

Das Schnappen auf der kurzen Trumpfseite

Der Spielplan im Farbkontrakt ist eine wichtige Grundvoraussetzung für gutes Alleinspiel. Im Gegensatz zum SA-Kontrakt nützt es hier allerdings nichts, seine sicheren Stiche zu zählen. Man bedenke, dass eine Farbe als Trumpffarbe deklariert worden ist und somit in ihrer Wertigkeit über den anderen Farben steht. Das Vergnügen, Trümpfe zu besitzen, ist nicht nur Vorrecht des Alleinspielers. Die Gegner haben ebenfalls Trümpfe und könnten somit die „sicheren Stiche“ schnappen, falls sie in dieser Farbe keine Karte besitzen. Dasselbe gilt aber auch für den Alleinspieler. Legen Sie Ihren Spielplan von der längeren Trumpfseite an. Bei gleich langen Trümpfen von der Seite, auf der sich die besseren Trümpfe befinden.

Der Spielplan im Farbkontrakt ist in drei Frage-Schritte unterteilt und besteht aus einer logischen Reihenfolge.

1. Wie viele potenzielle Verlierer haben Sie?

Zählen Sie Ihre Verlierer für jede Farbe einzeln. Die Verlierer errechnen Sie, indem Sie von der längeren/besseren Trumpfseite die Anzahl der Karten minus die Anzahl der garantierten Stiche rechnen.

2. Wie können Sie Ihre potentiellen Verlierer vermeiden?

Überlegen Sie sich für jeden potentiellen Verlierer eine Methode diesen zu vermeiden. Die häufigste und effektivste Methode, um im Farbkontrakt seine Verlierer loszuwerden ist das **Schnappen/Stecken/Trumpfen** mit der kürzeren Trumpfseite (bei gleicher Länge mit der schlechteren Trumpfseite).

Merke: Nur Schnappen mit der **kurzen Trumpfseite** bringt zusätzliche Stiche.

3. In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?

Haben Sie Verlierer, die durch Schnappen vermieden werden können, sollten Sie zuerst Ihrer Verlierer auf der kurzen Trumpfseite schnappen und anschließend die Trümpfe der Gegner entfernen. Haben Sie keine Verlierer, die durch Schnappen vermieden werden können, sollten Sie sofort die Trümpfe der Gegner entfernen.

Übungen zum „Schnappen auf der kurzen Trumpfseite“

Übung: 1 ♠ B 10 9 8
 Teiler: Süd ♥ 2
 Gefahr: keiner ♦ D 7 6 5 4
 ♣ A D B

♥ K



♠ A K D 3 2
 ♥ A 4 3
 ♦ K 3 2
 ♣ K 10

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	Pass	4 ♠	Pass
4SA	Pass	5 ♦	Pass
6 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Teil Spielplan: Wie viele potenzielle Verlierer haben Sie?

Wie viele Verlierer haben Sie in ♠? →

Wie viele Verlierer haben Sie in ♥? →

Wie viele Verlierer haben Sie in ♦? →

Wie viele Verlierer haben Sie in ♣? →

2. Teil Spielplan: Wie können Sie Ihre potenziellen Verlierer vermeiden?

Wie kann ich die ♥-Verlierer vermeiden? →

Wie kann ich die ♦-Verlierer vermeiden? →

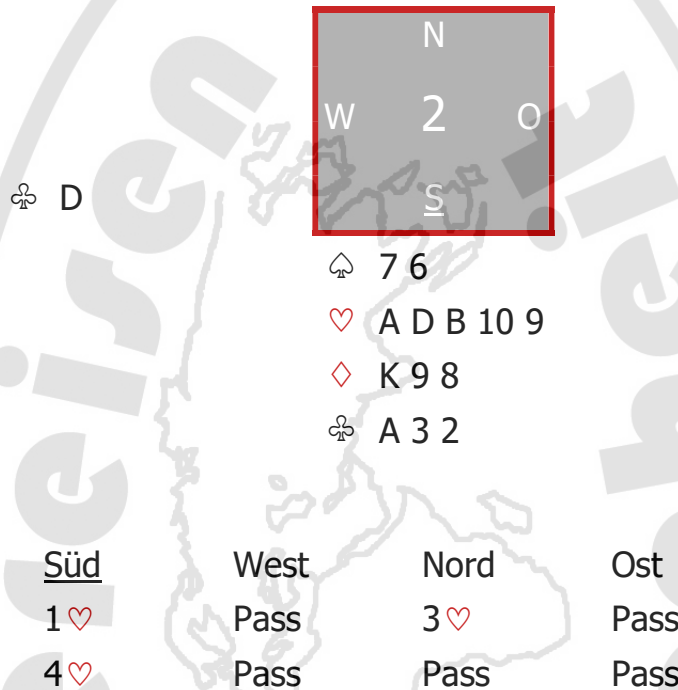
3. Teil Spielplan: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?

