

## 9 Spieltechnik 2 – Farbspiel (Schneiden, Schnappen, Verlierer abwerfen, Übergänge)

### 9.1 Der Schnitt

Was ändert sich an unseren Spieltechniken, wenn wir nicht SA spielen, sondern eine Farbe Trumpf ist? Die Technik des *Schneidens* können wir natürlich auch jetzt anwenden. Wir müssen nur ein wenig aufpassen, dass uns die Gegner nicht durch Stechen Stiche klauen, die wir eigentlich haben wollten.

♠ D876 ♥ AD5 ♦ 432 ♣ 432	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	P 9.1  ♠ AKB109 ♥ 432 ♦ A5 ♣ AK5
N					
W O					
S					
♠ 54 ♥ – ♦ ... ♣ ...		♠ 32 ♥ KB109876 ♦ ... ♣ ...			

Wir sind irgendwie in 4♠ gelandet, müssen also 10 Stiche schaffen. Wieder zählen wir und kommen leider nur auf 9 (5+1+1+2). Wir brauchen also unbedingt die ♥D. Unsere einzige Chance ist, dass der ♥K bei Süd sitzt. Wir schneiden also von Ost aus gegen Süd. Wir legen die Dame, da Süd natürlich NICHT den König legt (wie gesagt, Bridge-Spieler sind ...). WAS IST DENN DAS!? Nord sticht! Hätten wir das verhindern können? Klar! Wir müssen den Gegnern zunächst die Trümpfe abziehen. Wir ziehen also erst so lange Trumpf, bis die Gegner keins mehr haben. Erst jetzt versuchen wir den Schnitt.

### 9.2 Das Schnappen

♠ AKDB102 ♥ A43 ♦ ... ♣ ...	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	P 9.2 ♠ 654 ♥ 2 ♦ ... ♣ ...
N					
W O					
S					

Wir sind in einem Pik-Kontrakt und halten auf OW diese Hände. Wie gewinnen wir das Spiel? Wenn wir zuerst die Trümpfe abziehen, werden wir wohl 2 Cœur-Stiche abgeben müssen. Clever ist, von West das Cœur-Ass abzuziehen und dann sofort Cœur nachzuspielen.

Dieses stechen wir natürlich sehr zum Leidwesen unserer Gegenspieler mit einem kleinen Pik. Dann gehen wir – z.B. mit einem kleinen Pik – wieder zu West und wiederholen das Ganze. Erst danach ziehen wir die Trümpfe ab. In Cœur geben wir KEINEN Stich ab.

Folgende Überlegungen sollte man anstellen, wenn man schnappen möchte:

1. Wir wollen in der Hand, die weniger Trümpfe hat, Verlierer aus des starken Trumpfhand schnappen.
2. Wir zählen, wieviele Trümpfe die kurze Trumpfhand hat.
3. Wir zählen, wieviele Karten aus der starken Hand gestochen werden sollten.
4. Eventuell müssen wir die Schnapper erst vorbereiten. Haben wir z.B. in der Schnapphand ein kleines Karo, in der starken Trumpfhand in Karo Axxx, so müssen wir erst das Karo-Ass abziehen, um anschließend die restlichen Karos stechen zu können. Hat die starke Trumpfhand in Karo nur kleine Karten, so müssen wir den Gegnern erst den einen Karo-Stich schenken, damit die Schnapphand in Karo Chicane wird.
5. Und man muss auf die Übergänge achten, damit man immer wieder zur Hand mit den zu stechenden Karten kommt.
6. Beachten Sie, dass wir in einem Farbspiel sind, die Gegner also eventuell auch stechen könnten. Gegebenenfalls muss man – wenn man mehrfach stechen muss – zum Schluss auch einen hohen Trumpf nehmen.

Betrachten wir diese Hand:

♠ 654 ♥ AKDB102 ♦ D43 ♣ 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	P 9.3 ♠ 2 ♥ 954 ♦ AK7 ♣ D97642
N					
W O					
S					

Wir spielen 4♥, Angriff von Nord: ♦B. Wir zählen nur 9 Stiche. Die starke West-Hand hat 4 potentielle Verlierer-Stiche (die Karo sind ja durch Ost gedeckt). Den Treff-Stich können wir wohl nicht verhindern. Folglich müssen wir mindestens einen Pik-Stich auf Ost stechen.

