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♥ und 2♠ gereizt wird, sondern über Multi Karo (2♦). Dann ist in Multi Karo auch der starke SA enthalten und das Gebot 2SA wird frei 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 Einfärber in den Oberfarben. Diese Variante basiert nicht auf dem Lehrbuch, kann aber zusammen mit Forum D angewendet werden.

1. Variante: nur schwache Zweifärber

Bei dieser Variante ist die Eröffnung mit 2♥ oder **2♠** immer schwach, d.h. unter Eröffnungsstärke. Die Eröffnung mit 2SA für einen Zweifärber in den Unterfarben kann sowohl schwach als auch sehr stark sein.

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.

Mischt sich der Gegner nach einer Eröffnung mit 2♥ oder 2♠ ein, gelten besondere Vereinbarungen (siehe Seiten 431 und 433 im Lehrbuch Forum D plus 2025). Diese werden auch in einem separaten Dokument zur Wettbewerbsreizung behandelt.

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

AW		**EÖ**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
Pass	schwach, Anschluss in Coeur		
2♠	schwach, Frage nach 2. Farbe		
3♣/♦	schwach, eigene lange Farbe		
3♥	schwach, 4-er Coeur, Sperre		
3♠	6-er Pik, forcierend		
3SA	zum Spielen		
4♥	zum Spielen		
2SA	stark, ab 15FL, mit Fit ab 13FL	**3♣**	Minimum, Coeur + Treff
		3♦	Minimum, Coeur + Karo
		3♥	Minimum, Coeur + Pik
		3♠	Maximum, Coeur + Pik
		3SA	Maximum, Coeur + Karo/Treff
			Variante:
		3♠	Maximum, Coeur + Treff
		3SA	Maximum, Coeur + Karo
		4♣	Maximum, Coeur + Pik

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

AW		**EÖ**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
Pass	schwach, Anschluss in Pik		
3♣	schwach, pass oder **3♦**		
3♦	natürlich, passbar		
3♥	natürlich, passbar		
3♠	4-er Pik**,** Sperre		
3SA	zum Spielen		
4♥	zum Spielen		
5♣	guter Anschluss, pass oder **5♦**		
2SA	stark, ab 15FL, mit Fit ab 13FL	**3♣**	Minimum, Pik + Treff
		3♦	Minimum, Pik + Karo
		3♥	Maximum, Pik + Treff
		3♠	Maximum, Pik + Karo

Bei Schlemminteresse:

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

- **4♣:** Ass-Frage für die niedrigere Farbe
- **4♦:** Ass-Frage für die höhere Farbe

Beispiel 1:

EÖ		**AW**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Zweifärber Pik + UF	**2SA**	ab 15F, fragt nach 2. Farbe
3♠	Pik + Karo, Maximum	**4♣**	Ass-Frage für Karo
4♦	4 oder 1 keycard		

Beispiel 2:

EÖ		**AW**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♥	Coeur + bel. Farbe	**2SA**	ab 15F, fragt nach 2. Farbe
3♠	Coeur + Treff, Maximum	**4♦**	Ass-Frage für Coeur
4SA	2 keycards ohne ♥D		

Ist die Unterfarbe (Antwort 3SA: Maximum, ♥+♣/♦) noch nicht bekannt, dann gilt:

- **4♦:** Ass-Frage für die höhere Farbe
- **4♣:** Frage nach der Unterfarbe

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

AW		**EÖ**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
3♣	Treff länger als Karo		
3♦	Karo länger als Treff		
3♥	natürlich, Kürze in Unterfarben		
3♠	natürlich, Kürze in Unterfarben		

Gibt der Eröffner jetzt ein weiteres Gebot ab, hat er die starke Hand mit 3-4 Verlierern.

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, semiforcing Einfärber

Hier können die Eröffnungen mit 2♥, **2♠** oder 2SA sowohl schwach als auch sehr stark sein.

Diese Variante entspricht nicht dem Lehrbuch, hat sich aber in der Praxis bewährt. Ein Nachteil besteht darin, dass man mit einem Zweifärber in den Oberfarben immer auf der 3-er Stufe landet.

2♥,2♠: 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: die zweite Farbe wird im Sprung auf der 4-er Stufe gezeigt.
- semiforcing (8-8,5 Stiche) in der eröffneten Oberfarbe.

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.

2♥: Coeur + UF (schwach oder sehr stark), semiforcing in Coeur

AW		**EÖ**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	relay, Frage nach Stärke	**3♣**	Coeur + Treff, schwach
		3♦	Coeur + Karo, schwach
		3♥	Einfärber in Coeur, stark
		4♣	Coeur + Treff, stark
		4♦	Coeur + Karo, stark
3♣	schwach, eigene lange Farbe		
3♦	schwach, eigene lange Farbe		
3♥	schwach, 4-er Coeur, Sperre		

2♠: Pik + UF (schwach oder sehr stark), semiforcing in Pik

AW		**EÖ**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2SA	relay, Frage nach Stärke	**3♣**	Pik + Treff, schwach
		3♦	Pik + Karo, schwach
		3♥	Pik + Coeur, schwach
		3♠	Einfärber in Pik, stark
		4♣	Pik + Treff, stark
		4♦	Pik + Karo, stark
		4♥	Pik + Coeur, stark
3♣	schwach, eigene lange Farbe		
3♦	schwach, eigene lange Farbe		
3♥	schwach, eigene lange Farbe		
3♠	schwach, 4-er Pik, Sperre		

