Vorbemerkung

Da zu diesem Thema bislang kaum Lektüre vorliegt, habe ich jetzt verschiedene Solostrategien zusammengestellt. Geordnet nach Solotyp sind parallel Strategien von Solist und Kontrapartei aufgeführt, denn erfolgreich Solo spielen heißt auch, die Vorgehensweise des Gegners zu durchschauen.
Viele Soli werden durch Spielfehler entschieden, das gilt für Solisten wie Kontristen gleichermaßen. In Abhängigkeit von verschiedenen Blattstrukturen wird beschrieben, wie ein Solist durchdacht das Spiel angehen kann. Und für Kontristen gilt natürlich das Partnerspiel: Welche Spielzüge sollte ich vermeiden, um dem Solisten nicht in die Karten zu spielen?

Während der Vorbehaltsabfrage hast du Zeit, dir dein Blatt anzuschauen und einzuschätzen – lässt sich damit ein Solo spielen? Wie sind die Gewinnaussichten im Vergleich zum Normalspiel? Welches Solo ist mit welchem Blatt besser? Zur Ergänzung habe ich diverse Blätter eingestellt – kann man damit ein Pflicht- oder Lustsolo spielen? Nicht zu vergessen die Vorführung – wie spielt man ein Solo, das gar keins ist?

Um eine einseitige Darstellung zu verhindern, habe ich erfahrene Solospieler gebeten, mir ihre Blatteinschätzungen und Vorgehensweise zu Spielbeginn mitzuteilen. Ein dickes Danke geht an Hennes Kümmet und Leif Kannenberg und Wilko L'hoest, deren Kommentare in dieser zweiten Fassung bereits eingearbeitet sind, weitere werden folgen.

Die Verteilungswahrscheinlichkeiten hat Jan Spieß, der Betreiber von www.live-doko.de, überprüft und korrigiert – vielen Dank auch dafür, dass Du Exkurs Solo auf deiner Seite veröffentlichst!!

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen und Mitdenken – und viel Erfolg bei der Umsetzung

Ulrike Assing

Stand: 26. Jan. 2013

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Das Asssolo S. 3
Gegenspiel beim Asssolo S. 8
Kontraausspiel zum Asssolo S. 11
Bildersolo S. 14
Gegenspiel bei Bildersolo S. 20
Kontraausspiel bei Bildersolo S. 25
Das Farbsolo S. 27
Gegenspiel beim Farbsolo S. 31
Vorführung S. 33
Solo oder nicht? S. 37

Das Asssolo

Man unterscheidet zwei verschiedene Asssolo-Typen. Beim Standard-Asssolo[1] behält der Solist die Spielinitiative so lange wie möglich (spielt seine Standkarten runter und gibt die Reststiche ab), beim Entwicklungssolo tritt er bereits im 1. Stich/ in den ersten Stichen die Spielinitiative an die Kontristen ab in der Hoffnung, dass ihm die Kontristen Farben entwickeln.

Nützliche Entscheidungshilfen beim Asssolo sind in den Tabellen A7 und A8 des ES (S. 78) zu finden, andere sind z.B.:

a) Wahrscheinlichkeit, eine blanke Karte zu fangen/zu ziehen (eigenes Blatt z.B. Ass-10-10-Kö…):

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	2	3	4	5	6	7
Wahrscheinlichkeit (in %)	68,6	46,4	30,9	20,3	13,1	8,5

b) Wahrscheinlichkeit, bei Vorspiel D-Ass zwei 10nen zu fangen (z.B. bei Ass-Ass-Kö…):

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	2	3	4	5	6	7
Wahrscheinlichkeit (in %)	100	90,9	70,6	46,4	26,9	14,2

c) Wahrscheinlichkeit, bei Vorspiel Ass einen von 2 Vollen der Kontristen zu fangen (eigenes Blatt z.B. Ass-10-Kö….):

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	2	3	4	5	6	7
Wahrscheinlichkeit (in %)	100	90,8	69,2	48,7	24,6	21,5

d) Wahrscheinlichkeit, dass kein Kontrist mehr als 2 Karten einer Farbe hält:

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	2	3	4	5	6	7
Wahrscheinlichkeit (in %)	100	90,8	70,6	41,6	14,8	0

e) Wahrscheinlichkeit, dass kein Kontrist mehr als 3 Karten der Farbe hält:

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	3	4	5	6	7	8
Wahrscheinlichkeit (in %)	100	97,5	89,9	75,9	55,3	31,8

[1] Essener System ab S. 54

Inhaltsverzeichnis

f) Wahrscheinlichkeit, dass kein Kontrist mehr als 4 Karten der Farbe hält:

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	5	6	7	8	9	10	11
Wahrscheinlichkeit (in %)	99,4	96,9	91,3	81,4	66,5	47,4	26,9

g) Wahrscheinlichkeit, bei 3 x Zug die 10 zu fangen (Ass-Ass-10-x):

Kontra hält so viele Karten dieser Farbe:	4	5	6	7	8
Wahrscheinlichkeit (in %)	97,5	91,8	83,4	73,1	61,9

Dargestellt ist jeweils die Situation vor Ausspiel, d.h. jeder besitzt noch 12 Karten.

Merksätze für den Solisten:

➔ Standard-Asssolo ist erst mit 9 Stichen sicher gewonnen

➔7 Stiche mit 8 Vollen gewinnt fast immer

➔8 Stiche mit 7 Vollen gewinnt fast immer

➔ In den letzten Stichen liegen die meisten Augen

Der Gewinn eines Standardasssolos mit 8 Stichen ist – sofern alle Kontristen die Ass-Signal-Konvention beherrschen - von der Kartenverteilung abhängig, wird hier deshalb nicht näher ausgeführt (vgl. Essener System ab S. 54 bzw. gesonderte Datei „Ass-Signal-Konvention“).

Von einem Ass-Entwicklungssolo spricht man, wenn der Solist früh die Spielinitiative abgibt oder (bei einem Lustsolo) kein Ausspielrecht hat.
Vorteil:
a)du sitzt im nächsten (zweiten) Stich weiter hinten und hast zum Ansagezeitpunkt mehr Informationen über die Kartenverteilung. Kontra hingegen hat weniger Informationen über dein Blatt, findet seltener eine Ansage.
b) Kontra muss in den ersten Stichen einer Farbe bedienen, daher liegen bei frühen Abgebern regelmäßig weniger Augen drin als in den letzten Stichen (7 Stiche mit 8 Vollen reichen).
c) Kontra spielt dir (vielleicht) Stellungen hoch.

Diese Spielweise empfiehlt sich nur, wenn du in mindestens 3 Farben Stellungen oder Doppelasse hältst, also beizeiten wieder die Spielinitiative erhältst. Gerade Asssoli werden auch bei negativem Erwartungwert im Normalspiel häufiger gespielt – was eignet sich wofür?

Beispiel 1:

Sobald das Herzass fällt, hast du nur noch je einen Abgeber in Pik und Kreuz. Ein sicher gewonnenes Solo, wenn du Ausspiel hast und gleich mit Herz beginnst, da du in jeder Farbe wieder an den Stich kommst.

Inhaltsverzeichnis

1. Möglichkeit: Ass ausspielen in der Hoffnung, dass das andere Ass blank steht. Die Wahrscheinlichkeit liegt bei ungefähr 13%[2] - fällt das Ass, kannst du sogar k9 absagen. Fällt es nicht, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass mindestens 1 Kontrist im 2. Lauf buttern kann, auf 85%[3] (bei Anspiel unter Ass im 1. Lauf 20%). Natürlich kann jeder Volle nur einmal gebuttert werden – aber es sind allein fünf 10nen bei Kontra.

2. Möglichkeit: Herz10/Herzkönig vorspielen. Bedient jeder, stehen die anderen Herz. Je nach Nachspiel der Kontristen ergibt sich auch hier die Möglichkeit, K9 abzusagen. Ein Ass zu dritt (51%) wird ein guter Spieler nur auf die 10 legen.

3. Möglichkeit: Herz9 vorspielen. Ass zu dritt oder länger wird bei guten Gegenspielern nicht gelegt werden - du gibst in jedem 2. Spiel unnötig einen Stich ab. Und erwischt Kontra gleich Pik, ist dein Spielgewinn in Gefahr.

Auch ohne Ausspielrecht sicher gewonnen? Da Kontra die längste Farbe vorspielen sollte, dürfte bei gleichmäßiger Kartenverteilung Herz eher nicht angefasst werden. Bei gleich zwei kurzen (schwarzen) Farben ohne Doppelass hoher Risikofaktor.

Beispiel 2: (Abwehrsolo)

Statistik: Die Wahrscheinlichkeit, in Herz durch Zug von oben beide 10nen zu ziehen, liegt bei 27 %. Zu 25 % fängst du bei 1xZug eine 10 (weil blank oder beide 10nen liegen zu zweit auf einer Hand). Bei Ausspiel Herz9 wird dir nur eine 10 zu viert oder länger gefährlich (rund 17%), ansonsten machst du die restlichen Herzstiche.

Fallen die Dullen und Karo kommt nach, gewinnst du (Kontra sollte nicht alle Farben aufmachen).

Kommt Pik nach? Je weniger Karten einer Farbe du selbst hältst, desto eher hat sie ein Kontrist länger und spielt sie vor. Es gilt aber auch: Je mehr Karten einer Farbe bei Kontra liegen, desto wahrscheinlicher ist eine gleichmäßige Verteilung. Vier Pikstiche bringen Kontra vermutlich nur 70-80 Augen, da nicht/kaum gebuttert werden kann. Manche Spieler wählen deshalb gleich den Pikkönig, hoffen auf Piknachspiel und damit die Möglichkeit, die kleinen Herz günstig abzuwerfen. Aus meiner Sicht ist damit allerdings noch lange nicht gewährleistet, dass der Solist dann die Reststiche macht und ausreichend Volle fängt. Dazu müsste Karo10 hochgespielt werden.

Je nach Verteilung kann dies Solo unter 9 für beide Parteien ausgehen. Aber in Abwägung zu einem schlechten Normalspiel sicher geeignet - solange kein Kontra fällt.

Beispiel 3:

Entwickelst du gleich Herz, kommt entweder Herz zurück oder es wird eine der drei Restfarben aufgemacht. Da du selbst alle drei anderen Farben maximal zu zweit hast, liegt die Gefahr, dass dir

[2] Tab A5
[3] Tab. A1 (M=6), ES S. 71

Inhaltsverzeichnis

tatsächlich das Karoass gezoger wird, bei <33% (es kann auch Herz zurückkommen oder Karo unter Ass ausgespielt werden).

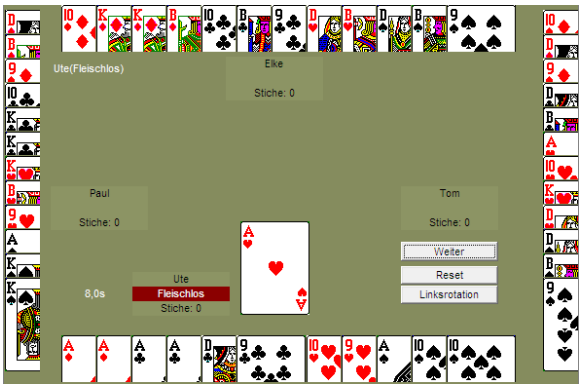
Zu Herz: Sitzt Ass-10-x dagegen, gibst du immer 2 Stiche ab, egal ob du erst Ass ausspielst oder unter Ass. Da aber zu 49% bei Ausspiel des Asses 1 Voller gefangen wird, solltest du dir bei einer Länge von 7 Karten diese Chance, die Herzabgeber zu minimieren, vielleicht nicht entgehen lassen. Fällt ein Voller UND Karo wird nicht gefunden, ist das Solo gewonnen.

Beispiel 4: Worst case: an Position 2 sitzt jemand mit 6 oder 7 Karo und 5 Kreuz oder Herz dagegen (<1%). Dann kann selbst dieses Solo verloren werden, wenn man nicht einen gegnerischen Vollen fängt….

Bei „normaler“ Verteilung stellt sich nur die Frage, wie weit du sicher absagen kannst bzw. hoffst auf zusätzliche Punkte durch Kontra/Re – wenn du gleich Karo ausspielst, um die Karoasse zu ziehen. In den andern Farben kommst du immer wieder dran.

Hinweis: Dies Solo eignet sich nicht zum Vorspiel der Standkarten, da du nur bei Extremverteilungen den zum Spielgewinn nötigen gegnerischen Vollen fangen wirst.

Bei 7 ausstehenden Karos hat mindestens ein Spieler 3 oder mehr Karo dagegen. Ein Ass zu dritt wird nicht gelegt werden, wenn du Karo9 oder Karokönig vorspielst. Bei zusätzlichen Abgebern in anderen Farben bzw. ohne Doppelasse wird dir das Solo schnell um die Ohren gehauen.

Antibeispiel: 

Auch ein interessantes Blatt: Ute hält 9 Volle in 4 Farben. Eine Gewinnchance hat sie nur, wenn sie einen Vollen fängt. Mit Ausspiel Herzass allerdings beraubt sie sich von vorneherein der Deckung in Herz und hat schon verloren…. Besser wäre hier gewesen, Pik10 vorzuspielen. Dann hat sie 7 Standvolle in 4 Farben - fängt sie eine Kreuz- oder Herz10 im Spielverlauf, ist ihr Solo vermutlich gewonnen (7 Stiche mit 7 eigenen Vollen, den 8. fangen). Und ob Paul Pik nachspielen würde, wenn die Partner nur eine Dame zulegen? Die Chancen stehen zumindest 50/50, dass Kreuz oder Herz nachkommt.

