

## 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 Abwurffarbe 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.

|            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
|            | <b>N</b>    |             |
|            | ♠ B 7       |             |
|            | ♥ K 8 4     |             |
|            | ♦ D 10 9 7  |             |
|            | ♣ 9 6 4 3   |             |
| <b>W</b>   |             | <b>O</b>    |
| ♠ 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      |
|            | <b>S</b>    |             |
|            | ♠ 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.

## Beispiel 2

|            |              |             |
|------------|--------------|-------------|
|            | <b>N</b>     |             |
|            | ♠ B 8 7 6    |             |
|            | ♥ D 6 5 4    |             |
|            | ♦ B 6        |             |
|            | ♣ K 7 3      |             |
| <b>W</b>   |              | <b>O</b>    |
| ♠ 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       |
|            | <b>S</b>     |             |
|            | ♠ 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