

Bieten: Zweifärber nach Gegners Eröffnung 1 in Farbe  
 Konventionen: Copenhagen, Ghestem, Michaels, Rothstone, Schroeder, Unusual Notrump  
 Quelle: Klaus-Peter Wiese

Nach einer gegnerischen Eröffnung 1 in Farbe kann man dem Partner einen **Zweifärber (mindestens 5-5)** mit Hilfe verschiedener Konventionen zeigen (**Restfarben** sind die drei vom Eröffner nicht genannten Farben):

- Copenhagen: Von den Restfarben zeigt 2 SA die beiden niedrigsten, 3 Treff die höchste und die niedrigste, 3 Karo die beiden höchsten.
- Ghestem: 2 SA zeigt immer die beiden niedrigsten Restfarben. Sonst gilt:  
 Nach der Eröffnung 1 Treff ist 2 Treff natürlich; 2 Karo zeigt beide Oberfarben und 3 Treff die höchste und die niedrigste Restfarbe.  
 Nach anderer Eröffnung zeigen der direkte Überruf die höchste und die niedrigste Restfarbe und 3 Treff die beiden höchsten Restfarben.
- Michaels: Es zeigen 2 SA die beiden niedrigsten Restfarben, der Überruf einer Unterfarbe beide Oberfarben, der Überruf einer Oberfarbe die andere Oberfarbe und eine Unterfarbe.
- Rothstone: 2 SA zeigt die beiden niedrigsten Restfarben.
- Schroeder: 2SA zeigt nach UF-Eröffnung beide Oberfarben, nach OF-Eröffnung beide Unterfarben. Der Überruf (nach 1 Treff 3 Treff, denn 2 Treff ist hier natürlich) zeigt die andere Farbe derselben Gruppe (UF oder OF) sowie eine Farbe der anderen Gruppe.
- Unusual Notrump: wie Rothstone - 2 SA zeigt die beiden niedrigsten Restfarben.

Aus all diesen Methoden hat Klaus-Peter Wiese sein eigenes Gegenbietschema erstellt:

2 SA zeigt immer die beiden niedrigsten Restfarben.

Nach 1 UF ist der 2-Überruf natürlich, der 3-Überruf zeigt beide Oberfarben, das Gebot 3 in der anderen UF zeigt diese Farbe und Pik.

Nach 1 OF zeigt der 2-Überruf die andere Oberfarbe und eine der Unterfarben.

**Stärke der Zweifärber-Gegegebote:** Grundsätzlich sind sie relativ schwach - Normalfall 8 bis 12 Punkte. Mit stärkeren Händen bietet man besser (und auch wenn man eine 5-Länge in der gebotenen Unterfarbe hat) beide Farben nacheinander, mit sehr starken Händen zuerst Kontra.

Teiler: West		in Gefahr: Ost/West	
N ♠ A 8 4	♠ K D B 7 6	S ♠ 10 5 3	W ♠ 9 2
♥ A K D B 7 4	♥ -	♥ 10 9 8 6 2	♥ 5 3
♦ 9 7	♦ A K 6	♦ 8 2	♦ D B 10 5 4 3
♣ B 6	♣ A D 10 8 2	♣ 9 5 3	♣ K 7 4
15 FP	19 FP / 10 Spielstiche	0 FP	6 FP

Nach Wests pass und Nord's 1 Coeur gibt es die verschiedensten Bietverläufe, und es ist nirgends leicht, einen der drei für Ost/West erfüllbaren Schlemms zu erreichen.

1 Coeur	kontra (1)	pass	pass
pass	2 Pik (2)	pass	2 Karo
pass	3 Coeur (4)	pass	3 Karo (3)
			3 Pik (5)

- (1) mindestens 4er-Pik oder 16 Punkte - rundenforcing
- (2) jetzt mindestens 5er-Pik und 16 Punkte - nicht absolut forcierend
- (3) mit 6 Punkten muss West sprechen und sein Blatt weiter beschreiben
- (4) rundenforcing, zeigt etwa 19 Punkte
- (5) 2er-Pik

An fast allen Stellen sind auch andere Gebote mit anderer Weiterentwicklung möglich:

- statt Ost's Kontra: 2 Coeur für Zweifärber Pik und Unterfarbe
- statt Süds pass nach Kontra: 4 Coeur (**Gesetz der totalen Stiche!**)
- statt West's 2 Karo: 3 Karo (Regel für **Sprung nach Partners Informationskontra:** mit 9 FP und 4er-Farbe, mit 8 FP und 5er-Farbe, mit 6 FP und 6er-Farbe)

- statt Ost's 2 Pik: 2 Coeur (wie (4))
- statt Ost's 3 Coeur: 4 Treff

z.B. - nicht ganz wissenschaftlich -

1 Coeur	2 Coeur	pass	3 Treff
pass	3 Coeur	pass	4 Karo
pass	6 Karo	pass	pass