



Lektion 1

Schnapper in der kurzen Trumpfhand

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel

Schnapper in der kurzen Hand

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

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.

DBV Onlineunterricht 2022 – Alleinspiel
Lektion 1 – Schnapper in der kurzen Hand – 18.02.2022

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

DBV Onlineunterricht 2022 – Alleinspiel
Lektion 1 – Schnapper in der kurzen Hand – 18.02.2022

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

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

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

Ausspiel		
1.		
4♥	♠ 10 6 2	♠ 9 8
♦D	♥ A K D B 6	♥ 10 9 2
	♦ K 3	♦ A 8 7 4
	♣ A 7 4	♣ K 8 3 2

Hauptblatt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------	--------------------------	--------------------------

Verlierer ♠	① ② ③ ④
Verlierer ♥	① ② ③ ④
Verlierer ♦	① ② ③ ④
Verlierer ♣	① ② ③ ④

Spielplan:

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

Hauptblatt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------	--------------------------	--------------------------

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

Hauptblatt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------	--------------------------	--------------------------

Verlierer ♠	① ② ③ ④
Verlierer ♥	① ② ③ ④
Verlierer ♦	① ② ③ ④
Verlierer ♣	① ② ③ ④

Spielplan:

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

Hauptblatt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------	--------------------------	--------------------------

Verlierer ♠	① ② ③ ④
Verlierer ♥	① ② ③ ④
Verlierer ♦	① ② ③ ④
Verlierer ♣	① ② ③ ④

Spielplan:

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

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

Alleinspiel - Lektion 1 - 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

♠ 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

♠ 5 3
♥ D 9 8 4
♦ K 10 9 6
♣ B 10 6



17
6 10
7

NS 4♠; NS 2N; NS 1♥; NS 1♦; Par +420: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣ ¹	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

♠ 4 3 2
♥ B 9 8 7 6
♦ D 10 9 8
♣ 8



6
4 27
3

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

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

♠ 8 5
♥ A B 9 6 5
♦ B 3 2
♣ A 6 4

♠ A K D B 4 3
♥ —
♦ A K 9 5
♣ B 8 3

♠ 7 6
♥ 10 7 2
♦ D 10 7 6
♣ K D 10 9



5
7 10
18

West	Nord	Ost	Süd
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

♠ A 10 9 7
♥ 7 6 2
♦ D 2
♣ D B 7 2



8
19 4
9

OW 4♥; OW 3N; NS 2♠; OW 2♦; NS 2♣;
Par -500: NS 4♠×-2

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.

Alleinspiel - Lektion 1 - 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

♠ K 5 3 2
♥ D 9 5
♦ 7
♣ B 7 4 3 2

♠ A 9 8 4
♥ 10 4 3
♦ 10 4 3
♣ D 10 6



17
6 11
6

NS 4♥; NS 2N; OW 3♦; OW 1♠; NS 1♣;
Par +300: OW 5♦×-2

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

N hat 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

♠ K B 5 4
♥ 3
♦ B 9 6 2
♣ D B 10 8

♠ 9 7
♥ 10 9 2
♦ A 8 7 4
♣ K 6 3 2



8
7 17
8

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

♠ A B 10 9 7 6
♥ 4 3
♦ A 9 4 3
♣ 3

♠ —
♥ D B 10
♦ D 10 6 5 2
♣ K B 7 4 2



13
9 9
9

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

♠ B 10 9 6 3
♥ 8 7
♦ D 5 2
♣ A 5 4



9
7 19
5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1♣	Pass
1♠	Pass	2SA	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.