

Die moderne Doppelkopfpartie

Inhalt

Vorwort	2
Karten stecken	3
Doppelkopf ist ein Merkspiel!	3
Faustformeln	4
Kein Spiel ohne Plan.....	12
Die Augen sind in Fehl.....	13
Spiele alle gangbaren Asse!	13
Achte auf Wahrscheinlichkeiten!.....	15
Räume zügig die weiteren zeitkritischen Stiche ab	17
An- und Absagen.....	21
Erwartungswert berechnen.....	22
Indizien sammeln	23
Ansagen und ihre Folgen.....	28
Ökonomischer Materialeinsatz.....	29
Alles für die Position	31
Wann wird Trumpf gespielt.....	34
Welchen Trumpf legen wir?	36
Dreck muß weg!.....	37
♠ D als Kontrasignal.....	39
Absage Keine 90.....	39
Tiefere Absagen	41
Wer sagt an, wer sagt ab?	43
Ansagen im 1. Stich	43
Ansage vor Aufspiel durch Spieler 2 - 4.....	44
Ansage vor Aufspiel durch Spieler 1.....	44
Die große Re-Abfrage.....	45
Doppelkopf-Mathematik.....	47
Wer ist der Kapitän?	48

Wichtige Stiche gewinnen!	50
Über den achtsamen Umgang mit dem unbekannten Partner	52
Vom pfleglichen Umgang mit dem bekannten Partner	54
Entlasten.....	55
Warnen.....	56
Gabeln	57
Von Hochstaplern und Treibjagden	59

Stand: 22.06.2014

Vorwort

Doppelkopf ist ein attraktives Kartenspiel. Es schult Gedächtnis und Aufmerksamkeit, es verlangt mutige Entscheidungen, bringt Freude und Spannung – kurz: es ist ein angenehmer Zeitvertreib. Auch wenn gegenwärtig kein Spieler dieses Hobby zu seinem Beruf machen kann, erfreut es in geselliger Runde.

Wer sich nun in entspannter Kneipen- oder Uni-Atmosphäre oft mit anderen Spielern gemessen hat und glaubt zu Höherem berufen zu sein, beginnt sich zu informieren. Er findet heraus, dass nicht nur in seiner Stadt, sondern in ganz Deutschland Doppelkopf gespielt wird (und auch im Ausland). Er findet den Deutschen Doppelkopf-Verband nebst angeschlossener Vereine und Angebote im Internet. Dort angekommen stellt er fest, dass dort das, was bisher als Doppelkopf bekannt war, völlig anders aufgefasst und gespielt wird. Der ambitionierte Spieler tritt in eine kritische Phase ein. Er muss sich entscheiden, ob er sich dem Zirkus der Eitelkeiten stellt, zahlreiche Enttäuschungen und oftmals unberechtigte Kritik überstehen möchte oder sich wieder dem gemütlichen Kreis seiner Freunde und Bekannten zuwendet. Diese Artikel sind eine Einstiegshilfe für die Entschlossenen, die sich ihren Platz im Kreis des organisierten Doppelkopfs erarbeiten wollen. Es führt ein in die Grundlagen, baut auf einem erfolgreichen Spielverständnis auf und soll als Basis für die Entwicklung eines erfolgreichen Spielstils dienen.

Der Titel soll an ein großes Werk der Schachliteratur erinnern. Tarrasch hat mich oft erfreut und ist wert, in Erinnerung behalten und nachgespielt zu werden.

Karten stecken

Die Karten können beliebig gesteckt werden. Allerdings erleichtert eine Sortierung der Karten die Übersicht über die vorhandenen Karten. Gerade dem Anfänger ist es dringend empfohlen, die Trümpfe zu den Trümpfen zu sortieren und die Fehll zu den Fehll. Vermieden werden sollte eine ständig gleichförmige Sortierung. Wenn der höchste Trumpf stets nach rechts außen steckt, verrät zu viel über die eigenen Karten. Ich sortiere gerne so, dass ich mit dem kleinsten Trumpf links beginne und an die höchsten Trümpfe die Farben anschließe. Dabei stecke ich hinter eine Dulle gerne schwarze Fehllkarten, hinter eine schwarze Dame gerne ♥ – damit wird ein Kontrast geschaffen, der auch beim zügigen Spiel das Ziehen einer falschen Karte erschwert. Wird die Zahl der Fehllkarten zu klein, gruppriere ich um und stecke mittelhohe Trümpfe nach links, sodass meine höchsten Trümpfe wiederum in der Mitte sind, diesmal gefolgt von den kleinen Trümpfen.

Doppelkopf ist ein Merkspiel!

Den Meister unterscheidet vom Anfänger nicht nur viel Erfahrung, sondern auch die Fähigkeit, sich mehr als nötig merken zu können. In 100 Spielen wird es keinen Unterschied machen zu wissen, ob der letzte gegnerische Trumpf ein ♦ König oder ein ♦ Bube ist. Im 101. Spiel bringt es vielleicht eine Stufe, die der Meister einsammelt, indem er mit seinem ♦ 10er den ♦ König des Gegners abzieht, bevor er den letzten Stich mit seinem ♥ König gewinnt. Nicht verschwiegen werden soll hier, dass ein solches Maß an Konzentration und Merkfähigkeit seinen Preis fordert: wer dieses Niveau erreichen und über eine oder gar mehrere Runden halten möchte, muss hierfür nicht nur seinen Geist, sondern auch seinen Körper trainieren. Es heißt, dass Weltklasse-Schachspieler während einer Partie mehrere Kilogramm Körpergewicht verlieren können. Ich habe zwar noch niemanden am Tisch abnehmen sehen, aber bei Leistungswettbewerben stets einen großzügig bemessenen Vorrat an stark kalorienhaltigen Lebensmitteln mitgeführt. Ein Bundesligaspieltag dauert etwa acht Stunden reiner Spielzeit. Dabei muss man sich jedes Spiel wieder konzentrieren, die alten Informationen abhaken (incl. ungünstiger Verläufe oder unverständlicher Spielweisen von Partnern und Gegnern) und erneut ganz und gar konzentriert sein. Auch einem Meister gelingt dies nicht immer, jedoch häufiger als den anderen. Bei der Savannendurchquerung in Afrika muss man ja auch nicht schneller rennen als der Löwe, sondern nur schneller als der Trekkingpartner.

Wir haben nicht die Zeit, jeden Tag sechs Stunden Doppelkopf zu spielen und 4 Stunden unseren Körper zu trainieren, um Meisterleistungen zu vollbringen (falls doch bewundere ich Ihre Einsatzbereitschaft!). Daher müssen wir unter Effizienz Gesichtspunkten entscheiden, welche Informationen wir sammeln. Am wichtigsten ist zunächst, welche Farben bereits ein oder mehrfach gespielt wurden, wer welche Farbe sticht und welche der sechs höchsten Trümpfe noch da sind.

Wer bereits am Spiel war, lässt sich für den Aufspieler anhand des Blocks oder des Chats erkennen; jeder andere Aufspieler hat einen oder mehrere Stiche vor sich liegen.

Die nächste Merkrunde beschäftigt sich mit den verbliebenen Fehlkarten (wo sie sein können und wie viele es noch sind), den nächsten sechs Trumpf (bis einschließlich den beiden ♣ Buben) und den Füchsen.

Die dritte Merkrunde beschäftigt sich erneut mit den Fehlkarten (welche es sind und wer sie hat) und den beiden ♦ 10.

Weitere Merkrunden halte ich nicht für zielführend. Bereits diese Merkrunden verlangen vielen mehr ab, als sie leisten können oder wollen.

Schließlich ist das Merken wichtig, aber doch nur ein Werkzeug unter vielen.

Faustformeln

Man muss mit den gegebenen Informationen und dem gegebenen Material versuchen, das optimale Ergebnis zu erzielen. Den Einstieg finden wir über die Faustformeln:

1. Keine Regel ohne Ausnahme
2. Spiele alle gangbaren Asse
3. Schmiere als Kontramann, aber keine Asse
4. Versuche mit allen zu gewinnen
5. Unterstütze Deinen Partner
6. Was man hat, das hat man.
7. Dicke schnappen, Dünne laufen lassen

8. Alles für die Position.
9. Besser das Spiel gewinnen, als Sonderpunkte machen
10. „Der Feind meines Feindes ist oft mein Freund. Der Freund meines Freundes ist immer mein Freund.“
11. Niemals unter Fuchs

1. Keine Regel ohne Ausnahme: Doko ist ein variables Spiel. Was meistens richtig ist, ist manchmal falsch. Keiner sollte sklavisch den Regeln folgen, sondern stets den konkreten Verlauf im Blick behalten.

2. Spiele alle gangbaren Asse: jedes As, bei dem noch mindestens drei Karten fehlen, wird vom Ausspielenden versucht. Dabei werden Einzelassen vor Doppelassen gespielt und bei mehreren Einzelassen oder Doppelassen dasjenige, das die höhere Laufwahrscheinlichkeit hat. Die höhere Laufwahrscheinlichkeit hat dasjenige As, bei dem die meisten Karten dieser Farbe auf fremden Händen sitzen. Bei gleicher Anzahl ausstehender Karten ist die Wahrscheinlichkeit gleich; dann sollte das As mit dem höheren Erwartungswert gespielt werden.

Der Erwartungswert eines Asses wird durch den Wert der ausstehenden Karten und seiner Laufwahrscheinlichkeit bestimmt. Daher wird grundsätzlich ein schwarzes As zu dritt vor einem blanken ♥-As gespielt. Spielt man zuerst sein ♥-As und dann ein schwarzes As, erkennt der aufmerksame Partner, dass man entweder ein Einzel-♥-As vor einem Doppel-schwarzen-As gespielt hat oder aber mindestens zwei schwarze Karten mehr als ♥karten auf der Hand hält.

3. Schmiere als Kontramann, aber keine Asse: die Re-Partei verfügt über den dritt- und vierthöchsten Trumpf. Damit verfügt sie statistisch gesehen über zwei hohe Trümpfe mehr als die Kontra-Partei. Die Wahrscheinlichkeit, die wertvollen Fehlkarten, nämlich die „Vollen“, also die 10er und Asse im zweiten oder dritten Lauf einer Farbe zum Partner zu bringen, ist daher von vornherein schlechter für die Kontra-Partei. Die Kontra-Partei versucht daher schon im ersten Stich den Vollen auf gut Glück zum potentiellen Partner, nämlich demjenigen, der den Stich gewinnt, zu bringen.

Erste Auswertungen deuten darauf hin, daß die Kontrapartei realistische Gewinnchancen ohnehin nur dann hat, wenn sie mindestens einen der ersten beiden Stiche gewinnt.

Dieses Argumente bilden die Basis der aufmerksamkeits- und gedächtnisbasierten Auswertung der gelaufenen Fehlstiche und gezielter Farbnachspiele. Diese Faustformel hat sich tief in der deutschen Doppelkopfszene verwurzelt. Wer dies nicht annimmt und beliebig vor allem an zweiter Position Karten legt, wird vielfach missverstanden werden. Ob man an dritter Position, wenn bereits zwei Volle vor einem liegen, noch den dritten Vollen draufpackt, muss jeder für sich selbst entscheiden. In zwei von drei Fällen hat man auf einen Gegner geschmiert und lädt darüber hinaus noch zur Ansage in Hoffnung auf den Doppelkopf ein. Auf der anderen Seite kann der dann entstehende >30-Augen-Stich nebst nachfolgendem As die Re-Ansage bei den Gegnern deutlich erschweren. Ich halte es so, dass ich in Abhängigkeit von meiner Kartenqualität schmiere oder nicht schmiere. Je stärker ich bin, desto seltener schmiere ich und umgekehrt. Gerade als schlechter Kontrist wird man sich quasi in jedem Spiel ein Re anhören müssen, in dem die Re-Partei Asse aufspielt. Da sich der Aufspieler wahrscheinlich eh nicht von der Ansage abhalten lässt, versuche ich durch das Schmieren die übrigen Spieler von der Ansage abzuhalten.

Als Zusatzchance entsteht ein wenig Nebel: der Spieler an 1. wird vielleicht zu einem übermütigen Re, sein Partner vielleicht zu einer übermütigen Re-90-Abfrage verleitet. Damit erhöht sich die Chance auf eine überzogene Ansage, die der starke Partner knacken kann. An Position vier schmiere ich als Kontra-Partei immer. Auch hier gibt es Spieler, die lieber den durchschnittlichen 25er-Stich komplettieren, um gerade keine Nachspielinformationen zu geben.

Nicht geschmiert werden jedoch Asse. Asse kontrollieren den zweiten Lauf. Zwar ist es unwahrscheinlich, dass jeder Spieler über genau zwei Karten einer schwarzen Farbe verfügt; das fehlende As erschwert aber Abwürfe der Gegner und sichert damit zweite Runden anderer Farbe bzw. belässt Fehlverlierer auf der Hand des Gegners.

4. Versuche mit allen zu gewinnen: wenn Unklarheiten über die Parteizugehörigkeit bestehen, insbesondere in Spielen ohne Ansage, sollte man versuchen die Augen so zu verteilen, dass man mit allen gewinnt. Man versucht hierzu wertvolle Stiche selbst zu gewinnen und die übrigen Stiche gleichmäßig unter den Mitspielern zu verteilen. Dazu sollte man registriert haben, wer welche Farbe sticht und wer auffällige Karten gelegt hat (insb. Asse).

Im besten Fall sind die Augen am Ende so verteilt, dass man tatsächlich mit jedem Mitspieler gewinnt.

5. Unterstütze Deinen Partner:

Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Ziel des Spiels ist nicht, möglichst viele Augen in den eigenen Stichen zu haben, sondern gemeinsam mehr zu erreichen. Wenn es also notwendig ist, sich für seinen Partner aufzuopfern, damit dieser mehr Augen gewinnen kann – auf in die Schlacht! Wenn man stechen kann, damit der Partner seinen letzten Fehl abwerfen kann – immer drauf! Wenn man seinen Partner in eine günstige Sitzposition bringen kann, immer darüber! Wenn der Partner sich seine Stiche aussuchen kann – nicht unter Druck setzen!

Man möge sich fragen: was würde man sich von seinem Partner wünschen? Dies zu erraten stellt die hohe Kunst des Doko dar. Häufig gibt es ohnehin nur Gewinnchancen bei bestimmten Konstellationen – also spielt man darauf, hofft, dass der Partner die richtigen Karten hält und hat meistens keinen Erfolg. Dies ist nicht demotivierend, sondern den Umständen geschuldet. Es bleiben aber die Spiele, in denen der Partner tatsächlich die richtigen Karten hält und die man nun gewinnt, weil man die Siegchance gesucht und gefunden hat. Der gute Doppelkopfspieler hat einfach häufiger Glück als der schlechte Doppelkopfspieler, weil er seinem Glück Chancen gibt. Beim Doppelkopf reicht regelmäßig eine falsche Karte, um das Spiel zu verlieren.

6. Was man hat, hat man

Bei ungeklärter Partnerschaft sollte man versuchen, möglichst viele Augen selbst zu erzielen. Dies gelingt effektiv, indem man wertvolle Stiche gewinnt. Dazu muss man zunächst wissen, welche Stiche wertvoll sind.

Statistisch betrachtet ist jeder Stich 20 Augen wert (Zwölf Stiche werden gespielt und es gibt 240 Augen im Spiel). Genauer besehen ist jeder Fehlstich 24 Augen wert und es gibt 5,5 Fehlstiche und jeder Trumpfstich 17 Augen wert und es gibt 6,5 Trumpfstiche (nein, ich habe mich nicht verrechnet, das ist eine Rundungsdifferenz!). Noch genauer betrachtet finden sich die meisten Punkte in den beiden Läufe von ♣ und ♠ (100 Punkte), sowie in den Trumpfvollen (62 Punkte). Die ♥asse sind etwas besonderes.

Wer also die schwarzen Läufe gewinnt und die Trumpfvollen heim bringt, schlägt die Gegner unter 90!

Wenn man also die Gelegenheit hat, einen schwarzen Lauf zu gewinnen, sollte man nicht zögern! Kann man ein schwarzes As spielen, so sollte man es tun. Kann man eine schwarze Farbe abstechen, so sollte man es tun. Kann man zwei Trumpfvolle nach Hause bringen, so sollte man es tun. Auch kleinere Stiche sind nicht ohne wert. Kann man also einen kleinen Stich gewinnen, ohne sich zu sehr zu verausgaben, sollte man auch das tun.

Dies gilt insbesondere dann, wenn man den Stich mit einer Karte gewinnen kann, die eigentlich keinen Stichwert wert. Diesen Artikeln liegen einige Annahmen zugrunde. Zu diesen Annahmen gehört auch, dass bestimmte Karten Stiche gewinnen sollten, die bestimmte Augenzahlen wert sind. So sollte die Dulle einen Stich gewinnen, der mindestens 25 Augen wert ist. Eine ♣-Dame sollte 20 Punkte gewinnen, eine ♠-Dame 15 Augen. Damit sind die Trumpfstiche theoretisch unter diesen Toptrümpfen aufgeteilt, da es ja nur 6,5 Trumpfstiche gibt. In der Praxis gewinnt aber nicht jede dieser Karten einen Stich, weil die Damen an der Dulle und die ♠-Damen auch noch an den ♣-Damen vorbeikommen müssen, ohne übernommen zu werden. Wird also eine ♣-Dame übernommen, werden die ♥-Damen auf einmal so viel wert wie eine ♠-Dame und ♠-Damen so viel wert wie eine ♣-Dame. Gleiches gilt für verschwendete Toptrümpfe. Diesen Vorgang nennen wir „promovieren“ - werden also Toptrümpfe unter Wert eingesetzt oder übernommen, erfahren die bis dahin eher unbedeutenden Trümpfe eine Aufwertung, sie wurden promoviert.

Da die mittelhohen Trümpfe annähernd gleich verteilt sind, hat also sowohl die Kontra-Partei, als auch die Re-Partei Vorteile von diesem Vorgang. Konkret muss man entscheiden, ob das Promovieren in dem aktuellen Spiel für die eigene Partei sinnvoll ist.

Der Traumstich für die Dulle der Kontra-Partei beinhaltet üblicherweise neben zwei Trumpfvollen eine ♣-Dame. Damit hat die Dulle nicht nur 8 Augen mehr gewonnen als sie sollte, sondern hat die zweitwertvollste Karte im Spiel, das Schmuckstück der Re-Partei, eliminiert. Dieser Stich ist mehr wert als ein Doppelkopf, weil er sowohl viele Augen sichert, als auch dem Gegner ernstlich schadet.

Die ♣-Dame sollte analog bestenfalls zwei Volle und eine gegnerische ♠-Dame fangen.

Was aber tun, wenn Fortuna einem keinen 1. oder 2. ♠- oder ♣lauf zugeteilt hat? Der gute Doppelkopfspieler nimmt das nicht stoisch hin, sondern hilft seinem Glück auf die Sprünge. Er versucht schlechte Stiche gegen gute Stiche zu tauschen.

