

SPIELEN SIE JETZT TRUMPF?

Ja sicher! Sonst würde Sie doch wieder das oben beschriebene Schicksal ereilen. Denken Sie daran, dass Sie zum Erfüllen des Kontrakts nur einen einzigen Schnapper benötigen. Ziehen Sie also die gegnerischen Trümpfe, falls nötig auch drei Runden, und spielen Sie dann erst Pik (um den Schnapper vorzubereiten).

FASSEN WIR ZUSAMMEN:

Pik-König mit dem Ass genommen, 3 Trumpf-Runden (sie stehen 3-1), Treff zu Wests Ass, der z.B. Karo nachspielt. Dann Karo-Ass, Treff zur Dame und schließlich Pik, um 10 Stiche sicherzustellen.

♠ KDB 10 9 ♥ 3 ♦ B 9 4 3 ♣ AB 10	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">N</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">W</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">S</td><td style="border: 1px solid gray; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ 5 2 ♥ B 10 8 ♦ D 10 6 5 ♣ 9 8 4 3
	N										
W		O									
	S										
♠ A 8 6 4 ♥ AKD 7 5 ♦ 7 2 ♣ KD											

PRINZIP: Wenn man einen Plan Nr. 1 anwendet, dann ist es oft richtig, erst die Farbe zu spielen, die man stechen möchte, bevor man die Trümpfe anfasst (siehe Austeilung 6).

Wenn Sie aber selbst genügend Trümpfe haben, sollten Sie unbedingt die gegnerischen Trümpfe ziehen. Sie schützen sich so vor unerwünschtem Überschnappen.