

# Konventionen

Eine Konvention ist eine nicht formal festgeschriebene **Regel**, die von einer Gruppe von Menschen aufgrund eines Konsens eingehalten wird. Die Übereinkunft kann stillschweigend zustande gekommen oder auch ausgehandelt worden sein (Wikipedia).

Natürliche Konventionen beim Doppelkopf sind das Ergebnis logischer Folgerungen, welche Spielweisen bestimmten Situationen oder Parteien zuweisen und weitere logische Schritte eröffnen.

Künstliche Konventionen sind Verabredungen, die nicht aus dem Spiel selbst logisch ableitbar sind. Die Grenzen sind fließend.

Das Essener System drückt es so aus:

"Eine sinnvolle Konvention muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Die mit ihr verbundene Information muss auf Dauer für die eigene Partei mehr Vorteile bringen (Steigerung des Erwartungswertes) als eine, durch das Anspiel verursachte, eventuelle Schwächung des eigenen Blattes.
- Sie muss logisch aufgebaut sein, damit es bei den Folgeaktionen nicht zu Missverständnissen kommt und damit auch unkundige Spieler sie nachvollziehen können.
- Die Wahrscheinlichkeit der Anwendung muss genügend groß sein.
- Die Anfälligkeit gegen Störmanöver der Gegenpartei muss gering sein."

Konventionelle Anspiele liegen regelmäßig dann vor, wenn es sich um ein erstes Anspiel handelt oder es im Ansagezeitraum geschieht. Im Ansagezeitraum ist das Bedürfnis der Kommunikation besonders hoch, weil noch zusätzliche Spielpunkte durch An- und Absagen gewonnen werden können. Außerdem werden in den ersten Stichen die Weichen für den Verlauf des Spiels gestellt.

Eine Konvention ist allgemein bekannt:

**Anspiel eines  mit Re:** Der Aufspieler ist im Besitz beider   und kann seinen Partner mit dessen  sicher ans Spiel bekommen.

**Anspiel einer :** Der Aufspieler ist im Besitz beider  . Entweder hat der Aufspieler keinen Karovollen, den er mit Re eröffnen kann, oder seine Karte verfügt über keine Stärken, die er nicht

im Ansagezeitraum zeigen kann.

Bsp.

Nach (!), , kennt der Partner die Hand des Aufspielers (er hält noch einen bis zwei kleine Trümpfe neben als Aussteiger und hat keine weiteren relevanten Werte). Der Partner kann daher die richtige Absagestufe absagen und das weitere Spiel koordinieren.

Würde der Aufspieler nicht halten, könnte ein Gegenspieler nicht nur den Stich der verhindern, sondern auch das Anspiel in den zentralen ersten Stichen an sich reißen und die eigenenASSE spielen. Das Gegenspiel der Kontra-Partei würde koordiniert und das Spiel unnötig für Re erschwert.

**Anspiel einer :** Laut Essener System hält der Aufspieler nun . Dieses Verständnis ist auch sinnvoll. Für einen Kontristen wäre klar, dass hinter ihm noch beide Re-Leute sitzen. Er würde einen wertvollen Trumpf opfern und der Re-Partei das Aufspiel in den zentralen ersten Stichen überlassen.

### **Ansage eines Spielers an Pos. 2 - 4 vor Aufspiel:**

**Anspiel einer :** Laut Essener System hält der Aufspieler nun und mindestens drei weitere Trümpfe. Erklären kann man es durch den Umstand, dass die vorgespilte einen Verstoß gegen das Effizienzprinzip darstellt und die aufwertet. Diese können nun leichter Stiche gewinnen. Daher kann sich dieses Anspiel nur ein Mitglied der Re-Partei leisten. Hält er allerdings keine weiteren hohen Trümpfe, wäre er im weiteren Verlauf der Partie nicht einmal mehr in der Lage, sicher ans Spiel zu gelangen. Daher kann sich diese Anspiel nur ein Aufspieler leisten, der über nachbeste Trümpfe verfügt. Um die Konvention häufiger anwenden zu können, kann die auch durch zwei ersetzt werden. Nur mit beiden hat man die Gewissheit, dass der Partner mit nicht zum falschen Zeitpunkt legt, weil er auf die des Aufspielers baut.

**Große Abfrage an Pos. 2 - 4:** Ein Spieler sagt Re oder Kontra, sobald der Aufspieler angespielt hat. Obwohl der Stich den Ansagenden erreicht, legt dieser keine Karte, sondern "überlegt". Die Abfrage richtet sich an den Gewinner dieses Stichts, also z.B. auch bei



(Re von Spieler 2 nebst Zögern) an Spieler 3 auf . Häufig wird diese Abfrage bei angespielten Assen verwendet.

