

Im Turnierspielbetrieb des Deutschen Doppelkopfverbandes (DDV) übliche Konventionen

von Falk Seliger

Vorbemerkungen, zitiert aus den TSR (Turnier-Spielregeln) des DDV:

„2.4.5. BEACHTET: Es ist von vornherein nicht klar, wer mit wem eine Partei bildet. Dies herauszufinden oder zu verheimlichen, macht einen wesentlichen Reiz des Doppelkopfspiels aus. Daher ist es unzulässig, durch irgendeine nicht in den Spielregeln vorgesehene Aktion anzuzeigen, ob man ‚mit‘ oder ‚ohne‘ Kreuz Dame spielt.“

„2.4.6. Die von der Regelkommission des DDV bzw. von der Mitgliederversammlung zugelassenen Spieltaktiken (auch Konventionen genannt) widersprechen nicht 2.4.5. Eine Spieltaktik ist ein Spielzug, mit dem indirekt, d. h. ohne An- oder Absage, die vermeintliche Parteizugehörigkeit oder eine andere Information mit hoher Wahrscheinlichkeit preisgegeben wird.

BEACHTET: Das Anwenden einer Spieltaktik stellt keinen Kartenverrat dar, da sie im Unterschied zu einer Konvention des Bridgespiels auch als Täuschung eingesetzt werden darf. Daher ist der Ausdruck ‚Konvention‘ etwas irreführend, aber auch im Doppelkopfspiel allgemein üblich für solch eine Spieltaktik.“

„9.1.5. Spieler, Teilnehmer und Zuschauer haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen bzw. zu beeinflussen.“

„9.6.1. Ein unsportliches Verhalten liegt dann vor, wenn ein Spieler mit nichtspielerischen Mitteln versucht, seine Spieler zu beeinflussen, oder die regelgerechte Wertung eines Spielers oder eine Spielrunde verhindern.“

In diesem Skript werden Spieltaktiken beschrieben, welche den meisten regelmäßig an Turnieren des DDV (Ranglistenturniere, Bundesliga, Deutsche Mannschaftsmeisterschaft, Deutsche Einzelmeisterschaft) teilnehmenden Spielern bekannt sein sollten und von ihnen mehr oder weniger angewandt werden.

Was nicht heißen soll, dass dies auch innerhalb der einzelnen Vereine der Fall ist. Darüber hinaus lehnen einige Spieler jede Konvention, andere wiederum einen Teil der Konventionen als (übertriebenen) Kartenverrat ab. Der Autor vertritt den Standpunkt, dass Konventionen stets logisch erklärbar sein sollten, sonst wäre das Spiel für Neueinsteiger unübersichtlich und abschreckend (wie schon oft erlebt).

Das „Essener System“ ist eine anspruchsvolle Anleitung zur Spielführung im Doppelkopf, jedoch nicht für Einsteiger in die Doppelkopf-Welt geeignet. Hier hingegen wird kein höherer Anspruch verfolgt, dies ist lediglich eine Beschreibung der einsetzbaren Werkzeuge. Mit Hilfe dieses Skripts sollte es allen regelkundigen Doppelkopfspielern möglich sein, im Doko-Verband ohne Handicap zu spielen. Nützlich ist es allerdings, fragwürdige Punkte beispielhaft durchzuspielen, möglichst mit Hilfe erfahrener Spieler.

Begriffe:

Für die Sitzpositionen im Spiel werden folgende Bezeichnungen verwendet: Spieler 1 (S1) hat Aufspiel, ist „vorn“; 2 sitzt als nächster links daneben; dann folgt 3; 4 sitzt "hinten".

Die „Re-Partei“ (Re) besitzt ♠Damen, die „Kontra-Partei“ (Kontra) nicht. Eine „Dulle“ ist eine ♥10, „Hochzeiter“ ist der Spieler mit den beiden ♠Damen. Auf Genera wird der Einfachheit halber verzichtet. „Ansagen“ sind „Re“ und „Kontra“, „Absagen“ sind „k90“, „k60“ usw...

Der „Ansagezeitraum“ (wenn auch irreführend mit Zeit bezeichnet) ist der Bereich im Spiel in dem noch An- und Absagen getätigt werden dürfen.

Die 12 Karten eines Spielers werden als „Hand“ bezeichnet. „X“, „Y“ und „Z“ sind Spielerbezeichnungen.

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkungen, zitiert aus den TSR (Turnier-Spielregeln) des DDV:.....	1
Begriffe:	1
1. Aufspiel einer ♣D oder ♠D bis zum dritten Stich	2
2. Aufspiel von ♦ As oder ♦ 10 nach angesagtem „Re“	2
3. Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich	2
4. Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehl-Asses oder kleinen Trumpfes	3
5. Vorzeitige Absagen	3
6. Aufspiel einer Dulle im Ansagezeitraum	3
7. Spieler X kommt DAS ERSTE MAL an den Stich und spielt eine Dulle auf.....	4
8. X hat erkennbar keine Doppel-Dulle und spielt trotzdem ♣ D auf	4
9. Spezielle Konventionen bei Hochzeiten	4
10. Spezielle Konventionen beim Solo(gegen-)spiel	5
11. Schmier-Regeln	6
12. Abfragen	6
13. Re spielt(e) Trumpf und Kontra Fehl...oder auch nicht!	8
14. Nachbemerkung	8
15. Literatur und nützliche Links	8
Anhang: Beispielhände	9

1. Aufspiel einer ♣D oder ♠D bis zum dritten Stich

Damit zeigt der Aufspieler den Besitz beider Dullen an, beim Aufspiel der ♠D zusätzlich noch seine ♣D. Wird diese Karte ohne Ansage aufgespielt, besitzt der Aufspieler 7 Trumpf oder weniger. Wird diese Karte nach selbst angesagtem „Re“ aufgespielt, so besitzt der Aufspieler noch Zusatzstärken. (Trumpflänge und/oder Farbbeherrschung). Zum ersten Stich nach Ansage sollte dieses Aufspiel bei 7 Trumpf und mehr nur benutzt werden, wenn kein Karo-Voller auf der Hand ist, da sonst Absagen auf eventuelle Fehl-Asse des Partners unsicher wären.

2. Aufspiel von ♦ As oder ♦ 10 nach angesagtem „Re“

Der Aufspieler besitzt beide Dullen.

Achtung! Ein aufgespielter Trumpfvoller ohne Ansage muss nicht von „Re“ stammen. Es kann sich um einen so genannten „Spaßfuchs“ handeln, den Kontra mit dem Gedanken „mal sehn was passiert“ aufspielt. Einige Spieler trauen sich jedoch kein eigenes „Re“ bei diesem Aufspiel – man muss also sehen wer da aufspielt. Erfahrungssache.

3. Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich

Der Ansagende besitzt an 2 mindestens eine Dulle, an 3 oder 4 beide. Er kommt also bei aufgespieltem Trumpf auf jeden Fall an den Stich. Diese Ansage sollte jedoch nur mit entsprechender Trumpflänge erfolgen, für Kontra sogar mit extremer Trumpflänge (mind. neun) verbunden sein. Ohne Fehl-Asse macht diese Ansage wenig Sinn und kann dagegen den Partner vom Ausspielen eigener Asse abhalten.

4. Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehl-Asses oder kleinen Trumpfes

Der Aufspieler besitzt extreme Trumpflänge (mind. 9) und -stärke. Er behauptet: „Ich gewinne dieses Spiel auch im Falle des abgestochenen Asses.“

5. Vorzeitige Absagen

Genau wie Ansagen können Absagen außer der reinen Spielwerterhöhung auch als taktisches Mittel zur Spielsteuerung eingesetzt werden. Eine vorzeitige Absage dient dazu, den Partner von seinem „Normalspiel“ abzubringen. Wenn nicht als taktisches Mittel eingesetzt, würde diese Absage ein unnötiges Risiko bergen, könnte man sie doch später (viel) sicherer anbringen. Da es hier immer wieder zu Unsicherheit und Verwirrung kommt, sollten sich Neulinge so schnell als möglich die letztmöglichen Ansagezeitpunkte einprägen. (von eins bis fünf zählen, mehr nicht)

Eine „Sprungabsage“ ist eine vorzeitige Absage, bei der eine oder mehrere Absagestufen übersprungen werden. Sie sollte bedeuten, dass keine Fehlverlierer mehr auf der Hand sind, d. h., entweder nur noch Trumpf oder in Fehl nur noch Stehkarten in Verbindung mit Trumpflänge. Mit einer solchen Absage wird dem Partner das Spielen von Fehl **verboten** (egal ob die Partnerschaft bereits geklärt ist oder nicht), weil dadurch die eigene Trumpflänge geschwächt würde und/oder die Gegner Angriffsmöglichkeiten über wechselseitiges Fehlspiel und Stechen („Cross-Ruff“) erhalten könnten. Abgesehen davon sind sichere Absagen meist nur möglich, wenn die Trumpfverteilung rechtzeitig geklärt ist – eine Information, die man selten durch Fehlspiel erhält.

