

Die Ass-Signal-Konvention wurde erstmals im Essener System erklärt und ist bis heute Standard für das Gegenspiel beim sogenannten Standard-Asssolo (Solist hat eine lange Farbe und Seitenass[e], die er runterzieht – die Reststiche gehen an die Kontrapartei). Ein solches Solo ist bei 9 Stichen sicher gewonnen, bei 7 Stichen regelmäßig verloren. Bei 8 Stichen steht das Solo auf der Kippe: bei gleichmäßiger Verteilung der Vollen (jeder Kontrist hält 3-4 Volle) und Anwendung der Ass-Signal-Konvention kann so ziemlich jedes Solo von Kontra gewonnen werden.

Dazu gilt Folgendes:

- Es werden möglichst eindeutig so viele Asses wie möglich mit Ausnahme von Doppelassen gezeigt.
- Der Abwurf einer Karte signalisiert: Wahrscheinlich ein Ass in der Farbe des Abwurfes.
- Ein Farbwechsel bestätigt das Vorhandensein des Asses in der zuvor gelegten Farbe.
- Es wird kein Voller blank gestellt, es sei denn der Spieler hält mehr als 4 Volle oder beide Asses sind bei KONTRA.
- Asses, die nicht gezeigt werden können (z.B. bei As x oder As 10 x) werden durch ein Hoch-Niedrig-Signal bei Abwurf einer anderen Farbe gezeigt. Ein Hoch-Niedrig-Signal kann dabei durch eine Karte einer anderen Farbe unterbrochen werden.
- Die Signalfolge ist beendet, wenn eine Farbe wiederholt wird, oder wenn nach einem Hoch-Niedrig-Signal die Farbe gewechselt wird.

In der Praxis schaust du dir zu Beginn des Spieles dein Blatt an und überlegst die Abwurfreihenfolge. In den folgenden Beispielblättern (nicht zusammenhängend) ist Pik die lange Farbe des Solisten.

Blatt 1: Hier kannst du bis zum 6. Stich problemlos abwerfen und dabei deine Asses anzeigen: - - (wahrscheinlich Herzass) (Herzass bestätigt) (hoch-tief = nicht zeigbares Ass einer anderen Farbe [Karo, Herzass wurde ja angezeigt])....Im 6. Stich musst du dir jetzt einen Vollen blankstellen. Ohne die Ass-Signal-Konvention wäre das ein reines Glücksspiel, hier die richtige Farbe zu erwischen. Genau wie du haben deine Partner ebenfalls ihre Abwurfreihenfolge festgelegt, um möglichst schnell möglichst alle Asses anzuzeigen. Du brauchst also nur beobachten, ob jemand ebenfalls ein rotes Ass angezeigt hat; dann kannst du Herzass bzw. Karoass/10 getrost blankstellen. Zeigt kein Partner ein rotes Ass, wirfst du Kreuzkö ab.

Bei Blatt 2: hast du ein Doppelass. Doppelassen werden ja nicht gezeigt, deshalb bist du frei in deiner Abwurfreihenfolge, kannst gleich mit deinen natürlichen Abwürfen (die wenigsten Augen für den Solisten) beginnen:

Hintergrund der Nicht-Anzeige von Doppelassen ist folgende Überlegung: Wird in einer Farbe nur 1 Ass angezeigt, hat der Solist das andere, darauf kann man sich einstellen und stellt Volle dieser Farbe eben nicht blank. Zeigt niemand in einer Farbe ein Ass an, sitzt irgendwo zwangsläufig ein Doppelass – entweder beim Solisten (dann hat Kontra ohnehin keine Chance) oder bei einem Partner. Also werden zuerst Volle einer Farbe, in der niemand ein Ass gezeigt hat, blank gestellt (deshalb wirfst du im ersten Beispielblatt auch Kreuzkö weg, wenn kein anderer ein rotes Ass signalisiert hat).

Randbemerkung: Sagt der Solist k9 (hat nur 2 Abgeber) und es wird in einer Farbe kein Ass gezeigt, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Solist da das D-Ass hat – falls möglich, halte in dieser Farbe eine 10 zu dritt, damit ihr über 60 kommt....

Bei **Blatt 3**: kommst du schon gleich in die Bredouille: Kein Ass ist „normal“ zeigbar. Lösung hier: Das Hoch-Tief-Signal kannst du bereits bei Bedienen in Pik anzeigen (**außer der 10 dürfen auch die Karten in der langen Farbe des Solisten als Signalkarten verwendet werden**): - (ein nicht zeigbares Ass) - (noch ein nicht zeigbares Ass) - : Du zeigst damit 2 nicht „normal“ zeigbare Einzel-Asse. Herzkö beendet die Signalreihenfolge, im nächsten Stich wirfst du dann KaroKö bzw. KreuzD ab, je nachdem, welche(s) Ass(e) dir deine Partner angezeigt haben.

