

Die Eröffnung „2 ♦“

Unsere „2 ♦ - Eröffnung“ ist „Mini-Multi“ im klassischen Sinne.

Diese häufig gespielte Konvention ist per definitionem eine „Brown Sticker-Eröffnung“ (zwei schwache Varianten enthalten: „Weak-two“ in einer der beiden Oberfarben, ohne dass eine Farbe in der Eröffnung deklariert ist). Es ist die einzige „Brown Sticker-Eröffnung“, welche praktisch weltweit legalisiert ist (es gibt aber in einigen Ländern Bridgeverbände, welche diese Konvention nicht zulassen) und daher nicht nur in Teammatches ab mindestens 12 Händen, sondern in allen Turnieren erlaubt ist.

Die möglichen Varianten:

Variante 1:	6-10 HP, 6 ♥
Variante 2:	6-10 HP, 6 ♠

An erster und immer an zweiter Stelle sollte man eine vernünftige 6er-Farbe (mit 2-4 Topfiguren) und (5)6-10 HP haben. Dies spielen wir an erster Stelle mehr oder weniger diszipliniert! Ein Beispiel einer minimalen „weak-two“ wäre:

♠ AJ109xx ♥ 2 ♦ 652 ♣ 432

Ungefährlich kann man aber an erster Stelle durchaus aggressiver sein, ist aber die Farbe fragwürdig, müssen valable Werte in den Nebenfärben dies kompensieren.

An dritter Stelle ist in Sachen „weak-two“ alles erlaubt, die Farbe sollte aber mindestens eine Qualität wie K109xx haben (Ausspiel).

An vierter Stelle gilt folgendes für die Variante „weak-two“: Die Farbe muss für ein Ausspiel interessant sein, immer 6 Karten haben und vis à vis von Singleton gut spielbar sein. Z.B. AQJxxx oder KQJxxx oder ähnlich; die Eröffnung an vierter Stelle sollte so gut sein, dass der Partner, der ja gepasst hatte, bei Fit und 11-12 HP durchaus noch an einem vollen Spiel interessiert sein darf.

Die ersten Antworten

Die sperrenden Antworten sollten aggressiv angewendet werden.

2 ♦	pass:	0-3 HP, 6+ Karten in ♦
	2 ♥:	Relais , tendenziell schwach, mit 0-1 in einer der Edelfarben bis 14 HP möglich; beachte: Mit "weak-two" in ♥ wird der Partner passen, mit „weak-two“ in ♠ korrigieren!
	2 ♠:	Relais mit zum vollen Spiel forcierenden Händen, 18+ HP An 3. und 4. Position: Kurz in ♠, 4+ Karten in ♥, Einladung zur Verteidigung in „4 ♥“
	2 NT:	Relais mit einladenden Händen, (14)15-17(18) HP (oder als Bluffgebot, um auf Stufe 3 zu spielen); mit 4-4 (oder besser) in den Edelfarben ab 10 HP
	3 ♣:	6+ ♣, 13-17 HP, passbar bei Misfit (0 oder 1 ♣), sonst rundenforcing; man sollte beide Edelfarben mindestens zu zweit haben (oder eine ♣-Farbe, mit der man vis à vis Chicane 4 ♣ spielen kann)
	3 ♦:	6+ ♦, 13-17 HP, passbar bei Misfit (0 oder 1 ♦), sonst rundenforcing; man sollte beide Edelfarben mindestens zu zweit haben (oder eine ♦-Farbe, mit der man vis à vis Chicane 4 ♦ spielen kann)
	3 ♥:	3 ♥, 3 ♠, sperrend, zum passen oder korrigieren
	3 ♠:	3er-♠ , 4+ ♥, zum passen mit weak-two in ♠ oder korrigieren auf „4 ♥“ mit weak-two in ♥
	3 NT:	18-22 HP, in der Regel ausgeglichen verteilt, zum spielen
	4 ♣:	Mindestens 4-4 in den Edelfarben, barragierend (maximal 9 HP), Partner soll in seine Farbe transferieren (also 4 ♦ mit 6er-♥ respektive 4 ♥ mit 6er-♠ sagen), folgt danach "4 NT", ist dies 5-As-Blackwood (41/30), Farbansagen sind nun Cue-bid (Partner soll nun Erst- und Zweitrundenkontrollen zeigen)
	4 ♦:	Mindestens 4-4 in den Edelfarben, barragierend (maximal 9 HP), Partner soll seine "Weak-two-Farbe" (also seine 6er-Farbe); folgt danach "4 NT", ist dies 5-As-Blackwood (41/30), Farbansagen sind nun Cue-bid (Partner soll nun Erst- und Zweitrundenkontrollen zeigen)
	4 ♥:	(7)8+ ♥, zum spielen
	4 ♠:	(7)8+ ♠, zum spielen
	4 NT:	Ass-Frage (fragt nur nach den 4 Originalassen, Antworten 1/0/2/3/4)