6. Aufspiel einer Dulle im Ansagezeitraum

Der Aufspieler besitzt nahezu immer eine ♠D (die Ausnahme ist Kontra mit blanker Dulle). Sinn das Aufspiels ist die Partnerfindung und das bestmögliche Ausreizen des Blattes.

Voraussetzungen laut Essener System:

Der Aufspieler sollte eine überdurchschnittliche Trumpflänge (>6 Trumpf) und -höhe (mindestens ♠D oder doppelte ♥D) besitzen. Er schwächt mit diesem Aufspiel sein eigenes Blatt und sollte im Falle eines schwachen Partners nicht wehrlos dastehen.

Deswegen verbietet sich auch für Kontra dieses Aufspiel. Einige spielen die Dulle mit einem deutlich schwächeren Blatt auf, einige mit vorhandenen Ausgleichsstärken (Fehlstecher oder Doppelasse).

Reaktionen auf dieses Aufspiel:

- Re-Partner besitzt eine Dulle: Er sagt sofort „Re“. Das „Re“ darf jetzt gesagt werden, da die Re-Partei die Trumpfhoheit besitzt und zumindest der Aufspieler überdurchschnittlich viele Trumpf besitzt. Der Re-Partner kann nun über Trumpf erreicht werden.
- Re-Partner sitzt links vom Aufspieler und beherrscht beide schwarzen Farben (ist Fehl frei oder hat As): Im ersten Stich „Re“ nach Beendigung des Stiches, im zweiten lässt es sich leider schwer unterscheiden. „Re“ darf jetzt gesagt werden, da die Re-Partei eine gewisse Trumpfstärke besitzt und wahrscheinlich die ersten Fehlläufe in den schwarzen Farben einsammeln wird.
- Schmieren von ♦Vollen: der Re-Partner sollte natürlich möglichst einen ♦Vollen zur Dulle zulegen. Nicht nur um ihn heimzubringen, sondern für die Partnerfindung.
- Unklare Partnerschaften nach diesem Aufspiel: Legt kein Spieler einen ♦Vollen und tätigt keiner eine Ansage, kann der Aufspieler seinen Partner durch Warten (simuliertes Überlegen) auffordern, sich zu zeigen. Jener kann dann auch an 4 sitzend „Re“ sagen, das erleichtert dem Partner das Nachspiel. (Beim Trumpfnachspiel wird nun wohl die Kontra-Dulle ins Nichts gelegt und die Trumpfhoheit ist wieder hergestellt)
- Bluff auf das Dullen-Vorspiel: Natürlich könnte Kontra an 2 einen ♦Vollen schmieren, um angeschoben zu werden. Gleiches gilt an 3 oder 4 mit einem zweiten ♦Vollen im Stich, damit der vermeintliche Re-Partner nicht angeschoben wird. Besitzt der Re-Partner ein zumindest durchschnittliches Blatt, so sollte er den Bluff durch die Ansage von „Re“ auflösen.

- Aufspiel einer Dulle bis zum dritten Stich nach eigenem „Re“: Der Aufspieler signalisiert außergewöhnliche Trumpfstärke und -länge. Im ersten Stich mindestens neun Trumpf und Beherrschung einer Fehlfarbe, im zweiten/dritten Stich können das auch acht Trumpf sein. Die Reaktionen des Re-Partners sind ähnlich wie oben, nur dass dieser anstatt „Re“ nun „Re keine 90“ zu sagen hat! Spieltechnisch ist es jedoch oft besser groß „Re“ zu fragen (s. u.) anstatt die Dulle mit „Re“ vorzuspielen
- Spieler X spielt zum zweiten Stich eine Dulle ohne Ansage auf, nachdem er bereits den ersten Stich in Fehl gemacht hat: Bei „Hardlinern“ immer noch die Voraussetzungen laut Essener System. Meist ist dies aber ein – z. T. deutlich – schwächerer Re-Spieler, der so seinen Partner zu finden hofft. Durch den bereits eingesammelten Stich erhält er einen gewissen Schutz vor Ansagen der Gegenpartei. Absagen sollten hier also nur mit einem entsprechend starken Blatt vorgenommen werden.

7. Spieler X kommt DAS ERSTE MAL an den Stich und spielt eine Dulle auf

X ist ebenfalls Re und wünscht so seinen Partner zu finden. Der Partner kann bei nächster Gelegenheit einen Stich mit evtl. vorhandener Dulle nehmen und so Trumpfhoheit signalisieren; er kann nach Schmier eines ♦ Vollen evtl. angeschoben werden; er kann auf ein As seines Partners abwerfen...

8. X hat erkennbar keine Doppel-Dulle und spielt trotzdem ♣ D auf

X signalisiert Doppel-♠D. Er schwächt sich mit diesem Aufspiel kaum in seiner Trumpfstärke und möchte möglichst wenige der folgenden Stiche verschenken.

Ausnahme bildet der Ausstieg in Trumpf (bei noch einem oder zwei Trumpf auf der Hand), um den Partner nicht durch Fehlspiel zu quälen. Das sollte aus dem Spielverlauf erkennbar sein.

9. Spezielle Konventionen bei Hochzeiten

- Aufspiel von ♦ As oder ♦ 10 zur Hochzeit vor geklärter Partnerschaft: Der Aufspieler besitzt beide Dullen und möchte durch dieses Aufspiel den Ansagezeitpunkt nach hinten verlegen. (dies signalisiert gleichzeitig Trumpflänge) Der Hochzeiter sollte den Stich mit der kleinsten stehenden Karte sichern und danach keinesfalls vorhandene Asse spielen – zu denen kommt er später. Er kann entweder direkt Trumpf zurückspielen oder den Ansagezeitpunkt durch das Vorspiel seiner kleinsten stehenden Dame mit folgendem Trumpfnachspiel bis zum vierten Stich hinauszögern.
- Der Hochzeiter spielt eine Dulle vor dem Klärungsstich auf: Der Partner wird danach über Trumpf gesucht, der Hochzeiter will die zweite Dulle als „Mitgift“. Das Herauszögern des Ansagezeitpunktes sollte immer Trumpflänge (>6) signalisieren!
- Der Hochzeiter spielt ♣D vor dem Klärungsstich auf: Er signalisiert, den Partner danach über Trumpf zu suchen. Er hat beide Dullen und möchte die zuerst gelegte ♠D als „Mitgift“. Das Aufspiel einer ♣- oder ♠D kann in einzelnen Fällen auch den Besitz nur einer Dulle anzeigen, was nur der potenzielle Partner mit der anderen Dulle erkennen kann. Damit sollte man jedoch vorsichtig sein, sonst könnte die eigene Dame von überhasteten Dullen-Besitzern aus dem Rennen genommen werden. Bei Doppeldulle ist Trumpfhochzeit jedoch selten, da mit der Trumpfstärke eher die Fehlgewinner gesucht werden.
- Aufspiel eines Asses durch den Hochzeiter vor geklärter Partnerschaft und Abwurf einer Karte einer anderen Farbe durch Spieler X: X besitzt an 2 mind. eine, an 3/4 beide Dullen und kann über Trumpf angespielt werden. Folgt dieser Abwurf nach simuliertem Überlegen, so besitzt dieser Mitspieler nicht beide Dullen, sondern kann in beiden Fehlfarben angespielt werden. Der Partner sollte hier über die sauberste der beiden Fehlfarben gesucht werden.
Nicht nur als Erwidern des Vertrauensbeweises, sondern weil X der potenziell stärkste Partner am Tisch ist. Dieser Abwurf wird jedoch nicht von Vielen gespielt, da auch der Partner darauf eingehen können muss.

