

Durch Klick auf den Titel springst du direkt zum jeweiligen Kapitel. Und am Ende eines Kapitel „zurück“ auf das Inhaltsverzeichnis.

Inhaltsverzeichnis:

Stille Abfrage - was brauche ich?

Richtig antworten

auf Fragen des Ausspielers

auf Fragen eines Nichtausspielers

verzögert antworten

Wie weiterspielen bei „schlechten“ eigenen Karten?

Selbst fragen

als Ausspieler

ohne eigene Spielinitiative

Gegenfragen

Weitere Fragen

Anmerkung: Dieser Exkurs dient dazu, dich an den verantwortungsvollen Gebrauch der stillen Abfrage heranzuführen, deshalb wurden ganz bewusst stärkere bis sehr starke Blätter für die Abfrage, schwächere Blätter bis hin zu Grotten für die Antwortblätter gewählt. Wie stark dein Blatt tatsächlich sein muss, hängt sowohl von deiner Spielstärke ab als auch von deinen Mitspielern. Es spricht sich schnell rum, ob du mit jedem Sch... abfragst oder deine Abfragen verlässlich sind. Auch darauf stellen sich deine Mitspieler ein. Mir ging es darum, dir die Systematik darzustellen.

Viel Spaß beim Lernen

Ulrike Assing

Zeichenerklärung:

(?)= stille Frage (jemand wartet vor Legen seiner Karte)

(K)= Kontra, (R)= Re, (K9)=Keine 90 usw. (K3-Pos3): K3- Absage von dem Spieler, der im Stich an Position3 sitzt und zum Absagezeitpunkt nicht mit Legen der Karte dran ist.

Blau umrandet sind deine Karten im Stich dargestellt.

Fußnoten: am Seitenende nachlesen – dann siehst du die Antwort

Stille Abfrage - was brauche ich?

Normalerweise macht man sich ja vor Beginn des Spieles schon einen kleinen Plan – „geht das 1. Ass rum, sage ich mit dem 2. Ass Kontra bzw. Re“ oder „wird Pik ausgespielt steche ich und kann was ansagen“.

Mit der stillen Abfrage ist noch ein taktisches Mittel ins Spiel gekommen, das bei ungeklärter Partnerschaft der Kontra-Partei (bei geklärter Partnerschaft beiden Parteien) erlaubt, das Spiel möglichst hoch zu gewinnen.

Welche grundsätzlichen Voraussetzungen brauchst du zur Anwendung der stillen Abfrage?

Die gleichen wie auch sonst: VOR dem Spiel, d.h. vor der Gesundmeldung, einmal kurz das Blatt checken:

- a) Bist du Kontra oder Re?
- b) Wie viel Stiche mit ca. wie viel Augen wirst du (bei normaler Verteilung) machen? Reicht es für eine Ansage? Reicht es nur dann für eine Ansage, wenn deine Partei zu Spielbeginn die Spielinitiative hat oder auch bei negativem Spielverlauf?
- c) Die ersten Stiche in Gedanken schon mal durchspielen:
 - 1. als Ausspieler die Reihenfolge der Asse festlegen und Indizien für den potenziellen Partner sammeln (damit das Weiterspiel dann auch klappt)
 - 2. an Position 2-4 dein Bedien- und Stechverhalten in den verschiedenen Farben bzw. bei Trumpf planen.

Klingt profan? Ist es auch – irgendwann! Irgendwann ist es dir nämlich in Fleisch und Blut übergegangen.

Nur wenn du einen Plan hast, kannst du ihn bei jeder gelegten Karte anpassen, ändern oder umschmeißen und neu aufstellen. Ohne Plan fängst du ruckzuck an zu schwimmen, sobald ein Spiel nicht von Beginn an klar und eindeutig verläuft – dabei sind das die spannendsten Spiele. Gute Spieler erkennen – auch ohne Ansage oder gefallene Redame – schnell, mit wem sie vermutlich spielen und stellen ihre Spielweise darauf ein.

Wenn du mit stiller Abfrage spielen möchtest, darfst du im Realspiel nicht zögern und überlegen, ob du z.B. jetzt mit 10 oder König bedienst – du musst flüssig bedienen, sonst wird sich jemand gefragt fühlen!

Die Punkte a)-c) konsequent angewandt erlauben ein zügiges Spiel im Ansagezeitraum. Und das ist genau der Zeitraum, in dem die stille Abfrage angewandt wird.

Für den Anfang benötigen wir aber nur a) Bist du Kontra oder Re?

Denn beginnen werden wir mit den Antworten – da müssen wir nur reagieren. Bitte halte die ersten Kapitel deshalb nicht für überflüssig. Zum einen siehst du, mit welchen Blättern später auf deine Abfrage eine Antwort kommen wird, zum anderen lernst du, mit schlechten Blättern deinen Partner wirkungsvoll zu unterstützen.

[zurück](#)

Richtig antworten

Faustregel Nr.25:

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

Zerlegen wir mal die Faustregel aus der Kleinen Dokoschule?

Stille Abfrage: Jemand überlegt (wartet) vor Legen seiner Karte. Der zügige Spielfluss ist unterbrochen.

Ansagezeitraum: Im Normalspiel nur möglich mit mindestens 11 Karten in der Hand eines Spielers; gefragt wird also vornehmlich im ersten Stich, wenn noch jeder antworten kann. Mit jeder An- oder Absage erhöht sich der Ansagezeitraum um einen Stich – das solltest du im Hinterkopf behalten...

Unbestimmte Parteizugehörigkeit: Es ist weder Hochzeit noch hat der Wartende eine Redame/Dulle vorgespielt oder Re gesagt.

Fazit: Wenn all das zusammenfällt und jemand zögert vor Legen seiner ersten oder zweiten Karte, fragt er still ab. Und outet sich als Kontra. Warum?