Das stärkste Relais ist „2 ♠“.

Nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle kann der Antwortende mit „2 ♠“ also in eine Relaissequenz einsteigen. Nach den Antworten des Eröffners ist immer die nächstmögliche Ansage ein weiteres Relais. Kennt man die Verteilung noch nicht ganz, dann fragt das Relais die weitere Verteilung ab; kennt man die exakte Verteilung, ist das Relais Ass-Frage (das nachfolgende Relais ist Königsfrage, danach folgt die Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema **Crash** (Colour-**R**ank-**A**nd-**S**Chape):

Wenn die erste Frage auf Stufe 2, 3 oder 4 erfolgt: Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse; Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse; Crash Stufe 3: 2 Asse der gleichen Farbe (rot oder schwarz); Crash Stufe 4:

2 Asse des gleichen Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben; Crash Stufe 5: 2 Asse ungleicher Farbe/ungleichen Ranges, also ♠ und ♦ oder ♥ und ♣

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter. Die Ansage des vollen Spiels in der Trumpffarbe respektive einer Farbe, in welcher der Partner 4+ Karten gezeigt hat, ist nie Relais (dann ist die nächst höhere Ansage Relais).

Wenn die zweite oder dritte Frage mit „5 ♣“ oder höher gemacht wird: Crash Stufe 1: 0 oder 3 Könige (Damen); Crash Stufe 2: 1 oder 4 Könige (Damen); Crash Stufe 3: 2 Könige (Damen) der gleichen Farbe (rot oder schwarz); Crash Stufe 4: 2 Könige (Damen) des gleichen Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben; Crash Stufe 5: 2 Könige (Damen) ungleicher Farbe/ungleichen Ranges, also ♠ und ♦ oder ♥ und ♣

Wenn die erste Frage auf Stufe „4 NT“ erfolgt: Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse; Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse; Crash Stufe 3: 2 Asse

Wenn die erste Frage auf Stufe „5 ♣“ oder höher erfolgt: Crash Stufe 1: 0 oder 3 Asse; Crash Stufe 2: 1 oder 4 Asse; Crash Stufe 3: 2 Asse

Hat der Antwortende eine Figur gezeigt, kann man abklären, in welcher Farbe diese Figur ist. Statt der ersten Relaisfarbe lizitiert man einfach die nächst höhere Farbe (oder Ohne), welche nicht Trumpf sein kann (man also nicht 4+ Karten gezeigt hat). Die Antworten sind wie folgt:

Bei einer gezeigten Figur: Stufe 1: Figur in der längsten Farbe (bei zwei gleich langen: In der unteren Farbe); Stufe 2: Figur in der zweitlängsten Farbe; Stufe 3: Figur in der zweitkürzesten Farbe; Stufe 4: Figur in der kürzesten Farbe

Bei zwei gezeigten Figuren: Stufe 1: Figuren in den beiden längeren Farben; Stufe 2: Figuren in den beiden kürzeren Farben

Bei drei gezeigten Figuren: Stufe 1: Die Figur fehlt in der kürzesten Farbe; Stufe 2: Die Figur fehlt in der zweitkürzesten Farbe; Stufe 3: Die Figur fehlt in der zweitlängsten Farbe; Stufe 4: Die Figur fehlt in der längsten Farbe

Auch hier bei zwei gleich langen Farben: Zuerst die untere Farbe zeigen.

