

# Zweifärberreizung

In Hand #1 vom Pik-Turnier am Samstag sah die Verteilung wie folgt aus:

1	♠ A93	
N / -	♥ D632	
	♦ D2	
	♣ AK73	
♠ K1076542		♠ D
♥ 1054		♥ AK987
♦ 3		♦ AK854
♣ B6		♣ D2
	♠ B8	
	♥ B	
	♦ B10976	
	♣ 109854	

Weil in unserem Club viele Paare schwacher SA spielen, wurde auf Nord häufig 1♣ eröffnet. Darauf reizte Ost bei uns am Tisch 2SA, gemeint als ♥ + ♦, West war sich dies aber nicht sehr sicher, weil 1♣ alertiert wurde. Wenn man die Ergebnisse sieht (2x wurde 4♥ und bei uns am Tisch 4♠), lässt sich feststellen dass:

- an einigen anderen Tischen vermutlich ebenfalls 2SA gegengereizt wurde
- es bei der Zweifärberreizung noch einige Probleme gibt.

Ich werde auf zwei Fragen eingehen:

- Welche Zweifärber sollte man spielen, wenn 1♣ alertiert wird?
- Sollte man mit der aktuellen Hand 2SA reizen und warum?

Zur ersten Frage: Wenn 1♣ häufig echte ♣ beinhaltet, sollte man das als natürlich auffassen. Das vermeidet Missverständnisse. Anders ist es NUR, wenn 1♣ als „stärkste Ansage“ eröffnet wird. Da sollte man sich mit dem Partner eine besondere Gegenreizung vereinbaren. Wenn man in der Liga gegen so ein Paar spielt, lohnt es sich zusätzlich, diese Vereinbarung mit dem Partner kurz zu wiederholen, so dass während des Spiels keine Missverständnisse oder Diskussion aufkommt.

Stellen wir also fest, nach 1♣ „Museum“ sollte 2SA einfach ♦ + ♥ zeigen und 2♣ zeigt ♠ + ♦ / ♥. Die Reizung ist entweder schwach oder stark, womit wir zur 2. Frage kommen: Ist die aktuelle Hand stark? Die Idee von der starken Variante ist, dass man nach der Antwort des Partners nochmal reizt, z.B.:

West	Nord	Ost	Süd
--	1♣	2SA*	Pass
3♥	Pass	4♥	

Partner hat nichts versprochen, und schon ist man auf der 4er Stufe. Das lohnt sich nur, wenn man selber nur vier Verlierer hat. Aus diesem Grund sollte man die Entscheidung, die Hand als mittelstark oder stark einzuschätzen, nach VERLIERER und nicht nach Figurenpunkte machen.

Die Osthand hat fünf Verlierer (in ♠, ♥ und ♦ jeweils eine und in ♣ zwei) und ist trotz 16 F deshalb NICHT stark. ♠ 2 ♥ KDB87 ♦ ADB542 ♣ 2 dagegen hat nur 13 F aber nur vier Verlierer, und wäre deshalb stark: Partner braucht nur wenig um 10 Stiche zu schaffen.

Weil man sich aber entschieden hat, die starke Variante von 2SA zu reizen, ist es ganz klar jetzt mit 4♥ abzuschließen. Allerdings ist das jetzt ein Fall von „klar zu hoch“. Neben drei Topstiche geht mit hoher Wahrscheinlichkeit noch ein Trumpf raus, und gleichzeitig ♦ stechen und Trumpf ziehen ist nicht. Wie wir gleich sehen werden, ist 3♥ schon schwierig genug.

Mit einer mittelstarken Hand wie hier sollte man also mit 1♥ anfangen, mit dem Plan, danach noch ♦ zu reizen. Die Reizung könnte jetzt wie folgt gehen:

West	Nord	Ost	Süd	
--	1♣*	1♥	2SA**	* Natürlich oder starken SA (Museum Treff)
Pass	3♣	3♦***	Pass	** 0 – 5 F, 5 <sup>+</sup> ♣ (Museum Treff)
3♥	Pass	Pass	Pass	*** 5 <sup>+</sup> ♥ + 5 <sup>+</sup> ♦, etwa 5 Verlierer

Süd sollte in erster Instanz passen, denn wenn Partner für seine 1♥ erhebliche Zusatzwerte hat, wird er nicht 3♣ spielen lassen. Und wenn er die nicht hat, ist 3♥ vermutlich kein großer Erfolg. Auf 3♦ hat West jetzt die Wahl zwischen den sicheren 5 – 3 Fit und sein 7er ♠. Dies ist eine durchaus knappe Entscheidung, denn gegenüber ein 2er oder Single Figur könnte ♠ durchaus besser sein. Aber ich würde hier für Sicherheit in ♥ entscheiden.

3♥ ist eine sehr knappe Geschichte, und es gibt im Alleinspiel und Gegenspiel viele Varianten. Mit vorsichtigem Spiel sollte man aber den Kontrakt erfüllen. Dass 3♣ leichter gewesen wäre aufgrund der Single ♠D ist in dem Fall unglücklich.

Angenommen die Verteidigung fängt mit ♣AK an, und spielt ein kleines ♥ nach. Ost nimmt das Ass und auf Süd fällt der Bube, was wie ein Single aussieht. Wenn wir Stiche zählen, fehlt da noch einiges um auf neun zu kommen. Wie spielen Sie weiter?

Den ♠-Stich brauchen Sie auf jedem Fall. Um den zu entwickeln spielen Sie sofort ♠D. Nord nimmt und spielt gezwungenermaßen ♦ nach. Sie nehmen das Ass, und jetzt haben Sie noch:

♠ K107654	♠ --
♥ 105	♥ K987
♦ --	♦ K854
♣ --	♣ --

Sie müssen jetzt aufpassen: Wenn Sie ♦K jetzt abziehen, fallen Sie falls die ♦ 5-2 stehen (wie aktuell der Fall!), denn Nord kann die dritte ♦-Runde überschnappen. Das Risiko brauchen Sie aber nicht eingehen sondern Sie stechen zunächst die ZWEITE ♦-Runde, um gleich ♠K abziehen zu können. Wenn das klappt, ist es egal ob ♥B jetzt Single war. ♥D ist sowieso der einzige Stich, der die Gegner noch machen. Sobald ♥D weg ist, ziehen wir die restlichen Trümpfe und erzielen ♦K als neunter Stich.

Autor: Gerben Dirksen