

## Multi Landy

Diese Konvention wird in erster Linie gegen starke **SA**-Eröffnungen (15-17) eingesetzt. Es gibt auch andere Konventionen wie Brozel, DONT oder Cappelletti, die denselben Zweck erfüllen. Jede dieser Konventionen hat Vor- und Nachteile.

Es gibt unterschiedliche Interpretationen der Konvention. Besonders die Gebote **2♦** und **Kontra** haben im sogenannten **modernen Multi-Landy** eine geänderte Bedeutung. Früher stand **2♦** für eine beliebige lange Farbe, jetzt steht es nur noch für einen Einfärber in Oberfarben. Kontra wurde früher für einen Zweifärber mit 4-er Oberfarbe und 5-er Unterfarbe verwendet, jetzt steht es für einen Einfärber in Unterfarben.

Wenn man Multi Landy auch gegen den schwachen SA spielt, ändert sich die Bedeutung von Kontra: jetzt verspricht X die obere Grenze des schwachen SA, d.h. meist 14F. Dann wird das **2♦**-Gebot wieder ein beliebiger Einfärber.

Gegen einen schwachen SA des Gegners (z.B. 12-14F) ist Cappelletti die bessere Alternative, da dort auch eine ausgefeilte Folgereizung mit einladenden Händen des Partners existiert.

Eine Beschreibung von Multi-Landy in der früheren Variante gibt es im Unterrichtsmaterial des DBV. Dort wird auch erklärt, wie man reagiert, wenn der Partner des 1SA-Eröffners sich einmischt.

Nachfolgend die grundlegenden Vereinbarungen für die Gegenreizung mit der modernen Version von Multi-Landy (siehe auch Lehrbuch Forum D Plus 2015, Die Gegenreizung):

### 1SA (15-17) - ?

- **X**: UF-Einfärber, Partner bietet **2♣**, darauf wird mit Treffs gepasst, sonst **2♦**
- **2♣**: beide OF, Partner bietet längere OF, bei gleicher Länge **2♦**
- **2♦**: OF-Einfärber, Partner bietet meist **2♥**
- **2♥**: Coeur + UF, Partner passt mit **♥**, sonst Frage nach UF mit **3♣**
- **2♠**: Pik + UF, Partner passt mit **♠**, sonst Frage nach UF mit **3♣**
- **2SA**: beide UF, Partner wählt längere

Folgende Voraussetzungen sollten zur Abgabe eines Gebots erfüllt sein:

- **Zweifärber**: Länge mindestens 5-4; Anzahl der Verlierer nicht größer als 6 (in Gefahr) bzw. 7 (in Nichtgefahr).

- **Einfärber:** mindestens 6-er Länge; Anzahl der Stiche mindestens 6 (in Gefahr) bzw. 5 (in Nichtgefahr).

**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 Reizung als Zweifärber.

In der folgenden Tabelle werden die meisten der möglichen Konstellationen durchgespielt. Es sind immer noch Blätter vorstellbar, die hier nicht abgedeckt sind. Dann hilft nur noch „common sense“.

In der detaillierten Tabelle wird vorausgesetzt, dass der Partner des Eröffners in dritter Position passt (GR1=Gegenreizer, GR2=Partner des Gegenreizers):

### 1SA (15-17) - ?

	Bedeutung	GR2	Bedeutung	GR1	Bedeutung
2♣	mind. 5-4 in ♥/♠	2♦	schwach, OF gleich lang	2♥/♠	längere OF
		2♥/♠	schwach, längere OF	Pass	
		3♥/♠	ab 11FV, längere OF	Pass	schwach
				4♥/♠	ab 15FV
		2SA	ab 11FL, kein Fit	Pass	schwach
				3SA	ab 15FL
		3♣/3♦	6-er Farbe, einladend	Pass	
		Pass	6-er Treff, keine OF		
2♦	Einfärber in ♥/♠	2♥	schwach, relay	Pass	schwach, Einfärber ♥
				2♠	schwach, Einfärber ♠
		2♠	stark, 3+♥, kurz in ♠	Pass	Einfärber ♠
				3♥	Einfärber ♥
		2SA	ab 11F, 2+ in OF	3♥/♠	schwach, Einfärber ♥/♠
2♥	5-er ♥ + 4-er ♣/♦	Pass	schwach, meist mit Fit		
		2SA	Frage nach UF	3♣/♦	zweite Farbe
		2♠	6-er ♠, Kürze in ♥	Pass	mind. Single in ♠
				3♣/♦	Chicane in ♠, zweite Farbe
2♠	5-er ♠ + 4-er ♣/♦	Pass	schwach, meist mit Fit		
		2SA	Frage nach UF	3♣/♦	zweite Farbe
2SA	5-4 in ♣/♦	3♣/♦	längere UF	Pass	
X	Einfärber in ♣/♦	2♣	Pass or correct	Pass	Einfärber ♣
				2♦	Einfärber ♦

