

Handspiel 1

Das Hochschnappen von Farben

Wenn man in einem Farbspiel keine Loser verschnappen kann, so werden die Atouts gezogen und die Gegner ausatoutiert. Die Verlierer müssen dann auf hohe Karten des Tisches bzw. der Hand abgeworfen werden. Da aber nicht immer hohe Karten bereit liegen, muss versucht werden, solche hohen Karten zu **kreieren**, auf die dann die Mehrzahl der Verlierer verschwinden kann. Am besten geeignet für dieses Unterfangen sind lange gute Farben, denn, erst einmal entwickelt, liefern sie eine Vielzahl an Stichen.

In einem Farbkontrakt ist es im Allgemeinen viel leichter eine Farbe zu entwickeln, als im Ohnekontrakt, denn die Macht der Atoutfarbe ist gewaltig. Manchmal muss die Nebenfarbe am Tisch gar nicht erst entwickelt werden, wie das folgende Beispiel zeigt:

West

♠ K x
♥ K D B x x
♦ x x x
♣ A x x

Ost

♠ A D B x x
♥ A x
♦ x x x
♣ x x x

Ost/West kommen durch gutes konventionelles Lizit in den hervorragenden Kontrakt von 4♥ gespielt von West. Nord spielt die ♣ Dame. Da die ♠ Farbe so schön ist, kann West ausatoutieren um später auf die hohe ♠ 3 seiner 5 Loser abzuwerfen. Ohne die schöne Nebenfarbe (♠) hätte West keine Chance gehabt, seinen Kontrakt zu erfüllen.

In den meisten Fällen ist die „Betriebsfarbe“ am Tisch aber nicht so schön und muss erst entwickelt werden.



Handspiel 1

Im Ohne Kontrakt würden wir das ♠A und ♠K abspielen, um mit einer 3. ♠Runde fortzusetzen. Ost würde zwar einmal zu Stich kommen, die restlichen 2 ♠Karten wären hoch.

In einem Farbkontrakt haben wir jedoch die Möglichkeit die 3. ♠ Runde in der Hand **zu schnappen**. Die ♠ ist hoch und wir müssen gar keinen Stich abgeben.

In einem Farbkontrakt haben wir die Möglichkeit, Nebenfarben zu entwickeln, ohne dabei außer Stich zu gehen, indem wir die Farbe so oft schnappen, wie es zur Entwicklung derselben notwendig ist. Diese Technik wird als Hochschnappen bezeichnet. (Wir meinen damit also nicht, dass mit hohen Atouts geschnappt werden muss, sondern wir schnappen eine Farbe, um sie hoch zu machen.)

Um die hohen Karten am Tisch auch verwerten zu können, muss dieser aber auch über genügend **Einstiche** verfügen, denn sonst liegen zwar einige hohe Karten am Tisch, wir können diese aber nicht mehr erreichen.

Weiters kann es vorkommen, dass wir eine 2. Farbe **in der Hand haben**, die wir durch ein- oder mehrmaliges Schnappen entwickeln können. In diesem Fall ist es natürlich nicht ratsam, Atout zu ziehen, denn damit würden wir uns unserer Schnappmöglichkeiten am Tisch berauben. Also in diesem Fall: zuerst schnappen, dann erst ausatoutieren.

Das Einstichproblem

Wie bereits gesagt sind Einstiche enorm wichtig, besonders beim Hochschnappen von Farben. Deshalb muss man beim Erstellen des Spielplans darauf achten, die Übergänge zwischen Hand und Tisch so gut es geht intakt zu halten. Meistens ist es die Atoutfarbe, die die notwendigen Einstiche liefert:

Kontrakt 4♠

Dummy

♠ K 10 2

Wir

♠ A D B 6 3

Wenn wir viele Einstiche am Tisch benötigen, liefert die Atoutfarbe 2: den König und den 10er

Würden wir ausatoutieren, hätten wir 2 Einstiche

weniger. Deshalb gibt es Techniken, die das Atout ziehen mit dem Entwickeln von Farben verbindet,

indem man mit Atout zum Tisch geht, von dort eine andere Farbe spielt, dann wieder mit Atout zum Tisch geht usw.

Handspiel 1

Willst Du spielen Schnipp und Schnapp,
zieh erst die Gewinner ab!

Süd ist Alleinspieler in 6 Pik:

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

West greift mit ♣ König an. Süd zählt seine Stiche: ♥ As, ♦ As, König, ♣ As sind 4. Drei ♣ Schnapper sind 7, Vier ♥ Schnapper in der Hand sind 11 und das fünfte ♠ in der Hand bringt den 12. Stich. Also **Cross-Ruff!** Da Süd am Tisch 3 x schnappen will, darf er nur eine Runde Atout spielen (♠ 5 zum 8er). Die restlichen Atouts des Tisches braucht er für 3 ♣ Schnapper, in die Hand kommt er jeweils mit ♥ Schnapper zurück. Drohen irgendwelche Gefahren? Na - und ob!

