Zweifärber

Eine ausführliche Beschreibung der Variante 1 gibt es im Lehrbuch **Forum D Plus 2015, die ungestörte Reizung**, ab Seite 426. Für die weitere Beschreibung der Hand des Eröffners nach dem forcierenden Relay 2SA des Antwortenden gibt es auch zwei Alternativen. Eine Maximum Hand sollte 9 bis 10F haben.

2C: Coeur + bel. 2. Farbe (5-5), unter Eröffnungsstärke, 6-7 Verlierer, abhängig von Gefahrenlage, Punktezah 5-10F, Antworten:

- **Pass**: schwach, Anschluss in Coeur
- **2P**: schwach, Frage nach 2. Farbe, passbar
- **3T/K**: schwach, eigene lange Farbe zum Spielen
- **3C**: schwach, 4-er Anschluss, Sperre
- **3P**: 6-er Pik, forcierend
- **3SA/4C**: zum Spielen
- **2SA**: stark, ab 15, mit Fit ab 13, danach (weicht vom Lehrbuch ab):
 - **3T**: Minimum, C+T
 - **3K**: Minimum, C+K
 - **3C**: Minimum, C+P
 - **3P**: Maximum, C+T
 - **3SA**: Maximum, C+K
 - **4T**: Maximum, C+P

laut Lehrbuch:

3P: Maximum, C+P

3SA: Maximum, C+T/K

Hat der Partner des Eröffners Interesse an einem Schlemm und sind beide Farben bekannt, kann die Ass-Frage folgendermaßen gestellt werden:

- **4T**: Ass-Frage für die niedrigere Farbe
- **4K**: Ass-Frage für die höhere Farbe

2P: Pik + UF (5-5), unter Eröffnungsstärke, 6-7 Verlierer, abhängig von Gefahrenlage, Punktezah 5-10F, Antworten:

- **Pass**: schwach, Anschluss in Pik
- **3T/5T**: schwach, pass or correct
- **3K/3C**: natürlich, passbar
- **3P**: Sperre
- **4C**: natürlich, Abschluss
- **3SA**: Abschluss
- **2SA**: stark, ab 15, mit Fit ab 13, danach:
 - **3T**: Minimum, P+T
 - **3K**: Minimum, P+K
 - **3C**: Maximum, P+T

- **3P**: Maximum, P+K

Hat der Partner des Eröffners Interesse an einem Schlemm und sind beide Farben bekannt, kann die Ass-Frage folgendermaßen gestellt werden:

- **4T**: Ass-Frage für die niedrigere Farbe
- **4K**: Ass-Frage für die höhere Farbe

2SA: beide UF (5-5), unter Eröffnungsstärke, 6-7 Verlierer oder stark mit 3-4 Verlierern, Antworten:

- **3T**: längere Treffs
- **3K**: längere Karos
- **3C/P**: natürlich

Gibt der Eröffner jetzt ein weiteres Gebot ab, hat er die starke Hand.

Stärkere Zweifärber ab 11 F mit mindestens 1 Oberfarbe müssen auf der 1-er Stufe eröffnet werden. Bei 5-5 Verteilungen wird immer zuerst die höhere Farbe gereizt. Ausnahme ist ein Zweifärber mit Treff und Pik. Hier wird ab 14 F mit 1 Treff eröffnet.

Bei Zweifärbern mit einer 5-6 Verteilung, wobei die untere Farbe länger ist, gilt folgende Regel:

- bis 4 Verlierer: zuerst die längere Farbe nennen
- ab 4,5 Verlierer: mit der höheren Farbe beginnen

2. Variante: schwache und sehr starke Zweifärber

2C,2P: Diese Eröffnung wird mit den folgenden Händen gemacht:

- Zweifärber unter Eröffnungsstärke (max. 7 Verlierer in günstiger Gefahrenlage, bzw. 6 Verlierer in ungünstiger Gefahrenlage). Der Zweifärber enthält immer die genannte Farbe + eine **darunterliegend**.
- Starker Zweifärber mit max. 4,5 Verlierern: zweite Farbe wird auf 4-er Stufe gezeigt
- semiforcing (8-8,5 Stiche) in OF.

