



Lektion 1

Spielplan im Farbkontrakt

Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **DBV-Schülermappe** „Alleinspiel“

Schnapper in der kurzen Hand

<u>Frage</u>	<u>Antwort</u>
1.) Warum spielt man ein Farbspiel?	<ul style="list-style-type: none">• Verhindern von Längenstiche beim Gegner durch Stechen• zusätzliche Stiche durch Schnappen in der kurzen Hand
2.) Was sind Haupt- und Nebenblatt?	<ul style="list-style-type: none">• Das Hauptblatt hat die Mehrheit der Trümpfe.• Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit stärkeren Trümpfen Hauptblatt.
3.) Warum gibt es zusätzliche Stiche nur durch Schnapper im Nebenblatt?	<ul style="list-style-type: none">• Beim Spielplan werden die Verlierer des Hauptblattes gezählt.• Diese Zahl kann ich u.a. verringern, wenn ich Verlierer schnappe mit Trümpfen des Nebenblatts. Schnappe ich Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, erhalte ich keine zusätzlichen Stiche. Dieses Vorgehen kann ich aber als Übergang nutzen.
4.) Was sind die Voraussetzungen für ein solches Manöver?	<ul style="list-style-type: none">• Trümpfe zum Stechen im Nebenblatt• 1 oder 2 kürzere Farben im Nebenblatt
5.) Wie ist die Vorgehensweise?	<ul style="list-style-type: none">• Trümpfe schonen, nicht gleich alle Trümpfe ziehen, denn mit den Trümpfen der Gegner verschwinden auch die des Nebenblattes.• Schnapper vorbereiten (Farbe spielen, auch kleine Karten aus beiden Händen)• Schnappen• zurück zum Hauptblatt (Übergänge!), um weitere Schnapper zu realisieren
6.) Was kann als Übergänge genutzt werden?	<ul style="list-style-type: none">• hohe Karten in Nebenfarben• Trumpffarbe mit teilweisen Trumpfziehen• Stechen mit dem Hauptblatt in einer Nebenfarbe
7.) Welche Vorsichtsmaßnahmen sind zu beachten?	<ul style="list-style-type: none">• Schnappen mit hohen Trümpfen, um Überstechen zu vermeiden• teilweise Trumpfziehen, um Stechen der Gegner zu vermeiden• Vorsicht beim 4-4 Fit!

Das Hauptblatt hat die Mehrheit der Trümpfe.

Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit **stärkeren Trümpfen** Hauptblatt.

Beim Spielplan werden die **Verlierer** des Hauptblattes gezählt.

Diese Zahl kann man verringern, wenn **Verlierer mit Trümpfen des Nebenblatts geschnappt** werden. Schnappt man Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, gibt es **keine zusätzlichen Stiche**. Dieses Vorgehen kann nur als **Übergang** dienen.

Alleinspiel
Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

Teiler W, alle in Gefahr

N

♠ A 9 8
♥ B 10
♦ D 7 5
♣ K 9 8 6 3

W

♠ K D B 7 2
♥ A 5
♦ B 3
♣ A D 7 5

O

♠ 10 6 4
♥ K 7 6 3 2
♦ A 8 4 2
♣ 2

S

♠ 5 3
♥ D 9 8 4
♦ K 10 9 6
♣ B 10 4

a.) Reizung

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
			1♠
---	2♠	---	2SA*
---	4♠	---	---

2SA* Allgemeines Versuchsgebot, 17-19 FV

b.) Kontrakt

4♠ von W, Ausspiel ♥B

c.) Spielplan

W zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♥K gewinnen und ♣ zum ♣A, danach ♣ gestochen. Mit ♥A erreicht man wieder die Hand, um erneut ♣ zu stechen. Erst dann werden die Trümpfe gezogen.

d.) Ergebnis

4♠ = -620

Alleinspiel
Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

Teiler S, N/S in Gefahr

N

♠ 8 7
♥ 4 3
♦ 4 3 2
♣ A 7 6 5 4 2

W

♠ 4 3 2
♥ B 9 8 7 6
♦ B 10 9 8
♣ 8

O

♠ 6 5
♥ D 10 5
♦ D 7 6 5
♣ D B 10 9

S

♠ A K D B 10 9
♥ A K 2
♦ A K
♣ K 6

a.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
		2♦*	---
2♥*	---	2♠	---
3♣	---	3♠	---
4♠	---	4SA	---
5♦	---	7♠	---
---	---		

b.) Kontrakt

7♠ von S, Ausspiel ♠2

c.) Spielplan

Süd hat nur einen Verlierer in der Haupthand: ♥2. Dieser kann am Tisch gestochen werden. Also vor dem Ziehen der letzten Trümpfe ♥A und ♥K spielen und ♥2 stechen. Danach Rückkehr in die Hand und die Trümpfe ziehen.

d.) Ergebnis

7♠ = +2210

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel – Aufgaben

Wie viele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
----------	---------------	-------------

Ausspiel

1.

4♥

♦D

♠ 10 6 2
♥ A K D B 6
♦ K 3
♣ A 7 4

♠ 9 8
♥ 10 9 2
♦ A 8 7 4
♣ K 8 3 2

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ② ③ ④

Spielplan:

2.

4♠

♣D

♠ B 10 9 6 3
♥ 8 7
♦ D 5 2
♣ A 5 4

♠ A K D
♥ A 10 4 2
♦ K 6
♣ K 7 6 2

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ② ③ ④

Spielplan:

Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel – Aufgaben

Kontrakt
Ausspiel

Alleinspieler

Tisch/Dummy

3.

6♥

♥8

♠ A 8 2
♥ A D B 3 2
♦ A K 6
♣ K D

♠ 2
♥ K 10 9 4
♦ D 5 2
♣ 7 6 5 4 3

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ② ③ ④

Spielplan:

4.

4♠

♥B

♠ A K D B 8
♥ K D 7
♦ K D
♣ D 7 3

♠ 7 6 4
♥ A 9 8
♦ 9 8 6 3 2
♣ 10 2

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ② ③ ④

Spielplan:

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel – Lösungen zu den Aufgaben Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
4♥	♠ 10 6 2	♠ 9 8
♦D	♥ A K D B 6	♥ 10 9 2
	♦ K 3	♦ A 8 7 4
	♣ A 7 4	♣ K 8 3 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler, **3 Verlierer** in ♠, **1 Verlierer** in ♣.

Ein ♠-Verlierer kann in der kurzen Hand geschnappt werden. Also sofort 2x ♠ spielen und dann einmal ♠ stechen, erst danach die Trümpfe der Gegner ziehen.

2.		
4♠	♠ B 10 9 6 3	♠ A K D
♣D	♥ 8 7	♥ A 10 4 2
	♦ D 5 2	♦ K 6
	♣ A 5 4	♣ K 7 6 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler hier ist es das schwächere Blatt. **1 Verlierer** in ♥, **2 Verlierer** in ♦, **1 Verlierer** in ♣.

Ein ♦-Verlierer kann in der kurzen Hand geschnappt werden, aufgrund der guten Trumpfqualität auch mit einem hohen Trumpf. Also sofort ♦ zum ♦K spielen und dann einmal ♦ stechen, erst danach die Trümpfe der Gegner ziehen.

3.		
6♥	♠ A 8 2	♠ 3
♥8	♥ A D B 3 2	♥ K 10 9 4
	♦ A K 6	♦ D 5 2
	♣ K D	♣ 7 6 5 4 3

Hauptblatt ist der Alleinspieler, **2 Verlierer** in ♠, **1 Verlierer** in ♣.

2 ♠-Verlierer können in der kurzen Hand geschnappt werden. Mit Trumpf kommt man in die Hand zurück und schnappt erneut ♠. Danach werden die letzten Trümpfe gezogen.

4.		
4♠	♠ A K D B 8	♠ 7 6 4
♥B	♥ K D 7	♥ A 9 8
	♦ K D	♦ 9 8 6 3 2
	♣ D 7 3	♣ 10 2

Hauptblatt ist der Alleinspieler, **1 Verlierer** in ♦, **3 Verlierer** in ♣.