Der Ansagende kann die Farbe stechen. Sofern der Stichgewinner sein Partner ist, erhöht er auf k90, sobald der Stich den Partner erreicht hat. Spieler hinter dem Ansagenden sagen k90, wenn sie die Farbe ebenfalls gewinnen können, sei es durch Stechen oder eine Stehkarte. Der Abfragende verspricht eine Hand, die mit dem Abwurfvorteil ausreichende Sicherheit für die k90-Absage bietet.

Bsp.



(Re von Spieler 2 nebst Zögern) an Spieler 3 auf .

**Große Abfrage an Pos. 1:** Ein Spieler sagt Re oder Kontra und legt keine Karte, sondern "überlegt". Der Abfragende verspricht eine Hand, die mit bestimmten Vorteilen und Informationen ausreichende Sicherheit für die k90-Absage bietet. Welche Informationen können das sein? Für Schwarz-Absagen müssen zumeist mehrere Faktoren zusammen kommen: viele Trümpfe, die sechs höchsten Trümpfe, sowie einige Fehlstehkarten. Zur Auswahl der richtigen Anspielkarte ist die Sitzposition des Partners ebenfalls wichtig: sitzt der Partner an Pos. 4, können direkt Damen heraus getrieben werden. Sitzt der Partner an Pos. 2, kann er mit der kürzesten Farbe angespielt werden, sofern er dort ein As hält. Aus dem "Überlegen" lässt sich auch die Information ableiten, dass der Aufspieler Auswahl bei seiner Anspielkarte hat. Mit welcher Hand sollte der Partner nun antworten? Die wichtigste Frage ist die Anspielbarkeit. Hält der Spieler an Pos. 2 beide schwarzen Assen, kann Spieler 1 ihn anschieben. Selbst wenn Spieler 1 in einer schwarzen Farbe frei sein sollte, hätte er doch noch die zweite Farbe zur Auswahl.

Wie erreicht man nun die anderen Positionen? Sicher kann man sie nur über Trumpf erreichen und

falls beide   im Besitz der Re-Partei sind. Spieler 2 hätte mit , Spieler 3 und Spieler 4

hätten bei eigener   und dem Wunsch ans Spiel zu kommen, sofort Re gesagt. Die Frage auf



 an Pos. 2 bzw.   hätte damit nur noch einen sehr schmalen Anwendungsbereich, nämlich

wenn zwar  , aber kein As vorhanden wäre. Würde man dieses Überlegen also als Frage auf   verstehen, würde die Konvention praktisch nie anwendbar sein. Außerdem enthalten sehr starke Hände i.d.R. auch eine . In den meisten Fällen wird eine  daher reichen, um an den Positionen 3 und 4 ans Spiel zu kommen. Selbst in dem seltenen Fall, dass der Abfragende keine  hat, kommt Spieler 3 immer noch ans Spiel, falls die  bei Spieler 2 sitzt. Die Frage zielt damit auf den Besitz einer  an Position 3 oder 4.

Festgehalten wird daher, dass die Große Abfrage sich auf beide schwarzen Asse an Pos. 2 und eine  an einer anderen Position bezieht.

Probleme entstehen an Pos. 2, z.B. wenn man eine schwarze Farbe sticht und in der anderen ein As hält. Wie soll der Partner das rechtzeitig erkennen? Auch Konventionen bieten keine 100% - Antworten auf alle möglichen Kartenverteilungen.

**Stille Kontra-Anfrage:** Ein Spieler an beliebiger Position legt keine Karte, sondern "überlegt". Wie bei den vorherigen Konventionen erkennbar war, sollte sich die Re-Partei vor Spielbeginn bereits einen Plan gemacht haben. Wie sonst sollte bspw. eine große Abfrage sonst sofort bei Aufspiel der richtigen Farbe gestartet werden? Schwieriger ist die Situation häufiger für die Kontra-Partei. Von Natur aus im Nachteil wurde dieser Nachteil durch die Konventionen der stärkeren Partei noch weiter verstärkt. Ist ein Kontra-Spieler eine Farbe frei, so begegnet ihm häufig ein Problem. Wäre der Aufspieler Partner, könnte er gut eine Karte abwerfen, welche die Hand weiter aufwertet. Andererseits könnte das die einzige Chance für den Fuchs und das eigene As sein. Diese Not soll ein Kölner Spieler häufiger beobachtet haben und hatte dann die Idee in solchen Situationen einfach "Kontra" zu sagen, wenn er zur Kontrapartei gehörte. Folgende Erklärung wird überliefert:

*"Es gab ja bis dahin nur das Essener System, das die natürliche Re-Stärke noch verstärkte. Mir fiel also auf, dass Kontra viel häufiger zögerte, ehe es Kontra ansagte. Denn es hatte es damals ja noch viel schwerer, ein Spiel zu gewinnen. Daraufhin habe ich immer, gerade auch mit halbgaren Blättern auf dieses Zögern hin selbst Kontra gesagt. Und ich gewann damit!"*

(<http://doko-wissen.de/index.php?title=Konvention>)

Ob es sich dabei um Helmut Mond handelte und ob es sich wirklich so zugetragen hat, kann der interessierte Historiker nachvollziehen. Das "Überlegen" ersetzt einfach das Re in den vorgenannten Varianten der Großen Abfrage an Pos. 1 und Pos. 2 - 4.