Zweifärber mit normaler Eröffnungsstärke werden auf der 1-er Stufe eröffnet.

Da die Stärke des Eröffners nach dem ersten Gebot unbekannt ist, darf vom Antwortenden nie gepasst werden.

2C – nicht passbar, mögliche Antworten:

- **2P**: normales relay, danach
 - **3T**: schwach, C+T
 - **3K**: schwach, C+K
 - **3C**: semiforcing C (8-8,5 Stiche)
 - **4T**: stark, max. 4,5 Verlierer, C+T
 - **4K**: stark, max. 4,5 Verlierer, C+K
- **3T/K**: schwach, eigene lange Farbe zum Spielen
- **3C**: schwach, 4-er Anschluss, Sperre

2P – nicht passbar, mögliche Antworten:

- **2SA** normales relay, danach:
 - **3T**: schwach, P+T
 - **3K**: schwach, P+K
 - **3P**: semiforcing P (8-8,5 Stiche)
 - **4T**: stark, max. 4,5 Verlierer, P+T
 - **4K**: stark, max. 4,5 Verlierer, P+K
- **3T/K/C**: schwach, eigene lange Farbe zum Spielen

2SA: beide Unterfarben, schwach (6-7 Verlierer) oder sehr stark (max. 4.5 Verlierer), Antworten:

- **3T**: längere Treffs
- **3K**: längere Karos
- **3C/P**: natürlich

Gibt der Eröffner jetzt ein weiteres Gebot ab, hat er die starke Hand.

Hat der Antwortende nach der zweiten Ansage des Eröffners Schlemminteresse, gibt es 3 Möglichkeiten:

- Den Schlemm direkt ansagen, wenn er genügend Verlierer des Eröffners abdeckt.
- Eine Kontrolle reizen.
- Die Ass-Frage mit 4SA stellen: darauf muss der Eröffner auf der Basis von 6 Keycards antworten, da die Trumpffarbe noch nicht bekannt ist.

Bei den nachfolgenden Beispielen wird die eingesetzte Variante jeweils angegeben.

Beispiel 1: Besprechung des Boards im Blog, Nr. 86

Nord ist Teiler und hat nur 8F, aber auch nur 4,5 Verlierer

| N | North |
|---|-----------|
| ♠ | Q 1097652 |
| ♥ | |
| ♦ | KQJ65 |
| ♣ | 6 |

| S | South |
|---|-------|
| ♠ | KJ4 |
| ♥ | K8 |
| ♦ | A84 |
| ♣ | 95432 |

Gereizt mit Variante 2:

2 Pik: Pik + beliebige 2. Farbe

4 Karo: Pik+Karo, 4,5 Verlierer

2 SA: Pflicht-relay

4 Pik: Endkontrakt

Mit 16F (Coeur-König ist nutzlos) sind 11 Stiche sicher. Mit Variante 1 gereizt würde Süd vermutlich auf das 2 Pik-Gebot passen.

Beispiel 2: Besprechung des Boards im Blog, Nr. 57

West ist Teiler und hat mit 8 F nur 4 Verlierer. Hier wurde vom Gegner auf Nord 3 Treff dazwischen gereizt. Dann schweigt Ost.

| W | West |
|---|---------|
| ♠ | AQ98753 |
| ♥ | Q87652 |
| ♦ | |
| ♣ | |

| E | East |
|---|----------|
| ♠ | K |
| ♥ | 104 |
| ♦ | K1097542 |
| ♣ | 1065 |

