



Stoni's 20 Doko-Regeln

Michael Steinke (B FTÖN)

aufbereitet von Manfred Wolff (B FTÖN)



Stoni's 20 Doko-Regeln

Motivation zu den 20 Regeln:

- Es gibt bei jedem Strategiespiel – und Doko ist ein Strategiespiel – bestimmte „Spielzüge“ die erfolgreich sind, und andere, die es nicht sind.
- In anderen Bereichen – Schach, Skat, Bridge – gibt es zuhauf Bücher, theoretische Abhandlungen und anderes; im Doko ist das sehr gering (ein gutes Buch und das sog. „Essener System“, was so theorielastig ist, dass man es nicht versteht).
- Die 20 Regeln sind aus unserer Sicht das Mindestmaß an Taktik, dass gekannt werden sollte, um Doppelkopf als Turnierspiel (nach Regeln des DDV) erfolgreich zu spielen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

Grundsätzlich gilt:

- Es ist immer besser mit den Wahrscheinlichkeiten zu spielen, als gegen sie.
- Zu jeder Regel gibt es immer Ausnahmen.
- Wenn die Ausnahme zur Regel wird, hat man etwas falsch gemacht.
- Anfängerinnen und Anfänger sollten die Ausnahmen zunächst vollständig ausblenden.
- Doko ist ein Partnerspiel. Den Partner schnell zu finden und mit ihm zusammen zu spielen ist das erste Gebot. Spiele immer **mit** Deinem Partner, nie **gegen** ihn.



Stoni's 20 Doko-Regeln

Glossar:



Dulle. Beide Dullen zu halten ist Doppeldulle oder DD.



Die Alte.



Die Blaue.



Der Fuchs oder Fux.

Fehlfarben: Als Fehlfarben gelten die Karten, die kein Trumpf sind: Kreuz, Pik, Herz

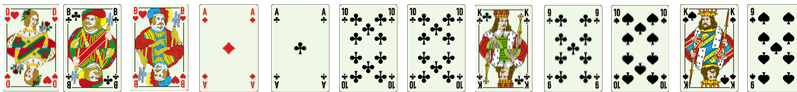


Stoni's 20 Doko-Regeln

1a. Versuche alles, um sofort Deine Asse zu spielen.

- Die zweiten Asse laufen nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 18 %.
- Ist Trumpf ausgespielt, dann nehme die Dulle, um Deine Asse zu spielen.
- Hast Du keine Asse, dann versuche Deinen Partner oder Deine Partnerin ans Spiel zu bekommen.
- Auch ein Ass zu fünft hat eine Laufwahrscheinlichkeit (24,2 %). Also alle vier Mal geht auch ein Ass zu fünft.

Fehl gewinnt das Spiel !



Es gibt 130 Augen in Fehl zu verteilen, aber nur 110 in Trumpf. Deshalb ist es ein wesentliches Ziel des Spiels, dass die Fehl zur eigenen Partei kommen. Habe ich keine Asse muss ich gucken, dass ich meinen Partner schnell ans Spiel bekomme.

Anschieben ist ein Mittel (zu 33% sitzt mein Partner direkt hinter mir). Habe ich keine Dulle, so hat mein Partner zu 66% eine, dann könnte auch Trumpfspiel ein adäquates Mittel sein.



Stoni's 20 Doko-Regeln

1b. Spiele die Ass mit den meisten Restkarten „draußen“

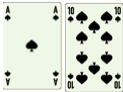
Spiele immer zuerst das Ass mit der höchsten Laufwahrscheinlichkeit.

Das ist das Ass, bei dem die meisten Karten noch draußen sind:



Single Ass: Es sind noch 7 Karten draußen.

Laufwahrscheinlichkeit: 87,6 %



Ass zu zweit: Es sind noch 6 Karten draußen.

Laufwahrscheinlichkeit: 79,4 %



Ass zu dritt: Es sind noch 5 Karten draußen.

Laufwahrscheinlichkeit: 66,8 %



Ass zu viert: Es sind noch 4 Karten draußen.

Laufwahrscheinlichkeit: 48,4 %



Stoni's 20 Doko-Regeln

1b. Spiele die Asse mit den meisten Punkten „draußen“

Bei gleichwertigen Assen, spiele die Asse, bei denen noch die meisten Augen zu holen sind.



Laufwahrscheinlichkeit 24,2 %; 15 Augen zu holen.



Laufwahrscheinlichkeit 66,8 %; 35 Augen zu holen.



Laufwahrscheinlichkeit 66,8 %; 25 Augen zu holen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

1c. Doppelasse spielen, nicht ausbrüten.

Analyse: In Kreuz sind noch 25 Punkte „draußen“, in Pik jedoch 28. Dennoch sollte hier zunächst Kreuz gespielt werden. Wird Kreuz abgestochen, so kommt Pik immer noch zum Zug.

Pik Ass sollte aber nicht gehalten werden, weil der Gegner ggf. beim zweiten Kreuz zum Abwurf in Pik kommt. Also Doppel-Ass nicht ausbrüten, sondern auf den Tisch.