2SA: beide Unterfarben (schwach oder sehr stark)

AW		**EÖ**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
3♣	schwach, Treff länger als Karo	**Pass**	schwach
		3♥	stark, Frage nach Stopper in Pik
		3♠	stark, Frage nach Stopper in Coeur
		4♣	Karo + Treff, stark
3♦	schwach, Karo länger als Treff	**Pass**	schwach
		3♥	stark, Frage nach Stopper in Pik
		3♠	stark, Frage nach Stopper in Coeur
		4♣	Karo + Treff, stark
3♥	schwach, eigene lange Farbe		
3♠	schwach, eigene lange Farbe		
3SA	stark, zum Spielen		

Mit einem sehr starken Zweifärber in den Unterfarben, kann der Eröffner in der zweiten Bietrunde untersuchen, ob ein 3SA-Kontrakt gespielt werden kann. Hat er in einer der beiden Oberfarben einen Stopper zeigt er den und fragt damit den Antwortenden nach einem Stopper in der anderen Oberfarbe.

Bei Schlemminteresse:

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.

Mischt sich der Gegner nach einer Zweifärbereröffnung ein, gelten besondere Vereinbarungen, die in einem separaten Dokument behandelt werden.

Bei den nachfolgenden Beispielen wird die eingesetzte Variante jeweils angegeben.

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

N North	S South
♠ Q1097652	♠ KJ4
♥	♥ K8
♦ KQJ65	♦ A84
♣ 6	♣ 95432

Gereizt mit Variante 2:

Nord		**Süd**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Pik + bel. 2. Farbe	**2SA**	Relay
4♦	Pik + Karo, max. 4,5 Verlierer	**4♠**	

Der Eröffner hat zwar nur 8F aber auch nur 4,5 Verlierer. Gereizt mit Variante 2 kommt man ohne Probleme ins Vollspiel. Mit gemeinsamen 16F (♥K ist nutzlos) sind 11 Stiche sicher.
Mit Variante 1 gereizt, müsste West mit 3♠ eröffnen. Ost würde passen.

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

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

W West	E East
♠ AQ98753	♠ K
♥ Q87652	♥ 104
♦	♦ K1097542
♣	♣ 1065

Gereizt mit Variante 2:

West		**Ost**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Pik + bel. 2. Farbe	**2SA**	Relay, wenn Nord passt
4♥	Pik + Coeur, max. 4,5 Verlierer	**Pass**	

West hat 8F aber trotzdem nur 4 Verlierer. Gereizt mit Variante 2 kommt man ohne Probleme ins Vollspiel. Mit Variante 1 gereizt, müsste West mit 3♠ eröffnen. Ost würde 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:

Nord		**Süd**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♥	Coeur + Unterfarbe	**2♠**	Relay
3♦	Coeur + Karo, schwach	**3♠**	natürlich, forcierend
4♦	Kürze in Pik	**4SA**	Ass-Frage für Karo
5♣	4 oder 1 von 5 keycards	**6♦**	alle keycards vorhanden

gereizt mit Variante 1:

Nord		**Süd**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♥	Coeur + bel. 2. Farbe	**2SA**	stark, ab 15F
3♦	Coeur + Karo, Minimum	**3♠**	natürlich, forcierend
4♦	Kürze in Pik	**4SA**	Ass-Frage für Karo
5♣	4 oder 1 von 5 keycards	**6♦**	alle keycards vorhanden

Die Reizungen mit Variante 1 und Variante 2 unterscheiden sich nur am Beginn.

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:

West		**Ost**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Pik + bel. 2. Farbe	**2SA**	Relay
3♦	Pik + Karo, schwach	**3♠**	ausbessern

gereizt mit Variante 1:

West		**Ost**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Pik + bel. 2. Farbe	**Pass**	zu schwach für forc. Gebot

Bei diesem Board hat die Reizung mit Variante 1 Vorteile.

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:

West		**Ost**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Pik + bel. 2. Farbe	**2SA**	Relay
6♥	extrem starke Hand	**6♠/♥**	ausbessern

Gereizt mit Variante 1:

West		**Ost**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
1♠	5-er Pik, ab 12FL	**1SA**	6-10FL
6♥	zweite Farbe, extrem stark	**6♠/♥**	ausbessern

Die größte Gefahr bei Variante 1 ist, 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 2:

Süd		**Nord**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
2♠	Zweifärber mit Pik + 2. Farbe	**2SA**	Pflichtrelay
4♣	Pik + Treff, stark	**4♠**	Fitbestätigung

Bei diesem Board könnte Nord auch über einen Schlemm nachdenken. Es werden 3 der max. 4,5 Verlierer abgedeckt. Es sind 12 Stiche realisierbar.

Gereizt mit Variante 1:

Süd		**Nord**	
Gebot	Bedeutung	Gebot	Bedeutung
1♣	3-er Treff, ab 13FL	**1♥**	4-er Coeur, ab 6FL
1♠	4-er Pik	**1SA**	6-10FL
3♠	6-er Treff, 5-er Pik, forcierend	**4♠**	Endkontrakt

Für die Eröffnung mit einem Zweifärber in Treff und Pik gelten spezielle Regeln, abhängig von der Anzahl der Verlierer.