Faustregel Nr. 26:

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

Mit dem Zögern weiß jeder am Tisch: da sitzt ein Kontrist. Kein Gegner wird mehr freiwillig buttern, den Stich überlassen oder gar abwerfen oder? Das kann sich also nur jemand mit „guten Karten“ erlauben. Und ist auch überzeugt davon, dass die Gewinnaussichten für die eigene Partei erhöht werden – vor allem wenn der Partner antwortet.

Faustregel Nr. 21:

Eine von einem Partner geforderte Antwort wird grundsätzlich gegeben

Soll heißen: Wenn du der Partner bist und **wenn die Antwort auf die Frage „ja“ lautet**. Bist du Kontra [Punkt a) der Checkliste], sollst du auf Verantwortung des Fragenden die Kontra-Ansage treffen – egal wie dein Blatt ansonsten aussieht.

Aber was fragt dich dein Partner?

Antworten auf Fragen des Auspielers

Der Auspieler hat die Spielinitiative. Die stille Abfrage ist hier sozusagen das Kontra-Äquivalent zur Dullenkonvention. Sitzt du an Position 2, antwortest du mit Farbkontrolle in **beiden** schwarzen Farben. An Position 3 bzw. 4 mit Dulle und einem lauffähigem Ass.¹

Du wirst also exakt nach 2 Karten gefragt – deine anderen 10 Karten sind völlig uninteressant in diesem Moment. Wenn ich vor Ausspiel Punkt a) mit Kontra beantworte, schaue ich zugleich: in welcher Position sitze ich zum Auspieler? Und sobald der zögert, weiß ich schon die Antwort: ja, ich habe beiden schwarzen Asse bzw. Dulle+Ass(e). Oder eben nicht, dann bleibe ich stumm.

¹ Dies wird von einigen Spielern anders gesehen, danach wird auch im 1. Stich nur auf Dulle gefragt, ohne Ass. Die Mehrheit aber sieht eine Antwortpflicht nur mit Dulle erst, wenn jemand nach dem ersten Stich noch einmal fragt.

Mal ein paar Beispiele zur Übung?

Übung 1:

Dein Blatt: 

Nicht gerade ein berauschendes Blatt oder? Vor dem Gesundmelden stellst du fest, dass du Kontra bist, eigentlich höchstens mit Dulle und Pik-Ass einen Stich bekommst....Nun wartet der Ausspieler vor Legen seiner Karte. An welcher Position zum Ausspieler sitzend sagst du jetzt sofort Kontra?

Antwort:²

Übung 2:

Dein Blatt: 

Und wieder dieselbe Situation: der Ausspieler zögert vor Ausspiel – an welcher Position sitzend sagst du sofort Kontra?

Antwort:³

Bleiben wir bei Fragen des Ausspielers. Der Ansagezeitraum geht über den ersten Stich hinaus – mit 11 Karten auf der Hand ist immer noch eine Ansage möglich.

1. Möglichkeit: Jemand spielt ein Ass (geht rum) und fragt vor Ausspiel seiner nächsten Karte: Das ist die gleiche Frage wie vor Ausspiel, außer dass Position 2 nach Farbdeckung in der zweiten schwarzen Farbe gefragt wird.
2. Möglichkeit: Der Ausspieler hat vor dem 1. Stich gefragt, du konntest aber nicht antworten, weil du nicht beide gefragten Karten hattest. Er spielte daraufhin ein Ass (geht rum) und fragt vor dem 2. Stich erneut. Dieser Spieler zeigt also zweimal: ich bin stark! Dann reicht an Position 3+4 schon die Dulle aus, ein Ass ist nicht mehr erforderlich. An Position 2 antwortest du mit Farbdeckung in der anderen schwarzen Farbe.
3. Möglichkeit: Es wurde im 1. Stich angeschoben, erst vor Ausspiel des 2. Stiches zögert der Spieler, der jetzt die Spielinitiative hat – diese Abfrage entspricht wieder der Abfrage vor Ausspiel des 1. Stiches.

Du merkst selbst: Nach nur 4 Karten gibt es schon 3 verschiedene Möglichkeiten, wonach dich jemand fragen könnte. Gut, dass du die Antwort schon vor dem Gesundmelden weißt... Dass sich jetzt deine Sitzposition zum Ausspieler bei der 3. Möglichkeit geändert hat, hast du ja schon während des 1. Stiches realisiert und gedanklich umgesetzt oder?

Wenn nicht, wird es wieder Zeit zum Üben ☺☺☺

Übung 3:

Dein Blatt: 

- a) Im ersten Stich wurde Kreuzass vorgespielt, von allen bedient. Du sitzt an Position 2, es wird vor Ausspiel zum 2. Stich gefragt. Antwortest du?⁴

² an Position 3 und 4 (Dulle und lauffähiges Ass)

³ an Position 2 (Farbkontrolle beider schwarzen Farben)

⁴ ja, da Kontrolle der beiden Restfarben, D-Blau und Trumpflänge, auch wenn eine Abfrage erst vorm 2. Stich erfolgte (schwächer als Frage vor Ausspiel)

Dein Blatt:

9 10 A 9
♠ ♠ ♠ ♠.

Dein Blatt:

Neulich erl

Fazit

Die erste stille Abfrage

Bist du selb

⁶ Position 2





Es kann auch anders sein: Er sticht vielleicht eine oder beide Restfarben und will wissen, ob er in Herz Ass oder klein bedient. Was passiert, wenn du nicht antwortest, kannst du dir selbst denken oder?

Außerdem ist fraglich, ob du eine Ansage – gerade mal die Erhöhung des Spielwertes um 2 Punkte - überhaupt verhindern kannst. Sicherheitsspieler z.B. fragen nur, wenn sie sowieso Kontra sagen wollen. Auch erhöht eine Nichtantwort die Wahrscheinlichkeit einer Re-Ansage.

Wie du es auch drehst und wendest: Eine Antwort dürfte deinem Partner an einer anderen Stelle einen Stich ermöglichen, den er sonst nicht machen würde. Zusätzliche Augen, die vielleicht schon die den Spielgewinn sichern.