7. Dicke schnappen, Dünne laufen lassen

Üblicherweise verfügt man über 2 – 3 hohe und mittelhohe Trümpfe, sowie über eine Fehlqualität (eine Farbe im 1. oder 2. stechen). Dies stellt das eigene Initiativpotential dar – jeder Spieler entscheidet über den Einsatz seiner hohen Trümpfe und ob er sticht oder abwirft. Ist man z.B. ♥ frei und hat man zugleich einen blanken ♠, kann man auf einen angespielten ♥ seinen ♠ abwerfen und tauscht damit einen weniger wertvollen ♥stich gegen einen wertvolleren ♠-Stich. Enthielt der erste ♠lauf nur wenige Augen (z.B. 15 oder 19) und kann man auf ♥ einen ♠-10er absetzen, kann auch dies ein guter Tausch sein.

Sitzt man als Kontramann mit Dulle an vier und liegen vor einem drei Bilder incl. ♣-Dame, so sollte man sich gut überlegen, ob man diesen Stich mitnimmt. Schließlich hat der Gegner seine ♣-Dame auf einen wertlosen Stich gelegt. Warum verschwendet der Gegner seinen vielleicht wertvollsten Trumpf? Möglicherweise hat er noch viele weitere hohe Trümpfe und möchte die Kontradulle eliminieren. Möglicherweise befindet er sich in Not und hat keine Ausweichmöglichkeit. Vielleicht hat er ein dringendes und wertvolles Nachspiel für die Re-Partei. Im ersten Fall darf man den Stich nicht nehmen. Im zweiten Fall muss man entscheiden, wer von der Promotion den größeren Vorteil hat, also die eigene Partei oder die Re-Partei. Im dritten Fall muss man den Stich nehmen und die richtigen Gegenmaßnahmen einleiten. Dicke Stiche schnappen bedeutet also nicht nur, viele Augen einzufahren, sondern auch zu verhindern, dass die Gegner wertvolle Stich gewinnen.

Es kann auch sinnvoll sein, einen punktemäßig wertvollen Stich dem Gegner zu belassen, damit man in der Zukunft verhindern kann, dass ein besonders wertvoller Stich von der Gegenpartei gewonnen wird. Gerade die Kontrapartei muss wenn auch zähneknirschend wertvolle Stiche laufen lassen, da die Re-Partei regelmäßig über mehr hohe Trümpfe verfügt und damit in jedem Falle Stiche gewinnt. Dann ist es vielfach besser, wenn man kontrolliert Stiche überlässt und mit der Dulle die Kontrolle behält.

Jeder erfolgreiche Tausch verbessert das Endergebnis ein wenig; jeder gewonnene dicke Stich verbessert die eigenen Aussichten.

8. Alles für die Position

Die Faustregel stellt eine der Quellen der Mainzer Erfolge dar. Zentraler Bestandteil einer guten Position ist ein Spieler der eigenen Partei an vierter Position. Dort kann sich der Partner aussuchen, ob er den Stich mitnimmt und die Gegenpartei musste sich entscheiden, welche Trümpfe sie auf dem Weg opfern möchte und wie viele Augen sie anbietet, damit nicht ertragreich Stiche getauscht werden.

Besonders stark ist der Partner an vierter Position, wenn man selbst aufspielt (Position 1 – 4) oder unmittelbar vor seinem Partner sitzt (Position 3 – 4). Bei der ersten Variante steuert Spieler 1, was gespielt wird (Trumpf oder Fehl). Er dosiert den Druck, indem er besonders wertvolle oder besonders wertlose Karten aufspielt.

Bei der Alternative 3 - 4 entscheidet der Spieler an 3 über den Druck in Kenntnis der vor ihm gelegten Karten. Diese Alternative bietet auch die seltene Chance auf den Doppelabwurf (z.B. bei dem grundsätzlich zu vermeidenden ♥nachspiel): bei geklärter Partnerschaft spielt Spieler 1 nach einem 26er ♥stich ♥ König nach. Spieler 2, der andere Re-Mann, bedient ♥-9. Ein Kontramann wirft ♠ 9, der andere ♣ 9 ab, wodurch die Kontra-Partei nunmehr sowohl ♠-, als auch ♣ sticht. Die Re-Partei hat also durch ein Nachspiel zwei wichtige Stiche gegen 4 Augen getauscht! Alternativ lädt Spieler 3 einen Fehlvollen und Spieler 4 sticht einen Trumpfvollen heim oder Spieler 3 sticht mit einem Trumpfvollen (was zugleich einen sinnvollen Abwurf verneint), damit Spieler 4 abwerfen kann. Die besondere Stärke dieser Sitzposition zeigt sich durch die hohe Variabilität der möglichen Handlungen. Es ist vielfach sinnvoll, den eigenen Partner zu überstechen, der vor einem sitzt, um ihn in die beste Position zu bringen.

9. Besser das Spiel gewinnen, als Sonderpunkte machen

Der Unterschied zwischen einem verlorenen und einem gewonnenen Spiel beträgt mindestens drei Punkte; bei einer Ansage beträgt der „Swing“ bereits 7 Punkte (anstatt drei Punkten für die Re-Partei erhält die Kontra-Partei sieben Punkte). Wer also auf sechs Sonderpunkte verzichtet und dafür ein Spiel gewinnt, hat einen Punkt mehr erreicht, als wer sechs Sonderpunkte erzielt und dafür ein Spiel verliert. Ein typischer Anfängerfehler besteht darin, sich am eigenen Fuchs festzuklammern. Zu Beginn eines jeden Spiels prognostiziert ein guter Spieler mindestens einen wahrscheinlichen Spielverlauf. Dabei bewertet er seine Aussichten auf bestimmte Stiche und bewertet deren Güte. Dabei entscheidet er auch, ob und unter welchen Bedingungen er eine Ansage tätigen wird. Ist bei dieser Planung nicht eine hervorragende Möglichkeit enthalten einen Fuchs nach Hause zu bringen (= eine schwarze Farbe frei oder 9+ Trumpf) und sitzt der Partner an vier, wird der Fuchs auf das Trumpfanspiel gelegt. Dies gilt auch, wenn man selbst eine Dulle hat. Besonders brutale Kontraspieler legen den Fuchs auch mit Doppeldulle – schließlich weiß der Re-Mann nicht, dass der Partner an vier keine Dulle hat und versucht vielleicht einen Schnitt auf ♠-Dame. Wie oft habe ich schon gesehen, dass Spieler 2 eine ♦-10 legt und im späteren Verlauf ein Fuchs verloren wird. Ein wohldosierter Fuchseinsatz hat schon so manches Spiel gedreht.

Ein ebenfalls beliebter Anfängerfehler ist das Komplettieren eines Doppelkopfs mit einer ♥ 10. Quasi zwangsläufig verschenkt man damit einen Stich. Dies ist nur dann sinnvoll, wenn man durch diesen einen Stich weder eine Stufe gewinnen, noch einen anderen Sonderpunkt verhindern kann. Da ein Stich ca. 20 Augen wert ist, sind die meisten Dullen, welche Doppelköpfe komplettieren, verschwendet.

Der häufigste Fehler tritt aber bei ♣ Buben im letzten Stich auf: wie oft werden Damen oder ♦volle weggeworfen, um den letzten Stich mit Charly zu gewinnen. Meistens werden Stiche verschenkt, aber auch die verschenkten Augen entscheiden so manches Spiel. Die Faustformel lautet: wenn man es nicht mehr genau weiß, hält man seinen höchsten Trumpf! Wer die zweite Merkrunde bewältigt, weiß, wann sein Charly hoch ist. Wer die dritte Merkrunde bewältigt, weiß, ob sein ♦-Voller als letzter Trumpf steht und ob man die acht Augen mehr zum Spielsieg benötigt.

10. „Der Feind meines Feindes ist oft mein Freund. Der Freund meines Freundes ist immer mein Freund.“

Bislang haben wir Informationen gesammelt; nun beginnen wir, diese logisch auszuwerten. Wenn die bisherigen Informationen die Spielzugehörigkeit eines Spielers nahelegen und ein anderer Spieler diesen unterstützt (z.B. durch das Rückspiel der ersten Farbe, Rückspiel der angeschobenen Farbe, Aufspiel oder Schmieren von Vollen, wenn dieser an vier sitzt), ist dies ein klares Indiz für die Parteizugehörigkeit des Unterstützers. Der Unterstützer sollte zu der Partei gehören, zu welcher der unterstützte Spieler wahrscheinlich gehört. Dies gilt auch umgekehrt: wer gegen einen Spieler spielt, dessen Parteizugehörigkeit wahrscheinlich ist, sollte zur anderen Partei gehören. Damit können die Nachspiele eines Spielers klassifiziert werden, der als zweites ans Spiel kam. Bsp.: Spieler 1 spielt zwei schwarze Assen und schiebt dann ♥ an. Spieler 2 kommt ans Spiel. Spieler 1 ist wahrscheinlich Kontramann, weil ein Re-Mann mit zwei schwarzen Assen fast immer eine Re-Ansage hat. Spielt Spieler 2 nun die erste Farbe zurück, ist er mit Sicherheit Kontramann, weil er das Rückspiel wählt, bei welchem Spieler 1 am ehesten stechen kann. Spielt er die zweite Farbe zurück und stellt sich später heraus, dass er die erste Farbe noch hatte, ist er sicher Re. Das Rückspiel von ♥ ist zweischneidig; Trumpfanspiel ist neutral. Damit kann anhand des ersten Rückspiels eines jeden Spielers gemutmaßt werden, zu welcher Partei er gehört. Werden im weiteren Spielverlauf weitere Informationen bekannt, sind diese zu integrieren.

11. Niemals unter Fuchs

Wer eine Farbe sticht, sei es im ersten oder im zweiten oder später, sollte mindestens mit einem Fuchs stechen – dann kann die Gegenpartei zumindest keinen Fuchs mehr nach Hause stechen. Einen Stichverlust durch Überstechen ist unerfreulich. Einen Stich mit einem eigenen ♦-Vollen (sprich ♦-10) zu verlieren, der vom gegnerischen Fuchs übernommen wird, ist dramatisch. Wenn bessere Parkplätze für kleine Trümpfe vorhanden sind, sollte man diese nicht ohne Not auf Farben in unklarer Position legen. Gelegentlich wird auch ♥ doppelt gestochen – wenn man als Re-Mann Doppeldulle und nur einen Trumpfvollen hat, sollte man diesen nicht auf Fehl riskieren. Man kann ihn ja schließlich schlicht zur ♣-Dame des Partners spielen.

Kein Spiel ohne Plan

Bevor wir loslegen (also „Gesund“ melden), sichten wir unsere Karten. Zunächst achten wir darauf, dass wir nicht beide ♣-Damen haben, ohne diese anzumelden bzw. eine (sehr seltene) stille Hochzeit zu spielen. Im nächsten Schritt schauen wir, ob wir vielleicht ein aussichtsreiches Solo auffinden.

Dann planen wir das Spiel. Worauf hier im einzelnen zu achten ist, wird in den folgenden Kapiteln nach und nach erörtert. Wichtig ist an dieser Stelle darauf hinzuweisen, dass wir um jeden geplanten Stich kämpfen. Solange also Aussichten auf den Gewinn der 2. ♠-runde bestehen, spielen wir keine kaputten Farben. Auch legen wir keine ♣ Dame oder ♠ Dame, um sie vom Gegner schlachten zu lassen, wenn wir mit ihnen noch einen Stich gewinnen wollen.

Nun ist es beim Doko wie bei einer Schlacht – der beste Plan bricht zumeist schnell zusammen, muss, kann vielleicht modifiziert oder den bedauerlicherweise überlegenen gegnerischen Plänen angepasst werden. Warum dann überhaupt planen? Es schult die Vorstellungskraft und das Spielverständnis, ermöglicht die anschließende Kontrolle und Verbesserung des eigenen Spiels. Ein weiterer wichtiger Effekt besteht darin, dass man die eigenen Karten besser memoriert, wenn man sie länger, intensiv und planend betrachtet. Dann muss man sich weniger gegnerische Karten merken und kann ggf. sogar anhand seiner fehlenden Karten den Spielverlauf rekonstruieren. Auch wenn gelegentlich Mitspieler

drängeln – bewahren Sie die Ruhe, planen Sie Ihr Spiel und melden erst dann „Gesund“, wenn Sie Ihre Planung abgeschlossen haben.

Die Augen sind in Fehl

Wer eine Partie gewinnen möchte, muss mindestens eine Fehlkarte in seinen Stichen haben – auf Trumpf gibt es nämlich nur 110 Augen zu gewinnen. Obwohl es mehr Trümpfe als Fehlkarten gibt (26 – 22) und jede Fehlkarte von jeder Trumpfkarte geschlagen wird, sind die Fehl entscheidend. Im Extremfall hat die Re-Partei jeweils 7 Trumpf mit den 14 Trümpfen von oben und verliert in 5 Stichen gegen 130 Augen. Dazu kommt, daß weniger Augen auf mehr Stiche zu verteilen sind. Trumpfstiche sind daher zumeist weniger wertvoll, weil sie nur wenige Augen enthalten. Eine wichtige Ausnahme ist die ♥ 10: sie ist nicht nur der höchste Trumpf im Spiel, sondern zählt auch noch 10 Augen. Daneben sind das ♦ As und die ♦ 10 zu nennen, die zwar kleine Trümpfe, aber dennoch Trümpfe sind. Entgegen einer weitverbreiteten Ansicht unter Doppelkopfneulingen ist es also nicht zentral, ob man hohe Trümpfe hat, sondern ob man die Fehlfarben kontrolliert. Die Kontrolle wird auf verschiedene Arten ausgeübt und zwar: die Erstrundenkontrolle durch die Asse, die Zweitrundenkontrolle durch kleine oder mittelhohe Trümpfe, die dritte Runde und jede weitere Runde durch hohe Trümpfe. Daneben sind noch die Trumpfvollen wichtig. Diese zählen mit den Fehlkarten zusammen bereits 192 Augen! Die restlichen 48 Augen verteilen sich auf 20 kleine Trumpfkarten. Zwar macht auch Kleinvieh Mist, aber bereits an dieser Zahl kann man erkennen, dass fünf Trumpfstiche im Regelfall nicht besonders wertvoll sind. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Spiele mit 4 – 5 Stichen gewonnen werden.

Spiele alle gangbaren Asse!

Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Dieses alte Sprichwort gilt ganz besonders für die Fehlstiche. Während die erste Runde einer Farbe in vielen Fällen läuft, ist der zweite Fehllauf ohne Beteiligung von Trümpfen selten (15%). Es ist daher in vielen Fällen spielentscheidend, ob die eigene oder die gegnerische Partei die ersten Stiche der Farben einsammelt. Ganz sicher zur eigenen Partei gehört man selbst. Daher spielt man zunächst alle Asse, die man selbst hat. In bestimmten Fällen verschafft man zuerst Partners Assen das verschafft oder spielt Asse gar erst dann, nachdem die gegnerischen Trümpfe eliminiert wurden. Hat man nur ein As, fällt die Auswahl leicht. Selbst dann kontrolliert der Anspieler, ob das As überhaupt

einen Stich gewinnen kann, also genügend Karten der Farbe fehlen, sprich das As gangbar ist. Dazu müssen mindestens drei Karten der Farbe fehlen. Fehlen zwei oder weniger, wird die Farbe nicht angespielt!

Natürlich gibt es lustige Effekte, wenn man einen 6er ♥ anspielt und sich über die verzerrten Gesichter der Spieler an 2 und 3 kurz freuen kann. Besonders enttäuscht wird der Spieler an Position 3 sein; der Spieler an Position 2 weiß dagegen schließlich, dass ihn dieses Schicksal in etwa $\frac{1}{4}$ der Fälle ereilt, wenn Spieler 1 drei ♥ Karten hält. Spieler 3 dagegen wird ziemlich sauer sein – zu recht! Es kann sich nämlich vor allem Spieler 4 freuen, der einen wertvollen Stich eingesammelt hat, billig ans Spiel gekommen ist und nun seine Ansage treffen kann. Bedauerlicherweise wird Spieler 4 in zwei von drei Fällen Gegner sein. Darüber hinaus hat Spieler 1 offenbart, dass es eine eigentümliche Verteilung gibt und sich selbst in die schlechteste Sitzposition gebracht, nämlich die an 2. Position. Damit hat Spieler 1 gegen seine eigenen Interessen gehandelt – meine Devise hierzu: wer gegen sich selbst spielt, ist immer Gegner! Solche Spieler bekommen von mir kein Glas Wasser und kein Stück trocken Brot mehr. Da viele Doppelkopfspieler ähnlich nachtragend sind, wird die restliche Runde für Spieler 1 anstrengend oder teuer, falls er durch Freigetränke wieder ein paar Sympathiepunkte zurückgewinnen will.

Hält Spieler 1 mehr als ein As, muss er sich entscheiden. Hier gilt, dass zuerst Einzelasse und dann Doppelasse gespielt werden. Schließlich kommt es häufiger vor, dass ein raffgieriger Mitspieler die angespielte Farbe sticht und dann selbstASSE spielen möchte. Sticht er das einzelne As ab, bleibt der Stich für das Doppelas erhalten; wird dagegen das Doppelas abgestochen, kann das Einzelas gegen den Aufspieler gespielt werden.

Innerhalb dieser Obergruppen werden bessere vor schlechteren Assen gespielt. Hierzu zählt man die fehlenden Karten der Farbe. Es wird zuerst das As gespielt, bei dem die meisten Karten fehlen. Es hat die besten Aussichten, den Stich zu gewinnen und ein weiteres Aufspiel für den Aufspieler zu ermöglichen. Fehlen gleich viele Karten, wird zunächst das As gespielt, bei dem die meisten Augen auf fremden Händen verteilt sind. Dem liegt die Erwägung zugrunde, dass man mit dem wertvolleren Stich leichter Ansagen treffen oder verhindern kann. Fehlen gleich viele Augen empfehle ich zunächst das schwarze As zu spielen und bei zwei schwarzen Assen lasse ich den Zufall entscheiden.

Eine Ausnahme von dieser Regel betrifft das Anspiel zur Hochzeit eines Mitspielers: egal ob mittellos oder wohlbegütet, jeder sollte um jeden Preis heiraten wollen. Hält man eine Dulle, sollte man diese entschlossene Variante zum Heiraten wählen. Andernfalls sollte man sein bestes Pferd einsetzen, auch wenn es sich um ein Doppelas handelt! Hiergegen mag mancher

eingefleischter Junggeselle aufbegehren; fast 80% gewonnene Hochzeiten sprechen aber eine klare Sprache. Wer heiratet, ist bereits auf der Gewinnerstraße!

Achte auf Wahrscheinlichkeiten!

Bei der Auswahl des richtigen Aufspielasses hatten wir erstmals Kontakt zur einem für Doko wichtigen Teil der Mathematik, nämlich der Wahrscheinlichkeitsrechnung. Gewiss kann man Doppelkopf auch ohne Kenntnis von Wahrscheinlichkeiten spielen; nach vielen Jahren des Spiels wird man intuitiv wissen, dass bestimmte Spielzüge meistens, fast immer, häufig, selten oder so gut wie nie klappen. Mit der Kenntnis von der Wahrscheinlichkeitsrechnung kann man diese Jahre an Erfahrung in wenigen Minuten lernen. Das Credo der Wahrscheinlichkeitsrechnung lautet für mich: alles wird normalerweise fair verteilt. Wenn es acht Buben und acht Damen gibt, bekommt jeder im Schnitt zwei Buben und zwei Damen. 26 Trümpfe werden so verteilt, dass zunächst die Re-Partei zwei bekommt und die restlichen 24 verteilt werden. Daher hat Re statistisch mehr Trümpfe als Kontra. Nun muss man noch den berühmtesten Braunschweiger kennen (ob der auch Doko spielte ist aber nicht bekannt) und man kann alle Wahrscheinlichkeiten abschätzen: Johann Carl Friedrich Gauß. Eigentlich reicht es, wenn man die Normalverteilung bzw. die Gauß-Kurve kennt. Vereinfacht kann man sagen, dass eine Verteilung umso wahrscheinlicher ist, je weniger sie von der Normalverteilung abweicht. Um den Mittelwert ballen sich die Wahrscheinlichkeiten, an den entfernten Enden gibt es nur noch Ausreißer.

