

Schnapper in der langen Trumpfhand

Unter Umständen können Schnapper in der langen Trumpfhand (Hand mit mehr Trümpfen) nützlich sein. Diese Technik nennt man „Dummy Reversal“.

Folgende Voraussetzungen sind dabei zu erkennen:

- Es müssen mehrere Schnapper in der langen Trumpfhand möglich sein.
- Die kurze Trumpfhand muss Trümpfe von guter Qualität haben.
- Es muss eine ausreichende Zahl von Übergängen zur kurzen Hand vorhanden sein.

Beispiel

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

a.) Kontrakt

6♠ von S, Ausspiel ♠4

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♥ in der Haupthand.

c.) Spielplan aus der Haupthand

Es sind weder Schnapper und Abwürfe möglich, genauso wenig das Entwickeln einer Nebenfarbe. Der Schlemm scheint nicht gewinnbar.

d.) Spielplan „Dummy Reversal“

Man kann erkennen, dass in der langen Trumpfhand geschnappt werden kann. Das wird in ♣ geschehen. Bisher war diese Technik „verboten“, da man sich unnötig in der Trumpffarbe schwächt.

e.) Voraussetzungen

- Die Trümpfe am Tisch müssen zum Ziehen der Trümpfe des Gegners benutzt werden. Dazu müssen sie eine gute Qualität (hier ♠ D B 9) haben. Die Trumpfverteilung beim Gegner muss günstig (hier 3-2) sein.
- Sie benötigen genügend Übergänge zum Tisch, 3 für die Schnapper und einen zusätzlichen, um die Trümpfe zu ziehen.

f.) Spieldurchführung

- | | |
|-------------------|---|
| 1.) ♠4 ♠9 ♠3 ♠2 | Trumpf am Tisch stechen |
| 2.) ♣2 ♣A ♣7 ♣3 | Schnapper vorbereiten |
| 3.) ♣6 ♣4 ♣9 ♠A | Schnapper in der langen Trumpfhand |
| 4.) ♠8 ♠B ♠5 ♠7 | Übergang zum Tisch, Trümpfe ziehen, guter Stand |
| 5.) ♣B ♣5 ♣10 ♠K | Schnapper in der langen Trumpfhand |
| 6.) ♦2 ♦A ♦3 ♦5 | Übergang zum Tisch |
| 7.) ♣K ♣8 ♣D ♠10 | Schnapper in der langen Trumpfhand |
| 8.) ♦4 ♦B ♦7 ♦6 | Übergang zum Tisch |
| 9.) ♥6 ♠D ♠6 ♥3 | Ziehen des letzten Trumpfs |
| 10.) ♥9 ♥2 ♥10 ♥A | Übergang in die Hand |
| 11.) ♦8 ♥4 ♦9 ♦K | Abwurf der Verlierer vom Tisch |
| 12.) ♦10 ♥5 ♥B ♦D | Abwurf der Verlierer vom Tisch |
| 13.) ♥D ♥8 ♥K ♥7 | Gegner bekommt den letzten und einzigen Stich |

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel
Lektion 12 – Dummy Reversal

Guillemard Coup

Um einen Verlierer in der kurzen Trumpfhand zu schnappen, kann man nicht alle Trümpfe ziehen. Deshalb muss man drauf hoffen, dass derjenige mit den ausstehenden Trümpfen die kritische Farbe bedienen muss.

Beispiel Board 1, Teiler N, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

6♥ von N, Ausspiel ♦D

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠ in der Haupthand, 1 Verlierer in ♣

c.) Spielplan aus der Haupthand

Ein ♠-Verlierer kann auf ♦K abgeworfen werden. Was passiert mit dem ♣-Verlierer?

d.) Spielplan „Guillemard Coup“

Wenn die ♣-Farbe 3-3 verteilt ist, gibt es kein Problem. Es darf nur zweimal Trumpf gezogen werden, dann muss die ♣-Farbe getestet werden. Ist sie wie hier 4-2 verteilt (der wahrscheinlichere Fall!), dann muss der Alleinspieler darauf hoffen, dass derjenige den letzten Trumpf hat, der die 4 ♣-Karten hält.

e.) Ergebnis

6♥ = + 980