Stoni's 20 Doko-Regeln

2a. Kontra schmiert, wo Re sich zielt.

- Kontrastrikturpflänge und durchpflänge als Kontra Re.
- Dadurch gehen die zweiten Farbläufe öfter zu Re.
- Kontrastrikturpflänge sind für Re zu geizen und zu Kontra Re. Der zweite Farb-
lauf geht zu 25% zum Partner.
- Kontrastrikturpflänge sind für Re zu geizen und zu Kontra Re. Der zweite Farb-
lauf geht zu 25% zum Partner.

Daraus folgt:

- Ein Stich, bei dem beide 10'nen fehlen, wird im zweiten wahrscheinlich zu Kontra gehen (Kontra konnte nicht schmieren).
- Ein Stich, in dem beiden 10'nen gefallen sind, wird im zweiten wahrscheinlich zu Re gehen (Re konnte nicht geizen).

Diesen Sachverhalt kann beim Nachspiel nutzen. Klar ist: Es kann immer auch anders kommen, wir reden hier von Tendenzen.

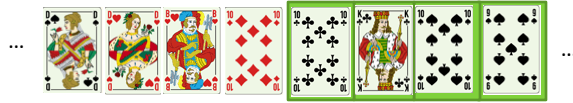
Grundsätzlich: Wenn ich zwei Pik abgebe (einen hohen und einen niedrigen) gibt es erst einmal keinen Grund, warum der erste Stiche niedrig sein soll und der andere dann hoch. Ich versuch die Stiche fair zu halten (25 / 25). Wenn alle dieses versuchen dann wird es schwierig. Deshalb schmiert Kontra und Re geizt. Ein zweiter Grund kommt aus der Wahrscheinlichkeitsrechnung, dass der zweite Fehllauf aufgrund der Trumpfdominanz von Re oft zu Re geht. Da gilt es die Chance des ersten Laufs zu nutzen. Letztendlich ist „Kontra schmiert, wo Re sich zielt“ eine „Konvention“. Konvention sind eine Art Regeln, die sich in der Doko-Gemeinde eingebürgert haben. Konventionen sind aus „best practices“ (so macht man es) entstanden und dienen der Spieloptimierung und der führen Partnerfindung.

Re hat mehr Trumpf (es gibt Verteilungen in denen eine Kontrahand keinen Trumpf hält, aber es gibt keine solche Verteilung für Re) und ist Trumpfstärker (Re hat immer den 3. und 4. höchsten Trumpf).



Stoni's 20 Doko-Regeln

2a. Kontra schmiert, wo Re sich ziert.



Re legt ...



Re legt ...

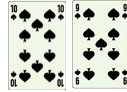


Stoni's 20 Doko-Regeln

2a. Kontra schmiert, wo Re sich ziert.



...



...

Hier legt auch Re die 10 aus zwei Gründen.

1. Wird die 10 behalten so droht im zweiten Pik-Lauf ein Doppelkopf.
2. Der „letzte“ Spieler sollten einen Stich „unauffällig“ halten. 25 Punkte sind fair (beide Stiche haben dann jeweils 25 Punkte).

Die gleiche Situation (2) gibt es auch für Kontra.

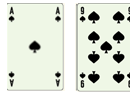


Stoni's 20 Doko-Regeln

2b. Behalte Standkarten.



Re



Als Re sollte das Ass jetzt gehalten werden:

- Das Ass kann eine Standkarte werden.
- Auch wenn Kontra kein Pik mehr hat muss Kontra stechen und kann nicht billig (mit der 10) den Stich bekommen.

Spielt Kontra



Kann Partner gefahrlos abwerfen, weil die Zugabe des Asses die 10 zur Standkarte gemacht hat. Im anderen Fall muss Kontra einen Trumpf investieren.

Ausnahme: Hier würde die Pik 9 Pik-Freiheit signalisieren.

Wird mit Konventionen gespielt so kann vor Legen der Pik 9 kurz gewartet (überlegt) werden. Dieses kann der Partner als „Normalspielumkehr“ deuten. Im Normalfall zeigt eine 9 an, dass ich in der Farbe frei bin (ich lege meinen Partner ja normal Punkte in den Stich und nicht eine 9). Habe ich zwei Neunen oder halte ich noch das Ass als Standkarte, kann ich hier die 9 mit „überlegen“ legen. Diese Spielweise ist aber nur etwas für Fortgeschrittene Doko Spieler. Merke: Ein „Überlegen“ sieht nicht nur der Partner, sondern auch der Gegner. Der Gegner könnte jetzt im Wissen dass das noch ein Ass ist Pik nachspielen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

3a. Partnerabstich ist immer falsch.