Wenn ich also ein blankes ♠ As spiele, fehlen sieben Karten dieser Farbe. Im Schnitt hat also jeder andere 2,3 ♠ Karten. Die wahrscheinlichste Verteilung dürfte als bei den 2er- oder 3er-Länge sein. Ein erheblicher Teil bliebe dann noch für 1er- und 4er-Länge. Auf die kritische 0er-Länge bei einem Spieler entfällt nur noch eine kleine Wahrscheinlichkeit. Es sind 12% ohne Ansage. Im Anhang finden sich noch einige Tabellen zur „Normalverteilung“; fürs erste wollen wir uns folgendes merken:

Ein blankes schwarzes As läuft fast immer.

Ein einfach besetztes schwarzes As läuft sehr oft.

Ein zweifach besetztes schwarzes As/blankes ♥ As läuft oft.

Ein dreifach besetztes schwarzes As/besetztes ♥ As läuft genau so oft, wie es nicht läuft.

Ein vierfach besetztes schwarzes As/zweifach besetztes ♥ As läuft selten.

Eine Ansage verschiebt die Laufwahrscheinlichkeit jeweils um eins nach oben: ein dreifach besetztes schwarzes As läuft dann also oft.

Neben der Laufwahrscheinlichkeit der Asse ist für tiefe Ansagen häufig wichtig zu wissen, ob man die gegnerischen Trümpfe eliminieren kann, bevor man seine Asse spielen muss. In diesem Fall erhöht sich nämlich die Laufwahrscheinlichkeit auf 100%. Besonders günstig ist es, wenn beide Partner mehr Trumpf haben, als der trumpflängere Spieler der Gegenpartei.

Hier merken wir uns: wer acht Trumpf hat, hat fast nie einen Gegner mit mehr Trumpf und in der Hälfte der Fälle einen Gegner mit genau so viel Trumpf.

Hält der Partner sieben Trumpf, hat der trumpflängste Gegner fast immer weniger als acht Trumpf und oft weniger als sieben.

Hält der Partner acht Trumpf, hat der trumpflängste Gegner praktisch immer weniger als acht Trumpf und sehr oft weniger als sieben.

Haben also beide Partner acht oder mehr Trumpf oder zusammen mehr als 15 Trumpf, eröffnen sich gute Chancen, zunächst die gegnerischen Trümpfe abzuziehen, bevor man die Asse spielt.

(Intensivierung Laufwahrscheinlichkeit, entnommen aus dem Essener System:

bei 7: 88 - 92%

bei 6: 79 – 86 %

bei 5: 67 – 78%

bei 4: 48 – 65%

bei 3: 24 – 46%

ungünstige Trumpfverteilung, wenn die eigene Partei

7 – 7 Trümpfe: 68%

8 - 7 Trümpfe: 10%

8 - 8 Trümpfe: 4%

hält, wobei ungünstig ist, wenn die gegnerische Partei auf einer Hand genau so viele Trümpfe hält, wie der trumpflängere Spieler der eigenen Partei.

Halbungünstige Verteilung, wenn die eigene Partei

7 – 7 Trümpfe: 68%

8 - 7 Trümpfe: 41%

8 - 8 Trümpfe: 4%

hält, wobei halb ungünstig ist, wenn die gegnerische Partei auf einer Hand genau so viele Trümpfe hält, wie der trumpfkürzere Spieler der eigenen Partei.

Räume zügig die weiteren zeitkritischen Stiche ab

Finden wir in unsere Hand kein weiteres gangbares As, werden wir kaum den nächsten Stich gewinnen. Was also spielen wir an? Gerade wenn noch nicht alle Farben gespielt wurden, ist es regelmäßig sehr wichtig, wer diese Farben anspielen darf. Wir wissen, dass das erste As einer Farbe meistens auch einen Stich gewinnt. Unser Ziel sollte also sein, unserem Partner das Aufspiel aller gangbaren Asse zu ermöglichen. Wohl dem, der bereits weiß, wer sein Partner ist und – noch wichtiger – wie er ihn sicher erreicht. Bedauerlicherweise finden wir diese Konstellation nur selten vor. Ehrlich gesagt wäre es schlicht langweilig, wenn dieses chaotische Element fehlte.

Ein für den Aufspieler erfreulicher Fall ist gegeben, wenn er als Re-Mann beide Dullen hält: er weiß, dass sein Partner sicher über Trumpf ans Spiel gebracht werden kann. Hierzu spielt er entweder ♣ oder ♠ Dame und anschließend einen weiteren Trumpf oder direkt einen Trumpfvollen mit Re. Damit ist sein Partner im Bilde und in der Lage, den Stich zu gewinnen und fehlende Asse abzuspielen.

Wie setzen wir in den übrigen Fällen fort? Hier gehen die Meinungen weit auseinander: während manche Trumpfanspiel als Re favorisieren, stellen andere auf die Verhältnisse der konkreten Hand ab. Sie spielen dann das, wovon man am meisten hält. Hält man acht oder mehr Trumpf, spielen sie Trumpf. Andernfalls spielen sie Fehlfarben.

Ich empfehle immer Fehlfarben anzuspielen, sofern man kein konventionelles Anspiel hat. Wieso das? Vor allem, weil man damit die höchste Chance auf die begehrte Sitzposition in Hinterhand wahrt. Hat man bereits zwei Asse gespielt, schafft man es damit zumeist, beim ersten Fehlrücklauf an Position 4 zu sitzen. Der Stich wird nämlich zumeist von Position 2 mit dem As gewonnen, der dann irgendetwas anspielen muss. Außerdem wird man später vielfach Gelegenheit haben, auf den Spieler an Position 4 und häufig auf den Spieler an Position 3 zu spielen; der Spieler an Position 2 wird später nur selten in Szene gesetzt werden können. Da er in 1/3 der Fälle Partner ist, stellt der Anschub eine seltene Chance dar.

Bevor man allerdings einfach eine neue Farbe anspielt, sind die bereits bekannten Informationen auszuwerten: kennen wir bereits einen oder mehrere Stiche, wies vielleicht etwas auf die Besitzverhältnisse an bestimmten Karten beim Partner bzw. beim Gegner hin. Fehlten in einem ♣-Stich z.B. beide 10er und finden sich diese nicht beide auf unserer Hand, haben wir ein erstes Indiz für den Aufenthaltsort dieser Karte(n). Sind wir Re, spielen wir diese Farbe nicht nach, solange wir unseren Partner ans Spiel bringen wollen. Unabhängig davon, ob er noch das As in der Farbe hat, kann er den Stich nicht ohne Hilfe der Gegenpartei, nämlich durch einen Abwurf, gewinnen. Gehören wir dagegen zur Kontra-Partei, haben wir eine Farbe gefunden, in der unser Partner den Stich in mehr als den üblichen 1/3 aller Fälle gewinnen kann! Durch die fehlende 10 wissen wir nämlich, dass mindestens ein Gegner mindestens eine Karte hat, die den Stich nicht gewinnen wird, nämlich die besagte 10.

Analog gilt dies auch für einen Stich, in dem beide 9er fehlen.

Merksatz: Wer eine Farbe nachspielt, in der beide 10er fehlen, ist Kontra. Wer eine Farbe nachspielt, in der beide 9er fehlen, ist Re.

Man kann daneben vertreten, dass jedes Nachspiel eines Stichs ungleich 25 eine erhöhte Chance auf die Erreichung des Partners trägt. Die nicht in dem Merksatz aufgeführten Stiche mit 21 Augen und 31 Augen sind meines Erachtens weniger aussagekräftig. Die erhöhte Wahrscheinlichkeit auf den Stichgewinn durch den Partner ist hier kleiner als bei den klaren Fällen. Dafür gibt man aber seine Parteizugehörigkeit preis und spielt gegen die eigene Position. Dies ist ein zu großer Nachteil, um solche Nachspiele pauschal zu empfehlen.

Bieten die bekannten Stiche keine für uns nützlichen Informationen, so schieben wir zum zweiten Stich ♥ an, falls wir nichts hören und die zweite schwarze Farbe, wenn wir eine Ansage fördern wollen. Haben wir im 1. Stich einen ♥lauf gewonnen, schieben wir die kürzere schwarze Farbe an und zwar mit der Karte, die wir auch auf ein angespieltes As gelegt hätten. Der Kontra-Mann schiebt also eine besetzte 10, der Re-Mann eine besetzte 9.

Müssen wir bereits im 1. Stich anschieben, spielen wir die kürzeste schwarze Farbe an, bei mehreren gleichlangen Farben, die Karte, welche am besten zu unserer Parteizugehörigkeit passt.

Der Gewinner des Anschubs kann dann seinerseits die vorhandenen Informationen auswerten und versuchen, seinen Partner zu erreichen, insbesondere durch das Nachspiel einer Farbe, welche der Partner tendenziell eher kontrolliert als die Gegenpartei.

Warum aber diese Eile? Die Gegenpartei hat die gleichen Informationen und wird versuchen, diesen punkteträchtigen Plan zu sabotieren. Enthielt z.B. der erste ♠-Stich 35 Augen, der erste ♣-Stich aber nur 15 Augen, wird ein Re-Mann, der ans Spiel kommt, schnellstmöglich ♠ nachspielen. Sein Partner kann dann entscheiden, ob er eine der giftigen ♣ 10er abwirft. Am liebsten wirft er diese in das ♠ As seines Partners und sticht dann den zweiten ♣lauf so hoch, dass die Kontra-Partei an diesem Stich keine Freude mehr hat. Hat die Kontra-Mann aber bereits die zweite ♣runde eingesammelt, bleibt dem 2. Re-Mann vielleicht sogar nur noch Trumpf, sodass er Partners As abstechen muss. Regelmäßig kann keine Partei die andere dauerhaft davon abhalten, ihre Fehlläufe einzusammeln. Daher plädiere ich dafür, die eigenen Fehlläufe so schnell wie möglich abzuräumen, damit die Gegner nicht intervenieren können.

Ist erkennbar, dass eine Farbe wahrscheinlich von einer Partei kontrolliert wird, steht der gegnerischen Partei noch eine brutale Variante zur Verfügung: der zweite ♥lauf. Wer dann eine ♥-Stehkarte sein eigen nennt, kann in den meisten Fällen die Gegner durch deren Anspiel quälen und dem Partner einen relativ günstigen Abwurf oder einen Parkplatz für seinen Trumpfvollen verschaffen. Dies ist auch die einzig akzeptable Einsatzform des 2. ♥lauf. Nur wenn gezielt ein bestimmter Farbrücklauf zerstört werden soll, sollte über diese Variante nachgedacht werden.

Wer schon einmal gesehen hat, wie nach zwei Kontrastichen (also jeweils 15 oder 19 Augen im 1. Stich) auf den schwarzen Farben beide Rückläufer durch ein ♥nachspiel eines Kontristen zerstört wurden (ja, es dürfen auch beide Re-Leute abwerfen!), die Kontrapartei dann beide Füchse abgibt und das Spiel mit 100 Augen verliert, wird es nie wieder ausprobieren.

Die zartere Variante besteht darin, statt der klaren Farbe die unklare Farbe nachzuspielen. Auch dies beinhaltet eine Aussage: wer es vorzieht, in einem Drittel der Fälle seinen Partner zu erreichen, sieht dort die größere Chance seinen Partner zu treffen.

Wann spielen wir überhaupt Trumpf? Wenn wir unsere Stärken und die unseres Partners beschützen wollen. Sind drei Farben gelaufen mit einem 15er ♠- und einem 35er ♣-Stich und sind wir selbst in „unserer“ Farbe frei, also halten wir als Kontra-Mann keine ♠-Karte mehr, wäre ein Fehlnachspiel schädlich. Die Re-Partei wird die erste Gelegenheit nutzen, sich günstig von den giftigen ♠karten zu trennen. Unser Partner dagegen wird die erste Gelegenheit nutzen, sein ♠-As zu spielen. Schließlich verspricht dies ein wertvoller Stich für die Kontra-Partei zu werden.

Als Ziel formulieren wir damit: zuerst räumen wir unsere wertvollen Stich ab; danach versuchen wir die gegnerischen wertvollen Stiche zu entwerten.

Da auch unsere Gegner ähnliche Ziele verfolgen, kann es durchaus sein, dass keine Partei Fehl anspielen will, weil man nur für die eigene Partei und eigene Stärken giftige Karten hält und die Angst vor einem gegnerischen Abwurf oder Stechen so groß ist, dass das Heil in der Ausdauer gesucht wird. Begründet ist die Hoffnung häufig dann, wenn man selbst der trumplängste Spieler ist und noch nicht hat stechen müssen. Besonders giftig sind Farben, die der Partner noch bedient, die aber beide Gegner stechen können. Ähnlich brutal wie ♥nachspiele sind Farben, die keiner mehr bedient.

Damit endet die Phase des zügigen Abräumens der eigenen zeitkritischen Stiche.

An- und Absagen

Doppelkopf ist für mich eine Art der Unterhaltung und zwar in mehrfachem Wortsinn. Zum einen ist es ein anspruchsvoller und amüsanter Zeitvertreib, zum anderen ist es auch ein Gespräch zwischen den Spielern. Jeder nimmt an dieser Form der Kommunikation teil, weil es auch hier unmöglich ist nicht zu kommunizieren.

Eine wichtige Aussage über die Qualität der eigenen Karte sind die An- und Absagen. Wie wir wissen, sind die Ansagen Re und Kontra, die Absagen **k90, k60, k30, schwarz**. Da Ansagen den Spielwert erhöhen und Absagen der Gegenpartei das Gewinnen erleichtern, sollten diese nur dann erfolgen, wenn es sinnvoll ist. Wir betrachten zunächst nur den Sinn der Erhöhung des Spielwerts.

Dieser ist durch eine Ansage zu erhöhen, wenn im Schnitt mit einer Hand häufiger gewonnen als verloren werden wird. Da Doppelkopf ein Partnerspiel ist, darf man dem Partner auch etwas zutrauen. Man sollte also den Spielwert erhöhen, wenn man auch mit einem knapp unterdurchschnittlichen Partner das Spiel gewinnt.

Ein durchschnittlicher Doppelkopfspieler wird als Re-Mann 68 Augen und als Kontra-Mann 52 Augen erzielen. Diese Zahlen sind der Statistik des Online-Angebots von Online-doppelkopf.com entnommen; ausgewertet wurden die TopTen der ewigen Bestenliste mit über 200.000 Spielen. Dies entspricht der im Essener System zugrunde gelegten Zahl, ermittelt anhand verschiedener Einladungsturniere.

Vom Altmeister der Doppelkopfliteratur Kopp wird eine Ansage mit einem Erwartungswert von 70 Augen für Re und 80 Augen für Kontra empfohlen. Das Essener System empfiehlt eine Ansage mit 75 Augen für Re und 85 für Kontra. Bei rechnerischer Verteilung reicht eigentlich bereits die Zugehörigkeit zur Re-Partei und ein unterdurchschnittliches Blatt zur Re-Ansage aus, z.B. ein Erwartungswert von 53 Augen. Erreicht der Partner dann die durchschnittlichen 68 Augen, erreicht die Re-Partei 121 Augen! Allerdings hat die Gegenpartei die Möglichkeit, den Spielwert ebenfalls zu erhöhen. Wenn die Kontrapartei hiervon Gebrauch macht, sobald der ansagende Spieler eine Hand hält, die mit einem durchschnittlichen Partner zum Sieg ausreichen, kann sich dies zum Minusgeschäft für den Ansager entwickeln.

Es besteht Einigkeit, dass die Re-Partei nur dann den Spielwert erhöht, wenn der ansagende Spieler zumindest eine knapp überdurchschnittliche Hand hält. Eine zwingende Begründung hierfür kann ich nicht liefern. Aus eigener Erfahrung kann ich berichten, dass man als aggressiv Ansagender viele kritische Momente erlebt. So unterstellen viele Partner starke Hände; dabei hat man gerade als Aufspieler mit zwei schwarzen Assen, einem normalen

ersten Stich und einer ♠ D schon genug für ein Re! Viele, viele verlorene 90-Ansagen später hatte sich herumgesprochen, dass man bei einem „Angermann“-Re gewisse Stärken für eine Absage mitbringen müsse – böse Zungen sprachen von 10 Trumpf und Doppeldulle, die man für die 90 haben sollte..

Es besteht also tatsächlich die Gefahr, dass eine Ansage mit einer unterdurchschnittlichen Hand die Berechenbarkeit von Absagen gefährdet.

(Axiom): Eine Re-Ansage verspricht eine knapp überdurchschnittliche Hand und zwar einen Erwartungswert von 70 oder mehr.

Kontra sollte man logischerweise nur dann sagen, wenn man auch mit einem knapp unterdurchschnittlichen Partner noch gewinnen wird, also mit einem Erwartungswert von 80 oder mehr.

Eine Ansage im 1. Stich setzen wir ein, wenn der Erwartungswert in der benötigten Höhe nicht vom Verlauf des ersten Stichs abhängt.

Erwartungswert berechnen

Im Rahmen der Spielplanung wird der Erwartungswert berechnet. Auf Basis des Erwartungswerts wird überdacht, ob und unter welchen Umständen man Ansagen tätigt. Der Erwartungswert offenbart Stärken der eigenen Karte, die nicht ohne Not riskiert oder aufgegeben werden. Zunächst will er aber bestimmt sein. Diese Bestimmung kann sehr genau oder vereinfacht und damit für die meisten praxistauglich erfolgen.

Bei der vereinfachten Berechnung zählen wir für den ersten hohen Trumpf:

Dulle: 25 Augen

♣ Dame: 20 Augen

♠ Dame: 15 Augen

Für jeden weiteren der oben genannten Trümpfe: dortiger Wert - 5 (Bsp. Dulle, ♣ Dame, ♠ Dame: 50 Augen)

Für das Stechen der ersten ♣- oder ♠runde: 25 Augen

Für das Anspiel dieser Asse: 25 Augen

ab drei Karten der Farbe: - 5 Augen für die dritte und jede weitere Karte

Für das Stechen der ersten ♥runde, das ♥ As mit Anspiel oder das Stechen der zweiten ♣- oder ♠runde: 15 Augen

Dabei gehen wir davon aus, dass wir für jeden hohen Trumpf noch einen kleinen Trumpf haben plus die Trümpfe, die wir zum Stechen brauchen.

In kritischen Fällen bemühen wir Ersatzwerte: dabei sind rote Damen, viele Trümpfe, das Stechen der zweiten ♥runde und ein Trumpfvoller mehr als fürs Stechen nötig günstig, das Fehlen solcher Werte ungünstig.

Sind Stiche bereits bekannt, bevor wir eine Ansage treffen muss, werden diese mit ihren tatsächlichen Werten berücksichtigt.