Beispiel: Auch dieses Solo ist von der Hilfe der Gegner abhängig. Nur 6 sichere Stiche, bei verteilten Kreuz 7 Stiche, das reicht nicht zum Gewinn, es sei denn, ein roter Voller wäre blank. Als Pflichtsolo zum Ende der Runde allerdings gegenüber dem Normalspiel ohne Ausspielrecht für 90 Augen gut geeignet – Kreuz von oben ziehen und hoffen, dass einer 4 Kreuz hat und mit roter Farbe nachkommt. Besser eignet sich dies Blatt als Lustsolo an Position 4, weil an dieser Position im Normalspiel eher mit Minuspunkten zu rechnen ist.

Inhaltsverzeichnis

An Position 4 hast du darüber hinaus den Vorteil der Sitzposition, d.h. ein Kontra wird kaum gefunden werden. Und 50/50-Chance, dass dir eine rote 10 hochgespielt wird – dann kann bei gleichmäßiger Verteilung das Solo sogar gewonnen werden.

Übrigens: Ein Entwicklungssolo mit 4 Assen in 4 Farben geht häufig verloren. Dass Kontra so dämlich ist, nacheinander alle Farben aufzumachen, setzt echte Spielschwäche der Mitspieler voraus.

In diesem Beispiel spielt Paul erst das blanke Ass vor (Fehler!), dann auch Kreuzass. Kontra hat 37 Augen liegen, aber Elke hat noch mindestens 3 Abgeber in Herz und Pik (Karo ist aus ihrer Sicht nicht klar) – nicht zu gewinnen.

Gegenspiel beim Asssolo

Wenn ein Entwicklungs-Asssolo gekippt werden kann, müssen die Kontristen aufeinander eingehen und die schwache(n) Farbe(n) des Solisten finden. Die Blattstruktur der meisten Asssoli weist ja Doppelasse oder Deckungen (Ass-10-x oder Ass-x) in 3-4 Farben auf. Blindes Herumstochern in allen Farben oder wahlloses Vorspiel eigener Standkarten führt dementsprechend dazu, dass der Solist gewinnt – weil ihm alles hochgespielt wird, in den Kontra-Stichen keiner buttern kann.

Für ein erfolgreiches Gegenspiel haben sich folgende Spielzüge/Taktiken bewährt:

I: Es werden i.d.R. nur längere Asse (Minimum Ass-10-x-x) vorgespielt (längere Asse ohne Zehn mit anzögern)

II: Dem Partner wird auf ein ausgespieltes Ass das Ass dazugelegt.

III: Es werden keine blanken Asse vorgespielt oder gebuttert.

IV: Versuche den Solisten in eine ungünstige Sitzposition (an Position 2) zu bringen

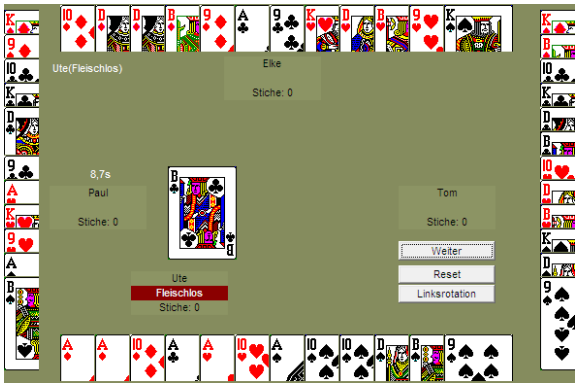
V: Ein Zögern fordert das Nachspiel in der Farbe der gelegten Karte.

VI: Eine sofortige Ansage bei Anspiel einer kleinen Karte bedeutet, dass der Ansager die Spielinitiative haben will.

VII: Hat Kontra die Spielinitiative und einer sagt „scheinbar“ grundlos vor Ausspiel Kontra, will er Kreuz angespielt haben.

VIII: Ohne guten eigenen Angriff empfiehlt es sich nicht, eine neue Farbe aufzumachen.

Zu I - III: Je länger du eine Farbe hast, desto kürzer ist sie beim Solisten. Ist dein Ass nicht durch eine 10 und Länge gedeckt, erhöht sich die Gefahr, dass du dem Solisten eine Stellung (Ass-10-10-… oder Ass-10-Kö…) hochspielst, dessen Restkarten dann alle Stiche dieser Farbe machen. Das Anzögern wiederum warnt deine Partner, ihrerseits kein Ass zuzulegen. Durch Vorspiel blanker Asse spielst du regelmäßig dem Solisten in die Karten – seine Stellung steht. Ausnahme: Reicht der Stich zum Spielgewinn, dann ist Vorspiel Pflicht.



Gut zu sehen: Vorspiel der Asse durch Paul hätte Ute Pik hochgespielt. Kreuz zu fünft kann kaum die lange Farbe des Solisten sein, sichert hier Kontra 7 Stiche.

Inhaltsverzeichnis

Zu II: Nur wenn du die Farbe selbst mindestens zu dritt hast, *kannst* du (das kann u.U. wegen der Sitzposition zum Solisten vorteilhaft sein) durch sofortiges Kontra den Besitz des anderen Asses anzeigen. Damit erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass der Solist in dieser Farbe keinen Stich macht (eine potentielle 10 des Solisten wird geschnippelt). Das Kontra erfordert aber auch weitere Zusatzstärken in deinem Blatt! Alternativ *kannst* du zögern und den Ausspieler fragen, ob du (bei Antwort) Ass zulegen sollst.

Beispiel: Solist an 2, du sitzt an 4 mit ♥A ♥K ♥9, im Stich liegt ♥A ♥9 ♣10…der Solist kann durchaus Herz10 zu dritt haben. Dein Zögern fragt jetzt den Ausspieler, ob er beide Dullen hat oder du tauchen sollst, signalisiert zugleich Herzass mindestens zu dritt (sonst kannst du deinen Partner nicht wieder an Stich bringen).

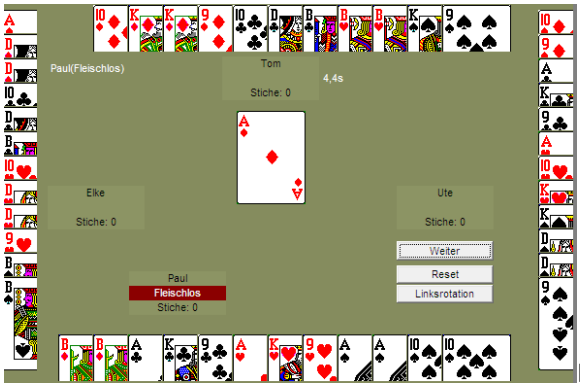
Ausnahme zu II: Wird das Ass mit Zögern vorgespielt, hat der Ausspieler keine 10! Da wird das Ass nicht beigelegt, sondern ebenfalls mit Zögern das andere Ass angezeigt.

zu IV: Je weiter hinten im Stich der Solist sitzt, desto besser kann er entscheiden, ob sich eine Standkarte lohnt oder er (einen Vollen) abwartet. An Position 2 hat er den geringsten Informationsstand. Beispiel: Solist hält ♥A ♥A ♥D ♥9…, ♥D wird ausgespielt. An Position 2 kann er zwar lang Herz beim Ausspieler vermuten, weiß aber nicht die restliche Verteilung der Vollen.

An Position 4 wird er bei ♥D ♥K ♥9 .. beilegen, bei ♥D ♥10 ♥9 .. übernehmen.

zu V: Lange Farben/Stellungen werden durch Zögern und Abwurf in der gewünschten Farbe signalisiert, ebenso der Besitz des (kurzen) Asses in der ausgespielten Farbe.

Dieses Solo wird bereits im 1. Stich zugunsten der Kontristen entschieden – Paul zeigt Ass zu zweit an, Ute hält Ass-10-kö für die restlichen Kreuz des Solisten. Solange Ute jetzt nicht Kreuzass ausspielt, wird Elke immer verlieren.



Hier kann Ute Kreuz- und Herzass durch angezögerten Abwurf auf die Karos von Tom anzeigen – denn Karo allein reicht nicht zum Gewinn.

Inhaltsverzeichnis

zu VI: Diese Ansage empfiehlt sich bei wirklich guter und langer Angriffsfarbe (z.B. D-Ass-x-x-x-x) Hinweis: der Spieler sollte in der angespielten Farbe mindestens eine 10 haben, sonst können die Partner nicht drunter bleiben. Die Ansage ist das Signal an die Partner, in diesem Stich klein zu bleiben.

zu VII: Es gibt keine logische Begründung für diese Regel, sie gilt auch nur bei Asssoli – aber es gibt sie. Vermutlich ist man deshalb auf Kreuz gekommen, weil Kreuz-Buben/Damen eher in guten Normalblättern zu finden sind. Wilko: Doch, gibt es: da die Farben nicht benannt werden dürfen, ist die einzige Farbe, die logisch mit einer Ansage annonciert werden, kann, die Ranghöchste, also Kreuz.

Wer also vor dem Solisten sitzend Kreuzass + echten Angriff (in Krez oder einer anderen Farbe) hat, kann vor Ausspiel mit einem Kontra Kreuzanspiel verlangen.

Hier hat Elke die Redame ohne vorherige stille Abfrage gespielt. Nur weil Tom Kreuzass setzt, kann sie jetzt mit Kontra Nachspiel von Kreuz fordern. Als Ausspieler mit Kreuzass kannst du still auf das andere Ass fragen – wenn du bei Antwort die Verantwortung für den Spielgewinn übernimmst. Vorteil der Abfrage: Kreuz10 des Solisten wird geschnippelt.

zu VIII: Jede neue Farbe von Kontra erhöht das Risiko, Stellungen des Solisten (Ass-10-x) hochzuspielen.

Ute spielt mit Zögern Karoass zu sechst vor. Fatal, wenn sie dann Kreuzass nachspielen würde – Karo nach sichert Kontra 4 weitere Stiche, in denen die Partner ihre Vollen buttern können.

Guter Stil: Stille Abfrage

Der Sinn der Frage ergibt sich aus dem Zusammenhang. Es wird nach einer bestimmten Karte gefragt, der Fragende garantiert weitere Stiche. Beispiel: Der Solist spielt einen König vor, Position 2 legt bei, Position 3 zögert - das kann keine Anzeige von As-x sein, da wird nach hinten gefragt, ob der Stich

übernommen werden kann. Vermutlich hält Spieler 2 das D-Ass, bei Antwort kann er die verbleibende 10 des Solisten später im Spiel übernehmen☺

Bei Ausspiel des Solisten gilt:

Hatte der Solist Ausspiel und sogleich die Spielinitiative abgegeben, will er meistens in der ausgespielten Farbe Standkarten entwickeln. Deshalb solltest du in dieser Farbe alle potentiellen Standkarten nach Möglichkeit schonen (Ass zu dritt halten; Ass zu zweit an Position 4 anzögern für einen zweiten Stich in dieser Farbe; 10 zu viert halten; 10 zu dritt halten, falls Ass und 10 im Stich liegen).

Vermutest du anhand der im Stich liegenden Karten eine Entwicklungsfarbe, solltest du diese Farbe nicht zurückspielen sondern zu deiner längsten Farbe wechseln.

Im weiteren Spielverlauf heißt es dann:

➪ **vertraue darauf, dass dein Partner sein Ausspiel sorgfältig durchdacht hat.**

Spiele die von deinem Partner ausgewählte Farbe zurück.

➪ **hinter dem Solisten sitzend möglichst keine neue Farbe aufmachen**
➪ **wenn der Solist abwirft, behält er nur Standkarten auf der Hand. Da noch 10nen zu schonen und nicht zu buttern ist überflüssig!**
➪ **Vor dem Solisten sitzend werden durch angezögerte Abwürfe Asse angezeigt, hinter dem Solisten sitzend nicht (sonst könnte sich der Solist diese Asse blank stellen).**

Kontraausspiele Asssolo

Du hast ja schon gemerkt – das durchdachte Ausspiel zu Spielbeginn steuert schon den Spielausgang. Dem Ausspieler kommt somit eine erhöhte Verantwortung zu, meistens hat Kontra nur eine Gewinnchance. Deshalb gilt:

➔Nur eine Farbe aufmachen und konsequent durchziehen.

Anders gesagt: Soll der Solist doch selbst mit seinem Schrott kommen. Ich gehe gerne von einer Solo-Struktur wie Ass-Ass-X, Ass-10-x in allen Farben mit 6- 7 Vollen in unterschiedlicher Länge aus – bei einem oder zwei gefangenen Vollen von Kontra sind die meisten Lustsoli gewonnen. Mit welcher Karte störe ich dann am ehesten?

Es wird immer die längste Farbe aufgemacht, weil da die Wahrscheinlichkeit am größten ist, eine kurze Farbe des Solisten zu treffen. Aber welche Karte?

- Bei Ass-10-xx und länger das Ass, ohne 10 dabei entweder das Ass mit zögern oder unter Ass.
- Ass oder unter Ass? Für jede Spielweise gitb es ein Argument: Assausspiel fängt Volle (vielleicht des Solisten?), die sonst zum Solisten gehen könnten. Ausspiel unter Ass wahrt die Chance, bei Rückspiel der Farbe nur noch Standkarten zu haben, die man runterspielen kann.
- Bei 10-x-x-x nicht die 10, da sie Standkarte werden kann. Deshalb die nächstniedrigere Karte auswählen.
- Bei Kö-x-x-x den König, damit der Solist möglichst Vollen setzen muss.