10. Spezielle Konventionen beim Solo(gegen-)spiel

Im Solo(gegen)spiel gibt es viele Konventionen, die oftmals nicht logisch erklärbar sind. Dazu zählt zum Beispiel das vorzeitige „Kontra“ beim Fleischlosen, welches bei einigen Spielern ♣-Beherrschung signalisiert, bei anderen die Beherrschung einer durch die eigene Sitzposition definierte Farbe. (1 ♦, 2 ♥, 3 ♠, 4 ♣) Diese Mittel werden jedoch von einer deutlichen Minderheit angewandt und können somit im eigentlichen Sinne nicht als Konventionen gelten. Jeder muss selbst entscheiden, ob er sie aktiv oder nur reaktiv benutzt, oder ob er sie ignoriert. Einhellig werden wohl aber folgende Konventionen gespielt: (Ausnahmen bestätigen die Regel)

10.1. Fleischloser

- Anspiel eines Asses durch Spieler X der Gegenpartei: Das As ist IMMER mit mind. einer 10 dahinter „gedeckt“ und X hat in der Farbe >3 Karten. (die Wahrscheinlichkeit ist somit höher, den Solisten in einer schwachen Farbe zu erwischen) Ein Partner Y mit dem zweiten As in der Farbe kann nun entweder: Falls sein As absehbar nicht „länger“ ist als das von X, (<5 der Farbe) dieses dazulegen, da X noch die 10 als weitere Stehkarte besitzt. (Durch simuliertes Überlegen kann Y den Partner ebenfalls zum Nachspiel der Farbe auffordern, aber Y sollte das As dazulegen, falls er die Farbe blockiert, d. h., keine kleinen Karten mehr hat.

Manchmal entwickelt man so eine 10 des Solisten, aber in den meisten Fällen ist dies besser für die Gegenpartei) Falls Y >4 Karten in der Farbe besitzt, dieses halten und sofort „Kontra“ ansagen; wenn keine Ansage mehr möglich ist, kann er X mit dieser Konstellation durch simuliertes Überlegen zum Nachspiel der Farbe auffordern und sein As auch hier nicht beilegen. Falls Y „hinter“ dem Solisten sitzt und ein weiteres As besitzt, kann er auch mit drei Karten in der Farbe das As nicht beilegen, durch simuliertes Überlegen oder Ansage zum Nachspiel in der Farbe auffordern, sein As spielen und danach die Farbe von X zurückspielen.

- Anzeigen von Assen: Zieht der Solist von oben, (was meist der Fall ist) so muss die Gegenpartei möglichst viele Volle in den voraussichtlich am Ende des Spiels gemachten Stichen unterbringen. Das wird erreicht, indem Informationen über eigene Asse an die Mitspieler weitergegeben werden. Folgendermaßen: Nachdem ein Spieler die Ziehfarbe des Solisten nicht mehr bedienen muss, legt er eine kleine Karte in der Farbe seines längsten Asses. Wechselt er nun im nächsten Stich die Farbe, so kennen die Mitspieler dieses As. Wechselt er im nächsten Stich wieder die Farbe, so signalisiert er ein weiteres As. Das Signal ist erst beendet, wenn er entweder bei einer Farbe bleibt (in welcher er dann kein As hat) oder zur erstgezeigten Farbe zurückkehrt. Ohne Asse sollte man darauf achten, kein falsches Signal zu geben. Durch die Information über ein As in der Kontra-Partei ist es nun dem Besitzer des zweiten Asses in der gleichen Farbe möglich, dieses blank zu stellen. Nicht immer kann ein As klar angezeigt werden, weil ein Voller blank gestellt werden müsste. Das Signal Hoch-Tief (z. B. B-9) in einer Farbe kann hier abhelfen. Welches As damit angezeigt ist, müssen die Mitspieler aus den danach gelegten Karten herausfinden.

10.2. Damen/Bubensolo

- Die Ansage „Kontra“ im ersten Stich bedeutet Trumpfhoheit, es sind also mindestens vier Damen/Buben auf einer Hand versammelt. Oft ist es jedoch angebracht abzuwarten und evtl. ein „Re“ einzusammeln, bevor man selbst kontriert. Außerdem sollte mit vier roten Damen/Buben prinzipiell mit der Ansage gewartet werden.
- Abziehen der Buben/Damen durch Spieler X der Kontra-Partei: Zieht X Buben oder Damen ab, dann sollte er diese gegen den Solisten halten.
- „Kontra“ eines Mitspielers X auf ein angespieltes As der Kontra-Partei bedeutet, dass X diese Farbe im zweiten Lauf stechen kann. (einer von mehreren Gründen, blanke Asse nicht anzuspielen)
- Schmieren eines Asses: Asse, auch wenn sie blank sind, sollten als Stehkarten nicht geschmiert werden. Dies erleichtert dem Solisten das Spiel eher als der eignen Partei. (As-10 oder 10-10...) Das Aufspiel eines blanken Asses zieht ähnliche Probleme nach sich wie beim Fleischlosen oder beim Schmieren des Asses. Folglich ist ein blankes As so lange tabu, bis es den vermeintlichen Siegstich bringt. (Mitzählen vorausgesetzt) Schmiert ein Spieler ein As in einen Stich der eigenen Partei, so zeigt

er damit die absolute Beherrschung in der Farbe dieses Asses an. Also mindestens Doppel-As und 10 in der Farbe oder Doppel-As in mindestens Fünfer-Länge – es sollte unwahrscheinlich sein, dass der Solist die Farbe mit ein oder zwei 10ern hält.

- Single-Anschub: um ein As des Solisten stechen zu können wird oftmals ein Single in einer Farbe angeschoben. Hier kann man nachfragen oder einfach die Farbe zurückspielen.

11. Schmier-Regeln

Kontra schmiert in Fehl zuerst die Hohen, also 10er und Könige, und Re die Kleinen.ASSE sind dabei ausgenommen, die sollten zur Fehlbeherrschung gehalten werden. Bei ♥ scheiden sich die Geister, ob das As geschmiert werden soll oder nicht – auch wenn ein nicht geschmiertes ♥As einen Kontra-Spieler zum Herznachspiel verleiten könnte.

„Logisch“ sind diese Regeln nur durch das Argument zu erklären, dass die Kontra-Partei die schwächere ist und deswegen auf die Punkte in Fehl angewiesen ist. Allerdings hilft man mit einem blind geschmierten Fehl zu $\frac{2}{3}$ einem Gegner... Es ist ein Paradigma und wer es ignoriert, rennt gegen Windmühlen an.

Interessant sind die aus diesen Regeln folgerichtigen Nachspiele in den schwarzen Farben:

- Liegen im Fehlstich keine 10er (19 Augen und weniger), so sollten diese bei Re sein. (so lange man sie nicht selbst hat) Daher ist die Wahrscheinlichkeit für Kontra hoch, den Partner mit einem Nachspiel in dieser Farbe zu erreichen.

Durch dieses Nachspiel gibt er sich auch relativ sicher als Kontra-Spieler zu erkennen.

- Liegen in dem Fehlstich 29 und mehr, so sollte das Gegenteil gelten. Der Re-Partner ist frei im zweiten Fehllauf und Re spielt diese Farbe nach.
- Besitzt der Aufspieler selbst eine 9 und die zweite wurde im Stich nicht bedient, dann sollte diese bei Kontra sein; desgleichen mit einer 10 und Re. Nachspiel analog den beiden vorstehenden Punkten.
- Wurde nur ein Voller geschmiert, so kann, je nach Position, der vermeintliche Partner in Fehl angeschoben oder über Trumpf angespielt werden.
- Wurde in einem Fehlstich ein As bedient, dann sollte dies ein „Single“ sein. Nachdem ein As in einem Stich liegt, ist die Hemmschwelle für die folgenden Spieler hoch, nun auch noch 10er beizulegen. Ein 22er- oder 26er Stich weist also nur auf einen im zweiten Fehllauf freien Kontra-Spieler hin, wenn das zweite As an 4 bedient wurde.
- Ausnahme/Bluff: Re könnte an 2 schmieren, um angeschoben zu werden oder dem eventuellen Partner an 1 eine Ansage zu erleichtern. Falls noch kein Voller im Stich liegt, könnte er an 3 oder 4 Gleiches tun, um das Nachspiel der Farbe zu verhindern. Weiterhin könnte er von As-10-10 das As schmieren, da in dieser Farbe ebenso sein Partner im zweiten Lauf frei sein könnte. Letzteres sollte Kontra nicht tun, da bei einem Nachspiel der Farbe durch den Partner die Re-Partei getroffen werden würde!