Kontriert der Gegner ein Relais des Fragenden, lizitiert der Antwortende wie ohne Kontra“ weiter, wenn er das Ass oder mindestens den König zu zweit in der kontrierten Farbe hat, wobei „Rekontra“ die erste Stufe ist. Andernfalls wartet er Partners „Rekontra“ ab und bietet dann seine Antworten. Bietet der Gegner hingegen nach einem Relais eine Farbe, zeigt „pass“ die erste Stufe (Partners „Kontra“ ist dann strafend, die erste Farbstufe wieder Relais), „Kontra“ ist Strafvorschlag (bietet der abfragende Partner die nächste Stufe ist dies Relais, der Partner soll also sein Blatt weiter beschreiben), die nächstmögliche Ansage zeigt die zweite Stufe der Antworten auf das Relais und so weiter. Kontriert der Gegner eine Antwort auf ein Relais, so ersetzt „pass“ des Fragenden sein „Relais“ (der Antwortende rekontriert, wenn er vorschlagen will, dass dies gespielt wird (der abfragende Spieler passt oder geht mit der Ansage der nächsten Stufe in die Relaissequenz zurück), ansonsten bietet er ganz normal in Stufen und zeigt so sein Blatt), „Rekontra“ des abfragenden Spielers ist zum spielen. Bietet der Gegner nach einer Antwort innerhalb der Relais-Sequenzen, ersetzt „pass“ des Fragenden das Relais, „Kontra“ ist demgegenüber strafend. Kontriert nun der antwortende Spieler, schlägt er ein Strafkontra vor (der fragende Spieler passt oder bietet die nächste Stufe, um 2 Karo Minimulti – Version Zass – weak-two in einer Edelfarbe – copyright by Jörg Zinsli

wieder in die Relaissequenz zu kommen), ansonsten zeigt er seine weitere Verteilung respektive seine Schlüsselkarten.

Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Damit wird ab Stufe des vollen Spiels der Endkontrakt bestimmt.

2 ♦	2 ♥	
pass :		Weak-two in Herz, 6er-♥
2 ♠ :		Weak-two in Pik, 6er-♠

Der Relais 2 ♠ forciert zum vollen Spiel.

2 ♦	2 ♠
2 NT:	6er-♥, oberer Stärkebereich → „3 ♣“ ist Relais
3 ♣ :	6er-♠, oberer Stärkebereich → „3 ♦“ ist Relais
3 ♦ :	6er-♥, unterer Stärkebereich → „3 ♥“ ist Relais
3 ♥ :	6er-♠, unterer Stärkebereich → „3 ♠“ ist Relais

2 ♦	2 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♦ :	6er-♥, daneben 3/2/2 → „3 ♥“ ist Relais
3 ♥ :	6er-♥, daneben 3/3/1 → „3 ♠“ ist Relais
3 ♠ :	6er-♥, daneben 4er-♣ → „4 ♣“ ist Relais
3 NT :	6er-♥, daneben 4er-♦ → „4 ♠“ ist Relais

