

© by www.bridgebooks.de

Schnitte

Farbenentwicklung

Trümpfe und Schnapper

(Auszug aus dem Buch
„Sammelwerk der Kartenspiel-Technik im Bridge“
Kapitel 1)

© by www.bridgebooks.de

Yves Mucha

1. Ausgabe 2014

Karlsruher Bridge Verlag

© **Karlsruher Bridge Verlag**

Schönblick 9

D - 76275 Ettlingen

info@bridgebooks.de

www.bridgebooks.de

Im Bridge gibt es drei Möglichkeiten, Stiche zu entwickeln:

- **mit hohen Karten**, das sind vor allem die Figuren (Ass, König, Dame und Bube),
- **mit kleinen Karten**, die Längenstiche werden, nachdem sie freigespielt worden sind,
- **mit den Karten der Trumpffarbe**, die als Schnapper verwendet werden.

Diese drei Arten, Stiche zu realisieren, definieren drei Spielpläne:



1. Die Figurenspielpläne
2. Die Längenspielpläne
3. Die Schnapperspielpläne.

Diese drei Spielpläne können sowohl vom Alleinspieler als auch von den Gegenspielern angewendet werden. Auch wenn es auf den ersten Blick überrascht, gibt es eine nahezu perfekte Gleichartigkeit zwischen den Spielplänen des Alleinspielers und denen der Gegenspieler. Der Unterschied besteht darin, dass die Karten der Gegenspieler verdeckt sind und zumindest am Anfang des Spiels nur sehr vage bekannt sind, auch wenn die Reizung gewisse Informationen gibt. Die Gegenspieler können sich aber dadurch helfen, indem sie aus der Reihenfolge ihrer gespielten Karten gewisse Schlussfolgerungen ziehen.

§ 1. FIGUREN und SCHNITTE

I. DEFINITION UND REGELN DES SCHNITTES

Wenn man eine oder mehrere hohe Karten in einer Farbe besitzt, hängt deren Stichpotential von ihrer Position gegenüber den hohen Karten der Gegner ab.

Hinweis: In den folgenden Beispielen wird Süd als Alleinspieler angenommen. Die Analysen gelten aber auch mit Nord als Alleinspieler. Kleine Karten, die keine Stiche erzielen können, sind durch „x“ gekennzeichnet.

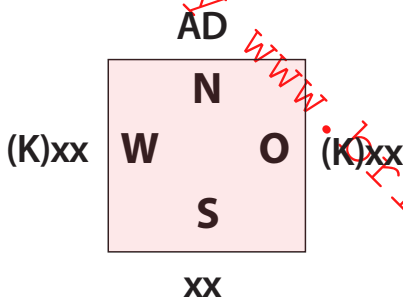
N : AD

S : xxx

Die Gegner (Ost oder West) besitzen den König. Es ist daher schwieriger, mit der Dame einen Stich zu erzielen als wenn der König bei Süd wäre. Doch Nord besitzt neben der Dame auch das Ass. Mit Hilfe dieser Gabelposition gelingt es, auch mit der Dame einen Stich zu erzielen, ohne dass der König zum Zuge kommt.

Die Spielweise, mit einer Karte einen Stich zu erzielen, die niedriger ist als eine hohe Karte des Gegners, nennt man einen **Schnitt**. Man unterscheidet **Impass** und **Expass**. Beim **Impass** spielt man darauf, dass die höhere Karte des Gegners vor der eigenen Gabel liegt (obiges Beispiel). Beim **Expass** hofft man, dass die höhere Gegnerfigur vor der eigenen Figur steht.

Wie Schnitte funktionieren



1. Wenn der Alleinspieler zuerst von Nord spielt, wird er nur einen Stich mit dem Ass gewinnen. Die Dame wird durch den König des Gegners gefangen, egal ob er sich bei Ost oder West befindet. Die Chance, durch einen Schnitt gegen den König mit der Dame einen Stich zu gewinnen, wurde verfallen.

2. Wenn dagegen der Alleinspieler zuerst aus seiner Hand spielt und die Dame von Nord legt, wird er diesen Stich gewinnen, wenn der König bei West steht. Er hat eine Erfolgchance von 50% wahrgenommen, da der fehlende König von vornherein (d.h. ohne eine Information über die Karten des Gegners) sich zu jeweils 50% entweder bei Ost oder bei West befindet.

3. Wenn Ost am Stich diese Farbe spielt, wird die Dame immer einen Stich erzielen, egal wo der König steht. Wenn der Alleinspieler durch überlegtes Spiel (z.B. in einem Endspiel) den Spieler auf Ost zwingt, diese Farbe zu spielen, dann hat er eine ursprünglich 50%ige Chance in eine 100%ige umgewandelt.