12. Abfragen

Eine Ab- oder Anfrage erkennt man am simulierten Überlegen. (Zögern vor Legen der eigenen Karte) Fast alle Abfragen sind forcierend, es gilt: der Frager verantwortet! Die Antwort sollte auch aufgrund eines schwachen Blattes oder schlechten Asses nicht verweigert werden, dies muss vom Frager einkalkuliert sein. Einzig auf „einladende Anfragen“ (s. u., ausführlich im Essener System 3.3.) sollte nur mit Zusatzstärken geantwortet werden.

Prinzipiell kann ein simuliertes Überlegen auch andere Informationen bergen, so z. B. eine Warnung vor extremer Kartenverteilung. („Partner, du wirst in der Farbe überstochen...“) Der Unterschied sollte aus dem Spielverlauf hervorgehen.

12. 1. Laute („Große“) Abfragen

- Große Re-Frage vor Aufspiel: Sagt ein Spieler vor Aufspiel im ersten oder zweiten Stich „Re“ und zögert, dann erwartet er die Antwort „Re keine 90“ von einem Partner, der entweder an 3 oder 4 eine Dulle hat oder an 2 die schwarzen Farben beherrscht. Im Gegensatz zum Dullen-Vorspiel sollte diese Abfrage bei fehlende

Trumpfstärke angewendet werden. (keine ♠D oder doppelte ♥D – der Frager würde sich mit einem Dullen-Vorspiel übermäßig schwächen; in Ausnahmefällen kann auch ohne eigene Dulle gefragt werden) Analog ist die sehr seltene, große Kontra-Frage, da diese extreme Trumpflänge und –stärke voraussetzt, aber einfacher still ausgeführt werden kann. (s. u.)

- Große Re- oder Kontra-Frage nach Aufspiel von Fehl: Sagt X „Re“ oder „Kontra“ auf einen angespielten Fehl von Y, so hat der Partner, wenn er diesen Stich bekommt (As oder Stechen), mit „keine 90“ zu antworten. Eine Ausnahme bildet die große Frage von X auf den zweiten Fehlstich für Y: Ist Y der Partner von X, so hat er zu antworten. Sticht jedoch Z den zweiten Fehlzug von Y, so sollte Z nur mit Zusatzstärken antworten, da X den ersten Stich in seine Frage einkalkuliert. Die Frage ist für Y „forcierend“, für die anderen beiden Mitspieler „einladend“.
- Große Re- oder Kontra-Frage nach Trumpfaufspiel: Beim Frager an 2 wird eine Dulle vorausgesetzt, er also nach der zweiten Dulle an 3 oder 4. Die große Re-Frage kann auch auf eine aufgespielte Dulle erfolgen – um sicherzugehen, dass es sich nicht um eine blanke Kontra-Dulle handelt, prüft Re mit Dulle und beispielsweise 10 Trumpf lieber nach, ob wirklich der Partner die Dulle aufgespielt hat. Wird an 3 gefragt, so sollte der Partner an 4 antworten, wenn er den Stich machen kann. Wird gegen ein Trumpfaufspiel gefragt, sollte man eine extreme Trumpflänge des Aufspielenden einkalkulieren.

12. 2. Stille Abfragen...das leidige Thema

Leider werden viele Neulinge von „erfahrenen“ Spielern sofort mit der Erklärung der Stillen Abfrage gequält. Diese Unart sollte unterbleiben bis die Spieler die hier vorstehenden Punkte, aber – noch viel wichtiger – die Fähigkeit zu „Blatteinschätzung“ (s. Essener System) verinnerlicht haben. Denn: EINE FRAGE ERSETZT NICHT DAS DENKEN, SIE SOLLTE ERDACHT SEIN!

Mit guter Blatteinschätzung und Partnerfähigkeit ist es durchaus möglich, ohne die Anwendung vieler Konventionen und besonders ohne die Stille Abfrage sehr gut zu spielen.

Die Benutzung der Stillen Abfrage setzt eine Selbstdisziplinierung für den Ansagezeitraum voraus. Wer einmal wartet, weil er überlegt und ein andermal, weil er fragt, ist schwer einzuschätzen. Nicht nur deswegen sollte man sich vor der Gesundmeldung einen Spielplan zurechtlegen. Etwa in folgender Art: Wann sage ich aus eigenem Antrieb an? Wann forcieren ich Mitspieler dazu? Was tue ich, wenn ich angeschoben werde/mein As abgestochen wird/so und so viele Punkte im ersten Stich liegen/die ersten Stiche verteilt sind...

- Stille Kontra-Frage: Die Re-Partei gewinnt weit mehr als 50% aller Normalspiele. Um dem entgegenzuwirken, wurde diese Abfrage erdacht. Ihre Handhabung ist fast identisch mit der der großen Re-Frage. Mit dem Unterschied, dass hier ein simuliertes Warten ohne vorherige Ansage stattfindet und der Partner, wenn er denn die Bedingung(en) erfüllt, „Kontra“ sagen sollte. Dies ist ein vollkommen willkürlicher Kartenverrat, weswegen einige Spieler diese Abfrage ablehnen. Da Überlegen aber zum Spiel gehört, lässt ein Warten an sich jedoch keine Sanktionen wegen Kartenverrats zu. Es sei denn, diese Verzögerung geht mit übertriebener Gestik einher.
- Fragen nach speziellen Stärken: Die stille Abfrage kann von beiden Parteien auch nach geklärter Partnerschaft zur Informationsübermittlung über wichtige Karten (Asse, Dullen, hohe Damen, Trumpflänge) genutzt werden. So kommen oft Absagen zustande, die anderen Spielern wie Zauberei oder auch Hasard erscheinen. Erfahrungssache.
- Stille Gegenfrage: Jede Aktion zieht eine Reaktion nach sich – also gibt es auch eine stille Gegenfrage. Diese kann nach obigem Muster auf Abfragen oder Ansagen beider Parteien folgen, also auch eine stille Re-Frage als Reaktion auf eine stille Kontra-Frage sein. Vor Benutzung der Gegenfrage sollte deren Eindeutigkeit gesichert sein, d. h., andere Spieler sollten sie nicht gleichzeitig als Gegenfrage oder Animation zur Absage interpretieren können.
- Abfragelänge: Bei versierten Spielern kann an der Abfragelänge die Blattstärke des Fragers oder das Ziel der Frage erkannt werden. Erfahrungssache.
- Frage auf Asse beim Fleischlosen: Wird ein Fleischloser (hauptsächlich von oben) gespielt, dann können die Gegenspieler reihum zögern, um auf Asse und gute Verteilung der Fehl hinzuweisen, d. h. drei oder vier Volle auf der Hand.

12. 3. Ich habe geantwortet, was spiele ich nach?

Die letzten beiden Punkte behandelten die Aktionen der Fragenden, hier zu denen der Gefragten:

- Wird auf ein ausgespieltes As von 2 auf 1 (oder einen Farbanschub von 3 auf 2 bzw. 4 auf 3) gefragt und bedient, wird die bessere (oder andere) schwarze Farbe angeschoben. Mit Bedienen sollte eigentlich nicht gefragt werden, da diese Abfrage eher spieltaktische Nachteile besitzt und ihr Sinn somit umgekehrt wird.
- Wird auf ein ausgespieltes As von 2 auf 1 usw. gefragt und ein nicht stehender Fehl einer anderen Farbe abgeworfen, dann sollte die 3. Farbe (auch Herz!) angeschoben werden.
- Wird auf ein ausgespieltes As von 2 auf 1 usw. gefragt und ein As abgeworfen, dann sollte der Abwerfende keine Fehlverlierer mehr besitzen. Daraus folgt bei Re ein Trumpfnachspiel. Bei Kontra ist es Ermessenssache, ob ein billiger „Einfädler“ gespielt wird oder Trumpf gespielt wird.
- Wird nicht die Vorposition auf ein Fehl-As gefragt (also 3 oder 4 auf 1, 4 auf 2), dann sollte nach Bedienen oder Abwurf eines Asses Trumpf gespielt werden, nach Abwurf von nicht stehendem Fehl die bessere der beiden Farben. Ausnahme ist das Bedienen einer 9 nach Antwort, dann sollte die Farbe nachgespielt werden.