2 ♦	2 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♦	3 ♥
3 ♠ :	6er-♥, 2-6-2-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:	6er-♥, 2-6-3-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣ :	6er-♥, 3-6-2-2 → „4 ♦“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♥	3 ♠
3 NT:	6er-♥, 3-6-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:	6er-♥, 3-6-1-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:	6er-♥, 1-6-3-3 → „4 ♠“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
2 NT	3 ♣
3 ♠	4 ♣
4 ♦:	6er-♥, 1-6-2-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♥, 2-6-1-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♥, 0-6-3-4 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT :	6er-♥, 3-6-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
2 NT	3 ♣
3 NT	4 ♣
4 ♦:	6er-♥, 1-6-4-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♥, 2-6-4-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♥, 0-6-4-3 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT :	6er-♥, 3-6-4-0 → „5 ♣“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♣	3 ♦
3 ♥:	6er-♠, daneben 3/2/2 → „3 ♠“ ist Relais
3 ♠:	6er-♠, daneben 3/3/1 → „4 ♣“ ist Relais
3 NT:	6er-♠, daneben 4er-♣ → „4 ♣“ ist Relais
4 ♣:	6er-♠, daneben 4er-♦ → „4 ♦“ ist Relais

2 ♦	2 ♠
3 ♣	3 ♦
3 ♥	3 ♠
3 NT:	6er-♠, 6-2-2-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:	6er-♠, 6-2-3-2 → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:	6er-♠, 6-3-2-2 → „4 ♥“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♣	3 ♦
3 ♠	4 ♣
4 ♦:	6er-♠, 6-3-3-1 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♠, 6-3-1-3 → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♠, 6-1-3-3 → „4 NT“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♣	3 ♦
3 NT	4 ♣
4 ♦:	6er-♠, 6-1-2-4 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♠, 6-2-1-4 → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♠, 6-0-3-4 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT :	6er-♥, 6-3-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♣	3 ♦
4 ♣	4 ♦
4 ♥:	6er-♠, 6-1-4-2 → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♠, 6-2-4-1 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT :	6er-♠, 6-0-4-3 → „5 ♣“ ist „Crash“
5 ♣ :	6er-♠, 6-3-4-0 → „5 ♥“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥
3 ♠:	6er-♥, daneben 3/2/2 → „4 ♣“ ist Relais
3 NT:	6er-♥, daneben 3/3/1 → „4 ♣“ ist Relais
4 ♣:	6er-♥, daneben 4er-♣ → „4 ♦“ ist Relais
4 ♦:	6er-♥, daneben 4er-♦ → „4 ♠“ ist Relais

2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥
3 ♠	4 ♣
4 ♦:	6er-♥, 2-6-2-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♥, 2-6-3-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♥, 3-6-2-2 → „4 NT“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥
3 NT	4 ♣
4 ♦:	6er-♥, 3-6-3-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♥, 3-6-1-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♥, 1-6-3-3 → „4 NT“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥
4 ♣	4 ♦
4 ♥:	6er-♥, 1-6-2-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♥, 2-6-1-4 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:	6er-♥, 0-6-3-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:	6er-♥, 3-6-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥
4 ♦	4 ♠
4 NT:	6er-♥, 1-6-4-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
5 ♣:	6er-♥, 2-6-4-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
5 ♦:	6er-♥, 0-6-4-3 → „5 ♠“ ist „Crash“
5 ♥:	6er-♥, 3-6-4-0 → „5 ♠“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♥	3 ♠
3 NT:	6er-♠, daneben 3/2/2 → „4 ♣“ ist Relais
4 ♣:	6er-♠, daneben 3/3/1 → „4 ♦“ ist Relais
4 ♦:	6er-♠, daneben 4er-♣ → „4 ♥“ ist Relais
4 ♥:	6er-♠, daneben 4er-♦ → „4 NT“ ist „RKCBW 41/30“ mit ♠ als Trumpf

2 ♦	2 ♠
3 ♥	3 ♠
3 NT	4 ♣
4 ♦:	6er-♠, 6-2-2-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:	6er-♠, 6-2-3-2 → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♠, 6-3-2-2 → „4 NT“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♥	3 ♠
4 ♣	4 ♦
4 ♥:	6er-♠, 6-3-3-1 → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:	6er-♠, 6-3-1-3 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:	6er-♠, 6-1-3-3 → „5 ♣“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠
3 ♥	3 ♠
4 ♦	4 ♥
4 ♠:	6er-♠, 6-1-2-4 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:	6er-♠, 6-2-1-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:	6er-♠, 6-0-3-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♥:	6er-♥, 6-3-0-4 → „5 ♥“ ist „Crash“

