

Interventionen gegen „1 Sans Atout“ (Mecmuma)

Auch wenn nach einer Eröffnung «1 Ohne», welche meist mit einem ausgeglichenen Blatt mit 15-17 HP eingesetzt wird, man nur bei sehr gutem Fit ein volles Spiel in einer Farbe möglich ist, sollte man mit geeigneten Händen intervenieren – sei es für eine Teilkontrakt oder für ein volles Spiel. Nicht geeignet für Interventionen sind ausgeglichen verteilten Händen, riskieren sie dies also nicht Verteilungen wie 4/3/3/3, 4/4/3/2 oder 5/3/3/2.

Für eine Intervention geeignet sind unausgeglichen verteilte Blätter, beispielsweise mit einer Edelfarbe mit mindestens 6 Karten in der Farbe und mindestens zwei schönen Figuren. Mit 5-5 Zweifärbern darf man durchaus aggressiv ins Lizit eingreifen (ungefährlich so ab 8 HP, gefährlich empfiehlt sich Eröffnungsstärke), etwas mehr Stärke ist bei 5-4 oder einer 4/4/4/1-Verteilung von Vorteil.

Aufgrund der Tatsache, dass man mit Verteilungshänden aggressiv interveniert, darf man mit einem starken Blatt als Partner nun nicht überlizitieren. Nach einer starken Eröffnung „1 Ohne“ kann man als Gegner selten ein volles Spiel erfüllen.

Sehr gute Erfahrungen habe ich mit der Konvention «Zass - **MECMUMA**». Der Name **MECMUMA** hilft, sich die vier künstlichen Ansagen (Kontra = **ME** für bicolore **mélangé** (♠ - ♦ oder ♥ - ♣), 2 ♣ = **C** für bicolore **couleur** respektive Zweifärber gleicher Farbe (schwarz oder rot, ♠ - ♣ oder ♥ - ♦), **MU** für «2 ♦ - Multi» und 2 ♥ = **MA** für bicolore **majeur** respektive Zweifärber Edelfarben) zu merken.

Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 NT	Kontra:	Zweifärber ♠ - ♦ oder ♥ - ♣, Verteilung 5-5; riskiert man es mal mit 5-4, so ist die ranghöhere Farbe zu fünft
	2 ♣:	Zweifärber ♠ - ♣ oder ♥ - ♦, Verteilung 5-5; riskiert man es mal mit 5-4, so ist die ranghöhere Farbe zu fünft
	2 ♦:	Multi, eine der Edelfarben mit mindestens 6 Karten, nicht daneben ausgeglichen verteilt (sonst braucht es mindestens eine Eröffnung)
	2 ♥:	Edelfarben, Verteilung 5-5; riskiert man es mal mit 5-4, so ist die ranghöhere Farbe zu fünft. Ungefährlich kann man die Edelfarben auch mal mit 4-4 zeigen
	2 ♠:	6+ Karten in ♠
	2 NT:	Unterfarben 5-5

Gefährlich / rot 13+ HP, ungefährlich / grün ab 8 HP.

Der Partner zählt nach Kontra oder "2 ♣" seine Karten zusammen (also z.B. nach Kontra zählt man einerseits die ♥- und ♣-Karten, andererseits die ♠- und ♦-Karten). In der Folge geht man davon aus, dass der Partner seinen Zweifärber dort hat, wo man selber weniger Karten besitzt und sagt von diesen (in der Summe kürzeren) Farben die längere Farbe an. Der intervenierende Spieler korrigiert, wenn er die beiden anderen Farben besitzt, in der Regel hat man dann einen ausgezeichneten Fit.

Nach der Intervention «2 ♦» lizitiert der Partner 2 ♥ für Pass/Korrektur in ♠, 2 ♠ ist zum spielen, falls der Intervenierende Pik hat, ladet zu 3 oder 4 ♥ ein, 2 NT ist forcierend und fragt den Intervenierenden nach Stärke und Qualität der Farben.

Gegner	Du	Gegner	Partner	Bedeutung
1 NT	2 ♦	Pass	2 NT	
Pass	3 ♣:			♥, unterer Punktebereich, (6/7) 8-12 HP
	3 ♦:			♠, unterer Punktebereich, (6/7) 8-12 HP
	3 ♥:			13+ HP, 6er-♠
	3 ♠:			13+ HP, 6er-♥

Nach "3 ♣" respektive "3 ♦" kann für das volle Spiel eingeladen werden.

1 NT	2 ♦	Pass	2 NT	Bedeutung der Ansage
	3 ♣		3 ♦:	3 ♦ = Einladung zu „3 NT“ / „4 ♥“, fragt nach Stärke und der Qualität
	3 ♥:			Minimum
	3 NT:			11-12 HP, schöne ♥-Farbe, 2 der drei Topfiguren
	4 ♥:			Maximum, 11-12 HP, schlechte ♥-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

1 NT	2 ♦	Pass	2 NT	Bedeutung der Ansage
	3 ♦		3 ♥:	3 ♥ = Einladung zu „3 NT“ / „4 ♠“, fragt nach Stärke und der Qualität
	3 ♠:			Minimum
	3 NT:			11-12 HP, schöne ♠-Farbe, 2 der drei Topfiguren
	4 ♠:			11-12 HP, schlechte ♠-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

Natürlich kann man nach den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ auch auf Stufe 3 stehen bleiben:

1 NT	2 ♦	Pass	2 NT		1 NT	2 ♦	Pass	2 NT	
Pass	3 ♣	Pass	3 ♥:	Zum spielen	Pass	3 ♦	Pass	3 ♠:	Zum spielen

Lizitiert der zweite Gegner nach der Intervention mit 2 Karo nun 2 NT als Lebensohl oder Rubensohl, zeigt Kontra Stärke, der Intervenierende soll sein Blatt weiter beschreiben.

An vierter Stelle (Reveil) verhalten wir uns identisch. Allerdings interveniert man hier auch mit etwas schwächeren Händen, da der zweite Gegner gepasst hat, was die Gefahr, kontriert zu werden, reduziert.