"Überlegt" ein Spieler vor Aufspiel, erwartet er einen Aufspielhinweis von Spieler 2 für beide schwarzen Asse und von Spieler 3 und 4 für den Fall einer Dulle. Da Kontra sich damit eine Gewinnstufe erspart, muß die Erfolgswahrscheinlichkeit nicht bei 90% liegen. Nicht unterschätzt werden darf auf der anderen Seite die Konsequenz beliebig schwacher stiller Anfragen. Diese würden langfristig die Re-Partei weiter aufwerten und ein Re-Mann an Pos. 4 könnte praktisch blind Re sagen, falls es keine stille Anfrage in den ersten beiden Stichen gab. Die Stärke der Anfrage sollte daher irgendwo zwischen einem eigenen Kontra und einem Kontra im 1. Stich liegen, also einen Erwartungswert von 85 - 110 Augen beinhalten. Eine weitere relevante Stärke darf man seinem Partner zutrauen. Statistisch werden die Anfragen nur zu 1/3 beantwortet. Bedenke: in jedem Fall übermittelt man Informationen an die Re-Partei. Die Re-Partei kann dann z.B. die Gelegenheit zur stillen Gegenfrage nutzen und zu Ansagen kommen, die sie ansonsten nicht getroffen hätte. Zudem verzichtet sie vielleicht auf knappe k90-Absagen, die man sonst manchmal geschlagen hätte.

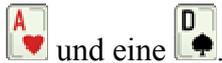
**Kleine Re-Anfrage:** Ein Spieler an beliebiger Position trifft eine Re-Ansage und legt keine Karte, sondern "überlegt". Auch hier kann der Spieler stechen. Logisch zu entscheiden ist an dieser Stelle, ob eine der Anfragen stärker als die andere ist. Bei Spieler 4 ist der Unterschied am größten: Spieler 2 und Spieler 3 treffen die Entscheidung über die zu legende Karte ohne zu wissen, dass Spieler 4 die Farbe sticht. Gerade in dem angestrebten Fall, also falls Spieler 1 der Re-Partner ist, legen beide Kontra-Spieler nun weniger Augen in den Stich hinein. In den meisten Fällen bekommt man mit der vorzeitigen Ansage vom Partner die höhere Karte und vom Gegner die kleinere Karte. Einen Unterschied macht es, falls der Gegner drei Werte der Farbe hat. Dann erhält man auch im 2. Lauf nicht den höchsten Wert der Farbe.

Spieler 2 und Spieler 3 können entscheiden, ob sie nun noch eine stille Kontra-Anfrage stellen oder nicht.

Im Ergebnis erhält man weniger Informationen und weniger Augen, wenn man bei Ausspiel die Abfrage ankündigt. Auf Punkte und Informationen kann man verzichten, wenn man stärker ist. Also ist die Ansage bei Aufspiel der Stechfarbe die stärkere Abfrage.

Die Qualität der Anfrage sollte so sein, dass der Aufspieler mit einer knapp unterdurchschnittlichen

Karte noch erhöhen darf. Er sollte für die Antwort also ein bis zwei Werte mitbringen, wie z.B. ein



**Stille Gegenfrage:** Überall dort, wo noch Gegenansagen möglich sind, kann ein Partner "überlegen". Welche Information konkret erwünscht ist, lässt sich nicht allgemeingültig formulieren. Häufig wird es die Frage sein, ob die gerade angespielte Farbe gestochen, die Dulle gelegt oder ein gelegter Trumpf übernommen werden kann. Darüber hinaus transportiert die Gegenfrage eine Information über Stärken beim Partner und weckt damit den Partner hoffentlich auf. Selbst wenn die gefragte Stärke nicht vorhanden ist, eröffnet die Gegenfrage die Option, aufgrund weiterer Stärken dennoch eine Gegenansage zu treffen. Damit sollte der Partner aber warten, bis er am Spiel ist. Andernfalls führt das Missverständnis zu teuren Fehlern.