13. Re spielt(e) Trumpf und Kontra Fehl...oder auch nicht!

Die Re-Partei besitzt im Schnitt mehr und stärkere Trumpf als die Kontra-Partei. Wohl deswegen war es lange Zeit üblich, dass Re prinzipiell Trumpf anspielte und Kontra ebenso Fehl anschob. Beide Parteien waren relativ sicher darüber zu identifizieren, über die jeweilige Blattstärke sagte ein Aufspiel nichts aus. Die Stille Kontrafrage hat jedoch der Kontra-Partei eine starke Waffe gegen ein Trumpfaufspiel von Re gegeben. Wenn ein schwacher Re-Spieler heute Trumpf anspielt, dann endet das nicht selten im Fiasko. (Frage auf zweite Dulle, Frage auf gelegte Dulle, Frage von 3 auf 4 ob übernommen werden kann) Daher ist dieses Trumpfaufspiel ein Dinosaurier. Trumpf sollte ohne Anbetracht der Partei nur bei starken Blättern angespielt werden.

Unbelehrbare gibt es jedoch immer noch, bei einem Teil der Spieler werdet ihr noch immer das Parteibuch aus dem Aufspiel erkennen.

14. Nachbemerkung

Das „Essener System“, in dem die meisten Konventionen zusammengefasst sind, schreckt viele wegen seines Umfangs und seiner Theorielastigkeit ab. Der Versuch hier ist hoffentlich knapp genug gefasst und ausreichend verständlich, Neulinge nicht zu vergraulen. Man kann natürlich auch ohne diese Konventionen spielen und sich als nicht erfolgsorientierter Spaßspieler einordnen. Wer jedoch Konventionen anwendet, sollte dies konsequent und ehrlich tun, sonst fehlt auf Dauer die Glaubwürdigkeit.

Verbesserungsvorschläge und Anregungen bitte an: faseliger@yahoo.de

Viel Spaß und hoffentlich Erfolg.

15. Literatur und nützliche Links

Günther, Claus; Passenberg, Jörg; Zedler, Heinz: Das Essener System auf www.doko-verband.de;

Kopp, Bernhard: Gewinnen beim Doppelkopf. 3. Aufl., 2002 – im Doko-Shop erhältlich.

<http://www.doko-verband.de/Downloads> + Links (Erwartungswerte Ass-Solo)

<http://www.doko-verband.de/> (Regeln, Ordnungen, Vereine)

<http://www.fuchsexperten-berlin.de/> (kleines, aber sehr nützliches Abc)

<http://www.janus-frankfurt.de/dokoseminar.htm> (Doko-Seminar)

Anhang: Beispielhände

In den Stichen nach einzelnen Händen sind die Karten dieser Hände unterstrichen, bei mehreren Händen im Beispiel folgt farbliche Darstellung. Ansagen und Aktionen stehen in Klammern vor der jeweils gelegten Karte. Zögern bzw. Überlegen wird mit „Ü“ gekennzeichnet. Falls ohne Zusatz [z. B. (Re von 3)] sagt an wer die Karte direkt danach legt. Kommentare stehen in eckigen Klammern, Ansagen und Aktionen der Spieler in runden. Ein „ja aber“ gibt es immer, doch wird allgemein von Normalverteilungen und -verläufen ausgegangen.

1. Aufspiel einer $\clubsuit D$ oder $\spadesuit D$ bis zum dritten Stich

1. 1. Zum ersten Stich ohne „Re“:

- a) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \rightarrow$ ① $\clubsuit D \heartsuit 9 \heartsuit 9 \heartsuit 10$; ②. $\heartsuit As \heartsuit B \heartsuit D(Re) \heartsuit \spadesuit D$
- b) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit K \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit K \rightarrow$ ① $\clubsuit D \heartsuit As \heartsuit B \heartsuit 9$; ② $\heartsuit K(Re) \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B$

1. 2. Zum ersten Stich mit zum zweiten Stich gesagtem „Re“:

- c) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit \rightarrow$ ① $\clubsuit D \heartsuit B \heartsuit K \heartsuit 9$; ② (Re) $\heartsuit K \heartsuit B \heartsuit D \heartsuit 9$
- d) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit As \rightarrow$ ① $\clubsuit D \heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit B$; ② (Re) $\heartsuit K \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B$

1. 3. Nach Einstecken/Anschub ohne „Re“:

- e) S2 $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit K \rightarrow$ ① $\heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit K$; ② $\clubsuit D \heartsuit 9 \heartsuit B(Re) \heartsuit 10$; ③ $\heartsuit As...$
- f) S3 $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit 10 \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit 9 \rightarrow$ ① $\heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit As$; ② $\clubsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit 9$

2. Aufspiel von $\heartsuit As$ oder $\heartsuit 10$ nach angesagtem „Re“

- a) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \rightarrow$ ① $\heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit K$; ② (Re) $\heartsuit As \heartsuit B \heartsuit D \heartsuit 9$
- b) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit K \rightarrow$ ① (Re) $\heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit D \heartsuit D$
- c) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \rightarrow$ ① (Re) $\heartsuit As \heartsuit D \heartsuit 9 \heartsuit B$
- d) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit 10 \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit K \heartsuit 9 \rightarrow$ ① $\heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit 10$; ② (Re) $\heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit 10$; ③ $\heartsuit 10...$
- e) $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit 9 \rightarrow$ ① (Re) $\heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit K \heartsuit 10$; ② $\heartsuit 9 \heartsuit B \heartsuit D \heartsuit B$; ③ (k90) $\heartsuit As...$

3. Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich

- a) S3: $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit As$
① (Re von 3) $\heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit K$; ② $\heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit K$; ③ (k90) $\heartsuit As \heartsuit B \heartsuit D \heartsuit 9$
- b) S2: $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit As \rightarrow$ ① (Re von 2) $\heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit K$; ② $\heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit K$
- c) S4: $\heartsuit 10 \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit K \rightarrow$ ① (Re von 4) $\heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit D \heartsuit D$

4. Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehl-Asses oder kleinen Trumpfes

- a) ♠D♠D♠D♥D♠B♠B♥B♦As♦K♦9♣As♣9 → ① (Re)♠As♣As♣10♣10; ② ♦9♦As♥10♦B
- b) ♥10♣D♠B♠B♠B♥B♦As♦K♦9♣As♣10♣9 → ① (Re)♠As♣K♣9♣K; ② ♠10♣As♣10♦10
- c) ♠D♠D♥D♥D♠B♥B♦B♦10♦K♦K♠10♥K → ① (Re)♦K♦As♣D♥10

5. Vorzeitige Absagen

- a) [siehe 4. a)] → ③ (k90)♠As♣9♣9♣9 (k60 von 3) direkt nach Beendigung des Stiches; ④ ♦K♦B♥D♦9
- b) [siehe 3. a), Partnerblatt] S1 ♠D♠D♥D♦D♠B♠B♥B♦B♦As♦9♣As♣As
→ ③ (k90)♦As♥B♠D♦9(Re k60 von 1)
- besser: → ① (Re von 3)♦As♥B♠D♦9(Re k60 von 1); ② ♦K♦B♥D♦K; ③ ♦B♠B♥D♦10 (schwarz)
- c) S3 ♠D♠D♥D♥D♦D♠B♥B♦B♦As♦10♣10♣10
① ♠As♣K♣10♣9; ② (Kontra)♠As♣As♣10♣9 (k90 von 3) direkt nach Beendigung des Stiches;
③ ♠10♦D♥D♠9

- d) [siehe 2. c)] → ② ♠As♣9♣10♣K; ③ ♥As♥K♥9(k60)♥As; ④ ♦D♦K♥D♠D

6. AUFSPIEL einer Dulle im Ansagezeitraum

6.1. Zum ersten Stich ohne „Re“

- a) ♥10♣D♠D♠B♦B♦10♦9♣K♠10♥As♥As♥9 → ① ♥10(Re von 3)♦K♦As♦9; ② ♦10♣B♥10♦B
- b) ♥10♣D♥D♥D♠B♦B♦As♦9♣10♣K♠9♥K →
① ♥10♦K♦9♦10(Re von 2) direkt nach Beendigung des Stiches[hat keine Dulle]; ② ♠9♣As♣K♠10

6.2. Zum ersten Stich mit „Re“

- c) ♥10♣D♠D♥D♦D♠B♦B♦As♦As♣K♥K♥9 → ① (v1) (Re)♥10(Re k90 von 4)♦9♦9♦10; ② ♦As♥D♦B♥10
→ ① (v2, besser) (Re, Ü, Re k90 von 4)♦As♥D♦B♥10;
- d) ♥10♣D♠D♥D♦D♠B♠B♦10♦K♦K♥As♥As → ① (Re, Re k90 von 2)♥10♦As♦9♦B; ② ♦10♥10♥B♥B(k60 von 1)

6.3. „Re“ zum ersten und Dullenvorspiel zum zweiten oder dritten Stich

- e) ♥10♣D♥D♥D♦D♠B♠B♦B♦As♣As♣10♣9 →
① (Re)♠As♣10♣9♣9; → ② (v1) ♥10(Re k90 von 4)♦9♦B♦10; ③ ♦As♦9♦D♠D
→ ② (v2) (Ü, Re k90 von 4)♦As♦9♦D♠D; ③ ♠As...

