Kleine Dokoschule

Ulrike Assing, Jan Spieß

Erläuterungen gebräuchlicher Strategien für Doppelkopf nach den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopfverbandes
Zielgruppe: Anfänger, Quereinsteiger und leicht Fortgeschrittene

live-doko.de
feinstes doko seit 1998

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung……	S. 1
Ausspiel……	S. 2
Bedienen……	S. 5
Partnererkennung- Weiterspiel……	S.13
Zusammenspiel……	S.17
Ansagen……	S.20
Absagen……	S.25
Vorzeitige Ansagen……	S.28
Laute Abfragen……	S.33
Informationen auswerten……	S.36
Dullenkonvention……	S.40
Stille Abfrage……	S.43
Hochzeiten……	S.47
Solo – Kontrastrategien……	S.51
Faustregeln im Überblick……	S.56
Glossar……	S.58

(durch Klicken auf die Kapitelüberschrift gelangst du direkt dahin)

Vorbemerkung

Seit rund drei Jahrzehnten befindet sich nun Doppelkopf nach DDV-Regeln auf dem Vormarsch und lässt die „Konkurrenz“ zunehmend alt aussehen. Sowohl Spielregeln als auch Spieltaktiken sind im Verband von vielen guten Spielern ausprobiert, angewandt und für gut befunden worden. Kein Wunder, denn „Doko nach DDV“ bedeutet zugleich „Doko als Partnerspiel“.
Viele dieser Strategien sind bereits Anfang der 90iger Jahre im sogenannten Essener System erläutert worden, welches sich vor allem für erfahrene Spieler eignet. Was unserer Meinung nach bislang fehlte, ist ein geeignetes „Machwerk“, in dem sich auch Anfänger oder Quereinsteiger zurechtfinden – bis jetzt.

Die Kleine Dokoschule ist sowohl für Anfänger geeignet als auch für Fortgeschrittene, die zwar schon seit Jahren nach DDV-Regeln spielen, aber selbst merken, dass ihnen oft Fehler unterlaufen. Vielleicht entdeckst Du hier das gewisse „Etwas“, das Dir bislang immer fehlte?
live-doko.de bietet so allen Interessierten die Möglichkeit, ambitionierten Doppelkopf nach DDV-Regeln von Grund auf zu erlernen und zu trainieren. In der Kleinen Dokoschule werden nicht nur eine Vielzahl der gebräuchlichsten Spieltaktiken vorgestellt, sondern das Spiel nach DDV-Regeln systematisch erklärt – vom Spielbeginn an, vom richtigen Umgang mit „schlechten“ wie auch „guten“ Karten. Denn ohne Spielverständnis nützen die besten Karten nichts – und auf Dauer hat niemand darauf ein Abo.
Da sich DDV-Doko grundlegend von anderen Doko-Regeln unterscheidet, empfehlen wir jedem, der nicht schon länger in einem DDV-Verein Mitglied ist, sich noch einmal ganz von vorne mit dem Grundwissen zu beschäftigen – bereits in den ersten Kapiteln kannst du vielleicht Neues entdecken oder Altes neu für Dich erschließen. Und damit Du Dir die vielen „ungeschriebenen Regeln“ leichter merken kannst – oder weil Du etwas zur Wiederholung noch einmal lesen möchtest – findest du sie im Anhang als Faustregeln noch einmal zusammengestellt.

Kleiner Tipp vorweg:
Nicht nur die Faustregeln lesen und auch nicht alles auf einmal!
Du fährst am besten, wenn du „Die Kleine Dokoschule“ in mehrere Etappen (z.B. kapitelweise) unterteilst und dich langsam einmal von vorne bis hinten durcharbeitest. Denn fast jede Faustregel taucht mehrfach auf, wird auch an mehreren Stellen erklärt oder hergeleitet und begründet. Und wie so oft bei Doko gibt es auch für fast jede Faustregel Ausnahmen, es gibt keine „absoluten“ Wahrheiten. Um die Faustregeln zu verstehen und sinnvoll anzuwenden, musst du sie selbst erarbeiten und nachvollziehen können.

Um es möglichst abwechslungsreich zu gestalten, haben wir die Möglichkeiten des Internets ausgeschöpft. Und erklären nicht nur wortreich, sondern lassen auch Bilder und Videos sprechen – das gab es noch nie. Damit du auf einem Ranglistenturnier nicht nur ein willkommener Gast bist, sondern auch mit Vereinsspielern mithalten kannst.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und Nachspielen. Und würden uns freuen, wenn Du bei Fragen, Anregungen oder Kritik eine E-Mail an info@live-doko.de schickst. Damit auch wir uns weiter verbessern können.

Ulrike Assing, Jan Spieß
Hannover/Oberursel 2012

Das Ausspiel - die Qual der Wahl?

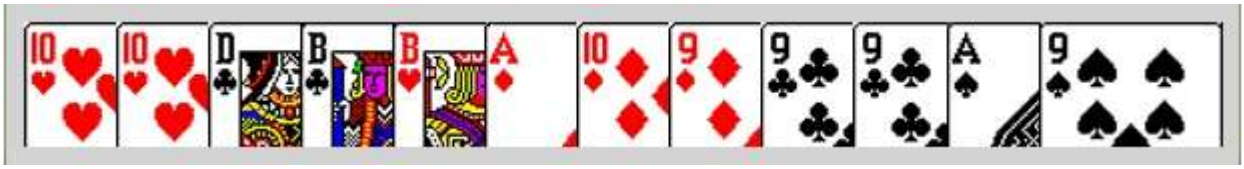
Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Diesen Satz wirst du noch häufiger lesen. Mit Betonung auf „Partner“. Ein Blatt ist immer zusammen mit dem des Partners gut oder schlecht. Also sollte deine Spielweise darauf zielen, das Blatt deines Partners zu stärken, ihn nach Möglichkeit ans Spiel zu bringen. Denn wer die Spielinitiative hat, kann aktiv den Spielverlauf beeinflussen.

Gerade zu Spielbeginn habe ich als Ausspieler die Möglichkeit, entscheidend auf den Spielverlauf Einfluss zu nehmen. Indem ich die richtige(n) Karte(n) auswähle. In einem Normalspiel werden regelmäßig erst vorhandene lauffähige Asse gespielt, aber danach? Oder wenn ich keine Asse habe? Bereits in diesem frühen Stadium gilt es, nachzudenken.

Beim Ausspiel (eigene Asse sind nicht vorhanden bzw. bereits gespielt) geht meine Überlegung deshalb dahin: wie erreiche ich möglichst sicher meinen Partner? Eher über Trumpf oder über Fehl? Wenn Fehl, welche Karte welcher Farbe?
Ich weiß ja weder, wo mein Partner sitzt noch welche Karten er hat, kann nur nach meinen eigenen Karten entscheiden:

Faustregel 1:
Das Trumpfausspiel empfiehlt sich eher bei ausgesprochen guten Blättern (Trumpflänge/-höhe und/oder Stechfarbe), da die Wahrscheinlichkeit einer Ansage erhöht wird.

Wer keinen Plan hat spielt Trumpf…?
Wenn ich Trumpf spiele, ist ja fast immer eine Dulle weg, vielleicht sogar noch ein anderer hoher Trumpf. Aber wie sicher ist es, dass mein Partner den Stich bekommt?



Bin ich Re mit Doppel-Dulle (DD), bekommt die Redame meines Partners sicher den Stich (z.B. wenn ich eine Karo10 oder einen Fuchs mit Re-Ansage ausspiele und meinem Partner so die DD zeige).

Randbemerkung: Das Ausspiel einer Karo10 oder eines Fuchses ohne Ansage ist ein reines Verzweiflungsausspiel. Rückschlüsse auf die Parteizugehörigkeit des Ausspielers oder die Verteilung der Dullen sind darin nicht enthalten. Das Blatt sieht dann eher so aus:

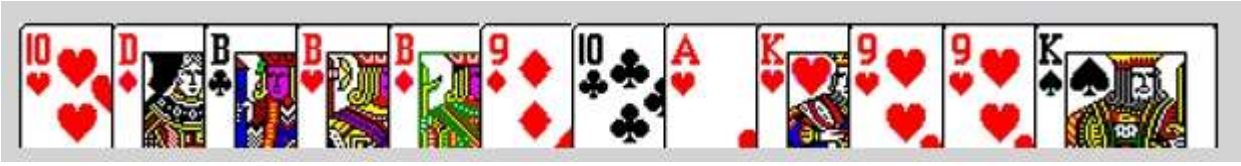
Bin ich Kontra mit DD, bringe ich mit Sicherheit Re ans Spiel, da verbietet sich das Trumpfanspiel eigentlich von selbst.

Habe ich selber eine Dulle, ist die Wahrscheinlichkeit wieder gegen mich: zwei Gegner und ein Partner sitzen hinter mir, aber nur eine Dulle.
Habe ich keine Dulle, ist die Wahrscheinlichkeit für eine Dulle beim Partner wieder größer.
Also Trumpf-Ausspiel, wenn ich keine Dulle habe…? Irgendwie ist doch die Re-Partei dann wieder im Vorteil mit den Kreuzdamen, wenn eine Dulle schon mal weg ist, kontrolliert sozusagen das Spiel.

Es gibt ja (vielleicht deshalb?) auch immer noch den Spruch „Re spielt Trumpf, Kontra schiebt an“. Aber es gibt eine viel sinnvollere Überlegung: Beim Normalspiel sind 26 Trumpfkarten und 22 Fehlkarten im Spiel. Im Schnitt hat davon jeder 6,5 Trumpf und 5,5 Fehl. Aufgrund der Alten hat Re im Schnitt 6,74 und Kontra 6,26 Trumpf. Habe ich selbst überdurchschnittlich viele Trumpfkarten (>7 Trumpf) erhalten, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass alle anderen Mitspieler unterdurchschnittlich viele Trumpfkarten halten.
Und selbst wenn ich bei Trumpfanspiel nicht meinen Partner treffe: Ich reduziere die Anzahl der im Spiel befindlichen Trümpfe, außerdem werden so gerade zu Spielbeginn hohe Trümpfe (des Gegners?) gelockt. Und meine eigene Trumpflänge könnte gegen Ende des Spieles spielentscheidend werden, wenn die Gegner trumpfarm sind und keinen Stich mehr machen.

Unabhängig von der Parteizugehörigkeit bringt mir ein Trumpfanspiel also nur bei einem guten Blatt mit überdurchschnittlicher Trumpflänge und möglichst auch Trumpfhöhe eher Vor- als Nachteile.

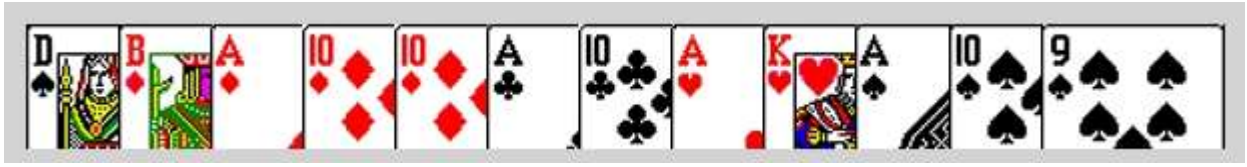
Trumpfausspiel könnte sich auch dann lohnen, wenn man z.B. eine schwarze Farbe sticht: Trumpfanspiel bringt sehr oft Klarheit, wer mein Partner ist, weil eine Alte fällt, eine Ansage getroffen wird (wer am Stich ist und Asse fahren kann, trifft ja am ehesten eine Ansage). Und ich könnte dann bei Anspiel meiner Stechfarbe je nach Parteizugehörigkeit stechen oder abwerfen.



Vier Herz auf der Hand – Herz anspielen, um diese Farbe zu klären? Mindestens ein Spieler sticht, vermutlich sogar mit Fuchs. Stechen zwei Spieler, ist Fuchs wo? Eher beim Gegner, denn es sitzen ja 2 Gegner und 1 Partner hinter mir. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner den Stich macht (und vielleicht weitere Asse ausspielt oder eine Ansage macht) liegt bei 2:1.
Fazit: Lieber so lange Farben nicht anfassen.

Welchen Fehl also: Ideal ist ein Single in den schwarzen Farben, denn je nachdem wie die Karten fallen, kann ich im 2. Lauf vielleicht mit Fuchs stechen. Herzschub hat meistens den Hintergedanken, dass damit die unsicherste Fehlfarbe (es gibt nur 6 Herz im Spiel) geklärt und dadurch eine Ansage leichter zu treffen ist. Da mehr Re- als Kontraansagen getroffen werden, ist bei Herzanschub wieder leichter Vorteil für die Re-Partei gegeben.
Was schieben bei zwei Karten von jeder Fehlfarbe…guter Rat ist teuer. Schau mal, ob eine Fehlkarte doppelt ist und nimm dann diese. Ansonsten als Kontra vermutlich die höhere Karte einer schwarzen Farbe, als Re die niedrigere oder Herz.

Natürlich hast du bei Fehlanspiel auch keine Gewähr, dass dein Partner ans Spiel kommt, aber er schont seine hohen Trumpf, die später im Spielverlauf nötig sein können.



Habe ich lauffähige Asse, spiele ich die und entscheide dann erneut, je nachdem wie diese Asse bedient wurden. Dazu erfährst du in den folgenden Kapiteln mehr.

Ausnahmen bestätigen die Regel! Sagt jemand vor Ausspiel Re oder Kontra, zeigt er damit an, dass du ihn sicher über Trumpf anspielen kannst. Dann spiele ich als Partner ohne gute Asse grundsätzlich Trumpf an, als Gegner grundsätzlich Fehl.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Bedienen bei ungeklärter Partnerschaft

Wenn du bislang nur nach den eigenen Karten gespielt hast, ist dir vielleicht schon aufgefallen, dass die fetten Stiche mit vielen Augen immer zum Schluss eines Spieles fallen. Weil jeder nur nach seinen eigenen Karten spielt und zu Spielbeginn mit den Augen geizt. Frei nach dem Motto: zeig dich, sonst bist du Feind. Eine solche Spielweise führt aber regelmäßig dazu, dass der Spieler mit den besten Karten gewinnt. Doppelkopf als Partnerspiel zu begreifen heißt deshalb auch, bereits zu Spielbeginn bzw. im Spiel möglichst viele Augen beim potenziellen Partner unterzubringen, damit nicht allein das Kartenglück über den Spielgewinn bzw. die Höhe des Spielgewinns entscheidet.

A: Fehlausspiel

Normalerweise beginnt ein Spiel mit dem Ausspiel von Fehl-Assen. Kannst du stechen, tu das natürlich. Wenn du aber bedienen musst und die Wahl zwischen verschiedenen Karten hast, lautet die Frage: Wie bediene ich am besten zum Vorteil der eigenen Partei, wenn ich doch gar nicht weiß, wer Partner ist?

Faustregel Nr. 2

Kontra schmiert, Re ist geizig.

Wie kommt das?
Man hat durch Auswertung von Spielen ermittelt, dass aufgrund der Redame Re gegenüber Kontra im Schnitt pro Spiel eine höhere Augenzahl erzielt, nämlich 68 Augen (Re) gegenüber 52 Augen (Kontra). Beim Doko werden zu Spielbeginn meistens erst die Fehlfarben geklärt, zum Spielende hin aber dominiert Trumpf. Deshalb hat die Re-Partei zum Spielende hin aufgrund der Alten einen Spielvorteil gegenüber Kontra. Würde bei Spielbeginn jeder Fehl-Asse nur mit der kleinsten möglichen Karte bedienen, bleiben die Fehlvollen über. Und die sackt dann die Partei ein, die zum Schluss die höheren Trumpf hat – Spielvorteil Re-Partei. Außerdem verfügt Re im Durchschnitt über mehr Trumpf (6,74 Trumpf gegenüber 6,26 Trumpf bei Kontra). Damit hat Re entsprechend weniger Fehl und damit eine größere Chance, einen zweiten Lauf stechen zu können. Um dem entgegenzuwirken, hat es sich durchgesetzt, dass Kontra bei ungeklärter Partnerschaft „im Zweifel für den Angeklagten“ dem Ausspieler buttert.

Ein weiteres Argument: Wenn jeder geizt, ist im 2. Lauf einer schwarzen Farbe der Doppelkopf fast vorprogrammiert. Ob der zu deiner Partei geht, weißt du nicht. Die Wahrscheinlichkeit spricht nämlich wieder mit 2:1 dagegen bzw. bevorzugt wegen der statistisch höheren Trumpfzahl wiederum eher die Re-Partei.

Video: Erste Faustregeln am praktischen Beispiel

Faustregel Nr. 3:

25 ist fair. Bei Ausspiel eines schwarzen Asses ohne Ansage sollte dieses 25 Augen (=Ass, 10, König, 9) erhalten.

Diese Faustregel geht noch einen Schritt weiter als „Kontra schmiert – Re geizt“, sie berücksichtigt nämlich auch die Sitzposition und bereits gelegte Karten. Warum? Schau es dir selbst an.

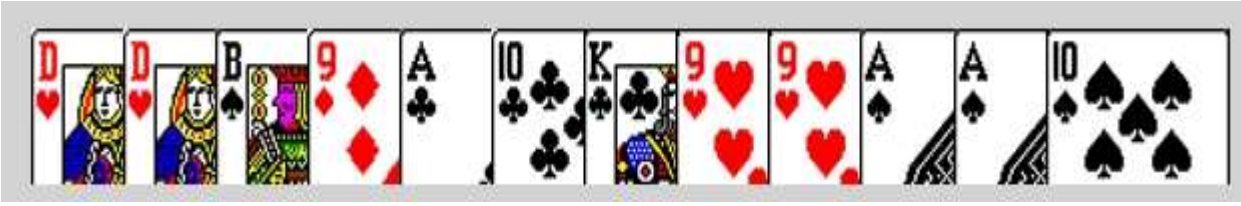
Position 2 (Normalspiel, ungeklärte Partnerschaft)

Hier lässt sich die 2. Faustregel noch ganz unverfälscht anwenden. Ausnahme: das Ass behalten. Ich empfehle aber, noch einen Schritt weiter zu denken (s.u., Position 4). Hast du eine Fehlkarte doppelt? Um möglichst dem Ausspielenden nicht zu viele Informationen zu geben und unter Umständen eine Ansage zu provozieren, könntest du auch diese legen. Hier ein paar Beispiele, wie du an Position 2 ein im 1. Stich ausgespieltes Pikass bedienen solltest:

Re geizt - deshalb wird dieser Spieler wird die Pik9 legen

Kontra schmiert - deshalb wird Pik10 gebuttert

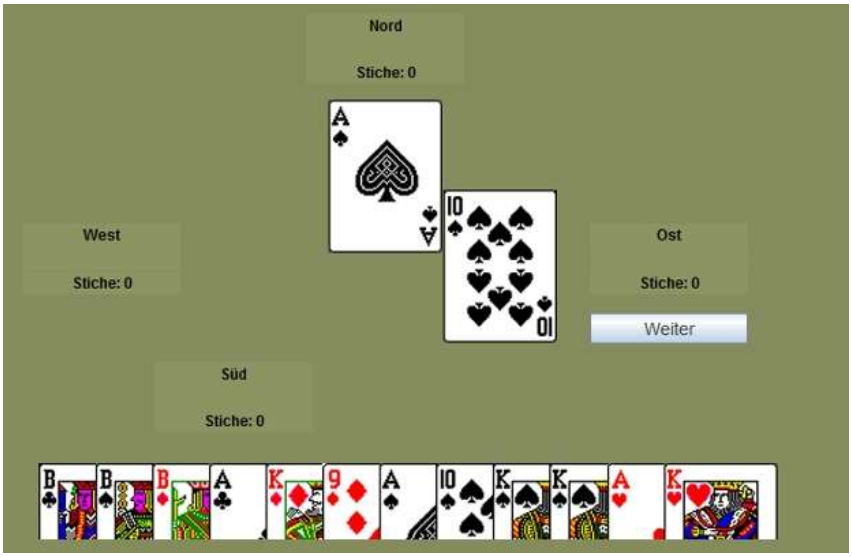
Auch wenn re geizt: Damit es keinen Stich mit 21 Augen geben kann, wird der König gelegt. Ein Stich mit 21 Augen würde einem Kontra-Ausspieler ggf. verraten, dass sein Partner vermutlich kein Pik mehr hat. Das Blatt des Ausspielers könnte so aussehen:



Position 3

ähnlich wie Position 2, aber bediene möglichst nicht die gleiche Karte wie Position 2. Warum? Ganz einfach, 25-ist-fair. Zeig dem Ausspieler nicht freiwillig, wie die Fehlverteilung sitzt, er könnte (wieder einmal 2:1) dein Gegner sein. Außerdem frage dich doch einmal: Warum hat z.B. Spieler 2 eine 10 gelegt? Entweder er ist Kontra oder hatte die 10 blank – ein Re? Genau das Gleiche kannst du dir auch bei einer 9 an Position 2 denken: entweder war der Re oder ein Kontra mit einer blanken 9. Und legst du jetzt eine 10 auf eine 10 bzw. eine 9 auf eine 9, sieht jeder Spieler: aha, der 2. Lauf geht zu dieser oder jener Partei, weil keiner buttern konnte oder keiner geizen konnte. Auch solche

Überlegungen können den Ausschlag für eine Ansage geben. Beispiel gefällig? Nehmen wir einmal an, es liegen Pikass und Pik10 auf dem Stich und du sollst jetzt bedienen:



Legst du hier ebenfalls die Pik10? Nur du weißt, dass Pik im 2. Lauf von 2 Spielern gestochen wird. Mit einem Stich über 30 Augen signalisierst du dem Gegner, dass Re frei ist. Hinzu kommt noch die Dokogefahr: Du weißt, dass jetzt nur noch zwei Pikneunen draußen sind. Die können genauso gut auch bei Spieler 1 bzw. Spieler 2 sein – und freiwillig hier einen Doko produzieren? Nein danke.

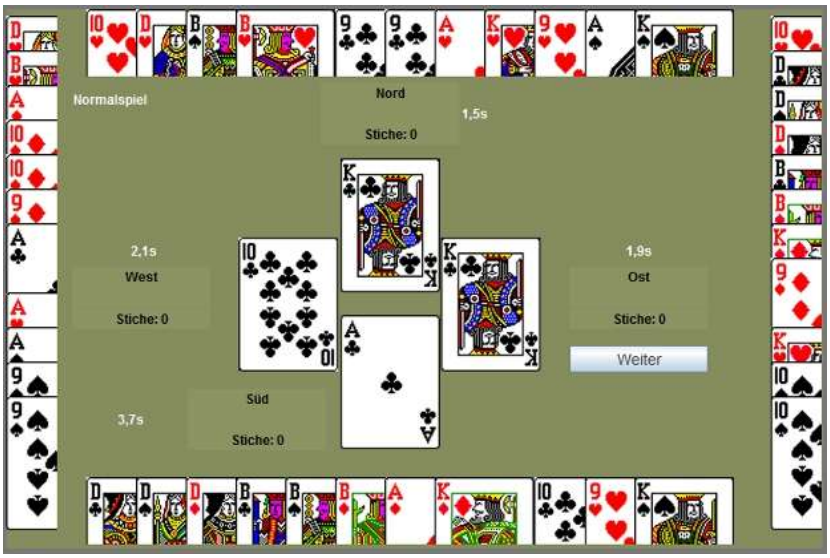
Position 4
Versuche, den Stich mit 25 Augen vom Tisch gehen zu lassen.
Klappt bei normaler Kartenverteilung auch fast immer, wenn unter Beachtung der vorstehenden Erläuterungen an Position 4 die fehlende Karte dazugelegt wird.