2 ♦	2 ♠	
3 ♥	3 ♠	
4 ♥	4 NT:	Ass-Frage RKCBW (41/30) (es gibt keine Verteilungsanfragen ab „4 NT“)

2 ♦	2 NT
3 ♣:	Weak-two in Herz, unterer Punktbereich oder schlechte Farbe mit 6-10 HP
3 ♦:	Weak-two in Pik, unterer Punktbereich oder schlechte Farbe mit 6-10 HP
3 ♥:	9-10 HP, schöne 6er-♠
3 ♠:	9-10 HP, schöne 6er-♥

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

2 ♦	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣:	3 ♦:	3 ♦ = Einladung zu „3 NT“ / „4 ♥“, fragt nach Stärke und der Qualität
3 ♥:		Minimum (6-7 HP) oder 8 HP und nur eine der drei Topfiguren
3 NT:		7-8 HP, schöne ♥-Farbe, 2 der drei Topfiguren
4 ♥:		Maximum, 9-10 HP, schlechte ♥-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

2 ♦	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	3 ♥:	3 ♥ = Einladung zu „3 NT“ / „4 ♠“, fragt nach Stärke und der Qualität
3 ♠:		Minimum (6-7 HP) oder 8 HP und nur eine der drei Topfiguren
3 NT:		7-8 HP, schöne ♠-Farbe, 2 der drei Topfiguren
4 ♠:		Maximum, 9-10 HP, schlechte ♠-Farbe (nur eine der drei Topfiguren)

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

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

Und nun zu einigen weiteren Lizitfolgen:

2 ♦	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	2 NT:	Einladung zum vollen Spiel in ♠ (wohl mit Kürze in ♥)
	3 ♣:	Natürlich, 12-14 HP, 3+ Karten in ♠ , sucht bei Maximum (8/9-10 HP) und Anschluss in Treff das volle Spiel in ♠; eher kurz in ♥
	3 ♦:	Natürlich, 12-14 HP, 3+ Karten in ♠ , sucht bei Maximum (8/9-10 HP) und Anschluss in Karo das volle Spiel in ♠; eher kurz in ♥
	3 ♥:	Natürlich , 6+ Karten in ♥, zum spielen
	3 ♠:	Barragierend mit 3er-♠
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Splinter, Singleton oder Chicane, Schlemminteresse mit einer Verteilungshand und einem sehr guten Fit in ♠
	4 ♠:	Natürlich, 4er-♠, zum spielen

2 ♦	3 ♣	Treff
pass:		Zum spielen
3 ♦:		Cue-bid mit Fit
3 ♥/♠:		Weak-two Eröffnung, zeigt die Farbe
3 NT:		Spielvorschlag, wohl mit Anschluss Treff

2 ♦	3 ♦	
pass:		Zum spielen
3 ♥/♠:		Weak-two Eröffnung, zeigt die Farbe
3 NT:		Spielvorschlag, wohl mit Anschluss Karo

2 ♦	3 ♥	
pass:		Weak-two in ♥
3 ♠:		Weak-two in ♠

2 ♦	3 ♠	
Pass:		Weak-two in Pik
4 ♥:		Weak-two in ♥

Der Gegner interveniert nach „2 ♦ Multi“

Generell gilt aber, dass alle Ansagen (ausser „2 ♠“), die wir oben kennen gelernt haben, unverändert bleiben.

