

Gegner stört nach Multikaro-Eröffnung (2♦)

Wenn man die Multikaro-Eröffnung für schwache und starke Hände spielt, sollte man auch darauf vorbereitet sein, dass der Gegner stört.

Im Forum D-Lehrbuch zur ungestörten Reizung gibt es dazu eine kurze Information auf Seite 425. Die nachfolgenden Vereinbarungen gehen etwas über die Vorschläge im Buch hinaus.

Die Konvention Multikaro wird in unterschiedlichen Varianten gespielt (siehe auch Konventionen in der ungestörten Reizung).

Für die Beschreibung der Reaktion auf eine Störung des Gegners habe ich folgende Blätter für die Eröffnung 2♦ vorausgesetzt:

- Weak two in Oberfarbe
- Semiforcing in beliebiger Farbe
- SA mit 20-22FL

Auch wenn Multikaro in einer anderen Variante gespielt wird, sind fast alle Reaktionen identisch.

Meist ist der Eröffner nach einer Intervention des Gegners schwach. Wenn nicht, kann er das in der zweiten Bietrunde zeigen.

Gegner interveniert mit einem Kontra:

2♦ -> ?

- **X**: vom Gegner steht für **eigene Eröffnung**, dann
 - **Pass**: kein Interesse an der OF des Partners
 - **XX**: eigene lange und starke OF, Misfit zur anderen OF
 - **2♥/♠**: mindestens double in beiden OF
 - **2SA**: forcierendes relay, ab 15FV
 - **3♣/♦**: 6-er ♣/♦, nicht forcierend
 - **3♥**: Sperre, Pass or correct
- **X**: vom Gegner steht für **gutes Karo**, dann
 - Wie vorher, außer
 - **3♦**: partieforcierend, Partner soll OF nennen

Gegner interveniert mit einem Farbgebot:

2♦ -> ?

- 2♥/♠: vom Gegner, dann
 - **Pass**: kein Interesse an der Farbe des Partners
 - **X**: einladend für Vollspiel in Partners OF
 - **2SA**: forcierendes relay, ab 15FV
 - **3♣/♦**: 6-er ♣/♦, nicht forcierend
 - **3♠/♥**: Sperre in anderer OF
 - **Überruf Gegnerfarbe**: partieforcierend, Partner soll OF nennen

- 3♣/♦ vom Gegner, dann
 - **Pass**: kein Interesse an der Farbe des Partners
 - **X**: einladend für Vollspiel in Partners OF
 - **3♦/♠**: zum Spielen
 - **3♥**: Sperre, Pass or correct
 - **3SA**: zum Spielen, selten
 - **Überruf Gegnerfarbe**: partieforcierend, Partner soll OF nennen

Weiterreizung des Multikaro-Eröffners , wenn der Partner passt:

2♦ -> X -> Pass -> 2♥ -> ? oder

2♦ -> 2♥ -> Pass -> Pass -> ?:

- **Pass**: weak two in OF
- **X**: starke Hand (20-22FL) mit Kürze in Gegnerfarbe
- **2SA**: starke Hand (20-22FL) mit Stopper in Gegnerfarbe
- **3♣/♦/♥/♠**: semiforcing in genannter Farbe (8 Stiche in OF, 9 in UF)

Beispiel 1:

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">11</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D</div> </div>	N North ♠ 7 ♥ 106 ♦ AQJ943 ♣ J1084	<table border="1"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>X</td><td>2NT</td><td>P</td></tr> <tr><td>3♣</td><td>P</td><td>4♥</td><td>P</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td></td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S	2♦	X	2NT	P	3♣	P	4♥	P	P	P		
	W	N	E	S														
2♦	X	2NT	P															
3♣	P	4♥	P															
P	P																	
W West ♠ 108 ♥ A98742 ♦ 1062 ♣ Q7	E East ♠ AKQ32 ♥ KJ3 ♦ 75 ♣ K95																	
	S South ♠ J9654 ♥ Q5 ♦ K8 ♣ A632	4♥ E NS: 0 EW: 0																

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
2♦ multi	X gute Karos	2SA ab 15FV	Pass
3♣ min w2 in ♥	Pass	4♥	Pass
Pass	Pass		

Das 4♥-Gebot von Ost ist gegenüber einer Minimum weak two-Hand von West sehr mutig. Durch das Kontra von Nord findet Süd mit ♦K das richtige Ausspiel und schlägt den Kontrakt.