Inhaltsverzeichnis

Und wenn alle Farben zu dritt sind? Verwerte die Informationen aus der Vorbehaltsabfrage (Hochzeit?) und schau dein Blatt an – die Wahrscheinlichkeit eines Abwehrsolos ist umso größer, je besser deine Karten im Normalspiel sind. Außerdem gibt es noch die Farbtheorien:

- Herz: Solist hat eher keine Dulle(n), also wird man mit Herz vermutlich keine Stellung hochspielen können
- Karo: gegensätzliche Ansichten..Solist ist trumpfkurz, hat also wenig Karos (Mindermeinung) <-> Solist hat Füxe, die im Normalspiel verloren gehen
- Kreuz: Kreuzbube/-dame ist gut im Normalspiel, deshalb Farbe eher kurz, vor allem wenn man selbst nur eine Dame/einenBuben hält (sonst wäre eher Bildersolo gespielt worden)
- Pik: Fehlanzeige☹

Beispiele:

a) Absolutes No-Go: Da ich gleich 3x ass-10-klein habe, probiere ich unabhängig von der Sitzpostion alle durch in der Hoffnung, die schwache Farbe des Solisten zu finden ➔ so schenkt man das Spiel

b) da alle Asse kurz sind, schiebe ich Pik an, um keine Stellungen hochzuspielen. Gerade weil jedes Ass mit einer 10 besetzt ist, behält man die Option auf 2 Stiche in diesen Farben. Und die Wahrscheinlichkeit, dass eine dieser Farben vom Solisten zum Spielgewinn entwickelt werden muss ist hoch.

c) stille Abfrage auf Kreuzass: Bei zwei „Seitenassen“ und dann insgesamt 5 Stichen durchaus eine Option (Kreuz9 ausspielen).

Leif: Herzass; sitzt der Solist hinten, auch wahlweise eine 10 aus einer meiner Ass-Farben (spielt dem Solisten nichts hoch)

Hennes: Pikeröffnung führt ganz schnell zu Abwurfproblemen in den anderen Farben. Karoass und Karo nach, der Solist dürfte Karo eher kurz haben (Farbtheorie

Wilko: Ich bevorzuge hier die Idee eine 10 vorzuspielen (eher Herz-10), alle 6 Vollen wird ich wohl kaum heimbringen können.

a) Karo: In Karo gibt man ohnehin eine 10 ab, wenn der Solist Fux hält. Nachteil: Da Karo nur zu dritt mit 3 Vollen, werden die Stiche zu Spielbeginn keine Augen bringen.

b) Herzdame – Herz ist die längste Farbe, Dulle kann Standkarte werden (und Farbtheorie ..)

Leif: Herzdame

Inhaltsverzeichnis

Hennes: Herzbube oder –dame, falls Solist an Position 2, sonst Kreuzdame (Bilderangriff aus 3-er Länge nie verkehrt. Karo ist eine schlechte Wahl, da das Ausspielproblem nur verlagert wird.

Wilko: Karo-As, ich bekomme einen Stich lang Informationen umsonst, danach kann ich immer noch Herz-Dame spielen, wenn mir Karo nicht gefällt.

Pikkönig ist unabhängig von der Sitzposition zum Solisten eine gute Wahl. Mit den Assen kommt man später wieder dran und kann Pik runterziehen…

Leif: Ja, mit der kleinen Einschränkung: Pikdame erfüllt denselben Zweck

Hennes: Pikbube

Wilko: Pik-Dame

längste Farbe: Karoass mit zögern, dann Karo nach

Leif: Ja

Hennes: Ja

a) Karokönig (10 später Standkarte)

b) Herz10 (bei DD kaum Stellung beim Solisten)

Hier würde ich meine Entscheidung von der Sitzposition zum Solisten abhängig machen: Bei Solist an 4 Herz10, sonst Karokönig.

Leif: sehe es auch so

Hennes: Ja

Wilko: Ebenso

Inhaltsverzeichnis

D-10 zu dritt: Immer die 10 anspielen – hat der Solist D-Ass, erhält er ohnehin eine 10. Nur wenn er direkt hinter mir sitzt, würde ich eher Karokönig wählen.

Leif: Kreuz10; bei Solist an 2 Karodame. Hat und legt der Solist Karokönig, bekommt Partner Karo10 durch.

Hennes: Ja

Wie fatal ein unüberlegte Ausspiel ist, siehst du hier: Tom gewann dies Solo schwarz mit k9-Absage – wäre Ute mit Pikass gekommen

und hätte darauf geachtet, dass Paul Herzass anzeigt, wäre das Solo mit 7 Stichen für Kontra locker gewonnen gewesen.

Buben- und Damensolo

Die Bildersoli unterscheiden sich durch ihre Blattstruktur von allen anderen Soli: Es gibt 8 Trumpf und 40 Fehlkarten (je 10 pro Farbe). Um die Gewinnwahrscheinlichkeiten abzuschätzen, sind sowohl die Trumpf- als auch Fehlverteilungen wichtig. In der Tabelle A6[4] sind die Wahrscheinlichkeiten dargestellt, alle Trümpfe der Kontristen zu fangen, vorausgesetzt, man hat wenigstens einen Kreuzbuben. Auch gut zu wissen:

a) Wahrscheinlichkeit, einen blanken Kreuzbuben zu fangen/zu ziehen (eigenes Blatt B♣-x-x-..):

Solist hat so viele Buben:	6	5	4	3	2
Wahrscheinlichkeit (in %)	68,6	46,4	30,9	20,3	13,1

➔ selbst bei 5 eigenen Buben ziehst du nur in etwa jedem zweiten Spiel den anderen Kreuzbuben

b) Wahrscheinlichkeit, dass ein Kontrist mehr als 2 Buben hält:

Solist hat so viele Buben:	6	5	4	3	2
Wahrscheinlichkeit (in %)	0	9,2	29,4	59,4	85,2

➔ bei 4 oder mehr eigenen Buben steht in weniger als jedem 3. Spiel eine 3er Länge dagegen

c) Wahrscheinlichkeit, dass ein Kontrist mehr als 3 Buben hält:

Solist hat so viele Buben:	5	4	3
Wahrscheinlichkeit (in %)	0	2,5	10,1

➔ selbst bei nur 3 eigenen Buben hat nur in jedem 10 Spiel ein Kontrist länger Trumpf als der Solist.

d) Wahrscheinlichkeit, dass beide Kreuzbuben bei Kontra blank sitzen (eigenes Blatt B♠B♠-x-x..):

Solist hat so viele Buben:	6	5	4	3	2
Wahrscheinlichkeit (in %)	68,6	24,2	24,2	10,1	3,7

➔ Bereits bei 5 Buben von unten ziehst du nur in jedem 4. Spiel dieser Struktur beide Kreuzbuben auf einmal. Nicht berücksichtigt sind hier Verteilungen 2-1-x, da ein Kreuzbube zu zweit auch nach hinten auf den 2. Kreuzbuben fragen kann.

[4] ES S. 78

Inhaltsverzeichnis

Für die Fehlverteilungen gelten die Wahrscheinlichkeiten des Asssolos, du musst nur von insgesamt 10 statt 12 Karten pro Farbe ausgehen.

a) Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit (in %) für wie viel Fehlabgeber in deiner langen Farbe…

Anzahl Fehlabgeber bei x eigenen Karten der Farbe:	0	1	2	3	4
8 Karten (Ass-x)	69	31			
7 Karten (Ass-x)	24	67	9		
7 Karten (Ass-10)	46	45	9		
6 Karten (Ass-x)		71	27	3	
6 Karten (Ass-10-x)	24	46	27	3	
5 Karten (Ass-x)		42	48	9	1
5 Karten (Ass-10-x)	8	54[5]	32	7	1

b) Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit (in %), dass bei Kontra in deiner langen Farbe eine

Karten der Farbe bei Kontra:	4	5	6	7
10 zu dritt sitzt?	20	29	34	36
10 zu viert oder länger sitzt?	3	8	17	27

Merksätze für den Solisten:

I: Bei 4 Fehlabgebern in einem Bildersolo sollten diese nicht aus allen Farben kommen.

II: Abgeber so früh wie möglich auf den Tisch bringen, solange man noch einstechen kann. Die letzten Stiche im Spiel bringen die meisten Augen!

III: Ist für den Gewinn des Solos die Entwicklung einer langen Farbe maßgeblich, spiele sie beizeiten aus, solange du noch Trumpf hast.

IV: Wer dreimal zieht verliert (bei 4 Abgebern).

V: Bei Bildersoli mit weniger als 4 eigenen Trumpf solltest du für einen positiven Erwartungswert in mindestens drei Farben D-Asse oder Stellungen und nicht mehr als 3 Fehlabgeber haben.

[5] die 10 der Kontristen macht keinen Stich, weil sie gefangen/gebuttert wird, ansonsten 2 Verlierer

Inhaltsverzeichnis

zu I: Acht sichere Stiche und keinen mehr – bei gleichmäßiger Verteilung der Vollen kann Kontra in jeder Farbe 31 Augen machen und das Spiel gewinnen. Bei dagegen gewinnst du immer, da du selbst entscheidest, ob du Kreuz stichst (wenn ein Voller drin liegt) oder abwirfst.

zu II: Ziehst du deine Stehkarten ab, wird Kontra schwache Farben abwerfen und die Vollen halten – um am Schluss in deine Abgeber buttern zu können.

Beispiel Im 1. Stich Herzass ausspielen und mit Pikbube (re) vom Stich gehen. Fallen 4 Buben und im 3. Stich kommt ein günstiges Herznachspiel zum Abwurf der Karo9…
Alternativ: Kreuzbube vor, Bube nach mit re (falls Kreuzbube fällt) bzw. Herzass (k9), Pik9 mit k6 (zu rd. 85% hat kein Spieler mehr als 2 Pik).
Ziehst du dagegen erst alle Asse vor, kann selbst bei günstigem Bubensitz nicht abgesagt werden, falls Pik nicht ebenfalls günstig sitzt – und das ist zum Absagezeitpunkt nicht geklärt.

Hennes: Solo unter 6 spielen, aber k6 nicht absagen – und Pik von oben ziehen.

zu III: Fallen auf Ausspiel Kreuzbube 3 Buben, Kreuzkö mit Re vorspielen – nimmt Kontra diesen Stich mit, sind unter 20 Augen im Stich. Restrisiko für k9-Absage: Es kommt im nächsten Stich Kreuz oder Karo und ausgerechnet der letzte Kontrabube kann stechen.

Hennes: Kreuz10 statt Kreuzkönig – Je nach Sitzposition und Spielverlauf evt. die k9 asagen

Hier werden erst die Buben gezogen und dann Pik10 (Pikass sitzt nur zu 13% blank) vorgespielt - die Wahrscheinlichkeit, dass einer Pikkönig zu viert hat, liegt zwar bei 38%, allerdings dürfte kaum einer auf den König als Standkarte spekulieren und ihn halten. Mit 9 Stichen sicher gewonnen – es sei denn, man beachtet die Merksätze nicht:
live-doko viewer: Gegner nicht unterschätzen

Wilko: Schlechtes Beispiel, das hat Tom freiwillig umgebracht, als er aus Doppel-10 und Dame gegen As-König die Dame anspielt!

Ulrike: Deshalb ja ein gutes Beispiel für die Beachtung der Merksätze.☺

zu IV: Sitzen die Trumpf lang dagegen, werden die Kontristen ihre schwachen Farben abwerfen und können auf Abgeber buttern. In diesem Beispiel sitzen die Damen 3-1-0 dagegen, Herzass-10-x-x. Wenn man schon 3x zieht, sollte man sich nicht mehr auf einen günstigen Fehlsitz verlassen: live-doko viewer: Wer 3x zieht..
….sondern seine Strategie anpassen. Elke hätte noch gewonnen, wenn sie im 6. Stich Herz10 vorspielt und auf Kreuznachspiel Herz abwirft – dann hätte sie an Position 4 sitzend nur mitzählen müssen, ob sich der Abstich (bei 2 Vollen im Stich) lohnt oder besser der letzte Herz entsorgt wird.

Inhaltsverzeichnis

zu V: Bildersoli mit nur drei eigenen Trumpf? Meist „halbe Fleischlose“, bei denen potentielle Abgeber in Trümpfe umfunktioniert werden. Zu rund 42% liegt auch eine günstige 2-2-1- Verteilung der Trümpfe vor.

Beispiel:

Kannst du alle Buben ziehen (18%), hast du eine gute Chance, Kontra unter 9 zu spielen.

Manche tendieren zum Vorspiel des Kreuzbuben (zu 20% blank). Fallen 3 Buben incl. Kreuzbuben, wird Pikbube mit Ansage hinterhergespielt, dann Fehl. Fallen 3 Buben ohne Kreuzbuben, wird die Ansage riskanter. Auch hier wieder 2 Fraktionen – die einen steigen dann auf Fehl um, die anderen spielen Trumpf weiter. Da diese Soli i.d.R. in 3-4 Farben Stellungen oder D-Asse haben, hoffen sie selbst bei ungünstigem Bubensitz schnell wieder ans Spiel zu kommen. Nachteil dieser Variante: Da du zum 2. Stich auskommst, wirst du dir bei ungünstigem Trumpfsitz eher ein nicht gewünschtes Kontra einhandeln.

Manche tendieren deshalb gleich zum Vorspiel eines anderen Buben. Vorteil dieser Variante ist, dass du nicht nur Indizien für die Bubenverteilung sammeln kannst sondern auch im nächsten Stich weiter hinten sitzt und somit zum letztmöglichen Ansagezeitpunkt mehr Informationen über die Kartenverteilung hast. Auch fängst du dir dann nicht so schnell ein Kontra ein.