Die Regel des Schnittes

1. Immer eine kleine Karte aus derjenigen Hand spielen, die gegenüber der Gabel (beim Impass) oder der eigenen Figur (beim Expass) liegt, oder im Umkehrschluss: Möglichst nicht aus der Hand mit den hohen Karten spielen.

2. Warnung: Nicht automatisch jeden Schnitt spielen, ohne vorher die anderen Chancen zum Gewinn des Spieles zu prüfen.

II. DIE VERSCHIEDENEN SCHNITTARTEN

A. DER EINFACHE SCHNITT - DER AGGRESSIVE SCHNITT

Beim einfachen Schnitt wird mit einer kleinen Karte gegen die eigenen Figuren gespielt. Dadurch soll ein Stich mit einer Figur erzielt werden, die niedriger ist als eine Figur des Gegners.

Nord
Süd

Kx
xx

Süd sollte aus seiner Hand spielen und den König legen, wenn West nicht das Ass zugibt (Express).

ADx
xx

Auch hier sollte Süd aus seiner Hand spielen und die Dame legen, wenn West nicht den König legt (Impass).

KDx
xxx

Süd sollte wieder aus seiner Hand spielen und den König legen. Wenn dieser hält, erneut von Süd zur Dame spielen (Doppelter Express).

Beim aggressiven Schnitt wird nicht eine kleine Karte sondern die höchste Karte einer Sequenz zum Schnitt vorgespielt. Damit stellt man dem Gegner das Problem, zu decken oder klein zu bleiben.

Beispiel:

Axx ← **DB10x** ADxx ← **B109x**

Von einer Sequenz sollte man in jedem Fall die höchste Karte vorlegen (die Dame bzw. den Buben in obigen Beispielen). Man spielt darauf, dass diese Karte bei Stich bleibt oder vom König gedeckt wird. Damit wird die 50%ige Chance wahrgenommen, alle Stiche zu erzielen. Im 1. Beispiel müsste für alle Stiche der König zu dritt stehen.

Wann eine hohe Karte zum Schnitt vorlegen?

Man sollte nur dann mit einer hohen Karte den Schnitt beginnen, wenn beide Hände genügend gleichwertige Karten in dieser Farbe enthalten bzw. eine entsprechende Sequenz.

Nord
Süd

Axx

Dxx

Nord und Süd haben keine Sequenz bzw. neben der Dame gibt es keine gleichwertigen Nebenwerte, was z.B. bei der Kombination A10x - DBx der Fall wäre. In derartigen Situationen spielt man den einfachen Express. Man schlägt zuerst das Ass (der König könnte blank sein) und spielt dann klein zur Dame, um zwei Stiche zu realisieren, falls der König günstig bei Ost steht.

Nord
Süd

Hier muss man immer einen Stich verlieren (durch den König oder die 10), außer der König ist blank. Benötigt Süd aber die zwei ihm zustehenden Stiche sofort, dann sollte er die Dame vorlegen in der Hoffnung, den König bei West zu finden.

Axx
DBx

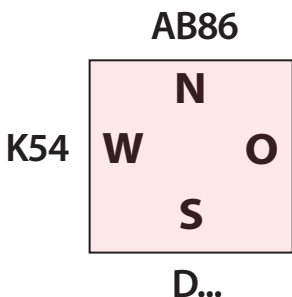
Axx
DB10

Ein Schulbeispiel für einen aggressiven Schnitt. Man kann nichts verkehrt machen und hofft auf den König bei West, was in 50% aller Fälle der Fall sein wird. Dass der blanke König bei Ost einen Stich macht, ist zwar nicht ausgeschlossen, aber nicht sehr wahrscheinlich.



Wann muss man eine gegnerische Figur decken?

Regel: Immer „Figur mit Figur“ decken, wenn man dadurch bei sich oder bei seinem Partner einen Stich befördern kann.



• Wenn Süd als Alleinspieler die Dame spielt, sollte West unbedingt mit dem König decken. Sein Partner könnte die 10 zu dritt haben und später damit einen Stich gewinnen. Begeht West den Fehler und deckt nicht, so wird Süd den Schnitt wiederholen und mindestens drei Stiche in dieser Farbe erzielen, obwohl ihm nur zwei zustehen.