**Vorzeitige An- und Absagen:** Ähnlich situationsabhängig sind vorzeitige An- und Absagen. Auf eine angespielte  beinhaltet die sofortige Re-Ansage des Partners die Information, dass er die andere  hält. Sitzt er an Pos. 2, legt einen Karovollen und sagt Re an, nachdem der Stich gelaufen ist, lenkt er das Anspiel auf Herz. Sitzt er an Pos. 4 und legt Spieler 2 auf die angespielte  einen Karovollen, sagt er Re an, nachdem der Stich gelaufen ist. Damit deckt er den Bluff von Spieler 2 auf und ermöglicht das bessere Trumpfnachspiel. Eine vorzeitige keine 90 an Pos. 4 auf ein angespieltes  mit Re informiert den Partner darüber, dass man die 2. Pikrunde sticht und ausreichende Stärken für eine k90 - Absage mitbringt.

### **Konventionen und Ansagen bei der Hochzeit**

Bei der Hochzeit sind die Parteien frühzeitig und allgemein bekannt. Damit entfällt eine Aufgabe verschiedener Konventionen, nämlich die Lokalisation des Partners. Darüber hinaus werden statistisch über 70% der Hochzeiten gewonnen; tiefe Absagen kommen deutlich häufiger bei Hochzeiten als in Normalspielen vor. Gewinnt der Hochzeiter z.B. die ersten beiden Fehlstiche und findet einen Partner mit  , sind vor den An- und Absagezeitpunkten eine Vielzahl von Ungewissheiten beseitigt, welche tiefen Absagen im Wege stehen können. Hierauf müssen auch die Konventionen reagieren.

## Aufspielkonventionen des Hochzeigers:

 - Anspiel zum 1. oder 2. Stich: Der Hochzeiter sucht die andere . Den nachgespielten kleinen Trumpf gewinnt dieser Mitspieler mit  oder - falls   vorhanden sind - mit . Damit wird der Ansagezeitpunkt nach hinten verschoben, weil der Hochzeiter vor der Partnerfindung schon Stich(e) gewonnen hat. Auf der anderen Seite kostet es viele hohe Trümpfe und jede Trumpfrunde stärkt den trumpflängsten Spieler. Sinnvoll ist die Verzögerung daher nur, falls der Hochzeiter zumindest über eine durchschnittliche Trumpflänge, also sechs oder mehr Trümpfe, verfügt. Auf die vorgespelte  kann noch eine  und ein kleiner Trumpf folgen, sodass der Ansagezeitpunkt um drei Trumpfrunden nach hinten verschoben wird.

 - Anspiel zum 1. oder 2. Stich: Der Hochzeiter hält   und sucht die erste . Den nachgespielten kleinen Trumpf gewinnt dieser Mitspieler mit  oder - falls   vorhanden sind - mit . Damit wird der Ansagezeitpunkt nach hinten verschoben, weil der Hochzeiter vor der Partnerfindung schon Stich(e) gewonnen hat. Auf der anderen Seite kostet es viele hohe Trümpfe und jede Trumpfrunde stärkt den trumpflängsten Spieler. Sinnvoll ist die Verzögerung daher nur, falls der Hochzeiter zumindest über eine durchschnittliche Trumpflänge, also sechs oder mehr Trümpfe, verfügt. Auf die vorgespelte  kann noch eine  und ein kleiner Trumpf folgen, sodass der Ansagezeitpunkt um drei Trumpfrunden nach hinten verschoben wird.

 - Anspiel zum 1. oder 2. Stich: Der Hochzeiter sucht die andere . Den nachgespielten kleinen Trumpf gewinnt dieser Mitspieler mit  oder - falls  vorhanden ist - mit . Damit wird der Ansagezeitpunkt nach hinten verschoben, weil der Hochzeiter vor der Partnerfindung schon Stich(e) gewonnen hat. Auf der anderen Seite kostet es viele hohe Trümpfe und jede Trumpfrunde stärkt den trumpflängsten Spieler. Sinnvoll ist die Verzögerung daher nur, falls der Hochzeiter zumindest über eine durchschnittliche Trumpflänge, also sechs oder mehr Trümpfe,

verfügt. Auf die vorgespelte  kann noch eine  und ein kleiner Trumpf folgen, sodass der Ansagezeitpunkt um drei Trumpfrunden nach hinten verschoben wird.

### Aufspielkonventionen der Heiratswilligen:

 - oder  - Anspiel: Der Heiratswillige bringt   und eine zumindest durchschnittliche Trumpflänge mit. Er hätte alternativ die Möglichkeit gehabt, mit einer Dulle zu heiraten und durch das Nachspiel des Karovollen die   zu zeigen.

 - Anspiel: Der Heiratswillige bringt   und mindestens einen weiteren Trumpf mit. Andernfalls wäre er mit    ausgestiegen.

