



# Lektion 1

## Schnapper in der kurzen Trumpfhand

- **Empfohlene Materialien:**
- **DBV Schülermappe „Alleinspiel“**
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-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
- **Roland Rohowsky** „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

DBV Onlineunterricht 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel  
Lektion 1 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand  
**Schnapper in der kurzen Hand**

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

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.

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 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel**  
**Lektion 1 – Schnapper in der kurzen Trumpfhand**

**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  
Ausspiel

Alleinspieler

Tisch/Dummy

1.

4♥

♦D

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

♠ 9 8  
♥ 10 9 2  
♦ A 8 7 4  
♣ K 8 3 2

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ① ② ③ ④

Spielplan:

2.

4♠

♣D

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

♠ A K D  
♥ A 10 4 2  
♦ K 6  
♣ K 7 6 2

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ① ② ③ ④

Spielplan:

Wieviele Verlierer haben Sie? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt  
 Ausspiel

Alleinspieler

Tisch/Dummy

3.

6♥

♥8

♠ A 8 2  
 ♥ A D B 3 2  
 ♦ A K 6  
 ♣ K D

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

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ① ② ③ ④

Verlierer ♣

① ① ② ③ ④

Spielplan:

4.

4♠

♥B

♠ A K D B 8  
 ♥ K D 7  
 ♦ K D  
 ♣ D 7 3

♠ 7 6 4  
 ♥ A 9 8  
 ♦ 9 8 6 3 2  
 ♣ 10 2

Hauptblatt:



Verlierer ♠

① ① ② ③ ④

Verlierer ♥

① ① ② ③ ④

Verlierer ♦

① ① ② ③ ④

Verlierer ♣

① 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

♠ 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

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | - | 1 | 1 | 4 | 2 |
| S | - | 1 | 1 | 4 | 2 |
| O | - | - | - | - | - |
| W | - | - | - | - | - |

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

17  
6 10  
7

|                                    |                  |      |     |
|------------------------------------|------------------|------|-----|
| West                               | Nord             | Ost  | Süd |
|                                    | 1 ♠              | Pass | 2 ♠ |
| Pass                               | 3 ♣ <sup>1</sup> | 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

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | - | - | - | - | - |
| S | - | - | - | - | - |
| O | 5 | 2 | 2 | 7 | 6 |
| W | 5 | 2 | 2 | 7 | 6 |

♠ 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 | 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

♠ 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

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | - | 1 | - | 4 | 2 |
| S | - | 1 | - | 4 | 2 |
| O | - | - | 1 | - | - |
| W | - | - | 1 | - | - |

♠ A K D B 4 3  
♥ —  
♦ A K 9 5  
♣ B 8 3

5  
7 10  
18

|               |      |             |     |
|---------------|------|-------------|-----|
| West          | Nord | Ost         | Süd |
|               |      |             | 2 ♣ |
| 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

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | 2 | - | - | 2 | - |
| S | 2 | - | - | 2 | - |
| O | - | 2 | 4 | - | 3 |
| W | - | 2 | 4 | - | 3 |

♠ A 10 9 7  
♥ 7 6 2  
♦ D 2  
♣ D B 7 2

8  
19 4  
9

|                |      |     |             |
|----------------|------|-----|-------------|
| 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         | ♠ D B 10      |
| ♥ A K B 8 7 2 | ♥ 6           |
| ♦ A B 6       | ♦ K D 9 8 5 2 |
| ♣ A 9         | ♣ K 8 5       |

|           |
|-----------|
| ♠ A 9 8 4 |
| ♥ 10 4 3  |
| ♦ 10 4 3  |
| ♣ D 10 6  |



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | 1 | - | 4 | - | 2 |
| S | 1 | - | 4 | - | 2 |
| O | - | 3 | - | 1 | - |
| W | - | 3 | - | 1 | - |

|             |      |
|-------------|------|
| ♠ K 5 3 2   | 17   |
| ♥ D 9 5     | 6 11 |
| ♦ 7         | 6    |
| ♣ B 7 4 3 2 |      |

|      |      |             |     |
|------|------|-------------|-----|
| West | Nord | Ost         | Süd |
| Pass | 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 | ♠ 10 6 2    |
| ♥ 8 7 6 4 | ♥ A K D B 5 |
| ♦ D 10 5  | ♦ K 3       |
| ♣ 9 5     | ♣ A 7 4     |

|           |
|-----------|
| ♠ 9 7     |
| ♥ 10 9 2  |
| ♦ A 8 7 4 |
| ♣ K 6 3 2 |



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | - | - | - | 1 | - |
| S | - | - | - | 1 | - |
| O | 3 | 1 | 4 | - | 3 |
| W | 3 | 1 | 4 | - | 3 |

|            |      |
|------------|------|
| ♠ K B 5 4  | 8    |
| ♥ 3        | 7 17 |
| ♦ B 9 6 2  | 8    |
| ♣ D B 10 8 |      |

|      |             |                  |      |
|------|-------------|------------------|------|
| West | Nord        | Ost              | Süd  |
| 2 ♥  | Pass        | 1 ♥              | Pass |
| 4 ♥  | alle passen | 2 ♠ <sup>1</sup> | 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        | ♠ D 5 4 3 2 |
| ♥ K 6 5 2    | ♥ A 9 8 7   |
| ♦ K 7        | ♦ B 8       |
| ♣ A 10 9 6 5 | ♣ D 8       |

|              |
|--------------|
| ♠ —          |
| ♥ D B 10     |
| ♦ D 10 6 5 2 |
| ♣ K B 7 4 2  |



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | - | - | - | 4 | 2 |
| S | - | - | - | 4 | 1 |
| O | 1 | 1 | 1 | - | - |
| W | 1 | 1 | 1 | - | - |

|                |     |
|----------------|-----|
| ♠ A B 10 9 7 6 | 13  |
| ♥ 4 3          | 9 9 |
| ♦ A 9 4 3      | 9   |
| ♣ 3            |     |

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

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

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



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | ♣ | ♦ | ♥ | ♠ | N |
| N | - | - | - | - | - |
| S | - | - | - | - | - |
| O | 2 | - | 1 | 4 | 3 |
| W | 2 | - | 1 | 4 | 3 |

|            |      |
|------------|------|
| ♠ 5 4      | 9    |
| ♥ D 9 2    | 7 19 |
| ♦ B 10 8 7 | 5    |
| ♣ D 9 6 3  |      |

|      |      |      |             |
|------|------|------|-------------|
| 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.