Ausnahmen: Wann sollte nicht gedeckt werden

1. Wenn offensichtlich ist, dass der Gegner danach alle Stiche macht. Das ist z.B. der Fall, falls der Alleinspieler wie im obigen Beispiel die Dame spielt und der Dummy auf Nord aber AB109 besitzt. Decken bringt keinen Vorteil. Vielleicht ist die vorgelegte Dame blank.
2. Wenn klar ist, dass man seine Figur retten kann, z.B. wenn im obigen Beispiel Nord in dieser Farbe nur Ax besitzt.
3. Wenn der Gegner neben der vorgelegten Figur nur eine einzige gleichwertige Karte hält, die man in der zweiten Runde decken kann. Nord hält z.B. DB9, Ost Kxx und Süd Axx und Nord legt die Dame vor. Ost sollte erst in der zweiten Runde den Buben decken, damit die 10 bei West einen Stich gewinnt.

B. ÜBERSICHT VON SCHNITTMÖGLICHKEITEN

Nord

Süd

ADB

10xx

Der einfache Schnitt: Es fehlt der König. Süd sollte jedes Mal aus seiner Hand spielen. Er gewinnt drei Stiche, wenn der König bei West steht (50%).

AD10

xxx

Der wiederholbare Schnitt (Doppelschnitt): Es fehlen König und Bube. Süd spielt zuerst klein zur 10. Er macht drei Stiche, sollte West den Buben und den König besitzen (25%) und zwei, wenn West Bxx oder Kxx hält (75%).

AB10

xxx

Es fehlen König und Dame. Man schneidet zweimal gegen Bube und 10 und verliert zwei Stiche, wenn Ost König und Dame hält (25% für einen Stich). Die Chance für zwei Stiche ist wiederum 75%.

AB9

xxx

Der dreifache Schnitt: Es fehlen König, Dame und die 10. Um zwei Stiche zu erzielen, schneidet man zuerst gegen die 9 und dann gegen den Buben in der Hoffnung, dass die 10 mit der Dame oder dem König bei West steht (38%).

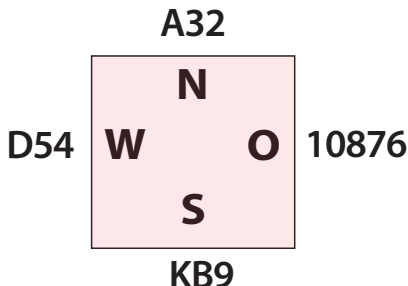
D987

Axxx

Der Stellungsschnitt: Süd spielt klein aus seiner Hand und legt die 7 vom Tisch. Verliert er an Ost, geht er zum Tisch und spielt die Dame. Er wird nur einen Stich verlieren, sollte West Bx oder 10x besitzen, weil dann eine dieser Figuren unter die Dame fällt.

AKxxx B1098

Der Sicherheitsschnitt: Häufig stellt sich die Frage, Schlagen oder Schneiden. In diesem Beispiel ist Schlagen etwas besser.



Der Rückwärtsschnitt: Süd spielt den Buben aus seiner Hand und macht drei Stiche. Wenn West mit der Dame deckt, spielt Süd das Ass und schneidet danach zur 9. Wenn West nicht deckt, spielt er klein von Nord. Dieser Schnitt kommt in Frage, wenn Süd sich ziemlich sicher ist, dass West die Dame besitzt.

Diese Spieltechnik kann auch von der Verteidigung angewendet werden, wie folgende Beispiele zeigen.

Nord: **Bxx**

Ost: **AD10**

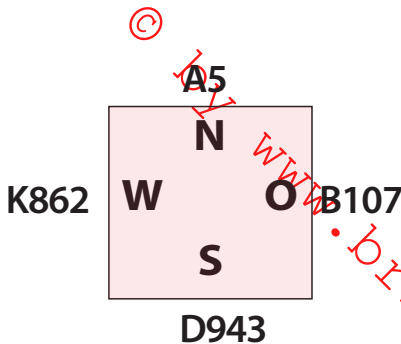
Nord: **10xx**

Ost: **AB9/KB9**

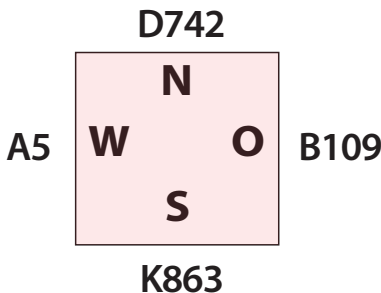
Nord: **9xx**

Ost: **K108/D108**

In all diesen Fällen sollte Ost die zweithöchste Figur spielen, wenn Nord auf keinen Fall mit dieser Farbe zum Tisch kommen darf.