1 ♣-Verlierer kann in der kurzen Hand geschnappt werden, also sofort ♣ spielen.

Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper im Farbspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D B 7 2
♥ A 5
♦ B 3
♣ A D 7 2

♠ A 9 8
♥ B 10
♦ D 7 5
♣ K 9 8 4 3

♠ 10 6 4
♥ K 7 6 3 2
♦ A 8 4 2
♣ 5



♠ 5 3
♥ D 9 8 4
♦ K 10 9 6
♣ B 10 6

17
6 10
7

NS 4♠; NS 2N; NS 1♥; NS 1♦; Par +420: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣ ¹	Pass	4 ♠

alle passen

1. Versuchsgebot, Einladung zu 4 ♠

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ B

N zählt 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch geschnappt werden (Stärke des Tisches: Single in ♣). Wichtig ist, ♥ A als Übergang zu behalten. Also ♥ K, ♣ zum ♣ A, ♣ gestochen, ♥ zum ♥ A, ♣ gestochen und Trumpf spielen. N erfüllt genau.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 6 5
♥ D 10 5
♦ B 7 6 5
♣ D B 10 9

♠ 8 7
♥ 4 3
♦ 4 3 2
♣ A 7 6 5 4 3

♠ A K D B 10 9
♥ A K 2
♦ A K
♣ K 2

♠ 4 3 2
♥ B 9 8 7 6
♦ D 10 9 8
♣ 8



6
4 27
3

West	Nord	Ost	Süd
2 ♥	Pass	2 ♦	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	4 SA	Pass
5 ♦	Pass	7 ♠	alle passen

7 ♠ von Ost

Ausspiel: ♠ 2

Made 7 — OW +1510

Nach der Assfrage reizt O 7 ♠. Bei Ansicht des Dummys nach dem passiven Trumpfausspiel zählt der Alleinspieler nur einen Verlierer: ♥ 2. Diese kann aber am Tisch gestochen werden.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 10 9 2
♥ K D 8 4 3
♦ 8 4
♣ 7 5 2

♠ 8 5
♥ A B 9 6 5
♦ B 3 2
♣ A 6 4

♠ A K D B 4 3
♥ —
♦ A K 9 5
♣ B 8 3



♠ 7 6
♥ 10 7 2
♦ D 10 7 6
♣ K D 10 9

5
7 10
18

NS 4♠; NS 2N; OW 1♥; NS 1♦;

Par +420: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♣ K

S zählt 5 Verlierer. 3 ♣-Stiche sind sofort weg, nachdem W ♣ K attackiert. Die 2 ♦-Verlierer müssen vermieden werden, Der Tisch kann die 3. ♦-Runde stechen, zum Glück hat er genug und hohe Trümpfe. Also ♦ A und

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K B 4 3
♥ 4
♦ K B 9 7
♣ 10 9 8 5

♠ D 8 5
♥ A K D 10 9 5
♦ A 6
♣ A 6

♠ 6 2
♥ B 8 3
♦ 10 8 5 4 3
♣ K 4 3

♠ A 10 9 7
♥ 7 6 2
♦ D 2
♣ D B 7 2



8
19 4
9

OW 4♥; OW 3N; NS 2♠; OW 2♦; NS 2♣;

Par -500: NS 4♠×-2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	alle passen

4 ♥ von West

Ausspiel: ♣ 10

W zählt 4 Verlierer: 3 in ♠ und 1 in ♣. Ein ♠-Verlierer kann am Tisch gestochen werden. Dazu muss der Schnapper vorbereitet werden, in dem 2x ♠ gespielt wird. Die Gegenspieler können die 3 Trümpfe am Tisch nicht schnell genug eliminieren. Der Kontrakt wird erfüllt.

Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper im Farbspiel

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 7 6
♥ A K B 8 7 2
♦ A B 6
♣ A 9

♠ D B 10
♥ 6
♦ K D 9 8 5 2
♣ K 8 5

♠ K 5 3 2
♥ D 9 5
♦ 7
♣ B 7 4 3 2



♠ A 9 8 4
♥ 10 4 3
♦ 10 4 3
♣ D 10 6

17
6 11
6

NS 4♥; NS 2N; OW 3♦; OW 1♠; NS 1♣;
Par +300: OW 5♦×-2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1♥	2♦	2♥
Pass	4♥	alle passen	

4♥ von Nord
Ausspiel: ♠ D

N hat hat 5 Verlierer: 2 in ♠, 2 in ♦, 1 in ♣. Das ♦-Single am Tisch kann ausgenutzt werden. 2x♦ wird am Tisch gestochen. ♣ A dient als Übergang. Erst im Anschluss werden dann die Trümpfe der Gegenspieler gezogen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A D 8 3
♥ 8 7 6 4
♦ D 10 5
♣ 9 5

♠ 9 7
♥ 10 9 2
♦ A 8 7 4
♣ K 6 3 2

♠ 10 6 2
♥ A K D B 5
♦ K 3
♣ A 7 4

♠ K B 5 4
♥ 3
♦ B 9 6 2
♣ D B 10 8



8
7 17
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2♥	Pass	1♥	Pass
4♥	alle passen		
1. Versuchsgebot			

4♥ von Ost
Ausspiel: ♣ D

W nimmt die Einladung (2♠ ist ein Versuchsgebot: Interesse am Vollspiel, Verlierer in ♠) an. 4 Verlierer werden gezählt, 3 in ♠ und 1 in ♣. Die Schnapper werden durch ♠-Spiel vorbereitet, die Gegenspieler können die Trümpfe des Tisches nach ♣-Ausspiel nicht mehr rechtzeitig entfernen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 8
♥ K 6 5 2
♦ K 7
♣ A 10 9 6 5

♠ D 5 4 3 2
♥ A 9 8 7
♦ B 8
♣ D 8

♠ A B 10 9 7 6
♥ 4 3
♦ A 9 4 3
♣ 3



♠ —
♥ D B 10
♦ D 10 6 5 2
♣ K B 7 4 2

13
9 9
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			2♠
Pass	2SA ¹	Pass	3♠
Pass	4♠	alle passen	

1. allgemeines Versuchsgebot

4♠ von Süd
Ausspiel: ♥ D

S zählt Verlierer in Trumpf (♠ D), 2 in ♥ und 2 in ♦. Die ♦-Verlierer können am Tisch gestochen werden. Wichtig dabei ist, dass O nicht überstechen kann und danach den letzten Trumpf des Tisches entfernt. Also wird zuerst mit ♠ K gestochen.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 8 7 2
♥ K B 6 3
♦ A 9 6 4
♣ B 10

♠ B 10 9 6 3
♥ 8 7
♦ D 5 2
♣ A 5 4

♠ A K D
♥ A 10 5 4
♦ K 3
♣ K 8 7 2

♠ 5 4
♥ D 9 2
♦ B 10 8 7
♣ D 9 6 3



9
7 19
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1♣	Pass
1♠	Pass	2SA	Pass
3♠	Pass	4♠	alle passen

4♠ von West
Ausspiel: ♣ B
Made 4 — OW +420

W zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Trotz 2 Figuren muss ein ♦ geschnappt werden. Da man alle Trümpfe bis zur ♠ 9 besitzt, ist es nicht schlimm, mit einer hohen ♠-Figur des Tisches zu stechen. Vorher darf maximal einmal Trumpf gezogen werden.

Schnapper in der kurzen Hand 4-4 Fit

Das **Hauptblatt** hat die Mehrheit der Trümpfe.

Bei identischer Zahl (z.B. 4-4 Fit) wird das stärkere Blatt mit **stärkeren Trümpfen** Hauptblatt.

Beim Spielplan werden die **Verlierer** des Hauptblattes gezählt.

Diese Zahl kann man verringern, wenn **Verlierer mit Trümpfen des Nebenblatts geschnappt** werden. Schnappt man Verlierer des Nebenblatts mit Trümpfen des Hauptblatts, gibt es **keine zusätzlichen Stiche**. Dieses Vorgehen kann nur als **Übergang** dienen.