- Partnerabstich ist Stichvernichtung. Er kostet einen Trumpf und nicht selten den Sieg.
- Durch einen Fehl-Abwurf sichere ich mir den ersten oder zweiten Fehl-Lauf einer anderen Farbe.
- Abstechen wird nur der Feind, niemals der Freund. Ich vergebe mir Informationen zur Partnerfindung.
- Ausnahme: Ich kann Herz (!) stechen um meine beiden schwarzen Asse zu bringen. In diesem Fall muss ich mich zeigen (An-/Absage). Bei schwarzen Assen gilt das nicht. Diese Farbe kann Dein Partner nachbringen und Du wirst es zu 90% alleine stechen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

3b. Vergiss den Fux

- Sehr viele Spiele gehen durch die „Fuxangst“ verloren.
- Das As des Partners abzustechen ist keine akzeptable Option (3a).
- Du rettetest zwar den Punkt, verlierst aber öfter das Spiel, weil Du nicht abwirfst und Deine Trumpflänge verkürzt.



Die Partnerschaft ist geklärt und Re kommt mit



Ist ein Fehler: Fuxangst, Trumpfvernichtung.



Ist ein Fehler: Standkarten werden nicht geschmiert.



Ist die richtige Karte. Als nächstes wird der Partner Kreuz anschieben (die dritte Farbe).

Die Regel der „dritten Farbe“ ist ebenfalls eine Konvention, die nur von erfahrenen Doko-Spieler gespielt wird. Wird das Ass geschmiert, dann vergibt man sich die Chance durch den Abwurf einer „Standkarte“ anzuzeigen, dass man keinen Fehlverlierer mehr hat. „Einen Tod muss man sterben“: In diesem Fall sollte „sauber“ gespielt werden und selbst auf die Gefahr, dass der Partner nicht Kreuz anschiebt auf das Schmieren einer Standkarte verzichtet werden.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4a. Finde Deinen Partner – Ansagen mit Mut

- Die starke Partei gewinnt durch deutliches Spiel.
- Die schwache Partei gewinnt im Versteckspiel.
- Re sagt bei einem Erwartungswert von 75+ an, Kontra bei 85+
- Sage grundsätzlich zum „letzt“ möglichen Zeitpunkt an“.
- Jede vorzeitige Ansage enthält eine zusätzliche Information.

Eine Ansage ist dann gerechtfertigt, wenn das Spiel in 50 % der Kartenverteilungen gewonnen werden kann. Werden mehr angesagte Spiele gewonnen als verloren, so hat die Ansage einen positiven Erwartungswert. Gute Spieler sagen 20 – 25% der Spiele an. Für Ansagen hilft eine Erwartungswertberechnung.

Erwartungswertberechnung:

- 25 Punkte für jedes schwarze Ass im ersten Lauf
- 15 Punkte für das Stechen des zweiten schwarzen Laufes
- 15 Punkte für das Herz Ass im ersten Lauf
- 50 Punkte für Chicane in Schwarz
- 30 Punkte für Chicane in Herz
- Jede Kreuz/Pik Dame 10-20 Punkte (je nach Trumpfstruktur)
- 25 Punkte für jede Dulle



Stoni's 20 Doko-Regeln

4a. Finde Deinen Partner – Ansagen mit Mut

Re vorab an 2. – 4. signalisiert Dulle/Doppeldulle

Jede Ansage außerhalb des „letzt‘ möglichen Zeitpunktes“ transportiert eine Information. Meistens ist diese Information „logisch“ herzuleiten.

Ein Re „vorab“ bedeutet: Ich bin auf jeden Fall durch Trumpf zu erreichen. Wenn Du mein Partner bist und keine „sicheren“ Asse hast, spiel Trumpf. Du kannst auch einen Fux aufspielen. Einen anderen Sinn kann ein „Re vorab“ nicht machen.

Dieses ist nur möglich mit einer Dulle an 2. oder Doppeldulle an 3. / 4.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4a. Finde Deinen Partner – Ansagen mit Mut

Re vorab bei liegender Karte signalisiert: Ich kann stechen.

Wird ein As angespielt und an 2-4 wird sofort Re gesagt, dann bedeutet dieses: Ich werde dieses As stechen. Der Partner kann nun:

1. Schmieren, da er/sie weiß, dass gestochen wird.
2. Abwerfen, aus gleichem Grund.
3. Als Ass-InhaberIn selbst eine Absage tätigen (mit „90“), damit der Re-Partner eine Karte abschmeißen kann.

Auch hier gibt es ansonsten keinen Grund das Re vorzuziehen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4a. Finde Deinen Partner – Ansagen mit Mut

Re vorab bei Ausspiel bedeutet Doppeldulle oder ein extrem starkes Blatt

Sagt die Ausspielende Re vor Ausspiel, so kann das nur heißen: Ich gewinne auf jeden Fall, egal wie die Karten jetzt liegen. Dies sollte nur gemacht werden wenn:

1. Ich Doppel-Dulle halte. In diesem Fall sollte ich eine Trumpf-Karte mit hoher Augenzahl spielen (Fux oder Karo 10).
2. Ich einen sehr hohen Erwartungswert meiner Karte habe (100+). In diesem Fall spiele ich ein Fehl-Ass vor.

