

Der Gegner eröffnet 1 in Farbe, und Sie halten zwei 5er Farben und ein paar Punkte - es wäre sicherlich von Vorteil den Partner mit einem Gebot davon zu unterrichten, dass Sie einen Zweifärber besitzen. Einerseits, um selber einen Kontrakt zu erreichen und um den Gegner eventuell durch Sperrgebote aus seinem Vollspiel zu halten. Es gibt verschiedene Konventionen für diese Hände - eine davon ist die hier vorgestellte modifizierte Variante von **Ghestem**, die nicht Bestandteil von Forum D + ist. Diese Konvention bietet den Vorteil (gegenüber Michaels präzis = FD +), dass **alle** 2-Färber direkt angezeigt werden können. Eine der schlechtesten 2-Färber Konventionen ist der sogenannte Schröder-Überruf, da bei dieser Konvention immer nur eine Farbe bekannt ist [also Finger weg vom „Schröder-farbüberruf“]. Bei einer kompetitiven Reizung ist es für den Partner wichtig, sofort über beide Farben informiert zu sein – nur dann kann er bei einem weiterreizenden Gegner die richtige Entscheidung fällen, auf welcher Stufe Ihre Partei noch „mithält“. (Dies ist auch der Grund, warum die 2♦-Eröffnung [multi], welche eine beliebige 6er Oberfarbe zeigt, schlecht ist. Das moderne Bridge ist seit Mr. Cohen ein harter Kampf um den Teilkontrakt. Diesen Kampf werden Sie oft vor Ihrem ersten Gebot verlieren, wenn Sie Konventionen im Waffenschrank haben, die den Partner im Unklaren lassen.)

**Verteilung:** Die Hand besteht aus mindestens zwei 5er Farben 5 - 5, 6 - 6 oder 5 - 6.

**Stärke:** Bei Zweifärbern wird die Stärke in Verlierern bewertet. Jede fehlende Topfigur in den Farben = 1 Verlierer, der fehlende Bube = ½. Der angezeigte Zweifärber ist entweder schwach oder stark – mittelstarke Hände werden natürlich gereizt.

**schwach:** 5 - 7 Verlierer, wobei die **Punkte in den langen Farben** konzentriert sein sollen und die Anzahl der Verlierer von der Gefahrenlage abhängig ist.

**stark:** 3 oder weniger Verlierer

Man besitzt also entweder eine schwache oder eine sehr starke Hand. Mit der schwachen Hand wird man meistens kein weiteres Gebot abgeben (es sei denn, der Partner forciert durch einen Farbüberruf). Die starke Hand wird angezeigt durch ein freiwilliges weiteres Gebot. Die mittelstarken Hände werden natürlich gereizt (erst die ranghöhere Farbe und später die andere Farbe reizen).

<b>Minimum:</b>	<u>N.-Gefahr/ Gefahr</u>	<u>gleiche Gefahr</u>
	D B 9 x x	K D B x x
	x x	x x
	D B 10 x x	K B x x x
	x 7 Verlierer	x 6 Verlierer
	<u>Gefahr/N.-Gefahr</u>	<u>starker 2-Färber</u>
	K D B x x	A D B x x
	x x	A x
	K D B x x	x
	x 5 Verlierer	A K D 10 x 3 Verlierer

Die Stärkeangaben sollen keine Doktrin sein und dürfen immer 1 Verlierer weniger beinhalten, doch die untere Grenze sollte nicht überschritten werden. In günstiger Gefahrenlage mit 5 Verlieren, ist es besser die Farben natürlich zu reizen.

**Gebote:** Die vom Gegner eröffnete Farbe entfällt, es bleiben 3 Farben übrig, die 3 Zweifärber bilden können - demzufolge braucht man 3 Gebote (für jeden möglichen 2-Färber ein Gebot). 2 Gebote stehen uns direkt zur Verfügung, da sie noch nicht mit einer Bedeutung belegt sind - der direkte Farbüberruf (auch cuebid genannt) und das 2 SA-Gebot (starke SA-Hände ab 19 werden über Kontra gereizt). Das 3. Gebot ist 3 ♣ nach Oberfarberöffnung, damit geben wir ein natürliches Gebot auf ( Sperreizung mit 7er ♣ - diese Hände müssen in Zukunft über 2♣ oder 4♣ oder pass gereizt werden) und nach einer Unterfarberöffnung ist das 3. Gebot das cuebid im Sprung.

Gegner: Eröffnung in OF	cuebid	= zeigt die zwei rangniedrigsten Farben (= niedrigstes der 3 Gebote)
	2 SA	= zeigt die zwei auseinander liegenden Farben (= au <b>Sein</b> Ander liegend)
	3 ♣	= zeigt die zwei ranghöchsten Farben (= höchstes der 3 Gebote)
Gegner: Eröffnung in UF	cuebid 2.Stufe	= zeigt die zwei rangniedrigsten Farben (= niedrigstes der 3 Gebote)
	2 SA	= zeigt die zwei auseinander liegenden Farben (= au <b>Sein</b> Ander liegend)
	cuebid 3.Stufe	= zeigt die zwei ranghöchsten Farben (= höchstes der 3 Gebote)

**Anmerkung:** In der klassischen, französischen Version von Ghestem sind die Gebote cuebid (2.Stufe) und 2SA in ihrer Bedeutung umgedreht - eine eher philosophische Betrachtung, welche Version nun besser ist.