**Abwürfe auf Asse des Hochzeigers:** falls der Hochzeiger ein As anspielt oder in ein As eingespielt wird und man diese Farbe stechen kann, sollte man es üblicherweise auch tun. Schließlich ist man so sicher bei der Hochzeit dabei. Wirft man jedoch ab, hat man hoffentlich einen guten Grund gehabt. Der Grund wird dabei die berechtigte Hoffnung sein, trotz des Abwurfs Partner des Hochzeigers zu werden und das Spiel (höher) zu gewinnen. Diese Hoffnung speist sich aus dem Wissen um das normale Nachspiel des Hochzeigers. Der Hochzeiger wertet normalerweise seine Hand am deutlichsten auf, wenn er   auf Partners Hand vorfindet bzw. , falls er die andere hat. Der Besitz der höchsten vier Trümpfe bedeutet Trumpfdominanz und ist auch durch diverse Fehlstärken nicht zu toppen. Welche Reaktion erwartet man nun vom Hochzeiger? Bei der Sitzposition 1 - 4 könnte der Hochzeiger entweder die Farbe nachspielen, die man gestochen hat, die abgeworfene Farbe oder Trumpf. Beruhigt kann man eigentlich nur abwerfen, wenn man   hält und die abgeworfene Farbe auch frei geworden ist. Die Wahrscheinlichkeit hierfür ist allerdings sehr klein. An Pos. 2 oder 3 müsste man auf ein Farbnachspiel die  legen, um sicher dabei zu sein; an Pos. 3 bräuchte man sogar  . Andernfalls könnte eine  vorgelegt werden, um sich in die Hochzeit einzuklinken. Der Hochzeiger hat kein Interesse am Abwerfenden vorbei zu spielen; auch wird er die eigene Partei nicht unnötig schwächen wollen. Wenn also auf die Farbnachspiele

eine Dulle gelegt werden müsste, kann der Hochzeiter auch direkt Trumpf spielen. Schließlich muß der Abwerfende auch die Möglichkeit berücksichtigen, dass der Hochzeiter die Farbe nicht nachspielen kann. Damit halte ich fest, dass das normale Nachspiel Trumpf ist, weil der Partner an Pos. 2 mindestens eine  und an Pos. 3 und Pos. 4   haben.

**Darf man nun mit anderen Händen nicht abwerfen?** Hat man die angespielte Farbe nicht und einen Premiumabwurf, kann man ernsthaft darüber nachdenken, ob man dieses Risiko auf sich nehmen will.

Bsp.

Der Hochzeiter eröffnet mit . Man hält an Pos. 4



Die Hochzeit wird eher schwach sein, sonst hätte der Hochzeiter nicht sein  auf die Reise

geschickt. Sticht man nun das  und spielt  mit Re, wird man in einigen Fällen mit Doppelschuß und unter 90 vom Tisch gehen. Dazu muß nur Kreuz gestochen und Pik nachgespielt werden. Dieses Risiko kann man massiv reduzieren, wenn man  absetzt.

Der aufmerksame Hochzeiter erkennt nun, dass Spieler 4 über den Abwurf hat nachdenken müssen.

  sollte er nun nicht haben; das Herznachspiel kann auch nicht ernsthaft gewünscht sein. Der Abwurf ergibt also nur dann einen Sinn, wenn der Pikabwurf blank war.

Der verzögerte Abwurf zeigt also fehlende Dulle(n), dafür aber das Stechen der abgeworfenen Farbe. Der Hochzeiter spielt die bessere der beiden Farben nach. Er ist verpflichtet, den Versuch zu unternehmen, den Abwerfenden mitzunehmen. Der hätte sich schließlich auch direkt einklinken können und hat statt dessen das Risiko auf sich genommen nicht mitzugehen. Das muß der Hochzeiter belohnen, sonst wird er Opfer eines bestrafenden Altruismus.

### **Konventionen bei geklärter Partnerschaft:**

Die bisher vorgestellten Konventionen klärten zumindest die Parteizugehörigkeit des Handelnden und manchmal weiterer Beteiligter.

Sobald die Parteien geklärt sind, eröffnen sich neue Möglichkeiten der Kommunikation. Dabei sollte man die Fragen danach unterscheiden, wer Kapitän und wer Matrose ist. Naturgemäß haben

die nämlich unterschiedliche Fragen an die eigene Partei. Während der Kapitän Fragen zum Spielverlauf und unbekanntem Stärken hat, möchte der Matrose wissen, ob er noch Fehl oder schon Trumpf spielen soll.

Ist unklar, wer Matrose und wer Kapitän ist, entstehen Verständigungsprobleme.

### Kapitänsfragen:

Bereits bekannt sind die Fragen auf beide schwarze Asses und eine . Nachdem die 1. Frage gestellt wurde, fragt sich, worauf sich eine weitere Frage beziehen könnte. Der nächstwichtigste Trumpf ist die Blaue. Für k90- und k60-Absagen sind der Durchlauf eines (nach der Frage) angespielten Asses, für k60, k30 und Schwarzabsagen sind gute Trumpflänge beim Partner, gradliniger Sitz der gegnerischen Trümpfe und weitere Stehkarten wichtig. Welche Qualität und Information in der konkreten Situation benötigt wird und ob vorhandene andere Werte ebenfalls ausreichen, muß der Matrose einschätzen. Aufgrund der Vielzahl der möglichen Konstellationen ist eine schematische Aufstellung aller Situationen zum einen unmöglich und zum anderen nicht handhabbar. Ausgangspunkt für das Verständnis der Frage des Kapitäns bleibt, worüber er in der konkreten Situation nachdenken könnte. Da Absagen hohe Grade an Wahrscheinlichkeit benötigen, kann z.B. der Durchlauf eines schwarzen Asses entscheidend sein.