Merke: Re mit Ausspiel einer Fehlkarte zeigt keine Doppel-Dulle an. Ein Fuxaufspiel ohne Re-Ansage kommt häufig von einem schwachen Kontra-Mann der hofft, dass der Partner eine Dulle hält und dann schwarze Asse fahren kann.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4b. Zeige Dich: Absagen – mit Umsicht und Vorsicht

- Eine Absage kostet konstant 2 Punkte (verloren hätte man auch ohne die Absage).
- Eine Absage ist meist teurer: Im Erfolgsfall bringt sie nur einen Punkt mehr, bei Misserfolg werden 8 Punkte verloren.
- Dem zufolge benötigt eine Absage schon die Sicherheit von 8/9 also 88,89 %.

Eine Absage sollte dann getätigt werden, wenn sie dem Partner zusätzlich Informationen vermittelt. „Nur“ für einen Punkt sollte die Absage nur dann getätigt werden, wenn sie absolut sicher ist.

Die 8 Punkte ergeben sich aus der Differenz eines einfach gewonnen Res (3 Punkte) zu einer verlorenen 90'er Absage, die man ohne Absage gewonnen hätte (-5 Punkte).



Stoni's 20 Doko-Regeln

4c. Für Fortgeschrittene: Konventionen und Abfragen

Fortgeschrittene spielen mit Konventionen und Abfragen. Konventionen ergeben sich aus „best practices“ (so macht man es) und werden durch „legale“ Aktionen durchgeführt:

- Zeitpunkt der An-/Absage (verfrüht oder zum „letzten Zeitpunkt“).
- Legen oder nichtlegen bestimmter Karten.
- Abwurf bestimmter Karten (3. Farbbregel).
- Spielen von Signalkarten (Dulle vor, Fux mit Re-Ansage).

Einiger dieser Konventionen kommen aus dem Bridge, bei denen Konventionen zum normalen Spiel-Repertoire gehören.

Es gibt „natürliche Konventionen“ und „künstliche Konventionen“. Natürliche Konventionen entstehen aus sog. „best practices“. Sie gibt es bei jedem Spiel (z.B. Eröffnungslehre beim Schach). Künstliche Konventionen sind „offene Absprachen“. Da „jeder und jede“ sie kennt, sie diskutiert und veröffentlicht werden, finden sie im Turnierdoppelkopf sehr häufig Anwendung und werden nicht als Regelwidrig vom Schiedsrichter geahndet.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4c. Für Fortgeschrittene: Konventionen und Abfragen

Beispiel für eine natürliche Konvention:



Das Blatt ist ein typisches „2,5 - 3 Verlierer-Blatt“ mit dem immer Re angesagt werden kann. Bekomme ich die Kreuz 10 zum Partner, ist das Blatt richtig stark. Es fällt:



Ich kann jetzt stechen und mit Re und Pik-As fortsetzen.

Besser ist aber ich sage zunächst Re und warte. Ist der Re-Partner im Besitz des Herz As, so kann er laut „90“ sagen und ich kann Kreuz-Zehn abwerfen. Kommt Kreuz nach, kann ich immer noch mein Pik-As spielen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4c. Für Fortgeschrittene: Konventionen und Abfragen

Beispiel für eine „unnatürliche“ Konvention:



Kreuz Ass ist gelaufen, Herz As mit Re auch. Ich habe „90“ gegeben und es fällt:



Lege ich die 9 so „signalisiert“ dieses meinen Partner, dass ich in Pik frei bin und er wird Pik nachspielen.

Ich kann jetzt Pik 9 erst nach einigem „überlegen“ spielen. Warum soll ich überlegen, wenn ich eine „blanke 9“ habe. Für die „60“ habe ich noch einen Stich Zeit. Das „Überlegen“ kann nur bedeutet: Ich halte die andere 9 auch – spiel' bitte kein Pik nach.



Stoni's 20 Doko-Regeln

4c. Für Fortgeschrittene: Konventionen und Abfragen

Abfragen ergeben sich zwar auch aus dem normalen Spielablauf (es wird überlegt) sind aber in der Doko-Gemeinde umstritten. Die Mehrheit der Turnierspieler und -spielerinnen spielt mit Abfragen, einige lehnen sie ab.

Dabei kommt die Abfrage auch aus dem „normalen Spiel“. Ist ein As gespielt und ich habe die Farbe nicht, muss ich überlegen, ob ich steche (früher haben wir gefragt: „Sagste was?“) oder abwerfen. Ein Kölner Spieler hat beobachtet, dass die Kontra-Partei (da die schwächere) häufiger überlegt ob sie absticht oder abwirft, während die Re Partei konsequent absticht. Er hat in diesem Fall, war er selber Kontra, häufig Kontra „auf Verdacht“ gesagt und hatte Erfolg damit.