Wenn sich der Partner des 1SA-Eröffners nach einem 2♣-Gebot (Zweifärber OF) mit einem Kontra einmischt:

**1SA (15-17) – 2♣ – X – ?**

GR 1	Bedeutung	Gegner	GR2	Bedeutung
2♣	mind. 5-4 in ♥/♠	X	XX	OF gleich lang
			Pass	lange Treffer, kurz in OF
			2♦	lange Karos, kurz in OF
			2♥/♠	längere OF

### Beispiel 1:

D 1	N North ♠ K107 ♥ A76 ♦ AK96 ♣ K93	W N E S 1NT P P P X P 2♣ P P P
W West ♠ A8 ♥ K8 ♦ Q107 ♣ AQ10652	S South ♠ Q65 ♥ J942 ♦ J832 ♣ 74	E East ♠ J9432 ♥ Q1053 ♦ 54 ♣ J8
		2♣ E NS: 0 EW: 0

West	Nord	Ost	Süd
	1SA: 15-17	Pass	Pass
X: lange UF	Pass	2♣: Pflichtrelay	Pass
Pass	Pass		

2♣ kann man auf O/W gerade noch erfüllen. 1SA von Nord würden bei Treff-Angriff zwar 2-mal fallen. Allerdings wird Ost kaum auf dieses Ausspiel kommen, wenn West schweigt.

**Beispiel 2:** Board 8 vom DBV BBO-Turnier am 21.12., vormittags.

D 8	<b>N</b> North	W	N	E	S
	♠ 764 ♥ AQJ ♦ KJ985 ♣ J6	1NT P P	P 2♦ P	P P P	2♣ 2♥
<b>W</b> West		<b>E</b> East			
♠ AK95 ♥ 76 ♦ A643 ♣ AQ8		♠ J32 ♥ 843 ♦ Q1072 ♣ 752			
	<b>S</b> South				
	♠ Q108 ♥ K10952 ♦ ♣ K10943				
				2♥ S	NS: 0 EW: 0

West	Nord	Ost	Süd
1SA: 15-17	Pass	Pass	2♥: ♥ + Unterfarbe
Pass	Pass	Pass	

Süd hat einen Zweifärber in Coeur und Treff mit 7-8 Verlierern (2-3 in Pik, 2,5 in Coeur, 0 in Karo, 2,5 in Treff). Das ist gerade noch vertretbar, da Süd in allen 3 Farben noch gute Mittelwerte hat. Zusätzlich ist die Chicane in Karo positiv. Nord passt auf das 2♥-Gebot mit den guten Werten in Coeur. Dieser Kontrakt kann gerade noch erfüllt werden.

**Beispiel 3:** siehe auch Blogbeitrag B189

D 189	N North	W	N	E	S
	♠ 8632 ♥ Q97 ♦ A62 ♣ AK10	1NT P P	P 4♥ P	P P	2♥ P
W West		E East			
♠ Q754 ♥ AK8 ♦ KJ7 ♣ Q82		♠ J109 ♥ 54 ♦ 853 ♣ J9654			
	S South				
	♠ AK ♥ J10632 ♦ Q1094 ♣ 73				
		4♥ S		NS: 0 EW: 0	

West	Nord	Ost	Süd
1SA: 15-17	Pass	Pass	2♥: ♥ + Unterfarbe
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

Süd hat für die Reizung zwar 0,5 Verlierer zu viel, aber in Nichtgefahr und in letzter Position ist das vertretbar. Nord rechnet mit maximal 7 Verlierern bei Süd und deckt davon 4 ab. Deshalb der direkte Sprung ins Vollspiel. Da man aus der Reizung weiß, wo alle fehlenden Punkte sind, kann man den Kontrakt problemlos erfüllen.