

Verlierer auf Verlierer

Es kommt manchmal vor, dass Sie einen ausgezeichneten Kontrakt spielen, jedoch nicht ausreichend lange Trümpfe haben (z.B. in einem 4-3-Fit).

Um gegen eine gegnerische 4-2-Verteilung zu gewinnen, müssen Sie sich bemühen, die Haltung in der langen Trumpfhand zu bewahren, indem Sie Verlierer abwerfen, anstatt voreilig zu stechen.

Beispiel

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♦	---
1 ♥	1 ♠	---	---
X	---	2 ♥	---
2 ♠*	---	3 ♦	---
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠A

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠

3 Verlierer in ♣, insgesamt 5 Verlierer

c.) Spielplan

2 Verlierer in ♣ können auf die hohen ♦ vom Tisch abgeworfen werden. Dazu müssen die Trümpfe des Gegners gezogen werden.

d.) Was müssen Sie befürchten ?

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 3. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 3 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Auf die 3. ♠-Runde werfen Sie ein ♣ ab, dass ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle Trümpfe gezogen (4 Stiche), 5 Stiche in ♦ und ♣ Ass kassiert.
Der Kontrakt ist erfüllt.

Beispiel 2, Teiler W, keiner in Gefahr

N

♠ A 9
♥ 9 6 3
♦ A K 2
♣ A K 9 5 3

W

♠ K D B 10 3
♥ B 7 4
♦ D B 10 6
♣ 10

O

♠ 8 6 5 4 2
♥ D 10 5
♦ 9 5
♣ D B 6

S

♠ 7
♥ A K 8 2
♦ 8 7 4 3
♣ 8 7 4 2

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	1 ♠	X	2 ♠
3 ♥	---	4 ♥	---
---	---		

Ausspiel: ♠K

b.) Verlierer zählen

?? Verlierer in ♥, Hoffnung auf 3-3 Stand

2 Verlierer in ♦

0-1 Verlierer in ♣, je nach Verteilung

c.) Spielplan

Nachdem die Trümpfe gezogen sind, können die Stiche in ♣ kassiert werden.

d.) Was müssen Sie befürchten ?

Lektion 11 – Verlierer auf Verlierer

Unter allen Umständen müssen die Trümpfe der Gegner gezogen werden. Sie haben allerdings nur 7 Trümpfe, wenn Sie die 2. Runde in ♠ stechen, verlieren Sie die Trumpfkontrolle, wenn die Trümpfe z.B. 4-2 verteilt sind.

e.) Was heisst das?

Die Aufgabe der Gegenspieler besteht oft darin, die lange Trumpfhand zu schwächen, so dass einer der Gegner schließlich mehr Trümpfe als der Alleinspieler hat.

Das Spiel endet dann manchmal mit einer erheblichen Anzahl von Fallern, denn wie im SA-Kontrakt können die Gegner in aller Ruhe ihre hohen Stiche abziehen.

f.) Können Sie etwas dagegen tun?

Sie müssen alles daran setzen, die Trumpflänge zu erhalten. Hier würde ein einziger Schnapper in der Hand Ihre Trumpflänge auf 2 Karten verkürzen, so dass es anschließend unmöglich wäre, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, falls diese 4-2 verteilt sind.

g.) Lösung

Sie weigern sich einfach zu stechen. Sie nehmen ♠A und ducken eine Runde Trumpf, Auf die 2. ♠-Runde werfen Sie ein ♦ aus der Hand ab, das ist sowieso ein Verlierer.

Jedes Nachspiel können Sie dann gewinnen, ohne Ihre Trumpfhaltung zu schwächen. Es werden alle Trümpfe gezogen (3-3 Stand). Man kann sogar noch aufgrund des 3-1 Standes in ♣ einen Stich abgeben, da ein Trumpf übrig bleibt.

Der Kontrakt ist erfüllt.

Nur bei 4-2 in Trumpf und 3-1 oder schlechter in ♣ verliert man.