Abfragen sind nicht Teil der 20 goldenen Regeln und werden deshalb hier nicht behandelt. Abfragen sind teilweise sehr kompliziert. Auch bei Abfragen gibt es „natürliche Abfragen“ und künstliche. Da aber ein „Überlegen“ nicht geahndet werden kann, sind Abfragen im Turnierdoppelkopf legal.



Stoni's 20 Doko-Regeln

5a. Nutze Signalkarten (Dulle / Alte) richtig

Im Laufe des Spiels ist es wichtig, dass ich meinen Partner mein Blatt beschreibe. Dafür gibt es mehrere legale Möglichkeiten. Signalkarten sind eine davon. Signalkarten sind:



Zwei Dinge sind dabei wichtig:

1. Um eine Signalkarte zu setzen muss „man“ es sich leisten können. Dieses kann meistens nur die Re-Partei, weil Kontra es sich nicht leisten kann eine Dulle oder eine Pik-Dame „leer“ zu setzen.
2. Wird eine Signalkarte gesetzt so ist nicht nur der Partner über das Blatt informiert, sondern auch der Gegner. Es muss ab gewägt werden, ob dieses sinnvoll ist



Stoni's 20 Doko-Regeln

5b. Dulle vor ist Re

Die Dulle ist die höchste Karte im Spiel. Sie soll mindestens 25 Punkte „einfahren“ und möglichst eine gegnerische schwarze Dame eliminieren. Deshalb ist es meistens nicht sinnvoll die Dulle „einfach auszuspielen“, man nennt dieses auch „leer setzen“.

Deshalb gibt es Voraussetzungen um die Dulle vorzuspielen:

- Sinnvollerweise wird nur Re die Dulle vorspielen, weil Re noch den 3. und 4. höchsten Trumpf besitzt.
- Das Blatt sollte stark genug sein: 6-7 Trumpf incl. Pik Dame. Am Besten das Blatt hat noch eine weitere Stärke.

Wer als Kontra eine Dulle vorspielt (um die Füchse von Re einzusammeln) kann dies tun, wird aber in der weiteren Runde jedes Vertrauen eingebüßt haben und es wird fortan gegen einen gespielt: „Wer einmal lügt dem glaubt man nicht, auch wenn er dann die Wahrheit spricht“.



Stoni's 20 Doko-Regeln

5b. Dulle vor ist Re

Doppelkopf ist ein Partnerspiel welches auf Vertrauen aufbaut. Deshalb gilt:

- Spiele niemals die Dulle als Kontra im Ansagezeitraum auf.
- Spiele nie die Dulle auf, wenn Du die Voraussetzungen nicht hast. Dein Partner wird sonst Absagen auf Dein Blatt aufbauen, welche nicht gerechtfertigt sind.

Spielt der Re-Partner die Dulle auf und Du hältst die andere Dulle so sollst Du:

- Sofort unmittelbar Re sagen, wenn Du die andere Dulle hältst.
- Sofort und unmittelbar „90“ sagen, wenn Dein Partner die Dulle mit „Re“ aufspielt, wenn Du die andere Dulle hältst.

Ihr wisst dann sofort, dass Ihr die 5-höchsten Trümpfe haltet. Du solltest wenn Du an der Reihe bist den höchsten, nicht bekannten Stand-Trumpf spielen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

5b. Dulle vor ist Re



Analyse: Du hast 8 Trumpf aber kein As. Hat Dein Partner die Dulle, so wird er zumindest eins der schwarzen Asse haben ggf. noch Herz-As. Du hast einen guten Erwartungswert 80+, 8 Trumpf und wirst immer das Re geben. Spiele jetzt die Dulle im ersten. Kommt vom Partner das „Re“, so kannst Du mit Karo 10 fortsetzen und er wird entweder Pik-Dame spielen (dann wird weiter Trumpf gespielt) oder seine Asse. Tiefe Absagen sind so möglich.



Stoni's 20 Doko-Regeln

5c. Zeige als Re Deine Doppeldulle immer an.

Doppeldulle ist gerade für Re eine unglaubliche Stärke, weil zunächst mindestens vier Mal Trumpf gespielt werden kann, ggf. sogar mehr. Deshalb muss eine DD immer angezeigt werden:

- Spiele Deinen Fux oder eine Karo 10 als Re mit „Re“ vor. Eine hohe Karte vorzuspielen macht keinen Sinn, wenn sie nicht sicher zum Partner geht.
- Spiele Kreuz – oder wenn Du hast – Pik Dame vor. Niemand würde einen so hohen Trumpf „einer anderen Dulle zum Fraß vorwerfen“. Ein schwarze Dame soll immer nach Hause kommen und Punkte machen

Manche spielen eine schwarze Dame vor um die „Dulle des Gegners zu ziehen“. Merke: Eine Dulle macht immer einen Stich. Mit jeder schwarze Dame, die keinen Stich macht, verlierst Du 15-20 Punkte. Die schwarze Dame soll immer einen Stich machen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

5d. Beschreibe Dein Blatt

Doppelkopf ist ein Partnerspiel. Zeige Deinem Partner was Du hast:

- Spielt Dein Partner z.B. nach der Re-Ansage einen Fux, nimm' diesen Fux nicht mit der Kreuz Dame. Nehme Dulle, wenn Du hast Pik Dame etc. (den höchsten nicht bekannten Steh-Trumpf). Zeige Deinem Partner nicht die Dinge, die er sowieso schon kennt sondern Dinge, die er noch nicht kennt.
- Hast Du nach einer Ansage Doppel-Ass einer schwarzen Farbe oder bist Du sogar frei in einer Farbe, dann finde eine eigene Absage. Dann weiß Dein Partner eine weitere Stärke bei Dir.
- Spiele mit Deinem Partner zusammen, verarsche ihn nicht. Jede falsche Information täuscht nicht nur die Gegner, sondern auch Deinen Partner (Siehe auch Regel 9, 10 und 11).



Stoni's 20 Doko-Regeln

5d. Beschreibe Dein Blatt

Du hältst folgendes Blatt:



Dein Partner spielt  Du sagst sofort die Re (5b). Bei der nächsten Trumpfrunde nimmst Du nun die  , denn Dulle und Kreuz Dame sind bekannt. Sage nun die

90 und zeige damit Herz-Freiheit an. Spiele aber solange Trumpf, bis Dein Partner auf Fehl umschwenkt (Regel 9).

Anmerkung: Dullenaufspiel verspricht auch die Pik-Dame, Ihr könnt also sechs Mal Trumpf spielen, bevor Ihr auf Fehl schwenken müsst. Oft ist ein Kontra-Spieler dann bereits Trumpfleer und kann keine Fehl mehr stechen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

6a. Spiele Trumpf nur aus Stärke

Früher hieß es: Re spielt Trumpf, Kontra spielt Fehl. Dieser Merksatz ist überaltert.

In der zweiten Hälfte des Spiels geht es um den Gewinn: Wer bekommt die Karo-Vollen nach Hause, wer sichert sich die zweiten Fehl-Läufe. Hast Du Dich zu früh mit Deinen Trümpfen verausgabt, dann kannst Du an diesem Kampf nicht mehr teilnehmen.

Spiele Trumpf nur wenn Du es Dir leisten kannst. Leisten kannst Du es Dir mit 8+ Trumpf und einer zusätzlichen Stärke (Eine Fehlfarbe frei. Stechen einer Fehlfarbe im zweiten). Hast Du viel Trumpf dann spiel Trumpf und ziehe den Gegnern Trumpf ab, sodass sie sich die „fetten Augen“ am Schluss nicht mehr sichern können.



Stoni's 20 Doko-Regeln

6b. Keine Alte an Position 2

Die Kreuz Dame soll einen Stich machen und nicht „Futter für eine Dulle sein“. Spielt der Aufspieler Trumpf, so sitzt zu 66% eine Kontradulle hinter Dir. Du kommst sowieso nicht ans Spiel, um Deine Asse zu spielen.

- Ist der Aufspielende Re so ist 100% eine Kontradulle hinter Dir, denn sonst hätte Dein Partner DD angezeigt (5c).
- Ist die Aufspielende Kontra, so sitzt Dein Partner hinter Dir. Sitzt er an 4. so kann er passgenau übernehmen. Sitzt er an 3., so muss er sogar Deine Kreuz Dame mit der Dulle rausnehmen, um sicher seine Asse spielen zu können.

Aus den gleichen Gründen macht es weder für Kontra noch für Re einen Sinn eine Blaue an 2. zu setzen.



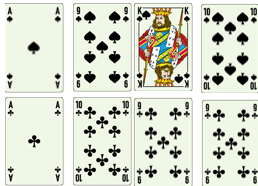
Stoni's 20 Doko-Regeln

7. Versuche Deinen Partner zu treffen, anzuschieben

Schau' genau zu, wer Dir schmiert oder nicht:

- Nach Spielen einer Signalkarte.
- Nach erfolgter Ansage.
- Getreu dem Motto: Kontra schmiert, wo Re sich zielt.

Meistens kannst Du schon nach zwei Fehlläufen Deinen Partner errahnen. Sitzt Dein Partner hinter Dir: Schieb in an. Szenario: 1 sagt nach gelaufenen Pik Ass das Re:



Pos. 2 ist nun mit hoher Wahrscheinlichkeit Dein Partner. Schieb ihm mit Herz an (Herz 9 oder Herz König), denn zu 66% hat er ein Herz Ass.



Stoni's 20 Doko-Regeln

8. Nutze die Stärke – Spiele die Trumpfwippe

Re besitzt den 3. und 4. höchsten Trumpf. Hält Re noch die Dullen kann schon 4-Mal „hin und her gespielt“ werden. Der eine Partner spielt klein Trumpf an und die andere Partnerin sticht hoch. Dabei wippt das Spiel hin und her.