Vorgehensweise bei 4-4 Fits:

- **möglichst kleinen Trümpfe im Nebenblatt (nicht zwingend das punktschwächere Blatt!)**
- **das Blatt nehmen, das weniger Verlierer hat**
- **das Blatt als Hauptblatt nehmen, wo sich Verlierer leichter vermeiden lassen**
- **nicht sofort Trümpfe ziehen**

Schnapper vorbereiten

- **Übergänge beachten**
- **nicht freiwillig mit dem Hauptblatt schnappen**

Alleinspiel
Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

Teiler S, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

4♠ von N , Ausspiel ♦ B

b.) Spielplan

Der Alleinspieler entscheidet sich für das N Blatt als Hauptblatt, die Verlierer in können leichter gestochen werden. N zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♦ und 2 in ♣. 2 Verlierer in ♦ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♦K gewinnen und 2 Runden Trumpf spielen.

Danach ♦A und ♦ schnappen. Zurück in die Hand mit ♥A und erneut ♦ schnappen. Ein eventueller Überschnapper ist nur eine Originaltrumpfstich der Gegner.

c.) Ergebnis

4♠ = +420

Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper im 4-4 Fit

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 6 5 4
♥ A 7
♦ 7 6 5
♣ A 9 8 7

♠ 9 8
♥ D 10 9
♦ K B 10 2
♣ D 4 3 2



♠ D B 10
♥ B 8 3 2
♦ A D 9 8
♣ B 10

12
8 11
9

♠ K 7 3 2
♥ K 6 5 4
♦ 4 3
♣ K 6 5

NS 3♠; NS 1N; NS 2♣; NS 1♥; Par +140: NS 2♠+1

West Nord Ost Süd

1 ♣ Pass 1 ♥

Pass 1 ♠ Pass 2 ♠

alle passen

2 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ B

**Nord zieht nur 2x Trumpf und versticht danach seine
♥ Verlierer am Dummy.**

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 7 2
♥ 2
♦ B 10 9 6 3 2
♣ 9 8 2

♠ A 5 4
♥ A 5 4 3
♦ D 5 4
♣ 5 4 3



♠ D B 10 9
♥ K D B 10
♦ K 8
♣ A 7 6

1
10 16
13

♠ K 6 3
♥ 9 8 7 6
♦ A 7
♣ K D B 10

OW 4♠; OW 4♥; OW 3N; OW 2♣; S 1♦;

Par -420: OW 4♥=; OW 4♠=

West Nord Ost Süd

1 SA Pass

2 ♣ Pass 2 ♥ Pass

4 ♥ alle passen

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♣ K

**Ost zieht nur 2 Runden Trumpf und entwickelt danach
via ♠Schnitt und ♦ Express weiter Stiche.**

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 7 6 5
♥ B 6 5 4
♦ A 5
♣ 6 5 4

♠ 4 3 2
♥ A 3 2
♦ K D B 10 2
♣ 9 2



♠ 9 8
♥ 10 9 7
♦ 9 8 7 4 3
♣ K 8 3

9
10 3
18

♠ K D B 10
♥ K D 8
♦ 6
♣ A D B 10 7

NS 6♠; NS 6♣; NS 5♥; NS 4N; NS 1♦;

Par +980: NS 6♠=

West Nord Ost Süd

1 ♣

Pass 1 ♥ Pass 1 ♠

Pass 4 ♠ alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♦ K

**Süd nimmt das Ausspiel und macht direkt ♣ Impass,
geht mit ♠ Ass zum Tisch und wiederholt den Schnitt.**

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 10
♥ A 9 8
♦ 10 8 7
♣ A 8 4 3 2

♠ A K D 6
♥ K 6
♦ K D 6 5
♣ 7 6 5



♠ 9 8 7 5
♥ D 5 4
♦ B 4 3
♣ K D B

9
17 9
5

♠ 4 3 2
♥ B 10 7 3 2
♦ A 9 2
♣ 10 9

OW 4♠; W 3N; OW 3♦; O 1N; OW 1♣;

Par -620: OW 4♠=

West Nord Ost Süd

1 SA Pass 2 ♣ Pass

2 ♠ Pass 4 ♠ alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♦ 7

**West zieht die Trümpfe und entwickelt danach
zunächst die Unterfarbstiche.**

Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper im 4-4 Fit

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

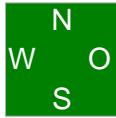
♠ A K 7 6
♥ 7
♦ K 8
♣ K D B 10 7 6

♠ D 10
♥ 6 3 2
♦ B 10 9 7
♣ A 4 3 2

♠ B 3 2
♥ A K 5 4
♦ D 4 3 2
♣ 9 8

♠ 9 8 5 4
♥ D B 10 9 8
♦ A 6 5
♣ 5

16
7 10
7



NS 4♠; NS 3N; NS 3♥; NS 4♣;
Par +620: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣	Pass	1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♥ A			

Nord zieht nur 2 Runden Trumpf und entwickelt danach die lange ♣ Farbe.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

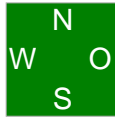
♠ A 9 8 2
♥ 7 3 2
♦ 9 8 3 2
♣ B 10

♠ D 5 4 3
♥ K B 10 6
♦ 5 4
♣ K D 5

♠ K 7
♥ A D 9 8
♦ K D B 10
♣ 9 8 7

♠ B 10 6
♥ 5 4
♦ A 7 6
♣ A 6 4 3 2

5
11 15
9



OW 4♥; OW 2N; OW 2♠; OW 2♦; OW 1♣;
Par -620: OW 4♥=

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♠ B			

Ost zieht 3 Runden Trumpf und entwickelt dann ♦. Falls weiter ♠ kommt kann Ost stechen, auf ♦ einen ♠ und einen ♣ abwerfen und einen ♣Stich entwickeln.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

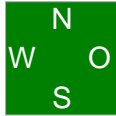
♠ B 10 9 7
♥ K 7 6 5
♦ 8
♣ A K 4 2

♠ 3 2
♥ D B 3 2
♦ 4 3 2
♣ D B 10 9

♠ 6 5 4
♥ 10 9 4
♦ D B 10 9 7
♣ 5 3

♠ A K D 8
♥ A 8
♦ A K 6 5
♣ 8 7 6

11
6 3
20



West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 ♣	Pass	3 ♦
Pass	3 ♥	Pass	3 ♠
Pass	4 SA	Pass	5 ♣
Pass	6 ♠	alle passen	
6 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ D			

Süd nimmt das Ausspiel und legt mit 2 ♦ Schnappern los, wobei er die Trümpe als Übergang nutzt. Nach der dritten Trumprunde sticht er einen ♥. West kommt in Abwurfzwang

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

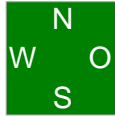
♠ K 5
♥ A K 8 7
♦ D 4 3 2
♣ B 10 9

♠ D B 10 9
♥ 10 6 5
♦ K 8 7
♣ A K D

♠ A 8 7 6
♥ 9
♦ A B 10 6 5
♣ 6 5 4

♠ 4 3 2
♥ D B 4 3 2
♦ 9
♣ 8 7 3 2

13
15 9
3



OW 6♠; OW 6♦; OW 2N; OW 3♣; NS 1♥;
Par -980: OW 6♠=

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	alle passen
4 ♠ von West			
Ausspiel: ♥ A			

West macht ♠Schnitt und später mehr fach den ♦Schnitt für 12 Stiche.

Abwerfen

1.) Grundidee:

So sehr es manchmal wichtig ist, bei Schnappern in der kurzen Hand mit dem Ziehen der Trümpfe zu warten, so ist es andererseits unerlässlich, schnellstens die Trümpfe zu ziehen, wenn man plant, Verlierer aus der Haupthand abzuwerfen. Andernfalls können die Gegner sichere Stiche schnappen.

2.) Dringende Abwürfe

Es gibt **geschützte** (A 4 2 gegenüber 7 6 5) und **ungeschützte** Verlierer (8 3 gegenüber 7 6 2).