Fazit: Vergiss die Ausreden, sage einfach Kontra! Es ist die Ansage deines Partners, nicht deine – auch wenn du sie aussprichst.

Die verschiedenen Möglichkeiten bei Fehlanspiel haben wir schon diskutiert: Gehört der Stich bereits mir bzw. werde ich ihn sicher erhalten, habe ich Kontra zu sagen.

Dieser Grundsatz gilt auch bei Trumpfausspiel. Viele Spieler hängen immer noch an dem Grundsatz „Re spielt Trumpf, Kontra schiebt an“. Der stammt noch aus der Zeit vor der stillen Abfrage. Was liegt näher, als mit einem guten Blatt die stille Abfrage als „Waffe“ der Kontristen einzusetzen?

Es wird ein kleiner Trumpf, z.B.  oder  im 1. oder 2. Stich ausgespielt. Position 2 zögert.... Damit outet sich dieser Spieler als Kontra mit genau einer Dulle. Er fragt nach hinten – Position 3 oder 4 ab, ob sein Partner die andere Dulle hat. Hast du sie, antworte mit einer Kontra-Ansage. Der Vorteil für den starken (fragenden) Kontristen: er braucht seine Dulle nicht einsetzen, schont seine Stärken, deine Dulle dagegen fängt vielleicht eine schwarze Dame des Gegners. Gefragt wird also nur nach einer Karte, der Dulle.

Oder anderes Beispiel:  wird ausgespielt, an Position 2  gelegt. Position 3 zögert. Das ist die Frage an Position 4, ob er Kontra ist. KEINE Frage nach einer bestimmten Karte, nur die Frage nach der Parteizugehörigkeit UND ob du diesen Stich erhalten kannst (in diesem Beispiel nach einem Trumpf Pikbube oder höher). Auch hier mit dem Hintergedanken: ist es erforderlich, einen hohen Trumpf einzusetzen oder kommt meine Partei billig an die Spielinitiative. Wurde an Position 2 bereits eine schwarze Dame gelegt, brauchst du natürlich die Dulle zur Antwort.

Oder: es liegen  und . Wird jetzt an Position 3 gezögert, wird Position 2 gefragt, ob er/sie Kontra ist. Durchaus sinnvoll – kann ich buttern oder gehört die Dulle zu Re? Zugleich ein Warnsignal – falls an Position 2 Re sitzt – an den Partner, eben nicht auf Verdacht zu buttern! Und natürlich auch der Hinweis: schieb mich an, wenn deine Asse gelaufen sind....

[zurück](#)

Verzögerte Antworten

Bislang hatten wir nur die Situation, dass jemand zögert und du sofort antwortest, wenn du diese Frage mit „Ja“ beantworten kannst. Eine Pflichtantwort auch mit unterdurchschnittlichen Karten. Bekommst du den Stich nicht, antwortest du nicht. Punkt. Und jetzt das „aber“:

Es heißt nicht, dass du nicht später eine Ansage treffen kannst bzw. musst. Dein Partner hat ja selbst einen Erwartungswert von ca. 85 Augen auf der Hand – sonst fragt er nicht. Also solltest du dir mal ins Gedächtnis rufen, was du vor der Vorbehaltsabfrage über dein Blatt rausgefunden hattest. Wie viel Stiche mit ca. wie viel Augen machst du denn mit deinen Karten [Punkt b) der Checkliste]? Welche von deinem Partner nicht einplanbare Zusatzstärken hast du? Die Frage deines Partners ist in jedem Fall eine Einladung, mit leicht überdurchschnittlichen Karten unabhängig von der Spielinitiative zum letztmöglichen Zeitpunkt eine Ansage zu treffen. Kommst du innerhalb des Ansagezeitraumes an die Spielinitiative, ist sie stark einladend bis zwingend, d.h. mit durchschnittlichen Karten (Erwartungswert 52 Augen) solltest du Kontra sagen, mit unterdurchschnittlichen Karten kommt wieder die Abwägung: was ist letztlich schlimmer, die Irreführung des Partners und dadurch nicht die maximal möglichen Augen im Spiel erreichen oder die Erhöhung des Spielwertes um zwei Punkte. Viele Spieler sprechen deshalb auch von einem Zwang zur verzögerten Ansage. Andere vertreten den Standpunkt, dass eine Ansage nur erforderlich ist, wenn anders nicht die Parteizugehörigkeit gezeigt werden kann. Was jeweils „richtig“ ist, entscheidet die konkrete Spielsituation und manchmal auch die dir bekannte Spielweise des Abfragenden. Weißt du z.B., dass jemand nur abfragt, wenn er unabhängig von der Spielinitiative ohnehin eine Ansage tätigen wird, wäre es dumm, nicht selbst das Kontra zu finden, oder?

Welche Spielsituationen sind vorstellbar?

Beispiel 1: Bei einem Blatt wie in Übung 3 :

Der Ausspieler wartet vor Ausspiel, schiebt dann Herz an. Du erhältst an Position 2 oder 3 sitzend den Stich mit Herzass. Hier ist es auf jeden Fall Pflicht, mit Ausspiel des Kreuzasses Kontra zu sagen. Der Ausspieler fragte ja: Partner, wenn ich dich sicher an den Stich bringe, hast du ein Ass? Und da er dich an den Stich gebracht hat und du noch ein Ass hast, ist die Antwort jetzt „ja“, also Kontra. Aber erst zum letztmöglichen Zeitpunkt, nach dem 1. Stich. Zum einen, weil möglicherweise Herz hinter dir gestochen wird, zum anderen weil dir das andere Ass von Re vermutlich freiwillig gebuttert werden wird.

Faustregel:

Erhältst du nach erfolgter stiller Abfrage im Ansagezeitraum die Spielinitiative, erfolgt die Antwort zum letztmöglichen Zeitpunkt.