1. →?

2. →?

3. →?

Übung: 2 ♠ B 5 4 3 2
 Teiler: Süd ♥ K 3 2
 Gefahr: keiner ♦ D B 10
 ♣ K 4



1. Teil Spielplan: Wie viele potenzielle Verlierer haben Sie?

Wie viele Verlierer haben Sie in ♠? →

Wie viele Verlierer haben Sie in ♥? →

Wie viele Verlierer haben Sie in ♦? →

Wie viele Verlierer haben Sie in ♣? →

2. Teil Spielplan: Wie können Sie Ihre potenziellen Verlierer vermeiden?

Wie kann ich die ♠-Verlierer vermeiden? →

Wie kann ich die ♦-Verlierer vermeiden? →

Wie kann ich den ♣-Verlierer vermeiden? →

3. Teil Spielplan: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?

1. → ?

2. → ?

3. →

Lösungen der Übungsaufgaben

Lösung: 1 ♠ B 10 9 8
 Teiler: Süd ♥ 2
 Gefahr: keiner ♦ D 7 6 5 4
 ♣ A D B

♠ 7 6 5	N W 1 O S	♠ 4
♥ K D B 10		♥ 9 8 7 6 5
♦ 9 8		♦ A B 10
♣ 9 8 7 6		♣ 5 4 3 2

0	♠ A K D 3 2
2	♥ A 4 3
2	♦ K 3 2
0	♣ K 10

<u>Süd</u>	West	Nord	Ost
1 ♠	Pass	4 ♠	Pass
4SA	Pass	5 ♦	Pass
6 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Teil Spielplan: Wie viele potenzielle Verlierer haben Sie?

Wie viele Verlierer haben Sie in ♠?

→ 0 Der Partner deckt die ♠ 2 und 3 mit seinem Buben und seiner 10 ab.

Wie viele Verlierer haben Sie in ♥?

→ 2 Sie können keine Karte außer dem ♥-Ass in einen Stich verwandeln.

Wie viele Verlierer haben Sie in ♦?

→ 2 Sie können mit König und Dame nur einen Stich entwickeln.

Wie viele Verlierer haben Sie in ♣?

→ 0 Sie haben drei sichere Stiche, aber nur zwei Karten auf der langen Trumpfseite (Abwürfe?!).

2. Teil Spielplan: Wie können Sie Ihre potenziellen Verlierer vermeiden?

Wie kann ich die ♥-Verlierer vermeiden?

- ➔ Sie besitzen ein Single ♥ auf Nord (kurze Trumpfseite!). Das bedeutet, dass Sie Ihre ♥-Verlierer durch Schnappen vermeiden können.

Wie kann ich die ♦-Verlierer vermeiden?

- ➔ Sie können einen ♦-Verlierer auf eine hohe ♣-Karte abwerfen. Der zweite ♦-Verlierer ist unvermeidbar - er geht immer an das ♦-Ass verloren.

3. Teil Spielplan: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?

- ➔ Erst schnappen - dann die Trümpfe der Gegner entfernen.

1. Die zwei Verlierer in ♥ schnappen (nutzen Sie Trumpf als Übergang).
2. Die Trümpfe der Gegner entfernen (ziehen) - mitzählen (bis vier).
3. Den ♦-Verlierer auf ♣ abwerfen.