6.4. „Re“ zum zweiten und Dullenvorspiel zum zweiten oder dritten Stich

f) ♥10♣D♣D♥D♣B♦B♦10♣As♣10♣K♣9♥K →

① ♣As♣10♣9♣K; ② (Re)♥10♦B♦As♦9; ③ ♥K♥As♥9♥As

g) ♥10♣D♣D♦D♣B♦As♦9♣As♣9♣9♣As♥K

① ♣As♣10♣K♣9; ② (Re)♣As♣10♣K♣As; ③ (v1) ♥10♦9♦K(k90)[keine Dulle, sonst direkt nach Aufspiel]♦10; ④ ♣9♣K♣10♦K

6.5. zum zweiten nach eingesammeltem Fehllauf

h) [konservativ] ♥10♣D♣D♦D♣B♦As♦10♣K♣9♣As♣K♥9

→ ① ♣As♣10♣9♣K; ② ♥10(Re von 3)♦9♦10♦9; ③ ♦As♦B♥10♣B

i) [kreativ] ♥10♣D♣D♣B♦As♣10♣K♣9♥K♥K♥9♥9

→ ① ♣As♣K♦As♣10; ② ♥10(Re)♦10♦9♥B; ③ ♣10♣As...

k) [kreativ] ♥10♣D♣B♥B♦B♦10♣K♣As♣10♣K♣9♥9

→ ① ♣As♣10♣9♣As; ② ♥10♦9♦K(Re)♦As; ③ ♣10...

l) [aggressiv] ♥10♣D♣D♦9♣As♣K♣K♣9♣9♣10♣K♣9

→ ① ♣As ♣As♣10♣10; ② ♥10♦K(Re)♦As♦B; ③ ♣K♣As♣K♣10; ④ ♥As♥K♥K♦9

7. Spieler X kommt DAS ERSTE MAL an den Stich und spielt eine Dulle auf

a) S4 ♥10♣D♣D♦D♣B♦As♦K♣10♣K♣K♥K♥9

→ ① ♣As♣As♣K♣K; ② ♣As♣9♣9♣K; ③ ♣10♣As♦K♦As; ④ ♥10♦9♦As♦9; ⑤. ♣10♣9♥K♣9

b) S4 ♥10♣D♣D♦D♣B♦As♦K♣10♣K♣K♥K♥9

→ ① ♣As♣As♣K♣K; ② ♣As♣9♣9♣K; ③ ♣10♣As♥B♣B; ④ ♥10♦9♦9♦As; ⑤. ♦K♦B♥D♥10

8. Ein Spieler hat erkennbar keine Doppel-Dulle und spielt trotzdem ♣D auf

a) [siehe 6. d), Partnerblatt] S2 ♣D♣D♣D♣B♦B♦As♦9♣As♣10♣9♣As♥As

→ ③ (k90)♣As♣9♣9 (k60)♣K; ④ ♣D♥10♦As♦K; ⑤. ♣K♣As♦10(k30)♣10

b) S1 ♣D♣D♣D♣B♦As♦10♦10♦9♣As♣As♣10♥K

→ ① (Re von 3)♣As♣10♣9♣K; ② ♣As♣K♣K♣9; ③ (k90)♣D♦9♦K♦B

9. Spezielle Konventionen bei Hochzeiten

9.1. Aufspiel eines Karovollen durch einen Mitspieler

a) ♥10♥10♥D♣B♣B♦B♦10♦K♣9♣K♥As♥As, Hochzeit an 3

- ① ♦10♦9♣D♦9; ② ♣D♥B♦K♣B; ③ ♦As♦D♥10♣B; ④ ♦B♦D(Re)♣D♣D;
⑤. ♣As♣K(k90)♣9♣K; ⑥. ♣As♥9(k60)♣K♣10 (k30 von 3); ⑦. ♦10...

9.2. Dullenvorspiel durch den Hochzeiter

b) ♥10♣D♣D♦D♣B♦As♦K♣10♣K♣As♥K♥9 → ① ♣As♣K♣9♣10; ② ♥10♦9♦10♦9; ③ ♦As♦B♣D♣B

c) ♥10♣D♣D♦D♥B♦B♦As♦K♣10♣9♣K♣9 → ① ♥10♦10♦9♦9; ② ♣D♦10♦B♦K; ③ ♦As♣D♣B♥B

9.3. Aufspiel von ♣D oder ♠D durch den Hochzeiter

d) ♥10♥10♣D♣D♦D♦B♦As♦10♦K♣As♣As♣K → ① ♣D♦9♦9♦B; ② ♣D♦K♦As♥B; ③ ♦As♣B♣D♥B

9.4. Abwurf auf einen Fehllauf des Hochzeiter

e) S2 ♥10♣D♦D♣B♣B♦B♦10♦10♣As♣10♣9♥K, Hochzeit an 1 → ① ♣As♥K♣K♣9; ② ♦As♥10♦B♦9

f) S3 ♥10♥10♥D♦D♦B♦B♦K♦9♣10♥As♥K♥9, Hochzeit an 1 → ① ♣As♣9♣10♣10; ② ♦10♦9♥10♥B

g) S3 ♥10♣D♥D♥D♣B♥B♦As♦K♦K♦9♣10♥As, Hochzeit an 1 → ① ♣As♣9(Ü)♣10♣K; ② ♣K♣As♦As♣9

h) S4 ♠D♣D♥D♣B♥B♦B♦As♦K♦9♣9♥As♥As, Hochzeit an 1 → ① ♣As♣9♣K(Ü)♣9; ② ♠10♣As♣K♦As

i) S3 ♥10♣D♥D♣B♣B♦B♦10♦10♦K♣As♣As♣10, Hochzeit an 2 →

- ① ♥As♦As♣As[Stehkarte!]♥9; ② ♥10♦10♦9♥B; ③ ♦K♣D♦B♥B;
④ (Re k90)♦10♣B♦D♥D; 5. ♣D♦K♣B♣D

10. Spezielle Konventionen beim Solo(gegen-)spiel

10. 1. Fleischloser

10. 1. 1. Entwicklungssolo

a) Solist an 3; S1 ♣K♣9♣As♣10♣K♣9♣9♥As♥D♦10♦K♦9; S4 ♣10♣D♣B♣B♣As♣D♥10♥K♥K♥9♦B♦9

→ ① ♣As♣D♣K♣As; ② (Kontra) ♣10♣B♣10♣D

→ ① ♣As♣K♣B♣As; ② (Ü) ♣10♣D♣10 (Kontra)♣D

→ ① ♣As♣D♣B♣As; ② (Ü) ♣10♦10(Re)♣B♣D; [dumm gelaufen]

b) Solist an 3; S1 ♣K♣9♣As♣10♣K♣9♣9♥D♥9♦10♦K♦9; S4 ♣10♣D♣B♣B♣As♣D♣B♥As♥K♥9♦B♦9

→ ① ♣As♣D♣K (Kontra)♣D; ② ♣9♣B♣10♣As; ③ ♥As♥D♥10♥B; ④ ♣B♣10♦10♦B

c) Solist an 3; S1 ♣K♣9♠As♠10♠K♠9♥K♥D♥9♦10♦K♦9; S4 ♣10♣As♠10♠K♠D♠B♠9♥K♥9♦D♦B♦9

→① ♣As♠D♠B(Kontra)♠D; ② ♠10♦10♦B♠As; ③ ♠10♠K♠9♠B.... 7. ♣10♠K♠As♠10

d) Solist an 1; S2 ♣10♠D♠10♥As♥10♥K♥9♥9♦K♦B♦B♦9; S4 ♣As♠B♠9♠As♠10♠D♠D♠9♥D♥B♦D♦9

→① ♣9♠10♠10♠B; ② ♥As♥B♥D♥B [dem Solisten ♥10 hochgespielt und schlechte Position, keine Ansage]; ③ ♠10 [verzweifelt?] ♠As(Ü)♠D♠B; ④ ♠K♠D♠K♥10; 5. ♠9♠10...

