

Michaels Präzis

Mit der Konvention Michaels Präzis reizt man Zweifärber (mind. 5-5) in der Gegenreizung nach einer Farberöffnung des Gegners auf der 1-er Stufe, entweder schwach (6-7 Verlierer, je nach Gefahrenlage) oder sehr stark (max. 4,5 Verlierer). Mit normaler Eröffnung sollte man besser die Farben hintereinander reizen. Die Figuren sollten bei dem Zweifärber vor allem in den beiden langen Farben sein.

Im Lehrbuch zu Forum D Plus 2015, die Gegenreizung, gibt es eine ausführliche Beschreibung von Michaels Präzis ab Seite 106.

Neben Michaels gibt es auch noch die Konvention Ghestem, um Zweifärber in der Gegenreizung zu zeigen.

Michaels Präzis:

- **1♣, 1♦** -> ??
 - **2♦**: beide Oberfarben
 - **2SA**: Coeur + andere Unterfarbe
 - **Pik + andere Unterfarbe** wird natürlich gereizt
- **1♥** -> ??
 - **2♥**: Pik + Treff
 - **2SA**: beide Unterfarben
 - **3♣**: Pik + Karo
- **1♠** -> ??
 - **2♠**: Coeur + Treff
 - **2SA**: beide Unterfarben
 - **3♣**: Coeur + Karo

Bei Michaels Präzis kann man nach einer 1♣-Eröffnung des Gegners mit einer langen Trefffarbe 2♣ natürlich gegenreizen.

Bei der etwas einfacheren Variante von Michaels ist die Unterfarbe nach dem Überruf der Oberfarbe noch unbekannt.

Michaels:

- **1♣** -> **2♣**: beide Oberfarben
- **1♦** -> **2♦**: beide Oberfarben
- **1♥** -> **2♥**: Pik und eine beliebige Unterfarbe, mit Präferenz für Unterfarben muss der Partner **3♣** bieten.
- **1♠** -> **2♠**: Coeur und eine beliebige Unterfarbe, mit Präferenz für Unterfarben muss der Partner **3♣** bieten.
- **1♣, 1♦, 1♥, 1♠** -> **2SA**: die beiden niedrigsten Restfarben

Bei Michaels in der einfachen Variante ist nach einer 1♣-Eröffnung des Gegners die Gegenreizung 2♣ mit einer langen Trefffarbe nicht möglich. Dagegen kann man hier einen Weak two in Karo mit dem Gebot 2♦ zeigen.

Der Partner des Zwischenreizers wählt die längere Farbe. Sein Gebot kann sowohl destruktiv als auch konstruktiv sein.

Mit schwacher Hand und gutem Anschluss zu einer der beiden Farben handelt man nach dem Law of total tricks. Mit 9 gemeinsamen Trümpfen wird die 3-er Stufe belegt, mit 10 Trümpfen die 4-er Stufe, usw.

Mit einer starken Hand zählt der Partner wie viele Verlierer abgedeckt werden. Dabei sind Figuren in den Nebenfarben meist wertlos. Positiv zu bewerten ist ein Doppelfit. In jedem Fall sagt er den Endkontrakt an.

Wenn der Gegner kontriert, wählt man die längere Farbe. Sind beide Farben gleich lang, passt man und der Partner mit dem Zweifärber wählt die Farbe.

Verliererzählung bei Zweifärbern:

bei Zweifärbern mit mindestens 5 Karten in jeder Farbe zählt man eher die Verlierer als die Punkte. Jede fehlende Top-Figur in den beiden langen Farben ist 1 Verlierer. Der Bube zählt als 0,5 Verlierer.

Die restlichen kleinen Karten (bis zur Dame einschließlich) in den kurzen Farben zählen auch als Verlierer. Ein besetzter König in den kurzen Farben zählt als halber Verlierer. Werte in den kurzen Farben sprechen gegen eine Eröffnung als Zweifärber.

Die Anzahl der maximal zulässigen Verlierer hängt von der Gefahrenlage ab:

- **6 Verlierer** in ungünstiger Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr)
- **6,5 Verlierer** in gleicher Gefahrenlage (Gefahr gegen Gefahr oder Nichtgefahr gegen Nichtgefahr)
- **7 Verlierer** in günstiger Gefahrenlage (Nichtgefahr gegen Gefahr)

Beispiel 1:

D 1	N North	W N E S
	♠ Q1097652 ♥ ♦ KQJ65 ♣ 6	
W West		E East
♠ A ♥ J107643 ♦ 103 ♣ AKQ10		♠ 83 ♥ AQ952 ♦ 972 ♣ J87
	S South	
	♠ KJ4 ♥ K8 ♦ A84 ♣ 95432	

West	Nord	Ost	Süd
1♥	3♣: Zweif. ♠+♦	4♥: Sperre	4♠: Doppelfit
5♥: Verteidigung	5♠: extr. Verteilun	Pass	Pass
Pass			

Nord hat zwar nur 8F, aber auch nur 4,5 Verlierer. 5♠ können mit gemeinsamen 19F problemlos erfüllt werden. Dabei ist der ♥K von Süd noch völlig wertlos.

Beispiel 2:

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 2 D </div>		N North ♠ Q943 ♥ 632 ♦ Q9 ♣ K753	W N E S X 3♥ 1♠ 3♣ X P P P
		W West ♠ 7 ♥ A109 ♦ 10643 ♣ AQ1086	E East ♠ AKJ865 ♥ Q5 ♦ J8 ♣ J42
		S South ♠ 102 ♥ KJ874 ♦ AK752 ♣ 9	3♥x N NS: 0 EW: 0

West	Nord	Ost	Süd
		1♠	3♣: Zweif. ♥ + ♦
X	3♥: längere Farbe	Pass	Pass
X	Pass	Pass	Pass

Süd hat in der ungünstigen Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr) mit 6,5 Verlierern 0,5 Verlierer zu viel. Bei optimalem Gegenspiel fallen Nord/Süd 1-mal. Das ergibt kontriert mit -200 einen schlechten Score.