Lösung: 2 ♠ B 5 4 3 2
 Teiler: Süd ♥ K 3 2
 Gefahr: keiner ♦ D B 10
 ♣ K 4

♠ K 10 9 8	N W 2 O S	♠ A D
♥ 5 4		♥ 8 7 6
♦ 7 6 5		♦ A 4 3 2
♣ D B 10 9		♣ 8 7 6 5

2	♠ 7 6
0	♥ A D B 10 9
1	♦ K 9 8
1	♣ A 3 2

<u>Süd</u>	West	Nord	Ost
1♥	Pass	3♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

1. Teil Spielplan: Wie viele potenzielle Verlierer haben Sie?

Wie viele Verlierer haben Sie in ♠?

➔ 2 Der Partner deckt keine Ihrer kleinen Karten ab.

Wie viele Verlierer haben Sie in ♥?

➔ 0 Alle hohen ♥-Karten befinden sich in Ihrem Besitz.

Wie viele Verlierer haben Sie in ♦?

➔ 1 Es fehlt Ihnen nur das ♦-Ass. Partner hat ♦ D und ♦ B.

Wie viele Verlierer haben Sie in ♣?

➔ 1 Sie haben zwei sichere Stiche, aber drei Karten auf der langen Trumpfseite.

2. Teil Spielplan: Wie können Sie Ihre potenziellen Verlierer vermeiden?

Wie kann ich die ♠-Verlierer vermeiden?

→ Keine Möglichkeit, die ♠-Verlierer zu vermeiden.

Wie kann ich die ♦-Verlierer vermeiden?

→ Keine Chance. Sie geben das Ass in ♦ immer ab.

Wie kann ich den ♣-Verlierer vermeiden?

→ Schnappen mit der kurzen Trumpfseite.

3. Teil Spielplan: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?

Wir haben festgestellt, dass wir Verlierer schnappen müssen

→ **Erst schnappen - dann die Trümpfe der Gegner entfernen.**

1. Den ♣-Verlierer schnappen.

2. Die Trümpfe der Gegner entfernen (ziehen) - mitzählen!

3. Das ♦-Ass herausschleichen.

[Sie können zur Theorie der 6. Lektion ein Quiz absolvieren](#)

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



Spielübungen zum „Schnappen auf der kurzen Trumpfseite“

Hand: 1 ♠ A65 Kontrakt: 4♠
 Teiler: Nord ♥ 4
 Gefahr: keiner ♦ AK43 Ausspiel: ♠ 10
 ♣ KD765

♠ 10
 ♥
 ♦
 ♣



♠ K7432
 ♥ A32
 ♦ DB6
 ♣ 32

Zum Spiel:
 Wie gehen Sie vor, um
 Ihre Verlierer zu
 vermeiden?

Sie können das Spiel Nr. 1 interaktiv üben

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

AFSPELEN!



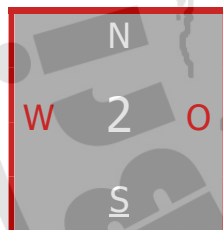
KLICKEN!

SCANNEN!



Hand: 2 ♠ KB953 Kontrakt: 6♠
 Teiler: Süd ♥ AKB
 Gefahr: OW ♦ AD Ausspiel: ♦-Bube
 ♣ 1073

♠
 ♥
 ♦ B
 ♣



♠ AD7
 ♥ 52
 ♦ K854
 ♣ AK85

Zum Spiel:
 12 Stiche sind sichtbar.
 Wie gehen Sie vor, um
 den Überstich zu
 erzielen?

Sie können das Spiel Nr. 2 interaktiv üben

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

AFSPELEN!



KLICKEN!

SCANNEN!

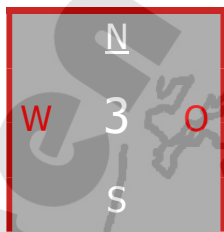


Hand: 3 ♠ K87
 Teiler: Nord ♥ K832
 Gefahr: OW ♦ 832
 ♣ 764

Kontrakt: 4♠

Ausspiel: ♣-Dame

♠
 ♥
 ♦
 ♣ D



♠ ADB103
 ♥ A5
 ♦ 9654
 ♣ AK

Zum Spiel:
 Neun Stiche sind sichtbar. Wie gehen Sie vor, um einen Ihrer Verlierer zu vermeiden und damit einen 10ten Stich zu erringen?