Wenn Süd gleich mit dem Cross-Ruff beginnt und in diesem Verlauf das 2. x ♥ schnappt, hat auch West keine ♥ mehr und wirft - schwupp - ♦ 9 ab. Später schnappt West den ♦ König und mit einem weiteren ♦ Verluststich fällt man 1 x.

Hätte Süd gleich die hohen ♦ abgespielt, wäre das Malheur nicht passiert.

Handspiel 1

Ducken im Handspiel

Im Ohnekontrakt haben wir uns bis jetzt mit dem Entwickeln von Farben auseinandergesetzt. Wir haben unsere sicheren Stiche gezählt und auch jene, die wir noch zusätzlich erzielen können. Dabei müssen wir auf viele Faktoren achten: Welche Farbe soll entwickelt werden, wie viel Zeit (**Tempo**) habe ich, wie viele Stopper sind in der ausgespielten Farbe vorhanden usw.

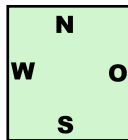
Sind die Gegenspieler bei Stich, so versuchen sie, dieselben Techniken wie der Alleinspieler anzuwenden. Sie entwickeln sich Farben, indem sie die hohen Karten herauszwingen, um so mit ihren kleinen Karten Stiche zu machen.

Als Alleinspieler ist man in der Regel nur dann in ernster Gefahr, wenn man in einer Farbe keinen Stopper mehr hat, aber noch einmal außer Stich gehen muss. In diesem Fall werden die Gegner ihre hohe Farbe abspielen und dadurch unseren Kontrakt in den meisten Fällen zu Fall bringen.

♠ 6 4

Kontrakt: 3 NT

♥ 10 9 3



West spielt den ♠ König aus

♠ A 8 7

♥ K D B 6

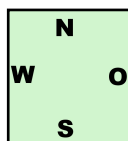
Wir können nicht verhindern, dass Nord/Süd die ♠ Farbe entwickeln und unseren einzigen Stopper in dieser Farbe herauszwingen wird. Was wir jedoch tun können, ist versuchen zu vermeiden, dass diese Stiche abgespielt werden können. Wir verweigern einfach den ♠ Stich, bis wir ihn erzwungenermaßen machen müssen, stechen also mit dem ♠ A erst in der 3. Runde. Der Effekt ist folgender:

♠ 6 4

♥ 10 9 3

♠ K D B 6

♥ 7 4 2



♠ 10 9 5

♥ A 8 5

♠ A 8 7

♥ K D B 6

Falls wir die 1. oder 2. ♠ Runde mit dem Ass stechen, so behält Ost auf alle Fälle noch zumindest eine ♠ Karte, die er natürlich dazu verwenden wird, um West

ans Spiel zu bringen, sobald er mit dem ♥ Ass zu Stich gekommen ist.

Handspiel 1

5 Stiche für Ost/West sind die Folge. Wenn wir aber erst die 3. ♠ Runde mit dem Ass stechen, so kommt zwar Ost wiederum mit dem ♥ Ass zu Stich, dieses Mal hat er aber keine ♠ Karte mehr, die er spielen kann. Sollte West keinen schnellen Einstich besitzen, so ist die Kommunikation zwischen den Gegner entscheidend gestört.

Diese Technik, also das Verweigern von Stichen mit hohen Karten, um die Kommunikation zwischen den Gegenspielern zu zerstören, wird als **Ducken** bezeichnet.

Das Ducken wird meist in einem Ohnekontrakt angewendet, wenn ein Gegenspieler eine Farbe spielt, in der wir nur das Ass als Stopper haben. Was wir zu tun haben ist, den Stich bis zur **3. Runde** zu verweigern, also **2 x ducken**. Dadurch wird der Spieler, der ursprünglich nur 3 Karten besaß, all seiner Karten beraubt und kann, wenn er zu Stich kommt, die entwickelte Farbe nicht nachspielen.

■ Wenn die Gegenspieler unsere Schwachstelle in Ohne gefunden haben, so stechen wir erst in der 3. Runde, ducken also die ersten 2 Stiche. Dadurch unterbrechen wir im günstigsten Fall die Kommunikation zwischen den Gegenspielern.

Ist die ausgespielte Farbe bei den Gegnern ausgeglichen verteilt (zB. 4-4), so hat das Ducken keinen entscheidenden Effekt. In diesem Fall kann die gegnerische Achse aber auch nur 3 Stiche mit dieser Farbe machen, wenn die Farbe unregelmäßig, als 5-3 oder 6-2 verteilt ist.

Es gibt unzählige Situationen, in denen man ducken kann, aber auch wieder solche in denen man nicht ducken darf. Wir werden uns an Hand von Beispielen noch eingehend damit beschäftigen.