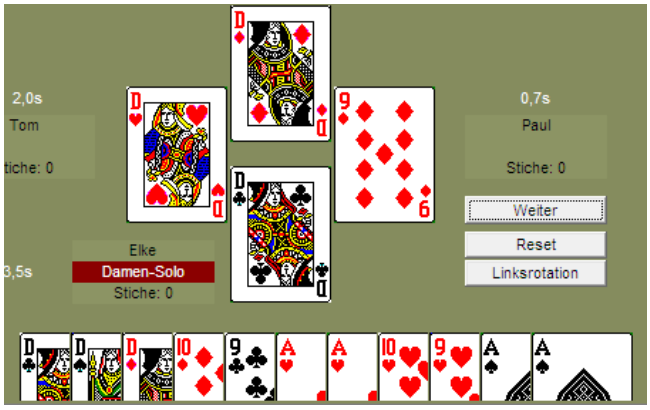
Wilko: Diese Variante ist die schlechteste aller möglichen, wenn ich schon so wenige Trümpfe habe, darf ich nicht auch freiwillig das Tempo abgeben.

Schau dir einfach selbst an, für welche Variante Ute sich entschieden hat: live-doko viewer: 3-Buben-Solo Durch den Verzicht auf die zweite Trumpfrunde kann Kontra zwar 2x einstechen. Andererseits macht auch Ute ebenfalls 2x augenträchtige Stiche mit ihren Buben.

Verloren sind diese „halben Fleischlosen“, falls

- mehr als 3 Buben dagegen sitzen, aber das ist nur in jedem 10. Solo dieser Machart der Fall
- du außerdem auf günstigen Fehlsitz angewiesen bist, denn für eine oder zwei Farbentwicklungen hast du zu wenig Trumpf - und Kontra tut dir kaum den Gefallen, alle Stellungen hochzuspielen.

Wie spielt man Bildersoli am besten? Gefragt ist vor allem Flexibilität, um sich auf ungünstige Trumpf- und Fehlverteilungen einstellen zu können:

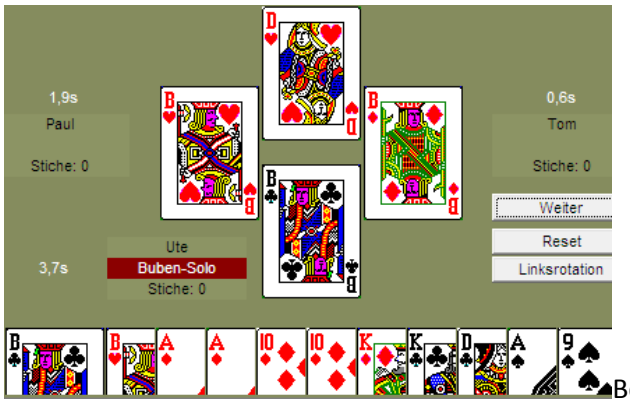


Bis zu 3 Fehlabgeber und vielleicht 3 Damen dagegen verkraftet dieses Solo:

Inhaltsverzeichnis

Im nächsten Stich Pikdame mit Re, dann

- bei 2-2-0 Sitz Kreuz9 mit k9 nach (weil Karo bereits abgeworfen wurde), dann nach Möglichkeit Karo10 UND Herz9 abwerfen auf Nachspiel (4 Herz dagegen 24%) bzw. bei Herznachspiel die 9 beigeben (bringt keine Augen).
- bei 3-1-0 Sitz der Damen ist die Gefahr groß, dass Kontra abwirft und auf die 3 Abgeber 90 erhält. Die k9 können immer noch erspielt werden (aber ohne Absage – Sicherheit geht vor), wenn man die letzte Kontra-Dame stehen lässt und Kreuz9 aufspielt. Risiko: Kontradame kann Fehl (vor allem Herz) abstechen, dann auf 4 Abgeber á<30 Augen spielen.



Bei diesem Solo gilt: auch gegen 3 Buben gewonnen (3 Fehlabgeber und 1 Bubenabstich), gegen 4 verloren. Wenn ein Kontrist keinen Trumpf hat, lohnt sich bei noch 3 ausstehenden Buben kein Umstieg auf Fehl – du bekommst 2 Stiche auf Karoass/Pikass mit zusammen 30 Augen, stichst 2x ein (rund 50 Augen), der Rest wird dir abgeholt. Das Kontra ist dir ohnehin sicher bei 3 Buben dagegen auf einer Hand. Deshalb ohne Re den 2. Buben ziehen in der Hoffung auf eine 3-2-0-Verteilung, anschließend mit Karo von oben beginnen. Und fallen 2 Buben, das Re nicht vergessen☺ live-doko viewer spiel: 3-2-0-Buben

⇨ Lieber Abstich riskieren als den letzten Buben auf Kosten der Spielinitiative ziehen.

.. Bis zu 4 Fehlabgeber, dazu je nach Bubenverteilung weitere Trumpfabgeber möglich?… Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, dass 4 Buben dagegen stehen bei mageren 2,5%. Auch bei einer Viererlänge in Karo (24%) dagegen müssten schon Ass-10-Kö-x auf einer Hand sitzen, damit Kontra 3 Stiche auf Karo erhält. Realistischer ist es , hier von 3 Fehlabgebern (2x Karo, 1x Kreuz) auszugehen, d.h. selbst bei einem Trumpfabgeber dürfte das Spiel locker gewonnen werden.

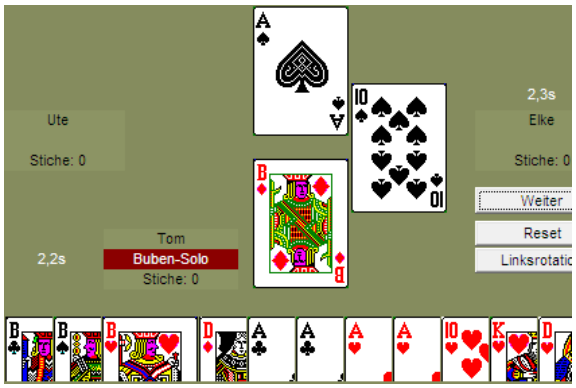
Damit Karo ggf. entwickelt werden kann, bei dieser Blattstruktur immer erst mit Kreuzbube beginnen. Damit riskiert man bei besetztem Kreuzbuben (nur zu 31% blank) zwar einen teueren Trumpfabgeber, aber kann bei schlechtem Bubensitz (2-2-0 bzw. 3-1-0) besser reagieren.

- liegen 4 Buben, Pikbube (bzw. Herzass->Pikbube, falls Kreuzbube draußen) mit Re
- liegen nur 3 Buben (ohne Kreuzbube), Herzass nach (ohne Ansage).
    - Kommt kein Kontra, liegen die Buben vermutlich 2-2-0. Dann Trumpf nach, um ggf. Kreuzdame billig entsorgen zu können.

Inhaltsverzeichnis

- Bei Kontra liegt fast sicher 3-1-0 Verteilung vor, Karoass – Karo klein nach. Bei einer Viererlänge würde ich mir die 25%-Chance, einen gegnerischen Vollen zu fangen, nicht entgehen lassen, außerdem ist später die Abstichgefahr zu hoch. Eine Gewinnchance besteht durchaus gegen 3 Buben, wenn man keine billigen Fehlläufe absticht.

Den tatsächlichen Spielverlauf siehst du hier: live-doko viewer spiel Bubensolo



Dieser Bubenlüstling ist außer gegen 4 Buben ebenfalls immer gewonnen. Bei nur noch 3 eigenen Buben zunächst Kreuzbube mit Re vor. Fällt der andere Kreuzbube, ist eine k9-Absage problemlos möglich (den letzten Buben ziehen, dann sofort Herz von oben. Liegt die Herz10 zu viert, benötigt man seinen letzten Buben zum Abstich)

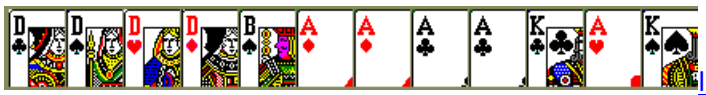
Liegen 4 Buben (ohne Kreuzbube) im Stich, würde ich jetzt mit k9 sofort auf Herz wechseln – lieber Abstich auf Herz als wegen krummer Herzverteilung zuletzt 3 Fehlstiche abzugeben. Dann erreicht Kontra mit einem 24-er Trumpfstich sicher die 9, bei Herzabstich dagegen sind es insgesamt maximal 3 Stiche.

Liegen nur 3 Buben im Stich, ohne Absage ebenfalls auf Herz wechseln.

live-doko viewer: k9 nicht gefunden

Als **Lüstling ohne Ausspielrecht** sind Bildersoli angreifbar: Da die Kontristen in Abhängigkeit von der Sitzposition zum Solisten meist blank oder lang anspielen, musst du durchaus nicht nur damit rechnen, dass dir ein blankes Ass abgeholt wird, sondern auch, dass beim Zweitlauf einer Farbe dein Ass abgestochen wird.

live-doko viewer: Pech im spiel


live-doko viewer: dumm gelaufen

Beide Soli wären bei Ausspielrecht locker gewonnen gewesen. Als Lüstling solltest du besser 1-2 Stechfarben mitbringen, um die Gefahr eines ähnlichen Antilaufs im Spiel zu begrenzen – oder 2 zusätzliche ungeplante Abgeber in deine Spielplanung einbeziehen.

Inhaltsverzeichnis

Gegenspiel bei Bildersoli

Bildersoli werden seltener als Assesoli zur Abwehr eines schlechten Normalspieles gespielt. Deshalb sagt man auch:

Gewinnchancen hat Kontra bei einem Bildersolo mit positivem Erwartungswert i.d.R. nur
a) bei einer für den Solisten unerwarteten Kartenverteilung: ein Kontrist kann ein Ass des Solisten abstechen und ihm so einen eingeplanten Stich abnehmen
b) wenn ein Kontrist 3 oder mehr Trumpf dagegen hat, der Solist dadurch wieder einen oder zwei eingeplante Stiche verliert
c) wenn der Solist frühzeitig/wiederholt zum Stechen gezwungen werden kann und dadurch nicht mehr zur Entwicklung langer Farben kommt
d) wenn es gelingt, die vier Abgeber so fett zu machen, dass es für 120 Augen reicht.

zu a) Bei einem Kontra (von Position 3 oder 4) als Kommentar zum ausgespielten Ass des Solisten werden die Partner buttern. Umgekehrt kannst du natürlich bei Stellungen in den anderen Farben oder eigenen Stechfarben nach hinten fragen (zögern), ob ein Partner das ausgespielte Ass stechen kann.

zu b) Gegen 4 oder mehr Trümpfe in einer Hand ist ein Bildersolo eigentlich immer verloren. Gegen 3 Trümpfe dann, wenn du damit 1-2 Stiche machst oder erkennst, dass der Solist dadurch in Bedrängnis gerät (auf Ansage verzichtet). Das ES sieht auch vorzeitige Ansagen der Kontristen zur Information der Partner vor: Sobald du erkennst, dass du mehr Trumpf als der Solist hast, sag Kontra: bei Vorspiel des Kreuzbuben und eigenen 5 Buben sofort; bei 4 eigenen Buben, sobald ein Partner bedient. Ein Kontra mit Legen der eigenen Karte zeigt 4 Trümpfe incl. Kreuzbube oder beiden Pikbuben (d.h. du machst mindestens einen Stich damit).

zu c): Besonders direkt vor dem Solisten sitzend ist das Vorspiel eines Vollen oder einer Farbe, die außer dir keiner mehr hat, gefährlich für den Solisten – wirft er ab, können die Partner ungehindert buttern, sticht er, landen kaum Augen im Stich. Und er verliert einen Trumpf, den er bei noch zu entwickelnden Farben braucht.

zu d): oft die einzige Chance für Kontra, wenn a) bis c) entfallen. Deshalb ist es so wichtig, kurze Farben möglichst schnell abzuwerfen, um in die eigenen Stiche Volle geben zu können.

Meistens ist es eine Mischung dieser Punkte, die zum Erfolg führt: Durch Abwurf schwacher Farben in den Trumpfrunden kann man in eigene Stiche buttern und behält zugleich seine Stellungen. Wird dann der Solist frühzeitig zum Stechen gezwungen, kann er eigene Farben nicht mehr entwickeln.

Daraus lassen sich folgende Merksätze ableiten:

I: Beim Solo werden i.d.R. nur längere Asse mit 10 vorgespielt (Asse ohne Zehn mit anzögern)

II: Dem Partner wird auf ein ausgespieltes Ass das Ass dazugelegt.

III: Es werden keine blanken Asse vorgespielt oder gebuttert.

IV: Hast du bei Buben/Damensoli drei Volle gesehen, sollst du von der Farbe gehen

Inhaltsverzeichnis

V: Bei Buben/Damensoli als Kontrist keinen Trumpf aufspielen.

VI: Es werden keine Asse gezeigt, sondern schwache Farben abgeworfen.

VII: Angezögerte Karten sind ein Farbvorzugssignal.

VIII: Nicht alle Farben aufmachen!

IX: Bring den Solisten möglichst in eine ungünstige Sitzposition.