Wir sagen also mit zwei schwarzen Assen, ♣- und ♠-Dame und einem durchschnittlichen Restblatt Re, wenn wir einen normalen ersten Stich bekomme.

Diese Bewertung ist vereinfacht; wer es genauer haben möchte, berücksichtigt bei den Assen die fehlenden Karten der Farben, bei den Assen die Laufwahrscheinlichkeiten und beim Stechen die Stechkarte. Die Laufwahrscheinlichkeiten der Asse haben wir bereits zuvor näher betrachtet.

Indizien sammeln

Doppelkopf ist ein Aufpassspiel. Es ist auch für Kriminalisten spannend: wie bei einem guten Krimi muss man jede Information auf ihre Bedeutung untersuchen, sie sich merken und im richtigen Augenblick zusammen setzen. Wenn der Kommissar bei der Zusammenkunft aller Verdächtigen nicht den Schuldigen benennen kann, ist das Krimiende verpatzt. Wer den richtigen Augenblick für einen Abwurf, ein Nachspiel oder eine Schmierung verpasst, wird deswegen viele Spiele verlieren.

Die Informationsgewinnung startet bereits bei der Vorbehaltsmeldung. Wer hier lange überlegt, hält entweder ein Solo, bei dem der Erwartungswert des Normalspiels und des Solos nah beieinander liegen oder ein schwieriges Normalspiel.

Melden alle gesund, darf man unterstellen, dass kein Spieler ein Solo hat, welches einen merklich besseren Erwartungswert als das Normalspiel hat. Als Kontrist behält man die Möglichkeit einer stillen Hochzeit als seltene Möglichkeit im Auge.

Der erste Stich legt offen, ob jemand eine Ansage im 1. Stich (oder vor Aufspiel) tätigt. Bleibt dies aus, gehen wir davon aus, dass keine überstarke Hand am Tisch vorhanden ist.

Der Gewinner des ersten Stichs hat die beste Ausgangsposition für eine Ansage. Schließlich hat er bereits einen Stich gewonnen und darf ausspielen. Spielt er ein As ohne Ansage, spricht bereits dieser Umstand für seine Zugehörigkeit zur Kontrapartei. Wir wissen ja, dass zwei Asse und ein Toptrumpf neben der ♣-Dame ausreichen, um Re zu sagen. Ausreichend wären auch andere Werte wie das Stechen einer schwarzen Farbe im zweiten Stich, noch ein As etc. Ein Re-Mann, der den ersten Stich gewonnen hat, ein As zum zweiten Stich anspielen kann und dennoch nicht Re sagt, muss eine arme Maus sein.

Wir achten weiterhin darauf, wer welche Karten legt und in welcher Reihenfolge die Karten gelegt werden. Legt jemand zum Beispiel auf ♣ As und ♠ As jeweils eine 10, so ist dies ein Indiz für seine Zugehörigkeit zur Kontra-Partei. Umgekehrt lässt das Legen zweier 9er auf die Zugehörigkeit zur Re-Partei schließen.

Hieraus lassen sich erste Anhaltspunkte gewinnen. Ein häufiger Fehler ist es nun, diese Anhaltspunkte sofern als absolut sicher zu betrachten. Oft genug hat der Kontra-Mann nur diese zwei 9er. Oft genug hat der Re-Mann eine blanke 10 und As – 10 in der anderen Farbe und kann sich nicht wehren. Eine einzelne Karte ist noch nicht einmal ein Indiz! Wer auf Basis einer Karte vom guten Spiel abweicht, irrt zu oft.

Erfolgt im 2. Stich eine Ansage, verschiebt das den Kenntnisstand aller Beteiligten beträchtlich. Ein Spieler weiß nun genau, wer sein Partner ist und zwei wissen, mit wem sie nicht spielen. Die wichtigere Information ist die, welcher der Partner des Ansagenden hat. Dieser Informationsvorsprung ist wertvoll! Ein entscheidendes Kriterium meines Spiels ist das Haushalten mit Informationen und Informationsvorsprüngen! Gerade Anfänger tendieren dazu, nach der Re-Ansage ihres Partners ihre ♣-Dame bei erster Gelegenheit auf die Schlachtbank zu führen. Vielleicht empfinden sie das Informationsgefälle als unangenehm?

Die Ansage strukturiert das Spiel: wer eine feindliche Karte anspielt, ist zumeist Gegner des Ansagenden und umgekehrt.

Hierzu ein Beispiel:

Der Re-Mann spielt ♣ As (25 Augen) und ♠ As mit Re (25 Augen). Er schiebt dann ♥ an. Spieler 2 gewinnt den Stich.

Beispiel für eine freundliche Karte:

- ♣ Rückspiel
- ♦ Dame
- ♦ 10 oder Fuchs

Beispiel für eine indifferente Karte

- ♥ Rückspiel
- ♦ K, roter Bube

Beispiel für eine feindliche Karte:

- ♠ Rückspiel

Wieso qualifiziere ich die Rückspiele so? Wir wissen, dass Spieler 1 sein bestes Pferd zuerst ins Rennen schickt, er also sein kürzeres As zuerst auf den Weg gebracht hat. Dort besteht also die höchste Chance, unserem Partner einen weiteren Stich zuzuschancen. Spielen wir dagegen die zweite Farbe zurück, ist klar, dass er dort mindestens genau so viele Karten wie von der ersten Farbe hat. Wir nehmen also die beste Chance mit, dass er die Farbe noch bedient. Das ist feindlich.

(Ausnahme) Halten wir alle Karten der zweiten Farbe, informieren wir so unseren Partner über diesen unerfreulichen Umstand und eliminieren im Regelfall dennoch zwei gegnerische Trümpfe.

Das Anspiel einer ♦ 10 soll freundlich sein? Ganz gewiss! Spieler 1 sitzt nämlich in der besten Position, um diesen Stich zu gewinnen. Ein Kontra-Mann muss schon eine ♥ 10 nehmen, um das zu verhindern. Wird aber eine ♥ 10 gelegt, ohne dass eine gegnerische Dame eliminiert wird, ist die Re-Partei ein gutes Stück stärker geworden. Eine ♦ 10 baut also Druck auf, weil sie Augen auf den Tisch bringt und zwar zu einem Zeitpunkt, an dem der Re-Mann günstig sitzt. Ein Fuchs ist die extreme Variante; gerade bei besonders schwachen Händen greife ich gerne zu dieser Karte. Fast automatisch wird eine ♥ 10 gelegt und das Spiel für die Re-Partei massiv erleichtert. Ein verlorenes Spiel mit Ansage kostet 7 Punkte. Ein Fuchs nur einen! Wenn also durch das Fuchsoffer ein Spiel gewonnen wird, hat sich der Einsatz rentiert.

Auch ein mittelhoher Trumpf ist freundlich. Werden von den Spielern 3 und 4 kleine Karten gelegt, kann Spieler 1 ebenfalls eine kleine Karte entsorgen und erhält sich die günstige Sitzposition. Wird der Trumpf gedeckt (also ein nur etwas höherer Trumpf gelegt), kann Spieler 1 entscheiden, ob er eine kleine Karte entsorgt oder einen kleinen Stich gewinnt. Hierdurch kann schon ein Toptrumpf der Gegenpartei eliminiert werden, ohne dass er nennenswerte Augen erzielt hat.

Unangenehm ist es, wenn Spieler 3 oder 4 einen Trumpfvollen legen. Dies wäre auch ein sinnvoller Spielzug für den anderen Re-Mann. Sein Partner sitzt ja an Position 4. Spieler 1 muss entscheiden, ob er sich es leisten kann, den Trumpfvollen ziehen zu lassen (falls der Schmierfink blufft und versucht, die freundliche Karte von Spieler 2 zu diskreditieren) oder ob er den Stich braucht und dennoch mit Spieler 2 gewinnen kann. Wir sehen, dass durch einen mittelhohen Trumpf ein gegnerischer Voller herausgetrieben werden kann!

Indifferent ist ein kleiner Trumpf. Spieler 2 kann Trumpf spielen, weil er kein ♣ zum zurückspielen hat. Er kann aber auch keinen ♣ zurückspielen wollen und keinen ♠ haben.

Ebenfalls indifferent ist das ♥rückspiel. Zwar sitzt Spieler 1 in der günstigsten Position; sein Partner an 2. oder dritter Position weiß aber nicht, was er legen soll. Sinnvoll ist es häufig, einen zweiten ♣ oder ♠ zu entsorgen; damit wird aber der ggf. vorhandene Stecher der zweiten ♣runde von Spieler 1 entwertet. Spieler 1 kann aber sich aber auch erst so einen Stecher verschaffen. ♥ ist damit indifferent, aber tendenziell verzweifelt.

Das ♠rückspiel ist feindlich aus den zuvor genannten Gründen, weil es die ungünstigste Karte für Spieler 1 ist.

Nach einer indifferenten Karte muss also die Aufmerksamkeit weiterhin hoch bleiben, damit die Signale gelesen werden können.

Andernfalls ist der Informationsvorsprung aufgebraucht; schwache Re-Leute können sich auch gezielt für eine indifferente Karte entscheiden, um das Informationsgefälle zu erhalten! Dies ist jedoch eine zweiseitige Taktik, da keinesfalls der eigene Partner gegen einen schwachen Re-Mann spielen sollte.

Spiele ohne Ansage bieten meistens die Möglichkeit, durch die richtige Entscheidung zur Partnerschaft das Spiel zu gewinnen. Es hat ja niemand behauptet, ein besonders starkes Kontrablatt oder ein überdurchschnittliches Re-Blatt zu halten.

Hierzu ein Beispiel:

Spieler 1 spielt ♠ As (15 Augen) und ♥ As (26 Augen).

Kontra-Nachspiele:

♠

Re-Nachspiele:

♥

Indifferente Nachspiele:

♣ und Trumpf

Wieso ist ♠ ein Kontra-Nachspiel? Faustformel Nr. 3 war, dass die Kontra-Leute schmieren. Im Stich fehlten jedoch beide 10er! Es spricht daher eine ganze Menge dafür, dass diese noch bei Re zu finden sind. Spieler 1 spielt also eine Farbe an, bei der mindestens ein Re-Mann noch eine 10 hat. Ist er der andere Re-Mann, geht der Stich automatisch zu Kontra. Entweder haben die Kontra-Leute das As oder sind frei oder gar beides. Damit ist das Nachspiel für einen Re-Mann sinnentleert. Dieser ♠stich ist auch ein sehr wertvoller Stich. Zum einen dürfte er mit einem Trumpfvollen immer über 30 Augen wert sein und häufig sogar einen Doppelkopf produzieren. Zum anderen fehlt noch ♣! Der Gewinner dieses Stichs hat also das Recht, das erste ♣ As zu spielen.

Damit erklärt sich auch, weswegen das ♥nachspiel ein sicheres Zeichen für einen Re-Mann ist. Für jeden Re-Mann am Tisch ist eine blanke ♠ 10 Gift. Die Gelegenheit zu ihrem Abwurf ist dagegen ein Geschenk; auf der anderen Seite kann bei einer günstigen Sitzposition der Stich gewonnen und ♣ As gespielt werden.

♣ und Trumpf sind indifferent, weil es keiner Partei sofort nutzt oder schadet.

Zum Abschluss dieser Einführung in die Informationsauswertung noch ein weises Wort meines ersten Lehrmeisters Axel Meuer: wähle innerhalb der ersten drei Stiche einen Gegner!

Damit sagte er, daß es nicht so wichtig sei, sofort den Partner zu erkennen; wichtiger sei es, schnell einen Gegner zu erkennen und gegen ihn zu spielen. Ich fahre mit diesem Merksatz gut und kann ihn weiterempfehlen.

Ansagen und ihre Folgen

Ansagen erhöhen zunächst den Spielwert. Wann dies sinnvoll ist, war bereits Gegenstand des Kapitels „An- und Absagen“.

Sie geben den Mitspielern weiterhin Informationen über die Qualität der eigenen Karte. Unter Berücksichtigung der eigenen Karten und bereits bekannter Stärken und Schwächen kann auf weitere unbekannte Stärken und Schwächen des Ansagenden geschlossen werden.

Was ist nun die Aufgabe des Partners des Ansagenden? Manche möchten sagen: mich so schnell wie möglich zu zeigen, damit der Ansager Bescheid weiß und nicht versehentlich gegen mich spielt. Nur so lassen sich die unzähligen verheizten ♣-Damen erklären.

Wir rufen uns in Erinnerung, was unser Partner ausgesagt hat: ich gewinne wahrscheinlich auch mit einem knapp unterdurchschnittlich starken Partner. Würde die Ansage bedeuten, dass der Ansagende glaubt alleine zu gewinnen, dann würde die angesprochene Spielweise einen gewissen Sinn ergeben. Diese besonders starken Ansagen sind selten. Im Regelfall braucht uns der Partner! Wir versuchen daher unseren Werten Geltung zu verschaffen und zugleich die bekannten und unbekannten Stärken des Partners einzusetzen.

Da wir zunächst davon ausgehen, dass unser Partner Fehl spielt, solange er nicht Stärken wahren möchte, deutet ein Trumpfanspiel auf bereits vorhandene Stechmöglichkeiten hin; ein Fehllanspiel hat diese entweder erzeugt oder deutet auf wenige Trümpfe hin. Ja, man darf auch mit wenigen Trümpfen Ansagen treffen! Entscheidend ist nur, ob man den notwendigen Erwartungswert zusammenbekommt, nicht ob man mehr Trümpfe als alle anderen am Tisch hat.

Kommen wir ans Spiel, spielen wir also evtl. noch nicht gelaufene Farben, auch und gerade wenn wir kein As dort halten. Sind bereits alle Farben einmal gelaufen, ohne dass wir eine Stechfarbe unseres Partners haben erkennen können, spielen wir die Farbe seines ersten Asses

oder seine Anschubfarbe nach, solange das kein ♥ ist. Hat unser Partner noch Karten in diesen Farben, wissen wir damit, dass er sich keine Augen für das Stechen eines zweiten Laufes einkalkuliert hat. Er muss dann logischerweise noch Trumpfstärken besitzen oder er hat sein gesamtes Pulver bereits in einem Asse-Re verschossen.

Müssen wir uns entscheiden, ob wir unsere Stärken schützen oder Partners Stärken suchen und damit unsere gefährden, wägen wir ab. Hat unser Partner schon im wesentlichen seine Ansage erfüllt, also genügend Stärken für ein Re oder Kontra gezeigt, beschützen wir unsere Stärke. Es könnte nämlich die letzte Stärke sein, die unsere Partei hat. Fehlen noch Stärken des Ansagenden in größerem Umfang, suchen wir diese und riskieren unsere. Wir wissen nämlich, dass der Ansagende noch Stärken hat und müssen diese rechtzeitig finden.

Zentral ist stets, dass wir unsere Unterstützung durch die gewonnenen Augen erbringen. Das Verheizen der eigenen Stärken ist nur dann sinnvoll, wenn man einen Materialüberhang hat, also mehr starke Trümpfe hat, als man braucht. Solange dies nicht positiv bekannt ist, sollte man von ausgeglichenem Material ausgehen und damit auf die Ökonomie seines Materialeinsatzes setzen. Auch wenn wir von schwachen Spielern häufig hören werden, dass sie gerne früher gewusst hätten, wer ihr Partner ist: das ist nicht unser Job! Als Partner müssen wir dafür kämpfen, dass unsere Partei gewinnt und nicht die Neugier unseres Partners frühzeitig befriedigen. Solange wir uns nicht gezeigt haben, müssen wir dann aber auch damit leben, dass unser Partner verteilt und versucht mit allen zu gewinnen.

Ökonomischer Materialeinsatz

Dieser Aspekt liegt mir besonders am Herzen. Mir mißfällt Verschwendung. Bei Anfängern findet man häufig das Bedürfnis, ihre ♣-Dame möglichst schnell zu zeigen. Sie kommen mit der bohrenden Unsicherheit nicht zurecht, die mit einem unbekannten Partner einhergeht. Die übelste Verschwendung ist jedoch der planlose Dulleneinsatz. Wie oft habe ich schon gesehen, daß jemand nach drei unauffälligen ersten Fehlstichen auf den ersten Trumpflauf seine Dulle legt, um anschließend zu überlegen, was er nachspielt.

Bei sich entwickelnden Spielern findet man dagegen häufiger die Konstellation, daß für die drei letzten Stiche noch 5 Toptrümpfe vorhanden sind. Das ist mir persönlich zwar lieber, stellt aber einen ähnlich schweren Verstoß gegen das Ökonomieprinzip dar.

Dieses lautet: setze mindestens so viel ein wie nötig, höchstens so viel, wie du dir leisten kannst.

Da sich diese zwei Ziele nicht gleichzeitig optimieren lassen, steht jede zu legende Karte in diesem Spannungsverhältnis. Im Ergebnis zeigt sich hier der Meister. Diese macht das Beste aus dem ihm zur Verfügung stehenden Material. Hierzu braucht man eine Vorstellung vom weiteren Spielverlauf. Benötigt man den hohen Trumpf später noch? Kann man das Spiel noch gewinnen, wenn die zweite ♠-Runde überstochen wird? Kann man den ♦-Vollen riskieren?

Jede Planung beginnt mit dem angestrebten Ziel. Dieses kann sich zwar im Laufe des Spiels verändern, muß aber zunächst gefunden werden. Das Spielziel besteht in dem besten Ergebnis für die aktuelle Hand, unabhängig von der Verteilung der übrigen Karten auf die Mitspieler. Gehören wir zur Re-Partei mit einem durchschnittlichen Blatt, dürfen wir von einer guten Chance ausgehen, mehr als 120 Augen mit unserem Partner zu erreichen. Mit einer überdurchschnittlichen Kontra-Hand dürfen wir ebenfalls auf einen Sieg hoffen.

Als schwacher Re- oder Kontra-Mann müssen wir mit einer Niederlage rechnen.

Ob wir stark oder schwach sind, entnehmen wir der Blattbewertung. Diese hat bestimmte Werte nahegelegt.

In der Sache kann ich nur Denkanstöße anbieten: unter dem Fuchs sticht man nur, wenn es sein muß. Gestochen wird mit dem niedrigsten Trumpf, den man für nichts anderes benötigt. Wenn man sich den Verlust eines Stiches nicht leisten kann, hält man ihn fest, falls man sich es leisten kann. Gegnerische Trümpfe werden in Mittelhand gedeckt, also mit einem etwas höheren Trumpf übernommen. Ein schlechter Fehlstich kann gegen einen besseren getauscht werden. Den Partner übersticht man nur, wenn es gut ist. Der Partner darf einen nicht versehentlich überstechen.

Ein besonders eklatanter Verstoß gegen dieses Prinzip ist das Legen einer hohen Dame (♠ D, ♥ D) als Re-Mann, bevor die Partnerschaften geklärt sind, also vor einem potentiellen Partner. Fettet nun einer der Kontraspieler an (was sinnvoll ist), steht der Re-Mann an vier vor einer schwierigen Entscheidung. Nimmt er seinen Stich mit ca. 20 Augen und hat damit das Soll

seiner ♣-Dame erfüllt oder bringt er sich in eine schwierige Sitzposition ohne einen Stich? Diese Entscheidung sollte man seinem Partner nicht zumuten! Daher legt man entweder ♣-Dame oder einen wesentlich kleineren Trumpf, aber nichts, was als Angriff auf eine ♣-Dame verstanden werden könnte. Ein Kontrist würde nämlich eine solche Karte entweder legen, wenn er viele hohe Trümpfe hat und Zusatzstiche der Re-Partei verhindern will oder wenn er sehr schwach ist und damit seinen Partner unterstützen möchte. In beiden Fällen sollte der andere Kontrist schmieren, damit entweder die übrigen hohen Trümpfe des Partners stärker werden, weil eine ♣-Dame gefallen ist oder der Partner einen wertvollen Stich einsammelt. Im Falle des schwachen Partners zeitigen dessen Trümpfe Wirkung; die Aussichten auf eine Heimführung der ♦-Vollen sind bei einem schwachen Partner ohnehin massiv geschrumpft.

