

Kurs Spieltechnik Tag 4

Trumpfpromotion
Trumpfverkürzung im Gegenspiel

Wie funktioniert Trumpfpromotion?

- Ich schnappe, auch wenn ich weiß, dass AS auch schnappen wird, aber ich zwinge ihn, eine hohe Karte zu verwenden
- Ich spiele eine Farbe, die der AS vor meinem Partner schnappen muss, und zwinge ihn ein hohes Trumpf zu verbrauchen, um nicht überschnappt zu werden.

In beiden Fällen wird bei Partner eine Karte hoch, die der AS ansonsten hätte abziehen können.

Trumpfpromotion Hand 1,
 Teiler: N, Gefahr: O/W

♠ 9874

♥ K92

♦ AKD3

♣ D5

♠ K103

♥ 63

♦ 8652

♣ 10632

♠ 5

♥ ADB1074

♦ 97

♣ B987

♠ ADB62

♥ 85

♦ B104

♣ AK4

N

W

O

S

Nach Coeur-Angriff muss AS die dritte Runde schnappen
 Nimmt er ein kleines Pik, wird er mit der 10 überschnappt
 Nimmt er eine Figur, wirft W ab, und sitzt mit K103 hinter
 ADxx und bekommt immer zwei Trumpfstiche

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

Trumpfpromotion Hand 2,
 Teiler: O, Gefahr: alle

♠ 32
 ♥ D2
 ♦ B10732
 ♣ K1082

♠ B64
 ♥ 84
 ♦ AKD5
 ♣ ADB5

N
 W
 S
 O

♠ 1097
 ♥ AK109653
 ♦ 8
 ♣ 74

♠ AKD85
 ♥ B7
 ♦ 964
 ♣ 963

Nach drei Runden Pik spielt man die 4. Runde
 in die Doppel-Chicane – eigentlich ein No-Go!
 Aber in diesem Fall kann N mit der Dame vorstechen,
 und der Bube hinter Ax macht jetzt einen Stich.

West	Nord	Ost	Süd
4♥	Pass	3♥ Pass	Pass Pass

Trumpfpromotion Hand 3,
Teiler: S, Gefahr: alle

♠ 865

♥ AB643

♦ K82

♣ AB

♠ AB94

♥ D107

♦ DB54

♣ 94

♠ KD10

♥ 95

♦ 10963

♣ 8765

N

W

O

S

♠ 732

♥ K82

♦ A7

♣ KD1032

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

Nach 3 Runden Pik endend bei W, spielt W die 4. Pik-Runde in die Tripple-Chicane.

Wenn O jetzt mit der Coeur-9 vorschnappt, muss der AS mit dem König schnappen. Jetzt hat West mit 107 die Gabel hinter der 8 und macht immer einen Trumpf-Stich.

Wie funktioniert Trumpfverkürzung?

- „4 Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“
- Hat man viele Trümpfe (4) so ist es gut, eine lange Farbe auszuspielen und so den Alleinspieler in Trumpf zu kürzen. Ziel ist es, dass der Alleinspieler in der Hand stechen muss.
- Wenn Sie wenige Trümpfe (0-1) besitzen, dann könnte der Partner einige Trümpfe haben und auch auf die Trumpfkürzung der langen Hand hoffen. Spielen Sie also Ihre längste Farbe (bzw. die Farbe, die eventuell der Partner gereizt hat)
- Die Technik der Trumpfkürzung („Wer in der Hand sticht, schwächt sich“) muss sorgfältig angewendet werden.
- 1. Sie sollten sichere Einstiche in den Farben haben.
- 2. Der Alleinspieler sollte nicht genügend potentielle Gewinner haben.

Trumpfverkürzung im Gegenspiel 1, Teiler: S, Gefahr: keiner

♠ 543
♥ 1095
♦ 9543
♣ AKD

W N
S O

♠ 9876
♥ 8
♦ AKDB8
♣ 1076

♠ 2
♥ A6432
♦ 762
♣ 5432

♠ AKDB10
♥ KDB7
♦ 10
♣ B98

West Nord Ost Süd

2♦
Pass

2♠
Pass

Pass
Pass

1♠
4♠

Mit den vier kleinen Trümpfen und der soliden Nebenfarbe ist es wahrscheinlich, dass man dem Alleinspieler die Kontrolle entreißen kann.

Da der AS nach Karo-Angriff nicht alle Trümpfe ziehen kann, weil er noch an Coeur-As aussteigen muss – als Ergebnis ist man nach der dritten Karo-Runde in Trumpf länger als der AS und kann in den Coeurs einstechen, um dann seine Karos abzuziehen

Trumpfverkürzung im Gegenspiel, Hand 2, Teiler: W, Gefahr: N/S

♠ A432

♥ 2

♦ AKDB10

♣ 654

♠ KD1098

♥ AK

♦ 75

♣ ADB3

♠ B65

♥ DB108

♦ 984

♣ K109

♠ 7

♥ 976543

♦ 632

♣ 872

W

N

O

S

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

Selbes Schema wie eben – diesmal dient das Trumpf-As
 als zweiter Eingang, um den Alleinspieler entscheidend
 zu kürzen und damit im Idealfall die eigenen Karos
 zu etablieren – aber wenn das nicht klappt, kommt
 zumindest der Coeur-Schnapper dabei rum, um den
 Kontrakt zu schlagen.