Sie können das Spiel Nr. 3 interaktiv üben

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

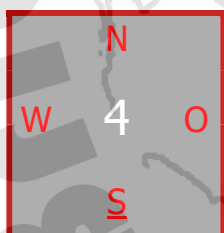


Hand: 4 ♠ AB6
 Teiler: Süd ♥ AK73
 Gefahr: alle ♦ 93
 ♣ AK83

Kontrakt: 4♠

Ausspiel: ♥-Dame

♠
 ♥ D
 ♦
 ♣



♠ K10853
 ♥ 62
 ♦ A75
 ♣ 1062

Zum Spiel:
 Wie viele Verlierer sollten Sie zählen und in welcher Reihenfolge sollten Sie diese vermeiden?

Sie können das Spiel Nr. 4 interaktiv üben

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



Lösungen zum „Schnappen auf der kurzen Trumpfseite“

Hand:	1	♠ A65	<u>Nord</u>	Ost	Süd	West
Teiler:	Nord	♥ 4	1♣	Pass	1♠	Pass
Gefahr:	keiner	♦ AK43	2♦	Pass	2♠	Pass
		♣ KD765	3♠	Pass	4♠	End

♠ 1098
 ♥ KB107
 ♦ 87
 ♣ B984



♠ DB
 ♥ D9865
 ♦ 10952
 ♣ A10

Ausspiel: ♠ 10

♠ K7432
 ♥ A32
 ♦ DB6
 ♣ 32

Zur Reizung:

Nord beschreibt mit 2♦ einen starken Zweifärber (selbstforcierend) ab 17 FLP. Süd addiert auf 27 gemeinsame FLP. Die Wiederholung der OF auf der 2er-Stufe ist nach einem teuren Zweifärber forcierend für eine Bietrunde. Nach einem billigen Zweifärber wäre dies ein nicht forcierendes Gebot. Nord hebt mit seinem 3er-Anschluss in ♠ (Minimum). Süd sagt mit genügend Punkten das Vollspiel an. Mit einer stärkeren Hand (ab 33 FVP) könnte Süd in Richtung 6er-Stufe gehen.

Zum Spiel:

Der AS (= Alleinspieler) hat zwei Verlierer in ♥, welche durch Stechen vermieden werden können. Ziehen Sie keine Trümpfe, sondern beginnen Sie mit dem Stechen der ♥. Gewinnen Sie das Ausspiel mit dem ♠-Ass am Tisch. Mit ♦-Dame und ♦-Bube erreichen Sie die Hand für den zweiten ♥-Schnapper und um anschließend die Trümpfe der Gegner zu ziehen. Danach geht nur noch ein Trumpf und das ♣-Ass an den Gegner verloren.

Sie können die Musterlösung zu Nr. 1 online abspielen

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



Hand:	2	♠ KB953	<u>Süd</u>	West	Nord	Ost
Teiler:	Süd	♥ AKB	1SA	Pass	2♥	Pass
Gefahr:	OW	♦ AD	2♠	Pass	3♣!	Pass
		♣ 1073	3♠	Pass	6♠	Ende

♠ 62
♥ 10873
♦ **B**10973
♣ 62



♠ 1084
♥ D964
♦ 62
♣ DB94

Ausspiel: ♦-Bube

♠ AD7
♥ 52
♦ K854
♣ AK85

Zur Reizung:

Um den Fit in ♠ zu lokalisieren, transferiert Nord zunächst mit 2♥ und bietet anschließend eine neue Farbe auf der 3er-Stufe (Hilfsforcing). Süd nutzt die Gelegenheit und bestätigt mit 3♠ den Fit in Oberfarbe. Mit Hilfe der Assfrage (Key-Cards), Frage nach Trumpf-Dame und Frage nach Königen könnten Sie hier sogar den Großschlemm ausreizen. Aber das überlassen wir lieber den Experten 😊

Zum Spiel:

Der Alleinspieler muss seinen Spielplan zunächst von der langen Trumpfseite aus anlegen. Die einzigen Verlierer entdeckt er dabei in ♥ und ♣. Den ♥-Verlierer sollten Sie auf der kurzen Trumpfseite (Süd) stechen. Daher dürfen Sie nicht alle Trümpfe des Gegners abziehen, da Sie damit auch Ihrer eigenen Trümpfe restlos entfernen würden. Wenn Sie das erledigt haben, ziehen Sie die Trümpfe des Gegners, deblockieren Ihre Figuren in ♦ auf Nord (abziehen) und werfen anschließend Ihren ♣-Verlierer auf den ♦-König ab. Sie erzielen einen Überstich. Das Erfüllen war kein Problem.

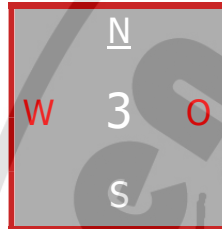
[Sie können die Musterlösung zu Nr. 2 online abspielen](#)

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



Hand:	3	♠ K87	<u>Nord</u>	Ost	Süd	West
Teiler:	Nord	♥ K832	Pass	Pass	1♠	Pass
Gefahr:	OW	♦ 832	2♠	Pass	4♠	Pass
		♣ 764	Pass	Pass		

♠ 654
 ♥ D1097
 ♦ K7
 ♣ **DB**109



♠ 92
 ♥ B64
 ♦ ADB10
 ♣ 8532

Ausspiel: ♣-Dame

♠ ADB103
 ♥ A5
 ♦ 9654
 ♣ AK

Zur Reizung:

Süd sagt mit 20 FVP nach einer einfachen Hebung des Partners (6-10 FVP) das Vollspiel in ♠ direkt an.

Zum Spiel:

Versuchen Sie einen Ihrer vier ♦-Verlierer zu vermeiden. Ziehen Sie keine Trümpfe. Beginnen Sie sofort mit ♦ und setzen bei jeder Gelegenheit mit ♦ fort. Wenn der Dummy in ♦ blank ist, können Sie Ihren verbliebenen ♦-Verlierer am Tisch, mit der kurzen Trumpfseite, stechen. Der Gegner sollte bei jeder Gelegenheit Trumpf spielen, um das Schnappen zu verhindern. Trumpf-Ausspiel hätte den Kontrakt zu Fall gebracht.

[Sie können die Musterlösung zu Nr. 3 online abspielen](#)

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



			Ost	Süd	West	Nord
Hand:	4	♠ AB6	Pass	Pass	1♣	Pass
Teiler:	Süd	♥ AK73	1♠	Pass	2SA	Pass
Gefahr:	alle	♦ 93	3♦!	Pass	3♠	Pass
		♣ AK83	4♠	Pass	Pass	Pass

♠ 94
 ♥ **DB**105
 ♦ KB862
 ♣ 75



♠ D72
 ♥ 984
 ♦ D104
 ♣ DB94

Ausspiel: ♥-Dame

♠ K10853
 ♥ 62
 ♦ A75
 ♣ 1062

Zur Reizung:

Nord ist zu stark für eine 1SA-Eröffnung und beginnt zunächst mit 1♣. Das 2SA-Rebid im Sprung zeigt eine Hand, die stärker sein muss als eine 1SA-Eröffnung. Süd forciert mit 3♦ (**N**eue **U**nterfarbe **F**orcing) und fragt nach weiteren Informationen beim Eröffner. Nord zeigt seinem 3er-Anschluss in ♠ und Süd sagt das Vollspiel mit 4♠ an.

Zum Spiel:

Der Alleinspieler hat 4 Verlierer. Einen ♦-Verlierer sollte er durch Schnappen auf der kurzen Trumpfseite vermeiden, bevor er die Trümpfe des Gegners abzieht. Spielen Sie dazu ein kleines ♦ aus beiden Händen. Sie erhalten sich somit Ihr ♦-Ass als Übergang. Wenn Sie anschließend noch die ♠-Dame finden, gelingt Ihnen sogar ein Überstich.

[Sie können die Musterlösung zu Nr. 4 online abspielen](#)

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