**Spielplan:** Wir wollen 2 der 3 Pik-Stiche auf Ost stechen, Ost hat 3 Trümpfe. Wunderbar. Also spielen wir 1x die Pik und schenken NS den Stich. Dann spielen wir von West aus 2x Pik und stechen auf Ost. Doch Vorsicht, die Übergänge! Wir dürfen im ersten Stich nicht die  $\diamond D$  einsetzen, die brauchen wir, um von Ost nach West zu kommen. Und wenn wir das zweite Mal stechen, nehmen wir auf Ost die 9. Selbst wenn einer der Gegner kein Pik mehr hat, kann er nicht überstechen. Der komplette Spielplan. Stich-Nummer:

1. Karo-Ausspiel auf Ost mit dem König nehmen.
2. Pik spielen.
3. Nehmen wir an, die Gegner spielen Karo zurück (auch mit einer anderen Farbe haben wir kein Problem). Wir nehmen mit der Dame auf West.
4. Pik, gestochen auf Ost.
5. Mit Cœur klein zu West.
6. Pik, gestochen auf Ost mit der 9.
7. Nun schenken wir NS den Treff-Stich.

Die restlichen Stiche sollten uns gehören.

### Aufgabe 9.1 [Spielplan]

<p>♠ 1054 ♥ K2 ♦ A32 ♣ 87654</p>		<p>♠ KDB962 ♥ 9743 ♦ K5 ♣ A</p>	<p>Wir spielen 4 Pik. Wie schaffen wir dies bei einem Angriff mit <math>\diamond B</math>? Sind eventuell mehr Stiche drin? Und können uns die Gegner empfindlich stören?</p>
--	---	---	---

## 9.3 Cross Ruffing

Man kann das Stechen von Verlieren auch in beiden Händen praktizieren.

<p>♠ D876 ♥ A ♦ 432 ♣ 65432</p>		<p>P 9.4 ♠ AKB109 ♥ 65432 ♦ AK ♣ A</p>	<p>Wir spielen wieder 4♠, müssen also 10 Stiche schaffen. Stiche zählen: wir kommen leider nur auf 9 (5+1+2+1). Schneiden können wir hier nix. Hmm. Aber können wir nicht doch die 10 Stiche schaffen? Ja! Wenn die Karten bei NS nicht zu dumm sitzen, dann schaffen wir sogar <b>ALLE 13 Stiche!</b></p>
---	---	--	--

Wie? Wir nehmen dieses Mal in Kauf, dass NS stechen könnten, und ziehen erst in  $\heartsuit$ ,  $\diamondsuit$ ,  $\clubsuit$  die Asse und den König ab<sup>19</sup>. Es ergibt sich folgendes Bild:

<p>♠ D876 ♥ – ♦ 4 ♣ 6543</p>		<p>P 9.4a ♠ AKB109 ♥ 6543 ♦ – ♣ –</p>	<p>Und wie sollen wir jetzt ALLE restlichen Stiche machen? Wir spielen einfach immer eine (NICHT-TRUMPF-)Farbe und stechen diese Karte auf der anderen Seite. Osts Cœur werden also von West gestochen, Wests Karo und Treffs werden von Ost „geschnappt“.</p>
--	---	---	--

Hätten wir beim Zählen unserer Stiche auf 13 kommen können? Ja! Wenn alles läuft, bringt *JEDE* Trumpfkarte einen Stich. Wir bekommen also im besten Fall 4+5♠, 1♥, 2♦, 1♣.<sup>20</sup>

## 9.4 Verlierer abwerfen

Man muss seine Verlierer nicht immer stechen. Insbesondere, wenn man nicht furchtbar viele Trümpfe hat, muss man sich nach Alternativen umschaun. Dies ist im Farbspiel natürlich etwas komplizierter als im SA.