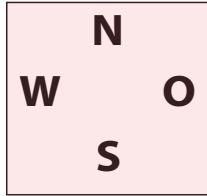


Der chinesische Schnitt: Süd spielt die ungeschützte Dame in der Hoffnung, diesen Stich zu gewinnen, weil West gute Gründe haben könnte, nicht zu decken. Hätte die verdeckte Hand von Süd z.B. DB10x, dann wäre Decken ein Fehler. Süd hat dieses Täuschungsmanöver gewählt, weil die andere Chance für zwei sofortige Stiche, nämlich der blanke König, nur sehr gering ist (unter 1%).



Der erzwungene Schnitt: Ziel dieser Technik ist nur einen einzigen Stich zu verlieren, wenn nur zwei der fünf Figuren vorhanden sind. Man spielt zunächst eine kleine Karte zu derjenigen Figur, die hoffentlich hinter der höheren Figur des Gegners zu zweit steht. In der nächsten Spielrunde ist dann dieser Spieler gezwungen, diese Figur zu bedienen. Im Beispiel spielt Süd klein zur Dame von Nord, die gewinnt. Danach spielt er eine kleine Karte aus beiden Händen. West muss mit dem Ass nehmen und der Alleinspieler macht drei Stiche.

♠ 7
♥ -
♦ 654
♣ 2



♠ D
♥ KDB109
♦ 7
♣ 65

Der Schnapp-Schnitt (Ruffing Finesse):

Bei dieser Technik spielt man die höchste Karte der Sequenz einer Nebenfarbe und hofft, dass die höhere gegnerische Figur dahinter steht. Mit Pik als Trumpf-
farbe legt Süd hier im Beispiel den Coeur-König vor. Wenn West mit dem Ass nicht deckt, wirft Nord einen Verlust-
stich in Treff oder Karo ab. Wenn West aber den König mit dem Ass deckt, wird am Tisch mit der Pik 7 gestochen und die Coeur-Farbe ist hoch.

III. WEITERE GESICHTSPUNKTE ZUM SCHNITT

A. GESICHTSPUNKT SCHLAGEN oder SCHNEIDEN

Man sollte auf einen Impass verzichten, wenn das Spiel „von Oben“ bzw. „Schlagen“ wahrscheinlicher bzw. häufiger erfolgreich ist.

Beispiele :

Nord Süd

AKBxx xxxxx Mit **10 Karten in den beiden Händen** ist die Wahrscheinlichkeit für die blanke oder nur einmal besetzte Dame relativ hoch. Man sollte deshalb nicht schneiden, sondern **Ass und König** schlagen, außer wenn Ost im ersten Stich nicht bedient.

AKBxx xxxx Auch mit **9 Karten** ist es etwas besser zu schlagen als zu schneiden.

AKBxx xxx Mit 8 Karten neigen die Chancen leicht zum Schnitt, besonders wenn man zuerst vorsichtshalber das Ass abspielt, um sich gegen eine blanke D zu schützen.

B. GESICHTSPUNKT SICHERHEITSSPIEL

Bei den meisten Sicherheitsspielen kommt es auf das richtige Tempo von Schneiden und Schlagen an. Dazu einige Beispiele (Die jeweiligen Erfolgs-Wahrscheinlichkeiten sind in der Klammer angegeben):

- AKD10 xx** Zuerst das Ass spielen, dann klein zur 10 schneiden, um vier Stiche zu erzielen (50 %).
- AD9 xxx** Klein zur 9 spielen, mit der größten Chance zwei Stiche zu realisieren (63 %).
- K10x Dxx** Klein zur Dame und dann klein zur 10 schneiden, mit der besten Chance für zwei Stiche (51 %).
- Axx DBxx** Zuerst das Ass dann klein zum Buben und erneut zur Dame spielen, wenn der Bube den Stich gewann, für drei Stiche (69 %).
- DB9 xxx** Klein zur Dame und wieder klein zum Buben spielen, um einen Stich zu erzielen (79 %).
- Dxx Bxx** Klein zu einer Figur, dann klein zur anderen, um einen Stich zu erzielen (49 %).

C. GESICHTSPUNKT RÜCKSCHLÜSSE

Die größte Waffe eines Spielers im Allein- oder Gegenspiel sind Rückschlüsse, die aus der Reizung sowie aus den gespielten Karten gezogen werden können. Daraus lassen sich oft gegnerische Figuren besser lokalisieren und den richtigen Schnitt besser finden als mit Apriori-Wahrscheinlichkeiten.

