

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 Längensliche 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 Vorraussetzungen 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.

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

www.bridgeakademie-froehner.de

<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>	<u>West</u>
---	2♠	---	1♠
---	4♠	---	2SA*
---	---	---	---

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

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

www.bridgeakademie-froehner.de

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