X: Dem Solisten Stiche mit ca. 20-25 Augen anbieten, um Abwürfe zu verhindern.

zu I: Da beim Bildersoli jede Farbe maximal zweimal laufen kann, ist bei eigener Viererlänge das Ass eine gute Wahl. Hintergrund: Der Solist kommt nur durch Abstich dran (wird trumpfkürzer), der Zweitlauf kann ggf. durch einen Partner mitgestochen werden. Aber ohne 10 bitte anzögern nicht vergessen!

zu II: direkte Folge von I:, es werden nur Asse mit 10 ausgespielt. Ausnahme: bei angezögertem Ass (ohne 10) wird das Ass nicht beigelegt, sondern dessen Besitz durch Zögern angezeigt.

zu III: Es werden nur D-Asse gebuttert und damit den Partnern auch ein Farbvorzugssignal gegeben. Das Vorspiel/Buttern blanker Asse spielt dem Solisten Stellungen hoch – also Finger weg, es sei denn, der Stich reicht schon zum Sieg.

zu IV und X: Günstiger wird der Solist keine Fehlabgeber los als auf Stiche, die für Kontra keine 20 Augen bringen können.

zu V: die vermutlich 8 oder 12 Augen werden das Spiel in der Regel nicht entscheiden. Dafür gibst du dem Solisten einen guten Einblick in die Trumpfverteilung und erleichterst ihm die Ansage. Und nimmst deinen Partnern die Möglichkeit des Einstechens.

Ausnahme von der Regel: Du hast Trumpfhoheit (kannst den Solisten trumpfarm spielen) oder weißt, dass beide Partner buttern können. Hältst du z.B. und kommst bei Ausspiel eines kleinen Trumpf des Solisten mit Pikbube an den Stich – da wartet keiner, dass der Solist wieder an den Stich kommt und den Kreuzbuben abholt. Außerdem dürften deine Partner im 2. Trumpflauf buttern können.

zu VI/VII: (vgl. d) Man wirft in den (kurzen) Farben ab, in denen man keine Stiche machen wird – Luschen zum Solist, 10nen zum Partner. Bei Erhalt der Spielinitiative werden vorzugsweise die Farben angespielt, aus denen keine Abwürfe kamen oder in denen man einen eigenen Angriff hat. Ausnahme: Hast du in einer Farbe z.B. Ass-10-10-kö oder Ass-10 zu fünft oder länger, zögerst du die 10 an und zeigst damit diese Farbe als Farbvorzugssignal – diese Farbe läuft ohnehin nicht doppelt.

zu VII: Hast du Single in der ausgespielten Farbe und kannst das Nachspiel stechen, gibst du durch Anzögern ebenfalls ein Farbvorzugssignal

Zu VIII: Blindes Herumstochern spielt dem Solisten Stellungen hoch und wertet sein Blatt auf.

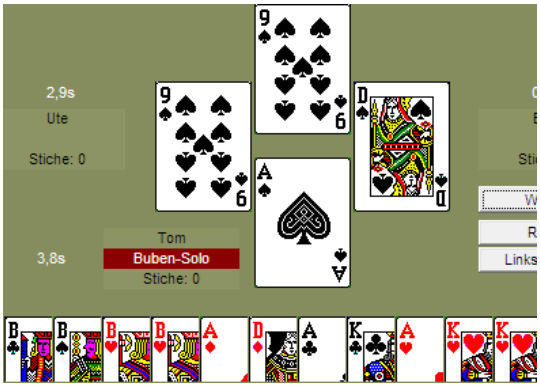
zu IX: Je weiter hinten der Solist ist, desto leichter fällt ihm die Entscheidung, angefangen bei „An- bzw. Absage oder nicht“ bis zu „Stechen oder Abwurf“.

Inhaltsverzeichnis

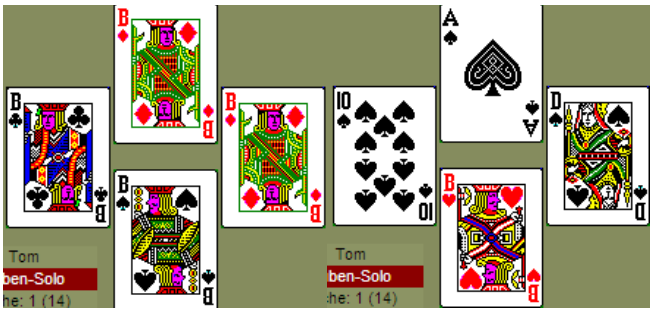
All diese Merksätze schränken dich auf den ersten Blick natürlich sehr ein in der Auswahl deiner Karten – aber sie bieten dir zugleich die besten Chancen, dem Solisten bei konsequenter Anwendung den Gewinn zu erschweren oder umzubiegen:

- Schwache Farben abwerfen/buttern;
- durch Zögern Farbvorzugssignale geben oder den höchsten im Spiel befindlichen Trumpf anzeigen;
- Nicht alle Farben aufmachen, sondern Angriffsfarben durchziehen;
- den Solisten in eine ungünstige Sitzposition bringen

➔ es sind immer dieselben durchdachten Manöver, die ein Bildersolo zu Fall bringen, wenn die Kartenverteilung es zulässt. Und wenn alles andere nicht hilft: eigene Stiche fett machen, nicht auf Zweit – und Drittläufe spekulieren!

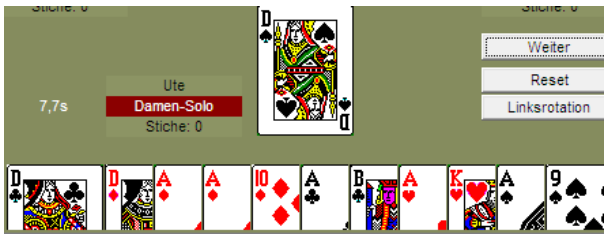
Beispiel: 

Tom hat bis zu 4 Fehlabgeber, geht aber trotzdem nach blankem Pikass mit Pikbuben vom Stich in der Hoffnung, dass Kontra Herz aufmacht und ihm so einen Herzkönig hochspielt – falsch gedacht, Ute spielt Pik zurück, kein billiger Abwurf möglich (vgl. I., VIII., X.):

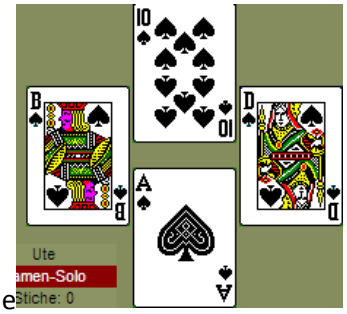


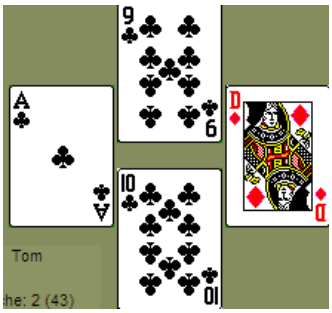
Trotz einer für den Solisten günstigen Vollenverteilung (Elke hat nur Karoass) gewinnt Kontra mit 121 Augen. Hätte Tom entweder
- Kreuzbube vorgespielt oder
- auch die beiden anderen kurzen Asse vor dem Pikbuben, wäre das blanke Pikass nicht so deutlich erkennbar gewesen bzw. er kann vielleicht Karodame/Kreuzkönig beizeiten günstig abwerfen:
live-doko viewer: den Solisten stechen lassen

Inhaltsverzeichnis

Nächstes Beispiel: 

Ute hat bei günstigem Damensitz (2-2-1) 3 Fehlabgeber und einen Trumpfabgeber.

Da sie jedoch erst die Blaue vorspielt, bleiben mindestens 2 Damen zunächst stehen. Ihr Pech: Elke hält und kommt mit Pikass, ihrer längsten Farbe weiter – den Zweitlauf sticht Tom mit seiner letzten Dame 

Tom wiederum spielt bei diesem Blatt natürlich Kreuzass und dann Kreuz nach - 

Ute werden 2 geplante Stiche abgezogen, sie bekommt nicht einmal mehr 90 Augen: live-doko viewer: Zweitlauf stechen. Dies Spiel ist auch ein Beispiel für die typische Bredouille bei einem 3-Trumpf-Bildersolo: Sitzen die Trumpf 2-2-1 (immerhin zu knapp 42%), sind sie meistens dann gewonnen, wenn man zunächst die Kreuzdame vorspielt – zieht man zunächst von unten, läuft man Gefahr, in Fehl ab- oder überstochen zu werden. Bei jeder anderen Trumpfverteilung aber riskiert man, dass einem die beiden Resttrümpfe vom Gegner abgezogen werden. Und: Kontra findet leichter eine Ansage, wenn kein Re fällt.

Bildersoli zur Lust ohne Ausspielrecht geben den Kontristen die Chance zum Angriff, bevor der Solist überhaupt ans Spiel kommt. Ideal ist natürlich, wenn der Ausspieler eine Angriffsstellung hat und ein anderer Kontrist den Zweitlauf (das Ass des Solisten) stechen kann. Oder - wenn der Solist an Position 4 sitzt - ein Single vorgespielt wird mit dem Ziel, den Rücklauf der Farbe zu stechen.

Je weiter hinten der Solist beim Bildersolo sitzt, desto eher finden die Kontristen Angriffs- und Stechfarben.

➪In Bildersoli bei hinten sitzendem Solisten UND eigener Stechmöglichkeit Single vorspielen.

Hinweis: Singleausspiel lohnt nicht bei 3 Trumpf mit Wirkung, z.B. , da hier zweimal der Solist übernommen werden kann.

Inhaltsverzeichnis

Kontraausspiele bei Lust-Bildersoli sollten dies berücksichtigen. Was wäre bei den nachfolgenden Blättern eine gute Wahl ?

(Bubensolo)

Solist an 2 oder 3: Herzass – diese Farbe ist am ehesten kurz bei dem Solisten bzw. zwingt ihn zum stechen.

Solist an 4: Pik10 mit zögern, um damit Pikrückspiel zu fordern. Hinter dem Solisten sitzend dann einstechen oder – falls einem Partner der Stich gehört, Herzass buttern.

Leif: sehe ich genauso

Hennes: ja

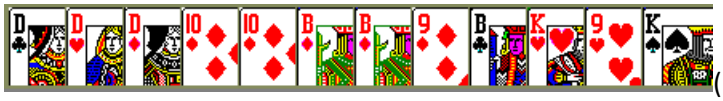
(Bubensolo)

Solist an 2 oder 3: bei nur 3 eigenen Vollen Kreuzkönig, da Kreuz die längste Farbe ist.

Solist an 4: Pikdame (vgl. oben)

Leif: sehe ich genauso

Hennes: ja


(Damensolo)

Solist an 2: Karo9 – im späteren Verlauf ist Karo nach ein guter Angriff, wenn auch deine Partner kein Karo mehr haben.

Leif: Karobuben, damit Solist mit Ass-Ass-x nicht noch weniger Augen abgibt, wenn er ohnehin tauchen kann. Der niedrigste Wert einer langen Farbe ist nie der beste; außerdem könnte bereits ein Mitspieler stechen.

Hennes: ja

Solist an 3 oder 4: Karo10 (Single-Anschub bei 3 Damen incl. Kreuzdame kontraproduktiv)

Inhaltsverzeichnis

(Damensolo)

Unabhängig von der Sitzposition– das blanke Kreuzass ist tabu. Gerade hier könnte der Solist eine Stellung haben – warum ihm die hochspielen?

Pikass oder Karoass? Karo dürfte der Solist bei einem Lüstling maximal als Single haben. Warum ihn also gleich an Stich bringen, damit er Kontra die Trümpfe zieht? Pikass ist zu viert – hat der Solist da ebenfalls eine Stellung, kann evtl. ein Partner den Zweitlauf stechen, bevor der Solist dazu kommt, die Trümpfe zu ziehen.

Leif: Zunächst einmal Karoass und sehen wie der Stich fällt. Dann gff. Karo nach oder auf Pikass wechseln.

Hennes: Pikass. Wenn das läuft UND Partner Single anzeigt (zögert), Kreuzass mit zögern/Ansage und dann Pik nach – so wird Kreuzass als Single angezeigt, der Rücklauf kann gestochen werden.

Wilko: Hennes Variante ist die agressivere und beim Solo-Gegenspiel muss man agressiv vorgehen.

Das Farbsolo

Farbsoli gehören zu den unberechenbarsten Soli. Unberechenbar deshalb, da 24 bzw. 26 Trumpf im Spiel sind, von denen du maximal 12 hast.

In der nachstehenden Tabelle ist die Wahrscheinlichkeit (in %) dargestellt, dass in Abhängigkeit der Anzahl der ausstehenden Trumpf (1. Zeile) mindestens ein Kontrist mehr als x Trumpf hat:

Trumpf bei Kontra insges.	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**
9 oder mehr Trumpf	11,3	6,5	3,5	1,7	0,8	0,3	0,1
8 oder mehr Trumpf	42,7	29	19,5	11	6,06	3,04	1,4
7 oder mehr Trumpf	91,3	76,4	59,9	41,9	27,7	16,9	9,4
6 oder mehr Trumpf	100	100	100	91,1	75,5	56,9	39,1

Rot gefärbt sind die Felder, die mehr als 4/5 aller Soli abdecken, d.h. für dich ungünstigere Verteilungen kommen in weniger als jedem 5. Farbsolo vor. Daraus wird eine Faustformel gebildet:

Ausstehende Trumpf geteilt durch 3, aufrunden und 2 addieren= zu 80% hat kein Kontrist mehr als soviel Trümpfe auf der Hand.