Beispiel:

Süd K108

Nord AB9x

Es kann nach beiden Seiten geschnitten werden. Wenn aber auf Grund der Reizung West mindestens vier Karten in dieser Farbe versprochen hat und folglich Ost höchstens nur zwei Karten darin halten kann, dann ist nach dem Schlagen des Königs der Schnitt auf die Dame bei West am besten.

Die Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Schnitt steigt dann von ursprünglich 50 % auf etwa 67 %. (Die Chance, die Dame bei West zu finden ist etwa 2 mal so groß wie bei Ost, weil West vier freie Plätze für die Dame hat, Ost aber nur zwei).

Oder wenn aufgrund der Reizung bekannt ist, dass Ost etwa 12-14 Figurenpunkte hält und West etwa 6-7, dann stehen die Chancen etwa 2:1 dafür, dass Ost die fehlende Dame hält. Wenn weiter keine Informationen vorliegen, ist der Schnitt auf die Dame bei Ost am erfolgreichsten.

D. GESICHTSPUNKT AUTOMATISCHES SCHNEIDEN

Das zu schnelle automatische Schneiden ist ein häufiger Fehler des Alleinspielers, weil er versäumt, auch andere Spielweisen zu berücksichtigen.

Beispiel :

♠ X
♥ AKDx
♦ DB10x
♣ Axxx

	N	
W		O
	S	

♠ Axx
♥ xx
♦ A9xxxx
♣ xx

Süd spielt 6 Karo bei Treff-König Angriff. Er zählt 11 Stiche, einer der beiden Verlierer muss vermieden werden. Es bieten sich drei Spielweisen an:

Der sofortige Schnitt auf den Karo-König gewinnt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%. Versucht Süd auf die dritte Coeur Runde seinen Treff-Verlierer abzuwerfen, gewinnt er das Spiel, wenn die sieben ausstehenden Coeurs 4-3 verteilt sind, was zu 62% der Fall ist. Also eine Verbesserung. Klappt eine dieser Varianten nicht, wird der Treff-Verlierer sofort abgezogen.

Oft sind Spielweisen besser, bei denen nach der ersten Chance noch mindestens eine weitere besteht. Das ist hier der Fall. Süd beginnt daher am besten mit dem Schlagen des Karo-Asses und hofft auf den blanken König. Kommt er nicht, besteht noch die Chance auf die hohen Coeurs den Treff-Verlierer abzuwerfen, ohne dass geschnappt wird. Dies zusammen gibt eine Wahrscheinlichkeit von über 90%.

E. GESICHTSPUNKT PSYCHOLOGIE

Legale Täuschungsmanöver gehören zum Handwerk jedes Spielers. Sie haben das Ziel, dem Gegner das korrekte Lesen der verdeckten Karten zu erschweren und ihn zu falschen Rückschlüssen zu verführen.

Beispiel : *Nord* A8x
 Süd KB109x

Süd, dessen Hand verdeckt ist, sollte den Buben vorspielen, um West zum Decken zu veranlassen. Deckt West nicht, wird man normalerweise den Buben mit dem Ass übernehmen und den Schnitt gegen Ost spielen.

F. DAS PRINZIP DER SYMMETRIE

Einige Experten (unter anderem P. Albarran und J. Le Dentu in ihrem Buch „Memento du Bridge“) vertreten die Ansicht, dass bei sehr extremen Farblängen die fehlenden Karten ungleichmässiger verteilt sind als es den Wahrscheinlichkeiten entspricht.

Beispiel: Neun Karten in beiden Händen. Die Dame fehlt.

Nord
Süd

AKxxx

B109x

In diesem Sinne liegt hier keine extreme Verteilung vor. Gemäß dem auf Wahrscheinlichkeiten beruhenden Sicherheitsspiel gewinnt Schlagen (außer Ost blinkt auf die erste Runde aus) mit 58% und Schneiden (vorher das Ass abspielen) mit 56%.

AK10xxxx

B9

Auch hier gewinnt nach dem Sicherheitsspiel Schlagen mit 58% und Schneiden mit 56%. Gemäß dem Symmetrieprinzip liegt hier aber eine sehr extreme Verteilung vor, die auch bei den Gegnern eine extreme Verteilung nach sich ziehen könnte. Nach dem Schlagen des Asses sollte daher, nachdem die Dame nicht gefallen ist, in der nächsten Runde zur 10 geschritten werden mit der Begründung, dass die extreme Länge bei Nord eher für eine 3-1 Verteilung der vier fehlenden Karten bei Ost-West spricht.

