

Kurs Spieltechnik

Tag 2 – Technik Alleinspiel

**Herr der Schnitte A6, Teiler: O,
Gefahr: O/W**

♠ AB109
♥ 85
♦ K62
♣ 7643

♠ K643
♥ D42
♦ B8
♣ DB92

N
W
O
S

♠ D85
♥ K763
♦ D1094
♣ 85

♠ 72
♥ AB109
♦ A753
♣ AK10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♣	Pass	1SA
Pass	2SA	Pass	2♥
Pass			Pass

6 Stiche sind da – zwei fehlen. Diese können n
Pik und in Coeur entwickelt werden, indem man
Jeweils zweimal Richtung AB109 spielt. Wenn eine
Figur davor steht, gewinnt man in beiden Farben
einen Stich.

Wenn Ost durch Treff in Abwurfzwang gerät, sind
sogar 9 Stiche möglich, wenn Süd die Farbe behält,
die Ost abwirft.

**Herr der Schnitte A7, Teiler: S,
Gefahr: alle**

♠ 864
♥ D1097
♦ K7
♣ DB104

♠ ADB103
♥ AK
♦ 9654
♣ AK

N
W O
S

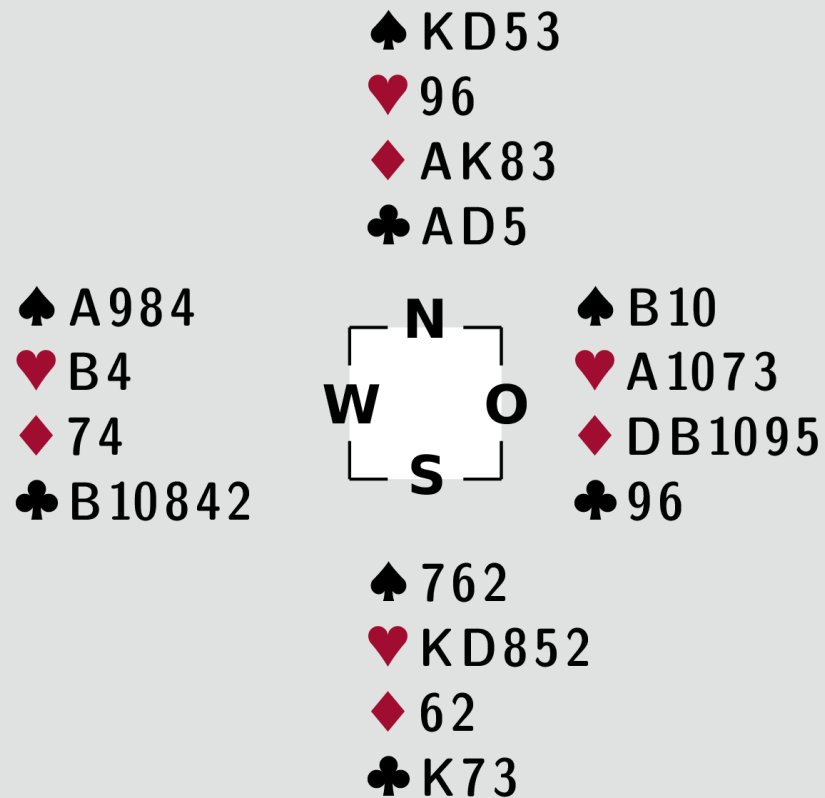
♠ K75
♥ 85
♦ 832
♣ 97632

♠ 92
♥ B6432
♦ ADB10
♣ 85

Bei 4 potentiellen Karo-Verlierern muss einer mit der Kürze am Tisch geschnappt werden.
Dazu darf keine einzige Trumpf-Runde gespielt werden, bis der Schnapper gemacht wurde – das Trumpf-spielen übernimmt der Gegner, um die Schnapper zu verhindern.

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

Herr der Schnitte A8, Teiler: W, Gefahr: keiner



Bei nur 5 Stichen brauchen wir jeweils zweimal den Expass in Pik und Coeur.
Um zu verhindern, dass die Karos abgezogen werden, müssen wir die erste Runde ducken, um die Kommunikation zu blockieren – 7er-Regel!

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

Herr der Schnitte A9, Teiler: N, Gefahr: O/W

♠ B95

♥ B108

♦ AK64

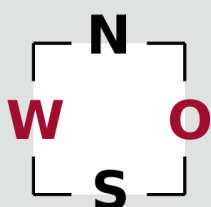
♣ K65

♠ K8732

♥ KD6

♦ 108

♣ D73



♠ AD64

♥ A54

♦ 97

♣ A1098

♠ 10

♥ 9732

♦ DB532

♣ B42

Wir haben zwei Karo und zwei Treff-Verlierer. Um den Treffverlierer zu vermeiden, brauchen wir eine Figur bei Nord, was nach der Eröffnung auch sicher ist. Deswegen spielen wir den Schnitt durch vorlegen der Dame – das wir einen Stich an Süd verlieren, tut uns nicht weh, einen Verlierer können wir uns leisten.

West

Nord

Ost

Süd

3♠

Pass

1♦

Pass

Pass

x

4♠

2♦

Pass

**Herr der Schnitte A10, Teiler: O,
Gefahr: alle**

♠ A762

♥ 942

♦ D82

♣ 742

♠ 84

♥ 10763

♦ 4

♣ D109653

N

W

O

S

♠ KDB93

♥ DB5

♦ K763

♣ 8

♠ 105

♥ AK8

♦ AB1095

♣ AKB

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1SA	1♠	d
Pass	Pass	Pass	3SA

Das Pik-Ausspiel entfernt das einzige Entree zur Hand – Wir müssen aber dreimal in Karo schneiden, um den König zu fangen. (Für die Eröffnung muss Ost den König haben, sonst wäre er zu schwach).

Damit wir ohne weiteren Eingang zur Hand dreimal Karo spielen können, müssen wir mit Karo-8 im ersten Stich anfangen! Wenn die am Stich bleibt, können wir Dame und dann die 2 nachspielen.

(ja, findige Spieler dürfen mit der Dame anfangen, und am Tisch die 9 zugeben, damit die 5 unter der 8 bleiben kann, aber warum so kompliziert?)