Bei Herzsolo 12 Trumpf: (24-12)/3+2= 6 Trumpf
Bei Piksolo 8 Trumpf: (26-8)/3+2= 8 Trumpf

In jedem zweiten Spiel liegt jedoch eine gleichmäßigere Trumpfverteilung vor, d.h. der längste Kontrist hat einen Trumpf weniger als in der Faustformel:

Trumpf bei Kontra insgesamt:	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**
4 Tr							10
5 Tr				9	25	43	51
6 Tr	9	24	41	49	48	14	
7 Tr	49	47	40	31			
8 Tr	31						

Die reine Trumpfanzahl ist im Hinblick sowohl auf die Anzahl der vermutlich abzugebenden Trumpfstiche als auch auf die Gefahr des Überstechens bei Fehlrunden von Belang. Deshalb werden Farbsoli mit weniger als 10 eigenen Trümpfen selten gespielt. Unabhängig von der Trumpfanzahl ist ein Farbsolo umso besser, je mehr Trumpfvolle man selbst auf der Hand hat. Das wirkt sich auch auf die Vorgehensweise aus. Bei

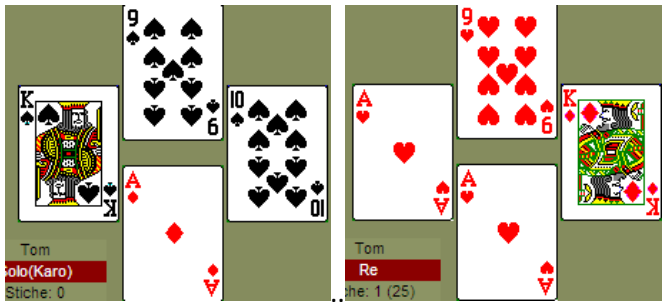
z.B. verwendest du zunächst die Trumpf mit wenig Augen, um die gegnerischen Trümpfe zu ziehen. Erst danach (mitzählen nicht vergessen) werden die Dullen abgezogen. Die anfangs abgegebenen Trumpfstiche bringen dem Gegner nicht einmal 60 Augen, da jeder mit wenig Augen bedienen muss.

Inhaltsverzeichnis

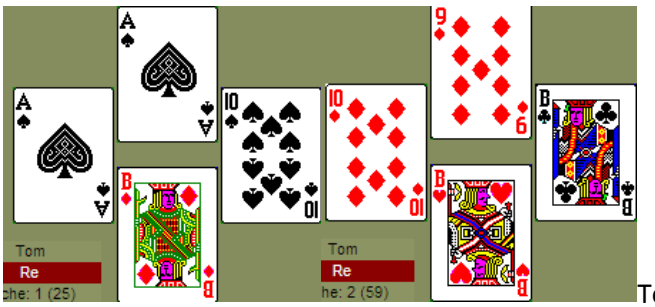
Bei und gleichmäßiger Trumpfverteilung dagegen erhalten die Gegner bis zu 4 Trumpfvolle auf Trumpfstiche und 6 Fehlvolle auf die beiden Fehlabgeber –das Farbsolo dürfte regelmäßig verloren werden.

Die meisten Farbsoli haben in ihrer Blattstruktur deshalb entweder die meisten Trumpfvollen selbst (dann sind Trumpfabgeber billig) oder es sind nur wenige hohe Trumpf draußen (bei hat man mindestens 5x Zug, sobald die Dulle fällt).

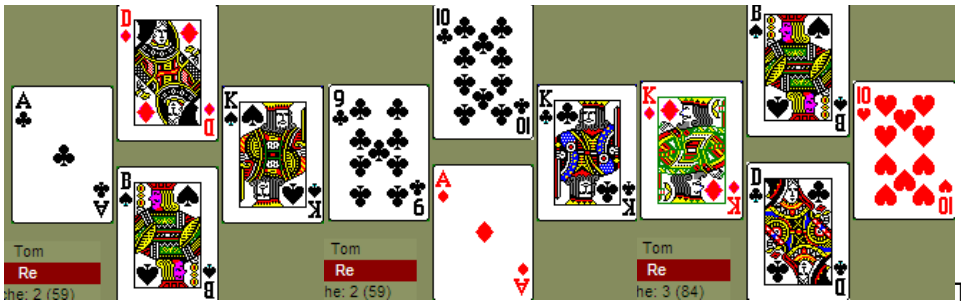
Beispiel: Tom sitzt an Position 2 mit 11 Trumpf und einem blanken Herzass. Seine Blattstruktur weist nur 3 Damen und eine Dulle auf, dafür hat Kontra nur 2 Trumpfvolle. Seine Strategie muss deshalb sein, mit den Buben so viele hohe Trumpf der Gegner wie möglich zu ziehen, bevor ein oder 2 Kontristen buttern können. Bei 11 eigenen Trumpf haben die Kontristen wahrscheinlich 6-7 Trumpf, zu 11% kann aber durchaus ein Kontrist mit 8 Trumpf dagegen sitzen.



: .. Herzass wird gehackt – damit ist die Chance auf k9-Absage dahin. Elke kommt abermals mit Pik

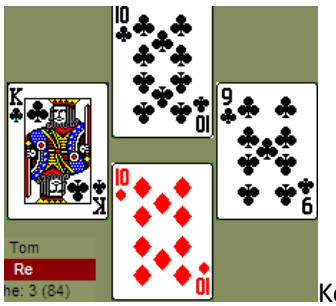


Tom sticht und beginnt jetzt Trumpf zu spielen – von unten, denn Kontra hat nur Karo10 und Dulle als Vollen. Natürlich kommt Elke abermals mit Pik – bei nur 3 Damen und maximal 20 Augen im Stich muss Tom haushalten und legt nur einen Buben.



Tom greift jetzt an - leider ist auch die Dulle bei Elke, die jetzt Kreuz nachspielt – die letzte Chance Karo10 zu verstechen.

Inhaltsverzeichnis



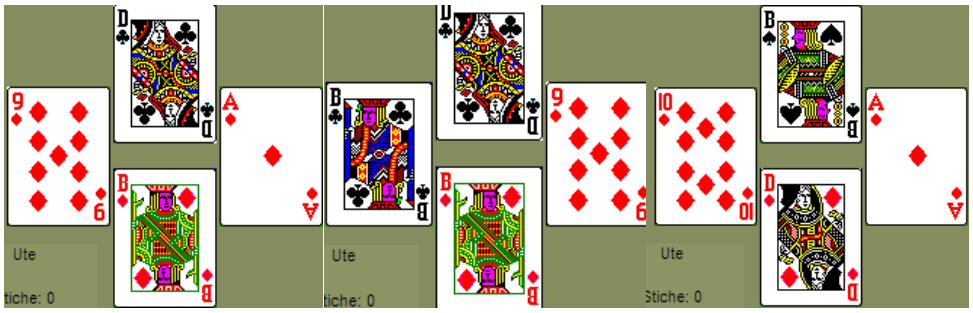
Kontra hat jetzt 4 Stiche mit 79 Augen, Tom ebenfalls 4 Stiche mit 108 Augen – nicht die Anzahl sondern die Augen (der Fehlstiche) sichern Tom den Spielgewinn. Trotz einem verschenkten Stich gewinnt Tom mit nur 6 Stichen und 142 Augen: [live-doko viewer: Fette Fehlstiche]

Entscheidend ist auch, konsequent seine Taktik vorzusetzen. Also bitte nicht wie in diesem Beispiel:

Elke zieht zunächst Kreuzass, damit weiß Kontra schon, welche Farbe sich perfekt zum Angriff eignet.

➔besetzte Asse nicht zu Beginn vorspielen, damit Kontra nicht gleich Angriffspunkte findet

Selbst wenn Kontra Kreuzass vorspielt und du bei Nachspiel der Farbe abgestochen wirst, tauscht du meist nur einen Trumpfabgeber gegen den Abstich. Wichtiger ist es, den Gegner trumpfleer zu spielen – dann steht dein Ass.



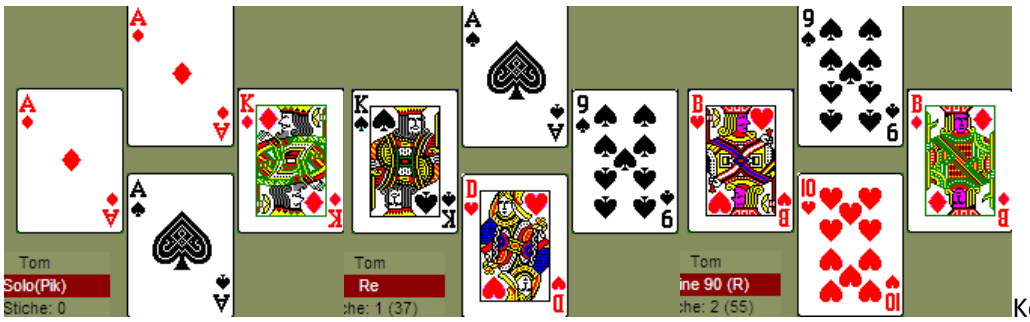
Wer wie Elke dann auch noch erst 2x zieht und anschließend von unten spielt, gar die Dulle für 10 Augen nimmt, darf sich über 9 Nasse nicht wundern – schade um das Normalspiel: [live-doko viewer: Strafe muss sein].

Hätte Elke konsequent bereits ab dem 1. Stich 4x von oben gezogen und erst dann den Buben nachgespielt, sähe der Spielverlauf so aus: ♣D ♦A ♦B ♦9, ♣D ♦9 ♦B ♣B, ♥10 ♦K ♦D ♦D, ♥10 ♥B ♥9 ♦10, ♠B ♦A ♠10 ♥D (26 Augen Kontra), ♠A ♦10 ♠10 ♠K, ♠B ♥B ♠A ♠D (44 Augen Kontra) – Kontra erhält noch exakt 2 Stiche (auf die Pikdame von Tom und einen Kreuzstich) und kann nicht gewinnen.

Inhaltsverzeichnis

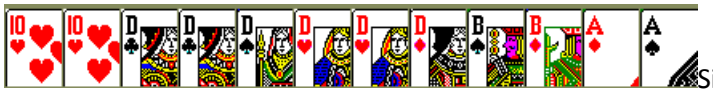
Die meisten Farbsoli verzichten auf ein gutes Normalspiel zugunsten der höheren Punkteausbeute. Die Frage ist also: wie weit kann ich gefahrlos absagen?Tom sitzt in diesem Beispiel an Pos. 4:

mit 12 Trumpf, 14 sind bei Kontra.



Kontra hat jetzt noch 8 Trumpf, Tom 4-5x Zug, je nach Sitz der Blauen bei Kontra. Entweder er verlässt sich jetzt auf die Faustformel (danach bekommt Kontra max. 1 Stich auf Trumpf) oder er spielt auf Sicherheit, denn die k6 sind selbst bei 2 Trumpfabgebern ungefährdet. Ausgesprochene Trumpfkürze bei einem Kontristen ist auf dem Verlauf nicht zu erkennen. Wie Tom entschieden hat siehst du hier: live-doko viewer:Piksolo 12 Tr.

Sicherheit ging vor bei Elke in diesem Beispiel:


Sie sitzt an Position 1 und meldet keinen Vorbehalt an – riskant, denn bei der Oma ist die Gefahr eines Abwehrsolos (Buben/Asse) ziemlich hoch. live-doko viewer spiel: fast...

➔Stille Hochzeiten lohnen sich eher an Position 3 oder 4, wenn vor dir keiner einen Vorbehalt angemeldet hat

Außerdem bietet eine angemeldete Hochzeit die Möglichkeit, den Ansagezeitpunkt nach hinten zu schieben, wenn man ohnehin von oben ziehen will. Bei der gegebenen Kartenverteilung wäre hier eine Schwarzabsage ungefährdet möglich gewesen – 3 Punkte verschenkt.

Die größten Erfolgsaussichten (bei gleicher Trumpflänge) hat natürlich das Herzsolo – der Gegner hat 2 Trümpfe weniger, außerdem sind nur 4 Trumpfvolle im Spiel, d.h. die anfangs abzugebenden Trumpfstiche haben potentiell weniger Augen.

Wenn die eigenen Trumpfvollen fette Stiche machen, wie in diesem Beispiel:

reichen auch 4 Stiche zum Sieg: live-doko viewer: Hauptsache fett

Vorher die Anzahl der Trumpf- und Fehlabgeber in Relation zu gegnerischen Vollen bringen, danach deine Strategie planen.

oder anders herum:

Je mehr Trumpfvolle du selbst für eigene Stiche einplanen kannst, desto aussichtsreicher ist ein Farbsolo.