Ob dieses Prinzip besser ist als das Sicherheitsspiel oder nicht: Die Chancen für Schlagen oder Schneiden liegen bei neun gemeinsamen Karten auf jeden Fall sehr eng beieinander. Es kommt also letztlich auch auf die Intuition des Alleinspielers an.

G. DIE WAHRSCHEINLICHKEIT MEHRERER SCHNITTE

Enthalten die Hände des Alleinspielers nur eine einzige Schnitt-Gabel, z.B. Ass und Dame, so beträgt die Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Schnitt, hier auf den König, 50%. Voraussetzung ist aber, dass keinerlei Informationen über die gegnerischen Karten vorliegen. (Apriori-Wahrscheinlichkeit).

Enthalten die Hände des Alleinspielers mehrere Schnitt-Möglichkeiten, so beträgt die Apriori-Wahrscheinlichkeit für jeden Einzel-Schnitt auch 50%. Allerdings nicht genau: die tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten liegen bei mehreren Schnitt-Gabeln zwischen etwa 48 und 52%, je nachdem, wie diese positioniert sind.

Muss von zwei Schnitt-Möglichkeiten nur einer klappen, d.h. entweder der erste oder der zweite, so beträgt die Wahrscheinlichkeit dafür 75% ($=50\% + 0,5 \times 50\%$). Genau genommen beträgt die Apriori-Wahrscheinlichkeit 76%, wenn beide Schnitt-Gabeln sich je in einer Hand befinden und 74%, wenn diese in der gleichen Hand sind.

Müssen beide Schnitte erfolgreich sein, so beträgt die Wahrscheinlichkeit dafür 25% ($50\% \times 50\%$).

Die folgende Tabelle enthält die Erfolgs-Wahrscheinlichkeiten (in %) für die infrage kommenden Schnittkombinationen.

	Mögliche Schnitte			
Erfolgreich	1	2	3	4
1	50	75	87,5	93,8
2		25	50	68,8
3			12,5	31,3
4				6,3

Danach beträgt zum Beispiel die Wahrscheinlichkeit dafür, dass von zwei Schnitten einer erfolgreich ist, wie auch bereits besagt, 75%. Dass z.B. von drei Schnitten zwei erfolgreich sind, ist mit 50% wahrscheinlich. Dass z.B. von 4 Schnitten alle 4 klappen ist mit etwa 6% sehr unwahrscheinlich.

§ 2. ENTWICKLUNG VON LÄNGENSTICHEN

Kleine Karten können Stiche erzielen, wenn sie zu Längenkarten entwickelt worden sind. Ihre Anzahl in einer bestimmten Farbe hängt von den Längen in beiden Händen und von der gegnerischen Kartenverteilung ab. Die insgesamt mit einer Farbe erzielbaren Stiche sind dann die Summe aus Figuren- und Längenstichen.

I. DER ZEITFAKTOR

Für die Entwicklung eines Längenstiches ist eine Farblänge von mindestens vier Karten erforderlich. Mit einer Länge von z.B. fünf Karten in einer Farbe können bis zu drei Längenstiche entwickelt werden.

Damit Farblängen auch zu Längenstichen werden, müssen die höheren Karten des Gegners in dieser Farbe durch Schnappen oder Abgeben von Stichen eliminiert werden und zwar möglichst schnell bzw. in möglichst wenigen Stichen. Oft gewinnt diejenige Partei, die zuerst ihre Längenstiche im richtigen „Tempo“ hochgespielt hat.

Regel :

1. Diejenige Farbe zur Entwicklung von Längenstichen wählen, die am schnellsten bzw. mit den wenigsten abzugebenden Stichen hochgespielt werden kann. Im praktischen Spiel ist diese Frage mit vielen Unsicherheiten behaftet, wenn die Farblängen und Figurenposition der Gegner nicht bekannt sind.
2. Die Entwicklung von Längenstichen sollte in der Regel vor dem Schneiden von Figuren durchgeführt werden.

II. BESTIMMUNG DER LÄNGENSTICHE

Regel :

Je gleichmässiger die Verteilung der gegnerischen Karten, umso höher ist die Anzahl der möglichen Längenstiche.

Beispiel: Nord Axxxxx Süd xxx

Nord-Süd besitzen nur einen einzigen Figurenstich, das Ass. Wenn die vier gegnerischen Karten auf Ost und West günstig 2-2 (41 %) verteilt sind, wird ein Stich abgegeben und vier Längenstiche bzw. fünf Stiche insgesamt werden herausgespielt. Sind aber die Karten beim Gegner ungünstig 4-0 (10 %) verteilt, sind nur zwei Längenstiche erzielbar.