Der Endeffekt:
Läuft ein schwarzes Ass im 1. Lauf mit weniger als 20 Augen (= Kontra hat nix zu buttern), geht der 2. Lauf fast immer an Kontra (so obige Ratschläge beherzigt werden). Umgekehrt - bei über 30 Augen im 1. Lauf (Zwangsbuttern von Re) - geht der 2. Lauf regelmäßig an die Re-Partei. Natürlich nur, wenn eine halbwegs gleichmäßige Kartenverteilung vorliegt und nicht ein Spieler mehr als drei Karten einer Farbe hält.

Eine wertvolle Information!! Denn du wirst im weiteren Spielverlauf natürlich eher eine Farbe nachspielen, die jetzt eigentlich zu deiner Partei gehen müsste.
Video: Stich mit 15 Augen

25-ist-fair dient also vor allem als „Verschleierungstaktik“. Wer will schon dem Gegner so deutlich zeigen, welche Farbe er nachspielen soll, um seinen Partner sicher zu erreichen?

Gerade wenn ein Ass mit Ansage gespielt wird, braucht der Ausspieler nicht gleich auch noch die Information erhalten, dass seine Partei den 2. Lauf dieser Farbe auch erhält, womöglich sogar als Doppelkopf. Das würde der starken Gegenpartei Absagen erleichtern.



Hier wurde Faustregel Nr. 3 nicht beachtet: Süd erhält auf Kreuzass 29 Augen. Weil er selbst die Kreuz 10 hält, weiß er jetzt: Mein Partner hat entweder Ass oder sticht, denn beide Kreuzneunen dürften bei Kontra sein.

Faustregel Nr. 4:

Bei Anschub in Fehl buttert Re, Kontra geizt.

Da dreht sich die erste Faustregel um. Re buttert bei Anschub, Kontra geizt ("25 ist fair" gilt natürlich trotzdem). Eigentlich logisch oder nicht?

Wie du im Abschnitt „Ausspiel“ erfahren hast, wird bei schwächeren Blättern eher Fehl angeschoben. Die Wahrscheinlichkeit für ein schwächeres Blatt ist bei der Kontra-Partei höher. Und damit auch die Wahrscheinlichkeit, dass der Ausspieler Kontra war, vor allem bei Anschub in den schwarzen Farben. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Stich zu einem Ass deines Re-Partners läuft, liegt also nicht mehr bei 1:2, sondern höher. Außerdem wird ja nach Möglichkeit ein Single angeschoben, d.h. der 2. Lauf landet beim Anschieber, der eher kontra war und deine Vollen somit nicht erhalten soll…“eher,vermutlich“: Du bemerkst sicher schon, dass man zu Spielbeginn seine Spielweise nur auf Vermutungen stützt. Aber es sind Vermutungen, die auf Erfahrungswerten beruhen. Und die sich auf lange Sicht bewährt haben. Auch wenn du im konkreten Spiel mal daneben liegst mit deiner Vermutung, die Statistik lügt nicht.
Video: Kontra schiebt zurück

B: Trumpfausspiel

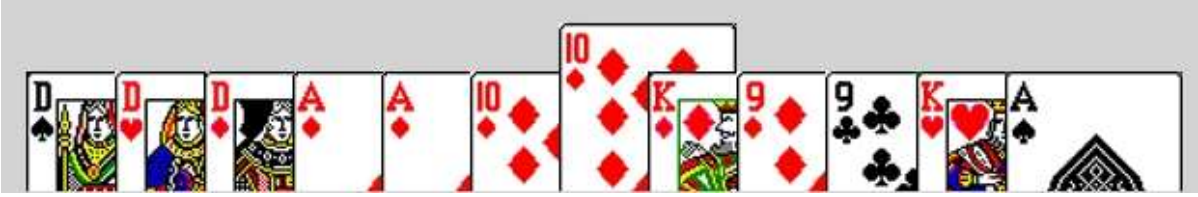
Wird Trumpf ausgespielt, so hat der Ausspieler meist selbst gute Karten (z.B. Stechfarbe, Trumpflänge und –höhe, vgl. Kapitel 1). Welchen Trumpf du da am sinnvollsten einsetzt, hängt wieder einmal von deinen Karten und deiner Sitzposition ab. Eine Dulle lohnt sich immer bei lauffähigen Assen (keine Doppelasse!) noch nicht gespielter Farben. Ansonsten gilt:

An Position 2

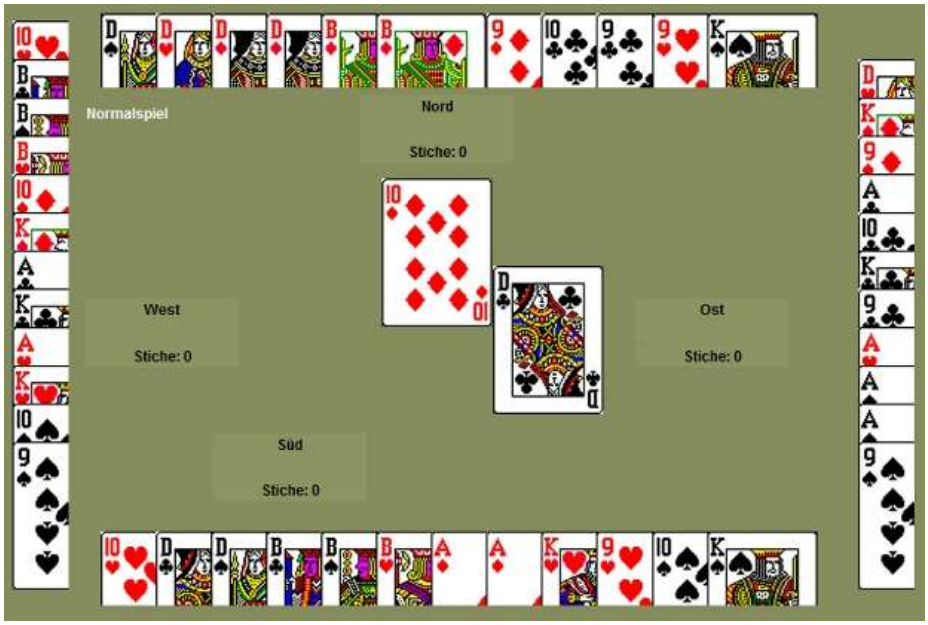
Faustregel Nr. 5:

Bei ungeklärter Partnerschaft hat eine Dame an Position 2 nichts auf dem Stich zu suchen!

Hände weg vom Stich. Bloß keine Dame setzen. Die wird bei ungeklärter Partnerschaft eigentlich immer überstochen. Mindestens ein Gegner sitzt hinter dir, vielleicht sind es auch zwei. Die den Stich auch wollen, z.B. um Asse auszuspielen. Und deine Dame muss vielleicht später im Spiel dringend einen anderen Stich machen.

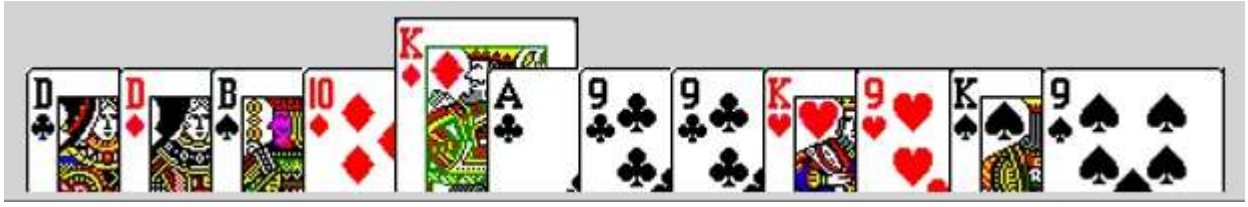


So frustrierend es auch ist: das blanke Pikass kannst du abschreiben. Selbst wenn du Pikdame setzen würdest: die übernimmt jede Redame. Und du hast 9 Trumpf, die Wahrscheinlichkeit, später im Spiel damit einen Stich zu machen, ist sehr hoch. Lieber die Karo10 reinlegen, die Füchse hoffst du jeweils auf dem 2. Lauf von Pik und Kreuz selbst zu retten. Außerdem ist ein verlorener Fuchs auch kein Beinbruch.
Egal ob der Ausspieler Re oder Kontra ist: Wenn nicht durch Ausspiel von Karo 10 / Fuchs mit Re DD angezeigt wird, geht der Stich regelmäßig an eine Dulle. Es lohnt nicht, da die Alte oder eine andere Dame zu setzen. Oder hast du selbst so viele und hohe Trumpf, dass dir das egal ist?
Video: Setze keine Dame an Position 2!
Kleines Horrorszenario gefällig? Auf Anspiel eines kleinen Trumpf legt Position 2 eine Alte, der Re-Partner sitzt direkt dahinter mit Dulle und fängt an zu schwitzen: Partner überstechen, um Asse zu fahren? oder buttern und riskieren, dass Kontra an Position 4 eine Dulle hat? Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Man sollte seinen Partner möglichst nicht in so eine Bredouille bringen. Die Situation könnte so aussehen:



Mit dem (unnötigen und aussichtslosen) Einsatz der Alten an Position 2 verliert Süd fast sicher einen Fuchs. Umgekehrt hätte Süd sicher selbst die Redame gelegt, um die Dulle zu locken. Und sticht dann das Kreuzass mit dem 1. Fuchs und spielt den zweiten Fuchs zur Redame seines Partners an.

Aber was dann? Genau wie bei Ausspiel von Fehlassen gilt: Kontra schmiert, Re geizt. Natürlich in Abhängigkeit von den eigenen Karten. Im Beispiel weiter oben outest du dich mit einer Karo10 regelrecht als Kontra, denn Re macht das eher selten. Und als Re?



Auch für diesen Re gilt: keine Chance auf den Stich. Bei nur fünf Trumpf und nur einem Buben am besten den Karokönig, der hat sowieso keine Chance einen Stich zu machen. Mit dem Buben dagegen kannst du vielleicht deinen Partner später etwas entlasten.

Ausnahmen davon gibt es natürlich immer:

Hier solltest du immer die Redame setzen. Zu Recht. Denn du hast nur 2 Trumpf, kannst den Partner also sowieso nicht mehr entlasten. Deine Redame wird dafür jetzt eine Dulle locken. Und noch viel wichtiger: Du hast alle Fehlasse selbst. Soll doch bitte der Partner seine Dame schonen. Alle Asse die er hat, hast du auch. Die Farbe läuft nicht weg. Auch den Fuchs schreib jetzt schon ab. Nur wegen des Sonderpunkts darfst du keinen Partner zwingen, seine Dulle zu opfern!

Du siehst: jede Regel hat auch ihre Ausnahme!
Worauf es mir aber in erster Linie ankommt: du siehst, auch bei Trumpfausspiel sammelst du „Indizienbeweise“, wer dein Partner sein könnte.

An Position 3

An Position 3 wiederum hilft es dir, diese Fragen zu beantworten:

a) Erst mal schauen, welche Trümpfe bereits liegen. Liegen da Karo9 und Herzbube, könnten es beide Repartner sein. Liegen da Karo9 und Karo10, könnten es ein Re und ein Kontra sein.
b) Will ich den Stich überhaupt (=will ich Asse fahren oder aus anderen Gründen den Spielverlauf steuern)?
c) Könnte nach a) eher Partner oder eher Gegner hinter mir sitzen?

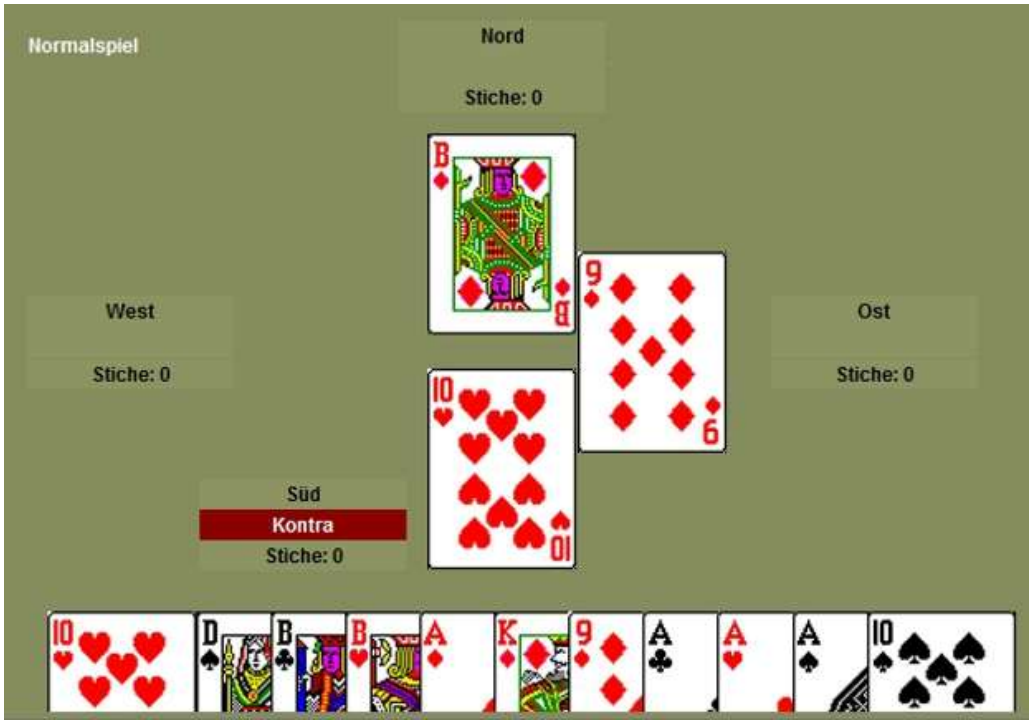
Und sagst dir dann: Wenn ich den Stich haben möchte und vermutlich der Gegner hinter mir sitzt, setze ich eher einen hohen Trumpf.

Faustregel Nr. 6:

Bei ungeklärter Partnerschaft ist eine Blaue an Position 2 oder 3 immer Kontra!

Als Re bitte keinesfalls die Pikdame. Es wäre doch dumm, wenn tatsächlich mal Kontra Trumpf angespielt hätte und an Position 4 dein eigener Partner deine Pikdame mit der Alten übernimmt.

Vermutest du eher den Partner hinter dir (vgl. a))? Da könnte ein Trumpf reichen, der die beiden bereits liegenden Trümpfe übernimmt. Auch damit zeige ich an, dass ich den Stich will, aber dafür nicht bereit bin, einen hohen Trumpf zu opfern – eher eine Kontra-Spielweise.



Setze ich die Dulle und will ohnehin eine Ansage tätigen, sollte meine Ansage (vor allem wenn bereits ein Voller im Stich liegt) jetzt erfolgen. Dann kann an Position 4 mein Partner unbeschwert buttern.

An Position 4

Stellst du dir am besten folgende Fragen:

a) Will ich den Stich oder könnte ich mit dem Trumpf, den ich jetzt zum Stichgewinn setzen müsste, nicht einen mit mehr Augen kriegen (Folgestiche mit einbeziehen)?
b) Kann der, der jetzt den Stich hat mein Partner sein?

Schau dir den Stich an. Liegen z.B. bereits eine Karo10 und eine Dulle, vermute ich als Kontra den mit der Karo10 als Partner und nicht den mit der Dulle. Als Re geh ich eher davon aus, dass der Ausspieler Partner ist und werde ebenfalls nicht buttern.

Als Kontra mit Dulle, aber ohne Asse und ohne Stechfarbe, übernimm ruhig eine Re -Dame an Position 3 und versuche durch Fehl-Anschub (Ausspieler hat offenbar kein Ass [oder D-Ass oder Stechfarbe!]) meinen Partner ans Spiel zu bringen. Die Kartenverteilung könnte nämlich so aussehen:
Video: Einsatz der Dulle

Auch für den Dulleneinsatz gibt es eine Faustregel!

Faustregel Nr. 7:

Die Dulle sollte 30 Augen bringen oder eine schwarze Dame des Gegners übertrumpfen.

Zu Spielbeginn lohnt sich der Dulleneinsatz also auch, wenn man noch lauffähige Asse in bislang ungeklärten Farben hat. Denn auch Folgestiche werden dem Dulleneinsatz zugeschrieben. Ansonsten aber solltest du den Dulleneinsatz gründlich überlegen. Ist er den Einsatz wert?

Übrigens: Die Partnerschaft schnell klären solltest du nur bei guten eigenen Karten. Sei es durch Ansage oder durch Legen der Redame. Bei schlechten Karten dagegen ist es auch für Re günstiger, sich bedeckt zu halten. Damit es die Gegner nicht so leicht haben, ihr Spiel aufeinander einzustimmen.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

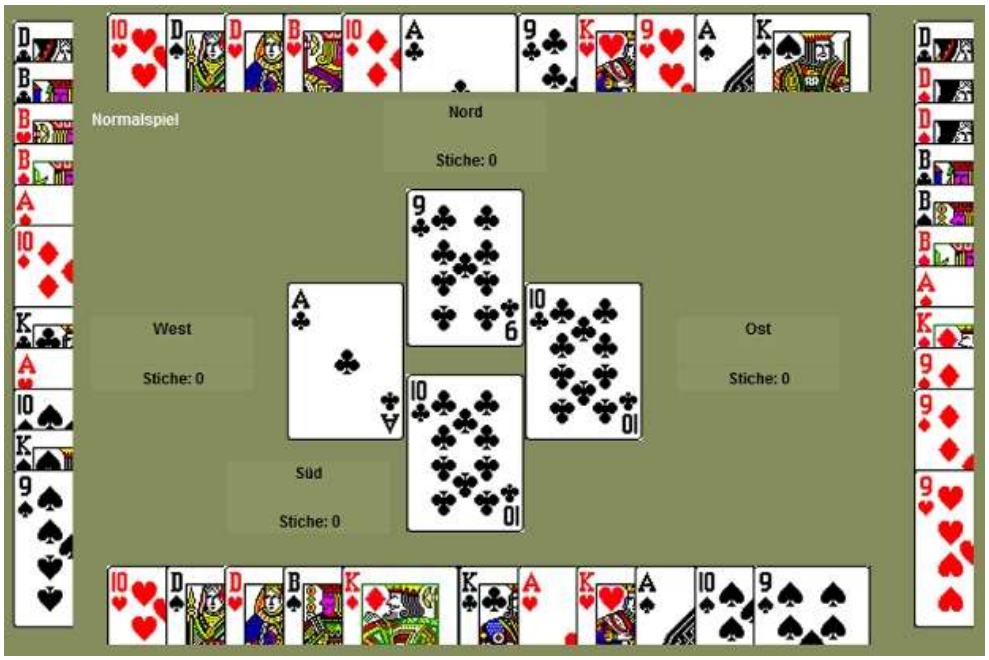
Partnererkennung – sinnvolles Weiterspiel

Bislang haben wir uns ja eigentlich nur mit den ersten Stichen befasst. Es wird Zeit, uns mit der Phase nach den Eröffnungsstichen zu befassen. Geh jetzt mal davon aus, dass wir Ausspieler waren und zwei Fehl-Asse ausgespielt haben. Oder über Trumpf an die Spielinitiative gelangten und unser(e) Ass(e) spielten.

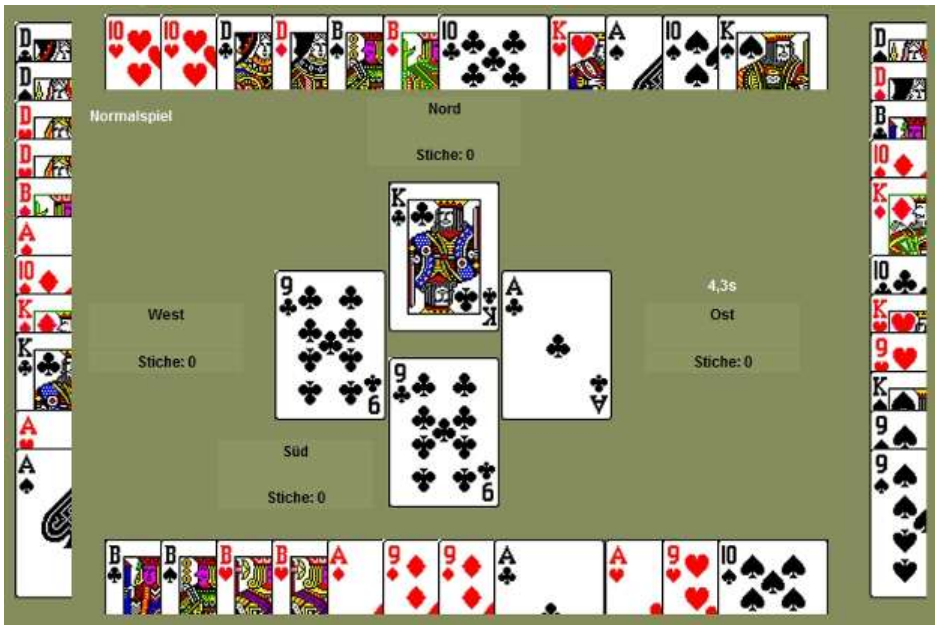
Wie geht es jetzt weiter? Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Das sage ich dir immer wieder. Deine Frage sollte jetzt sein: Wie bringe ich nun meinen Partner zum Zug? Es scheint ja eine gleichmäßige Kartenverteilung zu geben, wenn keiner eine Ansage getroffen hat.
Und überlege: Waren in den ersten Stichen vielleicht Indizien, wer es sein könnte? Hat einer bei Fehl immer geschmiert oder immer gegeizt, ist er vermutlich jeweils Kontra bzw. Re. Genauso wie bei Trumpfanspiel ein Karovoller vermutlich von Kontra kommt.

Wenn du diese Indizien zusammenzählst, kennst du auch die Sitzposition deines Partners. Oder die Sitzposition eines Gegners. Und kannst dich leichter entscheiden, entweder eine noch nicht gespielte Farbe anzuschieben (Partner an Position 2 oder 3) oder Trumpf zu spielen (Partner an Position 4) mit dem Hintergedanken: das kostet den Gegner entweder einen hohen Trumpf oder Partner kommt dran.

Andere Möglichkeit: Vielleicht ist ein Fehlass mit 15 oder 35 Augen gelaufen? Unter 25-ist-fair hatte ich dir ja dargelegt, dass in solchen Fällen der 2. Lauf eher zu Kontra (1. Lauf <20 Augen) bzw. Re (1. Lauf >30 Augen) geht. Nicht immer, aber oft hat der Partner entweder Single in der Farbe gehabt oder jetzt nur noch das Ass.

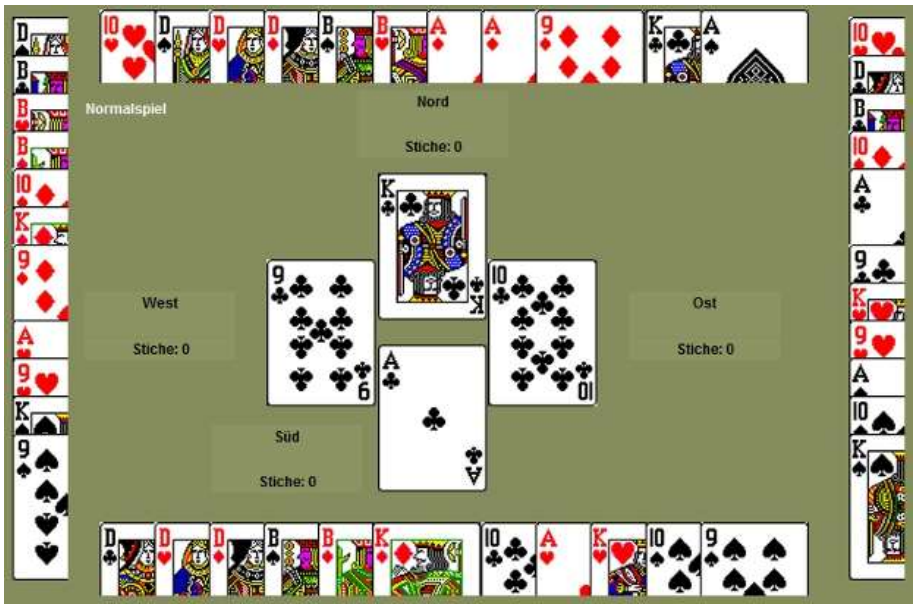


Hier siehst du sehr schön (West hatte im ersten Stich Kreuzass ausgespielt): West könnte nach Herzass zum 3. Stich Kreuz nachspielen, weil sein Partner frei ist. Dieses günstige Nachspiel findet West nur deshalb mit hoher Wahrscheinlichkeit, weil Süd die 25-ist-fair-Regel im ersten Stich nicht beachtet hat.