Eine weitere Verschwendung stellt die ♥-Dame an zweiter Position durch einen Re-Mann dar, wenn der Partner aufgespielt hat. Dies stellt eine Einladung an die gegnerische ♠-D dar, ihren Stich zu machen und dabei noch maximalen Schaden an den hohen Trümpfen der Re-Partei anzurichten. ♥-Damen gewinnen häufig Stiche, wenn man sie nicht verheizt. Wenn ein hoher Trumpf gelegt werden muß, dann bitte die ♣-Dame selbst!

Alles für die Position

Bei den Faustformeln haben wir bereits gelesen, daß es besonders günstige und besonders ungünstige Positionen gibt. Die Position wird immer relativ zum Aufspieler ausgedrückt. Der Aufspieler hat Position 1, der links neben ihm sitzende Spieler ist an zweiter Position usw.

Solange noch nicht alle Farben einmal abgeräumt wurden, ist Position 1 besonders wertvoll. Spieler 1 kann nämlich steuern, wer die besten Chance auf das Abräumen der verbleibenden Farben erhält.

Im weiteren Verlauf des Spiels wechselt der Wert der Positionen und die Position 4 wird zur wertvollsten Position. Spieler 4 kann entscheiden, ob er den Stich gewinnen will oder nicht und er kann die wirtschaftlichste Karte legen. Der Nachteil am Gewinnen eines Stiches besteht darin, daß man danach zum nächsten Stich aufspielen muß. Es ist also an Position 4 zu erwägen, ob man einen Stich gewinnt oder ihn wegen der Position nicht besser laufen läßt.

Nun ist Doppelkopf ein Partnerspiel. Es ist also nicht nur die eigene Position, sondern auch die Position des Partners und ggf. die Position des gefährlichen Gegners zu berücksichtigen.

Wie bereits ausgeführt sind die Konstellationen 1 – 4 und 3 – 4 besonders wertvoll. Sitzen die Mitspieler sich gegenüber, kann niemals eine optimale Sitzposition erreicht werden. Es ist dann lediglich möglich, den Partner oder sich selbst in eine der günstigen Positionen zu manövrieren. Die Besonderheiten, Chancen und Risiken dieser Sitzposition werden später behandelt.

Die Position 1 – 4 gestattet dem aufspielenden Partner den Druck zu dosieren. Spielt er eine Farbe mit einem Vollen an, bei der sein Partner frei ist und in der noch Volle ausstehen, steht ein 30+-Stich im Raum. Von diesen besonders wertvollen Stichen gibt es meist nur sehr wenige. Position 2 muß dann die schwere Entscheidung treffen, ob er versucht, den Stich unter hohem Materialeinsatz zu gewinnen, ob er durch einen mittelhohen Trumpf Schwierigkeiten verursachen möchte, es bei einer Fuchsbremse beläßt oder gar abwirft. Die Wahrscheinlichkeit für eine falsche Entscheidung ist dadurch immens. So kann der höchste Trumpf viel zu hoch sein oder genau die richtige Höhe haben, um von Spieler 4 mit einem Trumpf genau eine Stufe höher, also nahtlos, übernommen zu werden. Beides richtet Schaden am Material der Gegenpartei an. Dazu führt selbst ein gewonnener Stich zur schlechten Position 1 – 2.

Spieler 3 hat es schon etwas leichter, weil er weiß, ob es ein besonders wertvoller Stich wird. Dazu führt ein gewonnener Stich zur wertvollen Position 1 – 4. Allerdings quält auch ihn die Ungewißheit, ob ein hoher Trumpf viel zu hoch und knapp zu niedrig ist.

Spieler 4 hat die freie Auswahl, wenn er den Stich gewinnen kann. Er kann entscheiden, ob er den Stich Spieler 2 beläßt, um die wertvolle Sitzposition 3 – 4 ♥ustellen oder einen wichtigen Stich gewinnt. Einen Stich an Spieler 3 herauszuducken (also ihn nicht mitzunehmen, obwohl man es könnte) ist eine der schwierigen Entscheidungen im Doppelkopf. Man kommt damit in die ungünstige Position 2 – 3. Diese erlaubt aber einen erleichterten Zugang zur Position 1 – 4 oder 3 – 4 im übernächsten Stich. Wenn man beispielsweise den viertletzten Stich herausduckt, im drittletzten Stich der Partner eine höhere Karte als man selbst legt, steckt Position 4 in einer Zwickmühle. Entweder er gewinnt den Stich, wonach die Gegenpartei für den vorletzten Stich auf Positionen 3 – 4 sitzt oder er duckt den drittletzten Stich und die Gegenpartei darf zum vorletzten Stich in der Position 1 – 4 aufspielen. Besonders

augenträchtig ist diese Vorgehensweise, wenn beide Spieler noch jeweils einen der höchsten Trümpfe im Spiel halten.

Bsp.: Beide ♣-Damen bei der Re-Partei. Die Gegenpartei hat noch drei rote Damen und einen Fuchs. Wird der viertletzte Stich durch Spieler 4 mit der ♣-Dame gewonnen, ist der Fuchs nun immer zuhause. Wird der Stich geduckt, gibt es keinen Weg mehr nach hause.

Die Position 3 – 4 ist wertvoll, weil die den leichtesten Zugang zur Position 1 – 4 bietet, sich leicht aufrecht erhalten läßt, falls Position 1 eine mittelhohe Karte aufspielt und die Position 2 – 3 gezielt eingenommen werden kann.

Umgekehrt kann Position 1 eine besonders wertlose Karte aufspielen, die Position 4 leicht herausducken kann. Hiergegen kann in verzweifelten Situationen ein gezieltes Fuchsoffer schlimmeres verhüten.

Was sollte nun die Gegenpartei versuchen? Sie sollte die optimale Positionierung stören. Es sollte also stets der weiter hinten sitzende Spieler einer Partei eine höhere Karte nehmen. Ein schlichter, aber dennoch sehr wirkungsvoller Spielzug ist die gelegte 10 unter dem eigenen As auf einen Fehlstich, bei dem der Partner das andere As haben sollte. Er kommt dann günstig ans Spiel und weiß darüber hinaus eine weitere Karte, nämlich das nicht gelegte As. Darüber hinaus übersehen viele Spieler diese Option und geben dem Spieler an Position 4 nun ein Doppelas.

Es kommt jedoch häufig genug vor, daß Position 2 eine hohe Karte legen muß. Dabei kann entweder die Faustformel Nr. 6 („Unterstützte Deinen Partner“) eingegriffen haben oder schlicht Alternativmangel. Nun gilt: ducken muß weh tun! Spieler 3 sollte also nun den Stich anfetten, damit das Ducken Spieler 4 einen 20-Augen-Stich kostet oder ihn – auch wenn er ihn eigentlich lieber ducken würden – widerstrebend mitnimmt. Wer nun kaltlächelnd seinen einzigen ♦-10er legt, wird häufiger erleben, daß dieser Stich beim Partner verbleibt, weil Position 4 an zu rettende Füchse oder eine andere Gemeinheit glaubt.

Wenn jedoch Position 2 ein besonders gefährliches Nachspiel hat oder haben könnte, wäre anfetten ein Fehler. Dann sollte man den Stich sogar besonders wertlos ausstatten, damit

Position 4 einen wertlosen Stich nehmen und damit die optimale Position für die Gegenpartei herstellen muß oder kampflos Position 2 das Anspiel überlassen. Dies kommt häufig dann in Betracht, wenn Spieler 3 eine schwarze Farbe im 1. Stich gestochen hat und die zweite Runde noch nicht abgeräumt wurde.

Um eine gute Position herzustellen, kann es sinnvoll sein, den eigenen Partner herauszunehmen oder einen höheren Trumpf zu legen. Bei den Trümpfen wissen wir ja, daß er eigentlich einen kleinen Trumpf legen sollte, weil erst der weiter hinten sitzende Spieler einen höheren Trumpf legen sollte. Bei Fehlfarben erspart ein Abstechen des Partners den Einsatz eines hohen Trumpfs im nächsten Stich. Allerdings darf der Partner nicht den Eindruck gewinnen, daß wir keine Fehlkarten mehr haben, wenn wir eine seiner Stehkarten abstechen.

Wann wird Trumpf gespielt

Trumpf wird gespielt, wenn ein Fehlanspiel keinen Vorteil für die eigene Partei verspricht. Trumpfanspiele haben die unangenehme Konsequenz, daß man mit Wahrscheinlichkeit eine unerwünschte Sitzposition im nächsten Stich hat. Trumpfanspiele nützen dem Spieler an Position vier am meisten.

Es sind nun verschiedene Spielsituationen zu unterscheiden:

1. Wir wissen, wo unser Partner sitzt
2. Wir wissen es nicht

Zu 1.

Sitzt unser Partner an 4 und sind Farben noch nicht gespielt und findet sich kein klares Nachspiel in Fehl, also eine Farbe, die unser Partner kontrolliert, ist Trumpf anzuspielen. Die Gegenpartei steht dann vor dem Problem, daß unser Partner an 4 ans Spiel kommen kann und die verbleibenden Farbe(n) anspielt.

Sitzt unser Partner an 3, ist Trumpf das Anspiel der Wahl, wenn es sich unser Partner leisten kann, eine Dulle für die verbleibenden Farbasse zu setzen. Ich spiele auch gerne eine blanke schwarze Farbe von 1 nach 3, um dem Partner die Dulle zu sparen und zugleich über meine Farbfreiheit im 2. Stich zu informieren. Gerade nach einer Ansage des Partners oder wenn bereits eine Dulle verbraucht wurde und man zur Re-Partei gehört, kann aber auch ein Trumpfanspiel sehr gute Ergebnisse erzielen.

Sitzt unser Partner an 2, spielen wir nur Trumpf, wenn wir kein gutes Fehlnachspiel haben. Dies ist der Fall, wenn wir noch eine Farbe stechen wollen oder bei einem Farbnachspiel die Gefahr gegnerischer Abwürfe besteht. Katastrophal sind insbesondere Nachspiele, bei denen die Gegner wissen, daß ihr Partner frei ist oder das es um einen wertlosen Stich geht.

Gleiches gilt, wenn unser Partner nur noch Trümpfe haben könnte oder wir so trumpfüberlegen sind, daß die Aussicht besteht, alle gegnerischen Trümpfe zu eliminieren, bevor die Gegner eine gefährliche Farbe spielen können.

Weiterhin spielen wir Trumpf, wenn unser Partner dies durch Signalkarten oder Signalansagen verlangt.

Zu 2.

Wenn wir kein gutes Fehlnachspiel haben, spielen wir ebenfalls Trumpf. Gut sind Fehlnachspiele in diesem Fall auch, wenn wir dadurch unsere Parteizugehörigkeit vorteilhaft aufklären können. (Bsp.: Spieler 1 spielt ♠ As und erhält 35 Augen. Er spielt ♠ As nach. Damit outet er sich als Re-Mann, weil er eine Farbe anspielt, in der noch beide 9er fehlen. Der Re-Mann hat allenfalls noch den König oder das As und ist damit häufiger frei, als ein Kontrist. Der andere Re-Mann erhält die wichtige Information, daß bereits 35 Augen bei der Re-Partei zu Buche schlagen und kann wahlweise stechen, überstechen oder abwerfen. Analog ist auch das Nachspiel eines Stiches mit 15 oder 19 Augen zu werten, weil dann beide 10er fehlen. Es ist etwas schlechter, weil der andere Kontrist stechen muß, um diesen wertvollen Stich zu gewinnen.)

Sind nur noch für die Gegenpartei günstige Nachspiele vorhanden, kann ebenfalls auf Trumpf zurückgegriffen werden (Bsp.: Spieler 1 spielt ♠ As und erhält 19 Augen. Er setzt mit Re und ♣-As fort. Er erhält 35 Augen. ♥ ist er frei. Im ersten Stich haben die Kontristen unfreiwillig nicht geschmiert, im zweiten Stich haben sie unfreiwillig geschmiert. Ein Nachspiel eine der beiden Farben würde zum ♥abwurf motivieren und den eigenen ♥lauf gefährden.)

In jedem Falle spielen wir Trumpf, wenn wir nur noch Trümpfe haben.

Welchen Trumpf legen wir?

Auch zu dieser Frage müssen wir uns überlegen, in welcher Phase des Spiels wir uns befinden.

Sind noch Asse zu spielen, welche sowohl der Gegner, als auch die eigene Partei haben können? Gibt es gefährliche Nachspiele, welche den Lauf eigener Asse oder eigene Stecher gefährden? Gibt es nichts mehr interessantes in Fehl abzuräumen?

Unter Berücksichtigung der Umstände ist entscheiden, ob wir das Spiel antreiben (forcieren), es anschieben oder es unbeweglich werden lassen. Forcierend sind an jeder Position Trumpfvolle. Bei einem Trumpfvollen erwarten wir Einsatz des Partners, um ans Spiel zu kommen. Ein Partner darf nur ducken, wenn er überlegene Informationen hat.

Trümpfe, welche das Spiel unbeweglich halten, solange die Partnerschaft nicht geklärt ist, sind mittelhohe Trümpfe (z.B. ♦ D, ♣ Bube). Der Übernehmer an 4 muß fürchten, daß er seinen eigenen Partner herausnimmt und damit zwei wichtige Trümpfe eliminiert. Der Übernehmer an 2 oder 3 muß entweder einen Toptrumpf opfern, um einen punktearmen Stich zu erobern oder nimmt die Gefahr auf sich, daß er an 4 erneut übernommen wird. Spieler 4 hat dagegen die freie Wahl, ob er das Spiel noch einen Stich länger aus dieser günstigen Position betrachtet und einen kleinen Trumpf absetzt oder den Stich gewinnt. Vielfach gewinnt die aufgespielte ♦ Dame den Stich.

Bei geklärter Position sind diese Karten Schnitkarten.

Kleine Trümpfe (alle ♦, rote Buben) können an jeder Position gedeckt (also kleinstmöglich) übernommen werden. Sie schieben das Spiel an. Durch das decken erreicht der deckende Spieler, daß er entweder den Stich gewinnt oder nicht mehr an der schwächsten Position 2 sitzen bleibt.

Ist die Partnerschaft geklärt, ist nach Sitzpositionen zu unterscheiden. Bei der 2-3 und der 1 – 2 Position legt der weiter hinten sitzende Spieler den höheren Trumpf. (bei 2 – 3: Wenn Position 2 entlasten oder ans Spiel kommen will, kann auch ausnahmsweise Position 2 einen höheren Trumpf legen. Steigt Position 2 ohne Grund, kann sich Spieler 4 durch das Ducken des Stiches die sehr günstige Position 3-4 verschaffen.)

Bei den Positionen 2 – 4 und 3 – 4 schmiert der weiter vorne sitzende Spieler, legt also seine wertvollste Trumpfkarte, für die er keinen besseren Plan hat (ja, der Fuchs soll gelegt werden!), damit sie von Spieler 4 mit einem hohen Trumpf von Spieler 3 mitgenommen werden kann. Welchen Trumpf man an Position 3 legt, sollte man vom Wert und der Bedeutung des Stiches abhängig machen. Mit den sechs höchsten Trümpfen wollen wir

wertvolle Stiche gewinnen. Drohen durch den Verlust der Initiative Nachteile, müssen wir häufiger als uns lieb ist, einen hohen Trumpf opfern, um das Spiel nicht kampflos abzugeben.

Entscheiden müssen wir daneben, welche Informationen wir vom Partner erhalten. Sitzen wir an 3. Position und wird auf den angespielten ♦-Vollen ein weiterer ♦-Voller gelegt, erwartet unser Partner Einsatz. Legt er eine rote Dame, will er uns schonen. Legt er einen kleinen Trumpf, überläßt er uns die Entscheidung. Unser Partner kann also durch das Legen seiner Karte führen.

Als weiter hinten sitzender Spieler lege ich gerne den zweithöchsten Trumpf. Damit behalte ich die Möglichkeit ans Spiel zu kommen und meinem Partner eine wichtige Farbe zurückzuspielen oder ihn in eine günstige Position zu bringen. Eine Ausnahme stellt hier die ♥ D bei einem Anspiel von 1 nach 2 als Re-Mann dar: die ♥ D zu legen ist meist ein Fehler. Hier wird nur die ♠ D der Kontrapartei eingeladen, ihren Stich zu gewinnen und maximalen Schaden an den hohen Trümpfen der Re-Partei anzurichten. Ähnliches gilt auch für die Konstellation Dulle – ♣ D an 2. Eine gelegte ♣ D ist eine Einladung an die gegnerische Dulle maximalen Schaden an den hohen Trümpfen der Re-Partei anzurichten. Daher ist entweder Dulle oder ein kleiner Trumpf zu legen.

Sehr gut kann man auch Trümpfe aus Trumpfklumpen legen. Damit meine ich den höchsten Trumpf aus einer weitgehend geschlossenen Sequenz (♦ D, ♦ D, ♣-Bube, ♠-B: ♦ Dame!)

Sind keine kritischen Farben mehr zu spielen, kommt es im wesentlichen auf den Trumpfstich selbst an. Auch hier kann forciert, angeschoben oder gewartet werden.

Dreck muß weg!

Oft genug finden sich in der eigenen Hand Fehlkarten, die man lieber nicht dort sähe. Dabei meine ich keine lästigen Karten, sondern solche, deren Besitz mit ernsten Nachteilen für das weitere Spiel behaftet ist. Gleiches gilt für Karten, welche die effektive Kontrolle über wertvolle Stiche vereiteln. Ein Beispiel dafür ist uns jetzt schon zweimal begegnet: eine blanke schwarze 9, die auf den zweiten ♥lauf abgeworfen wurde. Wer abwirft, tauscht die Option auf einen minderwertvollen Stich gegen die Option auf einen wertvolleren Stich.

Bevor man sticht, sollte man überlegen, ob nicht ein Abwurf einen größeren Vorteil für die eigene Partei bringen könnte.

Folgendes Beispiel soll die Problematik illustrieren: Wir halten eine durchschnittliche Re-Karte mit zwei ♣, zwei ♥ und einem ♠ und sitzen an Position 2.

Der erste Stich (♣) geht mit 15 Augen an Spieler 1. Spieler 1 setzt mit ♥ As fort, welches von Spieler 3 gestochen wird (incl. ♥ As von Spieler 4). Spieler 3 setzt mit ♠ 10 fort, Spieler 4 gewinnt den Stich mit dem As, sammelt 31 Augen ein (incl. unserer 9) und spielt ♠ König nach. Der zweite ♠ K wird von Spieler 1 gelegt; wir sind ♠frei und haben noch einen ♥ und eine ♣ 10 auf der Hand. Wir können nun den 8-Augen-Stich stechen (das zweite ♠ As dürfte bei Spieler 4 sitzen), einen ♥ oder die ♣ 10 abwerfen.