Wenn der Alleinspieler die Gegenspieler zu Stich kommen lassen muss (z.B. beim Ziehen der Trümpfe), ist die Situation kritisch, wenn ungeschützte Verlierer vorhanden sind.

In solchen Fällen ist es notwendig, sofort die Verlierer abzuwerfen, auch wenn dabei ein gewisses Risiko (Stechen der Gegenspieler) vorhanden ist.

3.) Übergänge

Manchmal gibt es nur einen Übergang zum Tisch. Deshalb muss vor dem Nutzen der Übergänge (z.B. in der Trumpffarbe) die Abwurf Farbe entblockiert werden (z.B. A K gegenüber D 7 6 2).

4.) Vorbereiten von Schnappern

Um in der kurzen Trumpfhand schnappen zu können, muss diese eine Nebenfarbe enthalten, die kürzer als im Hauptblatt ist. Manchmal kann dies erst durch vorherige Abwürfe erreicht werden.

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

a.) Kontrakt 4♥ von S, Ausspiel ♠K

b.) Spielplan

Süd hat 4-5 Verlierer, 1♠, 2♦ und 1-2 in ♣. Der Verlierer in ♠ ist ungeschützt nach dem ♠-Ausspiel. Für Abwürfe muss die ♦-Farbe entwickelt werden.

c.) Vorsichtsmaßnahmen

Die Trümpfe dürfen nicht gezogen werden, da ♥K der einzige Übergang zum Tisch ist. Wenn die ♦-Farbe etabliert ist, müssen die Trümpfe so gespielt werden, dass die 3. Runde mit ♥K am Tisch endet.

Alleinspiel
Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

Beispiel 2

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

a.) Kontrakt

4♠ von S, Ausspiel ♣B

b.) Spielplan

Süd hat 5 Verlierer, 1♠, 1♥, 1♦ und 2 in ♣. Unvermeidbar ist der Verlierer in der Trumpffarbe und das ♥A. Leider sitzt auch ♦K unfreundlich, also müssen beide Verlierer in ♣ vermieden werden.

Diese können abgeworfen werden auf ♦, damit bereitet man Schnapper in der kurzen Trumpfhand vor. Dieses Manöver muss sofort eingeleitet werden, da der Gegner droht, den noch einmal geschützten Verlierer in ♣ offen zu legen.

c.) Reihenfolge der Stiche

- 1.) ♣K
- 2.) ♦B, Gegner gewinnt mit ♦K
- 3.) der Gegner spielt ♣, gewonnen mit dem ♣A
- 4.) ♦A
- 5.) ♦D und Abwurf von ♣
- 6.) ♣ gestochen am Tisch
- 7.) Trumpf verliert an ♠A
- 8.) ♥K
- 9.) ♥ gestochen in der Hand
- 10.) ♣ gestochen am Tisch und die restlichen Trümpfe gezogen

Alleinspiel - Lektion 1 - Abwerfen von Verlierern

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 8 7 6 2
♥ 9 6
♦ 9 6 2
♣ A 10 6 4

♠ K B 5
♥ 10 8 4 3
♦ A 8 7
♣ K B 8



♠ A D
♥ K D B 7 5
♦ 10 4 3
♣ D 5 2

4
12 14
10

♠ 10 9 4 3
♥ A 2
♦ K D B 5
♣ 9 7 3

OW 4♥; OW 2N; OW 2♣; OW 1♠; OW 1♦;
Par -420: OW 4♥=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♦ K

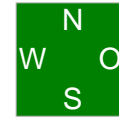
S spielt ♦ K aus, O zählt 4 Verlierer: 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Spielt O nun Trumpf, ist das Spiel verloren, denn die Gegenspieler kassieren 2 ♦-Stiche und ♣ A. Also muss sofort ein ♦ abgeworfen werden: ♠ zum ♠ A und ♠ D mit dem ♠ K übernehmen, auf ♠ B wird nun ein ♦ abgeworfen.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 10 8 5
♥ A 8 5
♦ 8 4 3
♣ K D 5

♠ A 2
♥ B 10 9 2
♦ B 7 5
♣ B 9 4 2



♠ K
♥ D 7 3
♦ 10 9 6 2
♣ A 10 7 6 3

10
7 9
14

♠ D 9 7 6 4 3
♥ K 6 4
♦ A K D
♣ 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 ♠	Pass	1 ♠
alle passen		Pass	4 ♠

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ B

Made 4 — NS +620

W spielt ♥ B aus. S zählt 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♥ und 1 ♣. Wichtig ist, ♥ mit dem ♥ K in der Hand zu gewinnen. Sofort muss ♣ gespielt werden, um auszunutzen, dass der ♥-Verlierer noch geschützt ist. O gewinnt mit dem ♣ A und spielt erneut ♥. Nun kommt ♣ D mit dem ♥-Abwurf.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D 10 8 7 2
♥ 8 4
♦ D 10
♣ 8 4 3

♠ B 4
♥ 10 9 5 3
♦ K B 8 7
♣ 9 7 6



♠ 6 5 3
♥ A 7
♦ A 5 4 2
♣ D B 10 5

8
5 11
16

♠ K 9
♥ K D B 6 2
♦ 9 6 3
♣ A K 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	4 ♠	alle passen	

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♣ D

Ausgespielt wird ♣ D. N zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Der ♣-Verlierer kann auf ♥ abgeworfen werden. Also Trümpe ziehen und ♥ zu den Figuren spielen. Nachdem das ♥ A gefallen ist, erreicht man den Tisch mit ♣ und wirft auf ♥ einen ♣-Verlierer ab.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D 9 8 3
♥ 7 5 3
♦ K D 9 4
♣ 7 6

♠ 5 4
♥ B 10
♦ B 6 5 2
♣ B 8 5 4 3



♠ A 6
♥ K D 9 8 4
♦ 10 8 3
♣ K D 10

7
3 14
16

♠ K B 10 7 2
♥ A 6 2
♦ A 7
♣ A 9 2

NS 4♠; NS 2N; NS 2♦; Par +620: NS 4♠=

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

alle passen

4 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ B

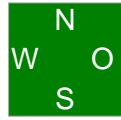
W attackiert ♥ B. S zählt 4 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♥, 1 in ♣. Die ♥-Verlierer sind nun ungeschützt und es muss forciert gehandelt werden: Also ♦ A, ♦ zum ♦ K und ♦ D mit einem ♥-Abwurf. Ein Fehler wäre es gewesen, zuerst Trumpf zu spielen.

Alleinspiel - Lektion 1 - Abwerfen von Verlierern

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K B 10 5
♥ D B 9
♦ A K 4 3
♣ D 5

♠ 9 6 4 3
♥ 8 4
♦ D B 10
♣ A K 4 3



♠ A 7 2
♥ 7 6 2
♦ 9 5
♣ B 10 9 7 2

16
10 5
9

♠ D 8
♥ A K 10 5 3
♦ 8 7 6 2
♣ 8 6

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	3 SA
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♣ B

Nach Transfer erreichen N/S das Vollspiel. O greift ♣ B an, W gewinnt mit dem ♣ K und kassiert ♣ A. N hat noch weitere Verlierer, ♠ A und 2 in ♦. Diese können aber auf die ♠-Werte des Tisches abgeworfen werden. Also Trümpfe ziehen und danach ♠, bis das ♠ A vertrieben ist. Dann folgen 2 Abwürfe.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D 6 3
♥ K 4
♦ A 10 9 5 2
♣ 8 7 3

♠ 8 7 5
♥ 10 7 5
♦ K D 3
♣ D B 10 4



♠ A K 4
♥ D B 9 8 6 2
♦ 6
♣ A K 5

9
8 17
6

♠ B 10 9 2
♥ A 3
♦ B 8 7 4
♣ 9 6 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♠ B