10. 1. 2. Von oben gespieltes Solo

S1: ♠As♠As♠10♠K♠D♠9♠As♠D♥B♥9♦As♦K [garantierte 119, das Maximum zeigt hier den Erfolg]

S2: ♠10♠K♠B♠10♠K♠B♥As♥10♦K♦D♦B♦9

S3: ♠9♠As♠K♠9♥10♥K♥D♥9♦As♦10♦B♦9

S4: ♠D♠B♠10♠D♠B♠9♥As♥K♥D♥B♦10♦D

① ♠As♠B♠9♠B; ② (Re)♠10♠K♦9♠D

③ ♠As♠10♠9♥B [durch Farbwechsel hat S3 bereits ♦As angezeigt]

④ ♠K♦D♥9♠9 [durch Farbwechsel S3: ♠As; S4: ♥As]

5. ♠D♦9♥D♠B [S3 und S4: Farbe aufsteigend weitergespielt, Signal beendet; S2: Hoch-tief-Signal in ♦, also ein weiteres nicht direkt signalisierbares As]

6. ♠9♠B♥K♥D [mit Farbwechsel auf Pik ist ♥As jetzt sehr wahrscheinlich bei S2, also wirft S3 seine ♥10 blank]

7. ♠As♠K♠K♠D; 8. ♦As♦B♦B♦D [der Rest geht an Kontra und der Solist bleibt nach den korrekten Anzeigen in einem fast sicheren Solo bei 119 stehen!]

10. 2. Damen/Bubensolo

10. 2. 1 Kontra im ersten Stich

a) Solist an 1 ♣B♠B♥B♠As♠9♠As♠As♠D♠D♦As♦As♦10; S2 ♣B♠B♥B♦B As♠10♠K♠9♥10♥K♥9♦K

→1. ♣B♦B♦B(Kontra von 2)♦9;

10. 2. 2. Abziehen der Buben/Damen

b) Solist an 2 ♣B♠B♥B♦B♠As♠9♠As♠As♠K♠D♦As♦9; S3 ♣B♠B♥B♠As♠K♠9♥As♥10♥K♥9♦K♦K

→1. ♥As♦B♥9♥K; ② (Re)♣B♥B♦B♥9; ③ ♥B(Kontra)♠B♠10♠10; ④ ♣B...[ob Re gesagt werden muss und der Bube nachgespielt werden sollte, darüber lässt sich streiten - aber es ist eine Gewinnvariante]

10. 2. 3. „Kontra“ auf ein angespieltes As der Gegenpartei

c) Damensolo, Solist an 2;

S1 ♥D♣As♣K♣9♠B♣9♥K♥K♦As♦10♦K♦9; S4 ♦D♣10♣B♣B♣B♣9♥As♥10♥10♥B♥9♦10

→1. ♦As♦B♦K(Kontra)♦10; ② ♦10♦As♦K♦D

S4 kann Kontra sagen, da der Solist das zweite ♦As noch haben sollte: Doppel-As ist eher kein Angriff und S3 hätte ein evtl. vorhandenes As dazulegen müssen. S4 kann jedoch auch vorsichtig sein und das Kontra nach dem nächsten Stich sagen...bei ähnlicher Situation im zweiten Stich muss er es jedoch sofort sagen.

10. 3. 3. Schmierer von Assen

e) Damensolo, Solist an 1

S1 ♠D♠D♥D♦D♠B♠As♠10♦As♦10♦10♦K♦9

S2 ♠D♠D♦D♠10♠K♠As♠10♠9♥K♥K♦K♦B

S3 ♥D♠As♠9♠K♠9♥As♥As♥10♥B♥9♦B♦9

S4 ♠As♠10♠K♠B♠9♠K♠B♠B♥10♥B♥9♦As

→① ♠D♦D♥D♠B

→2.(v1) ♠D(Kontra)♠D♥As♦As; ③ [♦As bessere Pos.]♦K♦B♠B(Re)♦As

→2.(v2) ♠D(Kontra)♠D♥As♠10; ③ ♥K♥10♥10♦D; ④ ♦As...

f) Bubensolo, Solist an 4

S1 ♦B♠As♠10♠D♥10♥10♥K♥9♦10♦K♦D♦9

S2 ♠B♥B♠10♠K♠D♠10♥As♥D♥9♦As♦10♦9

S3 ♦B♠D♠9♠As♠K♠D♥As♥K♥D♦As♦K♦D

S4 ♠B♠B♠B♥B♠As♠10♠K♠9♠As♠K♠9♠9

→①(v1) ♠As♠10♠D♠9; ② ♥K♥As♥K(Re)♥B... [8-9 Stiche vom Solisten erwartet]

→①(v2) ♥10♥As♥K♥B; ② ♠B... [jetzt 6-8 Stiche vom Solisten erwartet]

10. 3. 4. Single-Anschub

g) Bubensolo, Solist an 4

S1 ♠B♠As♠K♠9♠10♠D♠D♠9♥10♦K♦D♦9

→① (v1) ♥10 (Ü)♥As♥K♥9; ② (Ü, Kontra von 1) ♥10♥D♥As♠B

→① (v2) ♥10 (Ü)♥As♥K♥9; ② (Ü) ♥10♥D (Re)♥As (Kontra)♠B

→① (v3) ♥10 (Ü)♥As♥K♥9; ② (Ü) ♥10♥D♥As (Kontra)♠B

Der Solist wird ausgebremst und hat auch bei einem besetzen Anschub Ansageprobleme.

11. Schmier-Regeln

a) ♠D♠B♦B♦As♦K♣As♣9♣As♠10♥K♥9

→①(v1) ♣As♣9♣K♣K; ② ♠As♠10♠K♠K; ③ ♠10♠9♠9♠As

→①(v2) ♣As♣9♣K♣10; ② ♠As♠9♠10♠K; ③ ♥K...

→①(v3) ♣As♣10♠K♣9; ② ♠As♠K♠10♠9; ③ ♦K...

b) ♠D♠B♦B♦As♦K♣As♣9♣As♠10♥K♥9

→①(v1) ♣As♣9♣K♣K; ② ♠As♠10♠K♠K; ③ ♣9♣10♦As♣10

→①(v2) ♣As♣10♠K♣9; ② ♠As♠10♠9♠K; ③ ♥K...

→①(v3) ♣As♣9♣K♣10; ② ♠As♠K♠9♠10; ③ ♦K...

12. Abfragen

12. 1. Laute („Große“) Abfragen

12. 1. 1. Große Re-Frage vor Aufspiel:

a) ♥10♣D♥D♦D♣B♥B♦As♦K♦9♠9♥As♥As

→①(v1) (Re, Ü, Re k90 von 3) ♦As♦9♠D♥B; ② ♣As♣9♠9♠10(k60 von 1)

→①(v2) (Re, Ü, Re k90 von 2) ♠9♠As♠9♠10; ③ ♣As♣K♣9(Ü)♥As[Frage auf Dulle]; ④ ♦K...

→①(v3) (Re, Ü) ♦9♦As♥10♥B; ② ♣As(Ü, k90 von 1)♠10♦B♣9; ③ ♦As...

b) ♥10♣D♦D♣B♠B♥B♦As♦10♠K♠As♠K♠9

→①(v1) ♠As♠10♠K♠10; ② (Re, Ü, Re k90 von 4) ♦As♦9♥D♥10; ③ ♣As...

→①(v2) ♠As♠10♠K♠10; ② (Re, Ü, Re k90 von 2) ♠K♠As♠10♠9; ③ ♥As...

→①(v3) ♠As♠10♠K♠10; ② (Re, Ü) ♠K♠9♦10♠As; ③ (k90)♠As...

c) ♥10♣D♠D♥D♦D♣B♥B♦B♦As♦K♦9♠9 [jedoch auch damit sollte man vorerst still fragen]

→①(v1) (Kontra, Ü, Kontra k90 von 2) ♠9♠As♠10♠K [jetzt fehlt die k90 um mit ihrer Absage Trumpfspiel zu fordern]

→①(v2) (Kontra, Ü, Kontra k90 von 4) ♦As♦9♦D♥D; ② ♣As♣9♠K♠9; ③ ♠As♦K♠10♠9; ④ (k60)♠D...

→①(v3) (Kontra, Ü) ♠9...