**Tabelle:**

eröffnete Farbe:	1 ♣		1 ♦		1 ♥		1 ♠	
Ghestem:	2 ♣	♥ + ♦	2 ♦	♥ + ♣	2 ♥	♦ + ♣	2 ♠	♦ + ♣
	2 SA	♠ + ♦	2 SA	♠ + ♣	2 SA	♠ + ♣	2 SA	♥ + ♣
	3 ♣	♠ + ♥	3 ♦	♠ + ♥	3 ♣	♠ + ♦	3 ♣	♥ + ♦

**Antworten des Partners**

Der Partner soll sich im Regelfall eine der beiden Farben aussuchen - nur bei Misfit darf er eine eigene gute 6er Farbe reizen. SA-Gebote sind eher selten, da meist die Kommunikation zwischen den Händen fehlt. Bei Misfit reizt der Partner die Farbe, die er am ehesten unterstützen kann, auf niedrigster Stufe. Bei Fit kann er ausrechnen, wie viele von den zu erwartenden Verlierern er abdecken kann. Figures in Partners langen Farben sind besonders wertvoll, Figures in Partners kurzen Farben (außer das As) sind nutzlos und abzuwerten. Farbüberruf = forcing und fragt nach Zusatzwerten (=Single). >> Später mag mag auch folgende Festlegung sinnvoll sein: Der Farbüberruf legt die untere Farbe fest, 3SA ist forcing mit der höheren Farbe als Fit – dadurch hat man später wieder RKCB im Gepäck und 3 SA ist ein Kontrakt, der kaum in Betracht kommt, wenn der Partner einen 5-5 Zweifärber besitzt.<< Zunächst ist anschließend 4SA = die allgemeine Asfrage.

**Beispiele:**

	Gegner	Partner	Gegner	Sie	K 8 9 6 3 A 7 4 2 K B 9 6
<b>Reizung A)</b>	(1♦)	3♦	(pass)	?? halten:	
alle Gefahr					
<b>Reizung B)</b>	(1♥)	2 SA	(pass)	?? halten:	
alle Gefahr					

**Bei Reizung A)** zeigt der Partner einen ♥/♠ Zweifärber - ♠-König und ♦-As decken zwei von 6 Verlierern ab, bleiben 4 Verlierer also >> 3♥

**Bei Reizung B)** zeigt der Partner einen ♠/♣ Zweifärber - ♠-König, ♦-As und ♣-König decken je 1 Verlierer, außerdem besitzt man einen 4er Anschluss, mit der Möglichkeit die ♠-Farbe hochzuschlagen >> 5♣

	Gegner	Partner	Gegner	Sie	D 8 D 10 9 8 5 6 2 10 7 4
<b>Reizung A)</b>	(1♣)	2♣	(X)	?? halten:	
Wir N.Gefahr					
<b>Reizung B)</b>	(1♣)	2 SA	(X)	?? halten:	
alle N.-Gefahr					

**Bei Reizung A)** zeigt der Partner einen ♥/♦ Zweifärber - der Gegner muss Vollspielstärke haben, also eine preemptive Hebung auf 4♥ (10 Karten- Fit).

**Bei Reizung B)** zeigt der Partner einen ♠/♦ Zweifärber - Misfit, bieten Sie 3♠ (ohne auf dem Stuhl herumzurutschen).

	Gegner	Partner	Gegner	Sie	
<b>Reizung A)</b>	(1♠)	3♣	(X)	?? halten:	8 7
ungünst. Gefahr					A 8 5
<b>Reizung B)</b>	(1♠)	2 SA	(X)	?? halten:	K 8 5
alle N.-Gefahr					A K 8 7 2

**Bei Reizung A)** zeigt Partner einen ♥/♦ Zweifärber - bei ungünstiger Gefahr sollte Partner nur 5 Verlierer besitzen, von denen Sie eventuell 4 abdecken können. Reizen Sie 3♠ (Farbüberruf) um zu erfahren, in welcher Farbe Partner das Single besitzt. Antwortet er 4♣, dann müssen Sie sich mit 4♥ begnügen (2 Verlierer in ♠); zeigt Partner aber mit 4♠ ein Single in ♠, dann stellen Sie mit 4SA die Asfrage (nicht RKCB) und stürzen sich in 6♥.

**Bei Reizung B)** zeigt Partner einen ♥/♣ Zweifärber - jetzt sollten Sie einen Schlemm in ♣ untersuchen.

Grundsätzlich soll derjenige mit dem 2-Färber nur ein weiteres Gebot abgeben, wenn er entweder forciert wurde (Farbüberruf) oder mit einem soliden 6-5 Zweifärber (2. Gebot in der 6er Farbe) oder mit der starken Variante (3 Verlierer) - bei letzterer Hand durch das freiwillige Reizen der Single-Farbe. Kontras auf Gegners Reizung sind immer Strafkontras.

#### Zusatz:

EÖ mögliche Gebote, die Ghestem-Zweifärber zeigen

1♠) 2♠, 2 SA, 3♣

1♥) 2♥, 2 SA, 3♣

1♦) 2♦, 2 SA, 3♦

1♣) 2♣, 2 SA, 3♣

Das niedrigste der 3 Gebote = zeigt die niedrigen Restfarben

Das höchste der 3 Gebote = zeigt die hohen Restfarben

SA = zeigt die auseinanderliegenden Restfarben