2 Pik: Pik + beliebige 2. Farbe

4 Coeur: 2. Farbe, max. 4,5 Verlierer

2 SA: Pflicht-relay, wenn Nord passt

Pass

Mit Variante 1 gereizt, würde Ost auf 2 Pik vermutlich passen

Beispiel 3: Besprechung des Boards im Blog, Nr. 60

Nord ist Teiler und hat 6,5 Verlierer

| N | North |
|---|---------|
| ♠ | 4 |
| ♥ | KJ873 |
| ♦ | A109653 |
| ♣ | 7 |

| S | South |
|---|--------|
| ♠ | AKQ863 |
| ♥ | A4 |
| ♦ | K2 |
| ♣ | A86 |

Gereizt mit Variante 2:

- 2 Coeur:** Coeur + Unterfarbe
- 3 Karo:** Coeur+Karo, schwach
- 4 Karo:** Kürze in Pik
- 5 Treff:** 4 oder 1 von 5 keycards

- 2 Pik:** Pflichtrelay
- 3 Pik:** natürlich, forcierend
- 4 SA:** Ass-Frage für Karo
- 6 Karo:** alle keycards vorhanden

Gereizt mit Variante 1:

- 2 Coeur:** Coeur + 2. Farbe
- 3 Karo:** Coeur+Karo, Minimum
- 4 Karo:** Kürze in Pik
- 5 Treff:** 4 oder 1 von 5 keycards

- 2 SA:** stark ab 15F
- 3 Pik:** natürlich, forcierend
- 4 SA:** Ass-Frage für Karo
- 6 Karo:** alle keycards vorhanden

Beispiel 4: Besprechung des Boards im Blog, Nr. 31

Ost ist Teiler und hat 11F und 6 Verlierer.

| E | East |
|---|---------|
| ♠ | KQ10973 |
| ♥ | Q |
| ♦ | Q10976 |
| ♣ | Q |

| W | West |
|---|--------|
| ♠ | J5 |
| ♥ | J86432 |
| ♦ | A |
| ♣ | A1085 |

Gereizt mit Variante 2:

- 2 Pik:** Pik + beliebige 2. Farbe
- 3 Karo:** 2. Farbe, schwach

- 2 SA:** Pflicht-relay
- 3 Pik:** ausbessern

Gereizt mit Variante 1:

- 2 Pik:** Pik + Unterfarbe

- Pass:** zu schwach für forc. Gebot

Beispiel 5: Besprechung des Boards im Blog, Nr. 102

West ist Teiler und hat nur 1 bis 1,5 Verlierer

| W | West |
|---|---------|
| ♠ | AKJ1076 |
| ♥ | AKQ874 |
| ♦ | |
| ♣ | A |

| E | East |
|---|---------|
| ♠ | 2 |
| ♥ | 2 |
| ♦ | AJ87642 |
| ♣ | 9832 |

Gereizt mit Variante 2:

2 Pik: Pik + beliebige 2. Farbe
6 Coeur: 2. Farbe, 1–1,5 Verlierer

2 SA: Pflicht-relay
6 Pik oder Pass

Gereizt mit Variante 1:

1 Pik: ab 12F, 5-er Pik
6 Coeur: 2. Farbe, 1–1,5 Verlierer

1 SA: 6-10FL
6 Pik oder Pass

Die größte Gefahr ist hier, dass der Antwortende auf die 1 Pik-Eröffnung passt.

Beispiel 6: Besprechung des Boards im Blog, Nr. 115

Süd eröffnet mit 4,5 Verlierern

| S | South |
|---|----------|
| ♠ | AQJ109 |
| ♥ | |
| ♦ | 7 |
| ♣ | A1098762 |

| N | North |
|---|-------|
| ♠ | K65 |
| ♥ | A1042 |
| ♦ | 1053 |
| ♣ | K43 |

Gereizt mit Variante 1:

1 Treff: 3-er Treff, ab 13FL
1 Pik: 4-er Pik
3 Pik: 6-er T, 5-er P, forcierend

1 Coeur: 4-er Coeur, ab 6 FL
1SA: 6-10 FL
4 Pik: Endkontrakt

Bei diesem Board könnte Nord auch über einen Schlemm nachdenken. Es sind 12 Stiche realisierbar.