

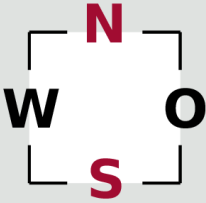
Kurs Spieltechnik Tag 3

Alleinspiel – Schnapper auf der kurzen Seite

Schnapper kurze Seite, Teiler:
O, Gefahr: N/S

♠ 97
♥ 1092
♦ A874
♣ K632

♠ KB54
♥ 3
♦ B962
♣ DB108



♠ AD83
♥ 8764
♦ D105
♣ 95

♠ 1062
♥ AKDB5
♦ K3
♣ A74

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

Das Problem ist der dritte Pik-Verlierer – zwei sind unvermeidbar,
Und auch den Treff wird man nicht los.
Damit man aber das dritte Pik am Tisch stechen kann,
darf man keine Trumpf-Runde ziehen, ansonsten bleibt
keiner mehr übrig.

**Schnapper kurze Seite, Teiler:
S, Gefahr: O/W**

♠ A92
♥ 854
♦ AK53
♣ 986

♠ 863
♥ KD92
♦ 97
♣ KDB10

N

W

O

S

♠ 54
♥ 63
♦ DB10864
♣ 752

♠ KDB107
♥ AB107
♦ 2
♣ A43

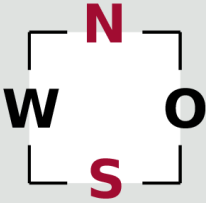
West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♦	Pass	1♠
Pass	2♠	Pass	2♥
Pass	Pass	Pass	4♠

Zwei Treffs und drei Coeurs drohen als Verlierer. Einen Treff kann man auf Karo abwerfen, aber der Coeur kann nur mittels Schnapper vermieden werden.
Coeur-Doppelschnitt darf man gerne versuchen – aber nicht das Trumpf-Ass als Rüberkommer missbrauchen, denn dann kann der Gegner die Trümpfe entfernen, und man bleibt auf dem Coeur-Verlierer sitzen.

**Schnapper kurze Seite, Teiler:
W, Gefahr: N/S**

♠ 95
♥ B32
♦ D752
♣ 8764

♠ AB4
♥ 876
♦ B103
♣ DB105



♠ D10872
♥ 4
♦ K986
♣ 932

♠ K63
♥ AKD1095
♦ A4
♣ AK

Wieder drohen vier Verlierer – ein Karo, drei Pik.
Also spielen wir wieder direkt die Piks, um den Schnapper
am Tisch realisieren zu können. So schwer es uns fällt –
wir verzichten auf den Pik-Express, da wir ansonsten den
Coeur-Buben als Rüberkommer nutzen müssen, und
wir dann wieder keinen Trumpf zum schnappen haben.
Hier ist es besser, sicher zu erfüllen, als für den
Überstich den Kontrakt zu riskieren.

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

**Schnapper kurze Seite, Teiler:
S, Gefahr: keiner**

♠ AKD

♥ A1054

♦ K3

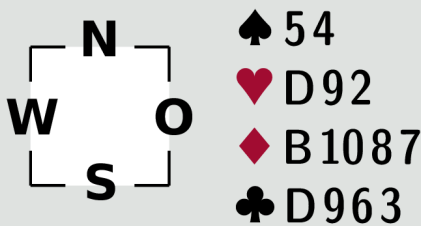
♣ K872

♠ 872

♥ KB63

♦ A964

♣ B10



♠ B10963

♥ 87

♦ D52

♣ A54

Ein Coeur, ein Karo und ein Treff sind unvermeidbar. Was uns nicht passieren darf, dass wir noch einen zweiten Karo abgeben. Nach dem Trumpf-Angriff spielen wir also sofort Karo Richtung Dame, um dann nach Trumpf-Nachspiel den Karo-König abzuziehen, mit Treff in die Hand zu gehen und den dritten Karo mit dem letzten Trumpf am Tisch zu schnappen.

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

Schnapper kurze Seite, Teiler: S, Gefahr: alle

♠ A542
♥ A9
♦ A987
♣ 863

♠ B108
♥ B87
♦ D63
♣ KDB10



♠ D9
♥ D10653
♦ B1054
♣ 92

♠ K763
♥ K42
♦ K2
♣ A754

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♦	Pass	1♣
Pass	4♠	Pass	1♠
Pass			Pass

Um hier zu entscheiden, welche Schnapper wir realisieren, schauen wir uns an, welche am einfachsten sind.

- Coeur wirkt einfach – bringt aber nur einen Stich.
- Karo bringt einfach zwei Stiche
- Treff muss erstmal ausgestiegen werden, und bringt auch nur einen Stich. Treff plus Coeur bringt zwar die gewünschte Stichzahl – aber gibt dem Gegner die Gelegenheit, die Trümpfe zu entfernen.

Wir spielen erst zwei Runden Trumpf, und lassen dem Gegner nur den einen, den er sowieso bekommt. Dann schnappen wir zweimal Karo – und die Nord-Hand ist hoch.

Schnapper kurze Seite, Teiler:
O, Gefahr: alle

♠ D92
♥ A7532
♦ A109
♣ 85

♠ 865
♥ 1064
♦ KB4
♣ KB97

W N O
S

♠ 3
♥ DB98
♦ D7632
♣ A104

♠ AKB1074
♥ K
♦ 85
♣ D632

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

Hier gibt es zwei verschiedene Wege zum Erfolg:

- Treff-Schnapper
- Hochspielen des 5. Coeurs

Welchen Weg wir wählen, hängt von der Verteilung beim Gegner ab. Für den Treff-Schnapper müssen die Trümpfe 2-2 stehen (48%), für das Hochspielen der Coeurs müssen diese 4-3 verteilt sein (62%). Um testen, welchen Weg wir gehen, ziehen wir nach dem Angriff den Coeur-K, und steigen dann in Treff aus, und warten ab, was passiert. Wird Trumpf fortgesetzt, und beide bedienen, dann können wir schnappen, andernfalls versuchen wir uns an den Coeurs.