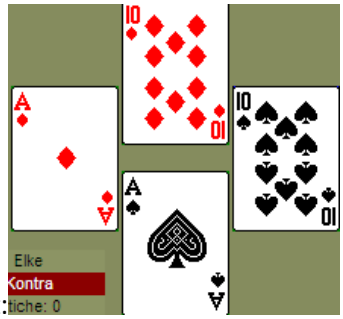
Inhaltsverzeichnis

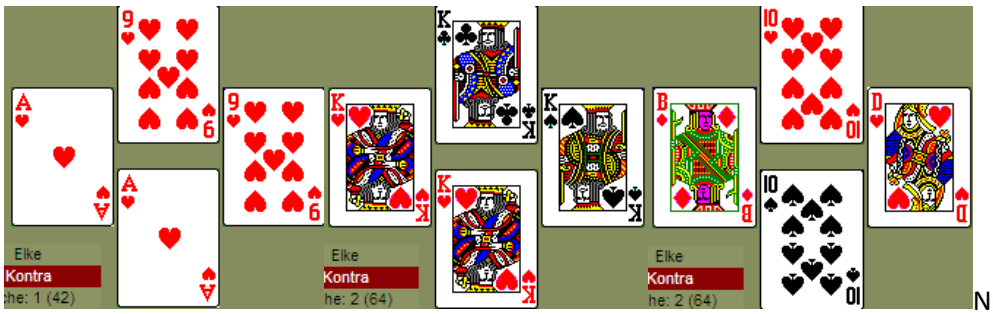
Gegenspiel bei Farbsoli

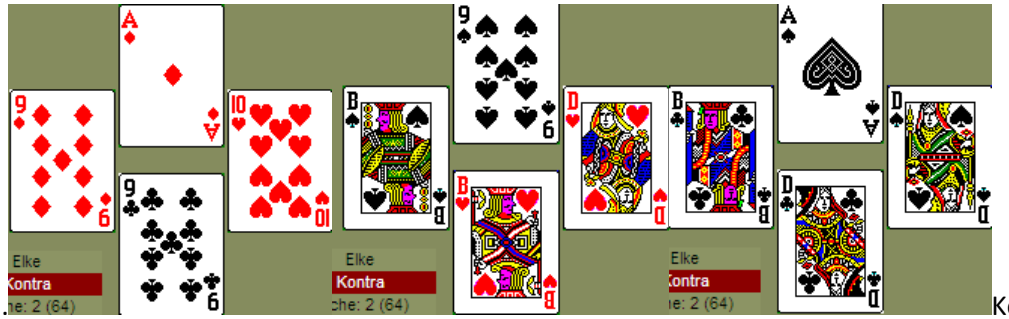
Farbsoli – vor allem Karo- und Herzsoli – haben den höchsten Erwartungswert. Deshalb sind Ansagen der Kontristen eher selten – entweder auf ein trumpflanges Blatt (ab 8 Trumpf incl. Wirkung) oder bei Chicane auf ausgespieltes Fehlass des Solisten. Ebenfalls sind bei Ausspiel eines Fehlasses durch den Solisten stille Abfragen nach hinten möglich, wenn man selbst über Trumpflänge verfügt.

Für ein wirkungsvolles Gegenspiel sollte möglichst der direkt vor dem Solisten sitzende Kontrist die Trumpfrunden übernehmen und eine lange Fehlfarbe vorspielen, die hinten mitgestochen wird. Der direkt hinter dem Solisten sitzende Kontrist dagegen spielt die kürzeste Fehlfarbe an und zeigt so, welche Farbe dem Solisten das Leben schwer machen kann.

dem Freunde blank, dem Feinde lang

Beispiel: mit sitzt Elke hinter dem Solisten (Piksolo) an Position 4, Karo wird ausgespielt:  Den offenbar einzigen Pikvollen des Solisten gefangen, 42 Augen liegend – und gleich die perfekte Angriffsfarbe gefunden.

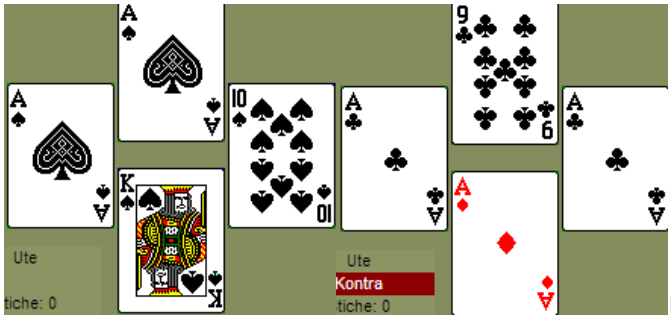


Nun spielt der Partner Karo nach – Paul wird zur Dulle gezwungen.Dadurch kann Elke abwerfen und so ihr Blatt aufwerten. 

Kontra hat jetzt 108 Augen liegen und Elke wird mit der Karodame noch einen Stich machen – 134 Augen für Kontra live-doko viewer: Karoüberstechen

Inhaltsverzeichnis

Anderes Beispiel: Mit sitzt Ute dem Herzsolisten gegenüber. Paul kommt mit Pik aus und findet das blanke Ass des Solisten (an2).



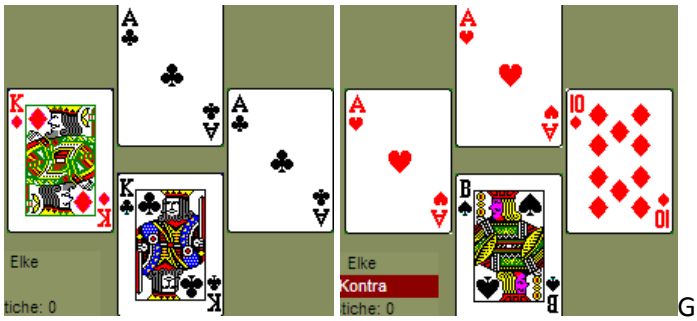
Da der Solist keine Ansage findet und Ute noch 3 sichere Trumpfstiche auf ihr Blatt sieht, sagt sie bei diesem positiven Spielverlauf natürlich Kontra live-doko viewer: gut gelaufen

Wenn ein Farbsolo so richtig in die Hosen geht, liegt das meist an einer anormalen Kartenverteilung, die es den Kontristen erlaubt, den Solisten in die Zange zu nehmen – auf einer Hand eine lange Farbe, hinter dem Solisten hohe Trumpf, wie hier: live-doko viewer: ausgekontert

Weitere Indizien für einen möglichen Spielgewinn der Kontristen sind neben eigener Trumpflänge (mit Wirkung) auch eigene anormale Kartenverteilungen im eigenen Blatt (Stechfarbe oder gar ein 2-Farben-Blatt).

In diesem Beispiel hält Elke hinter dem Solisten sitzend folgendes Blatt

im Karosolo. Sie erhält damit je nach Blattstruktur des Solisten mindestens einen Stich auf die Redame und ist in Herz frei. Der Solist spielt auf:



Gleich 2 eingeplante Stiche abgenommen – mit 64 Augen. Mit ihren hohen Trumpf (Wirkung) findet Elke das Kontra, der Solist erhält letztlich 99 Augen…: live-doko viewer: Fehlentscheidung

Was außerdem selbstverständlich sein sollte bei Farbsoli:

Trumpfanspiel nur in Ausnahmefällen

Damit stärkst du nur den Solisten. Dies gilt selbst für eine blankgespielte Dulle, denn dass der Solist plötzlich von oben zieht, wenn er nicht damit rechnet, die restlichen Trumpf ziehen zu können ist unwahrscheinlich.

Vorführungen

Wer innerhalb der 20 Normalspiele kein Pflichtsolo findet, wird vorgeführt. Wie spielt man ein Solo, das keines ist? Da nur in den seltensten Fällen ausgerechnet bei der Vorführung ein Solo ausgeteilt wird, welches Solo bietet die beste Schadensbegrenzung?

Du hast jetzt unbegrenzt Zeit, dir mögliche Spielverläufe auszumalen. Bei Dulle und 3 Assen auf der Hand z.B.: Farbsolo in der vierten Farbe? Kann für die 9 vielleicht reichen. 3 Buben oder Damen – Bildersolo? Selbst wenn z.B. der Kreuzbube nicht dabei ist – solange die Trumpf verteilt sind und damit deine genaue Blattstruktur nicht bekannt, fällt Kontra eine Absage schwerer. Das Asssolo dagegen erlaubt den Kontristen viel eher Absagen – sie brauchen nur auf ihre Karten zu schauen. Bei 12 Karten in jeder Farbe ist die Wahrscheinlichkeit für gute Stellungen bei den Kontristen höher als bei den anderen Soliarten.

Was macht man bei folgenden Karten?

– das ist selbst im Normalspiel eine Solo-Überlegung wert.

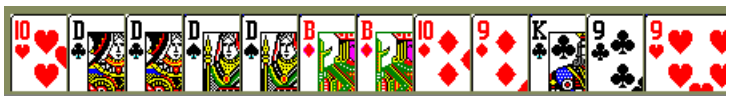
a) Asssolo 7+1, immer verloren bei zwei 10nen, aber bei k9-Absage gewinnbar (dazu im Absagezeitraum Karoass vorspielen).

b) Damensolo: b1) Kreuzdame vor, fällt die andere, hast du sogar ein re bzw. kannst auf Kontra-Re spekulieren. Fallen 4 Damen, mit KaroAss und Pik weiter, der Gegner erhält auf die Restdamen und Kreuz insgesamt 4 Stiche (fällt die Kreuzdame, natürlich die Pikdame nach mit Re)
b2) Pikdame vor, fallen 4 Damen, Gewinn bei 2-2-1-Sitz (Karo-Ass halten).
Solange nicht 4 Damen auf einer Hand dagegen sitzen, gewonnen, sonst vermutlich unter 9 verloren.

c) Piksolo: KaroAss vor, Kreuz10 nach, um im nächsten Stich hinten sitzend einen fetten Fehlstich abzuräumen. Chance auf Zweitlauf Karo und Chicane in Herz für die Pikvollen, evt. die 90 erreichbar.

Leif: Damensolo
Hennes: b1
Wilko: Immer b1)

Inhaltsverzeichnis



a) Damensolo: Kreuzdame vor, anschließend karo9 (evt. Karo10 entwickeln). In Pik bei zwei Vollen abstechen, die 6 dürften sicher sein, die 9 fraglich.

b) Farbsolo Karo: Herz9 vorspielen, um im nächsten Stich möglichst hinten zu sitzen und Pik mit Karo10 zu stechen, Trumpf von unten ziehen

c) Herzsolo: es sind zwar 2 Trumpf weniger im Spiel, aber du hast keinen Trumpfvollen zum Einstich in Pik, gibst in Karo 2 teure Stiche ab.

Leif: Karosolo

Hennes: Kreuzsolo mit Pikdame eröffnen, Karo10 kann Standkarte werden.

Wilko: Farbsolo in Karo

a) Farbsolo Kreuz: Pikass hat nur eine Laufchance von 66% mit 19 oder 25 Augen. 90 erreichbar?

b) Farbsolo Pik: Du hast zwei Trumpfvolle für Karo und Herz, Kreuzkönig kann evt. Standkarte werden. Da sind 90 Augen durchaus drin.

Leif: Kreuzsolo

Hennes: Kreuzsolo mit Pikass eröffnen, Bube nach.

Wilko: dto.

a) Asssolo: a1) Ist Karoass blank (13%), 6 Stiche und vermutlich unter 9.
a2) Pik9 ausspielen in der Hoffnung, dass dir Pik10 und Karo entwickelt wird (fraglich)

b) Bubensolo: b1) Karo Ass vor (blankes Ass 20%), dann Pikbuben und auf augenträchtige Einstiche bei Herz/Kreuz hoffen oder
b2) Karo weiter.

Leif: Bubensolo

Hennes: Bubensolo mit Pikbube eröffnen, Karoass stehen lassen (darauf kannst du wieder an den Stich kommen)

Inhaltsverzeichnis

Asssolo: Pikkönig vor und hoffen….

Leif: Asssolo wie beschrieben

Hennes: Pik10 vor

---

a) Assolo a1) Herzbube in der Hoffnung auf gleichmäßige Herzverteilung und Entwicklung Kreuz
a2) Kreuzass – Kreuzdame in der Hoffnung, dass Kreuz entwickelt und dir Herz10 hochgespielt wird
a3) Kreuz9, gleiche Hoffnung wie b) und auf guten Sitz von Kreuz.
Chancen für 90?

b) Farbsolo Kreuz oder Pik: Realistisch sind 4 Stiche mit 4 eigenen Vollen, das reicht nur für 60 Augen

c) Herzsolo: laufen alle Fehlasse, bis zu 5 Stiche möglich.

Leif: Asssolo oder Kreuzsolo

Hennes: a3

Wilko: Asse mit Herz-Dame

---

a) Damensolo: selbst bei 2-2-1 Sitz brauchst du noch im ersten Kreuzlauf beide Asse von Ko, um wenigstens 6 Stiche zu machen. Genauso gut machst du nur 1 Stich.

b) Asssolo: zwischen schwarz und 60 (falls dir Kreuz und Pik hochgespielt wird – unrealistisch)c) Farbsolo Kreuz: Chance auf 2-3 Stiche (Chicane Herz, Zweitlauf Karo, 1 Trumpfstich), 60 realistisch.

Leif: Damensolo ohne Dame vorzuspielen, gleich Kreuzkönig – oder Kreuzsolo

Hennes: a) mit Kreuzkönig eröffnen, keine Dame ziehen (brauchst du für Einstiche)

Wilko: dto.; Assesolo ist indiskutabel

Inhaltsverzeichnis

Asssolo
a) Ausspiel Karokö
b) Ausspiel Karo10, jeweils in der Hoffnung, dass Karoasse fallen und du in Herz irgendwann drankommst
c) Herzass= 1 Stich und Aufgabe

Leif: a)

Hennes: b)

Wilko: b

---

a) Farbsolo Herz: laufen beide Asse und liegt Kreuz günstig, 5-6 Stiche und sichere 60 mit Chance auf 90

b) Farbsolo Karo: Herzkö kann Standkarte sein, Karovolle für Kreuz

c) Bubensolo: 3 Stiche, dafür vielleicht keine Absage?

Leif: Herzsolo

Hennes: a)

---

a) Farbsoli: keine Chance, Trumpfvolle in Fehlstichen einzusetzen

b) Bubensolo? Vermindert die Chance, dass du eine 10 als Standkarte entwickeln kannst, da die Zweitläufe abgestochen werden.

c) Asssolo mit karo9 (längste Farbe) beginnen.