Weitere Beispiele:

Nord *Süd*

- AKDxx** **x** Die fünfte Karte kann beim günstigen 4-3 Stand (62 %) der Gegnerkarten nach einem abgegebenen Stich hochgespielt werden. Dies ergibt vier Stiche insgesamt.
- AKxxx** **xx** Nach einem abgegebenen Stich und einer 3-3 Verteilung der Gegnerkarten (36 %) können zwei Längenstiche entwickelt werden.
- AKxxx** **xxx** Ein abgegebener Stich und eine 3-2 Verteilung der Gegnerkarten (68 %) ergeben auch hier zwei Längenstiche.
- AKxxx** **xxxx** Bei einer 2-2 Verteilung der ausstehenden Karten werden hier alle fünf Stiche erzielt (41 %) (Zwei Figuren- und drei Längenstiche).
- Axxxxx** **Bxxxx** In 52 % der Fälle wird man hier alle Stiche realisieren (fünf Längenstiche).

§ 3. TRÜMPFE und SCHNAPPER

Dank ihrer Schnapperfähigkeit können Trümpfe Stiche erzielen, auch wenn sie weder hohe Karten noch Längenkarten sind. Sie können als Mittel zur Farbenentwicklung, als Stopper oder als Übergang verwendet werden.

I. DAS ABSPIELEN DER TRÜMPFE

Die Hand mit der längsten Trumpffarbe wird als **Hauptblatt** oder **Basishand** bezeichnet und die andere Hand als **kurze Trumpfhand** oder **Antibasishand**. Normalerweise ist das Hauptblatt die Hand des Alleinspielers. Es kann aber vorkommen, dass der Dummy mehr Trümpfe besitzt. Er hält dann das Hauptblatt.

Die Aufgabe der langen Hand (Basishand)

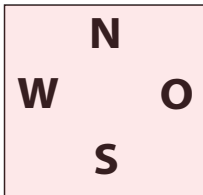
Der Alleinspieler sollte möglichst vermeiden mit Trümpfen zu schnappen, die später eventuell als Längenkarten benötigt werden. Außer er stoppt eine gegnerische Farbe, er entwickelt eine eigene Nebenfarbe oder er gelangt nur mit einer Trumpffarbe in seine Hand.

Das Vogel-Strausspiel

Wenn der Alleinspieler - ohne Notwendigkeit - Trümpfe aus dem Hauptblatt für Schnapper benützt, kann er sichere Kontrakte verlieren. Es besteht die Gefahr, dass er sich in den Trümpfen kürzt und die Trumpfkontrolle verliert. Schnappen sollte der Alleinspieler möglichst mit der kurzen Trumpfhand.

Ein wahres Beispiel :

- ♠ A3
- ♥ KB4
- ♦ 10862
- ♣ K1082



- ♠ KDB1098
- ♥ A9732
- ♦ 7
- ♣ 4

Süd spielte 4 Pik und schnappte die zweite Karo-Runde. Nach dem Ziehen der Trümpfe sollte er leicht 10 oder 11 Stiche erzielen je nachdem, ob er die Coeur-Dame findet oder nicht. (Außer alle fünf fehlenden Trümpfe stehen in einer Hand, wofür die Wahrscheinlichkeit nur 4 % beträgt). Unser Alleinspieler wollte jedoch seine langen Trümpfe lieber verschnappen. Er spielte daher in der dritten Runde zum Treff-König, der an das Ass von Ost verlor. Dieser setzte dann weiter mit Karo fort. Süd stach erneut und West warf ein kleines Coeur ab. Der Alleinspieler versuchte nun den Coeur-Impass, der an Ost verlor. Natürlich kam wieder Karo. Süd stach und West warf sein vorletztes Coeur ab. Es war passiert. Süd hielt in Trumpf noch König, Dame und Bube, aber West konnte mit den kleinen Trümpfen 6542 einen Längenstich für den Fall kassieren.

(Die West-Ost Hände waren 6542, 1085, 93, D765 / 7, D6, AKDB54, AB93).

Die Regel :

Wenn der Alleinspieler mit der kurzen Trumpfhand nicht schnappen muss, sollte er möglichst schnell die gegnerischen Trümpfe ziehen. Umgekehrt sollten die Gegner sofort Trumpf spielen, wenn am Tisch Schnapper drohen.

Hinweis: Wenn der Gegner nur noch eine Trumpfkarte hält, die hoch ist, kann es oft schaden, diese zu ziehen.