Der wertvollste im Spiel verbliebene Stich ist die zweite ♣runde. Spieler 1 hatte noch keine Gelegenheit ♣ nachzuspielen. Spieler 3 & Spieler 4 hatten Gelegenheit, haben aber kein ♣ nachgespielt. Statt dessen spielt Spieler 4 eine abgeräumte Farbe mit einer geringwertigen Karte nach. Damit sind die Parteien für uns geklärt: Spieler 4 spielt gegen den zweiten ♣stich und gehört damit zur Re-Partei. Spieler 3 spielt keinen ♣ nach, weil er keinen mehr hat. Auf ♣ erwartet uns also ein extrem teurer Stich, im schlimmsten Fall mit dem gegnerischen Fuchs und einem Doppelkopf. Die ♣ 10 ist damit Dreck und Dreck muß weg. Die richtige Karte im Beispiel ist daher die ♣-10. Wir erhalten uns die Chance, daß Spieler 3 noch die verbleibende 9 hält und erlangen Kontrolle über den 2. ♣lauf. In Anbetracht der dort ausstehenden Vollen sollten wir unsere Dulle (so wir denn eine haben) bereit halten.

Immer wieder wird es Fälle geben, in denen der Partner oder die Gegner uns Gelegenheit geben, unsere Optionen zu verbessern. Solche Gelegenheiten sollten wir nutzen! Gewiß wird es auch manche Gelegenheit geben, wo wir besser gestochen hätten. Oft genug sind Spiele aber nur durch Tauschaktionen wie die hier beschriebene zu gewinnen. Man muß auch manchmal auf den Gegner schmieren, um seine Gewinnaussichten zu verbessern.

Wissen wir, daß uns aus einer Richtung schwerer Schaden droht, können wir auch unserem Partner die Gelegenheit zum Abwurf geben. Stiche tauschen ist eine Technik, die viel Erfahrung braucht. Erfahrung erlangen wir nur durch Ausprobieren. Ich möchte alle zum Abwerfen motivieren, auch wenn es dem Willen zum Stichemachen widerspricht.

Für Fortgeschrittene kann sich auch das Problem ergeben, daß man manche Trümpfe nicht mehr in seiner Hand sehen will (z.B. wenn man mit der Dulle nur noch den gegnerischen

Fuchs fangen will). Dann kann man diese gezielt unter gegnerische und freundliche Trümpfe werfen, um auch sicher keinen Stich mehr zu gewinnen, außer dem einen mit dem Fuchs.

♠ D als Kontrasignal

Wer eine ♠ D in unklarer Situation legt, ist Kontra. Unklar ist jede Situation, in welcher ein Re-Mann noch die ♠ D übernehmen könnte. Die ♠ D ist eine wertvolle Karte, und zwar für beide Parteien. Sie soll einen Stich mit ca. 15 Augen erzielen. Was kann geschehen, wenn ♠ D vor einem Re-Mann gelegt wird? Er könnte sie übernehmen, hätte seinen ♣-Damen-Stich und eine starke wahrscheinlich gegnerische Karte eliminiert (in 2/3 der Fälle wäre sie ja vom Gegner). Für einen Re-Mann wäre es unsinnig, das Risiko einzugehen, vom eigenen Partner übernommen zu werden. Die Partei verlöre dann einen wahrscheinlichen Stich. Er kann (fast) genauso gut ♣ D legen! Der minimale Nachteil, daß eine vorgelegte ♠ D nicht mehr mit ♣-Dame übernommen werden kann, ist hinzunehmen.

Damit ist die ♠ D auch als Signalkarte geeignet. Sie zu opfern kann sich nämlich nur ein starker Kontramann leisten.

Absage Keine 90

Absagen sind keine 90, keine 60, keine 30 und krönend schwarz. Erfahrungsgemäß sagen viele Anfänger und Fortgeschrittene zu wenig an und zu viel ab. Wahrscheinlich schließen sie von sich auf andere: wer mit eigener Absage den Spielsieg verspricht, also ca. 120 Augen, erwartet beim Partner ähnliche Qualitäten und erhöht dann mit ca. 40 Augen gerne auf „keine 90“. Das ist falsch! Wir erwarten für eine Absage beim Partner nicht mehr Augen, als er mindestens verspricht. Festgehalten haben wir, daß Re 70 Augen und Kontra 80 Augen versprechen. Für eine Erhöhung müssen wir also 81 Augen (Re – 90) und 71 Augen (Kontra – 90) erwarten. Können wir bereits erkennen, daß der Partner stärker ist oder ein besonders günstiger Verlauf eingetreten ist, dürfen wir das bei den Absagen ebenfalls berücksichtigen. Zu bedenken ist zusätzlich, daß wir dieselben Werte wie unser Partner halten können. Dieses Problem der Wertverdopplung tritt z.B. bei ♠ frei und ♠ Doppelas auf oder wenn beide Spieler ♥ frei sind etc. Daher ist es enorm wichtig, die Werte des Partners frühzeitig zu erkennen.

Sagt er nicht im 1. Stich an, ist seine Stärke nach oben limitiert (weniger als 100 als Re, weniger als 110 als Kontra). Haben wir schon Werte gesehen, z.B. zwei gespielte Asse, muß kaum noch Stärke vorhanden sein. Folgt dann kein konventionelles Anspiel oder eine Frage auf die 90 o.ä. Stärkezeichen, müssen wir von einer schwachen Ansage ausgehen. Stärkezeichen deuten auf eine Karte an der Obergrenze der Erwartungswerte hin. Selten wird durch ein gelaufenes As die Karte auch deutlich aufgewertet, z.B. Re-Mann mit 6 Trumpf, Doppeldulle, blankem ♠ As und ♣ As zu 5t. Nach ♠ As und ♣ As mit Re führt ein laufendes ♣ As bzw. ein abwerfender Partner an Pos. 4 zu einer massiven Aufwertung der Karte.

Haben wir auf der anderen Seite noch keine oder nur zu wenige Qualitäten gesehen, müssen wir raten. Durch Abgleich mit unserer Karte können wir hinreichend genau schätzen, was unser Partner haben dürfte.

Die erfolgreiche 90 – Ansage kann man noch relativ einfach durch Addition abschätzen. Als Kontrollrechnung sollte man sich darüber Gedanken machen, ob und wie das Spiel geschlagen werden kann.

Bsp.: Partner eröffnet eine Dulle und spielt dann ♥ As mit Re. Er setzt mit ♠ As fort; wir halten an 2. Position sieben Trumpf mit ♠ 10 – K, Doppel♣ As und ♠ D. Was bleibt an unsichtbaren Stärken für das Re? Es kann nicht die 2. Dulle sein, es kann nicht die 2. ♠ D sein, es kann nicht das Stechen der zweiten ♠runde sein. Damit bleibt als unbekannter Wert nur ♣ stechen (im 1. oder 2.!). Als Zusatzwert kommt auch das zweite ♠ As in Betracht. Damit können wir zum einen die Wertverdopplung erkennen. Unsere 25 Augen für ♣ sollten wir also vorsichtig betrachten. Wenn ♠ As läuft, wird es keine Schwierigkeiten geben. Aufgrund der Reihenfolge der Asse ist klar, daß unser Partner mindestens zwei ♠ hat, ggf. auch mehr. Im besten Fall beträgt die Laufwahrscheinlichkeit des ♠ Asses 91%. Wahrscheinlich beträgt sie nur 78%, nämlich bei drei ♠karten auf Partners Hand. Bei 4 ♠Karten auf Partners Hand haben wir dann nur noch eine Laufwahrscheinlichkeit von 52%. Wird ♠ As an vier gestochen (41 Augen), ♦ 10 zur Dulle gespielt (25 Augen) und die zweite ♠runde abgeräumt (29 Augen), ist das Spiel mit drei Stichen gekippt worden. Die Kontrollberechnung sollte uns daher im konkreten Fall von der 90 – Ansage abhalten. Die benötigte Erfolgswahrscheinlichkeit für eine 90 – Ansage beträgt nämlich 89%! Wir dürfen also in etwa jede 10 90-Ansage verlieren, um im Plus zu bleiben.

Tiefere Absagen

(60, 30, schwarz) sind meist nur möglich, wenn ein überstarker Partner auf einen starken Partner trifft. Dabei ist es wichtig, daß der starke Partner die notwendigen Informationen rechtzeitig erhebt oder seinen Partner vollständig informiert. Für tiefe Absagen müssen die Abgeber entweder bereits herausgegeben worden sein oder kontrolliert werden können. Eine 60-Absage verträgt maximal einen unkontrollierbaren Abgeber (60-Ansagen gegen Doppeldulle sind Hassart), 30 & schwarz – Absagen keinen. Zumeist sind tiefe Absagen nur möglich, wenn der Ansagezeitpunkt nach hinten geschoben wurde (Hochzeiten!) oder frühzeitig Fehl- und Trumpfkontrollen geklärt werden konnten.

Für tiefe Absagen sind bestimmte Signale zu wichtig. Vorgestellt werden zwei Signale und zwar die verfrühte 60 – Absage und der Abwurf von Stehkarten.

Eine vorzeitige 60 – Ansage verspricht eine Karte, welche keine Fehlverlierer mehr enthält.

(Bsp.: Re-Abfrage vor Aufspiel, Spieler 2 antwortet mit Re – 90; Spieler 1 schiebt ♠ König ins ♠ As von Spieler 2. Nach gelaufenem ♠ As sagt Spieler 1 keine 60.)

Der Ansagende versucht damit seinen Partner vom normalen Abspiel, also dem Anspiel allerASSE oder dem Abräumen zeitkritischer Stiche abzuhalten. Sinnvoll ist dies, wenn die Karte des Ansagenden keine weiteren Informationen über die Fehl benötigt, also wenn keine Fehlverlierer mehr vorhanden sind.

Als Signal ebenfalls geeignet ist ein geschmiertes As in einer noch nicht gelaufenen Farbe oder das As in der Farbe, welche der Partner sticht. Aus Partners Stechfarbe wird ja nur dann geschmiert, wenn keine anderen Farben mehr vorhanden sind und die Stehkarte der Stechfarbe ist das letzte, was man abwerfen muß.

Nachdem die Fehlverlierer geklärt sind, müssen noch die Trumpfverlierer geklärt werden. Verloren werden können Stiche an viele oder hohe gegnerische Trümpfe.

Ob ein Gegner viele Trümpfe hält kann nur durch viele Trumpfrunden geklärt werden. Die Mindestlänge des Partners kann man bei einer Ansage im 1. Stich oder durch ein Dullenanspiel erkennen. Jeder Trumpflauf, den beide Gegner bedienen, reduziert die

Maximallänge des trumpflängsten Gegenspielers um 1. Ein weiteres wichtiges Signal für die Länge ergibt sich aus einem fehlenden Trumpfausstieg.

Trumpfausstieg wird eine Technik genannt, bei welcher der Aufspieler seine Toptrümpfe abspielt und einen kleinen Trumpf übrig behält, mit dem er das Spiel an seinen Partner abgeben kann.

(Bsp. Die bekannte Doppeldulle sei beim Re-Mann an Position 4, der verfrüht die keine 60 angesagt hat. Den dritten Trumpflauf eröffnet Position 1 als anderer Re-Mann mit ♠ D. Ein kleiner Trumpflauf würde Position 4 einen weiteren Schnitt auf mittelhohe Trümpfe der Gegner eröffnen, weil ♠ D sicher den nächsten Stich gewinnen könnte und ein weiteres Aufspiel in der erwünschten 1 – 4 – Position erlaubte. Die ♠ D verstößt damit gegen das Ökonomieprinzip, nach welchem Position 1 zu Position 4 normalerweise kleine oder mittelhohe Trümpfe anspielen sollte. Allerdings hat Position 4 verlangt, daß nur noch Trumpf gespielt wird. Position 1 verspricht durch seine ♠ Dame damit noch 2 bis 3 Trumpf, weil er nur noch ♣ D, die andere ♠ Dame und einen kleinen Trumpf als Trumpfübergang zum Partner haben darf.)

Die Ausstiegskette kann grundsätzlich beliebig lang sein, wobei keine Zwischentrümpfe fehlen dürfen; als vorletzte Karte empfehle ich aus Gründen der Deutlichkeit den höchsten Trumpf zu spielen.

Zum Abschluß noch ein Beispiel für eine sichere Schwarzabsage:

Spieler 1 hält Doppeldulle, ♣ D, Doppel ♥ Dame, ♦ Dame mit 10 Trumpf, ♠ König und ♣ As. Auf seine Re-Abfrage vor Aufspiel antwortet Spieler 2 mit keine 90. Nach dem Anschub von ♠ König und gelaufenem ♠ As sagt Spieler 1 sofort keine 60 an. Spieler 2 setzt mit einem kleinen Trumpf fort, den Spieler 4 mit ♦ Dame gewinnt. Auf den nachgespielten Fuchs legt Spieler 2 ♠ Dame. Er setzt mit ♠ Dame fort und steigt anschließend mit ♣ D und ♦ König aus. Die Gegenpartei bedient friedlich. Zum Zeitpunkt der 30 – Ansage (also in dem Stich, bei dem Spieler 1 ♣ D aufspielt) hat Spieler 4 16 Trümpfe auf dem Tisch gesehen. Ein weiterer Trumpf, nämlich der Aussteiger von Spieler 2, ist bekannt. Weiterhin hält Spieler 4 noch sechs Trümpfe mit fünfmal von oben (Doppeldulle, ♣ D, Doppel ♥ Dame). Gegen die

restlichen fünf Trümpfe von Kontra wird also kein Stich mehr herausgegeben. Spieler 4 kann also zu diesem Zeitpunkt bereits sicher schwarz absagen.

An diesem Beispiel kann man auch erkennen, wie furchtbar ein fehlender Trumpfaussteiger für die eigene Partei werden kann: falls Spieler 2 keinen Aussteiger hat, wird die Absage geschlagen, falls er mit Kreuz As fortsetzt und dieses gestochen wird.

Wer sagt an, wer sagt ab?

Da bei An- und Absagen im Normalspiel zwei Spieler beteiligt sind, stellt sich die Frage, welcher Spieler die An- und Absagen trifft.

Auf bekannte Stärken trifft stets der weiter hinten sitzende Spieler die An- oder Absage.

An- und Absagen können stets sicherer getroffen werden, wenn mehr Informationen vorhanden sind. Im Verlauf eines Stiches können sich sowohl erwünschte, aber viel wichtiger auch unerwünschte Konstellationen offenbaren. Hierauf kann der weiter hinten sitzende Spieler noch reagieren.

Ein häufig anzutreffender Fehler ist bei Hochzeiten zu bemerken: der Hochzeiter gewinnt Stiche 1 und 2, Spieler 4 gewinnt den anschließenden Trumpflauf mit ♠ Dame. Spieler 4 spielt das As der dritten Farbe mit „Re“. Außer Doppel-Dulle mit einem weiteren Trumpf hat Spieler 4 nichts mehr. Zwar wird die Re-Partei das Spiel sicherlich gewinnen. Dennoch ist die Ansage grundfalsch. Der Hochzeiter weiß, daß die Stiche 1 – 3 zur Re-Partei gegangen sind, er weiß, daß Spieler 4 Doppel-Dulle hält, er noch zwei ♣ Damen hält und daß das As der dritten Farbe auf dem Tisch liegt. Er weiß sogar, daß Spieler 4 noch mindestens einen weiteren Trumpf besitzt, weil er den Stich sonst mit Dulle hätte gewinnen sollen, um den Aussteiger zu behalten. Die Ansage verspricht weitere unbekannte Werte, weil auf die bekannten Werte der weiter hinten sitzende Spieler die Ansagen trifft! Die Herausforderung für die Partner besteht also darin zu erkennen und sich zu merken, welche Werte und Informationen der Partner als sicher unterstellen darf und welche nicht.

Ansagen im 1. Stich

Ansagen können vor Aufspiel, bei Aufspiel, vor dem Legen oder mit dem Legen der eigenen Karte bereits im 1. Stich getroffen werden. Da es sich um vorzeitige Informationen an zwei Gegner und einen Partner handelt, muß es Gründe geben.

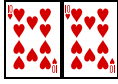
Ansage vor Aufspiel durch Spieler 2 - 4

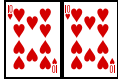
Die Ansage vor Aufspiel hat vor allem steuernde Wirkung. Sie soll auf das Verhalten des Ausspielers einwirken. Welchen Grund kann der Ansagende nun haben? Wenn sich der geneigte Leser meiner Auffassung anschließt und im Zweifel Fehlschiebt, muß der Ansagende an Position 2 dies nicht fürchten, sofern er alle Asse hat. Fürchten müßte er das Anspiel einer schlechten Farbe, also zumeist Herz, da ihm dies die höchste Gefahr eines Abstiches durch die Gegner einbrächte. Fürchten müßte er einen Fehlschub ebenfalls, falls er nicht alle Asse hat. Was will er durch die Ansage erreichen? Da es für den Aufspieler kein erkennbares Farbvorzugssignal geben kann, da Kreuz und Pik ohne eine künstliche Konvention nicht unterschieden werden können, kann sich die Ansage nur auf Trumpf beziehen. Der Ansager verspricht daher, daß er über Trumpf erreichbar ist. Hierfür braucht er an 2. Position mindestens eine, an jeder anderen Position beide Dullen. Sinnvoll ist die Ansage darüber hinaus nur dann, wenn der Aufspieler auf die Ansage reagieren und von seinem normalen Spiel abweichen soll. Der Ansagende sollte daher mindestens ein gutes As halten, welches durch einen Anschub oder das Anspiel eines guten Asses gefährdet würde. Der Aufspieler muß auf schlechte Asse und Fehlschübe verzichten, solange er keine überlegenen Informationen hat. Ein gutes As sollte eine Laufwahrscheinlichkeit 75% haben (schwarzes As zu dritt, blankes Herz As).

Bei dieser Ansage steht die Steuerung des Anspiels im Vordergrund. Ich empfehle diese Ansagevariante nur zu wählen, wenn man auch gegen einen gegnerischen Ausspieler noch ordentliche Chancen auf den Spielsieg hat. In zwei von drei Fällen wird ja ein Gegner das Ausspiel haben. Zur Doppel-Dulle und dem As sollten Werte hinzutreten wie die Kontrolle eines zweiten schwarzen Laufs oder eine ♠ Dame. Der Erwartungswert sollte in etwa für eine Erstansage auf verteilte Stiche ausreichen.

Ansage vor Aufspiel durch Spieler 1

Die Erhöhung des Spielwerts durch Spieler 1 vor Kenntnis vom Verlauf des 1. Stiches verspricht zusätzliche Stärke. Die Qualität der Karte sollte unabhängig vom Verlauf des 1. Stiches noch einen Erwartungswert von 75 Augen versprechen; bei einem angespielten As schadet also ein Abstechen nicht. Bei einem angespielten Trumpf weist ein Trumpfvoller mit



Re auf  beim Aufspieler hin. Das in Kneipen häufig anzutreffende Re, damit der Partner direkt auf die Asse schmiert, ist kontraproduktiv. Zunächst schmieren die Kontraleute dafür nicht mehr; zum anderen ermöglicht die vorzeitige Ansage die Koordination des Gegenspiels der Kontraleute. Schlußendlich ist die Wahl des Ansagezeitpunkts eine der wenigen Möglichkeiten, beim Doppelkopf unterschiedlich starke Hände zu beschreiben. Ich möchte einen Erwartungswert von über 100 Augen für ein Re und 110 Augen für ein Kontra im 1. Stich empfehlen (analog zum Essener System).