<sup>19</sup> Hier ist natürlich ein gewisses Risiko, dass NS stechen könnten. Dies ist aber extrem gering. Trotzdem können wir das Spiel dann immer noch erfüllen.

<sup>20</sup> Das funktioniert aber natürlich nicht immer. Es geht nur, wenn die Nebenfarben wie im obigen Beispiel gut sitzen.

Im SA kann man Karten hochspielen und auf diese Verlierer aus der anderen Hand abwerfen. Dies geht im Farbspiel nicht so ohne weiteres, da die Gegner ja (im Gegensatz zum SA) stechen könnten.

♠ KD1064 ♥ 652 ♦ A32 ♣ AB		P 9.5 ♠ AB7 ♥ 943 ♦ 54 ♣ KD1094
------------------------------------	--	---

Wir spielen 4 Pik. Nach Cœur-Angriff ziehen die Gegner ihre 3 Cœur-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Die Treff sind ja wunderschön. Sollten wir diese sofort ziehen? NEIN! NS könnten ja stechen. Also erst die Trümpfe ziehen. Das funktioniert selbst, wenn diese bei den Gegenspielern 5:0 verteilt sind. Dann erst spielen wir die Treff und werfen auf die hohen Treffs von Ost unsere Karo-Verlierer ab.

Nun modifizieren wir die Hand etwas:

♠ D106542 ♥ 652 ♦ A32 ♣ 3		P 9.6 ♠ KB7 ♥ 943 ♦ 654 ♣ AKD2
------------------------------------	--	--

Kontrakt ist 3 Pik. Und wieder ziehen die Gegner ihre 3 ♥-Stiche ab und wechseln auf Karo. Wir nehmen mit dem Ass. Können wir wieder die Treff warten lassen und zunächst die Trumpf klären? NEIN! NS würden ja mit dem Pik-Ass übernehmen und die beiden Karo-Stiche abziehen. Deshalb müssen wir sofort auf Treff wechseln und AKD abziehen. Auf Osts hohe Treff wirft West die beiden Karo ab. Wir geben nur noch das Trumpf-Ass ab.

Sie werden bei der letzten Hand (innerlich) die Stirn gerunzelt haben, denn NS könnten ja die Treff von Ost stechen. Alles richtig, aber erstens ist die Wahrscheinlichkeit dafür sehr gering, da die Treff bei NS dafür 6-2 oder noch schlechter stehen müssten. Und zweitens: Fällt Ihnen ein besserer Spielplan ein? Mir nicht.

### 9.5 Übergänge im Farbspiel

Eines der häufigsten Probleme ist, dass man eine Farbe hochgespielt hat, aber leider aus der anderen Hand nicht mehr zu diesen hohen Karten überkommt.

♠ A2 ♥ D652 ♦ 654 ♣ B543		P 9.7 ♠ KDB1098 ♥ AK ♦ A9 ♣ 987	Ost spielt 4 Pik. Süd greift mit ♦D an. Die einzige Chance für OW ist, die ♦9 auf Wests ♥D abzuwerfen. Dies funktioniert aber nur, wenn wir zunächst ♥A und K abziehen und dann mit Trumpf zum Ass gehen. Nur so haben wir einen Übergang zu West.
-----------------------------------	--	---	--

**Aufgabe 9.2** [Spielplan] Unser obiger Spielplan ist etwas luschtig. Wie müsste er korrekt aussehen?

**Aufgabe 9.3** [Spielplan]

♠ KB5 ♥ 763 ♦ KD1092 ♣ 76		♠ AD1032 ♥ A54 ♦ B8 ♣ A43	Sie spielen wieder 4 Pik. Angegriffen wird mit dem ♥K. Wie erfüllen Sie das Spiel?
------------------------------------	--	------------------------------------	--

**Aufgabe 9.4** [Übergänge] Sind bei folgenden Karten Übergänge zu Nord vorhanden? Und falls ja, wieviele? Welche sind sicher, welche unsicher?

A65	K54	DB4	DB3	KD2	DB10	K32	DB2	AD2	D43	K975	K543	AD97
<input type="checkbox"/>												
98	A63	K32	A64	543	432	76	543	543	A76	AD104	ADB2	KB86