Nach dem Ausspiel von ♠ B zählt O 4 Verlierer: 2 in Trumpf, 1 in ♠ und 1 in ♦. Der ♠-Verlierer kann vermieden werden, wenn O ein ♠ auf ♦ abwirft. Deshalb sofort ♦ spielen und das ♦ A vertreiben. Mit ♣ D wird der Tisch erreicht und ♠ 4 auf ♦ D abgeworfen. Falsch ist es, sofort Trumpf zu spielen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K D 5 2
♥ 6 3
♦ 8 5 4 2
♣ A 7 6

♠ A B 9 3
♥ 7 4
♦ A 10 7
♣ 10 9 8 4



♠ 10 8 4
♥ 9 8 2
♦ D B 6 3
♣ D B 2

9
9 6
16

♠ 7 6
♥ A K D B 10 5
♦ K 9
♣ K 5 3

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ 10

W spielt ♣ 10 aus, S zählt 4 Verlierer: 1 in ♠, 2 in ♦ (wenn der ♦-Expass nicht gelingt), und einer in ♣. Wenn das ♠ A bei W sitzt, kann auf ♠ ein ♣-Verlierer abgeworfen werden. Also ♣ K, und ♠ zum ♠ K. Mit der Trumpf erreicht W wieder die Hand und spielt erneut ♠. Nach ♣ A folgt dann ♠ D.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 8 5 4 3
♥ A 3
♦ 6 5
♣ 9 7 6 4 2

♠ 2
♥ K B 10 9 7 6
♦ 7 3 2
♣ K B 5



♠ K D B 6
♥ D 8 5 4
♦ A 9 8
♣ A 3

4
8 16
12

♠ A 10 9 7
♥ 2
♦ K D B 10 4
♣ D 10 8

OW 4♥; OW 1N; OW 1♠; Par -420: OW 4♥=
West Nord Ost Süd
2 ♥ Pass 4 ♥ alle passen
4 ♥ von West
Ausspiel: ♦ 6

N spielt ♦ 6 aus. Nun hat W 4 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♥ und 2 in ♦. Spielt man ♠ mit der Absicht, ♦-Verlierer abzuwerfen, gewinnt S mit dem ♠ A und spielt ♦ K und ♦ D. Der Gewinnweg ist, sofort ♣ A und ♣ zum ♣ B zu spielen. Auf ♣ K kann nun einen ♦-Verlierer abgeworfen werden. Wenn es schieft, fällt man einmal mehr, aber das Risiko sollte man unbedingt eingehen.

Alleinspiel
Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel
Verlierer auf Verlierer

Beispiel 2, Teiler W, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	1 ♠	X	2 ♠
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠K

b.) Verlierer zählen

?? Verlierer in ♥, Hoffnung auf 3-3 Stand

2 Verlierer in ♦

0-1 Verlierer in ♣, je nach Verteilung

c.) Spielplan

Nachdem die Trümpfe gezogen sind, können die Stiche in ♣ kassiert werden.

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

d.) Was müssen Sie befürchten?

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 2. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat. Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 2 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Sie nehmen ♠A und ducken eine Runde Trumpf, Auf die 2. ♠-Runde werfen Sie ein ♦ aus der Hand ab, das ist sowieso ein Verlierer. Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle Trümpfe gezogen (3-3 Stand). Man kann sogar noch aufgrund des 3-1 Standes in ♣ einen Stich abgeben, da ein Trumpf übrig bleibt. Der Kontrakt ist erfüllt.

Nur bei 4-2 in Trumpf und 3-1 oder schlechter in ♣ verliert man.

Alleinspiel - Lektion 1 - Verlierer auf Verlierer

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 4 2
♥ K 10 8
♦ A K D 10 3
♣ B 6

♠ A K D 9 8
♥ 7 6 4 3
♦ 5 2
♣ K D



♠ B 10 5
♥ 9 2
♦ 8 6 4
♣ 10 9 8 7 3

13
14 1
12

♠ 6 3
♥ A D B 5
♦ B 9 7
♣ A 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	Pass	1 ♥
1 ♠	Pass	Pass	X
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	3 ♦	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

N/S erreichen den ambitionierten Kontrakt von 4 ♥, da kein Stopper in ♠ vorhanden ist und damit 3 SA aussichtslos wäre. Nun muss vorsichtig gespielt werden, da die Haupthand nur 4 Trümpfe hat. Also muss auf die 3. ♠-Runde ein Verlierer (♦ oder ♣) abgeworfen werden.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 4
♥ 5 4 3 2
♦ K D 7 5 3
♣ 9 6

♠ B 10 9 5
♥ 10
♦ B 6
♣ A K D B 7 2



♠ K D 3
♥ 8 7 6
♦ 10 9 8 4 2
♣ 10 3

5
12 5
18

♠ A 7 6 2
♥ A K D B 9
♦ A
♣ 8 5 4

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1 ♥
2 ♣	2 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

Nach ♣-Ausspiel und der positiven Markierung von O droht ein Überschnapper in der 3. ♣-Runde. Stechen wäre also nutzlos, deshalb wird auf ♣ D ein Verlierer mit ♠ 7 abgeworfen. Dann werden die Trümpfe gezogen und 2 ♠-Verlierer verschwinden auf ♦ und einer wird gestochen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 10 9
♥ K 10 5 3
♦ K 10 8 2
♣ 4 3

♠ D 4 3
♥ 7
♦ D 6 4
♣ A K D 7 6 2



♠ 8 6 5 2
♥ B 9 8
♦ B 9 7 3
♣ 10 5

9
13 2
16

♠ A B 7
♥ A D 6 4 2
♦ A 5
♣ B 9 8

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
2 ♣	3 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ A

In der 3. Runde droht O, den Tisch zu überstechen. Ein hohes Vorstechen würde einen Trumpfstich kosten, also wirft S einen ♠-Verlierer ab. Nach dem Ziehen der Trümpfe kann der Verlierer in ♠ dann am Tisch gestochen werden. Der unsichere Schnitt (Nach welcher Seite ist er richtig???) wird vermieden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 4 3
♥ K B 7
♦ 10 9 5 3
♣ A 9 2

♠ K 10 8
♥ A 9 4 3 2
♦ A
♣ D 8 5 4



♠ —
♥ D 10 8 6 5
♦ 8 6 4 2
♣ K 7 6 3

8
13 5
14

♠ A D B 9 7 5 2
♥ —
♦ K D B 7
♣ B 10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	4 ♥	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♦ A			

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ A

W greift ♦ A an, offensichtlich ein Single. Wenn jetzt O ans Spiel kommt, wird das Spiel durch ♦-Schnapper verloren. Also muss unter allen Umständen verhindert werden, das O einen Stich gewinnt. ♣-Nachspiel mit dem ♣ A gewinnen werden und danach auf ♥ K ♣ B abwerfen.

Alleinspiel - Lektion 1 - Verlierer auf Verlierer

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 10 4
♥ K 9 7 6 2
♦ B
♣ A 9 6

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



14 ♠ K 7 6 5 2
6 16 ♥ B 10 8 3
4 ♦ 8 5 4 3
♣ —

West Nord Ost Süd
1 ♥ 1 SA 2 ♥

5 ♣ alle passen
5 ♣ von West
Ausspiel: ♦ B

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K D B 10 8 4
♥ B
♦ 9 8 6
♣ K B 2

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



11 ♠ A 9 7 2
3 12 ♥ A D 10 9
14 ♦ A 5 3
♣ 8 4

West Nord Ost Süd
1 ♣ X

Pass 4 ♠ alle passen
4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ K

N greift ♦ B an, offensichtlich ein Single. S darf nicht zu Stich kommen, da sonst Schnapper drohen. Also muss der "Scherencoup" angewandt werden: ♥ A und auf ♥ D wird ♠ 3 abgeworfen, und somit der Übergang zu S zerstört. Verloren geht danach nur noch ♣ A.