Und wieder: Wer 25-ist-fair nicht beachtet, wird bestraft. Ost hatte zum ersten Stich Kreuzass aufgespielt und kann jetzt mit Kreuznachspiel den Partner an den Stich bringen.

Auch eine Alternative: Wenn man zwei Stiche (z.B. Kreuz- und Pikass mit je 25 Augen) liegen hat – 50 Augen sind ja schon ein gute Ausbeute – und keine Ansage gefallen ist, ist das ein Indiz für eine gleichmäßige Kartenverteilung, d.h. niemand hat überdurchschnittliche Trumpflänge und –höhe. Spielst du jetzt Pik oder Kreuz nach und vergleichst die gelegten Karten mit dem ersten Lauf, ist oft erkennbar, wer da gebuttert oder gegeizt hatte. Und erkennst so vielleicht deinen Partner. Und je eher man sich auf seinen Partner einstellen kann, desto leichter wird der Spielgewinn. Beachte aber, dass gerade an Position 4 diese Information auch falsch sein kann!



Zum ersten Stich hatte Süd Kreuzass aufgespielt. Ein Kreuznachspiel würde hier überhaupt keine Erkenntnisse bringen. An 2 wird gestochen, 3 hatte D-König, Position 4 beachtet 25-ist-fair. Weil er schon aufgrund seiner Karten weiß, dass der 2. Lauf ohnehin zu Kontra geht, buttert er im ersten Stich. Schließlich rückt man freiwillig keine nachteiligen Informationen raus.

Faustregel Nr. 8:

Ich spiele möglichst keine Fehlfarbe an, die hinter meinem Partner mitgestochen wird.

Hast du in einer Farbe drei Karten, wird einer den 2. Lauf immer stechen. Bei mehr als 3 Karten von einer Farbe stechen sogar zwei Spieler, da ist äußerste Vorsicht geboten: Nur wenn ich sicher weiß, dass mein Partner an Position 4 sitzt, werde ich diese Farbe noch einmal anfassen – und auch nur, solange ein Gegner diese Farbe auch hat. Sonst hintergehe ich womöglich meinen Partner. Er sticht mit Fuchs, der Gegner sticht über => fetter Stich und Extrapunkt für die Gegenpartei.
Video: Partner an 4 und der Stich gehört dir (euch)

Ausnahme zu dieser Regel: Ich spiele eine Standkarte und will, dass mein Partner abwirft.

Und noch verschärft:

Faustregel Nr. 9:

Ich spiele keine Fehlfarbe nach, die ich allein noch habe.

Vor allem, wenn noch weitere Farben zu klären sind. Damit sabotierst du regelmäßig deinen Partner, wenn er nicht gerade an Position 4 sitzt, wie in diesem Beispiel zu sehen:
Video: Spiele keine Farbe, die nur du noch hast!

Allerdings gibt es auch kuriose Spiele, in denen genau das ein Plan sein kann:
Video: Ausnahmen bestätigen die Regel!

Faustregel Nr. 10:

Kontra schiebt zurück, Re schiebt weiter.

Eine andere Spielsituation ergibt sich, wenn du durch Anschub in Fehl an den Stich gekommen bist. Natürlich darfst du dann erst einmal ein weiteres vorhandenes Ass ausspielen. Wer anschiebt, hat kein weiteres Ass. Und du weißt, dass er vermutlich die angeschobene Farbe stechen kann. Bist du Kontra, solltest du deshalb bei normaler Kartenverteilung diese Farbe zurückbringen. Dies wird als typische Kontra-Taktik bei Doko angesehen: Kontra schiebt an und (der andere) Kontra schiebt zurück. Spieler, die zurückschieben, outen sich damit sogar stärker als Kontra als der ursprüngliche Ausspieler.

Kommt dagegen ein Re-Spieler durch Anschub an den Stich, spielt er nicht diese Farbe zurück, sondern schiebt eine andere Farbe weiter. Hintergrundgedanke: War der Ausspieler Kontra, sitzt mein Partner jetzt an Position 2 oder 3. Warum soll der (vielleicht umsonst) einen hohen Trumpf opfern, wenn mit Anschub die Wahrscheinlichkeit, ihn zu treffen, genauso groß oder sogar größer ist? Doko spielt man mit, nicht gegen den Partner!

Video: Doko als Detektivspiel
Wie gesagt, bei ungeklärter Partnerschaft ist Doko eine Art Detektivspiel. Man sammelt Indizienbeweise für die Parteizugehörigkeit der Mitspieler. Doko ist auch ein Denksport, man sollte sich so viele gelegte Karten wie möglich merken. Und manchmal heißt es dann Augen zu und durch,

sich einfach aufgrund der beschriebenen Indizien für einen Mitspieler als Partner entscheiden, auch wenn noch keine Re-Dame oder Ansage gefallen ist.

Wer früh seinen Partner erkennt und mit ihm spielt, kann so manches Spiel für sich entscheiden, wo eigentlich die andere Partei die besseren Karten hatte. Beispiel gefällig?
Video: Konsequente Spielausrichtung auf vermuteten Partner

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Zusammenspiel mit dem Partner

Vielleicht wunderst du dich, dass ich immer noch bei ganz profanen Sachen bin? Das ist Absicht. Wenn du die ersten drei Kapitel aufmerksam gelesen hast – war dir das alles bekannt? Wie viele Informationen ganz ohne Ansagen nur aus der Spielweise heraus übermittelt werden können? Grundgedanke des Spieles ist: wie macht meine Partei möglichst viele Stiche mit möglichst vielen Augen? Dazu braucht man keine Granate auf der Hand, dazu braucht man Köpfchen.

Meine Partei, nicht ich!!! In einem Normalspiel habe ich immer einen Partner. Und in einer guten Partnerschaft unterstützt man sich, wo es nur geht. Nirgendwo wird dies so gefordert und belohnt wie beim Doko nach DDV-Regeln. Wenn du dies im Hinterkopf behältst, bist du auf deinem Weg schon ein gutes Stück vorangekommen.

Rufen wir uns wieder einmal den „normalen“ Spielablauf ins Gedächtnis: Zu Beginn werden die Fehlfarben geklärt, zum Ende des Spieles entscheiden regelmäßig die Trümpfe die Stiche. Je mehr und höhere Trümpfe deine Partei (du oder dein Partner) am Schluss hält, desto besser läuft der Endspurt. Profan gesagt: wer seine schlechten Karten los wird und seine hohen Trümpfe schonen kann, ist besser dran. Und wie erreichst du das? Hier kommt die Sitzposition zu deinem Partner ins Spiel. Sobald du weißt oder zumindest stark vermutest, wer dein Partner ist, kannst du unterschiedliche Spieltaktiken anwenden. Und solche bewährten Spieltaktiken in Abhängigkeit von der Sitzposition der Partner stelle ich dir jetzt vor:

Faustregel Nr. 8:

Ich spiele keine Fehlfarbe an, die hinter meinem Partner mitgestochen wird.

Diese Faustregel habe ich ja weiter oben bereits erwähnt und mit Beispielen erläutert. Durch das Anspiel einer Fehlkarte wird mein Blatt zwar besser, aber ich koste regelmäßig meinen Partner einen höheren Trumpf, der später vielleicht fehlt. Der Gegner dagegen, der hinten sitzt, sucht es sich aus: liegen viele Augen im Stich, hat sich der Einsatz eines hohen Trumpfes gelohnt; sind es nur wenige Augen, wird er seinerseits Fehl abwerfen und so sein Blatt aufwerten. So ein Ausspiel darfst du höchstens in Betracht ziehen, wenn dies durch besondere Umstände gerechtfertigt ist. Im nächsten Video zeige ich dir eine solche berechtigte Ausnahme:
Video: Vertraue dem Partner - auch unerwartete Karten müssen keine Fehler sein!

Faustregel Nr. 9:

Ich spiele keine Fehlfarbe an, die ich allein noch habe.

Quasi die Verschärfung von Faustregel Nr. 4. Im Kapitel „Partnererkennung – sinnvolles Weiterspiel“ habe ich dir das schon erläutert. Ein Gegner wird stechen/überstechen, einer abwerfen. Und so günstig Augen bekommen und sein Blatt aufwerten. Dein Partner dagegen kann sein Blatt nicht aufwerten. Hier habe ich dafür noch einmal zur Abschreckung ein Beispiel für dich:
Video: Spiele keine Farbe an, die nur du noch hast.

So ein Ausspiel kann nur sinnvoll sein, wenn der Gegner ohnehin trumpfvoll ist, dein Partner unbedingt Fehl abwerfen soll. Beispielsweise wenn der Gegner k6 oder tiefer abgesagt hat oder deinem Partner aufgrund des Abwurfs später einen Stich sichert. Ähnlich wie im 1. Video oben.

Faustregel Nr. 11:

Auf Standkarte des Partners abwerfen.

Doppelkopf ist ein Partnerspiel. In einer Partnerschaft vertraut man sich. Ich wiederhole mich, aber das ist der wichtigste Grundsatz überhaupt. Wenn ich nach Faustregel 8 und 9 keine kritischen Fehlfarben anfasse, sollte dies auch mein Partner nicht tun. Er wird also nur Farben anfassen, die aus seiner Sicht lauffähig sind. Bin ich in der Farbe frei, bietet sich mir die Möglichkeit, mein eigenes Blatt aufzuwerten, indem ich einen anderen Fehl abwerfe. Auch wenn es dich noch so sehr juckt, da deinen Fuchs nach Hause zu bringen: Erst geht es darum, das Spiel zu gewinnen, Sonderpunkte sind nachrangig! Bei Re-k9 z.B. machst du 5 Punkte bei Spielgewinn, hast also immer noch 4 Gute, wenn dein Fuchs beim Gegner landet. Verlierst du, weil du deinen Fuchs unbedingt retten willst, bekommt Kontra 5 Punkte. Schlappe 9 Punkte Unterschied. Fuxangst (oder auch Charly-Geilheit, wie viele das nennen) hat schon so manches Spiel gekostet. Ist es das wert?

Wenn ich meinen Partner absteche, dann um zu zeigen, dass ich trumpfvoll bin. Eine wichtige Information für ihn, nun nur noch Trumpf zu spielen. Denn seine restlichen Fehlkarten kann er später auf meine Trumpfstiche abwerfen. Z.B. wenn auch der Gegner nur noch Fehl hat...
Video: Traue dem Partner - er wird keine verseuchte Farbe anspielen.

Und das ist auch schon die Überleitung zur nächsten Faustregel:

Faustregel Nr. 12:

Sehe ich, dass mein Partner nur noch Trumpf hat, spiele ich nur noch Trumpf an.

Ein ganz beliebter Fehler bei Anfängern: sie sehen nur ihre eigenen Karten. Und spielen fleißig Fehl aus, damit ihr Blatt „schöner“ aussieht. Du auch?

Bei ungleichmäßiger Verteilung der Trümpfe gibt es einen oder maximal zwei Spieler, der 8 oder mehr Trümpfe hat. Oder so formuliert: Habe ich 8 Trümpfe und die anderen Trümpfe sind gleichmäßig unter den drei anderen Spielern verteilt, haben die jeweils 6 Trümpfe. Spielst du als mein Partner nur Trumpf an, wertest du mein Blatt auf. Weil ich dann zwangsläufig die beiden letzten Stiche mache. Spielt du aber Fehl, wertest du höchstens die Gegner auf. Weil diese entweder bedienen oder abwerfen und ihre Trümpfe ebenfalls bis zum Schluss behalten.

Bei der Gelegenheit habe ich noch einen weiteren Tipp für dich*: Trumpfverabschiedung*.
Als schwächerer Partner kann ich dabei meinem stärkeren Partner so anzeigen, dass ich gleich keinen Trumpf mehr habe: als vorletzten Trumpf erst den höheren (möglichst eine Standkarte dafür aufheben) und dann als Letztes den kleineren Trumpf vorspielen. Ich „verabschiede“ mich vom Spiel, den Rest möge mein Partner bitte selbst erledigen. Der Vorteil ist: ich verhindere, dass ich noch einmal an den Stich komme und womöglich einen „versauten“ Fehl anspielen muss. Das sieht real so aus:
Video: Trumpfverabschiedung (Partner - das war's mit meinen Trumpf)

Faustregel Nr. 13:

Ich zwinge meinen Partner möglichst nicht zu einem hohen Trumpf.

Ahnst du schon, worauf ich hinaus will? Doppelkopf ist ein Positionsspiel. Wenn hinter meinem Partner ein oder zwei Gegner sitzen, vermeide ich es nach Möglichkeit, ihm einen Vollen oder gar Fuchs vorzuspielen. Das fällt unter Nötigung. Fuchs vor, Dulle weg – der Gegner freut sich. Besser ist es zu warten, bis mein Partner in einem anderen Stich an Position 4 sitzt. Und natürlich hat auch diese Faustregel ihre Ausnahme: z.B. bei Spielbeginn, wenn noch Fehlfarben zu klären sind. Erinnern wir uns nochmal an Faustregel Nr. 7: Dulle sollte 30 Augen bringen oder schwarze Dame des Gegners übertrumpfen – Folgestiche eingerechnet.
Video: Doko als Positionsspiel

Bei Spielen, in denen 2 Partner zwar alle hohen aber nicht besonders viele Trümpfe haben, kann das Vorspiel von Fehlvollen zu den hohen Trümpfen des Partners dagegen durchaus sinnvoll sein. Oder wenn es bei tieferen Absagen ohnehin gilt, die Gegner trumpfarm zu spielen und meine Partei die Trumpfhoheit hat. Wieder ein Beispiel, dass im Doppelkopf fast jede Regel auch ihre Ausnahme hat. Aber dadurch bleibt das Spiel ja auch nach Jahren noch spannend und voller Überraschungen!

Faustregel Nr. 14:

Ich steche nur vor, wenn dies zur Entlastung des Partners sinnvoll ist.

Noch ein Stichwort beim Partnerspiel: Entlastung des Partners. Kannst du auch unter „sinnvollem Trumpfeinsatz“ vermerken. Was bedeutet das?
Normalerweise ist es ja am besten, wenn man den Gegner in die Zange nimmt. Sitzt im laufenden Stich mein Partner hinter mir, so sollte möglichst er den Stich mitnehmen, damit ich im nächsten Stich die – bessere – hintere Sitzposition erlange. Statt also eine Dame zu verschwenden, bleibe ich regelmäßig klein, wenn mein Partner im Stich hinter mir sitzt. Bis ich merke, dass mein Partner keine hohen Trumpf mehr hat. Von wegen „wer kann der soll“ – diesen Spruch aus dem Kneipendoko vergiss bitte ganz schnell. Gutes Doppelkopf hat viel mit Positionsspiel zu tun.
Video: Doko als Positionsspiel II

Und gleich die Ausnahme hinterher: Wenn die Trümpfe ungleich verteilt sind, kann es zur Entlastung des trumpflängeren und –stärkeren Partners auch sinnvoll sein, wenn der schwache Partner unabhängig von der Sitzposition vorsticht. Wenn z.B. Fehl ausgespielt wurde, welches beide Partner stechen. Oder auf einen kleinen Trumpf (Karo9 oder Bube) eine hohe Dame, um möglichst billig hohe Damen des Gegners zu locken. Umso wertvoller sind anschließend nämlich die Damen meines starken, trumpflangen Partners.
Video: Keine Regel ohne Ausnahme - Vorstechen ausnahmsweise richtig

Faustregel Nr. 15:

Solange ich bei meinem Partner hohe Trumpf weiß oder vermute, ziehe ich nicht von oben!

Ist dir schon einmal von deinem Partner die Redame oder Dulle mit der Dulle gezogen worden? Peinlich…und deshalb versuche ich es tunlichst zu vermeiden. Wenn ich weiß, dass mein Partner noch die Redame/Dulle hat (bei Kontra: die Blaue/Dulle haben könnte), spiele ich möglichst nicht meine Trümpfe von oben nach unten runter. Es sei denn, ich weiß sicher, dass ich den Damenstich meines Partners nicht mehr benötige. Weil ich alle Reststiche mache. Und wenn du ziehst, achte darauf, was dir dein Partner reinlegt: eine Karo9 oder eine Dame in einen Stich, der dir gehört, ist ein Warnzeichen!

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Ansagen

Wir haben in den ersten Kapiteln vornehmlich mit unterdurchschnittlichen oder durchschnittlichen Karten gespielt. Waren diese Kapitel überflüssig? Oder hast du gemerkt, wie viel in diesem „Pipifax“ steckte? Diese auf den ersten Blick simplen Sachen wie Ausspiel, Bedienen, Partner erkennen und mit ihm spielen stellen nämlich die Basis für ein gutes Doppelkopfspiel. Mit guten Karten spielen und gewinnen kann jeder. Die Spielstärke zeigt sich aber dann, wenn es der Geber nicht so gut mit einem meint.

Aber auch bei guten Karten zeigt sich die Spielstärke: Wie kann man seine Karten ausreizen, wenn man schon mal gute bekommen hat. Darum geht es in diesem Kapitel.
Denn damit haben auch die meisten Anfänger ihre größten Probleme. Die einen denken, mit Dulle ist eine Ansage Pflicht, selbst wenn der Rest des Blatt Schrott ist, die anderen trauen sich nicht einmal mit 12 Trumpf eine Ansage.

Wie kannst du erkennen, wann du eine Ansage hast? In dem du dein Blatt ganz nüchtern bewertest. In einigen früheren Beispielen habe ich das Thema auch schon angeschnitten. Einfach um dir zu zeigen, was ein Blatt tatsächlich wert sein kann.

Rufe dir noch einmal ins Gedächtnis, was wir über „normale Verteilungen“ und die Spielregeln wissen:

a) Re macht durchschnittlich 68 Augen im Spiel, Kontra nur 52.
b) Die Ansage muss erst mit Legen meiner 2. Karte erfolgen, also erst im 2. Stich.
c) Es gibt 26 Trumpf und 22 Fehl im Spiel. Aber die Fehl haben 130 Augen. Viele Spiele werden bereits durch die Fehlverteilung entschieden.
d) Die Erstansage (Re oder Kontra) erhöht den Wert des Spieles gerade einmal um 2 Punkte. Das ist nicht viel. Und mein Partner kann sich schnell auf mich einstellen, mit mir spielen. Das zählt auf lange Sicht mehr, als wenn eine Ansage mal in die Hose geht.

Dann ergibt sich nämlich schon die nächste Faustregel:

Faustregel Nr. 16:

Mache ich voraussichtlich mindestens 75 Augen (Re) bzw. 85 Augen (Kontra) selbst in einem Spiel, habe ich bei unauffälligem Spielverlauf eine Ansage.

Denn: du brauchst keine 120 Augen allein zu machen (dann wäre es ein Solo). Sondern gehe einfach von einer „normalen“ Kartenverteilung aus, rechne deinem Partner durchschnittliche oder leicht unterdurchschnittliche Karten zu. Es hat sich bewährt, dann eine Ansage zu tätigen, wenn man Re mehr als 75 Augen bzw. als Kontra mehr als 85 Augen kalkulieren kann. Als Kontra brauchst du 10 Augen mehr, weil du keinen Stich deines Partners mit der Alten einrechnen kannst. Und das reicht. Weil du auf lange Sicht damit mehr Punkte machen wirst. Eine Ansage sind 2 Punkte. Nicht mehr und nicht weniger. Selbst wenn du 49 von 100 Ansagen verlierst, hast du am Ende zwei Punkte mehr, als wenn du jedes Mal auf die Ansage verzichtest. Auf diese „magischen Zahlen“ von 75 bzw. 85 Augen ist man deshalb gekommen, weil ungefähr da die Grenze liegt und mehr als die Hälfte der Ansagen auch tatsächlich gewonnen werden. Also lass dir keine grauen Haare wachsen, wenn mal eine Ansage in die Binsen geht.

Kennst du noch die Sprüche aus dem Kneipendoko wie: Ansagepflicht mit DD, Doppelkopf oder Stich über 30 Augen im 1. Stich oder Stechfarbe. Vergleich die Sprüche mal mit der Checkliste: alles nette Polster, aber per se noch keine 75 bzw. 85 Augen wert!

Und wie kalkulierst du nun die benötigten Augen? Ganz nüchtern vor deiner Gesundmeldung. Nimm dir die Zeit. Auch wenn deine Mitspieler anfangs nölen, weil du länger als 2 Sekunden dafür brauchst. Und für das Grundwissen reicht eine grobe „Checkliste“ mit den ziemlich sicheren Stichen:

Kreuzass, mindestens 5 Kreuz bei den Mitspielern:	25 Augen
Pikass, mindestens 5 Pik bei den Mitspielern:	25 Augen
Herzass, mindestens 4 Herz bei den Mitspielern:	15 Augen
Dulle (sinnvoll eingesetzt):	25 Augen
Doppeldulle:	40 Augen
Alte/Blaue:	15 Augen
Trumpflänge (> 7 Trumpf)	15 Augen
Schwarze Stechfarbe (Chicane):	Stechkarten + 40 Augen
Chicane in Herz:	Stechkarte + 15 Augen
Singleton schwarze Fehlfarbe:	Stechkarte + 15 Augen

Klingt doch ziemlich einfach oder? Wenn du dein Blatt vor dem „gesundmelden“ einfach einmal anhand dieser Checkliste durchgehst – da hast du ja auch noch die Zeit dazu – und nach dem Spiel mit den tatsächlich erzielten Augen vergleichst, wirst du immer sicherer werden.

Die Checkliste ist nicht TÜV-geprüft. Mathematiker haben wahrscheinlich schon längst aufgeschrien. Schließlich gibt es ja seit 20 Jahren im „Essener System“, dem Standardwerk für Doppelkopf nach DDV-Regeln für gehobene Ansprüche, weitaus genauere Berechnungen. Aber eben nicht für jeden geeignet. Als Raster taugt die obige Stechliste allemal. Und sie ist mit den gerundeten Werten schnell abzuarbeiten. Leg dir einfach anfangs einen Zettel mit der Aufzählung hin und mach eine Strichliste. Gerade weil nicht jede Einzelheit berücksichtigt wurde, wird dein tatsächliches Ergebnis eher nach oben als nach unten abweichen.

Ist dir aufgefallen, dass die Checkliste deine Sitzposition nicht berücksichtigt? Was nützen schon blanke Asse an Position 4 sitzend? Erst einmal gar nichts. Vermutlich werden sie dir von deinen Mitspielern gezogen. Aber: nach den DDV-Regeln hast du Zeit, den Spielverlauf zu beobachten. Erst wenn du selbst deine zweite Karte legen musst, ist die Entscheidung für oder gegen eine Ansage fällig. Also behalte deine Checkliste im Hinterkopf. Vielleicht kommst du ja innerhalb der ersten beiden Stiche dran. Und entscheide erst dann, ob du die anvisierten Stiche wahrscheinlich machen wirst oder ob der bisherige Spielverlauf deine Ansagechancen zunichte gemacht hat.

