

DBV Onlineunterricht 2020 - 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

♠ 5 3

♥ D 9 8 4

♦ K 10 9 6

♣ B 10 6



♠ A 9 8

♥ B 10

♦ D 7 5

♣ K 9 8 4 3

17
6 10
7

♠ 10 6 4

♥ K 7 6 3 2

♦ A 8 4 2

♣ 5

NS 4♠; NS 2N; NS 1♥; NS 1♦; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
------	------	-----	-----

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

6
4 27
3

♠ 4 3 2

♥ B 9 8 7 6

♦ D 10 9 8

♣ 8

OW 7♠; OW 6N; OW 5♣; OW 2♥; OW 2♦;

Par -1510

West	Nord	Ost	Süd
------	------	-----	-----

2 ♥	Pass	2 ♦	Pass
-----	------	-----	------

3 ♣	Pass	2 ♠	Pass
-----	------	-----	------

4 ♠	Pass	3 ♠	Pass
-----	------	-----	------

5 ♦	Pass	4 SA	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

♠ 7 6

♥ 10 7 2

♦ D 10 7 6

♣ K D 10 9



♠ 8 5

♥ A B 9 6 5

♦ B 3 2

♣ A 6 4

5
7 10
18

♠ A K D B 4 3

♥ —

♦ A K 9 5

♣ B 8 3

NS 4♠; NS 2N; OW 1♥; NS 1♦; Par +420

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

8
19 4
9

♠ A 10 9 7

♥ 7 6 2

♦ D 2

♣ D B 7 2

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.

DBV Onlineunterricht 2020 - 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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	2 ♦	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ D

N 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



OW 4♥; OW 3N; OW 3♣; NS 1♠; OW 1♦;
Par -500: NS 4♠×-3

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

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



NS 4♠; N 2N; S 1N; OW 1♥; OW 1♦; OW 1♣;
Par +620

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♠
Pass	2 SA 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

♠ 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



OW 4♠; OW 3N; OW 2♣; OW 1♥; Par -420

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♣	Pass
1 ♠	Pass	2 SA	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.

DBV Onlineunterricht 2020 - Alleinspiel - Lektion 1 - Schnapper in der kurzen Hand

Board 9

Teiler Nord

O-W in Gefahr

♠ B 8 6 4 3

♥ A K 10 8 6

♦ K 2

♣ 6

♠ 10 2

♥ 9

♦ B 10 9 6 5 4 3

♣ B 8 7

11

2 16

11

West

2 ♦

alle passen

4 ♥ von Nord

Ausspiel: ♥ 3

♠ K D 9 7

♥ 5 4 3

♦ A 8

♣ A K 9 4

♠ A 5

♥ D B 7 2

♦ D 7

♣ D 10 5 3 2

Nord

1 ♠

2 ♥

Ost

1 SA

Pass

Süd

X

4 ♥

Diagram: A green square with 'N' at top, 'S' at bottom, 'W' on left, 'O' on right.

5er ♠, 12-22 FL
15-17(18) FL, Stopper in ♠, ausgeglichene Verteilung
Strafkontra ab 10 FL
Rettungsversuch, zum Spielen, ist mit dieser schwachen hand viel besser als 1 SA
2. Farbe ♥
schöner Fit, Vollspiel ansagen
Werte in der 2. Farbe des Alleinspielers ♠, Werte in allen Nebenfarben, 3 kleine Trümpfe, naheliegender kann ein Trumpfausspiel nicht sein
Der Alleinspieler versucht sein Glück in ♠ und will

Board 10

Teiler Ost

Alle in Gefahr

♠ 6 5 2

♥ 10 2

♦ K B 9 2

♣ A 10 8 5

♠ D 9 7

♥ 7 6 3

♦ A 7

♣ D 9 4 3 2

8

8 16

8

West

2 ♥

4 ♥

1. Versuchsgebot

4 ♥ von Ost

Ausspiel: ♥ 4

Down 1 — OW -50

♠ A K 3

♥ K D B 9 8

♦ 8 5 4

♣ K 6

♠ B 10 8 4

♥ A 5 4

♦ D 10 6 3

♣ B 7

Nord

Pass

alle passen

Ost

1 ♥

3 ♦¹

Süd

Pass

Pass

Diagram: A green square with 'N' at top, 'S' at bottom, 'W' on left, 'O' on right.

5er Farbe, 12-22 FL
6-10 FV, Fit in ♥
Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am Vollspiel und Verlierer in ♦
W akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-Verlierer abdeckt.
Diese Reizung macht ein Trumpfausspiel attraktiv. Das Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in