W ist der gefährliche Gegner, da O mit ♣ A und ♣ D eine Gabel hält. Diese Information ist aus der Reizung vorhanden. Statt ♥-Schnitt (wenig Chancen) wird hier ein Schnappschnitt gespielt. Also ♦ A, die Trümpfe werden gezogen und danach ♥ A und ♥ D gespielt, ♦-Verlierer werden abgeworfen

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ B 10 8
♥ 4 3 2
♦ B 2
♣ K 9 6 4 3

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



5 ♠ A K D 9 3 2
9 6 ♥ K 8 6
20 ♦ A
♣ A 10 5

West Nord Ost Süd
2 ♣

Pass 2 ♦ Pass 2 ♠
Pass 4 ♠ alle passen
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ K

In 4 ♠ ist O der gefährliche Gegner, da der Wechsel auf ♥ droht. Also wird ♦ K gewonnen, Trumpf zum Tisch gespielt und auf ♦ B ein ♣ abgeworfen. Danach können die ♣ für Abwürfe entwickelt werden, bevor O ans Spiel kommt. Die Trümpfe dienen dabei als Übergang zum Tisch.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 5 4 3 2
♥ K 5
♦ A 6 5
♣ D 10 2

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



11 ♠ A K 10 8 6
5 13 ♥ A 9 7 2
11 ♦ 8 7
♣ 9 8

West Nord Ost Süd
1 ♣ 1 ♠

Pass Pass 1 ♣ 1 ♠
Pass 4 ♠ alle passen
4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♣ B

In 4 ♠ startet W nach der ♣-Eröffnung seines Partners mit ♣ B. Nun droht ein ♣-Schnapper. Aber auf das ♣-Rückspiel nach ♣ A und ♣ K kann einfach ein ♦-Verlierer abgeworfen werden. So werden nur die Stiche getauscht, der Kontrakt wird erfüllt.

Alleinspiel
Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

Cross Ruff

Immer, wenn in beiden Händen ein Singleton (oder eine Chicane) vorhanden ist, kann als Plan die Spieltechnik „Cross Ruff“ (Hin- und Herschnappen) benutzt werden.

Bevor Sie mit dem Hin- und Herschnappen beginnen, sollten Sie nicht vergessen, Ihre hohen Stiche in der restlichen Farbe abzuspielen. Danach ist es bestimmt zu spät.

„Willst Du spielen Schnipp und Schnapp, zieh erst die Gewinner ab“

Denken Sie vor dem Hin- und Herschnappen sorgfältig darüber nach, in welcher Reihenfolge Sie mit dem Stechen Ihrer Farben beginnen müssen. Andernfalls haben Sie möglicherweise später unüberwindliche Kommunikationsprobleme.

Beispiel 1

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

a.) Kontrakt

6♦ von S, Ausspiel ♣B

b.) Spielplan - was wird gezählt?

Beide Hände haben 4 Trümpfe, beide Hände haben ein Singleton in einer Nebenfarbe. Es wird der Spielplan „Cross Ruff“ angewandt.

Folgende Stich sind zu zählen: 4 Trümpfe in der Hand, 3 Asse und ♥-König, 4 ♠-Schnapper sind zusammen genau 12 Stiche.

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

c.) Vorsichtsmaßnahmen

Wichtig ist es, die Gewinner abzuspülen, also nach ♣A auch ♥A und ♥K.

d.) Reihenfolge der Stiche

Die Reihenfolge ist entscheidend. Es müssen 4 ♠-Karten gestochen werden. Wenn mit ♣ begonnen wird, fehlt am Ende ein Übergang in die Hand. Also spielt man nach ♥A und ♥K zuerst ♠A und ♠ geschnappt, dann ♣ geschnappt, ♠ geschnappt, ...

e.) anderes Ausspiel

Wenn W Trumpf ausspielt statt ♣B, ist das unangenehm. Ein Schnapper ist dann verloren, es können nur 11 Stiche gezählt werden. Als einzige Erfüllungschance bleibt dann nur der Impass in ♠, also zuerst klein zur ♠D.

Beispiel 2

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

a.) Kontrakt

4♥ von S, Ausspiel ♣A

b.) Spielplan - was wird gezählt?

Der Gegner gewinnt sofort 3 Stiche in ♣ und wechselt auf ♥. Danach darf kein Stich mehr verloren gehen. Es sind aber noch 3 Verlierer in ♦ in der Haupthand vorhanden. Am Tisch sind noch 3 hohe Trümpfe, mit denen die ♦-Verlierer gefahrlos gestochen werden können. Mit Schnappern in ♠ kommt man jeweils wieder in die Hand. Folgende Stiche werden dann erzielt: 5 Trümpfe in der Hand, 2 Asse und 3 ♦-Schnapper am Tisch.

Alleinspiel - Lektion 1 - Cross Ruff

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

♠ 5
 ♥ K B 9 8 6
 ♦ A D 4 3
 ♣ B 10 2

12
12 5
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ A

S hat die klassischen Merkmale für ein Cross-Ruff-Spielplan: Single in beiden Händen, je 5-4 Trümpfe und eine geschlossene Trumpffarbe. Nachdem W 3 ♣-Stiche gewonnen hat, wird ♠ nachgespielt. S nimmt dass ♠ A und sticht 3x ♠ und 3x ♦. Zusätzlich gibt es 2 Trumpfstiche=10 Stiche.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 9 2		♠ A 8 5
♥ K 10 7 5		♥ A D B 3
♦ D		♦ A B 7 4 2
♣ A D 8 4 3		♣ 9

♠ D 10 7 3
 ♥ 6 4
 ♦ K 3
 ♣ B 10 6 5 2

4
14 16
6

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦*	Pass
1 ♥	Pass	3 ♥	Pass
3 ♠	Pass	4 ♣	Pass
4 ♦	Pass	4 SA	Pass
5 ♥	Pass	6 ♥	alle passen

6 ♥ von West

Nach Auspiel von ♦ 10 erkennt W die klassischen Cross-Ruff-Komponenten: je ein Single in den Nebenfarben ♦ und ♣, 4-4 Trümpfe und 5 hohe Trümpfe. Bevor das Schnappen beginnt, müssen die Gewinner in ♠ abgezogen werden. 12 Stiche: 4 ♦ - + 4 ♣-Schnapper, ♠ A und ♠ K, ♦ A und ♣ A.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 2		♠ K B 10 7 5
♥ D 10 7 4		♥ B 9
♦ 6 3 2		♦ 5 4
♣ B 10 9 3		♣ K 8 6 4

♠ A D 9 6 4
 ♥ 5 3 2
 ♦ K B 8 7
 ♣ D

17
3 8
12

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	4 ♦	Pass	4 SA
Pass	6 ♦	alle passen	

6 ♦ von Süd
Ausspiel: ♣ B

S kann einen klassischen Cross-Ruff einleiten: 1. ♣ A nehmen, 2. ♥ A und ♥ K abziehen (Gewinner) 3. Cross Ruff einleiten, dabei zuerst ♠ schnappen (4x), dann ♣ schnappen (3x). 12 Stiche: 4 ♠-, 3 ♣-Schnapper, ♥ A und ♥ K, ♣ A und ♠ A sowie der letzte Trumpf.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 10 6 5 4		♠ 9
♥ K D B 2		♥ A 10 5 3
♦ —		♦ 10 8 7 6 4
♣ A 8 7 3		♣ K 5 2

♠ K B
 ♥ 9 7 4
 ♦ K B 9 5 3 2
 ♣ D 10

9
14 7
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
2 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

4 ♥ von West
Ausspiel: ♥ 8

N spielt Trumpf aus. Cross Ruff kann nun wie folgt eingeleitet werden: Gewinner in ♣ abziehen (2 Stiche), danach ♠ A und je 3 Schnapper in ♠ und ♦. Zusammen mit dem am Anfang gewonnenen Trumpfstich sind das 10 Stiche. Wichtig dabei ist, den 1. Trumpfstich in der Hand zu gewinnen.