Beispiel 2, dieses Blatt:

Es wird vor Ausspiel gefragt und Herz angeschoben. Du stichst mit Fuchs ein und sagst mit Ausspiel Kreuzass Kontra.

Beispiel 3:

Der Ausspieler zögert, spielt dann Pikass. Sagst du Kontra und wann?

Das ist von der Sitzposition abhängig:

An Position 2 sitzend:

1. Stich: + (K Pos.2)

Nach dem 1. Stich sagst du sofort Kontra, damit dich dein Partner anschiebt. Selbst wenn an Position 4 nur eine Neun bedient würde – weder Piknachspiel noch Trumpf bringt dich (sicher) an den Stich!

Aber auch bei anschließendem Nachspiel von Herz oder Kreuz solltest du Kontra sagen, wenn du mit dem Ass drankommst.

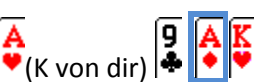
1. Stich:  2. Stich:  (K)

Beispiel 4, dieses Blatt mal wieder...: 

Der Ausspieler zögert und spielt dann Trumpf an.

Der Stich geht natürlich zur Re-Partei. Spielt Re dann Herz an, bist du –in diesem Stich vor dem Abfrager sitzend - durch den Abstich klar als Kontra erkennbar, zeigst ein schwaches Blatt an. Hinter dem Abfrager sitzend solltest du dagegen sofort Kontra sagen und so Chicane in Herz anzeigen.

Variante 1: (?)  2. Stich:  Es bleibt dem Abfrager überlassen, ob er ein Kontra findet.

Variante 2: (?)  2. Stich:  (K von dir)

Du siehst wieder: Nur wenn Doppelkopf als Partnerspiel, im Vertrauen auf den Partner, gespielt wird, kann ein Spiel optimiert werden. Vielleicht hilft dir dabei das Wissen: wenn mehr als 50% der Erstansagen gewonnen werden, machst du auf lange Sicht mehr Pluspunkte, als wenn du dir jede zweite Ansage verkneifst, weil die Gewinnaussicht nach deinen Karten nicht gerade rosig aussieht. Gerade mit sogenannten Grotten hast du meistens die Möglichkeit, durch geschickten Abwurf hoher oder niedriger Karten deinem Partner viele Augen zuzuschustern. Im Kapitel „Zusammenspiel mit dem Partner“ der Kleinen Dokoschule findest du dazu mehr Tipps.

Selbst wenn du damit  an Position 3 oder 4 sitzt, solltest du Kontra zum letztmöglichen Zeitpunkt sagen, weil die Dulle zusammen mit Chicane in Pik (Farbkontrolle) letztlich die Frage deines ausspielenden Partners mit „Ja“ beantwortet (Ausnahme: ein zuvor von deinem Partner ausgespieltes Ass wurde gestochen). Sollte dein Partner Pikass spielen, zeigst du dich mit Abwurf, da wird der Partner sicher ein eigenes Kontra finden.

Mit diesem Blatt  fällt dir sicher im Traum kein Kontra ein – aber wenn der Partner fragt und du an Stich kommst...[live-doko viewer](#): [Pflichtkontra](#)

[zurück](#)

Wie weiterspielen bei „schlechten“ eigenen Karten?

Es wurde still gefragt, du hast geantwortet und bist am Spiel. Und nun? Dein Kontra war ja eigentlich die Ansage deines Partners.

Er hat mit der stillen Abfrage das Kommando übernommen, ist sozusagen der „Kapitän“ in diesem Spiel – und davon kann es nur einen geben. Dein Job als „Maat“ ist es, den Kapitän zu gut es geht zu unterstützen und ihn geschickt zu entlasten.

Dein Partner vertraut dir, dass du mit und nicht gegen ihn spielst. Solange du die Spielinitiative hast, bring ihn nicht in eine Bredouille. Alles, was ihn zwingt, ist tabu. Alles, was dem Gegner Abwürfe erlaubt, ebenfalls.

Und achte besonders darauf, was wer bislang gelegt hat. Vielleicht hat dir sogar dein Partner verraten, was für ihn günstig wäre?

Beispiel -dieses Blatt mal wieder...: 

Du sitzt an Position 4, der Ausspieler fragt ab (ohne Antwort)

Stich 1:  Du bist am Stich, damit zum Kontra verpflichtet. Wie jetzt weiterspielen? Kreuzass kann sehr gut ein Doko werden, auch für den Gegner. Andererseits kann auch dein Partner sehr gut in Kreuz frei sein und erhält damit die Möglichkeit für einen Abwurf, um sein Blatt aufzuwerten. Selbst bei Dokogefahr wiegt die Abwurfmöglichkeit schwerer, deshalb Kreuzass mit Kontra vor.

Stich 2:  Und nun? Kreuz nach ist tabu, da hinter deinem Partner mitgestochen wird. Auch in Pik sind nur noch 3 Karten im Spiel, da soll lieber der Gegner mit kommen. Bei nur noch 2 Trumpf würde ich jetzt den höchsten Trumpf vorspielen (sonst legst du deine Dame im nächsten Trumpflauf wirkungslos zu) und versuchen, den Partner zu entlasten. Herzdame vor wenn Partner an 2 ist auf den ersten Blick völlig unlogisch und damit auch ein Warnsignal – Dulle hast du bereits verneint, Fehl siehst du als kritisch an; ein guter Partner riecht den Braten und stellt sich auf einen schwachen Partner ein.

Stich 3:  Der Gegner ist am Zug, dürfte vermutlich Pik anfassen in der Hoffnung, dass dein Partner noch einen Pik hat. Dies solltest du auch berücksichtigen – du hast noch 3 Volle, die sicher zum Partner gehen sollen. Außerdem könnte Pik hinter deinem Partner mitgestochen werden. Andererseits ist Pik die einzige Chance für deinen Partner, einen Karovollen nachhause zu bekommen. Deshalb würde ich jetzt Pik9 legen – hopp oder topp.

