

Die Einführung der Trumpffarbe

Der Eröffner spielt die gleiche Rolle wie bisher, jedoch übermittelt sein Partner jetzt die Figurenpunkte und seine komplette Verteilung (mittels Zettel). Danach sucht der Eröffner nach einem „Fit“ d.h., eine lange Farbe, die aus mindestens acht gemeinsamen Karten besteht. Wenn der Eröffner einen gemeinsamen Fit gefunden hat, wählt er diese Farbe als Trumpffarbe. Haben Sie lediglich einen 8-Karten-Fit in Unterfarbe, ist es sinnvoller, SA als Endkontrakt zu wählen. Die Höhe des Kontraktes entnehmen Sie der Entscheidungstabelle. Haben Sie mehr als nur einen Fit, so geben Sie der längsten gemeinsamen Farbe den Vorzug (**Achtung**: Oberfarben sollte bei der Reizung im Prinzip Vorrang eingeräumt werden) – bei gleicher Länge, der höheren Farbe. Alleinspieler wird derjenige Spieler, der mehr Trümpfe besitzt! Sind die Trümpfe gleichmäßig verteilt, wird der Eröffner Alleinspieler. Hat man keinen Fit, wählt man Sans Atout (SA). Wenn der Eröffner einen „Farbkontrakt“ angesagt hat, d.h., einen Kontrakt, in dem eine Farbe Trumpf ist, darf er mit den Karten dieser Trumpffarbe andere Farben „schnappen“ (auch stechen oder trumpfen genannt), wenn er die gespielte Farbe nicht mehr bedienen kann. Man ist nicht verpflichtet zu schnappen, obwohl dies meistens von Vorteil ist, da man den Stich dann gewinnt.

Verteilungspunkte (V-Punkte) für Kürzen und Trümpfe

Die Figurenpunkte sind nur ein Hilfsmittel, um abschätzen zu können, wie viel Stiche Sie und Ihr Partner ungefähr erzielen können. Das Punktesystem berücksichtigt allerdings keine kleinen Trumpfkarten, mit denen man ja auch Stiche erzielen kann. Wenn Sie einen Fit gefunden haben (mindestens acht gemeinsame Karten in einer Farbe) und diese Farbe auch als Trumpf festlegen, kommen nun nicht die Längen, sondern die Kürzen in den anderen Farben (außer Trumpf), als zusätzliches Stichpotential zum Tragen. Dieses zusätzliche Stichpotential müssen Sie unbedingt zu Ihren bereits vorhandenen Figurenpunkten als Sonderpunkte für Kürzen addieren. Je kürzer eine Farbe, desto eher kann man stechen/ trumpfen/schnappen.

Chicane (keine Karte in einer Farbe)	→ 3 V-Punkte
Single (eine Karte in einer Farbe)	→ 2 V-Punkte
Double (zwei Karten in einer Farbe)	→ 1 V-Punkt

Es ist von Vorteil, mehr Trümpfe zu haben als notwendig. Je mehr Trümpfe Sie haben, desto öfter können Sie stechen. Das bedeutet, dass Sie nach der achten Trumpfkarte jede weitere mit Sonderpunkten bewerten und zu Ihren Figurenpunkten addieren müssen.

Die neunte Trumpfkarte	→ 2 V-Punkte
Jeder weitere Trumpf	→ 1 V-Punkt

Die Sonderpunkte für Kürzen und Extratrümpfe bezeichnet man als Verteilungspunkte. Im Folgenden mit V-Punkte abgekürzt.

[Sie können zur Theorie der 3. Lektion ein Quiz absolvieren](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Spielübungen zur Trumpffarbe

Nr.: 5 ♠ K D 5 4
 Teiler: N ♥ A 4
 Gefahr: NS ♦ K D 3 2
 ♣ K 9 2

Nord sagt: „Ich eröffne.“
 Süd übermittelt 9 F-Punkte und
 eine 4-2-4-3 Verteilung.
 Nord ermittelt einen Fit in ♠.

♠ B 6
 ♥ 10 8 7 5
 ♦ 9 6 4
 ♣ D 7 5 4



♠ 10 8 3
 ♥ K D B 6 3
 ♦ A 8
 ♣ B 10 8

Nord berechnet zwei
 V-Punkte. Einen für jede
 ♥-Kürze.

♠ A 9 7 2
 ♥ 9 2
 ♦ B 10 7 5
 ♣ A 6 3

NS haben 28 FV-Punkte.
 Ausspiel: ♥-König

1. Welchen Endkontrakt muss Nord ansagen?
2. Wer ist der Alleinspieler?
3. Wer spielt zum ersten Stich aus?
4. Wie viele sichere Stiche haben Sie zum Zeitpunkt des Ausspiels?
5. Wie viele weitere Stiche müssen entwickelt werden?
6. In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden?
7. Wie gehen Sie vor, um die fehlenden Stiche zu entwickeln?

[Sie können das Spiel Nr. 5 interaktiv üben](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Nr.: 6 ♠ D B 10 5 Ost sagt: „Ich eröffne.“
 Teiler: 0 ♥ 9 8 West übermittelt zehn F-Punkte
 Gefahr: OW ♦ B 9 6 5 2 und eine 4-4-1-4 Verteilung.
 ♣ K 9 Ost ermittelt einen Fit in ♥.