Alleinspiel - Lektion 1 - Cross Ruff

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 8
♥ A
♦ 10 8 7 5
♣ A D 10 6 3

♠ D B 10 9
♥ K B 5 4
♦ D 9 3 2
♣ 7

♠ 7 5 2
♥ D 9 8 3 2
♦ A
♣ K B 9 8

♠ 6 4 3
♥ 10 7 6
♦ K B 6 4
♣ 5 4 2



17
4 9
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	Pass	1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	4 ♣	Pass	4 ♦
Pass	4 SA	Pass	5 ♥
Pass	6 ♣	alle passen	

6 ♣ von Nord

Ausspiel: ♠ D

Der richtige Spielplan ist nach Ausspiel von ♠ ein Cross Ruff. Allerdings muss zuerst ♥ gestochen werden, da dort 4 Schnapper notwendig sind, in ♦ nur 3. Vorher noch den ♠ K kassieren. 12 Stiche: 4 ♥-, 3 ♦-Schnapper, 2 ♠-Stiche, 2 Asse, 1 Trumpf.

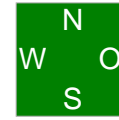
Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K B 9 7 3
♥ K 9 6
♦ 8 7 6
♣ 10 6

♠ 10 8 4 2
♥ 4
♦ A K D 4
♣ 7 4 3 2

♠ D 6 5
♥ D 10 5 2
♦ 3 2
♣ D B 9 8

♠ 10 8 4 2
♥ 4
♦ A K D 4
♣ 7 4 3 2



7
9 17
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	2 ♦	Pass
3 ♦	Pass	4 ♦ ¹	Pass
4 ♥ ²	Pass	4 SA ³	Pass
5 ♥ ⁴	Pass	6 ♦	alle passen

1. Schlemminteresse

2. Kontrollgebot

3. Roman Keycard Blackwood Assfrage

4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

6 ♦ von Ost

Ausspiel: ♣ D

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 9 2
♥ K 10 7 5
♦ D
♣ A D 8 4 3

♠ B 6 4
♥ 9 8 2
♦ 10 9 8 6 5
♣ K 7

♠ A 8 5
♥ A D B 3
♦ A B 7 4 2
♣ 9

♠ D 10 7 3
♥ 6 4
♦ K 3
♣ B 10 6 5 2



14
6 4
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠ ¹	Pass	4 ♣ ¹
Pass	4 ♦ ¹	Pass	4 SA ²
Pass	5 ♣ ³	Pass	6 ♥
Pass	Pass	Pass	

1. Kontrollgebot mit Schlemminteresse

2. Roman Keycard Blackwood Assfrage

3. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten

6 ♥ von Nord

Ausspiel: ♦ 10

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K B
♥ 9 7 4
♦ D 10
♣ K B 9 5 3 2

♠ 9
♥ A 10 5 3
♦ K 5 2
♣ 10 8 7 6 4

♠ A 10 6 5 4
♥ K D B 2
♦ A 8 7 3
♣ —

♠ D 8 7 3 2
♥ 8 6
♦ B 9 6 4
♣ A D

♠ 9
♥ A 10 5 3
♦ K 5 2
♣ 10 8 7 6 4



10
7 14
9

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	2 ♥	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♥ 8

Trumpfverkürzung

Wenn Sie eine noch besetzte Trumpffigur fangen wollen, Sie aber keinen Schnitt spielen (oder wiederholen) können, sollten Sie an die elegante **Technik der Trumpfverkürzung** denken. Ihr Manöver wird erfolgreich sein, falls:

- Sie genauso viele Übergänge zum Tisch haben, wie Sie Schnapper erzielen müssen, **plus einen**.
- Der Gegner kann nicht stechen, wenn Sie jeden dieser Übergänge benutzen.

Beispiel

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
		1♣	---
1♠	---	1SA	---
4♠	---	---	---

Ausspiel: ♦ A, danach ♦ K und ♦ D

b.) Verlierer zählen

3 Verlierer in ♦ haben Sie schon abgegeben. Um das Spiel zu gewinnen, dürfen Sie keinen weiteren Stich verlieren. Nur in der Trumpffarbe haben Sie noch ein Problem, der Schnitt (Impass) auf den König muss sitzen.

c.) Durchführung

Das zum 4. Stich ausgespielte ♥ gewinnen Sie am Tisch mit dem ♥ As. Sie spielen ♠ B und legen die ♠ 6 aus der Hand, der Schnitt gewinnt. ♠ 3 wird nachgespielt und der Impass mit ♠ 9 wiederholt, aber

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

West bedient nicht mehr. Ost hat noch ♠K und ♠5, gewinnt also anscheinend einen Trumpfstich.

d.) Hilfsidee

Sie können ♣ vom Tisch spielen, Wenn Ost die 4. Runde in ♣ sticht, überstechen Sie und gewinnen.

Das hat aber einen großen Haken: Ost wird einfach abwerfen und sich an ♠K und ♠5 festklammern. Sie müssen in der Hand stehen, und danach gewinnt Ost noch den Trumpfkönig. Damit fällt der Kontrakt.

e.) Können Sie das vermeiden?

Sie müssen diese Aktion durchführen, wenn Sie nur noch 2 Karten (♠A und ♠D) in der Hand haben.

Dann hat Ost keine andere Wahl, als den ♠K aufzugeben.

f.) Wie bereiten Sie das vor?

Sie müssen sich selbst in Trumpf kürzen, und zwar auf die gleiche Länge des Gegners. Zusätzlich müssen Sie in der entscheidenden Runde am Tisch sein. Dazu können Sie die Übergänge in ♣ nutzen.

g.) Lösung

Sie spielen zur ♣10 und stechen ein ♥. Das Manöver wiederholen Sie, indem Sie zur ♣D spielen und erneut ♥ stechen. Danach spielen Sie zum ♣As und hoffen, dass Ost noch einmal bedienen muss. Glück gehabt! Folgende Situation ist dann entstanden:

	N	
	♠ ---	
	♥ B	
	♦ ---	
	♣ 4	
W		O
♠ ---		♠ K 5
♥ D 3		♥ ---
♦ ---		♦ ---
♣ ---		♣ ---
	S	
	♠ A D	
	♥ ---	
	♦ ---	
	♣ ---	

Sie spielen vom Tisch (Nord) ♣4 (oder ♥B) und Ost ist verloren.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Schnapper in der langen Trumpfhand

Unter Umständen können Schnapper in der langen Trumpfhand (Hand mit mehr Trümpfen) nützlich sein. Diese Technik nennt man „Dummy Reversal“.

Folgende Voraussetzungen sind dabei zu erkennen:

- Es müssen mehrere Schnapper in der langen Trumpfhand möglich sein.ö
- Die kurze Trumpfhand muss Trümpfe von guter Qualität haben.
- Es muss eine ausreichende Zahl von Übergängen zur kurzen Hand vorhanden sein.

Beispiel

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

a.) Kontrakt

6♠ von S, Ausspiel ♠4

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♥ in der Haupthand.

c.) Spielplan aus der Haupthand

Es sind weder Schnapper und Abwürfe möglich, genauso wenig das Entwickeln einer Nebenfarbe. Der Schlemm scheint nicht gewinnbar.

d.) Spielplan „Dummy Reversal“

Man kann erkennen, dass in der langen Trumpfhand geschnappt werden kann. Das wird in ♣ geschehen. Bisher war diese Technik „verboten“, da man sich unnötig in der Trumpffarbe schwächt.