Stich 4:  ...ihr habt jetzt übrigens schon 109 Augen liegen, ein Stich reicht zum Gewinn – hättest du das gedacht beim Anblick deines Schrottblattes? Dein Job im restlichen Spielverlauf ist es, je nach Sitzposition deines Partners im Stich keine/wenig/viel Augen hineinzulegen.

Volle immer dann, wenn bereits ein Voller im Stich ist und dein Partner an 4 diesen vermutlich erhalten kann. Oder keinen hohen Trumpf opfern muss und an 4 sitzt. Wenig Augen, wenn noch ein Gegner hinter deinem Partner sitzt und z.B. König ausgespielt wurde. Damit dein Partner mit seinen Stärken haushalten kann und ihr möglichst hoch gewinnt.

Anderes Beispiel: , an Position 2 sitzend.

1. Stich:  - dein Partner hat die Initiative. Je nach eigener Stärke wird er entweder selbst Kontra sagen, erneut fragen oder ohne erneute Frage ausspielen – und darauf stellst du dich als Maat ein.

a) eigenes Kontra und Ausspiel Pikass wirfst du Kreuzass rein – damit signalisierst du die Farbkontrolle in Kreuz. Eine erneute Frage nach dem 2. Stich wäre dann auf Dulle bei dir = k9 (auf Verantwortung des Kapitäns)



b) erneute Frage: Kontra von dir. Wobei ich bei Trumpfnachspiel (z.B.) die Dulle gar nicht legen würde – die spar ich mir für eine schwarze Dame des Gegner auf (auch sinnvoller Ressourceneinsatz genannt, wir behalten die Trumpfhoheit). Ein mitdenkender Partner erkennt daran, dass ich kein Einzlass halte und nicht auf die Spielinitiative angewiesen bin.

c) Pikass/Pikanschub ohne Aktion: Kreuzass mit Kontra beigeben bzw. bei Anschub mit Kontra stechen und Kreuzass nach. Dein Erwartungswert liegt ja schon selbst knapp unter einem eigenen Kontra, deshalb kannst du deine Dulle (Zusatzstärke!) mit Kurzzögern vor Ausspiel Kreuzass anzeigen.

Allgemein gilt für das Weiterspiel: Je besser dein eigenes Blatt ist, desto „normaler“ spielst du weiter. Je schlechter, umso mehr versuchst du deinen Partner zu entlasten (setzt z.B. bei Trumpf auch vor deinem Partner sitzend eine Dame, damit er seine Trümpfe schonen kann, spielt sie vor statt beizulegen). Diese Spielweise warnt deinen Partner, dass er bald auf sich allein gestellt ist.

Auch wenn ich mich wiederhole – Doppelkopf ist ein Partnerspiel, und Partner verlassen sich aufeinander.

Dabei leisten wieder die Faustregeln aus der Kleinen Dokoschule gute Dienste:

Faustregel Nr. 8: Ich spiele möglichst keine Fehlfarbe an, die hinter meinem Partner mitgestochen wird

Ein typischer Anfängerfehler. Da schaut einer nur auf seine eigenen Karten und will sein Blatt bereinigen, damit es schöner aussieht. Das kostet aber den Partner Trumpf, der Gegner sucht es sich hinten aus, ob Abwurf oder Überstich vorteilhafter ist.

Faustregel Nr. 9: Ich spiele keine Fehlfarbe nach, die ich allein noch habe.

Ein absolutes Tabu. Das sind die Karten, die du zum Schluss noch auf der Hand hältst und dann beigibst. Wer dagegen verstößt, sorgt meist ganz allein für den Spielverlust. Einzige Ausnahme: dein Partner sitzt an Position 4 und muss selbst noch einen Fehl entsorgen – oder alle anderen sind volltrumpf.

Faustregel Nr. 11: Auf Standkarte des Partners abwerfen.

Da ja keiner „verseuchte“ Fehlfarben vorspielt, wäre ein Abstich von Standkarten des Partners das Signal für trumpfvoll...

Faustregel Nr. 12: Sehe ich, dass mein Partner nur noch Trumpf hat, spiele ich nur noch Trumpf an.

...und der Partner wird deshalb auch nur noch Trumpf anspielen – die Fehl sammelt der stärkere Partner dann zum Schluss ein.

Faustregel Nr. 13: Ich zwinge meinen Partner möglichst nicht zu einem hohen Trumpf.

Auch wenn der Fux noch so sehr juckt: leg ihn nur, wenn dein Partner im laufenden Stich an Position 4 sitzt. Nichts ist schlimmer, als dem direkt hinter dir sitzenden Partner einen Vollen vorzuspielen

nach dem Motto: er hat ja Kontra gesagt, also wird er Dulle haben. Die Dulle soll dem Gegner einen wichtigen Stich incl. schwarzer Dame wegnehmen!

Faustregel Nr. 14: Ich steche nur vor, wenn dies zur Entlastung des Partners sinnvoll ist.

Gerade mit wenigen aber hohen Trümpfen ist die Trumpfentlastung des Partners wichtig – er kann dann seine hohen Trümpfe schonen.

Man kann diese Faustregeln auch zu einer einzigen zusammenfassen: Spiel so, dass dein starker Partner entlastet und nicht belastet wird. Damit dein Kapitän froh ist, dich in seiner Mannschaft zu haben. Er hat das Steuer in der Hand und bestimmt, welcher Weg genommen wird – nicht du.

Beispiele: **live-doko viewer: Entlastung des Partners**

Und noch ein wichtiger Hinweis: Im Ansagezeitraum ist ein Zögern immer ein Zeichen für Zusatzstärken. Komm also bitte nicht auf die Idee, hier das sogenannte Warnzögern (Achtung, Farbe wird evt. mitgestochen) einzusetzen....

