

Die Eröffnung „2 ♠“

Die Eröffnung „2 ♠“ ist Multi

Die Eröffnung kann verschiedene Bedeutungen haben (Multi):

<p>Variante 1:</p> <p>Stark, semiforcing, natürlich</p>	<p>Sie wird mit folgenden Varianten verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6+ ♠, ca. 20-22 Punkte (17-22 HP), 8-8 ½ Stiche, semiforcing - Forcierend zum vollen Spiel (bei Fit) mit 5+ ♠ und einer 5er-♥
<p>Variante 2:</p> <p>Schwach, 5er-♠ und 5er-Unterfarbe</p>	<p>Sie wird mit folgenden Varianten verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grün respektive ungefährlich: (5)6-10 HP - Rot respektive gefährlich: (7)8-10 HP

Bei den Antworten ist mit Blättern im ♠-Fit dieser in der Regel bekannt zu geben. Mit schwächeren Blättern und einer 5er-♠ (4-8 HP) wird direkt das volle Spiel angesagt, mit einer 4er-♠ und 4-8 HP lizitiert man 3 ♠. Hat man bei einer starken Eröffnung des Partners Schlemminteresse, also Fit und 9+ HP, lizitiert man den Relais von 2 NT.

2 ♠	pass:	0-3 HP, egal ob Fit oder nicht (ist der Eröffner schwach, kann man auch noch später barragieren (law of total tricks))
	2 NT:	Relais, 0+ HP, unlimitiert; ohne Fit in ♠ ab 0 Punkten, mit Fit (4+ Karten) in ♠ ab 9 HP (sonst „3 ♠“ lizitieren)
	3 ♣:	13+ HP, 5+ ♣, rundenforcing
	3 ♦:	13+ HP, 5+ ♦, rundenforcing
	3 ♥:	13+ HP, 5+ ♥, rundenforcing
	3 ♠:	4-8 HP, 4 ♠
	3 NT:	Zum spielen vis à vis Zweifärber schwach
	4 ♣:	7+ HP, 4+ ♠, Singleton ♣
	4 ♦:	7+ HP, 4+ ♠, Singleton ♦
	4 ♥:	7+ HP, 4+ ♠, Singleton ♥
	4 ♠:	4-8 HP, 5 ♠
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

Nach der Hebung auf Stufe 3 (also nach „2 ♠“ – „3 ♠“) **verlangt die Ansage von "3 NT" Cue-bids**. Alles andere ist natürlich.

2 ♠	2 NT
3 ♣ / ♦:	Natürlich, 5 ♠ und 5 Karten in lizitierter Unterfarbe, schwach
3 ♥:	Natürlich, stark (semiforcing), mindestens 5-5 in ♠ und ♥
3 ♠:	Schöner Einfärber ♠, 8-8 ½ Stiche, „3 NT“ denkbar
4 ♠:	Nicht geschlossener Einfärber, 4-4 ½ Verlierer

Zeigt der Eröffner nach dem Relais von „2 NT“ eine zweite Farbe, ist es wichtig, zu wissen, dass der Antwortende mit der Korrektur auf „3 ♠“ ein schwaches Blatt beschreibt.

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	3 ♦:	Relais, fragt Partners Stärke an
3 ♥:		Minimum, also im unteren Bereich, grün 5-7(8) HP, rot (7)8(9) HP
3 ♠:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♦ (Splinter im Transfer)
3 NT:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♥ (Splinter im Transfer)

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥:	Relais, fragt Partners Stärke an
3 ♠:		Minimum, also im unteren Bereich, grün 5-7(8) HP, rot (7)8(9) HP
3 NT:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♣ (Splinter im Transfer)
4 ♣:		Maximum, also im oberen Bereich, Singleton ♥ (Splinter im Transfer)

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	3 ♠:	Schwach, 2-3 Karten in ♠, in Ausnahmefällen passbar
	3 NT:	Spielvorschlag
	4 ♣ / ♦:	Cue-bid
	4 ♥:	Zum spielen
	4 ♠:	Zum spielen

2 ♠	3 ♠
pass:	Zum spielen mit schwachem Zweifärber (5-10 HP)
3 NT:	Aufforderung zu Cue-bids mit starkem Blatt
4 ♣:	Natürlich (4+ Karten) mit starkem Blatt, Schlemminteresse, 6 ♠ und (3)4+ ♣
4 ♦:	Natürlich (4+ Karten) mit starkem Blatt, Schlemminteresse, 6 ♠ und (3)4+ ♦
4 ♥:	Natürlich ((4)5+ Karten) mit starkem Blatt, Schlemminteresse, 5+ ♠ und (4)5 ♥
4 ♠:	Minimum von starkem Blatt, also kein Schlemminteresse

Selbstverständlich zeigen hier sowohl natürliche Ansagen als auch die Aufforderung zu Cue-bids Schlemminteresse.

Interveniert der Gegner, so ist jedes Kontra strafend. Die restlichen Ansagen behalten ihre Bedeutung. Der Überruf der gegnerischen Farbe ist unterhalb von "3 NT" Stopperfrage, oberhalb von "3 NT" zeigt er Fit, Schlemminteresse und Kürze in der Gegnerfarbe. Hat der Antwortenden nach der Farbintervention gepasst, spricht der Eröffner nur mit starken Händen.

Kontriert der Gegner unsere Eröffnung von „2♠“, so erhalten „pass“, „2NT“ und „Rekontra“ eine (neue) Bedeutung:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	Kontra	pass:	0-7 HP, nichts zu melden, Partner soll allenfalls beschreiben, was er hat
		Rekontra:	Relais, 8-12 HP; Partner soll wie nach „2 NT“ zeigen, was er hat
		2 NT:	Relais, 13+ HP, Antworten wie auf 2 NT (ohne gegnerisches Kontra)
		Übrige Ansagen:	Identisch wie ohne gegnerisches Kontra