Alleinspiel

Lektion 1 – Spielplan im Farbspiel

e.) Voraussetzungen

- Die Trümpfe am Tisch müssen zum Ziehen der Trümpfe des Gegners benutzt werden. Dazu müssen sie eine gute Qualität (hier ♠ D B 9) haben. Die Trumpfverteilung beim Gegner muss günstig (hier 3-2) sein.
- Sie benötigen genügend Übergänge zum Tisch, 3 für die Schnapper und einen zusätzlichen, um die Trümpfe zu ziehen.

f.) Spieldurchführung

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1.) ♠4 <u>♠9</u> ♠3 ♠2 | Trumpf am Tisch stechen |
| 2.) ♣2 <u>♣A</u> ♣7 ♣3 | Schnapper vorbereiten |
| 3.) ♣6 ♣4 ♣9 <u>♠A</u> | Schnapper in der langen Trumpfhand |
| 4.) ♠8 <u>♠B</u> ♠5 ♠7 | Übergang zum Tisch, Trümpfe ziehen, guter Stand |
| 5.) ♣B <u>♣5</u> ♣10 <u>♠K</u> | Schnapper in der langen Trumpfhand |
| 6.) <u>♦2</u> <u>♦A</u> ♦3 ♦5 | Übergang zum Tisch |
| 7.) ♣K ♣8 ♣D <u>♠10</u> | Schnapper in der langen Trumpfhand |
| 8.) <u>♦4</u> <u>♦B</u> ♦7 ♦6 | Übergang zum Tisch |
| 9.) ♥6 <u>♠D</u> ♠6 ♥3 | Ziehen des letzten Trumpfs |
| 10.) ♥9 ♥2 ♥10 <u>♥A</u> | Übergang in die Hand |
| 11.) <u>♦8</u> ♥4 ♦9 <u>♦K</u> | Abwurf der Verlierer vom Tisch |
| 12.) <u>♦10</u> ♥5 ♥B <u>♦D</u> | Abwurf der Verlierer vom Tisch |
| 13.) ♥D ♥8 <u>♥K</u> ♥7 | Gegner bekommt den letzten und einzigen Stich |

Alleinspiel - Lektion 1 - Endspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 9 7 4 2
♥ 5 4
♦ D 6 3
♣ D 10 7 4

♠ A K
♥ K D 9 7 3
♦ A 10 9
♣ A 6 2



♠ D B 10 6
♥ B 8
♦ 8 7 5 2
♣ B 8 3

20
4 5
11

♠ 8 5 3
♥ A 10 6 2
♦ K B 4
♣ K 9 5

NS 6N; NS 6♥; NS 5♦; NS 3♠; NS 4♣;
Par +990: NS 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	Pass	4 ♥
Pass	6 ♥	alle passen	

6 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ D

5er ♥, 12-22 FL

13-14 FV, Fit in ♥

mit 21 FV und 4 von 5 Schlüsselkarten kann N auf die Assfrage mit 4 SA verzichten und direkt Kleinschlemm ansagen

Ausspiel ♠ D von einer 3er Sequenz

N hat 2 Verlierer, einer in ♣ und einer in ♦, ♦-Schnitt wäre die Chance, einen Verlierer zu vermeiden (Wer hat die ♦ D??), aber es gibt eine 100%-Chance zum Erfüllen.

ENDSPIEL

Zuerst werden die Trümpfe gezogen...

danach die ♠ eliminiert.

Elimination = Der Gegner kann die Farbe nicht mehr nachspielen.

Nun wird der Gegner mit ♣ ans Spiel gebracht...

Egal wer dran kommt, jeder Gegenspieler kann nur eine schlechte Fortsetzung wählen: Spiel in die Doppelchicane oder das Spiel in die ♦-Gabel

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

N erfüllt den Kleinschlemm genau

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 9 7 6
♥ K B 8
♦ K 9 4
♣ K 3 2

♠ 8 4
♥ D 7 5 2
♦ B 10 3 2
♣ 8 7 6



♠ A K B 2
♥ A 10 9
♦ A 6 5
♣ A D 4

3
12 22
3

♠ 10 5 3
♥ 6 4 3
♦ D 8 7
♣ B 10 9 5

OW 6N; OW 6♠; OW 5♥; OW 5♦; OW 5♣;
Par -990: OW 6N=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	2 SA	Pass
3 ♣ ¹	Pass	3 ♦ ²	Pass
3 ♥ ³	Pass	3 ♠	Pass
4 ♣	Pass	4 ♦	Pass
4 SA	Pass	5 ♥	Pass
6 ♠	alle passen		

1. Puppet Stayman
2. min. eine 4er Oberfarbe
3. zeigt 4er ♠, vertauscht

6 ♠ von Ost

Ausspiel: ♣ B

22-23 FL ausgeglichenes Blatt

Puppet Stayman, ab 3 FL, min. eine 3er Oberfarbe
min. eine 4er Oberfarbe, keine 5er Oberfarbe

Kontrolle in ♣, Schlemminteresse, gemischte Kontrollen (Erst- und Zweitrunderkontrollen)

♦-Kontrolle

Roman Keycard Blackwood (5 Schlüsselkarten)

2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

W reizt 6 ♠, da O 5 Schlüsselkarten halten muss

Ausspiel ♣ B von 3er Sequenz

O hat 2 Verlierer: einer in ♦ und einer in ♥. Der ♦-Verlierer ist nicht zu vermeiden, also wird die Farbe benutzt, um den Gegner endzuspielen.

Trümpfe ziehen

Die anderen Farben abspielen und so eliminieren, damit der Gegner nicht diese Farbe als Ausstieg nutzen kann
jetzt wird der Gegner ans Spiel gesetzt und kann nicht sinnvolles mehr fortsetzen.

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

♣ (oder ♦) in die Doppelchicane oder ♥ in die Gabel.
O erfüllt den Kleinschlemm genau

Alleinspiel - Lektion 1 - Endspiel

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 5 3
♥ K B 10 7
♦ K 7 5 2
♣ K 4

♠ D 10 9 4
♥ 8 2
♦ 6 4
♣ 8 7 5 3 2

♠ K 7 6
♥ A D 9 5 4
♦ A 10 3
♣ A 6

♠ A B 2
♥ 6 3
♦ D B 9 8
♣ D B 10 9



10
11 2
17

S 4N; S 4♥; N 3N; N 3♥; S 3♦; N 2♦; NS 1♠;
OW 1♣; Par +430: S 3N+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		X

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ D

5er ♥, 12-22 FL

Informationskontra, kurz in ♥ und spielbereit in allen anderen Farben 10-11 FL, da angepasst

Fit in ♥ und 13-14 FV

Ausspiel ♣ D von schöner 3er Sequenz

O hat 4 Verlierer, 3 in ♠ (wenn das ♠ A schlecht sitzt) und einen in ♦. Hoffnung zum Erfüllen wäre auch ein 3-3 Stand der ♦-Farbe...

Trümpfe ziehen

♣ eliminieren

♦ abgeben zum ungefährlichen Gegner (N könnte auf ♠ wechseln = 3 direkte Verlierer)

S kann nochmal ♠ spielen, ohne etwas zu verschenken

die ♦-Farbe ist leider nicht 3-3 verteilt

aber S wird eingespielt, dabei wird Verlierer auf Verlierer abgeworfen

S gewinnt zwar, muss aber dann entweder ♣ in die Doppelchicane spielen oder den ♠ K beim Alleinspieler entwickeln

ELIMINIERUNG + VERLIERER AUF VERLIERER + ENDSPIEL

O erfüllt das Vollspiel genau

Board 4
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K 3
♥ K 9 7 5
♦ D B 10 8
♣ 9 4 2

♠ 10 9 7 6 2
♥ D 8 4
♦ A 5
♣ K 8 3

♠ D
♥ A 10 2
♦ 9 6 4 3
♣ D B 10 7 5

♠ A B 8 5 4
♥ B 6 3
♦ K 7 2
♣ A 6



9
13 9
9

OW 4♠; OW 2N; OW 1♥; NS 1♦; NS 1♣;
Par -420: OW 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	Pass	4 ♠	alle passen

4 ♠ von West
Ausspiel: ♦ D

5er ♠ 12-22 FL

13-14 FV, Fit in ♠

Ausspiel ♦ D von 3er Sequenz

W hat 4 Verlierer, 3 in ♥ (wenn die Farbe selbst angefasst werden muss) und 1 in ♠ (hoffentlich 2-1 Stand der Trümpfe)

ideal wäre es, wenn der Gegner ♥ spielen muss...

also ♦ und ♣ eliminieren und dann in Trumpf aussteigen...

N ist endgespielt, entweder kommt ♥ und W hat nur 2 ♥-Verlierer, oder ♦ (bzw. ♦) in die Doppelchicane.

ELIMINIERUNG + ENDSPIEL

W erfüllt das Vollspiel genau