Es gilt nämlich grundsätzlich:

Faustregel Nr. 17:

Eine Ansage erfolgt zum letztmöglichen Zeitpunkt.

Ansagen aufgrund Fehlkontrolle

Fehl entscheiden die Mehrzahl der Spiele. Als Ausspieler mit Farbkontrolle (in allen Farben lauffähige Asse oder Chicane) und mindestens sechs Trumpf hast du ein Re. Als Kontra dann, wenn du statt der Redame eine Dulle hast. Punkt.

Ganz einfache Rechnung:

Kreuzass: 25 Augen

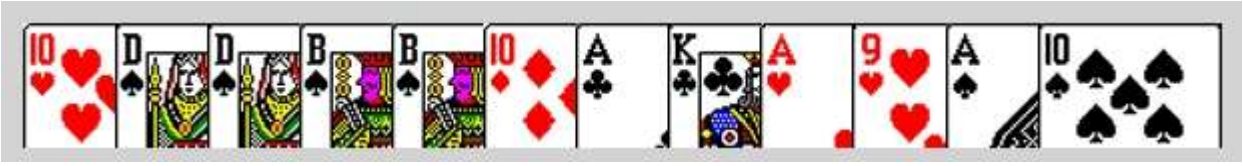
Pikass: 25 Augen

Herzass: 15 Augen

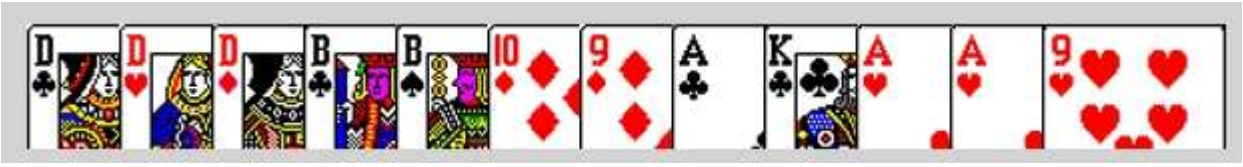
Dulle: 25 Augen (bzw. Redame: 15 Augen)

Gesamt: 90 Augen => Kontra (bzw. 80 Augen => Re)

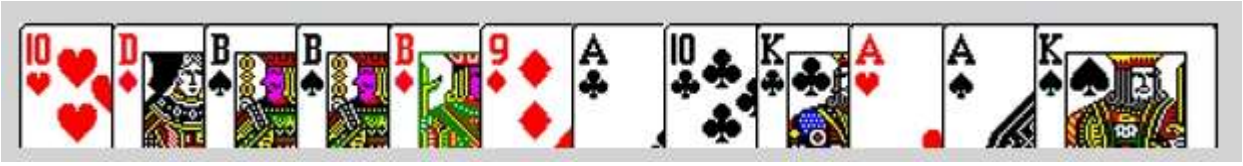
Hier ein paar Beispiele, wo durchaus eine Ansage zum Ausspiel des 2. Stiches getätigt werden sollte (wird das erste Ass gestochen, stimmt die Kalkulation nicht mehr!!):



Kreuzass=25, Pikass=25, Herzass=15, Dulle=25, D-Blaue= 20. Natürlich eine zu optimistische Schätzung wegen fehlender Trumpflänge, aber bei normaler Verteilung sind durchaus 5 Stiche mit mehr als 85 Augen drin.



Kreuzass: 25, Herzass: 19, Chicane Pik= 50, Redame= 15. (Herzass hat zwar keine besonders hohe Laufchance, allerdings wird zumindest der Partner nicht stechen und die Minimalanforderungen sind auch ohne Herzass gegeben).



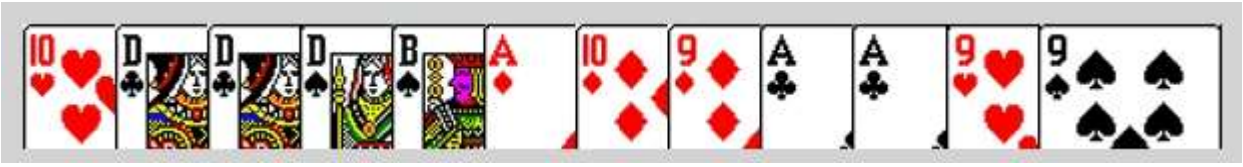
Pikass=25, Kreuzass=19, Herzass=19, Dulle=25 => 88 Augen

Allen diesen Blättern ist gemein, dass hier nur dann eine Ansage getroffen werden kann, wenn man den 1. Stich erhalten hat (entweder selbst Ausspieler war oder angeschoben wurde). Aber du siehst: man braucht keine Granate für eine Erstansage!
Übrigens: Halte ich weniger als sechs Trümpfe, deutet das bereits auf eine ungleichmäßige Kartenverteilung hin. Es könnte ein Indiz dafür sein, dass ein anderer Spieler über Trumpflänge (>7) verfügt. Kann ich das nicht ausgleichen durch hohe Trümpfe, verzichte ich lieber auf eine Ansage.

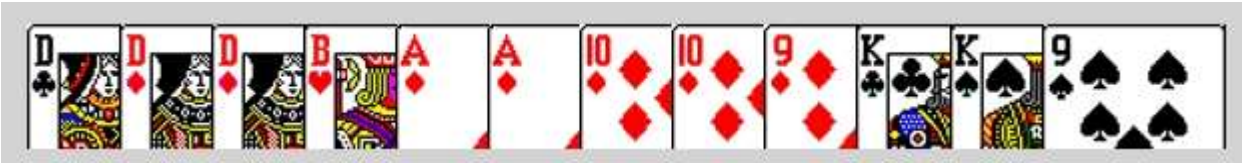
Ansagen aufgrund Trumpflänge und –höhe

Trumpf ist die Seele des Spieles – sicher hast du diesen Spruch auch schon mal gehört, vor allem in Situationen, wo du deinem trumpfvollen Partner unnötig Fehl vorspielst. Oder von jemandem, der nicht weiß, was er jetzt am besten anspielt.

Tatsächlich gibt es mehr Trumpfkarten als Fehlkarten beim Doppelkopf. Viele Ansagen stützen sich nicht (nur) auf Asse, sondern auf die Trumpflänge bzw. –höhe. Schon bei acht eigenen Trumpf erhalte ich bei gleichmäßiger Verteilung der übrigen Trümpfe (26-8= 18 / 3 Mitspieler= 6 Trümpfe) bis zu zwei Stiche vielleicht allein deshalb, weil meine Mitspieler nur noch Fehlkarten halten.
Und ich bin nicht so abhängig vom Ausspielrecht bzw. muss nicht unbedingt an den Stich kommen innerhalb des Ansagezeitraumes.



Dieser Hochzeiter hat unabhängig davon, wer mit ihm spielt und ob die Klärung durch Trumpf (Dulle) oder Fehlass erfolgt, immer eine Ansage:
Kreuz=25-50 Augen, Pik im 2. Lauf= 25 Augen, Dulle/Alten/Blaue=mind. 40 Augen. Der Hochzeiter kann auf jedes Ass seines Partners nach dem Klärungsstich eine An- bzw. Absage machen.



Sieht auf den ersten Blick nicht berauschend aus? Bei unauffälligem Verlauf der ersten beiden Stiche (= es fällt keine Ansage, Kreuz wird normal bedient) rechne ich so:
Herz stechen (evt. 2x!)= 25 Augen, Kreuz im 2. Lauf stechen= 25 Augen, Alte= 20 Augen. Bei neun eigenen Trumpf fallen auch für die rote(n) Dame(n) bzw. durch die schiere Trumpflänge weitere 20 Augen an => re

Als Ausspieler keine Frage: nach dem Pikass ist dies Blatt mit Herzass, beide schwarzen Farben im 2. Lauf stechen, acht Trumpf mit Dulle, Blauer, Herzdame immer ein Kontra wert. Selbst wenn im ersten Stich Herz oder Kreuz gespielt wird und dieser Spieler erst den 2. Stich bekommt, kann er mit mehr als 85 eigenen Augen rechnen.

Viele lassen sich ja von einer Ansage abschrecken, wenn ihr Blatt kaum Damen aufweist. Aber mit diesen Karten ist durchaus ein Kontra angebracht, wenn nicht Herzass in den ersten beiden Stichen ausgespielt wird:
Herzass= 15, Chicane in Kreuz= 40, Dulle = 25 Augen, dazu noch 1 weiterer Stich aufgrund Trumpflänge - die geforderten 85 Augen für eine Erstansage erhält dieser Spieler eigentlich immer.

Wie ich dir am Anfang des Kapitels schon gesagt habe: Spielstärke hat ein Spieler dann, wenn er gelernt hat, seine Stärken sinnvoll einzusetzen und seine Karten auch auszureizen. Der Grund, warum immer dieselben Spieler in Wettbewerben vorne stehen, sind nicht ewig gute Karten. Sondern die Karten sind dein Handwerkszeug. Lerne es gut zu nutzen.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Absagen

Im Kapitel Ansagen haben wir festgestellt, dass die Anforderungen für eine Erstansage relativ niedrig sind. Dies solltest du unbedingt im Hinterkopf behalten für weitere Absagen.

Faustregel Nr. 18:

Für eine k9-Absage solltest du selbst mit großer Sicherheit als Re eigene 75-80 Augen, als Kontra eigene 65-70 Augen zusätzlich zur Ansage deines Partners mitbringen.

Und zwar in zweierlei Hinsicht: Dein Partner will das Spiel nicht allein, sondern gemeinsam mit dir gewinnen. Er rechnet dir ohnehin ein durchschnittliches Blatt zu. Also brauchst du genügend eigene Stärken für eine k9-Absage. Ebenfalls eigene 75 Augen (re). Als Kontra hast du es etwas leichter. Dein Partner rechnet bei dir ebenfalls ein durchschnittliches Blatt mit rund 50 Augen zu. Rechnet schon selbst mindestens 85 Augen zu machen. Da reichen dir schon eigene –sichere- 65/70 Augen für eine k9-Absage.

Für Kontra und Re gilt dabei gleichermaßen: du darfst keine Stiche einrechnen, die dein Partner vermutlich bei seiner Berechnung einkalkuliert hatte.
Ganz profanes Beispiel: Ich steche Pik (40-50 Augen). Mein Partner spielt Pikass aus. Da muss ich neu berechnen. Denn das Pikass hat der Partner ja schon mit 25 Augen einkalkuliert, Pikfrei ist nur noch die Hälfte wert. Allerdings habe ich jetzt die Möglichkeit abzuwerfen und so mein eigenes Blatt wiederum aufzuwerten….reicht es noch für eine Absage? In den meisten Fällen schon, aber Sicherheit geht vor!

Oder: Spielt dein Partner hintereinander 3 Asse, basiert seine Ansage wahrscheinlich auf diesen Stichen. Da muss dein Blatt eher Trumpfstärken mitbringen.
Video: Sicherheit geht vor

Umgekehrt: Spielt Partner Trumpf, basiert seine Ansage eher auf Trumpflänge /-höhe. Dann sind lauffähige Asse bei dir eine gute Ergänzung, wenn du ans Spiel kommst, nicht wahr?
Video: Absage durch optimale Ergänzung möglich

Eine echte Ergänzung des Partnerblattes ist dagegen immer die Trumpflänge. Da kaum jemand mit weniger als 6 Trumpf eine Ansage tätigt, steigt ja die Wahrscheinlichkeit, dass bei eigener Trumpflänge die Gegner eher unterdurchschnittlich in Trumpf bestückt sind. Verbunden mit Trumpfhöhe und positivem Verlauf der ersten beiden (Fehl-?)stiche erhöht sich eher die Sicherheit für eine Absage.

Wobei wir bei einem wichtigen Kriterium sind: Die Sicherheit. Es geht nämlich um erheblich mehr Spielpunkte. 2 Punkte für die Erstansage, 1 für die Absage, 1 für das höhere Spielziel – bei tieferen Absagen steigert sich das noch. Da sollte man sich schon zu ca. 90% sicher sein, dass man auch unter den erschwerten Bedingungen das Spielziel erreicht. Sonst ist es den Extrapunkt einfach nicht wert. Fällt dir die Steigerung auf? Ein einfache Ansage kannst du schon machen, wenn du dir halbwegs sicher bist – für die k9-Absage reicht das längst nicht mehr. Weil das Spiel als solches einfach zu viel Punkte kosten kann. Und dann kommt nach dem Spiel der Streit: war das Re berechtigt, die k9 nicht oder umgekehrt...

Wie gut, dass du relativ lange Zeit hast, dir die Absage(n) zu überlegen. Und den Spielverlauf zu berücksichtigen. Denn meist wird aus den ersten Stichen auch deutlich, auf welche Stärken der Partner seine Ansage gründete.
Video: Keine 9 mit nur 5 Trumpf?

Bei einer Absage solltest du aber noch mehr Faktoren einkalkulieren, denn dein Bestreben ist ja, deine guten Karten auch auszureizen, aber nicht zu überreizen:

a) Wer ist dein Partner. Je öfter du mit einem bestimmten Spieler spielst, desto besser lernst du seine Spielstärke, seine Spielweise einzuschätzen. Beachtet er die Faustregeln? Oder spielt er (immer noch) nur nach seinen eigenen Karten. Trifft er oft knappe Ansagen oder nur, wenn er ausgesprochen starke Blätter hat. Einen guten Spieler zeichnet nicht nur aus, alle Kniffe und Taktiken zu beherrschen, ein guter Spieler berücksichtigt die Spielstärke seiner Mitspieler. Und versucht deren Fehler auszugleichen. Faustregel 18 gilt, wenn der Partner selbst gut spielt. Ist dein Partner dagegen Risikospieler oder „Feignase“, brauchst du für eine Absage entsprechend mehr oder weniger eigene Augen mitzubringen.

b) Kein Respekt vor den Alten: Wenn du dir die Spielergebnisse einmal in der Analyse anschaust, was fällt dir auf? Es werden wesentlich mehr Absagen von Re verloren. Und es gibt viele Spiele, die Kontra haushoch gewinnt, wo aber selten abgesagt wird. Re neigt zur Selbstüberschätzung, Kontra dagegen hat einen tiefverwurzelten Respekt vor den Alten. Du hast bei den Ansagen gelernt: Re mit mindestens 75 Augen, Kontra mit mindestens 85 Augen. Für ein sicheres k9 brauchst du bei als Re also eher selbst mindestens 75-80 Augen, für ein sicheres k9 bei Kontra reichen schon 65-70 eigene Augen.

Video: Nerven bewahren - auch wenn es mal schlecht läuft!

Noch mehr Respekt vor den Alten gibt es bei einer Hochzeit, immerhin werden ja 83% der Hochzeiten gewonnen. Aber: Eine Statistik bezieht sich auf viele Spiele, nicht auf das konkrete Spiel! Lass dich also nicht von irgendwelchen Zahlen abschrecken, sondern konzentrier dich immer wieder auf das gerade laufende Spiel.
Video: Sieg mit Schönheitsfehler

Für tiefe Absagen sind sowohl die Trumpfverteilung als auch die Fehlverteilungen gleichermaßen zu klären! Das wird zu oft vergessen:
Video: Überzogene Absage oder einfach falsch gespielt?

Wenn man die Ausführungen der ersten Kapitel verinnerlicht und zugleich gelernt hat, gegenseitig Informationen auszutauschen, entwickelt man mit der Zeit ein Kartengedächtnis. Manche haben es von Haus aus, aber mit etwas Übung und Konzentration kannst du es auch leicht erlernen. Dies wird gerade bei tieferen Absagen (k6, k3, schwarz) wichtig.

Bei tieferen Absagen empfehle ich dir auch eine andere Kalkulation: Welche Stiche mit maximal wie viel Augen kann der Gegner noch machen? Welche Fehl gibst du noch ab? Welche Damen/Dullen des Gegners werden einen Stich machen? Gefährlich wird da übrigens gerade eine ungleiche Trumpfverteilung. Wenn einer der Gegner ein Nullblatt hat, kann dieser fast immer auf Stiche des Partners buttern. Es gibt nur 22 Fehlkarten im Spiel, aber die haben zusammen 130 Augen….

Hältst du dir dann noch vor Augen, dass die Absagen den Spielwert (die Spielpunkte bei Gewinn/Verlust des Spieles) extrem steigern, wird dir ganz schnell klar: Sicherheit geht vor!

Die k6-Absage muss man erst machen, wenn man seine 4. Karte legt. Mindestens drei volle Stiche – ein Viertel der Karten – sind schon weg. Welche Trumpfstiche mit welchen Damen/Dullen kann der Gegner noch machen? Pro abzugebenden Trumpfstich solltest du 20-30 Augen kalkulieren. Welche Fehlkarten gebe ich noch ab? Auch Asse sind hier als Abgeber zu rechnen, wenn man nicht sicher ist, dem Gegner die Trümpfe zu ziehen. Und das kann ungeplant teuer werden. Deshalb sollte es mehr als wahrscheinlich sein, dass man sein erhöhtes Spielziel auch erreicht.

Das ist kein Grund, nervös zu werden! Wenn dein Partner k6 oder mehr ansagt, spiel konsequent mit und nicht gegen ihn. Bist du unsicher: Hände weg vom 2. Lauf einer Farbe, Trumpf ist die Seele vom Spiel. Der Partner vertraut dir und deinem Partnerspiel.

Tiefe Absagen sind auch für die Gegenpartei eine Chance. Sie haben nichts zu verlieren, aber alles zu gewinnen. Doppelkopf profitiert von den Fehlern der Spieler. Gerade wenn jemand nervös wird. Definitiv kein Fehl darfst du mehr anspielen, wenn dein Partner schwarz abgesagt hat – der hat keine Fehlabgeber mehr. Unterstütze ihn in Trumpf solange es geht.
Video: Kein Schwarzspiel aus dem Lehrbuch

Wer sich die Beispiele genauer anschaut, merkt: Wenn eine tiefe Absage verloren wird, dann entweder weil der Absager sich selbst bzw. sein Blatt überschätzt oder weil jemand die Nerven verloren hat. Beides zusammengefasst umschreibt man mit Spielstärke.

Bevor du selbst tiefe Absagen tätigst, trainiere deine Nerven. Und beobachte deine Mitspieler genau. Wer spielt „gut“, wer beachtet die Faustregeln. Und wer spielt nur nach seinen Karten. Du selbst kannst nur mit gutem Beispiel vorangehen. Die Faustregeln, die dir im Moment vielleicht noch fremd sind, werden dich bei konsequenter Anwendung zu einem verlässlichen Spieler machen. Mit dem man gerne spielt, mit dem man sich Absagen traut. Das wird dich vor ganz neue Herausforderungen stellen. Du wirst dir deinen Ruf (als verlässlicher Spieler) erwerben und ihn verteidigen.

Wenn du neue Spieler am Tisch hast und deren Spielweise beobachtest, findest du schnell heraus, ob sie verlässlich spielen. Wenn nicht – plane immer eine Sicherheitsstufe bei den Absagen ein. Lieber einen Punkt weniger als das Spiel verlieren.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Vorzeitige An- und Absagen

Faustregel Nr. 19:

Jede vorzeitige An- oder Absage beinhaltet Zusatzinformationen.

Die Regeln des DDV sind so angelegt, dass du relativ lange Zeit hast, deine An- oder Absage zu überlegen. Aber natürlich darfst du auch schon vorher eine Ansage treffen. Aber ist dies sinnvoll? Oder anders gefragt: Wann ist dies sinnvoll?

Sicher nicht bei einem Asse-Re oder Asse-Kontra. Wird gleich das erste Ass abgestochen, kannst du nicht davon ausgehen, weiterhin 75/85 Augen mit deinem Blatt zu erzielen.

Die Antwort steht oben. In Faustregel 19. Es macht dann Sinn, wenn du deinem Partner damit Informationen übermitteln willst. Gerade wenn du nicht nur ein gutes, sondern ein starkes Blatt hast. Denn mit einem starken Blatt will man ja möglichst viele Punkte erzielen, die Karten ausreizen.

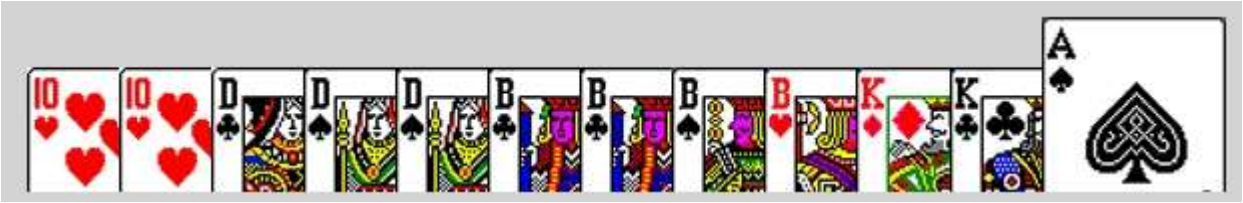
Welche Folgen hat eine vorzeitige Ansage? Der Partner weiß Bescheid, wird sich auf dich einstellen. Aber auch der Gegner. Deshalb hat es sich in der Praxis bewährt, nur dann eine vorzeitige Ansage zu machen, wenn damit zugleich wertvolle Informationen für den Partner verbunden sind:

Vorzeitige Ansagen des Ausspielers

Komme ich im ersten Stich mit Fehlass und Ansage heraus, muss mein Blatt so stark sein, dass ich den Abstich verkraften kann. Krasses Beispiel: 11 Trumpf und blankes Ass.

Die Information für den Partner ist: Unabhängig von diesem Ass verfügt mein Blatt über weitere Stärken, mit denen ich sicher meine 75/85 Augen mache. Z.B. weil ich in den anderen Farben D-Ass oder Chicane habe, zugleich überdurchschnittlich lang Trumpf (>7). Mein Blatt hat dann einen Erwartungswert von über 100/110 Augen. Selbst wenn das Ass abgestochen wird, komme ich immer wieder an die Spielinitiave.

Selbst wenn hier das Herzass gestochen wird, ist Chicane und Kreuz und Pik gemeinsam mit Trumpflänge und –höhe immer ausreichend für ein Kontra. Vorteil der vorzeitigen Ansage: ist der Partner in Herz frei, kann er abwerfen. Und weil ein Spieler weniger stechen wird, erhöht sich die Laufwahrscheinlichkeit des Asses.



Auch hier gilt: selbst wenn Pikass gestochen wird (die Wahrscheinlichkeit liegt nur bei 10%), hat Re sichere 6 Stiche in Trumpf, außerdem hat dieser Spieler dann nur noch einen Fehlabgeber.

Bei Trumpfausspiel dient die vorzeitige Ansage ebenfalls der Informationsübermittlung:

Komme ich mit Karovollem und Re aus, habe ich zwingend DD. Und rechne mehr als 75 Augen zu machen. Sei es über Stechfarben, Asse, Trumpflänge. Denn DD und Alte allein reichen nicht aus für eine Ansage!

Ausspiel eines anderen kleinen Trumpfes mit vorzeitiger Ansage informiert den Partner dagegen über ein weit überdurchschnittliches Blatt mit Trumpflänge und –höhe nebst Farbkontrolle(n). Ein fehlunabhängiges Re oder Kontra. Kommst du da an den Stich und verfügst über lauffähige Asse, solltest du k9 sagen, bevor der Erstansager seine nächste Karte legt – damit der starke Ausspieler nicht sticht, weil er dich nicht als Partner erkennt.