Warnzögern ist bei sehr guten Spielern ohnehin verpönt – eine Farbe, die Freund gleich nachspielt, ist sauber. Eine Farbe, die relativ spät nachgespielt wird, mahnt zur Vorsicht. Und Farben, die der Gegner nachspielt sind ohnehin mit Vorsicht zu genießen. Auch baldige Trumpfkürze, Fuxangst u.ä. ergeben sich aus den gelegten Karten und werden deshalb nicht durch Zögern angezeigt.

[zurück](#)

Selbst fragen

Wenn du eine Zeit lang die Antworten übst, merkst du schnell, dass deine „zwei Karten“ sehr oft den Spielgewinn ausgemacht haben. Für den Rest sorgte dein fragender Partner. Und dies solltest du bei eigenen Fragen auch im Hinterkopf haben – du fragst nur nach 1-2 Stichen, die anderen Augen musst du selbst zum Spielgewinn beibringen. Eine Frage lohnt sich dann, wenn bei Antwort der Spielgewinn zu mehr als 50 % sicher ist.

Noch einmal zur Wiederholung: VOR dem Spiel, d.h. vor der Gesundmeldung, einmal kurz das Blatt checken:

- a) Bist du Kontra oder Re?
- b) Wie viel Stiche mit ca. wie viel Augen wirst du (bei normaler Verteilung) machen? Reicht es für eine Ansage? Reicht es nur dann für eine Ansage, wenn deine Partei zu Spielbeginn die Spielinitiative hat oder auch bei negativem Spielverlauf?

Wer nicht lernt, sein Blatt einzuschätzen, wird nie auf einen grünen Zweig kommen.

In der kleinen Dokoschule habe ich im Kapitel Ansagen ja bereits eine kleine Checkliste und Beispiele aufgeführt, wie du dein Blatt bewerten kannst:

Kreuzass, mindestens 5 Kreuz bei den Mitspielern: 25 Augen
Pikass, mindestens 5 Pik bei den Mitspielern: 25 Augen
Herzass, mindestens 4 Herz bei den Mitspielern: 15 Augen
Dulle (sinnvoll eingesetzt): 25 Augen

Doppeldulle:	40 Augen
Alte/Blaue:	15 Augen
Trumpflänge (> 7 Trumpf)	15 Augen
Schwarze Stechfarbe (Chicane):	Stechkarten + 40 Augen
Chicane in Herz:	Stechkarte + 15 Augen
Singleton schwarze Fehlfarbe:	Stechkarte + 15 Augen

Du überlegst, welche Stiche du vermutlich mit wie viel Augen einplanen kannst. Kommst du dabei (in Abhängigkeit von Spielverlauf und Sitzposition) zumindest in die Nähe eines Kontra und eine Antwort auf deine stille Frage kann dein Blatt so aufwerten, dass es für 121 Augen reicht, kannst du diese Taktik anwenden – also bitte nicht nach dem Motto: Ich bin Kontra und habe eine Dulle, also frage ich mal auf die andere.....

[zurück](#)

Fragen als Ausspieler

stille Abfrage als Ausspieler = Partner, kann ich dich in beiden schwarzen Farben anschieben (Farbkontrolle an Position 2) oder über Trumpf ans Spiel bringen (Dulle + ein lauffähiges Ass an Position 3 oder 4)?

Als Ausspieler hast du bei Spielbeginn den Vorteil der Spielinitiative. Viele Spiele werden allein über Fehl in den ersten Stichen entschieden. Immerhin machen die Fehlgaugen 130 Augen aus, es gibt 10 Fehlvolle gegenüber 6 Trumpfvollen....

Wann du abfragst, hängt von der Stärke deines eigenen Blattes ab. Dies ist insbesondere für Ausspieler zu beachten: Nur eine Frage vor dem 1. Stich wird von guten Spielern als echte Frage mit Antwortpflicht gesehen. Spielst du dagegen erst ein Ass und fragst dann vor dem 2. Stich, ist es eher als Kontrasignal an einen Partner mit mindestens durchschnittlichen Karten anzusehen. Fragst du sowohl vor dem 1. Stich als auch vor dem 2. Stich, unterstreicht das dein besseres Blatt.

Mit welchen Blättern lohnt sich die Abfrage? Immerhin outest du dich als Kontra, eine wichtige Information für den Gegner. Und diese Information gibt man nur dann freiwillig, wenn es das Risiko wert ist. Deshalb sind vornehmlich trumpflange und –starke Blätter dazu geeignet.

Dazu gehören die Blätter, mit denen man ohnehin eine Ansage trifft:



Dieses Blatt ist ja immer ein Kontra wert bei eigenem Ausspiel (25 auf Kreuzass, 25 auf 2. Kreuzlauf, 50 auf Pik, dazu Dulle und Blaue...). Warum also nicht den Partner nach Zusatzstärken fragen? Ein Kontra an Position 2 nützt dir zwar nichts mangels Anschubmöglichkeit, aber Herzanschub würde dann zugleich Chicane in Pik zeigen.



Geradezu ideal zum Abfragen ist dieses Blatt: Kommt an Position 2 ein Kontra, schiebst du Kreuz10 und wirfst Herz9 auf Pikass ab. Viele haben ja „Fuxangst“ und stechen selbst den Partner ab, um ihn sicher nachhause zu bekommen. Der

Abwurf einer Fehlkarte – vor allem eines Singles - ist aber immer mehr wert als der Fux (1 Punkt), weil dadurch die Gewinnchancen (+4 gegenüber -3 bei Gewinn mit Ansage sind 7 Punkte Unterschied!) für deine Partei steigen. Ein Abwurf kann letztlich 30 Augen bringen und damit eine Gewinnstufe mehr.



Bei diesem Blatt ist die Abfrage eher „pro forma“ – alle Karten, nach denen du fragst, hast du ja selbst auf der Hand. Deshalb dient hier eine Abfrage eher der Vorbereitung von k9-Absage: Pikass, dann entweder Kreuz10 bei Antwort an 2 oder Kreuzass hinterher. Sitzt der antwortende Partner an Position 4, kannst du nach dem 2. Stich noch einmal nach Zusatzstärken (Herzass, Trumpflänge) fragen...