1. Bsp:

Spieler 1 eröffnet aus



. Spieler 2 sagt sofort Re, um die andere Dulle zu signalisieren. Es folgt



, die von Partners  gewonnen wird.  (mit k90 von Spieler 2) läuft mit 31 Augen. Nun

überlegt Spieler 2. Die  ist ihm durch das Aufspiel ja grundsätzlich bereits bekannt, also dürfte ihn das nicht interessieren. Während Spieler 1 noch überlegt, was Spieler 2 für die k60 interessieren

könnte, spielt Spieler 2 .



läuft mit   . Spieler 1 sagt nun k60, weil  gelaufen ist! Spieler 2 überlegte nicht, ob er die k90 - Absage treffen konnte, sondern traf sie selbst. Damit muß der Erfolg der Absage

hinreichend wahrscheinlich gewesen, sein  sollte also blank gewesen sein und weitere

unbekannte Stärken vorhanden sein. Für die k60 - Absage braucht es aber eine Wahrscheinlichkeit von 94%. Das kann selbst ein blankes As nicht mehr leisten. Wenn der Erfolg vom Pikdurchlauf abhängt, darf Spieler 2 die Absage nicht treffen. Spieler 2 weiß dagegen, dass das As durchgelaufen ist und kann nun die k60 absagen.

## 2. Bsp.



Auf das angespielte  fragt Spieler 4 groß auf Re ab und trennt sich nach der Antwort von .

Auf das nachgespielte  setzt Spieler 4  mit k60 ab.

Der nachgespielte  wird  gedeckt und von Spieler 4 mit  gewonnen. Spieler 4 wartet nun und setzt nach unterbliebener Antwort mit  fort. Nach diesem Stich wartet er erneut.

Beiden Re-Leuten sind zu diesem Zeitpunkt siebenmal von oben und 0 Fehlverlierer bei Spieler 4 bekannt. Spieler 4 hat mindestens 9 Trumpf und allenfalls noch . Um die 30 zu sagen, darf man allenfalls einen Trumpfstich oder einen Fehlstich mit maximal zwei Vollen abgeben. Spieler 4 fehlen Informationen zur zweiten  und zur Trumpflänge von Spieler 1. Acht Trümpfe haben Spieler 1 und Spieler 4 bereits gesehen. Unter Berücksichtigung der weiteren sieben Trümpfe von Spieler 4 und weiterer fünf Trümpfen bei Spieler 1 verbleiben der Kontrapartei maximal sechs Trumpf. Spieler 4 hat noch fünfmal Zug, sodass die k30 von Spieler 1 nun angesagt werden können. Werden zwei Trümpfe bedient, kann Spieler 1 sogar schwarz absagen.

### Matrosenfragen:

Auch der Matrose kann vor kritischen Aufgaben stehen. Die häufigste Schwierigkeit betrifft das richtige Nachspiel. Das häufigste Problem tritt auf, wenn der Matrose noch ein schlechtes As hält und nicht weiß, ob er es spielen soll oder nicht. Häufig tritt durch ein angespieltes As kein größerer Schaden auf als durch den Versuch den Partner einzuspielen. Das As kann schließlich laufen; auch in den anderen Fällen wird der Partner einen Verlierer los und die Gegner kostet es einen Trumpf. Versucht man den Partner einzuspielen und hat er das entsprechende As nicht, kann das schlechte As nun von der Gegenseite gespielt werden mit allen Vorteilen, diesmal aber für die Gegenseite. In einigen Fällen hält der Partner jedoch das fehlende As, das eine deutlich bessere Laufwahrscheinlichkeit hat. In diesen Fällen wäre es besser, wenn man den Partner anspielt. Die Entscheidung ist oft eine Stufe wert, in vielen Fällen entscheidet sie sogar über Sieg und

Niederlage. Trifft der Partner nun die An- oder Absage, weicht man von der normalen Karte ab und spielt ihn ein.

Bsp.



Spieler 1 eröffnet und erhält von Spieler 2 und von Spielern 3 und 4 . Die Re-Ansage

bleibt aus, sodass die 2. bei Kontra sitzt. Die Parteien sind hochwahrscheinlich geklärt. Nun wartet Spieler 1 vor dem Aufspiel zum 2. Stich. Sagt Spieler 2 nun Re, verzichtet Spieler 1 auf sein gammeliges zugunsten des Anschubs der blanken .