Spielt dieser Spieler mit Kontra einen kleinen Trumpf aus, schlägt er 2 Fliegen mit einer Klappe. Er verhindert zum einen, dass sein Partner einen Karovollen legt. Zum anderen – gerade weil er selbst keine Dulle hat – könnte sein Partner vielleicht sogar einen Karovollen des Gegners und/oder eine Alte fangen. Dadurch würden die Blauen des Ausspielers aufgewertet. Selbst wenn Re an Stich kommt: die Wahrscheinlichkeit ist sehr hoch, dass zunächst eine schwarze Farbe ausgespielt wird und der Ansager so wieder an die Spielinitiative gelangt.

Faustregel Nr. 20:

Bei geklärter Partnerschaft trifft der weiter hinten im Stich sitzende Partner die Ansage

Vorzeitige Ansagen zwingen den Partner dazu, sich sehr schnell zu zeigen. Und danach nun seinerseits Stärken (Fehlasse, Standtrümpfe) vorzuspielen. Denn die Erstansage wurde ja mit dem Hintergedanken „wie weit kann ich abreizen“ getroffen. Deshalb kommt noch eine Faustregel hinzu. Bist du für den Ansager klar als Partner zu erkennen, zeig ihm was du hast. Überlass es ihm, ob er aufgrund der gezeigten Stärken noch eine weitere Absage hat. Eigene Absagen solltest du nur noch machen, wenn du weitere im Absagezeitraum nicht zeigbare Zusatzstärken hast.

Achtung: Die Faustregeln Nr. 19 und 20 gelten auch und gerade bei Hochzeiten, dort weiß man, wer der Partner ist und wo er sitzt!

Vorzeitige Ansage eines Nichtausspielers

Wird schon vor dem 1. Ausspiel eine Ansage getroffen, soll das den Ausspieler bewegen, Trumpf auszuspielen, wenn er keine gut lauffähigen Asse hat. Weil der Ansager an Position 2 mindestens eine Dulle, an Position 3 oder 4 beide Dullen hat. Der Ausspieler soll also bitte schön nicht auf die Idee kommen, Fehl anzuschieben. Vorsicht: Der Gegner wird dann mit Sicherheit keinen Trumpf ausspielen!!!
Video: Unsauber gespielt - Absage verpasst

Und die Wahrscheinlichkeit beträgt nun einmal 2:1, dass der Ausspieler Gegner ist. Empfehlenswert also nur mit sehr starken Blättern, die eine negative Spielentwicklung auch verkraften können. Oder Farbkontrolle in einer oder mehreren Farben, um einem negativem Spielverlauf rechtzeitig begegnen zu können. Sonst sieht es vielleicht so aus:
Video: Vorzeitige Ansage & Anzeige der Doppeldulle verliert spiel

„Unechte“ vorzeitige Ansagen
Erfolgt auf einen Fehlanschub sofort eine vorzeitige Ansage von Position 3 oder 4, hat dieser Spieler D-Ass oder Chicane und rechnet deshalb damit, die Spielinitiative zu erhalten. Der Partner soll buttern bzw. bei eigener Chicane abwerfen.

Wird bei Anschub an Position 3 das Ass mit Ansage gelegt, ist das lediglich die Aufforderung an Position 4, zu buttern bzw. Ass dazuzulegen. Dieser Spieler weiß ja, dass hinter ihm bedient wird und er mit Ausspiel der nächsten Karte ohnehin seine Ansage treffen muss. Außerdem geht der 2. Lauf dieser Farbe vermutlich an den Anschieber….
Das Gleiche gilt bei Trumpfausspiel und Dulle an Position 3.

Bei Ausspiel eines Fehlasses informiert eine vorzeitige Ansage von Position 3 oder 4 darüber, dass der Ansager diese Farbe stechen wird. Z.B. mit folgendem Blatt bei Ausspiel von Kreuz:

Eine solche Ansage ist vor allem dann interessant, wenn der Ausspieler Partner ist: Der muss jetzt nämlich entscheiden, ob der Partner stechen oder abwerfen soll. Hat der Ausspieler z.B. auch die beiden anderen Asse oder selbst ein überdurchschnittliches Blatt, lohnt sich die k9-Absage. Der Erstansager kann dann abwerfen und sein Blatt aufwerten. Merkst du langsam, warum ich gerade auch in den Beispielen immer wieder zuerst eine Bewertung des Blattes vornehme? Du hast nicht viel Zeit für deine Entscheidungen. Nur wenn du gut vorbereitet ins Spiel gehst und immer wieder deine Spielerwartung an den Spielverlauf anpasst, kannst du spontan auf deinen Partner eingehen. Die k9-Absage sollte hier z.B. in dem Moment erfolgen, wenn der Partner mit Legen seiner Karte an der Reihe ist. Die vorzeitige Ansage ist quasi eine Einladung, mit Zusatzstärken selbst abzusagen. Der Ausspieler ist aber nicht gezwungen, k9 abzusagen, er handelt auf eigene Verantwortung!!!

Wird sofort bei Trumpfanspiel an Position 3 oder 4 eine Ansage getroffen, ist das auch nur eine Information über DD beim Ansager sowie Erwartungswert von mindestens 75/85 Augen.

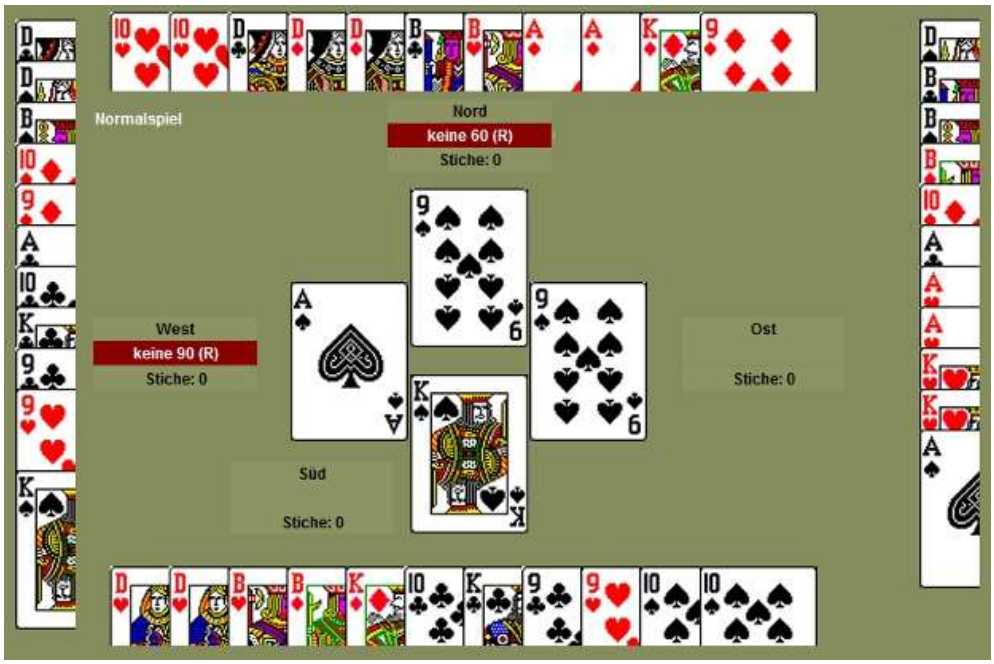
Es sind nicht wirklich vorzeitige Ansagen, sondern nur vorweggenommene, damit der Partner buttern kann. In einer Situation, wo der Ansager weiß, er behält ohnehin die Spielinitiative bis zum letztmöglichen Zeitpunkt für die Ansage.

Dieser Spieler wird sicherlich bei Ausspiel von Trumpf, Pik oder Kreuz sofort Kontra sagen.

War das etwas viel auf einmal? Jede vorzeitige Ansage hat in der jeweiligen Situation immer eine bestimmte Bedeutung. Der Partner erhält wertvolle Informationen über das Blatt seines Partners und soll seine Spielweise darauf einstellen. Die echten vorzeitigen Ansagen weisen auf starke Blätter hin, die „unechten“ auf „normale“ Ansageblätter. Doppelkopf steckt voller Überraschungen und verlangt deshalb auch ständige Konzentration und Neukalkulation.

Vorzeitige Absagen

Mit vorzeitigen Absagen wird das Spiel noch mehr forciert. Der Absager hat ein weit überdurchschnittliches Blatt und keine Fehlverlierer mehr. Die vorzeitige Absage zwingt den Partner, von dem „normalen“ Weiterspiel abzuweichen und sofort Trumpf nachzuspielen. Aus Sicht des Absagers ist jetzt nämlich nur noch interessant, ob der Gegner trumpfleer gespielt werden kann, weitere Absagen drin sind.



Nord hatte West nach Ausspiel Pikass laut abgefragt, West mit k9 geantwortet. Sofort nach Ende des Stiches sagt Nord nun k6, damit West auf Trumpf umsteigt – er hat keine Fehlabgeber mehr.

Eine andere Variante einer vorzeitigen Absage möchte ich dir hier vorstellen:
Video: Volles Vertrauen (auch wenn es schwer fällt) lohnt sich

Bei einer Sprungabsage kommt es auf die Sitzposition an, welchen Trumpf du nachspielst. Sitzt der Partner an Position 4, zeige deinen höchsten nicht bekannten Trumpf, dann den nächstniedrigeren usw.. Damit der Partner erkennen kann, welche Trümpfe der Gegner er bei weiteren Absagen noch einbeziehen muss. Deine vorgespielte Herzdame kann so eine Pikdame des Gegners zur Alten des Partners „schnippeln“. Oder eine Alte zur Dulle deines Partners.
Sitzt dein Partner dagegen direkt hinter dir oder gegenüber, solltest du immer einen kleinen Trumpf oder einen Standtrumpf vorspielen, wie im nächsten Video gezeigt wird. Hier lohnt das Vorspiel einer roten Dame meistens nicht. Der Gegner an Position 2 wird nämlich mit einem Karovollen deinen Partner verlocken wollen, deine Dame zu übernehmen. Und so eigene Damen aufwerten…
Auch hier gibt es eine Ausnahme: Bei Trumpfkürze zeigt das Vorspiel roter Damen, dass du dem Partner bald nicht mehr helfen kannst. Ähnlich wie beim geplanten Vorstechen der Versuch, den Partner noch einmal zu entlasten.
Video: Mit Sprungabsage zum Schwarzspiel

Plane bei eigener Trumpfkürze nach Möglichkeit eine Trumpfverabschiedung ein. Nichts ist so gefährlich wie ein unkontrollierbarer Fehlverlierer, wenn du nach deinem letzten Trumpf plötzlich wieder Fehl spielen musst.

Auch wenn du selbst nur unterdurchschnittliche Karten hast. Vertraue deinem Partner. Gerade wenn er durch vorzeitige An- und Absagen das Spiel forciert. Doko ist ein Partnerspiel. Du bist wenig allein, aber vielleicht alles mit deinem Partner.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Laute Abfragen

Faustregel Nr. 21:

Eine von einem Partner geforderte Antwort wird grundsätzlich gegeben.

Und wenn der Ausspieler mein Partner ist? Wie oft hast du dir diese Frage schon gestellt? Vor allem, wenn du sowieso gute Karten hast, ohnehin Re oder Kontra sagen willst. Vielleicht mit der Überlegung, dass z.B. der Abwurf eines Singletons in einer anderen Farbe dein Blatt noch einmal aufwertet. Hast du da einfach gestochen, oder erst einmal überlegt? Oder vielmehr: Re bzw. Kontra gesagt und abgewartet, ob der Ausspieler deine Ansage vielleicht kommentiert?

Online ist nicht erkennbar, ob ein Spieler tatsächlich überlegt oder andere Gründe für eine Verzögerung vorliegen. Bei live-doko hat man dieses Problem durch einen „Zögern"-Button gelöst. Klickt ein Spieler nach einer Ansage diesen an, erscheint für alle Spieler sichtbar der Schriftzug „es wird überlegt".

Diesen Vorgang nennt man eine laute Abfrage. Ansage tätigen und dann warten vor Legen der eigenen Karte. Und da Doko ein Partnerspiel ist, man sich vertraut, gilt: Der Ausspieler muss jetzt mit einer Absage (k9) antworten, wenn er Partner ist. Die Verantwortung trägt nicht er, sondern der Fragende. Egal, welche Karten der Ausspieler hält.

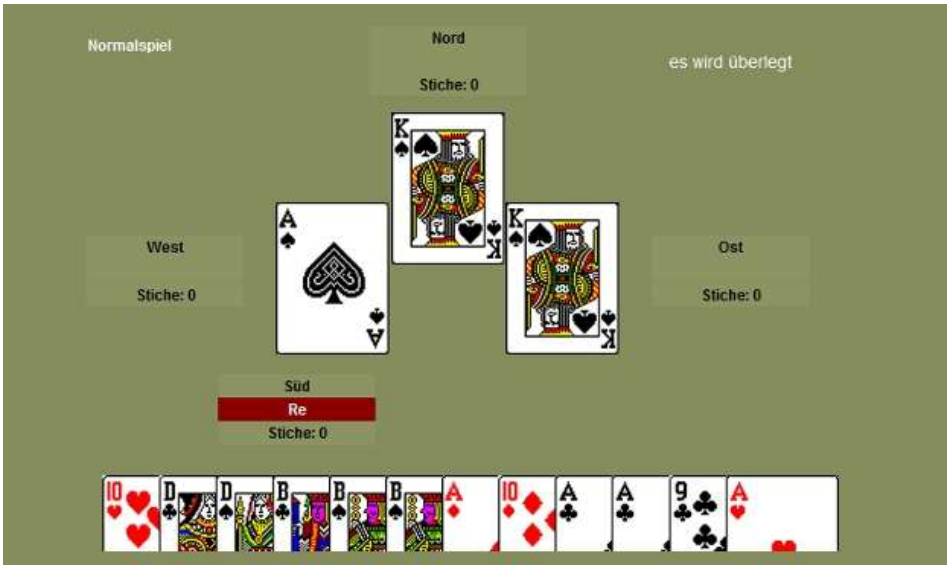
Ausnahme: Der Gefragte hat z.B. <3 Trumpf oder weiß aufgrund seiner Karten um eine anormale Kartenverteilung. Dies kann der Abfrager ja nicht einkalkulieren.

Und damit sind wir beim Knackpunkt. Wer abfragt, hat fast keine Informationen über das Blatt seines Partners. Kennt nur die Karten, die bereits gelegt wurden (Re zusätzlich die Alte beim Partner). Da musst du dir sicher sein, dass allein dieser Stich zusammen mit deinem Blatt ausreicht, 151 Augen zu erzielen. Ein „normales" Ansageblatt mit kalkulierten 75/85 Augen reicht dafür nicht aus. Dazu ist ein Blatt ähnlich dem einer vorzeitigen Ansage erforderlich. Eher noch stärker.

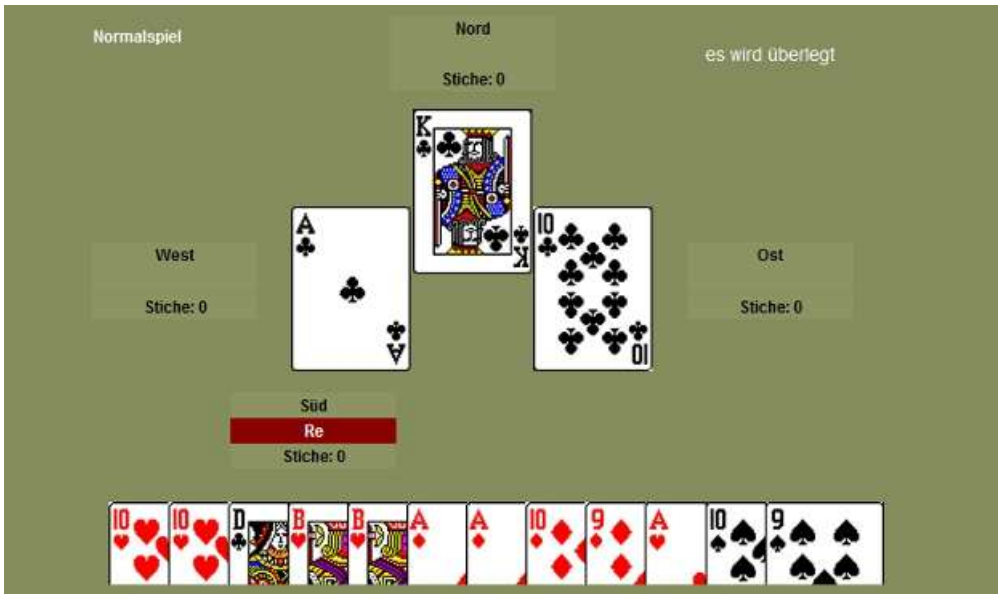
Gefragt wird nicht: Partner hast du gute Karten? Gefragt wird ausschließlich: Partner gehört dir dieser Stich bzw. hast du eine bestimmt Karte?

Wenn der Gefragte antwortet, kann man sein Blatt noch einmal aufwerten. Die „klassische" laute Abfrage erfolgt auf Ausspiel eines Fehlasses. Denn wenn man selbst statt zu stechen einen anderen (blanken) Fehlabgeber abwirft, erhöht man seinen Erwartungswert noch einmal und schont seine Trumpfkarten.

Beispiele:



Süd kann bei Antwort des Ausspielers Herzass abwerfen und wertet sein Blatt auf (chicane in 2 Farben). Der Ausspieler wiederum sollte dann erneut Pik oder die abgeworfene Farbe nachspielen…Mach doch einfach mal zur Übung eine Blatteinschätzung vor und nach dem Abwurf!



Auch hier gilt: Bei Antwort Abwurf (Herzass). Man sieht gut: Die Füchse sind uninteressant. Gewinnoptimierung geht vor.

Neben dieser klassischen Abfrage gibt es aber auch weitere Situationen, in denen eine laute Abfrage Zusatzinformationen bringt, die für eine Spieloptimierung wichtig sein können. Zum Beispiel die Frage nach dem besten Weiterspiel. Mit eigener Dulle auf der Hand kann ich meinen Partner (an Position 3 oder 4) laut auf die andere Dulle abfragen. Dies ist zugleich die Frage an Position 2 nach beiden schwarzen Assen (habe ich im 1. Stich selbst ein Ass gespielt, die Frage nach den Assen in den beiden anderen Farben).

Video: Laute Abfrage ermöglicht spätere Kontra-90-Absage

Oder anderes Beispiel: Ich sitze an Position 3 oder 4 mit diesem Blatt:

Kommt Spieler 1 mit Trumpf aus, kann ich meinen Partner fragen, ob er Partner ist. Sowohl nach hinten (Partner hast du die andere Dulle bzw. kannst du übernehmen?) als auch an 4 sitzend (Partner, gehört dir dieser Stich oder dem Gegner).
Kontra sage ich sowieso, also gebe ich meinem Partner die Chance, vorhandene Asse auszuspielen, auf die ich abwerfen kann. Und spare mir zugleich die Dulle für einen anderen wichtigen Stich auf.
Als Kontra-Spieler gibt es noch eine weitere Möglichkeit, seinen Partner abzufragen. Die sogenannte "stille Abfrage", die in einem späteren Kapitel erläutert wird. In der Praxis würde bei diesem Blatt in der Regel "still" abgefragt werden.

Allen diesen und ähnlichen lauten Abfragen ist eines gemeinsam: Wer abfragt, bekennt „ich habe ein starkes Blatt, mit dem ich ein normales Spiel fast im Alleingang gewinne“.

Auch wenn nicht sofort eine Antwort erfolgen kann, weil der Partner den Stich nicht erhalten wird oder die Dulle nicht hat: Wenn mein Partner durch Abfrage schon einen Erwartungswert von über 100 Augen signalisiert, fällt mir mit durchschnittlichem Blatt und für uns positivem Spielverlauf sicher eine Absage leicht. Oder würdest du sonst freiwillig mit diesen Karten absagen?

Wenn du die Antwort verweigerst, sabotierst du deinen Partner. Er wird gegen dich spielen, sucht verzweifelt seinen Partner. Und das Spiel kann nicht ausgereizt werden.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Informationen auswerten

Doppelkopf ist Denksport. Ein Partnerspiel. Man spielt sich gegenseitig Informationen zu, um letztlich das gemeinsame Blatt möglichst augenbringend einzusetzen.

Grundvoraussetzung dafür ist erst einmal etwas Gedächtnistraining, d.h. du solltest versuchen, dir möglichst viele Stiche oder gelegte Karten zu merken. Mit etwas Übung kannst du dir nach einer gewissen Zeit zumindest die Fehlverteilung (wer hat was im 1. Lauf einer Farbe bedient, was könnte die Re- bzw. Kontrapartei davon noch haben) und die Trümpfe –vor allem ab Charly aufwärts - im jeweiligen Spiel merken. Und nach dem Spiel sofort wieder vergessen (das nächste kommt ja bestimmt). Dazu gehört vor allem Übung und Konzentration.

Und ungeachtet aller Multitasking-Fähigkeiten des Einzelnen kann ich dir deshalb nur empfehlen, dich auf das Spiel zu konzentrieren. Gerade online.

Während du im Realdoko noch zusätzliche Hinweise hast (Mimik und Körpersprache, vorzeitiges Kartenziehen, Spieler xy steckt seine Karten immer nach gleichem System – oh ja, auch das gibt es), bist du online ausschließlich auf gelegte Karten angewiesen. Warum eine Karte erst verzögert fällt – technischer Hänger, Nachdenken, Maus hakt, Zigarette ist auf den Boden gefallen usw. – weiß niemand. Auch wenn geübte Spieler per Button anzeigen, dass sie überlegen.

Wer nebenher chattet, telefoniert oder die Blumen gießt, verpasst vielleicht wichtige Informationen, die ihm sein Partner zukommen lässt. Was dann wiederum endlose Diskussionen oder Meckereien nach dem Spiel zur Folge haben kann….

Eine weitere Grundvoraussetzung für die Informationsübermittlung ist auch, dass beide Partner die gleiche Sprache sprechen. Was für „Alte Hasen“ völlig selbstverständlich sein mag, müssen „(Quer-) Einsteiger“ erst erlernen. „Grundwissen Doppelkopf“ soll dir helfen, diese „Sprache“ zu erlernen. Und es dauert seine Zeit, bis diese Sprache in Fleisch und Blut übergegangen ist. Und achte auf deine Mitspieler: Spielen sie nach diesen Faustregeln oder machen sie sich eigene?

Manche Spielzüge oder Karten haben per se echten Informationswert. Etliche Konventionen haben sich tatsächlich aus Überlegungen und Gedankengängen, wie sie in den ersten Kapiteln beschrieben sind, entwickelt. Erinnerst du dich noch?

Zufällige Informationen

Der erste Fehllauf einer schwarzen Farbe hat vor allem dann einen Informationsgehalt, wenn im Stich über 30 oder unter 20 Augen enthalten sind: Bei normaler Fehlverteilung und/oder Abgleich mit den von dir selbst gehaltenen Karten kannst du Rückschlüsse ziehen, dass je nach Verlauf dein Partner bzw. die Gegner den zweiten Lauf dieser Farbe vermutlich erhalten werden.

