



# Lektion 9

# Schnapper in der kurzen Hand

## Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge I“, Q-Plus München, **55 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge II“, Q-Plus München, **55 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2 **16,90 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4 **16,90 €**
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München, **65 €**

## Spielplan A-Z

### Lektion 9 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand

# Schnapper in der kurzen Hand

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

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.

# Spielplan A-Z

## Lektion 9 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand

### 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

# Spielplan A-Z

## Lektion 9 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand

### 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

# Spielplan A-Z

## Lektion 9 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand – Aufgaben

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

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

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?

Kontrakt

Alleinspieler

Tisch/Dummy

Ausspiel

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:

## Spielplan A-Z

### Lektion 9 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand – Lösungen

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

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

## Spielplan A-Z

### Lektion 9 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand – Lösungen



# Spielplan A-Z - Lektion 9 - Schnapper in der kurzen Hand

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ K D B 7 2  
♥ A 5  
♦ B 3  
♣ A D 7 2

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



♠ 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

17  
6 10  
7

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣ <sup>1</sup>	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

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

6  
4 27  
3

7 ♠ von Ost

Ausspiel: ♠ 2

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

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



♠ A K D B 4 3  
♥ —  
♦ A K 9 5  
♣ B 8 3

♠ 8 5  
♥ A B 9 6 5  
♦ B 3 2  
♣ A 6 4

5  
7 10  
18

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣
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 ♦ K sowie 2x ♦ am Tisch gestochen, Mit ♥ erreicht man die Hand.

**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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	2	-
S	2	-	-	2	-
O	-	2	4	-	3
W	-	2	4	-	3

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.

# Spielplan A-Z - Lektion 9 - Schnapper in der kurzen Hand

**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

♠ A 9 8 4  
♥ 10 4 3  
♦ 10 4 3  
♣ D 10 6



	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	4	-	2
S	1	-	4	-	2
O	-	3	-	1	-
W	-	3	-	1	-

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

17  
6 11  
6

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	2 ♦	2 ♥
4 ♥ von Nord	4 ♥	alle passen	
Ausspiel: ♠ D			

N 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

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

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



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

8  
7 17  
8

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

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



♠ A B 10 9 7 6  
♥ 4 3  
♦ A 9 4 3  
♣ 3

13  
9 9  
9

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

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

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



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

9  
7 19  
5

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

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.

## Dummy Reversal - 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.
- Die kurze Trumpfhand muss Trümpfe von guter Qualität haben.
- Es muss eine ausreichende Zahl von Übergängen zur kurzen Hand vorhanden sein.

### Beispiel

	<b>N</b>	
	♠ D B 9	
	♥ 8 5 4 2	
	♦ A B	
	♣ A 8 5 4	
<b>W</b>		<b>O</b>
♠ 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
	<b>S</b>	
	♠ 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.

# Spielplan A-Z

## Lektion 9 – Trümpfe ziehen oder nicht?

### 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.

### 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 ♣5 ♣10 <u>♠K</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
6.)	♦2 <u>♦A</u> ♦3 ♦5	Übergang zum Tisch
7.)	♣K ♣8 ♣D <u>♠10</u>	Schnapper in der langen Trumpfhand
8.)	♦4 <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.)	♦8 ♥4 ♦9 <u>♦K</u>	Abwurf der Verlierer vom Tisch
12.)	♦10 ♥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 A-Z - Lektion 9 - Trumpf ziehen oder nicht? - Dummy Reversal

**Board 1**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

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

	N	
W		O
	S	

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	4 3	
S	2	-	-	4 3	
O	-	2	1	-	-
W	-	2	1	-	-

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

14  
10 6  
10

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

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ K

Nach 3 x ♥ vom Gegner sieht N nur 9 Stiche. Wenn er 3 x ♦ an der langen Seite hoch sticht und die Trümpfe als Übergang nutzt kann er 10 Stiche machen.

**Board 2**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

♠ A B 8 6  
♥ D B 8  
♦ 4 3 2  
♣ K D 6

	N	
W		O
	S	

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	
S	-	-	-	-	
O	6	1	7	1	6
W	6	1	7	1	6

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

5  
13 16  
6

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

6 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

12 Stiche sind einfach. Kann man 13 machen? Ja, wenn man 3x ♠ in der Hand hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

**Board 3**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ K D 9  
♥ A 7 6 5  
♦ A 9 8  
♣ D 5 2

♠ 8 7 6  
♥ K 10 8 4  
♦ K B 3  
♣ B 8 7

	N	
W		O
	S	

♠ 3 2  
♥ D B 9 2  
♦ D 10 2  
♣ 10 9 6 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	5	2	5	4
S	3	5	2	5	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

15  
8 5  
12

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

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♠ 8

10 einfache Stiche. 11 macht man, indem man 3x ♥ an der langen Seite hoch sticht und die kleinen Trümpfe als Übergang nutzt.

**Board 4**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ K D B 8  
♥ 2  
♦ D 9 3 2  
♣ K B 10 3

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

	N	
W		O
	S	

♠ A 6 5  
♥ K D B  
♦ A 8 4  
♣ A 8 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	
S	-	1	-	-	
O	-	-	5	4 4	
W	-	-	5	4 4	

♠ 4 3  
♥ 10 9 3  
♦ B 10 7 5  
♣ D 9 5 4

12  
7 18  
3

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

4 ♥ von West  
Ausspiel: ♠ K

11 Stiche macht man indem man 1x ♦ und 3x ♣ an der langen Seite sticht. Jeden Übergang nutzen und am besten auch mit ♥ A stechen, um kleine Trümpfe als Übergang zu haben.