♠ A 8 7 6		♠ K 4 3	Ost berechnet zwei
♥ D 7 4 3		♥ A K B 5	V-Punkte für das Single
♦ 4		♦ A 8 7	in ♦.
♣ A 5 4 3		♣ B 6 2	

♠ 9 2 OW haben 28 FV-Punkte.
 ♥ 10 6 2 Ausspiel: ♦-König
 ♦ K D 10 3
 ♣ D 10 8 7

1. Welchen Endkontrakt muss Ost ansagen?
2. Wer ist der Alleinspieler?
3. Wer spielt zum ersten Stich aus?
4. Wie viele sichere Stiche haben Sie zum Zeitpunkt des Ausspiels?
5. Wie viele weitere Stiche müssen entwickelt werden?
6. In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden?
7. Wie gehen Sie vor, um die fehlenden Stiche zu entwickeln?

Sie können das Spiel Nr. 6 interaktiv üben

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Lösungen der Spielübungen zur Trumpffarbe

Nr.: 5 ♠ K D 5 4
 Teiler: N ♥ A 4
 Gefahr: NS ♦ K D 3 2
 ♣ K 9 2

Nord sagt: „Ich eröffne.“

Süd übermittelt 9 F-Punkte und eine 4-2-4-3 Verteilung.

Nord ermittelt einen Fit in ♠.

♠ B 6
 ♥ 10 8 7 5
 ♦ 9 6 4
 ♣ D 7 5 4



♠ 10 8 3
 ♥ K D B 6 3
 ♦ A 8
 ♣ B 10 8

Nord berechnet zwei V-Punkte. Einen für jede ♥-Kürze.

♠ A 9 7 2
 ♥ 9 2
 ♦ B 10 7 5
 ♣ A 6 3

NS haben 28 FV-Punkte.

Ausspiel: ♥-König

1. Welchen Endkontrakt muss Nord ansagen? **4♠.**
2. Wer ist der Alleinspieler? **Nord – Er hat den Endkontrakt angesagt und die Trumpflängen sind identisch.**
3. Wer spielt zum ersten Stich aus? **Ost.**
4. Wie viele sichere Stiche haben Sie zum Zeitpunkt des Ausspiels? **Sechs.**
5. Wie viele weitere Stiche müssen entwickelt werden? **Vier.**
6. In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden?
In ♠ und ♦.
7. Wie gehen Sie vor, um die fehlenden Stiche zu entwickeln?

Entfernen Sie zunächst die fünf Trümpfe des Gegners. Die 3-2-Verteilung bei fünf ausstehenden Karten hat eine Wahrscheinlichkeit von 68%. Entwickeln Sie anschließend drei zusätzliche Stiche in ♦. Der Gegner bekommt lediglich das Ass in ♦.

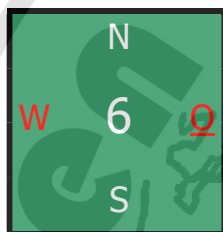
[Sie können die Musterlösung zum Spiel Nr. 5 online abspielen](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Nr.: 6 ♠ D B 10 5 Ost sagt: „Ich eröffne.“
 Teiler: 0 ♥ 9 8 West übermittelt 10 F-Punkte
 Gefahr: OW ♦ B 9 6 5 2 und eine 4-4-1-4 Verteilung.
 ♣ K 9 Ost ermittelt einen Fit in ♥.

♠ A 8 7 6
 ♥ D 7 4 3
 ♦ 4
 ♣ A 5 4 3



♠ K 4 3
 ♥ A K B 5
 ♦ A 8 7
 ♣ B 6 2

Ost berechnet zwei V-Punkte für das Single in ♦.

♠ 9 2
 ♥ 10 6 2
 ♦ K D 10 3
 ♣ D 10 8 7

OW haben 28 FV-Punkte.
 Ost sagt 4♥ an.
 Alleinspieler: Ost
 Ausspiel: ♦-König

1. Welchen Endkontrakt muss Ost ansagen? **4♥.**
2. Wer ist der Alleinspieler? **Ost.**
3. Wer spielt zum ersten Stich aus? **Süd.**
4. Wie viele sichere Stiche haben Sie zum Zeitpunkt des Ausspiels? **Acht.**
5. Wie viele weitere Stiche müssen entwickelt werden? **Zwei.**
6. In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden? **Karo.**
7. Wie gehen Sie vor, um die fehlenden Stiche zu entwickeln?

Gewinnen Sie das Ausspiel mit ♦-Ass. Planen Sie erst das Schnappen Ihrer ♦-Karten und entfernen Sie anschließend die Trümpfe des Gegners. Spielen Sie zum zweiten Stich einen Ihrer kleinen ♦ und geben Sie vom Dummy einen Ihrer Trümpfe zu (Sie schnappen also). Sie haben Ihren ersten ♦-Stich entwickelt. Gehen Sie mit dem ♠-König zurück in die Hand und schnappen Sie Ihren zweiten kleinen ♦. Anschließend sollten Sie drei Runden Trumpf spielen (Sie beginnen mit der ♥-Dame – kurze Seite hohe Karte zuerst), um die Trümpfe der Gegner zu entfernen (beobachten Sie hierbei, ob der Gegner bedient).

[Sie können die Musterlösung zum Spiel Nr. 6 online abspielen](#)

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.