Die Strategie dabei ist: Ich „klaue“ meinen Gegner die Trumpf um dann meine Fehl-Asse zum Schwarzsieg aufzuspielen. Charly zum Schluss ist dann das Tüpfelchen zum i.



Stoni's 20 Doko-Regeln

9. Der starke Partner bestimmt das Spiel, der schwache entlastet

Diejenige die An-/und Absagen tätigt hat einen Plan, das Spiel zu gewinnen. Der andere Partner soll den Plan unterstützen und nicht boykotieren.

- Opfer Deine hohen Trümpfe, damit Dein Partner entlastet wird.
- Spiele die Stechfarbe Deines Partners an.
- Steche, wenn ihr beide eine Farbe stecht, damit Dein Partner ggf. abwerfen kann.
- Vermeide die nächsten beiden Punkte: Setz Deinem Partner keine Trumpfvollen vor und setze ihm kein faules Fehl vor.
- Spielt Dein Partner Trumpf, dann spiele Trumpf zurück; spielt er Fehl, dann spiele auch Fehl.
- Fange nicht an „einen eigenen Plan“ zu verfolgen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

10. Keine Trumpfvollen vorsetzen

Spieler Deinem Partner keine Trumpfvollen vor, wenn noch ein oder zwei Gegner hinter ihm sitzen. Du zwingst ihn damit einen hohen Trumpf zu legen ohne dass dieser Trumpf einen hohen des Gegners rausnimmt.

Du Partner Gegner1 Gegner1



Falsch: Du nütigst Deinen Partner zur Dulle und die Dulle bekommt weder Punkte, noch nimmt sie einen generischen Trumpf heraus.



Richtig: Das Spiel kommt von Gegner. Die Dulle bringt so den Fux nach Hause **und** fängt einen hohen Trumpf des Gegners.

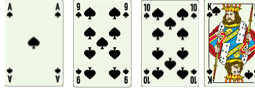


Stoni's 20 Doko-Regeln

11. Kein faules Fehl vorsetzen

Fehl, welches nur Du noch hältst ist kein „Ersatztrumpf“ sondern eine gute Gelegenheit für den Gegner sich frei zu werfen.

Der erste Stich läuft wie folgt:



Hältst Du jetzt die letzten Pik und Dein Partner sitzt an 2. so ist Pik verboten:



Worst Case. Dein Partner vertraut Dir und wirft ab (3a, 15b) und die beiden Gegner werfen sich frei.



Gegner kann sich leicht freierwerfen. War Kreuz die Stechfarbe Deines Partners, so ist sie jetzt gefährdet. (siehe auch Regel 16: Schütze die Stechfarbe Deines Partners).



Stoni's 20 Doko-Regeln

12. Spiel' Trumpf, wenn es der Partner verlangt

Der starke Partner lenkt das Spiel. Spiel' Trumpf wenn:

- Dein Partner die ganze Zeit Trumpf spielt.
- Dein Partner Trumpf durch eine vorzeitige Ansage fordert.
- Dein Partner „volltrumpf“ ist.
- Dein Partner eine Sprungansage macht.

Besonders der letzte Punkt ist wichtig: Macht Dein Partner eine Sprungansage (Re/90) oder gar (Re/60), so hat er keinen Fehlverlierer mehr, wohl aber ggf. Standasse. Du gefährdest Die Asse Deines Partners und seine hohe Absage, wenn Du jetzt nicht weiter Trumpf spielst. Nach einer Hochzeit (Einheirat mit Dulle ist das Kreuz As des Einheiraters durchgegangen. Im letzten Moment sagt der Hochzeiter Re-60 und hält folgendes Blatt:



Fehlspiel gefährdet den Sieg.

Hier kann man überlegen, ob die 60 gerechtfertigt sind. Ich sage sie nur, wenn ich einen Partner habe, den ich kenne und der „richtig“ spielt. Selbst Kreuz könnte hier – wenn vom Gegner vorgestochen – die Trumpfhoheit ins wanken bringen. Selbst wenn die Gegner beide Karo Damen halten, sind die 60 nicht wahrscheinlich.



Stoni's 20 Doko-Regeln

13. Spiele so, dass Dein Partner hinten sitzen kann

Der Schwache versucht, den Starken so oft wie möglich im nächsten Stich an letzter Position sitzen zu lassen.

Der Vorteil ist:

- Der hinten sitzende kann passgenau stechen.
- Es kann entschieden werden ob überhaupt gestochen werden soll oder eine Stich mit niedriger Augenzahl „durchgelassen wird“.



Stoni's 20 Doko-Regeln

14. Nicht vorstechen: Zweiter Mann so klein er kann.

Es ist unnötig und Verschwendung, hoch an Pos. 2 zu stechen. Der Partner hinten kann ja immer noch und meist besser, weil passgenauer stechen. Besonders wenn er an Pos 4 sitzt.



Stoni's 20 Doko-Regeln

15a. Übersteche Deinen Partner nicht

keine Blaue bei unklarer Partnerschaft.