Die große Re-Abfrage

Noch stärker als ein Re im 1. Stich ist die große Abfrage. Durch diese Abfrage garantiert der Abfragende eine hinreichend sichere Absage, auch wenn der Partner eine schwache Hand mitbringt. Der Abfrager übernimmt die Verantwortung für das Gelingen der Absage; der Abgefragte hat zu antworten (für eine Ausnahme s. "Wer ist der Kapitän").

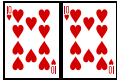
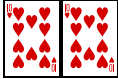
Abgefragt werden kann sowohl auf ein bis drei liegende Karten, als auch vor dem eigenen Aufspiel. Die Abfrage richtet sich an denjenigen, der nach dem erkennbaren Verlauf den Stich gewinnen wird.

a) Abfrage auf ein bis drei liegende Karten: im Standardfall eröffnet Spieler 1 mit , Spieler 4 sagt sofort Re. Spieler 2 und Spieler 3 bedienen Pik. Spieler 4 wartet. Worauf kann er warten? Warten kann er auf eine k90-Absage seines potentiellen Partners. Die einzige



Stärke, die sein Partner als Spieler 1 sicher haben muß, ist die andere . Könnte er noch mehr wissen wollen, a'la "Wenn du noch ein paar Asse oder gute Karten mitbringst, dann sag die 90"? Könnte sein - sollte es aber nicht. Auf die stärkste mögliche Abfrage ist zu antworten. Der Aufspieler hatte verschiedene Alternativen. Er hätte stechen und seine nächste Karte ohne Ansage spielen können (= unter 70 Augen Erwartungswert). Er hätte sie mit Ansage spielen können (=70 - 100 Augen Erwartungswert). Er hätte warten können, bis der Stich bei ihm ist und erst dann Re sagen können (=Re im 1. Stich, Erwartungswert 100+). Damit hätte er nämlich die ein bis zwei Schmierungen durch die Kontrapartei noch mitgenommen, bevor er sein Stechen ankündigt. Er wählt aber die Variante, bei der er alle Welt über seine Stärke frühzeitig informiert.

Exkurs: das Essener System qualifiziert das Re im 1. als stärker, als das Re durch Spieler 4 mit Aufspiel von Spieler 1. Dies ist meines Erachtens wie ausgeführt unlogisch und wird daher von mir genau anders herum gewertet. Das Abgrenzungsproblem zu der Ansage bei

Trumpfaufspiel im Falle des Besitzes von  stellt sich nicht, weil dann von Spieler 1 keine Stehkarte aufgespielt wurde und zunächst nur die Information  übermittelt wird.

Wird auf eine offensichtliche Stehkarte gefragt, wird der Besitzer der Karte gefragt. Auf eine angespielte Nichtstehkarte aus den Fehlfarben wird auf die Kontrolle des Stiches gefragt.

Fragt Spieler 2 auf eine angespielte , antworten Spieler 1 und Spieler 4 mit  , Spieler 3 mit einem .

Wird ein Trumpf angespielt, wird von Spieler 2 nach einer Dulle bei Spieler 3 oder Spieler 4 gefragt. Spieler 3 fragt dagegen nur, ob Spieler 4 Partner ist und den bisher höchsten gelegten Trumpf übernehmen kann. Diese Abfragen sind forcierend.

b) Abfrage vor Aufspiel: Spieler 1 fragt Spieler 2 auf Kontrolle beider schwarzer Farben und

Spieler 3 oder Spieler 4 auf den Besitz einer . Spieler 2 darf sowohl mit einem As und einem Stechen der Farben antworten. Wie üblich wird nach der aktuell wertvollsten Information gefragt. Die Information der beiden Erstrundenkontrollen ist die wertvollste Information, welche Spieler 1 von Spieler 2 erhalten kann.

Mit einer Hand wie z.B. 

fehlt zur Schwarzansage jetzt fast nur noch die andere . Nach der Antwort kann Spieler 1 nämlich sehr schön mit  (!) eröffnen und nach dem Gewinn dieses Stiches sofort k60 absagen.

Spieler 3 oder Spieler 4 lassen sich sicher nur über Trumpf erreichen; zu einer sehr starken Hand bei Spieler 1 müßte eine Dulle stets für die k90-Absage reichen. Spieler 1 muß also damit rechnen, daß Spieler 3 oder Spieler 4 sich mit dem wertvollsten Zusatzwert eines Spielers an Pos. 3 oder Pos. 4 zu Wort meldet.

Doppelkopf-Mathematik

"Mal hab ich Pech, mal die anderen Glück" sagen die einen und die anderen "bessere Spieler haben häufiger Glück".

Es wird immer wieder vorkommen, daß man in bestimmten Situationen raten muß, wie man sich entscheiden soll. Neben anderen Informationsquellen gibt es die Mathematik, insbesondere die Wahrscheinlichkeitsrechnung. Schlicht gefaßt beruht die Wahrscheinlichkeitsrechnung auf der Annahme, daß alle vorhandenen Karten zufällig an vier Spieler verteilt werden und jeder jede Karte mit der gleichen Wahrscheinlichkeit erhält. Bei

26 Trumpf erhält jeder Spieler statistisch 6,5 Trumpf und 5,5 Fehl, 0,5  und 0,5  pro Spiel. Die Re-Partei hat im Schnitt etwa einen Trumpf mehr als die Kontrapartei. Allerdings stellen sich diese statistischen Umstände erst ein, wenn man genügend viele Spiele gespielt hat. Wenn man aber stets die statistisch richtige Entscheidung trifft, wird man auf lange Sicht gewinnen.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten mit der Wahrscheinlichkeitsrechnung umzugehen. Einige Wahrscheinlichkeiten auswendig zu kennen ist hilfreich. Am Tisch bestimmte Wahrscheinlichkeiten abschätzen zu können ist das zweite. Für ersteres folgt eine Tabelle, für zweites einen Hinweis auf einen großen Mathematiker: Gauß. Mit der gauß'schen Glockenkurve kann man Wahrscheinlichkeiten abschätzen. Dazu verteilt man die gesuchten Karten auf die möglichen Hände; die Verteilung liegt sehr oft beim Durchschnitt $\pm$ der Hälfte des Durchschnitts.

Bsp. 1: Wir wollen wissen, wie die Trümpfe unserer Gegner im Trumpfsolo verteilt sind. Wir halten selbst 12 Trumpf im Kreuz-Solo. Die durchschnittliche Trumpfzahl der Gegner liegt bei 4,7; die Hälfte davon ist 2,35. Die Gegner werden in aller Regel zwischen 2 und 7 Trumpf halten; konkret in 97% der Fälle.

Bsp. 2: Wir wollen wissen, wie viele Pik gegen unseren 6er Pik mit Doppel As 10 stehen. Im Schnitt hat jeder 2 Pik, also in der Regel zwischen 1 und 3 Pik, konkret 68% der Fälle.

Bsp. 3: Wir wollen wissen, ob im Kreuz-Solo jeder Gegenspieler mindestens einmal Karo bedient, wenn wir keinen haben. Durchschnittlich hält jeder 2,7. Die Gegner werden in aller Regel zwischen 1 und 4 halten; konkret in 93% der Fälle.

Am 2. Beispiel kann man sehen, daß die Faustregel weitaus genauere Ergebnisse liefert, je höher die durchschnittliche Zahl der gesuchten Karten ist. Sind nur wenige Karten zu verteilen, kommen häufiger "extreme" Ereignisse vor. Daraus leitet sich die effiziente Lernmethode ab: man lernt die häufigsten Verteilungen, vielleicht bis 6; alle anderen schätzt man ab.

Merktabelle Wahrscheinlichkeiten

3 Gegner	höchste p	zweithöchste p	dritthöchste p
2	1 – 1 – 0 (69%)	2 – 0 – 0 (31%)	
3	2 – 1 – 0 (67%)	1 – 1 – 1 (24%)	
4	2 – 1 – 1 (48%)	3 – 1 – 0 (27%)	2 – 2 – 0 (22%)
5	2 – 2 – 1 (42%)	3 – 1 – 1 (25%)	3 – 2 – 0 (23%)
6	3 – 2 – 1 (54%)	2 – 2 – 2 (15%)	4 – 1 – 1 (11%)

Wer ist der Kapitän?

Viele Punkte werden eingestellt, weil während des Spiels gemeutert wird und der Partner glaubt, er müsse sich zum Kapitän aufschwingen.

1. Regel zur Hackordnung: es gibt in jedem Spiel höchstens einen Kapitän. Wer meutert, sollte an der nächsten Rah aufgeknüpft werden. Allerdings vermute ich in den meisten Fällen überhaupt keine böse Absicht, sondern mangelnde Kommunikationsfähigkeit oder fehlende Bereitschaft zur Unterordnung.

Wie wird man nicht Kapitän? Eine Erstansage reicht hierzu nicht aus. Sie verspricht lediglich einige (unsichtbare) Werte. Die vornehme Aufgabe des Partners besteht nun darin, diese Werte zu finden und

ihnen Geltung zu verschaffen. Gleiches gilt übrigens für den Ansagenden.

Wie wird man dann Kapitän? Kapitän ist derjenige, der übermäßige Verantwortung für das Gelingen des Spiels übernimmt. Offensichtlicher Fall ist derjenige, daß Spieler 4 Spieler 1 auf die 90 abfragt. Nachdem Spieler 1 geantwortet hat und eine unspezifische Karte von Spieler 4 gelegt wird, spielt Spieler 1 einen unauffälligen Trumpf nach, sofern er über keine Stehkarten mehr verfügt. Gerne gesehen sind hier mittelhohe Trümpfe wie schwarze Buben oder rote Damen. Danach lehnt sich Spieler 1 zurück und versucht nach Kräften Spieler 4 zu unterstützen.

Als Faustregel kann man festhalten: wer zwei An- bzw. Ansagen verantwortet, leitet das Spiel.

Wie verhält sich ein braver Matrose: er spielt, was der Kapitän spielt. Spielt der Kapitän Fehl, spielt er auch Fehl. Spielt der Kapitän Trumpf, spielt er auch Trumpf. Verlangt der Kapitän einen hohen Trumpf, legt der Matrose ihn usw.

In seltenen Ausnahmefällen trifft ein Kapitän auf einen Admiral. Das sind Fälle, in denen der Partner des Kapitäns genauer erkennen kann, wie weit man eine Hand optimieren oder besser spielen kann.

Ein Beispiel:

Spieler 1 eröffnet mit , Spieler 2 bedient 

Spieler 3 fragt nun Re und wartet.

Spieler 4 hält 

Spieler 4 hat nun die Wahl: entweder ist er ein braver Matrose und antwortet auf die Abfrage

oder er wird Admiral. Dazu schweigt er, läßt seinen Partner stechen und wirft den  mit k60 (!) dazu.

In diesem Beispiel hat Spieler 3 eine Hand, die trotz des ungünstigen 1 - 3 - Sitzes eine große Abfrage erlaubt.

Wichtige Stiche gewinnen!

Stiche machen kann jeder, es kommt aber darauf an, die wichtigen Stiche zu gewinnen. Wirklich schwierig ist die Antwort auf die Frage, welches die "wichtigen" Stiche sind. Eine Faustregel möchte ich an den Anfang stellen: wenn man nicht weiß, was man nachspielen soll, läßt man den Stich besser laufen.

Welche Kriterien können die Antwort ermöglichen? Zu nennen sind Wert des Stiches, der Materialeinsatz (incl. vergeblichem Aufwand), die Sitzposition, Chancen und Gefahren

Der Wert des Stiches ist bereits der zweite Schritt in der Entwicklung eines Doppelkopfspielers. Anfänger freuen sich über jeden Stich und wundern sich häufiger, wieso sie trotz ähnlich vieler oder gar mehr Stichen weniger Augen in ihren Stichen vorfinden. Dann lernen sie, daß man in den meisten Spielen etwa drei Stiche gewinnt und beginnen auf die Qualität ihrer Stiche zu achten. Als Faustregel für die Qualität der Stiche können die Erwartungswerte aus dem Kapitel "Erwartungswert berechnen" herangezogen werden: erfüllt ein zu gewinnender Stich die dortige Augenzahl oder übertrifft er sie, so ist unter Wertgesichtspunkten ein guter Stich gefunden. Ein solcher Stich sollte gewonnen werden, sofern nicht etwas klar dagegen spricht.

Nachdenken kann man dabei über alles; das Tauchen eines Stiches mit dem As, um die zweite Runde zu gewinnen, wird allerdings viel häufiger falsch als richtig sein. Spannend ist das Abwerfen auf erste oder zweite Fehlläufe, weil nach dem Abwurf ein noch besserer Stich in

Sicht ist. Häufig richtig ist es, seinen Toptrumpf, insb. die , für einen wirklich wichtigen Stich aufzubewahren und kontrolliert kleine Stiche der Gegner zuzulassen. Mit der Dulle wird man fast immer irgendeinen Vollen und zwei Bilder festhalten können, man hat also keine Eile unter Wertgesichtspunkten. Meist kann man sogar auf zwei Volle warten, um 30+ Augen nach Hause zu schleifen. Besonders leicht sind diese Entscheidungen an Pos. 4: hier kann man die Gesamtaugenzahl, den Aufwand der Gegenpartei, die anschließende Sitzposition etc. erkennen. Schwieriger wird es Pos. 3 und erst recht an Pos. 2. Der Wert eines Stiches hängt dann davon ab, ob die Spieler hinter mir ihre Karten frei wählen oder aufgrund der Bedienpflicht legen müssen. Sehr wertvoll können Zweitläufe sein, bei denen noch viele Volle fehlen. Häufig wird man Stiche gewinnen können, bei denen die Gegenpartei den ersten

Lauf durch ihre Farbfreiheit gewonnen hat und nun die zweite Runde abräumen möchte und hierfür die Farbe mit einem Vollen nachspielt. Gerade die Re-Partei kann es sich häufiger leisten, solche Zweitläufe mit einer Dulle oder einer schwarzen Dame anzuhalten. Der Partner kann noch schmieren und so können wertvolle Stiche gewonnen werden.

Der Materialeinsatz bezieht sich auf die Effizienz des Stichgewinns: kann ich einen Stich mit einer Karte gewinnen, welche nach der Erwartungswerttabelle keine Augen verdient, so habe ich meine Karte aufgewertet. Kann ich mit meinem Toptrumpf einen gegnerischen Toptrumpf schlagen und die gewünschte Augenzahl erreichen, habe ich einen optimalen Stich unter dem Gesichtspunkt des ökonomischen Materialeinsatzes gewonnen. Muß ich einen sehr hohen Trumpf legen, weil hinter mir noch ein oder zwei Gegner sitzen, ist dies unter dem Gesichtspunkt des Materialeinsatzes suboptimal. Besonders bedenklich ist der Einsatz von zweit- oder dritthöchsten Trümpfen an Positionen, wo sie vom Gegner noch übernommen werden können. Damit eröffnen wir ja spiegelbildlich der Gegenpartei die Option, einen optimalen Stich zu gewinnen. Meist werde ich noch Möglichkeiten haben, einen Stich an Pos. 4 sicher zu gewinnen oder wenigstens an Pos. 3 nur einen Gegner hinter mir zu haben (und damit die Chance auf einen Stichverlust zu halbieren). An Pos. 2 sind hohe Trümpfe weniger zum Gewinn von Stichen unter dem Gesichtspunkt des ökonomischen Materialeinsatzes, sondern unter den übrigen Gesichtspunkten geeignet.

Die Sitzposition ist mein Lieblingskriterium: "alles für die Position" heißt es im Mainzer Verein. Die Bedeutung und mögliche Vorgehensweisen wurden bereits im Kapitel "Alles für die Position" vorgestellt. Ein Beispiel möchte ich noch hinzusetzen:

Wir halten im drittletzten Stich noch  an Pos. 4. Es seien bei der Gegenpartei noch  vorhanden. Spieler 2, der noch die  hält, legt auf den angespielten  die .

Unser Partner an Pos. 3 legt . Die Re-Partei hat zu diesem Zeitpunkt bereits 91 Augen. Wir können nun den optimalen Stich gewinnen: 26 Augen und eine gegnerische schwarze Dame. Trotzdem wäre es falsch, diesen Stich zu nehmen. Wenn wir ihn gewinnen, müssen wir zum vorletzten Stich anspielen und unabhängig davon, ob die beiden Damen verteilt oder auf einer Hand sitzen, verlieren wir beide Reststiche und dadurch ggf. sogar das Spiel. Legen wir dagegen unsere rote Dame dazu, erreicht die Re-Partei 117 Augen und der Re-Mann mit  muß antreten. Dadurch gewinnen wir die beiden letzten Stiche und sicher das Spiel. Dieses

Beispiel nutzt eine Technik, welche gemeinhin als "Gabel" bezeichnet wird. Dazu aber später mehr.

Chancen und Gefahren betrifft ein besonderes Moment des Doppelkopfspiels: die Initiative. Manche Gegenspieler dürfen nicht ans Spiel kommen, weil sie ein Nachspiel haben, das für den weiteren Verlauf katastrophal sein könnte. Selten darf der Partner nicht ans Spiel kommen. Manchmal muß der Partner ans Spiel kommen, um ein dringendes Nachspiel anzusetzen. In einem besonders wichtigen Fall darf ein Gegenspieler nicht ans Spiel kommen, wenn die Parteien nebeneinander sitzen (Spieler 1 und 2 seien Re) und die gegenüber sitzenden Spieler eine Farbe gemeinsam stechen (Bsp. Pos. 2 und Pos. 4 halten je vier Kreuz). Es ist regelmäßig spielentscheidend, wer häufiger Kreuz ausspielt und damit die Gegenpartei in die ungünstige Sitzposition zwingt. Häufig darf ein Spieler der Gegenpartei nicht mehr ans Spiel kommen, damit er eine Farbe nicht anspielen kann, welche von seinem Partner gestochen wird. Selten muß man einen bestimmten Gegner zu einem bestimmten Zeitpunkt ans Spiel bringen, insb. wenn er keinen Trumpfaussteiger mehr hat. Damit zwingt man ihn, in Fehl anzutreten und kann die Vorteile einer Doppel-Chicane nutzen.

Die Beantwortung der Frage nach den wichtigen Stichen hängt von mehreren Faktoren ab, welche sich teilweise widersprechen können. Durch sehr genaue Beobachtung und Auswertung kann die Wahrscheinlichkeit verbessert werden, die Wichtigkeit von Stichen besser einzuschätzen. Schlußendlich bleibt es jedoch eine Schätzfrage, sodaß neben die Aufmerksamkeit und die Logik auch Intuition, Gefühl und Glück treten. An dieser Stelle kann man als erfahrener Spieler auf sein Gefühl vertrauen: wenn man einen Stich nicht nehmen möchte, hat das regelmäßig einen guten Grund. In solchen Situationen an den eigenen Bauch zu glauben ist eine erfolgsversprechende Technik.

