

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**

Teiler S, keiner in Gefahr

	N	
	♠ A 5 4 2	
	♥ A 9	
	♦ A 9 8 7	
	♣ 8 6 3	
W		O
♠ 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
	S	
	♠ 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