Blatt 4: Reihenfolge: (2 nicht zeigbare Asse in den beiden Restfarben)

Im Zusammenspiel mit deinen beiden Partnern besteht eine gute Chance, 8-Stich-Standard-Assoli mit einer langen Farbe und Seitenass(en) umzubiegen, wenn die Vollen verteilt sind. Einige Trockenübungen gefällig? Dazu teile ich dem Solisten ein aussichtsreiches Solo aus:

Beispiel: (Mindesterwartungswert: 105+4+2+2+1=114) Die anderen 36 Karten werden gemischt und an die drei Kontristen verteilt (keiner darf mehr als 4 Volle bekommen):

Pos. 2:

Pos. 3:

Pos. 4:

Zu Position 2: Er muss 3x Pik bedienen, d.h. die Abwürfe beginnen bei ihm sehr spät. Hier empfiehlt

sich deshalb mit bereits in der langen Farbe des Solisten 2 Asse anzuzeigen (Hoch-tief-tiefer), es folgen dann => Anzeige von Kreuz/Herzass.

Zu Position 3: Er kann nach mit alle Asse durch das unterbrochene Hoch-Tief-Signal zeigen. Bereits im 6. Stich muss er sich einen Vollen blank stellen...Du siehst an diesem Beispiel: es reicht für die Ass-Signal-Konvention nicht aus, nur auf Farbwechsel zu achten, die Anzeige eines unterbrochenen Hoch-Tief-Signals zwingt dazu, auch die Augen der abgeworfenen Karte zu registrieren!

Position 4 hat keine Asse, beginnt deshalb schon im 1. Stich mit seinen natürlichen Abwürfen.

Spielverlauf:

1. Stich: 

2. Stich:  (2: Ass in anderer Farbe, 4: kein Ass)

3. Stich:  (2: noch ein Ass in anderer Farbe, 3: Kreuzass?, 4: kein Ass)

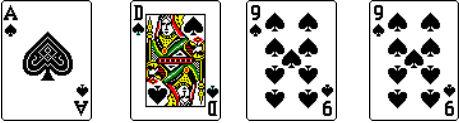
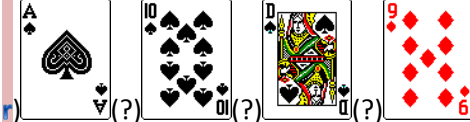
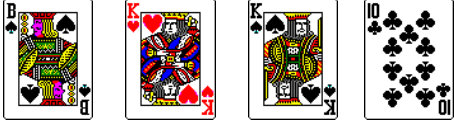
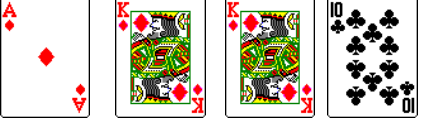
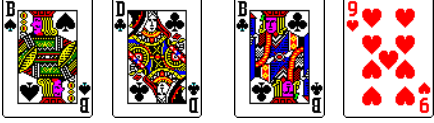
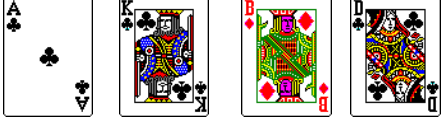
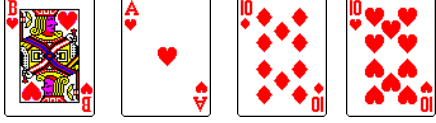
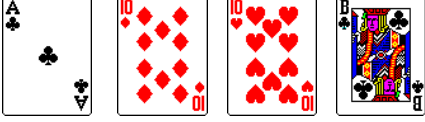
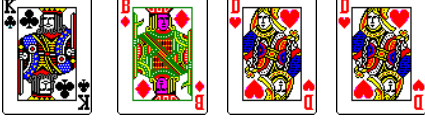
4. Stich:  (2: Kreuz- und Herzass?; 3: Kreuzass!)

5. Stich:  Hier entscheidet sich das Spiel: Pos. 2 hat Kreuz- und Herzass bestätigt, Pos. 3 bestätigt durch Farbwechsel Herzass, verbunden mit dem unterbrochenen Hoch-Tief-Signal in Kreuz ein weiteres nicht zeigbares Ass (bleibt nur Karoass über, Herzass hätte er „normal“ zeigen können). Somit kann der Solist maximal noch Karoass haben. Die Vollen in Kreuz und Herz kann jeder blank stellen - und Kontra gewinnt letztlich mit 122 Punkten.