Neben 3a. "Partnerabstich ist immer falsch" gilt auch hier: Seinem Partner einen sicheren Stich zu überstechen, stellt immer eine Stichvernichtung dar. Ein deutliches und wie fast immer bei Stichvernichtungen katastrophales Beispiel: Re-Partner spielt bei noch ungeklärter Partnerschaft die Pik-Dame / Blaue vor, welche man selbst nun mit Kreuzdame oder Alter übersticht. Ein wichtiger Trumpf wird unnötig vernichtet, ein Stich geht verloren.



Stoni's 20 Doko-Regeln

15b. Stich keine Standkarte vom Partner, wenn Du abwerfen kannst

Eine Standkarte ist in ihrer jeweiligen Farbe die höchste der noch nicht ausgespielten Karten. Meist ein As im zweiten Farblauf. Solche Standkarten des Partners sollte man nicht abstechen! Fast immer ist ein Abwurf besser.

- Müssen alle Gegner bedienen, hast Du einen Trumpf und i.d.R. auch Augen verschwendet. Oft fehlt dieser Trumpf dann am Ende.
- Ist der Gegner auch frei, übersticht er einen kleinen Trumpf von Dir sowieso.
- Ein hoher Stehtrumpf (Dulle, Alte) macht zu 100% seine 20-25 Augen. Nimmst Du ihn in einem Stich, der zu über 50% ohnehin Euch gehört, verlierst Du sicher - zumindest auf Dauer.



Stoni's 20 Doko-Regeln

16. Schütze Eure Stechfarbe: Herz nach vermeiden

Spiele die Stechfarbe Deines Partners so früh wie möglich nach, es sei denn, Du riskierst eine Falle (11), wenn Du noch zu viele davon hältst und der Partner nicht hinten sitzt.

Spiele nie eine schon mal gelaufene Fehlfarbe nach (am schlimmsten ist dabei noch ein zweiter Herzlauf), wenn du selbst eine andere Fehlfarbe stechen kannst, Du machst Dir diese Stärke/Stechmöglichkeit selbst kaputt, wenn die Gegner Deine Stechfarbe abwerfen und dann mitstechen können.

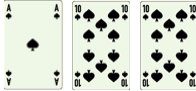
Mit Herz, zumindest im zweiten Lauf, wird am meisten kaputt gemacht. "Wer Herz nachspielt, weiß nichts und will nichts"



Stoni's 20 Doko-Regeln

17. Dulle an Pos. 4 nicht zum „vollmachen“ nutzen

Eine Dulle erzielt immer leicht 25 Augen. Sie für einen zusätzlichen Sonderpunkt zu opfern, verliert erstens meist den Sonderpunkt, den man ohnehin alle 30 Augen bekommt, und zweitens nicht selten das gesamte Spiel. Dulle für Doko kann sich nur leisten, wer die Hände voller schwarzer Damen hat.



Du hältst



Dulle ist ein Fehler: Nimmst Du die Dulle, dann bekommst Du vielleicht nur diesen einen Stich. Nimmst du den Buben, dann bekommst Du mit Sicherheit noch einen zweiten. Oft verliert „Dulle zum vollmachen“ das Spiel.



Stoni's 20 Doko-Regeln

18a. Gabel setzen, nicht reinfallen

Eine Gabel nennt man das Halten von höchster und dritthöchster der verbliebenen Karten - meist Trumpf - in einem Spiel auf einer Hand, während bei einem Gegner noch die zweithöchste und eine niedrigere gleicher Farbe sitzt. Wer nun aufspielen muss, verliert einen Stich.

Ein Etappenziel für das Endspiel besteht also darin, solche Gabelsituationen aufzubauen, bzw. sie zu vermeiden.

Re hält:



Kontra hält:



Versuche so zu spielen, dass Kontra das Aufspielrecht erhält, dann bekommt Re beide Stiche, sonst nur einen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

18a. Gabel setzen, nicht reinfallen



Du bist Re, der Gegner hat 118 Punkte. Fuchs in den Stich des Partners verliert das Spiel. Übernahme mit Karo Dame (Gabel) gewinnt das Spiel. (3b, 13).



Stoni's 20 Doko-Regeln

18b. Spiele von den letzten drei Karten aus der Mitte

Ziel ist es, noch zwei der restlichen drei Stiche zu machen. Die besten Chancen dazu eröffnet die mittlere Karte.



Stoni's 20 Doko-Regeln

19. Charly nur, wenn Du sicher bist

Riskiere durch Damenabwurf keinen Stich- und Spielverlust, wenn Du Dir nicht sicher bist, dass Du den Stich mit Charly auch machst.



Stoni's 20 Doko-Regeln

20. Mitzählen

Fange an, die gefallen Karten bzw. Augen mitzuzählen. Das eröffnet gerade im Endspiel die richtigen Züge, zu entscheiden, ob man noch wegbleiben kann, oder schon stechen muss. Fange damit an, Dullen und die Damen zu zählen.



Stoni's 20 Doko-Regeln

Erwartungswerte berechnen

To be done