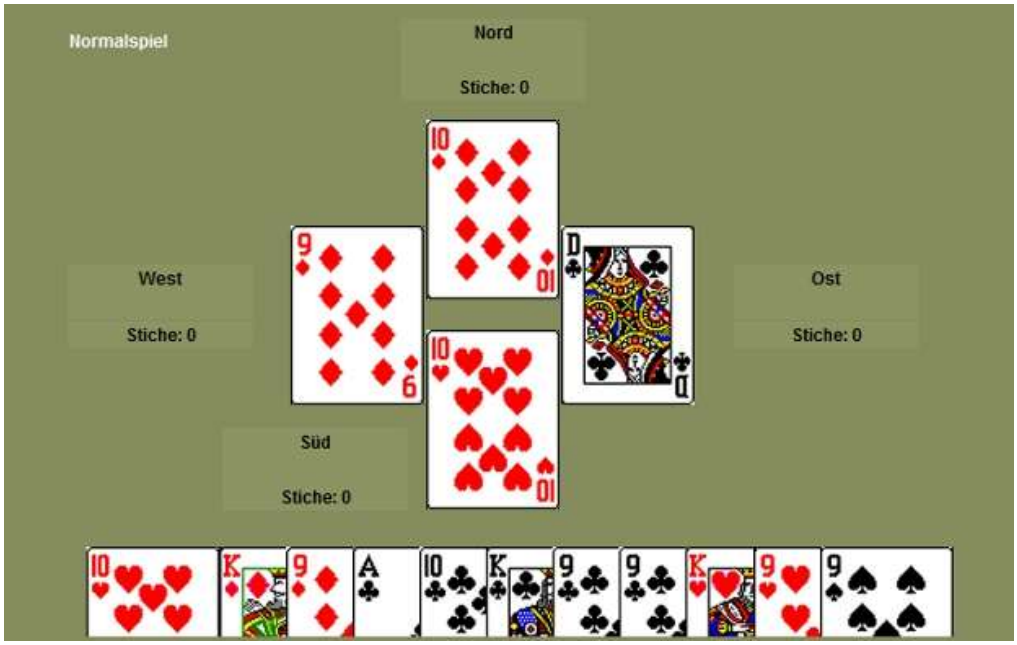
Sich zu merken, welche Fehl noch draußen sind und welche davon dein Partner wohl noch hat, wird übrigens auch zum Ende eines Spieles noch einmal interessant: Wenn du weißt, dass dein Partner noch auf Vollen sitzt, solltest du möglichst zum Spielende hohe Trumpf halten, um diese Augen zu retten und nicht kampflos dem Gegner zu überlassen…

Manchmal kommt –habe ich auch schon erwähnt - in Betracht, gegenseitig Fehl zum Trumpf des

Partners zu spielen, dann z.B., wenn beide Partner zwar hohe aber nicht viele Trumpf haben (sich gegenseitig die Damen rauszuziehen kann nicht sinnvoll sein, wenn die Gegenpartei anschließend die Reststiche macht). Auch dies merkst du schnell, wenn du die Fehlstiche beobachtest und auswertest.
Video: Keine-90 als Partnerinformation

Eine weitere zufällige Information über die Fehlverteilung ergibt sich bei der Hochzeit: Waren beide Hochzeiter am Stich und spielen dann Trumpf, sind die Asse bislang ungeklärter Farben entweder beide bei Kontra oder ein Spieler hält D-Ass. Kontra sollte in einem solchen Fall die Dulle lieber für andere Zwecke aufbewahren…
Video: Dulle für Pikass?

Apropos ungeklärte Farben: Ist die Partnerschaft geklärt und ein Spieler schiebt den hinter ihm sitzenden Partner nicht an, warum wohl? Er hat selbst in den Restfarben die Kontrolle (Chicane oder D-Ass). Du solltest als Gegner in einem solchen Fall die Dulle lieber für andere Zwecke aufbewahren…



Auch bei Trumpfausspiel gibt es diese zufälligen Informationen. Oder musst du lange rätseln, wer hier (Dulle fiel als letzte Karte) Kontra bzw. Re ist?

Gezielte Informationen

Faustregel Nr. 22:

Es wird immer die Karte mit dem höchsten Informationsgehalt gelegt.

Gezielte Informationen werden ausgetauscht, wenn meine Partei dadurch einen Vorteil hat. Also vor allem, wenn durch Ansage oder Spielverhalten klar ist, dass mindestens ein Partner überdurchschnittliche Karten hat.

Auch dies ist schon in früheren Kapiteln erläutert worden. Ein sehr wichtiger Grundsatz. Gerade um gute Karten ausreizen zu können, bist du genau wie dein Partner darauf angewiesen, dass ihr euch

möglichst schnell und möglichst genaue Informationen über euer Blatt mitteilt. Überlege nur, wie viele Faustregeln sich damit befassen: Nr. 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 26….

Deshalb noch einmal zur Wiederholung:
Sticht mein Partner bei geklärter Partnerschaft eine Standkarte von mir ab, die „lauffähig“ ist, sollte er volltrumpf sein. Zugleich gibt er mir damit die Information, dass ich beim nächstem Ausspiel ebenfalls auf Trumpf umsteigen sollte, bis ich keinen mehr habe.
Video: Sicherer Sieg durch konsequente Spielanalyse

Ein ganz beliebter Anfängerfehler, der deinen Partner zur Verzweiflung bringen kann - und letztlich in vielen Fällen das Spiel kostet-, ist in dieser Situation das Vorspiel einer (vielleicht sogar verseuchten) Fehlfarbe. Denn mindestens 1 Gegner wirft Fehl ab, den Partner kostet es einen hohen Trumpf, und das Blatt des Gegners wird aufgewertet. (Faustregel Nr. 12)

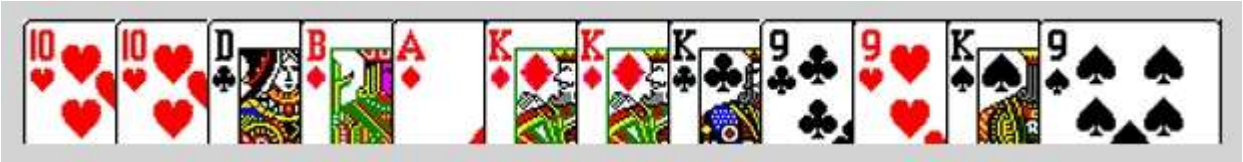
Ist eine Redame bereits gefallen oder sagt ein Spieler re, solltest du statt der Redame deine Blaue legen – die Redame kennt er ja. Dies ergibt sich auch als Umkehrschluss zu Faustregel Nr. 6: Da jede Redame die Blaue übernehmen würde, muss sie jetzt von Re gesetzt worden sein. Das Spielchen lässt sich noch weiter fortführen: ist eine Blaue gefallen und ein Partner hat die andere sowie die Herzdame, legt er diese…auf diese Weise kann man sehr gut den Partner über Trumpfstärken informieren. Umgekehrt: legt der Partner gleich die Redame, weiß der andere, dass die Blaue(n) beim Gegner sind!
Video: Sichere K3-Absage durch konsequente Spielanalyse

Ist eine Dulle bereits gefallen, legst du statt Redame die andere Dulle – die Redame kennt der Partner ja. Und durch die Dulle jetzt auch die Trumpfhoheit im weiteren Spielverlauf….

Dulleninformation: Vorspiel der Redame oder Blauen mit oder ohne Ansage im Ansagezeitraum verheißt immer D-Dulle. Oder kannst du dir vorstellen, dass das sonst Sinn macht?

Würde Kontra die Blaue vorspielen, übernimmt Re doch sofort – selbst als Bluff nicht empfehlenswert, wer leichtfertig Konventionen missbraucht, wird mit Vertrauensverlust nicht unter 2 Jahren bestraft (Faustregel 24).

Das Vorspiel der Redame ohne Ansage und anschließend klein Trumpf oder Fehlass bedeutet: Ok, das war es, weitere Stärken hat mein Blatt nicht. Auch keine Trumpflänge! Du musst dann anhand deiner Karten entscheiden, ob du die benötigten Zusatzstärken (vor allem lauffähige Asse und/oder Trumpflänge) hast. Der Ausspieler hat sein Blatt beschrieben, der Rest ist wahrscheinlich Schrott. Und vielleicht liegt eine ungewöhnliche Fehlverteilung vor……..



Keine Chance auf einen Stich außer DD/Alter. Also Redame vor und Fuchs ohne Spruch nach. Mit Fehlassen wird der Partner sicher ein Re finden.

Ist Fuchs mit Re ausgespielt worden (=ich habe überdurchschnittliche Karten, darunter DD), solltest du wie oben erwähnt ebenfalls über deine Blattstruktur informieren, den Stich z.B. mit Blauer statt Redame (oder Herzdame bei D-Blauer) mitnehmen (an Position 4 natürlich mit dem kleinstmöglichen Trumpf) und anschließend lauffähige Asse spielen. Weitere Absagen von dir beziehen sich dann auf Stärken, die Partner nicht aus gezeigten oder gelegten Karten erkennen kann! Ansonsten zeige nur und überlasse deinem weiter hinten sitzenden Partner die Absage (Faustregel Nr. 20)

Doppeldulle hat auch zwingend der Spieler an Position 3 oder 4, der bei Trumpfausspiel im 1. oder 2.Stich sofort eine Ansage macht (= Partner soll schmieren).

Die Ansage vor Ausspiel der 1. Karte an Position 3 oder 4 verheißt ebenfalls Doppeldulle (an 2 mindestens 1 Dulle) und die Aufforderung an Position 1 (falls Partner), nur gute Fehlasse zu bringen, ansonsten aber bitte Trumpf anzuspielen. Allerdings sollte der Ansager außer der D-Dulle sehr gute Karten haben: Ist der Ausspieler Gegner, wird er seine Asse spielen und Fehl schieben. Ohne mindestens eine Farbkontrolle des Ansagenden (D-Ass, Chicane) hat die Gegenpartei schnell 80 und mehr Augen liegen, bevor die eigene Partei ans Spiel kommt!! Ist das Spiel trotzdem noch gewinnbar?

Kommt dir alles bekannt vor, nicht wahr? Stand auch alles schon in den vorigen Kapiteln. Aber so zusammengefasst fällt doch auf, wie viele Informationen ein aufmerksamer Spieler zufällig oder absichtlich allein durch gelegte oder gezeigte Karten erhalten kann oder?

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Die Dullenkonvention

In den ersten Kapiteln hast du ja schon gesehen, dass manche Spielstrategien eher von Kontra oder eher von Re angewandt werden, andere wiederum eher von der Blattstärke abhängig sind. Wer relativ gute oder sehr gute Karten erhält, möchte diese natürlich möglichst ausnutzen, denn: es gibt relativ wenig Spielpunkte pro Spiel.
Aus der Praxis heraus haben sich deshalb zwei Konventionen entwickelt, die die Kommunikation zwischen zwei Partnern unterstützen und zur Spieloptimierung beitragen.

Ganz gezielte Informationen für den Re-Partner enthält die Dullenkonvention:

Faustregel Nr. 23:

Wer im 1. oder 2. Stich die Dulle vorspielt, muss Re sein!

Die Dulle einfach vorspielen? Nach Faustregel Nr. 7 soll eine Dulle doch mindestens 30 Augen bringen oder eine schwarze Dame des Gegners übernehmen…

Als Kontra verbietet sich das Dullenvorspiel eigentlich von selbst, da damit Re fast automatisch die Trumpfhoheit überlassen wird. Solltest du allerdings jemals ausgerechnet die Dulle als einzigen Trumpf erhalten, wird dir sicher niemand „Konventionsmissbrauch“ vorwerfen, wenn du sie einfach vorspielst.

Aber als Re? Klar ist: mit Dullenvorspiel wirst du weder 30 Augen erhalten noch eine schwarze Dame des Gegners. Also reine Verschwendung? Nicht, wenn man dabei ein paar Grundsätze beachtet.

Im Kapitel Ansagen habe ich schon angeführt, dass die Augenausbeute für eine Dulle umso geringer angesetzt wird, je mehr schwarze Damen man selber hat. Das wiederum führt zu der Überlegung: Habe ich zwei schwarze Damen, wird das Dullenvorspiel mein Blatt nicht so sehr schwächen, wenn ich eine durchschnittliche Trumpflänge oder andere Zusatzstärken habe. Und: wenn jeder weiß, dass ein Dullenvorspiel nur von Re kommt, wird mein Partner buttern. Ich sehe, wo er sitzt und kann mein Weiterspiel davon abhängig machen, wo er sitzt und wie ich ihn am besten erreiche. Eine wichtige Information gerade zu Spielbeginn. Kann ich meinen Partner sicher erreichen und er seine Asse spielen, ist das Spiel doch schon halb gewonnen, vorausgesetzt, ich habe selbst durchschnittliche Karten. Merkst du worauf ich hinaus will? Beim Dulleneinsatz werden Folgestiche eingerechnet. Gerade zu Spielbeginn – wenn noch lauffähige Asse beim Partner sind und die Spielinitiative bei der eigenen Partei ist – können so schnell 50 Augen mehr bei euch landen, als ihr unabhängig voneinander (bei normalem Spielverlauf) vorher einkalkulieren konntet.

Deshalb gilt:

Mit Vorspiel der Dulle ohne Ansage im 1. oder 2. Stich outet sich der Ausspieler als Re. Und beschreibt zugleich sein Blatt: meist 6-8 Trümpfe, darunter die Blaue oder beide Herzdamen oder gleichwertige Zusatzstärken (Chicane/Singleton, zeigbares Ass).

Das Vorspiel der Dulle ist eine ***Einladung*** an den Partner, mit durchschnittlichem Blatt in folgenden Fällen sofort Re zu sagen: Mit Dulle (und Fehlassen) an Position 3 und 4 (= Partner, spiel mich über Trumpf an). Sitzt der Partner an Position 2, zeigt ein Re nach dem 1. Stich beide schwarzen Asse an (=Partner, schieb mich in schwarzer Farbe an).

Geradezu typisch für ein Dullenvorspiel ohne Ansage im 1. Stich: 7 Trumpf mit Pikdame, blankes Pikass. Ob und mit welchem Trumpf der 2. Piklauf gestochen werden kann ist vorab nicht kalkulierbar. Erwartungswert knapp unter einer eigenen Ansage. Aber dem Partner wird die Ansage selbst mit durchschnittlichem oder überdurchschnittlichem Blatt doch sehr erleichtert, da er diese beiden Stiche und ein durchschnittliches Blatt beim Partner weiß.

Dies Blatt ist ebenfalls gut geeignet für ein Dullenvorspiel ohne Ansage im 1. Stich. 7 Trumpf mit D-Herzdame, als „Bonbon“ herzfrei. Würde an Position 2 nach dem Stich Re gesagt werden (beide schwarzen Asse), erfolgt Anschub Pik10, bei Re an Position 3 oder 4 wird erst Kreuzass nachgespielt und anschließend der Fuchs. Hat der Partner Herzass ebenfalls, kann durch Abwurf von Kreuz der 2. Kreuzlauf ebenfalls für Re gesichert werden. Und: die beiden Herzdamen können auch bei Trumpfstichen Kontra das Leben schwermachen bzw. wenigstens eine Herzdame sogar einen Stich.

Also bitte nicht nach dem Motto: ich bin Re und habe eine Dulle, ich spiele sie mal vor, weil ich nicht weiß, was ich sonst anspielen kann. Doko ist zu einem guten Teil Vertrauenssache. Mit diesem Blatt beispielsweise legst du deinen Partner rein:

Außer auf Dulle (bei Vorspiel und ohne Vollen deines Partners <20 Augen) und Redame (10-15 Augen aufgrund Trumpfkürze) kannst du selbst keinen Stich erwarten. Da ist ein Dullenvorspiel – immerhin die Einladung an deinen Partner, mit nur durchschnittlichem Blatt ein Re zu finden – nicht gerechtfertigt.

Faustregel Nr. 24:

Wer leichtfertig Konventionen missbraucht, wird mit Vertrauensverlust nicht unter 2 Jahren bestraft.

Egal ob du als Kontra einfach die Dulle mal vorspielst oder mehrfach mit unterdurchschnittlichen Karten als Re: Es spricht sich herum. Und dann? Antwortet dir kaum einer mehr. Vergiss nie: Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Dein Partner vertraut dir, verwertet dein Dullenvorspiel als gezielte

Information über deine Blattstruktur. Wenn du dir einmal die Beschreibung der Dullenkonvention (ohne eigene Ansage) genau anschaust: Da treffen zwei durchschnittliche Blätter aufeinander. Die sich aber zufällig ergänzen und dank der Spielinitiative (Fehl bringen die meisten Augen) ein Spiel zugunsten der Re-Partei entscheiden.

Was aber, wenn der Ausspieler überdurchschnittliche Karten hat? Dann wird er selbst im 2. Stich Re sagen. Unabhängig davon, ob er die Dulle im 1. oder 2. Stich vorspielt.

Mit diesem Blatt solltest du im 1. Stich die Dulle vorspielen. Sagt dein Partner Re (beide schwarzen Asse an 2 oder mit Dulle an 3 oder 4), lässt du erst ihn zum Zuge kommen und sagst selbst k9, wenn er ein Ass spielt. Sagt er nichts, spielst du mit Herzass mit Re nach. Und entscheidest anschließend je nach Sitzposition des Partners, entweder die Kreuz9 bzw. Pik10 anzuschieben oder Trumpf auszuspielen. Dein Partner wird – da du ja Stärke demonstrierst – mit durchschnittlichem Blatt sicher die k9 finden.
Video: Keine-90 Absage nach einladendem Dullenvorspiel

Wenn der Ausspieler noch stärkere Karten hat, die auch die Kriterien für eine vorzeitige Ansage erfüllen, wird er im 1. Stich seine Dulle mit Re vorspielen. Das ist dann keine Einladung mehr an den Partner, sondern der lauten Abfrage gleichgesetzt: Partner, hast du die andere Dulle (bzw. an Position 2 Farbkontrolle in beiden schwarzen Farben), musst du k9 sagen – auf meine Verantwortung. Der Ausspieler hat dann z.B. solche Karten:

oder solche:

Das Dullenvorspiel erleichtert der Re-Partei also durch frühzeitige Information über die eigene Blattstruktur An- und Absagen, ermöglicht es, das gemeinsame Blatt besser auszureizen. Sei es, dass bei zwei durchschnittlichen Blättern überhaupt eine Ansage gefunden wird, sei es, um dem Partner eine Absage mit nur durchschnittlichem Blatt zu erleichtern.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Die Stille Abfrage

Hinweis:
Die „stille Abfrage“ als taktisches Mittel zur Spieloptimierung ist nicht unumstritten. Sie hat sich zwar in den letzten Jahren mehr oder weniger durchgesetzt, wird aber von einigen als Kartenverrat angesehen und deshalb konsequent ignoriert. Deshalb gilt: Es ist ausschließlich deine Entscheidung, ob du „mit“ oder „ohne“ spielen willst. Und du hast auch die Entscheidung deiner Mitspieler in dieser Frage zu akzeptieren - ohne wenn und aber.

Faustregel Nr.25:

Die erste stille Abfrage im Ansagezeitraum darf bei unbestimmter Parteizugehörigkeit nur von der Kontrapartei ausgehen.

„Es begab sich aber, dass mit diesem Blatt

das Pikass aufgespielt wurde. Es wurde mit einer 9 und einem König bedient. An 4. Position saß ein Spieler mit folgendem Blatt

Was tun? Stechen? Es wurde jeweils nur mit einem kleinen Pik bedient. Position 4 überlegt. Könnte der Ausspieler etwa mein Partner sein? Dann könnte ich den blanken Kreuzkönig abwerfen und wir gewinnen sicher…
Der Ausspieler wurde ungeduldig. Was überlegte Position 4 so lange? Er würde doch nicht stechen? Der Ausspieler hatte ja die beiden anderen Asse auch noch. Der Ausspieler gab sich einen Ruck, als Position 4 ihn auch noch anschaute: Kontra!“

So oder ähnlich ist aus Wunschdenken und Überlegungen heraus die stille Abfrage entstanden: Jemand hat überdurchschnittliche Karten und entweder sowieso ein Kontra auf der Hand oder ist kurz davor. Fehlt sozusagen nur noch ein i-Tüpfelchen beim Partner (Stich, Dulle, Asse), um mit relativer Sicherheit das Spiel zu gewinnen. Fast das Kontra-Äquivalent zur Dullenkonvention oder?

Da diese „Überlegung“ online ja nicht sichtbar ist, können Spieler, die dieses taktische Mittel nutzen möchten, in ihrem Profil „mit Abfrage“ anklicken. Und immer dann, wenn sie ähnlich der vorbeschriebenen Situation ihr „Überlegen“ deutlich machen wollen, den Button „zögern“ anklicken. Es erscheint für alle am Tisch sichtbar „es wird überlegt“.

Bei ungeklärter Partnerschaft darf zunächst nur ein Angehöriger der Kontrapartei "zögern". Hinweis: Bei Hochzeit bzw. wenn z.B. durch Dullenvorspiel jemand als Re klar für alle erkennbar ist, darf auch dieser an seinen Partner eine stille Abfrage stellen!

Bevor nun jemand auf die Idee kommt, jedes Mal zu zögern, wenn er Kontra ist: Vorsicht!

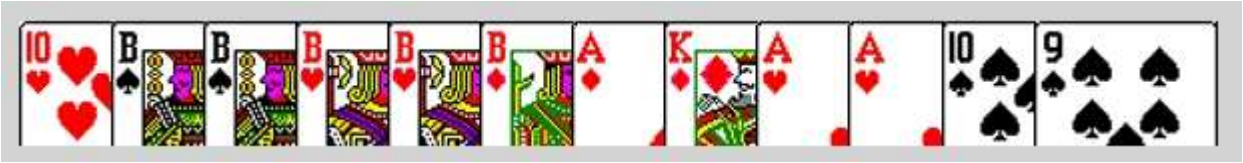
Faustregel Nr. 26:

Eine Information über das eigene Blatt wird dann (und nur dann!) freiwillig gegeben, wenn hierdurch die Gewinnaussichten für die eigene Partei erhöht werden!

Die stille Abfrage ist genauso ein zweischneidiges Schwert wie die Dullenkonvention. Jeder am Tisch weiß nun, dass der Zögernde der Kontrapartei angehört. Und der Zögernde muss bedenken, dass er nur nach wenigen bestimmten Karten fragt. Du brauchst also schon einen eigenen Erwartungswert von rund 70 Augen, um eine solche stille Anfrage zu stellen. Denn eine unbeantwortete Frage erhöht auch die Gefahr einer (Gegen-) ansage…

Zögern vor Ausspiel

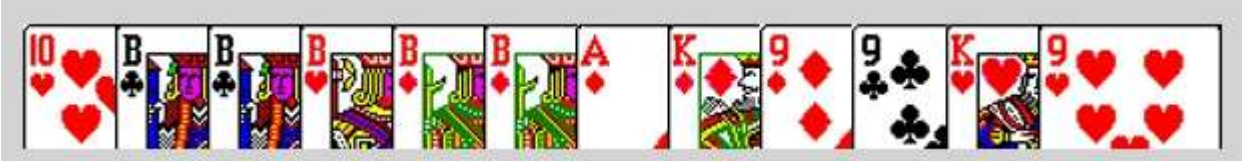
Dies ist die Frage an Position 2 nach Farbkontrolle (Ass oder Chicane) in beiden schwarzen Farben und die Frage an Position 3 und 4 nach einer Dulle plus lauffähigem Ass. Zum Beispiel als Ausspieler mit diesem Blatt:



Bei Antwort des Partners an Position 2 kann von Fehlkontrolle in allen Farben ausgegangen werden. Auch mit einer Dulle an Position 3 oder 4 mit einem schwarzen Ass kann das Spiel eigentlich nur noch gewonnen werden. Herz-D-Ass läuft ja nicht weg.