Weitere Beispiele für die Ass-Signal-Konvention findest du im ES ab Seite 55 – oder misch dir selbst die Karten. Dann wirst du auch feststellen: hat ein Kontrist mehr als 4 oder weniger als 3 Volle, wird der Solist bei Seitenass(en) fast regelmäßig gewinnen – sind die Vollen bei den Kontristen gleichmäßig verteilt, hat der Solist meist das Nachsehen. Die Ass-Signal-Konvention hat sich bewährt.

Mit etwas Übung - z.B. zum Ausprobieren auf den nächsten Seiten - wird sie auch dir schnell in Fleisch und Blut übergehen!

Lösungsvorschlag Übung 1:

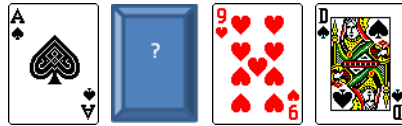
1. Stich: 
2. Stich:  (alle zögern, da 3-4 sichere Volle)
3. Stich:  (du hast keine Asse, Pos. 2 KreuzAss?)
4. Stich:  (Pos. 2 Kreuzass!, Herzass?)
5. Stich: 
6. Stich: 
7. Stich:  (Herzass an Pos.2 bestätigt)
8. Stich: 
9. Stich: 
10. Stich: 
11. Stich: 
12. Stich:  126 Augen für Kontra.

Übung 2, deine Karten: , du sitzt an Position 2.

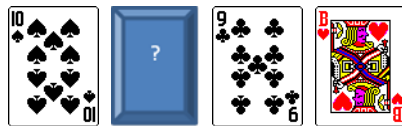
1. Stich:



2. Stich: (r)



3. Stich:



4. Stich:



5. Stich:



6. Stich:



7. Stich:



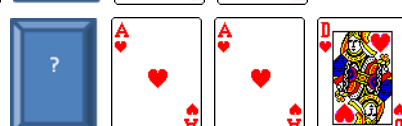
8. Stich:



9. Stich:



10. Stich:



11. Stich:

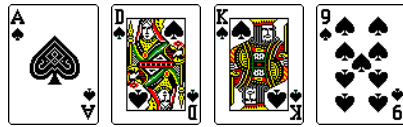


12. Stich:

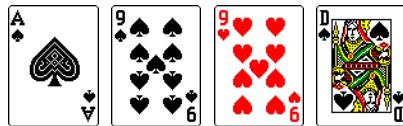


Lösung Übung 2:

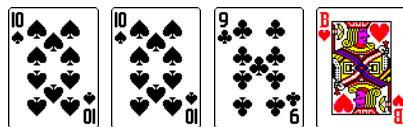
1. Stich:



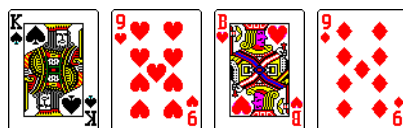
2. Stich:(re)



3. Stich:



4. Stich:



5. Stich:



6. Stich:



7. Stich:



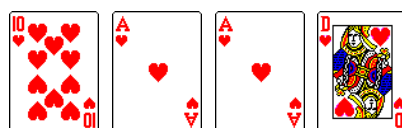
8. Stich:



9. Stich:



10. Stich:



11. Stich:



12. Stich:



Du kannst Kreuzass nicht zeigen, ohne dir Volle blank zu stellen, deshalb hoch-tief-Signal in Pik.

Zu Beginn des 4. Stiches weißt du sicher Herzass an Pos. 3, evtl. Kreuzass an Pos. 2 und Herzass an Pos. 4. Da du bereits ein nicht zeigbares Ass signalisiert hattest, solltest du jetzt mit Herzaufwurf beginnen, deine Partner müssen dann raten ob Kreuz- oder KaroAss bei dir.

Im 4. Stich beendet Pos.3 seine Assanzeige (Herz und Kreuz),
im 5. Stich Pos. 4 (nur Herzass).

Da du ebenfalls Kreuzass hast, ist jetzt auch klar: Solist muss D-Ass in Karo haben (Keiner zeigt Karoass, außerdem wird die 6+2-Struktur deutlich)

Ohne die Ass-Anzeige deiner Partner hättest du raten müssen, welche Vollen du blank stellst – bei Aufwurf Karobube hätte der Solist dir beide Karo10 gezogen und das Spiel locker gewonnen – so gewinnt ihr mit 120.