Ein analoges Beispiel ließe sich für einen Partner an Pos. 4 bilden, der auf das Dullenanspiel das Re gegeben hätte.

Auch bei der Hochzeit, in die man sich mit der Dulle eingeklinkt hat, ist diese Frage anwendbar und in vielen weiteren Situationen.

Da dieses Zögern den Spielwert erhöht, sollte der mögliche Vorteil der Antwort dieses Risiko kompensieren. Mit völlig aussichtslosen Karten sollte man im Ansagezeitraum nicht überlegen, sondern zügig die normale Karte spielen.

Ein weiteres Problem entsteht, wenn der Partner frühzeitig Volltrumpf sein könnte und man in diesem Fall keine weiteren Fehl abräumen möchte.

Bsp.



Auf das angespielte fragt Spieler 4 groß auf Re ab und trennt sich nach der Antwort von .

Auf das nachgespielte setzt Spieler 4 eine weitere ab. Normalerweise würde Spieler 1 nun die schwarze Farbe nachspielen, in der mehr Augen zu ernten sind. Hält Spieler 4 aber zehn relativ schwache Trümpfe, würde dies die Gefahr des Cross-Ruffs der Gegner erhöhen. Dann wäre Trumpf

besser. Gleiches gilt, falls Spieler 4 acht Trumpf mit und hält.

Spieler 1 hatte nun bereits ein weiteres As, hält zu einer großen Abfrage eine gute Trumpflänge und eine Blaue. Eine k60 - Absage sollte daher mit ausreichender Sicherheit möglich sein, also nimmt Spieler 1 hier die Gelegenheit für die Frage wahr. Er hat das "schlechte" As gar nicht, simuliert es aber und erhält damit die gewünschte Information.

### **Konventionen bei Soli:**

Je stärker Soli sind, desto weniger gegnerische Konventionen gibt es. Beim **Trumpfsolo** gibt es eigentlich nur die Mitteilung, dass man das aufgespielte As des Solisten stechen kann und zwar durch ein sofortiges Kontra. Ein sofortiges Bedienen zeigt einen Single an, andernfalls hätte man seinen Partnern an Pos.3 und Pos.4 die Gelegenheit gelassen Kontra zu sagen. Auf einen angespielten hohen Trumpf will ein wartender Spieler wissen, ob die Partner diesen hohen Trumpf noch übernehmen können. Dieses simulierte Überlegen beinhaltet auch ein generelles Interesse an einem Kontra. Spieler 3 kann eigenes zusätzliches Interesse durch ein eigenes Überlegen am Kontra zeigen, sodass Spieler 4 in Kenntnis der Signale seiner Partner das Kontra geben kann oder nicht.

**Buben- und Damensoli:** Die Konventionen der Trumpfsoli finden 1:1 Anwendung. Dazu gibt es zusätzliche Konventionen, nämlich ein vorzeitiges Kontra bei Trumpf, ein Kontra vor Aufspiel und ein simuliertes Überlegen vor einem Nachspiel. Das vorzeitige Kontra bei Trumpf zeigt Trumpfhoheit; auf den angespielten Trumpf des Solisten zeigt es daher fünf Buben bzw. Damen, auf einen beigelegten Trumpf des Partners vier Buben oder Damen.

Ein Kontra vor Aufspiel soll den Partner dazu veranlassen, keinesfalls einen Single anzuschieben, sondern seine Asse und besten Farben zu spielen. Das kommt in Frage mit vier Trümpfen oder drei Trümpfen und Stopper in drei Farben. In diesen Fällen wäre es katastrophal, dem Solisten ein Tempo zu schenken und ihm seine starke Farbe zu entwickeln. Ein simuliertes Überlegen vor Aufspiel fragt nach dem Besitz von drei Buben auf einer Hand mit ein bis zwei Stoppern.

Problematisch ist nämlich die Auswahl zwischen einem Single und einer starken Farbe, wenn man genau zwei Buben hat. Bei 0 und drei oder mehr Bauern ist das Anspiel einer blanken Farbe ein klarer Fehler. Bei einem Buben hat man gute Aussichten, dass ein Mitspieler drei Buben hat. Dann wäre eine blanke Farbe ebenfalls falsch. Bei zwei Buben hat man nur selten einen Partner mit drei Buben, sodass man ernsthaft das Anspiel eines Singles erwägen muß. Schließlich kann man das Solo nicht durch einen ungünstigen Bubensitz schlagen. Dann kann man den Gegner häufig nur noch durch den Verlust eines oder mehrerer Asse schlagen. Sagt dann einer der Mitspieler Kontra, spielt man doch wieder seine starken Farben.

