



# Lektion 3

## Spielplan im 4-4 Fit

### Empfohlene Materialien:

- **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
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

# Schnapper in der kurzen Hand 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.

## Vorgehensweise bei 4-4 Fits:

- **möglichst kleinen Trümpfe im Nebenblatt (nicht zwingend das punktschwächere Blatt!)**
- **das Blatt nehmen, das weniger Verlierer hat**
- **das Blatt als Hauptblatt nehmen, wo sich Verlierer leichter vermeiden lassen**
- **nicht sofort Trümpfe ziehen**

**Schnapper vorbereiten**

- **Übergänge beachten**
- **nicht freiwillig mit dem Hauptblatt schnappen**

DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°  
Lektion 3 – Spielplan im 4-4 Fit

Teiler S, keiner in Gefahr

	<b>N</b>	
	♠ A 5 4 2	
	♥ A 9	
	♦ A 9 8 7	
	♣ 8 6 3	
<b>W</b>		<b>O</b>
♠ B 10 8		♠ D 9
♥ B 8 7		♥ D 10 6 5 3
♦ D 6 3		♦ B 10 5 4
♣ K D B 10		♣ 9 2
	<b>S</b>	
	♠ K 7 6 3	
	♥ K 4 2	
	♦ K 2	
	♣ A 7 5 4	

a.) Kontrakt

4♠ von N, Ausspiel ♦ B

b.) Spielplan

Der Alleinspieler entscheidet sich für das N Blatt als Hauptblatt, die Verlierer in können leichter gestochen werden. N zählt in der Haupthand 5 Verlierer, 1 in ♠, 2 in ♦ und 2 in ♣. 2 Verlierer in ♦ können am Tisch gestochen werden. Also den ersten Stich mit ♦K gewinnen und 2 Runden Trumpf spielen.

Danach ♦A und ♦ schnappen. Zurück in die Hand mit ♥A und erneut ♦ schnappen. Ein eventueller Überschnapper ist nur eine Originaltrumpfstich der Gegner.

c.) Ergebnis

4♠ = +420

**DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°**  
**Lektion 3 – Spielplan im 4-4 Fit – Aufgaben**  
**Was ist das Hauptblatt? Wie viele Verlierer haben Sie?**  
**Wie sieht der Spielplan aus?**

<b>Kontrakt Ausspiel</b>	<b>Nord Alleinspieler</b>	<b>Süd Dummy</b>
1.		
<b>4♥</b>	♠ 10 6 2	♠ 9 8
<b>♣D</b>	♥ A K D B	♥ 8 7 6 4
	♦ K D 3	♦ A 8 7 4
	♣ A 7 4	♣ K 8 3
2.		
<b>4♥</b>	♠ A 7	♠ K 4 2
<b>♣D</b>	♥ A 8 5 2	♥ K 7 6 3
	♦ 8 6 3	♦ A 7 5 4
	♣ A 8 7 6	♣ K 2
3.		
<b>6♥</b>	♠ A 8 2	♠ 3
<b>♥8</b>	♥ A D B 3	♥ K 10 9 4
	♦ A K 6	♦ D 5 2
	♣ K D B	♣ 7 6 5 4 3
4.		
<b>4♠</b>	♠ A K D B	♠ 7 6 4 2
<b>♦B</b>	♥ 9 8 7	♥ A 6
	♦ 6 4	♦ A K 3
	♣ B 7 3 2	♣ K D 10 4

DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°  
 Lektion 3 – Spielplan im 4-4 Fit - Lösungen zu den Aufgaben  
 Was ist das Hauptblatt? Wie viele Verlierer haben Sie?  
 Wie sieht der Spielplan aus?

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

Hauptblatt ist Nord, da die Trümpfe deutlich besser sind. 1 Verlierer in ♠ muss geschnappt werden. Um den Schnapper vorzubereiten, sofort ♠ spielen.

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

Hauptblatt ist Nord, da sich Verlierer leichter durch die Süd-Hand stechen lassen können. 2 Runden Trumpf ziehen und danach ♣ stechen.

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

Hauptblatt ist Nord, da sich Verlierer leichter durch die Süd-Hand stechen lassen können. 2 ♠-Verlierer müssen gestochen werden.

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

Hauptblatt ist Nord, da die Trümpfe deutlich besser sind. 1 Verlierer in ♥ muss geschnappt werden. Der Schnapper soll vorbereitet werden durch spielen von ♥.

## Lektion 3 - Schnapper im 4-4 Fit

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ A B 7 5  
♥ 10 9 3  
♦ D B 10  
♣ B 10 5



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

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

♠ D 8  
♥ 8 7 6 4  
♦ A 8 7 4  
♣ K 8 3

17  
9 5  
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA*	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♣ 6

**Board 2**  
Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

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

4  
10 14  
12

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

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ D

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ B 10 5 3  
♥ D 9 4  
♦ D B 10  
♣ D 9 4



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

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

♠ A 7  
♥ A 8 5 2  
♦ 8 6 3  
♣ A 8 7 6

13  
8 7  
12

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣*
Pass	1 ♥	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

\* Sofortauskunft

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♣ B

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ K 9 7 4  
♥ 8 5 2  
♦ 10 9 7  
♣ A 10 2

♠ A 8 3  
♥ A D 10 3  
♦ A K 6  
♣ K D B



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	6	3	6	1	2
W	6	3	6	1	2

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

7  
23 7  
3

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass
2 SA	Pass	3 ♣ <sup>3</sup>	Pass
3 ♥	Pass	3 ♠ <sup>4</sup>	Pass
4 SA <sup>5</sup>	Pass	5 ♣ <sup>6</sup>	Pass
6 ♥	Pass	Pass	Pass

1. semirforzierende Eröffnung 2: Standardrelay  
3. Stayman  
4. Kontrollgebot  
5. Roman Keycard Blackwood Assfrage  
6. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

6 ♥ von West  
Ausspiel: ♣ A

## Lektion 3 - Schnapper im 4-4 Fit

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

♠ 10 9 3  
♥ D B 5 3  
♦ D 9 8 5  
♣ 9 8



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	1	1	5	3
S	5	1	1	5	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

11  
5 8  
16

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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ D

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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



♠ K B 7 5 3  
♥ K 10 9 2  
♦ A K  
♣ A B

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

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

6  
6 19  
9

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

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ B

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



♠ 6 3  
♥ A D B  
♦ A K D 10 8 2  
♣ 10 3

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

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

6  
5 16  
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♠	Pass	1 ♦*
Pass	Pass	3 ♦	2 ♠
Pass	3 ♠	alle passen	Pass

\* Sofortauskunft

3 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ A

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	1	5	1	3
W	5	1	5	1	3

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

11  
15 10  
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass
2 SA <sup>2</sup>	Pass	3 ♣ <sup>3</sup>	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass

\* Sofortauskunft

1. Stayman  
2. beide Oberfarben 4-4  
3. korrespondierende Unterfarbe

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♠ 3