II. METHODEN DES SCHNAPPENS

1. Schnapperspiel mit der kurzen Trumpfhand

Der Alleinspieler sollte zuerst die Trümpfe der kurzen Trumpfhand zum Schnappen verwenden und danach die gegnerischen Trümpfe mit der langen Trumpfhand ziehen.

Mit welchen Trümpfen sollte geschnappt werden?

Wenn das Risiko besteht, vom Gegner überschnappt zu werden, sollte ausreichend hoch vorgeschnappt werden.

2. Schnapperspiel mit der langen Trumpfhand (dummy reversal)

In einigen eher seltenen Fällen ist es zur Erfüllung des Kontraktes notwendig, mit der langen Trumpfhand mehrmals zu schnappen und dann die gegnerischen Trümpfe mit hohen Trümpfen der kurzen Trumpfhand zu ziehen. Bedingung dafür ist, dass die kurze Trumpfhand genügend hohe Figuren in der Trumpffarbe besitzt.

Beispiel

♠ K109
♥ K842
♦ K6
♣ 8632

	N	
W		O
	S	

♠ ADB832
♥ AB5
♦ ADB5
♣ -

Gegen 7 Pik von Süd greift West mit dem Treff-König an. Vier Treffschnapper mit der langen und drei Trumpfstiche mit der kurzen Trumpfhand sowie sechs Stiche mit den hohen Karten in Coeur und Karo ergeben 13 ziemlich sichere Stiche.

Süd schnappt also den Treff-König, spielt klein Trumpf zur 9, schnappt das zweite Treff hoch und spielt klein Trumpf zur 10, um das dritte Treff hoch zu schnappen. Der Tisch wird mit einem der hohen Nebenwerten, z.B. dem Karo-König erreicht und das letzte Treff mit dem letzten Trumpf in der Hand geschnappt. Man geht zum Tisch mit dem Coeur-König, um falls notwendig den letzten Trumpf zu ziehen. Die restlichen vier Stiche werden mit dem Coeur-Ass und den drei hohen Karos erzielt. Diese Spielweise verlangt, dass man sich die Übergänge gut überlegt und sich nicht in Trumpf blockiert. Verlieren wird man nur, wenn die Trümpfe alle in einer Hand stehen (10 %) oder die Übergänge in Karo und Coeur geschnappt werden (unter 1 %). Die Erfolgschance dieser Spielweise liegt also bei 90 % gegenüber 50 % beim Schnitt auf die Coeur-Dame.

3. Das Doppel-Schnapperspiel

Kürzen in beiden Händen (sowohl beim Alleinspieler als auch beim Dummy) ermöglichen oft ein wechselseitiges Hin-und-Her Schnappen. Bevor der Alleinspieler damit startet, sollte er alle vermutlich sicheren Seitenstiche kassieren.

Beispiel :

♠	AD97
♥	A8632
♦	4
♣	K87

	N	
W		O
	S	

♠	KB103
♥	4
♦	A832
♣	A653

Gegen 6 Pik von Süd greift West mit dem Karo-König an. Zwölf Stiche sind nur über ein wechselseitiges Hin-und-Her Schnappen mit acht Trumpfstichen und den vier hohen Stichen in den Nebenfärben möglich. Nach dem Abziehen der Nebenfärben muss der Alleinspieler dafür sorgen, dass Süd viermal Coeur und Nord dreimal Karo schnappt, bevor das Trumpf-Ass den 12. Stich erzielt. Deshalb muss der erste Schnapper in Coeur und nicht in Karo erfolgen. (**Regel:** Bei einem Doppelschnapperspiel soll zuerst die lange Farbe geschnappt werden).

Der Alleinspieler nimmt also das Karo-Ass, spielt klein zum Treff-König und klein zum Treff-Ass und dann ist das Spiel durch Hin-und-Her schnappen dank der hohen Trumpfkarten in beiden Händen fast gewonnen. Nach dem Coeur Ass wird Coeur geschnappt, Karo geschnappt usw. Im 12. Stich gibt Süd einen Treff-Stich ab und erfüllt seinen Kontrakt mit dem Trumpf Ass von Nord.

Diese Spielweise verliert, wenn die Treffs 6-0 oder 5-1 verteilt sind (16 %) oder ein Gegenspieler in Karo oder Coeur ausblinkt oder ein Single besitzt (10 %). Die Erfolgchance mit nur 25 Figurenpunkten diesen Schlemm zu erfüllen beträgt also insgesamt dank der Schnapperwerte etwa 76 %.



© by www.bridgeworks.de

© by www.bridgebooks.de