Auch ein ideales Blatt für die Abfrage. Gerade weil Herz nur eine bedingte Lauffähigkeit hat, kannst du bei Antwort an Position 2 gleich Kreuz10 schieben und auf Pikass abwerfen. Mit deinen Damen machst du dem Gegner anschließend das Leben schwer. Bekommst du keine Antwort, sagst du nach dem ersten Stich mit Herzass selbst Kontra.

Und es gehören die Blätter dazu, bei denen ein Fehlstich des Partners die Ansage erleichtert:



Du kannst deinen Partner nicht über Trumpf erreichen, nur über Anschub. Wenn du dir deine Trümpfe anschaust – wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass dein Partner da noch ein eigenes Kontra findet, weil er im Besitz der Spielinitiative ist? Fragst du dagegen vor Ausspiel ab, muss dein Partner eine Ansage treffen, wenn du ihn erwischst. Noch ein Vorteil: Je nach Verlauf der beiden ersten Stiche kannst du auf die beiden Zweitläufe in den schwarzen Farben und deine guten Trümpfe immer noch Kontra sagen bzw. bei einer Gegenansage Re das Leben schwer machen.



Dieses Blatt ist auch ohne Dulle eine Abfrage wert – du kontrollierst alle Fehlfarben. Anschub Kreuz10 bei Partner an 2, Asse und Trumpf bei Antwort an 3 oder 4...



Auch hier lohnt sich eine stille Abfrage – mit schwarzen Assen oder Dulle+Ass beim Partner dürfte das Spiel locker gewonnen werden.

Mit diesen und ähnlichen Blättern kannst du auch als Anfänger abfragen ohne in Schwierigkeiten zu geraten, weil dein Partner vielleicht sehr schwach ist (sei es vom Blatt oder von der Spielstärke her). Du wirst schnell feststellen, dass die Abfrage es deinem Partner erleichtert, sofort mit dir zu spielen – aber auch, dass sich die Gegner ebenso schnell finden. Und wenn du selbst sicherer geworden bist, versuchst du dich nach und nach auch mit nicht ganz so starken Blättern an einer Abfrage...teste selbst deine Grenzen aus.

Was du auch beachten solltest ist die Spielstärke deiner Mitspieler: Je mehr du dein Spiel mit Anfängerfehlern deines Partners rechnen musst, desto besser musst du dich selbst darauf einstellen.

Mit einem guten Partner dagegen kannst du auch mit Blättern abfragen, die etwas unterhalb eines



eigenen Kontra liegen: Antwortet der Partner an Position 2, schiebst du Pik10, Kreuz läuft ja nicht weg. Antwortet der Partner mit Dulle an 3 oder 4, spielst du nach Kreuzass Trumpf: live-doko viewer: Antwort an Position 4

In diesem Beispiel ist übrigens auch sehr schön zu sehen, wie der schwache Partner seinen starken Partner entlastet, so gut es geht.

[zurück](#)

Fragen ohne Spielinitiative

An Position 2-4 sitzend fragst du

- bei ausgespieltem Ass den Ausspieler, ob er Kontra ist bzw. ob dein Partner das Ass stechen kann
- bei Fehlanschub, ob dein Partner hinter dir stechen kann bzw. Ass/D-Ass je nach Sitzposition hat
- bei kleinem ausgespielten Trumpf den hinter dir sitzenden Partner, ob er den Stich sicher erhält

Als Ausspieler mit Spielinitiative fällt einem die Frage ja noch leicht, weil man je nach Antwort/keine Antwort seine Spielstrategie anpassen kann. Außerdem ist die Wahrscheinlichkeit einer Antwort größer verglichen mit Fragen an Position 2 bis 4 sitzend. Du fragst jeweils, ob dein Partner diesen Stich macht/machen wird – zu 2/3 aber ist der derzeitige Stichinhaber Gegner und jetzt bestens informiert. Es kann dir ähnlich gehen wie bei einer Ansage vor Ausspiel: Bevor du überhaupt die Spielinitiative erhältst, hat der Gegner schon gewonnen.

Deshalb kommen als Nichtausspieler in erster Linie dann stille Fragen in Betracht, wenn du bei Nichtantwort sofort selbst die Spielinitiative übernehmen kannst.



Wird bei diesem Blatt Pik ausgespielt,

wirfst du bei Antwort den Herzsingle weg – dein Partner sollte dir je nach Sitzposition und eigenem Blatt entweder weitere Asse, erneut Pik oder Herz nachspielen. Die Kreuz10 wären zwar mehr Augen, aber die Farbkontrolle Herz ist wichtiger.

Wurde dagegen Kreuzass ausgespielt ist die Abfrage heikel – der Gegner würde je nach Sitzposition und Verlauf des ersten Stiches sicher das Nachspiel wählen, bei dem er seinen Partner gut erreicht.

Wurde Herzass ausgespielt ist je nach Sitzposition eine stille Frage durchaus wieder berechtigt.

Beispiel gefällig? live-doko viewer: Keine Antwort ist auch eine Antwort

Anders sieht es aus, wenn du gleich 2 Farben kontrollierst. Mit diesem Blatt



kannst du sowohl auf Kreuzanspiel als

auch auf Herz fragen – ein Kontra hast du damit immer. Deshalb fragt Ute auch gleich zweimal, wie du hier siehst: live-doko viewer: doppelt gefragt hält besser

Kontra verliert zwar einen Fux – aber das Spiel wird gewonnen und der Spielwert durch die Ansage um zwei Punkte erhöht.