Über den achtsamen Umgang mit dem unbekannten Partner

Eine wichtige Eigenheit des Doppelkopfspiels ist der dauernde Partnertausch. Zwischen den einzelnen Spielen besteht keine spieltechnische Verbindung, aber das ist nicht alles. Jeder erfahrene Spieler kennt Situationen, in denen drei bis vier Spiele gut mit einem bestimmten

Partner liefen und man sich auch im nächsten Spiel die gleiche Konstellation wünscht. In dieser Situation werden Indizien vielleicht nicht mehr ganz objektiv gewertet und der eine oder andere Sympathiefuchs geschmiert. Umgekehrt gilt dies weitaus extremer: bei manchem Mitspieler führt das falsche Wort oder die falsche Karte zur falschen Zeit zur Bildung einer Gewitterfront. Von diesem Augenblick an ist der Betroffene bis zum Ende der Runde Feind bis zum Beweis des Gegenteils (und manchmal dann immer noch). Das spieltheoretisch erfolgreiche Verfahren Tit-for-Tat findet seinen Meister in dem Mitspieler, dem es genau gar nichts ausmacht, gegen die eigenen Punkte zu spielen, solange der Feind dafür bluten muß. Auch hier gilt: wähle deine Feinde weise!

Meine Empfehlung hierzu lautet: behandle deine Mitspieler respektvoll. Mein missionarischer Eifer ist abgekühlt und bei den mir auffallenden Fehlleistungen meiner Mitspieler denke ich im ersten Schritt, daß mir das hätte auch passieren können. Fehler, welche diese erste Hürde nehmen, ertrage ich in dem Bewußtsein, daß ich schließlich zwei von drei Partien gegen ihn spiele, also in zwei von drei Fällen profitiere. Fällt es mir immer noch schwer die Fassung zu bewahren, spreche ich leise "zwei von drei" vor mich hin. Wenn das auch nicht mehr hilft, helfen frische Luft und kaltes Wasser weiter. Wie beim Kampfsport ist es wichtig, im Gleichgewicht zu bleiben. Wer sich ärgert oder aufregt, läßt Punkte stehen. In der Ruhe liegt die Kraft.

Den respektvollen Umgang versuche ich ebenfalls in meinem Spiel unterzubringen. Solange ich meinen Partner nicht kenne, werde ich Spieler 2 nicht den rostigen Dolch in den Rücken treiben, nur weil er in zwei von drei Fällen mein Gegner ist. Das empfinde ich als rücksichtslos und hinterhältig. Klassiker des rostigen Dolches sind z.B. Farbenspiele, die nicht lauffähig sind ( zu fünf z.B.). Auf solche Attentate empfehle ich entschlossen und über Tit-for-Tat hinaus zu reagieren. Hat man den Gegner gewählt, darf und soll man durchaus gegen ihn spielen, aber ohne die anderen Mitspieler zu linken.

In Spielen mit geklärter Partnerschaft sind die Aufgaben weitaus feiner, wobei man auch dem sicheren Partner nicht den rostigen Dolch in den Rücken treiben darf.

Vom pfleglichen Umgang mit dem bekannten Partner

In einer guten Partnerschaft stehen die Partner füreinander ein; zusammen sind sie stärker, als sie es alleine sein könnten. Das gilt auch für das Doppelkopfspiel. Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Ziel des Spiels ist nicht, möglichst viele Augen in den eigenen Stichen zu haben, sondern gemeinsam mehr zu erreichen. Haben wir klare Nachspiele, fällt uns die nächste Karte leicht. Schwieriger wird es, wenn ein solches Nachspiel nicht zur Verfügung steht. Dann brauchen wir eine Strategie.

Notwendig ist im ersten Schritt zu bestimmen, was man erreichen möchte. In Frage kommen zwei Ziele, nämlich der Spielsieg und Einzelpunkte. Häufig muß man sich entscheiden: der Kampf um einzelne Punkte schadet dem Ziel Spielsieg in vielen Fällen. Klar ist, daß man den Kampf um Einzelpunkte wählt, wenn eine Partei schon gewonnen hat. Gleiches gilt, wenn der Sieg sicher ist. Schwierig ist die Zielbestimmung davor. Hierbei hilft die Erkenntnis, daß ein geschlagenes Spiel mit Erstansage eine Differenz von sieben Punkten bedeutet. Schlägt man bspw. eine Re-Ansage, erhält die Kontrapartei vier Pluspunkte anstatt dreier Minuspunkte. Hieraus resultiert das logische Primärziel bei Spielen mit Ansage: der Spielsieg. Bei Spielen ohne Ansage ist es schwieriger: die Kontrapartei verliert im Falle des Spielverlustes nur einen Punkt. Kann sie einen Sonderpunkt gewinnen, hat sie im Ergebnis nichts verloren. Die Differenz beträgt auch nur drei Punkte anstatt sieben. Die Tendenz bleibt jedoch die gleiche: Spielsieg vor Einzelpunkten.

Wir müssen nun überlegen, welche Karten und welchen Kartensitz wir vorfinden müssen, damit wir das Spiel gewinnen können. Hilfreich sind regelmäßig die höchsten verbleibenden Trümpfe, die meisten Trümpfe und ein überraschendes Überstechen. In Frage kommen auch Endspiele, mögliche Fehler der Gegner, nachbeste Trümpfe und Doppelläufer. Um es weiter zu komplizieren zielen manche Nachspiele auf einen möglichen Gewinnweg und verbauen damit einen anderen. Hätten wir beliebig viel Zeit, könnten wir nun alle möglichen Gewinnwege mit Wahrscheinlichkeiten versehen und den wahrscheinlichsten Weg wählen. Am Tisch kann man sich das nur gelegentlich und auch nur rudimentär leisten.

Häufig haben wir frühzeitig eine gute Vorstellung davon, wer die höchsten verbleibenden Trümpfe im Spiel hat. Wer der trumpflängste Spieler ist bleibt häufig unklar. Gewinnpläne um den höchsten Trumpf sind am einfachsten zu stricken; der Einsteiger sollte damit

anfangen. Am häufigsten verspricht daneben der Weg über die überraschende Trumpflänge den Weg zum Erfolg.

Unser Partner versucht unseren Gewinnplan zu erkennen. Hat der Plan Aussicht auf Erfolg, befördert er ihn. Erkennt er, daß der Plan zum Scheitern verurteilt ist, kann er umsteuern. Er hat schließlich die Information über unseren Plan und kennt seine eigenen Karten. An dieser Stelle haben alle Spieler die Chance zu zeigen, wie gut sie Doppelkopf spielen. Bestimmte Einzeltechniken wie Entlasten und Warnen helfen bei der Kommunikation in dieser Situation.

Entlasten

Entlastung bedeutet einen scheinbaren Verstoß gegen das Ökonomieprinzip mit dem Ziel, die Qualitäten des Partners zu schonen. Im Kapitel "Welchen Trumpf legen wir" hatten wir gesehen, daß der weiter hinten sitzende Spieler den höheren Trumpf legt. Vermuten wir jedoch, daß unsere Karte keinen sinnvollen und nachhaltigen Einsatz unser hohen Trümpfe zuläßt, unser Partner aber gestärkt werden könnte, ist der scheinbare Verstoß gegen das Ökonomieprinzip notwendig.

Bsp.:

An Pos. 2 halten wir      XX XXX X

Auf die angespielte  fällt , , .

Nach zwei abgeräumten schwarzen Assen incl. Re von Pos. 4 im 2. Stich setzt Spieler 1 mit



fort. Das Ökonomieprinzip scheint nun naheulegen, daß  (?) gelegt wird. Nur damit kann nämlich verhindert werden, daß Spieler 4 eine für Re günstige Sitzposition herbei führt.

Richtig ist aber die Entlastung des Partners durch  (!). Falls Spieler 4 übernimmt, hat

Spieler 3 mit   eine Gabel, sobald Spieler 1 seine  eingesetzt hat.

Entlasten ist meist ein Zeichen der Schwäche. Es kann aber auch vorkommen, daß man den einzigen hohen Trumpf des Partners schonen will.

Bsp.:         XX X X

Auf die angespielte  fällt , , .

Nach zwei abgeräumten schwarzen Assen incl. Re von Pos. 4 im 2. Stich setzt Spieler 1 mit



fort. Durch das späte Re dürfen wir davon ausgehen, daß unser Partner die andere



hält. Als weiterer hoher Trumpf kann er aber nur noch eine



Quelle wissen. Eine vorgelegte



sagt dem Partner, daß er seine



nicht legen soll.

Parallel findet die Entlastung Anwendung, wenn beide Partner eine Farbe stechen. Auch hier sticht üblicherweise der weiter hinten sitzende Spieler. Muß zum Spielgewinn der Partner mehr Trümpfe haben als wir, so stechen wir vor, damit er einen Fehl entsorgen kann.

Warnen

Hat nun der Partner einen Gewinnplan entwickelt, der leider an der Realität scheitert, müssen wir ihn hierüber informieren. Der am häufigsten schief laufende Gewinnweg der trumpfstarken Partei ist das Heruntertrommeln der Trümpfe. Beschwipst vom Besitz der fünf höchsten Trümpfe werden diese auch möglichst schnell abgespielt. Ohne eine Ansage im 1. wissen wir als schwächerer Partner jedoch, daß unser Partner wahrscheinlich nicht mehr als sieben Trumpf hat. Schauen wir selbst auf nur fünf Trumpf, ist der Weg über Trumpf eine

Sackgasse. Wie kommunizieren wir das? Als Warnkarten geeignet sind rote Damen,



vor allem



. Meine Erfahrung zeigt, daß gerade der letztgenannte Trumpf an den meisten

Tischen zumindest zu einem Nachdenken führt.

Bsp.:

An Pos. 4 schaut man auf



XX XX XXX

und Spieler 1 eröffnet



Die



kommentieren wir mit Re und legen



(!). Mit



(?) hätten wir auf die elegante

Möglichkeit verzichtet, unseren Partner über unsere Trumpfkürze frühzeitig zu informieren.

In einem Grenzbereich bewegt sich die Warnung durch Zögern. Möglich ist dies zunächst nur außerhalb des Ansagezeitraums, da es andernfalls zu sehr teuren Mißverständnissen kommen könnte. Als schlechter Stil gilt es definitiv, wenn man bei offenkundigen Farbfreiheiten zögert (z.B. Gegner hat im 1. Stich ein As dazugelegt). Überraschende Farbfreiheit entsteht z.B. bei einer Viererlänge, die im 1. Stich unauffällig lief und nun mit Partner an Pos. 3 von Pos. 1

eröffnet wird. Hält man nun z.B. noch    und wird  aufgespielt, gibt es

tatsächlich etwas zu überlegen: legt man , damit der Partner entweder einen extrem teuren Abwurf bekommt oder seinen höchsten Trumpf für einen besonders wertvollen Stich einsetzt

oder legt man , nimmt ihm damit die Abwurfchance und riskiert, daß er einen Fuchs

verliert in dem Glauben, daß Pos. 4 noch  hält?

Ich halte es für vertretbar, wenn es wirklich etwas zu überlegen gibt. Mit Grausen stelle ich mir aber vor, wie bei jeder Karte gezaudert und gezuckt wird.

Gabeln

Gewisse Techniken eignet sich der geübte Spieler fast automatisch an. Hier soll die Gabel näher beleuchtet werden.

Die Gabel entsteht als Option, wenn die eigene Partei den höchsten und den dritthöchsten Trumpf hält. Die Gabel kann auf einer Hand vereint oder kombiniert auftreten. Ein klassisches Beispiel besteht aus



Dabei sitzt der Re-Mann an Position 4 und hält  und . Zum vorletzten Stich muß Spieler 1 antreten. Egal wie sich der Kontraspieler entscheidet, der Re-Mann an Pos. 4 gewinnt stets beide Stiche. Diese Konstellation kann genauso die Re-Partei treffen, nämlich mit



oder mit jeder anderen Konstellation, bei der ein Spieler mit dem zweithöchsten verbliebenen Trumpf seine Karte vor dem Spieler mit dem höchsten Trumpf legen muß. Solche Situationen

kann man auch gezielt erzeugen, in dem man den drittletzten Stich an einen günstig sitzenden Spieler hinaus duckt und sich damit für die entscheidenden letzten Stiche in Position bringt.

Was kann man gegen die Gabel unternehmen? Eine Option besteht darin, sich unschneidbar aufzustellen. Hält man als Re-Mann beispielsweise   und einen kleinen Trumpf, kann man durch das Legen des kleinen Trumpfs eine Stellung erzeugen, in der man durch das Legen der  einen der letzten beiden Stiche gewinnt.

Steht einem diese Möglichkeit nicht zur Verfügung, kann man den zweithöchsten Trumpf im drittletzten Stich legen. Damit verbindet man dann die Hoffnung, daß der Partner den vierthöchsten Trumpf hält und dieser damit einen der letzten beiden Stiche gewinnt.

Alternativ hat man die Chance, daß die gegnerische Partei zwar den vierthöchsten Trumpf hält, dies aber dort nicht bekannt ist und damit ein Stich gewonnen wird, der sonst nicht gewonnen worden wäre. Man versucht also die fehlende Kenntnis der Gegner vom wahren Sachverhalt zu nutzen.

Als weitere Variante kann man einen Trumpf halten, den der Gegner nicht ducken kann, sodaß er den drittletzten Stich gewinnen muß. Das gezielte Entsorgen mittelhoher Trümpfe ist ein wichtiges Element. Nicht stören darf man sich an den entsetzten Gesichtern der Partner, wenn in einem von 100 Spielen ein gehaltener  das Spiel gewonnen hätte und durch die gehaltene  nur die 90 erreicht und der Fuchs gerettet wurden.

Eine kombinierte Gabel verteilt den dritthöchsten und den höchsten Trumpf auf zwei Hände.

Es sollen noch



als die vier höchsten verbleibenden Trümpfe vorhanden sein, wobei Spieler 3 und Spieler 4 Re-Leute sind und Spieler 4 seine  noch hat.

Spieler 1 besitzt noch   und muß anspielen. Egal, wie er sich entscheidet, gewinnen die Re-Leute beide Stiche, solange sie keinen Fehler machen. Kombinierte Gabeln zu erkennen

und zu nutzen stellt eine achtsamkeitsbasierte Möglichkeit der Stichgewinnung dar. Spielt nämlich Spieler 1  und legt Spieler 3 seine  nicht, verliert die Re-Partei unnötig einen von beiden Stichen. Hält andererseits Spieler 3 noch einen Fehl, gewinnt  einen Zusatzstich, weil sie die drei höchsten Trümpfe auf einmal aus dem Spiel nimmt und damit  promoviert oder durch ihr Anspiel den vorletzten Stich nach Hause bringt.

Von Hochstaplern und Treibjagden

Stiche werden nicht nur von den höchsten Trümpfen gewonnen, sondern bei passendem Sitz kann auch ein niedrigerer Trumpf vom Gegner nicht mehr übernommen werden. Ein klassisches Beispiel für diese Konstellation:

1. Stich:

(Re von Spieler 1)    

2. Stich

Spieler 3 hält nicht die andere  und hat dennoch den Stich gewonnen. Er hat also von der  vor ihm, sprich bei Spieler 2, profitiert. Diese Technik kann eingesetzt werden, wenn nur noch ein Gegenspieler hinter dem Anwender sitzt. Diese Technik nennt man beim Bridge "Expass", ich möchte diesen Trumpf gern als Hochstapler bezeichnen. Der Hochstapler ist dabei der zweithöchste Trumpf, der auftritt, als könne er diesen Stich gewinnen. Wenn der hinter ihm sitzenden Spieler den Bluff aufdecken kann, weil er den höchsten Trumpf hält, verliert der Hochstapler eine wertvolle Karte. Besonders kritisch ist dies im oben gezeigten Beispiel, weil die  meistens noch eine Gelegenheit erhält, einen Stich zu gewinnen. Sobald Spieler 3 an Pos. 4 sitzt, kann nämlich ein Stich allenfalls aufgeschoben werden. Verhindert werden kann er dann nicht mehr. Durch den Einsatz gibt Spieler 3 einen fast sicheren Stich auf in der Hoffnung, genau den aktuellen Stich zu gewinnen. Dieses Risiko muß sich lohnen; der Einsatz muß also zum Spielgewinn erforderlich sein. Schließlich wird in der Hälfte der

Fälle die  bei Spieler 4 sitzen und der Stich und die wertvolle  im gegnerischen Stapel verschwinden.

Im weiteren Verlauf des Spiels und nach Einsatz diverser hoher Trümpfe kann auch eine rote Dame oder ein schwarzer Bube der Hochstapler sein. Der Einsatz des Hochstaplers hat für mich ein verzweifelter Moment. Ich tausche ungern einen hochwahrscheinlichen Stich gegen eine Chance. Auf der anderen Seite erfordern verzweifelte Situationen verzweifelte Maßnahmen.

Treibjagden

In einer anderen Variante gewinnen auch niedrige Trümpfe Stiche oder treiben einen gegnerischen Toptrumpf heraus. Bei der Treibjagd ist das Wild (regelmäßig  der Kontra-Partei, in seltenen Fällen auch  der Re-Partei) zwischen den Treibern und den Jägern eingekellt und wird solange bearbeitet, bis sie heraus getrieben wird.

Bsp. Nach acht Stichen spielt Spieler 1 auf.

Spieler 1 hält



Spieler 2 hat keinen Trumpf mehr

Spieler 3 hält



Spieler 4 hält



Greift Spieler 1 nun fehlerhaft  an, legt Spieler 3  und Spieler 4 kann entweder diesen Stich laufen lassen oder  später einen Stich gewinnen lassen.

Greift Spieler 1 dagegen richtigerweise  an, kann Spieler 3 entweder sofort die Segel streichen und  legen (nebst Stichgewinn durch , Trumpfrückspiel und Rest bei Re) oder noch zwei Stiche warten.

Die Treibjagd funktioniert auch bei mehr Wild, wenn der Treiber wieder ans Spiel gebracht werden kann und der Jäger mehrfach übernehmen kann. Mein Lieblingsbeispiel entstammt einer realen Partie vom Masters 2013, mit Andreas Vonruden an Pos. 1 und mir an Pos. 2:

Pos. 1                        

Pos. 2                        

Stich 1:  (zögern - Kontra von Spieler 1)  xx

Stich 2:   xx (der Treiber wird in Position gebracht)

Stich 3:  xx  (k90) - die Treibjagd hat begonnen

Stich 4:  xx 

Stich 5:   xx (der Treiber wird wieder an Position 1 gebracht)

Stich 6:  x   (das erste Wild ist zur Strecke gebracht worden)

Stich 7:   xx (der Treiber wird zum dritten Mal an Position 1 gebracht)

Stich 8:  xx  (das zweite Wild verharret im Unterholz)

Stich 9:  xx  (die Meute kommt näher)

Stich 10:    x (das zweite Wild wurde erlegt)

Stich 11:  xxx

Stich 12:  xxx

Hier wurde durch mehrfaches Heraustreiben die Re-Partei schwarz gespielt, ohne daß sie sich wehren konnte. Die Re-Partei hält zehn Trümpfe, verteilt zu 6 - 4. Durch die Kombination aus Treibjagd und Gabeln erhält die Kontrapartei sechsmal von oben, was beide Alten zur Strecke bringt.

Voraussetzung für eine erfolgreiche Treibjagd ist Materialüberhang bei der treibenden Partei. Diese verliert zwei hohe Trümpfe und die Gegenpartei nur einen hohen Trumpf. Die treibende Partei muß also mehr hohe Trümpfe haben, um sich diesen Verstoß gegen das Effizienzgebot leisten zu können .