Zögern auf angespieltes Fehlass

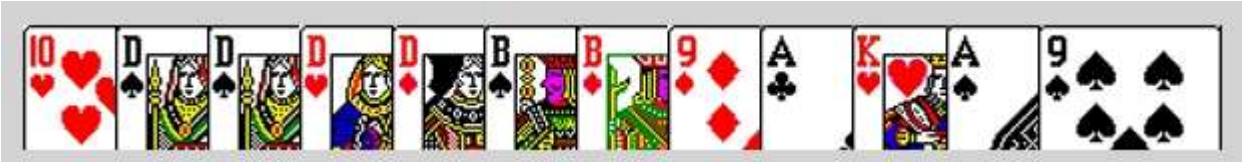
Dies ist die Frage an den Stichinhaber, ob er Kontra ist bzw. die Frage an einen weiter hinten sitzenden Partner, ob er dieses Ass stechen kann.



Dieser Spieler wird mit Sicherheit auf ein ausgespieltes Kreuz- oder Pikass fragen, aber auch bei Trumpfausspiel, ob sein Partner hinter ihm sitzend eine Dulle hat bzw. den Stich bekommen wird.

Zögern auf Trumpfausspiel

Frage an den weiter hinten sitzenden Partner, ob er Dulle hat bzw. den Stich bekommen wird. Sitzt du an Position 2, ist es die Frage auf Dulle. Dann kannst du selbst einen Karovollen legen, dein Partner ggf. eine schwarze Dame des Gegners fangen. Sitzt du an Position 3, sparst du bzw. dein Partner die Dulle. Es muss ja nur der bereits liegende Trumpf übernommen werden, außerdem überhackt ihr euch nicht. Es ist auch zugleich die Frage an Position 2, wenn dieser bereits eine Dulle gesetzt hat, ob er Kontra ist.



Dieser Spieler hat immer eine Ansage auf der Hand, wenn er die Spielinitiative erhält. Was liegt da näher, als sich bei Trumpfanspiel schon mal nach Zusatzstärken beim Partner in Trumpf zu erkundigen und dann auch leicht die k9 zu finden?

Zögern auf Fehlanschub

Partner sitzt du hinter mir und erhältst sicher diesen Stich (je nach Sitzposition Ass/D-Ass, Chicane)?

Wird hier zum 1. Stich Kreuz ausgespielt, kann dieser Spieler bei positiver Antwort Pik10 abwerfen und kontrolliert beide schwarzen Farben. Und der Ansager kann weitere vorhandene Asse spielen. Kommt kein Kontra, sticht der Spieler und kann noch einmal seinen Partner nach dem besten Weiterspiel fragen.

Es fällt auf, dass hier fast immer überdurchschnittliche Trumpflänge und/oder 1-2 Farbkontrollen gegeben sind. Wenn da der Partner die „Frage“ mit „ja“ beantworten kann, wird das Spiel bei normaler Verteilung immer sicher gewonnen. Und der starke Kontrist kann seine hohen Trümpfe schonen, das Spiel ganz anders dirigieren. Auch wenn keine Antwort gegeben wurde, ist es eine Einladung an den Partner bzw. eine wertvolle Information über das Blatt des Fragenden: er hat überdurchschnittliche Karten, selbst wenn es kein eigenes Kontra wert ist. Da braucht dann auch der Partner kein Blatt mit einem Erwartungswert mit 85 Augen, um die Ansage zu treffen. Die Spielinitiative reicht vielfach, wenn man nur den Partner erreicht. Das siehst du auch sehr schön an diesem Beispiel:
Video: Stille Abfrage mit Doppeldulle

Auch wenn man die gefragte Karte nicht hat, aber innerhalb des Ansagezeitraumes an den Stich kommt oder andere Stärken hat, ist die Ansage fällig, z.B. in diesem Fall:
Video: Blatteinschätzung des Partners nach erfolgter Abfrage nicht konsequent genutzt

Zur Erinnerung:

Faustregel Nr. 21:

Eine von einem Partner geforderte Antwort wird grundsätzlich gegeben

Das fällt manchmal gar nicht so leicht, vor allem, wenn man selbst unterdurchschnittliche Karten hat. Doppelkopf nach DDV-Regeln ist nun einmal ein Partnerspiel. Vertrauen ist da manchmal alles. Wenn du dir das Wissen um die Faustregeln aneignest, werden dir deine Mitspieler vertrauen. Weil sie wissen: auf dich kann man sich verlassen. Das Gleiche gilt auch für dich. Merkst du, dass jemand verlässlich spielt und abfragt, fällt dir die Antwort auch mit unterdurchschnittlichen Karten auf der Hand leicht.

Faustregel Nr. 27:

Die stille Abfrage darf jeder stellen, dessen Parteizugehörigkeit wahrscheinlich ist.

Sobald die Partnerschaft geklärt ist oder die Parteizugehörigkeit des Fragenden ist wahrscheinlich, darf man seinem Partner eine immer eine stille Anfrage stellen:
Video: Spannendes Spiel mit stiller Gegenfrage

Die Parteizugehörigkeit muss dabei nicht sicher, aber wahrscheinlich sein. Also nimm bitte Abstand von Fragen, wenn nicht für jeden am Tisch verständlich ist, welcher Partei du tatsächlich angehörst.

Du hast ja schon gemerkt, dass die verschiedenen „Werkzeuge“ bei Doppelkopf auch oft miteinander verknüpft werden oder? Bislang habe ich dir stille Abfragen bei Spielanfang erläutert. Man kann sie aber im gesamten Ansagezeitraum verwenden, indem man nach eine Ansage weiteren bestimmten Karten (z.B. nach Blauer, wenn der Dullensitz geklärt ist; Farbkontrollen usw.) fragt. Dafür gibt es keine „Anleitung“, da ist selbständiges Denken angesagt: Was könnte mein Partner jetzt von mir wissen wollen, nach welcher Zusatzstärke fragt er mich? Erkennst du den Sinn der Frage und kannst sie mit „ja“ beantworten, erfolgt die Antwort als Absage der nächsten Stufe. Wie in diesem Beispiel:
Video: Stille Re-Abfrage nach Zusatzstärken

Aber denke auch daran:

Faustregel Nr. 28:

Jede Spieltaktik ist nur so gut, wie sie von meinem Partner auch verstanden wird.

Überhaupt, die lieben Mitspieler, die dafür verantwortlich sind, dass deine Tischkante schon etliche Beißspuren aufweist…es ist zwecklos und ungesund, sich über Spielfehler der Mitspieler aufzuregen. Beobachte sie und schätze ihre Spielstärke ein. Du wirst schon nach einigen Spielen merken, ob und welche der Faustregeln ihnen bekannt sind. Und schwächere oder ungeübte Spieler nach dem Spiel – oder gar im Spiel – für echte oder vermeintliche Spielfehler anzumachen, führt nur zu Streit oder persönlichen Beleidigungen. Besser ist es, sie nett darauf hinzuweisen, dass sie sich hier Tipps zur besseren Spielweise nachlesen können. Oder gemeinsam mit ihnen die Spiele zu analysieren. In Ruhe und ohne erhobenen Zeigefinger. Niemand spielt absichtlich schlecht. Und viele sind dankbar, wenn man ihnen Zusammenhänge erläutert.

Übrigens: Wenn man sich die Spiele im Nachhinein offen oder verdeckt aus anderer Perspektive anschaut, dann ist die Spielweise des Partners oft gar nicht mehr so verkehrt wie zunächst angenommen und man entdeckt auch Fehler in der eigenen Spielweise. Das berühmte Glashaus ist gar nicht so weit entfernt wie man annimmt.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

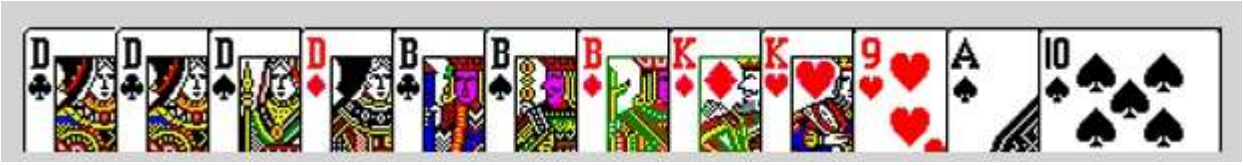
Hochzeiten

Bei einer Hochzeit geht der erste Fremdstich mit. Nach statistischen Erhebungen werden 83% der Hochzeiten gewonnen. Also wird jeder danach trachten, einzuheiraten. Am sichersten kannst du das natürlich mit der Dulle. Aber auch gute lauffähige Asse (schwarzes Ass blank oder einmal besetzt) sind geeignet. Besonders wenn zwischen Dulle und dem nächsthöchsten Trumpf eine größere Lücke ist, könnte es sich im Spielverlauf positiv auswirken, die Dulle für einen wertvolleren Stich aufzuheben. Manche spielen auch ein Fehlass vor, um Absagen mit größerer Sicherheit treffen zu können:
Video: Doppeldulle heiratet mit Herz Ass

Hast du DD und zusätzlich Blaue, solltest du natürlich die Blaue vorspielen und den Hochzeiter so zugleich über die DD informieren (Faustregel 22).

Bei DD und Karovollem empfehle ich dir wiederum, zunächst den Karovollen vorzuspielen. Der Hochzeiter – wenn er nicht blind und dumm ist – wird diesen Stich nehmen und Trumpf zurückspielen. Vorteil dieser Variante ist die Verschiebung des Ansagezeitraumes um einen Stich. Zugleich weiß die Re-Partei nun 4 sichere Stiche und die sichere Erreichbarkeit des anderen Partners über Trumpf.

Hast du selbst die Hochzeit, brauchst du auch nicht jeden zu nehmen (mit Ausnahme der angezeigten DD). Ausgespielte Asse dürfen, ja sollten sogar von dir gestochen werden. Zum Beispiel um selbst ein Ass zu spielen und sich dann den genehmen Partner zu suchen. Oder selbst eine Dulle vorzuspielen und dann die andere Dulle zu suchen. Auch dies mit dem Ziel der Verschiebung des Ansagezeitraumes. Je mehr der Ansagezeitpunkt nach hinten verschoben wird, je mehr Informationen liegen allein in Form von Stichen und Augen vor. Und umso sicherer wird die An- oder Absage:



Dieser Spieler wird ein ausgespieltes Kreuzass sicher stechen. Ein Abwurf bringt ihm kaum eine Blattaufwertung. Durch Abstich, Ausspiel Pikass hat er dann schon rund 40-50 Augen liegen und sucht sich als ideale Ergänzung eine Dulle beim Partner.

Im Regelfall suchst du dir den Partner über Trumpf. Einfache Rechnung oder? Es sind 2 Dullen und 6 Fehlasse draußen. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Dullenbesitzer auch Asse hat, ist also größer, als dass der auf Fehl angeschobene Ass-Besitzer auch eine Dulle hat.

Allerdings solltest du dir dein Blatt genau anschauen: Je geringer die Trumpflänge ist, desto eher kommt auch die Partnersuche über Fehl in Betracht; vor allem wenn du selbst eine Farbe länger hast:

Vier Herz auf der Hand…grausig, wenn man den Partner erwischt, der die beiden fehlenden Herz ebenfalls hat. Hier empfiehlt sich deshalb, den Partner zu suchen, der Herz sticht. Stechen zwei Spieler, umso besser. Der Hochzeiter kann dann nämlich noch einmal Herz vorspielen, der Partner sitzt ja hinten. Bei Chicane in Kreuz und Pik hat die Hochzeit Farbkontrolle in allen Farben und wird das Spiel sicher gewinnen.

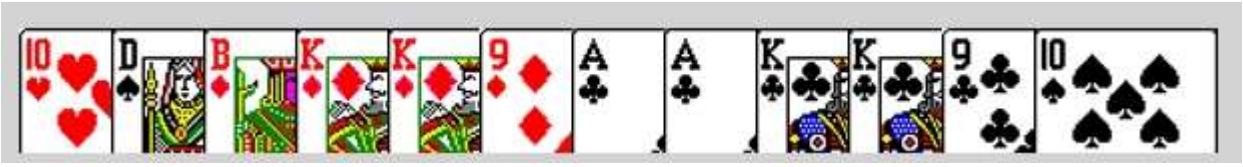
Nach dem Klärungsstich gilt dasselbe wie im Normalspiel:

Faustregel Nr. 17:
Eine Ansage erfolgt zum letztmöglichen Zeitpunkt.

Faustregel Nr. 19:
Jede vorzeitige An- oder Absage beinhaltet Zusatzinformationen.

Faustregel Nr. 20:
Bei geklärter Partnerschaft trifft der weiter hinten im Stich sitzende Partner die Ansage.

Das bedeutet, dass regelmäßig der Hochzeiter die Re-Ansage trifft. Es sei denn, der mitgehende Spieler verfügt über Zusatzstärken, die dem Hochzeiter nicht bis zum Legen der nächsten Karte bekannt sind. Dies können weitere Asse oder Chicane in bislang ungeklärten Farben sein, aber auch überdurchschnittliche Trumpflänge und/oder –höhe.



Sitzt der Hochzeiter direkt dahinter, kann dieser Spieler auch selbst re sagen und pik10 schieben, denn er hat mit Kreuzdoppelass und Chicane in Herz beide anderen Farben unter Kontrolle. Die begrenzte Lauffähigkeit von Kreuz wird ausgeglichen durch Blaue und Stechen des 2. Piklaufs.

Dieser Spieler kann nach der Klärung sowohl auf die andere Dulle beim Hochzeiter fragen als auch selbst das Herzass mit Re vorspielen. Wie sonst soll er sein starkes Blatt auch dem Hochzeiter zeigen?

Als Hochzeiter kannst du mit überdurchschnittlichen Karten durch eine vorzeitige Ansage direkt nach dem Klärungsstich von dir aus dem Partner das gewünschte Nachspiel anzeigen. Einfach aus der Überlegung heraus: Wie würde normalerweise bei bekannter Sitzposition heraus weitergespielt werden, wenn der Ausspieler kein weiteres Ass hat? Durch eine vorzeitige Ansage kannst du ihn von diesem „normalen“ Weiterspiel abbringen. Niemand wird deshalb vermuten, dass du damit ein starkes Blatt anzeigst:

Klärung durch Dulle
Ich habe die andere Dulle und ein Ass. Spiel also nur Asse mit hoher Laufwahrscheinlichkeit (keine D-Asse) und anschließend Trumpf, Partner!

An Sitzposition 2 und 3 wird dieser Hochzeiter nach dem Klärungsstich mit Dulle sofort Re sagen und kann so verhindern, dass Pik angeschoben wird. An Position 4 sitzend ist keine vorzeitige Ansage erforderlich, da wird der Ausspieler sowieso Trumpf ausspielen. Welche anderen Alternativen fallen dir je nach Sitzposition und Art der Klärung sonst noch ein? Spiele die verschiedenen Klärungsstiche in der Praxis schnell mal vor der Vorbehaltsanmeldung durch, denn im Spiel hast du dafür nur wenig Zeit und musst schnell reagieren!

Mit diesem sehr starken Blatt kannst du auch direkt nach dem Klärungsstich (mit Dulle) Re-K9 absagen und damit sofort Trumpf fordern. Dein Partner sollte dir dann z.B. eine Blaue zeigen, um dir weitere Absagen zu ermöglichen.

Klärung durch schwarzes As

Sitzt der Hochzeiter an Position 2, bedeutet es: schieb mich in Herz an, ich habe kein schwarzes As. Es ist keine Aussage über Dullenbesitz! Der Mithochzeiter kann also ruhig das lauffähige andere schwarze Ass vorspielen.

Sitzt der Hochzeiter an Position 3: Dulle und Trumpflänge, Anzeige eines starken Blattes.

An Position 4 zeigst du durch eine vorzeitige Ansage einen Single an; der Partner kann dich durch Nachspiel der Farbe erreichen.

Klärung durch Herzass

An Position 2 hat die vorzeitige Ansage dieselbe Bedeutung wie bei Klärung mit Dulle: Ich habe Dulle und 1 Ass, schieb mich nicht an.

An Position 3 und 4 dagegen hat die vorzeitige Ansage dieselbe Bedeutung wie bei Klärung mit schwarzem Ass.

Auch bei Klärung durch Fehl gilt: Keine-90 des Hochzeiters verpflichtet zu Trumpfnachspiel, denn der Hochzeiter hat keine Fehlverlierer mehr und ist sicher über Trumpf erreichbar.

Du siehst selbst: die vorzeitige Ansage hat je nach Spielsituation und Sitzposition eine völlig unterschiedliche Bedeutung. Kein Wunder, dass gerade Anfänger damit überfordert sind. Erklär ihnen dann einfach nach dem Spiel in ruhigen Worten, was du jeweils erreichen wolltest. Aus Fehlern kann man gut lernen! Gerade deshalb solltest du vorzeitige Ansagen als Hochzeiter nur machen, wenn du sicher bist, dass dein Partner dich versteht oder das Spiel auch dann eine Gewinnchance hat, wenn er dich nicht versteht und „falsch“ weiterspielt.

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Solo: Kontrastrategien

Wie man welches Solo spielt, ist Erfahrungssache. Wenn du Soli üben möchtest: Bei live-doko.de kannst du unter „Listen“ ganz „normale“ Runden nach den Turnierspielregeln des DDV spielen. Eine Runde mit 4 Spielern besteht dabei aus 20 Normalspielen und je einem Pflichtsolo pro Mitspieler. Vorteil des Pflichtsolos: Du hast Ausspielrecht.

Im Liga-Betrieb dagegen gibt es nur Lustsoli ohne Ausspielrecht. Deshalb möchte ich dir hier nur ein paar Tipps für die Kontrapartei geben, die sich bewährt haben.

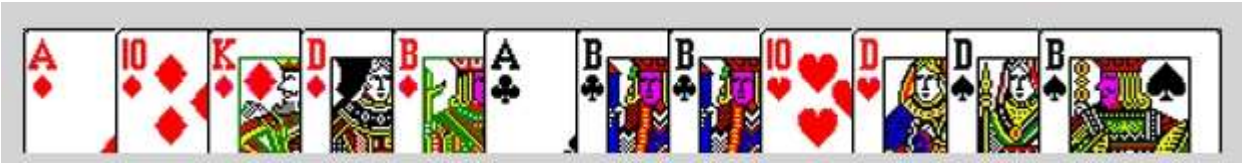
Fleischloser
Beim Fleischlosen kommt es darauf an, möglichst die Vollen den Partnern zu reservieren, nicht dem Solisten. Wenn du nur 3-4 Volle hast, der Solist aber 8 Stiche bekommt, hast du dir beim Standard-Ass-Solo (eine lange Farbe des Solisten, ein oder mehrere Seitenasse) entweder alle blankgespielt oder schon zwei dem Solisten gegeben, um wenigstens die anderen beiden nachhause zu bekommen. Um dieses „Zufallsprinzip“ zu unterlaufen, hat sich die Ass-Signal-Konvention entwickelt. Man zeigt seinen Mitspielern, welche Asse in welchen Farben man selbst hat. Und schaut zugleich, welche Asse die anderen zeigen.

Ass-Signal-Konvention
Und wie? Irgendwann musst du die lange Farbe des Solisten nicht mehr bedienen. Und bist frei in deinen Abwürfen. Und da setzt die Ass-Signal-Konvention ein. Simpel gesagt bedeutet ein Abwurf in einer Farbe mit anschließendem Farbwechsel, dass man in der ersten Farbe ein Ass hat. Und du wechselt so oft die Farbe, wie du Asse hast. Haben auf diese Weise zwei Spieler in einer Farbe das Ass gezeigt, kann jeder sich die Vollen in dieser Farbe blank stellen.

Klingt einfach oder? Leider gibt es da ein Hindernis. In der Praxis wirst du oft sehen, dass du in einer Farbe Ass-klein hast. Du kannst also das Ass nicht zeigen ohne es dir zugleich blank zu stellen. Genauso bei Ass-10-klein – wirfst du den Kleinen weg, hast du dir die 10 blank gestellt. Um das zu vermeiden, ist man auf einen weiteren Trick gekommen: Solche Asse zeigt man durch einen hoch-tief-Abwurf in einer anderen Farbe, z.B. Bube-9.

Anders herum gesagt: Du musst schon aufpassen wie ein Schießhund, wer was in welcher Reihenfolge abwirft, um rauszukriegen, welche Asse denn nun bei deinen Partnern sitzen, welche Vollen in welcher Farbe du dir risikolos blank stellen darfst.

Und wenn du auf diese Weise alle Asse gezeigt hast, musst du deinen Mitspielern auch noch sagen: so, das war es, weitere Asse habe ich nicht. Dies tust du, indem du entweder zu einer „früheren“ Farbe zurückkehrst oder in einer Farbe tief-hoch (z.B. 9-Bube) abwirfst.
Fangen wir mal mit Beispielen an:



Hier ist es noch ganz einfach: Ist Pik die lange Farbe des Solisten, wirfst du ab dem 3. Stich KaroBube – KreuzBube - KaroDame ab. Damit hast du nach dem 5. Stich beide Asse gezeigt, aber noch keinen

Vollen blankgestellt. Und du schaust zugleich, ob einer der Partner ebenfalls Kreuz- oder Karo-Ass zeigt (bzw. beide Herzasse gezeigt wurden). Denn ab dem 6. Stich musst du dir den ersten Vollen blankstellen.

Dieser Spieler dagegen hat ein Problem. Ist Kreuz die lange Farbe des Solisten, kann er weder Pik- noch Herzass zeigen, ohne sich Pikass bzw. Herzass-10 blank zu stellen. Hier hilft das hoch-tief-Signal gleich doppelt. Er wird ab dem 3. Stich Karo abwerfen, und zwar Dame (hoch) – Bube (tief) – 9 (noch tiefer) – König. Und zeigt damit 2 Asse in anderen Farben.

Entwicklungssolo

Da es bei live-doko nur Lustsoli ohne Ausspielrecht gibt, wird hier viel öfter ein Entwicklungs-Ass-Solo gespielt. Der Solist hat in verschiedenen Farben unterschiedlich lang besetzte Asse. Oft mit einer Zehn dabei. Also muss es Ziel der Kontra-Partei sein, ihm nach Möglichkeit diese sogenannten Stellungen (Ass, 10, x, x) nicht hochzuspielen.

Faustregel 29:
Beim Solo werden nur lang besetzte Asse vorgespielt, bei denen der Ausspieler auch eine Zehn hält. Lange Asse ohne 10 werden (wenn überhaupt!) nur mit Anzögern vorgespielt.

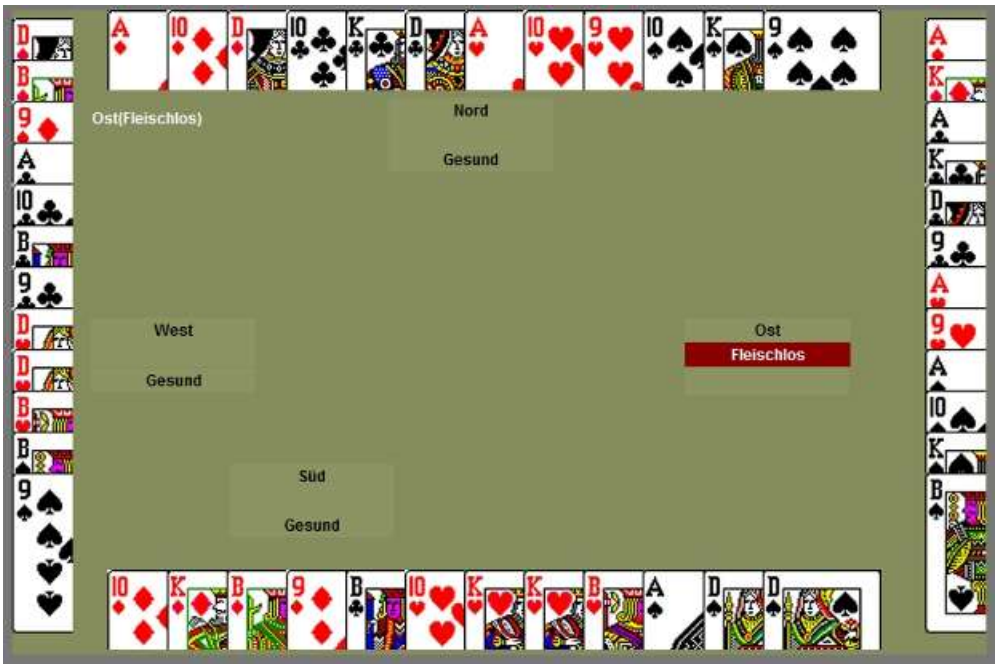
Faustregel 30:
Beim Solo wird dem Partner auf ein ausgespieltes Ass das Ass zugelegt.