Auch bei diesem Blatt gilt bei Pikausspiel: Der Abwurf eines Singles ist wesentlich wichtiger als die Frage, ob man wie schnell seinen Fux nachhause bekommt. Denn die Fehlstiche bringen fette Augen für die eigene Partei: live-doko viewer: Abwurf statt Abstich

Ist dein Blatt trumpfstärker wie in diesem Beispiel:



kannst du auch auf Kreuzass abfragen – denn ein Kontra sagst du ja ohnehin, wenn der Spielverlauf nicht sehr negativ ist (beispielsweise hinter dir Herzabwurf auf Kreuz kommt, Herzass nachgespielt wird). Kommt keine Antwort, ist dein Partner informiert und buttet dem Gegner nicht. Bedienen alle und Herz wird nachgespielt, fragst du erneut, ob dein Partner Herz sticht....

Die stille Abfrage hat dazu geführt, dass auch die Re-Partei kaum noch Trumpf anspielt – zu groß ist die Gefahr einer stillen Kontraabfrage. Sitzt du mit diesem Blatt



an Position 2 und ein kleiner Trumpf wird ausgespielt, wär die Dulle nur wegen einem Herzass eindeutig verschenkt, „ins Leere geschossen“ und Re erhält die Trumpfhoheit. Der Ausspieler hat zumindest kein Einzelass, vermutlich sitzen alle Asse hinter dir. Was liegt da näher, als nach hinten auf die andere Dulle beim Partner zu fragen? Er fängt an Position 4 vielleicht sogar die gegnerische Alte, fährt seine Asse und du kannst dein Blatt durch Abwurf in Kreuz aufwerten. Auch an Position 3 antwortend habt ihr jetzt die günstigere Sitzposition und die Möglichkeit, über Fehl locker zu gewinnen.

[zurück](#)

Gegenfragen

Bei ungeklärter Parteizugehörigkeit darf die erste stille Frage nur von einem Angehörigen der Kontrapartei kommen.

Ungeklärt ist eine Parteizugehörigkeit dann, wenn in einem Normalspiel der Fragende weder die Dulle ausgespielt hat noch die Alte gelegt. Wurde still gefragt ohne Antwort, ist der Fragende eindeutig Kontra. Und der Ass-Ausspieler, der nicht antwortete, eindeutig Re. Die anderen beiden Spieler dürfen jetzt dann ebenfalls fragen, wenn ihre Parteizugehörigkeit wahrscheinlich ist. Klingt etwas mysteriös, ergibt sich aber aus dem Spielzusammenhang.

Beispiel: $\begin{array}{|c|c|} \hline A & 10 \\ \hline \clubsuit & \clubsuit \\ \hline \end{array} (?) \quad \begin{array}{|c|c|} \hline 9 & 10 \\ \hline \clubsuit & \clubsuit \\ \hline \end{array}$ - Spieler 3 fragt, Spieler 1 antwortet nicht.

2. Stich: $\begin{array}{|c|} \hline A \\ \hline \spadesuit \\ \hline \end{array} (?)$ – Spieler 2 zögert jetzt. Er kann kein Re-Spieler sein, da der Ausspieler mit nunmehr 10 Karten auf der Hand ohnehin nicht antworten darf – es ist eine Frage an Spieler 3, ob er Pik sticht. Spieler 2 zeigt damit ebenfalls ein überdurchschnittliches Blatt an (oder würdest du mit 4 Trumpf deinen Partner zu einer Ansage zwingen?).

Dieses Beispiel zeigt auch gut, warum Warnzögern von guten Spielern nicht praktiziert wird. Sätze

Spieler 2 z.B. auf 6 Pik und will seinem Partner per zögern mitteilen, dass Pik evtl. hinter ihm mitgestochen wird, geht das mit Kontra und evtl. Überstich so richtig in die Hose.

Nächstes Beispiel: (?) , (?)..Spieler 1 fragt, Spieler 2 erhält den Stich und zögert nun seinerseits vor Ausspiel. Kann der Kontra sein? Spieler 1 hat sich bereits als Kontra geoutet und sein Blatt beschrieben – kein Einzelass, vermutlich trumplang/-stark und ebenfalls vermutlich eine Dulle. Wäre Spieler 2 Partner, sollte er unabhängig vom Weiterspiel Kontra sagen. Deshalb kann es hier nur ein Re-Spieler sein, der den hinter ihm sitzenden Spieler nach Farbkontrolle in den schwarzen Farben

fragt, z.B. mit diesem Blatt: 

Die nächste stille Frage darf deshalb jeder Spieler stellen, dessen Parteizugehörigkeit wahrscheinlich ist.

[zurück](#)

Weitere Fragen

Die stille Kontraabfrage ist ja im Wesentlichen ein taktisches Mittel der Kontrapartei, die zu erheblich mehr Kontraansagen geführt hat. Bei geklärter Partnerschaft (Hochzeit, Solo, es ist eine Ansage /Redame/Dulle gefallen) darf jeder seine(n) Partner fragen, auch die Re-Partei: Kriegst du diesen Stich? Hast du Dulle, Blaue, Trumpflänge, Farbkontrolle(n)? Es liegt an dir, diese Frage richtig zu interpretieren. Dies gilt natürlich auch für weitere Fragen nach einer Ansage – bei Antwort ist k9 usw. fällig.

Ein Beispiel: Ich hielt neulich als Ausspieler 

1. Stich:  (?) (Ko-Pos.1) 

2. Stich: 

3. Stich: (?) ....da sitze ich mit meiner Grotte und überlege: wonach fragt mich mein Partner? Nach der Dulle? Die habe ich ja nicht. Aber ich bin Kreuzfrei, decke die Farbe, die er hält – und mache damit 1-2 Stiche mit mehr Augen als ein Dullenstich normal einbringt. Und mein Partner hat ganz offensichtlich ein starkes Blatt und Interesse an einer Absage. Auch wenn ich selbst nur eine durchschnittliche Trumplänge ohne –höhe habe, sage ich deshalb jetzt k9 und steche...

Re bekam keine 6 – eine schöne Punkteausbeute, die ohne stille Abfrage und ohne blindes Vertrauen in den Partner nicht möglich gewesen wäre.

[zurück](#)