Leif: Asssolo

Hennes: c)

Wilko: Knochenmann mit Karo-As, Karo klein, ich muss sie ja irgendwie dazu bekommen, dass sie Herz oder Kreuz bringen

---

Inhaltsverzeichnis

a) Asssolo: Pik10 vor, vielleicht wird Kreuz10 hochgespielt, Chance auf bis zu 6 Stiche

b) Bubensolo: Bube vor – selbst wenn du 2x auf Ass angespielt werden solltest, auch kaum mehr Hoffnung, es sei denn Kontra spielt unter Ass auf…und die Gefahr, dass die Zweitläufe abgestochen werden.

Leif: Asssolo
Hennes: Bubensolo
Wilko: Knochenmann mit Pik-10

a) Asssolo:Herzass, dann Herz10 vor: Chance auf 7 Stiche max.

b) Bubensolo: 2x Buben ziehen, bei 2-2-2 Sitz auf Herz hoffen…

c) Farbsolo Herz: Laufen die Asse, 5-6 Stiche, aber keine Chance auf Fehlabstich..

Leif: Asssolo mit Herz10 eröffnen
Hennes: wie Leif
Wilko: dto.

Inhaltsverzeichnis

Solo oder Normalspiel?

Viele haben ja Schwierigkeiten damit, überhaupt ein Solo zu erkennen. Die Chancen eines Blattes anhand seiner Erfahrungen abzuwägen, welche Rolle auch die Spielsituation (wie viel Spiele noch bis zur Vorführung? Nur mit Ausspielrecht spielbar?) in deinen Überlegungen spielen sollte – ich habe wieder einmal meinen Mitspielern Blätter mit meiner eigenen Einschätzung vorgelegt und gefragt, wo sie eine andere Einschätzung haben:

a) Normalspiel
b) Pflichtsolo (ab x-tes Spiel der Runde)
c) Lustsolo (mit/ohne Ausspielrecht)

➔An Position 2

Normalspiel: 60%, auf Ausspiel Kreuz- oder Herzass würde ich damit fragen.

Bubensolo: Pikbube vor und auf Kreuz hoffen. Dann finde ich sogar ein Re damit bzw. kann hoffen ohne Ansage davon zukommen. Deshalb für mich Pflichtsolo ab 10. Spiel der Runde

Lüstling: nein

Hennes: kein Lüstling. Beim Pflichtsolo immer Kreuzbube ziehen, denn man braucht acht Stiche. Keine Abfrage im Normalspiel

Leif: Lustsolo nie; Pflichtsolo ab Spiel 14 Bubensolo mit Kreuzbube eröffnen. Abfrage wenn überhaupt nur auf Herzass, um bei Nichtantwort Einfluss nehmen zu können.

Wilko: Lustsolo ist unnötig, aber auch keine Abfrage ohne Kontrollen; Pflichtsolo ab Spiel 12

➔An Position 1

Normalspiel: 100% Als Hochzeit k6 und mehr möglich. (Pikass, Pikdame vor, Fux nach) mit Chance auf Schwarzspiel mit Ansage

Damensolo: nie – 5 Abgeber in 4 Farben

Herzsolo: laufen beide Asse, sicher gewonnen, u.U. sogar u9 – 9-12 Punkte für Liebhaber eines Farbsolos (Pflichtsolo der 2. Hälfte, mir wird immer das 1. Ass gestochen)

Lüstling: nein, dafür ist mir das Normalspiel zu gut

Hennes: immer HZ spielen. Wenn die Zeit rum ist und man noch einen Solo spielen muss, dann Kreuzsolo mit Pikass, Karoass mit re und Herzass nach. Wenn das auch noch läuft isser gewonnen. dann Pikdame vor, wenn die bleibt Dulle und dann Kreuzdame.

Leif: Kreuz- oder Herzsolo ab Spiel 10 als Pflichtsolo, sonst Hochzeit

Wilko: Lieber die Hochzeit, aber Spiel 10 nehme ich das Herz-Solo; wenn das erste Ass läuft auf jeden Fall Re

Inhaltsverzeichnis

➔An Position 1

Normalspiel: wie Spiel darüber.

Damensolo sehe ich auch immer gewonnen außer gegen 4 Damen. Meine Strategie wäre 2x Damen und alle Asse in der Hoffnung, dass Herzass blank oder zu zweit sitzt, klein Herz hinterher, Karobube schnellstmöglich abwerfen. 9-12 Gute je nach Herz- und Damensitz

Herzsolo: Laufen alle Asse, 12 Gute. (Trumpf 1xBube vorspielen, dann Herzdame und nach oben vorarbeiten).

Zur Pflicht spiele ich immer das Damensolo (ab Spiel 1), als Lüstling würde ich Hochzeit anmelden und alle Asse vorspielen – nach 3 Assen spiele ich da auch gerne Karosolo mit.

Hennes: Damensolo ist immer gewonnen, wahrscheinlich auch gegen 4 Damen. Bei den 4 Damen dagegen zieht man nur eine ab und dann die blanken Asse, dann Herzass und Herz nach..

Leif: Damensolo

Wilko: Damensolo

➔ Position 3

Normalspiel: Mehr als 2 Stiche im Normalspiel sehe ich nicht – und bei durchschnittlichem Partner nur in 33 von Hundert Spielen gewonnen (wenn er Ausspieler mit DD oder den schwarzen Assen ist).

Aufgrund des schlechten Erwartungswertes für das Normalspiel würde ich das als Pflichtsolo immer spielen und mit Herz9 auskommen – hoffentlich gibt es kein Kontra

Als Lüstling? an schwächerem Tisch und bei gutem Lauf.

Hennes: Ich würde immer erst die beiden Herzasse abziehen und dann mit Herzneun vom Stich gehen - erhöht die Chance einen Herzzehner zu fangen und den Herzkönig zum stehen zu bringen. Wenn du dann Karozehner verwerten kannst hast du fast schon gewonnen…als Pflichtsolo zum Rundenende

Leif: Nur als Pflichtsolo mit Herz9 eröffnen, sonst Normalspiel

Wilko: Das Normalspiel find e ich gar nicht so schlimm, daher scheidet der Lüstling schon mal aus. Aber zur Pflicht ab Spiel 14 geht er.

Inhaltsverzeichnis

Position 3

Im Normalspiel gebe ich nur 20%, sehe 4-5 Nasse auf mich zukommen.

Asssolo: Hoffnung auf +-3 Punkte und Pflichtsolo erledigt
a) Aufspiel Karoass oder Herzass, dann Pikass, Nachspiel Pikkö. Finden sie Kreuz, habe ich erst mal 3 Abwürfe…
b) gleich Pikdame, da ist Kontragefahr geringer
c) Karo runterziehen und auf 4 Karostiche/kein Kontra hoffen. Anschließend auf Pikass oder Pik10 blank spekulieren – dann ist das Teil sogar gewonnen mit 7 Stichen und 2 gefangenen Vollen.

Lüstling: eher nicht, wird teurer als Normalspiel

Hennes: Pflichtsolo geht immer - Karoass spielen wenn der Karo steht hast du sieben Stiche …

Leif: Entweder 4x Karo spielen oder mit Pik10 auskommen sind meine beiden Spielpläne

Wilko: Den kann man zur Pflicht immer spielen.

Position 3

…das war ein Lüstling von mir. Ich bin also befangen, macht ihr mal (spiel ich auch immer wieder, aber lieber an Position 1)

Hennes: an Position 1 auf der Hand gewonnen als Lüstling spielt man den nicht, weil Redame zu sechst und schwarze Asse.

Leif: Mit Ausspielrecht immer mit re spielen

Wilko: Zur Pflicht klar, auch mit Ansage, zur Lust nicht im Mannschaftskampf

Position 3

Wieder eine unverlierbare Hochzeit.

Kreuzsolo? Ab 10. Spiel immer, vorher ist mir das zu schade um das Normalspiel. Deshalb auch höchstens aus taktischen Gründen als Lüstling. Sehe ich auch nur gewonnen, nicht unter 9, dafür sind zu viele Kreuzvolle bei Kontra. Trumpfrunde würde ich mit Herzdame beginnen und mich nach oben vorarbeiten.

Hennes: Kreuzsolo dürfte immer gewonnen sein du spielst nur gegen eine Dulle und eine Pikdame - wenn Karo kommt wird es enger---kein Lüstling

Leif: Wenn Pflichtsolo noch offen ab Spiel 1 als Kreuzsolo

Wilko: dto.

Inhaltsverzeichnis

➔ Position 4

Hochzeit sehe ich gewonnen. K9-Absage von mir je nach Spielverlauf, falls Partner eigenes Re hat, sonst nur re.

Damensolo: als Pflichtsolo ab 6. Spiel mit Re, falls 4 Damen fallen, dann Dame nach und Herz10

Lüstling: an 4 nie, mit Ausspielrecht als Piksolo.

Hennes: ja

Leif: kein Damensolo, Hochzeit oder Pflichtsolo Pik

Wilko: Hochzeit oder Pflicht-Damensolo ab 16

➔An Position 1

Normalspiel 50%

Pflichtsolo: Asse ab 10. Spiel mit Ausspiel Pik10, ohne Ansage, da nur mit Hilfe von ko und gutem Kartensitz Gewinn möglich.

Lustsolo: nein

Hennes: Pflichtsolo ist sehr gut zu gewinnen mit Pikzehneröffnung

Leif: Pik10 eröffnen

Wilko: Asse ab dem 12. Spiel mit Pik-10

➔An Position 1:

Normalspiel 30%.

Buben als Pflicht immer (ohne Ansage), dann Bube-Herzass-Herz9

als Lüstling an 4 auch gerne (ohne Ansage, es sei denn Herz kommt gleich)

Hennes: der Solo ist oft verloren… um zu gewinnen musst du 3 Herzstiche machen oder mit 7 Stichen gewinnen wenn du gut abwerfen kannst…wegen schlechtem Normalspiel auch als frühes Pflichtsolo

Leif: Hier versuche ich im Gewinnsinne nach Bubenabzug Herzass und hoffe auf eine 2:2:2-Verteilung, um zu gewinnen

Wilko: Normalspiel

Inhaltsverzeichnis

➔An Position 1:

Normalspiel 70%, da gebe ich re außer bei 15 auf Kreuzass

Asse: sehe ich nur sichere 90, spiel ich nicht

Buben : Kreuzbube vor, falls 4 Buben fallen Bube nach (mit re), sonst Karo10 vor ohne Ansage

Nur als Pflichtsolo ab 1. Spiel (bei mir sitzen die Trumpf immer 2-2-1)

Hennes: der Bubensolo ist gut, auch als Lüstling

Leif: ich bevorzuge das Normalspiel (immer mit Re, wenn Kreuzass läuft)

Wilko: Bubensolo

➔An Position 4

5% im Normalspiel,

Ich sehe aber auch keine Chance auf 90 bei Asssolo bei 2 blanken Assen, deshalb erst ab 15. Spiel…vielleicht Karoass-Pikass-karokö und hoffen?

Deshalb auch kein Lüstling bei 2 blanken Assen

Hennes: …stimmt. Gleich Pikasse ziehen

Leif: Als Pflichtsolo (Asse) ab 10. Spiel mit Ausspiel Pikass-ass…

Wilko: dto.

➔An Position 4:

Normalspiel 65%

Bubensolo nur zu Pflicht ab 15. Spiel (Kreuzbube-Karobube, Karoass stehen lassen, ohne Ansage)

Hennes: Bubensolo zum Rundenende mit Kreuzbube -Pikass-Bube spielen (blankes Pikass vortäuschen)

Leif: Normalspiel

Wilko: dto.

Inhaltsverzeichnis

➔an Position 1

Normalspiel immer Kontra mit 2. Ass, 70%

Buben mit 4-5 Abgebern in 4 Farben gebe ich immer verloren, daher nur zur Pflicht ab 13. Spiel. Baldmöglichst mit Herz10 aussteigen und auf Karo hoffen. Bessere Vorschläge?

Asse sehe ich nicht mal die 90, hab auch keinen Spielplan

Hennes:beim Bubensolo 2x ziehen, Kreuz- und Pikass, Herz10 – dann kannst du Kreuz9/Pik9 evt. günstiger entsorgen

Leif: Bubensolo, sonst Normalspiel

Wilko: Nur spätes Pflichtsolo, sonst Normalspiel mit Abfrage und falls keine Antwort, As spielen, nochmal fragen und dann falls immer noch keine Antwort: As mit Kontra

➔ an Position 4

Normalspiel ein Re auf verteilte Stiche, 70%

Damen: sehe ich zu 80% gewonnen, wenn Kreuzdame fällt, dann Karoass, karo nach (also höchstens ab 16.Spiel zur Pflicht, kein Lüstling)

Leif: Normalspiel, das Damensolo gefällt mir überhaupt nicht

Wilko: kein Solo

➔ an Position 3

Normalspiel 45%

Asssolo: 6+2 hätte 27%, also wenn dann Kreuz von unten und hoffen, dass kein Ko kommt (Pflicht ab 15. Spiel)

Damen: gebe ich eindeutig den Vorzug, bei 2-2-1 oder blanker Redame sehe ich es zu 80% gewonnen, deshalb als Pflichtsolo ab 10. Spiel

Hennes: besser Damen als Pflichtsolo

Leif: Damensolo ziehe ich vor; wenn doch Asssolo ziehe ich Kreuz jedoch von oben, um evt. kein Kontra zu bekommen. Die Gegner wissen ja nicht sicher ob ich eine Kreuz10 noch halte.

Wilko: Damensolo zur Pflicht ab der zweiten Hälfte

Inhaltsverzeichnis