Intervenieren die Gegner nach der Eröffnung "natürlich", ist das Kontra des Antwortenden negativ. Der Antwortende zeigt damit mindestens 3 Karten in der anderen Edelfarbe und damit Interesse, zumindest auf 3er-Stufe zu spielen, wenn der Gegner mit "2 ♠" intervenierte und der Eröffner eine "Weak-two-Ansage" in ♥ hat. Sollte der Gegner nach unserer "2 ♦-Eröffnung" die Konvention "Exclusion" spielen, mit der Ansage von "2 ♥" also eine Eröffnung mit Kürze in ♥ respektive mit "2 ♠" eine Eröffnung mit Kürze in ♠ zeigen, **so ist das Kontra des Antwortenden nun strafend**. Wenn der Antwortende und auch der zweite Gegenspieler passen, zeigt Kontra des Eröffners, dass der Gegner nun in seiner Farbe zu spielen gedenkt.

Eröffner	Gegner	Antwortender	Bedeutung der Ansage
2 ♦	Kontra	pass:	5+ ♦, kein Interesse an Partners Edelfarbe; besitzt man in beiden Edelfarben mindestens 2 Karten, sollte man in der Regel nicht passen, sondern beispielsweise den Relais von "2 ♥" verwenden.
2 ♦	Kontra	Rekontra:	Forcierender Relais ab (14)15 HP; der Eröffner hat vier Optionen: 1.) Mit Minimum lizitiert er seine Farbe auf Stufe 2 2.) Mit Maximum und ♥ lizitiert er "3 ♣" 3.) Mit Maximum und ♠ lizitiert er "3 ♦"
2 ♦	2 ♥ / ♠ (natürlich)	Kontra:	Negatives Kontra
2 ♦	2 ♥ / ♠	2 NT:	Analoges Lizit wie ohne Intervention (egal, ob die Intervention natürlich oder Exclusion war)
2 ♦	2 ♥ / ♠ (Exclusion)	Kontra:	Strafkontra
2 ♦	2 ♥ / ♠ (natürlich oder Exclusion)	3 NT:	Zum spielen, in der Regel Unterfarben-Zweifärber (mindestens 6-5) mit maximal 4 ½ Verlierern
2 ♦	3 ♣	Kontra:	Dies ist ein Strafkontra
2 ♦	3 ♣	3 ♦:	Frage nach Partners Edelfarbe
2 ♦	3 ♣	3 ♥:	Partner passt mit 6er-♥ oder korrigiert
2 ♦	3 ♦	Kontra:	Dies ist ein Strafkontra
2 ♦	3 ♦	3 ♥:	Einladung zum vollen Spiel in Partners Edelfarbe
2 ♦	3 ♦	3 ♠:	Zum spielen mit weak-two in ♠, Einladung zu 4 ♥ mit weak-two in ♥ (4er-♥)
2 ♦	Kontra	4 ♣:	Partner soll in seine 6er-Farbe transferieren
2 ♦	Kontra	4 ♦:	Partner soll seine 6er-Edelfarbe ansagen
2 ♦	Kontra	4 ♥ / ♠:	(7)8+ in angesagter Farbe, zum spielen

2 ♦	Kontra	Rekontra	pass	
2 ♥:				Weak-two in ♥, Minimum
2 ♠:				Weak-two in ♠, Minimum
2 NT:				Weak-two in ♥, Maximum
3 ♣:				Weak-two in ♠, Maximum

2 ♦	3 ♣ (natürlich)	3 ♦	pass	
3 ♥:				Weak-two in ♥, Minimum
3 ♠:				Weak-two in ♠, Minimum
4 ♥:				Weak-two in ♥, Maximum → 4 ♠ Crash
4 ♠:				Weak-two in ♠, Maximum → 4 NT Crash

2 ♦	3 ♣ (natürlich)	3 ♥	pass	
pass:				Weak-two in ♥
3 ♠:				Weak-two in ♠

2 ♦	3 ♦ (natürlich)	3 ♥	pass	
pass:				Weak-two in ♥
3 ♠:				Weak-two in ♠

2 ♦	3 ♦ (natürlich)	3 ♠	pass	
pass:				Weak-two in ♠
4 ♥:				Weak-two in ♥