Wurde man im 1. Stich eingeschoben oder hat selbst ein As gespielt, das von allen bedient wurde, kann man vor dem Nachspiel warten. Damit zeigt der Wartende ein eigenes Interesse an einer Ansage, da er andernfalls die Farbe zügig weiter spielen würde. Er möchte wissen, ob ein Mitspieler

die Farbe sticht. Durch das Überlegen wird klar, dass der Aufspieler auch eine gute Alternative hätte, z.B. einen Single oder ein langes As.

### **As-Soli:**

As-Soli werden durch eigene lange Farben,ASSE und Stopper geschlagen.

Auf einen angespielte hohe Karte will ein wartender Spieler wissen, ob die Partner diesen hohen Trumpf noch übernehmen können. Dieses simulierte Überlegen beinhaltet auch ein generelles Interesse an einem Kontra. Spieler 3 kann eigenes zusätzliches Interesse durch ein eigenes Überlegen am Kontra zeigen, sodass Spieler 4 in Kenntnis der Signale seiner Partner das Kontra geben kann oder nicht. Auf ein angespieltes As fragt der wartende Spieler auf Stopper in der entsprechenden Farbe.

Auf eine angespielte kleine Karte will der wartende Spieler wissen, ob die Partner das As in der Farbe halten.

Ein As sollte nur aus der Länge (4+) und mit einer 10 als Deckung aufgespielt werden. Ein Partner mit einem blanken As in der Farbe muß es hinzulegen; ein Spieler mit nur einer weiteren Karte in der Farbe droht die Farbe zu blockieren. Daher wird auch er das As beilegen wollen. Ein Spieler mit drei oder vier Karten in der Farbe kann das aufgespielte As entweder mit einem Kontra kommentieren, um das andere As anzuzeigen oder er legt es bei.

Ein Kontra vor Aufspiel zeigt eine Karte mit 5+ - Stichen und mindestens drei Farben, auf denen man anspielbar ist. Der Aufspieler soll entgegen seiner üblichen Verfahrensweise aller vorhandenenASSE abziehen.

As-Signale: Gegen den Fleischlosen mit acht Stichen von oben müssen die Gegenspieler zum Spielsieg die richtigen Vollen blank stellen. Um die richtigen Farben zu finden, müssen sie etwas über dieASSE ihrer Mitspieler erfahren. Wenn jeder Mitspieler dieASSE der anderen Mitspieler kennt, kann er sich die richtigen Vollen blank stellen. Als Mittel der Kommunikation stehen die Abwürfe zur Verfügung. Normalerweise würde jeder Mitspieler die Farbe zuerst abwerfen, in der er keine Vollen zu beschützen hat. Damit wüssten seine Mitspieler quasi negativ, wo ihm keine Gefahr

droht. Wirft er jetzt aber bspw.    auf die herunter getrommelte Herzflöte des Solisten ab, ergibt diese Abwurfreihenfolge keinen Sinn. Mit dieser künstlichen Abwurffolge sollen

Informationen übermittelt werden. Im Gegenspiel gibt es nur eine relevante Information, nämlich

der Besitz eines oder mehrererASSE. Mit der Abwurffolge werden zweiASSE gezeigt, nämlich 

und . Der zweite Abwurf einer Farbe beendet diese Signalfolge mit der Ausnahme des Hoch - Tief - Signals. In manchen Situationen ist es nämlich nicht möglich, von einer Farbe mit As eine

kleine Karte abzuwerfen. Dann hilft ein einfaches oder mehrfaches Hoch - Tief - Signal, um ein As zu zeigen, das nicht direkt angezeigt werden kann.

Bsp.



zeigt drei Asse, die man nicht direkt zeigen kann.

Aus praktischen Gründen werden Doppel - Asse nicht angezeigt. Dazu müssten die Partner nämlich auch nach dem Ende der Signalfolge aufmerksam bleiben. Wer häufiger mit As-Signalen gespielt hat, wird sich an die regelmäßigen Nachbetrachtungen des vorherigen Stiches gewöhnt haben. Wer welche Karte in den Stich gelegt hat, strapaziert das Merkvermögen bereits stark. Weitere Aufmerksamkeit steht kaum zur Verfügung.

Weitere Konventionen möchte ich nicht vorstellen. Sicherlich kann man durch ein Kratzen am Kreuz oder einen Schlag auf die Herzgegend ein Farbvorzugsignal senden. Solche Verabredungen unterstütze ich nicht. Andere Konventionen lassen sich vielleicht aus den hier vorgestellten Konventionen ableiten und wurden von mir übersehen oder passen in ein anderes Spielsystem. Wichtig ist mir die logische Ableitbarkeit. Über die Qualität meiner Argumente lässt sich im einzelnen sicherlich streiten; so habe ich hoffentlich mit diesem Buch zur Weiterentwicklung dieses schönen Spiels beigetragen.