12. 1. 2. Große Re- oder Kontra-Frage nach Aufspiel von Fehl

a) ♥10♣D♠D♦D♣B♥B♥B♦As♦K♦9♠10♥9

→① ♣K(Re, Überlegen, Re k90 von 3)♠10♠As♠9

b) ♥10♣D♠D♠D♦D♣B♦As♦9♠10♠K♥As♥9

→ ① ♠As♠10♠K♠9; ② ♣As♣K(Re, Ü, Re k90 von 1)♠10♣9; ③ ♣10♣9♦As♣10; ④ (Ü)♥As♦As♥9♥As

c) S2 ♥10♣D♣D♥D♦D♣B♦10♦9♠10♠9♥As♥9; S3 ♠D♣D♦D♣B♥B♦As♦K♠K♠9♥As♥K♥9

→ ① ♠As♠9♠9♠10; ② ♣As(Re, Ü, Re k90 von 3)♠10♦As♣9; ③ ♥As♥K♦10♥9;

d) S2 ♥10♣D♣D♥D♦D♣B♦10♦9♠10♠9♥As♥9; S3 ♠D♣B♦B♦K♠As♠K♠K♠9♥As♥K♥K♥9

→ ① ♠As♠9♠9♠10; ② ♣As(Re, Ü)♦10♥As♣9; ③ ♦9♣B...

12. 1. 3. Große Re- oder Kontra-Frage nach Trumpfaufspiel

a) S1 ♥10♣D♣D♣B♥B♦As♦10♠10♠K♠9♥K♥K; S3 ♥10♣D♣D♥D♦D♣B♥B♦B♦10♦K♠As♥As

→ ① ♥10♦9(Re, Ü, Re k90 von 1, k60 von 3)♦10♦9; ② ♦As♦B♥D♣B; ③ (schwarz)♦K...

b) S1 ♥10♠10♠K♠K♠9♠10♠K♠9♥K♥K♥9♥9; S3 ♥10♣D♣D♥D♦D♣B♥B♦B♦10♦K♠As♥As

→ ① ♥10♦As(Re, Ü)♦B♦As; ② ♥K♥As♥As♦10

c) S2 ♥10♣D♣D♦D♣B♦B♦As♦As♦9♠K♥As♥K; → ① ♦K(Re, Ü, Re k90 von 3)♦As♥10♦9

d) S3 ♠D♣D♣D♦D♣B♦B♦As♦As♦9♥As♥As♥K; → ① ♦K♦10(Re, Ü, Re k90 von 4)♦As♥B; ② ♠As...

e) S1 ♥10♣D♣B♠B♥B♦As♦10♦K♠As♠As♠K♥K; S2 ♥10♣D♣D♦D♣B♦B♦As♦9♦9♠K♥As♥K

→ ① ♦K(Re, Ü, Re k90 von 1)♥10♦K♦B; ② ♥As...

f) S4 ♥10♣D♣D♥D♦D♦D♣B♥B♦As♠K♠K♥K

→ ① ♥As♥K♥9♥K; ② ♦K♥10♦9(Kontra, Ü, k90 von 2)♦As; [ein schwaches Trumpfblatt von 2, da ohne Frage; 2 sollte jedoch zumindest ein gutes As haben, da die Dulle sonst sinnlos wäre]; ③ ♣As...

g) Problemfall Abfrage gegen Trumpfaufspiel von Kontra: 7 Trumpf ohne Fehlkontrolle oft zu wenig

S2 ♥10♣D♣D♣D♣B♦As♦9♠As♠10♠10♠K♥K → ① ♦K(Re, Ü, Re k90 von 4)♦As♠B♥10; ② ♣As...s. u.

12. 2. Stille Abfragen

12. 2. 1. Stille Kontra-Frage

a) S2 ♥10♣D♥D♣B♠B♦B♦As♦K♠As♠K♠9♥K → ① ♠As(Ü, Kontra von 1)♥K♠9♠9; ② ♣10♣As...

b) S2 ♥10♣D♥D♣B♠B♥B♦B♦As♦K♠10♠9♥As → ① ♠As(Ü, Kontra von 1)♠10♠K♠9; ② ♥K♥As...

c) S4 ♥10♣D♥D♣B♥B♦As♦K♠10♥As♥As♥K♥9 → ① ♠As♠10♠9(Ü, Kontra von 1)♠10; ② ♣As♠9♠K♥As

12. 2. 2. Fragen nach speziellen Stärken

siehe z. b. 12. 1. 1. a), Frage auf Dulle

a) S1 ♥10♣D♣B♥B♦As♣As♣K♣As♣K♣K♣9♥K; S4 ♥10♣D♣D♣D♦D♣B♣B♦As♦K♦9♣K♥As

→①♣As♣10♣9♣K[Geschmackssache ob S1 jetzt ansagt oder nicht, lassen wir ihn mal defensiv sein];
♣As♣10♣10(Re,Ü, k90 von 1, Ü, k60 von 1)♥As

b) S1 ♥10♣D♥D♦D♣B♥B♦B♦As♦K♦9♥As♥K; S3 ♥10♣D♣D♣B♥B♦10♦9♣9♣As♣10♣K♥9

→①(Re, Überlegen, Re k90 von 3)♦As♦B♣D♦K; ②♦10♣B♥10♣B; ③(Ü, k60 von 3) [Frage auf As(se): wäre S3 trumpfkurz hätte er sie gleich gespielt – S3 hat also entweder nichts außer der ♣D oder relative Trumpflänge in Kombination mit As(sen)]

12. 2. 3. Stille Gegenfrage

a) siehe 12. 2. 1. a) S3 ♥10♣D♣D♥D♦D♣B♣As♣10♣K♣As♣K♣9

→②♣10♣As(Ü, Re von 4)♣As♦As; ♥As(Ü, S2 gewarnt)♥9♣B♦D; ③♣10...

b) siehe 12. 1. 3. g) S1 ♥D♦D♦D♣B♥B♦B♦As♦10♦K♦9♣K♥9

→②♣As(Ü)♦As♣10♣10; ③(Ü)♣K♣K(Kontra)♣As♣9; ④♥As...

12. 2. 4. Frage auf Asse beim Fleischlosen

S1: ♣As♣As♣10♣K♣D♣9♣As♣K♥K♥B♦As♦K [114, aber ein gefangener Voller könnte reichen]

S2: ♣10♣B♣As♣10♣K♣B♥As♥10♥D♥9♦B♦9

S3: ♣B♣9♣10♣D♣9♥As♥D♥B♦10♦K♦D♦B

S4: ♣K♣D♣D♣B♣9♥10♥K♥9♦As♦10♦D♦9

→①♣As♣B♣9♣D; ②♣10(Ü)♣10(Ü)♣B(Kontra)♣K

→③♣As♥9♥B♦9

→④♣K♣B♦B♣9[♥As von S2 und S3, ♦As von S4]

→5. ♣D♦9♦D♣B[♣As von S2, S3 und S4 Signalende]

→6. ♣9♦B♣9♥9[S2 Signalende]

→7. ♣As♣K♣D♣D; 8. ♦As♥D♦K♦D [Rest für Kontra, 125]

13. Re spielt(e) Trumpf und Kontra Fehl...oder auch nicht!

Einige lassen sich nicht mal von – unbemerkten – Kontra-Abfragen und – sehr wohl bemerkten – Absagen vom Trumpfspiel als Re abbringen:

S1: ♠D♥D♦D♠B♦B♦As♠10♠K♠K♠9♥K♥9

S2: ♥10♥10♠B♥B♦B♦As♦9♠10♠K♠9♥As♥As

S3: ♠D♥D♦D♠B♥B♦10♦K♦9♠As♠As♠10♠K

S4: ♠D♠D♠B♦10♦K♠As♠As♠9♠10♠9♥K♥9

→① ♦B [natürlich, man ist ja Re] ♦9 (Ü)♠B♠D

→② ♠As♠10 (Ü, Kontra von 3) ♠10♦10

→③ ♦9♦K♥D (k90)♦B; ④ ♠B (k60)♥B♥D♠D

→5. ♦10 [was mein Partner kann, kann ich auch!] ♦D(Ü, k30 von 3)♦As♠D

→6. ♦K♠B♠D♥10; 7. ♥10 (Ü)♥B♥9♦As [oh weh, der auch noch weg!]

→8. ♥As♠As♥K♥9; 9. ♥As♠K♠9♥K; 10. ♠K♦D... [Ende mit Charly, aber Trumpf muss ja...]

Jedoch: Auch mit Trumpfkürze kann Trumpfspiel sinnvoll sein, um eventuelle Fehlläufe des Partners nicht zu zerstören!