Faustregel 31:
Beim Solo werden keine blanken Asse vorgespielt.

Je länger das ausgespielte Ass bei dir ist, desto wahrscheinlicher hat der Solist diese Farbe nur kurz oder gar nicht. Die Gefahr, ihm dadurch eine Stellung hochzuspielen, ist gering. Und wenn du in einer langen Farbe Ass mit 10 hast, umso besser. Deshalb gilt auch Faustregel 30: auf ein ausgespieltes Ass bitte das Ass dazugeben, damit der Ausspieler weiter diese (bei ihm längere) Farbe nachspielen kann. Weiterer Vorteil: die Partner können durch Abwürfe wiederum weitere Asse signalisieren. Asse in einer langen Farbe ohne 10 spiele deshalb auch nur nach Warnzögern aus, damit da kein Partner sein Ass dazulegt. Umgekehrt: wird ein Ass mit zögern ausgespielt und du hast das andere, zöger auch du kurz, damit dein Partner diese Farbe nachspielt.

Aus den gleichen Gründen verbietet sich auch das Vorspiel eines blanken Asses. Selbst auf die Gefahr hin, dass dir der Solist das blanke Ass zieht: die Erfahrung hat gezeigt, dass dies nur selten geschieht und der Schaden (= dem Solist lange Farben hochspielen) regelmäßig größer ist als der Nutzen (1 Stich, den du vielleicht sowieso machst, weil der Solist einen kleinen dieser Farbe vorspielt). Natürlich gibt es mal wieder eine Ausnahme: Fehlt euch nur noch ein Stich zum Spielgewinn, spielst du das blanke Ass natürlich vor.

Merk dir vor allem auch: Je länger du eine Farbe hast, desto kürzer dürfte diese Farbe beim Solisten sein. Also spielst du deine längste Farbe an.



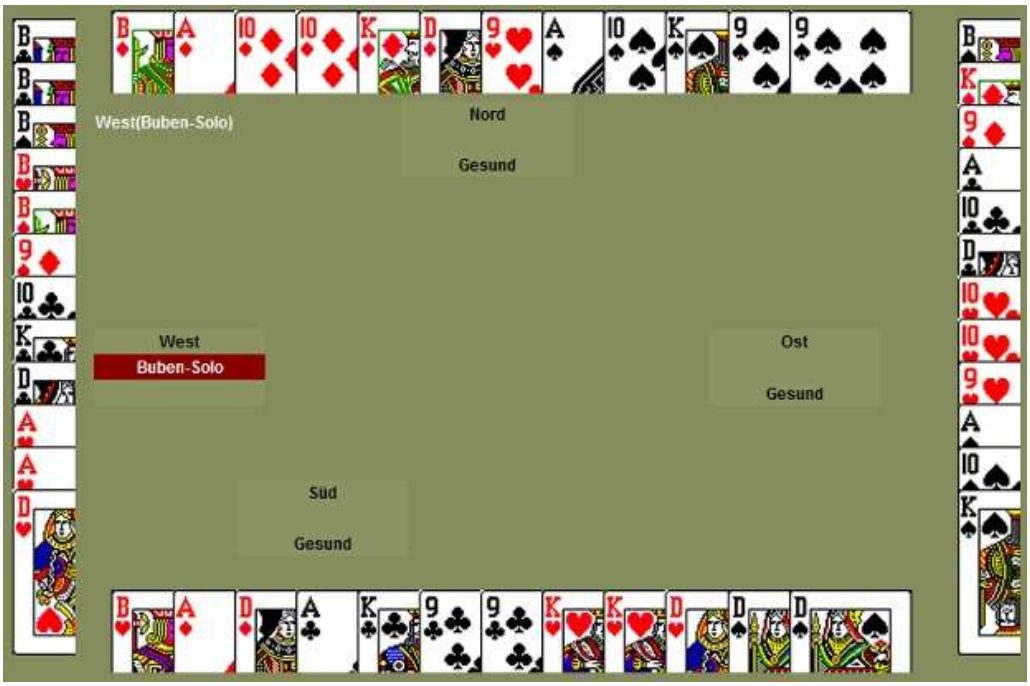
Süd hat hier Ausspiel, der Solist sitzt an Position 4 (Ost). Du siehst schon selber: Pikass spielt dem Solisten Ass-10-könig hoch. Hände weg. Genauso Kreuzbube. Auch diese Farbe hat der Solist lang, hofft natürlich, dass die Farbe von Kontra vorgespielt wird und er auf Kreuzkönig einen Stich bekommt. Bleiben also nur Karo oder Herz – die längsten Farben von Süd – über. Und das sind tatsächlich die beiden kürzesten Farben des Solisten. Spielst du Herz oder Karo vor, bringt das den Solisten in arge Bedrängnis, er verliert die Farbkontrolle, denn dein Partner geht auf dein Spiel ein und bringt die Farbe zurück.

Viele Entwicklungssoli entscheiden sich genau an dieser Frage: gelingt es, dem Solisten Farbkontrollen zu entreißen, gewinnt Kontra. Spielt man planlos alle Farben vor, behält der Solist die Farbkontrollen und baut seine Stellungen sogar aus.

Buben-/Damensolo

Die Faustregeln 29 bis 31 gelten selbstverständlich auch für Buben-/Damensoli. Der Unterschied zum Ass-Solo besteht hauptsächlich darin, dass hier die Abwürfe keine Asse anzeigen, sondern schwache Farben. Kleine Karten schwacher Farben auf Stiche des Solisten, Zehnen, die nur ein- oder zweifach besetzt sind (also vermutlich keinen Stich machen können), auf Stiche der Partner. Asse werden nicht gebuttert, es sei denn, man hat in dieser Farbe D-Ass. Also auch keine blanken Asse!!!

Ziel der Kontrapartei bei allen Soli ist es, eigene Stellungen zu entdecken und dem Solisten keine Stellungen hochzuspielen. Diese Strategie hat sich bewährt.



Süd hat hier Ausspiel, der Solist sitzt direkt dahinter. Karo Ass ist nur zu zweit, Finger weg. Kreuzass dagegen ist zu viert, aber leider ohne 10. Und schau dir das Blatt des Solisten an: Gelingt es ihm, mit der Kreuz10 einen Stich zu machen, hat er bei nur 4 Abgebern sicher gewonnen. Deshalb sollte Süd das Kreuzass mit zögern (=Achtung, langes Ass ohne 10) vorspielen. Sonst gibt ihm ja Ost das Kreuzass dazu….Wenn du dir die Karten der Partner anschaust, fällt dir sicher auf, dass dies Solo bereits im ersten Stich sauber zerlegt werden kann oder?

1. Stich: Kreuzass (mit zögern) – Kreuzdame – Herz9 (kontra) – Kreuzdame (mit zögern). =17 Augen

Süd zeigt: langes Ass ohne 10
Nord zeigt: Ich habe mindestens 1 Buben und bin jetzt auch herzfrei. Warum sonst auch sollte er in einen Stich des Partners nicht buttern?
Ost zeigt: ich habe das Kreuzass, spiel die Farbe nach. Auch er buttert nicht, denn die Kreuz10 kann durchaus einen Stich machen, wenn 1 Spieler kein Kreuz hat und der Solist mindestens noch die 10.

Im 2. Stich: wird dann Kreuz nachgespielt, Ost übernimmt (könig-könig-karo10-kreuz10=28 Augen) und zieht dem Solisten

im 3. Stich: die Kreuz10 (Ass-9-10-Karo10= 31 Augen). Anschließend – Nord zeigte ja Herz an – spielt Ost

im 4. Stich: Herz10 vor…(herz10-herzkö-Herzass-bube= 27 Augen). Kontra hat nun 103 Augen liegen und wird noch 2 Stiche machen: einen auf karo, einen weiteren auf die zweite Dulle bei Ost. Keine Chance für den Solisten.

Und noch wichtig bei Buben-/Damensoli:

Faustregel Nr. 32:

Hast du bei Buben/Damensoli drei Volle einer Farbe gesehen, sollst du von der Farbe gehen!

Wer eine Farbe nachspielt, wo im 1. Lauf Ass/Ass/10 oder Ass/10/10 gefallen sind, lädt damit den Solisten zum Abwurf ein. Billiger wird er eine „faule“ Karte kaum los. Besser ist es, dem Solisten möglichst Stiche vorzusetzen, die rund 20-25 Augen wert sind. Da tut der Abwurf weh bzw. wird unmöglich.

Und:

Faustregel Nr. 33:

Du sollst bei Buben/Damensoli als Kontrist keinen Trumpf aufspielen!

Immer wieder erlebt man, dass Kreuz-Bube oder Kreuz-Dame von einem Kontristen ausgespielt werden, weil die sonst ggf. keinen Stich machen („hatte ich blank“).

Aber: der Stich bringt meistens nur 8 bzw. 12 Augen, die in der Regel nicht spielentscheidend sind. Und dadurch wird auch den Partnern Trumpf gezogen. Trumpf, mit denen vielleicht Fehlstiche des Solisten (mit erheblich mehr Augen!) gestochen werden können.

Die Erfahrung zeigt, dass auf lange Sicht die Faustregel Nr. 33 wesentlich vorteilhafter für die Kontra-Partei ist.

Natürlich auch hier eine Ausnahme: Wenn du sicher bist, dass deine Partner keinen Trumpf mehr haben und buttern können….

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Faustregeln

Ausspiel

Faustregel Nr. 1: Das Trumpfausspiel empfiehlt sich eher bei ausgesprochen guten Blättern (Trumpflänge/-höhe und/oder Stechfarbe), da die Wahrscheinlichkeit einer Ansage erhöht wird.

Bedienen

Faustregel Nr. 2: Kontra schmiert, Re ist geizig. Aber: Faustregel 3 beachten!
Faustregel Nr. 3: 25 ist fair. Bei Ausspiel eines schwarzen Asses ohne Ansage sollte dieses 25 Augen (=Ass, 10, König, 9) erhalten.
Faustregel Nr. 4: Bei Anschub in Fehl buttert Re, Kontra geizt.
Faustregel Nr. 5: Bei ungeklärter Partnerschaft hat eine Dame an Position 2 nichts auf dem Stich zu suchen!
Faustregel Nr. 6: Bei ungeklärter Partnerschaft ist eine Blaue an Position 2 oder 3 immer Kontra!
Faustregel Nr. 7: Dulle sollte 30 Augen bringen oder eine schwarze Dame des Gegners übertrumpfen.

Partnererkennung - Sinnvolles Weiterspiel

Faustregel Nr. 8: Ich spiele möglichst keine Fehlfarbe an, die hinter meinem Partner mitgestochen wird
Faustregel Nr. 9: Ich spiele keine Fehlfarbe nach, die ich allein noch habe.
Faustregel Nr. 10: Kontra schiebt zurück, Re schiebt weiter.

Partnerspiel

Faustregel Nr. 11: Auf Standkarte des Partners abwerfen.
Faustregel Nr. 12: Sehe ich, dass mein Partner nur noch Trumpf hat, spiele ich nur noch Trumpf an.
Faustregel Nr. 13: Ich zwinge meinen Partner möglichst nicht zu einem hohen Trumpf.
Faustregel Nr. 14: Ich steche nur vor, wenn dies zur Entlastung des Partners sinnvoll ist.
Faustregel Nr. 15: Solange ich bei meinem Partner hohe Trumpf weiß oder vermute, ziehe ich nicht von oben!

Ansagen

Faustregel Nr. 16: Mache ich voraussichtlich mindestens 75 Augen (Re) bzw. 85 Augen (Kontra) selbst in einem Spiel, habe ich bei unauffälligem Spielverlauf eine Ansage.
Faustregel Nr. 17: Eine Ansage erfolgt grundsätzlich zum letztmöglichen Zeitpunkt. (siehe auch Faustregel 19)

Absagen

Faustregel Nr. 18: Für eine k9-Absage solltest du selbst mit großer Sicherheit als Re eigene 75-80 Augen, als Kontra eigene 65-70 Augen zusätzlich zur Ansage deines Partners mitbringen.

Vorzeitge An- und Absagen

Faustregel Nr. 19: Jede vorzeitige An- oder Absage beinhaltet Zusatzinformationen.
Faustregel Nr. 20: Bei geklärter Partnerschaft trifft der weiter hinten im Stich sitzende Partner die Ansage.

Laute Abfragen

Faustregel Nr. 21: Eine von einem Partner geforderte Antwort wird grundsätzlich gegeben.

Informationen auswerten

Faustregel Nr. 22: Es wird immer die Karte mit dem höchsten Informationsgehalt gelegt.

Die Dullenkonvention

Faustregel Nr. 23: Wer im 1. oder 2. Stich die Dulle vorspielt, muss Re sein!
Faustregel Nr. 24: Wer leichtfertig Konventionen missbraucht, wird mit Vertrauensverlust nicht unter 2 Jahren bestraft.

Die Stille Abfrage

Faustregel Nr. 25: Die erste stille Abfrage im Ansagezeitraum darf bei unbestimmter Parteizugehörigkeit nur von der Kontrapartei ausgehen.
Faustregel Nr. 26: Eine Information über das eigene Blatt wird dann freiwillig gegeben, wenn hierdurch die Gewinnaussichten für die eigene Partei erhöht werden!
Faustregel Nr. 27: Die stille Abfrage darf jeder stellen, dessen Parteizugehörigkeit wahrscheinlich ist.
Faustregel Nr. 28: Jede Spieltaktik ist nur so gut, wie sie von meinem Partner auch verstanden wird.

Solo - Kontrastrategien

Faustregel Nr. 29: Beim Solo werden nur lang besetzte Asse vorgespielt, bei denen der Ausspieler auch eine Zehn hält. Lange Asse ohne 10 werden (wenn überhaupt!) nur mit Anzögern vorgespielt.
Faustregel Nr. 30: Beim Solo wird dem Partner auf ein ausgespieltes Ass das Ass zugelegt.
Faustregel Nr. 31: Beim Solo werden keine blanken Asse vorgespielt.
Faustregel Nr. 32: Hast du bei Buben/Damensoli drei Volle einer Farbe gesehen, sollst du von der Farbe gehen!
Faustregel Nr. 33: Du sollst bei Buben/Damensoli als Kontrist keinen Trumpf aufspielen!

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)

Glossar (Begriffserläuterung)

Abfrage: Zögert ein Spieler (ggf. nach Ansage) vor Legen seiner Karte („simuliertes Überlegen“), stellt er an den Stichinhaber die Frage nach seiner Parteizugehörigkeit bzw. fragt seinen Partner nach dem Besitz bestimmter Karten.
Absage: Folgeansagen: keine 9 (Gegner erhält unter 90 Augen), keine 6, keine 3, schwarz (Gegner erhält keinen Stich).
Ansage: Kontra bzw. Re in Abhängigkeit von der Parteizugehörigkeit: Gegenpartei erhält weniger als 120 Augen im laufenden Spiel.
Abwurf: Ist ein Spieler in der ausgespielten Fehlfarbe (oder in Trumpf) frei, kann er eine Karte einer anderen Fehlfarbe legen (abwerfen).
Alte: Kreuzdame
Anschub: Ausspiel einer Fehlkarte, die keine Standkarte ist.
Augen: Spielwert einer Karte. Ass=11, Zehn=10, König=4, Dame=3, Bube=2, Neun= 0 Augen. Insgesamt befinden sich 240 Augen im Spiel.
Ausspielrecht: Die erste Karte im Spiel wird im Normalspiel, einer Hochzeit oder bei einem Lustsolo von dem Spieler ausgespielt, der links vom Geber sitzt (und muss dafür das nächste Spiel geben; das Ausspielrecht wandert im Uhrzeigersinn reihum). Zum jeweils nächsten Stich spielt der Spieler auf, der den letzten Stich bekommen hat.
Bedienen: Solange ein Spieler selbst eine Karte der ausgespielten Fehlfarbe (Trumpf) besitzt, muss er diese bedienen. Besitzt er keine Karte dieser Fehlfarbe (Trumpf), hat er die Wahl zwischen Abwurf einer anderen Fehlkarte oder Abstich mit Trumpfkarte.
Blank: die letzte Karte einer Fehlfarbe (letzte Trumpfkarte), die ein Spieler hält.
Blatt: Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn 12 Karten, sein Blatt
Blaue: Pikdame
Buttern/schmieren: eine Karte mit möglichst vielen Augen in einen Stich (des Partners) legen.
Charly: Kreuzbube
Chicane: Stechfarbe
DD: Doppeldulle, 1 Spieler hält beide Herzzehnen.
Doppelkopf: Ein Stich mit 40 oder mehr Augen.
Dulle: Herz10
Erwartungswert: die Summe aller Augen der Stiche, die ich nach meiner Einschätzung (vor Spielbeginn) vermutlich mit meinem Blatt bei normaler Verteilung machen werde. Nach diesem Erwartungswert werden im Text folgende Blätter unterschieden (unterschiedliche Werte für Kontra in Klammern):
Nullblatt: 0 - 2 Stiche mit zusammen maximal 25-30 Augen
unterdurchschnittliches Blatt: ca. 30- 50 (25 bis 45) Augen
Durchschnittliches Blatt: ca. 50-70 (45-65) Augen
Überdurchschnittliches Blatt: >75 (>85) Augen. Damit solltest du bei unauffälligem Verlauf immer eine Ansage treffen, wenn wenigstens 5 Trumpf dabei sind.
Starkes Blatt: >100 (>110) Augen. Damit sind vorzeitige Ansagen oder laute Abfragen meist möglich.
Sehr starkes Blatt: >110 (> 115) Augen. Bei diesen Blättern lässt sich die Checkliste schon nicht mehr anwenden, Absagen sind mehr als wahrscheinlich.
Fehlabgeber, faule Karten: Fehlkarten, die idR. keinen Stich machen werden.
Fehlkarte, Fehl: Alle Karten, die nicht zu den Trümpfen gehören.
Forcieren: Durch vorzeitige An- oder Absagen, Abfragen aber auch durch Anspiel hoher Trümpfe wird ein Spiel forciert.
Fremdstich/Klärungsstich: Der erste Stich bei einer Hochzeit, der nicht zum Hochzeiter geht. Erhält der Hochzeiter die ersten drei Stiche selbst, spielt er ein Farbsolo in Karo.
Fuchs: Karoass
Halten: Karten, die noch nicht gespielt wurden, werden „gehalten“.
Hochzeit: Ein Spieler hält beide Kreuzdamen und sucht sich seinen Partner über den ersten Fremdstich.

Gegenansage: Ansage der Gegenpartei nach erfolgter Ansage
Gewinn (des Spieles): Die Partei, die mehr als 120 Augen bzw. nach Absage mehr als 150, 180 usw. Augen erzielt hat, gewinnt das Spiel und erhält die Spielpunkte gutgeschrieben. Bei exakt 120 (150, 180…) Augen hat Kontra bzw. die Partei gewonnen, die keine An-/Absage getätigt hat.
Kontra, Kontrist: Ein Spieler, der keine Kreuzdame hat Re: Ein Spieler, der die Kreuzdame hat oder der Spieler, der bei der Hochzeit mitgeht.
Konvention: Anspiel oder Legen bestimmter Karten in bestimmten Spielsituationen (oder auch „simuliertes Überlegen“) mit bestimmten Bedeutungen. Konventionen sind keine Spielregeln, sondern werden von vielen Spielern regelmäßig und gleich angewendet und dadurch „standardisiert“. Niemand „muss“ nach bestimmten Konventionen spielen.
Lauffähig: Fehlkarten (Asse), die vermutlich jeder Mitspieler bedienen muss. Die Lauffähigkeit ist umso höher, je mehr Karten dieser Fehlfarbe bei den Mitspielern/Gegnern verteilt sind. Eine Lauffähigkeit von mehr 50% hat ein Ass dann, wenn mindestens 5 Karten der Fehlfarbe bei den Mitspielern verteilt sind. Die Lauffähigkeit erhöht sich bei geklärter Partnerschaft (Ansage), da der Partner nicht abstechen wird.
Nullblatt: Bei einem Nullblatt kann der Spieler nicht davon ausgehen, dass er in dem laufenden Spiel mehr als einen Stich bzw. 2 Stiche mit weniger als 25 oder 30 Augen machen wird. Beispiel:

Position: Sitzposition im laufenden Stich. Position 1 hat Ausspiel, dahinter sitzen im Uhrzeigersinn Position 2, 3 und 4.
Spielinitiative: Die Partei, die Ausspielrecht hat, hat damit auch die Spielinitiative Single/Singleton: Du hältst in dieser Fehlfarbe von Spielbeginn an nur eine Karte.
Spielpunkte: nach dem Spiel werden die Augen jeder Partei gezählt und in Spielpunkte Umgerechnet: gewonnen=1, Kontra/Re=2, jede Absage=1, Unter 9 (6,3,schwarz) gespielt=jeweils 1, Sonderpunkte (Fuchs gefangen, Doppelkopf, Charly – nicht bei Soli)= jeweils 1 Punkt. Die Punkte werden addiert (Sonderpunkte der Gegenpartei subtrahiert) und den Spielern als Plus- bzw. Minuspunkte zugerechnet. Beim Solo erhält der Solist die Punkte dreifach. Die Quersumme der Punkte aller vier Spieler ist somit immer Null.
Sprungabsage: Auslassen einer Absage. Statt k9 wird z.B. gleich k6 abgesagt.
Stechen: Besitzt ein Spieler keine Karte der ausgespielten Fehlfarbe, darf er mit einer Trumpfkarte stechen.
Standkarte: Die höchste im Spiel befindliche Karte einer Fehlfarbe/der Trumpfkarten. Zu Spielbeginn z.B. Pikass. Sind beide Pikasse bereits gefallen, Pik10.
Stich: ein Stich besteht aus 4 Karten (1 Karte pro Spieler), die nacheinander im Uhrzeigersinn gelegt werden. Der Spieler, der zuerst die höchste Karte in diesem Stich gelegt hat, bekommt den Stich, d.h. er legt diese 4 Karten zur Seite. Nach dem Spiel zählt jeder Spieler die Augen seiner Stiche, damit die Partei ermittelt werden kann, die das Spiel gewonnen hat.
Trumpfarm/Trumpfleer: 1 Spieler oder eine Partei hält keine Trumpfkarten mehr.
Trumpflänge: Ein Spieler hält durchschnittlich 6-7 Trumpfkarten. Von **trumpflang** spricht man ab 8 oder mehr Trumpfkarten, von **trumpfkurz** bei 5 oder weniger Trumpfkarten.
Voller: Karte mit 10 oder 11 Augen (Ass oder Zehn)

Zurück zum Inhaltsverzeichnis (klicken)